









Compétences travaillées

- | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
|  questionner |  définir |
|  formuler une thèse |  distinguer |
|  argumenter pour |  exemplifier |
|  argumenter contre |  reformuler |

Sommaire

I-Présentation du dispositif Discut.....	2
II-Rôles des animateurs.....	4
III-Déroulement d'un atelier.....	8
Page de garde (cahier philo).....	12
Questions pour le Guide.....	14
Prises de notes pour le Secrétaire.....	16
Idée à développer.....	18
Grille d'évaluation pour l'Arbitre.....	20
Rappels Compétences.....	22
Badges compétences.....	40
Badges de rôles.....	42



Kit pour organiser des ateliers philo

Organiser un atelier philo Discut

I-Présentation du dispositif

Dans un atelier philo Discut, on distingue deux sortes de participants :

- ▶ Les **Discutants**
- ▶ Les **Animateurs**

Les Discutants

Comme leur nom l'indique, ce sont les participants qui vont discuter autour de la question choisie. Ils vont se servir des cartes d'intervention Discut (et éventuellement Discut+) pour prendre la parole au cours de la discussion.

Selon leur âge, ces derniers reçoivent une ou plusieurs des **5 cartes Discut de base** : "Je propose une idée", " Je pose une question", "Je fais une objection", "J'apporte une confirmation", "Stop".



Chaque Discutant dispose de ces 5 cartes en main et doit **lever celle qui correspond à son intervention pour demander la parole**. Il peut utiliser chacune des cartes autant de fois qu'il le veut.

La **carte Stop** est utilisée uniquement pour demander une brève interruption de l'atelier (besoin de précision sur les règles, d'aller aux toilettes, etc.).

⚠ L'organisateur ne doit jamais participer à l'atelier comme discutant !

Les Animateurs

Les Animateurs ont pour tâche de veiller au bon déroulement de la discussion. Il est conseillé de confier aux participants les 3 rôles d'Animateur suivants :

- **Président**
- **Guide**
- **Secrétaire**



Les rôles de **Gardien du temps** et éventuellement d'**Arbitre** peuvent être assumés par l'organisateur (au moins pour les premiers ateliers).

Chaque Animateur reçoit une carte Anim qui décrit le rôle qu'il doit remplir.


Les Animateurs **n'ont pas le droit de donner leur avis** pendant la discussion.

⚠ Afin d'accentuer le caractère participatif de l'atelier, il est préférable que l'organisateur de l'atelier n'assume pas lui-même les rôles de Président ni de Guide, sauf si le nombre de participants est faible (<8). Par contre, il peut remplir le rôle de Secrétaire si besoin.

Le rôle d' "Arbitre"

Le rôle d'Arbitre permet d'**évaluer les compétences des participants**. A chaque fois qu'un Discutant prend la parole, l'Arbitre note la carte invoquée sur sa grille et vérifie que l'intervention faite correspond bien à cette carte (ex : que le Discutant a bien posé une question s'il a levé une carte "Je pose une Question").

Lorsqu'une carte est invoquée par un Discutant, l'arbitre met un bâton dans la colonne de la carte correspondante. Si l'intervention effective ne correspond pas à la carte invoquée, l'arbitre barre le bâton qu'il a mis. Pour faciliter le travail de l'arbitre, il est préférable que les Discutants annoncent à voix haute la carte qu'ils invoquent avant leur prise de parole.

 L'Arbitre valide uniquement la forme de l'intervention et non son contenu. Peu importe l'intérêt ou la pertinence de l'intervention, s'il s'agit du bon type d'intervention (Question, Idée, Objection, etc.), l'intervention doit être validée.

A la fin de la discussion, si le système de points ou de badges est utilisé, l'Arbitre annonce le nom du gagnant (celui qui a remporté le plus de points) ou remet les badges à ceux qui en ont gagné. Lorsqu'un Discutant invoque une carte "Stop" pour obtenir des précisions sur les règles du jeu, c'est l'Arbitre qui lui répond.

L'Arbitre n'a pas le droit de prendre la parole pendant la discussion, sauf dans le cas d'un participant dont le comportement doit être réprimandé.

L'Arbitre peut pour cela donner des Cartons jaune ou rouge aux Discutants qui ne respectent pas les règles du jeu (prise de parole en dehors de son tour, énervement, agitation, etc.) ou qui font un usage abusif de la carte "Stop".

Le Carton jaune sert d'avertissement. Il ne donne aucune pénalité. La pénalité associée au Carton rouge est décidée et annoncée par l'Arbitre au début de l'atelier (x points de pénalité, impossibilité de gagner un badge, etc.). Pour donner son carton, l'Arbitre annonce le nom du participant puis dit « Carton... » ; il note les cartons donnés sur la grille d'évaluation. Les sanctions de l'Arbitre ne peuvent pas être contestées.

