



**Philéas &  
Autobule**  
*Les enfants philosophes*



# DOSSIER PÉDAGOGIQUE

## Qu'est-ce qu'une erreur ?



avec les  
compétences  
du programme  
d'EPC (Éducation  
à la philosophie et  
à la citoyenneté)



Ce dossier constitue l'accompagnement pédagogique de la revue *Philéas & Autobule*. Il propose des séquences de philosophie avec les enfants, des leçons dans différentes matières et des séquences en éducation aux médias. Tous les dossiers pédagogiques sont téléchargeables gratuitement sur le site **www.phileasetautobule.com**. Le petit cartable qui apparaît sur certaines pages de la revue renvoie aux séquences du dossier pédagogique.

En partenariat avec :



Organisation  
des Nations Unies  
pour l'éducation,  
la science et la culture



Chaire UNESCO  
\* Pratiques de la philosophie avec les enfants :  
une base éducative pour le dialogue interculturel  
et la transformation sociale \*



UNIVERSITÉ DE NANTES

Avec le soutien de :



FÉDÉRATION  
WALLONIE-BRUXELLES



Wallonie

## Signalétique pour les compétences

➡ Les compétences du cours de Philosophie et citoyenneté sont celles du Programme d'études commun (W-BE FELSI-CECP) - Cycles 2, 3 et 4, octobre 2017. Disponible ici :

[www.cecp.be/programme-detude-cours-de-philosophie-et-citoyennete](http://www.cecp.be/programme-detude-cours-de-philosophie-et-citoyennete).

➡ Pour l'éducation aux médias, aux compétences de la Fédération Wallonie-Bruxelles sont ajoutées les compétences du Conseil Supérieur d'Éducation aux Médias (CSEM – [www.csem.be](http://www.csem.be)).

Auteur de la séquence philo « Qu'est-ce qu'une erreur » : **Jean-Charles Pettier** (philosophe) / Auteure de la séquence d'Éducation aux médias : **Lauriane Voos** (animatrice jeunesse diplômée en éducation aux médias) / Auteure de la leçon d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté : **Marie Pollet** (maître de philosophie et citoyenneté, institutrice primaire) / Auteure de l'introduction et des enjeux de la leçon d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté : **Françoise Martin** (corédactrice en chef, *Philéas & Autobule*) / Illustrations des cartes à jouer de la leçon d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté : **Camille Van Hoof** (illustratrice).

Couverture du n°66 **Julie Bernard** / Dessins de Philéas et Autobule **Gally** / Éditeurs **Laïcité Brabant wallon** et **Entre-vues** / Rédactrices en chef **Françoise Martin** et **Catherine Steffens** / Secrétaires de rédaction **Carine Simão Pires** et **Niels Thorez**, en collaboration avec **François Labar** du Pôle Philo / Animations et formations [www.polephilo.be](http://www.polephilo.be) / Responsable de la communication **Wivine Van Binst** / Responsable des abonnements et des ventes **Nathalie Marchal** / Graphisme **Louise Laurent** ([www.louiselaurent.be](http://www.louiselaurent.be)).

Contact rédaction [redaction@phileasetautobule.com](mailto:redaction@phileasetautobule.com), tél : 0032 (0)10 22 31 91

**Avec le soutien du Centre d'Action Laïque et de ses régionales** : Bruxelles Laïque, Régionale de Charleroi, Centre d'Action Laïque de la Province de Liège, Régionale du Luxembourg, Régionale de Sambre et Meuse Laïque, Régionale de Picardie Laïque.

Octobre - novembre 2019 – Éditeur responsable : Paul Knudsen

# Introduction

Se tromper, ça arrive à tout le monde, mais les enfants, plus encore que les adultes, se heurtent constamment à la notion d'erreur. L'erreur est à la fois source de frustrations et passage obligé des apprentissages. Pour progresser, il faut donc être capable de comprendre de quoi il s'agit. En effet, bien souvent, cette notion d'erreur est aussi une question de norme : scientifique, sociale, morale, religieuse. Il y a donc toutes sortes d'erreurs. Elles peuvent être fonction des conventions en cours, de l'état d'esprit de celui qui est en charge de les juger ou de ses conséquences. Lesquelles peuvent être anodines ou, au contraire, dramatiques. Alors, quand une erreur devient-elle « grave » ? Devons-nous et pouvons-nous toujours les « réparer » ? Quand et comment peut-on s'en servir pour devenir meilleur ? Quand sont-elles créatrices et quand restent-elles tout simplement... des erreurs ?

Dans ce dossier pédagogique, le dispositif philo permet d'animer une séquence à partir de l'affiche « Qu'est-ce qu'une erreur ? ». Il s'agira d'aider les enfants à affiner le concept d'erreur sous ses différents aspects et dans ses différents prolongements.

La séquence d'Éducation aux médias explore le monde de la télé réalité. Celui-ci met bien souvent les erreurs des candidats en scène et les exploite pour maintenir le suspense, créer l'intérêt et capter l'attention du spectateur. Il s'agit d'outiller les enfants pour qu'ils soient capables d'analyser les valeurs et messages véhiculés par ces émissions si populaires.

À partir du récit « Les avions » et de l'atelier philo « Pourquoi se tromper ? » de la revue, la séquence d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté propose un dispositif interactif et ludique. Celui-ci permettra aux enfants de se questionner sur le statut de l'erreur et interrogera les différentes manières d'en juger.

## Sommaire

### 4 Séquence philo

- 4 Enjeux
- 5 Dispositif philo :  
Qu'est-ce qu'une erreur ?

### 10 Séquence médias

- 10 Enjeux
- 11 Dispositif médias :  
Télé... réalité ?
- 19 Annexes

### 22 Séquence d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté

- 22 Enjeux
- 23 Leçon d'Éducation à  
la philosophie et à la  
citoyenneté : L'erreur en  
questions
- 28 Annexes



# Séquence philo

## Auteur·e

➔ Auteur de la séquence  
**Jean-Charles Pettier**  
(philosophe)



➔ A partir de l'affiche  
« Qu'est-ce qu'une  
erreur ? »  
Philéas & Autobule n°66.

## ENJEUX

### Qu'est-ce qu'une erreur ?

L'enfant est forcément intéressé par ce qu'est une erreur. Il en fait de nombreuses lors de ses apprentissages : doit-il les accepter, s'en libérer, les regarder comme de simples événements, comme source d'informations ? Cette réflexion l'aidera à oser se lancer dans de nouvelles expériences, à la découverte de nouvelles connaissances, quitte à parfois se tromper lorsqu'il fait des hypothèses de compréhension du monde.

L'affiche nous présente un enfant au tableau : a-t-il fait une erreur ? L'un des enjeux du travail qui suit sera de le déterminer. Soit que l'on considère qu'il lui était demandé de réaliser le calcul posé : il s'est alors trompé et s'est peut-être mis à dessiner... Soit que l'on considère que ce qu'il a produit répond à une consigne, par exemple celle de partir de chiffres pour créer un dessin...

Pour l'animateur, donner à voir l'erreur et la faire comprendre à l'enfant est essentiel : elle peut être extrêmement intéressante et créatrice. Ici, l'enfant produit une œuvre. L'erreur est donc source d'innovation : les dessins de l'enfant peuvent suggérer qu'il rêvait et s'est trompé, ou au contraire qu'il s'est trompé et a commencé à rêver... La poésie, les arts, expriment souvent des « erreurs » au sens rationnel, avec une puissance de suggestion forte, créée par le décalage avec la réalité !

Rationnellement, la prise en compte de l'erreur et son dépassement aident l'enfant à construire la connaissance. Les erreurs des élèves sont aussi une source d'informations pour l'animateur, elles lui permettent d'adapter son travail pour les aider à progresser.

