



OUTIL PRATIQUE POUR NE RIEN OUBLIER DANS MON ANIMATION



INTRODUCTION

Face aux bouleversements et crises multiples touchant l'ensemble des relations entre les Humains et avec la Planète, un des enjeux majeurs de notre monde n'est-il pas de mobiliser la capacité des humains, et en particulier des enfants et des jeunes, à faire prévaloir la solidarité contre tous les égoïsmes et tous les replis individualistes ? Dans ce cadre, comment ne pas voir que c'est par l'éducation et la formation que nous y parviendrons : éducation à l'environnement et au développement durable, éducation à la citoyenneté mondiale, éducation aux valeurs fondatrices de toute civilisation que sont le respect de soi-même, des autres et du monde, et la capacité de faire prévaloir le bien commun dans le respect de notre unique terre.

Dans ce cadre, la volonté de la Coordination des Centres de Rencontres et d'Hébergement (OJ) est de soutenir ses membres dans leur souhait d'être toujours davantage, dans leurs structures et leurs activités, des lieux éducatifs « où il fait bon Être ». Des lieux qui offrent à chaque jeune, tant individuellement qu'en groupe, de devenir pas à pas des citoyens acteurs de leur société et de leur environnement, émancipés et heureux, critiques et solidaires, actifs et responsables. Des vrais CRACS pour ce XXI^e siècle.

Le présent outil cherche donc à répondre le plus pratiquement possible à une question : Comment garantir une éducation globale à la citoyenneté, l'environnement, la santé, la solidarité Nord/Sud, la paix... dans les animations proposées en CRH ? Il a été co-construit avec des animateurs de nos différentes structures et des partenaires extérieurs spécialisés dans le domaine de l'éducation au développement durable et à la citoyenneté mondiale.

Sans répondre évidemment à toutes les questions et à toutes les situations, cet outil offre à chaque animateur, individuellement et en équipe, la capacité de penser son projet pédagogique et ses animations de manière systémique. Il donne l'occasion de réfléchir ensemble durablement à nos pratiques de terrain avec nos différents publics.

Puisse-t-il permettre à un maximum d'animateurs-coordonnateurs et d'animateurs de relire et de structurer, globalement et dans la durée, les animations et formations qu'ils mettent en place au sein de leurs organisations ou centres de jeunes.



2 Particularités du public

Identifier le public et ses particularités afin d'y adapter le contenu et les techniques d'animation utilisées.

AGE	
NOMBRE	
SPÉCIFICITÉS DU PUBLIC (INTERNES, EXTERNES, SPÉCIALISÉ, HANDICAP...)	
DEMANDES SPÉCIALES	
LIEN POTENTIEL AVEC L'ACTIVITÉ DE L'ÉCOLE	

3 Paramètres externes

Identifier les paramètres externes afin d'en tenir compte dans le choix des sujets abordés. Identifier les spécificités liés à la saison, à la météo, à la sécurité... qui peuvent avoir une influence sur le déroulement de l'animation (ex : présence ou absence de certaines espèces...).

DATES DU SÉJOUR	
SPÉCIFICITÉS LIÉES : À LA SAISON À LA MÉTÉO À LA SÉCURITÉ ...	INDIQUER LES PARAMÈTRES QUI PEUVENT INFLUENCER L'ANIMATION DANS SON ORGANISATION ET SON CONTENU.
LOCALISATION DU SITE (MATIÈRE PREMIÈRE, THÈME LOGIQUE...)	
DURÉE DE L'ANIMATION	

4 Objectifs de l'animation

Il s'agit de définir les objectifs de l'animation.

L'objectif final (le but) doit être déterminé en amont avec l'enseignant (et les élèves si possible) et s'inscrire dans une logique cohérente avec l'objectif général du séjour (le fil rouge).

Il peut être accompagné d'autres objectifs (objectifs opérationnels/pédagogiques). (Annexe 1)

Pour s'aider à fixer des objectifs, on peut s'inspirer de la Méthode SMART (voir en annexe 3) et de verbes d'action (annexe 4).

Il est également important définir le niveau d'implication visé (acquérir des connaissances, acquérir des compétences, devenir acteur – voir ci-dessous).

FIL ROUGE DU SÉJOUR OU DE LA JOURNÉE	
OBJECTIF FINAL DE L'ANIMATION (BUT)	
OBJECTIFS OPÉRATIONNELS (PERMETTENT D'ATTEINDRE LE BUT)	
NIVEAU D'IMPLICATION	

On distingue 3 niveaux d'implication des participants pendant ou à l'issue de l'animation :

- **Niveau 1** : acquérir des connaissances : l'animation/l'activité permet aux participants de s'informer sur un sujet, d'être sensibilisé à une problématique.
- **Niveau 2** : acquérir des compétences (savoir-faire, savoir être) / mettre en pratique : l'animation/l'activité permet aux participants de mettre en pratique des gestes ou des actions pendant le séjour.
- **Niveau 3** : devenir acteur : l'animation/l'activité permet aux participants de devenir acteur au-delà du cadre du séjour (ex : mettre sur pied un projet qui continuera après le séjour ou soutenir une initiative concrète...) ? (Compétences terminales, personnelles et collectives).

5 Choisir les thèmes secondaires

Identifier les possibilités d'ouverture vers d'autres thèmes « secondaires » afin de permettre une approche systémique et globale. Tenter de garantir la présence de tous les axes du développement durable « économie, environnement, social, démocratie/participation ».

Le but n'est pas de remplir chaque sous-thème (ex : écologie, nature, mobilité). Il s'agit davantage de chercher à établir des liens entre votre axe principal et

les trois autres. Ex: vous menez une animation où l'axe principal est l'environnement, l'enjeu de l'approche systémique est de voir si, au sein de cette animation, vous pouvez faire des liens avec un ou des sous-thèmes des axes économie, social et démocratie/participation. (voir annexe 5 : exemple d'animation)
 Dans le tableau, expliciter clairement comment vous pouvez intégrer ces autres sous-thèmes à votre axe principal.

Liste (non-exhaustive) des thèmes qui peuvent être abordés en éducation au développement durable :

THÈME		
AXES DD	THÈMES POTENTIELS À ABORDER EN PLUS	EXPLICATION DE SON INTÉGRATION CONCRÈTE AU THÈME
ENVIRONNEMENT		
ÉCOLOGIE	RESSOURCES ET MATIÈRES PREMIÈRES (RARÉFACTION ET ÉCONOMIE), CLIMAT (GES ET CHANGEMENTS CLIMATIQUES), ÉNERGIE (ENJEUX, ÉCONOMIES, ÉNERGIES ALTERNATIVES), EAU (RARÉFACTION, POLLUTION), SOL (RARÉFACTION, POLLUTION), AIR (QUALITÉ, POLLUTION), BIODIVERSITÉ (FONCTIONNEMENT DES ÉCOSYSTÈMES, PERTE OU GAIN DE LA BIODIVERSITÉ.) POLLUTIONS DÉCHETS ...	
NATURE	DÉCOUVERTE DE LA FAUNE OU DE LA FLORE LOCALE, DÉCOUVERTE D'UNE ESPÈCE OU D'UN ÉCOSYSTÈME EN PARTICULIER, CONTACT AVEC LES ANIMAUX ...	
MOBILITÉ ET URBANISME DURABLES	MOBILITÉ DOUCE, ÉCO-CONSTRUCTION, VILLES DURABLES, ...	

SOCIÉTÉ		
VIE SOCIALE ET QUALITÉ RELATIONNELLE	INÉGALITÉS (GENRE, RACISME, HANDICAP). DROITS DE L'HOMME, EDUCATION À LA PAIX. GESTION NON-VIOLENTE DE CONFLITS, DÉVELOPPEMENT DU LIEN SOCIAL, RESPECT DES BIENS COMMUNS, EMERGENCE ET PARTAGE DE VALEURS COMMUNES ...	
SPORT	PRATIQUE D'UNE ACTIVITÉ SPORTIVE OU ACTIVITÉ PHYSIQUE ...	
SANTÉ, SÉCURITÉ ET BIEN-ÊTRE	HYGIÈNE DE VIE, MODE DE VIE, POLLUTIONS (OGM, ONDES ÉLECTROMAGNÉTIQUES, ...) ASSUÉTUDES, SÉCURITÉ ROUTIÈRE, RESPECT DES CONSIGNES, BIEN -ÊTRE DANS LA NATURE ...	
ALIMENTATION DURABLE	ACCÈS À LA NOURRITURE, ÉQUILIBRE ALIMENTAIRE, QUALITÉ NUTRITIONNELLE. SÉCURITÉ ET SOUVERAINETÉ ALIMENTAIRE, PRATIQUES AGRICOLES DURABLES, SITUATION DES AGRICULTEURS DANS LE MONDE ...	

