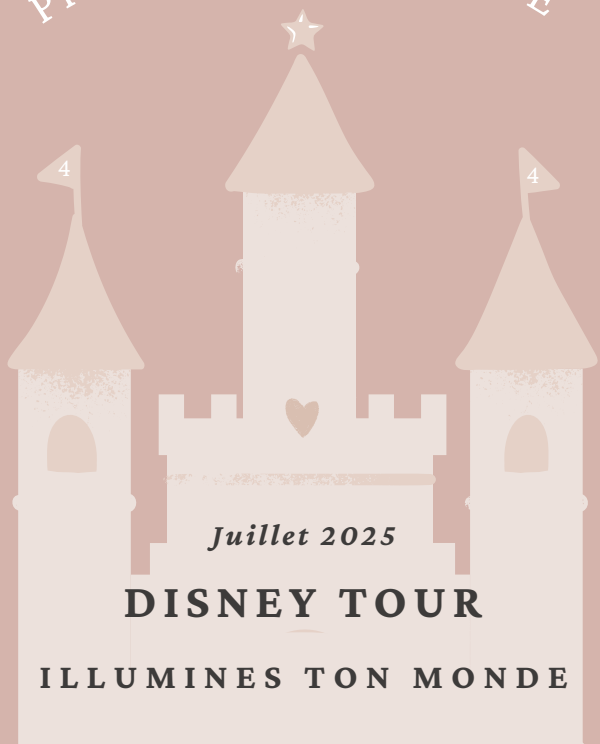


PROJET PÉDAGOGIQUE



Juillet 2025

DISNEY TOUR

ILLUMINES TON MONDE

*7 Chemin du Forestel, Pernes en Artois
École Marcel Dollet*

SOMMAIRE

I - PRÉSENTATION

- Ternois com
- Projet éducatif du territoire
- Les Locaux

II - ORGANISATION DE L'ACM

- Rôle et fonctions de chacun
- Compétences psychosociales
- Réunion
- Permissions/Protections
- Accueil et départ échelonné
- Repas et goûter
- Journée Type
- Communication

III - LES MOYENS D' ACTIONS

- Projet
- Le projet et thème de l'accueil
- Cycles et séances
- Objectif ?
- Evaluations

IV - ANNEXES

- Eco responsabilité
- Handicap
- Charte famille



INTRODUCTION

Ce projet pédagogique constitue un véritable engagement de confiance partagé entre tous les acteurs de l'Accueil Collectif de Mineurs (équipe éducative, intervenants, parents et enfants). Il définit clairement les principes de fonctionnement et les attentes communes, servant de référence solide tout au long de la session.

Au-delà de son rôle organisationnel, ce projet apporte une cohérence et un sens profond aux activités proposées ainsi qu'aux gestes du quotidien, en inscrivant chaque moment dans une dynamique éducative réfléchie.

Enfin, il reste un document vivant et évolutif, pouvant être adapté au fil des journées pour répondre au mieux aux besoins et aux réalités des enfants et de l'équipe.



TERNOIS COM

La communauté de communes du Ternois est habilitée par la direction départementale de la cohésion sociale comme organisateur d'accueil de loisirs.

Elle doit de se fait solliciter les communes environnantes pour la mise à disposition de leurs locaux et développer ainsi l'accès aux loisirs en zone rurale.

Ternois Com a pour vocation, à travers son service jeunesse, de développer les loisirs, les services et la culture (accueils de loisirs, ludothèque, formation BAFA et BAFD...) auprès des enfants et des familles du territoire issus du milieu rural n'ayant pas un accès immédiat et évident à ces services.



TERNOIS COM

L'agence principale du service jeunesse
est situé :

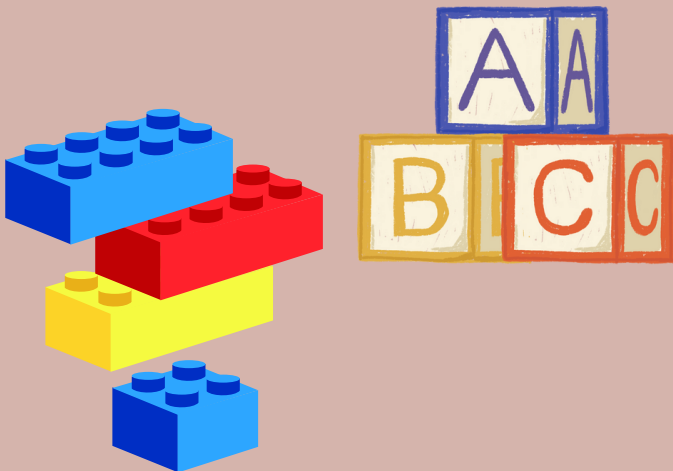
Parc du moulin,
400 rue de Maisnil Herlin Le Sec 62130

Différentes agence se
trouvent dans le Ternois:

