



Debate Challenge A1

Je peux trouver des arguments pour mon opinion et les intégrer dans une discussion.

Entrepreneurial Civic Education



Parlons – Débattons et Philosophons

En réfléchissant à un certain sujet et en discutant de manière structurée, les élèves renforcent leurs capacités et augmentent leur tolérance. Le sujet est brièvement présenté, puis il est temps de passer à la « boîte à philosopher ». Finalement, ils vont jouer au ping-pong avec leurs arguments- par exemple au sujet des sacs plastique ou la télévision.



Matériel pour les enseignants

Les documents décrivent les différentes étapes du déroulement du challenge de manière détaillée afin de permettre une mise en œuvre immédiate dans la salle de classe. Le matériel pour les enseignants est utilisé en parallèle du matériel pour les élèves (= fiches de travail).

Le signe « ➡ » désigne des exercices facultatifs destinés à approfondir les connaissances. Les fiches de travail correspondantes se trouvent dans le document « Matériel complémentaire pour les élèves ». Tous les documents sont disponibles sur le site web www.youthstart.eu.

Programme Youth Start Entrepreneurial Challenges

basé sur le modèle TRIO pour l'entrepreneuriat – www.youthstart.eu

Core Entrepreneurial Education				Entrepreneurial Culture						Entrepreneurial Civic Education	
	Idea Challenge		Hero Challenge		Empathy Challenge		Storytelling Challenge		Buddy Challenge		My Community Challenge
	My Personal Challenge		Lemonade Stand Challenge		Perspectives Challenge		Trash Value Challenge		Open Door Challenge		Volunteer Challenge
	Real Market Challenge		Start Your Project Challenge		Extreme Challenge		Be A Yes Challenge		Expert Challenge		Debate Challenge

Le modèle TRIO est une approche d'apprentissage globale qui couvre trois domaines :

« **Core Entrepreneurial Education** » fait référence à la qualification de base de la pensée et de l'action entrepreneuriale : la capacité de développer des idées propres et de les mettre en œuvre de manière flexible et innovante.

« **Entrepreneurial Culture** » promeut une culture d'ouverture à l'innovation, d'empathie, de travail d'équipe et de créativité, d'orientation vers les objectifs et d'initiative propre, mais aussi de prise de risques et de conscience du risque.

« **Entrepreneurial Civic Education** » désigne le renforcement de la compétence sociale en tant que citoyen(ne), la responsabilité envers soi-même, les autres et l'environnement.

Chaque challenge fait partie de l'une des **18 familles de challenges** associées à l'un des niveaux du modèle TRIO. Une famille de challenges peut comprendre plusieurs challenges à différents niveaux d'apprentissage. Les désignations utilisées dans le matériel pédagogique peuvent être classées comme suit :

Niveau primaire (A1), niveau secondaire I (A2), différents niveaux (B1, B2 et C1) au sein de niveau secondaire II. Le niveau suivant respectif se base à chaque fois sur le niveau précédent.



