

Centre International d'Éducation à la Philosophie et la Citoyenneté : Olympiades Apprenti-Sage

« En 2005, l'UNESCO rappelait les raisons pour lesquelles la philosophie constitue une école de liberté :

- Parce qu'elle construit les outils intellectuels nécessaires pour pouvoir analyser et comprendre des concepts essentiels comme la justice, la dignité et la liberté ;
- Parce qu'elle aide à développer des capacités de réflexion et de jugement indépendants ;
- Parce qu'elle stimule les facultés critiques indispensables pour comprendre le monde et s'interroger sur les problèmes qu'il pose ;
- Parce qu'elle favorise la réflexion sur les valeurs et les principes. »

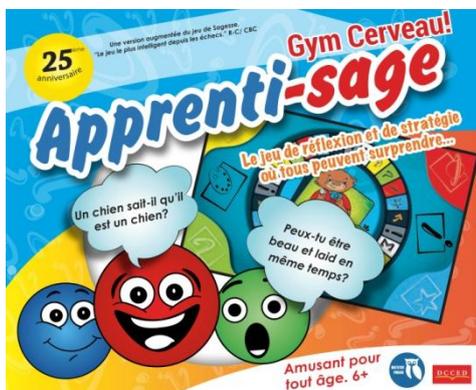
« En septembre, les dirigeants de tous les pays ont adopté le Programme de développement durable à l'horizon 2030, qui définit des perspectives nouvelles pour les populations, en matière de prospérité et de paix, et pour la planète.

Pour que ce programme porte ses fruits, il faudra mobiliser toutes les compétences associées à la philosophie – rigueur, créativité et pensée critique ».



Irina Bokova. Directrice générale de l'UNESCO.

Extrait, journée mondiale de la philosophie, 19 novembre, 2015.



"Avant tout formateur, le Jeu de Sagesses (Apprenti-Sage) peut contribuer au développement des habiletés de base nécessaires à l'apprentissage du français, des mathématiques et des sciences et peut s'intégrer à la formation personnelle et sociale des jeunes."

Direction des ressources didactiques, Vie pédagogique
Ministère de l'Éducation du Québec (MELS)

"[Ce jeu] répond à plusieurs besoins des enfants [...] besoin de s'exprimer, [...] d'exercer un jugement et d'apprécier les idées des autres"

Le Devoir

Résumé

Le projet d'Olympiades Apprenti-Sage est inspiré du *National High School Ethic Bowl*¹ développé sous l'égide de la North Carolina University en Amérique du Nord qui pour l'année 2016-2017 prévoient la participation de pas moins de 3900 jeunes.

Les Olympiades Apprenti-Sage s'inscrivent dans deux axes :

- Développer la **pensée critique** et les **valeurs éthiques** à travers le **dialogue**
- Promotion du **jeu** pour **l'éducation à la citoyenneté** (UNESCO)

Différentes phases du projet

- Première année
 - Diffusion du jeu de plateau Apprenti-Sage dans les écoles primaires et secondaires au Québec et en Ontario
 - Diffusion du jeu en ligne Apprenti-Sage dans les écoles primaires et secondaires au Québec et en Ontario
 - Participation encadrée d'étudiants
 - Premier événement : Olympiades Apprenti-Sage.
- Seconde année
 - Développement du jeu auprès de nos partenaires dans trois continents et une dizaine de pays avec une traduction des ressources.
 - Collaboration avec des chercheurs pour prouver scientifiquement les bienfaits du jeu ainsi que des Olympiades Apprenti-Sage.
 - Amélioration du modèle précédent, et diffusion plus grande dans les écoles
 - Développement des rôles et responsabilités pour les étudiants impliqués
- Troisième année
 - Diffusion télévisée (Radio-Canada s'étant montré intéressé) des Olympiades Apprenti-Sage
 - Mise en place de collaborations internationales entre étudiants et chercheurs
 - Version internationale à l'aide d'un logiciel permettant les visioconférences (ex : Skype) pour les francophones et anglophones.

¹ <http://nhseb.unc.edu/>

Objectifs généraux

Nos objectifs généraux rejoignent les objectifs du ministère de l'éducation du Québec par rapport aux cours d'Éthique et Culture Religieuse (ECR) ainsi que du ministère de l'éducation de Belgique par rapport au cours d'Éducation à la Philosophie et la Citoyenneté (EPC).

- ECR²
 - Réfléchir sur des questions éthiques (C1)
 - Analyser une situation d'un point de vue éthique
 - Examiner et comparer divers repères culturels, sociaux, moraux religieux ou scientifiques
 - Évaluer des options ou des actions possibles
 - Pratiquer le dialogue (C3)
 - Organiser sa pensée
 - Interagir avec les autres
 - Élaborer un point de vue étayé
- EPC³
 - Élaborer un questionnement philosophique
 - Assurer la cohérence de sa pensée
 - Prendre position de manière argumentée
 - Se décentrer par la discussion
 - S'ouvrir à la pluralité des cultures et des convictions
 - Participer au processus démocratique

Les grilles d'évaluations du ministère de l'éducation du Québec pour le cours ECR pourront servir de référence pour l'évaluation des résultats acquis par l'entraînement et la participation aux Olympiades Apprenti-Sage.

Retombées

Les Olympiades Apprenti-Sage apportent des outils efficaces et motivants pour le programme ECR par le jeu de plateau Apprenti-Sage ainsi que sa version en ligne, qui contrairement à certains jeux violents permettent ici de prévenir diverses formes de violence⁴. De plus à travers le développement de la citoyenneté, les enfants seront amenés à devenir des citoyens critiques pour faire face aux problématiques du XXI^e siècle⁵.

