

LA PHILOSOPHIE AVEC LES ENFANTS / LE PROJET PHILO DELL'ARTE

APERCU THÉORIQUE

Lorsque l'on parle de « philosophie avec les enfants », on se situe dans le domaine des nouvelles pratiques philosophiques : l'objectif n'est pas de dispenser un savoir – ce n'est pas une histoire de la philosophie –, mais bien d'acquérir des savoir-faire : stimuler le questionnement et apprendre à « bien penser ».

La pratique de la « philosophie avec les enfants » est née à la fin des années 60 de l'initiative de Matthew Lipman. Frappé par les problèmes de logique rencontrés par ses étudiants universitaires, il en tire la conclusion que « bien penser » s'apprend, que cela requiert du temps et qu'il est donc préférable de commencer dès le plus jeune âge. Lipman met au point une méthode pour développer les habiletés de penser qui rencontre un vif succès au Canada. Il écrit des romans philosophiques adaptés, par tranches d'âges, aux jeunes de 6 à 15 ans ainsi que des manuels pédagogiques avec des exercices destinés aux enseignants et animateurs.

Qu'en est-il chez nous, aujourd'hui ?

On peut distinguer quatre grands courants :

- la méthode Lipman : on fait une lecture partagée (chaque enfant lit une partie du texte) d'extraits du roman, on laisse émerger les questions puis on en choisit une pour en discuter (l'animateur n'intervient pas sur le fond mais assure l'exigence philosophique). Les discussions philosophiques issues de cette méthode sont aussi appelées les communautés de recherche philosophique ou CRP (promues par Michel Sasseville ou Matthieu Gagnon notamment). Cette méthode est très axée sur les « outils de la pensée » aussi appelés « habiletés de penser »;
- la méthode de la Discussion à Visée Démocratique et Philosophique ou DVDP (Michel Tozzi et Alain Delsol) : on choisit un thème de réflexion et on laisse les enfants s'exprimer de façon semi-dirigée (l'animateur n'intervient pas sur le fond mais assure l'exigence philosophique). Les enfants reçoivent des rôles (distributeur de parole, synthétiseur, ...) dans une démarche d'apprentissage de la démocratie. Trois compétences sont en jeu : la problématisation, la conceptualisation et l'argumentation. Ces trois compétences composent l'enjeu philosophique de la méthode;
- la méthode Brénifier : l'intervention de l'animateur est importante et permet à l'interlocuteur de préciser et d'analyser sa propre pensée. Elle est d'inspiration socratique. Cette méthode est très dirigée par l'animateur qui oblige sans cesse les participants à « trancher », à faire des choix pour avancer dans leur raisonnement (exemple : êtes-vous une poire ou une banane ? + donner trois arguments). Le but est de se confronter aux articulations de sa propre pensée et par là même à ses contradictions. L'animateur pose des questions « binaires » et force les participants à s'engager dans un chemin de réponse. Les « ça dépend » sont honnis. Les réponses doivent être succinctes, ce qui oblige les participants à penser ce qu'ils vont dire, à choisir leurs mots et à faire ce que O. Brénifier appelle « le deuil du vouloir dire » (« oui mais c'est pas ce que je voulais dire »). On avance avec les réponses données, les affirmations et contre-affirmations prises telles qu'elles;
- la méthode Agsas-Lévine : les enfants s'expriment librement pendant 10 minutes sur un sujet philosophique choisi (ex : le bonheur) puis, éventuellement, on écoute l'enregistrement de ce temps de parole. L'important est ici que l'enfant se construise en tant que sujet. Il y a un deuxième tour de parole où les enfants s'expriment sur ce qu'il s'est dit au premier tour (point de vue méta). Cette méthode est très souvent critiquée car la seule composante philosophique serait la question de départ.