Si l'on situe la réflexion sur l'affiche dans le cadre d'une erreur de calcul, on pourra constater que l'on ne sait rien de ses sources, de ses contextes économique, social, culturel, scolaire. Autant d'éléments qui font varier la portée de l'erreur.



# DISPOSITIF PHILO

## Qu'est-ce qu'une erreur ?

### Compétences

#### Éducation à la philosophie et à la citoyenneté

##### 1. Élaborer un questionnement philosophique

- ☞ À partir de l'étonnement, formuler des questions à portée philosophique (1.1) :
  - Formuler son étonnement à propos de situations, de problèmes, etc., et en dégager une question pouvant servir de base à une réflexion de type philosophique (1.1 - étape 1)

##### 2. Assurer la cohérence de sa pensée

- ☞ Reconstruire des concepts liés à la philosophie et à la citoyenneté (2.1) :
  - Proposer des exemples et des contre-exemples d'un concept pour en dégager la signification (2.1 - étape 1)
  - Identifier les différentes significations d'un concept en fonction du contexte (2.1 - étape 2)
  - Distinguer un concept d'autres concepts (2.1 - étape 3)

##### ☞ Évaluer la validité d'un énoncé, d'un jugement, d'un principe (2.3) :

- Reconnaître qu'un jugement, qu'un principe, etc., n'est pas infaillible (2.3 - étape 2)

##### 3. Prendre position de manière argumentée

- ☞ Se positionner (3.2) :
  - Relier une prise de position ou une action à des raisons (3.2 - étape 2)
  - Nuancer une prise de position (3.2 - étape 3)

### Habiletés de penser

- ☞ **Chercher** : fournir des exemples, fournir des contre-exemples, formuler des hypothèses sur le sens de l'image et de l'action du personnage.
- ☞ **Traduire** : décrire l'affiche, écouter les autres, se raconter comme producteur d'erreurs.
- ☞ **Conceptualiser** : comparer l'erreur et la faute, identifier les différentes caractéristiques de l'erreur.
- ☞ **Raisonner** : fournir des raisons (en réponse aux questions : à votre avis ?), induire une définition à partir des exemples donnés en classe pour construire un savoir sur l'erreur.

### Aptitudes générales

- ☞ Argumenter
- ☞ Chercher à définir
- ☞ Formuler une question

### Principaux concepts

erreur, faute, cause, conséquence.

### Objectifs

- ☞ Décrire des indices graphiques présents sur l'affiche et en tirer des hypothèses d'identification de la question.
- ☞ Identifier des erreurs courantes et leurs sources.
- ☞ Définir l'erreur.
- ☞ Relativiser l'erreur, l'inscrire dans un contexte et comme une caractéristique liée au processus d'apprentissage.

### Références

René Magritte et des peintres surréalistes comme Max Ernst ou Giorgio De Chirico.  
Jacques PRÉVERT, « Pages d'écriture », dans *Paroles*, Paris, Gallimard, 1949 (« Le Point du Jour »). Repris en Folio en 1972. Page 145.

### Matériel

- ☞ L'affiche parue dans la revue *Philéas & Autobule* n°66 « Qu'est-ce qu'une erreur ? »
- ☞ Une grande affiche pour noter les propositions de mots à l'issue de la première séance

### Durée

2 x 50 minutes<sup>1</sup>

### Niveaux visés

De 8 à 13 ans

<sup>1</sup> Modulables en fonction des échanges.



## DÉROULEMENT

### 1. MISE EN RELATION AVEC LA DIVERSITÉ DU QUOTIDIEN, PREMIÈRES POSITIONS (SÉANCE 1)

#### 1.1. Première phase : cadrage de l'activité

La première phase est décrite dans le canevas général de l'exploitation de l'affiche paru dans le dossier pédagogique de *Philéas & Autobule* n°41.

#### 1.2. Deuxième phase : décrire l'affiche

##### a. Questions pour faire décrire l'affiche en général (la question est cachée)

- La situation en général : « Que voit-on sur cette affiche ? Que fait le personnage ? À part le personnage, qu'est-ce qui est représenté sur l'affiche ? Que reconnaissez-vous ? Est-ce que le personnage ne trace qu'un seul genre de choses : si l'on devait les classer, quelles seraient les différentes catégories de choses sur le tableau ? »

##### b. Questions possibles pour donner son avis (la question est cachée)

- Sur ce que l'on pense de ce personnage : « À votre avis, qui est ce personnage ? À quoi le voyez-vous ? Que pensez-vous de ce qu'il fait ? (La question est floue pour laisser des interprétations possibles : esthétique, morale, par rapport aux causes, aux conséquences de ce qu'il fait, etc.) Que pensez-vous de ce qui a été écrit en langage mathématique (opération, résultat) ? Y a-t-il, selon vous, un rapport entre ce qui est écrit et ce qui est dessiné ? »

- Sur l'interprétation de ce que l'on observe : « Peut-on être sûr que c'est ce personnage qui a écrit l'opération avant de dessiner ? Si ce n'est pas lui qui l'a écrite, pourquoi, selon vous, fait-il à présent un dessin ? Si c'est lui qui a écrit l'opération avant de dessiner, à votre avis, pourquoi le personnage a-t-il changé d'activité ? Pour quelles raisons, dans quels buts ? »

- Sur la question à venir : « Selon vous, d'après ce que nous venons de décrire, à quoi allons-nous nous intéresser aujourd'hui, à quel thème ? Quelle pourrait être la question indiquée sur l'affiche ? »

##### c. Après dévoilement de la question

Mettre en lien la question et les questions des enfants : « Certaines de nos questions ressemblent-elles à la question posée ? Certains d'entre vous avaient proposé une autre question que celle qui est inscrite sur l'affiche : ont-ils dans ce cas fait une erreur, ou pas ? Comment se fait-il qu'ils aient fait cette proposition ? »

#### 1.3. Troisième phase : donner du sens et élargir : de l'affiche au problème à examiner

##### a. Questions pour permettre des hypothèses

« À votre avis, est-il important, pour des enfants, de se poser cette question, ou bien est-on fou de la poser ? Pensez-vous qu'il sera important, pour grandir et devenir un adulte, de savoir ce qu'est une erreur ? Y a-t-il des lieux ou des moments où il est encore plus important que d'habitude de réfléchir à ce qu'est une erreur : pourquoi ? »

##### b. Questions pour examiner les liens

- Entre la question et le dessin : « Quel est le lien entre cette question et ce qui est représenté sur l'affiche ? Y a-t-il des choses qui sont représentées sur l'affiche et dont vous ne comprenez pas le rapport



*avec la question ou avec l'erreur ? Certains d'entre vous peuvent-ils expliquer à ceux qui ne comprennent pas le rapport qu'il y a, selon eux ? »*

- Avec la vie scolaire : « Est-il normal, d'après vous, que l'on s'intéresse beaucoup à l'erreur à l'école ? Vous est-il déjà arrivé de faire une erreur ? Comment vous en êtes-vous aperçu ? Que s'est-il passé alors : le maître ou la maîtresse a-t-il/elle fait quelque chose de particulier ? Est-ce toujours la même chose qui arrive quand on a fait une erreur ? Qu'est-ce qui peut changer ? Est-ce que lorsqu'on est en classe, en général, on a le droit, ou pas, de faire des erreurs ? Est-ce qu'on vous demande parfois de faire exprès des erreurs ? »

- Avec la vie courante, en élargissant la réflexion vers l'extérieur de l'école et concernant :