² [Site du ministère de l'éducation du Québec](#)

³ [Site du ministère de l'enseignement de la Fédération Wallonie-Bruxelles](#), les points présentés sont les EPC 1, 2, 3, 5, 6, 9

⁴ Pour les bienfaits du jeu, voir notamment Louise Sauvé et David Kaufman (2010), *Jeux et simulations éducatifs : Études de cas et leçons apprises*, Presses de l'Université du Québec

⁵ Voir [l'Éducation à la citoyenneté mondiale de l'UNESCO, 2015](#) ou encore [The Philosophy Learning And Teaching Organization](#)

Soulignons la place majeure des étudiants de philosophie ou d'éducation qui pourront présenter les jeux et servir d'entraîneurs dans les écoles. Ceci pourra être prolongé à travers des camps d'été comme peut en organiser [Brila](#) au Québec.

Enfin, la dimension internationale et novatrice de ce projet sera l'occasion de mettre en place des recherches utiles et concrètes en partenariat avec de nombreux pays.

Accomplissements du CIEPC : avril – novembre 2016

- Présentation du projet à l'Association des enseignants de philosophie de l'Ontario (OPTA) regroupant 440 écoles secondaires impliquant 28 000 élèves (avril 2016)
- Participation à l'événement majeur international de l'Association Nord-Américaine de Philosophie dans les écoles : NAACI (juin 2016). Intérêt de participants de dix pays.
- Présentation à l'AQPE (septembre 2016).
- Présentation à PhiloJeunes (septembre 2016)
- Participation à la foire internationale de jeux Essen Spiel (octobre 2016)
- Participation à la foire internationale du livre de Frankfort (octobre 2016)
- Participation à la foire du livre d'Amérique Latine à Guadalajara (novembre 2016)
- Présentation à Mélanie Olivier comme outil en lien avec le programme de Belgique Éducation à la Philosophie et la Citoyenneté (novembre 2016)
- Participation au 29e congrès de l'AQEP (novembre-décembre 2016), intérêt de 14 commissions scolaire au Québec.

Événements à venir :

- Participation à la journée-conférence sur l'éducation autrement (janvier 2017)
- Lancement du jeu en ligne et formation dans les écoles (janvier 2017)
- Participation à la foire internationale du jeu de Nuremberg (février 2017)
- Participation à la foire internationale du jeu de New York (février 2017)
- Participation au Reading for the love of it - congrès pédagogique de Toronto (février 2017)
- Implantation de centres de jeux Apprenti-Sage dans les écoles dans 18 CS du Québec (mars 2017)
- Participation à la foire de jeux GNETHiQC (avril 2017)
- Diffusion du projet dans les écoles en Europe (mai 2017)
- Participation au congrès du livre Américain BEA (mai 2017)
- Diffusion du projet dans les écoles au Mexique avec la fédération Mexicaine de philosophie avec les jeunes (mai 2017)
- Participation au congrès de l'ICPIC (International Council of Philosophical Inquiry with Children) à Madrid (juin 2017)

COMITÉ DE SOUTIEN

Georges Leroux - Canada

Professeur émérite de philosophie à l'UQAM, fortement impliqué dans la création du cours Ethique et Culture Religieuse du Ministère de l'Éducation du Québec. Il a écrit plusieurs livres connus comme "Le philosophe et la mémoire du siècle", a reçu plusieurs prix, est membre de l'Académie des lettres du Québec et collabore avec plusieurs médias dont Le Devoir et Radio-Canada.

Michel Sasseville - Canada

Docteur honoris causa en didactique de la philosophie de l'Université de la Bohême du Sud en République Tchèque, professeur titulaire à la Faculté de philosophie de l'Université Laval et directeur des programmes de formation au premier cycle et responsable des programmes de formation en philosophie pour les enfants. Entre 1997 et 1999, il a présidé le Conseil international de recherche philosophique avec les enfants (ICPIC). Membre chercheur de l'Institut d'éthique appliquée de l'Université Laval et membre de l'équipe exécutive PhiloJeunes de la Chaire de l'UNESCO en philosophie à l'UQAM. Pendant plus de 15 ans, il a travaillé en étroite collaboration avec Matthew Lipman et Ann Margareth Sharp, cofondateurs du programme de Philosophie pour enfants. Il a ainsi participé, en leur compagnie, à de nombreuses formations et prononcé plusieurs conférences (une centaine) un peu partout dans le monde portant sur la Philosophie pour les enfants. Professeur invité au Montclair State University, New Jersey, à l'Université Iberoamericana de Mexico, à l'Université de Genève en Suisse et à l'Université du Sud de la Bohême du Sud en République tchèque, il travaille au développement de la philosophie pour enfants depuis 30 ans.

Mathieu Gagnon - Canada

Mathieu Gagnon Ph.D, psychopédagogie, Professeur agrégé, Université de Sherbrooke s'intéresse au développement de la pensée critique, aux rapports aux savoirs et à la pratique du dialogue philosophique en communauté de recherche. Ses intérêts se rapportent à l'enseignement secondaire et touchent en particulier la question de la transversalité. Ses principaux travaux en cours portent sur la modélisation d'une pensée critique et de son processus d'apprentissage chez des élèves de 4 à 12 ans. Il est membre du GRÉE (Groupe de Recherche sur l'Éducation Éthique et l'Éthique en Éducation), Université du Québec à Montréal. Il est co-auteur avec Michel Sasseville (2012) de *Penser ensemble à l'école. Des outils pour l'observation d'une communauté de recherche philosophique en action (2e édition)*. Québec, Québec : Les Presses de l'Université Laval.

