

Le pense-bête de l'animateur philo

En cas de difficulté :

On peut **revenir** sur les conditions de possibilité d'une animation et se demander à quel moment les conditions n'ont pas été remplies et ce qui a rendu difficile de rencontrer les objectifs fixés (par exemple : l'espace, le rapport à l'institution, aux enseignants qui ne vous ont pas soutenu...). C'est une façon de questionner les raisons externes des difficultés.

Se garder du réflexe toutefois de penser que les conditions sont extérieures alors qu'il y a aussi quelque chose à voir sur ses propres points aveugles. Avez-vous contribué à construire cette difficulté ? Comment ?

Être philosophe, c'est un rôle à se forger, une posture qui s'exerce et qui prend du temps. On peut rater, il faut juste comprendre les ressorts de l'échec et cheminer.

Ce document vise à vous aider à vous lancer dans l'animation d'une discussion philo en rassemblant les quelques éléments auxquels il est utile de penser. Il est articulé en quatre étapes : préparer, se mettre en condition, animer et évaluer. Quatre autres fiches le complètent : une par méthode¹.

Il ne s'agit pas d'une recette à suivre mécaniquement, mais comme le dit le titre : d'un pense-bête récapitulatif des éléments importants, qui vise à vous rassurer pour démarrer dans l'animation.

¹. Communauté de Recherches philosophiques de M. Lipman, Discussion à Visée Démocratique et Philosophique de M. Tozzi, Atelier de Réflexions sur l'Humaine Condition de Lévine et Maieutique socratique de Brenifier

Préparer l'atelier

Avant de se lancer dans la préparation de l'animation proprement dite, on peut

Clarifier les conditions dans lesquelles elle se déroulera. On peut ainsi veiller à connaître le **public**, l'âge et le nombre des participants, ce qu'ils ont vécu en commun avant l'atelier, le climat du groupe ; on peut veiller également à visiter le **lieu/local** dans lequel l'animation aura lieu. On peut enfin connaître le **partenaire** : l'institution qui nous accueille, son fonctionnement et la personne qui nous reçoit, l'enseignant.e par exemple, s'il l'on intervient dans une classe.

Identifier la demande/les attentes du groupe. Identifier également vos propres attentes et les objectifs que vous vous fixez pour l'atelier.

Pour préparer l'animation, il est utile de :

Choisir le point de départ de l'animation, un support et/ou une question. Prévoir au minimum trois temps pendant l'atelier : une introduction (présentation des enjeux, du cadre...), le moment de discussion, et une évaluation de l'activité.

Minuter les différents temps de l'animation. Penser à varier les rythmes, les moments individuels et collectifs. Anticiper les potentiels retards sur le minutage et ce que vous tenez absolument à réaliser.

Terminer par un moment de silence, propice à la digestion. Chacun peut faire le point sur l'un de ces aspects, sans avoir à l'énoncer publiquement

Terminer par une activité artistique ou corporelle, privilégiant d'autres formes d'expression que la parole.

Discuter ensemble philosophiquement est un art collectif délicat : on l'apprend par l'expérience et celle-ci s'enrichit plus rapidement si on prend le temps de comprendre ce qui s'est vraiment passé dans nos discussions et d'ouvrir des pistes pour nous améliorer.

Évaluer

Après l'animation (seul ou en compagnie d'un observateur), il est possible de :

Se regarder de l'intérieur : évaluer comment les attentes et les objectifs que vous aviez identifiés, ont été rencontrés (ou pas).

Se regarder de l'extérieur : observer les effets produits par vos gestes d'animations (un film ou un enregistrement audio peuvent vous y aider). Y a-t-il un écart entre vos objectifs et les effets que votre dispositif ou vos gestes d'animation ont produits ?

L'écoute, la reformulation et

les liens : tout ce qui est dit, compte. Cela suppose un rapport différent au temps qui passe : il faut que tous prennent le temps d'écouter, pour faire de la parole quelque chose de collectif. Cela impose à tous de résister à nos habitudes de discussion. L'oralité suppose en effet que l'on réagit vite ; on « rebondit ». Chacun dans un sens différent, parfois. Pas de construction collective dans ce cas. Il faut alors un effort particulier de l'animateur pour **ralentir**, ce qui rend possible de faire (ou de faire faire par les participants) des liens entre les paroles diverses

Être attentif au climat du groupe, à ce qui s'y passe **affectivement et relationnellement**. En faire, en cas de problème, un terrain d'enquête philosophique.

