

Projet pédagogique du Secteur Jeunes de la Maison de la Culture et des Loisirs de Gérardmer



(Mini camp juillet 2016 avec l'association Transhumances)

Accueil Collectif de Mineurs des mercredis - 6-11 ans

A.C.M. des vacances scolaires - 6-11 ans et 12-17 ans

A.C.M. des vacances d'été - 6-11 ans et 12-17 ans



MCL de Gérardmer

1, boulevard de Saint-Dié

88400 Gérardmer

03 29 63 11 96 // Fax 03 29 63 65 00

contactmcl.gerardmer@orange.fr

Sommaire :

1. Descriptif de la structure.....p. 3-4
2. Le projet associatif de la MCL.....p. 6
3. Objectifs pédagogiques.....p. 7
4. Intentions pédagogiques de l'équipe d'animation.....p. 9
5. Rôles et Attitudes de l'équipe d'animation.....p. 11
6. La vie quotidienne de l'ACM.....p. 13-14
7. L'organisation et la préparation de l'ACM.....p. 15
8. Modalités d'évaluation.....p. 16

1. Descriptif de la structure

- **Présentation générale**

La MCL est une association loi 1901, reconnue comme «partenaire associé de la commune de Gérardmer pour initier et développer des activités éducatives, culturelles et socio-culturelles».

La Commune de Gérardmer est donc un partenaire privilégié, plusieurs subventions annuelles sont accordées à notre association pour mettre en œuvre son projet d'éducation populaire.

La maison coordonne ou participe à de nombreuses actions sociales et culturelles sur la ville.

Créée en 1966 et rebaptisée en 1972, la Maison de la Culture et des Loisirs de Gérardmer est une association d'éducation populaire affiliée à la Fédération Française des MJC et à la Fédération Régionale des MJC de Lorraine. Cette association vise à donner un terrain de démocratie vivante et participative à la population gérômoise, mais également issue d'un territoire plus large, et plus particulièrement à ses adhérents. Plus spécifiquement, en lien avec les collectivités locales qui la soutiennent, le Conseil d'Administration de la maison, met en œuvre depuis l'origine **une politique d'ouverture et de démocratisation de la culture destinée à tous les publics.**

Cette logique d'éducation et d'élargissement artistiques et culturels est animée au quotidien par une équipe de salariés permanents, occasionnels et des bénévoles, liés au projet, équipe elle-même dynamisée par le directeur de la MCL, mis à disposition par la Fédération Française des MJC, via la Ville de Gérardmer.

- **Le conseil d'administration**

La MCL est gérée par un Conseil d'Administration composé d'adhérents élus, du Maire ou ses représentants, du représentant de Jeunesse et Sports, du Directeur mis à disposition par la FFMJC et de membres associés. Chacun peut participer ainsi à l'animation de la Cité. La MCL coordonne ou participe à de nombreux projets à dimension sociale et/ou culturelle.

- **L'équipe du secteur jeunes**

Sous l'autorité du Directeur de la MCL, elle est composée d'un coordinateur et de deux animatrices permanentes :

- **Coordinateur du Secteur Jeunes, directeur de l'ALSH :**

Julien Thibault, titulaire d'un BPJEPS Loisirs Tous Publics.

- **Animatrices permanentes :**

Pauline Luezas – titulaire d'un BPJEPS Animation Culturelle.

Gwenaëlle Cunat – titulaire d' un DUT spécialité carrières sociales option animation sociale et socio-culturelle.

Pour le bon fonctionnement de l'ACM, le secteur jeunes est complétée par un agent d'entretien, par l'équipe du secrétariat, une chargée de communication, une assistante de gestion et des animateurs/stagiaires BAFA.

L'ensemble de l'équipe de la MCL peut, selon les projets, être associé aux actions de l'ACM.

- **Les locaux de la MCL et son environnement :**

La MCL dispose de différents espaces. La salle bleue est la salle principale de l'ACM.

