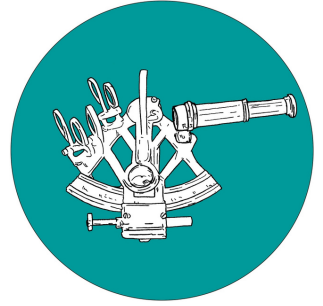


Vous animez une CRP



Vous invitez les participants à coopérer, comme une communauté de chercheurs, pour délibérer sur des questions philosophiques. Vous accompagnez l'enquête collective en attirant particulièrement l'attention des participants sur la forme de la réflexion (davantage que sur le contenu), grâce à l'exercice d'une série d'habiletés de pensée.

Vous vous installez en cercle avec les participants, sans banc au milieu. À l'extérieur de celui-ci, vous prévoyez un tableau pour recueillir les questions et des tables pour les observateurs. La durée totale de l'atelier varie particulièrement en fonction du temps accordé au support de discussion et au travail des questions.

Vous commencez par une **lecture partagée** : chacun lit successivement, à haute voix, un extrait du support de discussion (vous pouvez le relire une seconde fois ou, quand les participants ne savent pas encore lire, leur demander de le résumer après votre lecture).

Vous procédez à une **cueillette de questions** (environ 10 minutes) : les participants sont invités à formuler des questions, qui sont écrites au tableau (avec le nom de leur auteur). Vous pouvez les y aider en suggérant des formulations telles que : « Je me demande si... » ou « Ce qui m'étonne, c'est... » (les participants peuvent aussi réfléchir à une question par sous-groupes de deux).

Pour guider le **travail des questions**, vous pouvez : dans un premier temps, vérifier qu'elles sont compréhensibles ; examiner leurs éventuels présupposés ; évaluer dans quelle mesure elles sont philosophiques (et les modifier si nécessaire) ; les regrouper par thématiques ou les organiser pour élaborer collectivement un programme de recherche (l'ensemble peut prendre 30 à 45 minutes).

Pour **choisir la question** de la discussion, vous demandez d'argumenter en faveur de l'une d'entre elles ou passez immédiatement au vote.

Vous attribuez **des rôles d'observation** (de préférence aux volontaires), en précisant leur mission: observer l'exercice d'une habileté de pensée ou d'un type de pensée spécifique (que vous faites soigneusement définir au préalable).

Vous rappelez **les objectifs de l'atelier et le fonctionnement de la prise de parole** : soit vous laissez explicitement au groupe le soin de gérer la distribution de la parole (ce qui devient un exercice à part entière), soit vous la gérez vous-même (ou du moins la facilitez).

.....

Vous ouvrez **la discussion** après avoir répété la question de départ.

Vous invitez les participants à formuler des hypothèses et encouragez l'exercice des **habiletés de pensée** : en les nommant explicitement en cours de discussion et en invitant les participants à faire de même, ou en proposant des questions (certaines habiletés de pensée peuvent être mobilisées plus spécifiquement en les désignant au préalable et en se donnant pour tâche de les travailler régulièrement dans la recherche).

Pour ce faire, vous mobilisez trois types de pensée :

Attentive : vous invitez les participants à s'intéresser à la pensée des autres et à situer leur pensée en lien avec elle (« Peux-tu reformuler cette idée ? », « Ton idée semble rejoindre celle de... », « Auriez-vous une question à poser à... ? », « Quels liens peut-on faire entre ces idées ? », « Qui est d'accord/n'est pas d'accord avec l'idée avancée par... ? », etc.)

Créative : vous encouragez les interventions **originales** (produire une idée nouvelle et étonnante), **productives** (appliquer sa pensée à des problèmes et trouver des solutions), **indépendantes** (proposer de nouvelles pistes), **guidées par des hypothèses** (plutôt que par des règles, des principes ou des thèses), **soucieuses d'une vision globale** (chercher à revenir à la question générale), **expressives** (utiliser des images, des métaphores, des récits), etc.

