

LA POSTURE DE L'ANIMATEUR

Mener une animation, quelque soit le contexte ou le public, requiert le respect de certaines règles. L'animateur se place dans une posture où il ne se situe pas dans un rapport de professeur à élève. Il ne s'agit pas d'administrer un cours magistral à un public passif mais de placer ce public dans la position d'un acteur à part entière du processus : il n'est pas « celui qui ignore » face à « celui qui sait » mais il doit être co-acteur avec l'animateur de la séance.

La posture de l'animateur est indispensable car, sans elle, vous pouvez utiliser n'importe quelle technique aussi bonne soit elle, elle ne vous permettra pas d'atteindre les résultats optimums.

L'objectif de cette fiche est de présenter les principaux points à garder en mémoire lorsque vous réalisez une animation.

Le « PSADRAFRA » ? Ké za Ko ?

Le «**PSADRAFRA**» est un moyen mnémotechnique pour se souvenir des étapes essentielles d'une animation réussie. Ce n'est qu'un moyen mnémotechnique. Les mots choisis pour chaque lettre peuvent être adaptés si ceux proposés ne vous « parlent » pas.

P comme Préparation : La préparation doit permettre le bon déroulement de l'animation par une prise en charge préalable des besoins matériels (salle, documents...) mais aussi psychologiques : il est important de prendre contact en amont avec les structures concernées (Conseil d'entreprise, établissement scolaire, Maison des Jeunes et de la Culture...) pour faire préciser la demande, la durée de l'intervention, éventuellement le nombre de séances, savoir qui est le public (connaissances, motivations...).

S comme Savoir accueillir : il faut bien sûr se présenter rapidement au début de l'animation ou de l'intervention, donner le programme de la séance (sans trop en dire toutefois pour ménager un petit effet de surprise), créer une ambiance, aménager l'espace pour qu'il soit propice au débat, au dialogue, donner les consignes si l'animation se fait avec des jeunes (s'écouter les uns les autres, ne pas se moquer des questions des autres, lever le doigt avant de prendre la parole). La salle peut être décorée (affiches, cartes...) lorsque cela est possible... Bref tout mettre en œuvre pour que le public, quel qu'il soit, se sente accueilli. L'animateur doit également susciter l'envie d'en savoir plus et l'intérêt du public auquel il s'adresse.

A comme Attentes : avant de débiter l'animation, en tant que telle, il est essentiel de recueillir, d'une part, les attentes du public, d'autre part, ses représentations, les images et éventuellement les clichés qu'il peut avoir sur le thème abordé. Cela peut être fait de manière assez simple, par exemple par le biais d'un jeu de questions / réponses. L'éducation au développement est en effet un processus qui vise notamment, l'évolution, le changement des mentalités et des comportements : on ne peut évaluer ce processus que si l'on a pris « la température » au début de l'animation. Cela permet de revenir sur certains aspects lors de l'évaluation et de mesurer le chemin parcouru.

D comme Déroulement : définir le déroulement de l'animation permet d'animer en fonction des objectifs pédagogiques de départ, en favorisant l'équilibre entre les différents supports choisis et les méthodes d'animation. L'identification du message (ou des quelques messages) que l'on veut faire passer et les résultats que l'on escompte suite à une animation sont incontournables. Ce déroulé est un programme fait exprès et minuté en chronogramme précis, pour LE public de LA séance ! Toutefois, il est nécessaire de prévoir une adaptation du déroulé si, par exemple, les questions des participants ont été plus nombreuses que prévues. Les deux outils de base pour préparer l'animation sont : l'arborescence pédagogique et la trame d'animation. Elles permettent de définir très précisément les objectifs assignés à l'animation et ce que les participants doivent avoir compris et

retenu à la fin de l'animation. La trame d'animation permet également de déterminer les techniques d'animation et les supports qui seront utilisés. Enfin, il faut également adapter l'animation au public : on ne parlera pas du commerce équitable de la même manière à des lycéens et à un comité d'entreprise qui organise un petit déjeuner solidaire !

R comme Rythme à tenir pour garder son public ! Varier la posture, la gestuelle, la voix (forte, calme, travail à deux voix..), le regard, l'espace vis à vis du public pour créer un climat de confiance (ni stress, ni simplification, ni bourrage de crâne...). Ce rythme est essentiel pour parvenir à captiver l'attention du public jusqu'à la fin de la séquence. On choisira aussi des méthodes interactives pour permettre l'expression du public, favoriser l'échange, le débat.

A comme Animation : toute animation correspond à un acte éducatif qui tient compte des objectifs pédagogiques définis dès le départ dans l'arborescence pédagogique. Elle doit être la plus vivante possible durant toute la durée de la séance. Pour cela il faut recourir à des supports variés (jeu, vidéo, exposition, conte...). De plus, il ne s'agit pas d'administrer un cours magistral à un public passif mais de placer ce public dans la position d'un acteur à part entière du processus : il n'est pas « celui qui ignore » face à « celui qui sait » mais il doit être co-acteur avec l'animateur de la séance. L'éducation au développement ne se situe pas, tout comme l'éducation populaire, dans un rapport de professeur à élève.

F comme Fin : Il importe de conclure l'animation, de préparer sa chute... et de savoir finir dans les temps ! La conclusion d'une animation peut ouvrir sur d'autres problématiques ou sur une réflexion plus large. Il est important, par ailleurs, de revenir sur les différents points de la séance et de proposer une synthèse (ou de demander à un participant de le faire). Il s'agit aussi de donner l'envie et les moyens de poursuivre la découverte, éventuellement de s'engager, par exemple en indiquant les centres de documentation existants, une petite bibliographie, les coordonnées de personne relais, la tenue conférence débats... Les propositions peuvent être multiples, en fonction du débat...et de l'objectif de l'animation.

R comme Rangement du matériel. Ce temps peut être fait avec tous les acteurs de la séance car cette partie aussi est importante : prendre soin du matériel et faire exemple par l'action en commun vaut mieux que tous les discours ! Même avec un public d'adultes, on peut prévoir ce temps qui permet aussi parfois des discussions informelles qui enrichissent la séance.

A comme Analyse évaluative, à chaud et à froid ! A la fin de la séquence, il est important de prendre le temps de recueillir les impressions des participants (par un « ça va t'y » : qu'est-ce que j'ai apprécié, moins apprécié, qu'est-ce que je propose ou une évaluation collective : la cible). L'animateur peut également laisser une fiche d'évaluation plus approfondie qui permettra de faire le point. Cette analyse est facilitée quand on a pris le temps de recueillir les attentes et les représentations du public : cela permet de mesurer ce qui a été assimilé et retenu pendant l'animation.

Le contenu de cette fiche est très largement inspiré du travail effectué par l'association La case sur la posture de l'animateur. La case est d'ailleurs à l'origine du PSADRAFRA.

Fiche rédigée par : Valérie Rodriguez, Pôle Jeunes du CCFD ;
Cécile Barras, Pôle éducation de Aide et Action.