

Projet Pédagogique

Septembre 2022 / Septembre 2023

Accueil de loisirs multi-sites 3-17 ans



Communauté de Communes
Du Rhône aux Gorges de l'Ardèche
07700 BOURG SAINT ANDEOL



DIRECTEUR :
Raphaël CONSTANTIN



1 Sommaires

2	Présentation du service enfance jeunesse DRAGA	3
2.1	La Communauté de Communes DRAGA	3
2.2	Le service enfance – jeunesse	3
3	Réflexions autour des constats	4
3.1	Les visées éducatives	4
3.2	Elaboration du Projet pédagogique par l'équipe d'animation	6
3.3	Nos intentions pédagogiques :	11
4	Moyens :	12
4.1	L'équipe pédagogique :	12
4.2	Les locaux et matériels:	13
5	Méthodes :	14
5.1	Inscriptions et offre d'accueil :	14
5.2	Le planning d'activités :	15
5.3	L'accueil des 10-17 ans :	15
5.4	Les séjours :	16
5.5	Rôle et suivi de l'animateur :	17
5.6	L'accueil des jeunes porteurs d'un handicap :	18
5.7	La pratique des activités physiques et sportives	19
6	Projets et dispositifs périphériques :	20
6.1	Projet jeunesse :	20
6.2	Le projet collectif ACM DRAGA 2.0 :	22
6.3	Le dispositif promeneur du net :	24
6.4	Le dispositif pédagogieux :	24
6.5	Partenaires :	25
7	Système d'évaluation :	25

2 Présentation du service enfance jeunesse DRAGA

2.1 La Communauté de Communes DRAGA

Située dans le département de l'Ardèche, la Communauté de Communes DRAGA a été créée le 1^{er} janvier 2004 et se compose aujourd'hui de 9 communes : Bidon, Bourg-Saint-Andéol, Gras, Larnas, Saint Just d'Ardèche, Saint Marcel d'Ardèche, Saint Martin d'Ardèche, Saint Montan et Viviers.

Cette entité administrative couvre une superficie de 30500 hectares pour un total d'environ 19 013 habitants (population légale en 2015).

Les compétences de la Communauté de Communes sont multiples, l'idée est de mutualiser les moyens et de permettre à chaque commune participante de bénéficier des mêmes services à des coûts intéressants.

Depuis juillet 2007, la Communauté de Communes DRAGA souhaite promouvoir des actions socioéducatives nouvelles en direction des enfants et des jeunes de 0 à 18 ans. Cette population en constante évolution constitue environ 24 % de la population totale des communes du territoire, ce qui implique l'importance du service enfance jeunesse dans le travail de la collectivité. Le nombre d'enfants âgés de 3 à 17 ans s'élevait lui, en 2016 à 3540 (chiffres CAF 2016).

2.2 Le service enfance – jeunesse

Depuis le 1^{er} mai 2012, la Communauté de Communes a pris en charge la gestion et le développement de toutes les actions Enfance et Jeunesse existantes sur le territoire.

Direction du service		1 agent : 1 directrice	
Pôle administratif		2 agents : 1 secrétaire comptable / 1 secrétaire	
Pôle logistique et évènementiel		1 agent	
Projet social/Service public proximité		1 responsable/ 3 animatrice France services 5 gérantes API	
Secteur petite enfance		2 agents : 1 coordinatrice / 1 animatrice	
1 Relais des Assistantes Maternelles	3 Crèches associatives	1 Maison des Assistantes Maternelles	
1 lieu d'accueil parents-enfants			
Service enfance-jeunesse		8 agents : 1 chef de service / 1 responsable ACM / 1 responsable ADJ 4 animateurs Animateurs saisonniers : selon le besoin	
Accueil de loisirs multi sites 3 / 17 ans Local Jeunes Viviers Local jeunes Intercommunal de Bourg-Saint-Andéol Ecole de Bourg Saint Andéol + CL quai Tzélépoglou		Accueil de jeunes 14 / 17 ans Local Jeunes Viviers Local jeunes Intercommunal de Bourg-Saint-Andéol	
Information Jeunesse 11 / 25 ans Ressources apportées par les animateurs selon les besoins repérés ou demandes spécifiques			
Animations de proximité Dans les communes et les collèges du territoire			

3 Réflexions autour des constats

3.1 Les visées éducatives

Depuis juin 2021, l'équipe d'animation peut s'appuyer sur un projet éducatif émanant d'une réflexion collective d'élus locaux.

Ces orientations fondamentales se précisent par le biais de différentes thématiques et actions. Nous avons retranscrit ces intentions en schéma, lors d'une réflexion collective menée avec l'équipe d'animation :

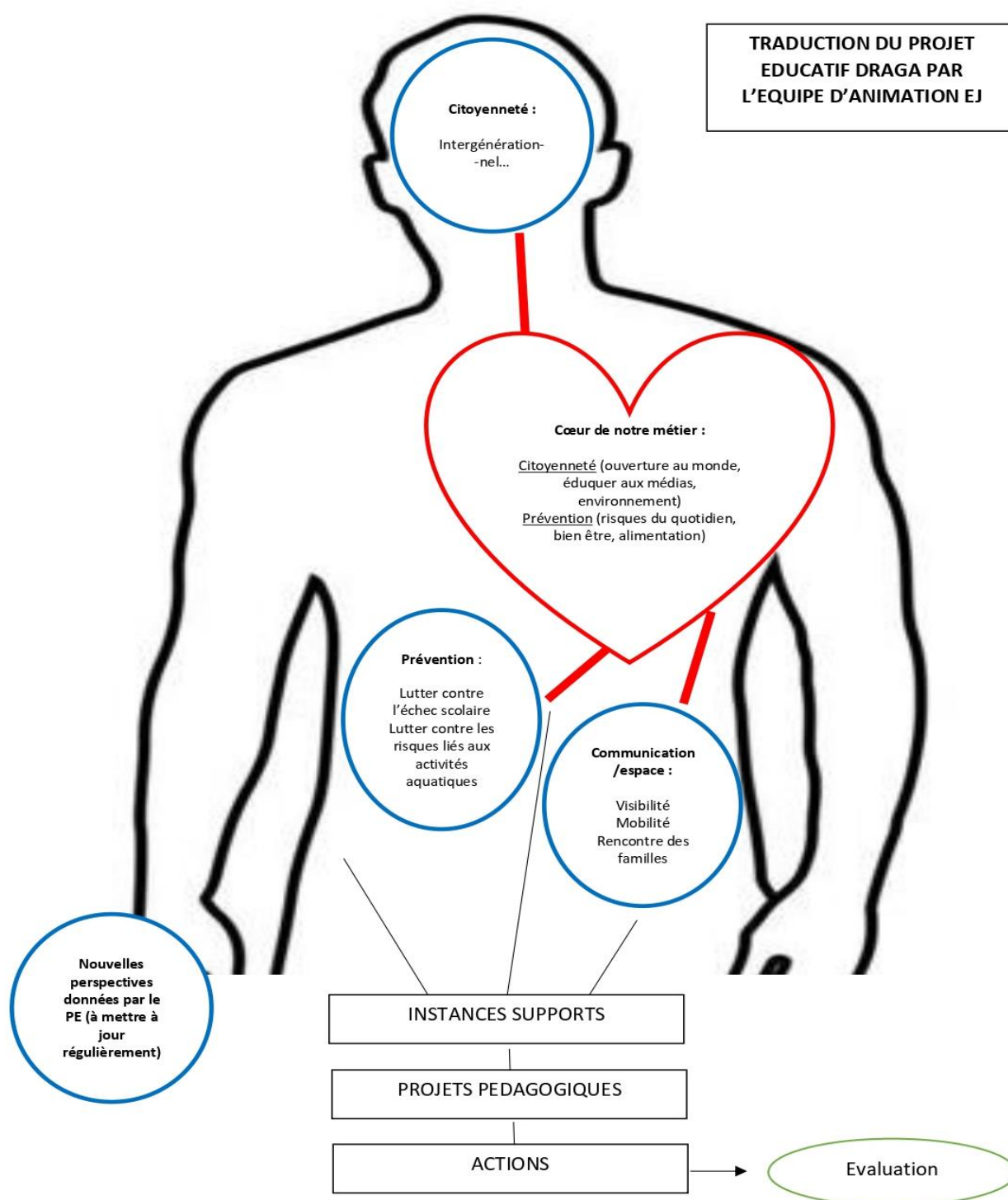


Figure 1 Synthèse du projet éducatif

Le projet d'animation de la vie locale est une commande politique issue d'un travail réalisé par les élus de la commission enfance jeunesse de la Communauté de communes. Il est piloté par Selima Guittouni.

