

Les ateliers de la pensée joueuse – Protocole de formation (3ème maternelle)

Matériel

- Photo-langage <http://www.yapaka.be/page/photolangage>
- 2 jeux de badges pour les participants / Numérotés / constitution de 4 groupes de 5-6 personnes
- Cartons numérotés (pour tirer au sort)
- La feuille de route, le schéma des postures de l'animateur, le schéma des questions à donner en fin de première journée, attestations de participation
- 2 grandes feuilles avec squelette des 2 volets d'animation
- 3 feuilles A3 présentant les catégories de questions d'animation (réparties en 3 sous-groupes)
- Série des illustrations des ateliers de la pensée joueuse
- Illustrations « extrêmes » (jour 3)
- Feutres, grandes feuilles, feuilles A4 pour les dessins des journalistes
- Livres Temps d'arrêt (à récupérer à l'issue de la journée) – rappel dans l'invitation d'emporter le livre
- Bobine de corde
- Matériel visuel : pictogrammes, cartons vert/rouge (règles, fonctions, jeu/écoute/choix/création, accord/désaccord, même idée/nouvelle idée, ...)

Séquences

Le travail passe alternativement à des moments en grand groupe et d'autres en sous-groupes (4 ou 5) d'où la nécessité d'un espace approprié, par exemple avec des tables aux 4 coins.

Journée 1

Objectifs : créer un climat favorable entre les participants, leur faire appréhender les enjeux et construire le déroulé des ateliers de la pensée joueuse, les motiver et les amener à se lancer dans l'animation dès les semaines qui suivent.

Accueil des participants à 8h45

Au fur et à mesure de l'arrivée des participants, distribuer dans l'ordre des numéros les badges de couleurs (qui ont été réalisés de manière aléatoire).

1. Représentation dans l'espace (9h00- 10 minutes)

Sur une ligne imaginaire, les participants se positionnent selon le temps qu'ils ont mis pour arriver. Chacun dit d'où il vient, le mode de locomotion utilisé, l'établissement où il travaille etc....
(Objectif : échauffement, mise en mouvement et prise de contact)

9h10

2. Photo-langage (9h10 - 30 minutes)

Une série de photos est disposée sur le sol.

Chacun en choisit une : « *Comment je vois les ateliers de la pensée joueuse* ».

Chacun présente en une phrase sa photo au groupe.

(Objectif : Faire connaissance, créer une dynamique de groupe, commencer à s'exprimer de manière personnelle devant le grand groupe, mettre les participants dans la perspective de se projeter dans l'utilisation du jeu/discussion à visée philo)

9h40

3. Animation complète (théâtre & philo) par les formateurs (9h40 - 45 minutes)

En précisant que le jeu/discussion se déroule ici en tant qu'adultes en situation de jeu de rôles/pensée.

Les photos du photo-langage sont utilisées comme illustrations de départ à l'animation : 3 photos sont sélectionnées parmi celles choisies par les participants en étape 2.

Débriefing.

10h25

4. Appropriation d'une séance d'animation théâtrale idéale (10h25- 50 minutes)

Les 6 phases d'animation sont confiées simultanément à différents sous-groupes qui font l'exercice sur une seule phase ayant les autres phases en tête.

(Objectif : appropriation des séquences)

A. Inscription par le formateur sur le tableau de : (5 minutes)

- 1. Rappel du rituel général
- 2. Choix du dessin
- 3. création de l'histoire :
déterminer les actions
déterminer les dialogues
déterminer les émotions
- 4. Rappel du rituel du jeu
- 5. Jeu
- 6. Félicitations

B. Travail en 4 sous-groupes (15 minutes)

- Dans chaque sous-groupe, « *Indiquez sur une grande feuille cette phase d'animation « idéale»* », c'est-à-dire en détaillant les points indiqués au tableau.

Sous-groupe 1 : Rappel du rituel général – Choix du dessin

Sous-groupes 2 et 3 : Création de l'histoire

Sous-groupe 4 : Rappel du rituel du jeu, jeu et félicitations

C. Retour en grand groupe (30 minutes)

- Affichage au mur des 4 feuilles
- Rapport chronologique de chaque sous-groupe
- Présentation au tableau par le formateur de la séquence telle que conçue :

1 Rappel du rituel général

Nous allons jouer comme au théâtre :

Au théâtre, on fait semblant (de se frapper, de s'embrasser...)

On ne se fait pas mal.

Chaque acteur joue tous les rôles (les filles jouent les rôles de garçons, les garçons jouent les rôles de filles...)

