

Philodéfi : une innovation pédagogique pour apprendre la philosophie autrement dans le secondaire

Stéphane Marcireau

Introduction

Aristote déclarait que "la philosophie est fille de l'étonnement" : l'apprentissage de la philosophie ne doit-il pas découler d'une activité stimulante et étonnante, qui sorte des sentiers battus ? C'est ce que je vous propose de découvrir dans les lignes qui vont suivre. J'enseigne en effet la philosophie depuis plus de vingt ans et mes pratiques pédagogiques ont évolué en même temps que je devais m'adapter aux élèves. Chacun des sept chapitres ci-dessous commence ainsi par un constat concernant les élèves, et j'explique ensuite comment le jeu de cartes philosophiques permet de répondre à la situation actuelle. D'ailleurs, dans le contexte de la mise en place d'un nouveau Baccalauréat, avec des options nouvelles comme HLP (Humanités, Littérature, Philosophie), nous avons tout à gagner à rendre nos matières attractives, à la fois pour les élèves... et pour les enseignants qui doivent veiller à maintenir le plaisir d'enseigner !

I) Philodéfi et la motivation

Constat : Les lycéens ont parfois du mal à trouver ou à garder la motivation pour les apprentissages scolaires.

PHILODEFI : UN JEU POUR RETROUVER OU GARDER LA MOTIVATION D'APPRENDRE

"Le jeu a (...) des vertus pédagogiques remarquables : il met des élèves dans un état d'esprit détendu et positif (...); il nécessite une participation active : lorsqu'on joue, on participe plus volontiers et on met en pratique plus facilement les notions étudiées, on vérifie la bonne compréhension de ce qui a été appris" (Bruno Hourst, "Apprendre et enseigner sans s'ennuyer", article cité par Annie Rodriguez dans Un projet pour... associer jeux et apprentissages, 2010).

Proposer un jeu dans le cadre scolaire, c'est éveiller la curiosité, mettre l'élève dans des dispositions émotionnelles favorables, et ainsi éveiller ou réveiller le désir d'apprendre. Les **neurosciences** nous rappellent en effet que tout ce qui suscite la curiosité libère de la dopamine et facilite les apprentissages. **Le plaisir** est en effet un élément essentiel de la motivation, un moteur pour l'apprentissage.

C'est dans cette démarche que le jeu **Philodéfi** est proposé aux élèves. Le graphisme choisi pour les images plaît beaucoup aux jeunes, en particulier parce que le style de dessin et le choix des couleurs vives contribuent à donner une vision moderne et attirante de la philosophie. Et le principe simple d'un jeu de cartes donne aussi envie aux élèves de découvrir les univers des philosophes ainsi présentés. L'envie d'apprendre et la motivation sont alors présentes !

La motivation va dépendre de nombreux facteurs. En pédagogie, on peut distinguer **quatre profils de motivation** auxquels on va associer quatre questions. Pour chaque profil, la réponse à la question sera décisive pour décider d'entrer ou non dans les apprentissages.

- A la question "**Quelle est l'utilité de ce jeu?**", ceux qui aiment le concret et dont la motivation dépend du degré d'utilité perçue seront séduits par l'efficacité du jeu au niveau des apprentissages et de la mémorisation. En effet pouvoir préparer efficacement et de façon agréable l'examen du baccalauréat est un facteur essentiel de motivation.
- A la question "**Vais-je apprendre ?**", ceux qui sont avides de savoir, qui aiment apprendre seront satisfaits de pouvoir, grâce au jeu, enrichir et approfondir, à leur rythme, leurs connaissances en philosophie.
- A la question "**Où ça se situe ?**", ceux qui ont besoin de situer les choses dans une vision globale, qui sont sensibles à l'environnement, seront à l'aise pour travailler à partir d'une image qui synthétise la pensée d'un philosophe en donnant à la fois une vision globale et en permettant de situer dans un espace limité les notions d'un philosophe.
- Enfin ceux pour lesquels la question essentielle est "**Avec qui vais-je apprendre ?**", ceux dont la motivation est centrée sur les personnes avec lesquelles l'apprentissage va se faire, seront heureux de voir que beaucoup de jeux peuvent se jouer à plusieurs. Travailler en groupe en suscitant une belle collaboration sera pour eux facteur de motivation !

La motivation ainsi présente, les élèves vont pouvoir facilement entrer dans les différents jeux qui présentent des situations d'apprentissage authentiques et signifiantes. Ils vont avoir envie de persévérer dans l'effort pour relever les défis et atteindre le but : la connaissance suffisante en philosophie, pour être capable de construire une argumentation solide et répondre aux exigences de la dissertation de philosophie !

