



## Guide de l'enseignant

## Présentation

Le Centre LEARN a collaboré avec Allison Ochs et son équipe de Edit Change Management pour créer ensemble **une histoire en trois épisodes**, avec le soutien de Serge Tisseron, psychiatre, membre de l'Académie des technologies. Ces histoires ciblent les défis auxquels nous sommes confrontés en ce moment avec des élèves de cycle 1 et 2, ils proposent d'observer, discuter, représenter et comprendre les semaines de confinement dans lesquelles nous sommes plongés.

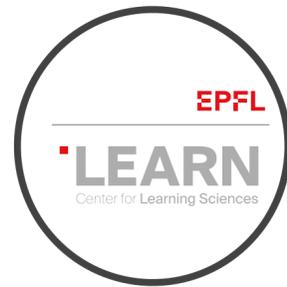
Des pistes pour mener des ateliers philosophiques sont proposées par l'association SEVE Suisse en annexe pour prolonger les discussions en classe. Retrouvez aussi quelques ingrédients numériques pour saisir les perspectives et enjeux digitaux liés à cette situation inédite : fake news, temps d'écran, communication à distance, encodage des messages, algorithmes et instruction. Ces 3 histoires sont accessibles par téléchargement gratuit en 3 langues aujourd'hui (français, allemand et anglais), en format PDF, audio et ePub avec le lien disponible ci-dessous.



Allison Ochs  
& son équipe



Serge Tisseron



<https://www.editem.com/oscar-zoe-fr>

## Sommaire

### 1. Descriptif des contenus et explications

	<b>Tome 1</b> La fête d'anniversaire d'Oscar est annulée	Les bouleversements du confinement	Vérifier les informations Partager les temps des écrans en famille Garder le contact avec quels outils Une recette, un algorithme à suivre
	<b>Tome 2</b> Première semaine à la maison pour Zoé	Réorganiser la vie quotidienne, prendre des initiatives et accepter l'ennui	Croire et partager les rumeurs Etre accompagné avec les écrans Garder le contact social avec le numérique Encoder des messages secrets
	<b>Tome 3</b> Une formule magique pour Oscar	Partager ses émotions avec ses proches et garder contact avec ses amis.	Gérer l'amplification numérique des images Créer et jouer avec les écrans Le jeu du robot

### 2. Des exemples d'activités intégrant les outils numériques

### 3. Annexe - La démarche d'intégration des Histoires d'Oscar & Zoé proposée par l'association SEVE Suisse

Inviter nos enfants à nous raconter leurs expériences, leurs craintes et leurs espoirs, ce n'est pas seulement les convier à s'y rendre sensibles, c'est aussi développer leurs compétences narratives, leur imagination et leurs capacités de socialisation. Les inciter à se connecter avec eux-mêmes et aussi avec nous ! S. Tisseron

An illustration showing the lower legs and feet of two people walking. The person on the left is wearing a yellow and white striped skirt, pink shorts, white socks, and grey sneakers. The person on the right is wearing a grey top, a green skirt with white square patterns, pink socks, and white sneakers with red laces. The background is white with soft shadows on the ground.

