

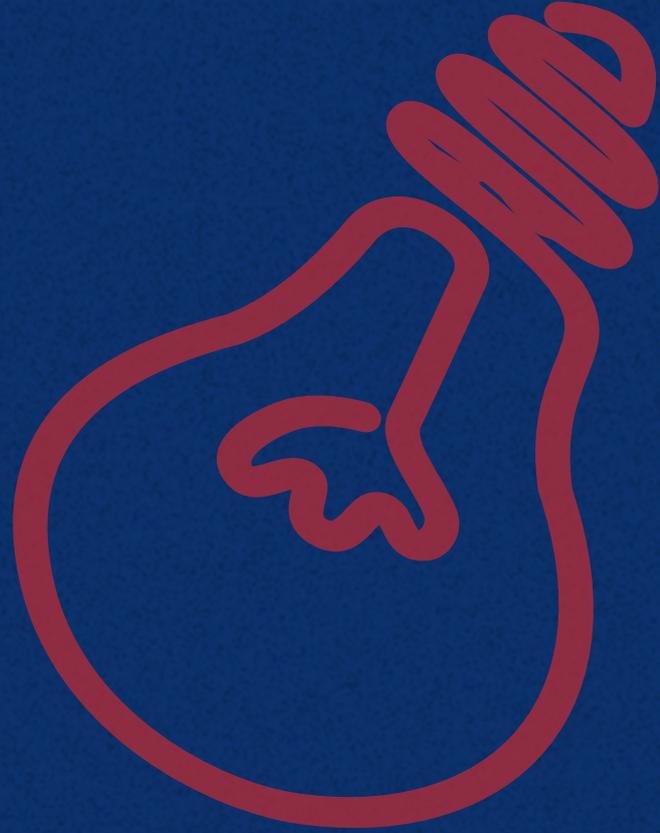
Fiche n°

03

**EXERCICES ET APPRENTISSAGES
POUR PRÉPARER
LE DÉBAT**



*fraternité
générale*



Introduction :



Dans cette fiche nous proposons une série d'exercices pour entraîner les participants à la pratique du débat. Pour une préparation approfondie nous conseillons de mettre en pratique certains de ces exercices avant de passer à l'organisation d'un débat avec le groupe sur un sujet précis.

Ces exercices peuvent toutefois être utilisés sans pour autant organiser un débat par la suite, car ils présentent tous des intérêts pédagogiques propres.



Sommaire



Exercice 1	
<i>Travailler l'argumentation</i>	03
Exercice 1 BIS	
<i>Contre-argumenter</i>	07
Exercice 2	
<i>Apprendre et repérer les arguments fallacieux</i>	09
Exercice 3	
<i>Vérifier les informations</i>	13
Autre type de débat :	
<i>Le Débat mouvant</i>	18
<i>Le Débat en « Cercle Samoan »</i>	21



Ce projet est soutenu par :

EXERCICES N°1



*Travailler
l'argumentation*

 *Temps :*
1H

 *Matériel :*
Ordinateur ou Papier et stylo

Résumé :



L'un des intérêts essentiels d'un apprentissage critique par le débat se situe dans la capacité des participants à interroger et organiser eux-mêmes leurs propres pensées. Tenter de donner son avis et son opinion sur une question sans être sûr de savoir ce que l'on pense présente le risque de déboucher sur la confusion et l'opposition affective (être en désaccord simplement par esprit de contradiction).

Préparer ses arguments et organiser sa pensée constitue donc l'une des premières étapes pour préparer un débat mais aussi plus largement dans la vie quotidienne, cela permet de s'entraîner à s'exprimer de manière claire.

Ainsi, il est possible d'entraîner ou d'inciter les jeunes à argumenter à travers des exercices simples afin qu'ils puissent d'abord forger leur esprit et leur parole, sans chercher à convaincre autrui. Cela passe tout d'abord en les encourageant à expliquer leurs points de vue et pas seulement de l'énoncer : « Dit nous pourquoi tu penses comme ça ! Pourquoi ce point de vue à plus de valeur à tes yeux ? ».

Il existe plusieurs manières d'entraîner un groupe à l'argumentation. Dans cet exercice, il sera demandé aux participants de présenter et d'expliquer une de leurs passions, de leurs pratiques ou de leurs goûts/préférences en argumentant le plus possible sur toutes les raisons qui en font leur préférence.