Pour les vacances scolaires, plusieurs salles peuvent être aménagées selon les activités et le projet d'animation (salle Audit, espace scénique/foyer bar, hall d'exposition,...).

Le foyer bar est dédié au repas du midi. L'espace infirmerie se trouve dans la pièce adjacente à la salle couture, située entre la salle bleue et le hall d'exposition. Une signalétique est apposée sur la porte et un lit de camp y est installé, les trousseaux à pharmacie y sont stockés.

Dans les locaux de la MCL, nous retrouvons une salle de cinéma, différents espaces de travail, un bureau d'accueil, différentes salles d'activités. L'ensemble de ces lieux sont mobilisables par l'ACM.

A proximité de la MCL se trouve un espace en terre battue utilisable pour des grands jeux ou pour des jeux sportifs, une médiathèque, une ludothèque, une base nautique, une patinoire, une piscine municipale, un parc municipal grillagé, des pistes de ski, de nombreux espaces verts et forestiers, des chemins de ballades et de randonnées,...

C' est à l' équipe d' animation d' être vigilante sur le choix des espaces de jeux. Il est impératif de repérer les lieux au préalable de toute activité et ainsi prévenir tout danger.

- **Les moyens matériels :**

- matériel pédagogique pour activités créatives,
- appareil photo, trépied, caméra et logiciel de montage, tablette et logiciel graphique,
- livres pédagogiques (journal de l' animation, revues sur activités culturelles, artistiques, sportives,...),
- petit matériel de cuisine, crêpières,...
- mini-bus de 9 places (selon la distance de la sortie, il est possible de réserver un bus via un prestataire)
- photocopieur-imprimante 3d
- petit matériel extérieur (ballons, cerceaux, plots,...)
- matériel de camping (en cours d' acquisition – disponible pour été 2017)
- chapiteaux
- bancs chaises styles kermesse
- carte d' adhésion ludothèque et médiathèque
- malles

Selon les besoins spécifiques du projet d' animation, une commande de matériel est effectuée. Les animateurs/trices doivent en priorité utiliser le matériel à disposition et pour compléter il est possible de passer une commande.

Une date butoir est donnée à l' équipe lors des réunions de préparation : il faut impérativement respecter les délais imposés pour la bonne organisation des achats.

- **la place des intervenants dans les projets d' animation :**

Pour certains projets il est également possible de s' appuyer sur des intervenants spécialisés extérieurs. Il s' agit alors de vérifier le cadre législatif spécifique à l' activité pratiquée pour permettre le bon encadrement de l' activité.

Dans le cadre du Plan Territorial d' Éducation Artistique (P.T.E.A.), des projets peuvent être réfléchis pour aborder une pratique artistique. L' intervention d' un artiste permet à l' équipe d' animation d' approfondir la simple découverte d' une pratique artistique au profit du public accueilli.

Elle permet ainsi la rencontre entre un artiste , ses œuvres et un groupe d' enfants.

Le projet est alors piloté par le coordinateur du secteur jeunes et co-construit avec l' équipe d' animation et l' artiste.

Ces projets P.T.E.A. sont coordonnés par la Mcl de Gérardmer et sont financés par la Direction Régional des Affaires Culturelles Grand' Est (D.R.A.C.) et par la mairie de Gérardmer.

2. Le projet associatif de la MCL et ses valeurs éducatives

Le secteur jeunes de la MCL se positionne comme un activateur transversal des différences actions d'ouverture artistique et culturelle mises en place à la MCL :

o l'accueil de loisirs accueille des enfants âgés de 6 à 17 ans et s'affirme à travers une orientation clairement culturelle, profitant de l'accès favorisé à un équipement socio-culturel structurant qu'est la MCL. Cette orientation se concrétise à travers :

