

PROJET PÉDAGOGIQUE

ACCUEIL DE LOISIRS SANS HÉBERGEMENT

ESPACE DE VIE SOCIALE



l'agora



INTRODUCTION

L'Espace de Vie Sociale

L'ALSH La Passerelle est un lieu d'accueil ouvert à destination des jeunes de 11 à 17 ans. Cet ALSH est une des composantes de l'Agora, Espace de Vie Sociale, s'intégrant lui dans le contexte général du projet social de l'association.

Ainsi, l'Espace de Vie Sociale se compose en trois parties : la famille/la jeunesse/la vie locale.

C'est intégré dans cette partie jeunesse que l'ALSH trouve sa place.

Il est donc important de faire un zoom sur le projet de l'EVS, puisque de ce projet en découlera pour partie le projet pédagogique.

Pour rappel, l'Espace de Vie Sociale, tel que définit par la CNAF:

- C'est un lieu de proximité à vocation globale, familiale et intergénérationnelle, l'espace de vie sociale accueille toute la population en veillant à la mixité sociale.
- Un lieu d'animation de la vie sociale qui permet aux habitants d'exprimer, de concevoir et de réaliser leurs projets.

Son action se fonde sur des valeurs et des principes :

- Le respect de la dignité humaine
- La laïcité, la neutralité et la mixité
- La solidarité
- La participation et le partenariat

Les constats

Lors de la réécriture du projet social, quelques perspectives sont ressorties pour la jeunesse.

En effet, il est apparu la nécessité de poursuivre la démarche participative avec les jeunes, de créer les conditions permettant d'initier une culture de la participation en direction des jeunes du territoire, et de réfléchir à la mise en place d'outils incitatifs à la participation en direction des jeunes.

Il est nécessaire d'avoir un projet pédagogique structurant le Secteur Jeunesse, afin de poursuivre la dynamique et pour inscrire les projets dans un cadre défini, avec des valeurs et des objectifs établis.

Sur le plan du partenariat, il a été soulevé le besoin de fédérer de nouveaux partenaires autour d'actions et de projets communs.

Les caractéristiques du public adolescent

La tranche d'âge 11/17 ans est hétérogène. Il n'existe pas une adolescence type mais des adolescences. Cette diversité se fait ressentir au niveau de l'âge de la puberté (des jeunes paraissent plus vieux que d'autres), avec la découverte de la sexualité, dans les comportements sociologiques, et par l'influence des milieux socioéconomiques.

Malgré tout, des points communs existent. Ils tournent autour du cursus scolaire (échec ou réussite scolaire, changement de statut...), des changements physiques (importance du look, prise de poids, anorexie, puberté, et passage physique d'un corps d'enfant à un corps d'adulte...) et psychologiques (construction de son identité), des changements affectifs (éloignement vis-à-vis des parents, changement de repères), des changements intellectuels (l'adolescent sait appréhender et comprendre le réel).

L'adolescent est entre deux mondes : le monde de l'enfance où il veut garder un statut privilégié et le monde de l'adulte où il revendique son autonomie. C'est une période de transition.

Avec tous ces changements, l'adolescent ressent le besoin de se protéger en adoptant des mécanismes de défense où des conduites à risques. Ces changements expliquent parfois des comportements d'incivilité, de passage à l'acte. Ils apportent aussi de nouvelles capacités positives pour les adolescents comme la prise de conscience de soi et l'élaboration de son propre système de valeurs.

Dès lors, des besoins sont à prendre en compte pour cette tranche d'âge :

1. Les adolescents ont besoin d'être considéré comme des « grands », des individus à part entière avec leurs propres caractéristiques, leur propre culture, leur propre langage... Face à ces désirs et ces envies, l'animateur se doit d'être soucieux de poser un cadre avec des règles précises. Il doit se positionner comme un adulte sécurisant, faisant respecter les règles de vie en société.
2. Les adolescents ont besoin d'avoir accès à l'autonomie, de donner leurs avis, de changer de modèles éducatifs, de penser à soi et développer des cercles de relation et

d'expérimentation. Ainsi, l'équipe d'animation devra être soucieuse de travailler à la responsabilisation des jeunes, et de développer leur accès à l'autonomie. Les jeunes doivent prendre leur place dans l'ALSH et être acteur de son fonctionnement. Les animateurs devront prendre en compte les considérations des jeunes.

Au niveau du discours éducatif, ces mêmes animateurs devront être vigilants à ne pas faire à la place des jeunes. Cette responsabilisation des jeunes se fait aussi en travaillant avec eux la notion d'engagement. L'objectif est d'inciter au maximum les jeunes à prendre part aux activités proposées. C'est aussi un moyen de faire du lien avec les familles et de reconnaître le rôle éducatif des familles dans le fonctionnement de l'ALSH.

