

DIALOGUES EXPLORATION

Utilisé avec l'autorisation de monsieur Sébastien Yergeau
Document complet à la Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2024
ISBN : 978-2-9822201-1-9

Guide d'animation
de dialogues philosophiques
13-16 ans

Sous la direction de
Sébastien Yergeau, Nadia Beaudry et Aline Baron

Fondation

Lise & Giuseppe Racanelli

Foundation



© 2024

Dialogues – Exploration

Création de contenu

Nadia Beaudry, formatrice en philosophie pour enfants, conseillère en pratique de l'attention.

Sébastien Yergeau, enseignant de philosophie École secondaire les Etchemins

Direction de contenu

Sébastien Yergeau, directeur pédagogique SEVE

Conseillères en pratique de l'attention

Hélène Parent, formatrice en pratique de l'attention

Isabelle Plante, psychiatre pour enfants et adolescents

Coordination de contenu

Aline Baron, conseillère au développement, SEVE

Mise en page et graphisme

Laurence Fillion

Révision linguistique

Bla bla rédaction

Direction générale SEVE

Marie-Claude Collet

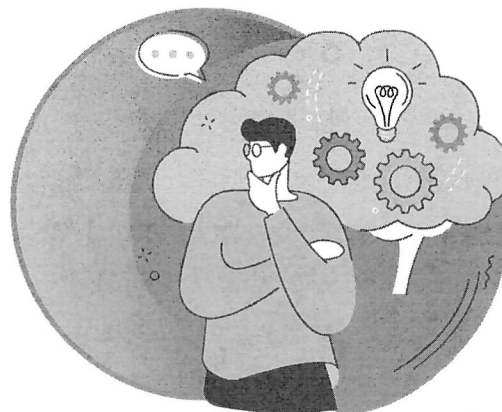
ISBN : 978-2-9822201-3-3

Dépôt légal, Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2024.

Les Dialogues, programme implanté au Centre de réadaptation pour les jeunes en difficultés d'adaptation, est une initiative de SEVE Formation Canada, en collaboration avec le CISSS de Laval et l'Université de Sherbrooke, grâce au généreux soutien de la Fondation Lise et Giuseppe Racanelli, de la Fondation Cité de la Santé et du Fonds du Grand Mouvement Desjardins.

Les habiletés de pensée

Les Dialogues ont pour objectifs de permettre aux jeunes de dialoguer, de réfléchir et d'apprendre à se connaître. La poursuite de ces objectifs contribue au développement d'habiletés qui leur permettront de s'autodéterminer et de prendre leur place dans la société.



Deux catégories d'habiletés sont développées par les Dialogues : les habiletés affectives et sociales ainsi que les habiletés cognitives. Les premières sont des actions ou des opérations de la pensée qui permettent de réaliser des tâches nécessitant l'affectivité (sentiments, émotions, valeur...) ou les interactions sociales, ou du moins qui les facilitent. Par exemple, écouter est une habileté affective et sociale qui facilite l'interaction avec les autres et qui demande souvent un contrôle de ses émotions et de ses sentiments afin d'avoir des réactions favorisant le dialogue et la réflexion. Les habiletés cognitives, quant à elles, sont des actions ou des opérations de la pensée qui permettent de réaliser des tâches intellectuelles. Par exemple, comparer est une habileté cognitive qui permet d'identifier et de montrer des ressemblances et des similitudes entre deux ou plusieurs éléments.

Même si les habiletés affectives, sociales et cognitives sont présentées comme des opérations de nature différente, elles sont interdépendantes et complémentaires, voire indissociables. En effet, les habiletés affectives et sociales et les habiletés cognitives sont les deux faces d'une même pièce permettant d'utiliser différents contenus pour penser et communiquer. Pour cette raison, elles sont regroupées sous l'appellation d'habiletés de pensée. Les habiletés de pensée sont essentielles à l'élaboration, à la justification et à l'expression des idées et des points de vue puisque ce sont elles qui organisent et donnent forme aux perceptions, aux émotions, aux sentiments, aux informations, aux croyances, aux connaissances et autres éléments qui sont dans notre tête.