## 1. Descriptif des contenus et explications



# Tome 1

	Thèmes	Éléments du livre	Questions *	Des prolongements en classe
<b>Covid-19</b>	Les bouleversements suite à la fermeture des écoles	Les écoles ferment, les enfants doivent réorganiser leurs plannings : fête d'anniversaire, activités extra-scolaires. Le passage au confinement pousse à revoir les programmes des familles en générant sûrement des frustrations voire des colères.	Comment as-tu réagi au début, quand tu as appris que l'école allait être fermée ? Comment tu as trouvé le fait de ne pas aller à l'école ? Quelles sont les choses qui t'ont rendu triste ? Quelles sont les choses qui ont été annulées à cause du virus ?	Revivre l'annonce initiale. Représenter une vie avec école, une vie sans école. Trouver les avantages et les inconvénients de chacune des modalités. Retrouver dans nos familles ou dans le monde les comportements qui ont été modifiés par le confinement. Rechercher les gestes d'entraide et de partage pour les mettre en valeur.
<b>Citoyenneté numérique</b>	Trouver des sources fiables pour éviter les rumeurs	Les enfants crient, les discussions fusent, mais comment être sûr de ces informations. A l'empressement visible des enfants et des adultes pour connaître la vérité au sujet de la "fin de l'école", s'oppose le temps de recul et de la recherche de sources fiables.	Comment le papa d'Oscar a-t-il su que l'école allait vraiment fermer ? Quelles sont les lieux où retrouver des informations sûres ?	<b>Pour le cycle 2</b> , parmi les médias connus, classer selon les besoins d'informations les sources les plus fiables. Jouer à la recherche d'information avant internet : <a href="https://bdper.plandetudes.ch/uploads/ressources/5231/SDM18_Fiche_pedagogique.pdf">https://bdper.plandetudes.ch/uploads/ressources/5231/SDM18_Fiche_pedagogique.pdf</a> <a href="https://www.rts.ch/video/decouverte/10881079-la-semaine-des-medias-2019-comment-verifier-une-info-sur-le-net.html">https://www.rts.ch/video/decouverte/10881079-la-semaine-des-medias-2019-comment-verifier-une-info-sur-le-net.html</a> <b>Pour le Cycle 1</b> , les sensibiliser à vérifier les informations : <a href="https://www.rts.ch/kids/vod/les-petits/11128737--danslatoile-saison+2+%2817-20%29+-+verifier+les+informations.html">https://www.rts.ch/kids/vod/les-petits/11128737--danslatoile-saison+2+%2817-20%29+-+verifier+les+informations.html</a>
<b>Usages numériques</b>	Décrire les usages des outils numériques	Les enfants se demandent : Comment vont-ils faire pour garder le contact ? Quels moyens ont-ils à la maison pour continuer à communiquer avec leurs amis ? Qui, dans leur famille, possède des outils technologiques ? Et voudront-ils bien les partager et les aident à s'en servir ?	Quels moyens as-tu utilisés pour parler ou revoir ta famille ou tes amis ? Inviter les élèves à vous raconter : Comment (par quels moyens) ils ont communiqué avec leurs proches et leurs amis ? Qu'ont-ils utilisés ? Qui leur a prêté le téléphone, l'ordinateur ou la tablette ? Dans la journée, dans la semaine, quand utilisiez-vous un outil numérique ? Combien de temps ?	Les usages numériques ont pu être bouleversés dans les familles : accès autorisés pour des temps de loisirs, de travail pour l'école, d'échanges mais aussi au partage dans les familles. <b>Activité 1 :</b> Inviter les élèves à vous raconter leurs expériences en guidant leur réflexion avec les questions proposées. Avec vos élèves, créez un remue-méninges, une carte mentale ou un mur des mots, pour compiler leurs réponses en opérant un classement pour les catégoriser. <b>Activité 2 :</b> Revenez à leur souvenir et demandez-leur si ils avaient un emploi du temps de famille (formel ou informel). Avec eux, créez un modèle d'horaire hebdomadaire que l'élève pourra compléter à la maison. <b>Pour le Cycle 1</b> , cela permettra de revenir sur les jours de la semaine, les heures, et de faire le point sur la routine et l'emploi du temps de l'école.
<b>Science informatique</b>	Réaliser des algorithmes	Les Cookies d'Oscar sont les préférés de Zoé.	Comment être sûr de réaliser les meilleurs cookies ? Pour ne pas se tromper, il faut connaître une recette idéale, que l'on suivra scrupuleusement pour qu'ils soient excellents, machinalement, comme une machine qui suit les instructions d'un programme.	Remettre les instructions dans l'ordre pour réaliser un algorithme** : une recette de cookies ? Sur le site, vous trouverez aussi une séquence pour le lavage de mains ( <a href="https://www.epfl.ch/education/educational-initiatives/defi-7-aborder-le-covid-19-en-classe/">https://www.epfl.ch/education/educational-initiatives/defi-7-aborder-le-covid-19-en-classe/</a> ). De quoi aborder la notion d'instructions, de séquence, d'algorithme, d'instructions conditionnelles voire de boucles avec vos élèves.  ** Un algorithme est une suite ordonnée d'instructions qui permet de résoudre un problème.

\* D'autres propositions de questionnement sur des thématiques ciblées en fin de document



