

-  formuler une thèse
-  argumenter pour
-  argumenter contre
-  questionner

Sommaire

I-Présentation du dispositif Discut.....	2
II-Rôles des animateurs.....	3
III-Déroulement d'un atelier.....	5
Page de garde (cahier philo).....	7
Questions pour le Guide.....	8
Prises de notes pour le Secrétaire.....	9
Grille d'évaluation pour l'Arbitre.....	10
L'idée de.....	11
Rappels Compétences - Niveau 1.....	12
Badges de niveau 1.....	14
Badges de rôles.....	15



Apprendre à  **discuter** et à **réfléchir**

Animer des ateliers philo pour enfants

Organiser un atelier philo Discut à l'école

I-Présentation du dispositif

Dans un atelier philo Discut, on distingue deux sortes de participants :

- ▶ Les **Discutants** (max. 12 personnes)
- ▶ Les **Animateurs** (max. 5 personnes)

Les Discutants

Comme leur nom l'indique, ce sont les participants qui vont discuter autour de la question choisie. Ils vont se servir des cartes d'intervention Discut pour prendre la parole au cours de la discussion. Le jeu est prévu pour **12 Discutants maximum**. Selon leur âge, ces derniers reçoivent une ou plusieurs des **5 cartes Discut de base** : "Je propose une idée", " Je pose une question", "Je fais une objection", "J'apporte une confirmation", "Stop".



Chaque Discutant dispose de ces 5 cartes en main et doit **lever celle qui correspond à son intervention pour demander la parole**. Il peut utiliser chacune des cartes autant de fois qu'il le veut.

La **carte Stop** est utilisée uniquement pour demander une brève interruption de l'atelier (besoin de précision sur les règles, d'aller aux toilettes, etc.).

⚠ L'enseignant ne doit jamais participer à l'atelier comme discutant !

Les Animateurs

Les Animateurs ont pour tâche de veiller au bon déroulement de la discussion. A l'école élémentaire, il est conseillé de confier à des élèves les 3 rôles d'Animateur suivants :

- **Président**
- **Guide**
- **Secrétaire**



Les rôles de **Gardien du temps** et d'**Arbitre** sont assumés par l'enseignant. Chaque Animateur reçoit une carte Anim qui décrit le rôle qu'il doit remplir. Les Animateurs **n'ont pas le droit de donner leur avis** pendant la discussion.

⚠ Afin d'accentuer le caractère participatif de l'atelier, il est préférable que l'enseignant ou l'organisateur de l'atelier n'assume pas lui-même les rôles de Président ni de Guide, sauf si le nombre de participants est faible (<8). Par contre, il peut remplir le rôle de Secrétaire si besoin.

Le rôle d'"Arbitre"

Le rôle d'Arbitre permet d'**évaluer les compétences des élèves**. A chaque fois qu'un Discutant prend la parole, l'Arbitre note la carte invoquée sur sa grille et vérifie que l'intervention faite correspond bien à cette carte (ex : que le Discutant a bien posé une question s'il a levé une carte "Je pose une Question").

Lorsqu'une carte est invoquée par un Discutant, l'arbitre met un bâton dans la colonne de la carte correspondante. Si l'intervention effective ne correspond pas à la carte invoquée, l'arbitre barre le bâton qu'il a mis. Pour faciliter le travail de l'arbitre, il est préférable que les Discutants annoncent à voix haute la carte qu'ils invoquent avant leur prise de parole.

 L'Arbitre valide uniquement la forme de l'intervention et non son contenu. Peu importe l'intérêt ou la pertinence de l'intervention, s'il s'agit du bon type d'intervention (Question, Idée, Objection, etc.), l'intervention doit être validée.

A la fin de la discussion, si le système de points ou de badges est utilisé, l'Arbitre annonce le nom du gagnant (celui qui a remporté le plus de points) ou remet les badges à ceux qui en ont gagné. Lorsqu'un Discutant invoque une carte "Stop" pour obtenir des précisions sur les règles du jeu, c'est l'Arbitre qui lui répond.

L'Arbitre n'a pas le droit de prendre la parole pendant la discussion, sauf dans le cas d'un participant dont le comportement doit être réprimandé.