L'élaboration de ce projet a pour but de renforcer la cohésion et l'efficacité des actions, et le soutien à la vie associative et aux acteurs du territoire. Il vise à améliorer le quotidien des personnes et à favoriser le lien social. Ce projet est construit sur plusieurs axes et en cohérence avec les besoins identifiés, et s'appuie sur différents travaux effectués de 2014 à 2016 :

- Un diagnostic petite enfance – enfance – jeunesse - lien social, présenté le 28 février 2014 a permis d'identifier des tendances et des enjeux clés.
- Le projet éducatif enfance jeunesse – famille réalisé par la commission enfance jeunesse de la Communauté de Communes en juin 2014 a permis de définir la feuille de route de la politique intercommunale petite enfance – enfance - jeunesse 2015 – 2020.
- L'analyse et l'observation du pôle petite enfance – enfance – jeunesse de la Communauté de Communes Draga et des partenaires concernant les différents publics accueillis et la mise en place des actions dans les structures du territoire.

Chaque projet sera décliné en fiche action qui précisera les modalités de mise en œuvre ainsi que les acteurs et partenaires à mobiliser. Les critères et les indicateurs y seront définis. Ces différents points seront co-construits avec les acteurs concernés.



3.2 *Elaboration du Projet pédagogique par l'équipe d'animation*

Première étape : Réflexion collective autour du projet éducatif et des constats

Au cours de ce premier temps collectif, chaque membre de l'équipe a dû définir 5 constats récents (moins d'un an) et 5 constats plus anciens (plus d'un an), en lien avec les 5 items ci-dessous :

- Le public adolescent
- Le public enfant
- La société
- Le territoire
- Notre action

Dans un deuxième temps, l'équipe a travaillé sur la compréhension du nouveau projet éducatif 2021-2026. L'idée est de s'imprégner des orientations éducatives décidées par les élus de la commission enfance-jeunesse. Ce travail nous a permis de créer le schéma du projet éducatif (voir partie 2.1).

Lors de la dernière phase, un travail d'association a été mené auprès de l'équipe pédagogique afin de créer du lien entre le projet éducatif et les constats identifiés.

Deuxième étape : Réflexion de l'équipe de direction

Lors de cette seconde phase, les responsables de structure et le chef de service EJ se sont réunis pour travailler autour de la réflexion collective, du projet éducatif et pour déterminer l'objectif pédagogique général 3-17 ans 2022-2023.

De ce travail est ressorti l'objectif général suivant :

Permettre aux enfants/jeunes de développer des savoirs-faires et savoirs-être essentiels pour voyager et s'évader.

4 thématiques ont découlées de cet objectif :

- ❖ Automne : Voyager en utilisant les écrans
- ❖ Hiver : Voyager par la lecture, l'écriture et la parole
- ❖ Printemps : Coopérer pour s'évader
- ❖ Été : savoir nager/ savoir rouler pour s'évader

Troisième étape : Réflexion collective autour des notions importantes de l'objectif pédagogique :

Le but de cette troisième phase était de définir plus précisément les termes clefs de l'objectif pédagogique afin de s'assurer de la bonne conduite des projets de vacances (qu'ils soient en adéquation avec notre réflexion éducative de départ).

Savoir-faire / Savoir-être :

Connaissances, techniques, compétences, aptitudes, accompagner.

Savoir-faire :

Concret, création, s'apprend, lecture, nager, utiliser les écrans

Savoir-être :

Sociabilité, posture, lâcher prise, centré sur la personne, se travailler, coopérer

Voyager/s'évader :

Découvrir, s'initier, imaginer, s'épanouir, se dépenser, introspection, lâcher prise, se déplacer physiquement, partir loin, sortir de sa zone de confort, se confronter à d'autres cultures, l'inconnu

Figure 2 Schéma récapitulatif de l'étape 1

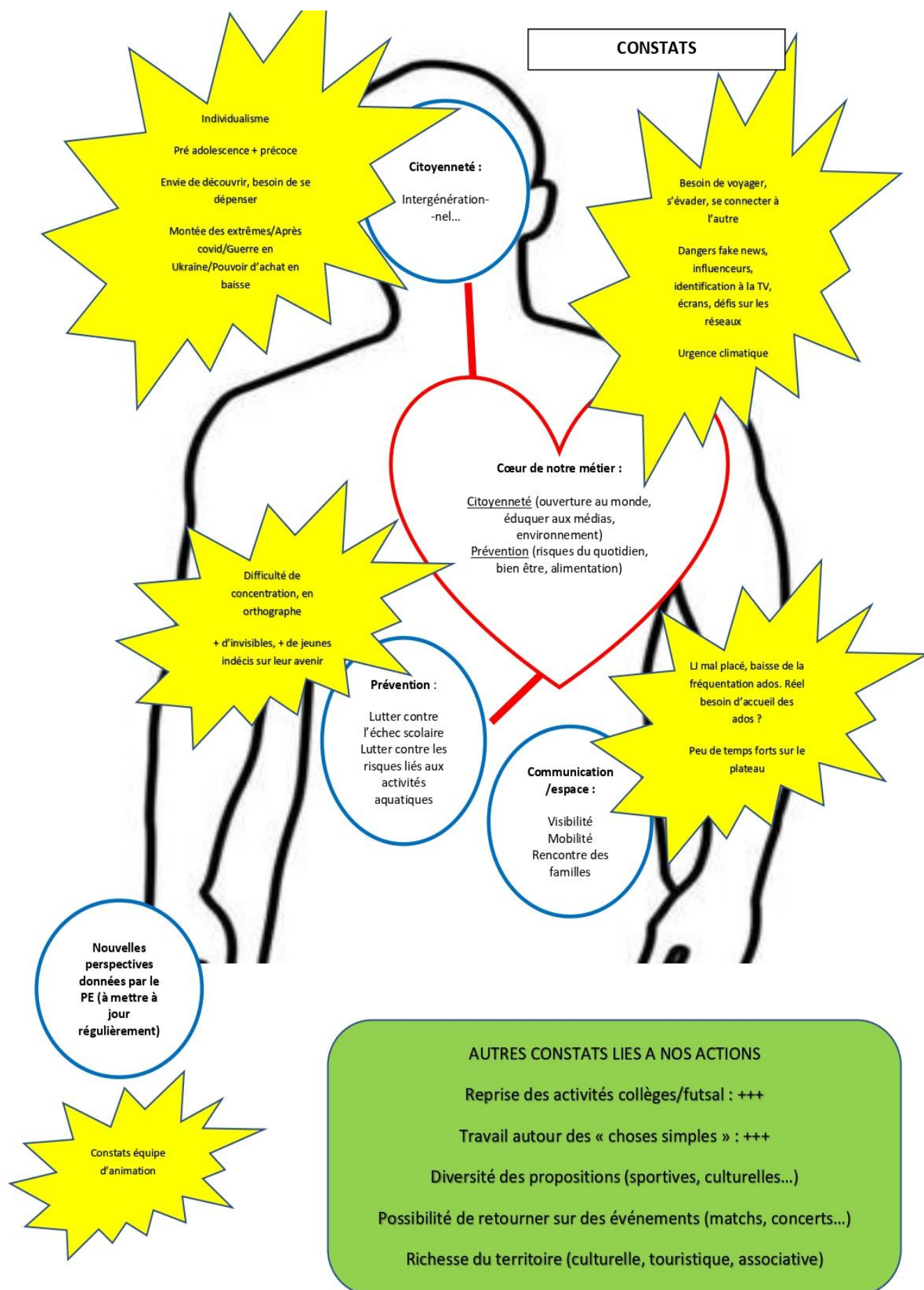
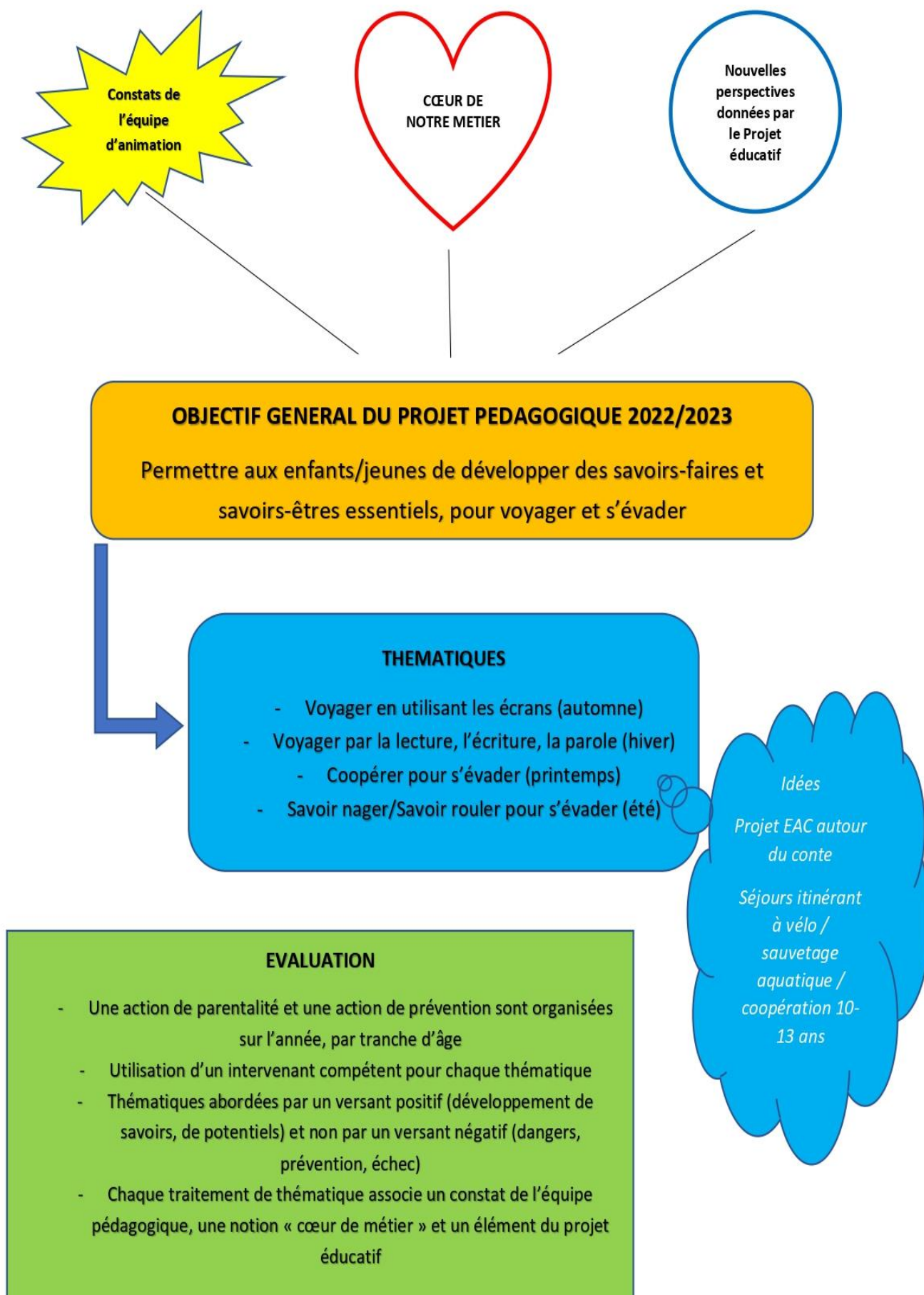