☉ le rapport que l'on a à l'erreur à un moment : « Dans votre vie de tous les jours, vous est-il déjà arrivé de faire une erreur ? Était-ce à une occasion particulière ? Laquelle ? Comment vous êtes-vous rendu compte que vous aviez fait une erreur ? Que s'est-il passé après ? Faites-vous encore cette erreur désormais ? Pourquoi ? »

☉ l'erreur dans la vie de tous les jours : « Vous est-il déjà arrivé de faire une erreur autre part qu'en classe ? À quoi l'erreur était-elle due ? Avez-vous des exemples d'erreurs qu'ont faites des personnes que vous connaissez ? »

☉ l'erreur de portée importante : « Connaissez-vous une erreur que beaucoup de gens font souvent ? Avez-vous déjà entendu parler à l'école (par rapport aux connaissances) d'une erreur importante que font les gens/les personnes ? À votre avis, pourquoi faisaient-ils cette erreur ? La font-ils toujours ? Si non, qu'est-ce qui a permis qu'ils ne la fassent plus ? Si oui, pourquoi continuent-ils à faire cette erreur ? »

### 1.4. Quatrième phase : commencer à caractériser et répondre

#### Questions pour généraliser et définir ce qu'est une erreur

Pour synthétiser collectivement, on pourra proposer d'en ordonner certaines au tableau :

« Si l'on observe toutes les erreurs que nous avons citées, qu'ont-elles de différent ? On va les classer (certaines peuvent être à plusieurs endroits) : qu'y a-t-il selon vous comme genres d'erreurs ? Quelles sont les raisons qui font qu'on fait ces erreurs ? Quels sont les genres de problèmes que les erreurs peuvent poser ? Si l'on devait les classer de la moins grave à la plus grave, que trouverions-nous ? Si l'on devait classer en partant d'une erreur très rare vers une erreur que l'on fait souvent ? »

Pour conclure :

« En nous servant de ce que nous avons dit lorsque nous discutons, chacun va chercher trois mots qui pour lui/elle permettent de dire ce qu'est l'erreur ou ce qu'elle n'est pas (deux colonnes sur l'affiche), et nous allons noter tous les mots sur une affiche. »

## 2. DE LA DIVERSITÉ DU QUOTIDIEN À LA RÉFLEXION DE FOND (SÉANCE 2)

N. B. : Les deux premières phases sont toujours identiques au modèle général.

### 2.1. Troisième phase : examiner certaines des réponses précédentes pour en discuter, créer l'échange en élargissant et problématisant

#### Questions pour problématiser

« Serait-il possible que celui qui écrit l'opération sur l'affiche devienne : un grand artiste ? Un grand mathématicien ? »

« Trouvez un exemple d'une erreur intéressante et un exemple d'une erreur qui, pour vous, est un vrai problème ? À l'école ? Dans la vie de tous les jours ? Concernant tous les hommes ? »

« Existe-t-il un exemple qui montre quelqu'un qui, volontairement, n'a pas fait une chose comme il faudrait la faire et, pourtant, ne s'est pas trompé ? Cela pourrait-il être le cas de l'enfant sur l'affiche ? Cela vous est-il déjà arrivé à vous aussi de faire cela ? Connaissez-vous d'autres exemples possibles de ces erreurs "volontaires" ? »

« Des actions ou des idées peuvent-elles être considérées comme des erreurs à certaines époques ou à certains endroits et pas à d'autres ? Par et pour certaines personnes et pas par et pour d'autres ? À quoi cela tient-il ? »

« Pensez-vous qu'il est possible que les hommes actuels fassent une erreur importante aussi ? »

### 2.2. Quatrième phase : répondre à la question posée

#### a. Questions pour conceptualiser, articuler des idées

« Dans la vie de tous les jours, pas à l'école, on dit parfois qu'une personne a fait une faute : en connaissez-vous un exemple (on peut aussi donner des exemples montrant la volonté de faire une bêtise) ? D'après ces exemples, faire une faute et faire une erreur, est-ce la même chose ? »

« Y a-t-il des activités à l'école où des réponses différentes peuvent exister, sans erreur ? Quand on doit avoir un résultat juste et que l'on n'y est pas parvenu, est-ce que l'on a fait une erreur, ou bien une faute du genre de celle que l'on fait dans la vie de tous les jours ? D'après ce que nous avons dit au cours de nos échanges, quelles sont les différences entre une "grosse" erreur et une "petite" erreur ? »

#### b. Questions pour examiner et problématiser, ouvrir des pistes

« Faire des erreurs, ce n'est pas volontaire. Faudrait-il, selon vous, tenter de ne plus en faire ? Rêveriez-vous d'être une personne qui ne fait jamais d'erreur ? Aimerez-vous être ami avec quelqu'un qui ne fait jamais d'erreur ? Comment pourrait-on s'y prendre pour tenter de ne plus refaire une erreur ? Lorsqu'on doit faire un travail que l'on n'a jamais fait, y a-t-il quand même des façons de s'y prendre pour tenter de ne pas faire d'erreur ? »

Pour conclure : « Regardez l'affiche (voir 1.4. p. 7) réalisée la dernière fois : proposez un mot qui vous semble y manquer pour parler de l'erreur. »



## PROLONGEMENTS

### 1. COMPARER DES STRATÉGIES D'APPRENTISSAGE

### 2. FAIRE DES RECHERCHES

Rechercher des erreurs qui ont été faites dans le passé, par exemple en géographie, en anatomie ou en médecine, et qui ont été « corrigées » grâce à des découvertes scientifiques. Il est important que l'animateur signale aux enfants que même en sciences, une « vérité » est toujours amenée à être remise en question en fonction/suite à de nouvelles découvertes.



# Séquence médias

## Auteur·e

➔ Auteure de la séquence :  
**Lauriane Voos** (animatrice  
jeunesse diplômée en  
éducation aux médias)

**Parfaits pour la télé**

Les émissions de télévision ne cherchent pas que des candidats habiles. Elles choisissent aussi des personnes qui pourront apporter du suspense à l'émission et créer de l'émotion. Car la télé doit surtout attirer les téléspectateurs ! Découvrez comment et pourquoi.

Les réalisateurs de « Meilleur Cuisinier » sélectionnent les candidats de leur future émission.

Les réalisateurs sélectionnent les images, suivent un scénario et mettent les habiletés en évidence.

Vous imaginez-vous faire une émission, quel est-ce que ça te fait ?

**L'objectif pub**

À la télévision, les publicités ne servent pas qu'à offrir une pause pipi... Elles permettent aux chaînes de télé de gagner de l'argent. Comment ça marche ? La chaîne vend des moments de pub aux marques. Le prix dépend de l'émission. Plus l'émission est regardée, plus la pub est vue et plus elle apporte d'argent à la chaîne de télévision. Parfois 1000 euros pour une seule seconde de diffusion ! Voilà pourquoi les réalisateurs d'émissions imaginent des scénarios capotés pour garder les téléspectateurs derrière leur écran.

Et éviter qu'ils ne zappent pendant la publicité.

Le téléspectateur choisit ses candidats favoris.

**C'est-à-dire**

- Téléjournal : personnes qui regardent une émission.
- Détour : personnes qui changent de canal ou arrêtent de regarder, se dirigent vers un autre canal.
- Séquence : description complète des scènes d'une histoire, d'un film, d'une émission.
- Annonce : messages qui regardent un même programme télé.

➔ À partir des pages  
« Parfaits pour la  
télé »  
Philéas & Autobule n°66,  
pp. 22-23

## ENJEUX

### Télé... réalité ?

Cette séquence invite les enfants à identifier les codes des émissions de télé-réalité et à prendre conscience qu'une image et un message médiatiques sont portés par l'intention d'un producteur, construits par un réalisateur et adressés à un spectateur.

