

La pédagogie de l'ADOSSEN s'appuie sur une méthode de questionnement et de discussion aidant les élèves à adopter une posture réflexive et dialogique. Elle s'inspire des dispositifs de discussions philosophiques avec les enfants dont elle intègre les principes au sein d'une démarche de prévention. Cette posture pédagogique, qui guide l'élaboration du matériel et des interventions ADOSSEN, se décline dans tous les types d'activités proposés.

Dans cette fiche pédagogique, vous trouverez des ressources pour animer un dialogue avec des élèves. Le déroulement d'une animation est détaillé étape par étape afin de vous guider progressivement dans cette tâche.

La méthode présentée se fonde sur le dispositif de la Communauté de recherche philosophique, mis en place par Matthew Lipman et Ann Margaret Sharp. La dernière section de la fiche propose une liste d'ouvrages de référence pour approfondir cette méthode.

Objectifs :

- Créer un espace de confiance et d'accueil
- Libérer la parole des élèves
- Aider les élèves à développer leur faculté de jugement
- Aider les élèves à construire leurs idées à partir de celles des autres
- Développer une pensée critique et créative

Les animations se fondent sur une pédagogie du questionnement. L'animateur intervient essentiellement sous forme de questions aux élèves, afin de les aider à comprendre leur pensée, à clarifier, à évaluer, et à faire des liens avec les interventions des autres élèves.

Déroulé de l'activité :

Disposition des participants : la disposition spatiale peut aider la mise en place d'un dialogue entre les élèves et favoriser des attitudes d'ouverture. Nous recommandons donc de placer les élèves en cercle et de vous placer dans le cercle avec eux.

Une expérience partagée à l'aide d'un support

L'utilisation de supports permet d'introduire le thème que vous souhaitez aborder avec les élèves et de les rassembler autour d'une même expérience : un extrait de roman, une poésie, un court-métrage, une image, etc. Le but est de partir d'un élément commun qui aidera les enfants à adopter une démarche interrogative.

1. La cueillette de question

Après avoir pris connaissance du support avec le groupe, invitez les élèves à se questionner sur ce qu'ils viennent de lire ou de voir : de quoi cela parle-t-il ? Des choses les ont-ils étonnés ? Quelles questions cela pourrait-il poser ? Pour les aider, vous pouvez les inviter à comparer leur compréhension et à échanger sur leurs impressions. A partir de ces échanges, ils pourront formuler leurs questions en petits groupes de deux ou trois et les inscrire au tableau.

2. Le vote de la question

Une fois obtenue la liste des questions, faites voter les élèves afin d'identifier la question qui rassemble le plus d'intérêt dans le groupe. La recherche peut alors commencer, à partir de la question retenue.

3. La recherche

La recherche s'ouvre avec la question retenue par le vote. L'animateur.ice prend place dans le cercle pour guider la discussion.

Trois règles d'or peuvent être introduites avant de commencer, à savoir :

- On peut dire tout ce qu'on pense, il n'y a pas une seule réponse possible
- Le droit de ne pas être d'accord (on sépare les personnes des idées)
- L'instauration d'un tour de parole avec le droit de se taire

Une fois ces règles posées, la recherche en tant que telle peut commencer, guidée par l'animateur.ice. Son rôle consiste alors principalement à poser des questions. En effet, il ne s'agit pas de guider les élèves vers des réponses pré-établies ou attendues. Au contraire, il s'agit de suivre les élèves là où leur pensée les mènent, tout en veillant à rester dans le champ de la question explorée par le groupe. Ainsi, l'animateur.ice aidera les participants à clarifier (définir, distinguer), à préciser (nuancer, contextualiser), à évaluer (donner et évaluer des raisons), mais encore à problématiser, à imaginer, à comparer, et bien d'autres habiletés. Il/elle fera également des liens entre les interventions des élèves et les invitera à construire ensemble des éléments de réponses à leur question. Pour qu'un tel travail collaboratif de la pensée puisse se faire, le cadre tenu par l'animateur.ice doit faciliter la libre expression de tous. Pour cela, il/elle veillera à mettre les élèves en confiance, à les considérer comme des interlocuteurs valables, à les valoriser dans leur capacité de penser.

Au fil de la recherche, des moments distincts peuvent être introduits, pour effectuer une tâche en particulier (par exemple, un moment de dessin ou d'écriture en lien avec la discussion, ou encore un moment de réflexion individuelle lorsqu'une question apparaît importante, avant de revenir en groupe pour y réfléchir).

Ressources complémentaires :

- Lipman, M. (1995). À l'école de la pensée. De Boeck.
- Sasseville, M. (2000). La pratique de la philosophie avec les enfants. Presses de l'Université Laval.
- Chirouter, E. (2016). Aborder la philosophie en classe à partir d'albums de jeunesse. Hachette éducation.
- Hawken, J. (2019). 1... 2... 3... pensez ! Philosophons les enfants ! 10 règles d'or et outils pédagogiques. Chronique sociale.
- Sasseville, M. Gagnon, M. (2020) Penser ensemble à l'école. Des outils pour l'observation d'une communauté de recherche philosophique en action (3e édition), Presses Université Laval.