Place : l'Arbitre est installé en dehors du cercle des Discutants.

Organiser un atelier philo Discut

II-Rôle des animateurs


Le rôle de "Président"

Le Président a pour tâche de distribuer la parole pendant la discussion. Comme tous les autres Animateurs, il n'a pas le droit de participer à la discussion en donnant son avis sur la question traitée. C'est le Président qui décide qui peut parler. Les Discutants lui demandent la parole en montrant la carte correspondant à l'intervention qu'ils veulent faire.


Le Président distribue la parole en **donnant la priorité** au Discutant (dans l'ordre) :

- qui lève une **carte prioritaire** ("Stop")
- qui a le **moins parlé**
- qui lève la **carte la plus intéressante** à ce moment de la discussion

Le Président peut aussi **solliciter avec tact les Discutants silencieux** pour les inciter à s'exprimer plus facilement.

 Le Président doit être en permanence très **attentif à l'ensemble des Discutants** (y compris ceux assis à ses côtés et qu'il voit moins bien) pour voir quand ils lèvent une carte ou semblent vouloir s'exprimer.

 Le Président doit **faire respecter son autorité** et les règles de prise de parole : il ne doit pas laisser les Discutants parler sans son autorisation ni sans lever de carte.

 Dans sa distribution de parole, le Président doit être très vigilant à **ne pas favoriser les « ping-pong »** entre 2 ou 3 Discutants qui discutent entre eux. La discussion doit toujours impliquer **l'ensemble des Discutants**.

Place : le Président est installé au sein du cercle des Discutants

Le rôle de "Guide"

Le rôle du Guide est d'aider les Discutants à **ne pas perdre le fil de la réflexion** et à **approfondir la question de départ**.




Le Guide n'a **pas le droit de donner son avis** et ne peut intervenir au cours de la discussion qu'en **posant des questions**.

Il est le seul à pouvoir **intervenir quand il veut**, sans l'autorisation du Président.

Pour exercer son rôle, le guide dispose de **deux questions clefs**, inscrites sur sa carte :

- l'une incitant les Discutants à approfondir leurs propos (« Pourquoi dis-tu que... ? » ou « Pourquoi, à votre avis, X dit-il que... ? »)
- l'autre incitant les Discutants à rester en lien avec la question traitée (« Quel est le lien entre ce que tu dis/dit X et la question qu'on traite ? »)

Pour aider le Guide à poser des questions fructueuses, on peut lui distribuer des questions déjà préparées ainsi que les **4 cartes Défi Guide "(Contre-)Exemple", "Définition", "Distinction", "Reformulation"**. Ces cartes doivent l'inciter à demander aux Discutants d'être concrets ("Pouvez-vous donner un exemple de...?"), précis dans les termes qu'ils emploient ("Pouvez-vous définir le sens qu'a pour vous le mot... ?" ; "Quelle distinction faites-vous entre.... et ?") et de vérifier qu'ils se comprennent bien les uns les autres ("Pouvez-vous reformuler ce que vient de dire...?").



-  Le guide ne doit poser **ni trop de questions ni trop peu**, juste ce qu'il faut pour permettre aux Discutants d'approfondir leurs interventions tout en leur laissant le temps de réfléchir et de discuter ensemble.
-  Le guide ne doit pas par ailleurs poser de « fausses questions », qui lui permettent en réalité de donner son avis sur la question traitée. (ex : « Est-ce qu'on ne peut pas penser que.... ? ») Il doit rester totalement **neutre et objectif** et **s'abstenir de porter un jugement** positif ou négatif sur le contenu des interventions.
-  Le Guide peut poser des questions à un Discutant en particulier mais il doit privilégier les **questions qui s'adressent au groupe dans son ensemble** afin que la totalité des Discutants se sente toujours impliquée dans la discussion.

Place : le Guide est installé au sein du cercle des Discutants

Le rôle de "Secrétaire"

Le Secrétaire a pour tâche de prendre en note les principales interventions des Discutants. Le travail du Secrétaire permet de garder une **trace écrite** de la discussion et de la coller dans le cahier philo.

Comme tous les autres Animateurs, le Secrétaire n'a **pas le droit de participer à la discussion**. Par contre, lors du bilan final de l'atelier, l'organisateur lui **donne la parole** afin qu'il puisse faire une brève synthèse de ce qu'il a retenu de la discussion. Une **synthèse intermédiaire** peut aussi être sollicitée par l'organisateur à la mi-temps de l'atelier.

-  Le secrétaire doit s'efforcer de **retranscrire le plus fidèlement possible** les propos des participants sans les caricaturer ni trop les reformuler.
-  Pour plus de facilité, il est conseillé au Secrétaire de distinguer les types d'intervention des participants et de **concentrer sa prise de notes sur les idées** émises par les Discutants e réponse à la question posée.