Outillés de critères d'analyse, les enfants s'exerceront à repérer les techniques utilisées, mais aussi les messages et les valeurs véhiculés par une émission de télé-réalité.

Forts de ces outils d'analyse, ils pourront regarder une émission de télé-réalité pour ce qu'elle est, avec esprit critique.

# DISPOSITIF MÉDIAS

## Télé... réalité ?

### Compétences

#### Éducation aux médias

##### Compétences de la Fédération Wallonie-Bruxelles

- ☞ Prendre conscience que l'image est omniprésente (ÉD-ART-1726)
- ☞ Prendre conscience du rôle de l'image : inciter, témoigner, informer, divertir, sensibiliser... (ÉV-HIS-729)
- ☞ Prendre conscience que l'image utilise des codes (F-LIRE-1395)
- ☞ Prendre conscience que l'image est produite par quelqu'un qui a une intention (ÉV-HIS-741)
- ☞ Identifier les valeurs véhiculées par les images
- ☞ Exprimer ses sentiments, ses émotions face à un film (F-PARL-1267)

##### Compétences du Conseil supérieur de l'éducation aux médias<sup>1</sup>

- ☞ Comprendre le contexte dans lequel le message est adressé ainsi que les usages et les enjeux qui y sont liés (catégorie de compétence : lire - dimension sociale)
- ☞ Détecter/repérer/décoder des intentions implicites, détournées ou masquées en fonction de l'identité du destinataire et du contexte de la communication (catégorie de compétence : lire - dimension sociale)

#### Éducation à la philosophie et à la citoyenneté

##### 2. Assurer la cohérence de sa pensée :

###### ☞ Reconstruire des concepts liés à la philosophie et à la citoyenneté (2.1)

- Distinguer un concept d'autres concepts (2.1 - étape 3)

###### ☞ Construire un raisonnement logique (2.2)

- Formuler ses idées (2.2 - étape 1)

##### 3. Prendre position de manière argumentée :

###### ☞ Se donner des critères pour prendre position (3.1)

- Questionner la pertinence de différents critères (3.1 - étape 3)

##### 4. Développer son autonomie affective :

###### ☞ Préserver son intimité, en ce compris son intégrité physique et psychique (4.3)

- Se fier à l'autre avec prudence (4.3 - étape 3)

##### 5. Se décentrer par la discussion :

###### ☞ Écouter l'autre pour le comprendre (5.1)

- Écouter l'autre sans l'interrompre (5.1 - étape 1)

###### ☞ Élargir sa perspective (5.2)

- Analyser une situation depuis une perspective différente de la sienne (5.2 - étape 3)

##### 7. Comprendre les principes de la démocratie :

###### ☞ Distinguer les différents pouvoirs, leur champ d'application et leurs rôles respectifs (7.3)

- Comprendre le rôle des médias (7.3 - étape 3)

1. D'après le tableau récapitulatif des catégories de compétences en littérature médiatique. (Publié dans Les compétences en Éducation aux médias, un enjeu éducatif majeur, édité par le Conseil supérieur de l'éducation aux médias, 2013, p. 37)

Le document est consultable ici : [http://www.educationauxmedias.eu/sites/default/files/files/CompetencesEducationMedias\\_Web.pdf](http://www.educationauxmedias.eu/sites/default/files/files/CompetencesEducationMedias_Web.pdf)

et sur le site du C.S.E.M : [http://csem.be/sites/default/files/files/CompetencesEducationMedias\\_Web.pdf](http://csem.be/sites/default/files/files/CompetencesEducationMedias_Web.pdf)



## Objectifs

- Adopter un regard critique face à une émission de télé-réalité.
- Repérer une émission de télé-réalité et l'analyser comme telle.
- Observer et comprendre les mécanismes de construction d'une émission de télé-réalité.
- Reconnaître différents types de plans et d'angles de vue dans une séquence filmée.
- Créer du lien entre les apports théoriques et ses propres pratiques.

## Aptitudes générales

- Analyser des médias
- Chercher à définir

## Principaux concepts

analyser un message, image, cadrage, plan, intention, producteur, réalisateur, candidat, diffusion, télé-réalité, valeur, émotion

## Durée

3 x 50 minutes

## Niveaux visés

De 11 à 13 ans

## Matériel

- L'article « Parfaits pour la télé » paru dans *Philéas & Autobule* n°66, pp. 22-23 ; prévoir autant d'exemplaires de la revue qu'il y a d'enfants.
- Une connexion internet et des tablettes à disposition des enfants ; 4 à 6 en fonction du nombre de groupes.
- Un tableau blanc interactif ou un vidéo-projecteur relié à un ordinateur.
- La fiche technique « Les tailles de plans » (voir annexe 1, p. 19) ; prévoir autant d'exemplaires qu'il y a d'enfants.
- La fiche technique « Les angles de vue » (voir annexe 2, p. 20) ; prévoir autant d'exemplaires qu'il y a d'enfants.
- La grille d'analyse des choix de la production (voir annexe 3, p. 21) ; prévoir autant d'exemplaires qu'il y a d'enfants.
- Les séquences vidéo suivantes :
  1. <https://www.youtube.com/watch?v=haIkQJXkFDQ> : « Cauchemar en cuisine » - Le restaurant à sauver. (De la 47<sup>e</sup> min à la 51<sup>e</sup> min)
  2. <https://www.youtube.com/watch?v=esRkUeZtHII> : « Top Chef » - La poubelle qui tombe.
  3. <https://www.youtube.com/watch?v=RKW-FgPpj-g> : « Koh-Lanta » - Le candidat qui veut abandonner.
  4. <https://www.youtube.com/watch?v=4-5AhG-BdDI> : « The Voice » - L'audition ratée face à Zazie.
  5. <https://www.youtube.com/watch?v=l46mEW0XiEY> : « Les Reines du shopping » - La candidate perd son calme.
  6. <https://www.youtube.com/watch?v=zHhwycPJTeA> : « Friends Trip 2 » - La candidate se trompe de question.

## Références

- La fiche « Échelle des plans et angles de vue, au cinéma comme en photographie » :
  - <http://artsplastiquesmurschel.e-monsite.com/medias/files/echelle-des-plans-et-angles-de-vue.pdf>
- Cadrage et point de vue – France TV éducation :
  - <https://education.francetv.fr/matiere/education-aux-medias/seconde/video/cadrage-et-point-de-vue>
- Sur le sujet de la télé-réalité en général et des mécanismes de construction :
  - <https://media-animation.be/Faut-il-eduquer-a-la-telerealite.html>
  - [https://www.lemonde.fr/culture/article/2013/11/08/tele-realite-profession-candidat\\_3510949\\_3246.html](https://www.lemonde.fr/culture/article/2013/11/08/tele-realite-profession-candidat_3510949_3246.html)
  - <http://tele-realite-tpe.e-monsite.com/pages/quels-sont-les-moyens-et-les-techniques-utilisees-par-les-producteurs-d-emissions-de-telerealite-afin-de-developper-ce-type-d-emissions.html>



## PRÉPARATION

### 1. VISIONNER LES SÉQUENCES VIDÉO

L'animateur visionne au préalable les différentes séquences de télé réalité proposées (voir encart « Matériel ») et peut également en sélectionner d'autres de son choix.

### 2. RAPPELER LES RÈGLES D'ÉCOUTE

L'animateur instaure un climat de confiance, propice à l'expression orale, à l'échange entre les enfants et à l'ouverture aux différences. Il rappelle les règles élémentaires d'écoute, de bienveillance et de respect : attendre que l'autre termine avant de prendre la parole, ne pas se moquer, veiller à ce que chacun puisse s'exprimer, etc.