II) Philodéfi et les sens

Constat : Les lycéens vivent dans un monde d'images où les écrans occupent une place de plus en plus importante.

PHILODEFI : UN JEU POUR APPRENDRE ET COMPRENDRE AVEC LES SENS

"Les sens en tant qu'explorateurs du monde ouvrent la voie de la connaissance" (Maria Montessori).

C'est par le corps et particulièrement les sens que nous pouvons découvrir de nouvelles informations. Notamment depuis les travaux de La Garanderie sur la gestion mentale, il est possible de mettre en valeur **trois profils de compréhension** complémentaires et plus ou moins développés selon les personnes : les profils **auditifs, visuels et kinesthésiques**.

L'école favorise encore beaucoup ceux dont le profil de compréhension est surtout **auditif**, car la compréhension s'effectue encore souvent principalement par l'écoute. Dans le jeu Philodéfi, le premier jeu **Phil'Observation** peut se faire à l'oral, le jeu **Questions pour un philosophe** se joue dans

l'interaction entre participants (le premier qui a trouvé le nom du philosophe donne sa réponse) et les 3 derniers jeux **les Notions Amoureuses, l'Incarnation Philosophique et la Compo d'Philo** invitent à travailler l'argumentation de différentes manières.

Au cours des dernières années, l'utilisation d'outils visuels comme les tableaux numériques, les écrans d'ordinateurs et les tablettes, mais aussi la carte mentale s'est beaucoup répandue et fortement développée dans les établissements. Permettre la compréhension puis l'apprentissage et la mémorisation à partir d'une image, privilégier l'aspect visuel, c'est le choix à la base même du jeu Philodéfi.

Un adage populaire dit qu'une image vaut mille mots ! **Phil'Observation**, le premier jeu qui s'appuie sur l'observation de la carte souligne la richesse de questionnement et de réflexion à partir d'une seule image. Le jeu intitulé **Galaxies Philosophiques** propose quant à lui de disposer les notions autour de l'auteur et de réaliser une sorte de carte mentale. Dans **La Compo d'Philo** enfin, la préparation du plan de la dissertation se fait aussi de façon visuelle en dessinant avec les cartes trois chemins de réponse.

Enfin ce jeu est particulièrement adapté pour ceux dont la compréhension s'effectue principalement par le mouvement, ceux qu'on nomme les **kinesthésiques**, et qui sont le plus souvent les oubliés du système scolaire classique. Ceux qui ont besoin d'apprendre en faisant, et en étant dans le mouvement, seront à l'aise avec ce jeu de cartes où la manipulation est centrale.

III) Philodéfi et les intelligences multiples

Constat : Les lycéens aiment apprendre autrement, expérimenter, explorer, découvrir plutôt que suivre un enseignement classique.

PHILODEFI : UN JEU QUI PREND EN COMPTE LES DIFFÉRENTES FORMES D'INTELLIGENCE

91 % des parents pensent qu'une meilleure prise en compte des différentes formes d'intelligence permettrait de réduire l'échec scolaire. 84 % des parents considèrent que leur rapport à l'école serait meilleur si l'école proposait aux enfants des pédagogies adaptées aux formes d'intelligence où ils sont le plus à l'aise (revue Famille et éducation, n°506, mars-avril 2015, dossier : "Que se passe-t-il dans notre cerveau quand on apprend ?").

Selon **la théorie des intelligences multiples** développée par Howard Gardner, psychologue et professeur en cognition et éducation à Harvard dans les années 80, il y a au moins 8 formes d'intelligence à prendre en compte. Comme le rappelle Pascale Toscani dans son livre *Apprendre avec les neurosciences* (2012), "l'école favorise les intelligences logico-mathématique et linguistique. Le système éducatif français laisse de côté la plupart des enfants qui développent d'autres types d'intelligence."

A quelles intelligences le jeu Philodéfi s'adresse-t-il plus particulièrement ?

Si l'intelligence **musicale** (le rythme) n'est pas sollicitée spécifiquement, l'**intelligence naturaliste**, qui correspond à ceux qui dans la nature aiment observer, répertorier, classer, identifier des formes et des structures, peut être activée dans le travail d'observation des cartes (**Phil'Observation**) et les classements des notions des différents philosophes, classements qui sont nécessaires pour commencer la plupart des jeux.