ÉCONOMIE		
ECONOMIE	ENTREPRENEURIAT DURABLE, DÉVELOPPEMENT ÉCONOMIQUE LOCAL DURABLE, COMMERCE ÉQUITABLE, BONNE GOUVERNANCE, COMPRÉHENSION DU MODÈLE ÉCONOMIQUE ACTUEL, ALTERNATIVES ÉCONOMIQUES, LUTTE CONTRE LE GASPILLAGE DES RESSOURCES ...	
RAPPORTS NORD-SUD	MONDIALISATION, RELATIONS INTERNATIONALES, PAIX ET VIOLENCE, SÉCURITÉ. MIGRATION, RÉPARTITION DES RICHESSES, DETTE, CONDITIONS DE TRAVAIL, DROITS DE L'HOMME ...	
DÉMOCRATIE ET PARTICIPATION		
CITOYENNETÉ	MODE DE VIE DURABLE, ÉCO-CONSOMMATION, ACHATS DURABLES, RAPPORT ENTRE LIBERTÉS INDIVIDUELLES ET RESPONSABILITÉS COLLECTIVES, INITIATIVES CITOYENNES, MOUVEMENT DE LA TRANSITION, PRÉSERVATION DE L'ENVIRONNEMENT OU DU PATRIMOINE MATÉRIEL ET IMMATÉRIEL, INTER CULTURALITÉ ...	

CULTURE	VALORISATION DU PATRIMOINE CULTUREL LOCAL MATÉRIEL OU IMMATÉRIEL (DÉCOUVERTE D'UN BÂTIMENT, D'UN SITE HISTORIQUE OU NATUREL REMARQUABLE, DE TRADITIONS, FOLKLORE, SAVOIRS ET SAVOIR-FAIRE, PRATIQUES ARTISANALES, TRADITIONS ANCESTRALES...), DÉVELOPPER LA CONNAISSANCE DU PASSÉ ET DE L'HISTOIRE, EXPRESSION ARTISTIQUE, DÉCOUVERTE DE L'AUTRE ET DES CULTURES. APPRENTISSAGE DE TECHNIQUES ARTISANALES ...	
AUTRES THÈMES:		

6 Déroutement détaillé de l'animation

6.1 Lister les étapes qui composent l'animation

Une animation peut être composée de plusieurs étapes.

Lister les différentes étapes qui vont composer l'animation, et identifier pour chacune son objectif et la méthode pédagogique utilisée (voir 6.2). Il est important aussi de prévoir l'évaluation collective (voir 6.3)

Ajoutez éventuellement un schéma en annexe.

ÉTAPE	DÉROULEMENT	OBJECTIF (DE CHAQUE ÉTAPE)	MÉTHODE PÉDAGOGIQUE (VOIR NUMÉRO DANS TABLEAU 6.2)	NIVEAU IMPLICATION (1,2,3)	DURÉE	MATÉRIEL	LIEU	ANIMATEUR	NOMBRE ACCOMPA NÉCESSAIRE
			PLUSIEURS CHOIX POSSIBLE						
EVALUATION COLLECTIVE		OBJECTIF DE L'ÉVALUATION	MÉTHODE CHOISIE			DÉROULEMENT			

Ce tableau est évidemment à agrandir lorsque vous construisez votre animation.

6.2 Identifier les méthodes pédagogiques utilisées

Pour chaque étape, définir la méthode pédagogique utilisée.

Comparer ensuite les méthodes pédagogiques choisies avec la liste proposée et voir s'il est possible de rendre l'activité encore plus active, d'impliquer davantage les participants ou de varier les méthodes pédagogiques utilisées (voir le document explicatif des différentes méthodes pédagogiques en annexe 2).

Liste des méthodes pédagogiques qui favorisent une éducation au développement durable :

LES MÉTHODES PÉDAGOGIQUES UTILISÉES FAVORISENT-ELLES...	
1	...UNE APPROCHE SYSTÉMIQUE OU GLOBALE ? (ÉTABLIR DES LIENS ENTRE PLUSIEURS THÈMES ABORDÉS, TRAITER UN MÊME SUJET EN ABORDANT PLUSIEURS AXES DU DD).
2	...UNE DÉMARCHE PLURIDISCIPLINAIRE OU TRANSVERSALE ? (ÉTABLIR LE LIEN ENTRE LE SUJET ABORDÉ ET AUTRES SUJETS OU ENTRE LE SUJET ABORDÉ ET AUTRES ASPECTS DU MÊME SUJET)
3	...UNE PÉDAGOGIE ACTIVE ?
4	...LA PÉDAGOGIE PAR PROJETS ?
5	... LA PÉDAGOGIE PAR LE JEU ?
6	...L'APPRENTISSAGE DE L'ART DE SE POSER LES BONNES QUESTIONS ?
7	...UNE APPROCHE QUI FAIT APPEL AU CERVEAU GLOBAL ? (LES PARTICIPANTS S'INFORMENT, IMAGINENT, MANIPULENT, RESENTENT).
8	...UNE APPROCHE QUI FAIT APPEL AUX INTELLIGENCES MULTIPLES ?
9	...UNE APPROCHE QUI FAIT APPEL AUX CINQ SENS ?
10	...LA CRÉATIVITÉ DES PARTICIPANTS ?
11	...LA PARTICIPATION ACTIVE DES PARTICIPANTS ?
12	...LE DIALOGUE ENTRE LES PARTICIPANTS ?
13	...L'OUVERTURE VERS L'EXTÉRIEUR ?
14	...L'IMPLICATION DES PARTICIPANTS DANS LA PRISE DE DÉCISION ?
15	...LA SOLIDARITÉ, L'ENGAGEMENT, LA COOPÉRATION ET L'ASSISTANCE MUTUELLE ENTRE LES PARTICIPANTS ?
16	...LA RECHERCHE DE SOLUTIONS ORIGINALES ET DE NOUVELLES FAÇONS DE FAIRE, HABITUDES ET COMPORTEMENTS ?
17	...L'ÉMERGENCE DE VALEURS COMMUNES QUI PERMETTENT D'ORIENTER L'ACTION EN COHÉRENCE AVEC CES VALEURS (SOLIDARITÉ, TOLÉRANCE, AUTONOMIE ET RESPONSABILITÉ) ?
18	LA PARTICIPATION DES JEUNES (LES DÉCISIONS SONT-ELLES PRISES DE FAÇON DÉMOCRATIQUE ET PARTICIPATIVE ?

6.2 Évaluation avec les participants

L'évaluation permet :

- De restructurer l'animation et donner du sens à ce qui a été vécu et appris.
- Elle permet aux participants de donner feed-back sur leur ressenti, leurs émotions, leur vécu, leurs apprentissages.
- Elle permet à l'animateur d'évaluer la pertinence de l'animation et des différents éléments qui la composent.
- Elle permet à l'animateur d'évaluer si les objectifs opérationnels fixés au départ ont été atteints.

Afin de définir la manière dont va se dérouler l'évaluation, il faut fixer son objectif et choisir une méthode.

7

Vérifier si tous les paramètres de l'EDD ont bien été pris en compte :

Chercher à répondre à un certain nombre de questions et, si ce n'est pas le cas, réfléchir à la manière dont cela pourrait être fait.

L'ANIMATION RESPECTE-T-ELLE BIEN LE FIL ROUGE DU SÉJOUR OU DE LA JOURNÉE ?

LES OBJECTIFS OPÉRATIONNELS SONT-ILS ATTEINTS ?

L'ANIMATION PERMET-ELLE AUX PARTICIPANTS D'ÊTRE ACTEURS ?

EVEILLE-T-ON LE SENS CRITIQUE CHEZ LES PARTICIPANTS (APPRENTISSAGE DE L'ART DE SE POSER LES BONNES QUESTIONS) ?

SE SITUE-T-ON DANS UNE RÉELLE DÉMARCHE DE PÉDAGOGIE ACTIVE ?

L'ANIMATION DÉVELOPPE-T-ELLE LES VALEURS EDD (STARE) : SOLIDARITÉ, TOLÉRANCE, AUTONOMIE, RESPONSABILITÉ ET ÉQUITÉ ?

EST-CE QUE LA PRISE DE DÉCISION SE FAIT DE MANIÈRE PARTICIPATIVE EN INCLUANT LES PARTICIPANTS ?

LES PARTICIPANTS VONT-ILS VIVRE AUTRE CHOSE QU'À L'ÉCOLE ? D'UNE AUTRE MANIÈRE ?

8

Établir le lien entre l'animation et l'ensemble du séjour, son amont et son aval.

Réfléchir à la manière dont on peut créer des liens :

AVEC LES AUTRES ANIMATIONS DU SÉJOUR ?

AVEC L'ENSEMBLE DE L'ÉQUIPE DU CENTRE ?

AVEC LES MOMENTS HORS ANIMATION (REPAS, PAUSE, ACCUEIL...) ?

AVEC LE CADRE DÉFINI EN DÉBUT DE SÉJOUR (RÈGLEMENT, GESTION DU SÉJOUR) ?

AVEC LES ACTIVITÉS RÉALISÉS EN CLASSE AVANT LE SÉJOUR ET ÉVENTUELLEMENT PRÉVUES APRÈS LE SÉJOUR ?

AVEC UN SUJET D'ACTUALITÉ ?

AVEC L'ENVIRONNEMENT LOCAL ?

AVEC LE CONTEXTE DU CENTRE ?