3. Les adolescents ont besoin de confronter leurs points de vue par l'échange. L'équipe d'animation veillera à proposer des temps de débats ludiques afin d'éveiller la conscience des jeunes et de favoriser leur expression.
4. Les adolescents ont besoin d'explorer, d'expérimenter, de prendre des risques pour connaître leur corps et leurs limites. La découverte d'activités physiques et sportives sous un angle ludique paraît essentielle dans la programmation d'activités à destination des jeunes fréquentant l'ALSH.
5. Les adolescents ont besoin d'être valorisé dans leurs apprentissages. Il est essentiel de les accompagner dans leurs initiatives et d'encourager la concrétisation de leurs projets.
6. Pour se construire, il est nécessaire que les adolescents se projettent dans le temps. Ce projet pédagogique mettra l'accent sur ce besoin. En effet, si l'équipe d'animation ne favorise pas la projection des adolescents et l'anticipation alors nous avons des pratiques consuméristes, des adolescents qui sont pris par l'urgence et qui fuient en avant devant les difficultés rencontrées, qui ne savent pas non plus construire de stratégie à moyen et long terme. Il faut les projeter dans le temps en mettant en place une programmation sur le long terme avec eux, des systèmes d'inscription sur les activités ou les sorties... L'animateur et les jeunes doivent entrer dans une logique de co-construction de projets, en proposant des temps où les animateurs pourront accompagner les jeunes sur des projets qu'ils auront initiés. Ces temps d'accompagnement de projets se feront sur les temps d'ouverture de l'accueil jeune.

Conclusion et perspectives

Après toutes ces explications, il apparaît évident de resituer la nature de ce document et ensuite d'envisager les perspectives à donner.

Le projet pédagogique est essentiel pour le bon fonctionnement de l'ALSH. Il est régi par le CASF (Code de l'Action Sociale et des Familles).

Il permet de détailler la nature des activités proposées, la répartition des temps respectifs d'activité et de repos, les modalités de participation des enfants et des jeunes, ainsi que la caractéristique des locaux et des espaces utilisés.

Ce projet pédagogique s'inscrit dans une démarche d'Education Populaire. Le but de cette démarche est, à travers les loisirs et les vacances, de transmettre des valeurs éducatives, des savoirs, et des compétences au public concerné, les jeunes de 11 à 17 ans.

Un accueil de loisirs permet au jeune d'apprendre à se découvrir, de favoriser sa socialisation d'autres jeunes, et d'avoir un rapport et une vision différente du monde des adultes.

3 temps construisent, modèlent et responsabilisent le parcours du jeune pour accéder à la prise de responsabilités et à l'autonomie. Ces temps sont d'abord la famille, l'école puis les loisirs. C'est parmi ces temps des loisirs que notre structure agit.

Il apparaît donc évident qu'à travers les loisirs et le ludique, l'équipe d'animation veille à favoriser chez les jeunes leur créativité, leur prise de responsabilité, leur accès à l'autonomie et la pratique d'activités diverses et variées.

Dans le cas de l'ALSH de l'EVS de l'association l'AGORA, la prise en compte de ces dimensions se traduit par l'adoption de trois objectifs généraux dans le projet pédagogique. Ces trois objectifs sont :

- Favoriser l'implication, la participation et l'initiative des jeunes dans la construction de leurs loisirs et projets,
- Permettre la socialisation et l'accès à l'autonomie des jeunes en contribuant à leur épanouissement social, citoyen et culturel,
- Prendre en compte les tranches d'âge et les genres afin de rendre efficace et pertinente l'action éducative.

La mise en œuvre concrète de ces objectifs est expliquée plus loin dans ce document.

Enfin, le projet pédagogique s'intègre dans un cadre réglementaire défini par la Direction Générale de la Cohésion Sociale. Ce projet est donc également rédigé en fonction de cette réglementation.

La Loi encadre nos actions. Les animateurs devront, dans leur comportement et leur positionnement, être tenus à respecter la législation en vigueur, aussi bien dans les textes régissant les accueils collectifs de mineurs mais aussi en tenant compte des codes civils et pénaux.

LE FONCTIONNEMENT GENERAL

Périodes d'ouvertures

De manière générale, un Accueil de Loisirs Sans Hébergement (ALSH) fonctionne sur du temps périscolaire ou extrascolaire, sur une durée minimale de deux heures par journée de fonctionnement.

Sur le temps scolaire, le fonctionnement de l'ALSH se compose de la manière suivante :

- Le Lundi, Mardi, Jeudi et Vendredi, l'ALSH est ouvert pour les jeunes de 11 à 17 ans, de 16h à 18h30. Parallèlement à partir de 16h45, un dispositif d'accompagnement à la scolarité (CLAS) est proposé jusqu'à 18h30.
- Le Mercredi, de 14h à 18h00.
- Les Mardis et Vendredis midi entre 12h et 14h au Foyer d'Animation du Collège Jean Rostand

Pendant les vacances scolaires, l'ALSH est ouvert du Lundi au Vendredi, de 10h à 12h et de 14h à 18h30. Parfois et surtout en période de vacances scolaires, des soirées et/ou des repas le midi peuvent être organisés avec les jeunes.

