



PROJET ANNUEL 2024/2025

ACCUEIL DE LOISIRS MARCEL PAGNOL

46 boulevard de la Corse Résistante
83 500 LA SEYNE-SUR-MER

DIRECTEUR ACM : MATTEUCCI LAURENT
DIRECTRICE ADJOINTE : BALLERINI MELODY



Introduction

1. L'œuvre organisatrice et ses Objectifs Éducatifs

2. La commune

3. La structure

3.1. Constat et Émergence

3.2. Fonctionnement

3.3. Les Moyens

3.4. Caractéristiques du Public

3.5. Projet d'animation

3.6. Objectifs

3.7. Journée type

3.8. Sorties

3.9. Partenariats

4. Restauration

5. Santé

6. Enfants porteurs d'un handicap

7. Relations humaines

7.1. Équipe pédagogique

7.2. Rôle et fonction du directeur

7.3. Rôle et fonction de l'adjoint pédagogique

7.4. Rôle et fonction de l'assistant sanitaire

7.5. Rôle et fonction de l'animateur

7.6. Intervenants extérieurs

7.7. Règles de vie

8. Réglementation

9. Sécurité

10. Évaluations



Introduction

Ce projet est destiné à l'accueil de loisirs Pagnol, pour l'année 2023/2024.

Il est ouvert du 6 septembre 2023 au 25 juin 2024.

Il se situe au 46 boulevard de la Corse Résistante, 83500 La Seyne sur Mer.

L'accueil de loisirs a la particularité d'accueillir différentes tranches d'âge selon les périodes. En effet, les mercredis nous accueillons des enfants âgés de 6 à 14 ans et lors des vacances scolaires, ce sont des enfants âgés de 10 à 14 ans.

L'accueil de loisirs, comme tous les accueils collectifs de mineurs, est déclaré et régie par la Délégations Régionales Académiques à la Jeunesse, à l'Engagement et aux Sports (DRAJES). De plus c'est la Caisses des Écoles de la Seyne-sur-Mer qui organise l'accueil de loisirs.

Ce document précise les modalités de fonctionnement de l'accueil de loisirs.

1. L'œuvre organisatrice et ses Objectifs Educatifs

Caisse des Écoles de la Ville de La Seyne sur Mer
Espace Hermés
83500 La Seyne/Mer

La caisse des écoles est un établissement public local aux compétences élargies qui contribue aux compétences élargies qui contribue au rayonnement de l'école primaire. Elle peut gérer des services importants tels que la restauration scolaire, les séjours avec hébergement, les ACM...

A leur création en 1867, les caisses des écoles avaient pour objet initial de favoriser la fréquentation scolaire par l'attribution de récompenses aux élèves assidus et de secours aux élèves indigents ou peu aisés.

Tout en conservant leur utilité en matière de réussite éducative, les compétences des caisses des écoles ont évolué vers des pratiques pédagogiques, éducatives.

La loi n° 2005-32 du 18 janvier 2005 modifie l'article du code de l'éducation, sur les missions des Caisse des Écoles, afin que les compétences de ces dernières soient étendues à des actions à caractère éducatif, culturel, social et sanitaire en faveur des enfants relevant de l'enseignement du premier et du second degré.

Elles peuvent, en particulier, mettre en œuvre des dispositifs de réussite éducative. La Caisse des Écoles de la Ville de La Seyne sur Mer a été créée par une délibération du Conseil Municipal du 30 décembre 1947 et son statut adopté le 18 février 1948.

Elle est administrée par un conseil d'administration qui comprend :

- ~ Le Maire, Président de droit
- ~ Un membre représentant de l'Éducation Nationale
- ~ Un membre désigné par le Préfet
- ~ 5 membres désignés par le Conseil Municipal
- ~ 6 membres élus par les adhérents

La CDE organise les ACM périscolaires du mercredi, les ACM extra-scolaires des petites vacances scolaires, les ACM extra-scolaires pendant la période estivale, des sorties familles, des séjours avec hébergements, etc.

Le projet annuel de l'ACM Marcel Pagnol s'appuie sur le projet d'établissement de la CDE.

Dans tous les temps qu'offre l'accueil collectif de mineurs des mercredis, petites et grandes vacances, séjours avec hébergement, la Caisse des écoles offre des loisirs de qualité accessible à tous intégrant les spécificités du public accueilli.

Pour notre projet annuel, notre ACM s'appuie sur les objectifs éducatifs du projet d'établissement de la Caisse des écoles.

L'organisateur entend par « éducatif » la volonté d'orienter les influences reçues par les enfants dans les différents temps d'accueil.

Les actions inscrites dans les différents projets doivent répondre aux besoins et aux attentes des enfants et s'attacheront à développer, selon le principe général de la laïcité, les objectifs éducatifs de la Caisse des Ecoles :

- Développer l'apprentissage de la responsabilité et de l'autonomie en proposant à chaque enfant des responsabilités à sa mesure dans un cadre collectif et de bien-être
- Favoriser l'autonomie progressive et la responsabilisation par la dynamique de l'apprentissage et de l'éducation
- Favoriser l'implication, la prise d'initiatives et la participation citoyenne des enfants et des jeunes dans leurs projets personnels.
- Inciter et développer la créativité et l'épanouissement de chaque enfant par la découverte de pratiques variées
- Permettre à l'enfant de vivre un temps de vacances
- Favoriser l'acquisition de savoirs technique et l'accès à la culture et la connaissance
- Instaurer le respect entre individus en favorisant les actions intergénérationnelles, de solidarités, de mixité et de vivre ensemble
- Favoriser l'accès et l'intégration des enfants atteints de troubles de la santé
- Développer les actions familles

2. La commune

La Seyne sur Mer est une ville de plus de 64 000 habitants.

Elle se situe au cœur de l'aire urbaine de Toulon, la 10ème aire urbaine de France.

Deuxième ville du département, elle fait partie de la métropole de Toulon Provence Méditerranée qui regroupe douze communes.

Donnant sur l'ouest de la rade de Toulon et sur la Méditerranée, la commune est une station balnéaire avec son quartier des Sablettes. Elle possède un port de plaisance, un casino et un port de pêche.

Une situation stratégique, des atouts naturels et de multiples vestiges mis en valeur :

- 25 km de côtes : plages de sable, dont la plage des Sablettes classée pavillon bleu, criques de galets, ports de pêche et de plaisance
- un climat d'une douceur inégalée
- un patrimoine naturel remarquable (forêts, parcs et jardins)
- un patrimoine bâti en partie classé : fortifications, église et chapelles, centre ancien, architecture

La commune est riche en site naturel accessible pour notre centre avec la forêt de Janas, le Parc Braudel, le parc de la Navale, les différentes plages, etc.

Elle est aussi équipée de nombreux équipements sportifs (stades, salles multisports, base nautique, etc.).

Des infrastructures culturelles telles que le fort Balaguier, le fort Napoléon, les médiathèques sont des outils importants pour les projets de notre ACM.

Les enfants accueillis sur l'ACM Pagnol sont des enfants qui viennent de tous les quartiers de la Seyne sur mer.

La spécificité du fonctionnement de l'ACM Pagnol attire des enfants de toute la ville.

Il y a donc une grande mixité sociale, car différentes nationalités sont représentées. Cela favorise l'échange culturel et nous permet d'intégrer et d'apprécier les différences de chacun.

3. La structure

3.1. Constat et émergence des projets

Les enfants que nous accueillons sur notre ACM sont demandeurs de nouveaux apprentissages, de sociabilisation, des « codes sociétaux » et ont une part d'imaginaire très présente.

L'ACM propose des activités ludiques qui sont axées sur des domaines sportifs, culturels et autres.

L'objectif initial est de permettre à l'enfant de se développer tout en s'amusant.

Un enfant est avide de découverte dans son apprentissage de la vie.

Les mercredis

Nous avons décidé cette année de développer un projet sur la **Découverte des Métiers**.

Les enfants de cet âge ont besoin de s'affirmer ; leur personnalité est en pleine construction et en évolution .

De ce fait, nous allons leur permettre de s'éveiller, de découvrir et de s'exprimer à travers les projets proposés.

A cet âge, les enfants sont curieux et explorent le monde qui les entoure.