Il veille également à garder une attitude ouverte et à ne pas porter de jugement sur les habitudes de consommation médiatique des enfants, afin de libérer la parole lors des différents exercices.

## DÉROULEMENT

### 1. DÉCOUVRIR L'ARTICLE ET COMPRENDRE LE CONCEPT DE TÉLÉRÉALITÉ (SÉANCE 1 - 50 MIN)

#### 1.1. Lire l'article médias « Parfaits pour la télé » (15 min)

Dans un premier temps, les enfants sont invités à lire l'article individuellement.

Ensuite, l'animateur pose quelques questions au groupe afin d'accompagner les enfants dans leur réflexion : « Quel est le sujet de cet article ? Y avait-il des choses que vous connaissiez déjà sur le sujet de la télé réalité avant de lire l'article ? Qu'avez-vous découvert ? Y a-t-il des mots utilisés dans l'article que vous n'avez pas compris ? »

#### 1.2. Mettre en situation à partir des représentations et habitudes de consommation médiatique des enfants (15 min)

L'animateur sollicite les enfants en leur demandant : « Après avoir lu l'article, pouvez-vous me donner des exemples d'émissions de télé réalité que vous regardez, que vous connaissez ou dont vous avez déjà entendu parler ? »

Il leur demande de préciser pour chaque proposition qu'ils énumèrent :

- le nom de l'émission,
- le concept (Quel est le but de l'émission ? Qu'est-ce qui s'y passe ?),
- le contexte de diffusion (Sur quelle chaîne cette émission est-elle diffusée ? Où l'enfant l'a-t-il vue ? Lors de quelle tranche horaire de diffusion ?).

L'animateur note au tableau les noms des émissions énoncées, et les enfants apportent les précisions demandées ci-dessus oralement.

#### 1.3. Catégoriser les émissions de télé réalité (10 min)

Sur base des émissions énumérées par les enfants, l'animateur propose au groupe de faire des liens entre les émissions et de les rassembler selon leurs similitudes au niveau de la forme, du concept proposé et des thématiques qu'elles abordent.



« Nous avons donc au tableau un panel d'émissions de télé-réalité que vous connaissez. Maintenant, nous allons essayer de trouver leurs ressemblances et de faire des liens entre elles. Ce pourrait être par exemple le fait que deux émissions ont le même concept, abordent le même sujet, ont le même nombre de candidats... Est-ce que vous pouvez déjà voir des liens entre certaines des émissions ? Lesquels ? »

Chaque groupe-classe construira sa propre catégorisation selon les apports des enfants. Il n'existe pas une bonne solution finale.

À titre d'exemple :

- vie en communauté (« Loft Story », « Secret Story », « Big Brother », « Carré Viiip »)
- cuisine (« Top Chef », « Le Meilleur Pâtissier », « Un dîner presque parfait »)
- chant (« Nouvelle Star », « The Voice », « Star Academy », « X Factor », « L'École des stars »)
- séduction (« L'Île de la tentation », « Qui veut épouser mon fils ? », « L'amour est dans le pré », « Mariés au premier regard »)
- éducation (« Super Nanny », « Pascal, le grand frère »)

#### 1.4. Établir une liste de critères qui permettent de définir une émission de télé-réalité (10 min)

L'animateur donne ensuite la consigne suivante aux enfants :

« Quels sont les éléments qui vous ont permis de savoir que ces émissions étaient des émissions de télé-réalité et pas des films ou des publicités ? Qu'est-ce qui fait que quand vous regardez ce type de programme vous savez que c'est de la télé-réalité ? Quels sont les points communs entre les émissions de télé-réalité de styles différents ? »

L'animateur réalise un nuage de mots à partir des éléments qui permettent aux enfants de savoir que ce qu'ils regardent est de la télé-réalité.

Il stimule et relance la recherche des enfants avec des questions : « Comment reconnaît-on une émission de télé-réalité ? Qui sont les personnages ? En quoi est-ce différent d'un film, d'un dessin animé ? Comment regarde-t-on ce type de programme ? Chaque jour / semaine / mois ? Qu'est-ce qu'on découvre en regardant des émissions de télé-réalité ? »

Il est important que les enfants puissent trouver par eux-mêmes les caractéristiques. L'animateur peut aider les enfants et leur donner de petits indices avec des exemples concrets d'émissions auxquelles ils n'ont pas pensé ou des caractéristiques notées par lui-même.

Pour aider à aborder des aspects variés durant la recherche avec les enfants, voici une petite liste d'exemples de caractéristiques d'une émission de télé-réalité :

quotidien / candidats / buzz / anonymes ou célébrités / isolement / élimination / coach et expert / vie privée / intimité / clash<sup>2</sup> / émotions / réalité / enregistrement / divertissement / confessionnal<sup>3</sup> / suspense / votes / publicité / télévision / jeu.

Attention, cette liste n'est pas exhaustive, elle peut servir de point de repère pour l'animateur. Le principal étant de s'appuyer sur les apports des enfants, pas de chercher à tout prix à aborder tous les critères.

<sup>2</sup> Clash (anglicisme) : conflit, désaccord violent.

<sup>3</sup> Confessionnal : lieu fermé où un candidat isolé du reste du groupe se confie aux téléspectateurs (souvent pour des confessions, des missions secrètes, etc.)



## 2. ANALYSE COMMUNE D'UNE SÉQUENCE DE TÉLÉRÉALITÉ ET INTRODUCTION DE LA NOTION DE CHOIX DU RÉALISATEUR (SÉANCE 2 - 50 MIN)

### 2.1. Mobiliser des concepts-clés vus dans l'article médias (15 min)

L'animateur demande aux enfants de réaliser un bref rappel de la séance précédente et pose les questions suivantes : « Dans l'article que vous avez devant vous, quels sont les éléments qui nous indiquent que cette émission de télé réalité est réfléchi et construite par d'autres personnes que les candidats ? »

Par exemple : « Les réalisateurs du "Meilleur Cuistot" sélectionnent les candidats de leur future émission » - « Les réalisateurs sélectionnent les images, suivent un scénario et mettent les faiblesses en évidence. » - « Les réalisateurs choisissent d'accompagner les images d'une musique stressante, etc. »

Il invite ensuite les enfants à lire à voix haute la définition de « réalisateur » qui est donnée dans l'article et questionne le groupe sur les différences entre un réalisateur et une équipe de production d'une émission de télé réalité :

« **Réalisateur** : il choisit les acteurs ou participants, dirige les caméramans, choisit les musiques, les images, etc. »  
 « **Équipe de production** : industrie de la conception, de la réalisation et de la diffusion d'une œuvre audiovisuelle. Équipe de plusieurs personnes qui sont donc impliquées depuis l'écriture jusqu'à la post-production d'une émission de télé réalité. »

Il propose ensuite aux enfants de se poser les questions suivantes : « Après avoir relu cet article et avoir réfléchi ensemble lors de la première séance, à votre avis, pourquoi l'équipe de production réalise-t-elle des choix dans la construction d'une émission de télé réalité ? Pourquoi ne place-t-elle pas simplement une caméra et ne diffuse-t-elle pas l'émission en entier aux téléspectateurs (sans couper ni choisir aucune partie de ce qui est filmé) ? Quels sont les objectifs d'une équipe de production ? Ces objectifs sont-ils équivalents à ceux d'un réalisateur ? »

L'animateur attire l'attention des enfants sur le fait qu'une équipe de production a pour objectif de créer un concept qui captivera les téléspectateurs lors de la diffusion de l'émission alors que le réalisateur se concentre uniquement sur la réalisation audiovisuelle de l'émission de télé réalité.

