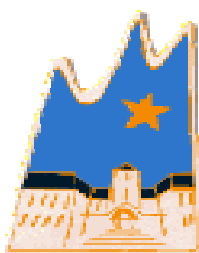


Accueil de loisirs 3ème

Du 24 au 28 Avril 2017

*En partenariat avec l'Association
HORIZON SAINT-JO de Voiron*

COLLEGE
Notre Dame de Sion
GRENOBLE



SOMMAIRE

1. Intention éducative de l'organisateur

2. Présentation de la structure

3. Moyens matériels

4. Moyens humains

5. Objectifs pédagogiques

6. Objectifs opérationnels

6.1. Atelier jeux Mathématiques

6.2. Atelier jeux Français

6.3. Atelier jeux Histoire-Géo

6.4. Atelier Zumba

6.5. Atelier Tchoukball

6.6. Initiation magie avec les cartes

6.7. Atelier Drone

6.8. Atelier Sophrologie

6.9. Sortie

7. Les réunions

8. Le rôle de chacun

9. La vie quotidienne

10. Evaluation

Projet Pédagogique séjour révisions / loisirs

Du 24/04 au 28/04/2017

1. Intention éducative de l'organisateur

Pour élaborer le projet pédagogique, il nous paraît essentiel de rappeler les grandes lignes du projet éducatif de l'organisme :

L'enfant prendra du plaisir pendant ses vacances parmi nous.

Il apprendra, découvrira et comprendra en prenant du plaisir.

Il apprendra et comprendra mieux le monde, les gens et lui-même. Il prendra confiance en lui et il grandira en vivant des expériences.

L'équipe s'occupera de chaque jeune et non des enfants en général. C'est pour cela que nous faisons le choix d'un très bon encadrement à la fois quantitatif et qualitatif.

L'enfant doit se sentir et être en sécurité. Il doit jouer pour son plaisir et cela participera à sa construction.

Le groupe permettra à l'enfant de vivre des moments qui sortent de l'ordinaire.

Des émotions très fortes et des relations humaines privilégiées.

Le cadre apporté par l'équipe d'animation, le contenu du séjour et les règles de vie donneront aux jeunes une grande liberté dans cet environnement.

L'adulte doit s'investir pleinement en éduquant le jeune au respect et à l'esprit critique avec comme objectif principal de développer son esprit d'entraide et de solidarité.

Les jeunes accueillis seront d'origine et de milieu socio culturel différents.

2. Présentation de la structure

Etablissement d'enseignement du second degré.

Sa création remonte à 1942. Il est situé au 6 Avenue Beaumarchais à Grenoble.

C'est un établissement d'enseignement privé sous contrat avec l'état qui accueille 450 élèves de la 6^{ème} à la 3^{ème}.

3. Les moyens matériels

L'infrastructure du collège est adaptée à l'accueil de loisirs sans hébergement. Il peut accueillir pour les séjours 300 enfants de 11 à 15 ans.

Il dispose :

- D'une vingtaine de salles d'activités,
- De deux classes mobiles numérique,
- D'un gymnase,
- D'une vaste cour avec cages de football, paniers de baskets et préau,
- D'une grande salle avec plusieurs tables de tennis de table,
- D'une salle de restauration,
- De sanitaires,
- D'un foyer avec baby-foot, air hockey et divers jeux de société

4. Les moyens humains

Nous avons vu dans le premier chapitre qu'il est primordial d'accorder du temps à chaque jeune afin que celui-ci puisse s'épanouir dans le groupe en tant qu'individu. Pour cela, il est nécessaire d'avoir une équipe soudée, en nombre suffisant.

L'équipe d'animation est composée de :

Un directeur BAFD

Quatre animateurs, professeurs certifiés

Deux animateurs BAFA

Des intervenants extérieurs

Le taux d'encadrement pour ce stage est de 1 adulte pour 12 enfants.

5. Objectifs pédagogiques

Afin de respecter les objectifs éducatifs de l'organisme, nous allons évoquer les objectifs pédagogiques, qui nous semblent essentiels pour le bon déroulement du séjour. Ces objectifs sont destinés tout d'abord aux enfants et mis en place par les adultes, ils doivent être vérifiés et validés en fin de séjour. Les adultes comme les enfants, sont concernés par ces objectifs.

- Développer l'autonomie de l'enfant
- Renforcer la notion de respect
- Développer la solidarité
- Découvrir de nouvelles activités

6. Objectifs opérationnels

Dans notre projet, les enfants auront la possibilité d'utiliser des compétences spécifiques (dextérité, précision, réflexion...) afin de les développer.

Développer l'ouverture culturelle et artistique des enfants par le biais d'intervenants.

6.1. Atelier jeux en Mathématiques

L'animateur propose des jeux de logique, des énigmes et exercices d'entraînement à l'aide notamment de tableaux numériques mis à disposition.

6.2. Atelier jeux en Français

Les animatrices utilisent des méthodes stimulantes, éveillant les jeunes au plaisir de la maîtrise de la langue française.

Les enfants utiliseront la salle informatique avec un accès aux nouvelles technologies.

