



Projet pédagogique
2020 – 2023

Espace Jeunes de
Divonne-les-Bains



SOMMAIRE du projet pédagogique

INTRODUCTION	3
Un projet pédagogique, pour répondre à quoi ?	3
LE CONTEXTE	4
I. Le territoire.....	4
II. Délégation de Service Public.....	5
III. Le Public.....	5
PRESENTATION DE L'ESPACE JEUNES	8
I. Description de la structure.....	8
II. Descriptif du séjour	8
III. Les Locaux.....	9
IV. L'équipe pédagogique.....	9
LES FINALITES EDUCATIVES	12
I. Les valeurs éducatives de la commune de Divonne-les-Bains.....	12
II. Les valeurs éducatives d'Alfa3a	12
III. Les intentions éducatives du directeur	13
LES FINALITES DU PROJET	14
I. Les objectifs du projet pédagogique	14
LE PROJET DE FONCTIONNEMENT	19
I. La journée type.....	19
II. Les Projets de l'Espace Jeunes.....	21
III. Organisation de la vie quotidienne	22
IV. Organisation de l'infirmerie	24
V. Suivi alimentaire et gestion des cultes.....	24
VI. Gestion de l'argent de poche.....	25
VII. Tabac, drogue et alcool	25
VIII. Les règles de vie.....	25
EVALUATION DU PROJET	26
PLACE DES FAMILLES	26
CONCLUSION	27

INTRODUCTION

L'Espace Jeunes (Accueil de Loisirs Sans Hébergement) est une structure qui répond à des besoins pour les parents : besoin de garde ; besoin de sécurité pour les pré-ados et adolescents mais aussi et surtout à des besoins d'éducation, d'apprentissage de la vie quotidienne et de loisirs collectifs.

Il doit prendre en compte les jeunes en tant qu'individu à part entière qui peut exprimer ses envies, ses choix et les partager avec les autres.

Le jeune est, pour toute l'équipe, au centre de nos préoccupations. Nous devons l'aider à se construire et l'amener à devenir auteur mais aussi et surtout acteur de ses loisirs.

Ainsi l'équipe d'encadrement mettra tout en œuvre pour que le jeune passe des temps d'activités les plus agréables possibles.

Le projet pédagogique de l'Espace Jeunes constitue une réflexion collective qui définit des objectifs pédagogiques et les moyens de mise en œuvre pour les atteindre.

Un projet pédagogique, pour répondre à quoi ?

Le projet pédagogique doit répondre aux objectifs éducatifs que souhaite la collectivité en corrélation avec ceux de l'association Alfa3a.

Ces objectifs désignent l'ensemble des capacités que l'éducation a pour fonction de développer chez les jeunes :

- Des attitudes et des comportements (savoir-être)
- Des compétences (savoir-faire)
- Des connaissances (savoir).

L'Espace Jeunes revendique clairement une dimension éducative, au côté de la famille, premier lieu d'éducation du jeune, et de l'enseignement, lieu de transmission des savoirs. Les outils pédagogiques de l'animation utilisent les loisirs et la vie de groupe pour en faire des supports éducatifs à part entière au service du « savoir-être » et du vivre ensemble.

LE CONTEXTE

1. Le territoire

L'Espace Jeunes se situe dans la ville de Divonne les Bains. Elle se compose de 9000 habitants, et fait partie de la Communauté de Commune du Pays de Gex avec 27 autres villes. Elle bénéficie d'une situation géographique privilégiée dû à la proximité de la frontière Suisse, proche des instances internationales et est placée en dessous de la chaîne du Jura et aux portes de Genève. Divonne-les-Bains compte plus de 90 nationalités différentes.

Ville d'eau par son eau thermale et son lac artificiel. Son cadre et ses activités de loisirs en font une station touristique thermale où il fait bon vivre. Grâce à la grande qualité de ses infrastructures sportives, chaque année plusieurs grandes équipes sportives viennent s'entraîner ou organisent des évènements à Divonne les Bains.

La ville de Divonne les Bains est régulièrement choisi par des équipes prestigieuses.

Pour donner quelques exemples en 2011, nous avons accueillis l'Equipe de France féminine de Basket, en 2015 le championnat d'Europe de Dragon boat et récemment l'OGC Nice de Football.

Dans les 15 Km aux alentours se trouve :

- Collège Marcel Anthonioz à Divonne les Bains
- Collège/Lycée Privé Jeanne d'Arc à Gex
- Collège de Charpak à Gex
- Maison des Jeunes et de la Culture à Gex
- Collège et Lycée International de Ferney Voltaire
- Un Service Jeunesse à Ferney Voltaire

C'est dans le cadre d'une délégation de service publique signée avec la ville de Divonne-les-Bains, que l'Association pour le Logement, la Formation, l'Animation, Accueillir, Associer, Accompagner (Alfa3a) gère l'Espace Jeunes 11-17 ans.



