

Écoles de la pensée

Workshop numérique

Mastère 1ère année Design Graphique

Campus La Fonderie de l'Image

Contexte :

Dans les années 60, le philosophe et professeur Matthew Lipman réfléchit à des méthodes et systèmes pratiques permettant au plus jeunes de s'initier à la pensée complexe. Sa « philosophie pour les enfants » n'est pas une version simplifiée de concepts ou grands auteurs, mais un enseignement particulier visant à engager le dialogue pour faire réfléchir les enfants par eux-mêmes. Cet engagement essaimera à travers le monde. Depuis quelques années, on assiste ainsi en France à de multiples initiatives visant à faire réfléchir les enfants. À la fin des années 90, des initiatives comme celles de Michel Tozzi (philosophe), de l'Éducation Nationale (rapport commandé par Luc Chatel) ou de l'Unesco font de cette question une priorité pour mettre en œuvre des actions au sein des temps scolaires. Pratiquement, les initiatives prennent souvent la forme d'ateliers de discussion organisés ou non dans le temps scolaire, ce dont rend compte le film *Ce n'est qu'un début* (2010). Parallèlement, des maisons d'édition comme *Les Petits Platon* développent des collections imprimées dédiées aux enfants. Comme l'indique le blog *Consomm'Action*, les approches éditoriales semblent alterner entre l'approche didactique par concepts (type manuel), et l'approche fictionnelle où il s'agit davantage de raconter des histoires à partir d'auteurs reconnus. L'enjeu principal est alors de dépasser la « vulgarisation » pour donner à comprendre « en acte » des pensées.

Demande :

Il vous est demandé de réfléchir à des modes de lecture et de dialogue à l'écran s'inscrivant dans le champ de l'activité éditoriale des livres de philosophie à destination des enfants. Vos projets devront aborder de front deux aspects distincts (éditorial + technique) que vous avez déjà travaillés lors du workshop *Thierry Kuntzel* en début d'année. Pour cette demande, compte tenu du temps court de cette semaine, vous ne travaillerez pas sur des supports imprimés.

L'approche numérique :

La généralisation des terminaux mobiles et des écrans de toutes tailles invite les designers à réfléchir *autour* de ces objets. Comment fait-on *avec* ces dispositifs dont les problèmes d'insertion et d'adaptation sont légion au sein des établissements scolaires ? Plutôt que d'occulter ces décalages d'époques dans une approche sacralisant l'imprimé, la tâche du designer n'est-elle pas au contraire de mettre à jour ce qui se joue dans le numérique ? Il s'agira, au sein de votre projet, de penser « en » numérique, depuis les possibilités des langages de programmation. Les débats autour du livre dit numérique montrent qu'il faut nous méfier d'un design trop soumis à des logiques économiques.

L'approche éditoriale :

Vous prendrez en charge le positionnement éditorial « en ligne » de vos contenus. À quelle(s) tranche(s) d'âge vos propositions s'adressent-elles ? Souhaitez-vous vous appuyer sur des personnalités et/ou sur des concepts-clés (ou sur autre chose) ? Que proposez-vous comme *exercices* ? Quels sont les objectifs pédagogiques (étymologiquement : « conduire les enfants ») de votre projet ? Que souhaitez-vous donner à apprendre ? Donnez-vous à lire, à voir ou à entendre des extraits de textes déjà existants ? S'agit-il de temps inscrits dans le contexte scolaire, ou non ? Si vous devez écrire des contenus spécifiques, qui se chargera de leur rédaction ? Quelle sera la longueur des éléments rédigés ? Quel(s) sens ont les éventuels contenus visuels, animés ou vidéos ? Quelles interactions proposerez-vous ? Ces questions non-exhaustives feront l'objet d'une note d'intention écrite. Cette phase de positionnement sera discutée avec [@NicolasLoubet](#) le mercredi 27 mars.

L'approche technique :

Votre projet peut prendre les formes suivantes, sans que cela ne soit limitant : site web, site web multi-résolutions, site mobile, application téléphone/tablette, tv app, site projeté (projecteur vidéo), multi-écrans (Ubuntu Mobile) etc. Vous pouvez travailler les vidéos, animations, sous-titres, documents audio, etc. Vous donnerez à comprendre aussi fidèlement que possible vos propositions (croquis, wireframes, templates, prototypes fonctionnels, etc.). Vous argumenterez les choix techniques afin de rendre votre projet le plus réaliste possible. Pour cela, vous réaliserez une fiche qui comprendra des indications techniques précises (langages de programmation, CMS, prod. vidéo, etc.), ainsi qu'un budget prévisionnel et un planning évaluant les principales phases de la réalisation effective du projet. Le dossier technique et financier fera l'objet d'une validation par un invité extérieur le jeudi 28 mars.