- un projet d'activités résolument tournés vers l'ouverture et la pratique artistique
- la découverte des activités culturelles proposées au sein de la maison sous forme d'ateliers afin de pouvoir susciter chez eux l'envie d'une pratique régulière, mais également au travers des Nouvelles Activités Péri-scolaires, mises en place dans le cadre de la réforme des rythmes scolaires
- des actions de médiation culturelle autour des différents événements se déroulant dans la MCL ou dans la ville (expositions, festivals, ...)
- la rencontre avec des artistes et la découverte de nouvelles pratiques artistiques, dans le cadre des PTEA par exemple
- la participation à l'organisation d'événements portés par la maison (festival graines des toiles, ...)

o Les projets jeunes s'articule autour d'axes plus spécifiques :

l'implication régulière de jeunes dans la création ou le déroulement de projets culturels spécifiques
l'organisation, le déroulement et la participation à des stages leur permettant de rencontrer des artistes et d'évoluer artistiquement

la participation aux actions d'accompagnement scolaire s'ouvrant sur les champs culturels et notamment la dimension de l'interculturel et la participation aux spectacles programmés à la MCL, permettant un échange, une meilleure compréhension et un re-travail collectif.

3. Objectifs pédagogiques :

- permettre aux enfants la découverte, l'expérimentation et la pratique d'activités artistiques et culturelles,
- favoriser le développement de la créativité, de l'imagination et de la curiosité chez l'enfant,
- permettre aux enfants de vivre de vrais temps de vacances et de loisirs.

L'accueil de loisirs de la MCL de Gérardmer doit être un lieu d'expression pour l'enfant. Les activités qui y sont proposées répondent à la découverte d'activités artistiques et culturelles. Il est intéressant de créer du lien entre les projets d'animations et les programmations et animations des différents secteurs : le cinéma, les musiques actuelles, la saison culturelle et des expositions,... et tous les événements qui y sont liés (concerts, festival de cinéma Graines des Toiles, expositions spectacles,...)

Les animateurs sont donc à l'écoute et attentif à l'activité des autres secteurs de la Maison. Ils travaillent dans l'échange et la collaboration avec les animateurs/programmeurs des différents secteurs concernés.

Il s'agit également d'être attentif aux différents projets menés par les structures culturelles de la ville ainsi que des événements du territoire :

- Festival International du Film Fantastique
- Mois du développement durable (service jeunesse de la Ville)
- Fête des Jonquilles (association société des fêtes/mairie de Gérardmer)
- Fête du jeu (Ludothèque)
- « Rencontres avec... » (Médiathèque)

Objectifs pédagogiques (= le sens)→ **Objectifs opérationnel (= actions)**→ **Évaluation (= les effets à mesurer)**

<p>- permettre aux enfants la découverte,</p> <p>l'expérimentation et la pratique d'activités artistiques et culturelles,</p>	<ul style="list-style-type: none"> - proposer des cycles d'animations d'initiation aux pratiques artistiques et culturelles, - proposer des activités diversifiées - savoir renouveler la proposition d'activités, - se former, s'informer, faire des recherches, faire preuve de nouveautés, de créativité dans les propositions et l'animation des activités, - s'appuyer sur la programmation culturelle de la Maison, de la ville, du territoire, - favoriser les notions de plaisirs et de jeu pour apprendre, découvrir, expérimenter,... - permettre aux enfants la rencontre avec des artistes (physique et à travers leurs œuvres) 	<ul style="list-style-type: none"> - quelles sont les activités proposées ? - quelles sont les disciplines artistiques proposées ? - y-a-t-il des valorisations proposées à l'issue du projet ? Sous quelles formes ? - formations suivies par l'équipe d'animation - A quels événements ont participé les enfants ? - bilan des enfants sur les activités - retour des familles - énergie, émulation et ambiance de travail sur les projets (anim, enfants, partenaires,...)
<p>- permettre aux enfants de vivre de vrais temps de vacances et de loisirs.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - respecter le rythme de l'enfant et l'équilibre entre temps d'activités, vie quotidienne, temps libres et temps calmes - être un maximum à l'extérieur pour y jouer et faire découvrir l'espace naturel proche de l'enfant - proposer des inscriptions pour les activités → proposer des ateliers tournants → laisser la possibilité à l'enfant de tester un atelier, - organiser des forums pour recueillir les propositions d'activités des enfants 	<ul style="list-style-type: none"> - les enfants sont-ils fatigués ? - les enfants participent-ils de manière équilibrée dans les activités ? - le planning d'animation propose-t-il des activités extérieures ? - y-a-t-il des temps prévus pour que l'enfant joue seul ? - comment les enfants choisissent leurs activités ? - les propositions des enfants sont-elles mises en œuvre par l'équipe ?
<p>- favoriser le développement de la créativité, de l'imagination et de curiosité chez l'enfant</p>	<ul style="list-style-type: none"> - proposer des exemples sur lesquels il va s'appuyer et non des modèles à copier, - faire vivre des temps d'aventure, de mystère, de quête, ... - favoriser les activités d'expressions « spontanées » - proposer des temps de lecture (contes, journaux,...) - proposer des temps de chants collectifs - permettre l'exercice des sens 	<ul style="list-style-type: none"> - type et diversités des activités proposées ? - place de l'aventure, du mystère, ... dans les activités - part de spontanéité dans la créativité des enfants - y a-t-il eu des temps de lecture et de chant pendant la semaine ? - méthodes utilisées proposées pour libérer la créativité des enfants ?

