

Une ressource du Réseau des Sites Pédagogiques de Picardie

Fiche réalisée
par le CPIE des
Pays de l'Aisne



Sommaire...

Bon à savoir !

10 étapes pour construire une animation..... 2

Mettre en pratique

Quelques exemples d'outils pédagogiques..... 4

Ressources 6

Introduction...

Cette fiche technique fait suite à une journée d'échanges organisée par le Réseau des Sites Pédagogiques en octobre 2012 sur le même thème. Pour introduire l'état d'esprit dans lequel elle a été pensée, conçue et rédigée, on peut utiliser la métaphore du cinéma. Jusque dans les années 1980, être animateur consistait à faire un spectacle dont l'objectif était de faire passer un message aux enfants. C'était la période de "l'animation spectacle". L'animateur était le comédien, les enfants formaient le public.

Aujourd'hui, l'animateur a changé de posture. S'il reste parfois comédien, il est surtout devenu le réalisateur du film et les enfants sont devenus des acteurs à part entière.

Dès lors qu'on comprend ce renversement des approches, on entrevoit la démarche inhérente à la création d'une animation nature. A chaque étape de la création, l'animateur doit se demander s'il parvient à mettre les enfants dans une situation d'acteur.



1. Les 10 étapes de construction d'une fiche d'animation

Créer une animation, c'est transmettre une part de son identité.

1. Quoi ?

Pour répondre à cette question, il faut définir le thème de l'animation. L'intitulé doit être court et facile à comprendre. Pour reprendre la métaphore du cinéma, il pourrait s'agir du titre du film.

2. Pour qui ?

Ensuite, il faut se demander quel est le public visé. Il faut examiner ses capacités physiques, psychologiques, voire intellectuelle. Se lancer dans une animation avec un public qu'on ne connaît pas du tout peut s'avérer extrêmement déroutant.

Conseil CPIE...

Lorsqu'un animateur veut se former et se perfectionner, il ne faut pas forcément chercher à s'approprier de nouveaux savoirs. S'ouvrir à d'autres publics sur une animation que l'on maîtrise bien c'est déjà beaucoup de travail et de réflexion.

3. Par qui ?

Conseil CPIE...

Une animation se construit rarement seul. Les CPIE de Picardie et les membres du Réseau des Sites Pédagogiques (dont toutes les coordonnées figurent sur le site Internet) peuvent vous aider à avoir des retours sur vos projets d'animations en cours de création.

4. Quand ?

Cette question est étroitement liée au repérage sur le terrain et aux potentialités du site en fonction des saisons. Il faut veiller à ce que la période à laquelle va se dérouler l'animation soit compatible avec ce que vous avez prévu d'observer sur le terrain (les couleurs de l'automne ne sont pas visibles au printemps). Si la période n'est pas compatible avec votre projet, il faudra adapter l'animation pour qu'elle puisse se dérouler dans des conditions différentes, voire même en salle.

5. Pendant combien de temps ?

Une animation se compose de plusieurs séquences. Pour des maternelles, une animation peut durer 2h30 et doit être composée de séquences de 10 à 15 minutes. Pour les pauses, le mieux est de s'en remettre aux enseignants qui connaissent bien leur public en leur demandant ce qui leur convient le mieux.

6. Où ?

Pendant la phase de montage du projet, il est préférable de penser à plusieurs lieux et d'éviter de se focaliser sur un seul lieu « idéal ». Cela permet d'améliorer les potentialités de transfert de l'animation. Cela permet aussi de « rebondir » si le lieu prévu initialement n'est plus accessible au moment de l'animation (période de chasse, fermeture au public, travaux, exploitation du site, ...).

7. Pourquoi ?

Pour l'enseignant, cette question arrive forcément en premier car il doit répondre aux objectifs fixés par



les programmes scolaires. C'est un peu différent pour l'animateur qui examine parfois ultérieurement la manière dont il va pouvoir faire de cette animation un outil permettant d'acquérir les compétences fixées par les objectifs des programmes scolaires.

8. Avec qui ?

Cette question est directement liée au budget dont dispose l'animateur. Il faut bien réfléchir au matériel que l'on souhaite utiliser : est-il adapté au public ? A-t-il déjà été testé ?, Est-ce utile de le créer ? N'existe-t-il pas déjà ? Est-il disponible en nombre suffisant ? Est-il aux normes (pour les chantiers nature surtout) ?

9. Comment ?

Cette question est fondamentale et constitue une des pierre angulaire de l'animation. Il faut penser au « comment » dès que l'on connaît son public. Pour répondre à cette question, il faut : définir des approches pédagogiques, écrire un scénario et imaginer le déroulement de l'histoire que l'on va mettre sur pied.

