

# PROJET PÉDAGOGIQUE

## POLE JEUNES St CHRISTO EN JAREZ



### ÊTRE UN LIEU (de) CITOYEN(S)

- ✓ par les échanges entre personnes, sur chaque temps d'accueil
- ✓ qui laisse la possibilité de s'engager et d'agir
- ✓ qui s'inscrit dans une démarche « locavore\* » (au-delà de l'alimentation)
- ✓ qui développe un esprit critique

### PERMETTRE DE SE CONSTRUIRE

- ✓ en favorisant la découverte
- ✓ former à un parcours de vie, par des expériences collectives et éducatives
- ✓ par les rencontres et le partage

### DONNE DU SENS A L'ALTÉRITÉ\* :

- ✓ Permettre ainsi la reconnaissance de l'autre dans sa différence
- ✓ Favoriser les actions à la mobilité internationale, source d'engagement et d'intérêt des jeunes
- ✓ Vivre ensemble pour trouver ce qui nous relie
- ✓ Donner à penser et à se connaître

*«Personne ne sait tout, ni personne n'ignore tout,  
personne n'éduque personne, personne n'éduque seul,  
les hommes s'éduquent entre eux par la médiation du monde » (Paulo Freire)*

#### \*Définition

ALTÉRITÉ: Valeur essentielle de la laïcité qui privilégie le métissage des cultures comme source d'enrichissement et qui doit être le cœur des projets

LOCAVORE : démarche qui privilégie des produits locaux (150-250km) et de saisons, qui limite le gaspillage et favorise le maintien des populations sur un territoire

## ORGANISATEUR

Association Familles Rurales de St-Christo-Valfleury , organisée autour d'un CA et d'un bureau

Le CA permet de valider les action ou projets proposés par l'équipe d'animation et les jeunes et questionner le sens de ces dernières. Des parents référents peuvent permettre le lien entre animateurs, CA, Jeunes.

### Spécificité : un partenariat fort avec la municipalité

- ➔ une commission enfance jeunesse municipale
- ➔ une subvention annuelle de fonctionnement
- ➔ des financement spécifiques aux projets (fête de la musique...)
- ➔ mise à disposition :
  - de personnel
  - de locaux (principaux et annexes aux activités)

## OUVERTURE sur l' ANNÉE

Structure déclarée en ACM

TEMPS SCOLAIRE	HORAIRES	Systématique	Occasionnel	Accueil Libre	Projets
Mercredi	14h00-18h30	x		x	x
Samedi	14h00-18h00	x		x	x
	10h00-23h00		x		
Vendredi	18h00-23h00		x		x

VACANCES, du lundi au vendredi	A.L., Programme et Projets	Tous les Jours	2 fois par semaine
Février, Avril, Octobre	Sur les 2 semaines	10h00-18h00	18h00-22h00
Décembre	Sur une semaine		
Juillet	Tout le mois		
Août	Dernière semaine		

PERMANENCE FAMILLES : Pendant les vacances: sur des temps spécifiques ou d'accueil le Mercredi Matin de 10h00 à 12h00

## PUBLIC ACCUEILLI

### Quel Public ?

Tout jeune de la commune ou d'ailleurs, scolarisé entre la 6ème et la Terminale.

### Mode d'inscription

- ➔ Cotisation du jeune à l'année civile ou par période au Pôle
- ➔ Adhésion de la famille à l'année civile à l'association
- ➔ Un dossier d'inscription mis à jour chaque année
- ➔ Une inscription est faite sur chaque activité payante par la suite

### Et les parents ?

Le pôle se doit d'être avant tout un lieu rassurant pour les familles, avec une cohérence éducative : pour aller dans une même direction pour les jeunes.

La confiance à instaurer, c'est se croiser pour mieux se comprendre ... la forme peut varier selon les années : commission, permanences, café des parents...

## QUELS MOYENS MIS EN PLACE ?

### UN LIEU ADAPTE

Un lieu physique permanent : le Pôle Jeunes reste le lieu d'accueil , pour les jeunes et les familles.