Fiche méthodologique

Sujet	Parlons – Débattre et philosopher
Niveau	A1
Famille de challenges	<p>"Debate Challenge" - pour une culture de discussion constructive</p> <p>Si vous voulez débattre équitablement, vous avez besoin de règles claires. Ceux qui veulent convaincre les autres ont besoin de bons arguments et de bonnes pensées. Les enfants du niveau primaire trouveront l'inspiration dans "Boîte à philosopher" pour laisser libre cours à leurs pensées et les échanger entre eux. Au collège, les élèves apprennent à prendre des décisions démocratiques malgré les divergences d'opinions. Les adolescents de l'école secondaire prennent des positions opposées dans le club de débat et en discutent à l'aide d'un ensemble de règles fixes.</p>
Durée	<p>2–3 leçons</p> <p>Unités supplémentaires : Pour décider individuellement - en fonction du nombre de sujets utilisés dans le "débat de ping-pong" (fiche d'information 2).</p>
De quoi s'agit-il – l'idée sous-jacente	<p>Les défis du débat sont, d'une part, d'expliquer clairement ses propres arguments et, d'autre part, de résister aux réfutations du côté opposé. Le débat ne connaît pas de limites d'âge : même les plus jeunes peuvent argumenter sur un sujet tel que « Devrait-il y avoir un uniforme scolaire ? » et apprendre à se tenir devant un public et à convaincre les autres par un discours. Le « Ping-Pong-Débat » est un bon exercice pour les enfants et est un précurseur du «club de débat » (niveau B2). Débattre et philosopher sont une bonne combinaison. Par exemple, les enfants apprennent eux-mêmes à développer des questions philosophiques et à les regarder sous des angles différents. En outre, ils renforcent leur compréhension du problème, leur capacité à juger et à articuler et, last but not least, leur tolérance envers les autres à travers un débat commun. La recherche montre que l'apprentissage de la «mobilité» cognitive permet d'obtenir de meilleurs résultats en allemand et en mathématiques et renforce l'intelligence socio-émotionnelle: les enfants qui «philosophent» sont plus mûrs, tolérants et plus ouverts que ceux qui ne le font pas .</p>



Entrepreneuriat - les compétences selon le cadre de références	<p>Je sais analyser un sujet sous différentes perspectives.</p> <p>Je sais développer des avantages et des inconvénients pour un sujet.</p> <p>Je sais reconnaître des domaines où je suis bon.</p> <p>Je sais sympathiser avec moi-même et les autres.</p> <p>Je sais travailler avec les autres.</p>
Compétences linguistiques	<p>Je sais écouter et résumer ce que j'ai entendu.</p> <p>Je sais faire face à ce que j'ai entendu.</p>
Lexique (sur des affiches pédagogiques)	Philosophie, débat, opinion, réflexion
Vérification des compétences	<ul style="list-style-type: none"> • La "boîte à philosopher" peut-être utilisée pour différentes sessions d'apprentissage. • Le "débat de ping-pong" peut être répété plusieurs fois sur des sujets différents.
Conditions d'admission	Aucune
Le corps et l'esprit	Sous le lien suivant, vous trouverez des exercices courts et simples pour l'activation et la concentration ainsi que pour augmenter la sensibilisation (y compris de courtes vidéos). Selon la situation, choisissez un ou plusieurs exercices de l'offre: www.youthstart.eu
Préparation	<ul style="list-style-type: none"> • Copier le matériel pour les élèves une fois par élève • Préparer une "boîte à philosopher" (voir fiche d'information 1 en suivant cette fiche technique) • Flipchart pour les sujets du « débat Ping-Pong » • Papier et crayons pour les enfants • Télécharger le film d'animation "Knietsche und die Schicksal" ou tout préparer pour que le film soit vu et discuté (avec les enfants) : www.planet-schule.de/sf/filme-online.php ? row = 1314 & films = 9205 & page = 2
Exécution	
Étape de travail 1	<p>Philosophie pour les débutants</p> <p>Feuille de travail « Philosophes vous rend heureux - et intelligent » : Dans ces documents pour les étudiants, il y a dix petits exercices pour vous initier à la philosophie.</p>
Étape de travail 1	<p>Philosopher avec la « boîte à philosopher » (Fiche d'information 1)</p> <p>Dans une « boîte à philosopher » il y a des cartes de deux tailles différentes. Sur les plus petites il y a les différents sujets, sur les plus grandes les</p>



