



« La découverte du logiciel par les élèves est essentielle pour qu'ils se sentent plus à l'aise, ils trouvent eux-mêmes les fonctionnalités et la mise en commun est très intéressante. Le projet est monté intégralement par eux, ils vont l'alimenter, ils connaissent ainsi mieux les étapes du projet. »

– Isabelle

Enseignante en Vente au Lycée Emile Zola de Bar-le-Duc



Isabelle

Enseignante en Vente au Lycée
Emile Zola de Bar-le-Duc

Ambition 21 Numavenir :

1. Renforce la persévérance scolaire par le numérique
2. Participe aux objectifs de l'Union Européenne de limiter à 9,5 % le taux de jeunes en dehors de tout système de formation et sans diplôme du secondaire
3. Accompagne la transformation de la voie professionnelle, catalyseur de compétences attendues dans l'exercice d'une activité professionnelle

Témoignage Lycée Emile Zola



Contexte du projet

Pour Isabelle, enseignante au LP ZOLA de Bar-le-Duc, la carte mentale et le logiciel MindView, sont les outils de la préparation de projets. Aussi, c'est dans le cadre du lancement de son projet de Marché de Noël qu'elle a fait découvrir l'utilisation de la carte mentale à ses élèves de CAP 1, puis celle du logiciel MindView.

Objectifs du projet

Le but du projet de cette classe de CAP est de vendre des articles conçus par les élèves eux-mêmes, sur un stand du marché de Noël. Il appartient aux élèves de construire l'ensemble du projet, en partant de l'organisation de la production d'objets, jusqu'à la mise en place du stand et la vente sur le marché.

Initiation à la carte mentale

Pour aider les élèves à s'organiser, l'enseignante les questionne pour qu'ils apportent leurs idées puis elle dessine une carte mentale au tableau, avec au centre, le thème du projet et toutes les idées des élèves en sous branches. Elle leur précise que lorsque l'on monte un projet, la carte mentale est le moyen de réunir toutes les idées et de les hiérarchiser. Les élèves participent oralement, vont écrire leurs idées au tableau, ils ne prennent pas de notes, ils n'ont aucun support. Ils se positionnent sur ce qu'ils aimeraient réaliser comme action.

« Cet outil est génial, les élèves n'utilisent pas seulement un logiciel, ils sont tout de suite dans le projet. C'est un vrai outil dans le montage du projet. »

Découverte de MindView en autonomie par les élèves

Lors d'une deuxième séance, Isabelle commence par vérifier ce que les élèves ont retenu de la séance de préparation du projet de la veille, puis elle leur annonce l'objectif du jour qui est de réaliser sur informatique la carte mentale qu'ils ont créé la veille grâce au logiciel MindView. Elle a choisi de laisser les élèves découvrir le logiciel seuls et en autonomie afin qu'ils soient rapidement à l'aise avec l'outil : « La découverte du logiciel par les élèves est essentielle pour qu'ils se sentent plus à l'aise, ils trouvent eux-mêmes les fonctionnalités et la mise en commun est très intéressante. »

Valorisation du travail de l'élève

« Le projet est monté intégralement par eux, ils vont l'alimenter, ils connaissent ainsi mieux les étapes du projet. » Ainsi, après les avoir amenés à ouvrir MindView, elle guide et encourage les élèves qui n'osent pas. Lorsqu'un élève trouve une nouvelle fonctionnalité, elle utilise le vidéo projecteur pour le présenter aux autres et les invite à l'utiliser également. Il est ainsi valorisé.

Ressource numérique facile à prendre en main et qui aide beaucoup les élèves ayant une mémoire visuelle

Les élèves n'éprouvent pas de grandes difficultés dans la phase de découverte, à part ne pas oser faire les choses au début, mais Isabelle constate que cela passe vite. Elle constate de surcroît que les élèves arrivent à réaliser seuls la carte mentale sur MindView, rien qu'en utilisant leur mémoire visuelle (carte mentale de la première séance au tableau) et les idées qu'ils ont eux-mêmes proposées. « Cet outil est génial, ils n'utilisent pas seulement un logiciel, ils sont tout de suite dans le projet, « Mme on a trouvé ça comme élément, on a trouvé ça ... » ensuite on met tout en commun et ça c'est très sympa. C'est un vrai outil dans le montage du projet ».

Conseils pour les enseignants

Isabelle estime qu'il faut savoir l'utiliser au bon moment, afin de changer de support et de varier les méthodes d'apprentissage, d'attiser la curiosité des élèves pour obtenir une meilleure écoute autour d'une nouveauté, mais ne pas tomber dans la répétition.