En ce sens, mieux comprendre et mieux maîtriser les habiletés qui permettent de formuler, de justifier et d'affirmer des idées et des points de vue aide à mieux communiquer, à mieux réfléchir et à mieux se connaître. C'est pour ces raisons que les habiletés de pensée sont au cœur des guides Dialogues. Les ateliers qui sont proposés dans la prochaine section s'assurent de mettre en action les habiletés affectives, sociales et cognitives de diverses façons. Ainsi, que ce soit par les différentes phases composant les ateliers ou par les questions qu'elle pose, la personne responsable de l'animation invite les jeunes à utiliser certaines habiletés ciblées et à en prendre conscience en vue de mieux comprendre leur fonctionnement et leur utilité pour ainsi mieux les maîtriser.

Il importe donc que l'animation soit en mesure de faire découvrir aux jeunes les habiletés de pensée et de stimuler leur utilisation. Le schéma suivant présente les habiletés de pensée qui ont été ciblées pour dans le programme **Dialogues – Découverte**. Bien entendu, il n'est pas question de travailler ou de présenter en un seul atelier toutes ces habiletés en une seule fois, puisque cela apporterait davantage de confusion et de surcharge cognitive pour les jeunes (peut-être même pour la personne responsable de l'animation). Pour faciliter l'acquisition et ainsi que le développement progressif et conscient de ces habiletés, chaque atelier en cible deux (une affective et sociale et une cognitive). Il est suggéré de les expliquer en début d'atelier, puis de les travailler grâce aux questions à poser pendant l'atelier pour enfin réfléchir sur leur utilisation (et peut-être l'éclairer) lors de la phase d'intégration en fin d'atelier. La personne responsable de l'animation peut expliquer et donner des exemples en cours d'atelier afin de favoriser la mobilisation des habiletés ciblées. D'autres habiletés sont aussi développées dans chaque atelier. Toutefois, elles ne font pas nécessairement l'objet d'une explication, d'une mobilisation et d'un retour systématique et formel.



Les habiletés de la pensée (HP)

