

Projet Pédagogique Service Animation Jeunesse



Pour la période:

Du Lundi 13 juillet au vendredi 14 août 2020

CCAS- Service Animation Jeunesse

70, avenue Jean Jaurès
74800 La Roche-sur-Foron

SOMMAIRE

I. Présentation

- 1) L'Organisateur & la Nature du centre
- 2) Le local
- 3) Les gymnases

II. Les axes du projet éducatif

III. Le constat

- 1) Constat général
- 2) Constat post-confinement

IV. Le fonctionnement

- 1) Modalités d'inscriptions

V. La communication

- 1) Avec l'équipe
- 2) Avec les parents
- 3) Avec les jeunes

VI. Directeur et animateurs, le rôle de chacun

VII. Les objectifs pédagogiques

VIII. Les Activités

- 1) Concernant les animateurs
- 2) Avec les prestataires
- 3) Le lien entre les deux

IX. Une journée type

X. La sécurité

- 1) Les minibus
- 2) La santé du public et son suivi sanitaire
- 3) Quelques règles
- 4) La conduite à tenir lors d'une suspicion ou d'un cas avéré de covid-19 dans un ACM
- 5) La sécurité liée aux activités

XI. Évaluation & Bilans

XII. Annexes

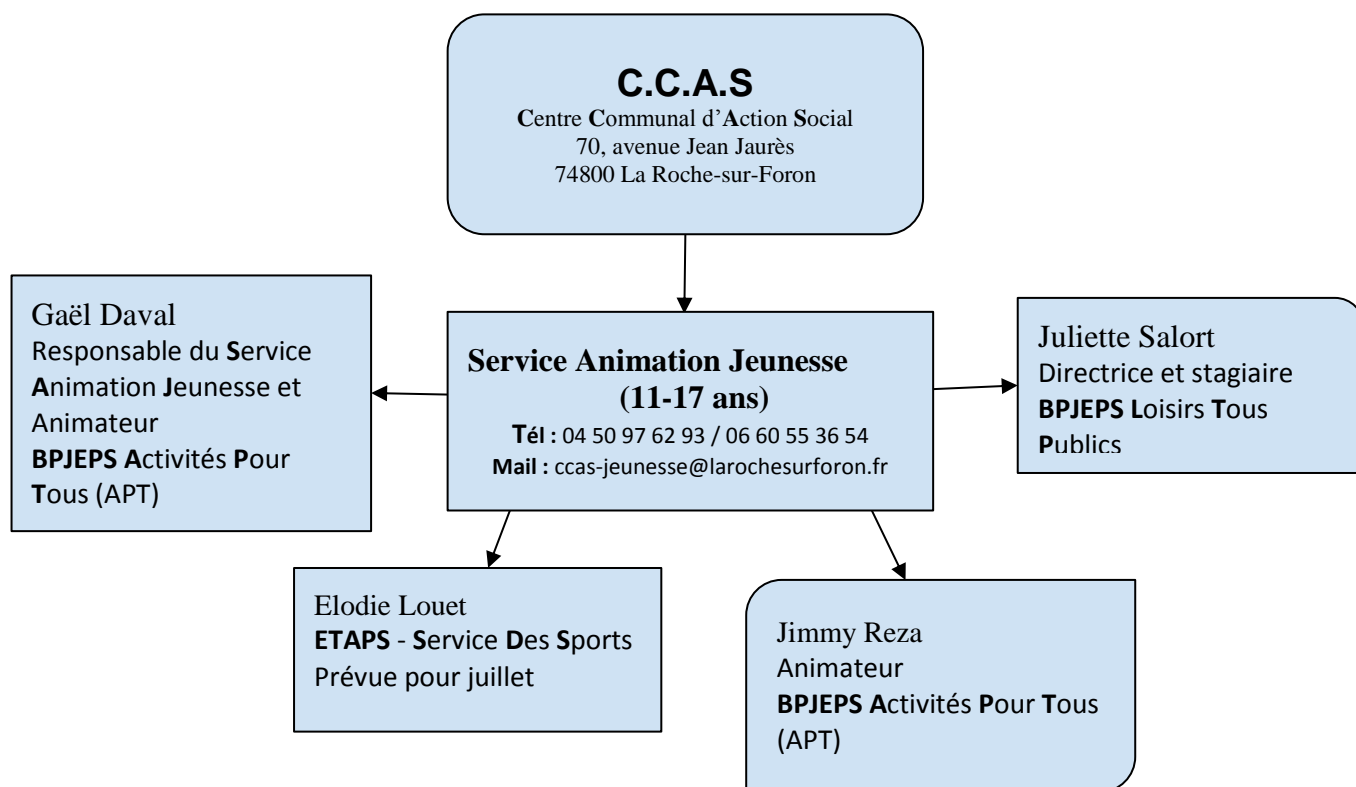
1. Programmation été 2020
2. protocole sanitaire du 22 juin 2020