Auxi - le - château

Frévent

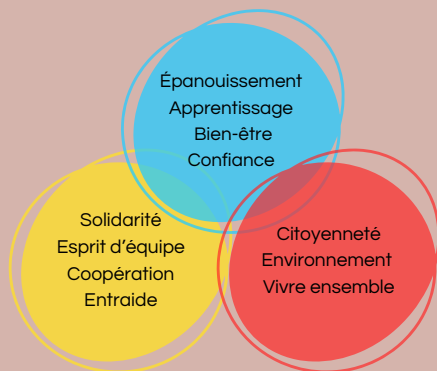
Pernes - en Artois



PROJET ÉDUCTIF DE TERRITOIRE

L'éducation est un enjeu fondamental et collectif. Elle ne repose pas uniquement sur la transmission de savoirs. C'est aussi un espace de partage, d'échange et de construction commune. C'est apprendre à nos jeunes à être libres, autonomes et à affirmer leur identité. Ce projet, porté par tous, écoles, associations, familles, acteurs sociaux-éducatifs, institutions et les jeunes eux-mêmes reflète une dynamique collective et solidaire.

Les valeurs du PEDT



PROJET ÉDUCTIF DE TERRITOIRE

AXE 1 : Accompagner la cohérence du parcours éducatif de l'enfant. Assurer une cohérence du parcours éducatif, c'est permettre aux enfants et aux jeunes de s'épanouir dans un cadre bénéficiant de repères stables et partagés par tous. Le diagnostic du PEDT du Ternois a mis en avant une dynamique partenariale déjà bien engagée favorisant cette cohérence éducative. Les actions du PEDT à venir auront pour vocation à renforcer cette dynamique et à favoriser un suivi efficace des enfants et des jeunes sur le territoire.

Favoriser le travail inter partenarial
Orienter le travail des partenaires vers une cohérence éducative de territoire
Favoriser le suivi éducatif des enfants et adolescents du territoire Permettre l'inclusion de tous les jeunes et enfants du territoire.



PROJET ÉDUCTIF DE TERRITOIRE

AXE 2 : Favoriser la réussite éducative de tous les enfants et adolescents. La réussite éducative dépasse la seule réussite scolaire, elle intègre le développement global de l'enfant ou du jeune, sa relation à lui même et aux autres. Les partenaires du PEDT voient la réussite éducative comme une responsabilité partagée nécessitant du lien entre les acteurs éducatifs, les parents et les enfants/jeunes. Permettre à tous les jeunes du territoire d'accéder à l'information Améliorer la santé et le bien-être de tous les enfants et adolescents Promouvoir l'engagement et l'éducation à l'écologie Encourager la participation citoyenne des enfants et des jeunes sur le territoire Accompagner les parents d'enfants et d'adolescents dans leur rôle de parents. Permettre aux jeunes et aux enfants de pratiquer une activité physique et sportive.

Les thématiques transversales importantes : L'environnement, la citoyenneté, l'ouverture culturelle, donner la parole aux jeunes, l'accompagnement à la parentalité.

LIEU DE L'ACCUEIL

7 Chemin du Forestel, Pernes en Artois
École Marcel Dollet



RÔLE DE LA DIRECTION

La direction du centre a un rôle fondamental. Elle est le garant du bon fonctionnement de l'accueil, tant sur le plan matériel que du point de vue des moyens humains.

La direction doit être le moteur de l'équipe et être à son écoute, en faisant passer son énergie pour stimuler, encourager, conseiller les animateurs.

Elle fait elle-même partie de l'équipe d'animation.

Rôle pédagogique :

- Mettre en application le projet éducatif,
 - Préparer le projet pédagogique avec les animateurs,
 - Faire les bilans hebdomadaires et le bilan final selon les règles instaurées dans la vie du centre
 - Veiller au respect des règles de sécurité,
 - Régler les problèmes matériels
 - Aider les animateurs à la mise en place des activités
 - Rencontrer les parents
 - Former et évaluer son équipe
 - Coordonner l'équipe
 - Assurer la gestion de l'accueil
- Rôle administratif :
- Gestion du budget
 - Gérer le matériel pédagogique,
 - Être chargé des relations avec les prestataires de services et les partenaires
 - Gérer les absences des animateurs.

La direction insuffle aux animateurs les couleurs que vont prendre les vacances et mercredis des enfants.