Michel Tozzi - France

Professeur émérite en sciences de l'éducation à l'Université P. Valéry de Montpellier (France), est chercheur en didactique de l'apprentissage du philosophe depuis 1988, et en philosophie avec les enfants depuis 1998. Animateur de base et formateur aux nouvelles pratiques philosophiques, il a mis au point par expérimentation progressive depuis 2000, avec Alain Delsol et Sylvain Connac, un dispositif de « discussion à visées démocratique et philosophique », la DVDP, utilisé tant avec les adultes qu'avec les enfants et les adolescents. Il s'est fortement investi dans le projet franco-québécois de prévention de la violence et de la radicalisation, qu'il copilote pour la France. Il construit à cette fin avec Jean-Charles Pettier et Edwige Chirouter des fiches d'accompagnement pour les DVDP, dispositif au centre de la démarche avec la Communauté de recherche de M. Lipman, et forme les enseignants à cette pédagogie.

Susan Gardner - Canada

Dr. Susan T. Gardner est professeure titulaire de philosophie à l'Université Capilano Vancouver-Nord, Canada. Ses publications sont principalement dans le domaine de la Pensée Critique et de la Philosophie Pour Enfants. Elle est aussi co-directrice de l'Institut de Philosophie pour Enfants de Vancouver (www.vip4c.ca) et la première à apporter des camps de Philosophie pour Enfants à Vancouver en 2014 (www.thinkfuncamps.ca).

Arie Kizel - Israel

Dr. Arie Kizel est directeur du département de la Didactique et formation des enseignants à l'Université de Haifa, Israel. Ses domaines de recherche sont : philosophie de l'éducation, philosophie pour enfants, programmes et manuels scolaires ainsi que récits de groupes sociaux. Il a dirigé la commission germano-israélienne pour la recherche sur les manuels scolaires (2010 – 2015). Il a aussi rédigé de nombreux ouvrages sur la didactique de la philosophie et les valeurs civiques.

Kerstin Michalik - Allemagne

Dr. Kerstin Mihalik est professeur à la faculté d'éducation de l'Université de Hamburg en Allemagne. Elle a étudié l'histoire, la philosophie et les sciences de l'éducation à l'Université de Hamburg et la Sorbonne à Paris. Elle a enseigné la philosophie et l'histoire dans les écoles secondaires et a été maître de conférences à l'Université du Luxembourg. Depuis 2010 elle est aussi professeur en sciences de l'éducation à l'université de Hamburg. Elle est de plus présidente de la "société pour l'avancement du philosophe avec les enfants" en Allemagne. (www.gesellschaftphilosophierenmitkindern.de).

Alina Reznitskaya - Etats-Unis

Dr. Alina Reznitskaya est professeur au département des Fondements de l'Education à l'Université Montclair (New Jersey). Elle a par le passé étudié en psychopédagogie, méthodologie de recherches quantitatives, et mesures psycho-éducatives. Elle enseigne ces disciplines au premier cycle et cycles supérieurs. Ses domaines de recherche sont ciblés sur le développement et l'évaluation de stratégies d'instruction pour soutenir les enseignants dans leur discours dans les classe pour promouvoir l'apprentissage des étudiants. Ses travaux ont été publiés dans divers journaux et livres incluant *Educational Psychologist*, *The Reading Teacher*, *Contemporary Educational Psychology*, *Cambridge Journal of Education*, *Elementary School Journal*, *Discourse Processes*, *Comprehension Instruction: Research-Based Best Practices*, et *Positive Psychology in Practice*.

Rike Zeus - Allemagne

Rike Zeus est une animatrice de la Philosophie avec les Enfants et les Jeunes pour le développement de la Pensée Critique et du Dialogue, affiliée à l'Université Technique de Munich en Allemagne. En plus de donner des ateliers en Allemagne du Sud, elle est impliquée dans la traduction, les tests et l'adaptation des jeux Apprenti-Sage pour l'utilisation dans les écoles Allemandes. Elle a participé à la Conférence biannuelle NAACI au Montclair State College.

Daniel Anderson - Canada

Daniel Anderson a un diplôme de Philosophie avec mention de l'Université de Colombie Britannique et travaille comme co-directeur pour l'Institut de Philosophie pour Enfants de Vancouver. Il est aussi co-directeur des *Think Fun Camps*, qui organisent un programme de philo pour enfants pendant l'été à l'Université de Fraser Valley. Ses intérêts philosophiques sont principalement l'éducation morale, la motivation morale, l'éthique animale et les politiques d'identité.

Wendy Turgeon - Etats-Unis

Wendy C. Turgeon est professeure de philosophie à St. Joseph's College-NY. Elle a été impliquée dans la philosophie pour / avec enfants depuis de nombreuses années et a développé des cours et des programmes pour les étudiants universitaires de plusieurs cycles en introduisant la philosophie dans l'éducation pré-universitaire. Elle s'est impliquée dans les comités de l'ICPIC, PLATO et NAACI, trois organisations qui cherchent à promouvoir la philosophie à travers l'éducation et défendent l'idée que les enfants peuvent penser par eux-mêmes et sont des membres de la société.