Les animateurs veilleront à respecter ce fonctionnement, comme ils veilleront à respecter les horaires d'ouverture de l'ALSH.

La capacité d'accueil

L'ALSH de l'AGORA peut accueillir jusqu'à 36 jeunes âgés de 11 à 17 ans. La capacité d'accueil du foyer d'animation du Collège Jean Rostand est également évaluée à 36 jeunes. Ces capacités sont amenées à évoluer en fonction du nombre d'animateurs présents et des taux d'encadrement.

Cette capacité d'accueil est valable tout au long de l'année, sur les temps périscolaires et extrascolaires. Elle peut varier en fonction du nombre d'animateurs présents sur la structure conformément à la réglementation jeunesse et sports.

L'encadrement

A l'année, l'encadrement actuel se compose d'une responsable de l'ALSH et référente des actions jeunesse, Me Fanjatiana Rajerison, titulaire d'un BAFD (Brevet d'Aptitude aux Fonctions de Direction).

Des animateurs vacataires ou des intervenants ponctuels peuvent être amenés à travailler au sein de l'ALSH en fonction des périodes, des besoins et des projets.

Inscriptions & adhésions

L'adhésion à l'accueil jeune est de 10€ par individu. Cette cotisation permet de participer aux activités et sorties proposées par l'ALSH.

L'adhésion est valable pour une année scolaire, cela veut dire que même si l'inscription est faite dans le courant de l'année, celle-ci s'arrête au 31 Août. Il faut ensuite la renouveler au moment de la rentrée scolaire.

La direction de l'ALSH souhaite rencontrer toutes les familles au moment de l'inscription de leurs enfants, pour leur expliquer le fonctionnement de la structure et leur présenter le projet pédagogique accessible à tout moment sur notre site internet >>> www.lagora-evs.com

Pour être inscrit à l'accueil de loisirs, il faut remplir une fiche d'inscription signée par les parents et une fiche sanitaire de liaison afin que l'équipe d'animation soit au courant d'éventuels problèmes médicaux.

L'adhésion, comme le retour des documents demandés, sont obligatoires pour participer aux activités et aux sorties proposées par l'accueil de loisirs.

Au début, les jeunes nouveaux et méconnus de l'ALSH peuvent s'imprégner de l'ambiance générale en venant faire un essai sans avoir à procéder à l'inscription. À la suite de cet essai, l'adhésion devient obligatoire.

L'accueil des familles et des jeunes

L'accueil des jeunes et des familles est un élément essentiel dans le cadre d'un espace de vie sociale. Nous veillons à avoir un discours éducatif cohérent vis-à-vis des familles et des jeunes.

L'équipe d'animation se doit aussi d'adopter une posture d'accueil et d'ouverture afin d'être à l'écoute des jeunes, de leurs envies pour ensuite favoriser les démarches d'accompagnement de projets.

En cas de souci lié au comportement d'un jeune, le responsable jeunesse appellera les familles afin de remédier aux éventuels conflits. En fonction de la gravité des faits, l'équipe d'animation peut, en concertation avec le référent jeunesse et le coordonnateur de l'EVS exclure un jeune de la structure.

Organisation des activités

Pour permettre une meilleure information sur les activités qui se déroulent au sein de l'accueil de loisirs et une meilleure efficacité dans l'organisation de l'équipe d'animation, nous établissons une programmation régulière. Cette programmation est accessible par voie d'affichage mais aussi sur le site internet de l'Agora et/ou les réseaux sociaux (facebook, instagram...).

Cette programmation est faite en concertation avec les besoins et les envies exprimées par les jeunes.

Les activités proposées doivent être anticipées et préparées. Celles-ci devront permettre de proposer des activités diverses et variées : sportives, artistiques, culturelles, solidaires et citoyennes.

Ces activités devront prendre en compte les tranches d'âge, les genres (garçon/fille), et favoriser toutes les formes de mixité.

Concernant les sorties, les jeunes doivent s'inscrire préalablement auprès des animateurs. Le nombre de place aux différentes sorties est limité. Une autorisation parentale est à fournir obligatoirement par le/les responsables légaux du/des jeunes avant chaque départ en sortie.

Le cout des sorties et activités varient en fonction de la nature de ces dernières. Le prix de ces activités n'est pas inclus dans l'adhésion à l'accueil de loisirs.

Il est obligatoire pour les animateurs de partir avec la fiche d'inscription et la fiche sanitaire de liaison du jeune. En cas de problème, les animateurs auront les informations nécessaires à donner au responsable jeunesse ainsi qu'aux personnels de secours. En cas d'accident, le responsable jeunesse se chargera d'avertir les familles.

