

## CRÉER UNE CARTE MENTALE

### Contexte :

L'objectif de cette activité est de créer une CARTE MENTALE en passant du papier à l'écran, avec un traitement de texte et sur [Gitmind](#), afin d'amener les apprenant.e.s d'un support à l'autre, pour qu'ils s'approprient et prennent confiance avec l'outil informatique.

La carte mentale permet à l'apprenant.e par exemple de se présenter, de présenter une thématique au groupe, de mémoriser et organiser les informations proposées.

### Durée :

9h

### Compétences :

Compréhension et production orales

Compréhension du vocabulaire technique d'une carte mentale (traitement de texte : insérer, mise en forme, insérer une image, enregistrer sous...)

Lecture d'une carte mentale

### Objectifs :

- Se présenter et lire sa carte mentale
- Créer un outil de mémorisation et d'organisation
- Créer un outil visuel de présentation et de mémorisation d'une thématique, d'une règle de grammaire, de mots de vocabulaire...

### Public et niveau :

À partir de [Lecture 2 Ecriture 1](#)

### Matériel et support(s) :

- Crayons de couleur et feutres
- Feuilles A3
- Différents modèles de cartes mentales
- Dictionnaires
- Ordinateurs connectés à Internet, avec traitement de texte
- [Logiciel de carte mentale Gitmind](#) (à télécharger)
- Vidéoprojecteur

## Déroulement :

### 1. Découverte des cartes mentales (1h30)

#### a. Question « Qu'est-ce qu'une carte mentale ? »

La formatrice note au tableau les réponses

*Consigne* : Découvrez les différents modèles de cartes mentales qui sont disposés sur une table.

#### b. Mise en commun

Le groupe met en commun les caractéristiques constatées. La formatrice les note au tableau ou sur une affiche.

#### c. Création de la première carte (sur papier)

*Consignes* : Vous allez créer votre première carte mentale et vous allez utiliser cinq branches pour commencer.

*Précision* : Une carte mentale se lit généralement dans le sens des aiguilles d'une montre mais on peut la lire également dans le sens contraire.

Présentez-vous en précisant par exemple :

1. Qui je suis
2. D'où je viens
3. Ce que je n'aime pas/ou ce que j'aime
4. Mes valeurs et/ou mes qualités
5. ...

Vous avez à votre disposition des feuilles A3, des crayons de couleurs, des magazines et les ordinateurs pour consulter Google images et chercher des illustrations.

### 2. Lire une carte mentale (1h30)

Rassembler les cartes mentales face cachée sur une table.

Chacun.e en choisit une au hasard et présente la carte au groupe qui doit deviner à qui elle appartient. Des éléments supplémentaires peuvent alors être rajoutés.<sup>1</sup>

### 3. Atelier carte mentale sue traitement de texte (3h)

Chacun.e reprend sa carte mentale et la reproduit à l'aide d'un traitement de texte : initiation aux outils dessins d'un traitement de texte (insertion d'images, de formes...) sur base de la carte écrite à la main.

<sup>1</sup> Dans un groupe, les apprenant.e.s se sont filmé.e.s à l'aide de tablettes puis ont visionné les présentations qui ont alors fait l'objet d'un travail d'analyse : prise de parole en public, correction de la langue...

Etape par étape la formatrice montre à l'aide d'un projecteur comment insérer des images, des formes, des lignes, du texte..., et les apprenant.e.s reproduisent sur ordinateur.

1. Insérer un rond, carré, rectangle.... au centre
2. Insérer des lignes représentant les branches
3. Insérer des ronds, carrés, rectangles....
4. Insérer du texte dans les formes
5. Mise en forme : couleurs, taille, police, style de ligne....
6. Pour les plus avancés : chercher des images sur Internet ou dans les cliparts par exemple et les insérer dans la carte mentale.

Elle veille également à ce que les apprenants enregistrent régulièrement leur travail.

#### 4. Créer sa présentation avec le logiciel de carte mentale Gitmind (3h)

Ouverture du logiciel par les apprenants.

*Consigne* : Retrouvez des éléments dans la barre de menu que nous avons utilisés avec le traitement de texte » (fichier, revenir en arrière, insérer, mise en forme, enregistrer sous, police, couleurs....).

Chacun.e découvre librement les principales fonctions du logiciel Gimind par essais/erreurs.

Il est important et nécessaire de leur faire répéter la procédure en parlant avec le vocabulaire informatique : je sélectionne, je clique sur, j'insère, je clique sur copier et sur coller, menu, je clique sur mise en forme, couleur de fond ...

La formatrice demande aux apprenants de fermer le logiciel et leur pose les questions suivantes :

- Sur quelle icône devez-vous cliquer pour ouvrir le logiciel Gitmind ?
- Qu'est-ce que vous allez écrire dans le nœud du milieu ?
- Qu'est-ce que vous allez écrire sur les branches ?

La formatrice leur demande alors de retranscrire leur carte mentale sur le logiciel Gitmind, en se basant sur le travail réalisé précédemment (papier et traitement de texte).

La carte mentale doit être aboutie à la fin du cours, afin de leur poser la question : « Comment utiliseriez-vous la carte mentale dans votre vie de tous les jours ?

#### Des idées pour la suite

- Créer une recette de cuisine
- Dans le cadre de l'atelier ECLER, les apprenant.e.s peuvent créer des phrases avec les différents homonymes mais-mai-mes-met-mets. Au tableau, le groupe peut alors créer une carte mentale pour établir une règle de grammaire commune, afin de mieux la comprendre et de la mémoriser (testé avec d'excellents résultats !)
- Créer un tutoriel
- Faire une liste de courses
- Structurer n'importe quelle thématique étudiée

[www.alpha-tic.be](http://www.alpha-tic.be)

**CRÉDAF**

Lire et Écrire Bruxelles est reconnue par la Cocof comme Centre Régional pour le Développement de l'Alphabétisation et l'Apprentissage du Français pour adultes

Avec le soutien de la Région de Bruxelles-Capitale, de la Commission communautaire française, d'Actiris, de Bruxelles-Formation, du Fonds social européen, du Fonds Asile, Migration et Intégration et de la Fédération Wallonie-Bruxelles