# Tome 2

	Thèmes	Éléments du livre	Questions	Des prolongements en classe
<b>Covid-19</b>	Réorganiser la vie quotidienne, prendre des initiatives et accepter l'ennui	Les parents sont aussi à la maison, les écoles sont fermées; Comment Zoé et Oscar occupent leurs journées sans se voir. Il y a bien souvent des temps de solitude, nécessaires pour apprécier les temps partagés, des temps d'ennui, qu'il faut quitter en faisant travailler son initiative et son imagination, des temps pour créer et conter, facilités quand les secondes sont moins comptées.	Comment organises-tu tes journées ? As-tu un planning personnel et/ou familial pour organiser le temps dans cette situation ? Comment peux-tu t'occuper quand tu t'ennuies ? Qu'est-ce qui te manques vraiment quand tu es confiné ?	Reprendre toutes les idées, le travail réalisé par les élèves pendant le confinement pour exprimer les histoires que chacun souhaite livrer dans la construction d'une histoire personnelle et collective de cet événement. Poursuivre ou finaliser les carnets de bord entrepris à distance. Ces journées à la maison ont-elles permis de réaliser des choses nouvelles ou autrement : la cuisine, le ménage, les jeux en famille, des dessins ...?
<b>Citoyenneté numérique</b>	Les écrans: accompagnement en famille	Zoé perçoit une brève de conversation entre son frère et son ami qui l'effraie et qu'elle souhaite partager avec Oscar. Mais ce n'est qu'une blague entre jeunes qu'elle transforme en rumeur en la partageant avec lui. Les outils numériques sont partagés en famille, pour que chacun puisse travailler ou appeler ses amis. Les adultes restent accessibles quand les plus jeunes sont en ligne.	Pourquoi Zoé croit-elle que l'école sera fermée pour toujours et qu'on peut attraper le virus par téléphone ? Que dois-tu faire si tu n'es pas sûr que ce que tu as entendu est vrai ? C'est quoi une rumeur ? As-tu déjà entendu une rumeur ?	Inviter les élèves à exercer leur esprit critique pour discerner le vrai du faux mais aussi à être responsables de ce qu'ils répètent quels que soient les moyens utilisés. Une vidéo pour expliquer les rumeurs avec les élèves en primaire : <a href="https://youtu.be/zNh7qbwT3Cw">https://youtu.be/zNh7qbwT3Cw</a> . <b>Pour le cycle I</b> , <a href="http://planmercuredi.education.gouv.fr/sites/default/files/ok-cn-emi-leolagrange-8%20a%2011%20ans-detectives%20en%20herbe%20.pdf">http://planmercuredi.education.gouv.fr/sites/default/files/ok-cn-emi-leolagrange-8 a 11 ans-detectives en herbe l.pdf</a> Aborder la différence entre le vrai et le faux: <a href="https://kids.rts.ch/mini-mini/video/9056284-#danslatoile-vrai-ou-faux-.html%23video-player">https://kids.rts.ch/mini-mini/video/9056284-#danslatoile-vrai-ou-faux-.html%23video-player</a> <b>Pour le Cycle 2</b> , suivre le chemin d'une rumeur : <a href="https://mediasenerdretgesvres.fr/la-rumeur-expliquee-aux-enfants-de-cml-et-cm2/">https://mediasenerdretgesvres.fr/la-rumeur-expliquee-aux-enfants-de-cml-et-cm2/</a>
<b>Usages numériques</b>	Garder le contact social avec le numérique	Les écrans ne servent pas seulement à se divertir mais aussi à garder le lien social. Pour cela sons, images, vidéos, lettres et mails, tous les canaux sont bons pour garder le contact et renforcer les gestes numériques de tous !	Comment parviens-tu à communiquer avec tes amis ou tes proches si tu ne peux pas sortir ? Qu'est-ce que cela change avec le numérique et la distance? Quels sens peut-on utiliser pour communiquer ? (L'ouïe/la vue/ le toucher/ l'odorat) Quels outils de communication pourraient nous être utiles si on veut utiliser... l'ouïe ? L'ouïe et la vue ? Seulement la vue ? Mais aussi...avec ou sans la voix? Avec ou sans la vue? Proche ou loin	Envoyer des messages de différentes manières c'est possible avec ou sans numérique ! <b>Activité 1 :</b> Imaginons des personnages différents qui ont des capacités différentes mais qui souhaitent tous communiquer avec leur proches. Les élèves dessinent leurs personnages et trouve des solutions pour qu'ils puissent communiquer avec ou sans outils numériques. Compiler leur dessin et leur réflexion dans un port-folio. <b>Activité 2 :</b> Dressez avec les élèves la liste des avantages et inconvénients d'une communication avec un outil numérique (visioconférence, message, ...) par rapport à une communication physique comme celle en classe. Reprenez la carte mentale de l'activité 1 Tome 1 et complétez-la.
<b>Science informatique</b>	Encoder des messages	Zoé décide d'envoyer une carte postale à Oscar... elle lui envoie un message top secret ! Pour rendre la lecture difficile et embêter son ami ? Pour lui dire quelque chose que personne ne peut lire ?	Peux-tu utiliser l'alphabet miroir pour envoyer un message chiffré à tes amis ? Pourquoi envoyer des messages secrets ? Pourquoi c'est important ? Connais-tu des moyens pour envoyer des messages chiffrés ?	En informatique, pour transmettre des données on les encode. Pour les garder confidentielles, comme Zoé le fait, on les chiffre. Avec les élèves on pourra encoder ou chiffrer une phrase simple ou leur prénom en utilisant par exemple le code morse, le code binaire, ou le chiffrement de César et sa roue (autres possibilités: <a href="https://jeuxdepiste.fr/decouvrir-les-alphabets-codes">https://jeuxdepiste.fr/decouvrir-les-alphabets-codes</a> ).

