



Une SEANCE

Le « conducteur » de séance

Il s'agit de préparer la séance selon des modalités constantes tout au long du programme. Un conducteur, c'est la trame ou le fil conducteur de l'animation. L'objectif répond à la question du « pourquoi », le conducteur répond à la question du « comment ». La trame doit donc être suffisamment détaillée pour avoir le déroulement de la séance et suffisamment synthétique pour permettre de garder une vision d'ensemble de l'animation. On y retrouve donc les différentes étapes citées plus haut.

Il permet de vérifier à l'avance la cohérence avec les principes pédagogiques (progression de la séance, compétences travaillées, variation des types d'activité ; respect des besoins de l'enfant...) Il donne des repères sur le rythme et le timing. L'existence d'un conducteur bien préparé favorise le confort et la confiance de l'animateur mais lui confère aussi la capacité à s'adapter plus facilement face aux imprévus de séances.

Un conducteur de qualité favorise la transférabilité d'une animation d'un intervenant à un autre.

Les étapes d'une séance

La démarche pédagogique proposée fait référence aux principes édictés dans la partie « la pédagogie - sources et modèles ».

1-Accueil

L'accueil est ce qui va de façon symbolique, signifier l'entrée dans ce temps spécial de la séance. C'est un temps d'installation et de reconnaissance mutuelle par le « bonjour », et la prise de repères spatiaux, d'attention aux uns et aux autres... et d'introduction de la séance.

Un conte, une musique, un jeu, l'accueil d'un petit compagnon / mascotte peuvent être utilisés comme « rituel » et sont très appréciés des enfants.

C'est le moment pour rappeler le cadre et les règles de fonctionnement du groupe.

Un temps nécessaire aussi pour établir des liens et des transitions à partir de la remémoration de la séance précédente, situer la séance du jour dans un ensemble et présenter les objectifs ou le thème de la séance.

2 – Expérimentation, mise en situation

Il s'agit de l'activité à proprement parler : jeu, saynète, mime, débat, histoire qui sera le support à l'apprentissage et aux étapes suivantes (cf « activités »). C'est l'étape de contextualisation qui part des représentations et des compétences des enfants et qui permet l'expérience concrète, le tâtonnement, le conflit cognitif.

3 - Prise de conscience, analyse

C'est une étape de questionnement, de retour sur ce qui vient d'être vécu pour exprimer les ressentis, les perceptions, les idées, les constats... C'est une première phase de décontextualisation qui va mener à l'apprentissage visé.





4 – Elargissement, généralisation ou synthèse

C'est à ce moment que l'on va pouvoir établir des liens avec des situations vécues ou connues des enfants. Elargissement, généralisation ou synthèse, c'est selon le type d'activité et de compétence travaillée. Mais à cette étape l'enfant doit pouvoir saisir « le sens » de ce qui vient d'être fait pour permettre la recontextualisation attendue, le transfert dans des situations nouvelles. Cela n'est pas toujours possible d'emblée, la répétition dans le temps et donc les prolongements dans le quotidien de la classe doivent la favoriser. Selon les activités et les groupes, les liens du type « à quoi ça peut servir dans la vie » se font spontanément sinon l'adulte peut l'explicitier lui-même. Cette étape est aussi parfois l'occasion d'ouvrir d'autres questions, d'annoncer une autre séance.

L'animateur doit rester vigilant à ne pas utiliser ce temps de synthèse comme un moyen de se rassurer sur le mode « vous avez bien compris tel ou tel message », avec une tentative de penser à la place des enfants. Souvent il faut aussi tenir compte de leur état de saturation de fin de séance et laisser opérer le temps de la maturation et de l'appropriation. Comme énoncé précédemment, éprouver est déjà une riche expérience. Certains enfants ne sont pas en capacité d'aller au-delà.

5 - Appropriation personnelle

Il s'agit de donner un temps si possible durant la séance sinon plus tard pour permettre à chacun de formuler même intérieurement les acquis, les prises de conscience attachées à cette séance ou encore d'exprimer personnellement par écrit, par dessin ce qui n'a pu l'être. Cela sera favorisé par un outil simple et attractif (carnet de bord, document-mémoire personnel ou collectif etc.).

6 - Clôture de la séance

Comme le temps de l'accueil, il faut savoir terminer, se dire « au revoir » par un rituel qui peut aussi être mis à profit pour une évaluation rapide de la séance par les enfants.

L'organisation spatiale

Faut-il intervenir dans les classes ou dans un autre espace de l'école ? Les auteurs de programme n'ont pas tous la même position. Notre expérience nous permet de constater les avantages et inconvénients des deux pratiques.

Dans le programme « Estime de soi et compétence sociale chez les 8/12 ans »¹, il est dit :

« Dans le cas où l'activité se déroule à l'école, on devrait si possible utiliser le local du programme scolaire régulier. Il est aussi préférable que les enfants gardent leurs places habituelles. »

Cette attitude renforce l'idée que ce travail fait partie intégrante de l'activité scolaire. Il épargne aussi le temps nécessaire parfois au changement de salle.

A contrario, dans un souci de dissocier le temps d'apprentissage scolaire du temps de développement de ces compétences, comme de différencier les postures d'enseignant et d'animateur, il peut être préféré de choisir un autre espace (salle polyvalente, bibliothèque...). Cette formule est souvent plus favorable à des organisations différentes de l'espace en cercle, en U, sans table, par petits groupes... Cette opportunité n'est pas toujours possible.

¹ Beaugregard L. A. et Al. (2000) Estime de soi et compétence sociale chez les 8 à 12 ans, Montréal : Ed : Hôpital Sainte Justine, Université de Montréal





L'organisation temporelle

La durée moyenne d'une séance est d'une heure avec un rythme toutes les semaines ou toutes les deux semaines environ.

Cette organisation fait l'objet d'une adaptation en fonction du projet, de l'âge des enfants et de l'enseignant.

Si les interventions sont longues (1 h 30 à 2 heures), il faut veiller au rythme, à l'alternance des contenus dans la séance. Des séances plus longues favorisent les temps de créativité complexes : terre, peinture, collage...

La taille du groupe

L'expression et la participation sont favorisées par des temps en groupe restreint grâce à la présence de plusieurs adultes :

- soit intervention en demi classe – 15 élèves
- soit des temps de répartition de la classe en sous groupe (8 enfants ou 4...)

