

VIVRE L'OUTIL :

BIEN PENSER, BIEN PARLER

Partie A

Objectifs et compétences à acquérir:

- Comprendre ce que sont les biais cognitifs et leur influence sur notre façon de réfléchir
- Comprendre comment nous prenons des décisions (système 1 et 2)
- Présentation de 3 biais : biais d'ancrage, biais de cadrage et effet Dunning-Kruger
- Comprendre que le marketing, la politique ou certains contenus médiatiques profitent de nos biais pour de multiples raisons
- Explorer des pistes de réflexion pour minimiser l'influence des biais

Description :

- L'animation commence avec un petit questionnaire d'introduction qui va révéler quelques-uns de nos biais cognitifs
- Présentation de l'effet Dunning-Kruger
- Petite expérience puis présentation de l'effet de cadrage
- Analyse d'une courte vidéo qui présente les biais cognitifs et présentation du biais d'ancrage
- Présentation du système 1 et 2. Petits exercices pratiques
- Conclusion : comment s'en prémunir ?

VIVRE L'OUTIL :

BIEN PENSER, BIEN PARLER

Patie B

Objectifs et compétences à acquérir:

- Comprendre ce que sont les arguments fallacieux
- Présentation de 4 arguments fallacieux : Ad personam, pente savonneuse, généralisation hâtive, argument anonyme
- Comprendre que le marketing, la politique ou certains contenus médiatiques utilisent des arguments fallacieux pour de multiples raisons
- Explorer des pistes de réflexion pour éviter de tomber dans le piège de l'argument fallacieux

Description :

- Petit jeu de rôles où le but est de convaincre son interlocuteur
- Analyse sur notre façon de débattre
- Discussion sur les raisons qui nous empêchent de changer d'avis
- Explication de la dissonance cognitive
- Techniques pour engager un dialogue épistémique
- Nouveau jeu de rôle, mais les participants doivent s'écouter
- Débriefing et application dans la vie de tous les jours