Objectifs généraux

Ces trois phases de réflexion correspondent à ce que l'on attend d'étudiants en mastère, à savoir dépasser la simple « mise en forme » de contenus et de « réponses à une commande ». Vous devez être capable de prendre en charge et de reformuler des commandes ouvertes au sein d'un contexte professionnel maîtrisé, et être source de proposition pour vos interlocuteurs. Le travail en équipe sera aussi l'occasion de tester (à nouveau) vos facultés à faire émerger des propositions singulières.

Organisation de travail :

26 étudiants > 5 groupes de 4 personnes + 2 groupes de 5 personnes, soit 6 projets au total. Vous travaillerez autant que possible avec des outils partagés (Dropbox, Google Drive, etc.).

Chaque groupe comprendra une répartition des rôles (à définir entre-vous) :

- **L'éditeur** : c'est lui qui devra assumer et justifier le positionnement du projet. Il possède une vision précise des attendus pédagogiques. C'est lui qui écrit les contenus texte et argumentaires du projet. Il décide également à quels philosophes/écrivains faire appel.
- **Le graphiste** : possédant une bonne culture web, il aura à charge la formalisation des contenus visuels et animés. Travaillant en lien étroit avec le développeur, ses propositions doivent être pertinentes conceptuellement et techniquement (ergonomie, faisabilité, etc.).
- **Le développeur** : il assure la validation technique du projet et réalise les prototypes fonctionnels. Esprit curieux et polyvalent, il sait chercher l'information sur des sites spécialisés, sur Twitter, etc.
- **Le coordinateur** : il réalise le budget prévisionnel et le rétroplanning « fictif » du projet s'il devait vraiment être réalisé. Durant le temps du workshop, le coordinateur assure que les délais seront tenus et organise la mise en commun des fichiers. Il cherche en dehors de l'équipe des experts divers pour valider des concepts ou budgeter des compétences à pourvoir. Le coordinateur assurera également la restitution de toutes les étapes de travail aux équipes pédagogiques.

Rendus :

Une note d'intention écrite (de une à quatre pages). Elle comprendra :

- La répartition des rôles au sein du groupe (deux à trois lignes chacun)
- Le positionnement éditorial (choix des contenus et validité pédagogique)
- Votre « approche du numérique » : Évitez les généralités et banalités pour donner à comprendre en quoi le choix du numérique fait sens par rapport à votre projet.
- Votre "business model" (modèle économique) : Quelle est votre position ? Agence, service culturel, musée, etc. ? Votre projet sera t-il payant, semi-payant (*freemium*), avec des pubs ? Répondez-vous à un appel d'offres ? Quels partenariats pouvez-vous envisager pour trouver des sources de financement et dynamiser la visibilité du projet ?

Un rétroplanning du projet tel qu'il serait s'il devait être effectivement réalisé. Les grandes étapes de travail, données à voir sous forme de [diagrammes de Gantt](#).

Un budget prévisionnel : aspects rédactionnels, techniques, graphiques, droits d'auteurs, mise en ligne, etc. Qui allez-vous contacter (téléphone, mail, Twitter) pour trouver ces informations ? +

Un prototype fonctionnel aussi réaliste que possible (avec vos moyens), accompagné si besoin de schémas, *storyboards*, *templates*, etc. Le prototype peut ne porter que sur un aspect du projet envisagé (la demande initiale est toujours à dépasser).

Planning du workshop :

Lundi 25 mars :

14h-17h : Lancement du workshop numérique

Mardi 26 mars :

9h-13h : Workshop (recherches)

(14h-17h : Cours d'anglais)

Mercredi 27 mars :

9h-12h : Discussion des hypothèses de recherche avec [@NicolasLoubet](#)

13h-15h : Développement des hypothèses

15h-17h : Labo (travail en autonomie)

Jeudi 28 mars :

9h-11h : Développement des hypothèses de recherche

11h-17h : Validation technique des projets et expertise sur les jeux vidéo avec un spécialiste

"développeur informatique" [@emerika](#) + Début des formalisations graphiques

PAUSE

(Vendredi 29 mars : Pas cours.)

Vous avez deux semaines "libres" pendant lesquelles vous tiendrez compte des remarques formulées pour développer et prototyper vos projets (échanges possibles par mail et Twitter avec les invités + docs en ligne partagés).