L'Arbitre peut pour cela donner des Cartons jaune ou rouge aux Discutants qui ne respectent pas les règles du jeu (prise de parole en dehors de son tour, énervement, agitation, etc.) ou qui font un usage abusif de la carte "Stop".

Le Carton jaune sert d'avertissement. Il ne donne aucune pénalité. La pénalité associée au Carton rouge est décidée et annoncée par l'Arbitre au début du jeu (x points de pénalité, impossibilité de gagner un badge, etc.). Pour donner son carton, l'Arbitre annonce le nom du joueur puis dit « Carton... » ; il note les cartons donnés sur la grille d'évaluation. Les sanctions de l'Arbitre ne peuvent pas être contestées.

Place : l'Arbitre est installé en dehors du cercle des Discutants.

Organiser un atelier philo Discut à l'école

II-Rôle des Animateurs

Le rôle de "Président"

Le Président a pour tâche de distribuer la parole pendant la discussion. Comme tous les autres Animateurs, il n'a pas le droit de participer à la discussion en donnant son avis sur la question traitée. C'est le Président qui décide qui peut parler. Les Discutants lui demandent la parole en montrant la carte correspondant à l'intervention qu'ils veulent faire.

Le Président distribue la parole en **donnant la priorité** au Discutant (dans l'ordre) :

- qui lève une **carte prioritaire** ("Stop")
- qui a le **moins parlé**
- qui lève la **carte la plus intéressante** à ce moment de la discussion

Le Président peut aussi **solliciter avec tact les Discutants silencieux** pour les inciter à s'exprimer plus facilement.

 Le Président doit être en permanence très **attentif à l'ensemble des Discutants** (y compris ceux assis à ses côtés et qu'il voit moins bien) pour voir quand ils lèvent une carte ou semblent vouloir s'exprimer.

 Le Président doit **faire respecter son autorité** et les règles de prise de parole : il ne doit pas laisser les Discutants parler sans son autorisation ni sans lever de carte.

 Dans sa distribution de parole, le Président doit être très vigilant à **ne pas favoriser les « ping-pong »** entre 2 ou 3 Discutants qui discutent entre eux. La discussion doit toujours impliquer **l'ensemble des Discutants**.

Place : le Président est installé au sein du cercle des Discutants

Le rôle de "Guide"

Le rôle du Guide est d'aider les Discutants à **ne pas perdre le fil de la réflexion** et à **approfondir la question de départ**.

Le Guide n'a **pas le droit de donner son avis** et ne peut intervenir au cours de la discussion qu'en **posant des questions**.

Il est le seul à pouvoir **intervenir quand il veut**, sans l'autorisation du Président.

Pour exercer son rôle, le guide dispose de **deux questions clefs**, inscrites sur sa carte :

- l'une incitant les Discutants à approfondir leurs propos (« Pourquoi dis-tu que... ? » ou « Pourquoi, à votre avis, X dit-il que... ? »)
- l'autre incitant les Discutants à rester en lien avec la question traitée (« Quel est le lien entre ce que tu dis/dit X et la question qu'on traite ? »)

Pour aider le Guide à poser des questions fructueuses, on peut aussi lui distribuer les **3 cartes Défi Guide "(Contre-)Exemple", "Définition", "Reformulation"**. Ces cartes doivent l'inciter à demander aux Discutants d'être concrets ("Pouvez-vous donner un exemple de...?"), précis dans les termes qu'ils emploient ("Pouvez-vous définir le sens qu'a pour vous le mot... ?") et de vérifier qu'ils se comprennent bien les uns les autres ("Pouvez-vous reformuler ce que vient de dire...?").

-  Le guide ne doit poser **ni trop de questions ni trop peu**, juste ce qu'il faut pour permettre aux Discutants d'approfondir leurs interventions tout en leur laissant le temps de réfléchir et de discuter ensemble.
-  Le guide ne doit pas par ailleurs poser de « fausses questions », qui lui permettent en réalité de donner son avis sur la question traitée. (ex : « Est-ce qu'on ne peut pas penser que.... ? ») Il doit rester totalement **neutre et objectif** et **s'abstenir de porter un jugement** positif ou négatif sur le contenu des interventions.
-  Le Guide peut poser des questions à un Discutant en particulier mais il doit privilégier les **questions qui s'adressent au groupe dans son ensemble** afin que l'ensemble des Discutants se sente toujours impliqué dans la discussion.

