

L'éducation à l'esprit critique sur le terrain

1/6 : Les jeux philo pour apprendre à (mieux) réfléchir



Dans ses conclusions, la synthèse des recherches actuelles sur l'éducation à l'esprit critique, coordonnée par l'association ÉPhiScience2 pour l'École de la médiation, émet plusieurs suggestions pour mener cette éducation auprès des jeunes : elle doit idéalement porter sur des contenus divers, recourir à l'argumentation, favoriser les jugements nuancés, privilégier un travail réflexif sur les incertitudes en jeu... Comment appliquer concrètement ces suggestions ? Dans ce premier opus, nous nous intéressons aux jeux philosophiques.

Qu'est-ce que l'esprit critique ? Des compétences (interpréter et analyser, faire preuve de raisonnement logique, etc.), des dispositions (curiosité, honnêteté intellectuelle, ouverture d'esprit...) ; des représentations sur les connaissances ; un processus réflexif (métacognition), nous apprend la synthèse¹ coordonnée par l'association ÉPhiScience2 pour l'École de la médiation.

« [...] Afin de mobiliser la réflexion des individus, les débats constructifs et le guidage à l'aide de questionnements sont recommandés », indique-t-elle dans ses conclusions. « Si je me réfère aux études scientifiques qui ont évalué les dispositifs en milieu scolaire – malheureusement il y en a très peu en médiation – le débat, qu'il soit oral ou écrit, médié ou non par un outil numérique, est vraiment un dispositif à privilégier, pour le développement à minima des compétences argumentatives, développe Kevin de Checchi, consultant pédagogique, co-auteur de la synthèse. Débattre, en fonction de la qualité du débat, a un impact sur nos représentations des connaissances. »

Concrètement, comment mettre en œuvre cette recommandation sur le terrain ? En faisant appel, notamment, à la philosophie, comme le proposent plusieurs dispositifs de médiation.

Discut

Premier exemple, le jeu de cartes *Discut3* développé par Claire de Chessé, philosophe de formation. Comme indiqué sur le site dédié, le jeu permet aux joueurs d'acquérir progressivement 13 compétences réflexives ou habiletés de pensée, qui sont autant de composantes de l'esprit critique : « Formuler des thèses », « argumenter pour », « argumenter contre », « questionner », etc. *« Au lieu de laisser implicites les compétences des participants, l'idée est de les aider en les matérialisant par des cartes »*, indique Claire de Chessé. *Par exemple la carte « je pose une question ». Elle paraît anodine, mais laissez un groupe discuter naturellement, vous vous rendrez compte que les gens se posent très peu de questions les uns aux autres. Ils sont dans l'affirmation, la contradiction, mais les questions à quelqu'un ou au groupe sont assez limitées. Or poser des questions est une des composantes de base de la philosophie. Avoir la carte en main aide à y penser. »*

Utilisable en classe, en médiathèque, dans les centres de loisir, mais aussi avec des publics adultes, le principe de Discut est simple : les joueurs – de 4 à 17 participants – ont chacun un rôle précisé par une carte. Les uns sont « discutants », les autres « animateurs ». Les premiers discutent autour de la question choisie à l'aide de cartes d'intervention, qui les incitent à complexifier et diversifier peu à peu leur prise de parole. Les seconds, garants du bon déroulement de la discussion, se répartissent l'animation selon le rôle qui leur est attribué par les cartes Anim (président, guide, arbitre, secrétaire ou gardien du temps) ... *« Le jeu oblige à une sorte de métaréflexion avant la prise de parole. Cela crée des discussions très apaisées avec une très grande qualité d'écoute entre les personnes et beaucoup de temps de réflexion. »*

La force du dispositif : nul besoin d'animateur professionnel formé en philosophie, les ateliers sont autogérés, animés par les participants eux-mêmes. La prise en main est facile et la mécanique du jeu garantit le respect de l'attitude philosophique.