ASSISTANT SANITAIRE



Au sein de notre équipe, l'assistant sanitaire sera endossé par le directeur. Les animateurs pourront également appliquer les premiers secours lors de blessures légères par exemple. De la santé physique et morale de l'ensemble du centre (participants et personnel encadrant) découle la qualité de l'ACM. L'assistant sanitaire doit être en capacité de remplir ses fonctions et ainsi de remplir les rôles suivants:

Savoir	Savoir être	Savoir Faire
✓ Savoir lire une ordonnance ✓ Connaître les réglementations ✓ Savoir comment réagir aux différentes blessures. ✓ Tenir un registre d'infirmerie à jour ✓ Vérifier les PAI et fiches sanitaires. ✓ Connaître la localisation et l'itinéraire des infrastructures médicales. - Savoir rassurer	✓ Être à l'écoute des enfants et de l'équipe d'animation. ✓ Être communicatif avec son équipe. (Allergies, traitements...) ✓ Être empathique. ✓ Être un bon pédagogue - Avoir du sang froid.	✓ Connaître les premiers gestes de secours. ✓ Gérer les traitements quotidiens. ✓ Rôle information prévention ✓ Connaître les numéros d'urgence. ✓ Gérer l'administratif

ASSISTANT SANITAIRE

Côté soins

Les produits pharmaceutiques seront entreposés dans une salle à l'écart des enfants et interdite d'accès ou seront rangés dans une trousse à pharmacie.

Tous les soins apportés même minimes seront répertoriés sur un cahier spécifique à "bobo".

En ce qui concerne d'éventuels traitements, ils devront apparaître à l'intérieur des fiches sanitaires avec toutes les consignes précises. Aucun médicament ou traitement ne sera donné à l'enfant sans une ordonnance médicale de moins de trois mois.

En ce qui concerne les sorties, l'animateur du groupe aura en charge de prendre la trousse à pharmacie.

Concernant les grandes sorties, l'animateur sera dans l'obligation d'avoir avec lui les informations importantes liées aux enfants d'avoir avec lui tous les renseignements nécessaires en cas de problème



ANIMATEURS

L'animateur est celui qui va faire passer de bons moments et de bonnes vacances aux enfants confiés à sa responsabilité. Les enfants présents n'ont pas forcément choisi d'être en accueil de loisirs ; c'est à l'animateur de faire de ce temps un réel plaisir.

Pour cela, il doit :

- Respecter les consignes de sécurité,
- Être présent physiquement et mentalement,
 - Être enthousiaste,
 - Être tolérant,
- Faire preuve de bon sens,
- Avoir du respect pour les enfants et les adultes avec lesquels il travaille
 - Respecter le matériel et son environnement.
- Être attentif à la propreté et à l'hygiène des enfants (se laver les mains régulièrement, changer les enfants si nécessaire...)
- Remplir le registre de l'infirmerie dès qu'ils soignent un enfant, même pour une égratignure.

Les animateurs peuvent consulter à tout moment les fiches sanitaires des enfants.

- Aucun médicament n'est délivré aux enfants par les animateurs, même avec une ordonnance. Seule la direction en est responsable.
 - Pour chaque sortie, au moins une trousse à pharmacie doit être emportée ainsi que les gilets jaunes et les fiches sanitaires.
- Informers les parents de la journée passée (activités, comportement...).

ANIMATEURS

- Élabore le projet pédagogique en concertation avec l'équipe en y apportant ses idées, ses expériences
 - Installe et respecte les règles de vie
- Réalise des activités qu'il va proposer aux enfants dans sa préparation
 - Aide à la formation des autres animateurs en proposant des activités nouvelles
 - Tient compte des informations concernant les activités des autres groupes,
- Communique à l'équipe toutes les modifications du programme prévu, après accord de la direction
 - Aide à l'évaluation du groupe.

C'est un référent pour la sécurité physique, mentale et affective des enfants :

- Par son comportement,
 - Par son respect des autres, enfants et adultes.
- C'est un animateur :
- Il participe aux activités qu'il propose : prépare, anime et range,
 - Il doit s'adapter à la fatigabilité des enfants, au matériel, au temps,
 - Il doit être conscient de ses limites,
 - C'est un élément moteur en cas de perte d'énergie des enfants,
- Il doit surtout être à l'écoute de ceux qui lui sont confiés.





PERSONNEL TECHNIQUE

Agent d'entretiens

Le nettoyage est géré par la société AGENOR qui intervient deux fois par semaines pour le nettoyage de sols, hors de ces temps c'est aux animateurs d'effectuer le dépoussiérage, le nettoyage et la désinfections des locaux.

Personnel de cantine

Elle effectue son service chaque jour de 10h30 à, 14h30 (sauf jour de sortie)

Elle gère le matériel de restauration

Elle met en place le coin repas

Elle vérifie le nombre de repas livrés ainsi que la qualité des produits et des barquettes.

Elle fait remonter les informations à la directrice

Elle vérifie les températures de cuisson et les températures de conservation

Elle réchauffe et apporte les plats à table.

Elle gère la distribution de barquettes et le remplissage des pichets d'eau

Elle aide au débarras des tables avec l'aide des enfants et des animateurs

Elle nettoie la vaisselle, le sol, les plans de travail l'évier et le four.

Elle nettoie le coin repas

Elle assure la sortie des poubelles ayant été utilisées durant la service

ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE

COMPÉTENCE PSYCHOSOCIALES

Les compétences psychosociales (ou CPS) sont un ensemble d'aptitudes qui permettent à une personne de mieux comprendre ses émotions, de communiquer efficacement, de gérer le stress, de résoudre des conflits, et de prendre des décisions réfléchies.

