

Projet Pédagogique 2020-2021

Accueil Périscolaire Les Aventuriers Pasteur, Le Maine Allain.

Sommaire

1. Présentation du centre.....	3
a. Moyens Humains.....	3
b. Moyens matériels	3
c. Capacité d'accueil.....	4
d. Partenaires	4
2. Accueil périscolaire	5
a. Matin	5
b. Goûter.....	5
c. Devoirs	5
d. Le temps de jeu	5
e. Ateliers	6
f. Vie collective	6
3. Objectifs pédagogiques.....	7
4. Thèmes des projets d'animation	8
5. Rôles de l'équipe.....	8
a. Directeur.....	8
b. Animateur	8
JOURNEE TYPE.....	10

Les aventuriers pasteur

Projet pédagogique

2020-2021

1. Présentation du centre.

L'accueil périscolaire Les Aventuriers Pasteur se trouve au Maine Allain sur la commune de Chaniers, dans le complexe sportif en face du groupe scolaire Pasteur.

a. Moyens Humains

- 1 Directrice en CDI, 28 heures : BEPA Service aux personnes, BAFA (Brevet d'Aptitude aux Fonctions d'Animateur), BAFA (Brevet d'aptitude aux fonctions de Directeur), PSC1, SST.
- 1 animatrice en CDI, 24 heures : BTA Accueil animation tourisme, BEPA Service aux personnes, BAFA, PSC1, CAP petite enfance, SST.
- 1 animatrice en CDD 28 heures : BAFA.
- Bénévoles (stagiaire venant par alternance sur certaines périodes et adultes apportant leur savoir).

b. Moyens matériels

- 1 Salle d'activité, devoirs et goûter.
- 1 grande salle commune dans laquelle se trouvent des jeux adaptés à l'âge des enfants.
- 1 salle détente, qui sert de coin lecture.
- 1 bureau dans le hall d'accueil.
- 1 office.
- 2 sanitaires (1 pour les petits, 1 pour les grands), 1 urinoir, 1 douche.
- 1 terrain de foot.
- 1 jardin attenant à l'accueil.

- 1 régie pour les archives au sein du groupe Pasteur.
- 1 salle de sport (mise à disposition par la mairie).
- 1 mezzanine

c. Capacité d'accueil

L'accueil des Aventuriers a une capacité d'accueil de 50 enfants de 2 ½ ans à 12 ans.

d. Partenaires

- Ecole Pasteur et école Ronsard.
- Mairie de Chaniers.
- Communauté D'Agglomération Saintes.
- C.A.F. (Caisse d'Allocation Familiale).
- D.R.D.J.S.C.S. (Direction Régionale de la jeunesse, des sports et de la Cohésion Sociale).
- M.S.A. (Mutuelle Sociale Agricole).
- Les familles.
- M.F.R. (Maisons Familiales Rurales) pour les stagiaires.
- I .R.E.O
- Collèges
- Médiathèques (Saintes et Chaniers).

Le périscolaire est une mise à disposition des compétences de l'animation (axe développement socio culturel) ou du sport (axe du développement physique) au service du projet des écoles et donc dans un temps autour de l'école.

2. Accueil périscolaire

Les enfants sont accueillis dans l'enceinte du centre par les animateurs.

Les parents doivent signaler leur présence à l'aide de la sonnette afin que l'animateur vienne ouvrir la porte.

a. Matin

Moment important de la journée, l'animateur se doit d'être attentif :

- Aux enfants qui arrivent le matin, besoin pour certains d'entre eux d'être rassurés, besoin de parler de leur nuit, prendre un petit déjeuner convivial.
- Aux parents, ils ont besoin de partir tranquille et confiant sur la prise en charge de leurs enfants.

Les animateurs servent aussi de relai entre les parents et les enseignants. Ils transmettent les informations reçues au sujet de l'enfant.

b. Goûter

Le centre accueille les enfants après l'école. Un goûter en deux temps est proposé, autour d'un moment convivial pour tous. Ils peuvent se détendre, parler de leur journée entre eux ou avec l'équipe d'animation.

Ce goûter est équilibré et varié pour amener l'enfant à découvrir différents aliments.

Les parents viennent à partir de ce moment pour récupérer leurs enfants.

c. Devoirs

Une aide est proposée aux enfants et/ou dont les parents le souhaitent.

Les animateurs **ne se substituent pas aux parents**. Les devoirs restent sous leur responsabilité.

d. Le temps de jeu

Différents espaces sont aménagés (coin calme pour la lecture, jeux de société, dînette, jeux extérieurs ...). Les enfants choisissent là où ils veulent aller. **Rien n'est obligatoire.**

Des jeux extérieurs ou en salle pour le plaisir de jouer sont proposés par les animateurs (cache-cache géant, épervier, grands jeux ...).

Jouer est très important, cela amène l'enfant à respecter **des règles, grandir développer son imaginaire et vivre en collectivité.**

e. Ateliers

Des activités sont proposées tout au long de l'année suite aux propositions des enfants. Nous proposons aussi des activités découvertes pour qu'ils puissent avoir un plus large choix.