Objectifs :



- S'entraîner à développer des arguments pour soutenir une idée ;
- Apprendre à utiliser des éléments rhétoriques (la comparaison, l'exemplification etc.) ;
- Avoir un regard critique sur des arguments sans porter de jugement.

Variante :



- Il est possible d'inverser l'exercice pour inviter les participants à s'exprimer sur quelque chose qu'ils n'aiment pas.
- Faire tirer au sort des idées, des déclarations ou des opinions grâce à un chapeau dans lequel on aura placé des propositions et demander aux participants de les justifier/argumenter (par exemple : Manger du chocolat rend plus intelligent - Utiliser une trottinette électrique rend plus heureux, etc).
- Puisqu'il s'agit de l'expression d'un goût personnel, certains participants pourraient ne pas se sentir à l'aise devant les autres membres du groupe. Il est alors possible de modifier l'exercice pour leur demander de trouver des arguments qui vont dans le sens d'un point de vue ou d'une pratique qui n'est pas la leur.

Mise en place :



1. Faire choisir l'idée ou la pratique à argumenter par les participants (Faire circuler un chapeau avec des affirmations/opinions ou demander aux participants d'argumenter sur leurs préférences);
2. Temps de préparation des arguments par ordinateur ou sur papier (plus ou moins 30 min en fonction du besoin des participants);
3. Présentation et restitution du développement argumentatif par groupe ou par participant : soit à l'oral, ce qui pourrait constituer par exemple le début d'une forme de débat en invitant les autres participants à réagir, soit simplement par écrit.

Exemple

« Explique-moi, s'il te plaît, pourquoi est-ce que tu aimes les jeux vidéo » :



L'idée ici est d'inciter le participant à développer son point de vue, et de ne pas se limiter à l'expression d'un choix ou d'un goût personnel à une courte déclaration « c'est joli, ça me plaît, ou ça me divertit, j'aime bien ». Cela peut prendre la forme d'une liste d'arguments (quand bien même elle ne serait composée que d'un ou deux arguments très développés).

Avec cette liste d'arguments développés, on peut remarquer qu'il est possible d'utiliser certains éléments de la démonstration comme l'utilisation d'exemple pour appuyer une idée ou de la comparaison.

De plus, cette liste, même si elle n'est pas exhaustive nous permet de poser sur papier ou dans nos têtes les raisons qui expliquent nos choix et qui nous font agir.

Voici quelques exemples d'arguments pour exprimer son goût pour les jeux vidéo :



1. C'est un moyen de s'évader de la réalité du quotidien, comme pour un film ou un roman.
2. On peut vivre une aventure qui nous plonge dans un contexte différent, une époque différente, une histoire parfois profonde qui nous fait vivre des émotions, et c'est donc une richesse.
3. On peut jouer en collaboration avec d'autres joueurs, cela m'apprend donc la coopération, l'entraide, l'esprit d'équipe, etc.
4. Certains jeux permettent d'apprendre de nouvelles choses sur l'histoire par exemple comme avec la série de jeu « Assassin's Creed ».
5. C'est un loisir pratique car il ne demande pas beaucoup d'espace (une télévision et une console) contrairement à d'autres loisirs qui sont plus contraignants comme la planche à voile par exemple.
6. Le jeu vidéo permet aussi d'avoir un sentiment d'accomplissement et de réussite devant la difficulté lorsque je gagne ou lorsque je m'y reprends à plusieurs fois pour dépasser une difficulté. Cela enseigne la persévérance face à l'échec.

EXERCICE 1 BIS

Contre-argumenter



Afin d'approfondir l'exercice, Il est conseillé de poursuivre la démarche argumentative pour constituer une liste de contre-arguments (soit par le même participant soit en demandant à quelqu'un d'autre de le faire) sans que le groupe le sache au début de l'exercice.

Cet exercice en deux temps permettra donc à la fois de développer une argumentation en s'interrogeant soi-même (pourquoi je pense ça ? pourquoi j'aime ça ?) mais aussi de porter un regard critique sur nos pratiques ou nos idées.