10. Évaluation

Souvent déléguée à l'enseignant au moment de la restitution en classe, l'évaluation constitue pourtant un point fondamental sur lequel l'animateur doit se pencher car c'est le seul moyen pour lui d'avoir un retour sur son travail. L'évaluation lui permet de savoir comment son travail a été utilisé en classe par l'enseignant. S'il n'évalue pas son travail, l'animateur pourrait alors se comparer à un ouvrier sur une chaîne de montage qui visserait des boulons toute la journée sans avoir la moindre idée de ce que devient sa pièce au final. Évaluer, c'est se donner les moyens de connaître la valeur ajoutée de son travail. Pour construire une bonne évaluation, il faut partir des objectifs opérationnels.

Conseil CPIE...

Il est parfois préférable d'évaluer ponctuellement à la fin de chaque petite séquence, plutôt que globalement, à la fin d'une séance. Pour une animation sensorielle sur l'ouïe, par exemple, on peut demander aux enfants à la fin de la séquence si quelqu'un est capable d'utiliser un des appeaux présenté au cours de l'animation.

Pour évaluer une animation, on peut demander aux enfants à la fin de la séance de lui donner un titre. Si l'enfant dit « l'arbre », alors que l'animation portait sur les oiseaux dans les arbres, l'évaluation montre qu'une partie n'a pas été assimilée.

Évaluer les savoir-être et évaluer les changements de comportement qui se sont opérés au cours d'une animation constituent un des points les plus difficiles. Si l'animateur parvient à mettre en place des outils permettant d'évaluer ces questions, il disposera alors d'informations très intéressantes d'un point de vue pédagogique. Les outils de la psychologie de l'environnement peuvent être mobilisés (voir la partie « ressources » à la fin de la fiche technique).

Parallèlement à toutes ces questions, il faut aussi regarder la faisabilité du projet. Concrètement, il faudrait presque mener une mini étude de marché pour voir si l'animation que l'on souhaite monter est pertinente ou non.

2. Quelques exemples d'outils pédagogiques

Des boîtes

Il peut être intéressant d'utiliser des boîtes pour montrer des choses que les enfants observeront ensuite sur le terrain. Cela permet d'observer calmement et attentivement des éléments que les enfants repèreront ensuite plus facilement dans le milieu naturel.

On peut leur présenter ces boîtes comme étant des « trésors de la forêt » et leur montrer des empreintes, des noisettes grignotées, des poils d'animaux, ... Ce type d'introduction permet d'aiguiser la curiosité des enfants et de rendre le terrain beaucoup plus attractif.

De la même manière, on peut montrer une maquette d'écluse avant d'aller visiter un canal, etc.

Conseil CPIE...

Il ne faut jamais parler d'une chose aux enfants sans accompagner son discours d'un visuel. Si on parle d'une noisette ou d'un coucou, il faut montrer une image de noisette ou de coucou.

Avec les petits, surtout pendant cette phase d'introduction, il ne faut pas hésiter à mobiliser leur imaginaire, à prendre une autre voix, à mimer des choses. Cela permet de marquer le point de départ de l'animation, d'entrer dans quelque chose de nouveau.

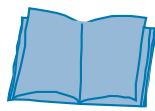
Des jeux de piste

Le jeu de piste permet d'instaurer du suspense dans une animation. Il permet aux enfants de découvrir des éléments d'un site sur lequel ils ne se rendront que tout à la fin du jeu de piste. Ainsi, ils seront vraiment impatients de découvrir en vrai ce milieu dont ils n'avaient vu que quelques bribes auparavant ! Le jeu de piste permet aussi de s'approprier l'espace, de prendre des repères visuels.

Conseil CPIE...

Pour faire connaissance avec les lieux et développer l'autonomie des enfants, on peut faire une présentation du site avec des pictos qu'on retrouvera in situ. Mieux, on peut aussi faire une maquette du site car la 3D aide beaucoup les enfants à se repérer dans l'espace.





