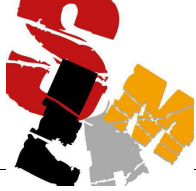
 Mairie de Feytiat	<h1>PROJET PEDAGOGIQUE</h1> <h2>Pré-adolescents - adolescents 11-17 ans</h2> <h3>« S.L.A.M. »</h3> <p>(Service de Loisirs et d'Animation Municipal)</p>	
Services extra-scolaires		Agent référent : Fabrice COMES
		Dernière actualisation : 16/11/2010

INTRODUCTION

Les périodes de la pré-adolescence et de l'adolescence constituent des périodes de transition charnières de la vie entre l'enfance et l'âge adulte durant lesquelles de nombreux changements physiques et liés aux comportements interviennent. Souvent en conflit avec ses parents, à la recherche de nouveaux repères, le jeune pré adolescent puis l'adolescent cherche de nouveaux repères. Une structure d'accueil et de loisirs doit donc répondre à cette demande, notamment à travers la mise à disposition d'animateurs qualifiés auprès de ce public spécifique, mais également d'un lieu aménagé permettant aux jeunes de se rencontrer et de s'exprimer librement.

Les jeunes âgés de 11 ans (scolarisés au collège) à 17 ans, domiciliés ou scolarisés sur la commune de Feytiat sont les utilisateurs prioritaires de la structure. Ceux du même âge, originaires des communes d'Aureil et de Panazol bénéficient, par convention du même tarif que ceux de la commune. Enfin, des jeunes d'autres communes peuvent profiter du service sur la base d'un tarif spécifique et seulement en fonction du nombre de places disponibles au moment de la demande.

Ce service, mis en place par la Commune de Feytiat est donc une structure municipale qui offre deux types de prestations :

- Un « espace jeunes », lieu d'accueil ouvert à tous favorise les rencontres, le dialogue, le mixage social, la détente, mais aussi l'émergence de projets.
- Des activités plus structurées proposées sous la forme de sorties, de séjours courts, d'ateliers permanents ou de projets à l'initiative des jeunes sont répartis sur toute l'année avec une fréquence plus importante en périodes de vacances scolaires.

En s'appuyant sur une équipe d'encadrement qualifiée et stable (animateurs titulaires de du Bafa et justifiant de l'expérience réussie dans le domaine de l'animation auprès du public adolescent), les objectifs généraux suivants sont fixés :

1. Créer un groupe et le fidéliser
2. Favoriser l'épanouissement individuel de chaque jeune accueilli au sein d'un groupe.
3. Favoriser l'autonomie dans le cadre de la mise en place et du déroulement des activités proposées et encadrées,
4. Responsabiliser, valoriser l'implication des jeunes dans les projets

PRINCIPAUX OBJECTIFS OPERATIONNELS

En déclinaison des objectifs généraux validés par la Commune dans le cadre du Projet Educatif, les objectifs opérationnels développés dans le projet pédagogique sont les suivants :

1. créer un groupe et le fidéliser
 - en facilitant l'intégration du jeune au sein du groupe en tant qu'individu unique et peut être différent des autres.
 - en lui permettant d'évoluer au sein d'un collectif sans qu'il subisse les contraintes liées au poids ou à la taille du groupe.
 - en mettant en place sur la structure des repères qui permettent à chacun de trouver rapidement sa place au sein du groupe
 - en favorisant la réalisation d'activités se déroulant à moyen et long terme plutôt qu'en mettant en place une succession d'activités "dites de consommation"
2. favoriser l'épanouissement de chacun
 - en permettant au jeune de s'impliquer physiquement et intellectuellement à travers les activités de loisirs proposées.
 - en permettant à chacun de s'exprimer au sein et à l'extérieur de la structure,
 - en facilitant les échanges afin que chacun apprenne à connaître "l'autre".
 - en permettant aux jeunes de découvrir d'autres activités, d'autres lieux, d'autres cultures,
 - en aiguisant la créativité et la curiosité.
 - en développant des activités des activités culturelles, artistiques, et sportives en utilisant les ressources existantes, internes et externes au territoire de la Commune.