Il évolue suivant leurs besoins au travers de différents espaces identifiés :

- d'interaction : jeux, PC et arcade, coin cuisine libre, fab lab
- plus individuels : livres, instrument de musique, bricolage

Ces espaces sont à disposition pour des temps officiels d'activité mais surtout en accueil libre .

C'est avant tout un lieu de vie et d'envies

Des lieux pour des activités spécifiques (espaces sportifs ou extérieurs), sont aussi mis à disposition par la commune.

### UNE ÉQUIPE D'ENCADREMENT

Un directeur

- mis à disposition par la mairie et détaché pour la gestion de la structure
- responsable de l'accueil et de l'ensemble des projets
- permettant de faire le lien avec le CEJ de la commune
- qui impulse les projets et recadre sur les objectifs du projet sous la confiance de l'association

Des animateurs permanents (CDI, CDD) ou saisonniers (Apprentissage ou CEE)

- embauchés par l'association, suivant les besoins et les projets
- pour la gestion de l'accueil libre et des activités
- pour l'aide à la mise en place de projets (camp, projet européen, manifestations locales...)

Rôles attendus : Cf. ANNEXE 1

### UNE COMMUNICATION PERTINENTE et CIBLEE

- Atteindre au mieux chaque public (familles et jeunes /tranche d'âge), de manière adaptée
- Multiplier les sources de communication pour toucher les jeunes inscrits et potentiels
- Permettre à chacun de comprendre ce qu'il se passe au pôle
- Valoriser le projet de la structure sur la commune

Mise en œuvre : cf. ANNEXE 2

## **UN ACCUEIL ÉVOLUTIF : Accueil Libre, Programmation et Projets mais qui permet de garder son identité :**

- Où les jeunes ont plaisir à venir et à se retrouver sans raison particulière
- Où chacun doit trouver sa place, grandir
- Où chaque individu est pris en compte pour ce qu'il est et ce qu'il peut amener par son savoir-faire, ses compétences, ses envies...

### **Un ACCUEIL LIBRE,**

Base de notre ACM pour un accueil avec « le moins de contraintes possibles » :

- Horaires : chacun arrive et part quand il le souhaite ....avec un accord parental (obligatoire pour les -14 ans)
- D'activités : autour d'un espace organisé pour privilégier l'échange et le temps libre à l'activité « à tout prix »

Avec des règles de vie fixées sur l'échange (ados, adultes) et le respect (matériel et personnes),

Un espace-temps où chacun de 11 à 18 ans vit dans la structure en même temps.

Un Contrat de confiance établi entre les jeunes, la famille et l'équipe d'animation.

#### **Rôles de l'animateur:**

- connaître les jeunes et réciproquement, en prenant du temps avec chacun d'eux
- définir ainsi mieux leurs attentes et leurs besoins
- les impliquer dans des projets ou d'en impulser de nouveau

### **Un PROGRAMME d'ACTIVITÉS sur les Vacances**

Acté sur leurs propositions d'abord (15 jours avant chaque période), pour qu'ils restent concernés car leur implication est fondamentale

L'équipe doit amener par « petites touches » ses envies, ses compétences, des nouveautés...même si la contrainte est organisationnelle (peu de temps à l'équipe, pour sa mise en place)

Il permet l'émergence d'un nouveau public, sur des temps différents de l'accueil libre ou les projets.

Ce programme doit respecter les conditions suivantes :

- être diversifié et équilibré autant sur les pratiques que sur les thèmes.
- Être adapté à chaque tranche d'âge, sexe, groupe...
- Ne pas privilégier plus de 2 sorties par semaine, même si elles restent un appel d'air aux pratiques souhaitées par les jeunes.
- 2 veillées maximum par semaine
- être tourné sur les espaces et moyens mis à disposition (matériel et humains)
- être engagé dans une démarche locale ( vie associative, artisanat, commerçants...)