En leur proposant une découverte des métiers, on stimule leur intérêt pour différentes professions, ce qui peut les aider à développer des passions ou à identifier des domaines qui les fascinent.

Ce projet va permettre aussi de déconstruire les stéréotypes que les enfants peuvent avoir sur certains métiers.

Ce thème va permettre aux enfants de mieux comprendre la société.

Les vacances

A chaque période de vacances, l'ACM Pagnol accueille des collégiens .

Cette tranche d'âge est une période-charnière du développement d'un individu, marquée par la transition de l'enfance à l'adolescence.

C'est une étape cruciale de la construction de l'identité, où ils cherchent à mieux comprendre qui ils sont, à développer leur autonomie et à construire leurs opinions.

Les activités qui leur seront proposées, les aideront à explorer leurs intérêts, à affirmer leurs goûts et à renforcer leur confiance en eux.

Les pré-adolescents font souvent face à des défis d'adaptation sociale.

Ils commencent à se confronter à des dynamiques de groupe plus complexes, aux jugements des pairs et parfois aux premiers conflits relationnels.

Chaque période de vacances sera l'occasion de leur proposer des projets promouvant des activités de cohésion et de coopération afin de renforcer les compétences sociales, le respect des autres et l'entraide.

Les séjours avec hébergements

Fort de l'expérience des années précédentes dans l'organisation des séjours avec hébergement, la mise en place des séjours 2024/2025 nécessite une analyse des besoins et des réalités de la tranche d'âge des enfants concernés.

Les séjours avec hébergement offrent une occasion idéale de renforcer les compétences sociales. Vivre ensemble, partager des activités et les tâches quotidiennes et faire face à des défis communs favorise la cohésion et l'apprentissage des relations sociales dans un cadre collectif à l'extérieur de son lieu de vie familial.

Les enfants souhaitent se responsabiliser, prendre des décisions et gérer certaines situations par eux-mêmes.

Le cadre d'un séjour avec hébergement va leur permettre de prendre des initiatives, de faire l'expérience de la vie sans les parents tout en bénéficiant d'un encadrement bienveillant et sécurisant.

Ils vont pouvoir s'évader de leur monde quotidien pour s'ouvrir sur de nouveaux horizons.

Ces séjours contribuent également à la lutte contre les inégalités d'accès aux loisirs et renforcent leur bien-être mental.

Les lieux et les thèmes des séjours sont choisis en fonction des périodes de vacances.

3.2. Fonctionnement

Les modalités de fonctionnement assurent une mission d'accueil, d'activités éducatives, d'orientation et d'information des familles.

L'ACM est un lieu de vie, de rencontres, d'échanges entre l'équipe d'animation, les enfants et les parents.

L'accueil de loisirs PAGNOL est ouvert tous les mercredis et toutes les périodes de vacances scolaires, de 7h30 à 18h.

Pour qu'un enfant fréquente le centre, il doit remplir un dossier et le déposer au guichet unique.

Le dossier doit être complet pour que l'enfant soit accueilli sur l'ACM (Fiche parents, Fiche enfant, Fiche sanitaire, copie des vaccins, etc.).

L'ACM Pagnol accueille des enfants de 6 à 14 ans les mercredis et des enfants de 10 à 14 ans pendant les vacances scolaires.

Il se situe à proximité des Sablettes et de la corniche de Tamaris, au sein de l'école élémentaire Marcel Pagnol (46 boulevard de la Corse résistante 83500 La Seyne-sur-mer).

La mission de l'accueil de loisirs n'est pas de faire de la garderie mais de proposer des activités ludiques qui permettront aux enfants de les faire évoluer, de les amener vers l'autonomie, la socialisation, la citoyenneté, sans oublier de prendre en compte leurs besoins. Il faut que les enfants puissent s'épanouir psychologiquement, physiquement et affectivement. Une autre mission de l'accueil de loisirs est de faire respecter les principes de la République et de laïcité.

En fonction des thématiques choisies, des objectifs pédagogiques et opérationnels sont mis en place.

En effet la Caisse des Écoles rédige un projet éducatif avec les objectifs éducatifs qu'elle souhaite que ses équipes mettent en place et développe sur leurs structures.

Ensuite les équipes de direction de chaque structure choisissent un ou plusieurs objectifs éducatifs et décident de les développer à travers un projet et des objectifs pédagogiques. Ce projet pédagogique sera tout au long de l'année un référentiel dans le choix des activités pour l'équipe d'animation.

L'accueil de loisirs ne se contente pas de proposer des activités pour faire des activités, mais propose des projets où les enfants peuvent apprendre, se construire et évoluer tout au long de l'année.

La particularité de l'ACM Pagnol sur les temps extra-scolaires repose sur le choix d'ouvrir uniquement le centre aux enfants âgés de 10 à 14 ans dans l'objectif à la fois de créer une passerelle entre l'ACM et les espaces jeunes du service jeunesse municipal; mais aussi de permettre aux familles d'inscrire leurs enfants dans un centre qui garde un fonctionnement de « centre aéré ».

Les enfants ne sont pas « libres », ils doivent respecter les horaires d'ouverture et de fermeture du centre.

Ce fonctionnement rassure les familles car les enfants ne peuvent pas quitter le centre quand ils le souhaitent comme c'est le cas dans les EAJ.

Cette passerelle a pour but de faciliter la transition des enfants entre les différents fonctionnements de ces 2 types d'accueil.

L'accueil de loisirs a donc fait le choix de garder le fonctionnement passerelle uniquement lors des vacances scolaires et d'ouvrir tous les mercredis pour un public âgé de 6 à 14 ans..

Les repas sur le centre

Les repas du midi et le goûter sont préparés par la cuisine centrale municipale.

Des menus variés et équilibrés sont proposés pendant les mercredis et les vacances.

Les temps des repas sont des moments d'échanges, de responsabilisation des enfants.

Apprendre le goût, favoriser la découverte de nouveaux aliments, sensibiliser sur le gaspillage sont les axes éducatifs de l'équipe d'animation pendant les temps de repas.

Fonctionnement pendant les mercredis

L'accueil de loisirs accueille des enfants âgés de 6 à 14 ans de 7h30 à 18h.

Des activités et des sorties sont proposées tout au long de la journée et de l'année, adaptées à l'âge des enfants et selon les thématiques par période.

Fonctionnement pendant les vacances scolaires

L'accueil de loisirs accueille des enfants âgés de 10 à 14 ans de 7h30 à 18h.

Des activités et des sorties sont proposées tout au long des vacances, adaptées à l'âge des enfants et selon la thématique choisie.

Cette thématique est choisie par l'ensemble de l'équipe d'animation lors des réunions de préparation prévues avant chaque période.

Durant ces périodes, il est possible que des prestataires interviennent au sein de la structure ou que l'ensemble de la structure se déplace vers un prestataire extérieur.

Des veillées sont aussi proposées pendant les vacances,

Les enfants inscrits sur ces périodes ont la possibilité d'être acteurs de leur planning d'activités. Ils peuvent choisir les activités proposées en fonction de leurs envies et de leurs besoins, mais aussi proposer des idées quand le planning le permet.

De plus, il est possible, que suite à des projets écrits par l'équipe de direction de l'accueil de loisirs et validés par le comité de direction de la Caisse des écoles, l'ensemble de la structure (enfants + équipe d'animation) parte en séjour avec nuitées.

Les Séjours

Depuis quelques années, l'ACM Pagnol propose des séjours avec hébergement pendant chaque vacances.

La mise en place de ce projet est une réussite de part son point de vue quantitatif, mais surtout qualitatif.

L'organisation des séjours se fait en équipe et en fonction du public accueilli sur le centre.

Le choix du lieu, la préparation du séjour (hébergement, transport, alimentation, activités, etc.), la communication aux familles s'organisent bien en amont des dates des séjours.

Les séjours sont d'une importance essentielle dans notre travail.

La relation avec les jeunes avec qui l'équipe d'animation est 24h/24, la gestion du séjour avec les jeunes (courses, repas, etc.), les différents temps d'animations et surtout le groupe qui se crée sur le temps du séjour sont autant de points qui favorisent la mise en place de séjours.

Programmation séjour 2024/2025 en cours.