Place : le Guide est installé au sein du cercle des Discutants

Le rôle de "Secrétaire"

Le Secrétaire a pour tâche de prendre en note les principales interventions des Discutants. Le travail du Secrétaire permet de garder une **trace écrite** de la discussion et de la coller dans le cahier philo.

Comme tous les autres Animateurs, le Secrétaire n'a **pas le droit de participer à la discussion**. Par contre, lors du bilan final de l'atelier, l'organisateur lui **donne la parole** afin qu'il puisse faire une brève synthèse de ce qu'il a retenu de la discussion. Une **synthèse intermédiaire** peut aussi être sollicitée par l'enseignant à la mi-temps de l'atelier.

-  Le secrétaire doit s'efforcer de **retranscrire le plus fidèlement possible** les propos des participants sans les caricaturer ni trop les reformuler.
-  Pour plus de facilité, il est conseillé au Secrétaire de distinguer les types d'intervention des participants et de **concentrer sa prise de notes sur les idées** émises par les Discutants.

Place : le Secrétaire est installé en dehors du cercle des Discutants

Le rôle de "Gardien du temps"

Comme tous les autres Animateurs, le Gardien du temps n'a **pas le droit de participer à la discussion**. Il annonce le début de la discussion puis vérifie qu'aucun participant ne monopolise trop longtemps la parole. Il signale au Président les interventions trop longues par un signal sonore ou visuel de son choix.

Le Gardien du temps surveille le temps global assigné à la discussion. Il doit prévenir les participants à trois reprises au cours de la discussion :

- lorsque la **moitié du temps** de discussion est écoulé
- **5 minutes avant la fin**
- lorsque le **temps de discussion est terminé**

-  Le rôle de Gardien du temps peut être assumé par l'enseignant et utilement secondé par l'appli Discut Chrono (disponible sous Android).

Place : le gardien du temps est installé en dehors du cercle des Discutants.

3. Faire le bilan de l'atelier philo

Niv.1    

Compte-rendu du secrétaire

① Lorsque le temps de la discussion est terminé, demandez au Secrétaire d'énoncer quelques-unes des idées qu'il a notées.

Rôles du président et du guide

② Demandez au Président son avis sur la manière dont il a vécu son rôle (difficultés, éventuelles frustrations, etc.) puis l'avis des participants sur la manière dont ce rôle a été tenu. Donnez votre avis en soulignant les points forts et en proposant des pistes d'amélioration.

③ Faites de même pour le Guide.

Qualité de la discussion

④ Demandez aux participants leur avis sur les qualités et défauts de la discussion : lien avec le sujet, respect des règles, etc.

⑤ Demandez à ceux qui n'ont pas du tout pris la parole, ou très peu, d'en préciser les raisons.

Utilisation des cartes

⑥ Faites, en tant qu'arbitre, un bilan des différentes cartes utilisées au cours de la discussion et organisez la remise éventuelle des badges.

⑦ Demandez si l'utilisation des cartes a posé des difficultés à certains et ce qu'elles apportent par rapport à une discussion classique.

⑧ Demandez à ceux qui avaient des cartes Dixit de les lire s'ils ne les ont pas lues pendant la discussion.

Après l'atelier

⑨ Demandez à un élève de développer par écrit une idée originale qu'il a énoncée pendant l'atelier et collez la feuille dans le cahier philo avec les autres documents correspondants de l'atelier (*Focus vocabulaire, philosophe, prises de notes du Secrétaire, etc.*).

