

FICHE D'ANIMATION PHILO

QUEL EST LE PROBLÈME ?

OBJECTIFS²

Problématiser

Distinguer question et problème

Universaliser une problématique

QUEL THÈME ABORDER ?

L'animation *Quel est le problème ?* permet d'aborder les thèmes de l'affiche *Philéas & Autobule - Apprendre ou à laisser*³ : l'apprentissage, la réussite, l'égalité, l'équité, la justice, etc.

Cette fiche accompagne le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*¹ où sont présentés les outils méthodologiques nécessaires à l'animation d'une discussion philo.



© Simon Liberman

MATÉRIEL

Des chaises pour les participants

Un tableau et de quoi y écrire

Un espace d'affichage

Une feuille de papier par participant

De quoi écrire

Un support pour l'écriture

Une affiche *Philéas & Autobule - Apprendre ou à laisser* au format A4 par participant ou par sous-groupe

De quoi masquer le titre des affiches

En annexe

L'affiche *Philéas & Autobule - Apprendre ou à laisser*

EN PRATIQUE

PUBLIC À partir de 8 ans

NOMBRE De 4 à 16 participants

DURÉE De 50 à 100 minutes

ESPACE Moments en grand groupe
Moments en petits groupes

¹ PÔLE PHILO, *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*, Laïcité Brabant wallon, 2019 (Éd. révisée).

² Les fiches d'animation du Pôle Philo rencontrent les **compétences** visées par le décret de la Fédération Wallonie-Bruxelles sur l'éducation à la philosophie et à la citoyenneté. L'animation *Quel est le problème ?* sollicite les socles de compétences suivants : Élaborer un questionnement philosophique / Assurer la cohérence de sa pensée / Prendre position de manière argumentée.

³ *Philéas & Autobule* - affiche du dossier pédagogique hors-série - septembre 2012.

Animation conçue en 2019

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

Chaque participant dispose d'une affiche (dont l'animateur a préalablement occulté le titre) et de quoi écrire.

- 1 L'animateur invite les participants à identifier les thèmes qui apparaissent sur l'affiche. Ces propositions sont listées au tableau. Par exemple : l'apprentissage, la réussite, l'inégalité des chances, etc.
- 2 Chaque participant rédige, sur sa feuille, une phrase affirmative qui, selon lui, décrit adéquatement le problème illustré sur l'affiche. Par exemple : « Les animaux n'ont pas tous les mêmes chances d'atteindre le sommet de l'arbre ».
- 3 Chaque participant prend la parole pour expliquer l'affirmation qu'il a rédigée.

Les animaux n'ont pas tous les mêmes chances d'atteindre le sommet de l'arbre parce qu'ils n'ont pas tous les mêmes capacités physiques.

Le poisson ne peut pas sortir de son bocal et ne pourra donc pas monter à l'arbre.

L'animateur amène éventuellement le participant à clarifier sa proposition.

*As-tu pris en compte la consigne donnée par le personnage présent sur l'affiche ?
En quoi cela fait-t-il problème ?*

- 4 Le groupe travaille à la formulation d'une affirmation qui synthétise au mieux le plus grand nombre possible de propositions individuelles. Cette affirmation est écrite au tableau.

Si nécessaire, l'animateur s'assure que cette synthèse généralise le problème à l'univers scolaire et au vécu des élèves et des étudiants.

Comment nous assurer que notre synthèse fasse bien référence à une problématique humaine plus générale, dépassant l'image des animaux ?

Le problème identifié est reporté dans le phylactère afin d'en conserver la trace.

- 5 L'animateur invite chaque participant à formuler (et rédiger sur les post-it en pied d'affiche) une question qui permet de traiter le problème tel qu'il a été généralisé.

L'animateur peut rappeler qu'une question philosophique est abstraite, a une portée universelle et demeure ouverte au sens où elle suscite des réponses multiples et argumentées. Par exemple : sommes-nous tous égaux face à la réussite ?

(Facultatif) L'animateur peut complexifier cette étape en invitant les participants à formuler des questions à caractère moral, ontologique, épistémologique, politique, etc. Les post-it de couleur visibles sur l'affiche peuvent servir à classer ces questions.

(Facultatif) L'animateur peut également inviter les participants à imaginer des questions d'approfondissement de la question générale.

6 (Facultatif) L'animateur peut initier une discussion philo au départ d'une question choisie par le groupe⁴.

ASTUCE !

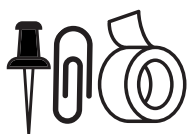
Distinguez bien l'étape de « l'affirmation » de celle de « la question ». Vous aiderez de la sorte les participants à percevoir et soigner cette distinction. En effet, si la situation est unique, les problèmes qu'elle pose aux animaux sont variés.

