

LA CAVERNE

caverne.ccdmd.qc.ca

Auteurs

Alexandre Brunet
Anastassia Depauld

Établissement

Cégep de
Saint-Hyacinthe



[Manuel](#) | [Logiciel à télécharger](#) | [Site Web](#) | [PDF](#) | [Album](#) | [Autres](#)

Description

La *caverne* est une ressource interactive qui vise l'apprentissage de l'argumentation pour les cours de philosophie au collégial. Inspiré de la célèbre allégorie de Platon, le jeu se déroule dans une caverne imaginaire.

La joueuse ou le joueur y incarne un personnage qui, pour se libérer de ses chaînes, doit sortir de la caverne. Le jeu comprend neuf activités, les énigmes, que l'on réalise en suivant un parcours progressif en mode *Défi*, ou l'une à la suite de l'autre en mode *Exercice*.

Dans cette quête, la joueuse ou le joueur démontre sa compréhension des bases de l'argumentation (pouvoirs d'argumentation) et rencontre des philosophes et autres figures de la Grèce antique qui lui lancent des défis et l'aident :

- à reconnaître prémisses, conclusions et marqueurs de relation;
- à maîtriser les règles d'inférence logique;
- à schématiser un argument;
- à trouver l'erreur dans les raisonnements fautifs et à déjouer des sophismes, afin de pouvoir former un raisonnement valide;
- à reconnaître un raisonnement dans un texte philosophique et à vérifier sa validité.

Philosophie 340
CCDMD 2020