Conception : Philo dell'Arte

Date : 2013

Philo dell'Arte :

Comme beaucoup d'animateurs le précisent, sur le terrain il s'agit plus souvent d'un « melting pot » que de suivre dogmatiquement une méthode. Il revient à chaque animateur de trouver son propre dispositif, son propre canevas d'animation qui lui permettra d'être dans ce l'on pourrait appeler sa « zone de confort personnel ». Philo dell'Arte repose sur la méthode de Lipman, tout en y intégrant la méthode de Tozzi et la méthode de Brénifier. Par exemple, elle utilise la cueillette de questions et le vote comme dans la méthode de Lipman mais utilise d'autres supports que les romans de celui-ci et intègre les différents rôles établis par la méthode Tozzi. Philo dell'Arte a également conçu plusieurs jeux philo très clairement inspirés de la méthode Brénifier.

CE QU'EST OU CE QUE N'EST PAS UNE DISCUSSION PHILOSOPHIQUE

Gilles Abel, animateur, formateur et chercheur en philosophie pour enfants, résume ainsi ce qu'est ou n'est pas une discussion philosophique :

- un dialogue philosophique n'est pas une discussion de comptoir. Il ne suffit pas d'empiler ou de juxtaposer des opinions pour prétendre faire de la philosophie. Le minimum est à la fois de dire ce qu'on pense, mais surtout, de penser ce qu'on dit;
- la meilleure manière de faire réfléchir chacun est – entre autres – de veiller à ce que les participants définissent les mots dont ils parlent, donnent des exemples et des contre-exemples, réfléchissent aux conséquences/implications de ce qu'ils disent, reformulent leur propos ou ceux d'autrui pour s'assurer qu'ils sont bien compris ou encore, identifient des critères permettant de classer leurs idées et de les distinguer entre elles;
- un tel exercice philosophique aboutit souvent à découvrir qu'il est impossible (et heureusement !) d'arriver à des réponses toutes faites ou identiques pour chacun. Il s'agit davantage de concevoir ces réponses comme un horizon vers lequel tendre plutôt que comme un résultat à obtenir;
- qu'il s'agisse du théâtre, de l'art, de la beauté ou de tout autre sujet à caractère philosophique, il est primordial de profiter de cet exercice pour apprendre à se méfier des évidences, des réponses toutes faites et des discours préfabriqués ; pour apprendre à décrypter les préjugés, les stéréotypes et les erreurs de raisonnement. Tout ceci est en effet un matériau prodigieusement fertile pour une réflexion philosophique;
- le but n'est pas de convaincre autrui, mais de le comprendre, de même que de comprendre en quoi les thématiques abordées et les questions qui en découlent nous concernent tous.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

S'il est possible de distinguer différentes méthodes en « philosophie avec les enfants », toutes (en dehors, selon nous, de la méthode AGSAS) visent le développement d'une pensée autonome, critique et créatrice, en stimulant les compétences suivantes :

- compétences logiques : par le travail des habiletés de penser et un travail sur le langage;
- compétences éthiques : par une réflexion sur son système de valeurs, par le fait de poser des jugements, d'assumer ses paroles;
- compétences socio-affectives : par l'écoute et le travail en communauté.

Conception : Philo dell'Arte

Date : 2013

HABILETÉS DE PENSER

Penser, réfléchir, c'est opérer des actes mentaux précis dans le but de :

- raisonner : faire des liens de cause à effet, fournir des raisons, fournir des critères, ...
- chercher : fournir des exemples et des hypothèses, poser des questions, ...
- conceptualiser : définir, trouver le contraire, comparer, ...
- traduire : reformuler, écrire, écouter, résumer, ...

COMMUNAUTÉ DE RECHERCHE PHILOSOPHIQUE

C'est un concept majeur chez Matthew Lipman. Le terme de communauté explique le fait que les enfants vont travailler ensemble. La notion de recherche, quant à elle, exprime l'idée que les enfants vont progresser en tâtonnant, en testant leurs idées au moyen d'exemples, de contre-exemples, etc. Enfin, cette communauté de recherche est dite philosophique pour un double motif : d'abord parce que les thèmes abordés sont traditionnellement philosophiques; ensuite on peut estimer que les ateliers de philosophie tels que décrits dans ces pages permettent aux enfants de prendre conscience de leur pensée et de leur discours et que cette prise de conscience est un des critères de ce qu'est la philosophie. Tout comme l'est le fait de se poser des questions.