II. Délégation de Service Public

Alfa3a (Association pour le Logement, la Formation, l'Animation, Accueillir, Associer, Accompagner)

Depuis janvier 2020, l'association Alfa3a agit dans le cadre du développement des politiques Enfance/Jeunesse de la ville de Divonne-les-Bains.

Les accueils de loisirs de Divonne-les-Bains sont donc gérés par l'association Alfa3a.

Toutes les activités proposées par nos services, dans le cadre des accueils de loisirs, de l'accueil périscolaire, des séjours, et des structures d'animation sociale territoriale, doivent s'inscrire dans un projet collectif qui s'appuiera sur le projet éducatif d'Alfa3a et sur celui de la collectivité.

III. Le Public

Le public Divonnais :

Les jeunes de Divonne-les-Bains proviennent de divers horizons sociaux et culturels. En effet, la commune se compose de plus de 90 nationalités différentes.

L'Espace Jeunes accueille les jeunes âgés de 11 à 17 ans.

La tranche d'âge 11/14 ans (préadolescent) représente 98% de notre public en cette période. Pour les périodes futures nous allons mettre en place pour les 14/17 ans des soirées afin de proposer une offre adaptée à leurs attentes.

Bien que Divonne-les-Bains soit dans le Pays de Gex, on observe des inégalités sociales. En effet en 2016, 64% des familles se situent dans la tranche supérieure de tarification alors que 11% se situent dans la tranche la plus basse.

Au quotidien cela se traduit par :

- Des inégalités au niveau des jeunes (téléphone, vêtements de marque, argent de poche...)
- Des problèmes de communications (langues étrangères)
- Beaucoup de jeunes « consommateurs d'activités »

Les caractéristiques du public accueilli

	Les préadolescents 11/14 ans	Les adolescents 14/17 ans
Attributs	<ul style="list-style-type: none"> • Se cherche • Influençable • Phénomène de groupe • Besoin d'appartenance • Fragilité seul / force du groupe • Puberté / début de la sexualité • Voix qui mue • Se prennent pour des grands mais sont encore un peu petits • Différence filles / garçons • Changements physiques importantes 	<ul style="list-style-type: none"> • Besoin de responsabilité • Besoin d'autonomie • La confiance et le respect • La sexualité • Les interdits et les règles de vie • Les drogues • Le complexe du homard (formule inventée par François Dolto pour représenter la crise d'adolescence) • La place du groupe • La place de la famille • La société et l'image de l'adulte • Les valeurs et l'engagement pour certaines causes
Les besoins et les intérêts		
Affectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Amitié réelle • Besoin d'appartenir à un groupe • Référence à un modèle : conformisme, mode • Impact de la puberté sur le regard sur soi • Besoin d'opposition 	<ul style="list-style-type: none"> • Liberté, Lunatique • Agressivité, Influençable • Recherche d'identité (+ piercing, tatouage) • Troubles alimentaires (boulimie, anorexie, etc.) • Autonomie
Intellectuels	<ul style="list-style-type: none"> • Moins intéressés par l'école, révolte • Intérêt pour la science et les nouvelles technologies • Intérêt pour les problèmes sociaux • Ouverture sur le monde de manière générale 	<ul style="list-style-type: none"> • Culture générale • Différents parcours scolaires • Talent, passion • Dissertation / synthèse • Rapport avec le monde professionnel • Esprit critique et engagement • Constitution du noyau dur des valeurs • Cours de philosophie • Intérêt pour les nouvelles technologies

Sociaux	<ul style="list-style-type: none"> • Intérêt fermé • Braver l'interdit • Remettre en question • Esprit de compétition • Besoin de modèles sociaux et d'affiliation • Apparition de liens privilégiés dans la bande : l'AMI 	<ul style="list-style-type: none"> • Sorties, Amis • Contradiction, Rébellion • Majorité sexuelle • Recensement • Conduite accompagnée, BSR • Émancipation, 1er boulot • Identification un groupe • BAFA • Relation à l'adulte (+ et -)
Physique	<ul style="list-style-type: none"> • Voix qui mue • Transformation importante du corps • Maladresse due à l'accélération de la croissance • Besoin de se dépenser • Se fatigue vite 	<ul style="list-style-type: none"> • Pilule et épilation • Besoin d'aventure • Puberté • Fatigue, changement • Connaissance de leurs limites • Meilleure gestion de l'effort, besoin de se sentir fort
Physiologique	<ul style="list-style-type: none"> • Besoin d'autonomie et d'être sécurisé • Être entouré, être écouté • Besoin d'être responsabilisé et cadré • Goût du risque et du défi • Besoin de se retrouver 	<ul style="list-style-type: none"> • Besoins de repousser ses limites • Complexes importants • Goût du risque et du défi

PRESENTATION DE L'ESPACE JEUNES

I. Description de la structure

L'Espace Jeunes de Divonne-les-Bains :

Destiné aux jeunes de 11 à 17 ans, l'Espace Jeunes de Divonne les Bains, est un lieu d'animation, d'accueil, de rencontres, d'activités culturelles, sportives et éducatives. Les jeunes peuvent venir seuls ou avec des amis participer aux activités et aux ateliers, faire des propositions, discuter de différents sujets qui les préoccupent.