Lundi 15 avril :

14h-17h : Découverte des projets "avancés", préparation des oraux.

Mardi 16 avril :

9h-12h : Jury du workshop avec Adeline Goyet, Anthony Masure et deux intervenants extérieurs. Nous profiterons de ce moment pour valider les invités des tables-rondes du 1er juin.

« *L'école n'a pas de tâche plus importante que d'enseigner la rigueur de la pensée, la prudence du jugement, la logique du raisonnement.* »

— Nietzsche.

« *Les enfants tapent sur des casseroles, ils apprennent à trier des objets, ils apprennent à jouer avec les couleurs. On va, et sans complexe, appeler ça de la musique, des mathématiques, du dessin, tant de matières qui existent déjà chez les plus grands. J'aimerais tout simplement dire que la philo ne se cantonne pas à la terminale, on commence à philosopher dès qu'il y a une exigence de rigueur de pensée.* »

— [Edwige Chirouter](#), professeur de philosophie.

« *Le fait que les enfants acquièrent très jeunes l'esprit critique, l'autonomie à la réflexion et le jugement par eux-mêmes, les assure contre la manipulation de tous ordres et les prépare à prendre en main leur propre destin. Ce sont les enfants qui sont les plus exposés aux médias, à la publicité.*»

— [Yersu Kim](#), Directeur, Division de la Philosophie et de l'Éthique, UNESCO, 1999.

« *Mais l'enfant n'est nouveau que par rapport à un monde qui existait avant lui, qui continuera après sa mort et dans lequel il doit passer sa vie. Si l'enfant n'était pas un nouveau venu dans ce monde des hommes, mais seulement une créature vivante pas encore achevée, l'éducation ne serait qu'une des fonctions de la vie et n'aurait pas d'autre but que d'assurer la subsistance et d'apprendre à se débrouiller dans la vie, ce que tous les animaux font pour leurs petits.* »

— Hannah Arendt, « La crise de l'éducation », dans : *La Crise de la culture*, Gallimard, 1989, p. 238.

« *L'enfant attendu, ou espéré, par le professeur n'est pas celui qui se présente à l'école. Le professeur le voudrait déjà attentif. [...]. En conséquence, le travail méthodique nécessaire, c'est de produire cette dimension de l'attention, c'est d'instituer cette attention sans laquelle l'indispensable professorat ne suffirait pas. [...] Il ne s'agit donc pas d'embarquer l'enfance, de la mener en bateau, mais de la rencontrer, plus précisément d'être à la rencontre. [...]. Faire par conséquent une remarque au moment opportun, à l'occasion. La pédagogie se tient dans des remarques. Ce mot dit assez qu'elle ne consiste pas en corrections, mais dans une façon de relever. Sans doute faut-il pour cela se rendre soi-même disponible, s'arrêter ou s'interrompre. [...]. L'enfant rencontré est donc ce lui qu'une remarque aura arrêté dans ses activités et ses sollicitations. Cet enfant est ainsi sorti de son état (élevé) et mis en mesure de se retourner sur ce qu'il faisait.* »

— Pierre-Damien Huyghe, « L'enfance réclamée », *Le Télémaque*, 1996.

ANNEXES

- Des émissions radio de France Culture sur l'éducation
- Pierre-Damien Huyghe, « Enseigner, Lire, Écrire »
- Pierre-Damien Huyghe, « Cultures et utilités »
- Pierre-Damien Huyghe, « Le débordement scolaire »
- Pierre-Damien Huyghe, « L'enfance réclamée »
- Lev Manovich : Extrait Exploration/Navigation

Ressources web :

- [Philosophie magazine](#) : Le magazine de référence (pour adultes)
- [Les Petits Platon](#) : Collection de livres imprimés ([catalogue PDF](#))
- [Ce n'est qu'un début](#) : Film-documentaire + Articles-interviews
- « [Philosophie pour les enfants](#) » (Wikipédia)
- « [Qu'est-ce que la philosophie pour les enfants ?](#) »
- « [Québec : la Philosophie pour enfants : fondements, bénéfiques et apports](#) »
- « [La philosophie pour enfants comme remède à notre société](#) »
- [Liste de liens](#) (qualité variable)
- [Une autre liste](#) (Pearltrees)

Quelques définitions :