## L'ÉMERGENCE DE PROJETS

« Mon Projet préféré... c'est le Prochain » - (FL Wright)

Les projets ce sont des envies, des idées (camps, activités ou événements) où les jeunes se regroupent par âge ou par centre d'intérêts.

Un projet ici, c'est l'idée commune à des individus de se rencontrer, de se mettre d'accord, de s'impliquer, de s'engager et d'agir pour sa réussite.

Les projets doivent favoriser l'esprit critique dans le groupe, que ce soit dans les échanges :

- entre les jeunes
- avec des adultes (famille, intervenant, associations, élus, public, ...)
- entre des cultures différentes

Aucun projet ne peut être refusé au départ du moment où il est crédible, qu'il corresponde à nos objectifs et que les jeunes sont prêts à y passer du temps

Ils permettent « l'air de rien » de répondre à tous nos objectifs :

- agir et se sentir concerner dans sa commune
- rencontrer et grandir (connaître et se connaître)
- développer l'activité locale (commerces, vie associative, ...)
- valoriser les jeunes et leurs envies
- s'enrichir par l'autre et gagner en compétences

Rôles de l'animateur:

- accompagner, le plus objectivement possible, le groupe à sa mise en œuvre,
- favoriser la réussite ou analyser un échec avec les jeunes
- permettre à chacun de s'y épanouir.
- graduer l'implication des jeunes suivant leur âge et le projet.

## PROJETS du MOMENT...

### MERCREDIS

- ✓ Développer une pratique sportive accessible à tous et favorisant la découverte (pour tous)
- ✓ Organiser l'espace par l'écoconstruction et le recyclage (pour tous)

### SAMEDIS

- ✓ Création d'un jeu de rôle (12-15 ans)
- ✓ Mise en place d'un espace fablab (11-17 ans)
- ✓ Organiser autour d'un collectif (BOITE à MEUH) une saison culturelle sur le village, ouverte à tous, et former les jeunes (16-18 ans et familles)
- ✓ Favoriser une dynamique « fille » par des pratiques artistiques (filles)

### VACANCES

- ✓ Favoriser des partenariats avec des associations locales : bibliothèque, collectif journée citoyenne, école de musique, ...sur des événements ou actions spécifiques.

### CAMPS

ICI Première expérience de vie collective et donc de vivre ensemble  
OU Là Une de nos finalités : **favoriser la mobilité internationale et les rencontres interculturelles**, incontournables pour un projet de structure tourné sur l'altérité.

**Soit responsable du groupe et des lieux,**  
**mais garde à être toujours bienveillant avec chaque individu**

**Anime et met à profit tes compétences personnelles,**  
**mais soit ouvert aux nouvelles idées**

- des jeunes : temps d'animation et accueils libres.
- De l'équipe

**Donne à penser : embrouille, dérange et questionne pour que chacun se fasse son idée,**  
**mais soit conscient du public avec lequel tu travailles...**

- Fais attention à ton vocabulaire
- Soit objectif ... la parole d'un animateur est trop souvent pleine de vérité pour un jeune
- Mesure ton rôle : être ni un parent, ni un grand frère ou une grande sœur, ni un pote... juste un animateur !

**Écoute** les jeunes, les familles, l'environnement local (bénévoles, élus, habitants, partenaires ...)  
**mais implique chacun sur les projets :**

- propose des idées d'activités aux jeunes.
- donne à être curieux
- garde toujours la motivation

### Rôles attendus de l'animateur

- **en accueil libre :** être disponible et bienveillant, jouer avec et donner l'impulsion.
- **en activité :** maîtriser, organiser, jouer avec, être réactif et motivé
- **sur les suivi des projets :** accompagner, gérer, prendre du recul et se faire plaisir
- **sur les permanences :** informer et s'informer, être clair et chaleureux.
- **sur les temps « off » :** évoluer, être toujours en veille, et surtout curieux.

### Vie de l'Equipe

- Une fiche de poste pour chaque animateur (permanent ou saisonnier)
- Des réunions par période : vie du pôle , suivi des projets, organisation interne...
- Suivi des projets avec le directeur

