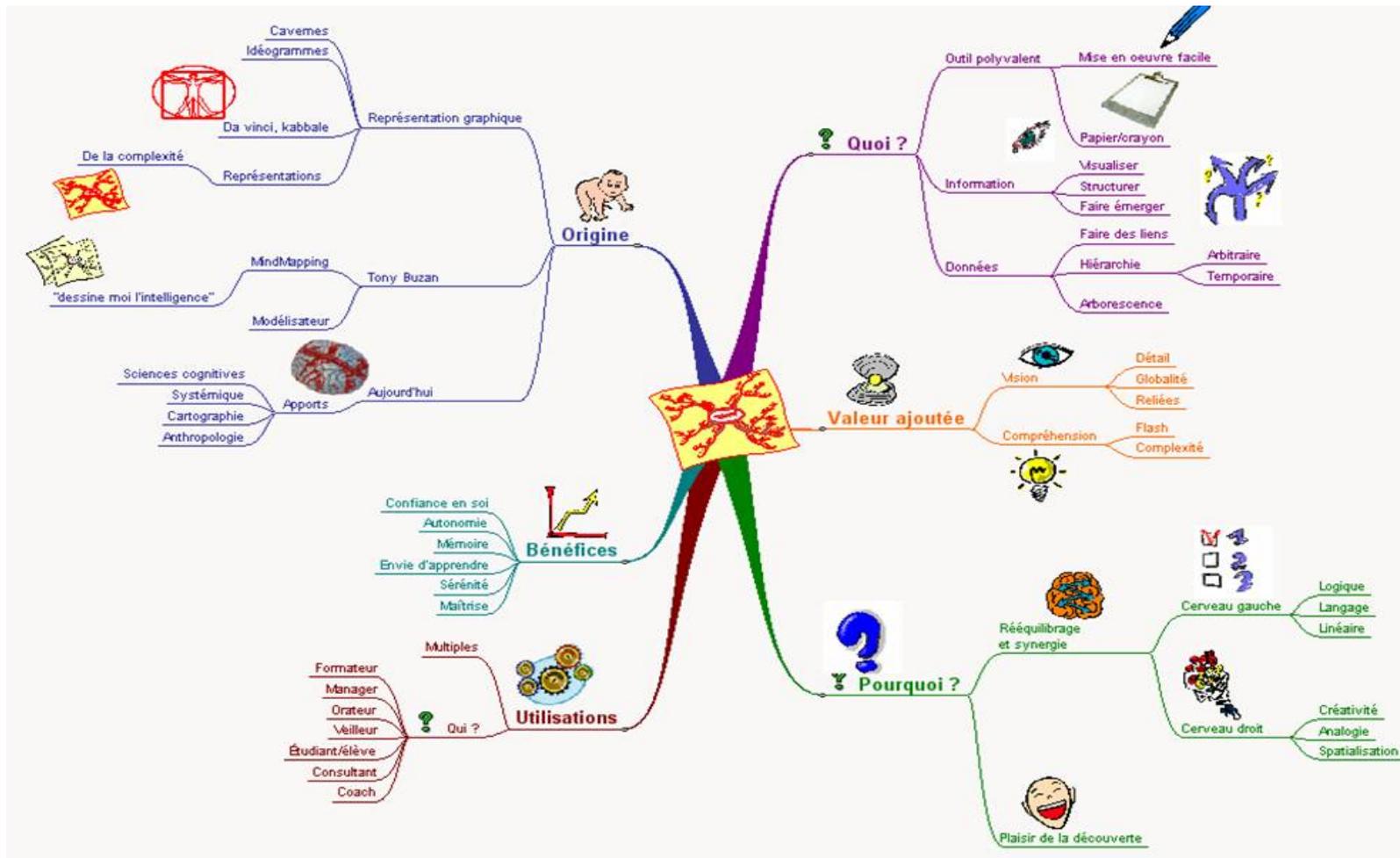


Cartes mentales

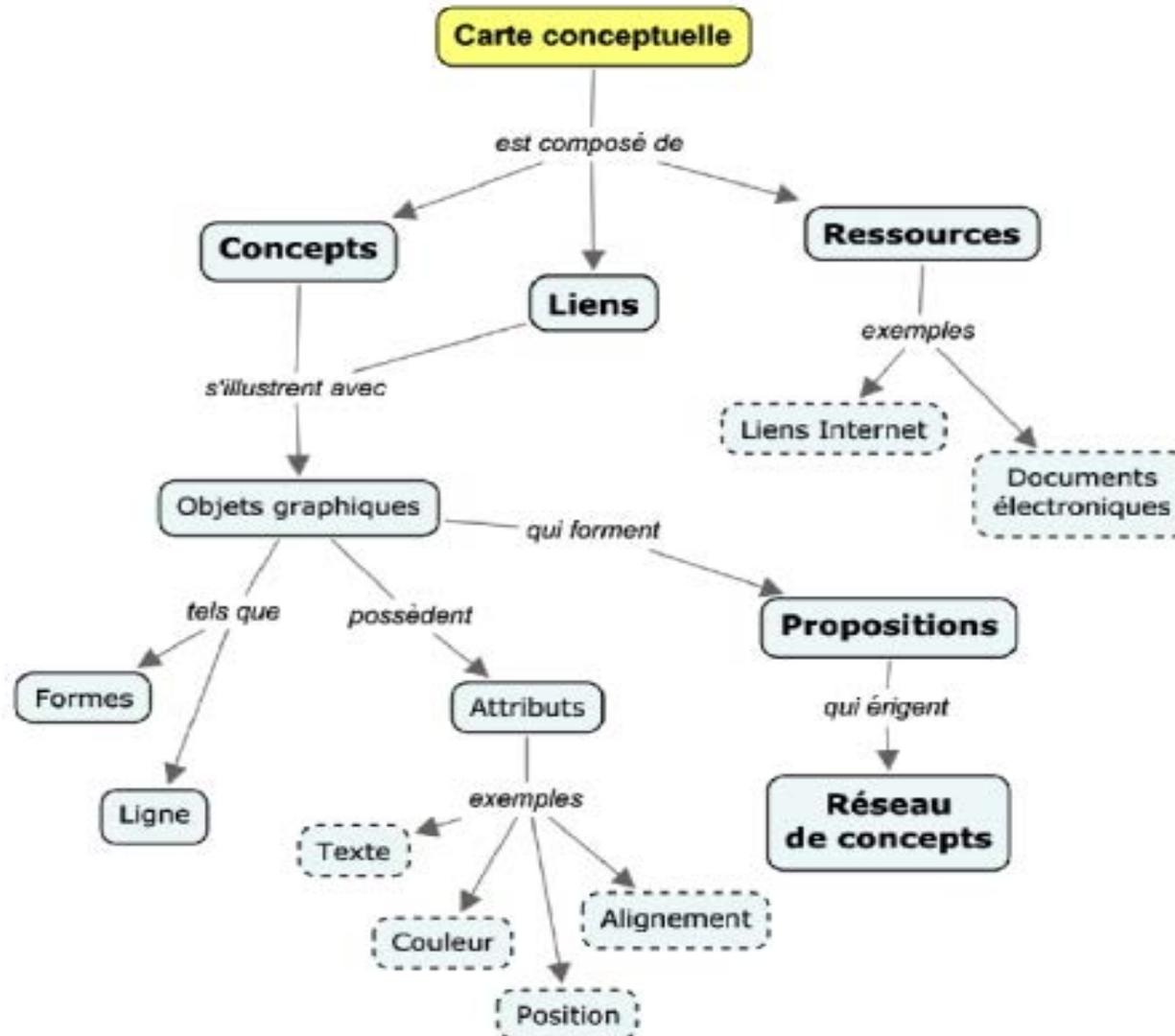
un outil pour organiser ses idées, et plus encore