Place : le Secrétaire est installé au sein ou en dehors du cercle des Discutants

Le rôle de "Gardien du temps"

Comme tous les autres Animateurs, le Gardien du temps n'a **pas le droit de participer à la discussion**. Il annonce le début de la discussion puis vérifie qu'aucun participant ne monopolise trop longtemps la parole. Il signale au Président les interventions trop longues par un signal sonore ou visuel de son choix.

Le Gardien du temps surveille le temps global assigné à la discussion. Il doit prévenir les participants à trois reprises au cours de la discussion :

- lorsque la **moitié du temps** de discussion est écoulé
- **5 minutes avant la fin**
- lorsque le **temps de discussion est terminé**

-  Le rôle de Gardien du temps peut être assumé par l'organisateur et utilement secondé par l'appli Discut Chrono (disponible sous Android).

Place : le gardien du temps est installé en dehors du cercle des Discutants.

3. Faire le bilan de l'atelier philo

Compte-rendu du secrétaire

① Lorsque le temps de la discussion est terminé, demandez au Secrétaire d'énoncer quelques-unes des idées qu'il a notées.

Rôles du président et du guide

② Demandez au Président son avis sur la manière dont il a vécu son rôle (difficultés, éventuelles frustrations, etc.) puis l'avis des participants sur la manière dont ce rôle a été tenu. Donnez votre avis en soulignant les points forts et en proposant des pistes d'amélioration.

③ Faites de même pour le Guide.

Qualité de la discussion

④ Demandez aux participants leur avis sur les qualités et défauts de la discussion : lien avec le sujet, respect des règles, etc.

⑤ Demandez à ceux qui n'ont pas du tout pris la parole, ou très peu, d'en préciser les raisons.

Utilisation des cartes

⑥ Faites, en tant qu'Arbitre, un bilan des différentes cartes utilisées au cours de la discussion et organisez la remise éventuelle des badges.

⑦ Demandez si l'utilisation des cartes a posé des difficultés à certains et ce qu'elles apportent par rapport à une discussion classique.

⑧ Demandez à ceux qui avaient des cartes Dixit de les lire s'ils ne les ont pas lues pendant la discussion.

Après l'atelier

⑨ Demandez éventuellement à un participant de développer par écrit une idée originale qu'il a énoncée pendant l'atelier et collez la feuille dans le cahier philo avec les autres documents correspondants de l'atelier (*Focus vocabulaire, Focus philosophe, prise de notes du Secrétaire*, etc.).

Organiser un atelier philo Discut

III-Déroulement de l'atelier

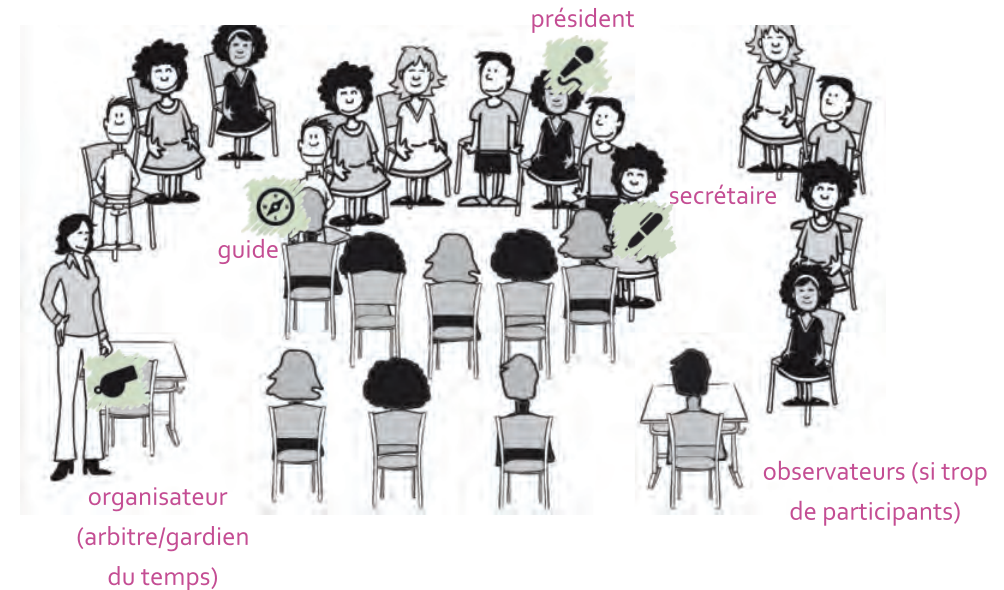
➔ jeu-discut.fr/faq

Pour toutes vos questions

Atelier-type :

- de 8 à 20 participants
- Durée : de 40 min. à 2h selon l'âge des participants

Disposition :



Matériel nécessaire pour chaque atelier :

- 1 ou 2 jeux de cartes Discut (et éventuellement Discut+) - un pochon
- 1 minuteur (ou appli Discut chrono disponible sous Android)
- 2 stylos et supports d'écriture (pour l'Arbitre et le Secrétaire)
- des ciseaux et de la patafix (si utilisation des kits sous licence)

1. Préparer l'atelier philo

Préparer les documents

① Imprimez en recto-verso (bords courts) le présent *Déroulement* puis pliez-le en livret.