3.3. Les Moyens

Les moyens spatiaux

L'accueil de loisirs se compose de 1 salle d'activité, 1 salle de jeu, 1 salle polyvalente, des sanitaires enfants, 1 réfectoire, 1 local de ménage, 1 salle de stockage de matériel, 1 préau, 1 cour, 1 city stade et 1 bureau.

Les moyens humains

Équipe des mercredis

NOM / PRÉNOM	FONCTION	DIPLÔMES
MATTEUCCI Laurent	Directeur	Beatep
BALLERINI Mélody	Directrice adjointe	BPJEPS LTP
ALBERTINI THOMAS	Animateur	BAFA
GHOUAIEL Sirine	Animatrice	BAFA + SB
DIMECK Amandine	Animateur	BAFA EN COURS
SASSO Vanessa	Animatrice	BPJEPS LTP

Équipe des vacances

Lors des vacances scolaires, l'équipe de direction reste inchangée, sauf si l'un des membres prend ses congés.

Concernant l'équipe d'animation, elle est constituée à la fois d'animateurs travaillant le mercredi et d'autres animateurs ayant le profil pour encadrer des enfants de 10 à 14 ans.

En fonction de leur choix, des animateurs supplémentaires sont recrutés. Pour cela, l'équipe de direction réalise des entretiens d'embauche.

Les séjours avec hébergement

Lors des séjours, l'équipe de direction reste inchangée, sauf si l'un des membres prend ses congés.

Les animateurs présents sur les vacances sont les mêmes qui constitueront l'équipe pédagogique des séjours.

Les moyens financiers

Le budget de l'ACM Pagnol est défini par les responsables de la Caisse des écoles.

Il est établi pour 1 année (scolaire) en fonction de critères de nombre d'enfants accueillis sur site.

Les dépenses sont faites en fonction des projets mis en place sur l'année.

Les moyens de transport

Pour effectuer les différentes sorties, nous avons à notre disposition plusieurs moyens de transports tels que :

- les minibus : un membre de l'équipe pédagogique doit passer une visite médicale afin d'obtenir un permis spécial donnant le droit de conduire les minibus en transportant des enfants.
- Les bus de la mairie : ils sont alloués pour une journée ou une demi-journée à la structure afin de pouvoir se rendre sur le lieu de l'activité.
- Les bus Réseau Mistral : ils sont empruntés pour se rendre sur un lieu d'activité proche de la structure. Lors de la montée dans ce bus il doit être fourni au chauffeur un bon de transport indiquant l'heure, le nombre d'enfants et d'adultes et le nom du responsable de la structure. Des ordres de missions sont à établir pour les sorties hors TPM.

A chaque déplacement, les animateurs doivent remplir une fiche de sortie à transmettre à la direction et aux chauffeurs.

Les moyens temporel

Horaires de l'ACM mercredis et vacances scolaires

Accueil du matin 7h30/9h

Activités de 9h à 11h30

Repas de 11h30 à 12h30

Temps calme de 12h30 à 13h30

Activités de 13h30 à 16h

Goûter de 16h à 16h30

Accueil du soir de 16h30 à 18h

3.4. Caractéristique du Public

Dans le cadre d'un ACM, les enfants âgés entre 6 et 14 ans accueillis présentent plusieurs caractéristiques spécifiques en termes de développement physique, émotionnel et social.

Pour les enfants de 6 à 8 ans :

Le développement moteur est en cours avec une amélioration de coordination et de la motricité fine.

Les enfants ont besoin de bouger fréquemment et apprécient les activités physiques simples comme courir, grimper ou sauter.

Durant cet âge-là, ils ont besoin de plus d'autonomie, de se dépenser, de rêver, de créer, de compétition, de règles...

Leurs vocabulaires, leurs créativité s'enrichissent.

Le caractère et la personnalité des enfants s'affirment de plus en plus.

L'encouragement et la reconnaissance sont essentiels pour renforcer la confiance en soi.

Ils aiment découvrir de nouvelles activités à travers des expériences ludiques et sensorielles.

Pour les enfants de 9 à 11 ans :

A cet âge-là, ils ont une meilleure coordination, une capacité à maîtriser des gestes plus précis.

Ils apprécient les jeux de groupe, les sports et les activités nécessitant plus de précision.

Ils font la part des choses entre le réel et l'imaginaire.

Ils acceptent plus facilement les règles et ont la notion du bien et du mal.

Ils se repèrent dans le temps et l'espace, affinent leur raisonnement, s'ouvrent de plus en plus sur le monde qui les entoure.

Ils élargissent leur cercle social avec l'école, la famille, le sport, les loisirs.

Ils ont besoin d'exploiter leurs nouvelles capacités intellectuelles et physiques, de découverte, d'échanges.

Ils commencent à gérer la frustration, l'attente, même s'il y a encore des moments d'impulsivité.

Pour les enfants de 12 à 14 ans :

La puberté peut débuter à cet âge-là impliquant des changements corporels significatifs.

Leur énergie peut varier et ils deviennent plus conscients de leur apparence et de leur corps.

Ils sont plus autonomes dans leurs réflexions, aiment les débats et remettent en question certaines règles et idées.

L'influence des pairs devient essentielle.

Le groupe d'amis joue un rôle central dans le développement de l'enfant.

Ils sont plus vulnérables émotionnellement à cause des changements hormonaux et sociaux.

Ils recherchent leur identité ce qui peut entraîner des moments d'anxiété ou de doute.

Besoin d'indépendance et de prise de responsabilités.

Les adolescents aiment explorer leurs passions et s'engager dans des activités qui renforcent leur autonomie.

Ils ont tendance à éviter l'autorité directe, préférant des médiations plus douces.

Ces différentes caractéristiques montrent l'importance d'adapter les activités, l'encadrement et les règles à chaque groupe d'âge afin de répondre à leurs besoins spécifiques dans un environnement collectif comme l'ACM.

3.5. Projet d'Animation

Tout au long de l'année, l'équipe d'animation doit tout entreprendre pour que les enfants puissent vivre pleinement les activités qui leur seront proposées, qu'elles soient éducatives ou simplement ludiques.

Les envies et besoins des enfants sont pris en compte dans le choix des projets qui leur sont proposés.

L'équipe d'animation a choisi un thème général ,pour l'année qui sera notre « fil rouge » et des thématiques différentes par période.

Projet sur l'année : Découverte des métiers de nos parents

Ce projet a pour but à la fois de faire participer les parents des enfants inscrits sur l'ACM qui seront volontaires et qui viendront présenter de manière ludique leur métier.

Mais surtout, ce projet va permettre aux enfants de découvrir, de développer leur curiosité, leur envie d'en savoir plus sur les professions de leurs parents.

Les enfants vont pouvoir échanger avec les parents pour découvrir chaque métier, ses avantages et ses inconvénients et découvrir peut-être des idées pour leur future orientation.

Les animateurs prépareront les rencontres avec les enfants avec des outils (questionnaires, etc..).

Les rencontres se feront sur l'ACM et peut-être, en fonction des métiers et des possibilités directement sur les lieux de travail des parents.

Ce projet a pour but de faire découvrir des métiers que les enfants ne connaissent pas, de mieux comprendre le monde du travail et de valoriser leurs propres compétences.

Des activités seront mises en place pour ce projet :

Brainstorming sur les métiers, élaboration d'un grand panneau où les enfants classent les métiers des parents par domaine, débats, rencontres, visites dans les lieux de travail des parents, mon métier de rêve.

Pour les autres projets de l'année, l'équipe d'animation a choisi de proposer une nouvelle thématique tous les 2 mois.

Voici les thématiques choisies par l'équipe d'animation par période :

PÉRIODES	THEMATIQUES
Septembre / Octobre	Le Monde de Mario
Novembre / Décembre	Le Royaume du Bien et du Mal
Janvier / Février	Pagnol fait son Cinéma
Mars / Avril	Cuisine d'ici et d'ailleurs
Mai / Juin / Juillet	C'est Pagnol Bébé !

Pour chaque thématique, les animateurs prépareront un projet d'animation.

Thème le monde de Mario :

Ce thème est à la fois ludique et pédagogique, et immergera les enfants dans un univers qu'ils adorent tout en développant diverses compétences.

Les animateurs proposeront différentes activités telles que : présentation de l'histoire, décoration de la salle, création et courses de kart, chasse aux étoiles (chasse aux trésors), parcours d'obstacles comme dans le jeu vidéo, atelier créatif, quiz sur le jeu vidéo Mario.

