

Croatie : apprendre à penser dans la petite philosophie

Bruno Curko, assistant de recherches à l'Institut de philosophie de Zagreb mala.filozofija@gmail.com

Introduction

Depuis l'année scolaire 2008/2009, dans deux écoles élémentaires de la République de Croatie, (d'abord l'école Nova de Zadar, puis l'école Stjepan Radic à Bibinje, dans la région de Zadar), les élèves peuvent suivre une matière appelé la Petite philosophie. Le curriculum de la Petite philosophie a été créé et mis en oeuvre par Bruno Curko et Ivana Kragic. Comme dans la plupart des programmes de la philosophie avec les enfants, le but principal est d'inciter à la pensée, de motiver les enfants à exercer leur pensée propre. Les programmes scolaires d'aujourd'hui montrent une tendance à la négligence de l'élément indispensable dans les systèmes scolaires en général : apprendre à penser. Apprendre à penser est la propédeutique de la pensée critique, que Dewey a appelé pensée réflexive déjà en 1933 - "Active, persistent, and careful consideration of any belief or supposed form of knowledge in the light of the grounds that support it, and the further conclusions to which it tends, constitutes reflective thought" (Dewey, 1933, p. 6).

Les créateurs du programme la Petite philosophie ont élaboré le programme complet pour le premier cycle d'apprentissage (CE1 ou CE2), l'élaboration du deuxième cycle est en préparation (CM1 ou CM2). Il y a quelques éléments qui sont caractéristiques pour le premier : programme bien détaillé, enseignants actifs, incorporation de contes et de jeux, discussion argumentée menée par les enfants tandis que l'enseignant est simplement modérateur. Par l'incitation de la curiosité naturelle des enfants, et par le développement orienté de cette curiosité, ce programme apprend à l'enfant à penser depuis son plus jeune âge, ce qui l'aide dans la création de ses propres idées et dans la révélation de soi et du monde qui l'entoure.

Le curriculum consiste en vingt-quatre unités : sagesse ; philosophie et philosophes ; valeurs ; qu'est-ce que la vérité ? ; savoir et croyance ; qu'est-ce qui est important ? ; être bon ; pensée critique ; responsabilité pour soi et pour les autres ; notre pensée quotidienne ; pourquoi rêve-t-on ? ; d'où arrivent les vampires, les esprits, les fées et les hommes de mer ? ; qu'est-ce qui est beau ? ; qu'est-ce que l'art ? ; amour ; amitié ; justice ; courage ; comment trouver le bonheur ? ; pourquoi sommes-nous ici ? ; tristesse ; mort ; terre - tout que nous possédons ; les différences qui unissent¹. La plupart des unités occupent deux leçons. Chaque six ou sept semaines, se tient un cours de récapitulation et d'évaluation des sujets discutés auparavant. Des présentations power point sont préparées pour chaque sujet. Dans ces présentations figurent des sujets animés : Sophie le hibou, Paka le crabe, Morskic l'hippocampe, Bibica le poisson, Darko le cabillaud, Anuska la phoque moine, Malik le cerf, Nessy le monstre, Juliana la panthère, Ratka la cane et Slavisa le loup². Dans ces présentations, à coté des enseignants animés, figurent de temps en temps d'autres invités. Ce sont les philosophes, les écrivains, les scientifiques, les personnages de contes, etc. Leur devoir est de poser des questions

en liaison avec le sujet de la leçon. Répondant aux questions, les enfants deviennent motivés pour une réflexion allégée sur le sujet.

Dans l'école élémentaire privé Nova, le programme est suivi par tous les élèves du premier cycle d'apprentissage (l'année dernière c'étaient les élèves de CE2 et CM1 et cette année, ce sont les élèves de CE2). Les élèves qui ont déjà passé le premier cycle ont la possibilité de choisir le programme dans le deuxième cycle (tous ont en fait choisi le deuxième cycle). Le programme du deuxième cycle diffère en partie de celui du premier.