Organiser un atelier philo Discut à l'école

III-Déroulement de l'atelier

 jeu-discut.fr/faq

Pour toutes vos questions

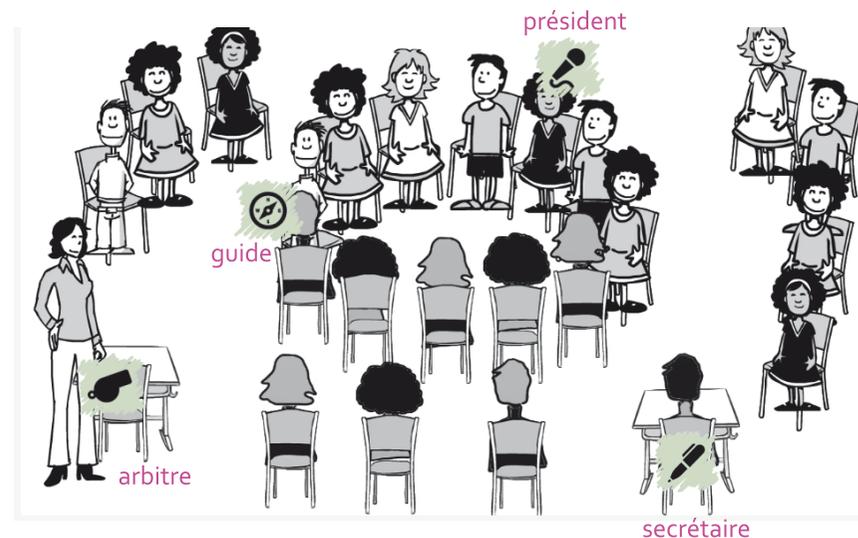
Atelier-type :

- 15 élèves (12 Discutants - 1 président, 1 guide, 1 secrétaire)

Les élèves restants peuvent être observateurs ou prendre la place des Discutants à la mi-temps de l'atelier.

- Durée : 50 min.

Disposition :



Matériel nécessaire pour chaque atelier :

- 1 jeu de cartes Discut et son pochon
- 1 minuteur (ou appli Discut chrono disponible sous Android)
- 2 stylos (pour l'Arbitre et le Secrétaire)
- des ciseaux et de la patafix

1. Préparer l'atelier philo

Niv.1    

Préparer les documents

① Imprimez en recto-verso (bords courts) le présent *Déroulement* puis pliez-le en livret. Imprimez les badges si nécessaires.

② Imprimez la *Page de garde* pour le cahier philo si vous avez décidé d'en utiliser un pour vos ateliers.

③ Imprimez les différents documents du kit Philo Discut choisi (*Focus*, affiches, etc.).

Préparer les cartes

④ Découpez les *Post-its Dixit* [citations] et collez-les sur chacune des 3 cartes Dixit avec de la pâte à fixer.

⑤ Préparez les cartes Discut en les rangeant par série de 5 : Idée, Confirmation, Objection, Question, Stop | Idée, Confirmation, etc. (les cartes noires Stop servent de repère). Glissez ensuite les 3 cartes Dixit au hasard dans le paquet à bonne distance les unes des autres.

Préparer la salle et le matériel

⑧ Prévoyez suffisamment de chaises (ou coussins) ainsi que 2 tables et chaises pour le Secrétaire et l'Arbitre.

⑧ Téléchargez l'application Discut chrono sur un smartphone ou une tablette Android ou munissez-vous d'un minuteur.

Prévoyez deux stylos pour l'Arbitre et le Secrétaire.

Préparer les élèves

⑨ Si vous le souhaitez, vous pouvez proposer aux élèves de réaliser les exercices des *Focus Vocabulaire* et *Compétence* en amont de l'atelier.

Vous pouvez aussi proposer à un élève de :

- préparer un petit exposé sur le philosophe et la thèse de l'atelier à l'aide du *Focus Philosophe*

et à un autre de :

- trouver les questions qui serviront au guide pour conduire l'atelier (en utilisant le modèle vierge présent en p. 8)

2. Introduire l'atelier philo

Niv.1    

Installer les participants

① Invitez les élèves à s'installer en cercle (sans table) et rappelez ce qu'est un atelier philo : un espace où l'on muscle son intelligence en essayant de décortiquer à plusieurs une question précise.

② Annoncez la question traitée et placez l'affiche la rappelant par terre au centre du cercle.

Attribuer les rôles d'animation

③ Présentez le rôle de Président et sollicitez un volontaire pour le tenir pendant la discussion ; lui donner sa carte de rôle.