Contre-arguments ou « nuances » :

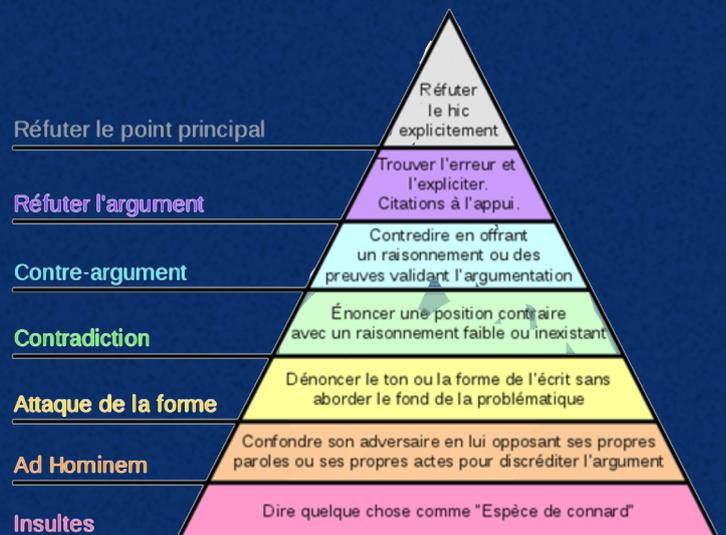
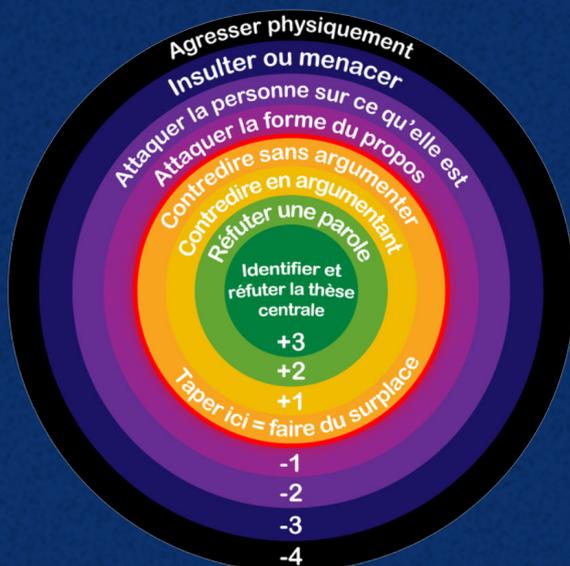


1. S'évader de la réalité peut parfois pousser à ne plus s'en soucier, ou à passer trop de temps sur les jeux lorsque la réalité est décevante ou stressante au lieu de trouver des solutions.
2. Il y a d'autres moyens de vivre une aventure ou une histoire profonde et il existe beaucoup de jeu où l'histoire n'est ni profonde, ni enrichissante mais au contraire violente et dangereuse comme la série des jeux « GTA » par exemple.
3. Jouer en collaboration c'est très bien mais le propre du jeu vidéo est souvent de vaincre un ennemi, il doit y avoir un perdant et un vainqueur. De plus, lorsque la collaboration ne se passe pas bien, on peut voir beaucoup de haine, de colère ou d'insultes envers ses coéquipiers ou les ennemis.
4. Le jeu vidéo n'a pas vocation à éduquer ou à donner des cours d'histoires, il y a d'autres moyens plus efficaces et « Assassin's Creed » a très souvent été critiqué pour son inexactitude historique.
5. C'est vrai que c'est un loisir pratique mais il est très coûteux, car les consoles et les jeux sont chers.

Remarque :



L'argumentation est un élément important de la communication et de la vie en société qui peut permettre de convaincre et de diffuser des messages positifs, mais peut aussi amener à la manipulation ou à la violence si l'on ne sait pas comment y répondre. Ici la « Pyramide de Graham » ou la « Cible de Graham » montre les différents niveaux de réponse à une argumentation.



EXERCICE N°2



*Apprendre
et repérer
les arguments
fallacieux*

 **Temps :**
1H

 **Matériel :**
Ordinateur ou Papier et stylo

Résumé :



Certains éléments ou arguments utilisés dans les discussions ou les débats ne sont pas toujours utiles à la discussion voire peuvent la ralentir ou la rendre totalement stérile. Qu'il s'agisse d'arguments trompeurs ou simplement d'erreurs de raisonnement, il convient de connaître ces phrases ou affirmations très courantes afin de mieux les repérer mais aussi et surtout afin d'éviter de les employer nous-même. D'une part cela permet de prendre conscience qu'ils ne servent pas au débat, mais aussi d'autre part de ne pas surinterpréter ou mal interpréter les arguments d'en face (comme avec l'exemple de l'homme de paille).