Après la discussion

Pour terminer l'animation, plusieurs pistes s'offrent à vous, qui favorisent un moment réflexif : que s'est-il passé dans cet atelier ? Vous pouvez :

Enquêter sur l'état de **satisfaction** des participants

Sur la qualité de la discussion (ce n'est pas la même chose que le point précédent, qui a tendance à être privilégié dans un réflexe un brin consumériste) et ce qui devrait être pensé encore

Sur le climat de la discussion et ce qui devrait être amélioré

Préparer quelques questions qui vous permettent de relancer la discussion. Les questions types des méthodes de Lipman (habiletés de pensée) ou de la maïeutique, peuvent vous servir de guide (voir fiches des animateurs).

Une fois l'atelier préparé, **rassembler** le matériel nécessaire à sa réalisation.

Se mettre en condition

D'abord vous-même

Identifier dans quel **état** vous vous trouvez quand vous préparez l'animation et le jour de l'animation. Si l'**anxiété** est là, tel le trac d'un acteur qui entre en scène, ne reculez pas pour autant. Le trac est un ingrédient normal, qu'il faut parvenir à transformer en aliment utile à défaut d'être agréable. Vous pouvez ainsi chercher à vous mettre dans un certain état. Pour ce faire, identifiez ce qui vous porte pour mener l'animation du jour, ce que vous avez envie d'essayer. Cherchez par là à mobiliser un état d'esprit à la fois souriant et ouvert à la rencontre et à l'expérimentation. Dans l'art du clown, une formule résume cet état d'esprit d'ouverture à l'imprévu : « Donde esta la fiesta ? ». Se mettre en condition, c'est se mettre en état de trouver la fête où elle se cache, même si c'est parfois dans les recoins les plus reculés ! Cet état d'esprit devra vous permettre, pendant l'animation, de transformer les inconvénients en forces. Comment s'arranger pour que ce qui est « chiant » ou chaotique

Relire la préparation et le minutage juste avant le début de l'animation. Préparer les premiers mots.

Les conditions pour le groupe

La disposition du local doit permettre à l'ensemble des participants de **se voir**.

Installer un esprit commun par la façon de présenter l'animation : les enjeux de la discussion, les règles importantes du jeu. Il s'agit d'être clair avec le type d'activité que nous allons vivre ensemble (« c'est pas la récré », c'est pas un débat TV...).

S'astreindre à retenir les prénoms, c'est déjà rendre présent en vous ce public particulier. Vous pouvez faire un pas de plus vers eux. Quel est le lien entre eux et votre préparation : avez-vous pensé à eux en préparant, et comment leur dire, de façon qu'ils se sentent concernés par ce que vous leur proposez ?

Il y a des conditions à l'animation d'une discussion philo. Des conditions de possibilité. Si elles ne sont pas rencontrées, les enjeux essentiels de la discussion philo ne pourront pas être rencontrés. Il est donc important de poser cette question au préalable.

Animer

Introduction

Nous avons dit l'importance des premiers mots. Diverses pistes s'offrent à vous.

Se présenter au groupe/ lui demander d'enquêter sur nous (de façon à se faire déjà à la curiosité et à l'art du questionnement).

Prévoir de demander aux participants ce que c'est « philosopher », « réfléchir »...

Présenter l'activité et ses objectifs.

Partir d'une anecdote qui permet d'entrer dans le thème du jour.

Discussion

Animer, c'est être en surcharge cognitive. Nous réduisons ici la focale sur trois éléments essentiels dans une discussion philosophique :

Le climat d'enquête (se questionner, trouver le problème, chercher des indices pour résoudre le problème/la question qui nous occupe). Deux pistes pour cultiver ce climat : le rapport à l'évidence (rien n'est évident, en philo) et l'importance de la contradiction (penser, c'est s'opposer des contre-arguments). Tout ce qui se donne comme évident doit donc faire l'objet d'un traitement : de quel point de vue ou pour qui cela est-il évident ? Y a-t-il d'autres points de vue où cette évidence n'apparaît pas ? On peut privilégier la contre-enquête : chercher de façon privilégiée à relever les contradictions, les oppositions, les incohérences. Le désaccord n'est pas le but, c'est la méthode de recherche de la vérité. L'enquête, c'est enfin et fondamentalement un état d'esprit : s'apprêter à tomber sur des bazars qui n'étaient pas prévus dans le plan