



PhiSF
Philosophes Sans Frontières
coopérer-former-philosopher

Ce projet porte le label :



Projet

Mobilisation de pratiques de la philosophie

Histoires de Plumes (2019)

*S'intéresser à son environnement et sa culture,
problématiser un enjeu, raconter une histoire et
en discuter avec d'autres enfants et jeunes*



A qui s'adresse *Histoires de Plumes* ?

Ce projet est proposé à :

Des **Lieux de pratiques**, soit des écoles, organisations parascolaires, bibliothèques, centres de jeunesse et autres lieux de culture accueillant des enfants et jeunes (4 – 18 ans), encadrés par des adultes déjà formés comme animateurs de pratiques de la philosophie avec les enfants (CRP, DVDP ou autres).

Ce projet implique aussi :

Des **Partenaires locaux**, soit des associations ou praticien-ne-s assurant un rôle de relais entre PhiSF et des **Lieux de pratiques** potentiellement intéressés. (Certains lieux seront contactés directement par PhiSF.)

Le degré d'implication des partenaires peut varier :

- Au minimum : Informer sur le projet les praticien-ne-s et **Lieux de pratiques** de leur réseau ;
- Eventuellement en plus : Proposer des ressources d'accompagnement pour soutenir des **Lieux de pratiques** participant au projet, ceci selon leur choix, localement pour leurs membres et dans leur réseau, et/ou à l'international pour d'autres participants via la plate-forme de collaboration.

Renseignements sur : <http://phisf.org/project/histoires-plumes/>

Pour participer au projet, écrivez à : projet-histoires-plumes@phisf.org

*A vous
de jouer !*



Séquences d'actions culturel / philo dans les lieux de pratiques

Introduction

La plume est le fil rouge entre tous les participants. Il y a des oiseaux différents dans toutes les régions du monde, des migrateurs traversant plusieurs pays et les problématiques écologiques les concernent. Ils offrent un support sympathique et malléable pour imaginer une infinité d'histoires originales.

Les compétences en animation d'atelier de philosophie sont sollicitées aux actions intitulées « Problématisation » (No 4. et 9.). Le ou les encadrant(s) impliquent les enfants le plus possible dans le projet, de la conception à l'évaluation, en notant leurs observations dans le *carnet de route* prévu.

Description succinctes des séquences d'actions

Préparation (séquence d'actions 1. à 2.) :

1. Le lieu postule pour participer au projet et, après validation de critères et besoins, un budget d'équipement, voire de fonctionnement est établi (selon formulaire) ;
2. Le lieu reçoit éventuellement du matériel numérique et l'animateur peut bénéficier d'un accompagnement pédagogique et technique.

Réalisation (séquence d'actions 3. à 7.) :

3. **Curiosité et étonnement** : les enfants s'intéressent aux oiseaux et aux plumes dans leur environnement (éventuelle sortie culturelle décidée et organisée localement) et ils choisissent une thématique philosophique (en lien avec l'un des trois enjeux listés), un problème à traiter ;
4. **Problématisation** : les enfants discutent de la thématique et du problème identifié durant un atelier de philosophie, posent des questions, explorent des dilemmes ;
5. **Représentation créative** : après avoir choisi un dilemme, ils imaginent des personnages pour l'incarner et le mettre en scène. Ils inventent une histoire, en écrivent un bref résumé (synopsis) et lui trouve un titre. Une plume doit figurer dans l'histoire, soit en tant que personnage vivant, soit comme objet, accessoire, enjeu entre des personnages. Cette histoire, traduisant la problématique choisie, peut être racontée dans la forme choisie par les enfants, pour autant que le résultat puisse être contenu dans un document partageable via la plate-forme de collaboration (texte, photographies, bande dessinée, art plastique photographié, sketch filmé, son enregistré, etc.). La plume figurant dans l'histoire sera représentée graphiquement (photo, dessin, peinture) et cette illustration sera annexée à l'histoire ;
6. **Partage dans le réseau** : les enfants postent leur création sur la plate-forme, accompagnée de la fiche explicative décrivant la démarche suivie (que l'animateur a aidé à réaliser).
7. **Retours venant d'autres groupes** : les enfants prennent en compte les retours qu'ils ont reçus sur leur création ayant servi de support (séquence 8. à 10. réalisée par d'autres groupes).

Dialogue interculturel (si des productions sont postées, possible de commencer par cette séquence d'actions 8. à 10.) :

8. **Curiosité et étonnement** : les enfants s'intéressent aux travaux postés sur la plate-forme par d'autres groupes d'enfants et choisissent une production comme support à un nouvel atelier ;
9. **Problématisation** : au cours d'un atelier de philosophie, les enfants cherchent à comprendre la problématique traduite par le support choisi, posent des questions, les discutent. Les éléments principaux de leurs échanges sont rapportés dans un document (selon canevas) ;
10. **Retour au groupe** : ce document est posté sur la plate-forme, en lien avec la production ayant servi de démarrage pour l'atelier. (d'autres aller/retour entre des groupes sont possibles après la Clôture)

Clôture (séquence d'actions 11. à 12. – à réaliser après les séquences Réalisation et Dialogue interculturel, actions 3. à 10.) :

11. **Evaluation** : une évaluation du projet et des apprentissages est réalisée avec la participation des enfants et ce document est posté sur la plate-forme (selon *carnet de route*).
12. **Valorisation** : le lieu de pratique est remercié et le travail des enfants valorisé.