Objectifs :



- S'entraîner à développer des arguments pour soutenir une idée ;
- Apprendre à utiliser des éléments rhétoriques (la comparaison, l'exemplification etc.) ;
- Avoir un regard critique sur des arguments sans porter de jugement.

Contre-arguments ou « nuances » :



1. Avant de débiter l'exercice, il faudra constituer une « grille des arguments fallacieux » (voir ci-dessous) sur ordinateur en rassemblant d'un côté une liste de différents arguments fallacieux et de leur définition, et d'un autre côté une liste d'exemples pour les illustrer.
2. Donner la grille des arguments fallacieux imprimés sur papier ou sur un document Word sur ordinateur aux participants qui pourront travailler en groupe s'ils le souhaitent.
3. L'objectif de l'exercice sera alors de placer les exemples devant les bonnes définitions.
4. Une fois la grille remplie par les participants, vous pourrez vérifier tous ensemble les bonnes et les mauvaises réponses.
5. Pour aller plus loin, il est conseillé de demander aux participants de compléter la grille en trouvant d'autres exemples pour chaque définition (ils peuvent s'inspirer de l'actualité passée ou présente) afin d'approfondir l'exercice.

Liste de quelques arguments fallacieux



Il existe de nombreux sites qui répertorie tous les arguments fallacieux et les sophismes (parfois plus de 40). Cependant vous pouvez télécharger notre grille des arguments fallacieux :

Lien : <http://pedagogie.fraternite-generale.fr/documents-pedagogiques/>

● *Appel à l'autorité :*

Affirmer que quelque chose est vrai parce qu'une personne d'autorité non qualifiée ou non experte l'a également affirmé.

Exemple : « Manger de la viande est tout à fait éthique. C'est le Dalaï Lama qui le dit ».

● *Appel à la nature :*

Affirmer que quelque chose est vrai en utilisant une comparaison avec l'ordre « naturel » des choses.

Exemple : « L'homosexualité c'est contre-nature. Vous ne verrez jamais des animaux du même sexe copuler ». (Alors que c'est faux)

- *Conclusion hâtive :*
Conclure immédiatement sans tenir compte d'autres informations ou d'autres preuves évidentes et facilement vérifiables.
Exemple : « Le maire de ma ville n'est jamais disponible, je suis allé à son bureau 2 fois et il n'y était pas »
- *Généralisation abusive :*
Conclure une vérité générale en partant d'un exemple unique.
Exemple : « Une femme m'a coupé la route. Les femmes ne savent pas conduire ! ».
- *Appel à la tradition :*
Affirmer que quelque chose est vrai ou bien parce qu'on a toujours fait comme cela.
Exemple : « Le mariage, ça a toujours été l'union d'un homme et d'une femme. Le mariage homosexuel ne devrait donc pas être possible ».
- *Pente glissante :*
Considérer qu'un fait relativement raisonnable entraînera inévitablement une succession d'événements catastrophiques.
Exemple : « Si nous légalisons le cannabis, plus de gens vont commencer à consommer de l'héroïne ou de la cocaïne. Alors nous serons obligés de les légaliser aussi ».
- *Biais de confirmation :*
Sélectionner les preuves et les informations qui vont dans le sens de notre opinion en ignorant toutes les autres preuves contradictoires.
Exemple : « C'est une évidence que la terre est plate. La preuve, au bord de la mer, l'horizon est parfaitement plat ».
- *Faux dilemme :*
Présenter deux opinions opposées comme étant les seules options existantes alors qu'il existe des alternatives.
Exemple : « il faut être bon à l'école pour ne pas rater sa vie »
- *Charge de la preuve :*
Refuser de prouver la fiabilité de son argument et demander à son opposant de prouver que c'est faux à la place.
Exemple : « Je suis certain que les Illuminati existent et qu'ils sont responsables du réchauffement climatique. Prouvez-moi que j'ai tort ».
- *Homme de paille :*
Résumer ou créer une version simplifiée voir déformée de l'argument de l'opposant et ensuite argumenter contre cette version simpliste.
Exemple : « Les femmes et les hommes sont égaux en droit » devient « Pour vous les hommes doivent abandonner leur virilité devant les femmes ».