② Imprimez la *Page de garde* pour le cahier si vous avez décidé d'en utiliser un ainsi que la grille d'évaluation pour l'Arbitre si vous avez décidé d'utiliser ce rôle.

③ Choisissez une question à traiter et imprimez les différents documents du kit Philo (accessible sous licence) correspondant. Si vous n'utilisez pas de kit, inscrivez en gros sur une feuille la question traitée puis rédigez plusieurs questions (cf. doc p.14) pour aider le guide à remplir son rôle (demande de définition, d'exemple, de distinction conceptuelle, etc.)

Préparer les cartes

④ Découpez les *Post-its Dixit* disponibles dans le kit Philo ou fabriquez-en vous-même en écrivant sur des bouts de papier des citations en lien avec la question traitée. Collez-les sur chacune des 3 cartes Dixit avec de la patafix.

⑤ Préparez les cartes Discut en les rangeant par série de 5 : "Idée", "Confirmation", "Objection",

"Question", "Stop" | "Idée", "Confirmation", etc. (les cartes noires Stop servent de repère). Glissez ensuite les 3 cartes Dixit au hasard dans le paquet.

Si les participants ont déjà participé à deux ou trois ateliers, préparer un paquet avec les cartes Discut+ "Définition", "Distinction", "Exemple" et "Reformulation".

Préparer la salle et le matériel

⑧ Prévoyez suffisamment de chaises (ou coussins) ainsi que des supports d'écriture et des stylos pour le Secrétaire et l'Arbitre.

⑧ Téléchargez l'application Discut chrono sur un smartphone ou une tablette Android ou munissez-vous d'un minuteur.

Préparer les participants

⑨ Si vous le souhaitez, vous pouvez proposer aux participants des ressources ou recherches pour préparer l'atelier quelques jours avant (texte à lire, vidéos à regarder, définitions à chercher, etc.)

Vous pouvez aussi proposer à un participant de préparer un petit exposé sur un philosophe ou une thèse en lien avec la question traitée.

2. Introduire l'atelier philo

Installer les participants

① Invitez les participants à s'installer en cercle (sans table) et rappelez ce qu'est un atelier philo : un espace où l'on muscle son intelligence en essayant de décortiquer à plusieurs une question précise et complexe.

② Annoncez la question traitée et placez l'affiche la rappelant par terre au centre du cercle.

Attribuer les rôles d'animation

③ Présentez le rôle de Président et sollicitez un volontaire pour le tenir pendant la discussion ; lui donner sa carte de rôle.

④ Faites de même pour les rôles de Guide et de Secrétaire. Donnez au Guide les questions préparées ainsi que les cartes défi-guide (définition, distinction, exemple, reformulation). Donnez au Secrétaire une feuille de prises de notes (cf. doc p.16) et un stylo.

⑤ Présentez vos rôles d'Arbitre (si utilisé) et de Gardien du temps.

Distribuer les cartes

⑥ Distribuez à chaque Discutant une main de 5 cartes d'intervention Discut (ou 6 cartes, lorsqu'il y a une carte Dixit).

Vérifiez rapidement que le sens de chaque carte est bien compris. Au bout de quelques ateliers, lorsque les participants sont familiarisés avec les cartes Discut, distribuez à chacun une ou plusieurs cartes Discut+ supplémentaires (définition, distinction, exemple et/ou reformulation).

⑦ Faites éventuellement un focus sur une carte/compétence particulière (cf. docs p.22) en rappelant plus précisément son usage. Cette activité peut être animée par un participant.

⑧ Présentez éventuellement un philosophe ou une thèse en lien avec la question traitée. Cet exposé peut être réalisé par un participant.

⑨ Lisez le dialogue introductif à plusieurs, si vous utilisez les kits philo adultes.

Lancer la discussion

⑩ Fixez la durée de la discussion et lancez l'application Discut chrono ou le minuteur. Rappelez la question traitée.

C'est parti !