Lors de la mise en œuvre de la programmation des temps péri et extra scolaires et pour répondre aux objectifs du projet pédagogique, les animateurs veilleront à remplir des fiches activités afin que la programmation respecte les objectifs généraux du projet pédagogique.

Ces fiches permettent aussi de faciliter l'évaluation des actions.

Les activités se déroulent de la manière suivante :

- les lundis, mardis, jeudis et vendredis de 17h15 à 18h30 CLAS.
- les mercredis après-midi : de 14h à 18h00.
- les mardis et vendredis midi entre 12h et 14h au foyer d'animation.
- pendant les vacances : de 10h à 12h et de 14h à 18h30
+ ponctuellement des veillées selon des horaires variables.

Les jeunes venant sur la structure s'engagent à respecter ces temps d'activités.

Au quotidien...

Les animateurs penseront à saisir les présences des jeunes sur la tablette prévue à cet effet, en indiquant les heures d'entrée et de sortie du public.

Les animateurs veilleront à anticiper les achats de matériel nécessaires pour le fonctionnement des activités, à remplir le registre d'infirmerie quand un soin est prodigué, à veiller à l'approvisionnement de l'ALSH en eau, en goûter.

Lors des sorties, les animateurs devront se munir des fiches d'inscription et sanitaire de liaison des jeunes, des autorisations parentales, de la trousse de pharmacie, des bouteilles d'eau, du goûter ainsi que l'ensemble du matériel et moyens de paiement nécessaire au bon déroulement de l'activité.

Enfin, une fiche de sortie devra être établie par l'animateur référent de l'activité en indiquant l'identité de chaque participant(e).

Les mercredis

Tous les mercredis après-midi, l'équipe d'animation propose des activités aux jeunes fréquentant la structure. Une programmation trimestrielle est prévue en amont. Cette programmation s'appuie sur les suggestions des jeunes mais également sur les projets que les animateurs souhaitent mettre en place.

Voici comment se déroule une journée type :

14h/14h30	Accueil des jeunes
14h30/16h30	Activités en fonction du planning
16h30/17h	Temps de goûter d'échange et de partage
17h/18h00	Activités libres / Projets de jeunes

Contrat Local d'Accompagnement Scolaire (CLAS)

En période scolaire, un animateur référent et des bénévoles propose un dispositif d'accompagnement scolaire aux collégiens et aux élèves de cours élémentaire. Selon les groupes, ces temps d'accompagnement ont lieu deux fois par semaine entre 16h45 et 18h30 les lundis, mardis, jeudis et vendredis. Des bilans intermédiaires sont effectués deux fois dans l'année afin d'échanger avec les parents et les jeunes à propos de leur évolution. En parallèle, nous proposons aux familles des temps d'éveil culturel en programmant des activités socioculturelles plusieurs fois par an (ex : sorties théâtre, ateliers cuisine,...).

Le foyer d'animation

L'Espace de Vie Sociale bénéficie d'un fort partenariat avec le Collège Jean Rostand. Ce partenariat s'inscrit dans le respect de l'agrément de l'éducation nationale et de la convention établie chaque année entre l'ALSH et l'établissement scolaire. Cette convention s'articule autour de deux axes qui sont : les ateliers du midi et le contrat local d'accompagnement à la scolarité. Les animateurs interviennent tous les mardis et vendredis (en période scolaire) entre 12h à 14h afin de proposer des temps d'animations récréatifs (atelier vidéo, atelier radio, théâtre,...). Ces animations se déroulent majoritairement dans le foyer d'animation mis à disposition par le Collège. Plus ponctuellement, d'autres projets peuvent émerger et se réaliser dans le cadre de ce partenariat (chantier de jeunes bénévoles, information jeunesse,...).

Les séjours

Les séjours jouent un rôle important dans la mise en œuvre des objectifs généraux de ce projet pédagogique. En effet, ils favorisent la responsabilisation et l'accès à l'autonomie des jeunes.

Dès lors, les séjours devront répondre au projet pédagogique. Les séjours devront être co-construits avec les jeunes et doivent respecter la législation en vigueur.

Il est important que ces séjours apportent une plus-value éducative aux activités déjà proposées par l'ALSH. Des actions d'autofinancement seront envisagées afin de favoriser l'implication des jeunes.

Dès lors, ils doivent veiller à proposer aux jeunes de nouveaux temps de découvertes culturels, sportifs ou artistiques. Ils doivent aussi veiller à transmettre l'apprentissage de nouvelles compétences aux jeunes. Des réunions d'information seront prévues avant chaque départ avec les parents, les jeunes et les animateurs qui encadreront le séjour.