3. favoriser l'autonomie des jeunes
 - en valorisant l'implication et l'engagement des jeunes dans des projets.
 - en facilitant la prise de parole de tous afin de proposer, contester, décider.
 - en permettant, dans la limite du réalisable, de choisir librement les activités.
4. responsabiliser, valoriser l'implication des jeunes
 - en multipliant les moyens de communication vers l'extérieur.
 - en développant les activités liées à l'environnement, aux sciences et aux nouvelles technologies, tout en s'appuyant sur les ressources et l'environnement local.
 - En évaluant avec les jeunes, la pertinence des actions.

LES MOYENS UTILES A LA REALISATION

- Mise en place d'un lieu d'accueil dynamique.

Aménagement des locaux :

- Espace facilitant la réalisation des projets de création et d'expression
- Espace documentation, information type « point information jeunesse »
- Espace loisirs équipé (ping-pong, baby foot...).
- Espace détente équipé (fauteuils, tables, chaises...).

- Mise en place d'ateliers sensibilisant les jeunes aux loisirs créatifs, artistiques, sportifs et culturels.

- Partenariat avec les associations locales, les services rattachés à la commune pour la mise en place d'actions sportives, artistiques et culturelles
- Ateliers danse, théâtre, organisation d'un événement culturel sur le territoire de la Commune.
- Ateliers d'arts plastiques

- Mise en place d'action favorisant la convivialité, les échanges et le renforcement des liens entre les personnes.

- Organisation de journées, de soirées festives
- Organisation de mini-séjours.

- Mise en place des moyens nécessaires à la réalisation des projets initiés par les jeunes.

- Accompagnement dans la démarche de construction de projet (mise à disposition de matériel, de renseignements, aide à la prise de contacts...).
- Valorisation, communication des actions menées de leur origine jusqu'à leur terme.

- Responsabilisation en mettant à la disposition des jeunes des temps d'écoute et de sensibilisation.
- Mise en place de moyens utiles à la réalisation d'actions impliquant les jeunes dans des projets se déroulant sur le territoire de la Commune**
- Sensibilisation et implication dans les événements locaux existants (festival du Pastel, tournois sportifs, manifestations culturelles, jumelage,...)
- Mise en place d'une offre permettant de distinguer les besoins liés à chaque tranche d'âges 11-13 ans et 14-17 ans.**
- Grande variété d'activités proposées, adaptée à chaque tranche d'âges.
 - Accompagnement des plus jeunes
 - sensibilisation aux comportements à risque.
 - réflexion sur les horaires et les périodes d'accueil de la structure.
 - responsabilisation et accompagnement vers plus d'autonomie.
- Mise en place de moyens d'évaluation**
- Création, avec les jeunes, de critères d'évaluation simples afin que ces derniers puissent s'auto-évaluer ou évaluer les actions et les projets mis en place avec l'aide des animateurs.

L'EQUIPE D'ANIMATION – RÔLE ET FONCTIONS

- ➔ Tous les membres qui composent l'équipe d'animation possèdent l'expérience et les qualifications utiles à l'encadrement du public adolescent. En référence à la réglementation, un animateur pour 12 enfants maximum encadre les jeunes.

Le rôle et le positionnement de chaque animateur auprès des jeunes est d'une importance capitale :

- en tant qu'adulte responsable, il est référent auprès des jeunes et doit se comporter avec une attitude et un langage adapté au public.
- il est présent uniquement à travers un rôle d'écoute, d'aide et d'accompagnement des jeunes dans leurs démarches personnelles (recherches, aide à la réalisation,...)
- il vérifie la cohérence des actions mises en place avec les orientations éducatives.
- Il se positionne dans un rôle d'initiateur de projets en direction des jeunes. Il est donc régulièrement force de propositions
- il est responsable de la sécurité physique, morale et affective des jeunes.
- Il est garant de la bonne utilisation du matériel par les jeunes et de la tenue des locaux mis à leur disposition.