Figure 3 Synthèse du projet pédagogique



Synthèse : Savoirs, savoirs-faire, savoirs-être : trois compétences clés

Quelques chiffres :

Chaque année 9% des jeunes décrochent du système scolaire d'après une étude de Noémie Le Donné dans le journal Le Monde.

Au niveau social, le confinement et la fermeture des lieux de rencontre a renforcé le sentiment d'isolement, 38% des jeunes déclarent se sentir plus isolés qu'avant, ce phénomène est d'autant plus important dans les zones rurales.

L'étude Ipsos pour le Centre national du livre observe qu'un décrochage de la lecture à l'adolescence s'opère au bénéfice des écrans. En effet, le temps consacré à la lecture loisirs est d'en moyenne 3h14 par semaine, contre 3h50 par jour sur les écrans chez l'ensemble des 7-25 ans (lecteurs ou non). Et même durant les confinements où les jeunes ont davantage lu, ce sont tout de même les écrans qui ont pris le dessus.

Ainsi, si 38% des 7-25 ans ont lu plus pendant les confinements, 55 % d'entre eux ont surtout regardé plus de séries, 52% ont plus utilisé leur smartphone et 44% davantage joué à des jeux vidéos. Les écrans sont d'ailleurs omniprésents dans la vie des jeunes, qui s'en servent même quand ils lisent : l'Ipsos rapporte que 47% d'entre eux envoient des messages, vont sur les réseaux sociaux ou regardent des vidéos en même temps qu'ils lisent un livre.

Les écrans permettent néanmoins l'émergence de nouvelles pratiques chez les jeunes, puisque 40% des 7-25 ans ont déjà lu un livre numérique et 58% ont déjà écouté un livre audio ou un podcast.

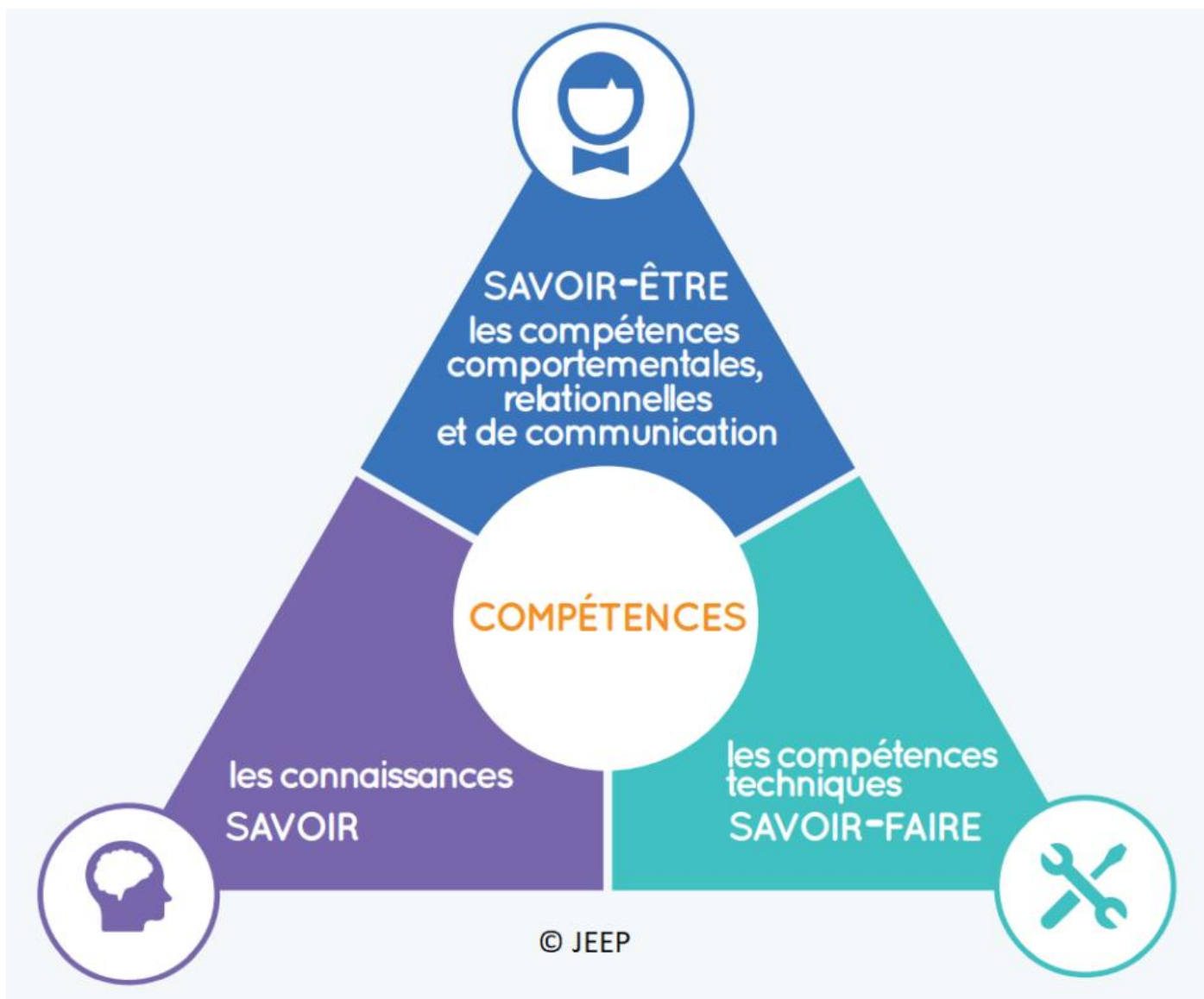
Les compétences clés constituent un ensemble de connaissances et d'aptitudes nécessaires à l'épanouissement et au développement personnel des individus, à leur inclusion sociale, à la citoyenneté active et à l'emploi. Elles regroupent des compétences liées au langage, aux domaines mathématiques, des compétences cognitives et l'utilisation des technologies de l'information et de la communication.

Ces compétences socles sont considérés par la plupart des sociologues comme indissociable l'une des autres dans la vie d'un enfant/adolescents.