1

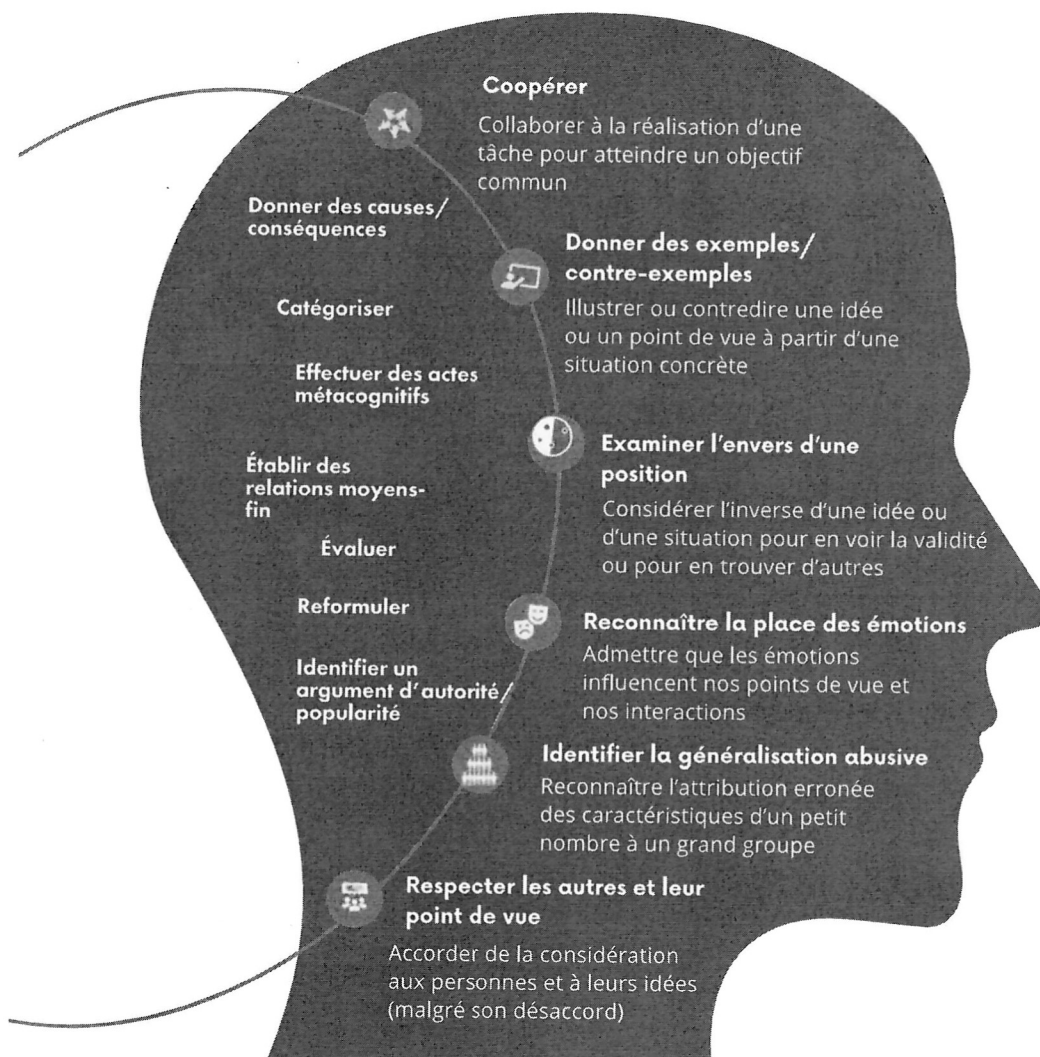
DÉFINITION

Les habiletés de pensée sont des opérations ou des actions mentales faites dans le but de réaliser des tâches précises de la pensée.

2

FONCTIONS DES HP

Elles permettent de rechercher, de raisonner et d'organiser l'information afin de comprendre, d'expliquer et de valider nos expériences et notre rapport au monde qui nous entoure.



3

TYPES D'HP

Elles peuvent être cognitives (en lien avec une tâche intellectuelle), affectives (en lien avec une tâche impliquant des émotions, des sentiments ou des valeurs), et/ou sociales (en lien avec des tâche d'interaction avec les autres).

4

CONTENUS DES HP

Elles utilisent différents contenus (perceptions, émotions, sentiments, valeurs, croyances, informations, connaissances...) afin de produire des idées et des points de vue.



Parmi l'ensemble des habiletés de pensée développées dans le programme, celles travaillées explicitement dans ce guide sont accompagnées de leur définition.

Qui suis-je?

55-60 minutes



Réfléchir au thème de l'identité



Donner des raisons



Affirmer ses idées



Phase d'accueil

Moi, superhéros ou superhéroïne

5 minutes

Inviter les jeunes à répondre tour à tour à la question suivante :

- Si tu étais un superhéros ou une superhéroïne, qui choisirais-tu?

Pratique de l'attention suggérée : le scan corporel



Phase d'activation

Si tu étais...

10 minutes

Post-it et crayons

Animer un tour de parole pour chaque élément.

- En réfléchissant à qui tu es, à ta personnalité, dis-nous ce que tu serais si tu étais...
 - ... une plante (fleur, arbre, etc.).
 - ... une ville.
 - ... un vêtement.
 - ... un.e artiste.
 - ... un objet.
- Pourquoi? Qu'y a-t-il dans ce que tu as nommé qui te ressemble ou te correspond?



Phase d'exploration

Être soi-même

30 minutes

Présenter aux jeunes le nuage de mots sur l'identité.

Inviter les jeunes à répondre aux questions suivantes :

- Y a-t-il des mots que vous ne comprenez pas? Quelqu'un peut l'expliquer?
- Parmi les mots suivants, lequel est le plus important pour vous définir, pour dire qui vous êtes ou pour que quelqu'un sache qui vous êtes? Pourquoi?
 - Y a-t-il d'autres mots importants? Pourquoi?
- Parmi les mots suivants, lequel est le moins important pour vous définir, pour dire qui vous êtes ou pour que quelqu'un sache qui vous êtes? Pourquoi?
 - Y a-t-il d'autres mots moins importants? Pourquoi?



Phase d'exploration

Être soi-même

30 minutes



- Y a-t-il des mots qui ne sont pas en lien avec qui tu es? Pourquoi?
- Y a-t-il des mots qui ne sont pas dans le nuage, mais que tu trouves importants pour dire qui tu es? Pourquoi?
- Si on enlève vos goûts, vos centres d'intérêt (reprendre quelques mots du nuage), seriez-vous les mêmes personnes? Pourquoi?
- Comment faites-vous pour savoir qui vous êtes personnellement?
- Est-ce possible de ne pas se connaître personnellement? Pourquoi?
- Est-ce qu'on se connaît de la même façon que l'on connaît les autres? Pourquoi?