QUESTION PHILOSOPHIQUE

Il n'est pas toujours évident de distinguer une question philosophique d'une autre. Se poser la question de ce qu'est une question philosophique nous fait d'ailleurs probablement déjà entrer en philosophie. On peut néanmoins, pour nous aider, nous appuyer sur ces critères :

- question de sens : une question qui s'interroge sur les enjeux, sur le pourquoi;
- question ouverte : une question qui ouvre la discussion, qui potentiellement amène une pluralité de réponses ;
- question universelle : une question qui interroge un problème dans sa généralité et qui se pose à tous;
- question fondamentale : une question qui va au fond du problème;
- question abstraite : une question sur les idées et non sur un problème empirique.

L'ATELIER PHILO EN PRATIQUE

- Supports : un texte (album jeunesse, poème, ...), une chanson, une vidéo, une citation, une image, une question, un mot. Le choix du support est important (il doit ouvrir le questionnement).
- Durée : de 15 minutes (pour les plus petits) à 1h30.
- Age : dès l'apprentissage de la parole.
- Fréquence : de préférence régulièrement.
- Lieu : sans importance mais de préférence calme et avec de quoi écrire.
- Disposition du groupe : de préférence en cercle.
- Nombre : idéalement entre 10 et 20.
- Matériel : chaises, tableau.

Conception : Philo dell'Arte

Date : 2013

Philo dell'Arte :

L'animation type de Philo dell'Arte dure 3 x 100 minutes. En pratique elle peut donc se dérouler sur une journée scolaire ou – c'est le cas la plupart du temps – s'étaler sur 3 semaines à raison de 100 minutes par semaine. Les deux premières séances sont davantage consacrées à la philosophie et la dernière à la création artistique, bien que les deux soient mêlées (voir le chapitre « Art et philo »).

Philo dell'Arte est organisé en thèmes (Nature, Beau et Laid, Identité, Tolérance, Droits de l'homme, Amour et Amitié).

Philo dell'Arte est proposé de la 1^{re} à la 6^e primaire, par groupe de 25 enfants maximum.

LE RÔLE DE L'ANIMATEUR

L'intervention de l'animateur peut être plus ou moins importante en fonction de la méthode choisie et de la personnalité de celui-ci. Il est important que chaque animateur trouve « sa zone de confort ». Toutefois nous conseillons à chacun d'être attentif à ne pas vouloir donner LA bonne réponse ou à sembler attendre celle-ci ou encore à monopoliser la parole. Il s'agit pour les enfants de travailler entre pairs, non de donner la réponse attendue par l'adulte. Nous suggérons également à l'animateur d'être vigilant à adopter lui-même une attitude d'écoute (notamment dans son langage non-verbal) et à valoriser la parole des enfants sans tomber pour autant dans une idéalisation de celle-ci (*grosso modo* : « on t'écoute, va au bout de ton idée, ça nous intéresse ») et pas, en caricaturant « tout ce que vous dites est merveilleux ». Il s'agit d'instaurer un climat suffisamment sécurisant pour que les enfants puissent se sentir libres de s'exprimer tout en ayant intégré, petit à petit, qu'on ne dit pas n'importe quoi n'importe comment.

Si l'animateur intervient, c'est principalement pour :

- relancer;
- recadrer;
- reformuler ;
- noter au tableau les idées principales ou faire des schémas;
- creuser la discussion en posant des questions.

LE RÔLE DES PARTICIPANTS

Soit tous les enfants sont des « discutants », soit des rôles spécifiques sont attribués à certains participants, tels que :

- un « distributeur de parole » : donne la parole en priorité à ceux qui n'ont pas encore parlé ou qui ont peu parlé;
- un « gardien des règles » (voir chapitre sur les règles de parole) aussi appelé « président de séance » ;
- un « gardien du temps »;
- un « synthétiseur » ou « secrétaire »;
- un ou des « dessinateurs »;
- un ou des « reformulateurs »;
- des observateurs chargés, par exemple, de repérer les exemples et contre-exemples.