Bien évidemment l'intelligence **visuo spatiale** de ceux qui aiment le dessin, les images, les couleurs, l'observation, et dont la capacité à créer des images mentales est développée, seront très à l'aise dans ce jeu dont l'essentiel se joue à partir d'une image qui synthétise la pensée d'un philosophe.

Comme cela a été dit, les **kinesthésiques** qui ont besoin d'utiliser le sens du toucher, de manipuler les objets seront à l'aise avec la manipulation fréquente des cartes du jeu. Dans ce jeu l'intelligence kinesthésique est en effet remise à l'honneur !

L' **intelligence intrapersonnelle** est développée chez ceux qui ont une bonne connaissance d'eux-mêmes, de leurs points forts et de leurs faiblesses. Certains en effet vont préférer travailler seuls, à leur rythme, selon leurs centres d'intérêt, ce qui est aussi tout à fait possible pour six des neuf jeux proposés !

Ceux dont l' **intelligence interpersonnelle** est importante, qui aiment communiquer, partager, interagir seront heureux des possibilités d'échange à partir des notions philosophiques, des jeux en équipe comme **Duo Gagnant** (une variante du kem's) ou **la Pêche Conceptuelle** une variante du jeu de 7 familles, ou encore de la construction collective de plan de dissertation pour réaliser **la Compo d'Philo**.

Les intelligences logico-mathématique et linguistique, très favorisées dans le système scolaire, ne sont pas oubliées non plus. Ceux dont l'**intelligence logico-mathématique** est dominante, qui aiment la logique, le raisonnement et la résolution de problème seront à l'aise avec la construction d'une démarche et d'un raisonnement philosophiques.

Enfin, ceux qui sont particulièrement à l'aise avec les mots, le langage, dont l' **intelligence linguistique** est dominante, aimeront justifier leurs choix, débattre sur une question philosophique, argumenter devant un groupe. Ils apprécieront les jeux d'argumentation comme **les Notions Amoureuses**, **l'Incarnation Philosophique** et **la Compo d'Philo**.

IV) Philodéfi et le sentiment de réussite

Constat : Les lycéens ont aussi besoin, au cours de leur apprentissage, d'être encouragés et de développer aussi une bonne estime d'eux-mêmes.

PHILODEFI : 9 JEUX, 9 ETAPES POUR PROGRESSER DANS L'APPRENTISSAGE

Le défi représenté par chacun des jeux proposé est un défi à la portée de l'élève, il va donc pouvoir le relever. En effet, selon **Vygotski** (1896-1934), "le seul apprentissage valable pendant l'enfance est

celui qui anticipe sur le développement et le fait progresser" (Pensée et langage, 1933). Il existe une transition (Zone Proximale de Développement) permettant à chacun de passer du stade où il ne sait pas à un stade où il a appris : c'est sa zone d'apprentissage dans laquelle l'élève modifie sa représentation du contenu, et par là même ses fonctions cognitives grâce à la médiation entre pairs. Autrement dit, c'est la différence entre ce qu'un élève sait faire seul et ce qu'il fait avec l'aide de quelqu'un d'autre.

Ce qui est alors important pour prendre en compte cette zone proximale de développement, c'est le support qui est fourni, la nature des questions, le nombre d'informations à traiter en même temps et le caractère abstrait de l'information. L'écart entre ce qui est proposé à l'élève et son univers de connaissance ne doit pas être trop important. C'est comme cela que le jeu **Philodéfi** a été conçu : pour permettre de progresser étape par étape. Une partie du jeu peut aussi être utilisée avec des enfants en fin d'école primaire. La simplicité délibérée des premières questions du jeu **Phil'Observation** permet de prendre l'élève là où il en est pour le conduire plus loin !

De la même façon, la Taxonomie de Bloom est aussi prise en compte afin d'accroître par les différents jeux le niveau de réflexion des élèves. Il s'agit en effet de classer l'acte mental en plusieurs niveaux de complexité du plus simple au plus complexe. En 2002 deux professeurs américains, Anderson et Krathwohl, proposent une révision de cette taxonomie qui comporte 6 niveaux (cité dans le livre de Pascale Toscani, Apprendre avec les neurosciences).