I. Présentation

Le Service Animation Jeunesse est l'un des 6 services constituant le CCAS (Centre Communal d'Action Social).

1) L'organisateur & la nature du centre

Nature du centre : **Accueil de loisirs sans hébergement (ALSH)**



Public	Destiné aux jeunes de la commune de La Roche-sur-Foron en priorité puis ouvert aux jeunes des autres communes en fonction des places disponibles Jeunes âgés de 11 à 17 ans
Capacité maximum	41 jeunes
Lieux	<ul style="list-style-type: none"> - Local du CCAS 200, rue Perrine/ 74800 La Roche-sur-Foron - Gymnase du collège Sainte-Marie Avenue Jean Jaurès/ 74800 La Roche-sur-Foron - Complexe sportif Georgette et Pierre Labrunie 990 avenue de la Libération/ 74800 La Roche-sur-Foron - Extérieur et lieu des prestations
Périodes d'ouvertures et horaires	Du lundi au vendredi de 9h00 à 18h00 Activités en soirée ou week-ends possibles

2) Le local

Le local est situé au **200 rue Perrine à La Roche-sur-Foron.**

Il peut accueillir jusqu'à 19 personnes. Il est équipé d'une cuisine, d'un coin détente, d'un coin activité et d'un coin informatique avec un ordinateur avec internet afin d'offrir la possibilité aux jeunes impliqués dans des projets, d'avoir un accès pour faire des recherches.

De nombreux jeux de société et un baby-foot sont en gestion libre.

Les animateurs sont présents afin de partager des temps d'échanges de discussions, répondre à leurs questionnements, les accompagner dans leurs idées de projets et de favoriser la rencontre entre les jeunes.

Lors d'un projet précédent, des travaux de peinture ont été entrepris afin d'égayer le local.

Non seulement les animateurs amènent les jeunes vers la mise en place de projet, mais sont attentifs à leurs idées d'innover toujours plus.

3) Les gymnases

- Le service a la possibilité d'utiliser le **gymnase du Complexe Sportif Labrunie** pour des activités sportives, voire de danse ou des événements.
- Une convention d'utilisation du **gymnase du collège de Sainte-Marie** pour chaque période de vacances scolaires a été établie. Cela permet de proposer des accueils libres autour du sport et particulièrement du foot en salle, car cette discipline ne peut avoir lieu au Complexe Sportif Labrunie. Nous avons aussi la possibilité de réaliser des événements festifs dans ce gymnase.

II. Les axes du projet éducatif

- Favoriser la découverte d'un nouvel espace de vie avec un accès équitable au savoir, à la culture, à l'art et au sport.
- Développer l'apprentissage de la vie collective et de la citoyenneté.

Ce qui a amené à la mise en place d'objectifs pédagogiques de la structure :

Objectifs généraux	Objectifs opérationnels	Moyens
1. Favoriser l'accueil, la rencontre et les échanges avec les jeunes	<ul style="list-style-type: none">● En faire un lieu de rendez-vous pour les jeunes.● Créer une dynamique de groupe● L'animer avec un personnel qualifié.	<ul style="list-style-type: none">➔ Mise à disposition d'un espace jeune équipé de mobilier accueillant, de jeux, livres, matériel créatif, mais aussi d'un accès internet ouvert.➔ Mise en place d'animations, ateliers, stages et projets adaptés aux jeunes.➔ 3 animateurs permanents ont la charge du local. Des vacataires pourront être recrutés au besoin, en fonction des activités et des effectifs.

