

# Fiche méthodo : la DVDP

## I. L'esprit

Héritière de la pédagogie coopérative (Freinet), de la pédagogie institutionnelle (Oury et Vasquez) et de l'éducation nouvelle (Clrapede), la Discussion à Visée philosophique et Démocratique leur emprunte des règles de mise en sécurité et de prise de parole, ainsi qu'un certain nombre de « **fonctions** » ou « **métiers** » **attribués aux participants**. L'animateur d'une DVDP doit garder ainsi à l'esprit, outre ce fonctionnement par rôles, les **valeurs** qui y président : **autonomie, co-responsabilité, coopération**. Donnant à chacun une responsabilité particulière identifiée sur une fiche rôle, ce dispositif entend former en valorisant : chaque enfant est conduit à travailler en conscience les compétences que tous nos programmes d'éducation définissent comme transversales et fondamentales : l'écoute, la parole claire et concise, le respect de l'autre et de la différence, la capacité d'articuler son propos à celui des autres, l'esprit critique, l'habileté à fonder son jugement sur des raisons dont le bien-fondé a été évalué, etc.

## II. L'espace

Une table est disposée pour l'équipe d'animation qui est composée de 3 ou 4 personnes : l'animateur en est le membre central, avec d'un côté, le reformulateur qu'il gère, et de l'autre, le président, qu'il étaye en cas de besoin.

Le synthétiseur se trouve soit à côté du président s'il intervient de temps à autre dans la discussion, soit à l'extérieur, comme les observateurs, s'il n'intervient qu'à la fin de la discussion.

Les discutants sont disposés autour en U (avec des tables, si c'est possible) ou en cercle (assis sur des chaises, autour de la table d'animation). Il est impératif que tout le monde se voie.

Les observateurs sont à l'extérieur du cercle ; ils doivent aussi jouir de conditions d'observation optimales.

## III. La durée – la fréquence

La durée totale d'une DVDP peut-être de 20' vers 4-6 ans, de 30 ou 45' entre 7 et 9 ans, et 60' ou 75' pour les 10-12 ans.

Une périodicité régulière est souhaitable pour que le processus d'amélioration se mette en place. On n'apprend pas un « métier » en l'exerçant une seule fois ! Notez que l'accoutumance des enfants à ce dispositif est **très** rapide, parce que le cadre en est marqué par la disposition spatiale et les rôles.

## IV. Les rôles

### I. Le Participant

Participer est un rôle comme les autres, qui a son cahier des charges. Chacun est co-responsable du fonctionnement de la discussion, y compris bien entendu les discutants.

Il doit faire attention à n'être **ni trop dominant ni trop discret**, et ne pas couper la parole ou parler sans l'avoir reçue et il doit chercher aussi à ne pas être le seul dans cette démarche.

Il cherche à faire avancer la discussion par des **idées nouvelles**.

Et il veille également à **faire des liens** avec ce que les autres ont dit précédemment – ce qui signifie qu'il est attentif à ce que les autres amènent dans la discussion.

Tout participant doit essayer d'**intervenir de façon opportune (au bon moment, à bon escient)** : parfois on ne fait que répéter ce qui a déjà été dit, ou on revient sur ce qui a été dit il y a 10', sans répondre à la dernière question et sans rien faire de ce qui s'est dit depuis.

NB. Puisque « participant » est bien un rôle, **aucun des autres rôles ne permet de participer à la discussion**.

Ces missions peuvent être *échelonnées dans le temps*. Nous les avons classées par ordre de difficulté et nous vous conseillons de préserver cet ordre.

On peut ainsi commencer par introduire le fait de participer ni trop ni trop peu. Et faire le point là-dessus à la fin (alors il est utile de mettre un observateur qui note les noms (cf. aussi l'outil de J. Hawken « le cercle de parole », que vous trouvez en ligne sur le blog de PhiloCité : <http://www.philocite.eu/blog/2017/12/08/j-hawken-le-cercle-de-parole/>).

Ensuite, on insiste sur l'importance des idées nouvelles, qui alimentent et enrichissent la discussion. L'animateur veille alors à demander systématiquement à celui qui parle s'il apporte une idée nouvelle. Lorsque cette idée paraît proche d'une autre, c'est important de demander si c'est la même idée ou une idée un peu différente (et en quoi elle est différente).