Conception : Philo dell'Arte

Date : 2013

LES RÈGLES DE PAROLE ET EXIGENCE PHILOSOPHIQUE

Il y a, d'une part, les règles qui assurent l'exigence philosophique de la discussion (on réfléchit avant de parler, on pense ce que l'on dit, on explique ce que l'on dit, on argumente, ...) et, d'autre part, des règles de parole qui assurent un débat démocratique. Concernant ces dernières, l'idéal, si le temps le permet, est qu'elles soient élaborées par les participants eux-mêmes, avec la possibilité de les améliorer au fil des séances. Parmi les règles possibles : lever le doigt pour avoir la parole et attendre de l'avoir reçue, ne pas se moquer, ne pas s'énerver en cas de désaccord, écouter quand quelqu'un parle, ...

Philo dell'Arte :

Les règles sont dessinées sur des petits panneaux. Le gardien des règles est chargé de lever le panneau quand l'une d'elle est enfreinte. Cela se fait en silence, sans interrompre la discussion ; à chaque discutant de réfléchir pour savoir s'il est concerné au pas. En revanche, il est de la responsabilité du gardien des règles de faire cesser la discussion s'il est amené à lever les panneaux trop souvent. On réfléchit alors ensemble sur ce qui ne va pas et on cherche des solutions pour améliorer la discussion.

LA CUEILLETTE DE QUESTIONS

La méthode Lipman fait débiter l'animation par la cueillette de questions. Les enjeux de cette étape de l'atelier philo sont, d'une part, de forcer l'animateur à s'intéresser aux questionnements des enfants et non l'inverse ; d'autre part, de positionner les enfants, au plus tôt, dans une attitude de recherche et d'étonnement par laquelle on a coutume de caractériser la philosophie.

En pratique, la cueillette de questions peut être collective – chacun lève le doigt quand il a une question – ou effectuée au sein de sous-groupes – une question par sous-groupe. Certains animateurs inscrivent le prénom de(s) enfants émettant la question pour les valoriser et les stimuler.

A nouveau, plusieurs pistes sont offertes aux animateurs : soit prendre directement toutes les questions, soit donner quelques consignes avant (par exemple le fait d'avoir une question ouverte, c'est-à-dire une question qui n'amène pas des réponses directes et forcément uniques).

Les questions peuvent être retravaillées, pour, par exemple, les généraliser.

Exemple : « Pourquoi dans l'histoire Ernest fait mal à Salomé alors qu'il est amoureux » => « Pourquoi parfois on fait du mal à la personne dont on est amoureux ? »

Les questions peuvent également être regroupées en catégories, être simplifiées, être reformulées (par exemple pour éviter les présupposés), ...

Philo dell'Arte :

Nous travaillons cette étape de cueillette de questions différemment en fonction des groupes et du temps dont nous disposons. Nous n'inscrivons pas systématiquement les prénoms des enfants ou du moins nous l'effaçons dans un second temps pour bien noter que la question appartient maintenant à l'ensemble du groupe.

Avec les plus jeunes enfants (en-dessous de 8 ans), il peut être utile de commencer par des exercices qui explicitent comment poser une question, par exemple en demandant de poser le plus de questions possibles sur un objet de la classe et en notant au tableau les mots qui permettent de commencer une question (Pourquoi ? Comment ? Quel ?...)

Nous voyons préalablement à la cueillette ce qui distingue une question philosophique d'une autre question.

Exemple : « Quelle est la capitale de la Belgique ? » est une question qui n'amènera pas de discussion puisque qu'il n'y a qu'une seule réponse possible.

Une fois les questions notées au tableau nous nous assurons, avant de passer à l'étape suivante, que les questions sont comprises (attention, les enfants sont souvent tentés de répondre aux questions notées au tableau mais ce n'est pas encore le moment).

Dans un second temps, nous demandons aux enfants s'il faut en éliminer certaines et pourquoi. Si ce n'est pas argumenté, on la laisse au tableau. Nous laissons toujours la possibilité de contre-argumenter pour « sauver » la question. Le « sauvetage » de la question amène souvent à l'amélioration de sa formulation. Cette démarche de questionnement et d'argumentation sur la cueillette de questions peut prendre du temps et parfois même devenir l'objet de l'atelier philo.