D'après les travaux de Remi Bachelet, Caroline Verzat, Anik Lessard-Routhier et Tony Buzant

Carte heuristique



Carte conceptuelle

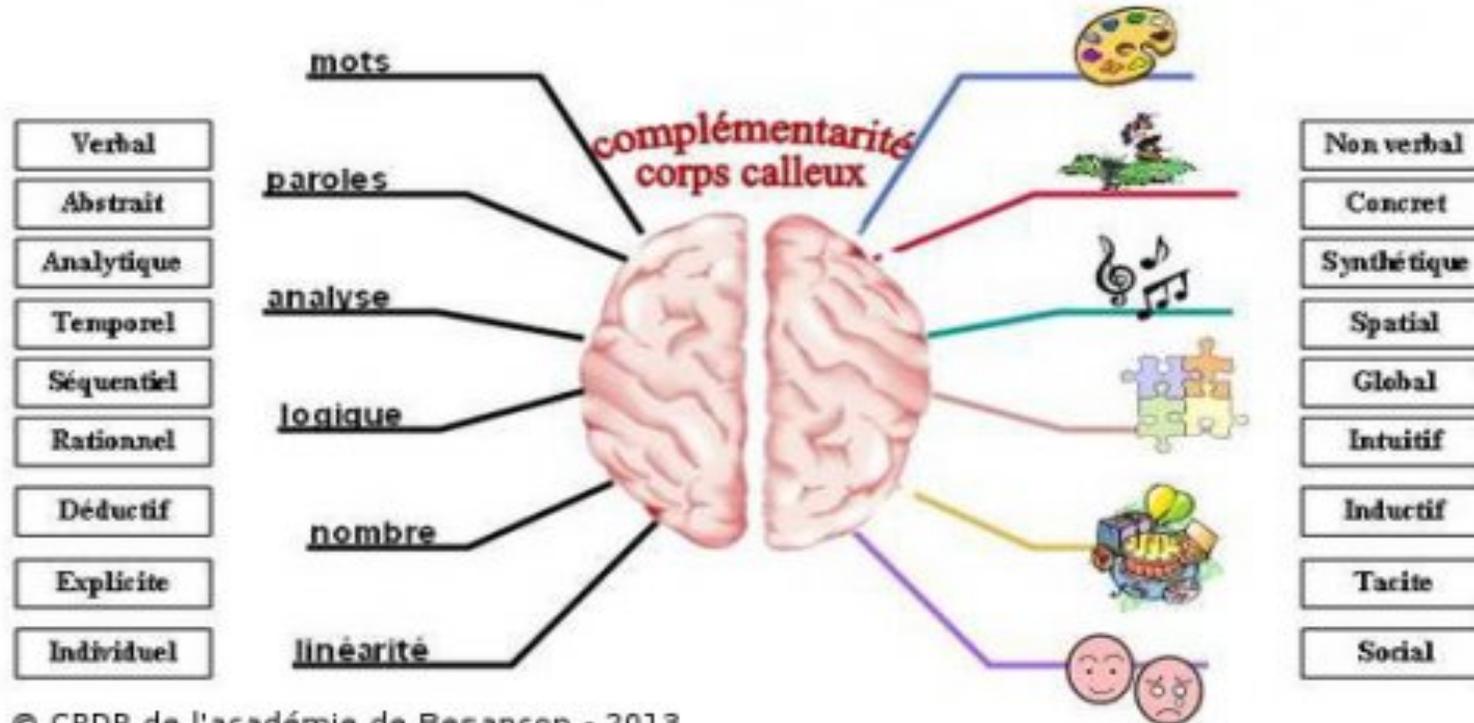


Un cerveau entier !