Devoir justifier en quoi son idée est différente d'une autre, proche, c'est déjà faire des liens. On peut introduire cette exigence. En ajoutant à « même idée/idée nouvelle » une autre paire de contraires : « d'accord/pas d'accord ». Marquer son désaccord avec une idée est une façon de faire un lien qui peut (et gagne) à être valorisé dans une discussion philosophique. Le désaccord est la porte d'accès à une pensée plus complexe, dès lors qu'on peut comprendre les raisons légitimes de celui qui n'est pas d'accord.

On termine par l'exigence d'intervenir de façon opportune, qui est la plus complexe et la plus paralysante (on pourrait ne jamais intervenir, parce qu'on n'est pas sûr de le faire opportunément). C'est une exigence qui est intéressante avec des ados et des adultes. Il est important de préciser que c'est un baromètre intérieur à installer, pas une censure de l'enseignant qui jugerait seul du hors sujet. *À chaque fois que c'est vous qui jugez seul, vous supprimez la possibilité que les enfants affinent leur propre jugement sur cette question. L'exigence n'est pas de résultat, mais de processus.* Il est plus important que la question se pose pour chacun (est-ce que j'interviens de façon opportune ? Est-ce que ce que je vais dire va aider la discussion?), que de savoir si c'est véritablement le cas ou pas.

## 2. Le président de séance

Gardien du temps, il ouvre la séance et prévient cinq minutes avant de la clôturer.

Il assure le cadre réglementaire de la discussion, en énonçant en début d'animation des règles simples, dont il assure ensuite le respect :

### **Règles portant sur le climat :**

- Il est strictement interdit de se moquer des autres ; et de critiquer leur discours dans la volonté de nuire.
- On peut (on doit même parfois) critiquer des idées, pas des personnes.

Il distribue la parole selon un certain nombre de règles, qui sont également rappelées en début de discussion :

### **Règles portant sur la distribution de la parole :**

- Chaque participant demande la parole en signalant *discrètement* sa volonté de parler au président. Celui-ci donne la parole dans l'ordre des demandes (éventuellement en le notant). Il signale à chacun tout aussi discrètement qu'il a vu et noté la demande de parole pour éviter des doigts levés qui s'agitent avec frénésie empêchant la concentration.
- Il peut changer cet ordre pour donner la priorité à celui qui ne s'est pas encore exprimé (qui peut toujours refuser) ou à celui qui a parlé le moins de fois ou le moins longtemps.

L'animateur ne demande pas la parole parce qu'il reste garant de la dimension philosophique.

Ce rôle peut être **divisé en trois** : le gardien du temps, le gardien des règles (muni d'un objet qui fait un léger bruit ou qui est particulièrement visible de tous, il signale quand on contrevient à ces règles, et rappelle la règle sans nommer/dénoncer personne), le distributeur de parole.

## 3. Le Reformulateur

Focalisé sur les idées exprimées et non sur la personne ou son intention, sa fonction nécessite d'écouter, de comprendre et de redire (trois compétences distinctes) sans juger et sans rien ajouter.

Il faut redire clairement et synthétiquement ce qui vient d'être dit, en préservant l'essentiel. Nous suggérons de commencer sa reformulation par une formule prudente, du type : « est-ce que je te reformule bien si je dis que... ? ».

#### 4. Le Synthétiseur

Le synthétiseur est la mémoire du groupe. Il est tel un reformulateur dont le travail porterait sur un temps plus long, avec passage par l'écrit (un tel rôle ne convient donc aux enfants qu'à partir de 8 ans, sauf à passer par le dessin). Le compte rendu des idées peut se faire soit en les reprenant dans l'ordre de leur apparition, soit et c'est mieux en les organisant de façon schématique (quelles sont les différentes pistes suivies, les thèses opposées ?).

L'écoute de la synthèse, qui se fait à la sollicitation du président en fin d'animation (ou éventuellement de l'animateur en cours de discussion, pour faire le point), permet donc à chacun de réentendre sous une forme plus synthétique ce qui a été dit (cela peut avoir un effet « narcissisant » pour le groupe).

Avant l'âge de 8 ans, le synthétiseur est remplacé par un *dessinateur des idées principales*.

#### 5. Les Observateurs

En se tenant autant que possible à des données factuelles (tel geste, telle phrase à tel moment), les observateurs ont pour fonction de relever des informations utiles pour prendre conscience de ce qui se passe et, proposant ainsi au groupe un diagnostic des forces et des faiblesses, afin d'ouvrir un processus d'amélioration.

