

Créer un magazine numérique en classe de philosophie

Fauquembergue Clovis

Créer un magazine numérique ayant pour objet le programme de philosophie.

Seul ou en groupe, l'élève mène l'enquête sur
une notion du programme, un auteur, une théorie.

Tour à tour, rédacteur en chef, journaliste, interviewer,
l'élève produit un « écrit intermédiaire » autant propédeutique qu'heuristique.

De lecteur à scripteur, le projet est une invitation à la traversée d'univers pluriels, des arts
à la philosophie, au dialogue et aux rencontres. Cultivant une démarche réflexive
constante dans une temporalité longue.

Classe Terminale

Afin de créer un magazine numérique ayant une visée philosophique, l'élève est invité à se saisir d'un objet du programme, une notion par exemple, à en explorer les enjeux, celui-ci étant chargé en qualité de rédacteur en chef de produire ce magazine. Il s'agira tout autant de déterminer une ligne éditoriale, de réfléchir à la structure du magazine, que d'écrire les articles, d'y introduire des illustrations empruntées au monde des arts. Le webmag offre la possibilité d'insérer des liens renvoyant à des contenus numériques (vidéo, YouTube, captation théâtre, etc..). L'élève est incité tel un journaliste à enquêter sur la question, à livrer des interviews afin d'être au plus près d'un travail philosophique renouvelé et actualisé.

Par après, le webmag a vocation à être une source de ressources mutualisables (révision, examen, promotions suivantes...), mis à disposition sur l'ENT par exemple.

Objectifs pédagogiques :

1. Rendre l'élève acteur.
- 2 . Se réapproprier le cours autrement.
- 3 . Soutenir ses compétences : problématiser, conceptualiser, argumenter.
- 4 . Diversifier les types de productions (éviter l'exposé ou la « production reproduction ») et les valoriser. Faire de l'élève un lecteur et un scripteur.
- 5 . Réintroduire la dimension dialogique (interview) dans nos pratiques et la démarche d'enquête.
- 6 . Favoriser l'autonomie, la créativité, les compétences numériques.

Outils numériques mobilisés :

- Logiciels

- MADMAGZ est l'outil ici utilisé. Sa version gratuite est très largement suffisante. Le lycée peut investir dans la version payante (env.300€/an). Par ailleurs, l'élève est invité à mobiliser sur le toile des contenus libres de droits (YouTube, Vimeo etc.) pour illustrer le webmag.
- La publication papier est payante.

Degrés de maîtrise de ces outils par :

Saisie intuitive du logiciel par le professeur tout comme les élèves.

Quels items du CRCN peuvent être validés par ce projet ?

1. Création de contenus : éditorial, articles, contenus numériques
2. Communication et collaboration
3. Environnement numérique

Temps consacré à ce projet par le professeur. Cette activité repose sur un principe d'autonomie. Elle ne doit pas être chronophage. Séance 1 (1h) : expliquer la démarche, les enjeux pédagogiques et montrer un exemple. Séance 2 (1h) : point d'étape avec 1) conseils sur la forme : la mise en page, la constitution de la structure ; 2) conseils sur le fond : pertinence des articles, des recherches, des interviews... Séance 3 (1h à 2h) . *A posteriori*, faire un retour sur un webmag particulièrement réussi. Le commenter. Corriger des erreurs d'appréciations sur tel ou tel sujet. Mettre à disposition sur l'ENT, Pronote, site web etc. Des retours individualisés peuvent être apportés au cours du travail par courriels ou via la dimension collaborative qu'offre le site.

Temps consacré par l'élève. Cette activité nécessite plusieurs semaines (4 à 6). Elle peut, éventuellement, remplacer un DM . La pédagogie de l'errance temporelle et de la rupture le concept philosophique n'étant pas « *une donnée objective mais une table d'exploration, une oeuvre ouverte* » (Eco, 1985)

Le projet peut s'appréhender selon des modalités très différentes. Il a vocation à placer l'élève en position de journaliste et d'enquêteur. L'élève est invité à se tourner vers l'équipe pédagogique pour mener son projet. Un webmag sur Adam Smith par exemple, se prêterait à un interview du professeur de S.E.S. Le projet s'ouvre au monde des arts (cinéma, théâtre etc.). Il y a lieu pour l'élève de solliciter les enseignants de son lycée pour illustrer son webmag. Le professeur documentaliste peut être une ressource, soit pour aider l'élève, soit pour mettre en lumière la production de l'élève, une fois achevée. L'élève est aussi incité à se tourner vers son entourage proche pour conduire son questionnement et son enquête.

Le projet ne nécessite aucun financement.

Bilan

- **Points positifs**
 - Un exercice qui stimule la curiosité et l'appétence de l'élève.
 - Une alternative à l'exposé et ses travers : copier-coller, lecture des notes.
 - Impliquer la communauté pédagogique et l'entourage (réalisation d'interviews).
- **Point négatif**
 - L'exercice peut verser dans la compilation doxographique

Conseils et recommandations

- Accompagner l'élève dans la structuration du magazine. Préciser ses attentes : par exemple, l'éditorial, le focus sur un auteur, un film, une chanson, un corrigé de sujet-bac, une interview...
- Si possible, lui offrir un exemple (voir lien ci-dessous)
- Demander à l'élève de vous offrir un statut de collaborateur sur le site afin de pouvoir y intervenir directement

Sitographie

- Un exemple sur la notion de Désir : <https://madmagz.com/fr/magazine/1731107#/>