C'est un constat qui a incité Claire de Chessé à concevoir ce jeu : pour apprendre à animer des débats philo, une formation d'un jour ou deux ne suffit pas. *« Je me suis rendue compte que sans un dispositif concret, aidant pour les enseignants, ils n'étaient pas en mesure de mettre en place un atelier philo efficace et respectueux de l'attitude philosophique, raconte-t-elle. Car il ne s'agit pas d'un débat, c'est une recherche collective d'une certaine forme de vérité, en tout cas de clarification des problèmes. Ce n'est pas un débat où chacun a des opinions, les confronte et où on essaie de se convaincre les uns les autres. C'est un esprit de recherche collective, où chacun accepte d'être dans une forme de non savoir sur le sujet étudié. Ce n'est pas une joute oratoire, ni de la rhétorique, c'est une recherche approfondie et collective, qui passe par un certain nombre d'exigences propres à la philosophie : la clarté des définitions, la rigueur des termes employés, le recours aux concepts, à l'argumentation rigoureuse... Je voulais concevoir un dispositif matériel qui porte ces exigences-là. »*

Des kits clef en main, téléchargeables depuis le site internet dédié, facilitent la mise en place du jeu, selon l'âge et le niveau des participants. « *Pour des enseignants qui se sentiraient vraiment démunis, des thèmes sont proposés [ex pour les 7-13 ans : « À quoi bon penser ? » « Peut-on faire confiance à nos sens ? »], ainsi que des outils pour accompagner l'atelier. »*

Il est possible de traiter des sujets variés, de questions classiques de philosophie à des préoccupations plus proches de la vie quotidienne. « *On peut traiter tout type de sujet à partir du moment où il est philosophique, c'est à dire à partir du moment où la réponse ne se trouve pas dans un livre. »*

« Les ateliers philos ont fait leur preuve, ça fonctionne très bien en classe. Les enseignants peuvent se les approprier », note Kevin de Checchi.

Expédition Sagesse

L'association EPhiScience3 propose également un jeu philosophique utilisable en classe, « Expédition Sagesse », inspiré des travaux académiques en philosophie pour enfants, en sciences de l'éducation, didactique et psychologie cognitive. Le dispositif, qui s'appuie sur les programmes scolaires, vise aussi à développer l'esprit critique à travers différentes grandes compétences : l'argumentation, l'évaluation des arguments, la réflexivité... « *Il est articulé autour de questions philosophiques qui sont universelles, tout le monde peut se les poser, qu'on soit un enfant ou un adulte. Mais il n'y a jamais LA bonne réponse, explique Nathanaël Jeune, dit Pleen le Jeune, son co-concepteur. Ce qui compte c'est comment on répond. Va-t-on donner des exemples pour appuyer notre propos ? Va-t-on faire des comparaisons, pointer des différences ou des similarités avec d'autres choses ? Va-t-on justifier ses sources ? Toutes ces petites compétences sont incluses dans les mécaniques du jeu, de façon à ne pas se focaliser sur la bonne réponse mais sur le processus mis en place pour y répondre. »*

Utilisable dès l'acquisition de la lecture, le jeu développe des compétences sociales, l'écoute, l'empathie... Il se veut collaboratif, sans compétition (on gagne tous ensemble). Il s'articule autour d'un dialogue entre deux personnes, qui doivent répondre à une question (ex : « Que se passerait-il si la curiosité était illégale ? »). Les autres joueurs, à l'écoute, évaluent la façon dont ils répondent. Le but étant de valider le plus grand nombre de critères possibles (« source », « donner ses raisons », « définir », « collaborer », etc.). « *La mécanique du jeu renforce la capacité d'échanger avec l'autre, d'ouvrir son esprit, elle développe la métaréflexion », observe Lisette Prince, co-conceptrice du jeu et directrice générale de l'association EPhiScience.*

Parfois ludiques – « Si l'existence était un jeu vidéo, comment gagnerait-on ? » –, parfois moins légères – « Est-ce qu'on devrait avoir le droit d'acheter la nature ? Pourquoi ? » –, les questions débouchent sur des réflexions intéressantes. « *Le jeu a beaucoup évolué ces dernières années,*

nous avons fait plusieurs versions de façon à mieux répondre aux besoins du terrain. » Un guide pédagogique est en préparation, afin d'accompagner les acteurs de l'éducation dans son utilisation. « On est aussi en train de développer des formations. Le jeu est gratuit, open source, adaptable et utilisable par n'importe qui, mais en pratique, les enseignants ont très peu de temps et ont besoin d'être plus accompagnés », constate Pleen. Le dispositif fait l'objet d'un processus d'amélioration continu, dans un esprit de co-construction avec ses utilisateurs. « Nous voulons développer un outil numérique pour faciliter la création de nouvelles questions, de nouveaux critères et de différents éléments de jeu. L'idée étant que n'importe qui puisse ensuite imprimer sa version et s'appuyer sur ce que d'autres professeurs ont créé dans d'autres contextes. »

1. <https://www.estim-mediation.fr/synthese-esprit-critique/>
2. <https://ephiscience.org/>
3. <https://jeu-discut.fr/>