Natalie Fletcher - Canada

Natalie Fletcher a fondé Brila (www.brila.org), un organisme de bienfaisance visant la promotion de la pensée critique et créative pour encourager et inspirer les brillants petits esprits. Une accro de la philosophie, elle poursuit actuellement un doctorat interdisciplinaire en éthique, éducation et arts numériques à l'Université Concordia. Elle enseigne la philosophie au CÉGEP John Abbott et est une praticienne philosophique approuvée par l'IAPC. Elle est sur le comité exécutif du Conseil international pour la recherche philosophique chez les enfants ([ICPIC](#)) et du Comité pour l'instruction pré-collégiale en philosophie du [American Philosophical Association](#). Sa recherche a été publiée par Routledge, Rowman & Littlefield, *Philosophical Inquiry in Education*, *Analytic Teaching*, *Childhood and Philosophy* et d'autres publications académiques. En tant que consultante créative, elle est écrivaine, chercheuse, et conceptrice d'initiatives innovatrices qui chérissent le développement des jeunes, la préservation de l'environnement et la justice sociale, y compris des projets avec les Nations Unies, la Gendarmerie royale du Canada et Santé Canada.

Maria del Rosario del Collado Azuela - Mexique

Maria fait un doctorat en Développement Humain à l'Université de Motolinia (Mexico D.F.) et est aussi professeure dans la Maîtrise du Développement Humain à l'Université de Motolinia. Elle a été formatrice d'enseignants pour la Philosophie pour Enfants pendant plus de 20 ans. Elle est propriétaire du "*Dialogando Center*". Elle est présentement la coordonatrice de Philo pour Enfants à l'école élémentaire Montini.

Farzaneh Shahrtash - Iran

Farzaneh Shahrtas est doctorante à l'Université nationale de Gyeonsang en Corée au département d'Éthique. Elle est chercheuse indépendante, écrivaine, traductrice et éditrice en plus de la philosophie pour enfants et formatrice des enseignants de sciences au ministère de l'éducation primaires publique et privée. Son centre d'intérêt actuel sur le modèle de co-coaching en Communauté de Recherche Numérique est d'enseigner et cultiver la pensée réflexive incluant pensée critique, créative et attentive ainsi que des compétences de dialogue d'ordres supérieurs au sein d'enseignant expérimentés et novices en philo pour enfants en Iran. Elle combine le cadre de la Communauté de Recherche face-à-face pendant les ateliers et la Communauté de Recherche Numérique après coup en une expérience continue parmi les enseignants de philo pour enfants depuis 2008, ce qui est prévu pour aider les enseignants voulant mettre en place l'apprentissage de la pensée réflexive et surmonter les problèmes dans leurs classes de philo pour enfants.

Maura Striano - Italie

Maura Striano professeure titulaire d'Education au département de Lettres de l'Université de Naples Federico II. Elle est la responsable scientifique de la section éducative du Centre

pour l'Inclusion Active et Participative pour les Etudiants. Ses intérêts actuels incluent le développement d'une pensée cosmopolite à travers la recherche philosophique visant à introduire auprès d'une large audience d'étudiants et praticiens en communauté de recherche une collection d'outils développés et validés dans un projet de recherche-action sur trois ans fondé par la Commission Européenne visant au développement, test et ajustements d'un nouveau curriculum (composé de romans et manuels philosophiques) développé pour alimenter le développement d'un cadre de pensée cosmopolite à travers la recherche philosophique.

Jason Howard - Etats-Unis

Dr. Jason Howard enseigne au Viterbo College dans les domaines de la philosophie de l'émotion, l'éducation morale, l'esthétique et la philosophie du film. Il a publié récemment un livre sur comment utiliser les jeux de rôles de fantaisie pour introduire la philosophie aux adolescents (*Adventures in Reasoning: Communal Inquiry through Fantasy Role-Play*). Il est aussi l'éditeur du journal en ligne revu par les pairs ouvert *Analytic Teaching and Philosophical Inquiry*.

Ibrahim Najjar - Liban / Canada

Ibrahim Najjar a un doctorat spécialisé dans les travaux de Bertrand Russell de l'Université de Toronto. Il a enseigné à l'Université Américaine de Beyrouth, l'Université de Sharjad dans les Emirats Arabes Unis et l'Université de Dhofar dans le sultanat d'Oman où il était directeur du département des Sciences Sociales. À côté de son travail sur la philosophie analytique et la pensée de Russell, il a publié une traduction des écrits d'Averoes. Ses intérêts incluent la philosophie de la culture, la philosophie des religions, la philosophie Islamique, la théorie des émotions, la pensée critique, les droits de l'homme et l'enseignement de la philosophie dans le monde Arabe. Il a été un support de la Philosophie pour les Jeunes à travers l'Association Canadienne de Philosophie depuis 1986 et est l'auteur en Arabe de l'Introduction à la Philosophie utilisée pour l'enseignement et l'apprentissage à propos des concepts et des auteurs philosophiques.

Jessica Ching-Sze, Wang - Taiwan

Jessica Ching-Sze, Wan possède un doctorat en éducation de l'Université d'Indiana et est maître de conférences à l'Université Nationale Chiayi, Xining, Taiwan. Parmi ses nombreuses contributions au domaine de l'éducation il y a la diffusion de la pensée de John Dewey en Chine à travers son article *To Teach and to Learn and Philosophy for children and education for democracy: A Deweyan perspective* qui fut présenté à la conférence annuelle du réseau pour l'éducation morale en Asie Pacifique (APNME) à Nagasaki, Japon.