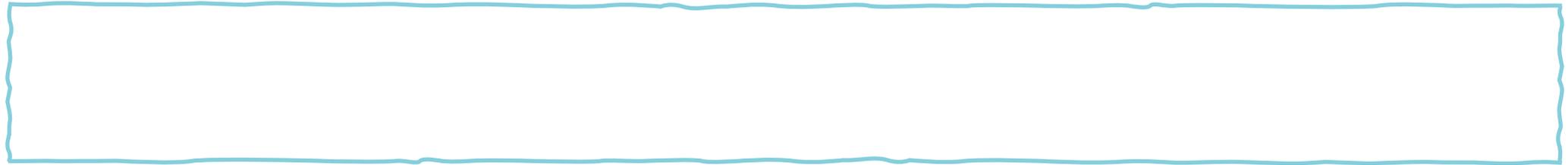
AVEC L'ÉQUIPE DU CENTRE ?

9

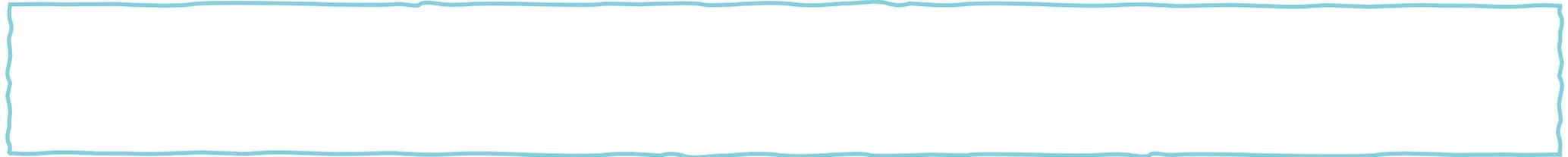
Notes complémentaires

Rédiger éventuellement une note complémentaire à l'attention des animateurs qui comprend des éléments supplémentaires au déroulement de l'animation.

Elle détaille les points d'attention ou des éléments particuliers pour les animateurs qui peuvent amener éventuellement un débat ou un questionnement dans le groupe, mais qui se situent hors de l'animation.



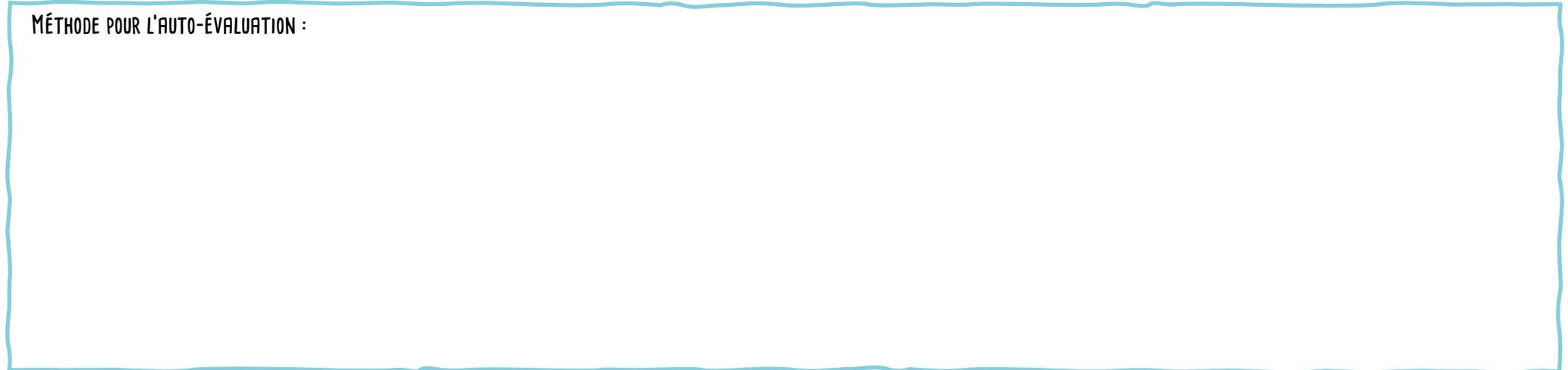
Elle détaille les points d'attention ou des éléments particuliers pour les animateurs qui peuvent amener éventuellement un débat ou un questionnement dans le groupe, mais qui se situent hors de l'animation.



10 Auto-évaluation

Au moment de concevoir une animation, il faut idéalement déjà penser à la manière dont vous allez vous auto-évaluer et mesurer si les objectifs opérationnels de l'animation ont été atteints. Dans l'auto-évaluation, il peut aussi être utile d'analyser les freins rencontrés et les solutions mises en place.

MÉTHODE POUR L'AUTO-ÉVALUATION :



ANNEXE 1: GLOSSAIRE

Objectif final/But :

Rédiger éventuellement une note complémentaire à l'attention des animateurs qui comprend des éléments supplémentaires au déroulement de l'animation.

Terme que l'on cherche à atteindre. Ce qu'on se propose d'atteindre, fin.

Objectif opérationnel :

Un objectif observable ou mesurable est dit « opérationnel ». (C'est un résultat mesurable à atteindre par un responsable ou une unité de travail dans un délai donné avec des moyens adéquats). Il doit être particulièrement précis. Des termes à sens multiples peuvent donner lieu à des interprétations fort diverses qui risquent de provoquer des incompréhensions. Il existe quelques règles de formulation qui permettent d'éviter ces ambiguïtés.

Un objectif est **opérationnel** si :

- **le public final est identifié comme sujet de l'objectif,**
- **l'activité énoncée par l'objectif est définie en termes de comportement observable et/ou mesurable.**

Le comportement-l'action se traduit par un verbe qu'il importe de choisir soigneusement ;

Certains verbes sont souvent utilisés mais sont sujets à de nombreuses interprétations :

Savoir, se rendre compte, croire, prendre conscience de, comprendre, penser, déduire, analyser, apprécier, connaître, se familiariser avec, etc.

Par contre, d'autres verbes conduisent à des comportements directement observables :

Construire, désigner, réparer, classer, énumérer, résoudre, planifier, identifier, distinguer, comparer, s'abstenir, opposer, écrire, analyser, assumer la responsabilité, calculer, raconter, choisir, critiquer, décrire, démontrer, expliquer, formuler, partager, rassembler, résumer etc.

La définition d'un objectif est celle du résultat recherché, et non la description ou le résumé d'un outil. Les objectifs ne sont pas les activités/animations mises en place. Ce sont les effets attendus des ces activités sur un public déterminé.

Quelle est la différence entre le but et l'objectif ?

Faire la distinction entre un objectif opérationnel et un objectif final ou but (finalité) L'objectif est le moyen d'atteindre le but, d'arriver à la finalité. La finalité est un ensemble de déclarations, issues d'une ou plusieurs idées, qui va se décliner sous la forme d'un but à atteindre.

ANNEXE 2

Définitions et informations sur les pédagogies

La pédagogie désigne l'art de l'éducation. Le terme rassemble les méthodes et pratiques d'enseignement requises pour transmettre des compétences, c'est-à-dire un savoir (connaissances), un savoir-faire (capacités) ou un savoir-être (attitudes). Plus généralement, l'expression « Faire preuve de pédagogie » signifie l'aptitude à enseigner et à transmettre à un individu ou un groupe d'individus - de tous âges et de toutes conditions - un savoir ou une expérience par l'usage des méthodes les plus adaptées à l'audience concernée.

LA PÉDAGOGIE ACTIVE

Les **méthodes pédagogiques** actives ont comme objectif premier de rendre le jeune acteur de ses apprentissages, afin qu'il construise ses savoirs à travers des situations de recherche.

- **confrontation** à un problème concret ;
- **recherche d'information** concernant ce problème (autoformation) ;
- **recherche d'une solution** au problème.

« La voie normale de l'acquisition n'est nullement l'observation, l'explication et la démonstration, processus essentiel de l'École, mais **le tâtonnement expérimental, démarche naturelle et universelle** ». Freinet

« Les acquisitions ne se font pas comme l'on croit parfois, par l'étude des règles et des lois, mais par **l'expérience**. Étudier d'abord ces règles et ces lois, en français, en art, en mathématiques, en sciences, c'est placer la charrue devant les bœufs. » Freinet

LA PÉDAGOGIE PAR PROJET

La **pédagogie de projet** est une pratique de pédagogie active qui permet de générer des apprentissages à travers la réalisation d'une production concrète.

Le projet peut être individuel (comme un exposé ou une maquette) ou collectif (l'organisation d'une fête, d'un voyage, d'un spectacle). Lors de la démarche de projet, le jeune est placé en situation de résolution de problèmes, participant de fait au processus d'apprentissage. Cette pédagogie est également fondée sur la motivation des jeunes et permet l'objectif de réalisation concrète.

LA PÉDAGOGIE PAR LE JEU

Le **jeu**, associé aux notions de plaisir et de divertissement, peut sembler en contradiction avec les activités scolaires orientées vers l'apprentissage. Pourtant, de nombreux spécialistes comme Donald Winnicott, Jean Piaget, Lev Vygotsky et Jérôme Bruner se sont intéressés à l'importance du jeu dans le développement de l'enfant.

La pédagogie par le jeu privilégie l'utilisation de certains jeux de réflexion et de logique dans les activités scolaires, en vue de favoriser l'acquisition des savoirs.