- ❖ **Le savoir** est défini comme **l'ensemble des connaissances acquises** par l'apprentissage (études, lectures, documentaires, formation, etc.) ou l'expérience. Si ce savoir tend à s'enrichir, il peut aussi se dégrader.
- ❖ **Le savoir faire** est défini comme **l'expérience pratique** qui témoigne de la maîtrise technique d'un domaine et qui permet l'application d'une connaissance, d'un savoir. C'est donc l'habileté à mettre en œuvre son expérience et ses compétences acquises dans un art ou un métier quelconque.
- ❖ **Le savoir être** est lié à **votre attitude, à vos valeurs**. Ce sont les qualités personnelles et comportementales dont vous allez faire preuve dans le domaine professionnel (courtoisie, maîtrise de vos émotions, bon relationnel, capacité à travailler en équipe, etc.).

Notre caractère, nos expériences vécues, notre éducation ainsi que notre temps passé dans les structures scolaires et pédagogiques sont les sources principales qui alimentent nos compétences clés.

C'est en cela que la fermeture provisoire des écoles, des accueils collectifs de mineurs et des associations liée à la crise du CoVid 19 a entraîné la baisse des interactions entre enfants, jeunes et adultes, l'augmentation du décrochage scolaire et donc par conséquent un retard dans l'acquisition de ces trois compétences clés.



Face à ces constats et ces enjeux, il semble important pour nous de jouer à nouveau un rôle éducatif. C'est pourquoi, nous avons orienté notre réflexion pédagogique autour des savoirs-faires et savoirs-être essentiels. Face à la disertification des espaces éducatifs, il est primordial pour nous de continuer à aller à la rencontre de notre public en le rendant acteur de son quotidien.

L'enjeu majeur de ce projet sera de nous réinventer, d'aborder nos interactions par le versant positif et de créer de nouveaux espaces de rencontres nous permettant de jouer notre rôle pédagogique auprès de nos publics en les accompagnant ; et ainsi combler à notre échelle, ces retards et manques identifiés.

3.3 Nos intentions pédagogiques :

Jouer un rôle dans les différents temps de vie de nos publics

- Depuis plusieurs années, nous avons fait le choix d'aller à la rencontre du public adolescent sur leurs lieux de vies scolaires et quotidiens (skatepark, réseaux sociaux). La nouvelle dynamique voulue par les élus sur certains événements, nous a permis d'être plus présent sur le temps scolaire auprès du public enfant;

Etre identifié par l'ensemble des acteurs éducatifs du territoire
Etre identifié comme personnes ressources auprès des familles
Faciliter notre communication
Assurer un suivi global de nos publics

Exploiter la richesse de notre territoire

- Ce point récurrent du projet éducatif et pédagogique constitue une orientation majeure donnée à l'équipe au fil des années. En effet, beaucoup de nos actions lors du temps extrascolaire et périscolaire sont dirigés par la volonté de mettre en avant les nombreuses possibilités culturelles et géographiques de nos pays, régions, départements et villes.

Ouverture au monde, aux autres et à des nouvelles cultures
Découverte de nouveaux horizons
Sensibilisation à l'environnement

Mettre du lien entre nos réflexions pédagogiques et notre planification

- A travers cette intention, nous souhaitons transmettre à notre équipe les valeurs de l'éducation populaire. Ce processus essentiel du métier d'animateur vise à faire évoluer nos différents publics en dehors des cadres d'apprentissage traditionnels.

Garantir une continuité éducative
Donner une couleur à notre planification
Assurer un renouvellement de notre programmation
Donner du sens à nos actions

Réflexion autour des besoins du public

- Cette année, un travail autour des besoins a été réalisé auprès de l'équipe. Suite à cette réflexion, un nouveau document a vu le jour. Ce guide nous servira d'axe central dans nos réflexions futures et apportera un réel plus dans notre prise en charge du public. Un premier travail autour des journées types en lien avec les besoins du public a déjà été mené auprès de l'équipe permanente.

Recentrer nos réflexions autour des besoins du public
Donner du sens à nos actions

4 Moyens :

4.1 L'équipe pédagogique :

Nicolas COPPIN
Chef de service Enfance- Jeunesse

Titulaire d'une maîtrise STAPS, du concours d'ETAPS, du BAFA. Equivalence BAFD.
Educateur des APS Cat. B

Il occupe les fonctions de direction et d'assistant sanitaire de l'accueil multi-sites en l'absence du directeur de l'ALSH

Raphaël CONSTANTIN
Directeur de l'accueil multi sites 3-17 ans

Titulaire du DEUST STAPS Animation et Commercialisation des
Services Sportifs, du BAFA, du PSC1 et titulaire du BAFD

Alexandre HASSAN
Animateur permanent et référent
pédagogique 3-17 ans

Titulaire du BAFA et du SB.
Adjoint d'animation Cat. C

Responsable de l'accueil de loisirs 3-
17 ans en cas d'absence de Raphaël
Constantin + Surveillant Baignade

Rodier Brice
Animateur permanent 3-17 ans

Titulaire du BAFA
Adjoint d'animation Cat.C

Rosemary Dugo
Animatrice permanente 3-17 ans

Titulaire du BPJEPS et du CAP petite
enfance
Adjoint d'animation Cat. C

Helal BEN MESSAOUD
Animateur permanent 3-17 ans

Adjoint d'animation Cat. C

4.2 Les locaux et matériels:

Ces espaces sont adaptés au public. Ils répondent aux attentes de celui-ci : se retrouver ensemble, s'émanciper, se détendre. Ils permettent aussi à l'équipe d'animation d'organiser des ateliers autour de projets divers, mais aussi d'organiser des permanences et des réunions de préparation.



Un accueil de loisirs 3-11 ans à Bourg Saint Andéol :

Le mercredi : Implanté quai Tzélepoglou, il offre une proximité avec le local jeunes qui favorise le travail de passerelle.

Pendant les vacances, les 10-11 ans investissent les lieux, il s'agit de garantir un espace adapté à leurs besoins, notamment celui de se retrouver entre eux (sans la présence des 3-9 ans)



Les écoles de Bourg-Saint-Andéol :

Durant les vacances, l'accueil de Loisirs est délocalisé dans une des 4 écoles de la commune qui offre les moyens d'accueillir un nombre plus important d'enfants et ainsi adapter l'offre d'accueil à la demande.



Le local jeunes intercommunal de Bourg Saint Andéol :

Cet espace est un lieu d'accueil pour les 12-13 ans ainsi que le point de départ de toutes les animations. Néanmoins, les 10-11 ans sont accueillis les mercredis sur cet espace.

C'est un espace dédié au numérique où s'ajoute des éléments indispensables pour faciliter l'accueil des adolescents : baby foot, chaises, tables, jeux de société.



Le Loft de Viviers :

Une salle de 100 m² comprenant un billard, un babyfoot, un espace détente avec canapés, des ordinateurs, une cuisine aménagée et d'un espace réunion/projet.

Il permet aux jeunes de profiter du stade situé en contrebas du loft ainsi que de la structure multisports (city stade).

Cet espace est un lieu d'accueil pour les 14-17 ans, néanmoins les 10-13 ans peuvent de manière ponctuelle venir sur cet espace.

- ❖ 3 à 5 minibus selon la période et 1 voiture
- ❖ Matériel de camping (tentes, tapis de sols, réchaud)
- ❖ Matériel de cuisine
- ❖ Matériel pédagogique (feuilles, stylos, feutres)
- ❖ Matériel sportif (pour activités variées)
- ❖ Matériel de loisirs (frisbees, cerf volants)

5 Méthodes :

5.1 Inscriptions et offre d'accueil :

Offre d'accueil	Mercredi	Hiver	Printemps	Juillet	Aout	Automne	Noël
3-5 ans	8 (Rosemary)	16 (2 animateurs)		32 (3 animateurs)	32 (3 animateurs)	16 (2 animateurs)	
6-9 ans	24 (Brice + Alex)	36 (2 animateurs)	48 (3 animateurs)	36 (2 animateurs)	36 (2 animateurs)		
10-11 ans		12 (Alex ou Helal ou 1 animateur)					
12-13 ans	12 adolescents (l'après-midi)	12 (Alex ou Helal ou 1 animateur)					15 (Rosemary, Brice, Alex, Helal)
14-17 ans		12 (Rosemary)					
Tournants 3-11 ans	Helal (le matin)	Brice					
Tournant 10-17 ans		Helal					
Informations particulières					Ouverture 10-17 ans sur la dernière semaine d'août		Ouverture 11-17 ans de 2 à 3 jours

Depuis 2022, les inscriptions 3-17 ans se font totalement sur internet via un portail famille. Ces nouvelles modalités d'inscriptions peuvent constituer un frein dans notre prise en charge de la famille. C'est pourquoi, lors de la première inscription, nous demandons aux familles de se rendre au secrétariat du service afin de créer le dossier famille, la création des identifiants et d'échanger avec le directeur. Cette rencontre a pour but de présenter le fonctionnement de l'accueil de loisirs mais également d'être identifié.