Mei Dang - Canada / Chine populaire

Dr. Mei Dang possède un doctorat en science de l'Université d'Ottawa et dirige la maison d'édition DC Canada Education Publishing. Elle a enseigné les sciences au Canada et en Chine où elle a introduit des millions de copies d'un manuel scolaire de science. Elle a récemment traduit en chinois la série illustrée de philosophie pour enfants *My Little Book of Questions* basée sur le jeu Apprenti-Sage qui a été publié à chaque mois par le magazine important Early Education en Chine, rejoignant plus de 300 000 enseignants et parents. Elle est aussi co-éditrice du jeu Apprenti-Sage en Français et Anglais avec Institut Philos.

Leslie Cazares - Mexique

Dr. Leslie Cázares est la Présidente Nationale de la Fédération Mexicaine de Philosophie pour Enfants. Elle a promu le programme liant des pays comme Espagne, Uruguay, Brésil et Argentine. Elle a 19 ans d'expérience à entraîner des enseignants en Philosophie pour Enfants dans divers états de la République du Mexique. Son livre sur la Philosophie pour Enfants "Integrating Philosophy for Children in Learning Centers" a été préfacé par Juan Carlos Lago Bornstein de Madrid en Espagne. Elle adore participer à des projets de création littéraire qui peuvent stimuler la croissance personnelle et intellectuelle chez des étudiants de tous âges.

Lizzy Lewis - Royaume-Uni

Initialement enseignante au primaire, directrice d'école puis formatrice d'enseignants, Dr. Lizzy Lewis est une conférencière et consultante basée au Royaume-Uni, spécialisée en Philosophie pour Enfants. Son rôle présent inclut de l'entraînement aux écoles à la PPE (en tant que formatrice SAPERE agréée), gestionnaire du développement de SAPERE (oeuvre de charité au Royaume-Uni faisant la promotion de la PPE), partenaire de A Level Philosophy et présidente de l'ICPIC. Lizzy a publié des articles dans ce champ et co-édité *Philosophy for Children through the Secondary Curriculum*, Continuum, 2012. Lizzy est responsable de *Thinking Space*, sur le conseil consultatif de BRILA, et associée au projet *Philosophy in Education*.

Eugenio Echeverria - Etats-Unis

Eugenio Echeverría a une maîtrise en Philosophie pour Enfants de l'Université Montclair et un doctorat en formation d'enseignants à Hawaii. Il travaille avec des enfants et des adolescents de l'île de Oahu dans plusieurs contextes éducatifs, construisant sur son expérience avec des enfants à risque. Il a été membre de l'équipe de Matthew Lipman comme formateur d'enseignant et depuis 1982 a travaillé en Philosophie Pour Enfants avec des adolescents et des enfants du préscolaire jusqu'à l'Université. Présentement il est directeur du Centre d'Amérique Latine de Philosophie pour Enfants à San Cristobal de las Casas, Chiapas, au Mexique.

Imre Hoffman - Suisse

Imre Hoffman a des diplômes en philosophie, anthropologie et un certificat d'enseignement de l'Université de Zurich en Suisse. En plus d'être un enseignant au secondaire il gère une praxis philosophique ELENCHOS à Zurich, amenant de l'entraînement philosophique et des programmes de compétences pour la vie pour des jeunes afin de mieux faire face à des défis éthiques.

Abby Karos - Canada

En tant que co-fondatrice et directrice de Compass, elle a passé les quatre dernières années à construire Compass et développer ses compétences entrepreneuriales. Elle a plusieurs années d'expérience comme enseignante avec divers paramètres, à la fois au public et au privé et elle a rêvé d'ouvrir une école alternative pendant près de 20 ans. Elle a une vaste expérience en gestion de projet et édition dans le secteur à but non lucratif. Abby a une maîtrise en Philosophie de l'Education et des certificats d'enseignement de l'Université d'Ottawa et la Coalition Nationale d'Ecoles Alternatives Communautaires. Le plus important est qu'elle est passionnée d'aider les jeunes à trouver leur place dans le monde. Elle est mère de deux garçons, l'un d'entre eux suivant des cours à Compass.

Silène Chenu - France

Elle a découvert l'éducation populaire grâce aux scouts. Par la suite elle a obtenu un DUT en animation socioculturelle puis a obtenu un BPJEPS LEP ce qui en fait une animatrice expérimentée en matière d'éducation populaire. Elle est aussi directrice d'accueils collectifs de mineurs et organisatrice de séjours, chantiers bénévoles et autres types d'événements liés à l'enfance et à l'éducation populaire. Elle fait présentement un Service Civique elle est aujourd'hui en Service Civique au Club Marpen, association de rénovation du patrimoine assez vaste qui comprend des pôles dans l'animation, l'événementiel, la valorisation et restauration du patrimoine, l'insertion et la formation. Elle s'occupe, en binôme avec sa coordinatrice, du pôle animation : d'organiser les chantiers d'été et autres séjours ainsi que les formations BAFA et de manière générale les activités tournant autour de l'éducatif et du social comme des cycles de conférences ou la mise en place d'ateliers périscolaires au sein de l'association. Elle est une militante qui voit le travail comme un outil pour faire un monde meilleur à travers l'éducation populaire.

Annexe A : Déroulement de l'événement Olympiades Apprenti-Sage (OAS)

Pour avoir une première idée du fonctionnement du jeu et du tournoi à travers un entraînement amical, vous pouvez consulter la vidéo de présentation en cliquant sur [ce lien](#).