Des activités à la MCL : les outils de l' équipe d' animation *(liste non-exhaustive)*

→ Disciplines permettant la découverte, l'expérimentation et la pratique d'activités, artistiques et culturelles, l' ouverture de l' enfant sur le monde, la créativité, l' imagination et stimulant la curiosité :

- exploration sonore et musicale de la nature,
- écoute discographique, jeux musicaux, créations et découvertes de sons,...
- chorale et chants,
- cultures et civilisations du monde,
- éducation musicale et activités plastiques,
- le conte,
- web télé et web radio,
- photographie,
- peinture,
- ateliers plastiques, ateliers « Art récup », ateliers de loisirs créatifs : travail des matériaux : origami, cartonnage, modelage, invention et confection de jeux, d' objets ludiques et fonctionnels
- éducation à l' image, cinéma d' animation,
- l' expression corporelle : le théâtre, les ombres chinoises, marionnettes, kamishibaï,...
- les activités autour du livre, de la B.D ou roman photo, contes et légendes d' ici et d' ailleurs,...
- musiques et danses : présentation et jeux de reconnaissance instrumentale, pratique vocale, danses traditionnelles ,...
- les ateliers cuisine,...
- ...

→ Jeux d' adresse, jeux collectifs, jeux d' opposition, activités sportives,...

→ les activités de pleine nature, la découverte de l' environnement et du patrimoine local,...

→ Activité jardin, potager, floral et éco-citoyenne, développement durable,...

→ Les activités sciences et techniques, des nouvelles technologies

→ Les petits ingénieurs (bricolage, ateliers manuels, fabrication de jeux, montage et démontage d' objets...)

→ Initiation à l' informatique

→ Les projets vers la participation à la vie locale (temps festifs, découverte des services publics), sensibilisation à la vie citoyenne (droits de l' homme, règles sociales au travers de jeux de société, d' actions de solidarité), l' ouverture aux cultures du monde,...

4. Intentions pédagogiques de l'équipe d'animation :

A. Permettre à l'enfant de se socialiser :

Fréquenter l'accueil de loisirs, c'est être avec d'autres enfants et apprendre le « vivre ensemble ».

Les activités sont l'outil de l'animateur pour permettre à l'enfant d'apprendre de nouvelles choses sur le monde, les autres, lui-même.

→ Favoriser les relations de respect, de tolérance, la solidarité et la reconnaissance de la diversité entre tous. Comment ?