Phase d'intégration

T'en penses quoi?

10 minutes

*Matériel créatif, papier,
crayons et feutres*

Faire un retour en groupe sur les habiletés de l'atelier.

- Est-ce qu'on a réussi à dire ce qu'on voulait dire (affirmer ses idées)?
- Est-ce qu'on a donné des raisons?
- Est-ce que cela nous a permis de réfléchir ensemble? Pourquoi?

Proposer aux jeunes de dessiner ou d'écrire individuellement au sujet de la question suivante :

- Qui es-tu? Qu'est-ce qui permet de dire qui tu es?

Inviter ensuite les jeunes à présenter aux autres leur dessin ou leur rédaction.

Qui suis-je?





Carte de questionnement : Être soi-même

Questions générales d'animation



- Quelqu'un aimerait dire quelque chose au sujet de l'identité?
- Comment peut-on découvrir qui l'on est?
- Y a-t-il un lien entre nos goûts et notre identité?
- Y a-t-il un lien entre notre personnalité et notre identité?
- Y a-t-il un lien entre se connaître soi-même et être soi-même?

Questions de compréhension



- Qu'est-ce qu'être soi-même?
 - Est-ce être authentique?
 - Est-ce faire semblant?
 - Est-ce avoir raison?
 - Est-ce tromper?
 - Est-ce connaître ses limites?
 - Est-ce connaître son potentiel?
 - Est-ce agir selon ses valeurs?
 - Est-ce agir comme les autres?
- Est-ce qu'on peut choisir notre identité?

Questions de justification



- Est-ce que c'est vraiment important d'être soi-même? Pourquoi?
- Est-ce que ça change quelque chose de savoir qui l'on est réellement?
- Quand on fait quelque chose qui nous ressemble/ne nous ressemble pas, peut-il y avoir des conséquences? Si oui, lesquelles?
- Apprendre à connaître les autres, est-ce que ça me permet d'apprendre à me connaître moi-même? Si oui, comment? Si non, pourquoi?

Questions sur les habiletés de pensée



- Qu'est-ce qui fait qu'on peut être/ne peut pas être soi-même? (causes)
- De quoi suis-je fait? (établir des relations parties-tout)
- À quoi ça sert d'être soi-même? (établir des relations moyens-fins)
- Présuppose-t-on que c'est toujours mieux d'être soi-même?
- Sur quels critères se base-t-on pour dire qu'on est vraiment soi-même?

Questions philosophiques



- Est-ce qu'être soi-même, ça peut être...
 - beau? laid?
 - juste? injuste?
 - bien? mal?
 - logique? pas logique?
 - nécessaire? pas nécessaire?
 - suffisant? pas suffisant?
- Est-ce que se connaître soi-même, ça fait nécessairement de nous une meilleure personne?

Questions métacognitives



- Est-ce toujours vrai qu'être soi-même, c'est...?
- Y a-t-il autre chose que nous devrions dire au sujet d'être soi-même?
- Si des machines pouvaient dire à notre place quand on est vraiment soi-même et quand on ne l'est pas, qu'est-ce que ça changerait dans nos vies?
- Comment a-t-on fait pour arriver à dire qu'être soi-même, c'est...?

Réseau de questions

Ajoutez autant de
« Pourquoi? » que
vous voulez!

Et si on pouvait devenir
quelqu'un d'autre, est-
ce que cela changerait
quelque chose?

Y a-t-il des éléments de
nous qui restent toujours
pareils? qui changent
constamment?

Quand faut-il changer?
Quand faut-il rester soi-
même?

Y a-t-il des parties de
mon identité que j'ai/je
n'ai pas le pouvoir de
changer?

Est-on la même
personne du début à la
fin de notre vie?

Mon identité peut-
elle changer?

Puis-je déterminer
qui je suis?

Faut-il toujours être
soi-même? Faut-il
plutôt se dépasser?

Être soi-même

Comment fait-on
pour savoir qui l'on
est?

Si je ne suis pas
moi-même, alors
qui suis-je?

Que veut dire
l'expression
« apprendre à se
connaître »?

Est-ce possible de
se tromper sur soi-
même?

Est-ce possible
d'être toujours soi-
même?

Est-ce possible de
se mentir à soi-
même?

Faut-il se perdre
pour mieux se
retrouver?

Est-ce que les autres
peuvent m'aider à me
connaître moi-
même?