

SAVOIR ARGUMENTER

FICHE RÉALISÉE PAR FÉLIX TRAORÉ

NIVEAU : B2/C1 – LYCÉE

OBJECTIFS

■ S'initier à l'argumentation

■ Utiliser l'argumentation dans un débat

■ Étudier les connecteurs logiques

■ Construire un texte argumentatif

MATÉRIEL

■ Deux fiches à photocopier : 1) textes ; 2) tableau des connecteurs

MISE EN ROUTE

1. Échange oral autour des termes « argument », « argumenter », « argumentation », discours ou texte « argumentatif ».

- Vérifier que les élèves connaissent ces mots, puis essayer de formuler une définition.

- Insister sur la dimension « dialogue » de l'argumentation : « argumenter » suppose d'avoir en face de soi un auditeur (ou un lecteur) qu'il s'agit de convaincre. C'est-à-dire qu'il s'agit de l'amener par des arguments à donner son accord sur une idée.

- Formuler une définition : argumenter, c'est présenter une idée (la thèse) en la soutenant par des éléments qui pourront obtenir l'adhésion de l'interlocuteur (= les arguments). Un discours ou un texte « argumentatif » est composé de la thèse que l'on veut défendre et des arguments que l'on emploie à cet effet. L'ensemble des arguments employés forment l'argumentation.

- Donner des exemples concrets de situations où l'on doit argumenter :

- dans un procès, un avocat doit argumenter pour défendre son client (thèse : il n'est pas coupable ; arguments : il a un alibi, il n'a aucun motif pour avoir commis ce délit...)

- dans une discussion, un débat, il ne suffit pas de dire ce que l'on pense en refusant ce que pensent les autres : il faut soutenir son idée personnelle par des arguments si l'on veut prouver que l'on a raison. Mais il faut aussi savoir écouter les arguments des autres et parfois même accepter de changer d'idée s'ils sont plus convaincants.

- dans un devoir personnel (exposé ou dissertation), il faut, après avoir défini sa thèse, ne pas se contenter de l'affirmer, mais il faut trouver des arguments pour l'étayer, pour donner toute sa force à cette idée.

2. Exercice collectif

- Donner aux élèves des photocopies des deux petits textes argumentés suivants.



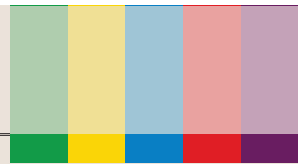
© pathdoc - Fotolia.com

Texte 1

Les jeux vidéos sont nuisibles pour l'apprentissage. En effet, les enfants qui passent trop de temps à jouer aux jeux vidéo dorment mal, ce qui dégrade leur mémoire et leurs capacités d'apprentissage. D'ailleurs, une étude scientifique a montré que les enfants qui jouent après leurs devoirs retiennent moins bien les leçons qu'ils viennent d'apprendre. De plus, ils mettent plus de temps à s'endormir et leur sommeil est moins réparateur. « *C'est un problème qui ne doit pas être pris à la légère* », disent certains spécialistes, qui avertissent ainsi les parents.

Texte 2

De nombreuses études ont montré que la pratique des jeux vidéo développait diverses compétences chez les enfants. D'abord, la capacité à traiter l'information en parallèle : pouvoir manier plusieurs données à la fois, savoir s'interrompre pour traiter une urgence, puis revenir à la tâche précédente au bon endroit. Les jeux vidéo entraînent également à évaluer la situation et à prendre la bonne décision. Enfin, ils accroissent les capacités d'anticipation et développent donc l'adaptabilité à des situations très différentes.



- Les élèves lisent les textes, puis on vérifie que le vocabulaire est bien compris (compétences = qualités, capacités ; adaptabilité = possibilité de s'adapter). Ensuite on pose les questions suivantes à l'ensemble de la classe :
 - De quoi parlent ces deux textes ? Des jeux vidéo et des effets qu'ils ont sur les enfants.
 - Disent-ils la même chose ? Non, le texte 1 insiste sur l'aspect négatif, le texte 2 sur l'aspect positif.
 - Quelles sont donc les deux thèses en présence ? Thèse 1 : ces jeux sont mauvais pour la scolarité et la santé ; thèse 2 : ces jeux servent le développement des capacités → Ces thèses sont contradictoires.
- On partage la classe en deux : un groupe prend en charge le texte 1 (ils auront à défendre la thèse 1), les autres le texte 2 (ils auront à défendre la thèse 2).

ANALYSE

- Chaque groupe analyse la composition de son texte : les élèves doivent distinguer la **thèse** (déjà fait lors de la mise en route) et les **arguments** avancés pour la défendre.
- Insister sur le fait que, pour être efficace, une argumentation doit être organisée : les élèves doivent trouver les mots qui servent à l'organisation du texte. Ces mots sont des **connecteurs**, qu'ils doivent entourer dans le texte.
- On procède alors à une mise en commun des deux analyses de textes, que l'on présentera en colonnes au tableau.