\* D'autres propositions de questionnement sur des thématiques ciblées en fin de document



# Tome 3

	Thèmes	Éléments du livre	Questions	Des prolongements en classe
Covid-19	Partager ses émotions avec ses proches et garder contact avec ses amis.	Oscar vit différentes émotions dans cet épisode avec la joie de retrouver Zoé en ligne, la surprise de son cadeau et l'anxiété des images perçues à la télévision jusqu'à l'angoisse du manque de farine entendu dans les conversations de sa mère.	Et toi, qui est-ce qui te manque ? Durant le confinement as-tu été anxieux ou non ? De quoi avais-tu peur ? Qu'est-ce qui t'as procuré de la joie ? Connais-tu tes émotions ? Pourquoi est-ce important d'écouter (d'être à l'écoute de) ses émotions ? Quelle est la formule magique inventée par la maman d'Oscar ? Que veut-elle dire ?	Représenter ou décrire ses émotions, retrouver les situations associées. Inviter les élèves à se rappeler d'un moment lorsqu'ils étaient fâchés, contents, tristes et leur proposer d'exprimer pourquoi avec le dessin, la voix, la vidéo. Repenser à ce moment et essayer de faire le <b>Rituel du matin</b> proposé dans le Tome 3.
Citoyenneté numérique	Quand le numérique devient notre ami et notre ennemi. Amplification numérique	La période du confinement a été propice aux partages d'informations de toutes parts. Conversations, images, vidéos, nous ont permis de s'informer de manière très rapide mais cela a été aussi l'occasion de se confronter à des situations anxiogènes.	Pourquoi Oscar a-t-il peur ? ( les nouvelles) C'est quoi les nouvelles ? Où peut-on voir les nouvelles, comment, à quelle heure ?  Oscar a une boule au ventre quand il est nerveux. Et vous ? Que ressentez-vous dans votre corps quand vous êtes nerveux ? Qui allez-vous voir pour le dire ? Vous vous êtes déjà sentis nerveux devant un écran (la tablette, la télé, l'ordinateur) ? Vous rappelez-vous pourquoi ? En classe, qui devez-vous prévenir si vous vous sentez nerveux ?	<b>Activité :</b> A partir d'une recherche sur une bibliothèque d'images libre de droit d'auteur, les élèves choisissent une image qui leur fait ressentir du bien-être. Les élèves partagent cette photo et tentent d'expliquer pourquoi ils ressentent une émotion positive. Compiler ces photos et les témoignages audio des élèves dans un livre numérique avec <b>Book Creator</b> . Pour s'entraîner à chercher sur un moteur de recherche, voici une activité <a href="https://extras.quantjunior.com/reverse/#/">https://extras.quantjunior.com/reverse/#/</a> Banque d'images libre de droit : <a href="https://pixabay.com/fr/">https://pixabay.com/fr/</a> , <a href="https://www.quantjunior.com/?q=ours&amp;type=images">https://www.quantjunior.com/?q=ours&amp;type=images</a>
Usages numériques	Des écrans pour quelles activités ?	Oscar reçoit un courrier secret de la part de Zoé mais il souhaite lui parler " de caméra à caméra". Zoé, avec la complicité de la maman d'Oscar trouve de nouvelles idées pour jouer avec Oscar. Elle lui organise une chasse au trésor à distance en le guidant!	Comment font Oscar et Zoé pour jouer ensemble depuis qu'ils sont confinés ? Et vous, vous arrive-t-il de réaliser d'autres tâches que jouer avec une application de jeu ou regarder des vidéos avec un écran ? Que sait-on faire avec ces outils numériques ? Quels autres jeux pourrions-nous réaliser à distance?	<b>Activité 1 :</b> Reprendre les activités et les outils proposés par les élèves et les catégoriser selon les objectifs : créer, apprendre, découvrir, jouer, se détendre, être ensemble... Certaines idées pourront être dans plusieurs catégories à la fois. Vous pouvez reprendre la carte mentale de l'activité 1, Tome 1 <b>Activité 2 :</b> Créer une chasse au trésor. - Laisser des indices d'où vous avez caché les trésors - Se rappeler où les trésors sont cachés ou les endroits déjà visités - Tracer le parcours pour s'orienter
Science informatique	Le jeu du robot	Pour sa chasse au trésor, Oscar exécute les instructions données par Zoé.	Connais-tu des machines que l'on peut commander?	Le jeu du robot consiste à utiliser un langage connu de l'homme et d'une machine pour réaliser une tâche. Pour cela, concevoir les instructions pour guider sa machine selon ses capacités (la vue, le toucher, l'ouïe) et les contraintes de son environnement (proche ou lointain). Une fois un langage univoque établi, guider pas à pas la machine ou prévoir l'algorithme qui permettra à la machine de réaliser une tâche entière sans se tromper en exécutant son programme. Pour un jeu sur table : <a href="https://www.wikidebrouillard.org/wiki/Jeu_du_robot">https://www.wikidebrouillard.org/wiki/Jeu_du_robot</a>