5.2 Le planning d'activités :

Chez les 3-9 ans, le matin chaque animateur propose des activités de 20 minutes (pour les 3-5 ans) et de 30 à 45 minutes (pour les 6-9 ans) afin de décroquer le groupe, proposer des animations diversifiées (manuelles, d'expression, sportives, ...) et éviter une lassitude des enfants face aux animations trop longues. L'après-midi est propice à des animations fil rouge ou de plus grande envergure. Pour ce public, nous proposons aussi des sorties journées.

Les 10/17 ans disposent durant les vacances d'un espace d'activité hors de la structure principale mais également de deux véhicules qui leur garantissent une plus grande mobilité.

Des temps projets sont menés auprès de ces deux publics afin d'opérer une action pédagogique. La méthode est propre à chaque animateur. Des sorties nouvelles permettent à ces deux tranches d'âge de découvrir de nouveaux champs culturels, sportifs et artistiques.

Des veillées ou des soirées sont proposées régulièrement aux 6/13 ans.

Des sorties week-end sont mises en place pour les 10/11 ans et les 12/17 ans hors des périodes de vacances.

5.3 L'accueil des 10-17 ans :

Pour favoriser les passerelles entre les tranches d'âges, mais aussi proposer un contenu adapté aux pré adolescents, en fonction de leur degré de maturité, les animateurs réfléchissent à des projets et des contenus 3 – 17 ans, qui sont ensuite ajustés en fonction de l'âge des jeunes. L'enjeu est aussi de préparer les plus jeunes à un accueil sous une forme plutôt libre. C'est pourquoi des actions communes (séjours, animations journées etc...) et un travail de concertation entre les animateurs enfance-jeunesse, est réalisé fréquemment.

En résumé, la démarche de prise en charge des 10-17 ans se décline sous 3 formes :

- La forme adolescente 14-17 ans (grande liberté et autonomie)
- La forme pré adolescente 12-13 ans (liberté et autonomie modérée)
- La forme juniors 10-11 ans (découverte d'un fonctionnement préados avec les prémisses d'une organisation jeunesse).

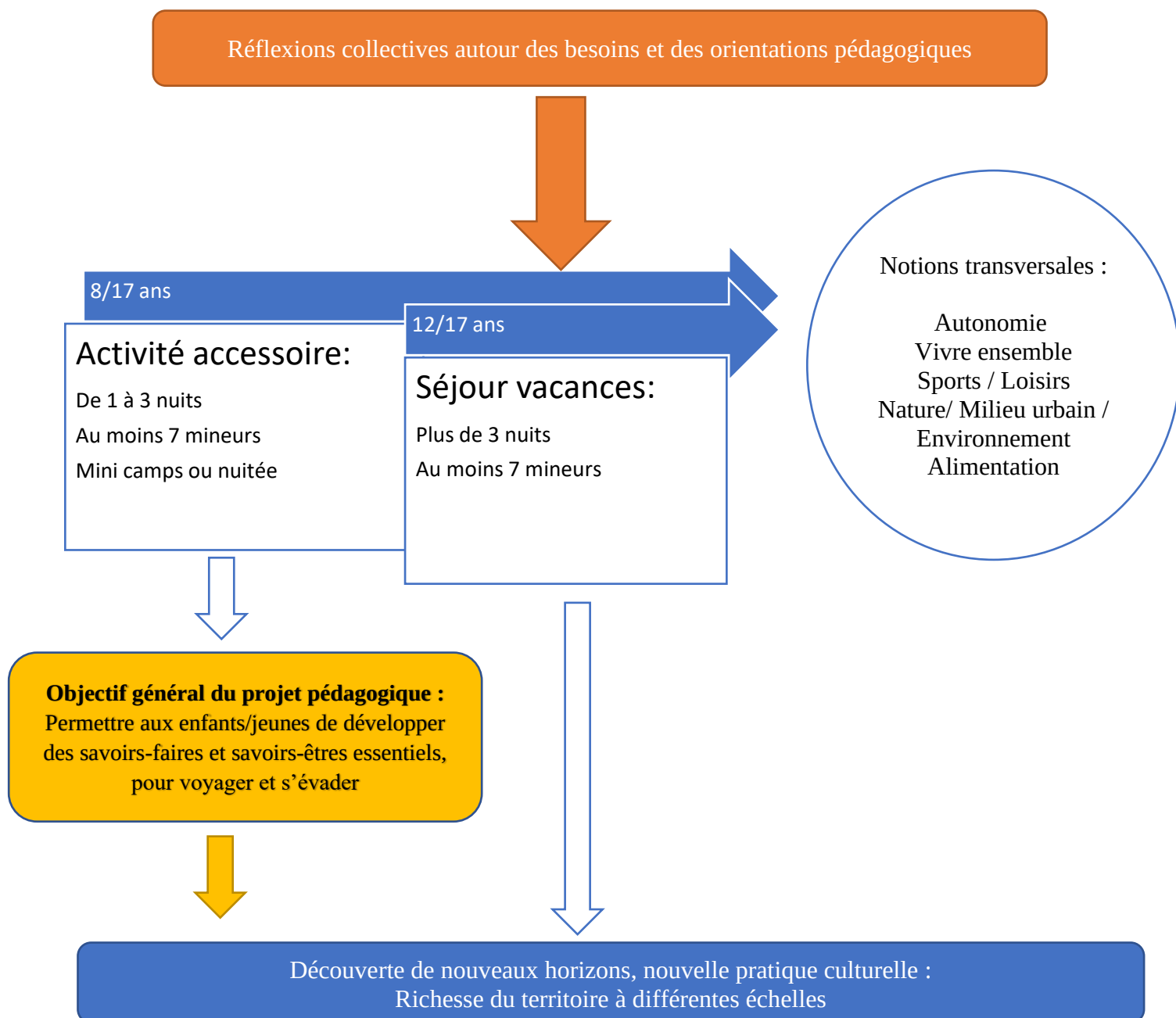
Depuis 2021, le projet de l'accueil de loisirs 3-17 ans guide également les actions 14-17 ans au sein de notre structure. En revanche, pour celles hors les murs (proximité, actions collèges,...), le projet accueil de jeunes en définit les contours et les enjeux (voir partie 4.6).

5.4 Les séjours :

Les séjours sont des actions phares de notre accueil de loisirs. Depuis 2021, nous avons entamé un travail de réflexion approfondie afin de proposer des séjours adaptés aux besoins des différentes tranches d'âge et en adéquation avec nos réflexions pédagogiques.

Cette nouvelle méthode de travail nous permet d'apporter de la nouveauté mais également de répondre à des envies ou attentes récoltés auprès de nos différents publics.

