



Compréhension écrite avec une carte mentale en ligne pour les élèves à besoins particuliers

publié le 28/06/2024

Descriptif :

Organiser une séance de compréhension écrite en demandant aux élèves de 4^e ou 3^e de créer une carte mentale pour repérer les idées principales du texte tout en s'assurant que tous les élèves puissent se mettre en activité.

Sommaire :

- Contexte et objectif de la séance
- Plus-value du numérique dans cette séance
- Modalités de mise en œuvre
- Déroulement de la séance
- Compétences travaillées
- Bilan critique de la séance

● Contexte et objectif de la séance

L'approche présentée vise à améliorer la compréhension écrite en LV2 espagnol en proposant une **approche inclusive** adaptée aux **besoins particuliers des élèves**. Ce procédé s'applique à toutes les compétences écrites (CE) abordées en cours, mettant l'accent sur la création de **cartes mentales** pour extraire les idées essentielles et les éléments importants des textes.

En effet, une pratique intéressante pour aborder la compréhension des textes consiste à demander aux élèves de créer des cartes mentales. Ces formulations synthétiques offrent une structure claire permettant aux élèves de repérer, de recopier ou de reformuler les idées principales qu'ils ont dégagées des textes. Cet outil permet aussi une approche très personnelle, offrant à chacun la possibilité de s'appropriier le texte, visualiser les concepts clés, ce qui favorise leur assimilation et leur **mémorisation**. Ainsi, les cartes mentales servent non seulement de support pour résumer le contenu des textes, mais également de moyen efficace pour **développer la capacité de synthèse et d'analyse des élèves**.

Dans cet article, l'attention est portée spécifiquement sur les **élèves à besoins particuliers**, tels que ceux qui sont contraints de travailler avec un ordinateur plutôt qu'un cahier traditionnel, ou ceux confrontés à des **difficultés d'écriture** (dyslexie, lenteur, problèmes de graphie). L'objectif principal est de permettre à tous les élèves de produire une réalisation de qualité équivalente et de favoriser leur compréhension des textes, sans exclure ceux qui rencontrent des difficultés à écrire.

Pour faciliter cette démarche, l'utilisation de l'application en ligne **Digimindmap** peut s'avérer utile. Cette plateforme permet aux élèves d'accéder facilement à un outil de création de cartes mentales sans nécessiter l'installation de logiciels, simplement en se connectant à internet.

En intégrant cette approche dans les séances de compréhension écrite, l'objectif est de créer un environnement d'apprentissage inclusif où chaque élève, indépendamment de ses capacités, peut participer activement et réussir l'activité proposée.

En fonction de nos objectifs pédagogiques, **deux approches sont envisageables**. **Dans un premier cas**, lorsque l'établissement dispose d'une salle informatique ou que les élèves ont accès à une valise mobile contenant des ordinateurs portables, tous les élèves de la classe peuvent travailler sur l'application Digimindmap. Cette méthode offre une expérience d'apprentissage homogène et permet à tous les élèves de bénéficier des avantages de la carte

mentale numérique. Cependant, cette approche requiert une organisation préalable importante de la part de l'enseignant. Il doit notamment réserver le matériel nécessaire, programmer l'utilisation de la salle informatique ou l'utilisation de la valise mobile, et s'assurer du bon fonctionnement de tous les équipements. Par ailleurs, cette méthode peut s'avérer énergivore pour l'enseignant, qui doit superviser l'utilisation des ordinateurs par l'ensemble de la classe, répondre aux questions techniques éventuelles et s'assurer que chaque élève progresse de manière appropriée dans son travail sur l'application.

Une deuxième option est de concentrer l'usage de l'application uniquement sur les élèves dotés d'un ordinateur. Cet article se concentre sur cette démarche qui répond à un besoin de **différenciation dans le cadre des cours habituels**, sans nécessiter une organisation anticipée ou la réservation d'une salle informatique. Elle offre donc une possibilité supplémentaire pour les **élèves à besoins particuliers** qui ont accès à un ordinateur, leur permettant de bénéficier d'un outil adapté. En adoptant cette méthode, les enseignants peuvent maintenir un environnement d'apprentissage inclusif pour l'ensemble de la classe. Privilégier cette approche flexible permet d'adapter les pratiques pédagogiques pour répondre aux besoins spécifiques des élèves, tout en garantissant une équité dans l'accès à l'activité proposée.