Utiliser le jeu dans l'animation présente **plusieurs avantages** :

- le jeu est une source de motivation et de plaisir
- il est l'occasion d'exercer certaines compétences (langage, réflexion, actions)
- le jeu permet d'impliquer le jeune en tant qu'acteur
- il permet de faire participer tous les jeunes, y compris ceux qui sont timides ou anxieux
- il atténue la crainte de l'erreur et de l'échec
- il développe la prise en compte des règles et le respect mutuel
- le jeu permet de faire collaborer les jeunes entre eux
- il socialise.

La pédagogie par le jeu est donc un **outil efficace** pour motiver les jeunes, relancer leur intérêt et développer leur esprit d'équipe. Il constitue un outil pédagogique d'approfondissement et d'appropriation.

Par ailleurs, cette méthode nécessite une bonne organisation de la part de l'animateur

- le temps de jeu doit être bien calculé et délimité
- le matériel nécessaire au jeu doit être prévu et préparé
- les règles de bonne conduite doivent être fixées dès le début
- les limites et les objectifs du jeu doivent être clairement définis.

L'APPROCHE SYSTÉMIQUE

L'approche systémique est le processus qui permet de comprendre comment les éléments d'un système s'influencent l'un l'autre au sein de l'ensemble. Également appelée « approche globale », elle se définit comme une approche de la résolution de problèmes considérant ces derniers comme les éléments d'un système global, plutôt que comme des parties, résultats ou événements isolés.

Il y a 3 dimensions/axes fortement imbriquées les unes dans les autres ; l'environnement, la société et l'économie.

Qu'en est-il de la quatrième : la démocratie et la participation, elle met l'accent sur la mobilisation de tous pour parvenir à un avenir humain durable. Elle comprend le respect des droits de l'homme et l'importance de s'adresser à toute la diversité des cultures, religions et philosophies. (voir schéma page 2)

L'objectif de l'approche systémique est de toujours penser à lier plusieurs de ces axes. Pour que cela soit le plus complet possible.

L'ÉDUCATION NOUVELLE

L'éducation nouvelle désigne un mouvement pédagogique dont la caractéristique principale est l'implication de la personne dans sa propre formation.

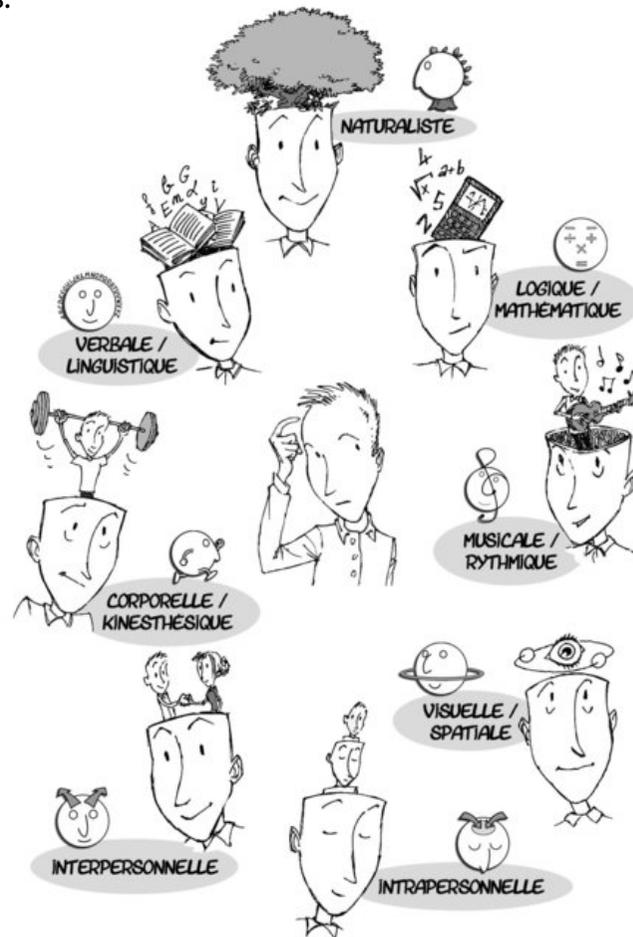
Cette expression a été employée à partir des années 1890, c'est-à-dire avec l'apparition des premières écoles dispensant l'éducation nouvelle. La toute première ouvrit en 1889 sur le sol anglais. L'éducation nouvelle défend l'idée que l'apprentissage doit avant tout servir à une évolution d'ensemble de la personne.

LES INTELLIGENCES MULTIPLES

Parmi les nombreuses grilles d'intelligences qui ont été élaborées, celle d'Howard Gardner semble plus simple et pratique à utiliser dans une quelconque situation d'apprentissage.

Selon Gardner, on peut distinguer huit intelligences.

- L'intelligence corporelle/kinesthésique
- L'intelligence logique-mathématique
- L'intelligence musicale/rythmique
- L'intelligence naturaliste
- L'intelligence verbale-linguistique
- L'intelligence visuelle/spatiale
- L'intelligence interpersonnelle
- L'intelligence intra personnelle



Méthode S.M.A.R.T.

COMMENT SE FIXER DES OBJECTIFS RÉALISABLES ?

S

SPÉCIFIQUE

Un objectif doit être :

- Simple
- Clair
- Précis
- Sans ambiguïté

M

MESURABLE

L'objectif doit :

- Avoir une date de limite de réalisation
- Pouvoir être mesuré sur des faits concrets
- Être suivi régulièrement sur le taux d'avancement

A

APPROPRIÉ / AMBITIEUX

L'objectif doit être :

- Approprié, adapté à sa condition physique, son style de vie, etc...
- Ambitieux, pour créer du challenge et donner envie de se surpasser. S'il est trop simple, il n'apportera pas de réelle motivation

R

REALISTE

L'objectif ne doit pas correspondre à "ce que vous voulez faire" mais à "ce que vous pouvez faire"

Tu dois avoir les moyens de réaliser l'objectif

T

TEMPOREL

L'objectif doit :

- Être limité dans le temps pour ne pas être repoussé à une date indéterminée
- Répondre à des critères de délais de réalisation et/ou à une date limite

ANNEXE 4

Mémorisation	Compréhension	Application	Analyse	Synthèse	Evaluation
Citer	Expliquer	Appliquer	Décomposer	Composer	Evaluer
Enoncer	Démontrer	Adapter	Extraire	Construire	Juger
Décrire	Interpréter	Employer	Rechercher	Créer	Argumenter
Définir	Résumer	Compléter	Choisir	Élaborer	Critiquer
Énumérer	Traduire	Calculer	Discriminer	Inventer	Décider
Désigner	Illustrer	Résoudre	Comparer	Organiser	Tester
Nommer	Discuter	Etablir	Catégoriser	Planifier	Justifier
Sélectionner	Extrapoler	Mettre en œuvre	Classer	Réarranger	Proposer
Identifier		Représenter		Déduire	
Réciter		Schématiser			
		Traiter			

Savoir	Savoir Faire	Savoir Etre
Définir, Enumérer, Nommer, Rappeler, Reconnaître, Rédiger, Reproduire, Souligner, Classer, Décrire Dire, Expliquer, Identifier, Illustrer, Reconnaître, Reformuler, Représenter, Situer, Traduire, Analyser, Assembler, Calculer, Choisir, comparer, créer, Démontrer, distinguer, évaluer, juger, Organiser, résoudre	Actionner, calibrer, découper, décrire, dessiner, faire fonctionner, identifier, indiquer, mesurer, métrer, régler, reporter reproduire, tracer, actionner, ajuster, araser, choisir, construire, démonter, établir, placer, polir, rapprocher, régler, remonter, souder, suivre, usiner, actionner simultanément, conduire, coordonner, diagnostiquer, diriger, guider, inverser, reconstruire, réparer, restaurer, retourner, tourner....	Accepter, admettre, obéir, reconnaître, respecter, se conformer, suivre, accueillir, adhérer à, contrôler son agressivité, écouter, être autonome, interpréter, prendre conscience, prendre initiative, respecter, s'adapter, analyser, animer, conseiller, convaincre, évaluer, expliquer, innover, reconnaître, respecter, s'intéresser

ANNEXE 5

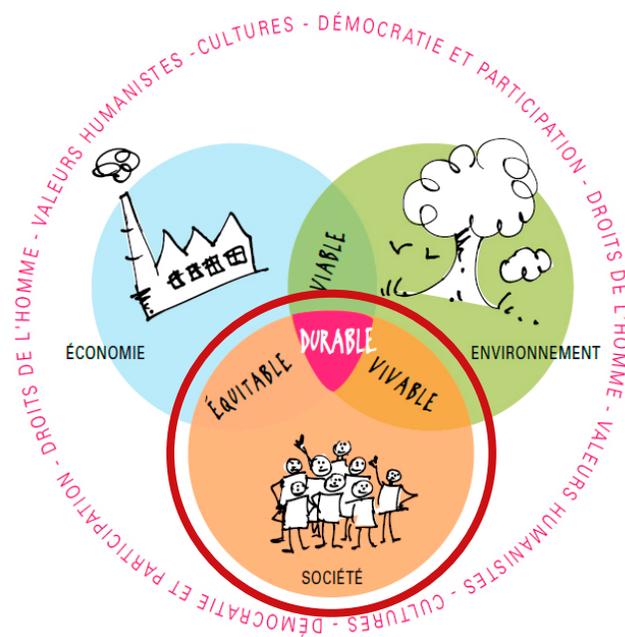
UN EXEMPLE D'ANIMATION DANS UN CJ SELON LE CANEVAS PROPOSÉ

1 Thème principal

Ce thème sera idéalement défini lors de d'une démarche de co-construction qui implique l'animateur, les enseignants et les élèves et qui concerne l'ensemble du séjour, afin de s'assurer d'une cohérence thématique entre les différentes animations proposées lors du séjour.