- proposer un cadre avec des règles simples à comprendre et à assimiler
- permettre le jeu avec des règles simples pour découvrir par le plaisir, s'ouvrir au monde et aux autres,
- proposer des activités coopératives où le but final est de gagner ensemble ou encore de s'affronter mais dans une quête commune

→ Favoriser l'autonomie de l'enfant et le rendre acteur de ses loisirs :

- donner le choix,
- prendre en compte la parole et le ressenti de l'enfant, favoriser le faire seul, l'activité libre, en semi-autonomie,...

B. Respecter le rythme de vie de l'enfant :

→ Permettre aux enfants de participer à des activités dynamiques et/ou calmes :

- être attentif à l'organisation et l'enchaînement des activités sur la semaine, du rythme de l'activité (qui fait quoi ? est-ce que tous les enfants peuvent participer, les temps d'attente ne sont pas trop longs,...)

→ Permettre un temps de repos nécessaire à l'enfant :

- aménager des espaces et des créneaux pour que l'enfant se repose
- proposer et animer des activités calmes pour se calmer, se ressourcer, reprendre des forces pour mieux repartir, recharger les batteries,...

C. Assurer la sécurité physique et affective de l'enfant :

L'enfant doit pouvoir jouer, avoir du plaisir en toute sécurité à la fois physique et affective.

→ Sécurité physique :

- S'informer, connaître, respecter et appliquer la réglementation en bus, sur les trajets...
- Repérer les lieux lors de sorties natures, ballades, grands jeux, repérer les endroits dangereux/interdits les baliser et savoir mettre en place un périmètre de sécurité.

→ Sécurité affective :

- créer un cadre rassurant, une relation de confiance pour que l'enfant se sente en sécurité et puisse trouver sa place dans le groupe.
- Être toujours disponible et à l'écoute des enfants
- Mettre en place des règles de vie en début de période d'accueil avec les enfants de manière à ne jamais laisser d'interdits sans explications.

A l' enfant, il faudra lui répéter souvent chaque règle et lui en donner le sens : respect de soi, des autres, du matériel. Mais attention, ce n'est pas parce qu'il connaît une règle qu'il va nécessairement l'appliquer. Progressivement, il intégrera le pourquoi des règles et pourra les faire siennes. Il les adoptera même en l'absence des adultes car il en comprendra l'utilité, mais il faudra du temps et de la patience.

La tâche de mettre des limites est un travail de chaque jour, il faut tenir la distance, maintenir le cap au quotidien.

Les parents et les professionnels qui éduquent l' enfant partagent un souci commun : son bien-être et son développement.

Le dialogue et la confiance réciproque sont indispensables.

LA SANCTION EST LA CONSÉQUENCE D'UN ACTE.
--

L' enfant doit savoir quelle sanction sera appliquée si la règle n'est pas respectée.

La sanction doit venir rapidement après l' acte, sinon, elle perd de son sens auprès de l'enfant.

Elle doit être limitée dans le temps (après la sanction, le dialogue se rétablit).

Elle doit être adaptée aux capacités de l'enfant, à son développement, à son âge.

Elle doit être juste, tenir compte des circonstances atténuantes ou aggravantes.

En aucun cas la sanction ne doit porter atteinte à l'intégrité corporelle de l'enfant.

Elle ne doit jamais l'humilier ni être une vengeance. La colère de l'adulte, les expressions blessantes telles que "je ne t'aime plus" , "décidément tu ne comprends jamais rien" , "c'est toujours toi" ..., peuvent, gravement blesser un enfant intérieurement.

5. Rôles et Attitudes de l'équipe d'animation :

Le directeur de l'ALSH :

- Il est garant de la sécurité physique et affective des enfants.
- Il est le garant de la mise en œuvre du projet pédagogique.
- Il a en charge la coordination et l'animation de l'ensemble du personnel.
- Il gère les relations avec les différents partenaires (prestataires de service, partenaires, municipalité,...)
- Il a en charge la gestion quotidienne du centre (administrative, financière et matérielle).
- Il associe les parents à la vie du centre.
- Il détermine les points négociables et non négociables relatifs au bon fonctionnement du séjour.