Concernant le règlement des séjours, les familles doivent s'engager à ce que le paiement soit établi avant le départ. En cas de difficultés, il peut être vu avec le responsable de payer le séjour en plusieurs fois. Si ce mode de paiement est choisi, les chèques devront être donnés avant le départ avec les dates d'encaissement voulues.

Législation - Sécurité

Ce projet pédagogique entre dans le cadre de la législation de la Direction Générale de la Cohésion Sociale. On peut retrouver cette législation à travers les guides d'accueil collectif de mineurs et d'activités physiques et sportives. L'équipe d'animation lorsqu'elle travaillera sur la proposition d'activités, sera soucieuse de respecter cette législation.

Pour rappel, l'animateur a une mission éducative à tenir auprès des jeunes. Son positionnement d'adulte face aux jeunes est important. L'équipe d'animation devra, avant tout, veiller au bien être des jeunes. De ce fait, elle devra transmettre au coordonnateur de l'EVS toutes informations utiles au bon déroulement des activités et relatives à la sécurité du public pris en charge.

Organisation du travail

Toute proposition d'actions ou de projets devra passer par le référent jeunesse, qui en rend compte ensuite au coordonnateur et aux membres du bureau de l'EVS.

Les actions et les projets proposés par l'équipe d'animation doivent respecter les objectifs fixés par le projet pédagogique et plus largement, le projet social de l'EVS.

Le référent jeunesse coordonne les actions, l'équipe d'animation et les projets du secteur jeunesse sous la responsabilité du coordinateur et des membres du CA de l'EVS.

Le travail en équipe reste important et chacun veillera à être force de proposition, selon ses compétences et ses atouts afin de répondre au mieux aux attentes du public adolescent.

Des vacataires pourront être embauchés sur des temps spécifiques. Ceux-ci devront prendre connaissance de ce document et respecter les objectifs du projet.

Horaires de l'équipe

En période de vacances scolaires, l'équipe d'animation devra respectée ces horaires :

- Les animateurs devront arriver le matin à 9h30. Ceci afin de vérifier si toutes les activités de la journée sont prêtes. L'après-midi, les animateurs devront arriver pour 13h45, pour l'ouverture de l'ALSH à 14h00.
- Des soirées seront organisées pendant ces vacances. Le temps de présence des animateurs est obligatoire.
- Après chaque journée, les animateurs devront veiller à ce que la salle de l'ALSH soit rangée.
- Une réunion aura lieu, en période de vacances scolaires afin de faire un bilan des animations finies ou en cours.

Les temps de rangement et de bilan font partie intégrante des missions de l'animateur.

Rôle du référent et de l'animateur

Le responsable doit veiller à ce que l'équipe soit rigoureuse sur les questions de législation et de sécurité. Il veille aussi au respect des taux d'encadrement et à construire une équipe compétente, dynamique, mixte et possédant des compétences variées.

Il construit son équipe sur la base d'entretiens individuels. Il s'assure ensuite que son équipe adhère au projet. Il organise plusieurs réunions de préparation et favorise les initiatives des animateurs.

Le responsable met en place des temps de rencontre et de soutien entre animateurs. Il maintient de bonnes relations avec les partenaires. Il suit le travail et l'évolution de la pratique des animateurs. Il met en place des outils d'évaluation et rend compte du bilan.

Le responsable est le garant de l'organisation fonctionnelle et budgétaire de la structure. Il est le garant du projet éducatif et pédagogique et veille à ce que les actions proposées par les animateurs entrent dans le cadre des objectifs de ce projet.

Maintenant, voici les fonctions essentielles de l'animateur. L'animateur se doit :

- Transmettre les informations importantes au coordonnateur de l'EVS, au bureau de l'EVS et à la direction de l'ALSM
- Participer activement aux réunions, jeux, activités, goûters...
- Maintenir une cohésion au sein de l'équipe, les tâches sont partagées et les conflits réglés avec sérénité
- Être ponctuel et porter une tenue appropriée pour les activités mises en place.
- Être respectueux des autres et de soi-même au sein de la structure
- Adopter un comportement responsable en tant que référent pour les jeunes
- Ne jamais laisser un jeune seul et ne pas rester seul avec un jeune
- Tenir compte des besoins des jeunes et veiller à la participation des jeunes au sein de l'ALSH
- Proposer des activités en cohérence avec le projet pédagogique
- Être à l'écoute des jeunes pendant la journée et être actif à tout moment
- Pouvoir improviser en cas de changement inattendu ou si l'activité ne fonctionne pas
- Rester force de propositions
- Garantir à tout moment et en tous lieux la sécurité morale et affective des jeunes qui leur sont confiés
- Assurer un bon accueil auprès des familles et se maintenir à disposition des parents pour échanger sur leurs attentes, les activités, la journée...
- Ranger et nettoyer après une activité, en séjour les temps de rangement se font collectivement
- Se préserver le droit à une pause pendant la journée (en concertation avec l'ensemble de l'équipe).

