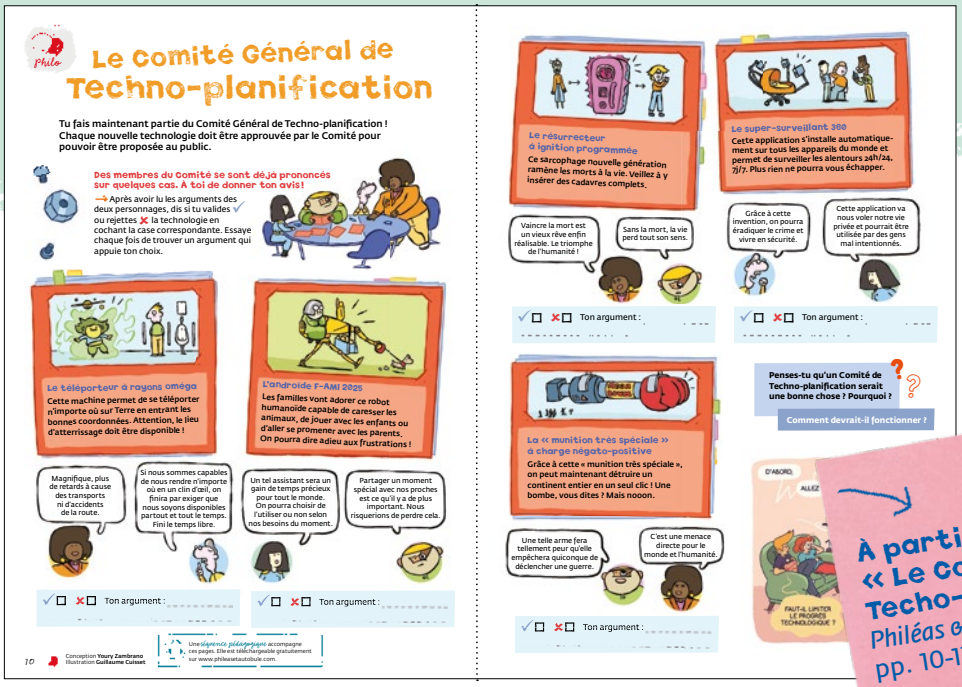
Séquence philo

Nouvelles technologies

Autrice : Mélanie Olivier (philosophe, formatrice et animatrice au Pôle Philo)



À partir des pages philo « Le Comité Général de Techno-planification », *Philéas & Autobule* n°94, pp. 10-11.

Objectifs

- Réfléchir et discuter du thème de la technologie
- Argumenter
- Mobiliser la pensée créative

Durée
2 x 50 minutes

Âge
À partir de 9 ans

Matériel
- Matériel divers pour dessiner

Compétences du référentiel d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté[1]

3. PRENDRE POSITION DE MANIÈRE ARGUMENTÉE

Savoir-faire

➲ **Se décentrer pour comprendre le point de vue de l'autre.**

- Prendre en compte les apports et les objections de l'autre (P3 à S2).

➲ **Élargir sa perspective.**

- Identifier la perspective depuis laquelle on parle (P5, P6).
- Questionner une situation depuis une perspective différente de la sienne (S1, S2).

7. S'EXERCER AU PROCESSUS DÉMOCRATIQUE

Savoir-faire

➲ **Débattre collectivement.**

- Formuler des arguments en lien avec un débat (P3, P4).
- Confronter, articuler et intégrer les arguments (P5, P6).
- Confronter, articuler et intégrer les arguments et se positionner au sein du débat (S1, S2).
- Assumer différents rôles (P3 à S2).
- Dégager collectivement des idées du débat (P3 à P5).
- Dégager collectivement les idées essentielles du débat (P6 à S2).

➲ **Décider collectivement.**

- Conclure/décider ensemble à l'issue d'un débat (P3 à S2).

1. Issues du *Référentiel d'éducation à la philosophie et à la citoyenneté* publié par la Fédération Wallonie-Bruxelles (2022) sur le site www.enseignement.be. La numérotation correspond aux titres et sous-titres du référentiel. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.

PRÉPARATION

1. PRÉPARER LES DISCUSSIONS

L'animateur lit le déroulement présenté dans ces pages et tente de répondre aux consignes proposées pour en cerner les enjeux et les difficultés et pouvoir venir éventuellement en aide aux enfants. Il prend connaissance des propositions de questions pour la discussion finale, tente d'y répondre et éventuellement en prépare d'autres. La lecture de l'ensemble de la revue permettra certainement à l'animateur de se préparer pour explorer les facettes diverses de la notion de technologie.

2. PRÉPARER LE LOCAL ET LE MATÉRIEL

Pour la première partie de cette animation, le groupe doit travailler en sous-groupes. Cette phase comprendra du dessin : il s'agit donc de prévoir des tables et un espace accessible par tous pour le matériel. Dans un second temps, le groupe se réunira en grand cercle pour une discussion.

DÉROULEMENT

1. EXPLIQUER LE PRINCIPE DE L'ANIMATION (5 MIN)

L'animateur explique le déroulement de l'animation. Les enfants vont se répartir en sous-groupes. Chaque sous-groupe devra inventer une technologie et la dessiner. Ensuite, chaque groupe présentera sa technologie en défendant ses forces et son utilité, pendant que les autres joueront respectivement le rôle de détracteurs et d'arbitres.

Conseil à l'animateur
L'animation peut être entamée en utilisant les pages 10-11 de la revue. Nous vous conseillons alors de choisir l'un ou l'autre exemple fourni et de faire collectivement l'exercice. Les pages 4-5 peuvent également être proposées au collectif et aideront à la discussion finale.