6.3. Atelier jeux en Histoire-Géographie

En Histoire-Géographie et EMC, l'aspect ludique ne sera pas oublié. En effet, les élèves participeront à des exercices issus du travail coopératif sur les repères historiques du XXe siècle. Ils renforceront leurs connaissances par des quizz de repérages géographiques à différentes échelles sur la France, l'Europe et le monde. Ils participeront à des débats sur l'actualité, la vie politique et les programmes qu'ils auront préparé à la suite de corpus documentaire fournis

6.4. Atelier Zumba

Cette danse inventée dans les années 1990 sera initiée à nos enfants avec pour objectif de leur faire travailler l'équilibre et la flexibilité. Le cardio sera principalement l'apport bénéfique de cet atelier.

6.5. Atelier Tchoukball

Sport à la portée de tous, mélange de volley-ball, hand et squash, ce sport de balle développe l'esprit d'équipe et se caractérise par la suppression de toutes formes d'agressions physique entre adversaires. De multiples variantes sont possibles pour alterner les compétences.

6.6. Initiation magie des cartes

L'objectif pédagogique consiste à faire en sorte que les enfants apprennent les manipulations de base essentielles et développent leurs dextérités.

6.7. Atelier Drone

L'apparition récente des multiroteurs grand public est, pour l'éducation, une nouvelle source de thèmes, études et sujets à la fois pluri technologiques et très attrayants pour les enfants.

6.8. Atelier Sophrologie

L'objectif de cet atelier est d'anticiper le retour au monde scolaire en donnant aux jeunes des méthodes pour préparer leur avenir de manière des plus sereine.

- Apprendre à gérer son stress
- Développer ses compétences et acquérir la confiance en soi
- Accéder à la concentration
- Etc...

6.9. Sortie

Une sortie est organisée en milieu de semaine. Dans un cadre détendu, une activité type laser Game sera organisé dans le but de développer l'entraide et la collaboration.

Un pique-nique sur place sera proposé.

7. Les réunions

L'équipe d'animation se réunit avant chaque début de session pour réaliser le projet d'animation. Des réunions ponctuelles sont mises en place pour permettre de faire le point sur la vie de l'accueil de loisirs, les animations, les sorties, les relations entre tous...

Nous utilisons les rubriques suivantes comme fil conducteur :

- Vie quotidienne
- Relations (entre les personnes extérieures, l'équipe d'animation et les enfants)
- L'avancée des projets d'animation
- Les sorties
- Les grands jeux
- Les problèmes rencontrés

8. Le rôle de chacun

La direction :

- Est responsable de la sécurité des animateurs et des enfants : affective, physique et morale.
- Permet la cohésion d'équipe, garante du travail d'équipe.
- Favorise les temps de formation : évaluation des stagiaires et des animateurs chaque semaine.
- Doit maintenir le dialogue avec les différents partenaires.
- Gère l'administration du centre (présence des enfants, des animateurs,)
- Gère l'infirmerie.
- Doit effectuer des repérages avant d'emmener les enfants.
- Est garant des locaux et du matériel.

L'animateur :

L'animateur est un référent pour le jeune. Il est d'abord un médiateur, représentant du monde adulte auprès des jeunes. Il se doit de montrer l'exemple (vocabulaire, discours, attitude.)

L'Animateur :

- Est responsable de la sécurité des enfants : Affective, physique et morale.
- Est à l'écoute des enfants.
- S'adapte.
- Reste motivé et motivant.
- Est capable de s'intégrer à un groupe.
- Est respectueux des locaux, du matériel et de toutes les personnes présentes au sein des différentes structures.
- Respecte le projet pédagogique

Les enfants :

- Sont acteurs de leurs vacances
- Chaque matin, les animateurs présentent : la journée, les différents temps forts, afin que le jeune se sente accueillis et ait des repères pour la journée

"Le difficile n'est pas d'apprendre ce qu'on ne sait pas, c'est d'apprendre ce qu'on sait." De Jacques Salomé

9. La vie quotidienne

Journée type

8h20 – 8h25 : Accueil des enfants et des parents

8h25 – 8h30 : Présentation de la journée d'animation : activités, déroulement de la journée

8h30 -10h30 : Mise en place des groupes et activités

Les enfants sont repartis par groupe

10h30 -10h45 : Pause

10h45- 12h45 : Activité

12h45-14h00: Repas

13h00- 13h15 : Temps calme : les enfants jouent à des jeux calmes avec les animateurs

14h00- 16h00 : Activité

16h00 : Départ des enfants

Les salles devront être rangées et nettoyées après chaque activité. Il en est de même pour la salle de restauration après chaque repas.

10. Quelle évaluation ?

Un retour oral est fait de manière informelle après chaque activité auprès des jeunes.

Il s'agit de chercher des réponses constructives.

De façon ponctuelle des méthodes d'évaluation « écrites » peuvent être mises en place (ex : mur d'expression, questionnaire)

La discussion avec les parents amène un autre point de vue qui a toute sa raison d'être.

A chaque fin de période de vacances scolaires, un bilan écrit est rédigé en équipe.