Durant ces périodes, il est possible que des prestataires interviennent au sein de la structure ou que l'ensemble de la structure se déplace vers un prestataire extérieur.

Thème Le royaume du bien et du mal :

Ce thème s'articulera sur des activités ludiques permettant de comprendre les notions de valeurs, de comportements, de choix moraux, tout en les engageant activement dans le planning proposé.

Ce projet va permettre d'aborder les notions de bien et de mal de manière interactive tout en créant un espace de réflexion et de partage pour les enfants en réalisant des petites saynètes ou des histoires où les personnages font des choix moraux pour échanger, atelier créatif pour que chaque enfant puisse exprimer son ressenti avec des dessins, des découpages, etc.

Création d'un parcours où les enfants seront confrontés à des choix sur des situations morales.

Thème Pagnol fait son cinéma :

Ce type de projet est idéal pour encourager l'imagination des enfants tout en leur offrant une introduction ludique au monde du cinéma.

L'équipe d'animation va proposer aux enfants une découverte du cinéma, son historique, création d'un court-métrage ou d'une petite scène de film, écriture des dialogues et choix du sujet par les enfants.

Avec pour finalité la diffusion des créations aux parents.

Thème cuisine d'ici et d'ailleurs

Les enfants vont pouvoir découvrir différentes cultures à travers leurs traditions culinaires.

Ce projet met en avant la diversité culinaire tout en développant des compétences pratiques et culturelles chez l'enfant, dans un cadre ludique et éducatif.

Les enfants vont découvrir les différences de pratique culturelle en utilisant des activités de sensibilisation, de découverte et de jeux.

Les animateurs construiront avec le groupe des quiz, des jeux dans le but de permettre à l'enfant de comprendre qu'il existe une multitude de plats, d'aliments, de façons de faire.

Thème C'est Pagnol bébé ! :

Les animateurs vont faire découvrir aux enfants des activités traditionnelles de notre région...le Sud.

Ils vont pouvoir s'immerger dans le patrimoine local et surtout les jeux typiques de notre région.

Diverses activités seront organisées :

Jeux de piste où les enfants devront retrouver des objets en lien avec la culture sudiste.

Initiation à la pétanque

Atelier créatif sur le sud et ses traditions (peintures, dessins, bois flottés, etc...)

Ce projet favorise l'ouverture culturelle, le développement de nouvelles compétences et le renforcement des liens sociaux.

3.6. Objectifs

Pour l'année 2024/2025, nous avons décidé de viser 2 axes éducatifs du projet de la Caisse des écoles qui correspondent aux différentes activités que nous allons proposer à nos groupes d'enfants :

- Développer l'apprentissage de la responsabilité et de l'autonomie en proposant à chaque enfant des responsabilités à sa mesure dans un cadre collectif et de bien-être
- Inciter et développer la créativité et l'épanouissement de chaque enfant par la découverte de pratiques variées.

Les mercredis

Objectifs du projet « Fil Rouge » Découverte des Métiers des parents

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES	OBJECTIFS OPÉRATIONNELS
Favoriser l'expression orale, la curiosité	Les enfants seront capables de poser des questions, de s'exprimer oralement. Les enfants seront capables de partager leurs impressions, connaissances sur les métiers des parents. Les enfants seront capables de s'exprimer en public et à structurer leurs idées
Développer la compréhension du monde du travail	Les enfants seront capables de comprendre les notions de travail, de responsabilité et d'engagement.
Découvrir la diversité des métiers des parents	Les enfants seront capables de comprendre qu'il existe une grande variété de métier Les enfants seront capables de comprendre que chaque profession joue un rôle dans la société
Renforcer le lien entre les enfants et les parents	Les jeunes seront capables d'échanger avec des adultes Les jeunes seront capables de s'intéresser aux activités des adultes
Stimuler l'imagination et la projection dans l'avenir des enfants	Les enfants seront capables de se projeter dans l'avenir grâce à la découverte des différents métiers, Les enfants seront capables de s'imaginer exercer les métiers grâce aux explications des parents.

Objectifs de septembre à octobre : Le monde de Mario

Objectifs pédagogiques	Objectifs opérationnels
Favoriser la socialisation	L'enfant sera capable de s'intégrer au groupe
	L'enfant sera capable d'échanger avec des enfants qu'il ne connaît pas
Rendre l'enfant acteur du projet	L'enfant sera capable de s'intéresser au projet et d'être force de proposition
Développer l'autonomie de l'enfant	L'enfant sera capable de prendre des initiatives
	L'enfant sera capable d'aider les animateurs à préparer le matériel de l'activité et de ranger
Développer la créativité, la curiosité	L'enfant sera capable de concevoir et réaliser des productions en lien avec le thème
	L'enfant sera capable d'utiliser différents matériaux et matériels.

Objectifs de novembre à décembre : Le Royaume du bien et du Mal

Objectifs pédagogiques	Objectifs opérationnels
Rendre l'enfant acteur du projet	L'enfant sera capable de s'intéresser au projet
	L'enfant sera capable d'être force de proposition et acteur du projet
Développer l'autonomie de l'enfant	L'enfant sera capable de prendre des initiatives
	L'enfant sera capable de choisir au moins une activité à la carte
Développer l'éducation émotionnelle à travers des activités ludiques	L'enfant sera capable de reconnaître et d'exprimer son émotion face à des situations où les notions de bien et de mal sont en jeu.
	L'enfant sera capable de développer sa capacité à avoir de l'empathie avec les autres et à comprendre les émotions que peuvent susciter différentes actions ou décisions.
Développer l'imagination et l'expression personnelle	L'enfant sera capable de créer des histoires, des jeux, des dessins mettant en scène des personnages imaginaires.
	L'enfant sera capable de comprendre la différence entre l'imaginaire et le réel

Objectifs de janvier à février : Cuisine d'Ici et d'Ailleurs

Objectifs pédagogiques	Objectifs opérationnels
Développer la découverte des cultures et traditions culinaires	L'enfant sera capable de découvrir et d'apprécier la diversité culturelle culinaire à travers différentes activités
	L'enfant sera capable de découvrir et reconnaître l'importance de la nourriture dans les différentes cultures
Favoriser l'éducation au goût et à la nutrition	L'enfant sera capable de découvrir l'importance d'une alimentation équilibré
	L'enfant sera capable de comprendre l'importance de consommer des aliments diversifiés et sains
Développer l'expression créative à travers la cuisine	L'enfant sera capable de développer sa créativité à travers les différentes activités du projet
	L'enfant sera capable d'utiliser différents supports pour mener à bien l'activité
Rendre l'enfant acteur du projet	L'enfant sera capable de s'intéresser au projet
	L'enfant sera capable d'être force de proposition et acteur du projet

Objectifs de mars à avril : Pagnol fait son Cinéma

Objectifs pédagogiques	Objectifs opérationnels
Rendre l'enfant acteur du projet	L'enfant sera capable de jouer un rôle dans le projet
	L'enfant sera capable de s'intéresser au projet
Développer l'autonomie de l'enfant, l'expression et la créativité	L'enfant sera capable de prendre des initiatives
	L'enfant sera capable de s'investir dans les différents rôles qu'il aura durant les activités
	L'enfant sera capable de s'exprimer de manière artistique et imaginative
Favoriser les activités en collaboration	L'enfant sera capable de travailler en équipe pour créer un projet visuel
	L'enfant sera capable de partager les responsabilités, à écouter les idées des autres et à contribuer à un projet commun

Objectifs de mai à juillet: C'est Pagnol Bébé !

Objectifs pédagogiques	Objectifs opérationnels
Rendre l'enfant acteur du projet	L'enfant sera capable de s'intéresser au projet
	L'enfant sera capable d'être force de proposition et acteur du projet
Favoriser la découverte d'activités typiques de notre région	L'enfant sera capable de s'éveiller au pratique traditionnelle de notre région
	L'enfant sera capable de s'amuser et de laisser libre court à son esprit créatif
Développer l'autonomie de l'enfant	L'enfant sera capable de prendre des initiatives
	L'enfant sera capable de s'investir dans les différents rôles qu'il aura durant les activités
Développer le sentiment d'appartenance et d'identité locale	L'enfant sera capable de reconnaître l'importance des traditions régionales dans la construction de leur identité
	L'enfant sera capable d'apprécier et valoriser son patrimoine culturel en développant son sentiment d'appartenance à sa région

Les vacances

Les objectifs pour ces périodes varient en fonction des thématiques qui sont choisies par les équipes d'animation de chaque vacances, mais certains objectifs restent les mêmes.

