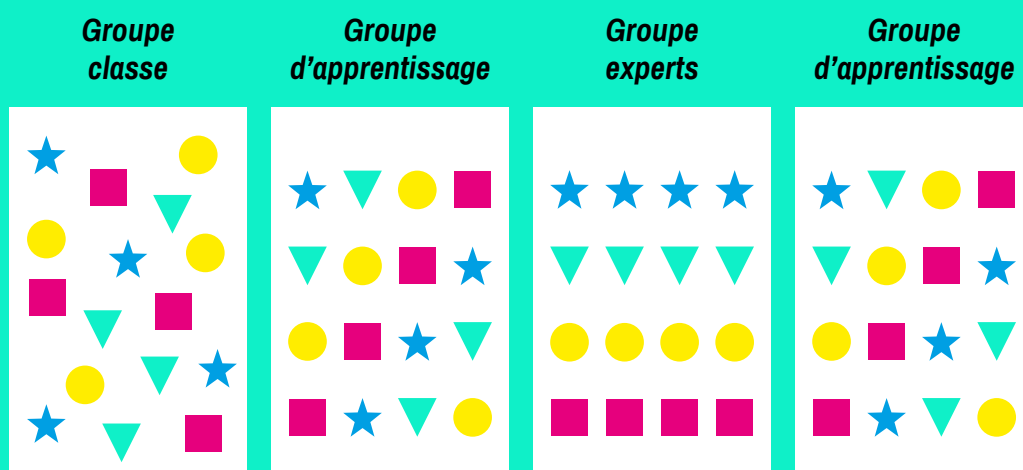


# ANIMATION : LES ARGUMENTS FALLACIEUX



**Organisation générale :** Technique "jigsaw": alternance entre le groupe classe, 4 groupes experts et 4 groupes d'apprentissage.

## TECHNIQUE JIGSAW



Remarque : La technique jigsaw est idéale avec 4 x 4 élèves mais la seule chose vraiment essentielle est qu'il y ait 4 groupes. Si votre groupe compte moins de 16 élèves, n'abordez que 2 arguments à la fois et faites plusieurs rounds. Si vos élèves sont plus de 16, faites travailler certains en duo sur un même argument.

**Matériel :** Cartes "arguments fallacieux", fiches "expert", extraits vidéos pour repérer des arguments fallacieux, planche de BD pré-découpée et "rage comics". Ciseaux et colle. Si possible, matériel de projection.

**Espace/aménagement local :** Aménager l'espace en 4 îlots

**Durée :** environ 3x50 minutes

## DESCRIPTION ACTIVITÉ :

1

(10 minutes)

Dès le début de l'activité, placer les élèves en 4 groupes, ce sont les groupes d'apprentissage.

Mener une discussion à propos de cette question générale : Est-ce que tout le monde utilise toujours des arguments légitimes pour convaincre ?

La discussion peut être enrichie par ces sous-questions qui permettent de faire le lien avec les usages des jeunes : Dans les médias d'information, quel type de discours essaie de vous convaincre ? Avez-vous parfois l'impression que les arguments utilisés ne sont pas légitimes ? Pourquoi ? Par qui ? Comment cela se manifeste-t-il ?

Elle permettra également de mettre au point la question de l'intention de la personne qui cherche à convaincre. En effet, on peut dire objectivement qu'un argument est fallacieux mais on ne peut pas dire avec certitude si la personne qui a utilisé l'argument l'a fait en connaissance de cause. C'est alors l'occasion d'introduire les notions de sophisme et de paralogisme.

## 2

(environ 35 minutes par round)

**En groupe d'apprentissage** : Dans chaque groupe d'apprentissage, répartir les 4 arguments fallacieux prévus pour ce round. Chaque membre se déplace alors pour rejoindre son groupe expert, composé des membres d'autres groupes ayant reçu le même argument fallacieux. (2 minutes)

**Réunion en groupes experts** : A l'aide d'une fiche "expert", s'assurer de la compréhension de l'argument reçu et faire ensemble un exercice d'application. (10 minutes)

**Transmission en groupe d'apprentissage** : Revenir en groupe d'apprentissage et expliquer au reste du groupe le type d'argument qu'on a exploré avec le groupe expert. (10 minutes)

**Collectif** (mais les élèves restent disposés en groupe d'apprentissage) : Identifier dans des vidéos les arguments fallacieux repérés. Pendant la vidéo, le groupe sélectionne la carte "arguments fallacieux" adéquate à l'envers en fonction de l'argument repéré. Après le visionnage de chaque extrait, l'équipe a 30 secondes pour lever la carte choisie. On compare les résultats de chaque groupe et on en débat. (15 minutes)

**Remarque importante** : cette étape 2 constitue un seul round, qui met en jeu 4 arguments. Un deuxième round peut être lancé avec 4 autres arguments. Et un round final permettra de repérer les 8 arguments appris les rounds précédents.

Vidéo 1er round : <https://bit.ly/34wIToQ>

Vidéo 2ème round : <https://bit.ly/2GvdKSJ>

Vidéo round final : <https://bit.ly/3jHX0pS>

Lors de nos expérimentations sur le terrain, le temps de jeu était très variable d'une classe à l'autre et d'une option à l'autre. Cette estimation de 35 minutes par round est une moyenne. Ces rounds peuvent également être réalisés en plusieurs fois, sachant que le 3ème sert également de révision aux deux précédents.

Même si le sujet de cette activité paraît parfois plus complexe, sachez qu'elle a fonctionné autant dans le général que dans un CEFA. Nous avons simplement adopté un timing différent en fonction des besoins des élèves, tout comme vous le faites déjà au quotidien sur le terrain.

Donner aux élèves une planche de BD prédécoupée qui représente deux personnages qui vont débattre.

Permettre aux élèves (individuellement ou par groupe) de choisir deux arguments fallacieux parmi les 8 explorés lors de l'étape 2. Inventer alors le débat entre les deux personnages de la BD à propos d'un thème au choix et écrire le contenu dans des phylactères. Entre chaque case du débat, coller les têtes des "rage comics" pour illustrer la réaction de l'interlocuteur.



Nous suggérons un thème au choix de l'élève mais bien sûr, le sujet peut être proposé par l'enseignant-e, pourquoi pas en lien avec la matière vue à ce moment-là. Si vous souhaitez éviter un sujet trop polémique ou polarisant, n'hésitez pas à opter pour un sujet un peu absurde, pour se tourner plutôt vers le registre parodique. Nous l'avons par exemple testé sur le terrain avec celui-ci : "boire du lait rend agressif".