L'Espace Jeunes est un lieu de loisirs, de culture et de détente. Les animateurs écoutent, proposent et organisent avec les jeunes des activités éducatives, sportives et culturelles. L'EJ se veut être un lieu citoyen, les jeunes sont responsables du matériel, le rangement doit être effectué après chaque activité, toute dégradation doit être signalée afin que tout le monde puisse trouver un lieu propre avec du matériel en bon état.

Il fait partie du centre d'animation de la ville. Celui-ci est regroupé avec les accueils de loisirs « Guy de Maupassant », « Arc-en-ciel » et « Arbère ».

II. Descriptif du séjour

Nature de l'accueil	Accueil Périscolaire et extrascolaire
Organisateur	Association Alfa3a 14 rue Aguétant 01500 Ambérieu-en-Bugey 04 74 38 29 77
Numéro de déclaration DDJS	0010147CL000520 0010147AP000720
Lieu et adresse du séjour	Espace Jeunes 73 avenue des Thermes 01220 Divonne-les-Bains
Contact	07 57 44 87 68 divonne.jeunesse.direction@alfa3a.org
Capacité d'accueil	24 jeunes de 11 à 17 ans

L'accueil éventuel d'enfants porteur d'un handicap	Oui
Equipe pédagogique	1 directeur et 2 animateurs 1 agent d'entretien
Les modalités de transports	Minibus / Car / transport en commun
Durée du séjour	1 septembre 2020 au 31 août 2021

III. Les Locaux

L'accueil de loisir bénéficie des locaux mis à disposition par la Mairie. Il se compose de :

- Un bureau de direction avec toilette
- Une salle détente avec toilettes séparés garçons/filles
- Une salle d'activité
- Une cuisine pédagogique
- Un local de rangement.

L'équipe d'animation, se compose de l'espace bureau, du local de rangement et de WC privatif.

L'espace jeunes dispose d'une régie matérielle pour les différentes activités pédagogiques.

- 2 ordinateurs pour les jeunes
- Une table de ping-pong
- Une ludothèque
- Des consoles de jeux
- Un billard
- Un espace bricolage

IV. L'équipe pédagogique

Le taux d'encadrement en accueil de loisirs pour 24 jeunes de 11 à 17ans est de 2 animateurs.

L'équipe pédagogique sera donc composée de :

Un directeur et deux animateurs. L'équipe est constituée d'un animateur Bafa, une animatrice stagiaire Bafa.

Rôle du directeur :

Il veille au fonctionnement et à l'organisation pédagogique, administrative et financière pour :

- Diriger, suivre, accompagner, former, évaluer son équipe d'animation
- Assurer la liaison entre ses équipes sur le terrain et le coordinateur
- Garantir les conditions matérielles, techniques et pédagogiques nécessaires au bon fonctionnement de la structure
- Veiller aux respects de la réglementation DDCS
- Cohérence des actions menées sur le service avec le Projet Educatif d'Alfa3a et la politique Enfance-Jeunesse de la collectivité : en présentant un Projet Pédagogique pour la structure, en veillant à la pertinence des projets d'animations, en garantissant un travail pédagogique qui favorise la mixité sociale
- Il organise et met en œuvre toutes les actions garantissant la qualité de l'accueil et la sécurité du jeune au sein de la structure.
- Animation et évaluation du service jeunesse : en organisant des réunions d'équipe, en accompagnant l'équipe d'encadrement et en mettant en place des outils d'évaluations, en formant les stagiaires et en élaborant des bilans d'activités. Il est l'élément dynamisant de l'équipe d'animation : il conseille, aide, impulse des idées nouvelles.
- Travaille avec un réseau de partenaires en lien avec le service jeunesse du territoire.
- Piloter le dispositif Contrat Local d'Accompagnement Scolaire (CLAS)
- Gérer et animer le Conseil Municipal des Jeunes (CMJ)
- Diffusion de l'information liée à l'activité : outils de communication pour les familles, les élus, les partenaires.
- Suivi administratif de l'activité : présence des jeunes.
- Gestion financière de la structure : suivi du budget pédagogique.

Rôle des animateurs

Spécialiste de la dynamique de groupe. Étymologiquement, animateur signifie celui qui amène à la vie. Et c'est bien la fonction première de l'animateur que de donner vie à des projets afin de favoriser l'épanouissement des adolescents auprès desquels il travaille.

Il intervient au sein de groupe, tout en prenant en considération les potentialités de chacun, par le biais d'activités sportives, culturelles, sociales, artistiques ou récréatives (ateliers de théâtre, rencontres-débats...).