Identifier l'axe EDD premier dans lequel ce thème se situe.

TITRE	MANGER AU MOYEN ÂGE
THÈME PRINCIPAL	HABITUDES ALIMENTAIRES DES HOMMES DU MOYEN ÂGE
AXE PRINCIPAL EDD	ENTOURER DANS LE SCHÉMA CI-DESSOUS L'AXE PRINCIPAL DE VOTRE ANIMATION. (CERCLE EN ROUGE)



2 Particularités du public

Identifier le public et ses particularités afin d'y adapter le contenu et les techniques d'animation utilisées.

AGE	5 - 99 ANS
NOMBRE	25 MAX
SPÉCIFICITÉS DU PUBLIC (INTERNES, EXTERNES, SPÉCIALISÉ, HANDICAP...)	INTERNES
DEMANDES SPÉCIALES	NON (SELON LE PUBLIC ET LES FAITS D'ACTUALITÉ, SAVOIR REBONDIR ET FAIRE LE LIEN ENTRE AUJOURD'HUI ET LE MOYEN-ÂGE)
LIEN POTENTIEL AVEC L'ACTIVITÉ DE L'ÉCOLE	ALIMENTATION DURABLE, CONSOMMATION, HIER ET AUJOURD'HUI (POURQUOI ÉTUDIER LE MOYEN ÂGE ?)

3 Paramètres externes

Identifier les paramètres externes afin d'en tenir compte dans le choix des sujets abordés. Identifier les spécificités liés à la saison, à la météo, à la sécurité... qui peuvent avoir une influence sur le déroulement de l'animation (ex : présence ou absence de certaines espèces...).

DATES DU SÉJOUR	TOUTE L'ANNÉE
SPÉCIFICITÉS LIÉES : À LA SAISON À LA MÉTÉO À LA SÉCURITÉ ...	INDIQUER LES PARAMÈTRES QUI PEUVENT INFLUENCER L'ANIMATION DANS SON ORGANISATION ET SON CONTENU. PRÉCISER LA SAISON POUR CHAQUE RECETTE.
LOCALISATION DU SITE (MATIÈRE PREMIÈRE, THÈME LOGIQUE...)	LOCAUX DU MUSÉE
DURÉE DE L'ANIMATION	3H

4 Objectifs de l'animation

Il s'agit de définir les objectifs de l'animation.

L'objectif final (le but) doit être déterminé en amont avec l'enseignant (et les élèves si possible) et s'inscrire dans une logique cohérente avec l'objectif général du séjour (le fil rouge).

Il peut être accompagné d'autres objectifs (objectifs opérationnels/pédagogiques). (Annexe 1)

Pour s'aider à fixer des objectifs, on peut s'inspirer de la Méthode SMART (voir en annexe 3) et de verbes d'action (annexe 4).

Il est également important définir le niveau d'implication visé (acquérir des connaissances, acquérir des compétences, devenir acteur – voir ci-dessous).

FIL ROUGE DU SÉJOUR OU DE LA JOURNÉE	HISTOIRE MÉDIÉVALE
OBJECTIF FINAL DE L'ANIMATION (BUT)	AVOIR UN APERÇU DES PARTICULARITÉS GASTRONOMIQUES DES GENS DU MOYEN ÂGE FAIRE LE LIEN ENTRE AUJOURD'HUI ET LE MOYEN-ÂGE
OBJECTIFS OPÉRATIONNELS (PERMETTENT D'ATTEINDRE LE BUT)	<ul style="list-style-type: none"> • CUISINER ET DÉGUSTER LES RECETTES MÉDIÉVALES • TRAVAILLER L'ESPRIT D'ÉQUIPE • RENDRE LES JEUNES AUTONOMES • DÉCOUVRIR LES TRACES DE L'ÉPOQUE MÉDIÉVALE (ARCHÉOLOGIQUES, MANUSCRITES ET ICONOGRAPHIQUES) • FAIRE DES LIENS ENTRE HIER ET AUJOURD'HUI (SAISON, MOYENS DE CONSERVATION...)
NIVEAU D'IMPLICATION	<p>NIVEAU 1 ET 2 : DÉCOUVERTE DE L'ORIGINE DE CERTAINS LÉGUMES, DE DIFFÉRENTS MOYENS DE CONSERVATION, ET DE MODES DE CUISSON: PAR LA VISITE DU MUSÉ ET PAR LA FABRICATION D'UN PLAT TYPIQUE DU MOYEN-ÂGE. LES ÉLÈVES PRÉPARENT EN GROUPE DES RECETTES DE L'ÉPOQUE MÉDIÉVALE</p> <p>NIVEAU 3 : PAR LES RECETTES DONNÉES AUX JEUNES, ILS POURRONT DONC LE JEUNE POURRA REFAIRE LES GESTES APPRIS LORS DE L'ANIMATION DANS SON QUOTIDIEN</p>

On distingue 3 niveaux d'implication des participants pendant ou à l'issue de l'animation :

- **Niveau 1** : acquérir des connaissances : l'animation/l'activité permet aux participants de s'informer sur un sujet, d'être sensibilisé à une problématique.
- **Niveau 2** : acquérir des compétences (savoir-faire, savoir être) / mettre en pratique : l'animation/l'activité permet aux participants de mettre en pratique des gestes ou des actions pendant le séjour.
- **Niveau 3** : devenir acteur : l'animation/l'activité permet aux participants de devenir acteur au-delà du cadre du séjour (ex : mettre sur pied un projet qui continuera après le séjour ou soutenir une initiative concrète...) ? (Compétences terminales, personnelles et collectives).

5

Choisir les thèmes secondaires

Identifier les possibilités d'ouverture vers d'autres thèmes « secondaires » afin de permettre une approche systémique et globale. Tenter de garantir la présence de tous les axes du développement durable « économie, environnement, social, démocratie/participation ».

Le but n'est pas de remplir chaque sous-thème (ex : écologie, nature, mobilité). Il s'agit davantage de chercher à établir des liens entre votre axe principal et les trois autres. Ex : vous menez une animation où l'axe principal est l'environnement, l'enjeu de l'approche systémique est de voir si, au sein de cette animation, vous pouvez faire des liens avec un ou des sous-thèmes des axes économie, social et démocratie/participation. (voir annexe 5 : exemple d'animation) Dans le tableau, expliciter clairement comment vous pouvez intégrer ces autres sous-thèmes à votre axe principal.

Liste (non-exhaustive) des thèmes qui peuvent être abordés en éducation au développement durable :

THÈME		
AXES DD	THÈMES POTENTIELS À ABORDER EN PLUS	EXPLICATION DE SON INTÉGRATION CONCRÈTE AU THÈME
ENVIRONNEMENT		
ÉCOLOGIE	RESSOURCES ET MATIÈRES PREMIÈRES (RARÉFACTION ET ÉCONOMIE), CLIMAT (GES ET CHANGEMENTS CLIMATIQUES), ÉNERGIE (ENJEUX, ÉCONOMIES, ÉNERGIES ALTERNATIVES), EAU (RARÉFACTION, POLLUTION), SOL (RARÉFACTION, POLLUTION), AIR (QUALITÉ, POLLUTION), BIODIVERSITÉ (FONCTIONNEMENT DES ÉCOSYSTÈMES, PERTE OU GAIN DE LA BIODIVERSITÉ.) POLLUTIONS DÉCHETS ...	<ul style="list-style-type: none"> • UTILISATION DE PRODUITS RURAUX ET DE BASE • VOIR L'AGRICULTURE ET L'ÉLEVAGE SELON LES BESOINS FAMILIAUX DE L'ÉPOQUE ET DE MAINTENANT ; • PRISE DE CONSCIENCE D'INGRÉDIENTS INCONNUS AU MOYEN ÂGE (POMMES DE TERRE, TOMATES, HARICOTS...) • AU MOYEN ÂGE, FORTE DÉPENDANCE À LA SAISON ET À LA MÉTÉO. FAIRE LE PARALLÈLE AVEC NOTRE SIÈCLE. • FABRICATION MAISON DE BEAUCOUP DE PRODUITS • TRÈS PEU DE DÉCHETS (S'IL Y AVAIT DES DÉCHETS COMMENT ÉTAIENT-ILS GÉRÉS À L'ÉPOQUE ? ET MAINTENANT COMMENT LE SONT-ILS ?)
NATURE	DÉCOUVERTE DE LA FAUNE OU DE LA FLORE LOCALE, DÉCOUVERTE D'UNE ESPÈCE OU D'UN ÉCOSYSTÈME EN PARTICULIER, CONTACT AVEC LES ANIMAUX ...	<ul style="list-style-type: none"> • VIE EN LIEN TRÈS FORT AVEC L'ÉCOSYSTÈME LOCAL • PROCHES DES ANIMAUX ET DE LA NATURE. L'IMPORTANCE DE LA NATURE (FLORE ET FAUNE) EST EXPLIQUÉE, CETTE NOTION EST DONC DÉVELOPPÉE DANS L'ANIMATION, AINSI QUE LE LIEN IMPORTANT AVEC LES ANIMAUX (MANGENT NOS DÉCHETS ET NOUS LES MANGEONS, AIDENT AU TRAVAIL DE LA TERRE...)