### 2.2. Visionnement en groupe-classe d'une séquence d'une émission de télé réalité mettant en scène un candidat qui réalise des erreurs (5 min)

L'animateur projette l'extrait de l'émission « Cauchemar en cuisine » (extrait n°1) <https://www.youtube.com/watch?v=haIkQJXKfDQ> ; (De la 47<sup>e</sup> min à la 51<sup>e</sup> min)

Il reprend alors les éléments caractéristiques d'une émission de télé réalité notés lors de la première séance et demande aux enfants de regarder la séquence en leur donnant la consigne suivante :

« Lors de la première séance nous avons listé les éléments qui nous permettent de reconnaître une émission de télé réalité, les voici sous vos yeux. Prenez le temps de les parcourir et regardez l'extrait qui va suivre avec ces caractéristiques bien en tête... »



### 2.3. Analyse commune de la séquence (20 min)

Une fois la projection de l'extrait terminée, l'animateur structure les interventions des enfants selon plusieurs questions et les amène à y répondre collectivement, en se complétant les uns les autres :

« Qu'est-ce qui est montré dans cet extrait ? Que se passe-t-il ? Quels sont les moments clés ? Comment les différentes personnes sont-elles présentées (le cuisinier, le serveur et le cuisinier/animateur de l'émission) ? Les personnes sont-elles mises en valeur ? Comment ? Sont-elles présentées comme des stars de la télé ? »

« Comment l'émission est-elle filmée ? Est-ce que l'on voit les personnes en entier ? La caméra fait-elle des gros plans de visage ? À quel moment ? À votre avis, pourquoi ? Comment caractériser l'image, l'éclairage ? Qu'est-ce qui est différent et commun avec une publicité, un film... ? »

« En plus de l'image filmée, y a-t-il d'autres choses qui ont été ajoutées par la suite par les réalisateurs ? Avez-vous constaté la présence de sons, de musiques, d'ambiances sonores ? Que pouvez-vous voir à l'écran (ex. : la chaîne M6, le nom de l'émission "Cauchemar en cuisine") ? Pourquoi ces éléments apparaissent-ils ? »

### 2.4. Choix d'une séquence à analyser par groupe (10 min)

Une fois que chacun a participé à l'analyse collective de l'extrait, l'animateur répartit les enfants par groupes de 3 ou 4 en fonction de la taille du groupe, du nombre d'extraits proposés et de tablettes disponibles. L'idéal étant 5 à 6 groupes mixtes de 3 ou 4 enfants.

L'animateur attribue à chaque groupe l'une des séquences proposées dans la liste « matériel ». (Il est évidemment possible qu'il sélectionne lui-même d'autres séquences s'il le souhaite).

Chaque sous-groupe visionne sa séquence et échange sur ses premières impressions.





### 3. ANALYSE DE SÉQUENCES DE TÉLÉRÉALITÉ SELON LA GRILLE DES CHOIX DU RÉALISATEUR (SÉANCE 3 - 50 MIN)

#### 3.1. Présentation par l'animateur de la grille des choix de la production de l'émission aux enfants (10 min)

L'animateur annonce aux enfants qu'ils vont découvrir une grille reprenant certains choix qui ont dû être faits par les équipes de production des émissions qu'ils ont regardées. Leur travail sera donc maintenant, par groupes, d'analyser leur extrait d'après la grille des choix de la production (voir annexes 1, 2 et 3, pp. 19-21).

Il distribue les annexes et décrit la grille de façon à ce que les enfants puissent se l'approprier et appliquer les concepts à leur propre analyse.

*« Les fiches – tailles de plans et angles de vue – nous permettent d'analyser la place de la caméra, où la production a-t-elle choisi de positionner la caméra et quel est l'effet que cela donne à l'écran. Par exemple, pour la plongée, on constate que si la caméra est placée au-dessus du sujet, celui-ci paraîtra plus petit à l'écran. »*

*Pour les émissions de télé réalité, le principe est le même. Peu importe où est placée la caméra, cela se voit à l'écran et influence la façon dont on voit les personnes, les objets qui sont filmés et que l'on choisit de nous montrer. »*

Le groupe complet parcourt les annexes 1 et 2 afin de s'assurer de la bonne compréhension de tous les termes techniques : plan d'ensemble, gros plan, plongée, contre-plongée, etc.

L'animateur annonce ensuite que cette grille leur servira de « feuille de route » dans l'analyse de leur extrait et permettra d'avoir une base commune pour tous les extraits. Les deux premières annexes sont donc des repères qui permettent aux enfants de compléter la grille d'analyse (annexe 3, p. 21).

#### 3.2. Analyse en sous-groupe (15 min)

L'animateur énonce la consigne suivante : *« Vous allez compléter les questions de la grille d'analyse en vous aidant des fiches sur les tailles de plans et angles de vue ainsi que des informations contenues dans l'article médias " Parfaits pour la télé ". L'objectif est de décortiquer l'extrait afin de voir ce que les téléspectateurs ne voient pas tout de suite. Prenez donc le temps d'analyser ce que vous entendez, la place de la caméra, comment les candidats sont filmés et les effets que cela a pour les téléspectateurs. »*

Les groupes définis lors de la deuxième séance se reforment et visionnent une nouvelle fois l'extrait qui leur a été attribué. Ils échangent en sous-groupe afin de compléter la grille et de répondre aux questions. L'animateur circule entre les groupes et n'hésite pas à relancer la réflexion des enfants, à les inviter à réviser l'extrait, à mettre sur pause pour analyser les détails, à écouter en fermant les yeux...

#### 3.3. Présentation des analyses et visionnements des séquences (20 min)

Une fois les grilles d'analyse complétées pour tous les groupes, chaque groupe vient devant la classe pour présenter sa séquence. Les membres du groupe commencent par donner les informations pratiques concernant leur séquence : le nom de l'émission, la durée et le concept. Ils invitent la classe à visionner leur extrait et apportent ensuite leur analyse grâce à la grille complétée.

Ils énoncent les tailles de plans qu'ils ont pu repérer, l'ambiance sonore qui habille les images, les angles de vue qui apparaissent, donnent leur avis sur la façon dont sont représentés les candidats et les personnages de la séquence...

Après chaque présentation, les autres élèves sont invités à réagir, à compléter l'analyse par de nouveaux éléments observés et le groupe-classe échange donc au complet sur chaque extrait pendant quelques minutes.

### 3.4. Discussion en groupe complet sur la question des choix d'un réalisateur d'une émission de télé-réalité (5 min)

L'animatrice clôture l'activité médias en questionnant les enfants sur la construction d'une émission de télé-réalité, le rôle des images et les messages véhiculés par celles-ci.

« À votre avis, comment se construit une émission de télé-réalité ? Quels sont les choix les plus importants que le réalisateur fait ? Quels sont les premiers choix à faire au moment de créer l'émission ? Pendant le tournage de l'émission, y a-t-il des choix à faire ? Lesquels ? Sont-ils difficiles à faire ? Pourquoi ? Pensez-vous que les candidats soient toujours d'accord avec les choix effectués par les réalisateurs d'une émission dans laquelle ils ont tourné ? »

## PROLONGEMENT SOUHAITÉ

### RÉALISER UNE COMMUNAUTÉ DE RECHERCHE PHILOSOPHIQUE SUR LA THÉMATIQUE DE LA PERFECTION ET DES ERREURS

« C'est quoi un candidat parfait ? Est-ce que c'est pareil d'être parfait pour la télé ou parfait avec nos amis ? À votre avis, qu'est-ce qui est important pour être parfait pour la télé ? Est-ce que quelqu'un qui est parfait à la télé pourrait être imparfait dans la vie ? Pourquoi ? C'est quoi être parfait ? Peut-on être parfait et quand même faire des erreurs ? Pourquoi ? À quoi voit-on que quelqu'un est parfait ? Qu'est-ce qui fait qu'on juge que quelqu'un est parfait ? Quelqu'un peut-il être parfait selon vous et imparfait pour les autres ? Selon quels critères peut-on dire que quelqu'un est parfait ? Et si quelqu'un vous disait que pour lui vous êtes parfait, que penseriez-vous ? »

# ANNEXE 1

## LES TAILLES DE PLANS



©Harshil Cudka on Unsplash

**Plan général**



©Eric Heining on Unsplash

**Plan moyen**



©Wolfgang Hasseimann on Unsplash

**Gros plan**



©Matthew Spiteri on Unsplash

**Plan d'ensemble**



©Matthew Spiteri on Unsplash

**Très gros plan**

Télé... réalité ?