Il peut aussi sensibiliser son public aux questions relatives à l'urbanisme et l'environnement. En mobilisant les individus autour d'une activité, il les responsabilise et les incite à devenir autonomes, il développe les échanges.

Dynamisme, créativité et goût des contacts. Le goût du contact humain, des aptitudes organisationnelles, des capacités d'adaptation et le sens des responsabilités, sont des qualités essentielles pour exercer la fonction d'animateur. Lequel doit aussi se distinguer par son dynamisme et sa créativité pour concevoir des projets intéressants et inciter les personnes à s'impliquer dans leur réalisation. Les compétences artistiques, culturelles ou sportives représentent également un atout.

Ils sont garants :

- De la sécurité physique et affective des adolescents.
- Proposer des activités en adéquation avec le projet pédagogique et adaptées au public accueilli.
- Gérer les temps d'accueil et de vie quotidienne des jeunes, en respectant leur rythme et leurs besoins.
- Mener une animation auprès de son public.
- Du programme d'activité
- D'établir des devis
- Du projet des jeunes

LES FINALITES EDUCATIVES

I. Les valeurs éducatives de la commune de Divonne-les-Bains

Dans le cadre de la DSP, il en ressort que les actions en faveur des jeunes doivent être développés sous des formes adaptées à leurs conditions de vie et à leurs aspirations propres.

Les activités organisées doivent être non discriminantes dans le respect de leurs convictions religieuses, philosophiques ou politiques.

L'Espace Jeunes doit contribuer au partenariat local et susciter son développement. Il doit rechercher la concertation avec le mouvement associatif local, les collectivités locales, les administrations et les équipements et services de proximité et d'actions sociale.

II. Les valeurs éducatives d'Alfa3a

L'action éducative d'Alfa3a consiste à proposer des espaces d'animation adaptés aux besoins identifiés par catégories d'âge et ainsi permettre à chacun de grandir et de s'épanouir dans le cadre de diverses formes d'accueils de loisirs collectifs périscolaire, accueil de loisirs mercredis et vacances scolaires.

L'accueil de loisirs est labélisé « Loisirs équitables » par la CAF de l'Ain. Ce label s'appuie sur plusieurs principes :

- l'accès aux loisirs pour tous et notamment pour les enfants en situation de fragilité sociale ou de handicap,
- une plus grande mixité sociale des accueils de loisirs visant l'inclusion de tous les enfants, avec une aide en fonction du quotient familial.
- un projet pédagogique adapté et ambitieux, basé sur des projets d'animations appropriés au public accueilli.
- des projets d'animations thématiques motivants, ludiques et adaptés à tous les publics

Vous pouvez trouver toutes les modalités de ce Label sur nos programmes d'animation.

Celle-ci est portée par le projet éducatif et plus particulièrement à travers les objectifs éducatifs suivants :

- Favoriser l'épanouissement du jeune
- Participer à l'apprentissage de la vie collective
- Le développement des valeurs individuelles et sociales

III. Les intentions éducatives du directeur

Je souhaite que l'Espace Jeunes soit un lieu éducatif à part entière, complémentaire à celui de l'école et de la famille, dans lequel les apprentissages sont amenés de façon différente.

Je suis convaincu que c'est en partageant avec les jeunes les valeurs de liberté, respect, convivialité et bienveillance qu'il sera alors possible d'avoir un impact positif au sein de notre société. Je reste persuadé que c'est dans ses valeurs que les jeunes pourront s'exprimer dans le temps de loisirs proposés, au sein d'un groupe. Je veux également que l'Espace Jeunes garantisse le principe de neutralité philosophique, syndicale, politique et religieuse. Je suis convaincu que l'interaction, l'échange avec les jeunes est un apprentissage perpétuel de chacun. J'accorde de l'importance au-delà d'une émotion éphémère que peut porter une activité que l'essentiel est dans l'environnement qui gravite autour.

Et pour finir, je veux rester disponible, de bon conseil et aimable sans être prétentieux, intrusif ou exigeant. Il faut trouver le juste milieu afin d'être considéré comme un directeur fiable et respectable, sans pour autant se prendre pour le maître du monde.

LES FINALITES DU PROJET

Outre le fait qu'il s'agit bien souvent d'un mode de « garde » pour les parents, ces temps d'accueil constituent pour les jeunes un temps en collectivité, un temps de loisirs, un temps et un espace de transition, de passage entre la maison et le collège ou le collège et la maison. L'équipe travaille ensemble pour établir des objectifs pédagogiques permettant à l'enfant de se sentir accueilli, associé et accompagné afin de pouvoir recréer son monde à lui.

1. Les objectifs du projet pédagogique

Dans le respect des grandes intentions éducatives de l'association et en lien avec les orientations de la ville de Divonne-les-Bains, l'Espace Jeunes travaille à l'écriture et la mise en place d'objectifs généraux et opérationnels. Ces objectifs sont régulièrement retravaillés, notamment lors de changements importants dans l'équipe, lors de changements de fonctionnement.

