


Chapitre 8 – Un tournant social, politique et culturel : la France de 1974 à 1988

Aide

 Pages 264-265 – Itinéraire 2

1981 : l'abolition de la peine de mort

À partir des documents et de vos réponses, réalisez une carte mentale ayant pour centre l'abolition de la peine de mort. Elle doit présenter le contexte, les acteurs et leurs arguments en faveur ou contre l'abolition.

Montrez votre carte mentale à 3 autres élèves qui en évalueront les points forts et les points faibles.

→ Organisation des idées

- Une carte mentale doit vous permettre de classer de façon ordonnée toutes les informations de l'étude que vous avez menée. Elle comporte un noyau central, ici l'abolition de la peine de mort.
- Trois prolongements qui correspondent à trois niveaux d'information vous sont proposés dans la consigne :
 - le contexte ;
 - les acteurs (c'est-à-dire le garde des sceaux et les députés qui discutent de la loi) ;
 - les arguments.

Vous pouvez en ajouter d'autres ou davantage décomposer ces trois niveaux-là.

- Concernant le contexte, distinguez bien ce qui relève d'avant l'abolition (1981) et le déroulé du vote de la loi. Ainsi, deux nouvelles branches sont ajoutées à votre arborescence de base.
- Pour les arguments, classez-les selon qu'ils sont favorables ou défavorables au vote de la loi. Deux branches supplémentaires devraient s'ajouter à votre arborescence.
- N'hésitez pas à aller chercher d'autres arguments en consultant le débat parlementaire accessible en ligne sur le site de l'Assemblée nationale.

→ Réalisation de la carte mentale

- Pour que la carte mentale soit réussie, elle ne doit pas être trop chargée. Vous devez pouvoir en un regard y repérer les principales informations et les mémoriser. Pour cela, réalisez-la sur un grand format pour que l'ensemble soit suffisamment aéré.
- L'essentiel est qu'elle soit bien organisée et personnalisée. N'hésitez pas à y ajouter des couleurs, des dessins, des signes ou des images que vous collerez.
- Vous pouvez aussi relier entre elles certaines branches de l'arborescence. Par exemple, ici, vous pouvez mettre en lien un acteur avec un type d'argument.