Elles regroupent trois grands domaines :

1. **Les compétences émotionnelles** : reconnaître, exprimer et réguler ses émotions.
2. **Les compétences sociales** : interagir positivement avec les autres, développer l'empathie, coopérer.
3. **Les compétences cognitives** : avoir une pensée critique, résoudre des problèmes, faire des choix responsables.

Mettre en place un travail autour des compétences psychosociales dans un accueil de loisirs permet de :

-  Aider les enfants à mieux comprendre leurs émotions, à les exprimer de façon adaptée et à s'autoréguler.
-  Favoriser un climat bienveillant, respectueux et sécurisant entre enfants et adultes.
-  Développer la confiance en soi, l'estime personnelle et le respect de l'autre.
-  Prévenir les conflits, les comportements violents ou les situations d'exclusion.
-  Préparer les enfants à devenir des citoyens responsables, capables de réfléchir, de coopérer et de faire des choix sains dans leur vie quotidienne.

COMPÉTENCE PSYCHOSOCIALES

Rituel quotidien : Activité CPS du matin

Chaque matin, les animateurs mettront en place une courte activité de 10 minutes, visuelle ou non, centrée sur les compétences psychosociales (CPS).



Objectif :

Créer un temps d'expression et d'écoute pour permettre à chaque enfant de :

- Partager comment il se sent,
- Exprimer ses besoins ou ses émotions,
- Entrer en douceur dans la journée.



Pourquoi ce rituel ?

Ce temps d'observation et d'échange est essentiel pour :

- Comprendre l'état émotionnel des enfants dès le début de la journée,
- Adapter les postures éducatives et les animations en fonction de leurs besoins,
- Prévenir les conflits et tensions,
- Renforcer le lien de confiance entre l'enfant et l'adulte.



Exemples d'activités possibles :

- Choisir une carte émotion ou une couleur pour dire comment on se sent,
- Compléter une phrase simple (« Aujourd'hui, j'ai envie de... », « Ce matin, je me sens... »),
- Dessiner son humeur du jour,
- Faire un petit jeu corporel pour se réveiller en douceur et observer les dynamiques de groupe.

COMPÉTENCE PSYCHOSOCIALES

Si l'enfant est réellement dans le besoin, l'animateur accompagnera l'enfant dans la salle des émotions pour le laisser avec l'équipe de direction afin de parler et de comprendre au mieux son intelligence émotionnelle.

1. Temps d'introduction

Avec l'enfants, discuter autour des émotions. Quels mots connaît-il ? Que ressent-on dans notre corps quand on est en colère, triste, joyeux, etc. ?

Introduire les personnages de Vice-Versa pour créer un lien visuel et narratif : "Dans notre tête, comme dans celle de Riley, il y a plein d'émotions qui se disputent ou coopèrent pour nous faire agir.

Aujourd'hui, on va les écouter."

2. Choix de la boule

Chaque enfant choisit une boule de la couleur qui correspond à l'émotion qu'il ressent le plus aujourd'hui. Un adulte référent est présent pour écouter, accueillir et reformuler :

"Tu as choisi une boule rouge, la colère. Est-ce que tu peux me dire ce qui te fait sentir comme ça aujourd'hui ?"

L'adulte aide à formuler, sans juger ni corriger. Ensemble, ils écrivent un mot ou une courte phrase sur la boule avec un feutre.

COMPÉTENCE PSYCHOSOCIALES

Si l'enfant est réellement dans le besoin, l'animateur accompagnera l'enfant dans la salle des émotions pour le laisser avec l'équipe de direction afin de parler et de comprendre au mieux son intelligence émotionnelle.

1. Temps d'introduction

Avec l'enfants, discuter autour des émotions. Quels mots connaît-il ? Que ressent-on dans notre corps quand on est en colère, triste, joyeux, etc. ?

Introduire les personnages de Vice-Versa pour créer un lien visuel et narratif : "Dans notre tête, comme dans celle de Riley, il y a plein d'émotions qui se disputent ou coopèrent pour nous faire agir.

Aujourd'hui, on va les écouter."

2. Choix de la boule

Chaque enfant choisit une boule de la couleur qui correspond à l'émotion qu'il ressent le plus aujourd'hui. Un adulte référent est présent pour écouter, accueillir et reformuler :

"Tu as choisi une boule rouge, la colère. Est-ce que tu peux me dire ce qui te fait sentir comme ça aujourd'hui ?"

L'adulte aide à formuler, sans juger ni corriger. Ensemble, ils écrivent un mot ou une courte phrase sur la boule avec un feutre.

COMPÉTENCE PSYCHOSOCIALES

3. Rituel du secret

L'enfant fait glisser la boule dans le tunnel, qui symbolise un lieu sécurisé où son émotion est déposée, entendue, et gardée en mémoire. Ce geste ritualisé permet la symbolisation : "Je n'efface pas ce que je ressens, mais je le mets quelque part où il est respecté. »

Pourquoi ça marche ?