④ Faites de même pour les rôles de Guide et de Secrétaire. Donnez au Guide le *Focus Questions* et au Secrétaire la feuille de *Prises de notes* et un stylo.

⑤ Présentez vos rôles d'Arbitre et de Gardien du temps.

Distribuer les cartes

⑥ Distribuez à chaque Discutant une main de 5 cartes d'intervention Discut (ou 6 cartes, lorsqu'il y a une carte Dixit).

Vérifiez rapidement que le sens de chaque carte est bien compris.

⑦ Faites faire le petit exercice du *Focus vocabulaire* (recherche collective de synonymes et d'antonymes). Dans l'idéal, l'animation de cet exercice est confié à un élève qui note au fur et à mesure au tableau les termes proposés par ses camarades.

⑧ Présentez la carte/compétence du jour en proposant l'exercice du Focus correspondant. Cet exercice peut être animé par un élève si l'âge le permet.

⑨ Présentez l'auteur, l'oeuvre et la thèse du jour à l'aide du *Focus Philosophe*. Cet exposé peut être réalisé par un élève si l'âge le permet.

Lancer la discussion

⑩ Fixez la durée de la discussion et lancez l'application Discut chrono ou le minuteur. Rappelez la question traitée.

C'est parti !

discut





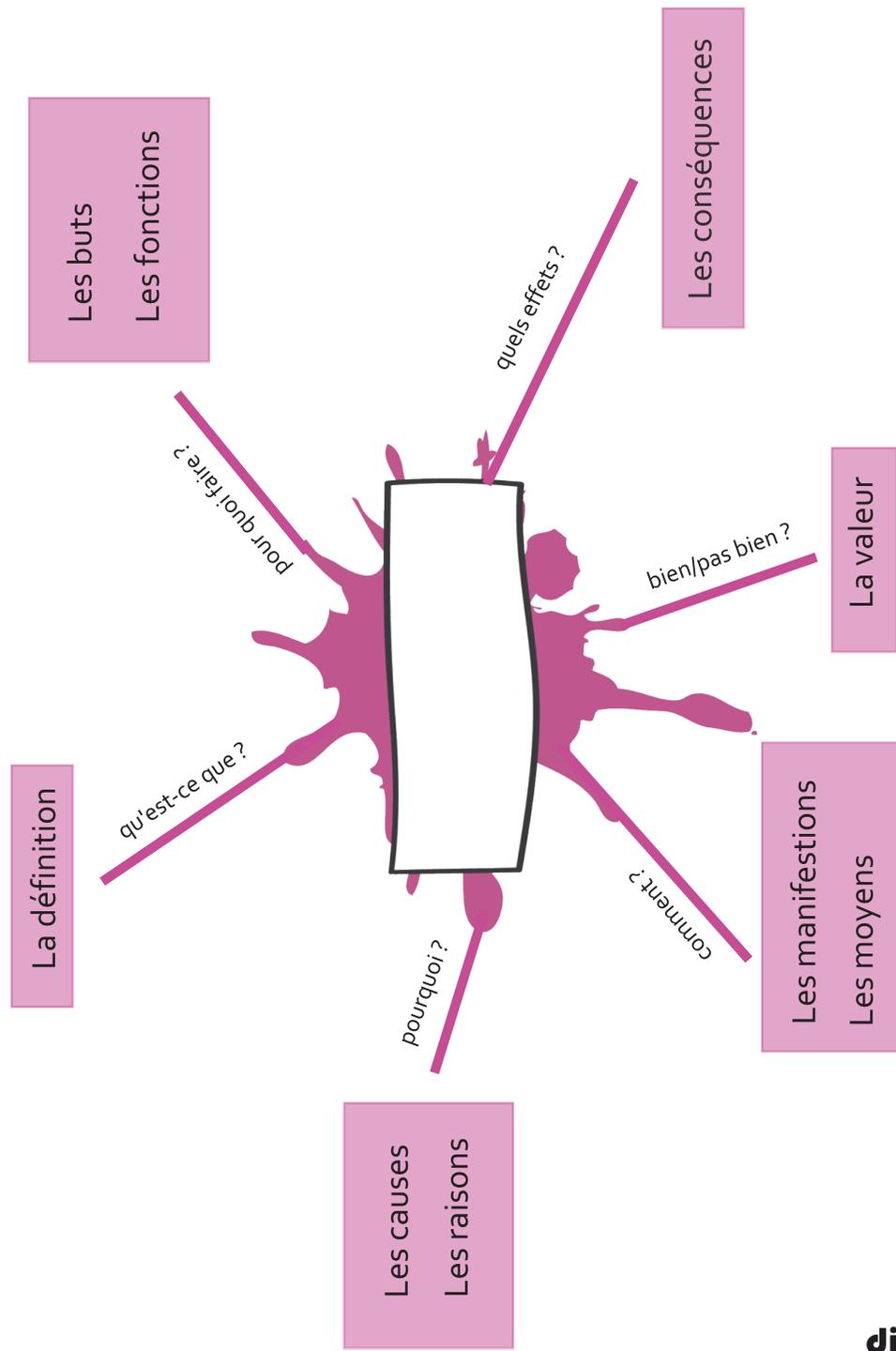
Ateliers de discussion philo



Ateliers de discussion philo



Pour guider la discussion ...



L'idée de



Mon argumentation :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



L'idée de



Mon argumentation :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Compétences travaillées niveau 1

-  formuler une thèse
-  argumenter pour
-  argumenter contre
-  questionner

© Discut - tous droits réservés

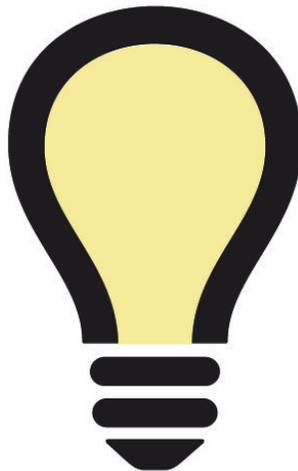


Proposer une idée [= Formuler une thèse]

RAPPEL
Compétence



**Je propose une
Idée**



- 1 **Formuler une thèse** consiste à énoncer sur un **objet donné** un **jugement susceptible d'être vrai ou faux**.