2 Choix du dessin et de l'histoire

- Nous allons sélectionner une seule image qui servira de point de départ à notre histoire.

Qui vote pour cette image ? (On ne vote qu'une fois)

[Facultatif :]

- En silence, les mains sur les oreilles, pensez chacun pour vous et imaginez ce qui se passerait dans cette histoire ?

- Qui souhaite raconter son histoire imaginaire ? (3 à 5 enfants)

- A partir de toutes les histoires imaginaires, vous allez construire et imaginer une nouvelle histoire tous ensemble.

3 Création de l'histoire

- Qu'est-ce qui se passerait? « Où, quand, comment, pourquoi ? (Conditionnel)

- Qu'est-ce qu'il dirait?

- Qu'est-ce qu'il ressentirait ?

4 Rappel du rituel du jeu

Qui veut jouer ? - Chacun va jouer tous les rôles

5 Jeu

Chaque acteur se présente : je serais le méchant, je serais la bijoutière... - Changements de rôle

6 Félicitations

Applaudissement collectif - Pas de commentaire

- Questions éventuelles

11h15

PAUSE (15 min)

[présentation des dessins APJ]

5. Animation d'un atelier théâtre par un participant volontaire ou tiré au sort (11h30- 40 minutes)

L'atelier se fait à partir de 3 dessins des ateliers de la pensée joueuse sélectionnés par le formateur. Débriefing.

12h10

PAUSE MIDI (60 min)

6. Appropriation d'une séance d'animation philo idéale (13h10- 45 minutes)

Les 5 phases d'animation sont confiées simultanément à différents sous-groupes qui font l'exercice sur une seule phase ayant les autres phases en tête.

(Objectif : appropriation des séquences)

A. Inscription par le formateur sur le tableau de : (5 minutes)

- 1. Rappel du rituel
- 2. Recueil des questions et choix de la question du jour
- 3. Discussion : questions de relance
- 4. Clôture de la discussion
- 5. Rituel de fin de séance

B. Travail en 4 sous-groupes (15 minutes)

- Dans chaque sous-groupe, « *Indiquez sur une grande feuille cette phase d'animation « idéale »* », c'est-à-dire en détaillant les points indiqués au tableau.

Sous-groupe 1 : Rappel du rituel – Recueil des questions et choix de la question du jour

Sous-groupes 2 et 3 : Discussion : questions de relance

Sous-groupe 4 : Clôture de la discussion et Rituel de fin de séance

C. Retour en grand groupe (25 minutes)

- Affichage au mur des 4 feuilles
- Rapport chronologique de chaque sous-groupe
- Présentation au tableau par le formateur de l'animation philo telle que conçue :

1 Rappel du rituel

Afficher le dessin - Rituel inaugural

Aux ateliers de la pensée, nous allons nous poser des questions ensemble, réfléchir ensemble.

On s'écoute.

On lève la main pour demander la parole.

On ne parle que quand on a reçu la parole.

2 Recueil des questions et choix de la question du jour

- A partir de l'histoire qui a été jouée, je me demande ..., Ce qui m'étonne, c'est..., Ce que je trouve important, c'est..., Ma question, c'est...

- Nous allons choisir (voter pour) une de ces questions pour notre discussion philosophique

3 Discussion

Pistes de relance : clarification, conceptualisation, argumentation, reformulation, lien,...

Peux-tu réexpliquer ce qu'il a dit, le dire avec tes mots ?

C'est un peu la même chose que..., le contraire de...

*Pourquoi ... ? Dans quel but ... ?
Peux-tu donner un exemple, prouver le contraire ?*

4 Clôture de la discussion

Quelles ont été nos idées principales ? Comment a évolué notre pensée ?

5 Rituel de fin de séance

*Pour ce jour, nous retenons telle idée, telle question qui rend compte de notre discussion.
Rituel selon la culture du groupe.*

13h55

7. Animation d'un atelier de la pensée par un participant volontaire ou tiré au sort (13h55- 30 minutes)

L'atelier s'effectue en suivi de l'animation de l'atelier théâtre 2 (point 5).
Débriefing.

14h25

8. Exercice pour dégager le fil « philosophique » des questions du jour (14h25- 25 minutes)

Travail en grand groupe (en partant des idées des participants étayées par le formateur).

Mener l'exercice à partir des questions énoncées lors de l'animation 3 ou 7.

(Objectif : amener les participants à repérer les voies d'entrée philosophiques de toutes questions posées par les enfants plutôt que de définir une « bonne » question philosophie /ou a contrario les formulations ou freins à la visée philosophique.)