Les deux *hémisphères corticaux*

HÉMISPHERE GAUCHE

HÉMISPHERE DROIT



Comment établir une carte conceptuelle ?

- 1 Élaborez et faites valider la **question de départ** à laquelle votre carte conceptuelle tentera de répondre.
 - Claire et précise
 - Pertinente/utile
 - Ciblée : faisable / temps et connaissances disponibles
- 2 Recensez les concepts
 - généraux associés à la question de départ,
 - puis les concepts plus spécifiques par exemple ceux associés, non à la question de départ, mais qui permettent de détailler les concepts généraux .
- 3 À partir de cette liste, établissez le **schéma d'ensemble** de la carte. Regroupez et hiérarchisez les concepts.
- 4 Reliez **les concepts** entre eux pour former des **propositions**.

5. Enrichissez en ajoutant des **exemples** ou des **ressources** .

- URL, images, etc..

6. Révisez votre travail :

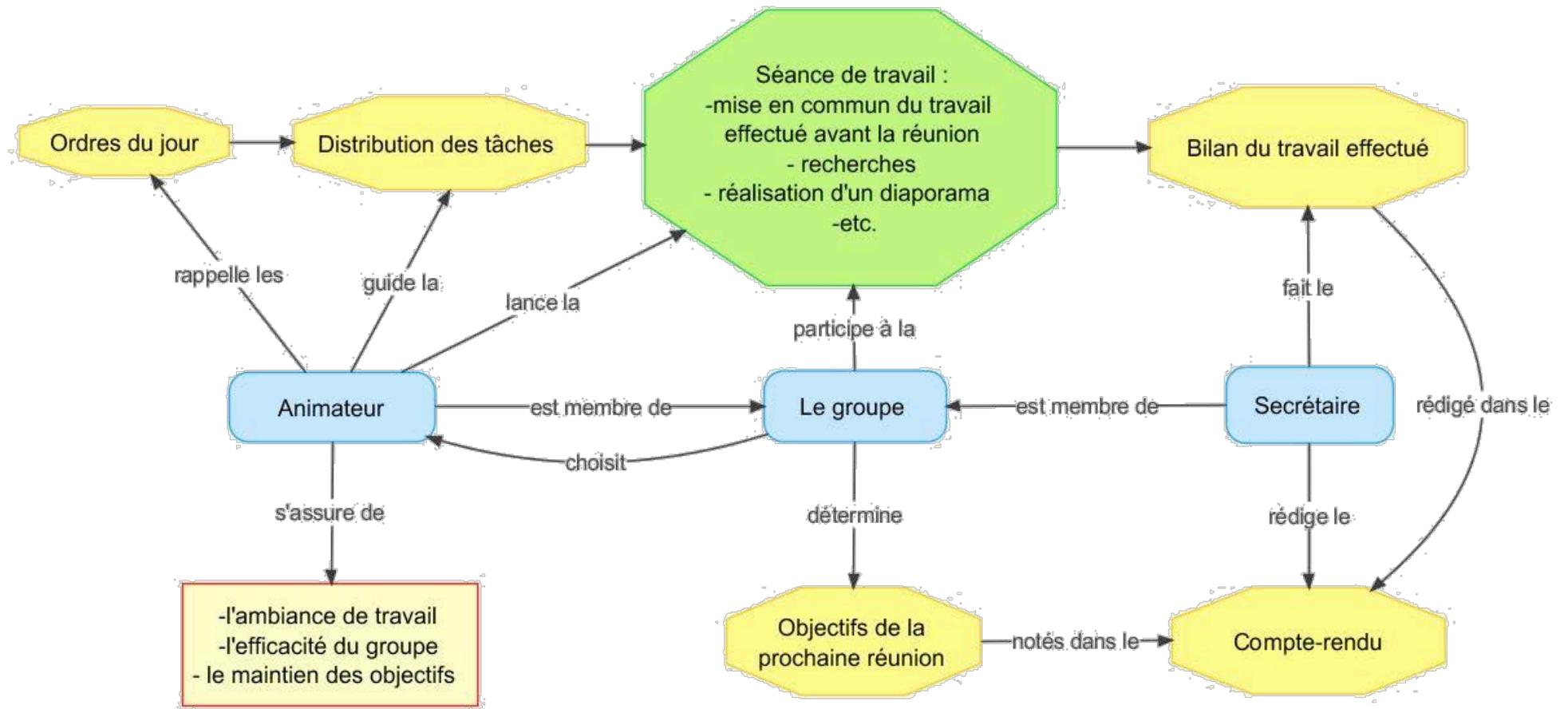
- ajout de sous-concepts, de relations,
- boîte pour faire des regroupements,
- forme, couleur et taille de police unique pour tous les exemples..
- Donner un titre « accrocheur » à la carte