		<ul style="list-style-type: none"> → Favoriser des activités sous forme de “pack” de 2 à 3 jours afin de permettre aux jeunes de s’intégrer dans un groupe et ainsi créer du lien de confiance entre eux et avec l’équipe d’animation.
<p>2. Favoriser la mixité des publics</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Travailler sur l’acceptation de l’autre, des différences, la discrimination, l’identité. ● Faire découvrir des cultures différentes et les valoriser. ● Faire croiser les publics différents lors d’activités. 	<ul style="list-style-type: none"> → Amener les jeunes qui souhaitent des activités ponctuelles à s’inscrire dans des dynamiques de projet ou activités programmées dans la durée. → Trouver des activités qui plaisent à un public varié et une programmation éclectique. → Promouvoir les cultures différentes par le biais de fêtes de quartier, événements ponctuels et dans le cadre d’activités culturelles.
<p>3. Rendre les jeunes acteurs de leurs temps libres, les impliquer dans leur citoyenneté</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Les impliquer dans la mise en place de projets, d’animations. ● Les accompagner dans leur orientation scolaire ou professionnelle. 	<ul style="list-style-type: none"> → Mise en place d’un règlement intérieur créé avec les jeunes et qu’ils devront respecter. → Les jeunes pourront décider et organiser leurs activités, la programmation des vacances, de stages et projets. Mise en place d’outils pour favoriser les propositions. → Aide aux devoirs, à la recherche de stage, d’emplois (CV, lettre de motivation, etc...) → Mise en place d’ateliers de rencontre avec des professionnels dans divers secteurs, culturel, sportif ou métier. → Favoriser l’implication des jeunes dans les différentes actions communales et entre services. Valoriser cette implication pour financer leurs projets (recherche d’autofinancement, montages de séjour ou activités).
<p>4. Impliquer les jeunes dans la vie locale</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Découvrir et enrichir le milieu dans lequel ils évoluent. ● Mettre en place des actions avec des partenaires locaux. ● Les sensibiliser sur le respect de leur environnement. 	<ul style="list-style-type: none"> → Mettre les jeunes en relation, et en lien avec des acteurs du territoire → Leur faire connaître leur commune et canton. → Inciter les jeunes à être acteur sur leur territoire (création d’événements, d’associations, bénévolat...) → Informer, sensibiliser au respect de l’environnement, des autres et de soi. → Promouvoir le Conseil Municipal des Jeunes afin de les intéresser à la vie locale.

<p>5. Accompagner les jeunes au cours de l'adolescence</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Prévenir les comportements à risque. ● Permettre la valorisation de soi. ● S'ouvrir vers l'extérieur. ● Maintenir des liens entre les jeunes et leur famille. 	<ul style="list-style-type: none"> → Mise en place d'activités dans lesquelles chacun pourra s'exprimer, s'épanouir et se mettre en valeur tout en veillant à respecter les capacités, âges de chacun (stage graff, ateliers cuisine, ateliers créatifs, danse, sports, etc). → Des séjours de vacances seront organisés, soit en projet jeunes autonomes suivis par les animateurs, soit accompagnés par les animateurs, et permettront l'accès aux vacances et aux loisirs pour tous. → Des activités dites de "consommation" seront proposées aussi dans des temps récréatifs hors projets, afin de garder une dynamique cordiale et de divertissement, et aussi donner envie à d'autres jeunes de rejoindre le Service Jeunesse → Dans un souci d'impliquer et de faire découvrir ce que vivent leurs enfants, les parents seront invités dans des temps festifs de repas ou sur les événements culturels du Service Jeunesse. Ils seront de temps en temps sollicités en tant que bénévoles sur l'organisation d'événements.
---	--	---

III. Le constat

Après la réouverture progressive des différentes structures d'accueils à partir du 12 mai 2020, et au fur et à mesure des nouveaux protocoles, un travail de programmation d'activités a été réalisé pour la période du 13 juillet au 14 août 2020.

La période de confinement et d'arrêt des activités aura éloigné les uns des autres, mais c'est pour mieux se retrouver. Il est maintenant temps d'aménager des moments de découverte, d'ouverture à la parole, de sensibilisation à son environnement. Revenir à l'essentiel.

L'équipe d'animation mettra tout en œuvre afin de proposer aux jeunes un panel d'activités diversifiées. Tout en respectant les mesures d'hygiène car la santé et la sécurité des jeunes sont la priorité.

Le constat général

→ Un public demandeur d'activités à coûts réduits et spontanées.