L'animateur :

L'animateur est celui qui va faire transmettre ses valeurs à travers des projets d'animations en lien avec les objectifs du projet pédagogique. 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 personnes auprès desquels il travaille.

- Avec les enfants :

Sur chaque activité, il assure la sécurité morale, physique et affective des enfants.

Il contribue à l'épanouissement de leur personnalité, il favorise la rencontre de l'enfant avec le groupe.

Par son écoute, son attitude, ses capacités techniques et pédagogiques et ses connaissances, il accompagne les groupes d'enfants à réaliser le projet d'animation.

L'animateur est un référent, il est important qu'il montre le bon exemple.

- Par rapport aux activités :

Il met en place et assure le suivi des moyens matériels nécessaires à l'activité.

Au travers des activités les plus diversifiées possibles, il a une pédagogie active fondée sur la réussite de chacun, et sur la création collective. Il sait s'adapter aux contraintes du moment.

Par rapport à l'équipe d'animation :

Il intervient en relation d'aide pour favoriser la vie et l'évolution de cette équipe.

En se référant à des intentions éducatives, il prend part au sein de l'équipe à l'élaboration du projet pédagogique, à sa mise en vie et à l'évaluation de sa réalisation.

Il sait également demander des idées et des conseils à l'équipe pédagogique de façon à ce que les activités soient le plus complètes possible.

Par rapport à lui-même :

Il définit et exprime son propre projet, se situe par rapport au projet de la structure

Il cherche à mettre en cohérence ses intentions et sa pratique.

De manière plus spécifique, pour chaque semaine, l' équipe d' animation, sous la coordination du directeur ou de la directrice, est organisé avec :

→ **un(e) animateur/trice adjoint pédagogique :**

- Il travaille en partenariat avec le directeur, il le seconde dans son action
- Il coordonne les équipes d'animation (activités, matériel, idées...) et veille au respect du projet,
- Il participe au suivi de la formation des animateurs,
- il remplace le directeur en cas d' absence.

→ **Un assistant sanitaire :**

L' assistant sanitaire est la personne en charge de l' organisation et de la gestion de l' infirmerie et du matériel sanitaire (trousse de secours, registre de soins...) ainsi que du suivi sanitaire des enfants.

L' A.S est sous l' autorité du directeur qui lui délègue sa fonction sanitaire.

La présence d' un A.S est obligatoire en séjour de vacances.

La fonction d' A.S peut être assurée par le directeur lui-même, ou par un membre de l' équipe d' encadrement titulaire d' une attestation de formation « prévention et secours civiques de niveau 1 » (P.S.C.1) ou équivalence.

6. La vie quotidienne de l'ACM

A. La vie quotidienne et activités :

La vie quotidienne concerne l'ensemble des temps qui rythment la journée du centre et qui ne sont pas directement des temps d'animation de loisirs. Pour chacun de ces temps, il est nécessaire de prévoir une organisation qui permette d'une part le bon fonctionnement quotidien, et d'autre part de considérer ces temps comme des moments d'apprentissage des règles de vie.

L'accueil du matin, du soir et le pointage des effectifs :

Pour les accueils du mercredi à 11h30 et de 13h30 à 14h.

Pour les petites vacances et pendant l'été, de 7h45 à 9h et de 17h à 18h.

Ce temps permet de rencontrer les parents. Ponctuellement un temps des parents peut être proposé : c'est à l'équipe d'animation de penser la préparation et la mise en œuvre de ces temps d'échange (« pause café/goûter », accompagnement à une sortie, participation à un grand jeu,...)

B. Le repas, le goûter :

Les repas sont pris au foyer bar de la MCL, ils sont préparés en liaison chaude par les cuisines de l'hôpital de Gérardmer.

Le rôle de l'équipe est de s'assurer que les enfants mangent correctement, tout en faisant partager le plaisir de goûter et de manger.