- L'aspect ludique et sensoriel des boules attire les enfants.
- Le personnage de dessin animé sert de médiateur symbolique : l'enfant ne dit pas "je suis triste", il dit "Tristesse est dans ma tête aujourd'hui", ce qui facilite la mise à distance.
- Le tunnel rend l'émotion confidentielle mais valorisée : elle ne disparaît pas, elle est respectée.
- Ce rituel aide à développer l'intelligence émotionnelle, une composante clé des compétences psychosociales



COMPÉTENCE PSYCHOSOCIALES

Objectifs spécifiques :

- Apprendre à reconnaître et nommer ses émotions.
 - Identifier les situations qui déclenchent ces émotions.
 - Créer un espace sécurisé et bienveillant pour exprimer ses ressentis.
- Renforcer l'estime de soi et l'empathie au sein du groupe.
- Installer une relation de confiance



RÉUNION

Des réunions régulières seront organisées pour permettre à l'équipe d'animation de se réunir, de faciliter la communication avec la direction et au sein de l'équipe. Certaines réunions, individuelles ou en petits groupes, viseront aussi à suivre et accompagner les animateurs tout en veillant à leur bien-être.

Chaque soir, les animateurs rempliront une fiche bilan pour évaluer leur journée. Ces fiches aident à identifier leurs attentes, à évaluer leurs performances, repérer leurs besoins et ajuster les pratiques pour garantir un accueil de qualité. Elles permettent aussi de suivre leur évolution sur le long terme.

En fin de session, chaque animateur passera un entretien individuel avec une évaluation basée sur un référentiel, incluant une auto-évaluation.



PERMISSION ANIMATEUR



L'animateur a le droit de :

- Encadrer un groupe de mineurs en respectant les taux d'encadrement réglementaires.
- Mettre en œuvre des activités conformes au projet pédagogique, en toute sécurité.
- Prendre des pauses tabac ou non sans perturber l'organisation de l'ACM et à l'écart des enfants
- Prendre des initiatives éducatives, dans le cadre de ses fonctions.
- Réguler des conflits entre enfants par le dialogue, la médiation et l'écoute active.
- Proposer un temps d'isolement temporaire (ex. salle des émotions) si l'enfant en a besoin, avec l'accord de la direction.
- Informer la direction en cas de situation préoccupante (violence, maltraitance, détresse psychologique, etc.).
- Accéder à la fiche sanitaire d'un enfant en cas de besoin (urgence, allergie, etc.).
- Droit à l'erreur

INTERDICTIONS ET LIMITES ANIMATEUR



L'animateur n'a pas le droit de :

- Être seul avec un enfant dans un lieu clos sans justification ou autorisation.
- User de violence physique ou verbale (même à visée éducative).
- Sanctionner de manière humiliante ou discriminatoire.
- Sortir du périmètre d'activité sans autorisation de la direction.
- Administrer un médicament sans ordonnance et autorisation parentale.
- Diffuser ou publier des photos ou vidéos d'enfants sans autorisation écrite des représentants légaux.
- Interdiction d'apporter sur l'ACM de l'alcool et produit illicites sous peine de l'exclusion temporaire/ définitive
- L'utilisation du téléphone portable est toléré uniquement dans le but d'être joignable par la direction

PROTECTION ET PERMISSION

L'animateur en ACM agit dans le respect :

- Du Code de l'action sociale et des familles,
- De la réglementation Jeunesse et Sports (notamment les textes encadrant les ACM)
- Du projet éducatif et pédagogique de la structure.

**En cas de doute ou de situation complexe
L'animateur doit :**

- Se référer à la direction,
- Écrire un rapport de situation si nécessaire,
- Ne jamais agir seul dans une situation mettant en jeu la sécurité ou l'intégrité physique/psychique d'un enfant.



PERMISSION ENFANTS



Les enfants sont autorisés à :

- Participer activement aux jeux, ateliers, sorties, etc.
- Donner leur avis lors de temps d'échanges ou de conseil d'enfants.
- Exprimer leurs émotions, leurs envies ou leurs désaccords de manière respectueuse.
- Aller voir un adulte pour demander de l'aide ou parler d'un problème.
- Aller dans la salle des émotions (ou espace calme) s'ils ont besoin de souffler, avec l'accompagnement d'un adulte. Participer activement aux jeux, ateliers, sorties, etc.



INTERDICTIONS ENFANTS



Les enfants n'ont pas le droit de :

- Se frapper, se moquer, insulter ou exclure un autre enfant.
- Quitter le groupe ou le lieu sans l'autorisation d'un adulte.
- Endommager le matériel ou les locaux.
- Garder pour eux un secret qui concerne la sécurité ou le bien-être d'un autre enfant.