SOCIÉTÉ		
VIE SOCIALE ET QUALITÉ RELATIONNELLE	INÉGALITÉS (GENRE, RACISME, HANDICAP). DROITS DE L'HOMME, EDUCATION À LA PAIX. GESTION NON-VIOLENTE DE CONFLITS, DÉVELOPPEMENT DU LIEN SOCIAL, RESPECT DES BIENS COMMUNS, EMERGENCE ET PARTAGE DE VALEURS COMMUNES ...	<ul style="list-style-type: none"> • OUVERTURE À LA DIFFÉRENCE (GOÛTS D'AUTREFOIS) • TRÈS FORTE INÉGALITÉ ENTRE RICHES ET PAUVRES AU MOYEN ÂGE ET AUJOURD'HUI... • TRAVAIL EN COMMUN ET PARTAGE D'IDÉES, DE SAVOIRS.
SPORT	PRATIQUE D'UNE ACTIVITÉ SPORTIVE OU ACTIVITÉ PHYSIQUE ...	
SANTÉ, SÉCURITÉ ET BIEN-ÊTRE	HYGIÈNE DE VIE, MODE DE VIE, POLLUTIONS (OGM, ONDES ÉLECTROMAGNÉTIQUES, ...) ASSUÉTUDES, SÉCURITÉ ROUTIÈRE, RESPECT DES CONSIGNES, BIEN -ÊTRE DANS LA NATURE ...	<ul style="list-style-type: none"> • ON MANGE AVEC LES MAINS • LAVAGE DES MAINS • PAS/PEU DE POLLUTIONS • PYRAMIDE ALIMENTAIRE DU MOYEN ÂGE DIFFÉRENTE D'AUJOURD'HUI (EST PHILOSOPHIQUE AU MOYEN ÂGE)
ALIMENTATION DURABLE	ACCÈS À LA NOURRITURE, ÉQUILIBRE ALIMENTAIRE, QUALITÉ NUTRITIONNELLE. SÉCURITÉ ET SOUVERAINÉTÉ ALIMENTAIRE, PRATIQUES AGRICOLES DURABLES, SITUATION DES AGRICULTEURS DANS LE MONDE ...	<ul style="list-style-type: none"> • PRATIQUES AGRICOLE PLUS DOUCES • ACCÈS À LA NOURRITURE DIFFICILE : FAMINES NOMBREUSES TOUJOURS EN COMPARAISON AVEC AUJOURD'HUI. • PRATIQUES AGRICOLES DIFFÉRENTES D'AUJOURD'HUI, POURQUOI ? ET COMMENT ? EST-CE PARTOUT (DANS LE MONDE) PAREIL ?

ECONOMIE	<p>ENTREPRENEURIAT DURABLE, DÉVELOPPEMENT ÉCONOMIQUE LOCAL DURABLE, COMMERCE ÉQUITABLE, BONNE GOUVERNANCE, COMPRÉHENSION DU MODÈLE ÉCONOMIQUE ACTUEL, ALTERNATIVES ÉCONOMIQUES, LUTTE CONTRE LE GASPILLAGE DES RESSOURCES</p> <p>...</p>	<ul style="list-style-type: none"> • AGRICULTURE PAYSANNE SELON LES BESOINS HIER MAIS INTENSIVE AUJOURD'HUI • PAS DE GASPILLAGE
RAPPORTS NORD-SUD	<p>MONDIALISATION, RELATIONS INTERNATIONALES, PAIX ET VIOLENCE, SÉCURITÉ. MIGRATION, RÉPARTITION DES RICHESSES, DETTE, CONDITIONS DE TRAVAIL, DROITS DE L'HOMME</p> <p>...</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CONTACTS COMMERCIAUX AVEC L'ORIENT ET L'AFRIQUE DU NORD MAIS CONTINENT AMÉRICAIN INCONNU À L'ÉPOQUE. • DIFFÉRENCE RICHES- PAUVRES • CONDITIONS DE TRAVAIL PAS FACILES, IDEM QUANT AUX DROITS DE L'HOMME(AUCUN DROIT POUR LES PAYSANS) • LIENS AVEC AUJOURD'HUI
DÉMOCRATIE ET PARTICIPATION		
CITOYENNETÉ	<p>MODE DE VIE DURABLE, ÉCO-CONSOMMATION, ACHATS DURABLES, RAPPORT ENTRE LIBERTÉS INDIVIDUELLES ET RESPONSABILITÉS COLLECTIVES, INITIATIVES CITOYENNES, MOUVEMENT DE LA TRANSITION, PRÉSERVATION DE L'ENVIRONNEMENT OU DU PATRIMOINE MATÉRIEL ET IMMATÉRIEL, INTER CULTURALITÉ</p> <p>...</p>	<ul style="list-style-type: none"> • FAIRE LE LIEN ENTRE LE TRAVAIL LOCAL, TRAVAIL COLLECTIF • SE NOURRIR POUR SURVIVRE

CULTURE	VALORISATION DU PATRIMOINE CULTUREL LOCAL MATÉRIEL OU IMMATÉRIEL (DÉCOUVERTE D'UN BÂTIMENT, D'UN SITE HISTORIQUE OU NATUREL REMARQUABLE, DE TRADITIONS, FOLKLORE, SAVOIRS ET SAVOIR-FAIRE, PRATIQUES ARTISANALES, TRADITIONS ANCESTRALES...), DÉVELOPPER LA CONNAISSANCE DU PASSÉ ET DE L'HISTOIRE, EXPRESSION ARTISTIQUE, DÉCOUVERTE DE L'AUTRE ET DES CULTURES. APPRENTISSAGE DE TECHNIQUES ARTISANALES ...	<ul style="list-style-type: none"> • DÉCOUVERTE DU PASSÉ • DÉCOUVERTE DE LA COLLECTION DU MUSÉE • DÉCOUVERTES DES TRACES ÉCRITES ET ICONOGRAPHIQUES • DÉCOUVERTE DE SAVOIR-FAIRE CULINAIRE • DÉCOUVERTE DE L'AUTRE ET DES CULTURES. • S'OUVRIR À LA DIFFÉRENCE
AUTRES THÈMES:		

6 Déroulement détaillé de l'animation

6.1 Lister les étapes qui composent l'animation

Une animation peut être composée de plusieurs étapes.

Lister les différentes étapes qui vont composer l'animation, et identifier pour chacune son objectif et la méthode pédagogique utilisée (voir 6.2). Il est important aussi de prévoir l'évaluation collective (voir 6.3)

Ajoutez éventuellement un schéma en annexe.

ÉTAPE	DÉROULEMENT	OBJECTIF (DE CHAQUE ÉTAPE)	MÉTHODE PÉDAGOGIQUE (VOIR NUMÉRO DANS TABLEAU 6.2)	NIVEAU IMPLICATION (1,2,3)	DURÉE	MATÉRIEL	LIEU	ANIM-ATEUR	NOMBRE ACCOMPA NÉCESSAIRE
INTRODUCTION	POSER DES QUESTIONS OUVERTES AUX JEUNES SUR LEURS CONNAISSANCES DU MOYEN-ÂGE	CONNAÎTRE LES PRÉREQUIS ET/OU LES IDÉES DES JEUNES (SAVOIRS SAUVAGES)	12, 6	N1	10 MN		ACCUEIL	1	1
PARTIE DÉCOUVERTE	PRÉSENTATION ET JEU DE MINIATURES MÉDIÉVALE	APPRENDRE ET REPÉRER LES HABITUDES ALIMENTAIRES DE L'ÉPOQUE MÉDIÉVALE JUSQU'À NOTRE ÈRE (DE L'APPROVISIONNEMENT JUSQU'À LA TABLE) ANALYSER LA CONSOMMATION ET L'ACCÈS À LA NOURRITURE.	2, 5, 6, 7	N1	30 MN	ECRAN + PROJO+ MAQUETTE	SALLE AUDIO	1	1
PARTIE MUSÉALE	DÉCOUVERTE DES USTENSILES DE L'ÉPOQUE MÉDIÉVALE FABRICATION D'UN POT EN TERRE GLAISE ET/OU EN BOIS	SE FAMILIARISER AVEC LES TRACES DU PASSÉ. PRENDRE CONSCIENCE DE LA RARETÉ DE CERTAINS OBJETS (BOIS ET TERRE). COMPARER LE SAVOIR FAIRE DE L'ÉPOQUE JUSQU'À NOS JOUR FAIRE DU LIEN AVEC D'AUTRES CULTURES ET CE SAVOIR.	2, 5, 6, 7, 13	N2	40 MN	JEU	MUSÉE	1	1
ATELIER CUISINE	PRÉPARATION D'UNE RECETTE MOYEN-ÂGEUSE DE SAISON EN PETITS GROUPES	TRAVAIL EN ÉQUIPE (DIALOGUE) TRAVAILLER L'AUTONOMIE (FICHE RECETTE) SAVOIR-FAIRE CULINAIRE DÉCOUVRIR L'IMPORTANCE DE MANGER LOCAL ET DE SAISON (ÉCONOMIE LOCAL) FAIRE DES LIENS ENTRE HIER ET AUJOURD'HUI (SAISON, MOYENS DE CONSERVATION...)	1, 2, 3, 6, 7, 9, 11, 16	N2	45 MN	USTENSILES DE CUISINE + ALIMENTS	ATELIER CUISINE	1	1