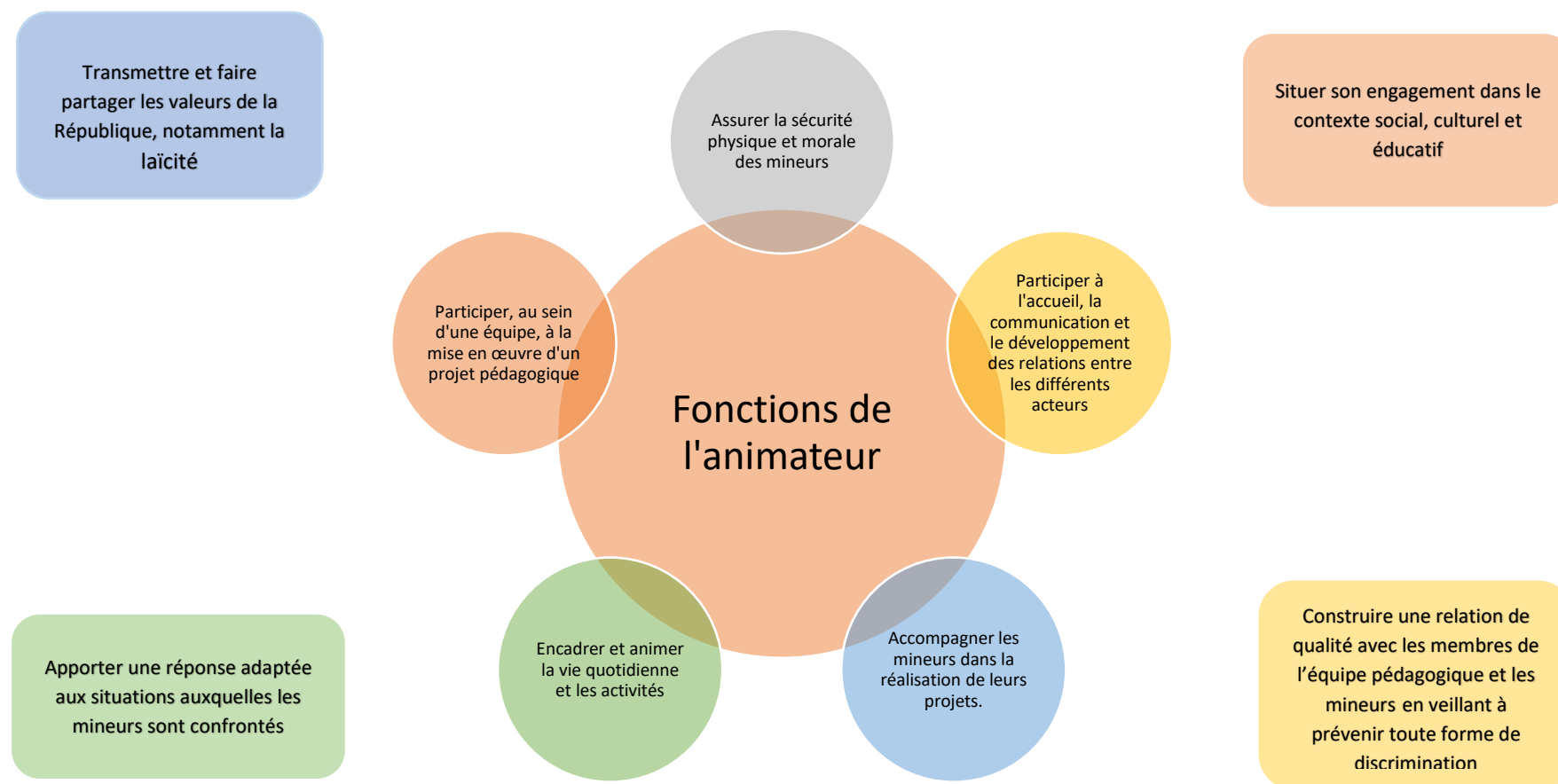
Chaque séjour doit être accompagné d'un projet justifiant le nombre de nuitée, la tranche d'âge, le contenu, la gestion du repas, le thème, la destination, le type de séjour ainsi que le nombre de places ouvertes.



5.5 Rôle et suivi de l'animateur :

Au sein de l'accueil de loisirs, chaque membre de l'équipe a un rôle précis correspondant à diverses attentes de la part de la direction. Les permanents sont les garants du bon fonctionnement global de la structure, ils ont pour mission principale d'assurer le suivi du projet sur le terrain et que la dynamique des tranches d'âge voulue par l'équipe soit prise en compte. Les attentes pour les animateurs saisonniers sont multiples. Ils ont pour mission principale d'apporter un nouveau souffle dans notre relationnel avec les enfants mais également des nouvelles idées guidées par le projet pédagogique.

Des entretiens réguliers sont mis en place par la direction auprès de chaque animateur. Ce suivi se déroule en général à chaque fin de semaine, il a pour but d'accompagner les animateurs en lui fixant des objectifs réguliers. Il s'appuie sur les cinq fonctions et quatre aptitudes fixées par la réglementation BAFA :



5.6 L'accueil des jeunes porteurs d'un handicap :

Nous mettons en œuvre tous les moyens possibles afin d'accueillir des jeunes porteurs de handicap. En premier lieu, les 2 espaces jeunes sont accessibles en fauteuil roulant et équipés de sanitaires répondant aux normes fixées par la loi sur l'accessibilité du 11/02/05.

Les travaux réalisés dans l'accueil de Loisirs il y a quelques années, permettent de répondre à ces exigences. De plus, nous respectons plusieurs étapes pour faire en sorte d'accueillir des jeunes porteurs de handicap de la manière la plus adaptée.

- ❖ Prise de contact téléphonique avec les parents
- ❖ Prise de rendez-vous avec les parents et leur enfant.
- ❖ Le premier jour d'activité : présentation du jeune au groupe pour faciliter son acceptation.
- ❖ Durant la journée : l'équipe d'animation veille à ce que le groupe accueille les différences des uns et des autres en répondant aux questions éventuelles.

La formation dispensée à l'équipe par le collectif des Directeurs Sud Ardèche, en septembre 2017 a également permis aux animateurs d'appréhender les différentes formes de handicaps et de trouver des réponses aux questionnement qu'ils pouvaient avoir. L'animateur doit faire preuve de souplesse dans ses pratiques (pédagogie de la liberté, modulation des règles) pour s'adapter aux caractéristiques de chaque enfant.

Le directeur échangera plus régulièrement avec les directeurs des collèges et écoles du territoire afin de faciliter l'accueil de ces jeunes. Il développera également la communication avec les partenaires sociaux de la Communauté des Communes pour garantir un suivi pertinent des enfants.

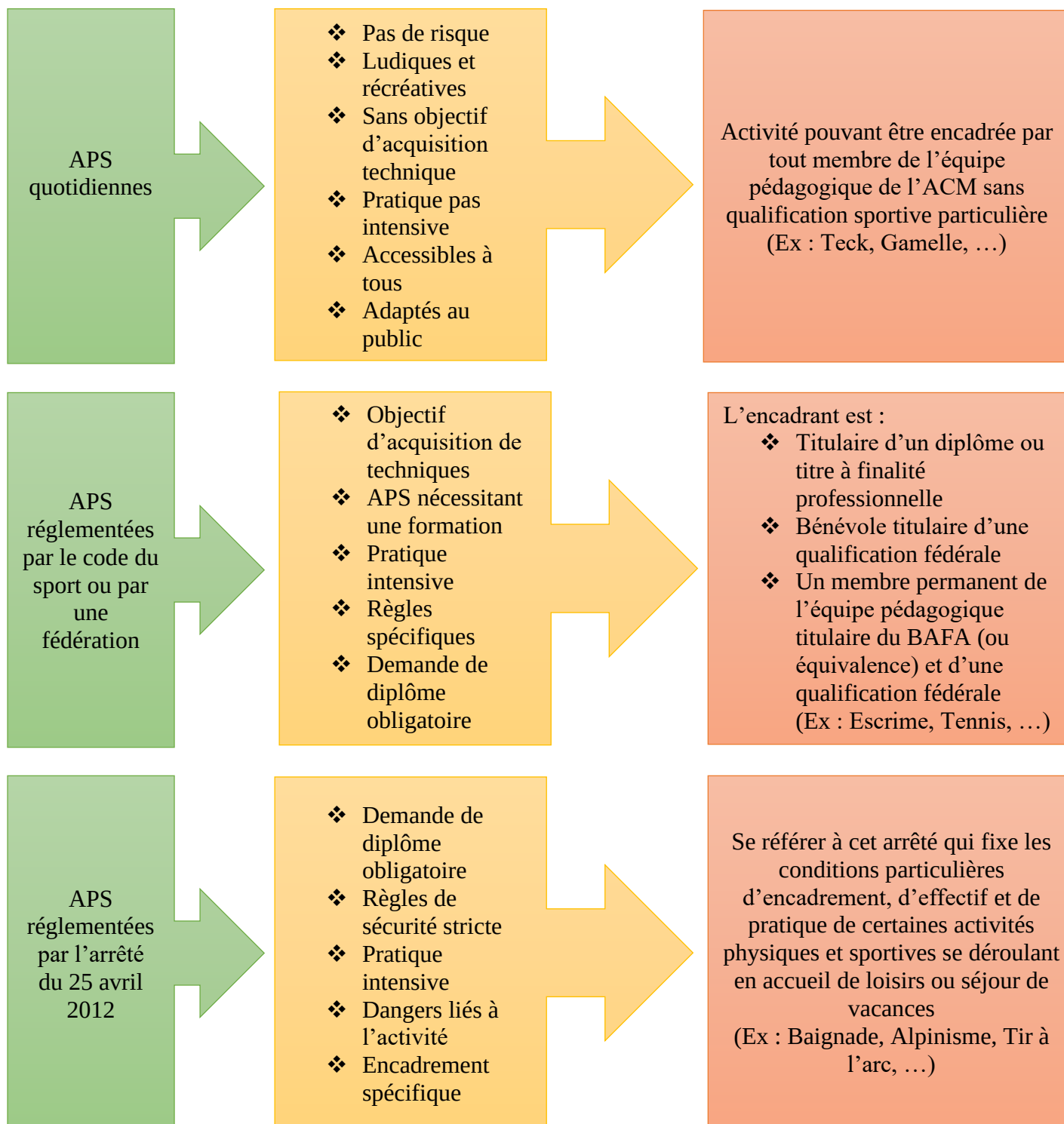
5.7 La pratique des activités physiques et sportives

Vu comme moyen et non pas comme une fin en soi !