Un public demandeur d'activités spontanées (cinéma, repas...) mais qui a de grandes difficultés à s'inscrire dans la durée. Ces jeunes sont très présents dans le temps hors vacances et sur toutes les activités sportives dispensées pendant les vacances. Par contre, ils ont des difficultés à envisager de prévoir un budget pour leurs loisirs, et de ce fait, viennent peu sur les activités payantes. Ils fonctionnent souvent en groupe d'amis de mêmes conditions sociales et territoriales (quartiers) et ne privilégient pas forcément la mixité sociale. Ils sont de nature très autonomes dans la vie quotidienne mais très peu sur leur investissement et projection de loisirs et attendent beaucoup des propositions des animateurs.

→ Un public "consommateur" d'activités.

Un autre public, plutôt consommateur et en demande d'activités dites de "consommation". Il s'agit surtout de jeunes très présents sur les périodes de vacances scolaires, dont les parents engagent facilement des moyens dans leurs loisirs. Ils sont souvent issus de famille de la classe moyenne et de quartiers résidentiels. Comme la jeunesse actuelle, eux aussi ont des difficultés pour s'engager dans des projets à courts et moyens termes : "génération zapping".

→ Un public "squatteur"

Un troisième public, âgé de plus de 14 ans, en demande d'espace de rencontre pour se retrouver après les cours ou avant de sortir le week-end. Ces jeunes n'ont pas d'attentes particulières mais sont bien présents dans la ville, dans divers endroits, au vu de la gêne occasionnée par leur manière de se rassembler ou parfois leur nombre. Ils sont de La Roche-sur-Foron, mais aussi de communes environnantes, du fait qu'ils se fréquentent dans les collèges intercommunaux. Il faut conserver un lien et essayer d'engager des projets avec eux, bien que l'action du service soit ciblée sur un public Rochois uniquement.

→ Un public avec peu, voire pas de connaissance du Service Animation Jeunesse

En lien avec les différents collèges de la commune, un temps de rencontre avec les jeunes a été mis en place, après le repas, autour de jeux de société. C'est à travers ce même temps que se présentent les animateurs, mais également sont exposées les missions du Service Jeunesse, et données toutes les informations nécessaires. Constat a été fait qu'un grand nombre n'avait que peu, voire aucune connaissance du Service Jeunesse. Suite à ce constat, une réflexion a été menée pour revoir les supports de communication, éventuellement créer un logo propre au Service Animation Jeunesse. Ce projet est en cours.

1) Le constat post confinement

Après de nombreuses semaines loin de tout lien social, éducatif, sportif, culturel, le retour à la « vie normale » se met en place petit à petit.

Enrichissant, contraignant, angoissant, apaisant... Chacun a vécu cet événement différemment.

L'objectif pour l'équipe d'animation va être à travers une programmation riche et diverse, de ramener les jeunes à du vivre ensemble et à partager, ensemble, ce retour à la vie.

IV. Le fonctionnement

1) Modalités d'inscription

Le Service Animation Jeunesse propose des packs d'activités allant de 2 à 3 jours afin de pouvoir travailler avec le groupe sur de la cohésion de groupe autour de différents temps d'activités.

Les tarifs sont calculés en fonction du quotient familial

Au vu du contexte actuel et afin de permettre la rencontre avec les parents, les inscriptions auront lieu sur rendez-vous, la semaine du 29 juin au 3 juillet.

Avec une priorité pour les habitants de la Roche-sur-Foron le 29 et 30 juin.

A partir du 1er juillet, des jeunes d'autres communes pourront s'inscrire.

Chacun devra porter un masque lors de l'inscription.

Le Service Jeunesse souhaite permettre à tous les jeunes un accès aux activités de loisirs. C'est pour cette raison qu'un maximum de 3 packs d'activités par jeune sera autorisé pour l'inscription.

V. La communication

1) Avec l'équipe

En amont, l'équipe d'animation se réunira pour faire le point sur la programmation, l'organisation et le fonctionnement à suivre. L'équipe d'animation doit être consciente de l'importance de la communication au sein d'une équipe.

Cela passe par la transmission d'informations, des temps de bilans, des temps d'échange quotidien.

Une bonne communication amène une bonne entente. Elle permet la sécurité de tous et pour tous.

2) Avec les parents

Le lien avec les parents est important. Afin de créer ce lien de confiance, l'équipe d'animation sera attentive et se rendra disponible pour répondre à toutes leurs interrogations.

Les relations doivent être respectueuses du statut des uns et des autres.

Les parents peuvent consulter le projet pédagogique complet de la structure sur simple demande.