## ANNEXE 2

### LES ANGLES DE VUE



©Brett Jordan on Unsplash

#### Horizontal

Caméra à hauteur du sujet.

Ni vers le bas.

Ni vers le haut.



©Patrick T'Kindt on Unsplash

#### Plongée

Caméra au-dessus du sujet.

Donne l'impression que le sujet est plus petit.



©Gautam Krishnan on Unsplash

#### Contre-plongée

Caméra en dessous du sujet.

Donne l'impression que le sujet est plus grand.



## ANNEXE 3

### GRILLE D'ANALYSE DE LA SÉQUENCE

#### INFORMATIONS PRATIQUES

Durée de la séquence :	
Nom de l'émission :	
Concept de l'émission :	

#### ANALYSE TECHNIQUE

Quel(s) est/sont le(s) type(s) de plan(s) réalisé(s) durant l'extrait ?	
Quel(s) est/sont le(s) angle(s) de vue que vous pouvez observer dans l'extrait ?	
Quelle est l'ambiance sonore ?	
Y a-t-il de la musique ? Des sons ajoutés ?	
Lesquels ?	
Comment les candidats sont-ils représentés ?	
Sont-ils mis en scène ?	
De quelle façon ?	



# LEÇON D'EPC

## L'erreur en questions

### Compétences

#### Éducation à la philosophie et la citoyenneté

##### 2. Assurer la cohérence de sa pensée

###### ☛ Reconstruire des concepts liés à la philosophie et à la citoyenneté (2.1)

- Proposer des exemples et des contre-exemples d'un concept pour en dégager la signification (2.1 - étape 2)

###### ☛ Construire un raisonnement logique (2.2)

- Formuler et organiser ses idées de manière cohérente ; passer du particulier au général, du général au particulier ; identifier des généralisations abusives ; repérer différentes implications d'un jugement (2.2 - étape 2)

###### ☛ Évaluer la validité d'un énoncé, d'un jugement, d'un principe... (2.3)

- Reconnaître qu'un énoncé, qu'un jugement, qu'un principe... n'est pas infaillible (2.3 - étape 2)

##### 3. Prendre position de manière argumentée

###### ☛ Se donner des critères pour prendre position (3.1)

- Distinguer différents critères pour prendre position (intérêt personnel, particulier, général, valeurs, normes...) (3.1 - étape 2)

##### 5. Se décentrer par la discussion

###### ☛ Élargir sa perspective (5.2)

- Identifier la perspective depuis laquelle on parle (5.2 - étape 2)

##### 6. S'ouvrir à la pluralité des cultures et des convictions

###### ☛ Reconnaître la pluralité des valeurs (6.1)

- Dégager les valeurs sous-jacentes aux préférences (6.1 - étape 2)

##### 9. Participer au processus démocratique

###### ☛ Se préparer au débat (9.1)

###### ☛ Débattre collectivement (9.2)

### Habilités de penser

☛ **Chercher** : fournir des exemples/des contre-exemples, contextualiser

☛ **Raisonnement** : fournir des raisons, dégager des présupposés, dégager des conséquences

☛ **Conceptualiser** : comparer, distinguer, classer, trouver le contraire

### Objectifs

☛ Lire et interpréter le récit « Les avions », se positionner par rapport aux différents personnages.

☛ Se demander ce qui relève pour nous de l'erreur, quel acte dans quel contexte, avec ou sans intentions..., pourquoi l'on considère que c'est une erreur. Se demander si quelqu'un pourrait avoir des raisons de penser l'erreur autrement.

☛ Se questionner sur notre rapport à l'erreur de l'autre et à nos propres erreurs, comment nous vivons nos erreurs, comment nous les reconnaissons et les surmontons, quel est notre degré de tolérance face à l'erreur.

☛ Se demander quelles sont les conditions qui pourraient modifier notre jugement de l'erreur.

☛ S'interroger sur les causes et conséquences de l'erreur, et sur les sanctions qui pourraient éventuellement être nécessaires.

☛ S'interroger sur les bénéfices de l'erreur.

### Aptitudes générales

☛ Argumenter

☛ Classer des concepts

☛ Faire des liens

☛ Se questionner

### Principaux concepts

erreur, connaissance, savoir, apprentissage, compréhension, sanction, évolution, grandir



## Matériel

- Le récit « Les avions »
- Les cartes reprenant les illustrations des pages « Pourquoi se tromper ? », assez grandes pour être vues au tableau (voir annexe 2, pp. 29-30)
- Les bandelettes erreurs, sur lesquelles sont notées, en grand, les raisons de se tromper proposées dans les pages « Pourquoi se tromper ? » : ignorance, oubli, inattention, incompréhension, audace, expérimentation, défi, conformisme (voir annexe 1, p. 28)
- Une liste reprenant les prénoms des enfants
- Un stylo
- Des aimants

## Durée

2 x 50 minutes

## Niveaux visés

De 9 à 13 ans

## Références

- Oscar BRENIFIER, *Cahier d'exercices philosophiques*, exercice 27 – l'erreur p. 38, exercice 33 – la responsabilité p. 42, exercice 39 – la honte p. 47.

## PRÉPARATION

### 1. SE QUESTIONNER SUR LES ENJEUX DU RÉCIT « LES AVIONS »

L'enseignant se réserve un temps de préparation pour réfléchir aux enjeux du récit. L'enseignant se questionne sur ses propres représentations à propos de l'erreur ainsi que sur les jugements que nous portons sur l'erreur de l'autre et sur nos propres erreurs. Il envisage des raisons de penser le contraire de ce qui nous semble évident.

### 2. AMÉNAGER LA CLASSE

Le groupe est installé en arc de cercle, face au tableau, chacun est assis à un banc. L'enseignant est mobile, il se lève pour bouger les images et bandelettes, et s'assied à la même hauteur que les enfants pour les discussions.

Au tableau sont disposées toutes les cartes « illustrations » et les bandelettes « erreurs », dans le désordre.

L'enseignant et les enfants sont au sein du même cercle, à la même hauteur, pour une équité de statut. Tout le monde voit tout le monde, la parole circule facilement.

Dans ce cercle, c'est le jeu philosophique qui est mis en place, avec ses règles et son fonctionnement propres, afin que les enfants se sentent en sécurité. Ils sont tous des interlocuteurs valables.

## DÉROULEMENT

### 1. DÉCOUVRIR L'HISTOIRE ET LES RAISONS DE SE TROMPER (SÉANCE 1 – 50 MIN)

#### 1.1. Lire le texte « Les avions » (10 min)

L'enseignant invite les enfants à lire le texte en lecture partagée.

#### 1.2. Discuter pour éclairer le contenu du texte (10 min)

Cette première discussion est l'occasion de s'assurer de la compréhension du vocabulaire, des étapes de l'histoire et de permettre aux enfants de clarifier et verbaliser ce qu'ils pensent des démarches mises en place par les personnages de l'histoire.