En dehors des animations sportives à risques, encadrées par des Brevets d'Etat, toutes les activités physiques seront menées par l'équipe d'animation qui compte 3 animateurs qualifiés (BPJEPS, DEUST STAPS et ETAPS).

Ces derniers permettent l'organisation cohérente de telles animations. Néanmoins, l'équipe utilisera ces APS, non pas dans un esprit de performance et de compétition, mais comme un outil pour atteindre nos objectifs. Les ateliers mis en place par les animateurs respecteront également les capacités des enfants afin que chacun y trouve sa place.

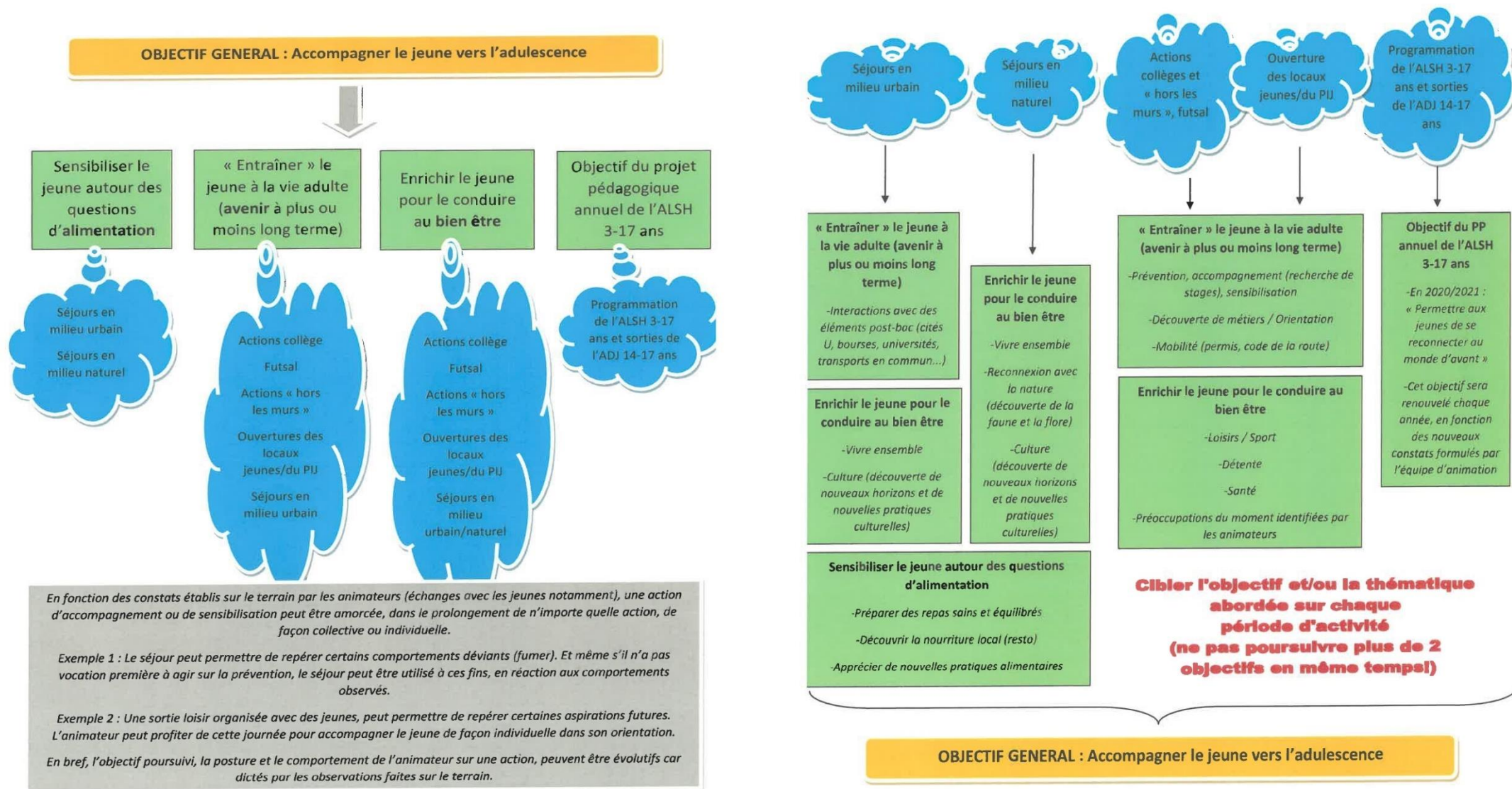
Nous distinguons 3 types d'activités physiques et sportives qui se différencient par leurs caractéristiques et leurs encadrements :



6 Projets et dispositifs périphériques :

6.1 Projet jeunesse :

Le projet jeunesse détermine les objectifs 14-17 ans à poursuivre de 2022-2026 et définit le contour des actions PIJ, promeneur du net, séjours et hors les murs qui en découlent. Le projet pédagogique 3-17 ans vient en complément de cette réflexion en définissant l'objectif annuel à poursuivre au sein de nos structures d'accueil.



Information jeunesse :

Dans notre démarche d'encadrement du jeune, le PIJ a un rôle fondamental à jouer afin d'accompagner l'adolescent dans la mise en place de projets, l'information et la prévention aux conduites addictives. Complètement imbriqué au service enfance jeunesse, il offrira un espace privilégié aux jeunes pour bénéficier des ressources nécessaires à son épanouissement. La convention PIJ, qui garantit le maintien du label va être resignée en 2022. Elle met en avant les particularités de notre projet.

La mission d'information aux ados/adultes a été répartie auprès de tous les animateurs enfance-jeunesse, même si la référence de cette action et plus généralement du projet jeunesse est assurée par Nicolas Coppin. Par les actions qu'ils mettent en place mais aussi à l'aide des ressources dont bénéficie le service, les animateurs doivent être en mesure d'informer/renseigner le public qui se rend dans nos locaux ou sur nos actions. Les animateurs auront la responsabilité d'aller à la rencontre de ce public qui peut être en situation d'attente (inscriptions, rendez-vous à la mission locale), à l'intérieur du pôle PE/E/J.

D'après un travail effectué avec l'équipe : Les animateurs jeunesse se sont rendu compte qu'ils remplissaient régulièrement les missions d'Information Jeunesse de façon spontanées, à travers les actions qu'ils menaient. En fonction des connaissances et des compétences de chacun, ils accompagnent le jeune dans sa vie par des échanges, des activités, des conseils... Ils souhaitent poursuivre cette démarche en tentant d'intégrer ces notions de façon plus évidentes et volontaires, lors de la construction de leurs animations. En d'autres termes, la notion d'Information Jeunesse est très vaste, l'animateur ne peut pas se substituer aux professionnels de la santé, de l'orientation, etc... En revanche, il peut-être la 1ère interface avec le jeune pour le guider dans ses démarches ou ses recherches.

Pour conclure, l'Information Jeunesse a évolué. Si elle était transmise de façon descendante auparavant (une personne qui bénéficie des connaissances les transmet à plusieurs personnes), elle se diffuse de façon complètement différente aujourd'hui : en réseau et à l'aide d'outils novateurs et ludiques. L'information jeunesse ne passe plus par la distribution de ressources mais par une rencontre, un gain de confiance et un accompagnement du jeune (identification et reconnaissance de ses compétences, aide à la démarche). C'est la raison pour laquelle, l'équipe pédagogique souhaite utiliser ses pratiques en y greffant un indicateur IJ qui permettra de vérifier la pertinence de nos actions.

Permanences Information Jeunesse : En période scolaire, le mardi, le mercredi et vendredi de 17h à 19h.
En période de vacances, le mercredi de 10h à 12h.

6.2 Le projet collectif ACM DRAGA 2.0:

L'accueil de loisirs intercommunal est engagé dans un projet partenarial avec les ALSH associatifs du territoire courant de 2022 à 2026 et qui poursuit des objectifs spécifiques parallèlement au projet pédagogique annuel.