Critique : vous incitez les participants à **formuler un problème** (« Est-ce que quelque chose vous étonne (dans...) ? », « Voyez-vous un problème (dans...) ? »), **conceptualiser** (« Quelle est la notion importante (dans...) ? », « Qui peut définir ce terme ? », « Quelle ressemblance/différence y a-t-il entre ces deux notions ? »), **chercher un exemple ou un contre-exemple** (« Pouvons-nous trouver un exemple de ce qui est affirmé ? », « Est-ce toujours vrai ? »), **argumenter et contre-argumenter** (« Pourquoi est-ce vrai selon vous ? », « Cette raison suffit-elle à fonder notre hypothèse ? », « Quelqu'un a-t-il une objection ? »), **dégager des présupposés** (« Qu'est-ce que cela suppose ? », « Que faudrait-il admettre d'abord pour être d'accord avec cette proposition ? »), **envisager des conséquences** (« Si ce qui est dit est vrai, qu'est-ce que cela implique ? »), etc.

Pour relancer la discussion, vous pouvez (si c'est opportun !) proposer des questions que vous avez préparées sous la forme d'un plan de discussion (des listes de questions centrées sur une même idée, visant à l'examiner selon différents points de vue). Pour faire le point, vous récapitulez régulièrement les arguments avancés à l'appui et à l'encontre d'une hypothèse. Cela rend également plus aisée l'éventuelle **synthèse**, proposée par vous-même en fin de discussion ou co-construite avec les participants, qui cible quelques points essentiels de la réflexion.

Vous clôturez l'atelier par une **évaluation** collective, amorcée par un **retour des observateurs** (« Comment la parole a-t-elle circulé ? », « Avons-nous construit ensemble les idées ? », « Avons-nous exercé consciemment des habiletés de pensée ? Lesquelles ? », « Avons-nous répondu à la question de départ ? », « Qu'avons-nous manqué ? », « Que faudrait-il (re)travailler ? »).

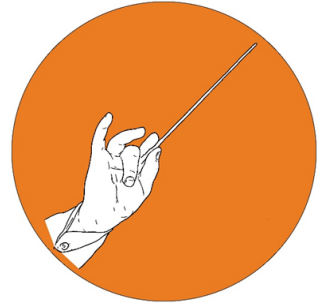
Le cas échéant, vous pouvez proposer des **exercices** complémentaires, brefs ou approfondis (quitte à y consacrer une séance entière ultérieurement), ciblant une habileté de pensée en particulier (par exemple, pour travailler la comparaison ou la distinction, vous vous saisissez de deux objets à votre portée (comme un stylo et un crayon) et invitez les participants à discuter quelques minutes de leurs différences et ressemblances).

Important !

En principe, la discussion doit avoir lieu prioritairement entre les participants et votre rôle est celui d'un « co-chercheur ». En pratique, vous adoptez plutôt une posture de chercheur « modèle » : vous veillez au bon fonctionnement de la communauté de recherche et à l'acquisition des compétences sollicitées par l'exercice (en visant une autonomisation progressive du groupe).

Vous devez donc idéalement avoir une bonne connaissance des habiletés de pensée et des moyens de les exercer (si vous débutez, vous pouvez en sélectionner quelques-unes au préalable afin de vous assurer que vous les mobiliserez dans la discussion).

Vous animez une DVDP



Vous intégrez les participants dans un dispositif particulièrement organisé, conçu pour développer de manière complémentaire l'apprentissage du philosopher et l'apprentissage de la discussion comme exercice démocratique. Vous structurez la discussion par des interventions régulières, en sollicitant les différents rôles attribués et en mobilisant quelques opérations philosophiques fondamentales.

Une table est prévue pour l'équipe d'animation, face à laquelle les discutants sont attablés en U.

Vous attribuez les **différents rôles** à des participants (idéalement des volontaires), qui s'installent à vos côtés. Ils entreront en fonction par un rappel de leurs missions respectives (et exclusives, car ne leur permettant pas de participer à la discussion) :

Président de séance

Garant de la dimension démocratique, il assurera le respect de règles portant sur le **climat** – ne pas se moquer des autres ou critiquer leur discours dans la volonté de nuire – et sur la **distribution de la parole** – en suivant l'ordre des demandes, et, à l'occasion, en donnant la priorité à ceux qui ne se sont pas encore ou se sont moins exprimés, ou encore en suggérant un tour de table.

Seul l'animateur pourra intervenir dans la discussion sans demander la parole. Également gardien du temps, le président ouvrira la séance et en annoncera la fin imminente quelques minutes avant de la clôturer.