The background features a soft-focus illustration of two children. On the left, a child with short brown hair is seen from the back, looking towards a smartphone. On the right, a child with dark hair is smiling and looking at the phone. The smartphone screen displays a large red envelope icon in the center, surrounded by several blue virus-like icons with yellow centers. The overall scene suggests a digital learning or communication activity.

## 2. Des exemples d'activités intégrant les outils numériques



## Popplet - Dès le cycle 1

Utiliser **Popplet** pour que vous et vos élèves représentent une carte mentale pour :

- Catégoriser les appareils, les personnes qui ont des appareils, des personnes qui prêtent les appareils, les personnes qui m'accompagnent
- Compiler les idées d'un remue-méninges

Pour le cycle 1, l'enseignant.e, sous la dictée des élèves, représente la carte mentale OU les élèves catégorisent seulement des photos ou des mots simples.



## ChatterKids - Dès le cycle 1

Accompagner vos élèves à exprimer leurs émotions, leurs souvenirs.

Utiliser **ChatterKids** pour inviter vos élèves à exprimer leurs émotions de manière anonyme.

Les élèves dessinent leurs avatars, prennent en photo cet avatar puis le font parler avec ChatterKids.



## Numbers - Dès le cycle 2

Accompagner les élèves à créer un modèle d'horaire hebdomadaire.

Utiliser un outil de tableau comme **Numbers**, pour que les élèves puissent partager la routine, dynamique qu'ils avaient dans leur foyer pendant le confinement.

Dans Numbers, pour les plus jeunes, choisissez le modèle "Planification" pour construire un emploi du temps hebdomadaire.

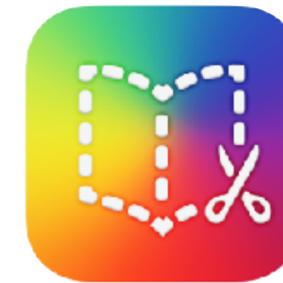


## Appareil photo et Photos

Réaliser la chasse au trésor avec l'iPad

Avec l'iPad, prendre en **photo** votre classe ou la cour de récré et **légender** la photo pour:

- Laisser des indices d'où vous avez caché des surprises
- Se rappeler où les trésors sont cachés ou les endroits déjà visités
- Tracer le parcours pour s'orienter



## Book Creator

Compiler, organiser les traces de leurs réflexions audio, dessins, vidéo dans un porte-folio numérique avec **Book Creator**.

- Les dessins de leurs avatars
- Leurs capsules vidéos
- Leurs carte mentale
- Leur chemin, la carte, les indices et le résultats de leur chasse au trésor
- Les photos de leurs cookies
- Leur horaire hebdomadaire



L'association SEVE Suisse vous accompagne dans la démarche d'intégration des Histoires d'Oscar & Zoé

### 3. La démarche d'intégration des Histoires d'Oscar & Zoé proposée par le SEVE

# QUELQUES CONSEILS POUR ANIMER DES ATELIER AVEC LES ENFANTS A PARTIR DES QUESTIONS DES HISTOIRES D'OSCAR ET ZOE

L'atelier est un espace de dialogue où l'enseignant invite les enfants à entrer dans une réflexion collective, les questionne individuellement ou collectivement à partir de ce qu'ils avancent, et se place dans le rôle du "maître ignorant".

Lors de l'atelier, l'enseignant.e reçoit et fait circuler la parole des enfants en tentant de créer et nourrir une relation de qualité, bienveillante, avec ces derniers. Il est garant du respect de la parole et de la personne de chaque enfant, de chaque intervention. Cela implique une grande capacité d'accueil, de non-jugement et de contrôle de ses propres réactions et ressentis. En effet, il se peut que les propos ou l'attitude d'un.e enfant dérangent, voire choquent. L'enseignant.e doit de garder son calme et discernement et permettre peut-être au reste du groupe d'exprimer ce qui le dérange ou le perturbe. L'enseignant.e a des ressources et des compétences pour agir en accompagnant l'enfant, sans l'exclure du dialogue.