EXERCICE N° 3



*Vérifier les
informations*

 **Temps :**
1H

 **Matériel :**
**Ordinateurs pour les participants +
Vidéoprojecteur et tableau blanc**

Résumé :



Pour bien débattre, il faut être sûr des informations et des faits que l'on mobilise pour exprimer sa pensée et surtout être sûr que sa pensée soit fondée sur des informations exactes ou vérifiées. Nos opinions sur un sujet sont construites grâce aux informations que l'on reçoit, et devant l'explosion du marché de l'information (Gérald Bronner) du fait notamment des réseaux sociaux, il est important de savoir distinguer les informations fiables et factuelles des fausses informations qui viendraient nous tromper et ainsi manipuler ou orienter nos opinions sans ancrage avec la réalité.

Le débat et l'échange d'idées est aussi un moyen de partager des informations. Il se peut que lors d'une discussion, on prenne connaissance de fait ou d'événement dont on n'avait pas entendu parler auparavant. Il conviendra alors de les vérifier. Par ailleurs, il faut noter qu'à l'origine, le Fact-checking (la vérification d'information par des journalistes spécialisés) a été effectué en temps réel lors des débats dans les pays anglo-saxons afin d'éviter que les personnalités politiques ou publiques ne donnent de fausses informations (pourcentage, chiffres etc.)

Objectifs :



- Apprendre à repérer les fausses informations grâce à une méthode de vérification des informations ;
- Se familiariser avec le concept de source fiable et évaluer la fiabilité d'une information ;
- Porter un regard critique sur les informations que l'on rencontre ;
- Savoir distinguer les faits des opinions.

Mise en place :



1. Avant de commencer l'exercice, il faudra rassembler un certain nombre d'articles ou de publications pour que les participants puissent les vérifier. Pour cela vous pourrez simplement vous rendre sur les sites de Fact-checking comme « AFP Factual » (<https://factual.afp.com/>) ou le site <https://www.hoaxbuster.com/>
2. L'exercice débute par la présentation de la méthode de vérification des informations (ci-dessous), que l'on peut afficher sur un tableau grâce à un vidéoprojecteur. Il est aussi possible de trouver cette méthode et d'autres variantes sur les sites spécialisé (notamment sur le site des « Décodeurs du Monde »)
3. Ensuite, il faudra distribuer les différentes informations ou Fake News aux participants qui peuvent effectuer l'exercice en groupe. Il sera alors important de faire varier les informations vérifiées et les fausses informations afin que chaque groupe ou chaque participant puisse conclure s'il s'agit d'une Fake News ou non.
4. Après avoir laissé suffisamment de temps (40 min) à tout le monde pour effectuer les vérifications (5 Fake news et 5 informations vérifiées par exemple), les articles, déclarations ou informations seront présentées sur un tableau ou un mur grâce à un vidéoprojecteur et les participants devront indiquer à l'oral s'il s'agit d'une information vérifiée ou d'une fausse information et systématiquement justifier la réponse.
5. En fonction des résultats, il sera possible de déterminer quel groupe a été le meilleur Fact-checker en obtenant le plus de bonnes réponses et en justifiant correctement les réponses apportées.

Remarque :



Pour débriefer ou conclure l'exercice, il est important de rappeler que le Fact-checking présente certaines limites et qu'il ne s'agit pas d'un outil parfait. En effet, cette méthode de vérification n'est pas infaillible et pour certaines informations les Fact-checkers ne peuvent que transmettre des données issues d'autres organismes (comme par exemple pour indiquer le nombre exact de participant à une manifestation, cette méthode ne pourra s'appuyer que sur les chiffres de la préfecture ou des organisateurs de la manifestation).

Enfin, bien que extrêmement utile, cette méthode ne doit devenir un vecteur de vérité absolue ni représenter le monde de manière binaire (d'un côté le vrai, le bien et de l'autre côté le faux, le mal). Conserver un esprit critique par rapport aux informations sensibles et complexes est donc toujours essentiel (par exemple lorsqu'il s'agit des chiffres sur l'immigration, la fraude fiscale etc.).