7. **Imaginez étape par étape la manière dont vous allez présenter la carte et préparez la réponse aux questions/objections prévisibles.**

8. Présentez et partagez votre carte conceptuelle

N'oubliez pas : une bonne carte n'est pas juste des relations entre des concepts, une bonne carte « raconte » quelque chose, elle expose une thèse

Carte conceptuelle

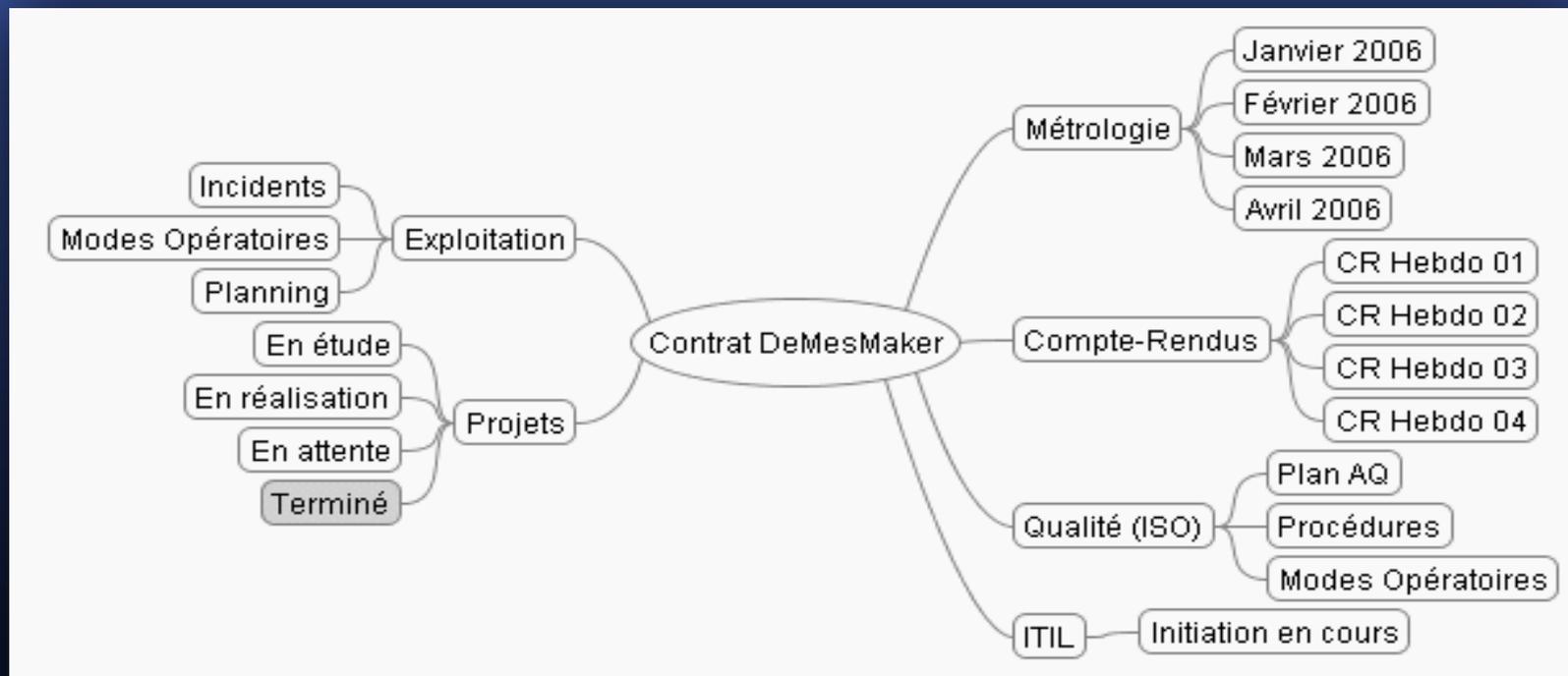


Carte heuristique / Mind maps



Carte heuristique ≠ carte conceptuelle

Il n'y a qu'une seule relation possible : la décomposition



Utile pour mettre des idées au clair lors d'une réunion,

Éventail d'utilisations

S'organiser

Gestion de projet :

- Animer une réunion
- Lister les tâches
- Répartir le travail
- Prioriser, planifier

Se préparer :

- Aller à l'essentiel dans un programme de travail,
- Concevoir une présentation

Usage collectif

Communiquer :

- Présenter des idées à un public
- Faire un compte-rendu
- Clarifier les éléments d'une négociation

Usage individuel

Apprentissage collectif :

- Analyser une question complexe

Apprentissage individuel:

