Projet pédagogique

PLAINES DE VACANCES

Depuis 1987, l'ASBL ideji organise des plaines de vacances multiactivités dans les quatre écoles communales de Woluwe-Saint-Pierre et ce, durant chaque période de vacances scolaires.

Finalité / Ambition

→ favoriser et faciliter la participation des enfants et des jeunes adultes à la vie sociale en proposant une plaine de vacances "alternative".

Objectifs généraux

Les enfants et les jeunes adultes qui participent à nos plaines de vacances sont à la fois au centre du projet d'accueil et en sont les acteurs. C'est en cela qu'ideji se veut être une plaine de jeu alternative, une plaine où les organisateurs sont conscients qu'un projet éducatif est nécessaire à l'épanouissement et aux loisirs réels de l'enfant. Pour être une plaine de jeu alternative, le projet d'accueil d'ideji vise à atteindre les objectifs suivants :

- → être conscient de partager un projet éducatif global
- → construire une relation éducative basée sur le respect et la confiance réciproques entre animateurs, animés et parents
- → développer les valeurs de tolérance, de respect et de solidarité
- → respecter les convictions idéologiques, philosophiques et/ou politiques des enfants, des parents et des animateurs
- → accompagner le rythme de développement de l'enfant
- → permettre l'épanouissement individuel
- → favoriser l'esprit critique et la remise en question

→ favoriser la prise de conscience de soi et des autres

→ favoriser la confiance en soi

→ créer un “esprit vacances”

Objectifs opérationnels

1) L’épanouissement des enfants est au centre du projet. Concrètement, cela signifie :

→ La mise en valeur de la créativité propre de l’enfant

→ L’utilisation du jeu comme outil éducatif et d’apprentissage

→ La collaboration avec les parents, ce qui sous-entend un effort de la part de l’équipe d’animation pour créer un espace où la relation est possible.

→ Tenir compte de la nécéssité, pour l’enfant, d’une activité culturelle qui, spontanée, doit être développée.

→ Initier l’enfant dans son rôle de citoyen en le rendant “critique” et tolérant vis-à-vis de l’autre, parfois différent.

→ Adapter nos activités au rythme de développement des enfants, et leur proposer des aventures adaptées à leur âge.

Ces objectifs s’entendent en gardant à l’esprit que la sécurité et la rigueur sanitaire restent un préalable à toute organisation d’animations avec des enfants.

2) L’encadrement des groupes et le rôle de l’équipe d’animation

L’équipe d’animation est le garant et l’initiateur des activités favorisant l’épanouissement des enfants. Le projet d’accueil d’ideji, centré sur l’épanouissement des enfants, vise également un objectif d’auto-formation et d’apprentissage de la vie professionnelle. L’équipe d’animation est acteur et garant du projet pédagogique. Nous attendons de la part de nos animateurs :

→ Qu’ils prennent part à la construction du projet pédagogique

→ Une réelle autonomie dans l’animation.

→ Qu’ils fassent preuve de solidarité envers leur équipe.

→ Qu’ils participent à la vie de l’association.

→ Qu’ils veillent à l’adéquation entre leurs actions et le présent projet d’accueil.

En plus des membres permanents d’ideji, l’équipe d’animation est composée de coordinateurs et d’animateurs ayant une réelle expérience dans le domaine de l’animation.

L’encadrement des groupes

L’encadrement sur les plaines d’activités se compose :

- D’un responsable pédagogique assurant la liaison entre les différents lieux d’activités et le bureau d’ideji

- D'un coordinateur par lieu d'activité, en charge de la supervision de son lieu d'activité et de l'accueil des parents
- D'un animateur responsable par groupe avec un minimum d'un animateur breveté pour deux animateurs non brevetés.

Jusqu'à présent, nous prévoyons 1 animateur pour 8 enfants âgés de 3 à 6 ans et 1 animateur pour 12 enfants âgés de 6 à 12 ans (cf. normes ONE).

Les enfants sont répartis selon quatre tranches d'âges :

- Un groupe de jaunes composé d'enfants de 3 à 4,5 ans.
- Un groupe de verts composé d'enfants de 4,5 à 6 ans.
- Un groupe de rouges composé d'enfants de 6 à 8 ans.
- Un groupe de grands composé d'enfants de 8 à 12 ans.

Chaque animateur se voit attribuer un groupe dans une école prédéfinie, durant toute la semaine. Les enfants gardent ainsi, tout au long de leur stage, le(s) même(s) référent(s).

L'équipe d'animation

- ***LES ANIMATEURS***

Le premier acteur permettant la mise en oeuvre de ces objectifs est évidemment l'animateur, en tant que personne et membre d'une équipe.