● Plus-value du numérique dans cette séance

La démarche choisie, où seuls les élèves munis d'un ordinateur travaillent sur l'application, la plus-value du numérique réside dans son aptitude à offrir une ressource appropriée pour les élèves à besoins particuliers. Grâce à l'utilisation de l'application **Digimindmap**, ces élèves peuvent bénéficier d'un outil flexible et adapté à leurs besoins spécifiques, facilitant ainsi leur participation active à la séance de compréhension écrite. Le numérique permet donc de proposer un environnement d'apprentissage inclusif pour l'ensemble de la classe, en offrant des **possibilités de différenciation sans nécessiter une importante organisation** préalable. L'intégration du numérique dans cette séance permet de répondre de manière efficace et équitable aux besoins divers des élèves, tout en favorisant leur mise au travail.

Par ailleurs, bien que d'autres logiciels de carte mentale soient disponibles, Digimindmap est une alternative pratique. Conforme au RGPD, intuitif et facile à prendre en main, Digimindmap est un outil pertinent pour les séances en classe, favorisant ainsi l'optimisation du temps de mise en activité.

● Modalités de mise en œuvre

- Niveau éducatif : 4ème ou 3ème
- Durée : 1 heure – une séance de cours
- Applications numériques utilisées :
 - La Digitale – Application : Digimindmap ou autre logiciel de carte mentale en ligne (RGPD)



Démonstration de Digimindmap (Vidéo PeerTube)

Démonstration de l'utilisation de Digimindmap en LV2 (espagnol). Découverte de quelques fonctionnalités.

- **Pré-requis :**
 - Présenter un texte à l'étude, qui peut être mis à disposition en version digitale pour les élèves concernés. Cela leur permettra de copier/coller des expressions selon leurs besoins.

- Avoir une connexion internet dans la salle de classe via le wifi.
- Avoir des ordinateurs ou tablettes
- Planifier le temps nécessaire pour présenter brièvement le logiciel et permettre sa prise en main par les élèves concernés.
- Prise en compte du soutien technique éventuel de l'enseignant pendant la séance.

● Déroulement de la séance

Nous débutons la séance par l'accueil des élèves, suivi d'une brève reprise de ce qui a été vu précédemment. Le cours se poursuit par la présentation du texte à étudier, suivi d'une première lecture. Nous abordons ensuite le texte à l'oral pour une première approche. Ensuite, nous expliquons le travail à effectuer : extraire et organiser les informations essentielles du texte sous forme de carte mentale.

Pendant que la plupart des élèves travaillent sur leur cahier, ceux ayant des **besoins particuliers**, généralement un ou deux dans la classe, sont pris en charge pour s'assurer qu'ils puissent accéder au logiciel. Nous leur montrons rapidement son fonctionnement, qui s'avère très facile et intuitif. Une fois cela fait, toute la classe est au travail. Nous restons disponibles pour répondre aux questions pendant cette **phase d'autonomie**.

La création de la **carte mentale** peut être réalisée de manière **individuelle, en binômes ou en équipes**, selon les objectifs de la séance et les modalités de travail choisies par l'enseignant.

Une fois le travail terminé, les élèves utilisant le logiciel exportent leur carte mentale sur leur ordinateur. Chaque élève repart ainsi avec sa propre carte mentale (format écrit ou numérique). En fonction de la difficulté et de la longueur du texte, nous pourrions envisager une mise en commun à la fin de l'heure ou lors de la séance suivante.