Apprendre à
discuter et à
réfléchir



Ateliers de discussion philo

Apprendre à
discuter et à
réfléchir



Ateliers de discussion philo

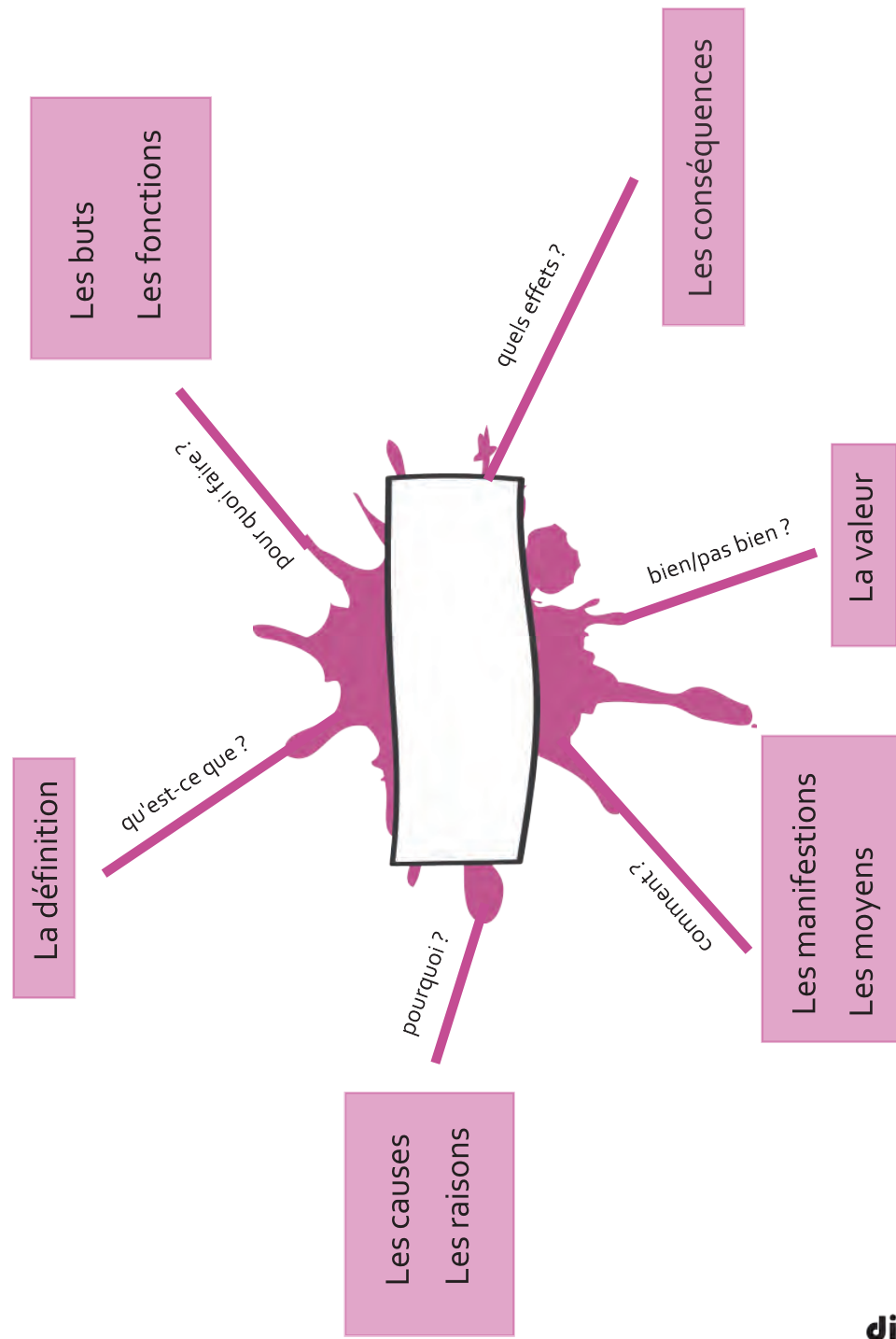


Questions pour le Guide



Pour guider la discussion ...

Demandes de définitions, d'exemples, de distinctions conceptuelles, etc.



L'idée de



Mon argumentation :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



L'idée de



Mon argumentation :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....









.....

.....

Apprendre à
discuter et à
réfléchir



Compétences travaillées

- | | | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
|  | questionner |  | définir |
|  | formuler une thèse |  | distinguer |
|  | argumenter pour |  | exemplifier |
|  | argumenter contre |  | reformuler |

 philomoc.com

Pour se former aux compétences philosophiques

Poser une question [= questionner]



1 Une question n'est pas une thèse. Elle interroge et normalement n'affirme rien. Pourtant, certaines questions peuvent **contenir des thèses "cachées"** parce que :

- ce sont de **fausses questions (= "questions rhétoriques")**

ex : "Ne pensez-vous pas qu'il faut limiter ses désirs pour être heureux ?"

Cette question est en réalité une manière de soutenir la thèse :

"Il faut limiter ses désirs pour être heureux."