Le Ministère de la science, de l'éducation et du sport de la République de Croatie a donné son avis sur le programme La petite philosophie, le 16 juillet 2009. Le Ministère et l'Agence pour l'enseignement ont également donné un avis et trouvent celui-ci "assez bon et novateur, d'abord pour sa qualité propre, mais aussi pour la tentative de diriger les enfants vers la pensée analytique et créative" (Avis du Ministère : classe 007-02/09-03/00056 ; nombre 533-12-09-0004). Des ateliers pour les collègues enseignants, psychologues et pédagogues sont organisés dans tout le pays en collaboration avec la maison d'édition Profil. Dans l'école élémentaire publique Stjepan Radic, les cours sont organisés pour les élèves surdoués de CE1 et de CM2.

Les contes dans la Petite philosophie

Les contes choisis avec soin, font intégralement partie de chaque leçon. L'éducation de chaque individu commence dans la famille, et dans toutes les cultures nous rencontrons la coutume familière de raconter des histoires aux enfants dès leur plus jeune âge. Ce genre de tradition a trouvé sa place dans l'éducation scolaire. Les contes aident les enfants à reconnaître les qualités qu'ils ont apprises à l'école et à les lier avec l'entourage connu. Chaque sujet de la leçon de la Petite philosophie est concrétisé par une histoire dans laquelle sont inclus des éléments du sujet. Les enfants reconnaissent ces éléments et peuvent les utiliser.

Ils peuvent ainsi : résoudre les imprécisions (en liaison avec le sujet) ; confirmer sur les cas concrets les connaissances et les théories propres (révélées auparavant par induction et conversation heuristique) ; s'identifier avec les personnages et en même temps avec le sujet principal de la leçon ; connaître et ouvrir une nouvelle série de questions concernant le sujet (qui n'ont pas été posées auparavant) ; se motiver, réveiller l'imagination et la créativité pour créer leur propre histoire en liaison avec le sujet.

Les histoires représentent une méthode dans beaucoup de matières, ainsi les enfants sont déjà habitués à cette approche, et peuvent faire des connections avec d'autres disciplines. Une histoire, dépendant de la méthode choisie, peut trouver sa place : au début de la leçon, pour servir de motivation, et faire connaître aux enfants le sujet de la leçon ; au milieu de la leçon, pour servir de liaison entre le sujet en cours et un autre qui suit ; à la fin de la leçon, pour servir de conclusion.

À côté de la question de l'importance des histoires dans les cours de la Petite philosophie, il est utile de parler du choix de ces histoires par rapport à l'âge, les capacités et les possibilités des élèves.

Milan Crnkovic, auteur croate reconnu, qui a étudié le rapport des enfants à la littérature dans son manuel *Djecja knjizevnost* (La littérature pour enfants), destiné aux étudiants et aux enseignants, nous présente les étapes que l'enfant lecteur parcourt de son plus jeune âge à la puberté (Crnkovic, 1990, p. 11) : dans les deux premières années, sont recommandés uniquement les livres d'images ou des histoires très courtes accompagnées de quelques mots ; entre la troisième et la quatrième année, des livres d'images avec du texte et des histoires courtes et simples ; entre la quatrième et la septième année, c'est l'étape des contes et de la poésie pour enfants (dans cette période les enfants croient aux événements racontés dans les contes. Les enfants continueront à lire les contes après l'âge de sept ans, mais sans y croire) ; entre la huitième et la dixième année, l'intérêt pour les histoires réelles qui ont pour protagonistes les enfants et les animaux s'affirme ; ensuite, la poésie pour enfants ne va plus être au centre de l'intérêt des enfants ; entre la dixième et la treizième année (période de la prépuberté), la littérature excitante, les romans d'aventures et les nouvelles, la poésie (mais non pas pour enfants) sont favorables ; après treize ans, les récits de voyage et les oeuvres qui parlent de la nature les intéressent beaucoup...

