

Compétences de l'éducation à la philosophie et à la citoyenneté - Ateliers de la pensée joueuse

[Circulaire n° 5927(21/10/16) – Déclinaison du référentiel des compétences socles en Education à la philosophie et à la citoyenneté]

<p>Construire une pensée autonome et critique</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Elaborer un questionnement philosophique 2. Assurer la cohérence de sa pensée 3. Prendre position de manière argumentée 	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'imaginaire (l'histoire inventée et jouée) offre un support pour penser le monde, revisiter les situations vécues partant des différents rôles, interroger les questions difficiles et les énigmes de la vie. Ouvrir l'enfant au plaisir de réfléchir, inviter à penser en soi (débat interne) avec et en appui sur les autres (dialogue collectif). 2. A partir des imaginaires individuels, une histoire est construite collectivement. Chaque enfant est encouragé à penser et à formuler idées et expériences à partir d'un mot inducteur en appui sur l'histoire jouée. 3. Le plaisir de réfléchir de manière informelle en se détachant du souci de bien raisonner soutient l'accès au raisonnement par le ludique.
<p>Se connaître soi-même et s'ouvrir à l'autre</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Développer son autonomie affective 5. Se décentrer par la discussion 6. S'ouvrir à la pluralité des cultures et des convictions 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Le jeu renforce l'estime de soi et l'empathie aux plans émotionnel (identification des émotions de base et mimiques correspondantes), cognitif (choix d'une émotion en lien à une situation et à l'état émotionnel du personnage), de l'auto empathie (chaque action suppose un dialogue, une victime ne reste jamais muette), de l'empathie réciproque (changer de rôle implique aussi d'accepter que l'autre prenne sa place). 5. Au cours du jeu théâtral, chaque action (jeu corporel qui engage un vécu d'émotions et de sensations - dimension d'instanciation) est associée à un dialogue qui offre un moyen de symbolisation (dimension de distanciation). En étape 2, la ronde de la pensée invite l'enfant à débattre (en soi et en appui sur les autres) de ses questions et de ses éprouvés en association avec les idées émises par les autres. 6. La création collective de l'histoire et la discussion qui prennent en compte toute idée sans n'en rejeter aucune, en soutenant l'argumentation, ouvre à la pluralité des valeurs et des normes à travers le monde et les différentes cultures. Le changement de positions renforce le changement de perspective émotionnelle. La ronde de la pensée émaille la pluralité des avis, convictions...
<p>Construire la citoyenneté dans l'égalité en droits et en dignité</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Comprendre les principes de la démocratie 8. Se reconnaître, soi et tous les autres, comme sujets de droits 	<ol style="list-style-type: none"> 7. Le dispositif codifié et sécurisant donne aux enfants l'occasion d'une expérience dont ils sont les acteurs et les décideurs suivant des règles auxquelles ils ont adhéré en les exprimant à voix hautes. Le vote à main levée pour la construction du scénario, le choix du thème et du mot inducteur est une application concrète du processus démocratique. 8. La construction collective de l'histoire et de la discussion, l'obligation de changement de rôles, le tour de la pensée systématique (avec prise de parole ou silence) soutiennent un processus de socialisation qui intègre la dimension de l'égalité. Peu à peu, l'enfant passe du JE au NOUS.
<p>S'engager dans la vie sociale et l'espace démocratique</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Participer au processus démocratique 10. Contribuer à la vie sociale et politique 	<ol style="list-style-type: none"> 9. Toute décision est prise collectivement : choix de l'image, du scénario, du mot inducteur... 10. Chaque enfant est sollicité à participer librement aux différentes phases : construction du scénario, jeu théâtral, ronde selon un tour systématique (il est reconnu à tous la capacité de penser) où la pensée est privilégiée à la parole.