Reformulateur

Sa tâche nécessitant un véritable travail d'**écoute**, il sera sollicité en cours de discussion, par l'animateur ou à la demande d'un participant, pour reformuler le plus clairement et fidèlement possible ce qui vient d'être dit (« Si j'ai bien compris ce que tu viens de dire, ... »).

Observateurs

Placés à l'extérieur de l'espace de discussion, différents types d'observation peuvent être proposés – observer **une fonction** (l'animateur, le synthétiseur, le reformulateur, etc.), observer **la dynamique de groupe** (le climat de la discussion, la distribution de la parole, etc.) ou encore observer **les processus de pensée** (les moments où les participants ont conceptualisé, argumenté, problématisé).

Synthétiseur

Sur base de ses notes, il proposera un compte rendu (en fin d'atelier ou en cours de discussion à la sollicitation de l'animateur) soit en reprenant les idées dans l'ordre de leur apparition, soit en les organisant de façon schématique (les différentes pistes suivies, les thèses opposées).

Vous rappelez qu'être **discutant** est un **rôle à part entière**, qui demande d'essayer de participer de manière co-responsable (faire attention à ne pas être trop dominant ou trop discret, à ne pas couper la parole ou parler sans l'avoir reçue), et à alimenter au mieux la discussion (tenter de la faire progresser par des idées nouvelles, en veillant à maintenir le lien avec les propos antérieurs).

Vous lisez le **support** choisi (ou présentez, diffusez, etc.), avant de proposer vous-même une **question de départ** à propos de laquelle vous pouvez développer l'un ou l'autre problème ou proposer quelques pistes de réflexions.

Après avoir répété la question, vous sollicitez le président de séance pour qu'il annonce la durée de la **discussion** et commence à distribuer la parole.

Vous veillez au bon déroulement de la séance en assurant le maintien des différents rôles. Vous intervenez dans la discussion pour souligner la nouveauté d'une idée, demander une reformulation, faire le point ou relancer d'une question.



Garant de la dimension philosophique de la discussion, vous mettez au travail trois outils fondamentaux du philosophe :

Problématiser

Questionner, mettre en doute une affirmation en s'interrogeant sur ses **implications** (quels sont ses présupposés ? Ses enjeux ? Ses liens avec d'autres affirmations, etc. ? Est-ce une affirmation absolue ? Par exemple : « Quand je fais ce que je veux, peut-on nécessairement dire que je suis libre ? », « Mon désir peut-il m'entraver ? »)

Conceptualiser

Définir le sens des concepts employés dans la discussion, chercher à les **comparer**, à trouver des critères de **distinction**, à les **abstraire**, à les **exemplifier**, etc. (par exemple : « Un ami, est-ce la même chose qu'un copain ? »)

Argumenter

Demander des **arguments** rationnels qui fondent une affirmation ou chercher des **objections** cohérentes et justifiées pour marquer son désaccord (quelles sont les raisons qui permettent de penser que c'est vrai/faux ? Par exemple : « Tu affirmes que l'amitié dure toujours mais peut-on rester amis quand l'autre part loin de nous ou quand on tombe amoureux de lui ? »)

Une fois la discussion clôturée, le président de séance vous passe le relais pour que vous dirigiez les dernières étapes : **la synthèse** et **les retours d'observation**, suivis des **retours sur les rôles** exercés (« As-tu perçu des facilités/difficultés particulières dans l'exercice de ton rôle ? », « Quelles stratégies as-tu adoptées pour l'endosser ? », « Quel a été ton rapport à la discussion ? Aux autres participants ? », etc.) et d'une **évaluation** globale de l'atelier par l'ensemble des participants.

Important !

Malgré l'apparente multiplicité des tâches, une large part de votre rôle se joue en fait dans l'abstention ! Vous devez éviter de faire le travail des autres, pour solliciter effectivement les différents rôles et les aider à assurer leurs fonctions.

La centralité de votre rôle nécessite également que vous soyez vigilant à la manière dont vous intervenez sur le contenu de la discussion : empêchez-vous de penser à la place du groupe ou de le mener dans une direction prédéterminée et personnelle (en suivant de trop près votre plan de discussion, en donnant votre avis ou en préjugant un peu rapidement qu'une intervention est hors de propos, par exemple). Votre tâche essentielle est de savoir écouter, en veillant à saisir les occasions de clarifier les choses ou de réfléchir à un problème intéressant pour le groupe.