En prenant en considération les étapes de l'enfant lecteur, les histoires utilisées dans les cours de la Petite philosophie sont adaptées aux possibilités et aux capacités des enfants. On doit tenir compte du fait que le sujet de l'histoire doit être en liaison avec le sujet de la leçon. Les enfants racontent eux-mêmes les histoires qu'ils connaissent. Les histoires courtes ou raccourcies pour les besoins de la leçon que les enfants ne connaissent pas sont lues à voix haute par les enfants, de manière à ce que chaque enfant lise seulement quelques phrases. Nous rencontrons souvent des récits historiques favorables à une discussion, mais ce genre d'histoire s'est avéré difficile pour les enfants. C'est la raison pour laquelle nous avons décidé de les adapter de manière à ce qu'ils leur soient accessibles.

Voici quelques exemples : dans l'unité "Sagesse", on utilise "Dressez haut la poutre maîtresse, charpentiers" (Salinger, 2005, p. 7-8) ; dans "Philosophie et philosophe", où l'on commence à introduire la conception de la philosophie (convenant bien sûr, à leur niveau), on utilise deux histoires adaptées par nous-mêmes d'après des connaissances historiques : "L'histoire de Thalès" (en vers) et "L'histoire d'Alexandre le Grand" ; pour l'unité "Valeurs", nous commençons avec la fable "Le Chien qui porte à son cou le dîner de son maître" (La Fontaine, 1996, p. 89-90), et continuons avec "Jezeva kucica" (Le hérisson à domicile), (Copic, 2000), et "Le Roi Midas" (Nason, 1907, p. 280-281), pour finir avec une adaptation de "L'histoire de Diogène" ; dans l'unité "Qu'est-ce qui est important ?", nous avons introduit trois histoires : "Le Lièvre et la Tortue" (La Fontaine, 1996, p. 98-100), "Le Prince heureux" (Wilde, 1999, p. 13-30) et "Le Garçon porcher" (Andersen, 2005, p. 93-102) ; pour l'unité "Responsabilité pour soi et pour les autres" ; nous apportons trois contes : "Les trois petits cochons" (traduction: Rajana Marsanovic-Jovanovic, 1995), "La Cigale et la Fourmi" (Ezpus, 2003, p. 47), "Vlak u snijegu" (Le train dans la tourmente de neige) (Lovrak, 1996). Les enfants connaissent très bien ces histoires et les racontent eux-mêmes. Par exemple le livre "Le train dans la tourmente de neige" est très populaire auprès des enfants, il a été adapté pour le cinéma également ; le sujet "Qu'est-ce qui est beau ?" est illustré par deux histoires "La Belle et la Bête" (Perrault, 1996, p. 85-106) et "Le Vilain Petit Canard" (Andersen, 2005, p. 59-75)³.

L'utilisation de jeux dans la Petite Philosophie

À part les histoires, chaque leçon de la Petite philosophie consiste en un ou des plusieurs jeux. Les jeux sont courts en général, entre une et cinq minutes, et en liaison thématique avec le sujet de la leçon. L'enfant apprend en jouant, il s'habitue aux règles du comportement public et développe ses capacités physiques et intellectuelles. D'une manière ou l'autre, l'homme continue toujours à jouer et ne cesse jamais de développer ses capacités. Le signe le plus clair de la maturité, cela va surprendre beaucoup des adultes, pourrait être la capacité d'être enfant, de pouvoir jouer comme un enfant. Cette découverte n'est pas nouvelle, c'est une sorte de redécouverte. Des siècles d'observation et de réflexion ont prouvé ce que les gens savaient déjà. L'homme doit jouer" (Godbey, 1988, p. 165), l'homme est un être qui joue. Rappelons Johan Huizinga qui, dans son oeuvre "Homo ludens, sur l'origine de la culture dans les jeux", affirme que chaque civilisation naît du jeu. Huizinga, à côté de homo sapiens et homo faber, ajoute une autre appellation du genre humain : homo ludens. "Il me semble pourtant que homo ludens comporte une fonction aussi importante que le travail, et que cette appellation mérite sa place à côté de homo faber". (Huizinga, 1992, p. 7).