Les Olympiades Apprenti-Sage utiliseront des questions préalablement proposées par les jeunes et validées selon des critères philosophiques. L'événement prendra la forme d'un tournoi où une équipe (de deux ou trois jeunes) représentant chaque école participante se présentera, sur le modèle de qualifications, quarts de finale, demi-finale et finale pour révéler une équipe gagnante dans un contexte de collaboration et de dialogue où les jeunes développent leur jugement, leur sens critique en pensant avec les autres dans le respect et la considération. Le choix de ce modèle inspiré des *High School Ethics Bowl* aux Etats-Unis a été fait en raison de son côté populaire et attrayant pour des jeunes qui en connaissent déjà le principe.

Chaque match se déroulera de la façon suivante : les deux équipes face à face, un animateur tirant au hasard la catégorie de la question à venir selon une roue avec une flèche comme dans le jeu télévisé "la roue de la fortune". Selon la catégorie sélectionnée aléatoirement (Logique (rouge), Imagination (bleu), Découverte (vert) Pensée (jaune) et Varia (gris) une question est ensuite tirée au sort. Le match commence alors sur le modèle de discussion philosophique reconnu PHILOS, validée depuis vingt-cinq ans dans divers contextes culturels au Canada et aux Etats-Unis,⁶ dont voici un déroulement possible.

Discussion PHILOS

30 minutes (divisée en 2 parties de 12 minutes les équipes alternent de présenter une position raisonnée sur le sujet (phase P H I) ou d'en fournir un commentaire (LOS)).

La joute PHILOS comprend 5 étapes tel que décrit ci-dessous.

Étape 1

Elle commence par un tirage au sort (30 secondes). L'équipe qui gagne choisit de présenter en premier (l'équipe A) ou commenter (l'équipe B).

Étape 2

On passe ensuite à la lecture de la question en activant la roue de la sagesse (une minute) (L'animateur ou un membre de l'équipe fait tourner la roue de la Sagesse.)

⁶ Les fondements philosophiques et pédagogique du modèles avec la démonstration de l'efficacité dans l'animation de groupe en suivant les étapes de l'argumentation structurée développée par George Ghanotakis, Ph.D., par une enseignante du secondaire et sa classe avec l'intervention de philosophes lors du Congrès de l'association Canadienne de la Philosophie à Winnipeg en 1986, dans la publication George Ghanotakis, "Encounters with Philosophers in the Classroom: The WRATEC model in Action" dans la revue *Philosophy and Childhood, An International Journal of the Philosophical Inquiry with Children*(no. 1, jan/juin 2005). Voir également (Ghanotakis, 2016) *Le Guide de l'Apprenti-Sage , Partie 1 : Fondements et compétences* (Institut Philos, 2016) pour les compétence de la sagesse appliquée : les habiletés réflexives , dialogique et dialectiques., pages 8-10.

Étape 3

La communauté de recherche PHILOS (8 minutes)

Phase 1 de PHILOS : PHI (2 minutes): présentation de proposition raisonnée

L'équipe A aura une minute pour se consulter et une minute pour présenter son avis motivé, suivant les trois premières lettres P H I de l'acronyme PHILOS, comme structure d'argumentation.

PHI représente les trois premières étapes de la communauté de recherche (on pourrait utiliser les pictogrammes ou personnages de l'acronyme PHILOS).⁷

P signifie Position ou proposition

H signifie la raison ou l'hypothèse qui soutient le point de vue

I, l'Inférence ou la conclusion à tirer, comme conséquence ou implication pratique.

Phase 2 de PHILOS: LOS (2 minutes) Commentaires sur PHI par équipe B:

L'équipe B aura à son tour une minute de consultation et une minute pour formuler ses des commentaires sur l'argument de l'équipe A en vue d'ajouter ou améliorer ce qui est proposé, en s'inspirant des trois lettres LOS du modèle PHILOS.

L représente jeter une lumière sur la vérité ou la validité du point de vue proposé

O omission ou oubli important à souligner dont le contenu sera précisé, ou objection

S proposer une synthèse/ correction pour améliorer l'argument de l'équipe A

Phase 3 Réponse (une minute) confère l'équipe A (30 secondes) et répond à l'équipe B en clarifiant ou en s'auto-corrigeant.

Deuxième manche de la joute PHILOS

(12 minutes)

Une nouvelle question est posée en tournant la roue de la Sagesse et les phases 1 à 3 sont répétées avec les rôles inversés. L'équipe B procédant maintenant en premier pour présenter son argument en réponse à la nouvelle question selon les éléments PHI (10 minutes) suivie du commentaire de l'équipe A (LOS). L'équipe B fournissant sa réponse en dernier.

⁷ Voir pour les personnages Mme Proposition, Dr Hypothèse, Me Infero, La Fée Lumière, Me Objection, Monsieur. Synthèse et Monsieur. Entrave, George Ghanotakis (2014), *La fleur du dialogue : les outils de l'argumentation structurée*, Institut Philos, Montréal. Il s'agit de l'adaptation du Chapitre « Le Dialogue PHILOS » du roman philosophique de l'auteur *La Caverne et l'ange gardien* (Cram/ Institut Philos, 2004)

Manche finale : Intuitions (3 minutes)

Une dernière question est posée en tournant la roue de la Sagesse et chaque équipe se consulte pour offrir autant de réponses possibles (30 secondes). Ensuite à tour de rôle chaque membre d'une équipe, en alternant d'une équipe à l'autre, doit donner une réponse valable dans le délai de 15 secondes, jusqu'à ce qu'un membre soit incapable d'ajouter une nouvelle réponse. Chaque bonne réponse vaut 25 points et l'équipe gagnante remporte 50 points.