Pour chaque vacances, un projet pédagogique en fonction du thème choisi par l'équipe d'animation sera écrit et les objectifs seront développés dans ce projet en fonction du projet .

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES	OBJECTIFS OPÉRATIONNELS
Développer la coopération et l'entraide, l'autonomie, l'expression, la découverte	<p>Le jeune sera capable d'exprimer ses idées/ses envies</p> <p>Le jeune sera capable de se mettre en avant afin d'aider ses camarades lors des activités</p> <p>Le jeune sera capable de découvrir des activités qu'il ne connaît pas</p> <p>Le jeune sera capable de s'auto-gérer</p>
Investir et impliquer les jeunes dans le fonctionnement de la structure pour lui permettre d'être acteur de ses vacances	<p>Le jeune sera capable de prendre des initiatives</p> <p>Le jeune sera capable de proposer au moins une idée de sortie et/ou d'activités</p> <p>Le jeune sera capable de gérer son budget personnel pour réaliser les activités</p> <p>Le jeune sera capable de participer à la réalisation de projets communs</p>
Développer un accueil adapté et de qualité	<p>L'animateur sera capable de motiver les jeunes</p> <p>L'animateur sera capable de prendre en compte les caractéristiques de chaque jeune ainsi que leur état physique</p> <p>L'animateur sera capable de proposer des activités adaptées aux besoins des jeunes</p>
Créer un lieu de rencontre et de partage convivial	<p>L'animateur sera capable de faire échanger ensemble des jeunes qui ne se connaissent pas</p> <p>L'animateur sera capable d'intégrer la totalité des jeunes au groupe</p> <p>L'animateur sera capable de mettre en place des activités favorisant la convivialité</p>
Favoriser le bien être physique et mental	<p>Le jeune sera en capacité de participer activement aux activités sportives</p> <p>Le jeune sera capable de comprendre l'importance de rester actif dans la vie</p> <p>L'animateur sera capable de proposer des activités sportives variées et adaptées au groupe présent</p>

4. Les Séjours

Les objectifs pour les séjours varient en fonction des lieux et des thématiques qui sont choisies par l'équipe d'animation mais certains objectifs restent les mêmes:

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES	OBJECTIFS OPÉRATIONNELS
Développer la coopération, l'entraide, l'autonomie, l'expression, la découverte	<p>Le jeune sera capable d'exprimer ses idées/ses envies</p> <p>Le jeune sera capable de se mettre en avant afin d'aider ses camarades lors des activités, des tâches à effectuer lors d'un séjour</p> <p>Le jeune sera capable de découvrir des activités qu'il ne connaît pas</p> <p>Le jeune sera capable de s'auto-gérer</p>
Investir et impliquer les jeunes dans le fonctionnement du séjour pour lui permettre d'être acteur de ses vacances	<p>Le jeune sera capable de prendre des initiatives</p> <p>Le jeune sera capable de proposer au moins une idée de sortie et/ou d'activités</p> <p>Le jeune sera capable de gérer son budget personnel</p> <p>Le jeune sera capable de participer à la réalisation de projets communs</p>
Sensibiliser les enfants sur leurs rôles citoyens	<p>Le jeune sera capable de prendre conscience du respect de l'environnement</p> <p>Le jeune sera capable de modifier et d'adapter son comportement envers les autres</p>
Permettre à l'enfant de s'évader de son monde quotidien	<p>L'enfant sera capable de s'ouvrir à l'environnement du séjour (faune, flore, habitants, etc...)</p> <p>L'enfant sera capable d'échanger avec d'autres jeunes</p>
Favoriser la découverte de nouvelles activités	<p>L'enfant sera capable de participer à des activités inconnus</p> <p>L'enfant sera capable de s'ouvrir à de nouvelles règles, de nouveaux fonctionnements</p>

3.7 Journée type

Journée type

La journée décrite ci-dessous est une journée type au sein de la structure en présence des enfants, elle diffère lors des sorties. Les heures indiquées dans le tableau ci-dessous servent de repères, mais peuvent varier.

Les activités sont choisies et réalisées en fonction d'une courbe d'intensité qui favorise le bien-être de l'enfant, avec des activités dynamiques suivis d'activités plus calme.

ACCUEIL DES ENFANTS	7h30 - 9h00	Les membres de la direction assurent l'accueil des parents et guident l'enfant vers son groupe pour qu'il y fasse des activités avec les animateurs. C'est un moment où les familles transmettent des informations sur leurs enfants (santé, sommeil, soucis, etc.) et inversement, où l'équipe pédagogique indique aux familles le déroulé de la journée des enfants et/ou toute autre information utile. C'est aussi un moment où l'équipe de direction peut répondre aux diverses questions des familles. De plus, lorsqu'un enfant est absent ou qu'il est prévu qu'il le soit, les familles peuvent en informer l'équipe pédagogique.
ACTIVITÉS	9h15 - 11h45	Les animateurs proposent des activités sportives, manuelles, musicales, d'expression et bien d'autres aux enfants. Ces activités permettent aux enfants de s'épanouir et d'évoluer tout en s'amusant. Pour cela, l'équipe d'animation se fixe des objectifs pour chaque activité proposée. Certains jours, il est également possible que l'ensemble ou une partie de la structure aille en sortie dans des parcs ou auprès de divers prestataires. Pendant ce temps, il est également possible pour les enfants d'aller aux sanitaires lorsqu'ils en ressentent le besoin. Les animateurs veillent à prendre en compte les besoins de chaque enfant et respecter la courbe d'intensité.
TEMPS CALME	11h45 - 12h00	Des activités calmes sont proposées (lecture, puzzle, dessins, etc.) afin de permettre aux enfants d'appréhender le moment du repas dans un état de détente et de bien-être.
REPAS	12h00 - 13h00	Les enfants et les animateurs mangent à la cantine. Les animateurs se doivent d'être à l'écoute de l'enfant et de l'amener à être autonome. Les animateurs se doivent de montrer l'exemple en goûtant à tous les plats proposés et en incitant les enfants à en faire autant.
TEMPS CALME	13h00 - 14h00	Des activités calmes sont proposées (lecture, puzzle, dessins, etc.)
ACTIVITÉS	14h00 - 16h00	Les animateurs proposent des activités sportives, manuelles, musicales, d'expression et bien d'autres aux enfants. Ces activités permettent aux enfants de s'épanouir et d'évoluer tout en s'amusant. Pour cela, l'équipe d'animation se fixe des objectifs pour

		chaque activité proposée. Certains jours, il est également possible que l'ensemble ou une partie de la structure aille en sortie dans des parcs ou auprès de divers prestataires. Pendant ces temps, il est également possible pour les enfants d'aller aux sanitaires lorsqu'ils en ressentent le besoin. Les animateurs veillent à prendre en compte les besoins de chaque enfant et respecter la courbe d'intensité.
GOÛTER	16h00 - 16h30	Les enfants prennent leur goûter avec les animateurs qui peuvent en profiter pour recueillir les avis et sentiments des enfants sur la journée.
ACCUEIL DES ENFANTS	16h30 - 18h	Les membres de la direction assurent l'accueil des parents, leur font un retour de la journée de leur enfant. En parallèle ils vont chercher les enfants dans la salle d'activité et les accompagnent jusqu'à leur famille. C'est aussi un moment où l'équipe de direction peut répondre aux diverses questions des familles.

En fin de journée, quand les enfants sont partis, il peut y avoir des réunions de régulation ou de préparation si nécessaire pour l'équipe pédagogique.

Des temps de pause sont également prévus pour les animateurs lors des temps calmes (30 min).

3.8 Sorties

Au cours de l'année, plusieurs activités et sorties en fonction de la thématique choisie seront proposées par l'équipe pédagogique pour les enfants à travers un projet pédagogique mis à disposition des familles et des différents acteurs institutionnels.

Les sorties proposées peuvent être culturelles (musée, parc) mais aussi de consommation (parc d'attraction, parc sportif, cinéma).