ACCUEIL ÉCHELONNÉ

L'accueil sera organisé sur plusieurs créneaux. Les familles auront la possibilité d'inscrire leurs enfants selon différents régimes :

- À la journée, avec ou sans restauration : l'accueil se fera entre 8h et 9h.
- À la demi-journée, sans restauration : l'accueil sera entre 8h et 9h pour les enfants inscrits le matin, et de 13h30 à 14h pour ceux inscrits l'après-midi.
- À la demi-journée, avec restauration : l'accueil se déroulera entre 8h et 9h pour les enfants du matin, avec un départ de 13h30 à 14h, et de 12h à 12h30 pour ceux de l'après-midi, avec un départ prévu entre 17h30 et 18h30.

Le départ pour les jeunes inscrits à la journée ou l'après-midi aura lieu de 17h30 à 18h30.



REPAS

Les repas sont fournis par la chaîne Dupont et commandés à l'avance par la direction ou le service jeunesse, en tenant compte des régimes spécifiques (végétarien, sans porc).

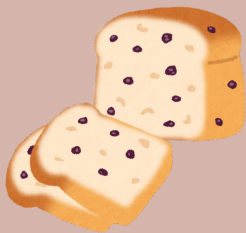
En cas d'allergie, un échange avec la famille permettra d'adapter le repas, ou celle-ci pourra en fournir un.

Un personnel de cantine réchauffe les plats. La table est mise par des enfants volontaires ou par le personnel. Les animateurs servent les repas et mangent avec les enfants, veillant à un moment convivial, calme et propice à l'échange.



GOUTER

Concernant les goûters, ils sont proposés par l'équipe d'animation pour respecter l'équilibre alimentaire. Le goûter est offert par le service jeunesse pour le principe d'égalité, il est demandé aux familles de ne fournir qu'une gourde (sauf allergie alimentaire et vue au préalable avec le directeur)



JOURNÉE TYPE

9h10	Musique pour ranger l'accueil du matin
	Toilette
8h00 - 9h00	Accueil animé
9h20	Règles de vie
9h25	Rassemblement avec musique chorégraphié
9h40	Inscription des enfants sur les activités
9h50	Activités en stand
	Toilette
11h50	Moment convivial
12h00	Repas + petit jeu
	Toilette
13h00	Rangement de la cantine
13h15	Temps calme
13h30 - 14h00	Accueil + temps calme
	Toilette
14h05	Séance de chant
14h30	Lancement grand jeux
15h30	Rangement du grand jeu
16H15 - 16h30	Gouter
17h00	Forum (points positifs et négatifs des enfants et propositions)
17h30 - 18h30	Accueil animé

COMMUNICATION AVEC LES PARENTS

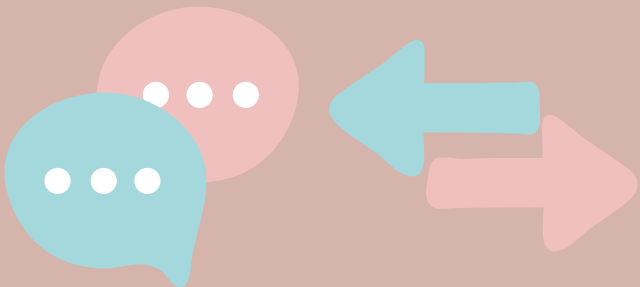
Durant cette session, les parents peuvent avoir des questions sur le déroulement des activités, des questions liées aux sorties, à la vie quotidienne...

Pour répondre aux questions et le plus précisément possible, un panneau d'affichage avec toutes les informations nécessaires concernant la vie quotidienne et les sorties seront mise en place.

De plus la direction se tiendra disponible aux temps d'accueil pour répondre personnellement aux questions.

Grâce à ces temps de communication, la direction et l'équipe pédagogique pourront avoir des retours régulier ce qui va servir à :

- valoriser le travail de l'équipe, avoir un point de vue extérieur
- savoir le ressenti des jeunes
- permettre à l'équipe de connaître les éventuels.



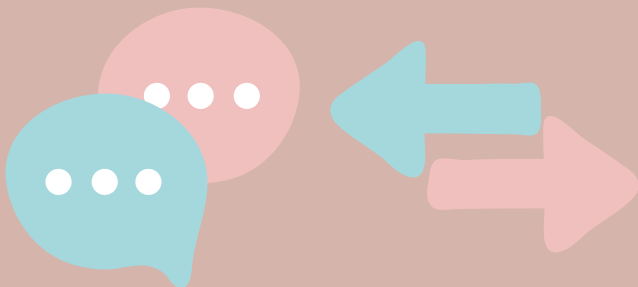
COMMUNICATION AVEC L'ÉQUIPE

La création d'un groupe sur Messenger ou WhatsApp pour la communication des animateurs permet d'assurer un échange rapide et efficace d'informations, de renforcer la cohésion de l'équipe et de faciliter la coordination des activités, ce qui est essentiel pour offrir un environnement inclusif et dynamique aux enfants.

