

Résumé de Philosophie Politique avec *mindmeister*

Girard Noriane

noriane.girard@unifr.ch

Branches d'enseignement :
Mathématiques et Philosophie

DEEM 2018



Table des matières

Introduction.....	2
Scénario pédagogique	3
Objectifs généraux et spécifiques visés.....	3
Prérequis en TIC	3
Durée du projet	3
Matériel nécessaire	4
Déroulement du scénario.....	4
Prolongements possibles.....	5
Analyse du scénario pédagogique.....	6
Analyse <i>a priori</i>	6
Analyse <i>a posteriori</i>	7
Références bibliographiques	8

Introduction

Le projet décrit et analysé dans ce travail est mis en application dans une classe de troisième année du collège, en cours de philosophie. J'ai choisi de traiter la thématique de la synthèse collaborative et coopérative. Tant la capacité de synthèse que la capacité de dialogue qui prend forme en phase collaborative sont importantes dans l'enseignement de la philosophie et présentent dans le plan d'études gymnasiales de philosophie.

Mon projet est de mettre en place un dispositif menant les élèves à réaliser le résumé d'un chapitre de philosophie politique sous forme de carte d'idée. Des binômes sont formés afin de compléter le résumé de leçon en leçon. Ce projet se déroule donc tout au long du chapitre et a principalement lieu en dehors des heures de classe.

La durée du projet est d'environ deux mois et cela est nécessaire pour que tous les binômes puissent résumer une leçon : avec 24 élèves, j'ai formé 12 binômes et comme j'enseigne deux heures par semaine, le projet doit durer au minimum 6 semaines (sans compter les vacances et les heures qui tombent). Le choix d'un logiciel collaboratif était nécessaire pour que toute la classe puisse participer à la création du résumé sans devoir à chaque fois envoyer un mail contenant le document modifié (ce qui n'est pas pratique et empêche le travail simultané).

Il est innovant, pour les élèves de cette classe, de participer à la production du résumé, jusque-là mon enseignante formatrice et moi-même distribuions des résumés complets. Il est également innovant pour les élèves de réaliser une carte d'idée, certains n'en avaient jamais faites alors que ce type de production et cette stratégie d'apprentissage me paraissent très intéressants pour les élèves. De plus, cette carte d'idée est réalisée de manière collaborative, ceci est aussi une nouveauté pour les élèves.

Avec ce lien <https://mm.tt/1055042852?t=LZBuyr60ug> vous pouvez accéder au résumé produit par la classe.

En ce qui concerne les licences, le scénario a une licence by, et le résumé *mindmeister* a une licence by-ny-nd.

Scénario pédagogique

Objectifs généraux et spécifiques visés

Le premier objectif général visé par ce projet est la capacité de synthétiser et organiser les savoirs abordés en cours. Le plan d'études gymnasiales de philosophie de Fribourg stipule que la rédaction sous diverses formes permet à l'élève de s'approprier diverse modes de pensée et de matérialiser sa capacité de synthèse. À terme, les élèves doivent être capables de produire un texte suivi, mais l'organisation de la pensée sous forme de carte d'idée, permet aux élèves de cibler les éléments importants et de conscientiser les liens présents entre eux. François Jourde le dit également : la prise de note en carte d'idée force à la synthèse et permet aux élèves de faire et voir de nouveaux liens. (Jourde, 2015, vidéo)

Le deuxième objectif général visé est la réalisation d'une carte d'idée en coopération et collaboration à l'aide d'un outil TIC. En effet, le plan d'études romand nous demande de développer chez les élèves la capacité à exploiter l'écriture et les instruments de la communication pour échanger et pour produire des documents. Tout comme le plan d'études cadre pose comme objectif la capacité d'utiliser diverses applications courantes de l'informatique. Et le *Concept cantonal pour l'intégration des MITIC dans l'enseignement 2017-2021* nous demande de développer des compétences transversales telles que la collaboration et les stratégies d'apprentissages.

La traduction de ces objectifs généraux en objectif spécifique est la suivante : les élèves sont capables, à deux, de compléter la carte d'idée en y ajoutant les éléments importants nouveaux vus au cours d'une leçon. Cela implique que les élèves soient capables d'utiliser le logiciel proposé (*mindmeister*), qu'ils soient capables de déterminer quels éléments du cours sont nouveaux et importants, de formuler clairement les savoirs vus en cours et de les organiser les uns par rapport aux autres.

Prérequis en TIC

Ce scénario pédagogique nécessite que les élèves aient accès à un ordinateur. Ceci n'est pas problématique puisque la plupart des élèves ont un ordinateur privé, les autres ont la possibilité d'utiliser ceux de la bibliothèque (les délais sont annoncés suffisamment à l'avance et sont suffisamment longs pour que les élèves puissent s'organiser afin de prévoir une éventuelle plage horaire à la bibliothèque). Il est également possible d'utiliser un smartphone pour réaliser le travail que je leur demande, mais la réalisation est moins aisée. Cependant, la consultation du résumé peut tout à fait se faire à l'aide d'un smartphone.