DÉGUSTATION	PRÉSENTATION DES RECETTES PAR LES GROUPES ET DÉGUSTATION	RÉSUMER ET MESURER LES ACQUIS. ÉCOUTER L'AUTRE. EXPLIQUER LES ÉTAPES D'UNE RECETTE. DÉCOUVRIR DES GOÛTS ALIMENTAIRES DU MA PAR L'EXPÉRI-MENTATION	7, 10, 11, 15	N2	30 MN	LES PRÉPARA-TIONS	ATELIER CUISINE	1	1
EVALUATION COLLECTIVE		OBJECTIF DE L'ÉVALUATION	MÉTHODE CHOISIE			DÉROULEMENT			
15 MIN		MESURER CE QU'ON A SEMÉ, NOTIONS ACQUISES.	QUESTIONS OUVERTES MAIS CIBLÉES : QU'EST-CE QUE TU RETIENS ? QUELS LIENS AVEC AUJOURD'HUI ? QU'EST-CE QUI T'A FRAPPÉ ?...QUE CHANGERAIS-TU DANS TES HABITUDES ? QU'AIMERAI-TU METTRE EN PLACE CHEZ TOI APRÈS CETTE ANIMATION (QUE RAMÈNES-TU CHEZ TOI ?			CERCLE AVEC BÂTON DE PAROLE			
VARIANTE POSSIBLE À VOTRE ANIMATION									
ADAPTATION DE L'ATELIER SELON L'ÂGE.									

6.2 Identifier les méthodes pédagogiques utilisées

Pour chaque étape, définir la méthode pédagogique utilisée. (voir dans le tableau)

Comparer ensuite les méthodes pédagogiques choisies avec la liste proposée et voir s'il est possible de rendre l'activité encore plus active, d'impliquer davantage les participants ou de varier les méthodes pédagogiques utilisées (voir le document explicatif des différentes méthodes pédagogiques en annexe 2).

Liste des méthodes pédagogiques qui favorisent une éducation au développement durable :

	LES MÉTHODES PÉDAGOGIQUES UTILISÉES FAVORISENT-ELLES...
1	...UNE APPROCHE SYSTÉMIQUE OU GLOBALE ? (ETABLIR DES LIENS ENTRE PLUSIEURS THÈMES ABORDÉS, TRAITER UN MÊME SUJET EN ABORDANT PLUSIEURS AXES DU DD).
2	...UNE DÉMARCHE PLURIDISCIPLINAIRE OU TRANSVERSALE ? (ETABLIR LE LIEN ENTRE LE SUJET ABORDÉ ET AUTRES SUJETS OU ENTRE LE SUJET ABORDÉ ET AUTRES ASPECTS DU MÊME SUJET)
3	...UNE PÉDAGOGIE ACTIVE ?
4	...LA PÉDAGOGIE PAR PROJETS ?

5	... LA PÉDAGOGIE PAR LE JEU ?
6	...L'APPRENTISSAGE DE L'ART DE SE POSER LES BONNES QUESTIONS ?
7	...UNE APPROCHE QUI FAIT APPEL AU CERVEAU GLOBAL ? (LES PARTICIPANTS S'INFORMENT, IMAGINENT, MANIPULENT, RESSENTENT).
8	...UNE APPROCHE QUI FAIT APPEL AUX INTELLIGENCES MULTIPLES ?
9	... UNE APPROCHE QUI FAIT APPEL AUX CINQ SENS ?
10	...LA CRÉATIVITÉ DES PARTICIPANTS ?
11	...LA PARTICIPATION ACTIVE DES PARTICIPANTS ?
12	...LE DIALOGUE ENTRE LES PARTICIPANTS ?
13	...L'OUVERTURE VERS L'EXTÉRIEUR ?
14	...L'IMPLICATION DES PARTICIPANTS DANS LA PRISE DE DÉCISION ?
15	...LA SOLIDARITÉ, L'ENGAGEMENT, LA COOPÉRATION ET L'ASSISTANCE MUTUELLE ENTRE LES PARTICIPANTS ?
16	...LA RECHERCHE DE SOLUTIONS ORIGINALES ET DE NOUVELLES FAÇONS DE FAIRE, HABITUDES ET COMPORTEMENTS ?
17	...L'ÉMERGENCE DE VALEURS COMMUNES QUI PERMETTENT D'ORIENTER L'ACTION EN COHÉRENCE AVEC CES VALEURS (SOLIDARITÉ, TOLÉRANCE, AUTONOMIE ET RESPONSABILITÉ) ?
18	LA PARTICIPATION DES JEUNES (LES DÉCISIONS SONT-ELLES PRISES DE FAÇON DÉMOCRATIQUE ET PARTICIPATIVE ?

6.2 Identifier les méthodes pédagogiques utilisées

L'évaluation permet :

- De restructurer l'animation et donner du sens à ce qui a été vécu et appris.
- Elle permet aux participants de donner feed-back sur leur ressenti, leurs émotions, leur vécu, leurs apprentissages.
- Elle permet à l'animateur d'évaluer la pertinence de l'animation et des différents éléments qui la composent.
- Elle permet à l'animateur d'évaluer si les objectifs opérationnels fixés au départ ont été atteints.

Afin de définir la manière dont va se dérouler l'évaluation, il faut fixer son objectif et choisir une méthode.

7

Vérifier si tous les paramètres de l'EDD ont bien été pris en compte:

Chercher à répondre à un certain nombre de questions et, si ce n'est pas le cas, réfléchir à la manière dont cela pourrait être fait.

L'ANIMATION RESPECTE-T-ELLE BIEN LE FIL ROUGE DU SÉJOUR OU DE LA JOURNÉE ?	OUI, EN FONCTION DU CHOIX DES ACTIVITÉS PRIS PAR LE GROUPE CLASSE.
LES OBJECTIFS OPÉRATIONNELS SONT-ILS ATTEINTS ?	OUI
L'ANIMATION PERMET-ELLE AUX PARTICIPANTS D'ÊTRE ACTEURS ?	OUI, ELLE LEUR DONNE LA POSSIBILITÉ DE SE POSITIONNER PAR RAPPORT À LEUR CONSOMMATION, ET ILS APPRENNENT DES GESTES QUI PEUVENT CHANGER LEUR QUOTIDIEN.
ÉVEILLE-T-ON LE SENS CRITIQUE CHEZ LES PARTICIPANTS (APPRENTISSAGE DE L'ART DE SE POSER LES BONNES QUESTIONS) ?	OUI, PAR DES QUESTIONS OUVERTES.
SE SITUE-T-ON DANS UNE RÉELLE DÉMARCHE DE PÉDAGOGIE ACTIVE ?	OUI, LES ATELIERS SONT TOUS CONÇUS POUR QUE LES JEUNES APPRENNENT PAR EUX-MÊMES EN UTILISANT LES INTELLIGENCES MULTIPLES.
L'ANIMATION DÉVELOPPE-T-ELLE LES VALEURS EDD (STARE): SOLIDARITÉ, TOLÉRANCE, AUTONOMIE, ESPONSABILITÉ ET ÉQUITÉ ?	OUI. SOLIDARITÉ ; PAR LE FAITE DE TRAVAILLER LE COLLECTIF, TOLÉRANCE PAR L'ÉCOUTE ET LE RESPECT MIS EN PLACE LORS DE PARTAGE DE SAVOIRS SAUVAGE, AUTONOMIE DÉVELOPPÉ LORS DE L'ATELIER CUISINE, RESPONSABILITÉ ET ÉQUITÉ DÉVELOPPÉ TOUT AU LONG DE L'ANIMATION.
EST-CE QUE LA PRISE DE DÉCISION SE FAIT DE MANIÈRE PARTICIPATIVE EN INCLUANT LES PARTICIPANTS ?	OUI, POURRAIT SE FAIRE UN PEU PLUS DÈS LE DÉPART LORS DE LA CONSTRUCTION DES ATELIERS AVEC LES JEUNES.
LES PARTICIPANTS VONT-ILS VIVRE AUTRE CHOSE QU'À L'ÉCOLE ? D'UNE AUTRE MANIÈRE ?	OUI, PAR LE LIEU ET PAR LES APPROCHES PÉDAGOGIQUE AMENÉ DANS LES ANIMATIONS.