Les objectifs pédagogiques

Les objectifs généraux fixent le cap à suivre pour le secteur jeunesse. De ces objectifs en découlent les projets et les actions. Ils sont :

1. Favoriser l'implication, la participation et l'initiative des jeunes dans la construction de leurs loisirs et projets :

- En favorisant leur participation, les jeunes venant à l'ALSH seront acteurs et force de propositions concernant la mise en place de projets et d'actions.
- Par l'accompagnement de projets de jeunes. Un animateur peut être en charge de la référence d'un projet. Il devra bien sûr en rendre compte au reste de l'équipe.
- Par une programmation travaillée avec les jeunes suffisamment tôt pour que ceux-ci se projettent et s'inscrivent aux activités.
- Par des temps d'évaluation réguliers faits avec les jeunes.
- Par des actions d'autofinancement.
- Par des actions solidaires et citoyennes.

2. Permettre la socialisation et l'accès à l'autonomie des jeunes en contribuant à leur épanouissement social, citoyen et culturel :

- Par l'Information Jeunesse. Des thématiques à l'année seront réfléchies et travaillées.
- Par les Repas des Ados, et d'autres espaces de débats travaillées ultérieurement avec l'équipe d'animation.
- Par l'action Tremplin Passerelle qui veut faire le lien entre l'ALSH municipal 6/11 ans et l'ALSH 11/17 ans de l'Agora.
- Par la proposition d'activités diverses et variées, amenées avec une pédagogie adaptée.

3. Développer le Secteur jeunesse de l'Agora à la fois sur le territoire de Saint Michel et au sein de l'ALSM :

- En travaillant avec les sections de l'ALSM sur des actions ou des projets.
- En travaillant avec le Collège Jean Rostand, en proposant par exemple des temps de rencontre animateurs/jeunes sur les temps méridiens du Collège. Ces temps seront formalisés par l'établissement via une convention entre l'EVS et les représentants du Collège.
- En travaillant avec les partenaires du territoire sur des projets et des actions.
- En sortant des murs de l'ALSH et en proposant des animations à l'extérieur, sur les différents équipements du quartier.

- En travaillant et en proposant des animations auprès des familles sous la forme de repas, d'apéros ou d'activités parents/ados.

L'évaluation

Des réunions hebdomadaires auront lieu pour faire un suivi des actions et des projets. Les jeunes seront associés aussi à ces temps d'évaluation sur d'autres temps.

L'évaluation reprendra les objectifs préétablis en critère d'évaluation. Les indicateurs retenus seront ceux de :

- La fréquentation de la structure par les jeunes
- Leur participation par leur présence aux temps de bilan et de concertation
- Le renouvellement ou non du public
- Le respect de l'échéancier établi pour l'année
- La diversité des actions proposées en tenant compte des tranches d'âge, des genres, de la mixité...
- Le dynamisme de l'équipe
- La participation des jeunes aux différentes actions proposées
- L'impact sur le territoire par la régularité des animations extérieures, par la reconnaissance de l'Agora et de l'ALSH comme acteur du territoire de Saint Michel, par la multiplication des actions auprès des sections de l'ALSM et des partenaires du territoire
- La place des parents par le nombre d'animations proposées aux parents, leur fréquentation, leurs témoignages sur le fonctionnement de l'ALSH...

Cette évaluation servira à réajuster ou non ce projet pédagogique. L'objectif est d'améliorer continuellement le service rendu aux jeunes et aux familles.

LE REGLEMENT INTERIEUR

Préambule

Le présent règlement intérieur est réalisé afin d'accueillir au mieux votre enfant sur l'un des Accueils Collectifs de Mineurs (A.C.M.) mis en place et géré par l'Agora, Espace de Vie Sociale de Saint Michel à Evreux. Il permet de clarifier les règles de fonctionnement générales propres à la structure et en complémentarité avec la réglementation en vigueur spécifique à l'accueil collectif et à la protection des mineurs.

Chaque Accueil de Loisirs est une entité éducative qui fait l'objet d'une déclaration auprès de la Direction Départementale Cohésion Sociale (D.D.C.S.).

La production d'un projet éducatif est obligatoire. Ce projet doit répondre à un principe de neutralité philosophique, syndicale, politique et religieuse.

1 - EQUIPE D'ENCADREMENT

Votre enfant est accueilli par une équipe d'animation composée de personnel qualifié au sens de la réglementation en vigueur relative aux A.C.M.

L'équipe d'animation est constituée :

- d'un directeur et référent jeunesse de la structure
- d'animateurs : 1 adulte pour 12 enfants maximum âgés de plus de 6 ans.
- des intervenants diplômés pour les activités spécifiques (acrobranche, VTT, escalade ...).

La structure est également lieu de formation : à ce titre, des stagiaires sont régulièrement accueillis dans le cadre de leur cursus en lien avec les domaines du loisir éducatif et de l'animation socioculturelle, toujours dans le cadre réglementaire des A.C.M.