1. *Observateur de fonctions* : observation précise d'une fonction permet de s'y préparer en l'expérimentant d'abord de l'extérieur. Il faut en comprendre le cahier des charges, les difficultés, les moyens d'y parvenir. Ex : le président de séance a-t-il donné la parole à chacun ? Son regard a-t-il balayé sans cesse tous les participants ?

2. *Observateur de la dynamique de groupe* : qui parle (ou pas), combien de fois ? Quel est le climat du groupe ? Quel niveau d'écoute ? D'entraide ? De tolérance au désaccord ?

3. *Observateur des processus de pensée* : Observer l'argumentation, la problématisation (le questionnement : quelles questions nous sommes-nous posées ?), la conceptualisation (la définition : avons-nous défini certains mots ?).

Personne ne sait faire cela au départ mais cela s'apprend si l'animateur attire l'attention sur ces opérations : là, nous devrions peut-être définir.

Observer est une habileté philosophique essentielle : c'est apprendre à diagnostiquer, c'est-à-dire à travailler son jugement ; au fil du temps, avec l'habitude, on observe de plus en plus de choses, de mieux en mieux, de plus en plus distinctement.

Proposer des missions d'observation d'une discussion philosophique, c'est aussi signifier que la philosophie est un processus et non une excellence : il s'agit de comprendre comment on fait, sur quoi on bute pour faire autrement et mieux.

### V. Le déroulement

#### 1. Mise en place spatiale - 5'

#### 2. Distribution des rôles - 3'

L'animateur répartit les différents rôles entre les participants volontaires (ou selon un tour systématiquement défini de tous à tous les postes).

Chacun vient occuper dans l'espace la place qui lui revient (cf. Ci-dessus rubrique Espace)

L'animateur invite chacun à lire la fiche « Rôle » qui clarifie ses missions, à poser éventuellement des

questions.

### 3. Lecture d'un texte - 3'

Le support privilégié par Michel Tozzi, ce sont les mythes, dont le contenu existentiel invite à penser sa vie dans ses difficultés et dans les dilemmes qu'elle nous impose régulièrement.

### 4. Entrée en fonction - 2'

L'animateur invite chacun à reformuler son rôle devant le groupe, dans un rituel d'entrée en fonction. Pour celui de participant, c'est un seul qui rappelle le cahier des charges ou bien plusieurs participants rappellent chacun une de ses missions.

### 5. Discussion

La discussion proprement dite débute par le rappel des règles (règles portant sur le climat et règles de prise de parole).

L'animateur intervient ensuite pour introduire la discussion sur le fond en exposant l'un des aspects problématique du texte qui a été lu et en adressant une question assez simple (si vous ne vous inspirez pas des supports et des plans de discussion proposés dans les fiches animation, nous vous suggérons une forme de question très efficace avec des petits parce qu'elle leur permet de glisser dans la peau du personnage principal et des questions ou dilemme qu'il affronte : « et toi à la place du héros dans telle situation qu'aurais-tu fait ? »).

Pour l'animation de la discussion, reportez-vous au point suivant VI. Rôle de l'animateur.

Au signal du président, l'animateur clôture la discussion.

### 6. Retours des rôles - 15'

Il donne ensuite la parole aux différents rôles liés à l'animation pour une **auto-évaluation** : « comment ça s'est passé pour toi ? sur quelles difficultés as-tu buté ? Comment as-tu choisi d'y répondre ? ».

Quand il y a des observateurs de rôles, il est important de garder cet ordre : s'exprime **d'abord celui qui a exercé le rôle** (pour qu'on sache ses dilemmes et questions), puis l'observateur de son rôle, qui complète le retour : « Est-ce que ça correspond à ce que tu as observé ? »

On peut ensuite clôturer ce moment de retour sur un rôle en proposant une piste à explorer la prochaine fois pour remplir mieux, plus facilement, sa mission. Il est important en tout cas que le climat de retour soit lié au fait qu'on apprend, on s'exerce et qu'on a besoin de mesurer les difficultés de la tâche pour progresser.

On passe ensuite au rôle suivant, etc.

## VI. Le rôle de l'animateur

### 1. Posture d'animation

L'animateur accueille et encourage les interventions, il dédramatise quand quelqu'un ne peut pas répondre (« C'est bon le silence ou la perplexité, ça permet de réfléchir »). Il veille à susciter le conflit des idées : qui n'est pas d'accord, mais en insistant sur le fait que c'est un conflit d'idées, pas de personnes : qui n'est pas d'accord avec cette idée (et pas avec la personne qui énonce l'idée) !