Figure 4 Synthèse du projet collectif ACM DRAGA 2022-2026

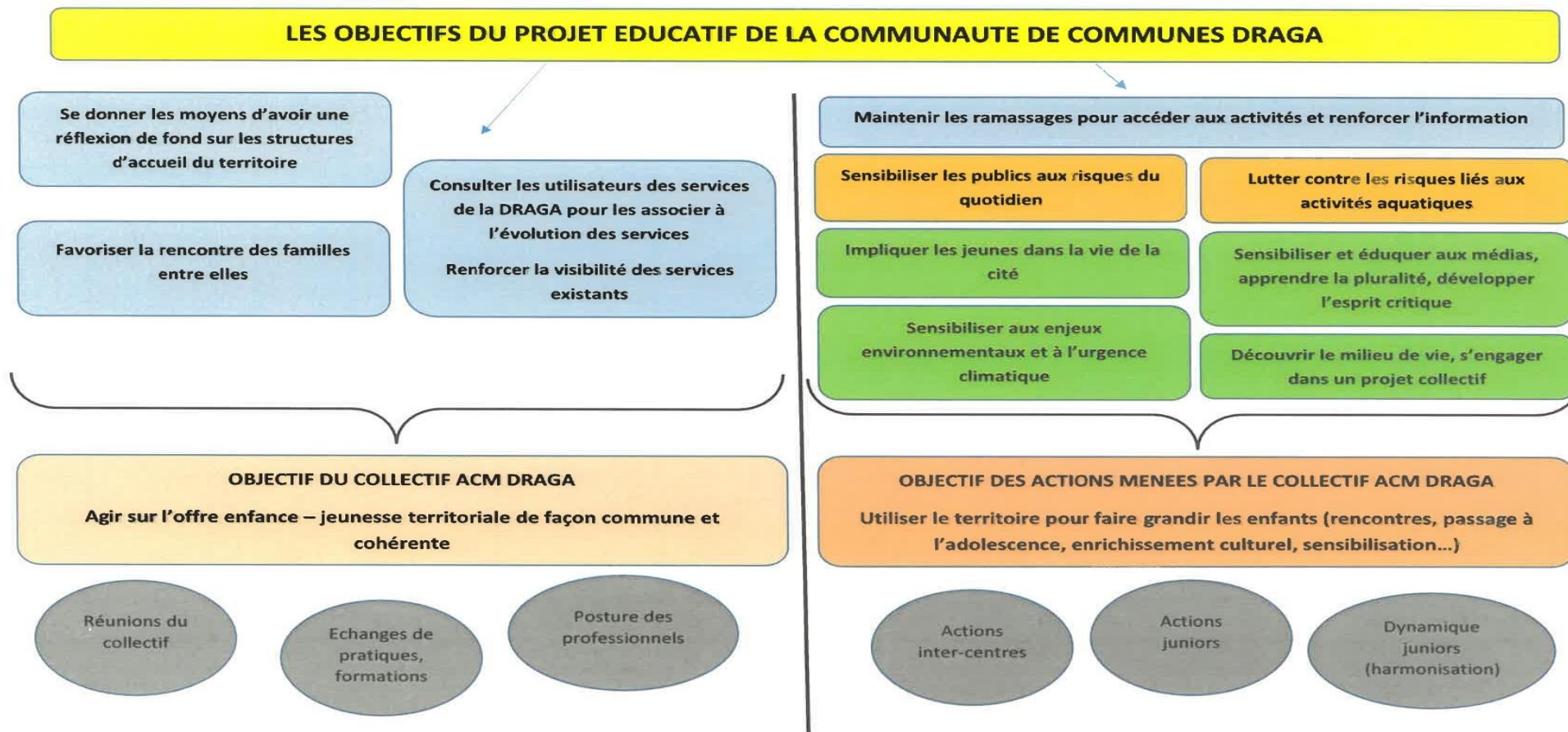


Figure 5 Organisation du collectif ACM DRAGA



1 PROJET INCLUANT 2 TRANCHES D'ÂGES, 2 TYPES D'ENJEUX ET 2 FORMES D'ACTIONS



UNE PROGRAMMATION DEFINIE EN REUNION DU COLLECTIF

- Une organisation, des projets et des animations propres à chacun des 4 organisateurs (5 accueils)
 - 4 rencontres inter-centres programmées par an (une sur chaque accueil)
 - Une animation juniors commune par vacances
 - Une ouverture ponctuelle des actions jeunesse, aux 11 ans.
- Une programmation 9-11 ans qui tend vers un fonctionnement de type local jeunes
 - Des rencontres qui peuvent être organisées de façon spontanée

6.3 Le dispositif promeneur du net :

Raphaël Constantin et Alexandre Hassan sont engagés dans le dispositif Promeneur du Net dans le but d'investir ces espaces de rencontres et d'échanges privilégiés par les jeunes, pour y faire de l'information, de la prévention et maintenir une continuité dans les relations et les accompagnements des jeunes. Leurs retours sont une aide précieuse pour l'ensemble de l'équipe.

Afin d'approfondir cet aspect, plusieurs supports sont utilisés par l'équipe :

- ❖ Une page Facebook « secteur enfance DRAGA » en direction des parents et « secteur jeunesse DRAGA » en direction des jeunes facilite notre communication.
- ❖ Les profils Facebook de chaque membre de l'équipe qui permettent de partager le contenu de nos différentes pages.
- ❖ Les animateurs se rendent disponibles via Messenger, what's app pour échanger avec les jeunes, les parents et répondre à leurs questions.

L'équipe souhaite travailler également sur une communication plus spontanée et efficace avec les jeunes avec :

- ❖ Des comptes Instagram en direction des 10-13 ans. Les animateurs peuvent partager en direct les activités auxquelles les jeunes participent et donner plus de visibilité à notre action.
- ❖ La création d'un groupe what's app avec les 12-13 ans afin de pouvoir échanger plus fréquemment avec les jeunes.

D'autre part, la présence d'ordinateurs portables dans nos locaux, attire la vigilance des animateurs. En effet, pour éviter tout comportement à risque ou nuisible, l'animateur devra accompagner les jeunes dans leur utilisation de l'outil informatique car sans connaissance, il n'y a pas de sécurité ! C'est en ce sens, que nous avons décidé d'utiliser cet outil qu'à partir de 10 ans.

Ainsi lorsque le public « surfera » sur internet, il lui sera recommandé de protéger sa vie privée et celle d'autrui en prenant conscience des responsabilités liées à la publication en ligne. Il devra également se protéger de tout contenu choquant pouvant se trouver sur la toile.

Aujourd'hui, notre communication passe également par un contact via les réseaux sociaux/ les mails avec les parents. Grâce à ces mêmes moyens, nous pouvons plus facilement capter le public, l'informer, l'animer. C'est pourquoi, nous demandons aux animateurs permanents de prendre en compte ces nouveaux facteurs de communication.

6.4 Le dispositif pédagojeux :

Au sein de l'équipe, Alexandre Hassan est un ambassadeur pédagojeux. Il fait partie d'un réseau de partenaires investis dans la prévention et la sensibilisation autour du jeu vidéo. Ces ambassadeurs sont issus de structures nationales ou locales de la sphère publique, des associations ou encore des professionnels en contact avec les familles : établissements scolaires, collectivités territoriales, bibliothèques, médiathèques, ludothèques, EPN, associations sportives, de jeux vidéo, de jeunesse, familiales, de protection de l'enfance, professeurs, assistantes maternelles... Ils s'engagent à relayer les informations et les positions PédaGoJeux lors des actions qu'ils mènent (sensibilisation, prévention, information du public, ateliers d'initiation, de découverte, de créativité...).

6.5 Partenaires :

Outre les partenaires financiers qui permettent à l'action d'exister ou d'envisager un développement (CAF, MSA, CG...), les accueils collectifs de la Communauté de Communes apparaissent comme les principaux partenaires du service. Les établissements scolaires et les municipalités favorisent également l'implantation de notre action sur le territoire. Les associations sont également régulièrement sollicitées pour faciliter des projets conjoints et des découvertes ce qui permet de faire évoluer l'action au contact d'autres pratiques.

Des groupes de travail (associant des partenaires tels que la mission locale, le CMS, les éducateurs spécialisés...) sont organisés sur le territoire. Ils n'ont pas pour objectif de construire des actions mais d'identifier plus précisément les missions et pratiques de chaque entité et d'offrir un espace d'échange autour du public jeune, afin d'élargir nos connaissances à son sujet, découvrir ses problématiques, rester à jour de ses habitus, etc... Ils doivent permettre aux animateurs de devenir un relais plus efficace des structures compétentes, auprès des jeunes et de leurs familles.

7 Système d'évaluation :

Effectifs :

Le nombre de participants à chaque activité et à chaque étape du projet global, est un bon indicateur de l'intérêt que les jeunes portent à celui-ci. Préciser le sexe, l'âge et le lieu de résidence.

Critères d'évaluation :

- Une action de parentalité et une action de prévention sont organisées sur l'année, par tranche d'âge.
- Utilisation d'un intervenant compétent pour chaque thématique.
- Thématique abordée par un versant positif et non par un versant négatif.
- Chaque traitement de thématique associe un constat de l'équipe pédagogique, une notion « cœur de métier » et un élément du projet éducatif.

Evaluation de l'équipe d'animation :

Par le biais de concertations régulières et de bilans écrits évaluant les objectifs d'animation.

Bilan final :

En septembre 2023, nous pourrions dresser un bilan global de l'atteinte des objectifs pédagogiques, en regroupant ces différents systèmes d'évaluation.