Sans forcer l'enfant à manger, il est important de veiller à une bonne alimentation de chacun.

Nous serons vigilant aux régimes alimentaires. Les enfants sont impliqués dans les différentes tâches du repas (discuté lors de la mise en place des règles de vie en début de semaine).

C. Les soins :

Ils seront assurés par l'animateur référent sanitaire désigné parmi un membre de l'équipe en réunion de préparation. Nous disposons d'une infirmerie au centre (pièce adjacente à la salle couture).

Lors de tout déplacement, les animateurs prendront systématiquement une ou deux trousse de secours, les fiches sanitaires avec la liste des particularités sanitaires, la fiche de sortie qui indique la liste des enfants et les numéros d'urgence.

En résumé : Il est important de considérer ces différents temps de vie quotidienne, comme étant aussi important que toute activité de loisirs. L'animateur a un rôle à tenir, et doit être soucieux du respect des règles (d'hygiène, de sécurité, d'équilibre alimentaire...) pour que l'enfant comprenne toute l'importance de ces moments qu'il vit dans sa journée. Il n'y a pas de corvées à l'accueil de loisirs, ces temps font partie de notre vie quotidienne et permettent de cohabiter dans la solidarité, le partage et l'entraide.

D. La journée type et horaires :

Les mercredis :

11:30	12h	13h	13h30	14h	16h	16h30	17h
Navette école	Repas	Temps activités libre	Accueil des externes	Activités	Goûter	Bilan	Temps des parents

Les vacances scolaires :

7h45-9h : accueil du matin (<i>pointage des enfants et activités libres</i>)
9h-11h30 : activités et ateliers
11h30-11h45 : rangement des salles/matériels
11h45-12h : lavage des mains et préparation de l'espace repas
12h-13h15 : repas et rangement
13h15-14h : temps calme et accueil (<i>pointage des enfants et activités libres</i>)
14h15-16h : activités, ateliers et rangement des salles/matériels
16h-16h30 : goûter
16h30 : bilan de la journée
17h-18h : accueil du soir (<i>pointage des enfants et activités libres</i>)

E. Le cadre et la loi :

Le directeur et son équipe sont garants du respect des règles établies au sein du centre.

A l'extérieur, l'équipe veillera à respecter les consignes supplémentaires (DDCSPP, MNS-baignade, prestataire d'activité, code de la route...) pour garantir la sécurité des enfants et le respect des autres.

Le cadre fixé doit permettre :

Aux enfants :

- De se sentir en sécurité.
- De comprendre les limites posées et apprendre à les respecter.
- De discuter avec l'adulte sur le respect ou non respect des règles et des lois.

Pour cela, l'équipe d'encadrement :

- travaille de manière cohérente par rapport au projet.
- adopte un discours commun face aux comportements rencontrés.
- affirme son rôle d'adultes référents, garant de la sécurité et de la loi.

En résumé : Le respect du cadre et des règles est essentiel pour tous (enfants et adultes), nous nous construisons autour de valeurs (le bien, le mal, l'interdit, l'autorisé, la loi, la morale...). Le projet pédagogique donne un cadre commun à l'équipe, et permet de trouver des réponses cohérentes et adaptées à la situation. Le cadre défini d'abord un espace de sécurité et de libertés pour tous.

7. L'organisation et la préparation de l'ACM

A. L'organisation de l'ACM :

- Préparation :

Tout au long de l'année, a lieu des réunions de coordination, fixé selon le calendrier de l'équipe et selon les besoins et l'avancée des projets.

Ces réunions permettent le suivi des projets, ce sont des un temps de travail qui permet la bonne conduite des projets. Les animateurs sont forces de proposition sur les projets d'animation.

Ce temps de coordination permet des retours et échanges sur l'avancée des projets, les difficultés éventuelles rencontrées.

Une réunion d'équipe au mois de mai et une en juin permet de déterminer les thèmes des projets d'animation du 1^{er} trimestre de l'année scolaire à venir.