Des émotions peuvent aussi surgir à n'importe quel moment et peut-être pas là où on les attend... Les points de vigilance sont les suivants : accueil de l'émotion et reformulation. La reformulation permet à l'enfant de se sentir reconnu et légitime dans son émotion, sans tourner à la psychothérapie improvisée. Elle a pour but, le cas échéant, de sortir de l'émotionnel pour revenir sur le champ du questionnement et de l'atelier, en transposant le vécu individuel vers un questionnement plus collectif, permettant de travailler le raisonnement, l'argumentation, l'esprit critique et créatif.



# I. Avant l'atelier

Quelle que soit la question proposée aux enfants, les notions qu'elle contient sont travaillées en amont par l'enseignant-e afin d'assurer un questionnement plus large, plus approfondi, moins anecdotique, qui permettra aux enfants d'entrer dans une compréhension plus poussée de la réalité.

## I.1. Champs de la philosophie

Pour faciliter ce travail, on peut interroger la ou les notions choisies en fonction des différents champs de la philosophie.

Exemple : notion de raisonnable (présente dans la question liée à La fête d'anniversaire d'Oscar est annulée : Oscar et Zoé comprennent qu'ils doivent être raisonnables quand ils apprennent pourquoi la fête est annulée. Est-ce que toi aussi tu as été raisonnable et compréhensif/ve comme Oscar et Zoé ?)

- Ontologie : qui se rapporte à l'être des choses, à leur définition, à leurs critères, etc.

Questions : qu'est-ce qu'être raisonnable ? Que fait-on quand on est raisonnable ? Quel est le contraire d'être raisonnable ? Quelle est la différence entre être raisonnable et être intelligent ou être sage ? Etc.

- Épistémologie : qui se rapporte à la connaissance, au jugement, à l'apprentissage, etc.

Questions : peut-on apprendre à être raisonnable ? Comment sait-on que l'on est raisonnable ? Etc.

- Éthique : qui se rapporte aux notions de bien, de mal, de devoir, etc.

Questions : être raisonnable, est toujours bien ? Doit-on toujours être raisonnable ? Décide-t-on d'être raisonnable ? Etc.

- Esthétique : qui se rapporte aux notions de beau, de laid, de goût, etc.

Questions : Les goûts peuvent-ils être raisonnables ? Est-ce beau d'être raisonnable ? Etc.

## I.2. Synonymes et antonymes

On peut également identifier des synonymes et antonymes de la notion étudiée (ou des mots s'en rapprochant) et interroger leurs relations.

Exemple :

- être raisonnable est-ce la même chose qu'être intelligent ?

- les émotions nous aident-elles à être plus raisonnable ?

## 2. Pendant l'atelier

Afin d'inviter les enfants au calme et à l'écoute active et évoquer la sagesse qu'ils portent en eux, il peut être pertinent de commencer l'atelier par une courte pratique de l'attention centrée sur la respiration ou un moment de silence. Cela peut être introduit ainsi : « Avant de dialoguer tous ensemble, nous allons nous offrir un moment de tranquillité. Si vous le souhaitez, fermez les yeux, prenez une ou deux grandes respirations, laissez votre corps se détendre, puis posez vos mains sur le ventre et amener votre attention sur la respiration qui fait bouger votre ventre, chacun pour vous en silence ».

Animer un atelier avec les enfants autour de questions revient à aider les enfants à co-construire leur pensée, afin de mieux appréhender la complexité du monde qui les entoure. Pour cela, l'enseignant·e questionne les enfants uniquement à partir de leurs opinions et des mots qu'ils emploient. En aucun cas, il ou elle ne devra émettre ses convictions ou poser des questions trop orientées.

### 2.1. La ou les question(s)

Pour identifier la question autour de laquelle s'articulera le dialogue, plusieurs options sont envisageables. Soit l'enseignant·e choisit une question déjà proposée ou en formule une à partir de l'histoire, soit il/elle demande aux enfants de poser, eux, des questions à partir de l'histoire lue ensemble. On pourra alors les faire voter pour choisir la question à discuter, si plusieurs propositions sont faites.

### 2.2. Discussion

Le premier objectif visé par l'atelier est l'échange, la mise en relation et en question des opinions avancées, afin d'avancer dans la compréhension des réalités évoquées.

