

ANIMER UN RETOUR RÉFLEXIF

Une étape indispensable pour maximiser les bénéfices d'une activité CPS



DEFINITION

C'est un temps **structuré** proposé à la **fin de l'activité** durant lequel les apprenants **réfléchissent** à leur expérience, en tirent des **apprentissages** et envisagent comment les **réutiliser** dans d'autres situations et contextes (dans les relations à soi, les autres, l'environnement, etc.).

Il s'inscrit dans une **pédagogie active et expérientielle** au coeur des pratiques CPS, dans une **démarche métacognitive**.

Il soutient le développement de plusieurs CPS, notamment la connaissance de soi, l'auto-évaluation positive, l'esprit critique.

Il renforce la **posture réflexive** de tous, y compris celle du professionnel.



OBJECTIFS

Objectif principal

- Conscientiser la CPS principale mobilisée dans la situation afin de favoriser son développement et son transfert dans d'autres contextes.

Objectifs secondaires

- Porter attention à son expérience et la mettre en mots.
- Partager sa propre expérience vécue et écouter celle des autres.
- Dégager de nouveaux savoirs qui vont être utiles dans la vie quotidienne, pour soi et pour les autres.



MODALITES DU RETOUR REFLEXIF

Les modalités du retour réflexif doivent être **variées** afin d'être confortables pour chacun :

- Il peut être **individuel**, et/ou **collectif** (binôme, petit-groupe, grand groupe). Il peut ou non être suivi d'échanges. Le partage est facultatif.
- Il peut proposer une **progressivité** : réflexion individuelle puis à 2, puis en petit groupe et enfin en grand groupe.
- Il peut être **distribué** dans le temps : il peut s'étaler sur plusieurs séances, il peut d'abord se concentrer sur la 1^{ère} étape, puis la 2^{ème} et enfin la 3^{ème}, etc.
- Il peut être **varié** et s'adapter à l'âge des apprenants ; il peut passer par le corps, le dessin, l'utilisation de couleurs pour exprimer les ressentis, l'écriture dans un cahier personnel ou un tableau collectif, l'utilisation du numérique, etc.

ANIMER UN RETOUR RÉFLEXIF

Une étape indispensable pour maximiser les bénéfices d'une activité CPS

POSTURES DE L'ANIMATEUR*



- Modélisante et inspirante
- Respectueuse des partages, du rythme, de la libre participation de chacun
- Variée, qui s'adapte à chacune des étapes et au contexte
- Ouverte/accueillante, qui valide toutes les réponses et qui mise sur des feedbacks constructifs
- Soutenant la satisfaction des 3 besoins psychologiques fondamentaux : compétence, autonomie et proximité sociale (CAP)
- Bienveillante, attentive aux besoins et vulnérabilités de chacun

POINTS DE VIGILANCE



- Veiller à garder le lien avec l'objectif, la CPS ciblée
- Veiller à ce que la réflexion débouche sur du concret et permette la généralisation à d'autres contextes
- Créer un climat qui soutient l'authenticité des réponses
- Préserver un équilibre entre expression individuelle et collective
- Éviter les injonctions
- Éviter un retour trop superficiel ou trop polarisant
- Éviter une analyse trop académique ou moralisante ou jugeante
- Différer, passer le relai si quelque chose d'inattendu émerge

**Cf. nos visuels sur la posture pour aller plus loin*

ANIMER UN RETOUR RÉFLEXIF

Trois étapes qui font la différence

Une fois l'objectif de ce temps explicité, le cadre bienveillant et de confiance posé et la modalité du retour réflexif choisie, voici 3 étapes indicatives à suivre

1 Observer

Observer ce qui s'est passé chez soi, chez les autres, dans le groupe.

Orienter l'attention des apprenants sur les **ressentis** et **pensées** générés pendant l'expérience.

Questions possibles

- Qu'est-ce qui s'est passé pour vous ?
- Comment avez-vous vécu l'activité ?
- Quelles sont vos sensations, ressentis, émotions et pensées ?
- Est-ce qu'il y a des choses qui ont été plus faciles ou difficiles que d'autres ?
- Qu'avez-vous observé et remarqué chez les autres, dans le groupe ?

2 Analyser

Analyser et **comprendre** l'expérience, **conscientiser** et **expliciter** les apprentissages et compétences en jeu. **Construire** de nouveaux savoirs.

Aider les apprenants à prendre du recul sur les éléments observés.

Questions possibles

- Que retenez-vous de votre expérience ? Donnez moi un mot clé, quoi d'autre encore ?
- Qu'avez-vous appris pendant cette activité : sur vous, les autres, le groupe ?
- Quelle-s compétence-s avez-vous mobilisé ? Comment ?
- Quels savoirs et savoir-faire vous ont été utiles ?

3 Transférer

Se projeter, identifier la manière de réutiliser la ou les CPS mobilisées dans d'autres contextes.

Accompagner les apprenants dans une projection future leur permettant de visualiser comment ils pourraient réutiliser ces CPS.

Questions possibles

- Comment développer cette compétence au quotidien ?
- En quoi cela peut-être utile pour vous, en classe, à l'école, à la maison, avec vos amis, avec les adultes qui vous entourent ?
- Quelle-s différence-s cela peut faire pour vous, pour les autres ? Comment le remarquerez-vous ?