

SOLUTION LOCALE

Créer des activités pédagogiques

Les enfants développent leur capacité de réflexion par l'action. Cette fiche présente des méthodes pour leur faire découvrir les produits alimentaires et les métiers locaux et leur permettre d'acquérir des outils culturels, scientifiques et artistiques pour connaître leur alimentation.

PENSÉ POUR

INSTITUTIONS
LOCALES

PRODUCTEURS OU
ENTREPRENEURS

EXPÉRIENCE LOCALE



Rendre l'enfant acteur de ses découvertes : les animations à la ferme

Le Parc naturel Haute-Sûre Forêt d'Anlier en Belgique organise des animations scolaires dans les 7 communes qui composent son territoire. Pour cette animation en ferme, les animateurs du Parc ont deux objectifs :

- Rendre l'enfant acteur dans ses découvertes « parce que l'on protège ce que l'on connaît et ce que l'on aime ».
- Recréer un lien entre les agriculteurs et les enfants de ces villages et, finalement, entre les agriculteurs et les consommateurs.

Le parti pris de l'équipe d'animateurs est de prendre en compte le besoin d'apprendre avec ses sens. Les animations se réalisent donc à la ferme où les enfants voient, sentent, goûtent et manipulent les produits locaux de manière très concrète.

L'animation se prépare en étroite collaboration avec l'agriculteur. Celui-ci se trouve la plupart du temps dans le village de l'école. L'idée principale étant de remettre "la ferme au milieu du village". L'équipe rencontre l'agriculteur afin de présenter l'animation et récolter les informations nécessaires à la préparation du jeu. Quels sont les animaux élevés ? Les plantes cultivées ? Quelles sont les

cultures gérées sur l'exploitation ? Y a-t-il de la transformation de produits ? Quel est le matériel utilisé dans la ferme ? Le but est de montrer aux enfants que le métier d'agriculteur est multiple (vétérinaire, mécanicien, maraîcher, éleveur, secrétaire). Comme chaque ferme est unique, il est difficile de résumer cela dans un cahier pédagogique.

Une fois le jeu adapté aux caractéristiques de la ferme, l'équipe du Parc accompagne la classe à la ferme pendant une ½ journée. Munies de 4 boîtes à énigmes (une par saison), 4 équipes sont formées. Des questions sont posées sur les animaux, leur alimentation, les machines, les bâtiments et ils doivent noter les réponses sur un carnet au gré de la visite. En fonction de l'agriculteur, les enfants peuvent participer à la vie de la ferme : traite des vaches, paillage, soin des veaux, goûter avec des produits de la ferme... Les élèves sont ensuite tous rassemblés autour d'une maquette de la ferme pour faire la synthèse de la visite de ce qui se passe dans la ferme en fonction des saisons.

Pour compléter l'expérience, le Parc naturel propose des ateliers concrets de transformation de céréales en farine et de fabrication de beurre à la ferme ou en classe (un accès à une cuisine est nécessaire). Les enfants repartent avec une recette ou un petit pot de beurre ou de farine fabriqués de leurs mains.

S'ENTOURER ET DÉFINIR LES OBJECTIFS

FAIT

- Avoir en tête que l'enfant apprend avec tous ses sens et qu'il doit participer et être impliqué dans l'apprentissage
- Être conscient que l'accompagnement d'animateurs est essentiel. Vivre une animation sur le terrain est plus porteuse de sens que d'aborder un thème entre les quatre murs de la classe. Concevoir et livrer des outils (cahiers, jeux, dossiers pédagogiques) bruts aux enseignants sans animation, sans rencontre ne permet pas de faire vivre les outils. Ceux-ci sont alors vite oubliés et délaissés
- Se rapprocher des structures ou institutions qui font de l'éducation à l'environnement et ont une équipe d'animateurs
- Prendre contact avec une personne ressource (pêcheur, agriculteur)
- Former les enseignants en amont aux outils d'animation (en direct ou vidéos tutorielles).....
- Définir un objectif pédagogique.
Exemples :
> retrouver le lien essentiel que l'homme a avec l'eau, la nature, l'agriculture pour lui permettre de s'alimenter
> mieux faire connaître la filière pêche et les producteurs proches de l'école
- Définir un message clé : pourquoi faire cette activité ?
Lister les différentes approches pour faire passer un message :
> par le jeu
> par les sens
> par l'expérimentation
> par l'imaginaire (histoires, contes)
> par la rencontre
- Connaître les objectifs pédagogiques de chaque niveau scolaire pour que l'activité corresponde aux attentes des enseignants
- S'entourer d'un comité scientifique ou comité d'experts pour consolider le contenu théorique. La rencontre avec un producteur peut être aussi une bonne source de renseignements de terrain.....
- Impliquer les utilisateurs finaux dès la conception de l'activité pour s'assurer que le rendu final sera adapté. Ne pas hésiter à tester avec un groupe-classe

ÉLABORER LE CONTENU

VISITES, SORTIES, ANIMATIONS

- Définir :
- Public cible : âge, classe
- Type : jeu de piste, visite, animations en extérieur, balade, animation nature, en ferme, en classe
- Thématiques :
- Période :
- Lieu :
- Durée :
Remarques : matériel pédagogique mis à disposition, animations en complément, contraintes logistiques, équipement nécessaire
- Demander aux enseignants de réserver les animations à l'avance pour avoir le temps de tout préparer.....
- Impliquer l'enseignant et la classe dans le choix du lieu de l'animation (parents, voisins, producteurs locaux,...)
- Préparer l'animation avec le producteur, cuisinier, artisan (race, culture, atelier de transformation, bâtiments, machines, etc.).....
- Respecter la réglementation (hygiène, sécurité)
- Accompagnement d'un animateur le jour de la sortie
- Prévoir un jeu pour inciter les enfants à chercher des informations pendant la visite.....
- Prévoir un temps de manipulation, d'atelier
- Prévoir un temps de restitution pour que les enfants présentent les informations acquises pendant la sortie

DOSSIERS/CAHIERS PÉDAGOGIQUES : Les dossiers pédagogiques préparent les enfants à participer à une animation.

- Écrire une introduction sur le contenu et le mode d'emploi : déroulement, notice.....
- Prévoir une partie théorique destinée aux utilisateurs du cahier pour qu'ils comprennent le sujet : enseignants, éducateurs. Cette dernière reprend les objectifs poursuivis, les classes d'âges visées, le contenu théorique, les solutions aux exercices et les fiches d'évaluation.
- Élaborer des fiches d'activités à mettre en place.
Exemple : 3-6 ans : dessiner, éveil sensoriel, relier des points, tracer des lignes, entourer
- Inventer un personnage, compagnon d'apprentissage pour repérer les consignes et donner envie d'apprendre en s'identifiant.....
- Définir des phases : PRÉPARATION (dessin, recueil à l'oral des représentations, préparation du matériel, observation) – DÉROULEMENT (description de l'activité principale) – PROLONGEMENT (sortie terrain, pièce de théâtre, chorégraphie, coloriage)