Il ne préjuge pas du hors sujet d'une intervention, mais demande le lien du propos avec le sujet traité.

Il ne dit pas son point de vue personnel : il est là pour questionner et mettre les enfants en posture de recherche. Ses interventions ont pour objectif d'aider le groupe à mieux penser, pas de penser à sa place.

Il se fait attentif à ce qui motive les participants et évite de mener le groupe où il voudrait qu'il aille.

### 2. Le questionnement philosophique

L'animateur est le garant de la dimension philosophique de la discussion. Il l'accompagne par des

interventions ciblées visant à exercer une vigilance intellectuelle sur les trois opérations philosophiques fondamentales :

**1. Conceptualiser**, c'est-à-dire chercher à *définir* les termes quand il pense qu'il est indispensable de préciser de quoi on parle au juste. La question typique de définition, c'est « *Qu'est-ce que...X ?* ». Ex : qu'est-ce que l'amitié ? Qu'est-ce qu'un ami?). Il peut accompagner le processus de conceptualisation en travaillant sur des *distinctions* : un ami, est-ce la même chose qu'un copain ? Comment distinguer ami et parent, copain et ami, amoureux et ami ?) ou *des oppositions* (l'inverse d'un ami, c'est quoi ? l'inverse d'un amoureux ? l'inverse d'un copain ?) ;

**2. Problématiser** permet un doute constructif, une distance par rapport à son propre avis ou ce qui vient d'être avancé, souvent émis sous la forme d'une affirmation. En ouvrant différentes pistes, le questionnement permet de mettre en recherche individuellement et collectivement et ouvre sur la problématisation consciente des différents avis. Ex : « Une amitié dure-t-elle toujours ? Peut-on rester amis quand on est amoureux ? Qu'est-ce qui fait qu'on devient amis ? Les *plans de discussion* proposés dans les fiches contiennent essentiellement des questions de problématisation.

**3. Argumenter** implique de fonder rationnellement son point de vue quand on affirme une thèse ou de donner les raisons de son désaccord par des objections cohérentes et justifiées. « *Pourquoi* (tu dis ça / tu penses ça) ? » est la question type permettant de travailler l'argumentation.

### 3. Le respect des rôles

Lorsqu'on donne des missions aux enfants, il est important de veiller à leur fournir le cadre le plus propice à l'exercice de celles-ci :

L'animateur doit par conséquent veiller à :

- **aider son président de séance** qui ne verrait pas des doigts se lever par exemple (il le fait plutôt discrètement, en attirant son attention)
- **solliciter régulièrement des reformulations** quand une idée n'est pas claire ou qu'une prise de parole est un peu touffue ou désorganisée (« Quelle est l'idée principale ? »)
- **prêter attention au respect du cahier des charges du participant**, c'est-à-dire à trois choses principalement :
  - les *liens* entre les diverses interventions des participants (entre elles et avec la problématique choisie).
  - la *parole opportune*, pour qu'on creuse une idée, plutôt que de rebondir sur une idée émise 5' avant - en cas de hors sujet, il rappelle qu'on cherche autant que possible à penser ensemble et que l'on a besoin pour se faire de traiter de la même question en même temps ;
  - les *idées nouvelles*, qu'il peut souligner pour les valoriser comme signe d'une avancée. Pour que la discussion avance, il peut aussi proposer une piste, une autre dimension jusque-là inexplorée (c'est ici que la préparation de questions et de notions clefs à définir peut être utile).
- **Il aide le synthétiseur** en donnant des indications régulières : là nous avons une deuxième réponse à la question. Là, c'est une objection à l'idée de X. Il peut demander une synthèse en cours de discussion pour faire un bilan partiel (c'est une *pause* qui peut-être *structurante* pour la discussion) : on s'arrête, on fait le point. Il peut accompagner cette synthèse : notre question de départ, c'était..., nos diverses hypothèses de réponses, c'était..., les objections formulées contre ces hypothèses. Et voilà en gros où nous en sommes.

Il peut alors **choisir pour relancer la discussion** de revenir sur un point que la synthèse a fait apparaître comme insuffisamment traité (nous n'avons donné qu'une réponse à cette question initiale ; quelqu'un avait-il une autre piste?). Ou alors choisir au contraire de lancer la discussion vers d'autres aspects qui n'ont pas encore été abordés (en s'aidant par exemple du plan de discussion).