- La première étape SE RAPPELER est celle qui permet de nommer, identifier et décrire. C'est par le jeu **Phil'Observation** que l'élève peut commencer en regardant la carte et retrouver ce qu'il sait déjà, ce qu'il a déjà appris lors de ses cours. Par exemple si l'on parle d'un élève de terminale, il doit pouvoir reconnaître et nommer des notions philosophiques. Si c'est un élève de collège ou un enfant plus jeune, l'essentiel va consister à observer l'image, à se poser des questions sur ce que cela représente et signifie pour construire des éléments d'une culture philosophique.
- La deuxième étape correspond à COMPRENDRE. Il s'agit pour l'élève de tisser des liens entre ce qu'il a appris et un nouvel apprentissage, de pouvoir par exemple résumer les notions expliquées dans les cartes, ce qui peut se faire dans le jeu **Galaxies Philosophiques**.
- La troisième étape APPLIQUER est celle où l'on commence à utiliser ses connaissances dans le cadre d'un exercice, ici d'un jeu où il va tout d'abord falloir retrouver dans l'ensemble des notions les notions correspondant à chaque philosophe. C'est ce que l'élève fait dans les jeux **Réussite Cartésienne** et **Questions pour un philosophe**.
- ANALYSER est la quatrième étape, c'est celle où l'on décompose un ensemble de connaissances, où l'on commence à tisser des liens entre les éléments de connaissance de nature différente. Il s'agit dans le jeu de mettre en lien notions, philosophes et analyse d'un sujet. Il s'agit en particulier du jeu intitulé **Notions Amoureuses**.
- Les deux dernières étapes EVALUER et CREER vont permettre dans un premier temps d'utiliser son esprit critique, de prendre de la distance par rapport aux informations fournies pour fonder

un jugement, construire un raisonnement et tirer des conclusions, c'est ce que le jeu **Incarnation Philosophique** va permettre d'expérimenter.

La dernière étape est celle de la création d'une oeuvre philosophique (une dissertation), avec **La Compo'd'Philo**, qui suit un protocole rigoureux, et c'est aussi une forme de résolution d'un problème complexe.

V) Philodéfi et la mémorisation

Constat : Les lycéens n'ont pas toujours les outils leur permettant de mémoriser à long terme dans les meilleures conditions.

PHILODEFI : UN JEU ELABORE POUR FACILITER LA MEMORISATION

12 cartes auteur pour résumer la pensée des philosophes ; et pour chaque philosophe 7 notions essentielles. Chaque notion essentielle reprend un détail visuel de la carte auteur, accompagné d'une explication.

Pourquoi 7 notions ? **7 serait le chiffre magique** de la mémoire : il s'agit en effet du nombre d'éléments que l'on peut mémoriser simultanément à court terme avec une marge de plus ou moins deux éléments selon les personnes. C'est ce que l'on nomme l'empan mnésique.

Pour que les connaissances nouvellement acquises passent de **la mémoire à court terme** à la **mémoire à long terme**, il est nécessaire de les revoir à plusieurs reprises et à des moments spécifiques. La répétition est en effet un élément indispensable de la mémorisation, et c'est aussi un atout du jeu **Philodéfi** car pour passer d'un jeu à l'autre, il faudra reconnaître, comprendre et enfin mémoriser les notions des philosophes. Les notions manipulées de nombreuses fois et **de façons différentes** vont ainsi pouvoir s'inscrire dans la mémoire à long terme par la répétition mais aussi grâce au plaisir du jeu !

VI) Philodéfi et l'évaluation

Constat : Les lycéens préfèrent souvent l'autoévaluation ou la co-évaluation à une évaluation chiffrée.

PHILODEFI : UN JEU QUI PRIVILEGIE L 'AUTO ET LA CO-EVALUATION

- Evaluation diagnostique
- Avant de commencer à jouer le premier jeu d'observation Phil'Observation, l'élève qui a déjà suivi des cours de philosophie va commencer par chercher dans l'image du philosophe les éléments qu'il connaît déjà. Ainsi il réalise une évaluation diagnostique lui permettant de savoir où il en est. Qu'est-ce que cela me rappelle de la pensée de cet auteur ? Quelles notions puis-je reconnaître ?
- Evaluation formative

- Au cours des différents jeux, correspondant à des tâches d'apprentissage variées, l'élève va être amené à faire régulièrement un état des lieux de ses acquis et à prendre conscience de son degré de maîtrise de chaque philosophe travaillé. Cela va lui permettre de prendre conscience du chemin philosophique déjà parcouru et du travail à fournir pour constituer sa culture philosophique.
- Evaluation sommative
- Le dernier jeu la Compo d' Philo joue le rôle d'évaluation sommative, car il s'agit en fait de la construction d'un plan de dissertation en trois parties. Le groupe, en écoutant la présentation du plan qui est faite, valide ou non le travail effectué. Cela permet à l'élève ou au groupe de faire ainsi le bilan de ses apprentissages, mais aussi de la maîtrise des compétences argumentatives.