Vous animez un ARCH



Dans un cadre sécurisant, vous invitez les participants à philosopher d'une façon informelle et non dirigée. Une fois le dispositif mis en place, vous vous effacez : votre « présence-absence » signale le caractère résolument non-scolaire de la méthode. Votre rôle consiste essentiellement à assurer le bon déroulement de l'atelier et à garantir un climat sans pression (de consignes, d'objectifs ou d'attentes).

Le protocole de l'atelier est simple et économe en temps : il peut tenir en une quarantaine de minutes. Les participants sont assis en cercle, sur des chaises ou des coussins, sans banc au milieu.

Sa **mise en place** prend environ dix minutes, durant lesquelles vous êtes installé dans le cercle des participants :

Vous ouvrez toujours par la question : « **Qu'est-ce que la philosophie ?** » : vous écoutez les réponses des participants par un tour de parole aléatoire (et pouvez ensuite préciser ou compléter leurs définitions). Vous les invitez à s'y essayer en « changeant leur casquette » (d'enfant, élève, adulte, prof, etc.), pour réfléchir en tant qu'« habitant du monde », « être humain parmi les autres » (exemple : « Nous allons réfléchir à une question que tout être humain se pose parce qu'il vit, et ce depuis toujours et partout dans le monde. Il n'y a ici ni bonne ni mauvaise réponse »).

Vous expliquez (ou rappelez) le **déroulement et les quelques règles de l'atelier** : vous annoncerez le thème de l'atelier puis vous retirerez du cercle pendant la discussion. Un bâton de parole circulera entre les participants, de voisin en voisin, dans le sens des aiguilles d'une montre : on ne parle que lorsqu'il arrive dans nos mains, on n'est pas obligé de parler (on peut simplement le passer à son voisin) et on ne se moque pas les uns des autres. Vous interviendrez uniquement si ce cadre minimal n'est pas respecté. La discussion dure dix minutes (ou au minimum deux tours de parole). L'utilisation (éventuelle) d'un micro enregistreur en guise de bâton de parole permettra la réécoute.

Vous annoncez le **thème de la discussion** : généralement sous la forme d'un mot, que vous avez choisi à l'avance (en veillant à ce qu'il ne soit pas directement lié à une circonstance particulière (affectante, par exemple) ou à ce qu'il ne corresponde pas à un moment d'apprentissage spécifique).

Vous accordez **une minute de silence** aux participants pour commencer à réfléchir.

Vous signalez le commencement de **la discussion** en répétant le thème (« Aujourd'hui nous allons réfléchir sur... ») et en donnant au hasard le micro activé à un participant. Vous vous installez discrètement en dehors du cercle pendant les dix minutes (ou les deux tours), durant lesquelles vous veillez à neutraliser votre attitude (en prenant quelques notes, par exemple).

Après avoir clôturé la discussion, vous annoncez **sa réécoute** en invitant les participants à en garantir les bonnes conditions.

Vous réintégrez ensuite le groupe pour proposer un **moment d'échange** sur le déroulement de la discussion, pendant environ dix nouvelles minutes (sa durée ne dépasse en principe pas celle de la discussion) : vous demandez aux participants comment ils ont vécu l'exercice (« Comment ça s'est passé pour vous ? »), si des difficultés ont été rencontrées et si ceux qui n'ont pas ou ont peu parlé veulent expliquer pourquoi. C'est aussi éventuellement l'occasion d'un approfondissement, pendant lequel vous facilitez discrètement la parole (sans pour autant relancer un débat).

.....

Pour finir, vous remerciez tous les participants, en signifiant que vous aussi avez écouté et pensé, y compris grâce à ceux qui n'ont pas parlé, car leur attitude a également contribué au bon déroulement de la discussion (n'hésitez pas à valoriser ce silence, qui n'indique aucunement l'absence de pensée).

Vous pouvez proposer aux participants de laisser une **trace** de leur pensée (écrite, dessinée, etc.), qui pourra être affichée, réutilisée pour une réflexion ultérieure, ou rester personnelle.

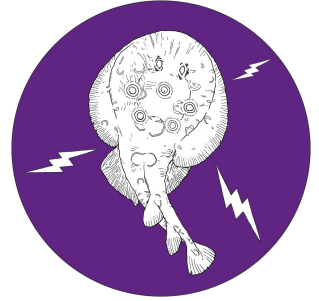
Important !