Par ailleurs, les animations Philo dell'Arte se construisant autour de thématiques, nous ajoutons souvent comme consigne qu'on peut éliminer des questions qui seraient sans rapport avec le thème choisi pour l'atelier.

Bien entendu, cette réflexion sur les questions peut être plus ou moins approfondie au fonction du temps dont on dispose, de l'âge des participants et de leur habitude de participer à des ateliers philo.

Il importe néanmoins de noter aux enfants que nous n'éliminons pas les questions parce que ce sont des mauvaises questions mais parce qu'elles ne sont pas pertinentes pour un atelier de philosophie.

LE CHOIX DE LA QUESTION

Avant tout pour une raison de temps, toutes les questions issues de la cueillette ne pourront faire l'objet d'une discussion. Il faut donc n'en retenir qu'une, par le biais d'un vote par exemple.

Philo dell'Arte :

Nous laissons la plupart du temps les enfants choisir eux-mêmes le système de vote qu'ils souhaitent utiliser : vote à main levée, vote sur un papier, tirage au sort, ... Des règles supplémentaires peuvent être émises par le groupe ou par l'animateur : pas de vote blanc, vote pour une ou deux questions maximum, ... Il peut être intéressant de réfléchir préalablement aux critères employés pour le vote (exemple : on choisit la question qui nous étonne le plus).

Conception : Philo dell'Arte

Date : 2013

LE PROJET PHILO DELL'ARTE, QUAND L'ART ET LA PHILO S'ENTREMÊLENT

Il existe encore peu d'expériences relatées ou théorisées d'ateliers mêlant art et philo. Richard Anthone, animateur et chargé de cours, y voit pourtant un mariage idéal : la philo permettrait de formuler de nouvelles idées mais, de par son caractère essentiellement oral, beaucoup se perdrait ; l'art au contraire ne cherche pas d'abord à savoir d'où viennent les idées mais permet de les capter. Il faudrait allier les deux pour ne retenir que les points forts des deux méthodes.

Prendre une œuvre d'art comme support pour un atelier de philosophie

De la même manière qu'un texte, une œuvre d'art (théâtre, danse, peinture, etc.) peut servir de support pour une discussion philosophique. En pratique, il s'agit simplement de passer l'étape de la lecture partagée pour cueillir directement les questions des enfants sur la base de ce qu'ils ont vu ou perçu. On peut très bien imaginer également se servir des créations des enfants eux-mêmes.

Prendre un atelier de philo comme support pour un atelier artistique

Le lien entre une activité philosophique et une activité artistique qui prendrait place après peut être un lien de forme (par exemple, nous avons lu tel album jeunesse où l'illustrateur utilisait telle technique, que nous proposons aux enfants) ou de fond (par exemple, nous avons discuté du thème de l'identité puis nous travaillons le portrait). L'idéal serait de combiner les deux critères. L'atelier artistique permettrait en outre de garder trace de ce qui s'est dit, comme le souligne Richard Anthone.

Pour que ce lien entre art et philosophie soit optimisé, il nous semble pertinent d'utiliser les habiletés de penser telles que décrites plus haut et reprises dans le tableau en annexe. Ainsi, les habiletés de penser dont nous avons montré l'importance dans la partie philosophique peuvent être également travaillées dans la partie artistique. Quelques exemples :

- proposer aux enfants après un atelier philosophique sur l'amitié de créer un tampon (technique nécessitant un dessin simple, sans détails) symbolisant l'amitié entre deux personnages : l'habileté de penser intégrée dans le travail est alors la synthèse;
- après un atelier philosophique sur l'amour, demander aux enfants de représenter une personne qu'ils aiment en y ajoutant la phrase « Je t'aime même si... » ou « je t'aime parce que... » : on travaille ici l'argumentation;
- demander aux enfants de se représenter à travers un animal, par exemple « je me suis fait en abeille parce que comme l'abeille si on m'ennuie je pique » : c'est ici la comparaison que l'on travaille.

Toutes les activités Philo dell'Arte sont décrites dans des fiches disponibles dans notre centre de documentation le « CeDoc »

- mardi & jeudi: 9h à 13h / mercredi et vendredi: 12h à 17h / sur RDV
- 010/23.84.43 / cedoc@laicite.net