8

Établir le lien entre l'animation et l'ensemble du séjour, son amont et son aval.

Réfléchir à la manière dont on peut créer des liens :

AVEC LES AUTRES ANIMATIONS DU SÉJOUR ?	SI POSSIBLE OUI EN FONCTION DU CHOIX DES ACTIVITÉS PRIS PAR LE GROUPE CLASSE.
AVEC L'ENSEMBLE DE L'ÉQUIPE DU CENTRE ?	NON, TRÈS COMPLEXE, LES JOURNÉES SONT SÉPARÉES PAR DIFFÉRENTS STAFFS (DÉCOUVERTE DU MOYEN-ÂGE, SPORT ET NATURE) OUI POUR CE QUI EST DES PÉDAGOGIES AMENÉES PAR LE CENTRE.
AVEC LES MOMENTS HORS ANIMATION (REPAS, PAUSE, ACCUEIL...) ?	OUI UN PEU, LIEN AVEC LE PAIN ACHETÉ CHEZ UN BOULANGER LOCAL, ET RECHERCHE D'INGRÉDIENTS DE SAISONS POUR LES REPAS. NORMALEMENT, POUR LES MOMENTS DE PAUSE, CE SONT LES PROFESSEURS QUI GÈRENT LE GROUPE, EN SACHANT QU'ILS REÇOIVENT À L'AVANCE UN DOCUMENT RELATANT L'INTÉRÊT DU CENTRE POUR L'ÉDUCATION AU DÉVELOPPEMENT DURABLE.
AVEC LE CADRE DÉFINI EN DÉBUT DE SÉJOUR (RÈGLEMENT, GESTION DU SÉJOUR) ?	OUI, EN DÉBUT DE SÉJOUR, UN JEU EST ANIMÉ AFIN QUE LES JEUNES PARTICIPENT À LA CONSTRUCTION DU ROI.
AVEC LES ACTIVITÉS RÉALISÉS EN CLASSE AVANT LE SÉJOUR ET ÉVENTUELLEMENT PRÉVUES APRÈS LE SÉJOUR ?	OUI ET NON SELON LES ÉCOLES. CELA EST PROPOSÉ DÈS L'INSCRIPTION.
AVEC UN SUJET D'ACTUALITÉ ?	OUI SI CELA S'Y PRÊTE, OU S'IL Y A UN BESOIN DE LA PART DES JEUNES. L'ANIMATEUR DOIT POUVOIR REBONDIR.
AVEC L'ENVIRONNEMENT LOCAL ?	OUI
AVEC LE CONTEXTE DU CENTRE ?	OUI, MUSÉE DU MOYEN-ÂGE

AVEC L'ÉQUIPE DU CENTRE ?

OUI PAR L'IDÉOLOGIE DU CENTRE PORTÉ PAR L'ÉQUIPE. SINON DANS LES ANIMATIONS MÊMES, CELA EST COMPLIQUÉ VU LA TAILLE DU LIEU ET DU NOMBRE DE PERSONNES ENGAGÉES SUR LE SITE.

9 Notes complémentaires

Rédiger éventuellement une note complémentaire à l'attention des animateurs qui comprend des éléments supplémentaires au déroulement de l'animation.

Elle détaille les points d'attention ou des éléments particuliers pour les animateurs qui peuvent amener éventuellement un débat ou un questionnement dans le groupe, mais qui se situent hors de l'animation.

FAIRE ATTENTION AU TIMING
LES THÈMES DÉVELOPPÉS DANS AXE EDD VARIENT SELON LE GROUPE, L'ACTUALITÉ. (EN AVOIR CONNAISSANCE ET EN CHOISIR QUELQUES-UNS LORS DE L'ANIMATION). COMMUNIQUER AUX COLLÈGUES CE QUI FONCTIONNE BIEN.

Elle détaille les points d'attention ou des éléments particuliers pour les animateurs qui peuvent amener éventuellement un débat ou un questionnement dans le groupe, mais qui se situent hors de l'animation.

PRÉVENIR DÈS QU'ON TERMINE UN PRODUIT
 CHANGER LA POUBELLE
 METTRE LES VERRES AUX BULLES ET LES CARTONS (TRI)
 BIEN EMBALLER LA TERRE GLAISE DE PLASTIQUE POUR QU'ELLE NE SÈCHE PAS.

10 Auto-évaluation

Au moment de concevoir une animation, il faut idéalement déjà penser à la manière dont vous allez vous auto-évaluer et mesurer si les objectifs opérationnels de l'animation ont été atteints. Dans l'auto-évaluation, il peut aussi être utile d'analyser les freins rencontrés et les solutions mises en place.

MÉTHODE POUR L'AUTO-ÉVALUATION :

ETAPE	DÉROULEMENT	OBJECTIF (DE CHAQUE ÉTAPE)	MÉTHODE PÉDAGOGIQUE (VOIR NUMÉRO DANS TABLEAU 6.2)	DURÉE	MON ÉVALUATION EN TANT QU'ANIMATEUR.
INTRODUCTION	POSER DES QUESTIONS OUVERTES AUX JEUNES SUR LEURS CONNAISSANCES DU MOYEN-ÂGE	CONNAÎTRE LES PRÉ-REQUIS ET/OU LES IDÉES DES JEUNES (SAVOIRS SAUVAGES)	12, 6	10MN	LES MÉTHODES PÉDAGOGIQUES CORRESPONDENT À L'OBJECTIF ET PERMETTENT AUX JEUNES DE RÉFLÉCHIR PAR EUX MÊMES. LE TIMING EST PARFOIS SERRÉ SELON LE GROUPE

<p>PARTIE DÉCOUVERTE</p>	<p>PRÉSENTATION ET JEU DE MINIATURES MÉDIÉVALES</p>	<p>APPRENDRE ET REPÉRER LES HABITUDES ALIMENTAIRES DE L'ÉPOQUE MÉDIÉVALE JUSQU'À NOTRE ÈRE (DE L'APPROVISIONNEMENT JUSQU'À LA TABLE) ANALYSER LA CONSOMMATION ET L'ACCÈS À LA NOURRITURE.</p>	<p>2, 5, 6, 7</p>	<p>30 MN</p>	<p>JEU SUPER ADAPTÉ AUX JEUNES. ATTENTION AUX CONSIGNES ET RÈGLES DU JEU, BIEN LES EXPLIQUER À L'AVANCE. NE PAS HÉSITER À POSER PLUS DE QUESTIONS POUR QUE LES JEUNES FASSENT UN RÉEL TRAVAIL DE RÉFLEXION SUR LEUR MANIÈRE DE CONSOMMER.</p>
<p>PARTIE MUSÉALE</p>	<p>DÉCOUVERTE DES USTENSILES DE L'ÉPOQUE MÉDIÉVALE FABRICATION D'UN POT EN TERRE GLAISE ET OU EN BOIS</p>	<p>SE FAMILIARISER AVEC LES TRACES DU PASSÉ PRENDRE CONSCIENCE DE LA RARETÉ DE CERTAINS OBJETS (BOIS ET TERRE) COMPARER LE SAVOIR FAIRE DE L'ÉPOQUE JUSQU'À NOS JOUR FAIRE DU LIEN AVEC D'AUTRES CULTURES ET CE SAVOIR.</p>	<p>2, 5, 6, 7, 13</p>	<p>40MN</p>	<p>LE FAIT DE DEMANDER À CHAQUE JEUNE DE TROUVER UN OBJET QUI L'INTRIGUE, L'INTÉRESSE OU QU'IL CONNAIT EST VRAIMENT TRÈS INTÉRESSANT POUR GARDER L'ATTENTION DE CHACUN D'EUX. DONNER DES CONSIGNES TRÈS CLAIRES POUR QU'ILS RESPECTENT LE LIEU ET LES AUTRES.</p>

ATELIER CUISINE	PRÉPARATION D'UNE RECETTE MOYENÂGEUSE DE SAISON EN PETITS GROUPES	TRAVAIL EN ÉQUIPE (DIALOGUE) TRAVAILLER L'AUTONOMIE (FICHE RECETTE) SAVOIR-FAIRE CULINAIRE DÉCOUVRIR L'IMPORTANCE DE MANGER LOCAL ET DE SAISON (ÉCONOMIE LOCAL) FAIRE DES LIENS ENTRE HIER ET AUJOURD'HUI (SAISON, MOYENS DE CONSERVATION...).	1, 2, 3, 6, 7, 9, 11, 16	45MN	
DÉGUSTATION	PRÉSENTATION DES RECETTES PAR LES GROUPES ET DÉGUSTATION	RÉSUMER ET MESURER LES ACQUIS ÉCOUTER L'AUTRE EXPLIQUER LES ÉTAPES D'UNE RECETTE DÉCOUVRIR DES GOÛTS ALIMENTAIRES DU MA PAR L'EXPÉRIMENTATION	7, 10, 11, 15	30MN	LES PRÉSENTATIONS DOIVENT ÊTRE COURTES POUR GARDER LA CONCENTRATION DU GROUPE. AMENER LES JEUNES À ÊTRE CRÉATIFS DANS LA MANIÈRE DE PRÉSENTER LEUR RECETTE.