	instructions, ce que les enfants devraient faire sur le sujet. Grâce à cet exercice, les enfants (seuls ou ensemble) répètent leurs connaissances et les mettent en réseau. Ils créent des ordres et réfléchissent intensément. Ils se parlent et s'écoutent les uns les autres. D'une manière détendue et ludique, ils apprennent à formuler leurs pensées.
Étape de travail 2	<p>Des sujets qui touchent (voir la fiche d'information 2)</p> <p>a) Dresser une liste de sujets avec les enfants à propos desquels ils veulent parler / philosopher / débattre. La liste peut être complétée à tout moment si un sujet dans la classe ou l'environnement est considéré comme intéressant.</p> <p>b) Proposer des sujets individuels au début, afin que les enfants apprennent à connaître la forme de la formulation : « Est-ce chaque pause devrait être prolongée à 15 minutes ? »</p>
Étape de travail 3	<p>« Débat Ping-Pong » (par sujet environ 15 minutes)</p> <p>Deux variantes sont possibles, soit mener le « débat Ping-Pong » en petites équipes, soit ensemble dans l'ensemble de la classe - ce dernier ayant l'inconvénient d'imposer des temps d'attente.</p> <p>Processus du débat :</p> <p>Temps de préparation - sujet sous différentes perspectives : Le sujet est présenté, chaque enfant (éventuellement dans un travail en partenariat) devrait réfléchir à des arguments pour et contre et prendre des notes (environ 5 minutes).</p> <p>Premier orateur – Argumentaire : Un premier enfant commence le « débat Ping-Pong » par un discours et ouvre ainsi le débat. Il explique de quoi il s'agit et apporte un argument pour. Un seul argument est avancé, que l'orateur a choisi pour lui-même. Durée : 1-2 minutes.</p> <p>Deuxième orateur - Écoute, répétition et contre-argument : un deuxième enfant répète l'argument entendu et introduit un argument contraire. Il est intéressant de voir si l'enfant peut réfuter l'argument cité.</p> <p>Prochain orateur - Écoute, répétition et argumentation: Deux orateurs ont pris la parole. L'orateur suivant répète l'argument contre et présente à nouveau un argument pour. Ainsi s'installe le ping-pong des arguments. Il est important que les arguments soient répétés dans chaque cas afin de pratiquer l'écoute.</p> <p>Autres tours - Aperçu : Les enfants devraient apporter de nouveaux arguments. Un "débat Ping-Pong" dure un maximum de 15 minutes et devrait être mené rapidement. Dans un débat, vous pouvez donc impliquer 10 enfants. Ensuite, vous devriez faire un autre "débat de ping-pong" afin que les enfants pratiquent bien le processus de réflexion suivant : "reconnaître le problème - trouver des arguments - premier argument - écouter, répéter et argument suivant qui repose sur l'argument précédent."</p>

Debate Challenge A1

Youth Start Entrepreneurial Challenges



Étape de travail 4	<p>Auto-évaluation</p> <p>Pour l'auto-évaluation des élèves, un « débat Ping-Pong » séparé devrait être organisé dans lequel ils échangeront leurs expériences et en débattront.</p>
Contexte inhérent au programme de challenges	<p>Ce défi fournit une introduction aux défis du débat des niveaux d'apprentissage supérieurs. Dans l'environnement, les défis des familles « Idea », « Empathy », « Be a YES » et « Storytelling » sont également recommandés.</p>
Liste de liens	<p>Concernant le projet Youth Start Entrepreneurial Challenges : www.youthstartproject.eu</p> <p>Matériel de cours supplémentaire (films inclus) : www.youthstart.eu</p> <p>"Philosopher avec les enfants - Hans-Joachim Müller » :</p> <p>Partie 1 - www.youtube.com/watch?v=jmunMFozpK8</p> <p>Partie 2 - www.youtube.com/watch?v=sngF08bTTdI&feature=related</p> <p>"Canard, mort et tulipe » :</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=jhgyCbE3OXs</p> <p>"A propos des pauvres et des riches » :</p> <p>www.youtube.com/watch?v=vc6CriUPeJ0&annotation_id=annotation_48588&src_vid=AFjICyvwnZw&feature=iv</p> <p>"Knietsche explique le monde » :</p> <p>www.planet-schule.de/sf/filme-online.php?film=9205</p> <p>"Knowledge Pool Knietsche, le plus petit philosophe du monde » :</p> <p>www.planet-schule.de/wissenspool/knietsche-der-kleinste-philosoph-der-welt/inhalt.html</p> <p>Toutes les expéditions avec Knietsche en un coup d'œil :</p> <p>www.planet-schule.de/wissenspool/knietsche-der-kleinste-philosoph-der-welt/inhalt/sendungen.html#</p>