L'Espace Jeunes a pour principales missions de proposer des moments agréables aux jeunes accueillis tout en veillant à leur sécurité physique, morale et affective.

Différents objectifs sont mis en valeurs sur les actions de l'Espace Jeunes de Divonne-les-Bains.

Les différents objectifs

Objectif pédagogique général 1	Impliquer les jeunes dans la vie de l'Espace Jeunes
Objectifs opérationnels 1	<ul style="list-style-type: none">• Favoriser l'expression• Exprimer sa position• Favoriser la prise d'initiative• Favoriser l'autonomie• Gérer des imprévus
Les moyens	<ul style="list-style-type: none">• Elaborer les règles de vie• Elaborer les menus• Remplacer une activité en cas d'annulation• Elaborer les plannings d'activités• Préparer son pique-nique• Tourner la roue du ménage• Effectuer à tour de rôle différentes tâches quotidiennes• Gérer un budget

Objectif pédagogique général 2	Respecter le rythme de chacun
Objectifs opérationnels 2	<ul style="list-style-type: none"> • Prendre en compte les capacités de chacun aux différents moments de la journée • Tenir compte des besoins de chacun • Être à l'écoute des besoins du jeune • Favoriser l'autonomie
Les moyens	<ul style="list-style-type: none"> • Respecter les journées types • Proposer des temps où les jeunes se retrouvent entre eux • Proposer des activités libres au choix • Laisser l'activité se dérouler • Aménagement des espaces diversifiés • Laisser le temps aux jeunes de gérer leur journée

Objectif pédagogique général 3	Découvrir de nouvelles pratiques
Objectifs opérationnels 3	<ul style="list-style-type: none"> • Offrir des temps de pratique et de découverte • Permettre au jeune de s'ouvrir sur l'extérieur
Les moyens	<ul style="list-style-type: none"> • Proposer des activités innovantes • Proposer des activités culturelles • Proposer des activités sportives • Proposer des activités d'expression • Proposer des activités de proximité

Objectif pédagogique général 4	Apprendre la vie en collectivité
Objectifs opérationnels 4	<ul style="list-style-type: none"> • Prendre conscience du respect d'autrui et des biens publics • Faire des choix en collectivité • Sensibiliser aux règles d'hygiène • Développer le partage et l'entraide • Favoriser l'autonomie
Les moyens	<ul style="list-style-type: none"> • Proposer des jeux collectifs de coopération (création commune, choix collectif...) • Responsabiliser en lui donnant des tâches personnalisées (noter son heure d'arrivée/départ, mettre la table...) • Gérer le port du masque et les distanciations • Gérer la gestion du matérielle • Faciliter des temps d'échanges et de relation (temps de paroles, proposition d'activité...)

Objectif pédagogique général 4	Accueillir tous les jeunes dans un espace accessible à tous et pour tous
Objectifs opérationnels 4	<ul style="list-style-type: none"> • Proposer des temps d'accueil personnalisés • Rencontrer les jeunes dans leur lieu de rencontre • Proposer des accueils libres
Les moyens	<ul style="list-style-type: none"> • Proposer un tarif privilégié selon le revenu • Ouvrir l'espace jeune à tous les jeunes de 11 à 17 ans • Animer le foyer du collègue • Diffuser nos moyens de communications au plus large possible

Objectif pédagogique général 5	Accompagner les jeunes dans la démarche personnelle
Objectifs opérationnels 5	<ul style="list-style-type: none"> • Aider le jeune dans la méthodologie • Aider le jeune dans sa recherche • Guider le jeune dans le dispositif CLAS
Les moyens	<ul style="list-style-type: none"> • Accompagner le jeune à la rédaction de CV, lettre de motivation • Connaître et s'inscrire dans le dispositif CLAS • Développer un réseau professionnel

Objectif pédagogique général 6	Faire de la prévention auprès des jeunes (médias, réseaux sociaux, ...)
Objectifs opérationnels 6	<ul style="list-style-type: none"> • Accompagner les jeunes à la rédaction d'article • Accompagner les jeunes à la publication de photos • Sensibiliser les jeunes au danger du numérique
Les moyens	<ul style="list-style-type: none"> • Proposer aux jeunes la rédaction des moyens de communications • Proposer aux jeunes le choix de vidéo/photo sur les moyens de communications de l'EJ • Créer des temps de sensibilisation à travers des activités ludiques

Objectif pédagogique général 7	Sensibiliser les jeunes au respect de l'environnement
Objectifs opérationnels 7	<ul style="list-style-type: none"> • Favoriser le recyclage de matériaux • Sensibiliser au respect de la faune et la flore
Les moyens	<ul style="list-style-type: none"> • Proposer des activités de récupération • Apprendre la notion du tri sélectif • Apprendre à consommer de saison • Proposer des activités nature et animal • Proposer des activités autour du patrimoine local • Réutiliser du matériel

Objectif pédagogique général 8	Favoriser la mixité des publics
Objectifs opérationnels 8	<ul style="list-style-type: none"> • Instaurer la confiance entre jeune – jeune et jeune et adulte • Aider le jeune à prendre conscience du monde qui l'entoure • Développer le sens du partage
Les moyens	<ul style="list-style-type: none"> • Mettre en place des temps de concertation • Mettre en place des bilans collectifs (activité, journalier) • Mettre en place des jeux coopératifs • Echanger sur les règles de jeu et pourquoi des règles établies par tous ?