AUTONOMIE ET AUTOCORRECTION

"Le jeu réduit l'anxiété souvent associée à l'apprentissage, car les erreurs sont considérées comme des phases du jeu et non comme des "fautes sanctionnées" (Bruno Hourst "Apprendre et enseigner sans s'ennuyer", article cité par Anne Rodriguez dans Jeu et apprentissage).

L'erreur fait partie du jeu et représente, comme elle devrait l'être dans toute situation d'apprentissage, une étape nécessaire pour comprendre et progresser.

Au cours des différents jeux, l'élève peut progresser dans ses apprentissages de façon autonome. En effet, les symboles correspondant à chaque philosophe, visibles dans les angles des cartes, permettent à l'élève de vérifier si les choix qu'il a faits sont corrects et si les notions sont associées au bon philosophe. Il a ainsi à sa disposition un système d' **auto correction**. Comme dans la pédagogie Montessori, ce système auto-correctif permet de développer l'autonomie de l'apprenant, qui n'a pas besoin du regard ou de l'appréciation de l'adulte sur sa progression et ses apprentissages.

VII) Philodéfi et la coopération

Constat : Les lycéens aiment le jeu, l'interaction entre pairs, la coopération, les défis à relever.

UN JEU POUR TRAVAILLER, APPRENDRE EN GROUPE ET DEVELOPPER LA COOPERATION

"Le travail coopératif mobilise plus de ressources cognitives qu'un travail individuel. Les zones du cerveau en activité sont beaucoup plus nombreuses ; ce qui veut dire que les cerveaux sont beaucoup plus actifs lorsque les élèves travaillent en groupe que lorsqu'ils sont "sagement" en train d'écouter l'enseignant" (Pascale Toscani Apprendre avec les neurosciences). "Le jeu développe naturellement des interactions entre ceux qui apprennent, et favorise ainsi une meilleure cohésion de groupe" (Bruno Hourst, Apprendre et enseigner sans s'ennuyer).

Les interactions entre joueurs, dans le cadre du jeu, en permettant une confrontation des points de vue, conduisent les élèves à justifier leurs choix, à formuler leurs arguments et à les confronter aux

autres. C'est le cas pour les 3 derniers jeux de **Philodéfi : Notions amoureuses, Incarnation philosophique et la Compo d'philo**.

L'interaction entre pairs permet aussi d'expérimenter les apports du "conflit social", c'est-à-dire du processus qui apparaît lorsque deux personnes comparent leurs idées face à une activité proposée. Il s'agit d'un processus important qui favorise l'apprentissage.

Enfin, cette richesse des interactions et des échanges que propose le jeu est aussi ce qui va aider à relever ensemble le défi que représente la démarche philosophique. Les joueurs sont aussi amenés à **coopérer** pour atteindre un objectif commun et chacun est responsable d'une partie des tâches à réaliser pour l'atteindre : l'entraide est nécessaire parce que les joueurs sont confrontés aux mêmes difficultés.

Le groupe se place comme arbitre et juge la validité des arguments proposés par chacun des joueurs.

La coopération et l'argumentation orale font de ce jeu **Philodéfi** un allié et un outil précieux pour les élèves qui passent leur baccalauréat aujourd'hui et pour ceux qui vont préparer le nouveau baccalauréat dans les années à venir !

Conclusion

Au terme de cette lecture, vous aurez certainement envie d'en savoir plus en ce qui concerne le visuel des cartes et les modes de jeu : je vous invite donc à aller sur le site www.philodefi.fr où vous trouverez notamment des tutoriels et d'autres explications. Même si **Philodéfi** est un outil complet, il va de soi qu'il ne dispense pas les élèves de terminale de leur professeur de philosophie et que celui-ci dispose toujours de sa liberté pédagogique ! D'ailleurs je souhaite que mes collègues, quelle que soit leur matière, soient encouragés à créer et à innover, car c'est ainsi que nos élèves oseront penser et agir autrement.

Mais la philosophie concerne aussi les plus jeunes et philosopher avec les enfants fait aussi partie de mes orientations : Philodéfi s'y prête particulièrement, notamment avec la discussion à partir de l'agrandissement des cartes auteurs. Enfin, qu'il s'agisse d'histoire, de littérature ou de philosophie, il est toujours question de transmission d'un patrimoine culturel et force est de constater que le jeu de cartes bénéficie aussi d'un effet intergénérationnel : petits et grands aiment jouer aux cartes ensemble. Puisse l'amour du jeu aller de pair avec l'amour du savoir : nous aurons ainsi franchi les premiers pas philosophiques vers l'amour de la sagesse !