14h50

9. Animation complète en relais par 2 participants volontaires ou tirés au sort (14h50- 55 minutes)

En précisant le format temporel maximum de 20 minutes pour le théâtre et de 25 minutes pour la séquence philo ; le formateur est garant du temps. Illustrations de départ à l'animation : 3 photos sont sélectionnées parmi celles restantes, choisies par les participants en étape 2.

Remarque : pas de désignation de fonctions pendant l'atelier philo.

Débriefing (10min).

15h45

10. Questions générales (15h45- 15 minutes)

16h00

Distribution de la feuille de route et autres documents à disposition à la sortie

Journée 2

1. Exercice de chauffe (9h00- 10 minutes) [au choix en fonction du groupe et du travail de la veille]

La bobine de corde : le formateur tient l'extrémité de la bobine et évoque une question, lance la bobine à une personne qui formule une autre question par simple association et ainsi de suite (en formant un réseau où les liens se croisent).

(Objectif : reformer le groupe, soutenir la créativité, symboliser la construction d'une collaboration en réseau).

9h10

2. Animation complète (en relais) par 2 participants volontaires ou tirés au sort (9h10- 60 minutes) [théâtre 20'-philo 30'-débriefing 10']

L'animation se fait à partir de 3 dessins des ateliers de la pensée joueuse sélectionnés par le formateur.

Débriefing.

10h10

3. Exercice pour identifier les questions d'animation du dialogue philo (10h10- 45 minutes)

Les participants sont invités à lister et trier les questions d'animation philo selon des catégories proposées par le formateur.

(Objectif : lister des exemples de questions de relance, se les approprier pour guider un dialogue)

A. Travail en 4 sous-groupes (15 min):

Le formateur affiche les 3 feuilles A3 qui reprennent les catégories de questions et explique brièvement les catégories au groupe entier :

Sous-groupe 1 : questions pour soutenir la coopération entre les enfants, la vérification, les exemples/contre-exemples

Sous-groupes 2 et 3 : questions pour soutenir les habiletés de penser (le questionnement, la conceptualisation, l'argumentation) → pages 14, 27 ... M.Tozzi

Sous-groupe 4 : questions pour soutenir l'identification des présupposés, la formulation d'hypothèses, les distinctions-comparaisons, donner des raisons

- Dans chaque sous-groupe, « *Enoncez les questions qui soutiennent la discussion philosophique ; notez-les sur feuilles de papier* ».

B. Retour en grand groupe : (30 min)

- Affichage au mur des 4 feuilles
- Rapport de chaque sous-groupe, sans redire ce que le groupe précédent a identifié.
- Commentaire et ajouts par le formateur qui organise les propositions par catégories de sorte à former un répertoire de questions générales.

10h55

4. Exercice sur la posture de l'animateur atelier philo (10h55- 30 minutes)

A. Travail en 4 sous-groupes (15 minutes)

- Dans chaque sous-groupe, « *Listez les postures de l'animateur d'un dialogue philosophique.* »

Groupe 1 & 2 : Postures à soutenir

Groupe 3 & 4 : Postures à éviter

B. Retour en grand groupe : (15 min)

- Affichage au mur des 4 feuilles
- Rapport de chaque sous-groupe, sans redire ce que le groupe précédent a identifié.

11h25

PAUSE (15 min)

5. Animation complète (en relais) par 2 participants volontaires ou tirés au sort (11h40- 60 minutes) [théâtre 20'-philo 30'-débriefing 10'] en introduisant les journalistes

L'animation se fait à partir de 3 dessins des ateliers de la pensée joueuse sélectionnés par le formateur.

Le rôle des journalistes est expliqué brièvement avant l'animation.

Débriefing.

12h40

PAUSE MIDI (60 min)

6. Exercice pour soutenir le questionnement, la conceptualisation, l'argumentation (13h40- 40 minutes)

Répartition en 3 sous-groupes.

- *Dans chaque sous-groupe, partant des animations vécues ensemble, identifiez les éléments entendus qui ont soutenu le questionnement, la conceptualisation, l'argumentation, et imaginez-en d'autres.* (15 min)

Groupe 1 : le questionnement permet la problématisation de notion (ex : la justice et des questions (« la justice est-elle juste ? »)) en se mettant en recherche individuellement et collectivement ;

Groupe 2 : la conceptualisation cherche à *définir* des termes-notions (qu'est-ce qu'un ami ?), notamment à partir de *distinctions notionnelles* (ami, copain, amoureux), pour que la parole permette une pensée précise ;

Groupe 3 : l'argumentation qui implique de *valider rationnellement* son point de vue, quand on affirme quelque chose, de donner des objections justifiées ou de répondre à des objections quand on n'est pas d'accord, en vue d'une pensée consistante, non-contradictoire, qui vise à penser le réel dans un rapport à la vérité.