Puisqu'une brève explication du fonctionnement de l'outil utilisé sera faite en classe, il n'est pas nécessaire que les élèves aient des connaissances préalables de cet outil. Cette explication n'a pas besoin d'être trop longue puisque l'outil utilisé (*mindmeister*) est facile de prise en main.

Durée du projet

Ce projet se déroule en parallèle de la totalité du chapitre de philosophie politique, de la mi-mars à la mi-mai.

Matériel nécessaire

Le logiciel utilisé pour réaliser ce projet est le logiciel *mindmeister* qui permet de créer des cartes d'idées de manière collaborative gratuitement et sans que les élèves aient à se faire un compte. J'ai comparé plusieurs logiciels avant de choisir celui-ci ; mon choix s'est porté sur *mindmeister* puisqu'il permet une collaboration en ligne en temps réel, que les élèves peuvent y accéder sur leurs smartphones sans créer de compte et qu'il était possible de l'utiliser gratuitement.

Il n'y a pas de matériel nécessaire en classe, puisque les élèves utilisent un ordinateur ou leur smartphone en dehors des heures de cours pour travailler sur le résumé.

Pour ma part, j'ai dû me faire un compte sur *mindmeister* et j'ai ensuite pu transmettre aux élèves un lien leur permettant de modifier la carte d'idée que j'avais créé. La version gratuite de *mindmeister* ne permet malheureusement pas toutes les fonctionnalités ; par exemple, on ne peut avoir que trois cartes d'idées sur un compte gratuit et on ne peut pas imprimer une carte d'idée. Je ne regrette pas d'avoir testé avec la version gratuite, cela permet de se faire une idée des possibilités sans investissement financier. Mais si l'on souhaite utiliser *mindmeister* de manière régulière, un compte payant est à mon avis nécessaire.

Voici le lien pour accéder au logiciel : www.mindmeister.com.

Et voici le lien que j'ai envoyé aux élèves pour qu'ils puissent compléter et consulter le résumé : <https://mm.tt/1055042852?t=LZBuyr60ug>.

Déroulement du scénario

Pour expliquer le déroulement de mon scénario, je ne vais pas proposer de canevas puisque les éléments importants ont eu lieu en dehors des heures de classe.

La première étape est une étape de préparation pour l'enseignant. Il faut choisir un logiciel, créer une carte d'idée et s'assurer que le chapitre que l'on demande de résumer aux élèves peut être présenté sous forme de carte d'idée.

La deuxième étape est une étape organisationnelle qui s'est faite en collaboration avec la classe. J'ai prévu un temps dans une leçon du chapitre précédent (au moins deux leçons avant le début du chapitre) pour informer les élèves de ce projet et leur demander de former des groupes (la formation des binômes devait m'être envoyée par mail). Puis j'ai attribué une date à chaque groupe ainsi qu'une date limite pour compléter le résumé, ceci a été transmis aux élèves avant le début du chapitre et a été affiché en classe. Remarquons que les horaires se prêtaient particulièrement bien à cet exercice puisque les cours ont lieu le lundi et le jeudi. (Si les cours ont lieu deux jours consécutifs, il est plus difficile de trouver une date limite pour compléter le résumé avant le prochain cours permettant à l'enseignant de corriger le travail.)

La troisième étape a lieu au début du chapitre, il faut prévoir une dizaine de minutes pour montrer le logiciel aux élèves, faire un exemple en classe et leur dire que le lien pour y accéder leur a été envoyé par mail. Il faut leur montrer comment ajouter un élément sur la carte d'idée, comment ajouter un commentaire à cet élément, comment le déplacer, comment créer de nouveaux liens, comment revenir en arrière.

La quatrième étape a lieu tout le long du chapitre : chaque groupe complète le résumé après un cours, je corrige leur travail et rédige un feedback d'une page A5 que je leur transmets avec des commentaires oraux au cours d'après. (Il n'y a pas d'évaluation sommative de leur travail, seulement cette évaluation formative sous forme de feedback. Les élèves doivent améliorer leur travail s'il n'est pas suffisamment complet et correct pour servir de résumé à toute la classe.) Après chaque correction, je fais une sauvegarde sur un document non accessible aux élèves afin de m'assurer que les suivants ne puissent pas faire trop de dégâts avec de mauvaises manipulations.

Tout à la fin du chapitre, j'ai prévu 25 minutes en classe pour faire un retour sur ce projet. Les 15 premières minutes seront consacrées au contenu : nous parcourrons la carte d'idée ensemble. Cela me permettra de faire un rappel avant l'évaluation et les élèves pourront poser leurs questions. Ensuite, je leur demanderai un retour sur ce qu'ils pensent de ce logiciel, de son utilisation et de cette forme de résumé.