Méthode de vérification des informations :



- *La nature du site* : Où a-t-on consulté l'information ? Les onglets "mentions légales" ou "à propos" permettent en général d'identifier le type de site que l'on consulte (blog, site humoristique, institutionnel, etc).
- *La source* : Remonter à l'origine de l'information. Bien souvent sur internet, les informations sont partagées, diffusées et parfois aussi déformées, décontextualisées ou interprétées. Il est donc important de trouver d'où est issue l'information à l'origine.
- *La date* : Regarder la date de publication de l'information. Avec les réseaux sociaux et internet généralement, les informations et les images persistent dans le temps et restent consultables/utilisables. Il n'est donc pas rare de voir une image ressortir pour illustrer une actualité alors que cette dernière date de plusieurs années. En ligne une information est rapidement dépassée ou a souvent été déjà vérifiée ou démentie
- *L'auteur* : Vérifier l'identité et la fiabilité de l'auteur de l'information. S'agit-il d'un journaliste ? Est-il spécialiste du sujet qu'il aborde ? Identifier son objectif et ses intentions. Cherche-t-il à nous informer ? Nous manipuler ? Nous vendre quelque chose ?
- *En résumé* : Être curieux, et être capable de remettre en question l'auteur

Recherche inversée dans google :



Souvent les informations les plus partagées sont celles que l'on retient le mieux et sont illustrées par des images, mais ces images peuvent elles aussi avoir été manipulées ou décontextualisées involontairement.

Pour pratiquer la vérification des informations pour les images, il est possible d'effectuer une recherche inversée. C'est-à-dire qu'il s'agit de rechercher si une image a déjà été publiée ailleurs sur le web et aussi à quel moment.

Ce processus permet souvent de révéler si l'image a été décontextualisée ou mal interprétée pour devenir une fausse information. Pour effectuer une recherche inversée, il suffit d'enregistrer une image sur son ordinateur, d'aller sur le site « Google Image » et ensuite de déplacer l'image enregistrée depuis le dossier téléchargement vers la barre de recherche de google image.

Ou encore, il est possible de cliquer sur « Importer une image », puis « Choisir une image » et de sélectionner l'image pour laquelle on souhaite faire une recherche.



Les médias et le Fact-Checking :



Appliquer cette méthode de vérification peut être chronophage, notamment devant le nombre d'informations qui nous arrivent chaque jour. Afin d'aider les participants dans leur vie quotidienne nous leur conseillons de suivre ces comptes spécialisés dans le Fact-checking directement sur les réseaux sociaux (Twitter, SnapChat ou même Instagram) :

- Les Décodeurs (Le monde)
- Factuel de l'AFP
- Hoaxbuster
- CheckNews (Libération)
- Les Observateurs de France 2
- Fact and Furious

AUTRE TYPE DE DÉBAT



Le Débat mouvant



Temps :

De 30 min à 1h en fonction du nombre de participants



Matériel :

Tableau pour y écrire la question/ affirmation + Bâton de parole (ou un objet pouvant remplir cette fonction)

Résumé :



Le débat mouvant est un type de débat souvent utilisé sur un public jeune car il permet de se déplacer dans l'espace, de ne pas rester immobile sur une chaise lors d'une discussion. En effet lors du débat mouvant les participants devront se positionner dans l'espace d'une pièce en fonction de leur opinion sur un sujet ou sur une question.

Objectifs :



- Permettre de dynamiser le public ;
- Rendre la pratique du débat plus interactive.

Mise en place :



1. Écrire la question ou l'affirmation sur un support visible par tous les participants (tableau). Il peut s'agir d'une question ou d'une affirmation (par exemple : La liberté d'expression doit permettre à absolument toutes les idées de s'exprimer)
2. Demander aux participants de se placer dans la pièce en fonction de leur position par rapport à la question/affirmation (par exemple à gauche si l'on est d'accord ou si l'on pense que la réponse est oui et à droite si l'on n'est pas d'accord ou si l'on pense que la réponse est plutôt non). Il est aussi possible de se positionner au milieu si l'on considère que la réponse à apporter doit être nuancée.
3. Une fois les participants positionnés, un bâton de parole sera donné à l'un des participants pour qu'il justifie sa réponse/sa position. Il faudra que sa réponse soit argumentée et si un des membres de son groupe souhaite compléter la réponse, il devra lever la main pour demander le bâton de parole. Ensuite c'est au tour de l'autre groupe de justifier leur position et ainsi de suite.
4. Enfin, il est tout à fait possible et même bienvenu que des participants se déplacent une nouvelle fois pour nuancer ou changer leur position. Si personne ne le fait spontanément, il est conseillé de leur proposer lorsque les justifications ont été données.