Sources : *Dictionnaire historique de la langue française* d'Alain Rey

ÉCOLE n. f. est emprunté (v. 1050, escole) au latin classique schola, lui-même pris au grec skholê dont il garde les emplois, désignant aussi le lieu où l'on enseigne et signifiant en bas latin « corporation, compagnie ». Le grec skholê exprime d'abord l'idée de loisir (rendu en latin par ludus), puis celle d'activité intellectuelle faite à loisir : c'est le cas, par exemple, des discussions scientifiques chez Platon, opposées aux jeux. *(page 3214 du PDF)*

ENFANT n. m. est la francisation (en-) (XIe s.) de l'emprunt très ancien infans (fin Xe s.) au latin classique infans, infantis, à l'accusatif infantem ; le mot signifie proprement « qui ne parle pas » ; il est formé de in-, préfixe négatif, et du participe présent de fari « parler », qui se rattache à une importante racine indoeuropéenne signifiant à la fois « éclairer » (→ phéno-, phénomène) et « parler » (→ aphasie, emphase, fable). En latin classique, infans a désigné l'enfant en bas âge, puis le jeune enfant ; il a remplacé en bas latin puer, puella « enfant de 6 à 14-15 ans » et liberi « les enfants, par rapport aux parents ». *(page 3369 du PDF)*

ENSEIGNER v. tr. est issu (1050) du latin populaire insignare, altération du latin insignire « indiquer, désigner », dérivé de l'adjectif insignis, de signum (→ enseigne, signe). Enseigner a d'abord, comme le latin insignire, correspondu à « faire connaître par un signe » (1050), valeur qui ne survit que régionalement, remplacée par renseigner. Par extension, le verbe s'est employé (1165-1170) pour « instruire (qqn) », encore au XIXe s. ; il prend ensuite les valeurs d'« apprendre à qqn » (v. 1200) d'où, au XVIIe s., enseigner que (1690) et de « transmettre des connaissances à (un élève) » (XVIIe s.). En emploi absolu enseigner signifie (fin XVIIIe s.) « être enseignant ». *(page 3392 du PDF)*

PÉDAGOGIE n. f. est emprunté (1495) au dérivé grec paidagôgia « direction, éducation des enfants ». D'abord employé pour « instruction, éducation concrète des enfants », pédagogie désigne aujourd'hui la science de l'éducation des jeunes, l'ensemble des méthodes qu'elle met en oeuvre (1611) et la qualité du bon pédagogue. *(page 6755 du PDF)*

INSTRUIRE v. tr. est la réfection (1346, instruit) en in- d'un emprunt francisé enstruire (1re moitié XIIe s.), dont la finale est adaptée d'après construire, au latin classique instruere « assembler dans », « disposer » et spécialement, dans le vocabulaire militaire, « munir, outiller, équiper », puis en latin impérial et par figure « enseigner » ; ce verbe est formé de in- (→ 2 in-) et de struere « disposer par couches », « arranger, ranger » et « bâtir, dresser » ; la base stru- se rattache peut-être à la racine indoeuropéenne ster- « étendre » (→ estrade). Le verbe est introduit avec le sens littéraire de « former l'esprit de qqn par des préceptes, des leçons » ; il s'emploie (v. 1200) dans instruire qqn de qqch. « mettre qqn en possession d'une connaissance particulière » (1592, s'instruire, Montaigne), d'où le sens de « dispenser un enseignement à (qqn) » *(page 4814 du PDF)*

PENSER v. est une forme savante provenant (v. 980) du latin pensare, fréquentatif de pendere (→ pendre), signifiant aussi « peser » (→ peser) d'où, par deux développements différents, « contre-balancer, payer » et, dans le domaine intellectuel, « évaluer, apprécier » d'où « réfléchir, méditer » (VIe s.). *(page 6803 du PDF)*

Groupes :

#1

Nathan (éditeur)
Emilie (graphiste)
Lucie (Coordinateur)
Anaïs (développeur)
Héloïse (développeur)

#2

Raphaël (éditeur)
Aurore (graphiste)
Rudy (coordinateur)
Arnaud (développeur)
Sylvie (développeur ?)

#3

Delphine (éditeur)
Cindy (graphiste)
Manon (coordinateur)
Caroline (développeur)

#4

Marie (éditeur)
Alizé (graphiste)
Jérôme (coordinateur)
Emmanuelle (développeur)

#5

Clémence (éditeur)
Julia (graphiste)
Anne-Hortense (développeur)
Yannis (Développeur)

#6

Gaëlle-Anne (éditeur)
Zoé (graphiste)
Ilona (Coordinateur)
Marion (développeur)
Thomas (développeur)