Celui-ci est également consultable et téléchargeable sur le site web de la ville de La Roche-sur-Foron.

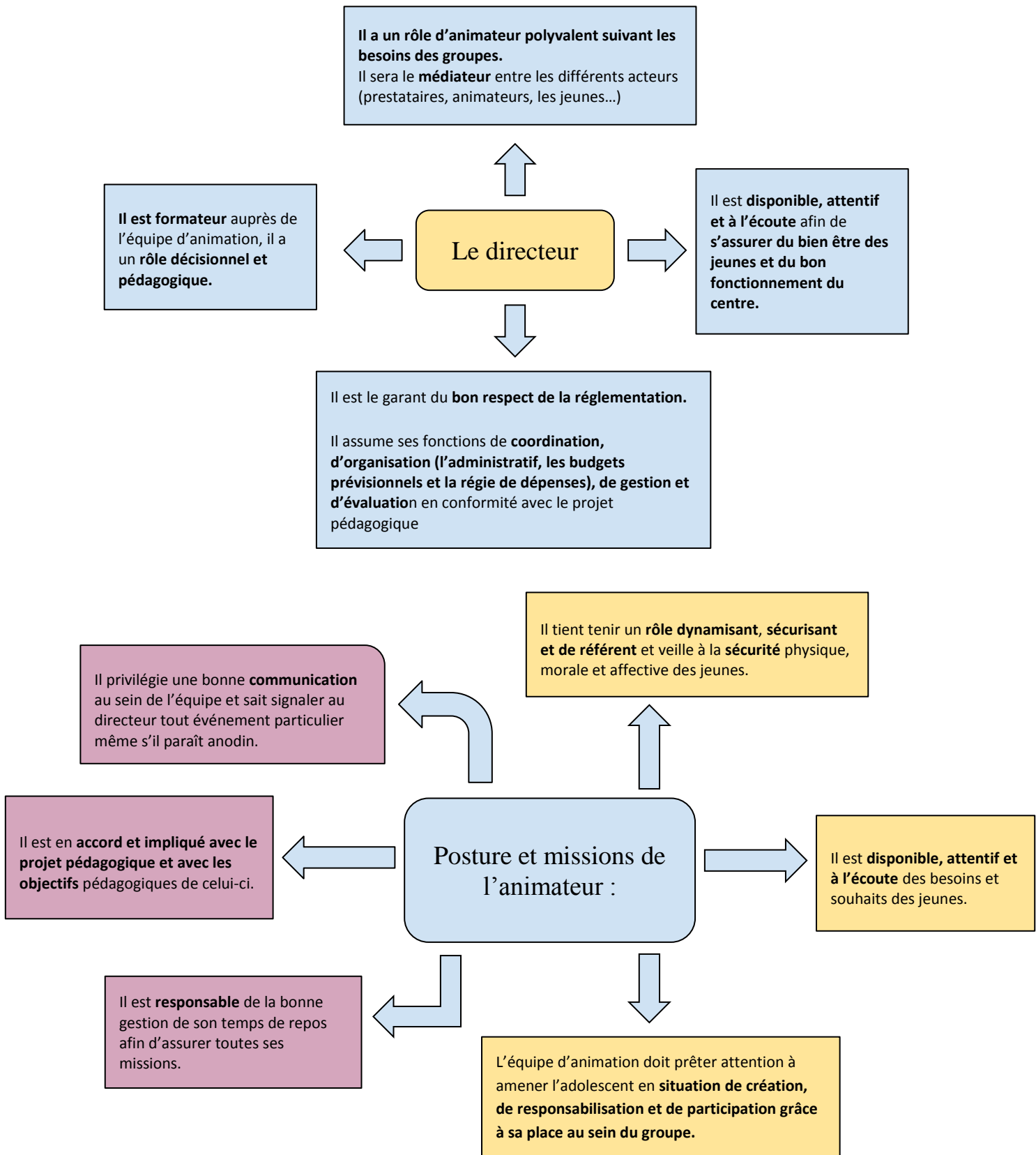
3) Avec les jeunes

Le programme d'activités est diffusé par mail, via les réseaux sociaux du Service Animation Jeunesse.

Il est aussi affiché au sein de la commune de La Roche-sur-Foron et à disposition dans certains espaces d'accueils publics (office du tourisme, mairie, CCAS ...)