Ayant à cœur d'être au plus près des attentes et besoins des jeunes, un projet pédagogique est réalisé en plus à chaque vacances.

LE PROJET DE FONCTIONNEMENT

I. La journée type

Le lundi, mardi, jeudi et vendredi soir :

17H	Ouverture de l'Espace Jeunes
17H - 17H15	Ramasse au collège Marcel Anthonioz au départ du parking du Gymnase (navette)
17H15 - 19H30	Accueil des jeunes Activité pédagogiques (jeux de société, recherches internet, débat...) Départs échelonnés

Le mercredi :

12H00	Ramasse au collège au départ du parking BUS devant la sortie du collège
12H15 - 13H00	Temps libre - Elaboration du repas
13H00 - 13H45	Repas
13H45 - 14H00	Accueil des jeunes pour l'après-midi
14H00 - 17H00	Activités pédagogique et goûters
17H00 - 18H30	Départs échelonnés

Les journées vacances :

8H - 10H	Accueil des jeunes
10H - 12 H	Activité
12H	- Départ des jeunes (matin) - Accueil des jeunes (repas + après-midi)
12H - 13H45	Repas
13H30 - 14H	- Départ des jeunes (matin + repas) - Accueil des jeunes (après-midi) - Temps libre
14H - 17H	Activité et goûter
17H - 18H30	Temps libre et départ échelonné

Les soirées :

L'Espace Jeunes organise, sur toute l'année, des soirées à destination des usagers. Elles ont lieu certains vendredis. Ces soirées pourront permettre à l'équipe d'animation et aux jeunes de se rencontrer autrement. Le soir est un moment particulier chez les adolescents, ils ont le sentiment d'avoir accès à un nouveau moment de liberté qu'enfant ils n'ont pas. Ces soirées devront :

- Être fédératrices et mobilisatrices afin de permettre au plus grand nombre de s'inscrire dans la dynamique collective.
- S'intégrer dans un autre projet (exemple : présentation sous forme d'avant-première de courts métrages réalisés par le groupe), ou être un moment festif annuel s'intégrant dans la dynamique du territoire.
- Être d'une manière ou d'une autre issue d'une volonté ou d'un besoin des jeunes.

Exemple de soirée (liste non exhaustive) :

- Soirée Jeu : Le jeu est un support idéal pour favoriser l'échange, la création de stratégie, la relation à la règle
- Soirée culturelle : Dans des conditions spéciales pour créer une atmosphère nouvelle. Le choix d'un film, d'une sortie culturelle... Ce dernier servira de support à un échange après la séance.

Les samedis :

Les samedis sont dédiés à la mise en place de projets impulsés par les jeunes et sont gratuits, seule une adhésion de 10 euros est demandée.

C'est un temps où le jeune se prend en main, il prend des décisions, monte et gère un budget, cherche des financements. L'animateur est juste là pour les aiguiller et les aider dans l'aboutissement de celui-ci.

L'an passé le projet EuropaPark a vu le jour.

C'est aussi un temps où le public des 14/17 ans est le plus présent.

II. Les Projets de l'Espace Jeunes

Organisation de séjours :

Les séjours constituent un moment incontournable pour les jeunes. En effet, ils sont le complément indispensable des activités menées sur le territoire par l'Espace Jeunes. Les séjours doivent ainsi permettre aux jeunes de découvrir de nouvelles activités, de nouveaux horizons. Ils doivent également être l'occasion pour les jeunes de vivre des moments fort en collectivité, au-delà des activités (vie quotidienne) et développer des valeurs d'entraide, de respect mutuel, de partage.

La construction des séjours s'organisera à partir des recherches que l'équipe organisera, avec ensuite les idées émanant de groupe de jeunes.

Projets des jeunes :

Les projets organisés avec et par les jeunes font partie des domaines essentiels de participation des jeunes. Dans le contexte local, ces projets constituent souvent la possibilité pour un jeune de prendre part pour la première fois à une activité bénéfique, non seulement pour lui-même, mais aussi pour un groupe. Par conséquent, ces projets représentent pour les jeunes un moyen très important de faire l'expérience concrète de la participation et de son fonctionnement réel, avec ses possibilités et ses limites.

