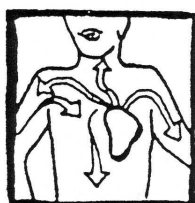
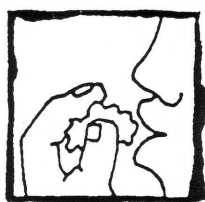
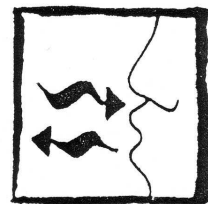
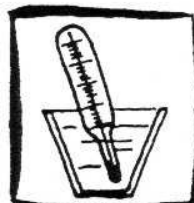
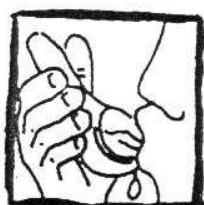




LE GUIDE

de l'animateur



Les malles des savoirs

GENERALITES

« **Les Malles des Savoirs** » sont conçues pour faciliter l'accès à la compréhension de savoirs de base, fondamentaux et universels.

Pour ce faire, elles proposent de valoriser l'apprenant en lui offrant de manipuler et d'expérimenter par lui-même. Ainsi ces activités lui fournissent les clefs nécessaires à la compréhension de son corps et/ou de son environnement.

L'animateur trouvera dans ce chapitre quelques conseils utiles pour mener à bien des animations de ce type.

L'apprenant tient une place primordiale et centrale dans le processus d'apprentissage. Mieux connaître cette caractéristique facilite la transmission des connaissances.

Les représentations, qu'est-ce que c'est ?

Les représentations sont des idées sous-jacentes qui tentent d'expliquer un concept donné (l'air, la pluie, le vent, la digestion, la soif...). Tout le monde possède des représentations, les enfants comme les adultes et les personnes qui savent peu ou pas lire et écrire comme celles qui savent. Les représentations sont directement en rapport avec le niveau de connaissances de l'individu et de son milieu socioculturel. Elles émergent de situations vécues ou imaginées par ce dernier. Une représentation est personnelle. Elle peut être exacte comme elle peut être naïve ou fausse.

L'animateur a pour rôle d'amener chacun à avoir une représentation la plus exacte possible sur un "savoir" précis ; mais ne pas tenir compte des représentations des apprenants, reviendrait à considérer ces derniers comme absents des processus d'apprentissage, cela risque de les empêcher de construire leur propre savoir et de réduire les efforts du formateur à peu de chose.

Aider les apprenants à trouver la ou les bonnes représentations est une tâche difficile qui s'appuie sur des outils pédagogiques (expériences, manipulations, dessins, histoires, exemples de la vie courante...). Cette méthode doit être couplée à une démarche active englobant une série de questions-réponses bien ciblées et un jeu de « reformulation » offrant la possibilité à l'apprenant d'expliquer, d'une manière nouvelle, le phénomène après avoir bénéficié de l'accompagnement du formateur.

Animer en tenant compte du questionnement des apprenants ?

Les formateurs doivent avoir constamment à l'esprit que donner les réponses brutes aux apprenants est une entreprise vaine et que leurs efforts, dans ce cas, ne seront guère récompensés.

Il est difficile d'être actif et de participer à une activité devant un problème que l'on ne s'est pas posé à soi-même.

Les questions proposées aux apprenants doivent donc tenir compte des motivations de ces derniers et de leurs propres représentations.

Les observations des apprenants sur leurs questionnements personnels doivent être privilégiées durant les animations. Elles sont primordiales dans la mesure où elles constituent, à la fois, la base des futurs apprentissages et les premiers éléments d'information sur un sujet donné.

Les apprenants construisent leur raisonnement et essaient de trouver des réponses aux questions posées en mobilisant ces nouveaux acquis. Le formateur sert de guide en ciblant les questions et en aidant chacun à progresser dans ses modes de raisonnement et dans la résolution des problèmes posés.

De plus, en privilégiant de poser des questions aux apprenants et de recueillir formellement leurs réactions et leurs réponses, les animateurs auront plus d'assurance à faire passer le message.

Expliquer aux apprenants des phénomènes sans tenir compte de leurs niveaux, consiste à leur donner des informations qui seront aussitôt oubliées.

"**Que se passe-t-il ?**". La question sera répétée à chaque animation, sinon plusieurs fois par animation. Inscrite ainsi dans le **GUIDE**, elle vise à rappeler aux animateurs cette nécessité.

Valoriser le travail des apprenants

Encourager les apprenants à poser des questions à leur entourage, famille, amis... est un moyen complémentaire pour approfondir 'tout en confiance' leurs connaissances et faire des recoupements entre les nouveaux acquis et l'expérience de leurs interlocuteurs.

Ces derniers détiennent bien souvent des adages, des pratiques qui ont toute leur place dans la découverte scientifique. L'action concrète sur le milieu peut, souvent, constituer une approche pédagogique valorisante.

La valorisation du travail de chacun est une des clés fondamentales en matière de '*facilitation*' de l'accès aux connaissances en ce qu'elle renforce l'estime de soi confortée par les découvertes réalisées à l'occasion des expériences.

Pourquoi et comment évaluer les connaissances des apprenants ?

On peut lire dans le dictionnaire « évaluer correspond à apprécier la valeur, le prix, l'importance d'une chose... ».

L'acquisition d'une connaissance est, pour un apprenant, l'appropriation de moyens pour comprendre davantage le monde qui l'entoure.

Contrôler une connaissance revient donc à vérifier si l'apprenant est capable d'utiliser ses connaissances fraîchement acquises pour expliquer de nouvelles situations.

Evaluer, dans le cadre de la formation, revient à mesurer l'écart entre l'objectif de départ et le résultat obtenu.

Les étapes de l'évaluation

Avant : l'animateur doit identifier les objectifs de l'animation (définis dans la fiche pédagogique). Il doit identifier les connaissances des apprenants à travers le recueil préalable des représentations.

Pendant : l'animateur doit, à partir de questions/réponses ou d'expériences similaires, mesurer ce que les apprenants ont pu retenir de leurs découvertes et de ses explications, pour savoir s'ils ont bien atteint l'objectif de la séquence.

Après : l'animateur doit repérer les problèmes rencontrés par des apprenants, pour comprendre certains concepts et analyser ces difficultés.

Cette analyse lui permettra d'identifier ce qui, dans son animation, a pu être un frein à l'apprentissage ou ce qui pourrait être amélioré pour ces cas particuliers.

Cela lui permettra de reprendre l'activité d'une autre façon ou d'adapter les contenus des « **Malles des savoirs** » en fonction des connaissances des apprenants auxquels il s'adresse.

En résumé, une bonne démarche d'animation consiste à :

- tenir compte des représentations des apprenants, et pour mener l'activité ;
- utiliser le plus possible ces représentations comme point de départ ;
- mettre l'accent sur des situations concrètes en utilisant les problèmes « courants » des apprenants ;
- accorder du temps aux questions/réponses des apprenants ;
- repérer les obstacles empêchant les apprenants de comprendre certaines questions ;
- faire ressortir la relation entre les connaissances et les observations sur le terrain de « **tous les jours** » ;
- encourager les apprenants à participer activement en valorisant leurs découvertes.
- évaluer les acquis des apprenants ;
- encourager les apprenants à « **agir** », mener des actions concrètes, à partir de leurs acquis.