

Grande compétence : Utiliser la technologie numérique

Grande compétence : Communiquer des idées et de l'information

- B2 : Rédiger des textes continus

Tâche 14

Effectuer des recherches sur Internet, par mots clés, dans le but de préparer ses arguments et d'alimenter un débat. (Niveau 2)

Durée approximative : 90 minutes, selon la capacité de votre groupe

* Adaptation du débat présenté dans le module *Esprit d'analyse*, qui renferme une version plus longue, en trois parties.

Note : Durant cette activité, les personnes apprenantes mettent en pratique les stratégies qu'elles ont apprises afin de se préparer à convaincre et à persuader leurs collègues dans le cadre d'un débat. Elles font des recherches sur Internet et notent les points importants dans leurs propres mots et en citant leurs sources. L'activité s'inscrit parfaitement dans le descripteur du rendement *Effectue des recherches simples au moyen de mots clés (p. ex., sur Internet, dans le menu d'aide des logiciels)*, sous la grande compétence *Utiliser la technologie numérique*.

Pistes d'animation suggérées

- Rappeler aux personnes apprenantes qu'il est possible que nos opinions sur divers sujets diffèrent de celles des autres, comme l'ont fait ressortir les activités précédentes. Parfois, tout en respectant l'opinion des autres, il est important de défendre son point de vue en s'appuyant sur des faits et des arguments, comme elles ont dû le faire pour tenter de persuader et de convaincre un collègue.
- Présenter le mot *débat* et leur demander de le définir. Poser la question : *Que veut dire le mot «débat» pour vous?*

Un **débat** est une discussion structurée durant laquelle des personnes ayant des opinions divergentes traitent du pour et du contre d'un sujet précis. Parfois, elles doivent convaincre un auditoire que c'est leur point de vue qui est le meilleur.

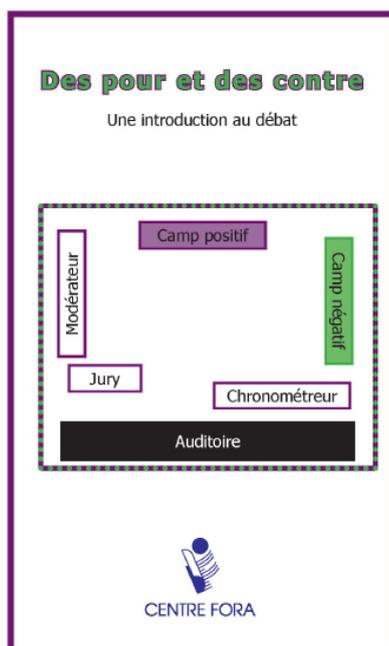
Des débats ont lieu régulièrement en période électorale. Ils ont pour but d'influencer l'opinion publique. Les candidats des différents partis ont alors l'occasion de défendre leurs opinions sur certains sujets. Peu importe leur point de vue (pour ou contre), les personnes qui prennent part au débat font des recherches pour préparer et présenter leurs arguments. D'ailleurs, pendant le débat, elles se réfèrent souvent à des notes écrites.

- Présenter les règles du débat énoncées à l'**Annexe 14**, tirées du livret *Des pour et des contre : Une introduction au débat* produit par le Centre FORA. S'assurer que les personnes apprenantes comprennent bien les règles. Ce livret peut aussi être téléchargé gratuitement à partir du **Catalogue FORA**, au www.centrefora.on.ca.

- Rappeler la façon de faire des recherches sur Internet en utilisant un moteur comme Google ou Yahoo, par sujet ou par mots clés. Faire un bref exemple en groupe. Montrer ensuite aux personnes apprenantes comment rédiger leurs arguments sur des petites cartes, en soulignant l'importance d'être bien préparées pour le débat et d'avoir tous les faits à la main. S'assurer qu'elles écrivent les points importants dans leurs propres mots et qu'elles citent leurs sources.
- Inviter le groupe à choisir un sujet parmi les suivants ou un autre sujet de son choix :
 - le covoiturage obligatoire
 - les changements proposés à l'année scolaire
 - les moteurs tournant au ralenti dans les services à l'auto
 - l'interdiction d'utiliser des engrais chimiques sur les gazons
 - le programme de recyclage obligatoireChaque personne apprenante doit ensuite décider si elle sera pour ou contre le sujet débattu.
- Inviter les personnes apprenantes à commencer leurs recherches pour préparer leurs arguments. Prévoir une date pour le débat.

Annexe 14

Ce document est disponible pour téléchargement dans le catalogue du Centre FORA, au www.centrefora.on.ca.



Le débat : une introduction historique

Voici la méthode utilisée par les premiers humains pour régler leurs arguments :



Le problème avec cette solution est que la personne avec la plus grosse massue gagne presque toujours, qu'elle ait raison ou non.

À mesure que les civilisations se développent, les gens trouvent des façons plus ordonnées et plus logiques de résoudre les désaccords. Au lieu de menacer l'autre personne, on tente de la convaincre en lui offrant des raisons pour lesquelles une idée est meilleure que l'autre. Parfois cependant, chacun parle en même temps et on oublie d'écouter l'autre. Le besoin de règles et de procédures organisées pour la discussion devient évident.

Pour cette raison, on invente le débat.

2

Quelques définitions

Le débat

- un argument structuré dans lequel des interlocuteurs ou orateurs discutent le pour et le contre d'une question et tentent de convaincre l'auditoire que leur position est la meilleure

La résolution

- le sujet du débat, toujours rédigé à l'affirmative
Par exemple : Les chats sont de meilleurs animaux de compagnie que les chiens.