Prolongements possibles

À l'aide de ce projet, les élèves ont découvert une nouvelle manière de résumer : la carte d'idée (plusieurs élèves n'avaient jamais fait de carte d'idée) ; et ils connaissent un logiciel qui leur permet de le faire gratuitement en collaborant avec leurs camarades. Ils ont donc appris une nouvelle stratégie d'organisation des connaissances et savent produire une carte d'idée avec un logiciel informatique.

Une faiblesse de ce projet est qu'il propose aux élèves un logiciel et une nouvelle manière de résumer sans entraîner leur capacité critique à choisir eux-mêmes le logiciel. En effet, j'ai choisi seule le logiciel. Après utilisation, leur avis sur le logiciel est demandé, mais le choix du logiciel adéquat n'est pas entraîné. Pour développer les compétences critiques des élèves lors du choix d'un logiciel, j'aurais pu demander aux élèves de choisir un logiciel en fonction des besoins et des objectifs du projet, nous aurions pu discuter de ce choix en classe. De cette manière, la prochaine fois qu'ils voudront faire une carte d'idée, ils sauront choisir un logiciel adapté à leurs objectifs et leurs besoins.

Analyse du scénario pédagogique

Analyse *a priori*

Depuis le début de l'année, mon enseignante formatrice distribue aux élèves des résumés à la fin de chaque chapitre. Nous avons continué à le faire en phase II du stage, mais cela m'ennuyait, car j'estime que les élèves obtenant une maturité gymnasiale doivent être capables de résumer eux-mêmes un chapitre de philosophie et ce n'est pas en leur distribuant des résumés que l'on va développer cette capacité. En même temps, j'estime que nous ne pouvons pas arrêter de distribuer des résumés en cours d'année, ce serait une rupture du contrat didactique. J'ai donc cherché un moyen pour que les élèves aient toujours un résumé à la fin du chapitre (résumé qui peut les aider dans la préparation de l'évaluation), mais que ce ne soit pas moi qui le distribue. C'était pour moi important que les élèves participent à la création de ce résumé pour les entraîner à sélectionner les éléments importants du cours, à faire des liens entre les différentes notions abordées et à formuler des définitions et des explications de manière correcte et complète.

J'ai choisi de faire une carte d'idée collaborative et coopérative avec la classe afin de développer leur capacité à synthétiser et organiser la matière. Cette carte d'idée est réalisée de manière coopérative¹ dans le sens où le travail est réparti entre les différents binômes : chaque binôme est responsable du résumé d'une partie du cours. Cela est nécessaire pour que tout le monde puisse vraiment travailler (on ne peut pas réellement collaborer à 24). Et la réalisation est également collaborative² dans le sens où les deux élèves travaillant sur la même partie du cours doivent travailler ensemble sur la même tâche, ils sont deux pour pouvoir s'aider mutuellement, mettre leurs notes en commun et discuter des éventuels problèmes de compréhension qu'ils rencontrent.

J'ai choisi de faire faire aux élèves ces résumés en dehors des cours et non pas en présence en classe, car selon moi, le travail de résumé est un travail de relecture, de réappropriation et de réorganisation de la matière qui se fait mieux en étude qu'en présence en classe. Une autre raison de ce choix est plus pratique : si cela est fait en classe, tous les élèves travailleront en même temps sur la carte d'idée et les risques de problèmes informatiques, lenteur du logiciel ou autres sont alors très élevés.

Mon choix s'est porté sur un logiciel de carte d'idée collaborative, *mindmeister*, pour les raisons citées ci-dessus (gratuité, accessible sans compte et sur un smartphone) et pour que les élèves découvrent un nouveau type de document collaboratif en plus de *Google doc*, qu'ils connaissent déjà et que j'avais déjà utilisé plus tôt dans l'année. Toutes les possibilités qu'offrent les cartes d'idées pour organiser différemment la matière sont aussi très intéressantes à transmettre aux élèves, je pense que cela peut particulièrement aider les élèves visuels. Cela me paraît important de proposer au moins une fois aux élèves de travailler avec une carte d'idée pour qu'ils puissent adopter ce mode

¹ La coopération ne suppose pas d'interaction entre les individus. Ceux-ci opèrent ensemble, se partagent les tâches et les mettent en commun par juxtaposition. Le résultat obtenu est alors une somme des résultats individuels.

² La collaboration suppose l'interaction entre les individus. Ceux-ci travaillent ensemble, élaborent en commun une solution négociée et consensuelle. La collaboration est un engagement mutuel et le résultat obtenu est supérieur à la somme des résultats obtenus individuellement.

de pensée s'il leur convient mieux. Et ils ont appris à produire des documents informatiques à l'aide d'une nouvelle application, comme le demande le plan d'études cadre.