Étape 4

Les questions des juges: (3 minutes)

Les juges auront 3 minutes pour poser des questions. Chaque juge devrait avoir du temps pour au moins une question adressée à chaque équipe.

Étape 5

Appréciation et pointage (2 minutes)

Les juges évaluent ensuite globalement les différentes composantes de l'épreuve ainsi que les réponses à leurs questions en accordant pour chaque équipe un pointage sur une échelle de 0-100 ; (100) points représentant la meilleure note, sur un carton qu'ils affichent.

Critères utilisés

Il existe quatre critères pour juger le dialogue PHILOS utilisant la mesure Rating Tool Argumentation (ART) récemment développé et validé par les professeurs Reznitskaya, A., Wilkinson, I. A. G., & Oyler, J. (2016)⁸:

1. **Partage/collaboration** (le partage des responsabilités, les efforts des équipes de travailler en communauté de pensée pour améliorer les réponses des fournies)
2. **Clarté** (Clarifier le sens, le lien des idées, la structure de l'argumentation)
3. **Justification** (examen critique des faits, et des valeurs exprimés)
4. **Logique** (cohérence des liens, pertinence et validité des inférences).

⁸ Reznitskaya, A., Wilkinson, I. A. G., & Oyler, J. (2016). Argumentation Rating Tool. Reznitskaya, A., Wilkinson, A. I. G., Oyler, J., Bourdage Reninger, K., & Sykes, A. (April, 2016). Using the Argumentation Rating Tool to Support Teacher Facilitation of Inquiry Dialogue in Elementary Language Arts Classrooms. Paper presented at the Annual Meeting of the American Educational Research Association, Washington, DC.

Annexe B : Jeu en ligne offert gratuitement

La version du jeu en ligne vise à permettre aux enseignants à l'aise avec les TICE de mettre en place une utilisation pédagogique du jeu quelle que soit la taille du groupe. Or, par l'intermédiaire du jeu en ligne il serait possible depuis n'importe où dans le monde d'échanger sur des questions philosophiques, et donc des communautés pourraient se créer hors de la classe. En effet, le projet d'Olympiades Apprenti-Sage a rencontré un grand succès auprès de représentants de divers pays : France, Canada, Suisse, Allemagne et Mexique pour n'en citer que quelques uns. La facilité de prise en main par les enseignants ainsi que les jeunes est notre priorité.

Le jeu en ligne fonctionnerait comme suit :

Un rôle de juge, dans un premier temps souvent adapté pour les enseignants, donne accès à la création d'une salle virtuelle où peuvent rejoindre bon nombre de participants (le nombre maximum pourra être déterminé par le juge), et l'accès à cette salle peut être protégé.

Le juge a accès au dévoilement de la prochaine question qui s'affichera ensuite pour tous les participants. Une fois le temps de réponse écoulé, le juge choisit la réponse qui lui semble la meilleure (grâce à la justification), octroyant des points à la personne qui l'avait donnée.

Une fois ceci fait, c'est au tour de tous les autres joueurs de réagir en se positionnant (d'accord ou pas d'accord) avec la réponse, et en donnant une justification. Les justifications différentes et pertinentes font gagner des points également. Le juge a également la possibilité d'envoyer des messages à tous les joueurs (des messages préconçus sont disponibles).

Du côté des joueurs, ils peuvent rejoindre une salle, puis participer. Lorsque qu'une question s'affiche, ils ont en 60 secondes la possibilité de répondre par OUI / NON / ÇA DÉPEND (si la question le permet) et ensuite une liste d'habiletés de pensée est proposée (laquelle pourra être déterminée aléatoirement parmi une liste, ou choisie préalablement pas le juge) sous forme de cases à cocher.

Une boîte de dialogue permet ensuite en un nombre limité de mots de justifier son propos. La double contrainte demande à tout participant de travailler de manière synthétique. Une fois le gagnant de la première partie choisi par le juge, ils peuvent réagir comme décrit ci-dessus, et de nouvelles (par défaut les mêmes) habiletés de pensée sont proposées avec de nouveau 60 secondes pour se positionner (D'ACCORD / PAS D'ACCORD) et justifier selon le même système.

La possibilité d'avoir plus d'options pour la gestion du jeu comme la création de questions, de catégories et de thèmes sera ouverte à l'achat d'un compte Premium, lequel sera fourni gratuitement avec la formation liée aux Olympiades Apprenti-Sage.

Annexe C : Jeu de plateau

Appréciations du jeu Apprenti-Sage

Le jeu de plateau, selon la version Droit de parole adaptée au tournoi fonctionne comme suit

VERSION DROIT DE PAROLE!

Étape 1 Après lecture de la question les autres joueurs (excluant le juge) placent leur jeton «droit de parole» (JDP) au centre de la planche indiquant qu'ils veulent répondre à la question.

Étape 2. Maintenant, le joueur qui s'est déplacé dévoile sa position en réponse à la question en montrant sa CIR et répond en justifiant (parce que..., par exemple...) selon le choix de la CIR dévoilée pour gagner la carte et 1 laurier.

Étape 3. Ensuite c'est au tour des autres joueurs de déposer face cachée leur carte CIR « Oui » pour signifier s'ils sont d'accord, « Non » pas d'accord ou « ça dépend » par rapport à la réponse du premier joueur. Le premier à répondre sera le plus rapide à reprendre son JDP et s'exprimer en justifiant de manière différente (15 secondes), pour se mériter un laurier. S'il répète ou ne justifie pas, il perd 1 laurier.