- ces questions contiennent des **présupposés**

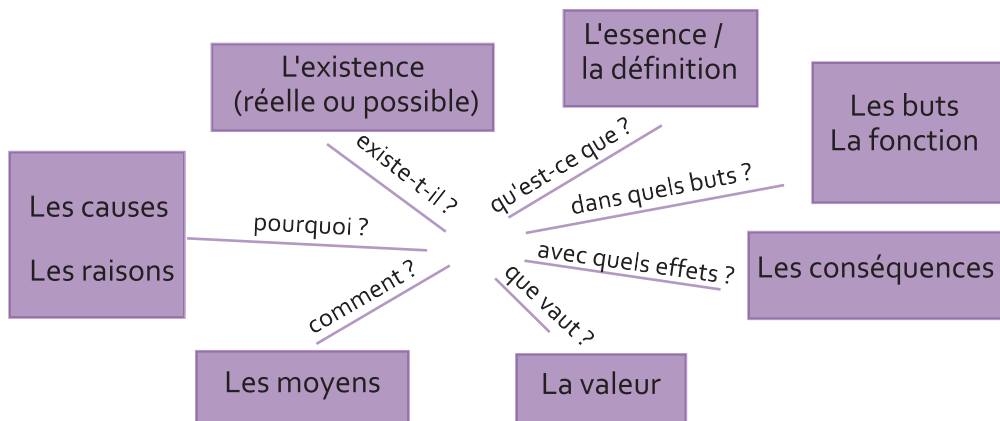
ex : "Pourquoi le bonheur est-il si difficile à atteindre ?"

Cette question présuppose la thèse :

"Le bonheur est difficile à atteindre."



2 Une question est dite "**fermée**" lorsqu'on doit y répondre par oui ou par non. Sinon, on dit que c'est une question "**ouverte**". Les questions ouvertes sont plus riches que les questions fermées.

3 Une question peut porter sur de nombreux **aspects différents** :



Proposer une idée [= formuler une thèse]



- 1 Une **thèse** est une **affirmation** qu'on juge **vraie** et qu'on est **prêt à défendre**.
- 2 Une thèse est une **proposition** ou un **jugement** qui peut être ramenée à la forme **S est P** (S= sujet et P = prédicat)
- 3 On distingue **deux grands types de thèses** :
 - celles qui sont **descriptives**  et qui prétendent dire **ce qu'est** (ou n'est pas) un objet (ses qualités - ses causes - ses moyens - ses buts - ses conséquences)
 - celles qui sont **normatives**  (ou prescriptives) et qui prétendent dire ce que doit être (ou ne pas être) un objet.

4 La dissertation philosophique est une **recherche** au cours de laquelle on **examine** les **différentes thèses** qu'on peut soutenir en réponse à une question donnée.

Le **commentaire de texte philosophique** est une **recherche** au cours de laquelle on **examine** et **critique**, avec rigueur et sans a priori, la **thèse d'un auteur**.

Toute phrase n'est pas une thèse. Exemples : "Est-ce qu'il y a encore du sel ?" est une question (forme interrogative) ; "Ferme la porte !" est un ordre (forme impérative) ; "Je te promets de ne pas le dire." est un engagement (forme performative) ; "Ah zut !" est une interjection. (forme exclamative). Aucune de ces phrases n'est une idée ou une thèse.

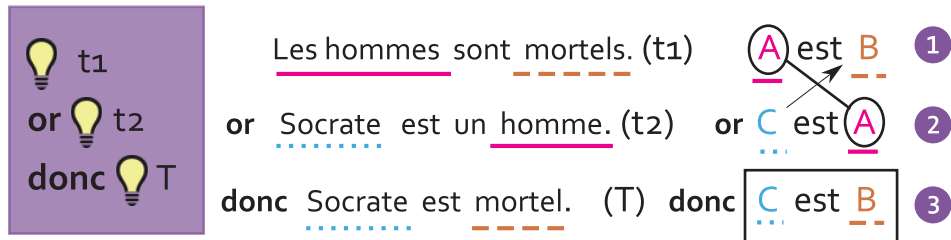


Apporter une confirmation [= argumenter pour]



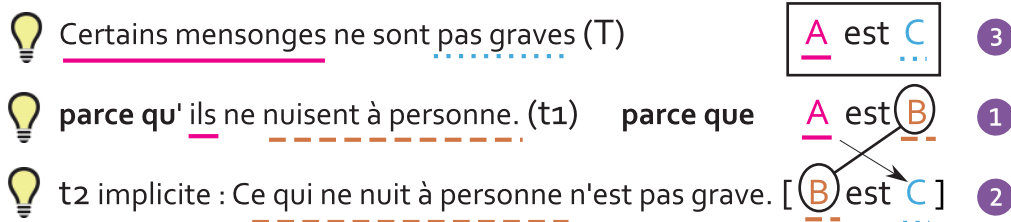
- 1 Une "argumentation pour" est une :
- suite de propositions ou thèses (💡 t1, 💡 t2, 💡 t3...)
 - logiquement articulées les unes autres (or, donc, car...)
 - visant à démontrer la vérité d'une thèse principale 💡 T