L'école représente la source majeure des connaissances dans la vie de l'enfant. Mais, on se demande comment représenter à un enfant son entourage proche, avec lequel il a déjà développé un rapport. Et encore, comment lui apprendre à développer la réflexion critique sur les choses quotidiennes ? Ce genre de but peut être réalisé d'une manière naturelle pour l'enfant au moment où il devient conscient de ses capacités intellectuelles. En jouant, l'enfant s'habitue aux règles du comportement public et à l'ingéniosité. Selon Bruner, à part les fonctions mentionnées, le jeu - d'un animal autant que d'un homme - ouvre l'accès à la manipulation de l'entourage en offrant en même temps aux jeunes la possibilité d'entrer dans des activités sans conséquences graves. Le jeu est l'activité la plus naturelle dans la vie de l'enfant. Le privilège du jeu consiste dans sa capacité à capturer l'attention et la concentration de l'enfant, à réveiller l'imagination et la créativité, et à créer la sensation d'aise dans le travail. En jouant, l'enfant apprend des connaissances qui auparavant lui posaient un effort psychique considérable. Cette qualité du jeu est due à l'exaltation qui est créée par l'attente du commencement du jeu. Tout cela mentionné nous conduit à l'hypothèse qu'un jeu court et bien organisé peut pousser les enfants à entrer plus profondément dans le problème concerné. La forme des leçons dans la Petite philosophie est un jeu. Chaque leçon est présentée en power point dans une sorte de mélange entre bandes dessinées et livres d'images. Les élèves s'ouvrent à la discussion en répondant aux questions des personnages animés (Sophie le hibou, Pak le crabe...). A côté des personnages permanents, chaque présentation offre d'autres personnages : les philosophes, les écrivains, les personnages historiques qui discutent avec les enfants.

Outre ce jeu animé à l'aide de la technologie, figurent d'autres jeux dans le curriculum de la Petite philosophie. Voilà les plus fréquents : le jeu des associations est le jeu que l'on joue le plus souvent ; il donne aux élèves la possibilité de faire des connections entre notions similaires et d'arriver à une solution en liaison avec le sujet de la leçon. Par la découverte des notions générales, qui au début semblent sans liaison avec le sujet, les enfants se rendent compte de la possibilité que les

connaissances et conclusions sur le sujet peuvent être employées dans des situations différentes. En découvrant les notions cachées, les enfants se rendent compte de la notion commune. Le but principal est de trouver une solution commune, la notion qui lie les trois ou quatre colonnes. Exemple : pour l'unité "Philosophie et philosophe", la marque A1 cache la notion Athènes, A2 les questions désagréables et A3 le poison. La solution de la colonne A est Socrate. La marque B1 cache la notion tombé dans le puits, B2 l'éclipse de soleil, B3 le marchand. La solution de la colonne B est Thalés. La colonne C cache les notions C1 la réflexion, C2 la curiosité, C3 la pensée propre. La solution de la colonne C est le questionnement. Ainsi, les solutions Socrate, Thalés et questionnement donnent la solution finale - le philosophe.

Les devinettes, souvent rythmées et amusantes, conduisent vers la réflexion abstraite. Bien vite, après quelques premiers essais, les élèves adoptent la façon de deviner, c'est-à-dire, la façon d'utilisation des métaphores et des descriptions, qui ne doivent pas être comprises littéralement. Une fois compris le principe de la devinette, la solution de la devinette est révélée à un seul élève, qui aura le devoir de conduire la classe vers la solution sans le dire lui-même. Il va utiliser les descriptions, les associations, les questions et parfois la pantomime. C'est la méthode par laquelle il va éveiller son ingéniosité, sa créativité, sa capacité de compréhension, pour trouver l'explication des abstractions et des associations. Une des caractéristiques importantes des devinettes est qu'elles offrent aux élèves les idées d'une définition différente de celle déjà acceptée.

