

LES CARTES MENTALES EN HISTOIRE-GÉOGRAPHIE

Introduction

La carte mentale ou carte heuristique ou *mindmap* est un outil de visualisation et d'organisation des informations. Elle permet de structurer et de lier des idées entre elles par des arborescences.

Les avantages

- 1) La carte mentale utilise les 2 hémisphères du cerveau : l'hémisphère gauche pour la créativité et le côté artistique et l'hémisphère droit plus cartésien pour l'organisation.
- 2) La carte mentale permet de synthétiser des idées, de les trier et d'en retenir l'essentiel.
- 3) Elle permet d'établir des liens de causalité.
- 4) La carte mentale donne une vision globale du sujet étudié.
- 5) La carte mentale permet de travailler sa mémoire, notamment pour les élèves ayant une mémoire visuelle (elle utilise des couleurs, des images) et pour les élèves dyslexiques.
- 6) Pour des lycéens, la carte mentale permet de prendre des notes : elle oblige l'élève à sélectionner des informations.
- 7) Elle permet la créativité, la sensibilisation à l'aspect esthétique, aux œuvres d'arts et l'appropriation des informations par les élèves.

Les capacités travaillées à travers la carte mentale

- Connaître et utiliser des repères historiques et géographiques
- Décrire
- Expliquer
- Raconter
- Caractériser

Les compétences travaillées à travers la carte mentale (palier 3)

1. Compétence 1 : La maîtrise de la langue française

Domaine 1 : Lire

- Manifester par des moyens divers sa compréhension de textes variés
 - Construire une carte mentale à partir des informations données dans un texte

Domaine 2 : Écrire

- Rédiger un texte bref, cohérent, ponctué, en réponse à une question ou à partir de consignes données
 - À partir de la carte mentale et de la sélection des informations, rédiger un texte qui répond à une question ou une consigne

2. Compétence 4 : La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication

Domaine 1 : S'approprier un environnement informatique de travail

- Utiliser les logiciels et services à disposition
 - Savoir accéder à un logiciel et aux documents sur un espace de travail

Domaine 2 : Créer, produire, traiter, exploiter des données

- Organiser la composition du document, prévoir sa présentation en fonction de sa destination
 - Être capable d'organiser un document dans sa globalité et regrouper plusieurs éléments (texte, image, son, vidéo, ...)

3. Compétence 5 : La culture humaniste

Domaine 1 : Avoir des connaissances et des repères

- Avoir des connaissances et des repères relevant du temps
 - Connaître les grandes phases de l'histoire de l'humanité et les différentes périodes de l'histoire de la France (ex : [carte mentale sur la Révolution française](#))
 - Être capable de présenter un fait (contexte, caractéristiques majeures, conséquences) (ex : [carte mentale sur la crise de Berlin](#)), un personnage historique (ex : [carte mentale sur Louis XIV](#)) ou une œuvre (ex : [carte mentale sur Guernica](#)) en l'inscrivant dans une période et en expliquant la portée.
- Avoir des repères relevant de la culture artistique
 - Être capable, pour chaque œuvre étudiée, de préciser l'auteur, le contexte historique, le thème et le domaine artistique, la description, l'explication, la comparaison avec une autre œuvre (méthode de l'Histoire des arts).
- Avoir des repères relevant de la culture civique
 - Avoir des références qui fondent les questions politiques, sociales, éthiques, économiques, environnementales, culturelles (ex : [carte mentale sur les notions de citoyenneté et d'identité](#))

Domaine 2 : Situer dans le temps, l'espace, les civilisations

- Situer des événements, des œuvres littéraires ou artistiques, des découvertes scientifiques ou techniques
 - Savoir mobiliser ses connaissances et les démarches utiles pour situer dans le temps et l'espace, pour dégager les liens de continuité et de rupture qu'ils entretiennent (causes, faits, conséquences) (ex : [carte mentale sur les bouleversements culturels et intellectuels des XV-XVIe siècles](#))
- Identifier la diversité des civilisations, des langues, des sociétés, des religions
 - Savoir caractériser les civilisations étudiées et les situer dans le temps et dans l'espace (ex : [carte mentale sur les civilisations de l'Orient ancien](#))
 - Savoir repérer des caractéristiques identiques ou des différences dans plusieurs civilisations (ex : [carte mentale sur les civilisations de l'Orient ancien](#))

Domaine 3 : Lire et pratiquer différents langages

- Lire et employer différents langages
 - Compléter ou réaliser un schéma (carte mentale) pour présenter une situation historique ou géographique.
 - Élaborer une production écrite pour raconter, décrire, expliquer et argumenter.

Comment utiliser une carte mentale en histoire-géographie ?

- 1) La carte mentale peut être utilisée lors d'une étude de cas (ex : une ville, une campagne, une ZIP, un littoral touristique, ...)
- 2) La carte mentale peut être utilisée comme trace écrite à la fin d'une séance :
 - Elle peut être construite collectivement en classe au début d'année ou pour les niveaux de 6^e et 5^e.
 - Elle peut être construite collectivement en classe et le professeur peut demander à chaque élève de rédiger un texte à partir de la carte mentale (pour raconter, décrire, expliquer ou caractériser).
 - Ou vice et versa, à partir d'un texte (ou trace écrite), sélectionner les idées importantes et construire sa carte mentale.
 - Elle peut être construite en petit groupe et lors d'une correction collective, les différentes cartes mentales peuvent être expliquées et comparées.
 - Elle peut être construite individuellement par chaque élève à la fin d'une séance.
- 3) La carte mentale peut être utilisée comme résumé d'une séquence (ou chapitre) :
 - Elle permet alors de faire une conclusion de séquence.
 - Elle permet de réaliser une fiche de révision (pour les examens du DNB ou du BAC).
 - Chaque carte mentale peut être liée à celle du chapitre précédent ou suivant et par conséquent, permet d'établir des liens de causes à effets sur l'ensemble du programme d'histoire ou de géographie.
 - La carte mentale peut être réalisée au fur et à mesure, séance par séance, pour donner du lien entre les idées, les notions, la chronologie...
- 4) La carte mentale peut balayer tout ou partie d'un programme :
 - Être utilisée pour des idées
 - Des notions (ex : la civilisation, l'urbanisation)
 - Des dates (ex : 1789)
 - Des événements (ex : La bataille d'Alésia)
 - Des personnages (ex : Staline, Louis XIV)
 - Des périodes (ex : la Guerre froide, les débuts du judaïsme et du christianisme)
 - Des lieux (ex : Versailles)
 - Des espaces (ex : les littoraux)
- 5) La carte mentale est appropriée en méthodologie :
 - Elle permet de faire ressortir les étapes importantes d'une étude de documents (texte, graphique, carte, affiche, ...)
 - Elle permet de rappeler les étapes du schéma narratif pour le récit.

- Elle permet d'insister sur les règles à observer pour la construction d'un croquis ou d'une carte.
- Elle permet de rappeler les étapes importantes de la méthode de l'histoire des arts (présentation, description, explications, conclusion, comparaison).

Les outils pour construire une carte mentale

- Une feuille (ou tableau) et des stylos (ou feutres) de couleurs différentes
- Un ordinateur : il existe des logiciels en ligne (ex : Meindmeister) et/ou des applications gratuites ou payantes pour Mac et PC (ex : mindnote, simplemind, freemind, freeplane).

Exemple de carte mentale réalisée sous freemind