Le principe de non-intervention de l'animateur n'est pas absolu : vous pouvez rappeler le cadre quand le besoin se fait sentir (de préférence dans un second temps, sans interrompre l'atelier).

Le cas échéant (s'il y a trop de chahut, d'esclaffements, de ricanements, etc.), vous pouvez également prendre la décision d'arrêter définitivement l'animation, en faisant remarquer aux participants qu'ils ne sont pas dans de bonnes conditions pour réfléchir (le rire ne pose pas de problème s'il n'empêche pas l'écoute et se régule tout seul, mais bien s'il devient systématique). Veillez à ce que cette intervention ne sonne pas comme une sanction, un reproche ou une marque d'irritation. Posez-la plutôt sur le mode du constat (« Nous ne sommes pas dans l'état d'esprit requis pour cet atelier »).

Malgré sa simplicité, le dispositif réclame une certaine minutie : il n'est pas rare qu'un animateur débutant en oublie une étape, pourtant évidente (la minute de silence, par exemple). Soyez également vigilant à éviter l'instrumentalisation des ateliers de philosophie : pour un problème de gestion de classe ou d'ordre psychologique, il existe d'autres dispositifs appropriés !

Vous animez un atelier socratique



Tel un Socrate sans concession, vous amenez les participants à examiner soigneusement leur parole et leur pensée. Vous les engagez ainsi dans un travail de décentrement, nécessitant parfois de se confronter à ses impensés, ses contradictions, ses confusions. Déterminé à maintenir l'exigence philosophique, vous tenez fermement les rennes de la discussion et saisissez tout problème comme une opportunité de réfléchir.

L'atelier échappe à toute mise en place ritualisée : vous pouvez interpeler directement les participants sur la raison de leur présence, leur lancer le défi d'y mettre leur pensée à l'épreuve, en présenter les principaux enjeux, etc. Quoi qu'il en soit, vous êtes prêt à lancer le jeu du questionnement à la première occasion et à dérouter tous les plans.

La question de départ peut provenir : **des participants** – par le choix d'une « question du jour » ou la formulation de « questions essentielles » ; **de l'animateur** – de préférence une question provocante pour la pensée ou manifestant un caractère d'« étrangeté » (aux conventions, aux évidences) ; ou **d'un support** – avec un texte, par exemple, vous pouvez engager un exercice de formulation de questions de compréhension, avant de solliciter des questions de réflexion.

Vous accordez aux participants un moment de silence pour poser leur pensée : vous pouvez ensuite leur demander d'écrire leur réponse sur un bout de papier, avant d'en retranscrire une au tableau (qui devient une sorte de miroir de la pensée, de façon à examiner soigneusement chaque terme).

La discussion consiste généralement à travailler cette **thèse**, à la **critiquer**, puis, le cas échéant, à la **comparer** avec d'autres thèses, ayant subi le même traitement. Vous examinez cependant chaque rouage de la réflexion, quitte à ne pas progresser en apparence.

Vous mobilisez différentes compétences philosophiques, qui peuvent faire l'objet d'exercices spécifiques mais qui gagnent aussi à être envisagées selon un même mouvement :

Approfondir

expliquer, justifier, argumenter (« Peux-tu prouver ce que tu avances ? »),
interpréter (« En d'autres termes, qu'est-ce que cela veut dire ? »),
analyser (« Quelles sont les différentes idées contenues dans cette proposition ? », « Quels sont les différents sens de ce terme ? »),
exemplifier (« Peux-tu donner un exemple de ce que tu affirmes ? », « Quelle est l'idée que tu illustres dans cet exemple ? »),
chercher des présupposés (« Qu'est-ce qu'on doit d'abord considérer comme vrai pour affirmer cette idée-là ? »)

Problématiser

questionner, formuler un problème ou une objection (« Qui voit un problème avec cette idée ? », « Qui a une objection ? »).
On attend de l'auteur de l'énoncé initial qu'il réponde à la critique. Vous pouvez aussi lui demander de s'adresser une objection à lui-même (« Si tu avais une critique à formuler à l'encontre de ton idée, quelle serait-elle ? », « Quelles sont les limites de ton idée ? »)