Étape 4 Finalement, lorsque tous les se sont prononcés, le juge roule un dé et en comptant de gauche à droite selon le chiffre indiqué, lui-même y compris, identifie le joueur qui pourrait de gagner un autre laurier s'il réussit à ajouter encore une réponse différente de celles déjà données. Alors, demeurez à l'écoute même si vous n'aviez pu gagner aux étapes précédentes!

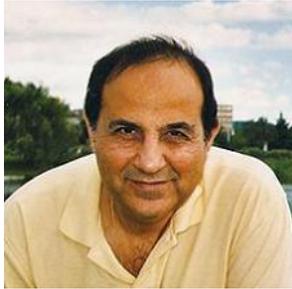
Activités : De l'oral à l'écrit

Le jeu prévoit des activités à faire avant et après le jeu, comprennent le résumé de discussions et la rédaction de nouvelles questions contenues dans le Guide de l'Apprenti-sage.

Des mesures d'évaluations

Le Guide du jeu contient plusieurs mesures pour évaluer l'acquisition des habiletés de la réflexion par soi-même et avec les autres, les compétences du dialogue, de la dialectique pour concilier les vues opposées, de la pensée critiques (33 habiletés) ainsi que la pertinence à 10 programmes d'étude.

AUTEURS



George Ghanotakis est titulaire d'une licence en droit de l'Université du Québec à Montréal, d'un certificat d'enseignement scolaire (B. Ed) , d'une maîtrise et d'un doctorat en philosophie, M. A., Ph.D. de l'Université de Toronto.

Il a enseigné aux niveaux du premier cycle et des cycles supérieurs à l'Université d'Ottawa, l'Université de Toronto, (OISE , Ontario Institut for Studies in Education), l'Université de l'Alberta et l'Université de Victoria dans les départements d'éducation et de philosophie et sciences en environnement où il assumé la direction des programmes en culture et civilisation (Liberal Arts).

Il est fondateur de l'Institut canadien de la philosophie pour les enfants en collaboration avec Matthew Lipman et a servi comme conseiller pédagogique pour la formation des enseignants, le développement de matériel didactique et l'implantation des programmes de la maternelle au lycée, travaillant en étroite collaboration avec les commissions scolaires, notamment au sein de la Commission scolaire des écoles catholiques d'Ottawa (niveaux maternelle et primaires) et la Commission scolaire d'Assinoboia au Manitoba (niveau secondaire), des associations de parents et les ministères de l'Éducation de la Colombie- Britannique, du Manitoba, de l'Ontario et du Québec.

Il est l'auteur de plus d'une trentaine d'écrits scientifique, de livres et ressources didactiques en plusieurs langues, notamment *Encouraging Children To Be Thoughtful : Dialogues with Matthew Lipman*, le *Jeu de Sagesse*, *La Trousse des Apprentissages* (matériel approuvé par le Ministère de l'Éducation), *La caverne et l'ange gardien : Roman philosophique, cahier de l'élève et guide de l'enseignant*, *Le Philosophe –Minute : Histoire illustrée des grands penseurs par les questions*, *La fleur du dialogue : Roman pour apprendre à penser avec les autres*. Il est présentement directeur de l'institut Philos, conférencier, consultant auprès de plusieurs organismes et universités au niveau national et international pour l'innovation pédagogique et l'éducation à la paix.



Pleen le Jeune a obtenu une licence en mathématiques (Université Joseph Fourier, Grenoble, France) et fait une Maîtrise en sciences de l'éducation (Université de Sherbrooke, QC - Canada). Il est vidéaste vulgarisateur dans le domaine de l'éducation avec sa chaîne EduKey et a commencé sa pratique de philosophie avec les enfants et d'autres publics en 2015 après avoir suivi des formations au Québec et en Europe. Il a participé activement à la création officielle de l'Association Québécoise de Philosophie pour Enfants et est aussi conférencier (colloque de l'AQED, journée-conférence l'Education Autrement, etc.), journaliste (Le Collectif, Epoque Times), impliqué dans plusieurs associations liées à l'éducation (REDAQ, Collectif Paideia, RÉFAC), le jeu éducatif (Au Nom de la Rose - Suisse, France, Québec), l'environnement (Quinzaine du Développement Durable, Ruche Campus, Campus Durable, Freegan Sherbrooke, etc.) et est organisateur événementiel (GN-EthiQC).



Tony Nahra possède un diplôme d'Ingénieur Logiciel de l'Université Américaine de Beyrouth. Il a travaillé dans beaucoup de projets d'éducation liés à la santé avec des institutions majeures comme la National Library of Medicine. Il a 20 ans d'expérience en entrepreneuriat et informatique dans l'éducation, l'entraînement et la conception pédagogique. La plupart de son expérience est en finances, dans la santé, la police et l'éducation académique. Il se spécialise dans l'usage moderne de la technologie pour construire de meilleurs systèmes collaboratifs et interactifs qui rendent l'éducation amusante et entraîne les utilisateurs à explorer de nouveaux horizons et des résultats significatifs. Il a été un éducateur actif aux échecs, en musique et en technologie et a coordonné de nombreux tournois et événements. En tant que directeur de Media Maze, il a développé des applications, vidéos et la version en ligne du jeu Apprenti-Sage en partenariat avec Institut Philos et DC Canada Education Publishing.