La liberté d'expression doit permettre à absolument toutes les idées de s'exprimer



D'accord



Pas d'accord

AUTRE TYPE DE DÉBAT



*Le Débat en
« Cercle Samoan »*



Temps :
Plus ou moins 1h en fonction du nombre de participants



Matériel :
Chaises + Tableau pour y écrire la question/affirmation + Micro (facultatif)

Résumé :



Idéal pour faciliter le débat avec un grand nombre de participants, le débat en cercle samoan est un type de débat qui s'inspire de la culture des Samoans un peuple vivant dans les îles du pacifique sud.

Avec cette méthode, appelée aussi « bocal à poisson », les participants sont répartis en deux groupes sous forme de deux cercles imbriqués l'un dans l'autre. Pendant que les participants positionnés sur le cercle intérieur (en général moins nombreux) débattent, les autres participants positionnés sur le cercle extérieur ne peuvent prendre la parole et doivent écouter les échanges et les discussions des membres du cercle intérieur. Pour intervenir, un membre du cercle extérieur doit venir prendre place sur une chaise laissée vide au sein du cercle intérieur (à ce moment un membre du cercle intérieur se lèvera volontairement pour laisser sa chaise vide).

Au sein du cercle intérieur, les règles élémentaires du débat s'appliquent (on ne coupe pas la parole, on s'exprime distinctement et on ne manque pas de respect aux autres participants).

Le rôle de l'animateur est essentiel pour veiller à ce que la parole circule entre tous les participants et pour assurer une rotation entre les membres des deux cercles afin que personne ne reste trop silencieux.

Objectifs :

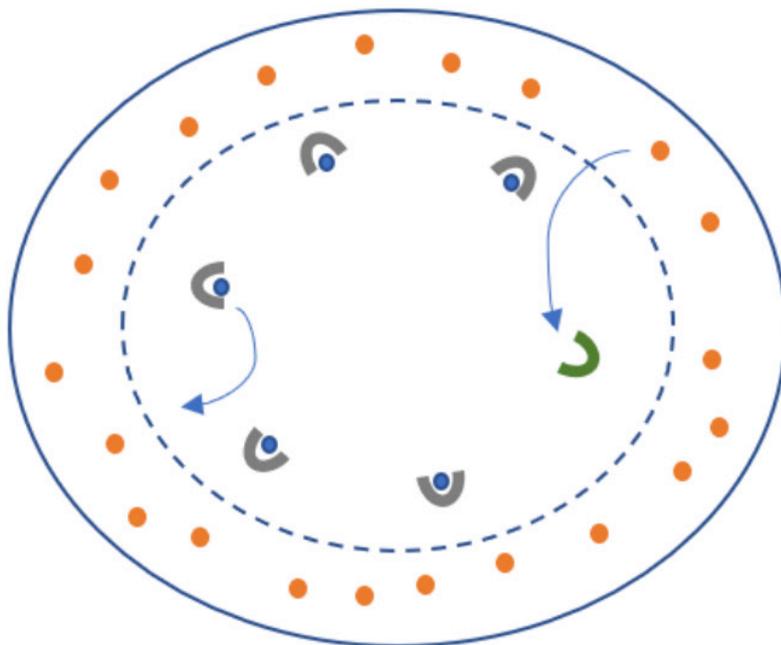


- Permettre à tous de prendre la parole et d'écouter les autres ;
- Appliquer les règles élémentaires du débat.

Mise en place :



1. Écrire la question ou l'affirmation au cœur du débat sur un tableau ou un support visuel.
2. Placer 5 ou 6 chaises en cercle au centre de la pièce pour que les premiers participants puissent s'asseoir et ouvrir le débat. Les autres participants peuvent aussi être assis sur des chaises dans un cercle extérieur plus grand.
3. Toujours laisser une chaise vide pour que le roulement puisse s'effectuer.
4. Pour commencer le débat, les premiers participants pourront donner des éléments d'introduction comme des définitions, le contexte ou la problématique posée par la question.





*Mouvement pour la fraternité
à travers des actions
culturelles, sportives, citoyennes
et éducatives.*