Autre exemple : l'acrostiche. Pour chaque lettre donnée, les élèves doivent trouver le mot qui est caractéristique pour le sujet de la leçon. Ensuite, on combine la liste des lettres et on reconnaît le mot qui introduit le sujet de la leçon actuelle. Par exemple, au début du sujet sur "l'amitié", les élèves trouvent les lettres "HNIRIFESDP" (amitié en croate). En faisant les combinaisons des lettres, ils arrivent au titre du thème. Il y a aussi le jeu des notions en connexion avec le sujet de la leçon. Les élèves écrivent d'abord leurs notes en gardant l'anonymat. Ces notes vont être lues ensuite devant la classe. L'élève arrive ainsi à exprimer ses associations, ses priorités, ses envies, ses conclusions. En faisant la comparaison avec les collègues, les élèves arrivent à voir les similitudes et les différences d'opinions. Ce jeu, utilisé pour la leçon "Valeurs" nous a révélé des réponses intéressantes.

Autre jeu : "Devine qui !". Avant l'introduction d'un nouveau personnage dans la présentation power point, les enfants essaient de deviner son nom d'après les instructions des enseignants vrais ou virtuels. Le rôle d'instructeur est parfois confié à l'un des élèves. Pour le jeu des questions, à la fin de la leçon, les enfants doivent poser des questions par lesquelles ils vont approfondir les connaissances reçues. Un élève pose la première question à un autre élève ou à l'enseignant. La question suivante doit suivre la réponse donnée. Il y a aussi la pièce de théâtre : les élèves reprennent les rôles des philosophes et présentent les opinions sur le sujet du jour. La position de l'élève ne doit pas être conforme à celle du philosophe mais doit être argumentée et convaincante. Dans ces pièces et dans le jeu "Devine qui !", les enfants rencontrent les notions générales sur les philosophes et apprennent leurs maximes, comme par exemple "La vie sans ami ne vaut rien" de Cicéron (leçon sur "Amitié") ; ou celle de Descartes "Je trouve que la vérité est belle" (leçon sur "Qu'est-ce que c'est l'amitié"). Avant

l'introduction de Confucius, l'élève demande qui est le plus connu, ou préféré parmi les philosophes chinois.

Conclusion

Le curriculum de la Petite philosophie se déroule avec succès dans deux écoles élémentaires en République de Croatie depuis deux ans. Le rôle significatif dans le curriculum proposé provient des jeux et des histoires, mais la plupart de temps il y a une vive discussion entre élèves. Le curriculum et la performance de ce programme consistent en ses buts divers. Le but principal est d'encourager les élèves à exprimer leurs pensées, ensuite de leur apprendre à écouter et comprendre les autres. Les élèves sont aussi appelés à critiquer leurs propres réflexions et à les améliorer. Ils sont ensuite dirigés vers la réflexion critique des autres opinions et du monde qui les entoure. Discutant de sujets importants comme l'amour, l'amitié, la vérité, les enfants apprennent à penser. Et "apprendre à penser" (J. Dewey) est ce dont les enfants et les adultes ont le plus besoin dans le monde d'aujourd'hui, plein de divers types de manipulation. Après plusieurs enquêtes et évaluation du curriculum, 83% des élèves fréquentant le programme ont trouvé que l'unique défaut du programme est d'avoir trop peu d'heures dans le programme scolaire...

(1) Particularités sur le programme, voir sur URL :

<http://www.petit-philosophy.com/index.php/en/program.html>

(2) Les personnages sont créés par Bruno Curko et disponibles sur

<http://www.petit-philosophy.com/index.php/en/animirani-ucitelji.html>