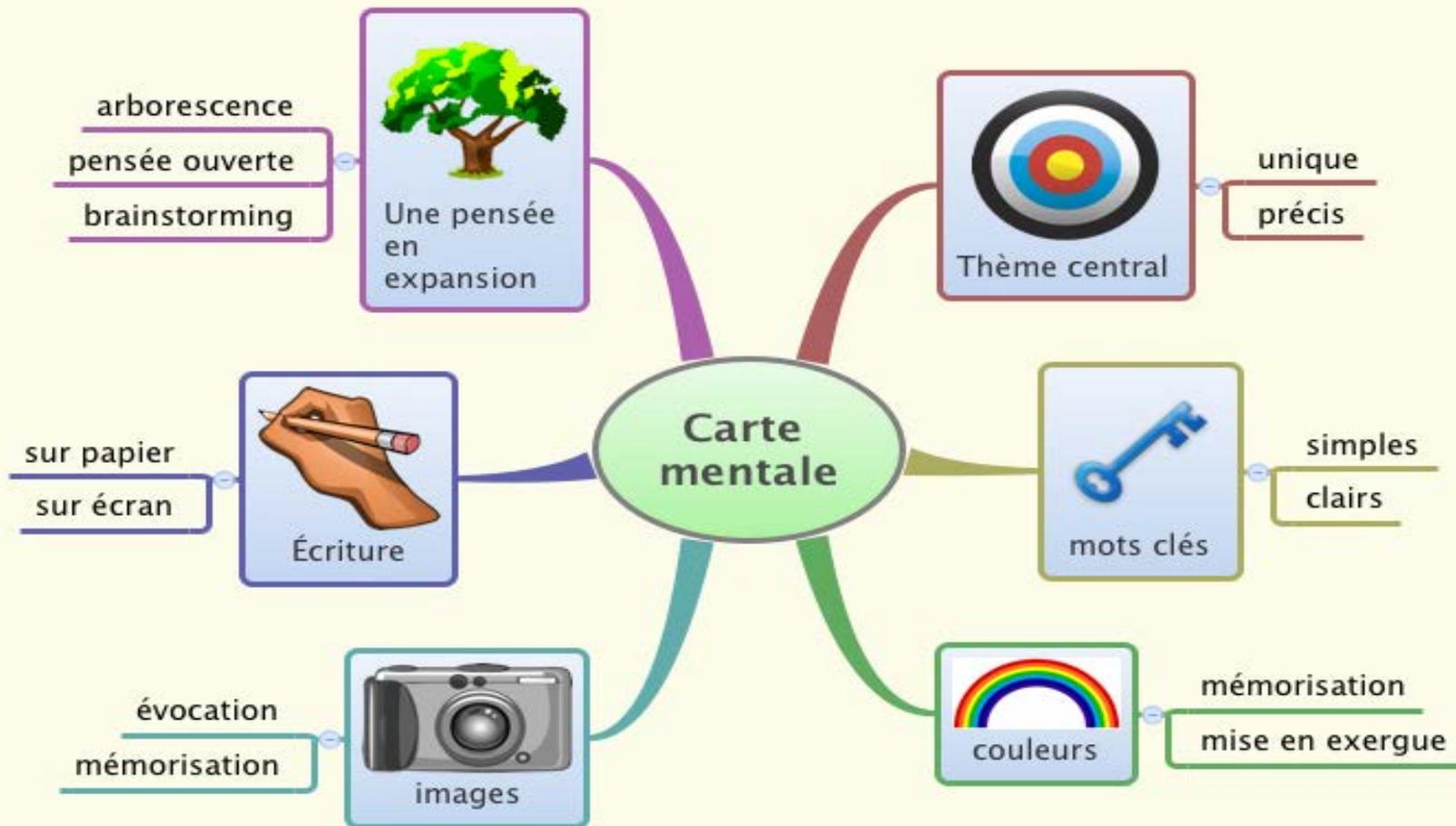
- Prendre des notes
- Mémoriser, survoler un texte long
- Résumer des informations
- Chercher des solutions à un problème

Trouver des idées :

- Animer un [brainstorming](#)

Réfléchir

Créer une carte efficace



d'après Laetitia Carlier

Pour créer des cartes heuristiques

- Xmind
- Freeplane
- www.bubbl.us
- www.mindmeister.com/fr
- <https://framindmap.org>

Ressources et liens sur
<http://urlz.fr/2BOq>

Activité

Créer des groupes de 4 personnes et organisez les Post-it sur un tableau, le mur, créer des liens, ajouter des items



Activité

Reproduire la carte Post-it
avec Xmind

Tab : + sujet fils

Entrée : + sujet frère

Supp : - sujet



Activité

Par groupe de 5 participants + 1 rédacteur, composer une carte heuristique des règles de vie de classe (ou au gymnase, ou en sortie scolaire,...)

Activité

Comment représenter sous forme de carte le texte suivant ?