⁴ Une méthode est disponible dans le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*.

ANNEXES À PRÉPARER



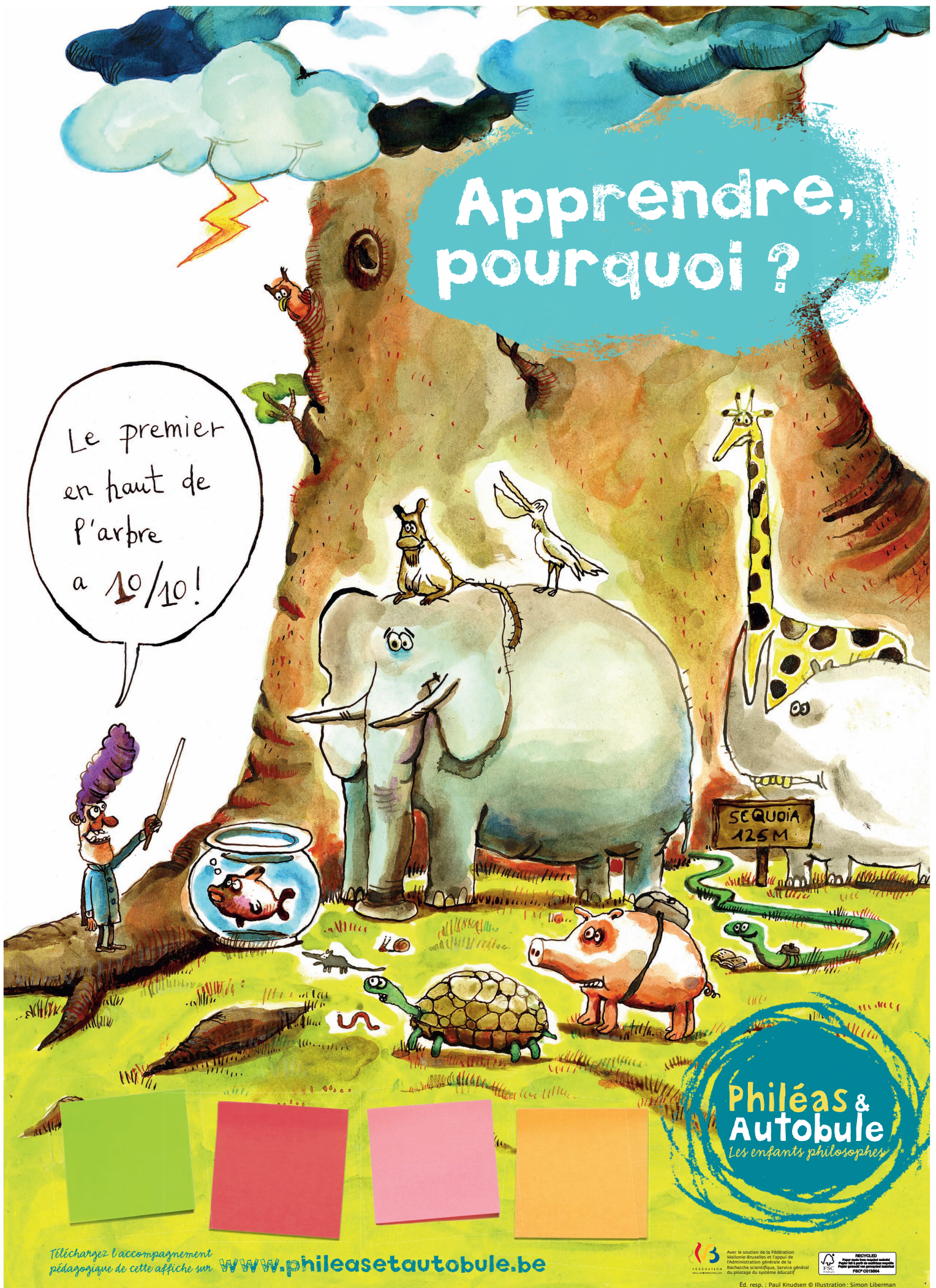
Imprimer une affiche (format A4) par participant
ou par sous-groupe



Prévoir de quoi occulter les titres des affiches
distribuées

Apprendre, pourquoi ?

Le premier
en haut de
l'arbre
a 10/10!



Téléchargez l'accompagnement
pédagogique de cette affiche sur www.phileasetautobule.be



Avec le soutien de la Fédération
Wallonie-Bruxelles et l'appui de
l'Administration générale de la
Recherche scientifique, Service général
du pilotage du système éducatif



Ed. resp. : Paul Knudsen © Illustration : Simon Liberman