Conditions d'utilisation	<p>L'ensemble du matériel pour les enseignants et les élèves développé dans le cadre du « Youth Start Entrepreneurial Challenge » est sous licence Creative Commons. Vous pouvez reproduire et redistribuer les documents dans tous les formats ou sur tous les supports à condition de respecter la bonne dénomination. Il est interdit d'utiliser le matériel à des fins commerciales. Vous pouvez éditer les documents, mais les distribuer uniquement sous la même licence que l'original. Les détails exacts concernant l'octroi de licences sont disponibles sous http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de</p> <p>Que ce soit pour la mise en réseau avec les partenaires nationaux et leurs offres ou pour soutenir la mise en œuvre, l'équipe de Youth Start se réjouit d'ores et déjà de vous compter parmi ses contacts.</p> <p>Adresse e-mail : office@ifte.at</p>
Auteurs Éditeurs	Ingrid Teufel (auteur), Johannes Lindner (auteur), Eva Jambor (éditeur)
Graphisme	Valentin Mayerhofer (layout), Peter Stromberger (pictogrammes)
Traduction rédaction	Martin Obermayr (rédaction)



Fiche d'information 1 : „Boîte à philosopher“

La tâche est effectuée avec deux types de cartes (Pour un échantillon de l'élaboration d'une "Boîte à philosopher" voir ci-dessous) :

Petites cartes : Termes tirés de situations d'apprentissage actuelles ou plus anciennes,
Exemples :

<i>affaires</i>	<i>produit</i>	<i>caisse</i>
<i>publicité</i>	<i>argent</i>	<i>étiquette</i>

Grandes cartes : Instructions sur ce que les enfants devraient faire avec les sujets sur les petites cartes.

<i>Tire deux cartes. Quelles similitudes peux-tu voir?</i>	<i>Tire deux cartes. Quelles différences peux-tu voir?</i>	<i>Tire deux cartes. Raconte une histoire dans laquelle les deux choses se produisent.</i>
<i>Dessine deux cartes. Dis une phrase dans laquelle les deux choses se produisent. (Écris-le.)</i>	<i>Tire une carte. Pense à un nouveau nom drôle et approprié pour cette chose.</i>	<i>Tire une carte. Quelle est ton opinion à propos de cette chose ?</i>
<i>Tire une carte. Qu'est-ce qui est positif (bon) ?</i>	<i>Tire une carte. Qu'est-ce qui est négatif (mauvais)?</i>	<i>Tire une carte. Que sais-tu à ce sujet? (Cela doit être vrai!)</i>
<i>Tire une carte. Que peux-tu en faire?</i>	<i>Tire une carte. Dessine quelque chose de très typique à ce sujet.</i>	<i>Tire une carte. Imagine, tu es enchanté par cette chose. Dis-moi comment tu te sens.</i>
<i>Tire une carte. Cette chose n'aime rien du tout. Quoi ?</i>	<i>Tire une carte. Quelle est la tâche de la chose?</i>	<i>Tire une carte. Imagine, cette chose n'existe pas. Que se passe-t-il ?</i>
<i>Tire une carte. Que peux-tu faire de bien pour cette chose ?</i>	<i>A deux, piochez chacun une carte. Imaginez que vous êtes l'une des deux choses. Essayez de vous convaincre mutuellement d'être plus important.</i>	<i>Tire une carte. Imagine, tu es la chose. Quel souhait as-tu?</i>



Modèle pour la préparation de la „boîte à philosopher“



**Tire deux cartes
d'une boîte.
Quelles similitudes
les choses ont-elles?**

Philosopher avec un ou deux enfants. Écrivez les similitudes dans des mots-clés sur un morceau de papier, écrivez votre nom dessus et donnez-le-moi.