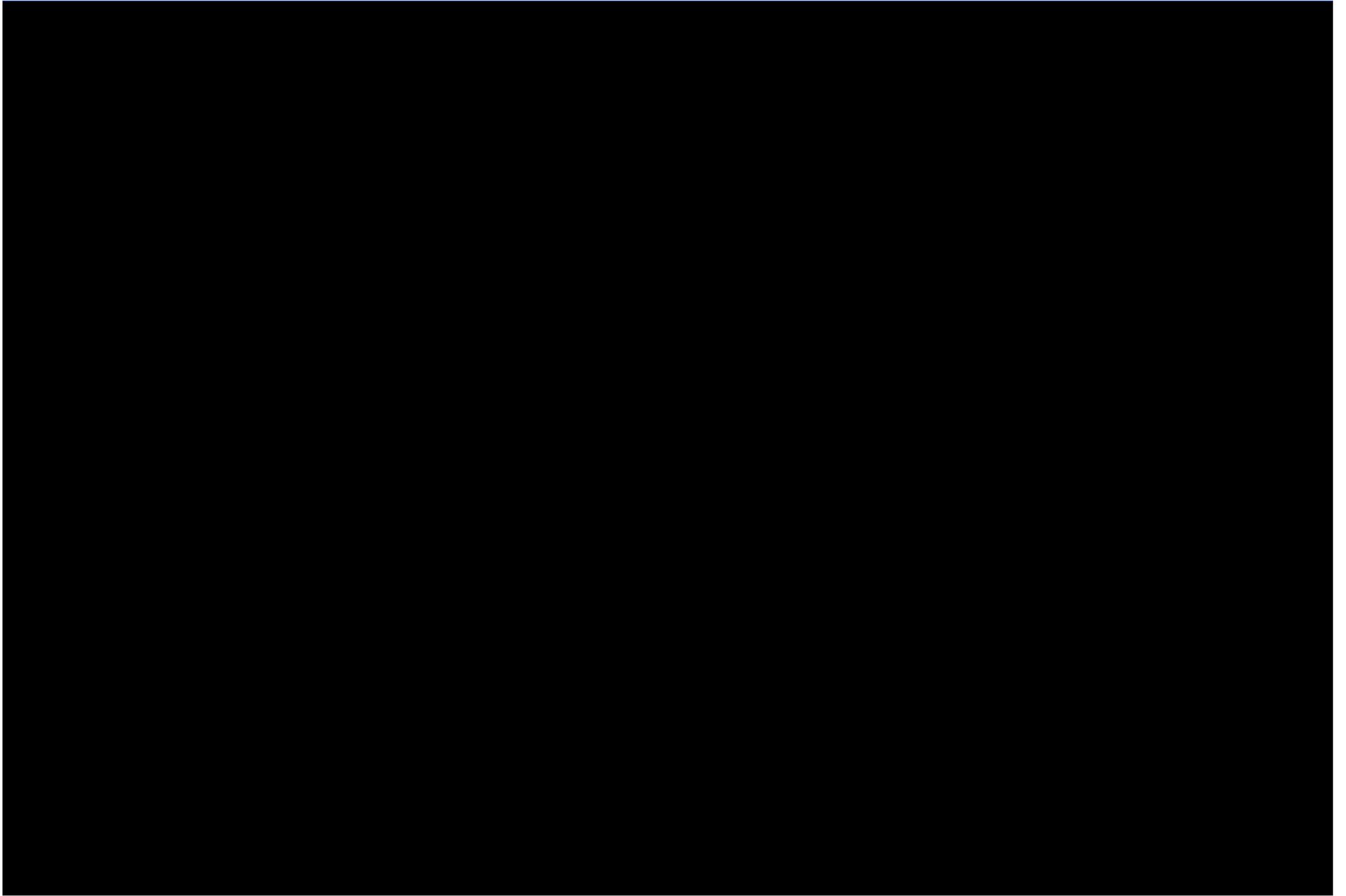
Texte : ***La gestion des déchets***

L'élimination des déchets se fait de deux façons principales : l'incinération et l'enfouissement. L'incinération, qui est la méthode la plus onéreuse, consiste à brûler les déchets dans un four à des températures de 500 à 1000 degrés Celsius. La matière organique est alors transformée en gaz tandis que le reste des déchets devient un résidu (cendres). Cette technique permet d'éliminer entre 85 et 90 % du volume initial des déchets, mais les résidus doivent obligatoirement être éliminés dans un lieu d'enfouissement sanitaire.

Activité

Imaginez une activité avec élève propice à l'utilisation d'une carte.

Décrivez l'organisation sociale et chronologie.