Ce groupe permettra également de répondre à toutes les questions que les animateurs n'ont pas pu poser en réunion, montrant ainsi que leurs préoccupations sont importantes et que leur voix compte au sein de l'équipe.

Il y aura chaque soir une réunion pour discuter des activités, des retours de l'expérience de la journée et des préoccupations de chacun via des fiches bilans.

D'autres moyens de communications pourrait être mis en place par les animateurs.



QUEST CE QU'UN PROJET ?

Un projet pédagogique est une démarche organisée et planifiée qui vise à atteindre des objectifs éducatifs spécifiques. Il peut inclure des activités, et des ressources qui sont conçues pour favoriser le développement des compétences des enfants. Ce type de projet est souvent centré sur des thématiques ou des problématiques particulières, permettant aux enfants d'explorer, de découvrir et d'apprendre de manière active et engageante. En somme, il s'agit d'un cadre structuré qui guide les animateurs dans leur travail avec les enfants tout en tenant compte de leurs besoins et de leurs intérêts.

Ce projet est confectionné par l'équipe de direction, en coopération avec les animateurs. Il est disponible à la lecture pour les familles et doit être connus de tout le personnel pédagogique de l'accueil. Ce projet doit être adapté tout au long de cette « session » en fonction des besoins et des modifications faites dans la vie de l'accueil.





THÈME DE L'ACCUEIL

Cet été, chaque salle de notre accueil collectif devient une porte vers un univers magique inspiré des films Disney et Pixar. Chaque semaine, nous partirons à la conquête d'un nouveau monde, où les enfants pourront rencontrer, découvrir et s'amuser autour des personnages et histoires qui font rêver petits et grands.

Les univers que nous allons explorer :

- **Vaiana & Stitch**
Plongeons dans les îles du Pacifique avec Vaiana, la courageuse exploratrice, et rencontrons Stitch, la créature malicieuse venue d'ailleurs. Aventure, océan et rires seront au rendez-vous !
- **Toy Story & Le Monde de Ralph**
Entrons dans les coulisses des jeux et des mondes virtuels ! Avec Woody, Buzz, et Ralph, les enfants découvriront l'amitié, la créativité et le courage sous un nouveau jour.
- **Aladdin**
Envolez-vous sur le tapis magique pour un voyage au pays d'Agrabah, entre génies, mystères et palais enchantés.
- **La Petite Sirène & Pirates des Caraïbes**
Naviguons entre fonds marins enchantés et aventures de pirates intrépides. Ariel et Jack Sparrow guideront les enfants à travers leurs histoires fascinantes.



THÈME DE L'ACCUEIL

 **Un invité spécial :** Filou, la créature rejetée

Dès le début de l'aventure, Filou, une petite créature drôle et attachante qui a raté son casting dans un film Disney, viendra chercher sa place parmi nous. Ce sera aux enfants de l'aider à s'intégrer, à le faire participer aux jeux et à créer avec lui de nouvelles histoires. Une belle leçon sur l'accueil, la solidarité et l'importance de chacun, quelle que soit sa différence.

Ce sera donc aux enfants de tout faire pour l'intégrer dans leur univers :

- Créer son histoire,
 - L'aider à trouver sa place,
 - L'inviter dans leurs jeux,
 - Et lui montrer que, même s'il est différent, il a toute sa place dans leur monde imaginaire.
-
- Développer la connaissance culturelle et artistique
 - Faire découvrir aux enfants les univers et personnages emblématiques de Disney et Pixar.
 - Stimuler leur imagination à travers la découverte d'histoires, de décors et de symboles issus des films d'animation.





CYCLE ET SÉANCES

Tout au long de la période, nous allons fonctionner selon un système de "cycle et séances". Cette méthode permet à l'équipe d'animation de structurer les activités autour d'un thème commun, ici, l'univers Disney sur plusieurs séances, avec des objectifs définis pour l'ensemble du cycle, mais aussi pour chaque séance.

Ce fonctionnement favorise une progression pédagogique : il permet d'évaluer les apprentissages et les évolutions, de vérifier si les objectifs sont atteints, et d'ajuster les contenus si nécessaire. C'est aussi un moyen pour l'équipe d'apporter du sens aux activités, de garder un fil rouge cohérent et de préparer plus efficacement chaque temps d'animation.

Dans le cadre de notre cycle Disney, nous proposerons des séances immersives qui permettront aux enfants de découvrir les univers variés de leurs personnages préférés, tout en développant leur créativité, leur imagination, leur sens artistique et leur esprit d'équipe. Ce travail aboutira à la création d'un spectacle de fin de session mêlant théâtre, chant, danse et décors réalisés par les enfants eux-mêmes.

OBJECTIF ?

Les objectifs généraux et opérationnels d'un projet pédagogique en ACM (Accueil Collectif de Mineurs) sont cruciaux pour structurer et orienter l'ensemble des activités et des actions menées au sein de l'accueil

Objectifs généraux

Ils définissent les grandes lignes directrices et les finalités du projet pédagogique. Leur but est d'assurer le bien-être, l'épanouissement et le développement global des enfants accueillis. Par exemple, favoriser l'autonomie, encourager la socialisation, promouvoir l'inclusion, et développer les compétences sociales et émotionnelles.

