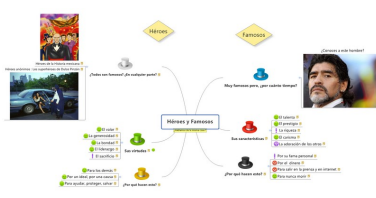


<http://espagnol.spip.ac-rouen.fr/?Organiser-sa-prise-de-parole-en-continu>



La carte heuristique pour organiser sa prise de parole en continu

- Numérique éducatif - Usages pédagogiques en cours -



Date de mise en ligne : vendredi 15 mai 2015

Copyright © Espagnol - Académie de Rouen - Tous droits réservés

Des outils pour des usages pédagogiques

La compétence discursive

Le prise de parole en continu fait partie des cinq compétences linguistiques travaillées en cours de langue. Avec l'introduction en classe des dispositifs d'enregistrement numérique, il devient possible d'entraîner plus régulièrement les élèves et de mesurer les progrès réalisés par chacun.

Deux critères servent généralement à apprécier ce type de prise de parole : la pertinence du propos en lien avec la nature de la tâche proposée (problématique, question...) souvent conditionnée à une certaine durée (le développement) et le critère de correction et richesse linguistiques.

Des premières années d'apprentissage en LV jusqu'au cycle terminal, ces prises de parole vont devenir de plus en plus longues (5 à 10 minutes exigibles au bac) tout en restant les plus autonomes et personnelles possibles.

Dans ce contexte, se pose assez vite la question de l'enchaînement des idées, de leur organisation y compris dans des activités simplement descriptives. Cette cohérence du propos est valorisée mais demande chez les élèves un travail formel et conceptuel assez difficile à appréhender et rarement explicité en classe de langue car secondaire eu égard aux objectifs culturels et linguistiques qui priment tout naturellement.

Cette prise de parole en continu est d'ailleurs en soi une forme d'expression personnelle assez peu "naturelle", contrairement à la situation dialoguée. Elle nous renvoie à des situations où le locuteur est conférencier, présentateur, homme politique, avocat, professeur... bref aux situations de discours, de monologues, et l'on sait l'importance de l'organisation et l'enchaînement des idées quand il s'agit d'informer, d'instruire, de convaincre, de séduire un auditoire.

Le travail de cette compétence méthodologique, dite [discursive](#) du CECRL ou pragmatique, revêt en classe la forme de plans, d'amorces de phrases, de pense-bête, de listes de mots-outils sachant que, contrairement à bien des situations réelles (prompteur du présentateur, discours écrit), les élèves ne sont pas sensés lire quelque-chose mais plutôt prendre appui sur une trame plus ou moins rédigée selon le niveau. La tâche est finalement ardue d'où parfois le recours au plan type du professeur pour ne pas ajouter aux difficultés linguistiques et à celles liées à la maîtrise du sujet, des exigences trop formelles.

Pourtant, si l'on doit aider les élèves à organiser leur expression, surtout ceux pour lesquels ces activités conceptuelles sont très difficiles, plaquer un plan type risque de confirmer dans leur tête l'idée qu'ils doivent apprendre par coeur un modèle nécessairement meilleur et sans alternative rendant inutile au passage tout effort personnel pour en proposer un.

Le schéma, la carte heuristique : brouillons numériques

C'est dans ce contexte que la carte mentale peut s'avérer utile, sa version numérique n'ajoutant à l'outil que son adaptabilité (rien n'est figé) et sa nature multimédia.

La carte heuristique pour organiser sa prise de parole en continu

Au terme d'une séquence complète ou d'une séance particulière, on peut demander aux élèves de préparer une expression orale en s'aidant d'un schéma ou [d'une carte heuristique](#) qui reprendrait, selon eux, les idées et phrases essentielles exprimées à l'occasion du cours.

Le recours à cet outil présente des avantages pour ce type de travail :

- ▶ On doit partir d'un sujet central : l'élève doit le poser pour commencer et avoir les idées claires sur ce qu'il veut montrer, décrire ou démontrer. Il verra vite, si le sujet central est mal cerné, qu'il aura des difficultés à mobiliser des aspects importants vus en classe.
- ▶ A chaque fois qu'il pose un sujet secondaire, se dessine un lien graphique et c'est précisément dans la justification de ce lien que se construit la compétence discursive. Typiquement, il aura à parler d'une évolution (antes/después/ahora), de liens de causes à effets (causas / consecuencias), de parties et de tout, de points communs et différences, d'avantages et inconvénients...
- ▶ Cette construction visuelle peut être d'un grand secours pour les élèves qui ne perçoivent pas toujours la cohérence du cours de langue majoritairement oral. (mémoire orale «-À» visuelle) La trace écrite s'organise et matérialise des liens volatiles.
- ▶ Les outils numériques permettent l'inclusion d'images, sons et liens hypertextuels qui peuvent faciliter la mémorisation des éléments linguistiques, voire devenir un outil de synthèse complet. Gare cependant aux cartes qui auraient trop de ramifications. On perd alors l'effet recherché la plupart du temps : regrouper dans un vue synoptique et simple des idées et documents différents. Le document final doit pouvoir être imprimé.
- ▶ Ces outils proposent des modèles de circulation d'idées prédéfinis. Pour les élèves les moins à l'aise dans ce travail formel, ils seront précieux. C'est une manière de problématiser sans complexité une question.
- ▶ Schémas et cartes peuvent être faits et refaits à l'envi, sauvegardés, imprimés, projetés. Si la classe est en difficulté pour la construction d'un plan, on peut ainsi parvenir à un modèle unique mais ici construit selon les propositions des élèves.

Outils et exemples

La suite Microsoft propose depuis 2010 des objets graphiques dits SmartArt (menu *Insertion*) très simples et capables de réaliser ce type de schéma. Les relations en jeu sont décrites très clairement.





Le premier exemple montre une balance où l'on pèse les arguments sur le fait de vivre en ville ou à la campagne pour préparer l'expression d'un point de vue. La balance qui penche sous-entend l'expression de la préférence et des goûts, les briques empilées celle de la succession simple (primero, además...) mais on peut, une fois le texte entré, changer de modèle de schéma pour retenir une autre manière de problématiser le thème. C'est le cas de la deuxième variante : ce type de schéma laisse apparaître une zone commune entre Campo/Ciudad ce qui invite à ne pas simplement opposer les deux modes de vie.



Le deuxième exemple est lui davantage construit sur le rapport causes / conséquences pour parler de la manifestation du pouvoir dans un régime dictatorial.



Le troisième exemple réalisé avec le logiciel Xmind synthétise plusieurs séances sur la notion de héros parfois confondus avec les célébrités. Son organisation est fondée sur un rapport de comparaison et opposition. Les images rappellent les contextes étudiés. Élément intéressant, la possibilité graphique via les smileys, points d'exclamation et autres pictogrammes de rappeler son point de vue sur les choses.

Prolongements