3.9 Le Partenariat

Le partenariat est un élément essentiel dans le déroulement des différentes activités proposées aux enfants accueillis dans notre centre.

Il s'agit d'un travail de réseau où différents acteurs collaborent pour répondre aux besoins éducatifs, sociaux et sanitaires des enfants accueillis sur notre ACM.

Partenariat avec les familles pour une bonne communication entre l'équipe d'encadrement et les parents pour assurer que les attentes des familles soient bien prises en compte.

Cela se traduit par des réunions, des temps d'échanges pour informer les parents sur les activités, les enfants, etc...

Partenariat avec les différents ACM de la CDE afin d'organiser des actions conjointes.

Partenariat avec le service jeunesse pendant les vacances afin de créer une passerelle pour les enfants accueillis sur notre ACM (projet, activités, etc.).

Partenariat avec les services municipaux tels que le service des transports, le service des sports, le service culture

Service restauration : le service restauration de la Ville de la Seyne met à disposition ses agents afin d'assurer les repas au sein des ACM.

Service entretien : le service entretien de la Ville de la Seyne met à disposition ses agents afin de garantir l'hygiène et la propreté des structures dans lesquelles sont implantés les ACM.

Service des bâtiments communaux: Le service des bâtiments communaux assure l'entretien technique des bâtiments et structures municipales. En cas de travaux, c'est à eux que nous nous adressons.

Service régie des transports: la régie des transports met à disposition ses bus et chauffeurs pour assurer les sorties des ACM. Elle a en sa possession plusieurs bus avec des capacités différentes: x Un 59 places x Deux 57 places x Deux 45 places (dont un équipé PMR) x Deux 30 places .

SDJES: Le Service Départemental à la Jeunesse, à l'Engagement et aux Sports met en œuvre les politiques publiques relatives au développement de la vie associative, des pratiques sportives et éducatives, à la protection des mineurs et des pratiquants, à la jeunesse, à l'engagement et à l'éducation populaire. Il est l'interlocuteur privilégié des collectivités, des clubs sportifs, des accueils collectifs de mineurs et des associations dans des domaines aussi divers que complémentaires.

CAF: La Caisse d'Allocations Familiales met en place des subventions pour l'accueil d'enfants dans les structures agréées.

4 .Restauration

Les enfants prennent leur repas du midi dans l'enceinte du réfectoire de l'école élémentaire. Les agents qui gèrent le service de restauration veillent au bon respect des normes HACCP.

Il est possible que certains jours, notamment les mercredis ou les vacances scolaires, les animateurs proposent des activités culinaires. Pour cela, l'accueil de loisirs dispose d'un budget « alimentaire » qui permet à l'équipe pédagogique de faire des courses si nécessaire. Par la suite, les enfants, accompagnés des animateurs, peuvent faire des activités culinaires tout en respectant les règles d'hygiène et en gardant un échantillon témoin (de 50 à 100 g) qui sera conservé au frais pendant une durée de minimum 5 jours. Cet échantillon permet d'avoir une traçabilité du produit en supplément des emballages qui sont également mis de côté.

5. Santé

Avant le début du séjour, un point sanitaire où sont indiqués les différentes allergies, maladies et autres problèmes de santé est édité et distribué aux animateurs afin qu'ils en prennent connaissance.

Pour que nous puissions avoir accès à ces informations, les familles remplissent, lors de l'inscription de leur enfant, un document appelé « fiche sanitaire » où ils y indiquent les vaccinations et les pathologies particulières dont leur enfant peut faire preuve.

Pour les pathologies particulières, un Protocole d'Accueil Individualisé (PAI) est mis en place entre la famille et un médecin. Si un PAI est mis en place, les familles doivent le fournir au début du séjour à l'équipe de direction. Par exemple, si un enfant est asthmatique, dans ce PAI est indiqué quand et combien de doses de Ventoline nous devons administrer à l'enfant.

De plus, dans le bureau de la direction et dans un meuble fermant à clés, se trouve la trousse de secours. Si les enfants partent en sortie hors de la structure, les animateurs prennent la trousse de secours avec eux afin de pouvoir donner les premiers soins en cas de petites blessures (coupures, écorchures, échardes, coups, etc..). Dans la trousse de secours se trouve également les PAI s'il y en a.

A chaque fois qu'un membre de l'équipe pédagogique réalise un soin, il doit l'inscrire sur le registre des soins afin d'avoir une traçabilité. Ce registre est en deux exemplaires, un se trouvant dans la trousse de secours, et un autre restant dans l'armoire d'infirmerie. Le fait d'avoir deux registres permet que lorsqu'un groupe est en sortie et un autre est sur le centre, les deux groupes puissent inscrire les soins réalisés le cas échéant.

Dans tous les cas, tous les soins doivent y être inscrits et validés par l'équipe de direction.

6. Enfants porteurs d'un handicap

Un enfant handicapé dans un centre ou un séjour, c'est l'intégration d'une personne atteinte d'un handicap (ou trouble de la santé) dans une structure ordinaire. Alors, sur le fait que nous ne sommes pas spécialisés, cela tombe très bien, car de ce fait nous sommes des personnes ordinaires qui allons accueillir des personnes extraordinaires.

C'est pour cela que nous accueillons des enfants atteints de différents handicaps tout au long du séjour au même titre que les autres enfants. Chaque enfant est intégré au mieux (selon ses capacités) au sein du groupe de son âge avec un animateur spécialement détaché afin de l'accompagner dans les meilleures conditions. Certains reviennent à chaque période de vacances et évoluent avec le groupe.

Pour favoriser l'intégration de l'enfant porteur d'un handicap, qu'il soit visible ou non, avant chaque séjour, la Caisse des Écoles et l'équipe de direction de la structure qui va accueillir l'enfant organisent une rencontre avec la famille. Lors de cette rencontre, plusieurs échanges ont lieu afin de répondre au mieux aux besoins de l'enfant. Ensuite, il est décidé si l'enfant nécessite la présence d'un AAI ou non et quelles seront les actions mises en place afin de favoriser l'intégration et le bien-être de l'enfant. Tout au long de l'année et/ou du séjour, des bilans sont également réalisés afin de pouvoir constater l'évolution de l'enfant et adapter les activités mises en place.

7. Relations humaines

7.1 Équipe pédagogique

Au vu des quotas d'encadrement, de la capacité maximum d'accueil de la structure et des congés, l'équipe pédagogique est modifiable tout au long de l'année.

De plus, des animateurs sont détachés de toute structure afin d'être « volant » et de pallier aux diverses absences de leurs collègues dans tous les accueils de loisirs de la Seyne-sur-Mer.

7.2 Rôle et fonction du directeur

Le directeur d'un ACM est garant de la sécurité physique et morale des enfants et des animateurs. Il se doit de respecter et de faire respecter la réglementation en vigueur.

Il a la charge de rédiger le projet pédagogique avec l'équipe d'animation et de l'évaluer.

Il est le garant de la mise en œuvre du projet pédagogique et a en charge la coordination et l'animation de l'ensemble du personnel.

Il manage les adjoints pédagogiques et les animateurs.

Il gère les relations avec les différents partenaires et prestataires (municipalité, prestataires de services, ..), ainsi que la gestion quotidienne de son ACM (administrative, financière et matérielle).

Il a également un rôle de formation des animateurs, de suivi et de validation des stagiaires.

Il organise l'accueil et le départ des enfants avec les adjoints pédagogiques. Il est à l'écoute de son équipe tout en faisant passer son énergie pour stimuler, encourager et conseiller les animateurs. Il est le moteur de l'équipe et fait aussi partie de l'équipe d'animation.

Il peut également cumuler la fonction de directeur et d'assistant sanitaire, dans ce cas il doit être titulaire du PSC1 ou équivalent.

L'accueil de loisirs est à l'image de celui qui le dirige.

7.3 Rôle et fonction de l'adjoint pédagogique

L'adjoint pédagogique travaille en partenariat avec le directeur. Il le seconde (ou le remplace) dans son action en coordonnant l'équipe d'animation et en veillant au respect du projet pédagogique.

Il se doit de respecter et de faire respecter la réglementation en vigueur.

Il participe activement à la préparation technique et matérielle des activités proposées par l'équipe d'animation.