- 2 Cet objet a le plus souvent un caractère **abstrait** ou **général** (ex : les hommes, la liberté, la vie, la loi, l'histoire, le désir, etc.).
- 3 On distingue **deux grands types de thèses** :
 - celles qui sont **descriptives**  et qui prétendent dire **ce qu'est** (ou n'est pas) un objet (ses qualités - ses causes - ses moyens - ses buts - ses conséquences)
 - celles qui sont **normatives**  (ou prescriptives) et qui prétendent dire ce que doit être (ou ne pas être) un objet.
- 5 La **discussion philosophique** est une **recherche collective** au cours de laquelle les participants **examinent ensemble**, avec rigueur et sans a priori, la **vérité des thèses** qu'ils émettent sur un objet donné.

Elle n'est donc **pas un "débat"** puisque, dans un débat, chacun cherche à convaincre l'autre de la vérité de ses thèses personnelles sans les remettre en question ni examiner sérieusement celles d'autrui.



Toute phrase n'est pas un jugement susceptible d'être vrai ou faux. Exemples : "Est-ce qu'il y a encore du sel ?" est une question (forme interrogative) ; "Ferme la porte !" est un ordre (forme impérative) ; "Je te promets de ne pas le dire." est un engagement (forme performative) ; "Ah zut !" est une interjection. (forme exclamative). Aucune de ces phrases n'est une idée ou une thèse.



Apporter une confirmation [= argumenter pour]



1

J'apporte une Confirmation



1



- 1 Une "argumentation pour" est une :
 - suite de propositions ou thèses ( t1,  t2,  t3...)
 - logiquement articulées les unes autres (or, donc, car...)
 - visant à démontrer la vérité d'une thèse principale  T

- 2 La structure de base d'une argumentation (ou **sylogisme**) comprend **3 thèses** articulées ainsi (T est à la fin) :

 t1

or  t2

donc  T

Certains mensonges ne nuisent à personne. (t1)

or Ce qui ne nuit à personne n'est pas grave. (t2)

donc Certains mensonges ne sont pas graves. (T)

A est B or B est C donc A est C.