Projet Passerelle :

Afin d'accompagner au mieux les enfants vers l'adolescence et répondre à leurs nouveaux besoins et attentes, l'Espace Jeunes propose de faire le lien avec l'accueil de loisirs en mettant en place le projet passerelle.

Celui-ci permet à l'équipe pédagogique, de créer un premier contact avec les parents mais surtout aux CM2 de découvrir l'Espace Jeunes et son fonctionnement à travers un programme d'animation.

Par ce projet, nous souhaitons faciliter la transition entre l'Espace Jeunes et les Accueils de Loisirs.

III. Organisation de la vie quotidienne

L'organisation de la vie quotidienne est faite pour prendre en compte les besoins psychologiques des jeunes, selon leurs âges. Il faut prévoir différents temps permettant aux jeunes de se défouler, se concentrer, récupérer et de se détendre. Ils sont indispensables afin de respecter le rythme biologique du jeune.

Protocole Covid 19 :

Suite à la pandémie du Covid 19 sur le territoire, l'Espace Jeunes a dû s'adapter afin d'accueillir au mieux les jeunes et leurs familles tout en respectant le protocole sanitaire imposé par le Ministère Jeunesse et Sport.

L'équipe d'encadrement est formée au protocole sanitaire lors d'une réunion qui précède les vacances et est tenu de le respecter. De plus le personnel portera un masque ainsi que les jeunes accueillis. La distanciation sociale d'un mètre sera respectée. Le lavage des mains est recommandé plusieurs fois par jour.

En ce qui concerne l'accueil des familles, les parents devront attendre à l'extérieur du bâtiment lors du dépôt et de la récupération de leur enfant. Le jeune devra se laver les mains au savon dès son arrivée ou au gel hydroalcoolique.

L'équipe sera composée au minimum d'un animateur pour 12 jeunes. Nous accueillerons donc 24 jeunes à l'Espace Jeunes.

Le transport des jeunes se fera essentiellement en pédibus ou en minibus. Dans le cas où nous utilisons un minibus, nous accueillerons un animateur pour 8 jeunes soit 24 jeunes à l'Espace Jeunes. Ce dernier sera désinfecté après chaque utilisation.

L'Espace Jeunes sera désinfecté une fois par jour.

Deux mots d'ordre : Sécurité et convivialité

L'accueil :

C'est le moment crucial où les jeunes arrivent. Il faut être attentif à la qualité de l'accueil car c'est un moment privilégié de communication entre la famille et les jeunes. Il faut donner confiance (savoir répondre aux questions, orienter si besoin) et être agréable (sourire, bonjour, s'intéresser au public, être dynamique).

L'activité :

Chaque activité proposée est un outil qui permet aux jeunes d'apprendre, de s'amuser, de découvrir. Mais également à l'équipe d'atteindre des objectifs pédagogiques.

Une part d'autonomie est laissée à chaque jeune durant les activités.

Si des activités spécialisées sont proposées durant l'Espace Jeunes, nous procédons au recrutement de prestataires aptes à encadrer cette activité.

Le repas :

En plus de répondre à un besoin physiologique le repas est :

- Un moment de convivialité qu'il faut privilégier pour échanger avec le jeune. L'équipe profitera de ce moment pour que le jeune s'exprime sur sa matinée mais également sur d'autres sujets, permettant ainsi de créer un lien plus intime et de confiance.
- Un moment éducatif : on se lave les mains avant de manger, on mange proprement, apprendre à mettre/débarrasser la table, nettoyer sa table.
- Un moment d'apprentissage social : apprendre à se servir, à service les autres, à proportionner sa part, à prendre son temps

Il faut être attentif à l'hygiène et à l'équilibre alimentaire surtout dans notre cas où la composition des menus sont choisis et préparés par les jeunes.

Le temps libre :

Pendant et après chaque activité, l'équipe mettra en place des moments de détente où le jeune, sous le regard bienveillant des animateurs, pourra vivre un moment en adéquation avec ses envies, ses besoins d'occuper un espace d'autonomie en intérieur ou en extérieur, sans contrainte d'encadrement structuré par une action spécifique. Il pourra, s'il le désire, associer l'animateur à ce moment.

L'équipe mettra à disposition des espaces d'ateliers fixe de types livres, jeux de société, jeux de ballon... Le jeune aura le choix sur l'utilisation libre de ces espaces ou de ne rien faire. Ces moments permettront aussi un échange entre les jeunes et entre les animateurs et les jeunes.

Le départ :

Tout comme l'accueil, c'est un moment privilégié de communication envers la famille et les jeunes. Afin de donner les dernières infos pour le lendemain, remettre un médicament, rendre des affaires oubliées, répondre aux questions... Rester professionnel jusqu'au bout avec de la pertinence et la qualité des interactions.

IV. Organisation de l'infirmierie

L'équipe s'assure du stockage du matériel pharmaceutique, des traitements, d'effectuer le suivi et de faire le lien avec les familles. Le directeur en est le référent.