Il a des fonctions liées à l'accompagnement des animateurs telles que :

- la socialisation, qui consiste à transmettre un langage, des attitudes, des comportements et à faire repérer les contraintes et les règles de l'organisation propre à la structure
- la transmission des connaissances, qui consiste à faire acquérir des savoirs-faire, des capacités de communication, des savoirs théoriques en lien avec la pratique
- l'évaluation, qui consiste à aider l'animateur à mesurer l'écart entre le profil de poste et sa mise en pratique

Il est aussi l'intermédiaire entre les animateurs et le directeur, en ce qui concerne le suivi du projet pédagogique.

Il organise avec le directeur :

- l'accueil et le départ des enfants
- le suivi, la formation et l'évaluation des animateurs, notamment des stagiaires

7.4 Rôle et fonction de l'assistant sanitaire

L'assistant sanitaire exerce une fonction capitale dans un ACM. Tout d'abord, il assure le suivi sanitaire des enfants. Il connaît donc leurs particularités (traitements médicaux, allergies, régimes alimentaires spécifiques, ..) et en informe l'équipe d'animation. Il prodigue les soins, administre les traitements médicaux et agit face aux urgences.

Il peut également parfois cumuler les fonctions de directeur ou d'adjoint pédagogique et d'assistant sanitaire. Dans ce cas il doit être titulaire du PSC1 ou équivalent.

7.5 Rôle et fonction de l'animateur

Les animateurs sont en contact direct avec les enfants et sont garants de leur sécurité physique et affective et morale.

Pour cela ils doivent :

- respecter et donc connaître le cadre réglementaire des ACM
- construire une relation de qualité avec les mineurs qui leur sont confiés, qu'elle soit individuelle ou collective
- respecter les enfants en tant qu'individu à part entière
- être à l'écoute des enfants et répondre à leurs demandes
- solliciter sans forcer
- participer à l'accueil, à la communication et au développement des relations entre les différents acteurs (parents, intervenants, personnels de service,..)

Ils doivent donc manifester une réelle capacité à :

- travailler en équipe
- participer aux réunions de préparation
- savoir se remettre en question et avoir un positionnement sur leurs actions
- travailler en collaboration avec les adjoints pédagogiques
- respecter le travail de l'autre (surveillant de baignade, prestataires, partenaires, ..)
- encadrer et animer la vie quotidienne
- faire respecter les règles de vie
- être capable de proposer et d'encadrer des activités adaptées à l'âge et aux besoins des mineurs (activités manuelles, sportives, ..)

Enfin, les animateurs doivent savoir :

- s'adapter quand une activité ne fonctionne pas
- gérer complètement leurs activités de la préparation jusqu'au rangement
- faire part aux adjoints des problèmes survenus au cours de la journée, mêmes minimes
- discuter avec les parents lorsqu'ils sont demandeurs sur la journée de leur enfant
- savoir répondre à des demandes d'organisation ou savoir orienter vers les personnes concernées

- être présent aux moments de l'accueil et du départ

Pour les animateurs en stage pratique, une période d'observation leur a été laissée afin qu'ils puissent prendre leurs marques, prendre confiance en eux et trouver leur place au sein de l'équipe et des enfants.

Cependant, ils ont les mêmes responsabilités d'encadrement que le reste de l'équipe.

Le stagiaire devra s'impliquer dans la proposition, préparation, organisation et évaluation des activités proposées aux enfants.

Il devra observer et s'enrichir de l'expérience des autres animateurs du centre.

Son stage sera l'occasion de mettre en pratique ce qu'il a appris à sa formation.

Assurer la sécurité physique et morale des enfants, participer à la mise en œuvre du projet pédagogique, participer à l'accueil, l'information auprès des familles, encadrer et animer la vie quotidienne et les activités seront les missions du stagiaire.

Il sera évalué sur différentes séances intérieur, extérieur, grand jeux....

➤ Critères d'évaluation:

-Le public (connaissance sur les besoins et caractéristiques du public, avoir un relationnel adapté à l'âge des enfants)

-Le cadre d'exercice (respect des horaires et du fonctionnement, connaissance de la réglementation et de son rôle d'animateur)

-L'équipe d'animation (savoir travailler en équipe, être un élément positif, avoir un bon rapport avec l'autorité hiérarchique)

-Mener différentes activités (courbe d'intensité, cohérence des étapes, démarche pédagogique, amener un but, respect des consignes...) Document

7.6 Intervenants extérieurs

Les intervenants extérieurs peuvent être les prestataires que nous rencontrons lors des sorties, mais aussi ceux qui viennent sur la structure pour proposer des activités variées aux enfants.

En amont, avant toute réservation, une première rencontre est faite afin de savoir si l'intervenant peut ou non répondre aux attentes de l'équipe de direction en termes de qualité de prestation, d'apports pédagogiques et de sécurité.

7.7 Règles de vie

Les règles de vie dans un ACM sont essentielles pour garantir un environnement sûr, respectueux et agréable pour tous.

Ces règles permettent aux enfants de mieux comprendre les attentes et d'adopter un comportement adapté en communauté.

Les enfants sont impliqués dans l'élaboration des règles de vie, ce qui les responsabilise et leur permet de mieux les comprendre et de la respecter.

Voici les principales règles que chacun doit respecter durant les temps d'accueil sur l'ACM:

- Respect des autres enfants et des adultes dans le comportement, le langage, les attitudes
- Écoute et politesse
- Respect des consignes de sécurité
- Utilisation appropriée du matériel
- Respect des locaux et des espaces d'activités
- Participation active aux différentes activités proposées
- Respect des horaires et des différents temps du rythme de la journée
- Règles sur le comportement de chacun pour éviter les conflits, les bagarres
- Partage et solidarité seront des valeurs importantes
- Respect des règles d'hygiène

En résumé, les règles de vie qui seront affichées dans notre ACM sont conçues pour favoriser un climat serein et respectueux, permettant à chaque enfant de s'épanouir dans un cadre sécurisé et bienveillant.

Ces règles visent à promouvoir l'apprentissage de la vie en communauté, la responsabilité et le respect mutuel.

8 . Réglementation

L'accueil de loisirs de PAGNOL, comme tous les ACM, obéit à des lois appartenant au Code de l'Action Sociale et des familles (CASF).

Ces lois sont regroupées au chapitre VII des parties législative et réglementaire « Mineurs accueillis hors du domicile parental » (articles L227-1 à L227-12 et R227-1 à R227-30), et notamment celles concernant les diplômes requis pour exercer les fonctions d'animateur et de directeur (articles R227-12 à R227-14), ainsi que les taux d'encadrement (articles R227-15 et R227-16) qui sont les suivants :

- pour les moins de 6 ans : 1 animateur pour 8 enfants
- pour les plus de 6 ans : 1 animateur pour 12 enfants

Ces taux varient lors des baignades :

- pour les moins de 6 ans : 1 animateur pour 5 enfants
- pour les plus de 6 ans : 1 animateur pour 8 enfants

Certaines lois figurent également dans le Code de la Santé Publique à la partie « Établissement d'accueil des enfants de moins de 6 ans » (articles L2324-1 à L2324-4, L2326-4, R2324-10 à R2324-15) et dans le Code de l'Éducation « Activités périscolaires » (article L551-1).

Concernant la sécurité, les lois concernant les Établissements Recevant du Public (ERP), figurent dans le Code de la Construction et de l'Habitation, Livre I, titre II, Chapitre III « Protection contre les risques d'incendie et de panique dans les immeubles recevant du public » (articles L123-1 à L123-4 et R123-1 à R123-56).

9 . Sécurité

La sécurité dans un ACM est une priorité absolue pour l'équipe d'animation.

Elle concerne à la fois la sécurité physique et morale des enfants.

Elle repose sur des normes strictes encadrées par la législation.

La surveillance des enfants doit être la plus rigoureuse possible.