	Thèse	Arguments	Connecteurs
Texte 1	ces jeux sont mauvais pour la santé et la scolarité	<ul style="list-style-type: none"> – ils empêchent de bien dormir – ils altèrent la mémoire – ils gênent l'apprentissage – une étude scientifique le montre – les spécialistes disent que c'est un problème grave 	<i>en effet</i> <i>de plus</i>
Texte 2	ces jeux servent le développement de capacités	<ul style="list-style-type: none"> – de nombreuses études le montrent – ils développent la capacité à manier plusieurs données à la fois – à s'interrompre pour traiter une urgence, puis à revenir au bon endroit – à évaluer une situation – à prendre une décision – à s'adapter 	<i>d'abord</i> <i>également</i> <i>enfin</i> <i>donc</i>

- Faire remarquer que dans chacun des deux textes, il y a **deux sortes d'arguments** : 1) ceux qui expliquent la thèse en la détaillant (« ils empêchent de bien dormir » ou « ils développent la capacité à s'adapter ») ; 2) ceux qui font appel à une autorité (« une étude scientifique », « les spécialistes », « de nombreuses études ») : on appelle ces derniers des **arguments d'autorité**.
- Pour enrichir son argumentation, il convient d'y ajouter des **exemples**. On demande à chaque groupe de chercher (ou d'imaginer) des exemples à l'appui de la thèse qu'ils ont à défendre.

Propositions :

Thèse 1 : « Le soir, mon petit frère est tellement excité par son jeu qu'il continue à jouer dans sa tête et n'arrive pas à s'endormir » ; « Une institutrice m'a dit que certains enfants, qui jouaient beaucoup aux jeux vidéos retenaient mal ce qu'ils avaient appris la veille », etc.

Thèse 2 : « Je connais un enfant qui a fait de grands progrès en appliquant la stratégie des jeux à des problèmes de maths » ; « Personnellement, je suis beaucoup plus à l'aise pour prendre des décisions dans la vie courante grâce à mon expérience de tel ou tel jeu vidéo », etc.



ENTRAÎNEMENT AU DÉBAT ORAL

- On va grouper les élèves par deux (un partisan du texte 1/un partisan du texte 2) : chaque groupe de deux préparera un débat en s'inspirant des textes, mais en ajoutant des exemples et en utilisant ses propres mots. Au préalable, on cherche ensemble des mots qui marquent l'opposition entre les deux thèses : *non, mais, pourtant...*

- Demander à quelques équipes de présenter leur débat devant la classe : cette première approche orale permet aux élèves d'expérimenter concrètement l'argumentation. Les assistants doivent noter ce qui leur semble fonctionner ou non dans la présentation de leurs camarades.

- On propose ensuite d'autres sujets de débat. On commencera plutôt par des sujets de société, plus accessibles que des thèmes littéraires ou philosophiques, que l'on pourra aborder plus tard, une fois acquises les techniques d'argumentation. Par exemple :

- le tri sélectif (avantages/inconvénients)
- les énergies renouvelables (avantages/inconvénients)
- le téléchargement de films ou de musique (payer ou non)
- les OGM dans l'agriculture (avantages/inconvénients)

- On forme des équipes de deux (un élève A et un élève B), où l'un fera l'« avocat du diable », c'est-à-dire qu'il s'appliquera à trouver des arguments, même s'il n'est pas d'accord. Chaque équipe liste en deux colonnes les arguments « pour » et les arguments « contre », puis présente à la classe un court débat entre A et B.



© Pixie - Fotolia.com

PASSAGE À L'ÉCRIT : LE COMPTE RENDU DES DÉBATS

- Chaque équipe va rédiger un compte rendu de son débat à partir des arguments et des exemples utilisés. Au préalable, on doit indiquer aux élèves les règles de rédaction suivantes :

- Un compte rendu n'est pas un dialogue : il ne suffit pas de recopier les paroles prononcées par A et B, mais de présenter dans un même texte les idées échangées.
- Ce texte doit être construit et rendre compte des **objections** et des **restrictions** apportées aux propos de l'un et de l'autre au cours de la discussion. Les élèves devront apprendre à passer d'un point de vue à son opposé par le moyen de transitions et, pour cela, faire appel à des **connecteurs**.
- On distribue à chaque équipe la photocopie du tableau des connecteurs.

Fonction du connecteur	Principaux connecteurs
Introduire une idée	<i>premièrement / d'abord / tout d'abord / en premier lieu / pour commencer / avant toute chose</i>
Introduire un argument par une cause	<i>car / parce que / puisque</i>
Introduire un argument par une conséquence	<i>donc / de manière à / ainsi / en effet / par conséquent</i>
Ajouter un argument	<i>en outre / de plus / par ailleurs / ensuite / d'une part... d'autre part / en second lieu</i>
Introduire un exemple	<i>par exemple / ainsi / comme on peut le voir... / en particulier...</i>
Admettre l'argument contraire avant de le réfuter	<i>certes / bien que (+ subjonctif) / même si (+ indicatif)</i>
Marquer son opposition	<i>mais / en revanche / alors que / tandis que / au contraire / et non / cependant / néanmoins / pourtant / toutefois</i>
Réaffirmer son idée	<i>en réalité / en vérité / en fait</i>

- Utiliser les connecteurs est parfois difficile. On peut proposer en amont un exercice collectif dirigé sur l'un des sujets abordés dans les débats.

- Les comptes rendus écrits seront corrigés par l'enseignant et commentés en classe. Ces premiers essais de textes argumentatifs sont une introduction au travail de la **dissertation**.