Un effort constant sur l'accueil est réalisé afin que la prise en charge de l'enfant soit la plus constructive qui soit. En outre, les familles sont accueillies du mieux possible. Pour cela, le directeur et les animateurs se tiennent disponibles afin de répondre à toute(s) question(s).

2 - PERIODES D'OUVERTURE

Excepté sur certaines périodes de fermetures, l'ALSH est ouvert toute l'année et pendant les vacances scolaires du lundi au vendredi. Ponctuellement des animations peuvent également être mises en place certains week-end.

3 - LIEUX D'IMPLANTATION

- Ancien bâtiment de l'ALSM / 4 rue Pierre de Ronsard – 27000 EVREUX

4 - HORAIRES

Sur les temps d'accueil, l'amplitude de la journée d'ouverture est comprise entre 10h et 12h et de 14h à 18h30. Ces horaires peuvent varier ponctuellement en fonction du programme d'activités mis en place. L'accueil concernant le CLAS a lieu entre 16h45 à 18h30, hors vacances scolaires. Les ateliers du midi au Foyer d'animation du Collège ont lieu les mardis et vendredis entre 12h et 14h.

5 - CONDITIONS D'ADMISSION

L'ALSH est ouvert à tous les enfants sans distinction sinon celle de l'âge (inscription à partir de 11 ans). Les enfants dans le dernier trimestre de leur 10^e année ont la possibilité d'effectuer une découverte de l'accueil de loisirs et peuvent prendre part à certaines activités avant leur inscription effective.

L'accueil d'un enfant présentant un handicap est possible. Néanmoins, afin d'assurer son accès au sein des A.C.M. et faciliter sa participation effective, une demande préalable d'attribution d'un personnel qualifié (Animateur Insertion Handicap - A.I.H.) chargé d'accompagner l'enfant devra être faite. En cas d'absence de l'A.I.H., l'enfant ne pourra pas être accueilli.

L'enfant doit avoir ses vaccinations à jour et ne présenter aucun risque de maladie contagieuse.

6 - VIE EN COLLECTIVITE

L'inscription à l'Accueil de Loisirs implique :

- d'accepter les principes de laïcité et le traitement équitable des enfants. L'A.C.M. ne peut donc en aucun cas répondre aux particularismes religieux ou aux préférences alimentaires et donc fournir des prestations spécifiques en fonction des dogmes de chaque religion ou des convictions de chaque famille.
- de participer aux activités proposées et de suivre les règles de vie mises en place par l'équipe pédagogique. En tant qu'organisateur, l'ALSH ne pourra donc à aucun moment accepter qu'un enfant :

- Exerce des sévices de tout ordre envers d'autres jeunes
- Outrepasser les règles de sécurité
- Ne respecte pas le matériel quel qu'il soit. Tout acte de vol ou de vandalisme ne pourra être toléré. En cas de dommage(s) matériel(s), les frais occasionnés seront à la charge des représentants légaux
- Introduise ou utilise dans le centre ou dans le cadre des activités, tout produit ou objet dangereux
- Nuise aux vacances des autres par son comportement en général
- Ne respecte pas les adultes (animateurs, équipe de direction, personnel de service...)

Tout manquement grave à la discipline et toute attitude incorrecte seront immédiatement signalés aux représentants légaux. Tout comportement dangereux pour l'enfant lui-même, le groupe d'enfants et/ou d'adultes pourra être sanctionné par une exclusion provisoire voire définitive selon la gravité des faits.

7 - INSCRIPTION ADMINISTRATIVE

L'inscription administrative de l'enfant peut se faire à tout moment de l'année au bureau des animateurs. L'inscription à l'accueil de loisirs (10€) est valable du 1er Septembre de l'année en cours au 31 Aout de l'année suivante.

Cette inscription est indépendante des frais supplémentaires engendrés par les repas et/ou activités extérieures.

Un enfant dont l'inscription administrative n'aura pas été effectuée pourra se voir refusé l'accès à accueil de loisirs.

L'inscription est effective uniquement lorsque le dossier de l'enfant est complet.

Pièces à fournir :

- Fiche d'inscription
- Fiche sanitaire
- Photocopie du carnet de santé (vaccinations)
- Photocopie de la carte d'identité

Pour participer aux activités d'eaux (baignade, canoë...) il est obligatoire de fournir un test d'aisance aquatique ou un brevet de natation aux animateurs.

8 - ASSURANCES

L'Espace de Vie Sociale est assuré en responsabilité civile. Cette assurance couvre également l'ensemble de la structure, les bâtiments et surfaces extérieures ainsi que le personnel

d'encadrement. Elle n'intervient cependant qu'en complément de l'assurance responsabilité civile des responsables légaux de l'enfant.

