

| | |
|--|--|
| Nom outil | Atelier de la Pensée Joueuse |
| Association | Yapaka –Ministère de la FWB |
| Public visé | Enfants de 3 ^{ème} maternelle voire des premières années du fondamental |
| Objectifs poursuivis | -favorise l'intériorisation des règles du vivre ensemble -renforce la capacité d' empathie et le sens moral (travail sur les émotions, changement de places, socialisation) - prévient la violence scolaire - offre l'expérience de la démocratie et de l'approche de la diversité |
| Objectifs scolaires rencontrés | La pensée joueuse répond à 6 objectifs essentiels de l'école : s'approprier le langage, se socialiser, agir et s'exprimer avec le corps, solliciter l'imagination, introduire la culture de l'écrit, prévenir les stéréotypes de genre notamment |
| Objectifs de l'éducation à la philosophie et à la citoyenneté | La pensée joueuse répond essentiellement à développer : - une pensée autonome et critique par le jeu et l'imaginaire comme support pour penser le monde ; - une connaissance de soi-même et de l'autre par l'expérimentation dans des postures différentes scénarisées (aux plans de l'action, du dialogue et de l'émotion) et débattues dans l'après coup - une citoyenneté dans l'égalité en droits et en dignité par l'expérience d'un moment démocratiquement investi et construit par les enfants dans un cadre sécurisant - un engagement dans la vie sociale et l'espace démocratique en étant sollicité à prendre part aux différentes étapes de l'animation et aux prises de décision collective |
| Cibles d'apprentissage | -apprentissage du faire-semblant qui est aussi une initiation au virtuel -apprentissage de l'empathie réciproque et mutuelle comme moyen de lutter contre la violence en milieu scolaire -apprentissage à penser ensemble suivant une ronde de la pensée qui privilégie le plaisir de réfléchir de manière informelle en se détachant du souci de bien raisonner, réfléchir en soi (débat interne), avec et en appui sur les autres (dialogue collectif) |
| Bref descriptif de l'atelier | L'enseignant ou un intervenant proche de l'école (ATL, pms, amo..) propose chaque semaine/15 jours un atelier théâtre de 40 minutes selon un rituel en 8 consignes et en suivi un atelier philo de 10 à 20 minutes en 6 étapes : Atelier du jeu théâtral : 1. <i>On va jouer comme au théâtre.</i> La règle d'or est de faire semblant : on ne se fait jamais mal, on fait semblant de taper, d'embrasser,... 2. <i>Parmi ces dessins, nous allons en choisir un à partir duquel nous allons construire une histoire imaginaire.</i> Partir de dessins évite d'aborder des situations vécues et de proposer des dessins ouverts qui abordent des situations de harcèlement, d'inégalité...en fonction des événements et de l'actualité de la classe. 3. Déterminer les actions : <i>Que se passerait-il ?</i> La construction du scénario simple en 4/5 actions. L'enseignant suscite l'identification des trois figures : l'agresseur, la victime et le redresseur de torts. Que les rôles soient bien typés, dramatisés, voire exagérés va aider au jeu. 4. Déterminer les dialogues : <i>Que dirait-il ?</i> Chaque action s'adjoit d'un dialogue. L'usage du conditionnel soutient le faire semblant. 5. Déterminer les émotions : <i>Qu'est-ce qu'il ressentirait ?</i> Pour chacun des personnages, les enfants nomment les émotions et le pourquoi des émotions |

| | |
|------------------------------|--|
| | <p>choisies.</p> <p>6. Rappel du rituel de jeu et invitation à jouer : on ne force personne à jouer, on ne propose à personne de jouer, il s'agit bien de volontariat. Le simple fait d'assister aux jeux est déjà une participation.</p> <p>7. Jeu : les enfants volontaires joueront alternativement tous les rôles.</p> <p>8. Félicitations : applaudissement collectif. L'animateur n'émet aucun commentaire individuel.</p> <p>Atelier Philo :</p> <p>1. <i>A la ronde de la pensée, on apprend à penser [chacun en soi et avec les autres], il n'y a ni de bonne ni de mauvaise réponse [toutes les idées sont bonnes à dire, on peut aussi seulement les garder en tête]. On s'écoute.</i></p> <p>2. <i>Qu'est-ce que philosopher ?</i></p> <p>3. Choix du mot inducteur ou de la question : <i>A partir de la scène de théâtre, quel mot [une émotion, une action, un mot d'un dialogue joué] avez-vous envie d'interroger, à partir duquel vous auriez envie de penser aujourd'hui ? Ou quelle question ?</i></p> <p>4. Ronde de la pensée. Les enfants s'expriment, ou pas, quand ils ont le bâton de parole en mains. L'animateur reste hors du cercle et prend note des idées.</p> <p>5. Clôture de la ronde. L'animateur redit avec ses mots ce qu'il a entendu de ce qui s'est pensé ensemble.</p> <p>6. Clôture de l'atelier : <i>Est-ce que quelqu'une/un a envie d'exprimer comment l'atelier s'est passé pour lui /elle ?</i></p> <p>7. Rituel de fin de séance</p> |
| Type outil | <p>Simple à mettre en place, l'animation ne sollicite aucun moyen (pas d'accessoires) sinon la continuité de l'activité tout au cours de l'année.</p> <p>Une formation de 3 jours et des livres sont proposés aux animateurs</p> |
| Cadre de la formation | <p>Une formation de 3 jours est proposée au rythme de deux sessions / an académique. L'inscription se fait sur base volontaire, avec le soutien de la direction, en privilégiant des inscriptions multiples par écoles.</p> <p>Au cours des 2 premières journées, le dispositif est présenté à la fois d'un point de vue théorique et sous forme de jeux et de discussions à visée philo tels que proposés aux enfants. Chacun s'engage à y prendre part dans la posture d'animateur et celle de participant, en tant qu'adulte. La position de l'animateur y est également travaillée dans une position tierce favorisant l'émergence d'une dynamique collaborative et d'un processus démocratique hors d'une transmission de savoirs. A l'issue de ces 2 jours, chacun débute les animations dans les classes à un rythme hebdomadaire/ 15 jours.</p> <p>Lors de la seconde journée sont abordés les problèmes rencontrés et les manières de les résoudre.</p> |
| | <p>Plus d'info et calendrier des formations sur yapaka.be</p> |