- Présentation en grand groupe du travail de chaque sous-groupe (15 min).
- Synthèse par le formateur (10 min).

(Objectifs : appréhender et étayer 3 leviers intellectuels qui soutiennent la visée philo de la discussion)

14h20

7. Animation complète (en relais) par 2 participants volontaires ou tirés au sort (14h20- 60 minutes) [théâtre 20'-philo 30'-débriefing 10']

Avec 3 observateurs (problématiser, conceptualiser, argumenter).

L'animation se fait à partir de 3 dessins des ateliers de la pensée joueuse sélectionnés par le formateur.

Débriefing sous l'angle des 3 opérations intellectuelles abordées.

15h20

8. Questions générales (15h20- 40 minutes)

16h00

Journée 3

Objectifs : durant les séances d'animation, les participants auront expérimenté le protocole et rencontré un certain nombre de problèmes ou ont été pris dans des attitudes inadéquates. Grâce à différents jeux ou mises en situation, les enseignants peuvent mieux ressentir la difficulté dans laquelle ils sont et entrevoir des pistes de solution. Plutôt que de répondre de manière rationnelle, on privilégiera les modalités où les solutions émergent de l'expérience et/ou du travail du groupe. La reformulation de celles-ci par le formateur complétée si besoin par un ancrage théorique confirme leur validité.

Lever les ultimes questions, aider les enseignants à trouver des repères une fois qu'ils seront seuls, c'est-à-dire : les Temps d'arrêt, les textes théoriques, les outils pratiques, le mailing liste ou site interactif ...

0. Préalable

Nous vous invitons à sélectionner une phrase des livres de Serge Tisseron/ Tozzi, lectures autres [à affiner], qui vous a aidé dans la pratique des ateliers de la pensée joueuse ou qui vous pose difficultés au cours de vos animations et la noter sur un post-it (papier) à apporter lors de la troisième journée.

Au fur et à mesure de l'arrivée des participants (accueil à partir de 8h45), chacun colle son post-it sur le tableau.

1. Représentation dans l'espace (9h15- 10 minutes)

Sur une ligne imaginaire, les participants se positionnent selon le nombre de séances qu'ils ont animées.

9h25

2. Choix d'une phrase d'un autre participant (9h25- 30 minutes) [Diane]

Prendre une phrase à son compte, à interroger ou à souligner comme importante + questions qui émergent (les questions initiales auront déjà trouvé des éléments de réponses, d'autres émergeront encore ...)

9h55

3. Animation complète par un ou 2 participants volontaires/tirés au hasard (9h55- 60 minutes)

10h55

4. Représentation graphique de ce qui a facilité les animations (10h55- 30 minutes)

Répartition en sous-groupes. [Axel]

- Pour chaque sous-groupe « *Représentez graphiquement de manière créative sur une grande feuille de flip chart les facilitateurs (en dénombrer 4 min) des ateliers de la pensée joueuse que vous avez vécus dans votre classe. Désignez un représentant de votre sous-groupe qui présentera en grand groupe* » (20 min).
- Présentation en grand groupe (10 min), sans redire ce que le groupe précédent a identifié.

11h25

PAUSE (15 min)

6. Représentation graphique des difficultés rencontrées lors des animations (11h40- 30 minutes) [Diane]

Changement des sous-groupes

- Pour chaque sous-groupe « *Représentez graphiquement de manière créative sur une grande feuille de flip chart ce qui est le plus difficile pour vous dans les ateliers de la pensée joueuse. Désignez un représentant de votre sous-groupe qui présentera en grand groupe* » (20 min).
- Présentation en grand groupe (10 min).
- Les difficultés sont listées sur un tableau (en laissant de la place).

12h10

PAUSE MIDI (60 min)

7. Recherche de pistes de résolution (suite de 6) (13h10- 50 minutes)

L'une après l'autre, les différentes questions et difficultés sont reprises en discussion en étant attentif à demander des suggestions au groupe « *Comment pourrions-nous faire dans un cas pareil ?* »

14h00

8. Animation complète par un participant volontaire/tiré au hasard à partir de situations extrêmes (14h00- 60 minutes)

15h00

9. Apports théoriques/méthodologiques (15h00- 20 minutes)

Pour éclairer les questions et difficultés

15h20

10. Questions générales (15h20- 40 minutes)

16h00