Des casiers sont mis à disposition des jeunes durant leur présence au sein de l'accueil de loisirs. Charge à chaque individu de prévoir un cadenas pour fermer le casier. La responsabilité de l'Espace de Vie Sociale de Saint Michel ne saurait être engagée en cas de perte, de détérioration ou de vols des affaires personnelles, objets de valeur ou espèces.

9 - PAIEMENT

Les tarifs de l'ALSH sont votés par le conseil d'administration de l'Espace de Vie Sociale.

Il est possible de régler le paiement de l'inscription et des activités en espèces ou par chèque.

Un enfant ne peut être inscrit à l'accueil de loisirs si les dettes antérieures ne sont pas acquittées.

10 - PRISE EN CHARGE ET RESPONSABILITE DE L'ENFANT

Chaque enfant pris en charge par l'équipe d'animation de l'ALSH est sous la responsabilité de celle-ci durant toute la durée de sa présence sur l'ALSH.

L'enfant peut, sous réserve d'une autorisation écrite des représentants légaux, quitter seul la structure à la fin des activités.

L'équipe d'animation décline toute responsabilité en cas d'accident, concernant les jeunes non accompagnés qui viennent ou repartent seuls, en dehors des temps d'ouverture de la structure.

11 - SANTE, HYGIENE ET SECURITE, ACCIDENTS, URGENCES

Même lorsque l'enfant n'est pas contagieux, il est conseillé aux familles de faire garder l'enfant malade à la maison.

Les animateurs pourront renvoyer à son domicile un enfant jugé malade après avoir averti le responsable légal de l'enfant.

Les traitements médicaux, même paraissant légers, ne peuvent être donnés sur un accueil de loisirs qu'accompagnés d'une ordonnance médicale. Il est obligatoire pour les familles de noter le nom de l'enfant sur chaque boîte ou contenant. Le tout est remis au directeur ou à l'animateur responsable lorsque l'enfant est accueilli sur le centre.

En cas d'incident bénin (coup ou choc léger, écorchures ...), l'enfant est pris en charge à l'infirmerie. Chaque soin est mentionné dans le registre d'infirmerie. Les représentants légaux sont informés le soir lorsqu'ils récupèrent l'enfant.

En cas de maladie ou d'incident notable (mal de tête ou de ventre, fièvre ...), les représentants légaux sont immédiatement avertis. L'enfant est isolé dans l'infirmerie sous le regard attentif et bienveillant d'un adulte de l'équipe d'encadrement dans l'attente qu'une personne habilitée vienne chercher l'enfant dans un délai raisonnable en vue d'une éventuelle consultation médicale. Selon l'évolution de l'état de l'enfant et le délai d'attente de prise en charge, il pourra être envisagé par le directeur ou son adjoint d'appeler les secours d'urgence, tout en informant la famille.

En cas d'accident, le protocole d'urgence est appliqué afin de permettre aux secours d'intervenir au plus vite selon la gravité apparente ou supposée. Les représentants légaux sont informés le plus rapidement possible. Une déclaration d'accident est rédigée et conservée autant que nécessaire.

12 - REPAS ET ALIMENTATION

Ponctuellement l'ALSH peut organiser des repas avec les jeunes dans le cadre d'activités (ex : ateliers cuisine.) ou durant des sorties à la journée. Hormis ces exceptions, l'ALSH n'a pas vocation à être service de restauration.

13- TRANSPORTS

Le transport lors des sorties et/ou activités est assuré par les animateurs. Les trajets peuvent se faire à pieds, en bus ou en minibus. Les déplacements en dehors du périmètre d'Evreux et de son agglomération devront obligatoirement être autorisés par le responsable légal de l'enfant.

14 - RECOMMANDATIONS ET INFORMATIONS UTILES

Il est préconisé d'habiller les enfants avec des vêtements simples, de saison et peu fragiles. Des vêtements de rechange peuvent être prévus quelque soit l'âge de l'enfant.

Il est recommandé de marquer les vêtements et tout objet personnel au nom de l'enfant.

Le port de bijoux ou l'emport d'objets ne présente aucun intérêt dans le cadre de l'accueil de loisirs où chaque enfant développe ses échanges et rapports à l'autre au sein du groupe. Il est vivement conseillé de laisser ces objets à la maison afin d'éviter la détérioration ou la perte.

Les familles sont invitées à lire les informations affichées et renouvelées régulièrement sur les réseaux sociaux, le site internet et/ou les panneaux prévus à cet effet.

L'équipe d'animation et le personnel administratif se tiennent à votre disposition pour toute question relative à l'accueil de votre enfant, le centre, etc.

15- CONCLUSION

Le directeur et l'équipe d'animation dans son ensemble sont chargés de veiller à la stricte application du règlement intérieur.

Chaque usager s'engage à respecter le présent règlement intérieur qui prend effet dès l'inscription de l'enfant.