2 La structure de base d'une argumentation (ou **syllogisme**) comprend **3 thèses** (prémises) articulées ainsi (T est à la fin) :



3 Dans la conversation courante, on utilise souvent une **forme simplifiée** d'argumentation (T est au début) :

💡 T parce que 💡 t1



Faire une objection [= argumenter contre]



1 On peut contrer l'argumentation en faveur d'une thèse T, en démontrant que :

- l'**enchaînement des propositions** (💡 t1 or 💡 t2 donc 💡 T) n'est pas logiquement valide (erreur de raisonnement)
- Une des **propositions t1 ou t2** (prémises) de l'argumentation en faveur de T est **fausse** :

💡 T est fausse parce que 💡 t1 ou 💡 t2 est fausse.

2 On peut aussi contrer une thèse T :

- en "**argumentant pour**" la thèse contraire (nonT).

💡 t1
or 💡 t2
donc 💡 non T

Tous les mensonges détruisent la confiance. (t1)

or Ce qui détruit la confiance est grave. (t2)

donc Tous les mensonges sont graves. (nonT)

- en **proposant un contre-exemple**.



Proposer une définition [= définir]

1 Qu'est-ce qu'une définition ?

Une définition est une phrase qui énonce ce qu'est une chose (son "**essence**") ou ce que signifie un mot de **manière spécifique**, c'est-à-dire de sorte qu'on ne puisse le confondre avec d'autres qui lui sont proches.

ex : une définition de la désobéissance doit permettre de la distinguer de la transgression, de la révolte, etc.

2 A quoi servent les définitions ?

Les définitions permettent de **clarifier les idées** et de **s'entendre sur le sens des mots** qu'on emploie. Elles évitent les malentendus et les incompréhensions.

3 Comment définit-on habituellement ?

Souvent, lorsqu'il faut définir un mot, on en donne un synonyme ou des exemples (définition **en extension**)
ex : un siège, c'est une chaise, un canapé, un fauteuil, un pouf.

4 Comment définir plus rigoureusement (en compréhension) ?

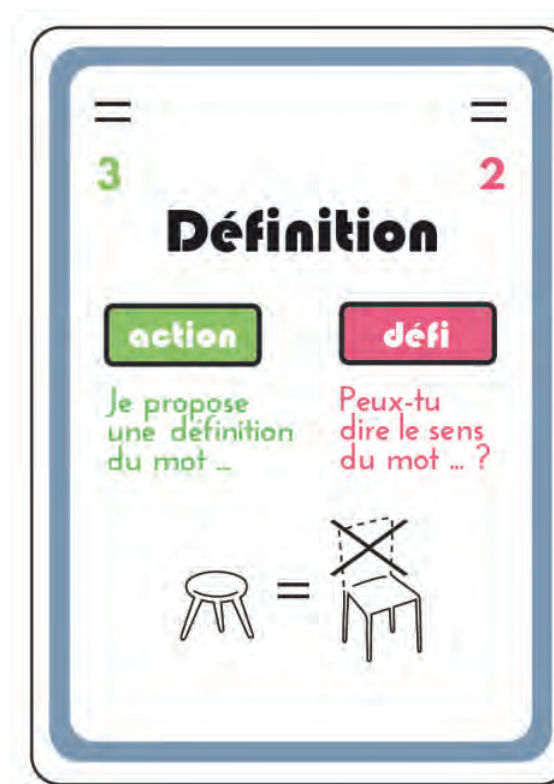
1 - Trouver le **genre prochain** de ce qu'on veut définir, c'est-à-dire la catégorie (ou groupe) d'objets la plus proche à laquelle il appartient.

ex : un tabouret appartient à la catégorie des sièges - la catégorie des sièges est plus proche que la catégorie des meubles

2 - Identifier **différents autres objets** appartenant à cette catégorie (ex : un fauteuil, une chaise, un sofa, etc.)

3 - Trouver la/les **différence(s) spécifique(s)** de l'objet à définir par rapport à tous ces autres objets de la même catégorie

ex : un tabouret n'a 1. pas de dossier et 2. des pieds



Faire une distinction [= distinguer]



1 Qu'est-ce que faire une distinction ?

Faire une distinction consiste à **différencier deux termes ou mots proches**, généralement considérés comme synonymes en proposant un ou des critères précis permettant de ne pas les confondre. (ex : amitié et camaraderie)

Cela peut aussi consister à **identifier le contraire d'un terme** afin de mieux en faire percevoir le sens (ex : la culture par opposition à la nature)

2 A quoi servent les distinctions ?

Faire des distinctions permet d'utiliser un vocabulaire plus précis et rigoureux.