Conceptualiser

produire des concepts pour traiter ou tenter de résoudre les contradictions (« Quelle différence/ressemblance y a-t-il entre ces deux idées ? », « Quel est le mot/concept important ? », « Qu'est-ce que ça signifie ? », « Avons-nous résolu le problème ? »)

Vous assurez quelques **lignes directrices** de l'atelier : **pouvoir reformuler** (la question avant d'y répondre, l'idée avant de s'y opposer), vérifier que **l'idée/la question est claire** (« Est-ce clair pour tout le monde ? », « Est-ce un problème de compréhension ou autre chose ? ») et **qu'elle est pertinente** (la réponse répond à la question, l'objection contredit la proposition), mais aussi **pouvoir s'engager** (se lier à son idée et être responsable de son énonciation), **se poser** (ne pas se précipiter pour demander la parole, pouvoir annoncer la raison de son intervention, savoir se concentrer sur l'étape actuelle du travail), etc.

Particulièrement attentif aux dispositions à philosopher, vous interrogez les attitudes problématiques dès leur apparition. Vous pouvez également proposer quelques exercices ciblés :

Questionner les formules qui limitent d'emblée la portée d'une idée, le conditionnel, les « peut-être », « d'une certaine façon », « pour moi », etc. (« Est-ce seulement « pour toi » que tu dis ça ? », « Si tu supprimes ce « peut-être », à quoi renonces-tu ? »)

Pousser les « oui, mais » à un **positionnement clair** en leur adressant une **question fermée** (« C'est plutôt oui ou plutôt non ? »), ou lancer une « question qui tue » aux « ni l'un ni l'autre » (« Préférerais-tu mourir pendu ou brûlé ? », « Si tu avais réellement à faire ce choix, comment te déterminerais-tu ? »)

Pour les pressés, compter jusqu'à trois avant de répondre à une question (aussi simple que « Comment t'appelles-tu ? » pour s'échauffer), ou « l'exercice du Samouraï » **pour les grands hésitants** : il faut répondre avant que le stylo ne touche terre, sinon on est mort !

etc.



Vous gérez la **distribution de la parole**, en vous adressant principalement à un interlocuteur privilégié, à tour de rôle. Vous sollicitez en priorité ceux qui n'ont pas encore parlé, en accordant à chacun le temps de s'engager. Vous ne foncez donc pas vers la première main levée, quitte à aller prendre la température chez ceux qui ne se portent pas volontaires (« Quel est le problème ? », « Pourquoi tu n'y arrives pas ? »). Si vous accordez la parole à un participant qui fait irruption dans la discussion, c'est pour l'interroger aussitôt (« Ce que tu as à dire est-il important ou urgent ? »).

Vous pouvez cependant mobiliser le groupe pour :

Organiser un vote à main levée, demandant à chacun de se positionner (« Qui est d'accord/n'est pas d'accord? »).

Engager un questionnement mutuel ou inviter la personne interrogée à solliciter elle-même d'autres participants (pour l'aider à répondre à une question, par exemple).

L'enrôler dans une fonction d'arbitre (tel un jury populaire ou une incarnation du « sens commun ») en vue de produire une décision, d'approuver ou de sanctionner.

Une fois la discussion terminée, vous proposez une **évaluation** de la séance (« Avez-vous un commentaire/une question sur l'atelier ? », « Avez-vous aimé ? Est-ce que ça vous a intéressé ? »).

Important !

Vous devez être prêt à questionner au-delà de la classique bienveillance, en vous autorisant par exemple à interrompre. Cet examen constant, qui force à répondre et pousse à se remettre en question, qui plus est en public, peut provoquer un certain inconfort, voire de vives résistances. Il est donc préférable d'agir avec doigté : une dose d'humour aidera à vivre l'atelier d'avantage comme un « jeu sérieux ». Les dispositions à philosopher ne constituent d'ailleurs pas une série de règles à respecter mais des conditions auxquelles s'entraîner : loin d'un usage disciplinant, vous les travaillez essentiellement pour soutenir l'exercice.

Votre rôle de questionneur systématique tend à produire une inégalité relationnelle (si une question vous est posée, vous pouvez librement la retourner vers son énonciateur ou vers le groupe). Il est donc essentiel que le « maître du jeu » ne soit pas le seul conscient des enjeux : veillez à « ouvrir les coulisses » de l'atelier en explicitant régulièrement la raison de vos interventions.