

Ateliers avec des ados : outils spécifiques

Date(s) : samedi 10 et dimanche 11 octobre 2020
de 9h à 16h30

Lieu : à confirmer
(Bruxelles ou BW)

Public : Parcours SEVE accompli ou en cours
(minimum à mi-parcours)

Ouvert à : 6 à 14 participants

Coût : 150€

Inscription : en ligne : [ici](#)

Objectifs et contenu:

Samedi 10 octobre : Lauranne Winant

Au cours de cette journée, les participants seront d'abord invités à questionner leurs représentations de l'adolescence : est-ce un âge de la vie à part ? Ensuite, ils s'intéresseront particulièrement à la manière dont la philosophie peut trouver sa place auprès de groupes d'ados, notamment dans le cadre scolaire : Quels dispositifs mettre en place ? Comment insérer la philosophie dans nos séquences didactiques ? Quelles techniques pédagogiques déployer pour susciter la curiosité des adolescents ?

Déroulement de la journée :

- Matinée : focus sur la notion d'adolescence + découverte d'un outil philo "spécial ados"
- Après-midi : exercices pratiques + jeux didactiques et pédagogiques

Dimanche 11 octobre : en collaboration avec la cellule animation du CAL Charleroi :

- Expérimenter le jeu philosophique « Le Passager »
- Se familiariser avec l'outil et s'appropriier les techniques d'animation pour l'employer avec pertinence avec des groupes d'ados : méthodologie d'animation, ressorts pédagogiques déployés, exploitation possible dans une séquence didactique, analyse des enjeux philosophiques des cartes « dilemmes », ...
- Découvrir le dossier pédagogique

Jouer en philosopant ou philosopher en jouant

« Le Passager » est un jeu de plateau philosophique qui plonge les participants (à partir de 14 ans) dans un futur post-apocalyptique.

2087, les ressources terrestres sont presque épuisées, afin de sauver l'espèce humaine, des vaisseaux décollent tous les jours vers la planète rouge. Cependant, la capacité des vaisseaux étant limitée, une sélection drastique doit être effectuée. Un premier contingent humain est déjà parti rejoindre les colonies martiennes. Quelques rares places sont encore disponibles. Un équipage de 8 personnes devra subir une série de tests éthiques afin de savoir qui sera apte à rejoindre Mars et ses colonies. Celui-ci remportera l'immense privilège d'embarquer sur le vaisseau de la Dilemma-Corp, dernier vaisseau en partance pour Mars.

Face à des dilemmes moraux les poussant à développer leur esprit critique, les participants devront justifier leur choix, coopérer ... ou pas !

Déroulement de la journée :

- Matinée : découverte du jeu + focus sur la notion de dilemme
- Après-midi : explicitation des enjeux pédagogiques et des outils méthodologiques

Formateurs :

Samedi 10 octobre : Lauranne Winant : Philosophe pour enfants et professeure de français dans des classes d'ados, Lauranne anime de nombreux ateliers philo, en collaboration avec des acteurs culturels et au sein d'institutions scolaires. Depuis quelques années, elle est également amenée à partager sa pratique avec des adultes, notamment à l'Henallux. Elle s'intéresse en particulier aux liens qui unissent la philosophie, l'art et l'enfance et en a fait un champ d'exploration privilégié.

Dimanche 11 octobre : Pauline Stavaux : Philosophe de formation, Pauline est praticienne philo et certifiée en formation pour adultes (ULB). Elle est également co-conceptrice du jeu. En plus de sa formation initiale et de son parcours professionnel, elle aura à cœur de partager avec vous son expérience de terrain.