Les orateurs (débatteurs)

- le camp positif : appuie la résolution, l'affirmatif
- le camp négatif : oppose la résolution, le négatif

Le modérateur (président du débat)

- donne la parole aux orateurs
- ses décisions sont sans appel
- donne la parole aux membres de l'auditoire à la fin du débat

Le chronomètreur

- s'assure que chaque camp a une période de temps égale pour argumenter

Le jury

- se compose de jurés (3 ou plus) qui déterminent le camp gagnant

3

Avant tout : la préparation

Chaque participant dit s'il est pour ou contre la résolution ou on lui assigne un camp.

Demander aux participants des deux camps de dresser une liste d'arguments. Les arguments sont regroupés sous la colonne «Pour» ou sous la colonne «Contre».

Mettre de l'ordre dans les idées qui seront utilisées lors du débat.

Prévoir les arguments du camp adversaire.

S'exercer par groupe de quatre à débattre la résolution.

Conseils pratiques

La meilleure façon d'apprendre à avoir un débat est de le faire. Souviens-toi de ceci :

- Même le meilleur des orateurs est un peu gêné. La différence est qu'il a appris à vivre avec sa peur et à l'utiliser comme outil pour mieux se concentrer.
- Avant de participer à un débat, essaie de participer à des jeux tels que «Écoute, je t'écoute» à la page 7.
- Ne commence pas à parler avant d'avoir l'attention des autres.
- Lorsque tu parles devant un groupe, parle plus lentement pour avoir la chance de penser à ce que tu vas dire.
- Il est permis de respirer.
- Regarde l'auditoire.

4

Annexe 14 (suite)

Quelques règlements

Tu respectes l'autre et tu es courtois.
Il faut parler un à la fois.

Tu ne portes pas d'armes, c'est évident.
Pour convaincre l'autre, sers-toi d'arguments.

Le débatteur est bon orateur.
Et s'adresse au modérateur.

Pour parler, il faut se lever.
Tiens-toi droit et garde ton sang-froid.

Parle fort et distinctement.
Il faut le faire évidemment.

Le jury va décider.
Quel côté a les meilleures idées!

À la fin, on se donne la main.
Un autre débat, on recommencera.

Le savais-tu?
Savais-tu que le débat est à la base de toutes les lois canadiennes? Avant de voter pour ou contre une loi, les membres de la Chambre des communes ont un débat parlementaire. La loi passera ou ne passera pas dépendant de la force des arguments pour ou contre.

Renseigne-toi
Quelles sont les lois présentement débattues? Tu peux écouter des débats parlementaires à la télévision.

5

Procédé du débat

1. Le modérateur énonce la résolution et donne la parole aux orateurs.
2. Les orateurs du camp positif expriment leurs idées à tour de rôle pour un temps prédéterminé (environ 3 minutes). Les orateurs du camp négatif font de même.
3. Les orateurs du camp positif réfutent les idées des orateurs du camp négatif et vice versa, pour un temps prédéterminé (environ 1 minute).
4. Quand un orateur parle, il s'adresse toujours au modérateur et aux membres du jury et non aux membres du camp adversaire.
5. Si un orateur ne respecte pas les règlements, le modérateur donne la parole à quelqu'un d'autre.
6. Le modérateur permet aux membres de l'auditoire de poser des questions aux membres d'un camp ou de l'autre, ou de faire des commentaires pour le reste du temps alloué.
7. Les juges choisissent le camp qui a les meilleurs arguments. L'auditoire pourrait juger.

Amusez-vous!

6

Un petit jeu
Écoute, je t'écoute

Voici un jeu basé sur une ancienne émission de télévision «Just a Minute». Il peut être joué en salle de classe et devient vite populaire.

- 2 équipes
- 1 modérateur
- 1 chronomètreur

Trois règlements :

- pas d'hésitation
- pas de répétition de mots sauf pour le sujet
- pas de déviation de sujet

Le modérateur nomme le premier joueur de la première équipe et dit : «J'aimerais que tu parles une minute au sujet des poissons.»

Si l'orateur dévie des règlements, un joueur du camp opposé peut lever la main, le temps s'arrête, et il annonce l'infraction en disant : «hésitation», «répétition» ou «déviation». Si le modérateur croit qu'il a raison, il accorde un point à l'autre équipe et la personne qui s'objecte finit la minute.

Point boni pour l'équipe qui parle à la fin de la minute.

Autres suggestions de sujets :

- La télévision
- Les prochaines vacances
- Mon film préféré
- Un animal de compagnie étrange

Les participants peuvent dresser leur propre liste.

7



Centre FORA
432, avenue Westmount, unité H
Sudbury (Ontario) P9A 5Z6
Commandes : 888-524-8569 ou 524-8569, poste 223
Courriel : fromain@centrefora.on.ca
Télécopieur : 709-524-8539
www.centrefora.on.ca

© Centre FORA 2009
Le Centre FORA permet la reproduction de ce livret à des fins éducatives seulement.
Auteure : Denise Marin

L'éditeur a fait tout ce qui était en son pouvoir pour retrouver les droits d'auteur. On peut lui signaler tout renseignement menant à la correction d'erreurs ou d'omissions. Dans le présent document, le masculin est utilisé sans aucune discrimination dans le but d'alléger le texte.