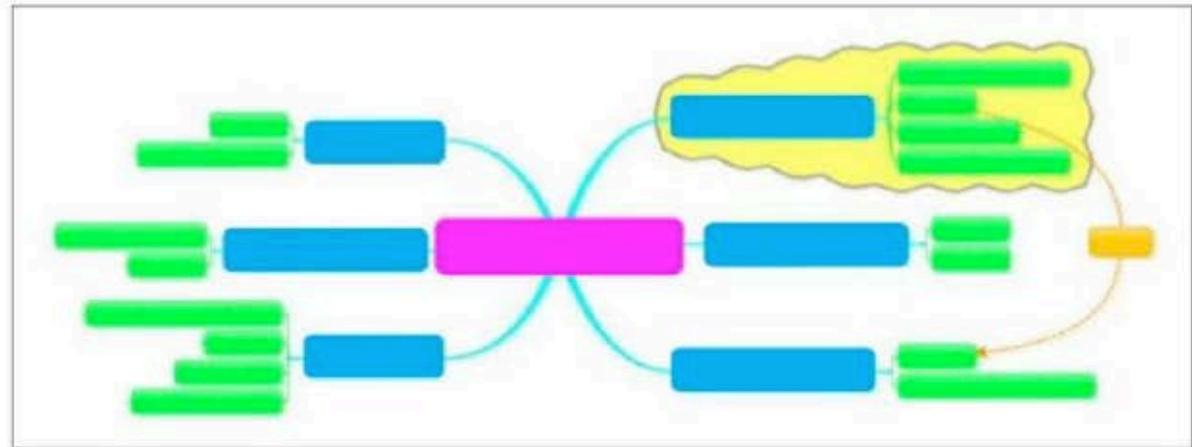


Exemples

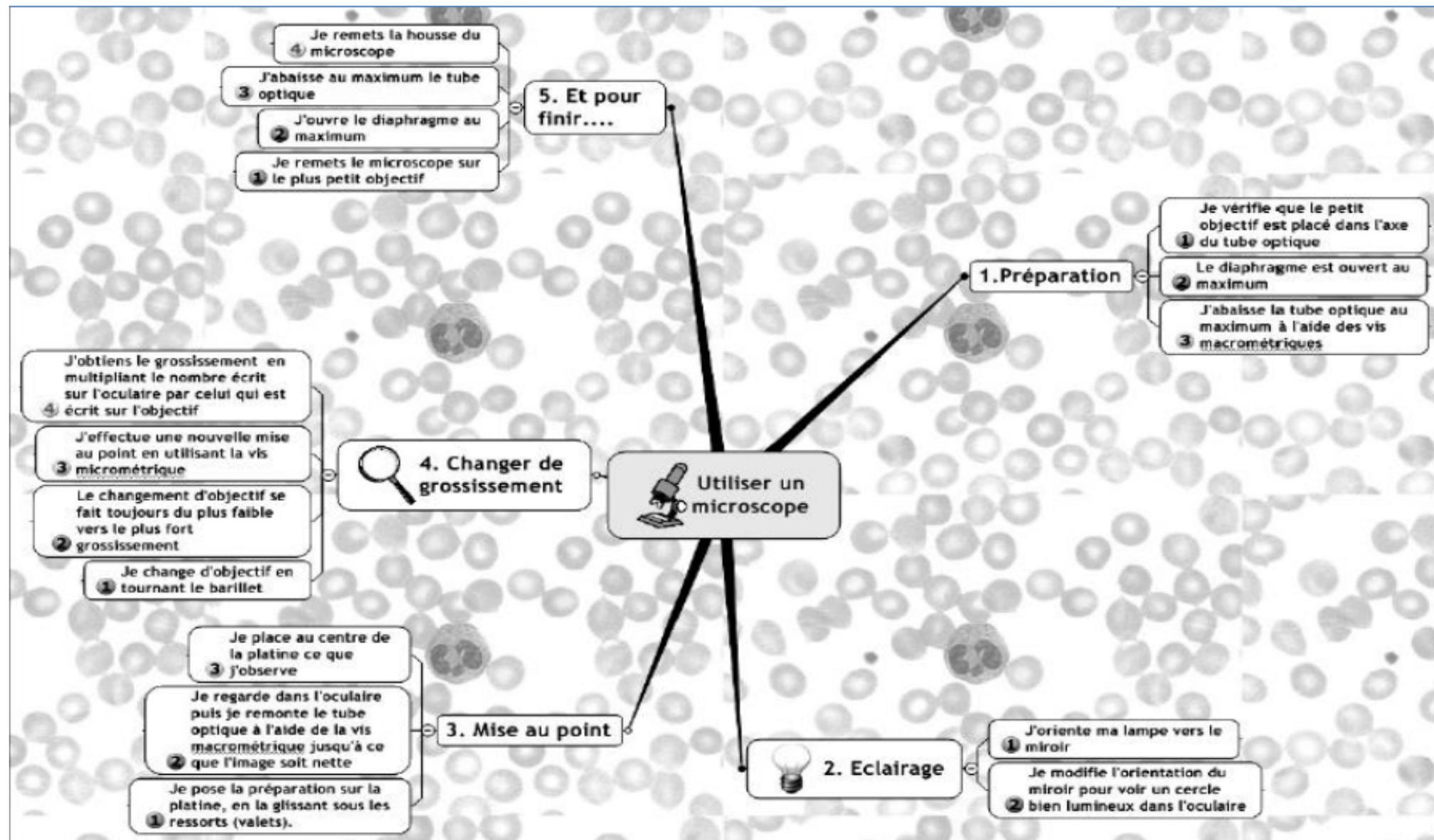
Structure linéaire



Structure arborescente



Inspiré de www.idergie.com



COMMENT LIRE UNE OEUVRE D'ART ? METHODOLOGIE POUR LA PEINTURE



8 - OUVERTURE

Replacer l'oeuvre et l'artiste dans le contexte historique

7 - SIGNIFICATION DE L'OEUVRE (les thèmes)

Quels sont les messages émis par l'oeuvre ?

Quel jeu d'opposition entre l'oeuvre et son titre ?

6 - NOTION DE HIERARCHIE DES GENRES

Les différents genres en peinture :

1. Mémoires d'histoire : scène religieuse, mythologique, allégorique, histoire ancienne
2. Portrait : de personne seule ou de groupe
3. Scène de genre : scène de la vie quotidienne, parfois à but moralisateur
4. Paysage : représentation de la nature
5. Nature morte : composition de fleurs et de fruits

La hiérarchie des genres :

Principe de codification en peinture mis en place au 17ème siècle, sous Louis XIV, au sein de l'Académie Royale des Peintres et de Sculpteurs.

Les tableaux sont classés selon leurs sujets, du plus éminent au moins important.

Origines de la hiérarchie des genres :

La Catoptrique (Aristote) : montrer des scènes vertueuses permet d'élever le sens moral du spectateur, par le biais du phénomène d'identification.

Les sujets placés au sommet de la hiérarchie sont considérés comme des oeuvres "intellectuelles", car elles font appel à l'esprit et l'imagination. Les paysages sont une simple reproduction de la nature et donc plus proches de l'art manuel.

5 - LA DESCRIPTION DE L'OEUVRE

Le cadre :

Le lieu de l'action : scène intérieure ou d'extérieur

Le moment de l'action : saison, moment de la journée

Les personnages :

Leurs positions dans la scène : en buste, en pied

Leurs vêtements : sont-ils nus ou habillés ?

Leurs actions ou gestes : statiques, en mouvement

Leurs rôles : y en a-t-il un qui domine ? Y a-t-il un groupe ?

