



# S'appropriier le vocabulaire de la lecture d'images avec la carte heuristique

publié le 28/08/2010

## Fiche 2.16 -recherche collective- outil freemind

---

### Descriptif :

Analyse d'image - Utiliser le logiciel de création de cartes heuristiques Freemind pour faire le bilan d'une recherche individuelle

---

#### ○ Activité

Utiliser le logiciel de création de cartes heuristiques Freemind pour faire le bilan d'une recherche individuelle.

#### ○ Contexte didactique

En 5e, début d'une séquence sur l'image -ou l'histoire des arts - travail à partir d'images sélectionnées dans le manuel des élèves

#### ○ Contraintes matérielles

Une salle équipée d'un vidéo projecteur. Avoir [téléchargé le logiciel Freemind](#) qui peut être aussi enregistré sur une clé USB (choisir la version « portable ») et directement disponible en toutes situations.

#### ○ Préparation

Prendre en main le logiciel Freemind très simple : deux fonctions à connaître : touches Inser / Suppr / Entr. Temps de prise en main une à deux minutes. On peut en savoir plus sur le site de [Framasoft](#) (logiciels libres et notamment portables) On peut préparer la base du schéma (titre central + 3 branches). Le professeur sélectionne les images grand format qu'on trouve le plus souvent en tête de chapitre dans le manuel. Il en dresse une liste - page, titre, auteur, références. Il demande à chaque élève, à la maison, de choisir une des images (environ 10) de justifier son choix. Puis d'énoncer ce qui l'a frappé dans les trois domaines suivants :

- Comment c'est fait
- Ce que ça représente (ou "ce que ça raconte")
- Ce que ça évoque (souvenirs, émotions, sensations, sentiments...)

Cf. Exemple de travail de recherche 2010 en annexe

#### ○ Compétences nécessaires au professeur

Avoir pris en main Freemind ; savoir mettre en route un vidéo projecteur

#### ○ Plus-value

Le fait de compléter le schéma à partir des propositions de tous les élèves permet d'aborder le vocabulaire descriptif de l'image de façon intuitive. Le schéma se construit collectivement, on peut en garder une image et y faire appel à chaque fois que souhaitable, en développer une ou plusieurs branches.

#### ○ Récit bref

La séance, d'une heure environ débute par la prise en main par un élève, performant dans la saisie au clavier, du

logiciel Freemind. Manuel ouvert, on prend les images dans l'ordre des pages et les élèves qui ont choisi l'image sont sollicités pour lire ce qu'ils ont écrit dans leur travail maison. Ceux qui n'ont pas choisi l'image peuvent ensuite ajouter des remarques et commentaires. Au fur et à mesure des remarques, on complète le schéma (en annexe, le schéma réalisé avec une classe de 5e à partir des 10 images grand format prises dans le manuel). Le professeur et la classe indiquent à l'élève au clavier où placer la remarque, où développer une nouvelle branche. Généralement, une heure suffit pour compléter ce schéma.

#### ○ Compétences B2i

- C.2.7 : Je mets mes compétences informatiques au service d'une production collective.

B.L.

#### Documents joints

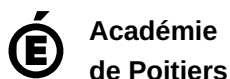
 [Bilan "Image"](#) (PDF de 187.2 ko)

 [Réagir à une image : consignes](#) (PDF de 77.8 ko)

 [S'approprier le vocabulaire de la lecture d'images avec la carte heuristique](#) (PDF de 253.8 ko)

Fiche n° 2.16

Version imprimable



**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.**