- Il est également garant de l'application de la réglementation et de la législation en matière d'accueil de mineurs et du respect des règles de vie de la structure.
- ➔ Entre animateurs, la bonne organisation et la coordination des tâches sont essentielles. Une cohésion entre tous les membres (directeur, animateurs) qui composent l'équipe est importante afin de développer une réelle qualité d'accueil sur la structure. Ainsi, régulièrement des temps d'échange, de formation, de préparation sont mis en place dans le cadre de réunions d'équipe. Ces réunions doivent permettre d'assurer la mise en oeuvre et le suivi des différentes actions.
- ➔ Les animateurs se tiennent à la disposition des familles pour échanger sur les attentes et les aspirations, le fonctionnement de la structure, les activités et l'attitude de leurs enfants au sein de la structure. En règle générale et plus précisément dans le cas de situations difficiles à gérer avec le jeune ou la famille, ils doivent respecter la règle de confidentialité des informations données. Le projet pédagogique, qui présente le détail de l'organisation et du fonctionnement de la structure est à la disposition des familles sur simple demande effectuée auprès des animateurs.

VIE QUOTIDIENNE ET ACTIVITES

1. la vie quotidienne

Le fonctionnement général de la structure repose sur la base d'un règlement intérieur élaboré par l'équipe d'animation avec les jeunes. Ce règlement intérieur définit les règles de vie de la structure. Le contenu du règlement intérieur peut évoluer (modification, annulation ou amendement de certains articles) sur proposition de l'organisateur (le Maire ou son représentant), des animateurs (après négociation avec les jeunes) ou des jeunes utilisateurs eux mêmes.

Le règlement intérieur constitue un complément adapté au public préadolescent et adolescent de la Charte de bonne conduite de l'enfant, déjà en place dans les services péri et extrascolaires de la commune de Feytiat. Il s'accompagne, d'un « acte d'engagement et de bonne conduite » signé par le Maire, le jeune et ses parents.

2. Les activités

La structure s'adressant à un public de jeunes pré-adolescents ou adolescents, l'origine ainsi que le choix des activités repose principalement sur l'engagement des jeunes eux même. Cette notion nécessite néanmoins pour les jeunes un apprentissage progressif et de la part de l'équipe d'animation la mise en place des moyens nécessaires à son succès.

- Pour les plus jeunes, il convient donc par exemple d'exprimer ses envies, ses attentes et de pouvoir participer à certaines tâches liées à l'organisation de la vie quotidienne et des activités
- Pour les plus âgés, une implication plus importante dans la mise en oeuvre des projets, en étant plutôt acteur que consommateur est souhaitable.

Fondées sur les attentes et les projets des jeunes, les activités possèdent nécessairement un caractère varié et adapté à leurs âges et leurs aspirations (à vocation sportive, culturelle, artistique, ludique, liée à la découverte...).

La taille des groupes constitués ainsi que la définition de règles de conduites et d'organisation adaptées dépendent donc directement de la nature des activités proposées.

L'EVALUATION DU PROJET ET DES ACTIONS

L'évaluation permet de vérifier la qualité du travail réalisé par l'équipe et la pertinence des actions mises en place.

Il est donc essentiel de réaliser régulièrement des bilans et des évaluations en équipe ou en y associant les jeunes.

- L'évaluation en équipe va permettre de réajuster les orientations pédagogiques et éducatives de la structure, de concevoir et de proposer d'éventuelles adaptations liées aux problématiques rencontrées.
- Le bilan des actions avec les jeunes va les aider dans leur démarche de réalisation pour les projets à venir.

Fabrice COMES - Directeur de l'Accueil de Loisirs
Représentant l'équipe pédagogique