Le directeur recense les informations des fiches sanitaires et insiste fortement auprès de son équipe à recenser également ces informations. Car ils sont au quotidien avec les jeunes.

Un cahier des soins est tenu à jour pour chaque soin effectué et les parents systématiquement informés.

Dans le cas d'un PAI (Protocole d'Accueil Individualisé). Le document rédigé par le directeur en concertation avec le médecin, prend en compte les recommandations médicales du médecin et décrit précisément le protocole d'urgence. Ainsi que les informations et conduites à tenir pour garantir la sécurité du jeune.

V. Suivi alimentaire et gestion des cultes

Ce sont les jeunes qui préparent à manger. Le menu est décidé collectivement. Les menus sont validés par l'équipe pédagogique afin d'être sûr que cela soit équilibré.

Les pique-niques sont également élaborés par les jeunes.

Tous nos repas sont élaborés en tenant compte des restrictions alimentaires de chaque jeune et dans le respect de leurs convictions, qu'elles soient personnelles, religieuses ou culturelles.

VI. Gestion de l'argent de poche

Il est uniquement destiné aux achats personnels des jeunes. Sur place, les activités du programme sont prises en charge. Le jeune gardera avec lui son argent et en est totalement responsable.

Il est conseillé aux jeunes de ne pas prendre trop d'argent de poche.

VII. Tabac, drogue et alcool

Le tabac est interdit pour les enfants qui n'ont pas d'autorisation parentale et, dans tous les cas, pour les enfants de moins de 16 ans.

La drogue et l'alcool sont formellement interdits à l'Espace Jeunes. En cas de violation de cette règle, le renvoi du jeune sera envisagé, en liaison avec la famille, ou la mairie dont il dépend.

VIII. Les règles de vie

Les règles de vie sont élaborées par les jeunes et pour les jeunes en accord avec l'équipe pédagogique. Lorsque les jeunes sont impliqués dans la définition des règles, il y a bien plus de chances qu'ils les suivent, les respectent. Il faudra d'abord écouter le point de vue de chacun, les besoins de tous, pour que les règles conviennent à tous. Ainsi, non seulement ces règles conviendront effectivement, mais surtout, le jeune se sent inclus.

Le jeune est donc écouté et respecté. Nous répondons ainsi à son besoin d'appartenir et d'avoir de l'importance, il y a beaucoup plus de chance qu'il coopère par la suite.

Également dans cette démarche nous aurons pu nous même exprimer nos sentiments et nos besoins (règles négociables et non négociables). Et cela aura contribué à développer l'empathie de nos jeunes. Ils comprendront alors pourquoi ces règles sont importantes pour nous, et, se sentant en lien avec nous, auront probablement à cœur de contribuer.

L'empathie est la clef. C'est elle qui fera que nos jeunes respecteront nos limites, sans que nous ayons à recourir à des sanctions.

EVALUATION DU PROJET

Pour chaque objectif, nous avons fixés des moyens à mettre en place, dans différents moments de la vie quotidienne de l'Espace Jeunes, pour les atteindre et que nous puissions les analyser. Un outil d'évaluation sera créé et l'analyse de chaque moyen sera mise en place, afin de savoir si celui a été efficace, s'il y a des points à améliorer, ou s'il n'a pas fonctionné du tout avec des critères, indicateurs et des grilles. Afin de pouvoir l'évaluer qualitativement et qu'il soit quantifiable

PLACE DES FAMILLES

Notre relation est construite sur l'échange d'informations et un climat convivial.

Elle permet aussi aux membres des équipes d'individualiser l'accueil et la journée de chaque enfant et aux parents de se tenir informés du programme, des actions prévues et menées sur la structure.

Pour ce faire, nous mettons en place plusieurs outils :

- La présence et la disponibilité des animateurs.
- Un livret d'accueil établie et distribuée au début de l'année qui présente les équipes pédagogiques, et donnent des informations générales sur les différentes structures.
- Des totems sur les points d'accueil, permettant la mise à disposition des supports de communication.
- Des programmes par période rédigés par l'équipe. Ils présentent les activités, animations, sorties, par période de vacances, des demandes et informations diverses.

De plus, les familles sont conviées tout au long de l'année à différents temps de l'Espace Jeunes (expo, spectacle, réunions d'information, comité de suivi...).

CONCLUSION

Le projet pédagogique a été construit et rédigé en équipe et de manière coopérative tout en tenant compte des caractéristiques de notre public.

Ce mode d'élaboration va nous permettre de le faire vivre, et de le faire évoluer au cours des vacances.

En effet, le fait qu'il ait été pensé par les animateurs leur permettra de se l'approprier pleinement. Ce sont eux qui sont au contact direct des jeunes, ils sont donc les mieux placés pour répondre aux besoins, envies et attentes de ceux-ci.

Mis en application le 1^{er} septembre 2020

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Chapuis', written in a cursive style.