Les animateurs doivent connaître, mettre en pratique et faire respecter toutes les consignes de sécurité :

- Encadrement suffisant pour le nombre d'enfants
- Aménagement des locaux en fonction des normes de sécurité, d'incendie, d'hygiène et d'accessibilité.
- Prévention des accidents en sécurisant les lieux d'activités et le matériel utilisé
- Encadrement des activités à risque comme les baignades, les sorties extérieures pour lesquelles des consignes de sécurité particulières seront données
- Présence et disponibilité des animateurs pendant toute la durée de la journée
- Gestion des déplacements avec la mise en place de protocoles précis pour encadrer les enfants
- Contrôle des entrées et sorties de l'ACM, aucune personne non autorisée ne doit avoir accès au centre et seules les personnes autorisées peuvent récupérer les enfants.
- Respect des règles d'hygiène pour les repas, les locaux et pour les enfants
- Trousse de secours et protocoles médicaux seront accessibles et connus par tous les animateurs
- Suivi des allergies et des traitements médicaux
- Mise en place d'un climat de bienveillance où le respect doit prévaloir sur la violence et l'intimidation
- Encadrement des comportements et prévention du harcèlement
- Plan d'urgence pour les incendies, intrusions et autres
- Formation des animateurs aux premiers secours
- Sensibilisation des animateurs à la gestion des conflits et à la psychologie de l'enfant
- Documents administratifs (informations médicales, autorisations parentales, etc.)

La sécurité de l'ACM repose sur un ensemble de règles et de protocoles visant à assurer la protection physique, morale et sanitaire des enfants accueillis.

Ces mesures doivent être appliquées de manière rigoureuse par l'ensemble de l'équipe pédagogique pour garantir un environnement sécurisé et épanouissant pour les enfants.

Lors des trajets en bus, les enfants seront comptés à l'entrée, dans le bus et à la sortie du bus. Tout le groupe devra s'attacher avec les ceintures de sécurité. Les animateurs devront s'asseoir à des endroits stratégiques dans le bus (devant, au milieu et derrière). Des exercices d'évacuations du bus seront réalisés.

Pour les déplacements piétons, le groupe devra se positionner sur la droite de la chaussée, sauf si la voirie ne le permet pas. Les animateurs devront se positionner devant au milieu et à l'arrière du groupe tout en veillant à ce que les enfants soient par 2 ou en file indienne.

Concernant les baignades, cette activité sera encadrée par un surveillant de baignade qui veillera au respect des règles pour garantir la sécurité des enfants :

- Nombre d'animateurs dans l'eau en fonction du nombre d'enfants et de leurs âges
- Lieux de baignade en milieu naturel avec des zones de baignade et surveillés par des professionnels
- Explication des règles de sécurité aux enfants
- Équipement de sécurité (trousse de secours...)
- Vérification des conditions météo, de l'état de l'eau et des couleurs du drapeaux
- Respect des règlements locaux et communication avec les communes

10 . Évaluations

L'évaluation est un dispositif mis en place pour assurer la qualité et la sécurité des projets proposés aux enfants.

Les résultats de ces évaluations permettent d'améliorer continuellement la qualité de l'accueil proposé aux mineurs et d'assurer le respect des normes de sécurité et d'épanouissement.

Les grilles d'évaluations ci-dessous mettent en avant les critères d'évaluations essentiels du projet annuel.

Pour chaque temps d'animation (mercredis, vacances et séjours), la grille évoluera et fera apparaître des critères d'évaluations correspondants aux différents projets et activités.

GRILLE ÉVALUATION PROJET ANNUEL « Découverte des métiers des parents »

Compétences Visées	Critères d'évaluations	ACQUIS (A) /NON ACQUIS (NA)	Indicateurs quantitatifs Prévus et Réalisés
Favoriser l'expression orale, la curiosité	Poser des questions, s'exprimer oralement.		48/
	Partager leurs impressions, connaissances sur les métiers des parents		48/
	S'exprimer en public et à structurer leurs idées		48/
Développer la compréhension du monde du travail	Comprendre les notions de travail, de responsabilité et d'engagement.		48/
Découvrir la diversité des métiers des parents	Savoir qu'il existe une grande variété de métier		48/
	Comprendre que chaque profession joue un rôle dans la société		48/
Renforcer le lien entre les enfants et les parents	Échanger avec des adultes		48/
	S'intéresser aux activités des adultes		48/
Stimuler l'imagination et la projection dans l'avenir des enfants	Se projeter dans l'avenir grâce à la découverte des différents métiers,		48/
	S'imaginer exercer les métiers grâce aux explications des parents.		48/

GRILLE ÉVALUATION PROJET ANNUEL « Le Monde de Mario »»

Compétences Visées	Critères d'évaluations	ACQUIS (A) /NON ACQUIS (NA)	Indicateurs quantitatifs Prévus et Réalisés
Favoriser la socialisation	S'intégrer au groupe		48/
	Échanger avec des enfants qu'il ne connaît pas		48/
Rendre l'enfant acteur du projet	S'intéresser au projet et d'être force de proposition		48/
Développer l'autonomie de l'enfant	Prendre des initiatives		48/
	Aider les animateurs à préparer le matériel de l'activité		48/
Développer la créativité, la curiosité	Concevoir et réaliser des productions en lien avec le thème		48/
	Utiliser différents matériaux et matériels		48/

GRILLE ÉVALUATION PROJET ANNUEL « Le Monde de Mario »»

Compétences Visées	Critères d'évaluations	ACQUIS (A) /NON ACQUIS (NA)	Indicateurs quantitatifs Prévus et Réalisés
Rendre l'enfant acteur du projet	S'intéresser au projet		48/
	'Être force de proposition et acteur du projet		48/
Développer l'autonomie de l'enfant	Prendre des initiatives		48/
	choisir au moins une activité à la carte		48/
Développer l'éducation émotionnelle à travers des activités ludiques	Reconnaître et d'exprimer son émotion face à des situations où les notions de bien et de mal sont en jeu.		48/
	Avoir de l'empathie avec les autres et à comprendre les émotions que peuvent susciter différentes actions ou décisions.		48/
Développer l'imagination et l'expression personnelle	Créer des histoires, des jeux, des dessins mettant en scène des personnages imaginaires.		48/
	Comprendre la différence entre l'imaginaire et le réel		48/

GRILLE ÉVALUATION PROJET ANNUEL « Cuisine d'Ici et d'Ailleurs »»

Compétences Visées	Critères d'évaluations	ACQUIS (A) /NON ACQUIS (NA)	Indicateurs quantitatifs Prévus et Réalisés
Développer la découverte des cultures et traditions culinaires	Découvrir et d'apprécier la diversité culturelle culinaire à travers différentes activités		48/
	'Comprendre l'importance de consommer des aliments diversifiés et sains		48/
Favoriser l'éducation au goût et à la nutrition	Découvrir l'importance d'une alimentation équilibré		48/
	choisir au moins une activité à la carte		48/
Développer l'expression créative à travers la cuisine	Développer sa créativité à travers les différentes activités du projet		48/
	Utiliser différents supports pour mener à bien l'activité		48/
Rendre l'enfant acteur du projet	S'intéresser au projet		48/
	Être force de proposition et acteur du projet		48/

GRILLE ÉVALUATION PROJET ANNUEL « Pagnol fait son Cinéma»»

Compétences Visées	Critères d'évaluations	ACQUIS (A) /NON ACQUIS (NA)	Indicateurs quantitatifs Prévus et Réalisés
Développer l'autonomie de l'enfant, l'expression et la créativité	Prendre des initiatives		48/
	'S'investir dans les différents rôles qu'il aura durant les activités		48/
	S'exprimer de manière artistique et imaginative		48/
Favoriser les activités en collaboration	Travailler en équipe pour créer un projet visuel		48/
	Partager les responsabilités, à écouter les idées des autres et à contribuer à un projet commun		48/
Rendre l'enfant acteur du projet	S'intéresser au projet		48/
	Être force de proposition et acteur du projet		48/

GRILLE ÉVALUATION PROJET ANNUEL « C'est Pagnol Bébé»»

Compétences Visées	Critères d'évaluations	ACQUIS (A) /NON ACQUIS (NA)	Indicateurs quantitatifs Prévus et Réalisés
Favoriser la découverte d'activités typiques de notre région	S'éveiller au pratique traditionnelle de notre région		48/
	S'amuser et de laisser libre court à son esprit créatif		48/
Développer l'autonomie de l'enfant	prendre des initiatives		48/
	S'investir dans les différents rôles qu'il aura durant les activités		48/
Rendre l'enfant acteur du projet	S'intéresser au projet		48/
	Être force de proposition et acteur du projet		48/