Pour ce faire, il est essentiel de demander aux élèves de définir les notions centrales de la question, en les interrogeant sur les critères des notions à définir. Par exemple si nous prenons la question « la déception peut-elle nous rendre inventifs ? », on devra identifier les critères de la déception mais aussi de l'inventivité : que faut-il pour dire que quelqu'un est déçu ou inventif ? à partir de quand l'est-on ? qu'est-ce qui le cause, le permet ? Par la suite, on questionnera la relation entre ces deux notions : pourquoi le fait d'être déçu nous rendrait-il inventif ?, être inventif nous rend-il moins déçus ?, etc.

Conseil pratique : les enfants ont parfois tendance à multiplier les exemples en guise de définition. Pour s'extraire du particulier et accéder au général, l'enseignant·e pourra demander aux enfants ce qu'ont en commun tous les exemples proposés.

### 2.3. Cognition et méta-cognition

Si le dialogue est un échange et un approfondissement d'idées, l'animation d'atelier autour de questions peut aussi mettre l'accent sur la reconnaissance des différentes habiletés de pensée mises en branle durant l'exercice. En effet, les enfants peuvent définir une notion, la nuancer, donner des exemples ou des contre-exemples, poser des hypothèses, etc. Il s'agira alors pour l'enseignant·e de relever ces différentes compétences cognitives pour aider les enfants à mieux comprendre la façon dont ils construisent leur pensée.

Par exemple, si un enfant avance que pour être raisonnable il ne faut se servir que de sa tête, l'enseignant·e fera remarquer qu'il s'agit alors d'une hypothèse et pourra demander au groupe s'il y aurait un contre-exemple qui viendrait l'infirmier.

### 3. Fin de l'atelier

Pour clore le dialogue, on peut proposer une courte synthèse du cheminement parcouru. Cela permet aux enfants de saisir la logique de leurs avancées et d'intégrer la richesse du dialogue.

Les cinq dernières minutes de l'atelier sont réservées au retour d'expérience (au moyen de questions telles que : Avez-vous apprécié ce dialogue ? Trouvez-vous que l'on a bien réfléchi ? qu'on a bien avancé dans la réflexion ? Que pourrait-on faire que pour cela se passe mieux la prochaine fois ? Etc.). Ce retour est très important en ce qu'il permet aux élèves d'exprimer ce qu'ils et elles ont vécu durant le dialogue et indiquer les points qui pourraient être améliorés.

### 4. Récapitulatif

#### 4.1. A faire

- Favoriser la multiplicité des points de vue
- Formuler des questions générales à partir de ce que les enfants disent
- Mettre en relation les idées des enfants
- Favoriser le dialogue entre les enfants
- Rester neutre

#### 4.2. A éviter

- Parler trop
- Couper la parole aux enfants
- Reformuler en prolongeant la pensée des enfants
- Donner son point de vue ou juger les interventions des enfants
- Poser des questions trop personnelles

# GUIDE PEDAGOGIQUE DES HISTOIRES D'OSCAR ET DE ZOE

Afin de vous accompagner dans la préparation des discussions à animer avec les enfants, voici des notions identifiées dans les histoires d'Oscar et de Zoé, puis des questions qui leur sont liées et incitent à interroger ces notions, afin de mieux les comprendre.



# 1. La fête d'anniversaire d'Oscar est annulée

## 1.1. La compréhension

- comprendre, ça veut dire quoi ?
- que dois-je faire pour comprendre ?
- comment savoir que l'on a compris ?
- peut-on apprendre à comprendre ?
- tout peut-il être compris ?
- doit-on toujours essayer de comprendre ?
- qu'est-ce ça m'apporte de comprendre ?
- comprendre, est-ce toujours bien ?

## 1.2. L'école

- l'école c'est quoi ?
- l'école ça sert à quoi ?
- pourquoi doit-on aller à l'école ?
- qu'apprend-on à l'école ?
- l'école est-ce le seul lieu où l'on apprend ?
- l'école n'est-elle que pour les enfants ?
- l'école est-elle toujours bien ?
- peut-on apprendre ailleurs qu'à l'école ?

## 1.3. La cabane

- c'est quoi une cabane ?
- qui y a-t-il dans une cabane ?
- quelles différences entre une maison et une cabane ?
- à quoi ça sert d'avoir une cabane ?
- tout le monde a-t-il une cabane ?
- doit-on tous avoir une cabane ?
- qui peut rentrer dans notre cabane ?

## 1.4. La déception

- être déçu, ça veut dire quoi ?
- est-ce normal d'être déçu ?
- pourquoi est-on déçu ?
- comment sait-on que l'on est déçu ?
- comment sait-on que les autres sont déçus ?
- être déçu, est-ce toujours mal ?
- la déception peut-elle nous apprendre des choses ?
- peut-on apprendre à être moins déçu ?