Bibliographie

- ALVAREZ A. (2012). *Jouets des airs et du vent*. Paris, Milan Jeunesse, 32 p.
- BARKER (1991). *Costumes nature : mousse, feuilles, coquillages*. Paris, Fleurus.
- CORNELL J. (1990). *Les joies de la nature : découvertes et partages pour tous les âges*. Paris, Jouvence, 176 p.
- CORNELL J. (1995). *Vivre la nature avec les enfants*. Paris, Le Souffle, 160 p.
- ESPINASSOUS L. (2007). *Pistes : pour la découverte de la nature et de l'environnement*. Paris, Milan, 352 p.
- FRATTINI S. (2001). *Jeux de plein air*. Paris, Milan Jeunesse, 31 p.
- GAMBARELLI P.M. (2003). *Mille pistes nature : s'installer, découvrir, agir*. Presses d'Ile-de-France, 231 p.
- GÜTHLER A. et al. (2009). *Land art avec les enfants*. Paris, La Plage, 166 p.
- HARLOW R. (2006). *Le grand livre des expériences : la nature*. Paris, Nathan, 194 p.
- Les Francas (2002). *Fichier grands jeux*. Paris, Martin Média.
- Les Francas (2002). *Jeux de tradition enfantine*. Paris, Martin Média.
- Les Francas (2010). *Jeux et activités nature*. Paris, La Classe.
- Les Petits Débrouillards (1998). *Tome 4 : Les secrets de l'air*. Paris, Albin Michel Jeunesse, 320 p.
- Les Petits Débrouillards (2001). *Les transformations de l'eau : des expériences faciles et amusantes*. Paris, Albin Michel Jeunesse, 83 p.
- Les Petits Débrouillards (2001). *Les nuages et la pluie : des expériences faciles et amusantes*. Paris, Albin Michel Jeunesse, 83 p.
- LABBE H. (2006). *Animature : à vos outils ! Ouvrez les yeux ! Découvrir pour comprendre (Tome 2)*. Ecologistes de l'Euzière, 92 p.
- Les Petits Débrouillards (2006). *A la découverte de l'eau : 50 expériences faciles à réaliser*. Paris, Albin Michel Jeunesse, 322 p.
- Les Petits Débrouillards (2006). *Planète Terre*. Paris, Albin Michel Jeunesse, 324 p.
- LOHF S. (2006). *Projets créatifs avec des matériaux naturels : des activités pour toutes les saisons*. Paris, Chanteclerc, 109 p.
- MARSEAULT L. et al. (2004). *Animature : à vos outils ! Construire pour découvrir la nature (Tome 1)*. Ecologistes de l'Euzière, 93 p.
- REIMER et al. (2006). *300 recettes pour fabriquer son papier*. Paris, Loisirs Créatifs.
- SCHMITT D. (2002). *Musique en herbe*. Paris, Milan.
- VAQUETTE P. (1997). *Le guide de l'éducateur nature : 43 jeux d'éveil sensoriel*. Paris, Le Souffle d'Or, 239 p.

Webographie :

- Grille d'évaluation des changements comportementaux en matière de développement durable (Université de Sherbrooke, Canada) :
http://www.usherbrooke.ca/environnement/fileadmin/sites/environnement/documents/Essais2009/Champagne_St-Arnaud_V_-_10-05-09.pdf
- Association pour la recherche en psychologie environnementale :
<http://arpenv.weebly.com/la-psychologie-environnementale.html>
- Revue « Symbiose » n°70 : Comment changer les comportements (magazine belge d'éducation à l'environnement) : <http://www.symbioses.be/pdf/70/symbioses-70.pdf>



Organismes et personnes ressources :

CPIE des Pays de l'Aisne

33, rue des Victimes de Comportet

02000 MERLIEUX-ET-FOUQUEROLLES

Tel : 03 23 80 03 03

E-Mail : cpie@cpie-aisne.com

Site Internet du CPIE des Pays de l'Aisne : <http://www.cpie-aisne.com>

Site Internet du RSP dans l'Aisne : <http://sitespedagogiquesaisne.cpie-picardie.org>

Guénaël HALLART (responsable pédagogique) : g.hallart@cpie-aisne.com

Fabrice HOUDELET (formateur BPJEPS) : f.houdelet@cpie-aisne.com

Jean-Bernard GOBLET (animateur nature) : jb.goblet@cpie-aisne.com

Marie LIÉGEOIS (animatrice du Réseau des Sites Pédagogiques) : m.liegeois@cpie-aisne.com

CPIE des Pays de l'Oise

1, rue Saint Pierre – Château d'Aramont

60410 VERBERIE

Tel : 03 44 40 61 30

E-Mail : cpie.paysdeloise@wanadoo.fr

Site Internet du CPIE des Pays de l'Oise : <http://www.cpie60.fr>

Site Internet du RSP dans l'Oise : <http://sitespedagogiquesoise.cpie-picardie.org>

Karen CHARLES (animatrice du Réseau des Sites Pédagogiques) : karen.charles.cpie60@hotmail.fr

CPIE Vallée de Somme

32, route d'Amiens 80480 DURY

Tel : 03 22 33 24 24

Mail : communication@cpie80.com

Site Internet du CPIE Vallée de Somme : <http://www.cpie80.com>

Site Internet du RSP dans la Somme : <http://sitespedagogiquessomme.cpie-picardie.org>

Adeline DOUAY (chargée de communication) : communication@cpie80.com

Les fiches techniques sont réalisées avec le soutien du Conseil régional de Picardie et du Conseil général de l'Aisne.

Conception et réalisation : URCPIC de Picardie (2013) © Tous droits réservés.

Conception graphique : CPIE des Pays de l'Aisne (2013) © Tous droits réservés.

URCPIC de Picardie - 32, route d'Amiens - 80480 DURY - Tel : 03.22.33.24.24 - Site internet : <http://www.cpie-picardie.org>