Exemple de carte mentale :



● Compétences travaillées

• Compétences disciplinaires :

- Lire et comprendre :
 - **Niveau A1** : Peut comprendre des textes très courts et très simples, phrase par phrase, en relevant des noms, des mots familiers et des expressions très élémentaires et en relisant si nécessaire.
 - Comprendre un récit court et simple, éventuellement avec l'aide d'illustrations, sur un sujet familier ou déjà connu (relevant des thèmes culturels au programme).
 - Se faire une idée du contenu d'un texte informatif simple, surtout s'il est accompagné d'un document visuel (affiches, annonces, court article de presse, etc.).
 - **Niveau A2** : Peut comprendre de courts textes simples sur des sujets concrets courants avec une fréquence élevée de langue quotidienne.
 - Trouver un renseignement spécifique dans des documents informatifs simples (prospectus, menus, annonces, horaires).
 - Identifier l'information pertinente sur la plupart des écrits descriptifs simples.
 - Comprendre une lettre personnelle simple et brève.
 - Saisir la trame narrative d'un récit portant sur un sujet familier ou déjà connu (relevant des thèmes culturels du programme) si celui-ci est clairement structuré.

• Compétences du CRCN mises en œuvre par les élèves :

- ▶ [CRCN : consulter le tableau avec une entrée par compétence](#)
- Communication et collaboration :

- S'insérer dans le monde numérique
- Création de contenus :
 - Développer des documents textuels multimédia
 - Adapter les documents à leur finalité
- Environnement numérique :
 - Évoluer dans un environnement numérique

Il est à noter que seuls les élèves utilisant le logiciel de création de carte mentale auront l'opportunité de développer les compétences mentionnées.

- **Compétences du CRCN-Edu mises en œuvre par l'enseignant :**

- ▶ [CRCN-Edu : Domaines et compétences](#) 

- Environnement professionnel :
 - Agir en faveur d'un numérique professionnel sûr et responsable
 - Adopter une posture ouverte, critique et réflexive
- Ressources numériques :
 - Sélectionner des ressources
- Enseignement - Apprentissage :
 - Mettre en œuvre
- Diversité et autonomie des apprenants :
 - Différencier
 - Engager les apprenants

- **Bilan critique de la séance**

Une séance de ce type met en lumière plusieurs points positifs ainsi que des points de vigilance.

Parmi les aspects positifs, **la différenciation a été efficacement mise en œuvre**, permettant à tous les élèves de s'engager dans l'activité. Chaque élève avait la possibilité de réussir l'activité, quelles que soient ses modalités de travail. De plus, le fait que tous les élèves repartent avec une trace écrite de leur travail constitue un atout non négligeable.

Cependant, certains points d'attention méritent d'être mis en lumière. La fiabilité de la connexion wifi ou internet reste un aspect essentiel, car elle conditionne le bon déroulement de l'exercice. Il est également important d'avoir préalablement pris en main le logiciel pour être en mesure d'assister les élèves en cas de besoin. De plus, il est pertinent de tenir compte du fait que **tous les élèves ne possèdent pas les mêmes compétences numériques**. Certains auront besoin de plus d'aide et de guidage que d'autres pour maîtriser l'outil et réussir l'activité.

En conclusion, la démarche adoptée présente un **véritable intérêt en offrant une option concrète et efficace d'inclusion des élèves à besoins particuliers** sans nécessiter une organisation déraisonnable et chronophage de la part de l'enseignant. En outre, si cette approche est utilisée régulièrement, elle permettra aux élèves de gagner en aisance et en rapidité dans la mise au travail avec l'outil présenté.

Modèle SAMR :

Où en est-on avec ce projet ?

- ▶ [Modèle SAMR de Ruben Puentedura](#) 

- **Amélioration**

- Substitution : Digimindmap offre la possibilité de passer de la carte mentale manuscrite à la création numérique.
- Augmentation : Grâce à l'utilisation de l'application, les élèves à besoins particuliers peuvent produire un travail équivalent à celui de leurs pairs qui travaillent à la main.

- **Transformation**

- **Modification** : L'intégration de l'application lors de la séance permet une pratique inclusive en cours. Tous les élèves réalisent la même activité, mais le support utilisé peut varier. Certains travaillent à la main tandis que d'autres utilisent l'ordinateur. Ainsi, les élèves ayant des besoins spécifiques ne sont pas mis de côté mais peuvent s'impliquer activement dans la tâche proposée.



**Académie
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.