Pour l'été, une réunion de travail a lieu fin février (réunion thème été, équipe d'animateurs permanents) puis deux autres mi-mai et mi-juin (travail sur les projets d'animation, liste matériels, fonctionnement, horaires d'équipe,...).

Pour les vacances scolaires et d'été, une réunion d'équipe a lieu le lundi après l'ALSH pour faire le point sur le premier jour et adapter ou réajuster rapidement si besoin l'organisation de l'accueil.

Une deuxième réunion le mercredi dans les mêmes conditions permettra d'établir un bilan intermédiaire et de faire le point sur l'organisation à venir. Pendant ces temps d'échanges, les animateurs sont force de proposition, se positionnent,, argumentent apportent leurs idées et font remonter à l'ensemble de l'équipe leur ressenti, leur regard sur le déroulement du projet, la qualité de la vie de l'accueil, les points à améliorer,...

A tout moment de l'année et lors des différentes réunions d'équipe, le projet pédagogique est remis au débat, questionné et pourra faire l'objet de modifications, d'ajouts,...

B. Budget :

Il est défini pour les dépenses :

- pédagogiques,
- les déplacements et transports,
- les goûters et l'alimentaire
- le personnel occasionnel

C. Communication :

Les programmes d'activités sont diffusés pour chaque période (mercredis, vacances) par le biais d'un tract et d'une affiche pour les écoles, ainsi qu'un article dans notre plaquette bi-mensuelle le « MCL Actus ».

Le programme est diffusé sur le site internet de la Maison, la fiche d'inscription est téléchargeable en ligne ainsi que tout autre document lié à l'organisation de l'accueil.

8. Modalités d'évaluation des projets, de l'équipe et du projet

- L'évaluation du projet :
 - les animateurs évaluent après période (mercredis par période scolaire, vacances scolaires et été) le projet d'animation. Pour cela, ils s'appuient sur des grilles d'évaluation
 - Le retour des enfants est pris en compte et complète le bilan de l'équipe.
 - Les retours des familles est également recueilli par les animateurs.
 - Ponctuellement une grille d' évaluation est à compléter par les parents.
 - les animateurs transmettent la liste de pointage qui permet de faire une évaluation quantitative des effectifs

- Modalités d'accueil des stagiaires :
Un livret de stage pratique est mis à disposition , c' est un outil :
 - pour mieux connaître et accompagner le stagiaire,
 - permettre le suivi et l' auto-évaluation du stage
 - animer les entretiens stagiaire-directeur

Objectifs stagiaire BAFA : nos attentes communes

- observation et appréhension du fonctionnement de l'alsh
- appréhender la gestion de groupe et l'encadrement de temps de vie quotidienne
- acquérir des techniques d'animations (jeux, activités, ...)
- s'auto-évaluer et participer à l'évaluation du projet d'animation
- adapter ses activités aux besoins spécifiques de chaque tranche d'âge
- respecter le cadre du projet pédagogique et du projet d'animation
- savoir se référer à la législation (sorties, activités spécifiques,...)

Objectifs opérationnelles du stagiaire : Comment ?

- savoir rechercher les informations : projet pédagogique, questions et échanges avec les collègues
- mise en pratique et encadrement du groupe dans tous les temps de la journée (accueil, vie quotidienne et activités)
- observation des collègues, recherches personnels (documents sur place, internet,...)
- préparation, mise en pratique d'activités et évaluation de sa pratique
- participer à la préparation du projet d'animation et aux réunions d'équipe : force de proposition, positionnement, argumentation

L' animateur stagiaire BAFA devra transmettre et communiquer ses intentions d'activités à l'équipe et au directeur.

Ce dernier est son formateur, il se positionne en tant qu'accompagnant pour la réussite de son stage.

Un 1er entretien aura lieu le 1er jour pour faire le point sur le démarrage du stage.

Les entretiens et l'observation du directeur et de l'équipe d'animation permettront de compléter l'évaluation du stagiaire.