

Socio-construction du concept de vengeance

Jean-Charles Royer, professeur de philosophie

La démarche pédagogique suivante fait partie des "scénarios pédagogiques de courte durée" (1h / 2h), lesquels visent, au delà des objectifs strictement philosophiques, à mettre des élèves en activité (activités de parole, mais surtout d'écriture), afin de les familiariser avec certains gestes peu cultivés : réfléchir, conceptualiser, problématiser. Certes ces démarches de courte durée ont également des visées collatérales, jusqu'à se demander quand ces bords deviennent à ce point préoccupants qu'ils occupent le centre de la page : maintenir un groupe attentif et concentré autour d'une pratique partagée, ne pas s'épuiser à faire taire les bavardages, mettre en discipline (au double sens de la discipline savante et de l'obligation).

On comprendra alors que le thème présenté - ici la vengeance - peut aussi bien être tout autre, dès lors qu'il s'agit de cultiver la compétence générale de la définition, et d'amorcer à travers les variations dissensuelles obtenues une conceptualisation. La démarche peut se cultiver sur d'innombrables champs, pourvu que le thème abordé ne soit ni trop large (une notion du programme de terminale par exemple), ni trop spécialisé (dans ce cas les élèves pressentent qu'il vaut mieux attendre la "bonne" réponse du professeur) ; le thème doit être assez populaire pour pouvoir être traité par tous, et assez délicat et indéterminé pour susciter des écarts et des variations significatives (on pourrait ainsi en citer d'autres, comme : qu'est-ce que l'hypocrisie, l'utopie, le mérite, la violence, le partage, la chance, etc. ?)

Cette expérience a été pour la première fois pratiquée dans deux classes de T. STMG particulièrement nombreuses (34/35 élèves) et agitées ; elle est une réponse à la question : comment concilier à la fois les méthodes actives, le programme à traiter, et la dynamique de groupe ? La démarche est d'une grande simplicité, là est sa force, et assez féconde, si tant est que je puisse en juger avec le peu de recul dont je dispose. En voici le déroulé :

"Qu'est-ce que la vengeance?" (50mn)

1) Ecriture solitaire (5-7 mn) :

" Selon vous, qu'est-ce que la vengeance? Rédigez une définition".

2) Echange et discussion en binôme autour de la consigne suivante (5-7mn) :

" Sélectionnez un mot "vert" (accord entre les deux élèves sur un point essentiel de la définition), et un ou deux mots "rouges" (désaccord, difficulté, doute, dissensus).

3) Liste au tableau /colonnes des mots verts/rouges (10 mn).

4a) Réécriture solitaire autour de la consigne suivante (10-15mn) :

"Vous réécrirez la définition de la vengeance en employant X mots verts et X mots rouges".

4b) Pendant ce temps, 3 élèves vont sur Internet (avec leurs portables éventuellement), autour de la consigne suivante :

"Recherchez et recopiez des définitions de la vengeance en citant vos sources".

5) Lectures/écriture des propositions + commentaires de l'enseignant.

Ici l'enseignant à un rôle décisif : pointer par des signes, oraux (commentaires) et écrits (fléchages, points d'interrogation, codes couleurs, etc.), les mises en lien possibles des propositions.

6) Proposition conceptuelle de l'enseignant intégrant des éléments proposés par les élèves, et soulignant les questionnements / prises de note des élèves (10-15mn).

Ce temps final est évidemment un temps-clé : il s'agit pour l'animateur de faire preuve d'improvisation en proposant une synthèse problématisée (les points assurés, les points inquiétés par les points en discussion).

Il lui faudra dans le même temps mettre en regard les définitions issues des pratiques de classe et celles provenant des sites informatiques, afin de montrer, après un commentaire, toute la valeur de l'intelligence en acte sur les définitions de "dico"; et surtout commencer à faire réfléchir sur la différence qui sépare une définition d'une conceptualisation, cette dernière tentant d'intégrer les apparents dissensus rapportés.

Pour information :

- WIKIPEDIA: "La vengeance est un acte d'attaque d'un individu contre un second, motivée par une action antérieure du second perçue comme négative (concurrence ou préjudice par le premier).
- CNRTL (Centre national des ressources textuelles et lexicales): "Action par laquelle une personne offensée, outragée ou lésée, inflige en retour et par ressentiment un mal à l'offenseur afin de la punir ; résultat de cette action.
- LA-DEFINITION.FR : "Peine causée à l'offenseur pour la satisfaction personnelle de l'offensé".
- LAROUSSE : "Procurer réltemtion d'une offense, d'un préjudice, en en punissant l'auteur".

Les listes obtenues:

VERT

processus
quelqu'un
soulager
critère
faire souffrir

ROUGE

subir
réaction
réagir
réaction
celui qui m'a

équivalent	sans tiers
consciemment	attitude spontanée
contre un mal fait versus un mal perçu	action
vouloir versus agir	rétablir équilibre
revanche	sombre
passion de haine	rapport de force
la pareille	rancune
justice	
mal	
rendre	
agression	société
souffrance /douleur	plaisir
colère / haine	soi-même
injustice	pitié /impitoyable
punir	
égalité	
soi-même	
faire comprendre	