Objectifs opérationnels

Ils sont plus spécifiques et concrets, permettant de mettre en œuvre les objectifs généraux. Ils détaillent les actions précises à réaliser, les moyens à utiliser, et les résultats attendus. Par exemple, organiser des ateliers créatifs pour développer l'expression artistique, mettre en place des jeux de coopération pour renforcer l'esprit d'équipe, ou proposer des activités sportives pour améliorer la motricité.

En résumé, les objectifs généraux donnent la vision globale et les grandes orientations du projet, tandis que les objectifs opérationnels traduisent cette vision en actions concrètes et mesurables, assurant ainsi une mise en œuvre efficace du projet pédagogique.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX



Objectifs généraux

- **Favoriser la découverte culturelle et artistique** en initiant les enfants aux univers des films Disney et Pixar, pour enrichir leur imaginaire et leur culture générale.

Les enfants connaissent au moins 3 personnages ou histoires par univers abordé

- **Développer les compétences psychosociales** (empathie, inclusion, expression des émotions) à travers le vécu d'expériences partagées dans un cadre ludique et sécurisé.

Observation de comportements d'entraide, expression d'émotions, intégration de Filou

- **Encourager la créativité et la collaboration** par des activités thématiques, où chaque enfant est invité à participer activement et à s'exprimer.

Réalisation d'activités collectives (dessins, théâtre, jeux)

- **Promouvoir les valeurs d'accueil**, de solidarité et de respect à travers l'histoire de Filou et la dynamique d'intégration de ce personnage.

Les enfants montrent une attitude inclusive envers Filou et entre eux

OBJECTIFS OPÉRATIONNELS

Objectifs opérationnels

- Organiser chaque semaine une immersion thématique dans un univers Disney/Pixar (Vaiana & Stitch, Toy Story & Le Monde de Ralph, Aladdin, La Petite Sirène & Pirates des Caraïbes), avec des activités adaptées (jeux, ateliers créatifs, contes).

Réalisation des activités programmées dans chaque univers

- Mettre en place un espace dédié (la salle des émotions, la salle d'accueil de Filou) permettant aux enfants d'exprimer et réguler leurs émotions en lien avec les histoires vécues.

Utilisation régulière de la salle des émotions

- Créer un dispositif d'intégration autour de Filou, où les enfants participent à des actions collectives pour aider ce personnage à s'intégrer (création d'une histoire, jeux collaboratifs).

Participation des enfants aux actions pour intégrer Filou

- Favoriser l'expression orale et artistique des enfants par des temps d'échange, des présentations, ou des créations (dessins, théâtre, chansons) inspirés des univers abordés.

Nombre de prises de parole, productions artistiques

ÉVALUATION

La direction sera présente sur le terrain pour former l'équipe tout en restant disponible et en soutenant chaque animateur dans ses missions. Un entretien initial, réalisé en début de session, a permis d'évaluer les compétences et les besoins de chaque animateur, afin de définir des objectifs personnels clairs. Cela offre également à la direction une meilleure compréhension de son équipe, facilitant ainsi un accompagnement adapté.

En milieu de session, une évaluation sera effectuée, lors de temps de dialogue individuel. De plus, à la fin de la session, chaque animateur bénéficiera d'une évaluation formelle. Il est important de souligner que cette évaluation ne doit en aucun cas être perçue comme une sanction arbitraire. Elle vise plutôt à permettre à l'animateur de progresser, d'acquérir de nouvelles compétences et de s'épanouir dans son rôle.

À la fin de l'accueil de loisirs, la direction remettra un bilan à l'organisateur, qui sera également évalué. Les enfants et les parents joueront un rôle essentiel dans ces évaluations, en partageant leurs impressions lors de moments informels, que ce soit lors des accueils ou à travers les moyens de communication mis en place.





ÉCO- RESPONSABILITÉ

Nous souhaitons par notre fonctionnement
aider les
jeunes à devenir des éco-citoyens de part
notre valeur.

Comment ?

- > En faisant le tri des déchets
- > En créant avec les jeunes des poubelles de tri pour le centre.
- > En réutilisant les déchets, tels que les restes de repas qui seront donnés à des poules.
- > En réutilisant des objets tels que du carton, des palettes de bois, des simples feuilles que l'on réutilisera.





HANDICAP

L'ACM est en possibilité d'accueillir les
enfants en situation
de handicap, et de tout enfants de 3 à 11ans.
Le service jeunesse reste a votre disposition
pour effectuer
une rencontre et accueillir au mieux votre
enfant pour qu'il se
sentent en securité physique morale et
affective.

Lors de ce rendez vous, nous pourrons mettre
en places des
actions et des animations pour s'adapter et
qu'il se sente
inlut.