## 1.5. Le partage

- qu'est-ce que le partage ?
- comment sait-on que l'on partage ?
- doit-on apprendre à partager ?
- le partage est-il toujours bien ?
- le partage est-il toujours juste ?
- est-ce important de partager ?
- avec qui partage-t-on le mieux ?
- vit-on mieux en partageant ?

## 1.6. L'amitié

- ça veut dire quoi l'amitié ?
- quelle est la différence entre un copain et un ami ?
- à quoi reconnaît-on ses amis ?
- l'amitié est-ce quelque chose qui s'apprend ?
- l'amitié est-ce toujours bien ?
- peut-on avoir des amis à distance ?
- peut-on se disputer avec ses amis ?
- à quoi ça sert l'amitié ?

## 2. Première semaine à la maison pour Zoé

### 2.1. Le manque

- le manque c'est quoi ?
- est-ce normal de vivre le manque ?
- comment sait-on que quelque chose ou quelqu'un nous manque ?
- le manque est-il nécessairement négatif ?
- le manque peut-il nous apprendre quelque chose ?
- peut-on apprendre à bien vivre le manque ?
- est-ce agréable de manquer à quelqu'un ?
- peut-on aimer quelqu'un sans qu'elle nous manque ?

### 2.2. L'ennui

- qu'est-ce que l'ennui ?
- que fait-on lorsque l'on s'ennuie ?
- comment sait-on que l'on s'ennuie ?
- pourquoi peut-on s'ennuyer ?
- est-il possible de ne jamais s'ennuyer ?
- l'ennui peut-il nous apprendre certaines choses ?
- doit-on se battre contre l'ennui ?
- peut-on apprendre à ne pas s'ennuyer ?

### 2.3. L'âge

- qu'est-ce que l'âge ?
- comment savoir l'âge de quelqu'un ?
- l'âge nous change-t-il ?
- peut-on être le même à des âges différents ?
- qu'apprend-on avec l'âge ?
- peut-on bien s'entendre même si l'on n'a pas le même âge ?
- l'âge est-il important ?
- doit-on respecter tous les âges ?

### 2.4. La rumeur

- la rumeur c'est quoi ?
- comment savoir que c'est une rumeur ?
- doit-on croire la rumeur ?
- quelles sont les raisons de la rumeur ?
- quelles sont les conséquences de la rumeur ?
- la rumeur est-elle toujours mal ?
- doit-on se battre contre la rumeur ?
- comment se battre contre la rumeur ?

### 2.5. La vérification

- vérifier, ça veut dire quoi ?
- que fait-on quand on vérifie ?
- peut-on apprendre à vérifier ?
- à quoi ça sert de vérifier ?
- doit-on tout vérifier ?
- tout est-il vérifiable ?
- vérifier est-ce nécessairement bien ?
- comment être sûr de sa vérification ?

## 3. Une formule magique pour Oscar

### 3.1. La surprise

- c'est quoi une surprise ?
- comment sait-on que l'on est surpris ?
- la surprise est-elle toujours bonne ?
- est-ce bien d'être surpris ?
- peut-on apprendre à faire de belles surprises ?
- peut-on vivre sans jamais être surpris ?
- le monde est-il plein de surprises ?
- peut-on apprendre de nos surprises ?

### 3.2. L'indice

- qu'est-ce qu'un indice ?
- à quoi sert un indice ?
- comment être sûr d'un indice ?
- y a-t-il des bons et des mauvais indices ?
- comment donner un bon indice ?
- peut-on apprendre à trouver des indices ?
- a-t-on toujours besoin d'indices ?
- existe-t-il des choses qui n'ont pas d'indices ?

### 3.3. La peur

- qu'est-ce que la peur ?
- comment sait-on que l'on a peur ?
- avoir peur, est-ce normal ?
- à quoi sert la peur ?
- a-t-on toujours raison d'avoir peur ?
- peut-on aimer avoir peur ?
- peut-on ne jamais avoir peur ?
- quelles seraient les conséquences si on ne connaissait pas la peur ?

### 3.4. Les émotions

- une émotion c'est quoi ?
- qu'est-ce qui provoque les émotions ?
- à quoi servent les émotions ?
- qu'est-ce qui arriverait si on n'avait pas d'émotions ?
- peut-on contrôler ses émotions ?
- comment gérer ses émotions ?
- est-il important de parler de nos émotions ?
- nos émotions peuvent-elles nous tromper ?