Cela aide à trouver les **différences spécifiques** d'un concept et donc à élaborer des définitions exactes.

3 Comment fait-on des distinctions ?

Faire des distinctions suppose d'identifier **le ou les critères** qui vont permettre de distinguer deux concepts ou deux réalités. (comme dans le jeu des 7 différences !)

ex : Levi-Strauss propose de distinguer ce qui est naturel de ce qui est culturel à partir de deux critères :

- la présence de **règles** (culture) ou non (nature)
- le caractère **universel** (nature) ou non (culture)



Proposer un (contre-) exemple [= exemplifier]



1 Qu'est-ce qu'un exemple ?

Un exemple est un **cas concret** et **particulier** qui illustre une **idée abstraite** et **générale**.

ex : un mouton est un exemple d'animal à quatre pattes

2 A quoi servent les exemples ?

Les exemples permettent de mieux visualiser et comprendre le sens d'une idée générale et abstraite.

Analysé en détail, un exemple concret permet aussi de découvrir de nouveaux aspects de la réalité qu'on n'avait pas aperçus dans l'expression de notre idée générale. Cela permet d'être plus précis, de mieux percevoir la complexité de la réalité et d'éviter les abstractions trop simplifiées.

Un exemple n'a pas de valeur démonstrative. Cela ne permet pas de prouver qu'une idée générale est vraie.

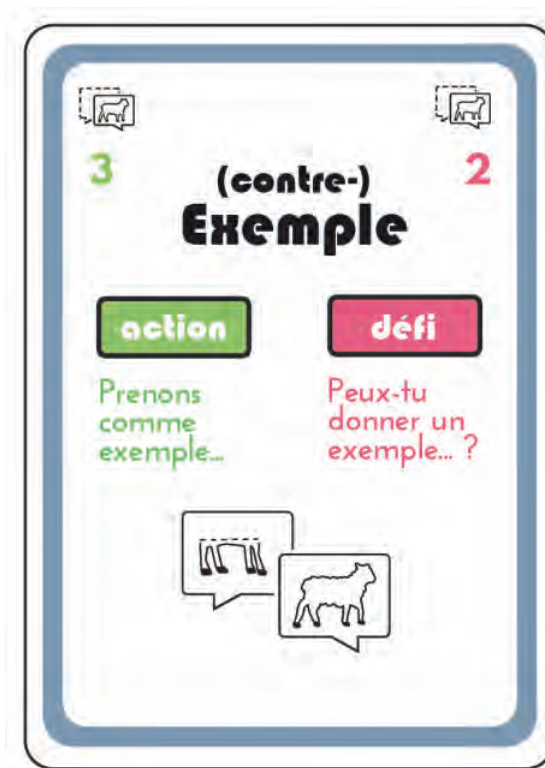
3 Qu'est-ce qu'un contre-exemple ?

Un contre-exemple est un cas concret et particulier qui **réfute une idée abstraite** et générale (catégorie des sièges est plus proche que la catégorie des meubles)

ex: Si on dit "Tous les moutons sont blancs", l'exemple d'un seul mouton noir prouve que cette affirmation est fautive.

4 A quoi servent les contre-exemples ?

Les contre-exemples permettent de démontrer qu'une idée générale est fautive. Ils ont donc une valeur **démonstrative** contrairement aux exemples.



Proposer une reformulation [= reformuler]



1 Qu'est-ce qu'une reformulation ?

Une reformulation consiste à **redire autrement**, c'est-à-dire avec **d'autres mots**, quelque chose qui a déjà été dit. On peut reformuler des propos de beaucoup de manières différentes, avec plus ou moins de mots, etc.

2 A quoi sert une reformulation ?

Proposer une reformulation permet de vérifier ou prouver qu'on a bien compris ce que quelqu'un d'autre a dit. Il peut arriver en effet qu'on ait l'impression d'avoir compris alors qu'en réalité on interprète mal ou on caricature la position de l'autre.

Reformuler la thèse d'un philosophe permet de la rendre plus claire et plus facile à comprendre. Cela permet aussi au professeur de vérifier que la thèse a été comprise.

Les reformulations permettent de **mieux percevoir les vrais désaccords** et d'éviter les malentendus et les incompréhensions.

3 Quelles sont les difficultés des reformulations d'auteurs ?

Une reformulation **ne doit pas déformer** la thèse de l'auteur. Elle ne doit pas comprendre d'erreurs d'interprétation ni de critique.



Badges - compétences réflexives



Badges - rôles