Les détracteurs auront pour tâche de donner des arguments contre la technologie présentée. Les arbitres devront trancher après avoir écouté les arguments et les contrarguments : « Oui cette technologie doit exister ! » ou « Non, cette technologie ne doit pas exister. »

Conseil à l'animateur
L'animateur peut « détendre l'ambiance » en expliquant clairement que c'est un jeu, qu'on va jouer un rôle, qu'on va défendre et combattre des idées mais qu'on ne s'attaque pas aux personnes elles-mêmes. L'objectif est avant tout de s'amuser et de penser ensemble.

2. ÉTABLIR LES SOUS-GROUPES (5 MIN)

L'animateur répartit les enfants en sous-groupes. Nous conseillons des groupes de maximum 4 enfants.

Tous les groupes doivent imaginer une technologie. Chacun à leur tour, ils seront amenés à la défendre devant les autres groupes qui joueront respectivement les rôles de détracteurs et d'arbitres.

Pour plus de clarté nous baserons l'explication du déroulé de l'animation sur 3 groupes mais si le nombre d'enfants est plus important, l'animateur pourra adapter le dispositif. Par exemple, s'il y a 4 sous-groupes on pourra mettre 2 groupes de détracteurs et 1 groupe d'arbitres. En revanche, à chaque tour un seul groupe présentera sa technologie.

Conseil à l'animateur
Vous pouvez également choisir l'un ou l'autre enfant pour jouer un rôle d'aidant, de « joker » pour un des groupes. Il ne fait partie d'aucun sous-groupe en particulier et il vient en renfort en cas de besoin.

3. CRÉER LA TECHNOLOGIE (15 MIN)

Chaque groupe discute et se met d'accord sur une technologie qu'il invente. Un ou plusieurs enfants sont chargés de la dessiner, les autres de l'expliquer. L'animateur indique qu'ils devront pouvoir répondre aux questions suivantes, afin d'avoir une présentation la plus complète possible :

- À quoi sert cette technologie ?
- Comment fonctionne-t-elle ?
- À qui est-elle destinée ?
- Quels sont les avantages d'une telle technologie ?



4. DÉFENDRE SA TECHNOLOGIE (5 MIN)

L'animateur désigne un groupe pour présenter sa technologie et demande aux autres de bien écouter afin de pouvoir réagir. Il établit aussi qui sera le groupe-détracteur et le groupe-arbitre. Le groupe-créateur explique et défend sa création.

5. CONTRER LA TECHNOLOGIE (5 MIN)

Le groupe-détracteur joue le rôle de contrer l'idée. Ses membres ont quelques minutes pour réfléchir à des contrarguments, puis doivent les exposer. L'animateur leur indique une série de questions qui peuvent les aider :

- Quels sont les inconvénients d'une telle technologie ?

- Est-ce que cette technologie peut poser problème à une personne ou à un groupe de personnes ?

- Est-ce que la technologie entraine la suppression d'autres choses ?

- Est-ce qu'il y a des conséquences négatives sur le long terme ?

Conseil à l'animateur
Il est possible que les enfants choisissent la mauvaise foi comme stratégie de contre-argumentation. Ce sera au groupe-arbitre de l'évaluer !

6. ARBITRER LA TECHNOLOGIE (5 MIN)

Le groupe-arbitre a différentes options. Il peut prendre sa décision directement ou poser des questions au groupe-créateur de la technologie, par exemple : est-ce que vous changeriez quelque chose après avoir écouté vos détracteurs ? Voulez-vous préciser quelque chose ? Etc.

Après un temps de réflexion, il donne son verdict. Il devra se positionner en faveur ou en défaveur du développement de cette technologie, en mettant en lumière l'argument ou le contrargument qui a fait pencher la balance. Il peut aussi donner une réponse nuancée : « Nous validons cette technologie à condition que... »

7. RECOMMENCER AU POINT 4 AVEC UN AUTRE GROUPE

Le dispositif recommence au point 4, en changeant les rôles et ce jusqu'à ce que chaque technologie ait fait l'objet d'une discussion.

8. DISCUSSION COLLECTIVE FINALE (20 MIN)

Les enfants se réunissent tous ensemble et s'installent en cercle. L'animateur initie une discussion sur le thème de la technologie.

Voici une liste de questions dont l'animateur peut s'inspirer pour lancer ou relancer la discussion (certaines des questions sont reprises du fil rouge de la revue, n'hésitez pas à lire les pages correspondantes pour amener de la matière à ces questions) :

- Qu'est-ce qui vous fait dire que ce que vous avez créé est de la technologie ?

- Quelles différences entre un outil, une machine et une technologie ?

- Quelles différences entre technique et technologie ?

- Est-ce qu'il y a des critères qui permettent de dire si une technologie est bonne ou mauvaise ?

- Faut-il continuer à inventer de nouvelles technologies ou s'arrêter ? Pourquoi ?

- La technologie répond-elle à des besoins ? En crée-t-elle ?
- La technologie nous facilite-t-elle la vie ?
- Les technologies rendent-elles le monde meilleur ?
- Sommes-nous dépendants des technologies ?
- Comment les technologies nous influencent-elles ?
- Qui doit décider si une technologie doit exister ?
- Quand une technologie est inventée, existe-t-elle pour toujours ?
- La technologie, est-ce que c'est l'avenir ?

Conseil à l'animateur
Lors de la discussion finale, l'animateur disperse les enfants des différents sous-groupes afin qu'ils soient séparés pendant la discussion. Cela marquera bien le changement de dispositif, le fait qu'on prenne de la distance par rapport à l'expérience.

