

Durée.....1

Modalités.....1

Description.....2

    Intérêts de la technique.....2

    Mots-clés :.....2

Déroulement.....2

Conseils.....3

    Activités synchrones / asynchrones :.....3

Logistique.....3

<b>Durée</b>	<b>Modalités</b>	
Une <b>technique</b> nécessite moins de 30 minutes, parfois 5 minutes suffisent pour être réalisée. Elle peut être réalisée à une ou plusieurs reprises dans le cadre d'une unité d'enseignement.	Synchrone	X
	Asynchrone	X

## Description

Technique qui permet de représenter graphiquement et visuellement une problématique, une idée, un concept, un planning, un discours, un texte...Son principe repose sur la similarité entre le fonctionnement du cerveau et la représentation hiérarchique des idées à l'image de notre réseau de neurones.

La carte mentale représente quatre caractéristiques essentielles : le sujet principal est placé au centre, les sujets secondaires se ramifient par association comme des branches autour du sujet principal, les branches comportent idéalement une image ou un mot-clé qui résume l'idée principale qu'elle porte, les thèmes de moindre importance sont également représentés sous forme de branches partant des branches plus centrales. Les branches forment une structure nodale. La carte mentale peut être personnalisée à l'aide de couleurs, de dessins, d'images, de symboles, de courbes et de codes.

## Intérêts de la technique

- Elle offre une possibilité de matérialisation et de structuration autre que les plans, les diagrammes, les tableaux...
- Sa réalisation peut être individuelle ou collective.
- Elle peut être utilisée dans le cadre du brainstorming pour relier les idées entre elles, les regrouper.
- Elle peut servir à réaliser des synthèses de connaissances.
- Elle peut être préalable à la rédaction d'un plan linéaire

## Mots-clés :

Technique, représentation graphique, représentation visuelle, observation, exploration

## Déroulement

	Tâches de l'enseignant.e	Tâches des étudiants
Préparation	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Définir les objectifs d'apprentissages</li> <li>• Préparer le sujet à travailler,</li> <li>• Créer l'environnement d'apprentissage (présentiel ou virtuel...)</li> </ul>	
Mise en œuvre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Présenter le sujet à travailler,</li> <li>• Questionner les étudiant(s),</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participer aux échanges</li> <li>• Noter les idées, concepts ...</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stimuler et structurer les échanges,</li> <li>• Modéliser les échanges sous forme de carte mentale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modéliser les échanges sous forme de carte mentale</li> </ul>
--	--	--

### Conseils

#### Activités synchrones / asynchrones :

La carte mentale peut s'effectuer en ligne et être partagée. Les logiciels permettent l'ajout de commentaires, de notes, de liens, de fichiers joints, de photos, de vidéos, de tâches. Elle peut également être couplée avec un outil de gestion de tâches et de collaboration. défaut de logiciel de carte mentale en ligne, on peut aussi prendre des photos des cartes mentales réalisées en présentiel et les partager pour complément.

### Logistique

#### Ressources

**Humaines**  
Enseignant

**Organisationnelles - Supports pédagogiques**  
Outil de cartes mentales numériques éventuellement

#### Espaces

##### Physiques

Amphithéâtre(s)  
Espace(s) avec visio  
Salle(s) de collaboration  
Salle(s) en îlots  
Laboratoires Plateforme

##### Numériques

Plateforme Madoc

### Matériels

#### Outils numériques

Ordinateurs

Smartphones

Tableaux-TBI

Mur(s) d'affichage virtuel(s) (tablettes d'affichage...)

Appareil photos

#### Outils pédagogiques

Mur(s) d'affichage physique(s) (tableaux liège, réglettes...)

Papier grand format