Les personnages figés sont-ils réels ou symboliques ?

1 - LE SUPPORT (le cartel)

De quel type d'oeuvre s'agit-il ?

- Un tableau
- Une sculpture
- Une architecture
- Un meuble
- Un objet d'art

Quelle est la matière ?

- De bois
- De la toile
- De carton
- De la pierre
- De l'ivoire

Qui est l'auteur ?

Quel est le date ou le style ?

2 - LA COMPOSITION (mise en scène pour créer des effets)

Lignes directrices principales :

- symétrique
- géométrique : pyramidale, en cercle
- Statique ou dynamique

les différents plans :

- Premier plan
- Second plan
- Arrière plan

3 - LA PALETTE CHROMATIQUE ET LA LUMIERE (utilisation de la couleur et la lumière)

La palette chromatique est-elle restreinte ou large ?

Les tons sont-ils chauds ou froids ?

La lumière :

Y a-t-il plusieurs sources de lumière ?

Une principale, une secondaire ?

Où se trouve la lumière ?

Quelle est sa direction ?

est-elle naturelle ou artificielle ?

4 - L'UTILISATION DE L'ESPACE (cadrage)

L'espace est-il restreint ou large ?

Moyen de cadrage comme en photo, focus

Y a-t-il des éléments (personnages ou objets) coupés ?

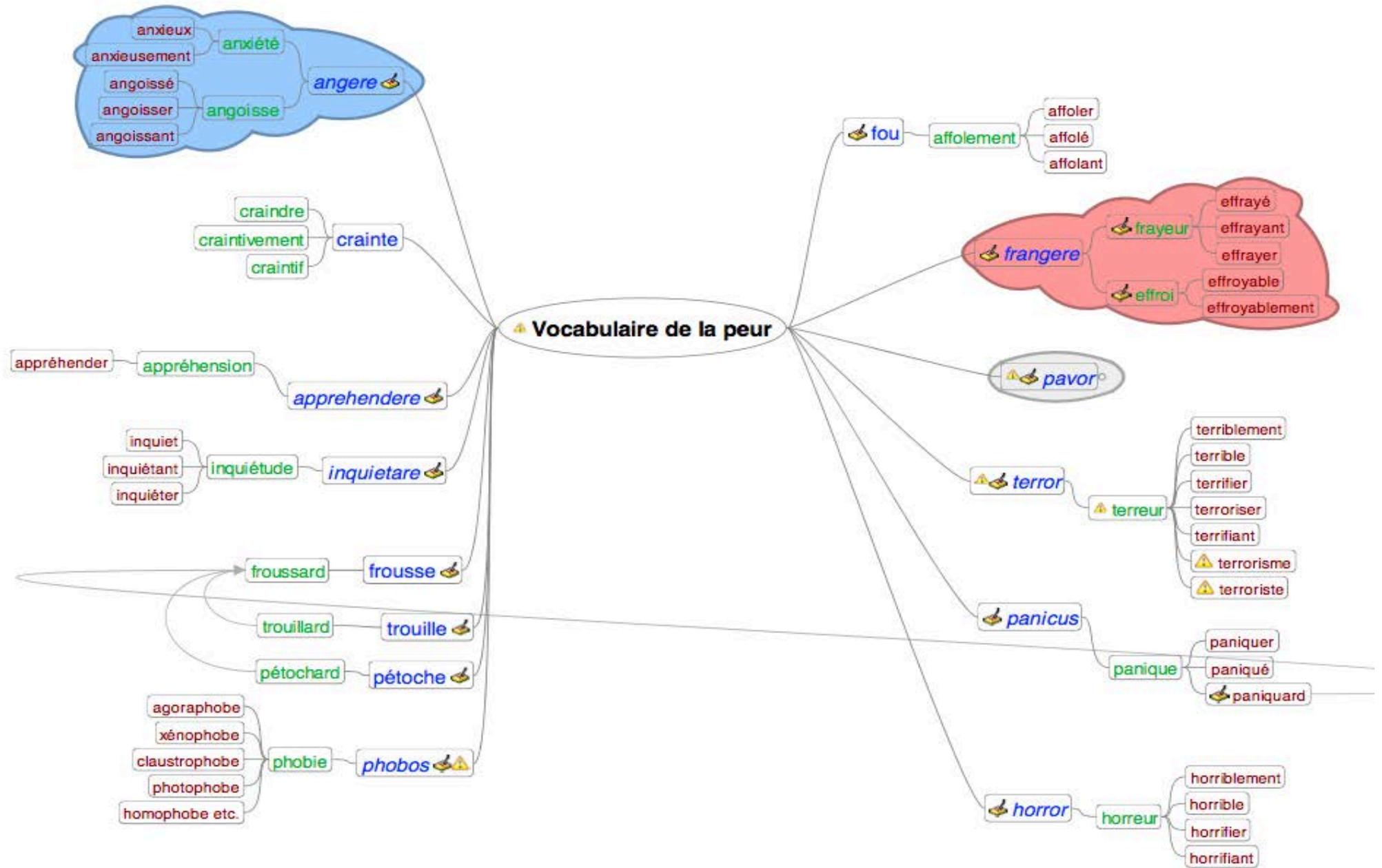
Si oui, cela permet au spectateur d'entrer dans la scène > effet immersif

Perspective / prolongeur

Elle est créée par l'ajout des plans

Ou elle est quasiment inexistante à cause d'un fond uni

Ouverture par un point de fuite



Exemples