Des ATP (Ateliers thématiques pédagogiques), seront mis en place au cours de l'année avec des intervenants mis à disposition par la CDA, suivant les demandes sur inscriptions.

f. Vie collective

On invite les enfants à participer à la vie du centre en se rendant acteur des tâches de la vie courante. Tels que le rangement du goûter ou des ateliers et des cartables. Accompagnement des petits par les grands pour les responsabilisés

g. Objectifs pédagogiques

Objectifs Projet Educatif	Objectifs Généraux	Objectifs Opérationnels
Favoriser la mixité	Mélange des âges Mélange des sexes Etre vigilant à la non-discrimination raciale et sociale	Propositions d'ateliers mixtes Accès à tous les pôles d'activités Sensibilisation Prendre conscience de la diversité de la culture Au sein de la structure Au sein de l'environnement A l'échelle mondiale
Favoriser l'écoute	Prendre en compte leurs besoins et leurs envies Leurs permettre de s'exprimer sur leurs besoins et leurs envies Libre choix	Temps de parole (au cas où : bâton de parole) Sensibiliser par la parole et l'écoute pendant le goûter. Mur d'expression
Favoriser l'échange	Développer l'entraide entre les enfants Développer l'entraide entre les différents acteurs pédagogiques	Echanger avec les différents partenaires (enseignants, autres intervenants, parents)
Autonomie	Permettre l'autogestion de leurs vies quotidiennes dans leur structure Respecter les lieux et les utilisateurs Favoriser l'autonomie dans la vie quotidienne	Faire que les locaux soient facilement identifiables Faire que le matériel soit accessible et à disposition Respecter les salles et le rangement Respecter les règles de vie Participer à la vie collective Sensibiliser au respect de soi-même et des autres
Assurer le relais animateur, famille, école	Faire le lien entre les différents acteurs pédagogiques et éducatifs	Communication et rencontres avec les différents partenaires
Accès au loisir	Permettre à l'enfant de découvrir de nouvelles activités Permettre l'accessibilité à tous	Mettre en place des activités diverses et variées

Thèmes des projets d'animation

Fil Rouge : Jeux vidéo (en cours d'échange)

- Thème défini suite à divers échanges avec les enfants

Pour les prochains trimestres les ateliers seront choisis en fonction des demandes des enfants et toujours en adéquation avec le projet de l'école.

- Décoration du centre sur le thème choisi
- Retour aux jeux de sociétés
- Découverte de la langue des signes
- Aider les enfants à s'approprier les salles destinées à chaque école (COVID) sens de circulation, distanciations et gestes barrières

h. Rôles de l'équipe

a. Directeur

- L'animation de l'équipe.
- La gestion financière, matérielle et administrative.
- Les relations avec les familles, les différents partenaires.
- Garant du respect des lois en vigueur.
- Garant de la sécurité physique et affective des enfants.
- Garant de la mise en œuvre du projet pédagogique.
- Suivi et validation des animateurs stagiaires.
- Apporte aux animateurs les outils nécessaires à leur évolution d'activité.
- Gère les conflits.

b. Animateur

- S'engage à mettre en place des activités susceptibles de susciter l'envie, la curiosité et de stimuler l'imagination de l'enfant.
- Crée un climat de confiance et de respect mutuel avec l'enfant. L'enfant pourra se sentir soutenu et écouté. L'équipe d'animation ne doit pas hésiter à le valoriser.

- Etre le lien entre les enfants et les parents, entre l'école et les parents.
- Assuré la sécurité physique et affective des enfants.
- Se doit de respecter les règles de vie du centre car il est référent aux yeux des enfants.
- Doit leur donner envie de faire quelque chose. Il s'agira de diversifier les activités et les pôles d'attraction, de manière à ne pas lasser l'enfant. L'essentiel étant qu'il prenne du plaisir pendant le temps d'animation.

Etre animateur, c'est adhérer au projet pédagogique et au projet d'activités qu'il a réalisé avec les membres de son équipe et la direction.

Les membres de l'équipe d'animation veilleront à être cohérents entre eux dans leurs actions auprès des enfants.

JOURNEE TYPE

- **Matin**

7h15 /8h30 ou 45 : accueil des enfants (différentes activités et jeux sont à leurs dispositions en attendant l'école).

8h30 ou 40: Rangement pour tous
Emmener les enfants du primaire dans la cour de Pasteur
Aider les plus jeunes de Ronsard à se préparer pour aller ensuite prendre le bus du RPC

- **Soir**

16h10 : Accueil des enfants du primaire sous le préau de l'école Pasteur

16h15 : retour à l'accueil et goûter

16h55 : Arrivé du bus des maternelles et primaires de Ronsard
Retour à l'accueil et goûter

16h10 : Départs échelonnés des enfants

16h30 / 17h20 : rangement du goûter

Temps de parole avec les enfants

16h30 / 17h20 : départ vers les ateliers ou les jeux
Aide aux devoirs
Jeux extérieurs ou intérieurs

19h00 : Fermeture, ménage

Les horaires sont approximatifs suivant les évènements et les saisons (circulation, inondations, etc....)

**Lavage des mains sur plusieurs temps de l'accueil, dès l'arrivé des enfants dans les locaux...
Respect des gestes barrières.**