VI. Directeur et animateurs, les rôles de chacun

Pour une bonne coordination dans l'équipe d'animation, il est important que chacun ait connaissance de son rôle et de ses missions, afin de travailler dans les meilleures conditions.



VII. Les objectifs pédagogiques

Objectifs généraux	Objectifs opérationnels	Actions	Critères	Indicateurs		Outils pouvant être utilisés
				Qualitatif	Quantitatif	
Sensibiliser à l'environnement	Créer ou recréer du lien avec l'environnement et ce qui l'anime	Activités autour de la faune et de la flore entre lacs et montagnes	Les activités proposées sont diverses et variées, avec pour objectif le partage et la découverte	la majorité des interactions entre les jeunes évoque un partage de connaissances de leur part	Nombre de jeunes à se poser des questions sur la question de l'environnement	Cartes couleurs = graduation → Qualitatif / quantitatif Marelle = graduation → Qualitatif/ quantitatif Smileys = Qualitatif / quantitatif Photo expression = Qualitatif Questionnaire + - bof = Qualitatif / quantitatif
Favoriser les activités en plein air	Découvrir de nouvelles activités et favoriser les temps et jeux en extérieur	Rencontre avec des prestataires et mise en place d'un panel d'activités et grands jeux en extérieur	Les adolescents participent volontairement aux activités, et semblent motivés par la programmation proposée	Les jeunes s'expriment sur leur besoin de plein air et apprécient de se dépenser toute la journée	Nombres de jeunes à s'impliquer dans les activités proposées	
Créer une cohésion de groupe	Permettre la rencontre, l'échange et le retour au vivre ensemble	Intégrer et faire vivre des temps d'échange et jeux afin de travailler sur la cohésion et la dynamique d'un groupe	Chaque adolescent peut exprimer ses opinions et ses idées librement.	L'ensemble des jeunes se sentent respectés et considérés.	Combien de jeunes se sont exprimés sur le groupe.	

VIII. Les activités

1) Concernant les animateurs

“ Trouves quelque chose qui t’anime, afin de pouvoir animer à ton tour.”

L’équipe d’animation est un réel noyau où chaque animateur fonctionne avec le même état d’esprit : mettre ses compétences à profit, transmettre, avoir connaissance de son public.

C’est pourquoi l’équipe d’animation aura travaillé en amont sur le contenu des activités mises en place afin de permettre la participation de tous les jeunes.

Les animateurs veillent à :

- Mettre en place des activités découverte “nature”, qui amèneront à la réflexion, et permettront la sensibilisation des jeunes à leur environnement.
- Mettre en place des jeux de cohésion, sportive et ludique
- Mettre en place des temps de parole, d’échange en groupe.
- Permettre au jeune d’avoir un rôle, trouver sa place dans un groupe et se sentir investi.

2) Avec les prestataires

Le choix des intervenants est en lien avec les objectifs du projet pédagogique et est complémentaire avec les activités animées et proposées par l’animateur. Un intervenant peut avoir un impact important sur les jeunes autant dans la transmission de son savoir mais aussi grâce à son investissement à travers son animation

3) Le lien entre les deux

Les rencontres avec certains prestataires sont pertinentes et on découvre à travers ces rencontres un vrai lien enrichissant qui peut permettre un travail très intéressant pour les jeunes.

IX. Une journée type

9h15/30	L’équipe d’animation se retrouve tous les matins afin de préparer sa journée. A commencer par un sac bien organisé : <ul style="list-style-type: none">- Classeur à jour avec fiche de présence des jeunes, copies des dossiers des jeunes, bon d’engagement si activités avec prestataires/ moyens de règlement.- Trousse de secours- Pique-nique (courses faites par le Service Animation Jeunesse) Toujours être attentif à la météo si précipitations attendues. Le rôle de l’animateur est d’anticiper et se renseigner en amont, toujours sur le principe d’assurer la sécurité des jeunes.
9h45	L’équipe d’animation se retrouve au CTM (services techniques) afin de récupérer son outil de travail : le mini bus (voir XI. La sécurité → minibus).
12h	<u>Repas</u> : Les jeunes doivent venir avec leur pique-nique
17h	Retour au point de rendez-vous. Certains jeunes sont autorisés à rentrer seuls (à regarder en amont sur leur fiche de renseignements). Les autres attendent leurs parents avec l’animateur au point de RDV (possibilité d’appeler les parents si retard)
17h10	L’équipe d’animation ramène son minibus au CTM. Il ne lui reste plus qu’à rentrer se reposer, passer une belle soirée et à se retrouver en forme le lendemain !