- 3 Dans la conversation courante, on utilise souvent une **forme simplifiée** d'argumentation (T est au début) :

 T parce que  t1

Certains mensonges ne sont pas graves (T) parce qu'ils ne nuisent à personne. (t1)

A est C parce que A est B

t2 sous-entendue : Ce qui ne nuit à personne n'est pas grave. B est C

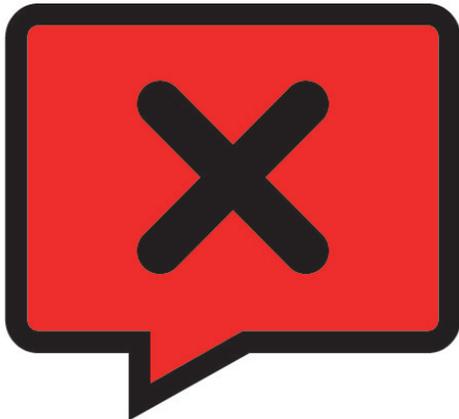


Faire une objection
[= argumenter contre]

1

Je fais une
Objection

1



1 On peut contrer l'argumentation en faveur d'une thèse T, en démontrant que :

- l'enchaînement des propositions ( t1 or  t2 donc  T) n'est pas logiquement valide (erreur de raisonnement)
- Une des propositions t1 ou t2 de l'argumentation en faveur de T est fausse :

 T est fausse parce que  t1 ou  t2 est fausse.

2 On peut aussi contrer une thèse T :

- en "argumentant pour" la thèse contradictoire (nonT).

 t1

or  t2

donc  non T

Tous les mensonges détruisent la confiance. (t1)

or Ce qui détruit la confiance est grave. (t2)

donc Tous les mensonges sont graves. (nonT)

- en proposant un contre-exemple.



Poser une question [= questionner]



1 Une question n'est pas une thèse. Elle interroge et normalement n'affirme rien. Pourtant, certaines questions peuvent contenir des thèses "cachées" parce que :

- ce sont de **fausses questions** ("questions rhétoriques")

ex : ? "Ne pensez-vous pas qu'il faut limiter ses désirs pour être heureux ?"

Cette question est en réalité une manière de soutenir la thèse :

 "Il faut limiter ses désirs pour être heureux."

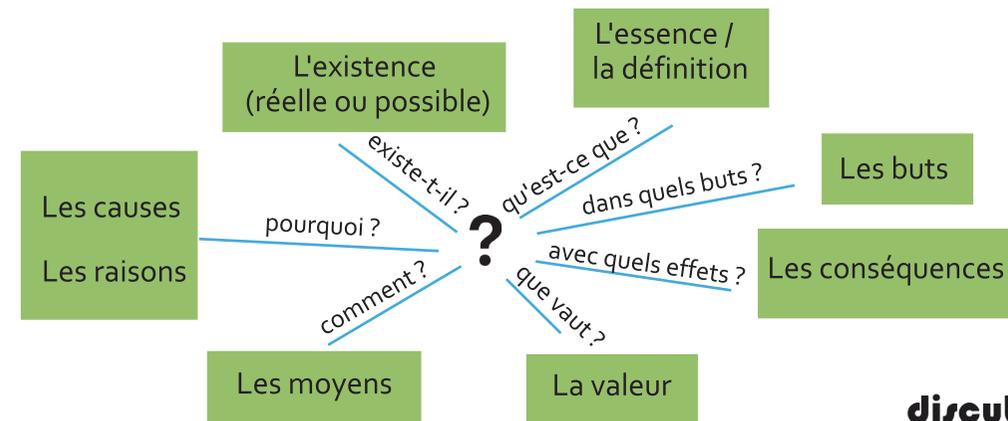
- ces questions contiennent des **présupposés**

ex : ? "Pourquoi le bonheur est-il si difficile à atteindre ?"

Cette question présuppose la thèse :

 "Le bonheur est difficile à atteindre."

2 Une question peut porter sur de nombreux aspects différents :



Badges - compétences réflexives - niveau 1



Badges - rôles