L'enseignant invite les enfants à restituer le texte, à expliquer les rôles de Clara, des garçons et de Nour, la performance des avions, etc. : « Quelles sont les étapes importantes de l'histoire ? Quelles sont les techniques utilisées par les garçons ? Pour quelles raisons et avec quel résultat ? Que fait Nour ? Pourquoi ? Pourquoi les garçons critiquent-ils Nour ? Quel est le thème principal de ce texte ? »





### 1.3. Discuter des raisons de se tromper (30 min)

#### a. Rappeler les règles de prise de parole

Un enfant est désigné distributeur de parole. Il coche dans la liste les noms des enfants qui ont eu la parole de manière à être le plus équitable possible.

#### Rappel

Les enfants qui n'ont pas ou peu parlé ont la priorité.  
La parole est donnée dans l'ordre des demandes.  
On écoute celui qui parle.  
On ne se moque pas.  
On n'est pas obligé de prendre la parole.

#### b. Associer le nom d'une raison de se tromper à sa représentation

Les illustrations des raisons de se tromper (annexe 2, pp. 29-30) et les bandelettes avec le nom des types d'erreurs (annexe 1, p. 28) sont aimantées au tableau, dans le désordre.

Les enfants doivent associer le mot à l'illustration et justifier leur choix par un argument pour chaque type d'erreur : ignorance, oubli, inattention, incompréhension, audace, expérimentation, défi, conformisme. « Selon vous, quelle image peut être associée à quel mot ? »

Exemple : l'enfant associe un dessin à la raison « inattention ». L'enseignant pose des questions pour aider l'enfant à justifier son choix : « En quoi cette illustration représente-t-elle l'inattention ? Quels indices trouves-tu dans cette illustration ? Quelqu'un aurait-il choisi une autre illustration pour cette raison ? »

L'enseignant invite les enfants à clarifier les différentes notions.

« Qu'est-ce que l'inattention (l'audace, le défi...) ?  
Pourrait-on illustrer autrement cette raison de se tromper ?  
Pouvez-vous donner d'autres exemples de ce type d'erreur ?  
Quand se trompe-t-on pour cette raison-là ?  
Est-ce fréquent de se tromper pour cette raison-là ?  
Quand peut-on dire de quelqu'un qu'il est inattentif (audacieux, provocateur...) ?  
Quelles sont les causes de ce type d'erreur ?  
Quelles sont les conséquences de ce type d'erreur ? »

## 2. PROBLÉMATISER L'ERREUR (SÉANCE 2 – 50 MIN)

### 2.1. Se rappeler l'histoire (10 min)

L'enseignant fait très brièvement rappeler le contenu du texte « Les avions ». Il pose des questions permettant de se remémorer l'histoire et de faire émerger une réflexion sur l'erreur.

« Nous avons lu un texte qui s'intitule " Les avions ". Que se passait-il dans l'histoire ? Quels étaient les personnages ? Quels étaient leurs buts ? Comment faisaient-ils pour arriver à leur fin ? Des erreurs étaient-elles commises ? Lesquelles ? »

Les enfants sélectionnent un type d'erreur (parmi celles affichées au tableau) qui est rencontré dans le texte et donnent une justification de ce choix.



« Nous avons réfléchi à toutes sortes de raisons de se tromper. Nous les avons expliquées et nous avons cherché quand et pourquoi elles se produisent. Dans le texte « Les avions », rencontre-t-on une de ces raisons de se tromper ? En quoi peut-on affirmer qu'il s'agit de cette raison-là ?

Exemple : « Les garçons se trompent parce qu'ils veulent tous faire la même chose » (conformisme) / « Nour utilise du papier coloré » (ignorance, audace) / « Les garçons ne soufflent pas sur le nez de l'avion » (oubli, ignorance) / ...

Cette erreur peut-elle avoir plusieurs causes ?

Est-ce réellement une erreur ? Qui dans le texte pense que c'est une erreur ? Pourquoi ? Les personnages voient-ils les choses de la même façon ? »

## 2.2. Problématiser l'erreur (30 min)<sup>1</sup>

### a. Désigner un.e secrétaire et un distributeur de parole

Un enfant peut être désigné comme secrétaire. Un autre, distributeur de parole.

### b. Se poser des questions philo

Au dos de chacune des huit illustrations, L'enseignant écrit une question philo.

Par exemple :

- Ignorance : apprend-on de nos erreurs ?
- Oubli : l'oubli est-il excusable ?
- Inattention : peut-on connaître quelqu'un en observant ses erreurs ?
- Incompréhension : sait-on toujours que l'on s'est trompé ?
- Audace : peut-on vouloir se tromper ?
- Expérimentation : l'erreur peut-elle être utile ?
- Défi : l'erreur doit-elle être punie ?
- Conformisme : comment sait-on que c'est une erreur ?

Les enfants désignent une raison de se tromper rencontrée dans le texte. On retourne alors l'illustration sélectionnée, et le distributeur de parole lit la question qui s'y trouve.

Exemple : « Comment sait-on que c'est une erreur ? »

Les enfants proposent des idées pour répondre aux questions.

L'enseignant veille à préciser la question si elle n'est pas comprise, à reformuler les idées en sollicitant l'aide des autres enfants, à recentrer ou à relancer la discussion.

Lorsque la discussion s'essouffle et que les enfants proposent les mêmes idées, L'enseignant invite les enfants à relever un autre type d'erreur rencontré dans l'histoire.

## 2.3. Synthétiser (10 min)

Les notes du secrétaire pourront être utilisées pour dégager les grandes idées qui sont ressorties de ces discussions, repérer les contradictions ou les éléments récurrents...

<sup>1</sup> Remarque sur la gestion du temps : c'est une activité fondée sur des discussions de durée moyenne, on relèvera de trois à cinq types d'erreurs. L'objectif n'est pas de répondre à toutes les questions mais d'approfondir la réflexion.

L'enseignant veillera à demander aux enfants de reformuler et de synthétiser oralement les différentes idées qui ont été proposées. Il les aidera également à faire des liens entre les idées, à réagir aux idées des uns et des autres, à universaliser.

## PROLONGEMENT

### HIÉRARCHISER LES TYPES D'ERREURS

L'enseignant peut amener les enfants à hiérarchiser les types d'erreurs selon plusieurs critères tels que, par exemple, la fréquence, la gravité, l'intention...

« Nous avons rencontré toutes sortes de raisons de se tromper, nous allons essayer de les classer. D'après vous, quelles sont les raisons les plus fréquentes de se tromper ? Les moins fréquentes ? Pourquoi ? Quelles sont les raisons de se tromper les plus acceptables ? Les moins acceptables ? Existe-t-il des liens et/ou des ressemblances entre certaines raisons de se tromper ? Si mon intention est bonne, mon erreur est-elle moins grave ? Dans quels cas ? Pourquoi ? Quand une erreur est-elle grave ? À quoi le voit-on ? »





## ANNEXE 1

### BANDELETTES



#### **IGNORANCE**

Je ne savais pas que c'était une erreur.

#### **OUBLI**

J'ai oublié quelque chose.

#### **INATTENTION**

Je n'ai pas fait attention.

#### **INCOMPRÉHENSION**

Je n'ai pas compris ce qu'il fallait faire.

#### **AUDACE**

J'ai pris un risque, je voulais essayer quelque chose de différent.

#### **EXPÉRIMENTATION**

Je voulais voir par moi-même ce qui se passait si je faisais cette erreur.

#### **DÉFI**

Je ne voulais pas respecter les règles, je les trouvais idiotes.

#### **CONFORMISME**

J'ai voulu faire comme les autres, qui se trompaient aussi.



# ANNEXE 2

## CARTES



# ANNEXE 2 (SUITE)

## CARTES