X. La sécurité

1) Les minibus

Chaque début de semaine, l'animateur veillera à indiquer le kilométrage parcourus dans le carnet de bord.

L'animateur veille à rappeler les consignes et les recommandations à son groupe pour le bon déroulement du trajet.

Chaque minibus aura un tableau et un produit adapté afin d'assurer la désinfection à la fin de chaque journée.

En vue du contexte actuel, le port du masque sera obligatoire pour les adolescents de plus de 11 ans lors des déplacements en minibus.

2) Quelques règles

Tabac	Alcool	Drogue	Portable
La consommation de tabac n'est pas autorisée sur les temps d'accueil avec le Service Jeunesse.	La consommation d'alcool est strictement interdite.	La consommation de toute forme de stupéfiant est strictement interdite.	Nous demandons aux jeunes de ne pas utiliser les portables sur les temps d'activités et temps de repas.

L'adolescent vit une période de transition entre l'âge enfant et l'âge adulte. Cette période mouvementée, pleine de questionnements, de prises de risques démontrent cette quête d'affirmation de soi et participe à la construction de sa personnalité.

L'équipe d'animation tient un rôle d'éducateur. Nous serons attentifs et à l'écoute afin de les accompagner au mieux dans cette période constructive.

3) La santé du public et son suivi sanitaire

A la première inscription, puis au renouvellement annuel, les parents auront remplis une attestation parentale et transmis des informations précises concernant leur(s) enfant(s). A travers ces dossiers, l'animateur doit, en amont, prendre connaissance tout particulièrement des allergies, antécédents médicaux et toute information importante concernant les jeunes de son groupe.

4) La sécurité liée aux activités

S'assurer que les sites où les jeunes vont pratiquer leur activité sont conformes à la réglementation et adapté à une pratique sans risques.

Veiller aux possibles changements météorologiques, s'informer en amont si besoin de changer de programme en cas de journée perturbée.

5) La conduite à tenir lors d'une suspicion ou d'un cas avéré de covid-19 dans un ACM

- Tout symptôme évocateur d'infection COVID-19 chez un enfant constaté par l'encadrement doit conduire à son isolement et au port d'un masque. En cas de doute sur les symptômes d'un enfant, une prise de température peut être réalisée par la personne chargée du suivi sanitaire au sein de l'accueil.
- Une information est aussi faite auprès de l'établissement scolaire fréquenté par le mineur.
- En cas de symptômes, les parents de l'enfant sont avertis et doivent venir le chercher.
- L'enfant ne pourra alors pas être accepté de nouveau dans l'accueil sans certificat médical assurant qu'il est en mesure d'être reçu en ACM.
- Tout symptôme évocateur chez un encadrant ou une personne participant à l'accueil donne lieu à l'isolement de cette personne et à un retour à son domicile.
- L'encadrant ne pourra pas occuper ses fonctions auprès des mineurs au sein de l'accueil sans certificat médical assurant qu'il est en mesure de le faire.
- Le processus opérationnel de suivi et d'isolement des cas contacts sera ensuite mis en œuvre selon les prescriptions définies par les autorités sanitaires.
- La désinfection des salles et des matériels utilisés par le mineur ou l'encadrant devront être effectués selon les prescriptions qui seront définies par les autorités sanitaires.

XI. L'évaluation et les bilans

Afin de veiller à répondre aux différents objectifs mis en place par le directeur et l'équipe d'animation, une réunion est prévue à 9h le premier jour de début de chaque "pack", donc 2 fois par semaine, afin de faire un point ensemble sur la préparation et s'il y a des questions ou des modifications.

La communication est le meilleur allié pour une bonne évaluation, qu'elle concerne le public, les activités, l'animateur ou l'équipe en général.

Le retour au point de RDV étant à 17h pour tout le monde (sauf cas exceptionnel), c'est un autre temps important qui permet de faire le point sur la journée et s'il y a des sujets à aborder.

L'évaluation se fait aussi à travers la communication avec la famille (questionnaire enquête de satisfaction sera envoyé) et évidemment, son groupe de jeunes.

Des outils seront apportés en complément afin d'évaluer sous une autre forme les différents objectifs. (CF → VIII **Les objectifs pédagogiques**).