Analyse a posteriori

Vous pourrez accéder au résumé qui a été produit avec les élèves à l'aide de ce lien : <https://mm.tt/1055042852?t=LZBuyr60ug>. La classe a réussi à faire un résumé complet et correct à l'aide de mes feedbacks.

Le travail de correction et de rédaction des feedbacks pour les binômes fut plus chronophage que prévu et également plus intéressant. Cela m'a permis d'avoir un miroir sur les cours que j'avais donnés, en effet, lorsque les élèves ont écrit des choses incorrectes dans le résumé, je me suis demandé s'ils avaient mal compris ou si j'avais mal expliqué. Les commentaires oraux m'ont permis de discuter avec eux et parfois je me suis rendu compte qu'ils avaient bien compris et étaient capables d'expliquer par oral, mais que lorsqu'ils passaient au langage écrit cela ne fonctionne plus, parfois je me suis rendu compte que je n'avais effectivement pas été assez claire dans mes explications. Sur ce point, je conseille à tout enseignant de demander à ses élèves de résumer leurs cours et de lire ces résumés, cela est très instructif.

J'ai rencontré un problème en fin de chapitre : comme il était important que les élèves aient un résumé complet et correct pour préparer l'évaluation, je n'ai pas pu attendre que les derniers binômes fassent les améliorations eux-mêmes, j'ai dû les faire à leur place. Si c'était à refaire, je prévois donc une semaine entre la fin du chapitre et l'évaluation. Ou je m'arrangerais pour que tous les élèves aient résumé un cours une semaine avant l'évaluation (il est possible de prévoir des activités de synthèses ne nécessitent pas d'ajout au résumé).

Comme cet exercice était à faire en devoirs, j'ai eu quelques soucis pour que certains groupes le fassent effectivement. Mais en rappelant en début d'heure au binôme concerné que son tour de compléter le résumé était arrivé, je n'ai plus eu ce genre de problème.

Un autre problème rencontré est la délicatesse d'utilisation de *mindmeister* lorsque la carte d'idée est grande. Il arrive souvent qu'une case soit déplacée lors de la consultation avec un smartphone. Il aurait donc fallu transmettre aux élèves un lien ne permettant pas la modification de la carte d'idée, mais seulement sa consultation, une fois le résumé terminé pour éviter les modifications involontaires. Les élèves auraient également souhaité avoir une trace papier du résumé pour pouvoir le classer, ce qui serait possible avec la version payante de *mindmeister*.

Références bibliographiques

Apprentissage collaboratif. (s. d.). Dans *EduTech Wiki*. Repéré le 30 mai 2018 à http://edutechwiki.unige.ch/fr/Apprentissage_collaboratif

Conférence intercantonale de l'instruction publique de la Suisse romande du Tessin. (2010). *Plan d'Études Romand*. Repéré à <https://www.plandetudes.ch/web/guest/fg/cg3/>

Conférence suisse des directeurs cantonaux de l'instruction publique. (1994). *Plan d'études cadre pour les écoles de maturité*. Repéré à <http://www.edk.ch/dyn/16673.php>

Direction de l'instruction publique, de la culture et du sport DICS. (2017). *Concept cantonal pour l'intégration des MITIC dans l'enseignement 2017-2021*. Repéré à http://www.fr.ch/dics/fr/pub/actualites.cfm?fuseaction_pre=Detail&NewsID=60390

Frayssinhes, J. (2016). Apprendre sur les réseaux numériques : collaboration, coopération et innovation pédagogique. *Innovations Pédagogiques, nous partageons et vous ? Oser l'innovation pédagogique, Réflexion*, 3(1), 12-26. Repéré à <http://www.walderpublications.ch/wp-content/uploads/2016/10/31FRAYSSINHES.12-26.pdf>

Jourde, F. (2007, 11 novembre). Travailler avec des cartes d'idées (cartes mentales) [Billet de blogue]. Repéré à <https://profjourde.wordpress.com/2007/11/11/travaillez-avec-des-cartes-mentales/>

LUDOVIAMAGAZINE. (2015, 1^{er} septembre). *François Jourde "La prise de note en classe avec le numérique"* [Vidéo en ligne]. Repéré à https://www.youtube.com/watch?v=1UKLFKdsOEo&list=PLmUaQkGIUqH4u7nyOHSkN4_5YiKybqyzl&index=2

Service de l'enseignement secondaire du deuxième degré S2. (2014). *Plan des études gymnasiales, Domaine des sciences humaines, Philosophie*. Repéré à <http://www.fr.ch/s2/fr/pub/voies-formation/maturite-gymnasiale/contenu-de-la-formation.htm#i293915>

<http://guides.bib.umontreal.ca/disciplines/20-Citer-selon-les-normes-de-l-APA?tab=108>