**Tire deux cartes
d'une boîte.
Quelles différences
les choses ont-elles ?**

Philosopher avec un ou deux enfants. Notez les différences dans les mots-clés sur une feuille de papier, écrivez votre nom dessus et donnez-le-moi.

**Tire deux cartes
de deux boîtes.
Quelles similitudes
les choses ont-elles ?**

Philosopher avec un ou deux enfants. Écrivez les similitudes dans des mots-clés sur un morceau de papier, écrivez votre nom dessus et donnez-le-moi.

**Tire deux cartes
de deux boîtes.
Quelles similitudes
les choses ont-elles ?**

Philosopher avec un ou deux enfants. Notez les différences dans les mots-clés sur une feuille de papier, écrivez votre nom dessus et donnez-le-moi.

Debate Challenge A1

Youth Start Entrepreneurial Challenges



<p>Tire deux cartes d'une boîte. Laquelle des choses est plus importante ?</p> <p>Philosopher avec un ou deux enfants. Notez les différences dans les mots-clés sur une feuille de papier, écrivez votre nom dessus et donnez-le-moi.</p>	<p>Tire deux cartes d'une boîte. Laquelle des choses existe déjà depuis longtemps ?</p> <p>Philosopher avec un ou deux enfants. Notez les différences dans les mots-clés sur une feuille de papier, écrivez votre nom dessus et donnez-le-moi.</p>
<p>Tire une carte et écris un récit d'aventures à ce sujet.</p> <p>Rends-moi l'histoire!</p>	<p>Tire une carte. Fais une mindmap à ce sujet.</p> <p>Rends-moi la mindmap.</p>
<p>Tire une carte. Invente un drôle de nom pour cela.</p> <p>Mettez les notes dans le compartiment vide de la "Boîte à philosopher ». Les autres peuvent-ils deviner ce que le nom signifie?</p>	<p>Tire une carte. Écris quelques QUESTIONS sur le sujet sur de petits papiers.</p> <p>Mettez les notes dans le compartiment vide de la "Boîte à philosopher ». Nous allons faire un quizz.</p>



Fiche d'information 2 : Sujets pour le "Débat Ping-Pong"

Voici une liste de suggestions de sujets possibles :

- Les uniformes scolaires devraient-ils être introduits ?
- Les sacs en plastique devraient-ils être interdits au détail ?
- Les téléviseurs devraient-ils être interdits dans les chambres d'enfants ?
- Les enfants doivent-ils toujours ranger eux-mêmes leur chambre ?
- Les cours le samedi, devraient-ils être introduits dans tout le pays ?
- L'école devrait-elle devenir plus difficile ?
- L'évaluation de base et approfondie devrait-elle être abolie à nouveau ?
- Les lieux publics devraient-ils être surveillés ?
- Les zoos devraient-ils être abolis ?
- Les langues étrangères devraient-elles être enseignées à l'école primaire ?
- La publicité pour les cigarettes devrait-elle être généralement interdite ?
- Les boissons énergisantes ne devraient-elles être autorisées que pour les adolescents de plus de 18 ans ?

Autres suggestions de sujets :

- La Mère Noël devrait-elle être introduite ?
- Y a-t-il un droit à la paresse ?
- Les enfants veulent-ils jouer aux jeux informatiques autant qu'ils le veulent ?
- L'empreinte digitale de tous les citoyens devrait-elle faire partie de l'enregistrement national ?
- La nourriture devrait-elle être interdite dans le métro ?
- Tout le monde devrait-il avoir de l'argent de poche ?
- Chaque enfant devrait-il avoir un téléphone portable ?
- Chaque famille devrait-elle avoir une maison ?
- Devrait-on introduire une nouvelle matière scolaire « Science de la vie » ?
- Faut-il introduire une licence parentale ?