Les animateurs sont tous **âgés de plus de 18 ans** ; la plupart d'entre eux ont plus de 20 ans et travaillent avec nous depuis plusieurs années.

Outre son rôle pédagogique vis-à-vis des enfants, **ideji** remplit également une mission importante vis-à-vis des animateurs eux-mêmes. Ils sont à une âge-charnière (18-25 ans) et entrent doucement dans leur vie d'adultes.

À travers les animations, **ideji** leur offre souvent une **première expérience professionnelle**. Ces premiers pas dans la vie active orienteront leurs choix futurs et développeront leur confiance en eux et leur autonomie.

Le brevet, ou les études pédagogiques, restent, une assurance pour les organisateurs. Les animateurs brevetés ou assimilés possèdent déjà une bonne formation de base (Cemea, Les Scouts, Mutualité, études à orientation éducatives…). Considérant que nous avons un rôle à jouer dans la formation de futurs encadrants, nous accueillons des stagiaires durant les vacances.

Les animateurs chargés d'un groupe sont les premiers responsables des activités.

Ils ont un cadre horaire et une contrainte d'équilibre entre les activités sur la plaine et les activités extérieures (cf. le point "Activités"). D'où la nécessité pour eux de travailler ensemble et de préparer leur(s) semaine(s). Cette liberté d'action leur permet aussi d'exploiter leur imagination et leurs compétences personnelles. L'organisateur reste, bien sûr, le "garde-fou", mais aussi le "soutien logistique" du projet d'animation de l'équipe.

Gérer un groupe d'enfants, travailler en équipe, partager des activités avec des collègues, se plier à des consignes strictes tout en développant sa créativité, voilà de nombreux défis que le jeune animateur va relever. Tout un apprentissage à la vie professionnelle qu'ideji doit encourager !

Le recrutement des animateurs

L'organisateur se doit de prévoir une filière d'engagement judicieuse, ne se basant pas uniquement sur un CV ou un brevet mais aussi sur la sensibilité et l'expérience acquise.

Cependant, nous considérons que les titres et brevets ne suffissent pas pour considérer les jeunes comme formés. Ideji en tant qu'organisateur se doit d'offrir aux animateurs une formation continue sur le terrain. Cette formation est assurée par les coordinateurs qui transmettent leurs savoirs et leurs expériences du terrain tout au long de la semaine.

De plus nous faisons appel à des intervenants extérieurs (artistes travaillant avec des jeunes, psychomotriciens, compteuses pour enfants, professeur de sport…) qui partagent avec passion leur métier et apportent une autre vision de l'animation à l'équipe.

- ***LES COORDINATEURS***

Les animateurs sont encadrés, tout au long de la semaine, par des coordinateurs.

Le coordinateur doit connaître le fonctionnement des plaines mais aussi avoir une expérience certaine en animation.

Son rôle est de veiller au bon déroulement des activités (pédagogie, logistique, qualité, sécurité) en apportant des idées, des conseils d'animation et d'encadrement et faisant respecter les règles de base du fonctionnement des plaines.

Le coordinateur prend en charge une école durant toute la semaine. Il est le représentant de celle-ci et doit se mettre au courant de toutes les informations concernant son lieu de travail. (Connaissance du lieu, de l'équipe, des animations proposées, des éventuelles spécificités enfant ou administrative).

Le rôle du coordinateur durant les plaines

° Être le relais entre le responsable pédagogique (ideji) et les animateurs.

° Soutenir l'équipe d'animation dans son travail d'animateur en partageant son savoir faire

° S'assurer du bon respect du projet pédagogique en étant conscients qu'un projet éducatif est nécessaire à l'épanouissement et aux loisirs réels de l'enfant.

° Créer un climat de confiance où le dialogue et le respect sont possibles

° Les coordinateurs accompagnent les différents groupes à la piscine et si nécessaire lors de sorties ou visites à l'extérieur.

° Organiser des évaluations dont le but est de transmettre leur savoir et expérience afin d'offrir aux animateurs une formation continue. Les réunions sont aussi l'occasion d'établir un dialogue constructif menant au débat et permettant l'évolution du projet pédagogique (en lien) à la réalité de terrain

° Organiser la logistique

° Contact quotidien avec les parents, faire le lien entre la plaine de jeux et la famille

° Assurer le respect des horaires

Le recrutement des coordinateurs

Les coordinateurs sont **tous des anciens animateurs d'ideji**. Les anciens animateurs (ancienneté) possédant un titre ou diplôme pédagogique ont la possibilité de rejoindre l'équipe de coordination.

Cette filière d'engagement facilite la communication et permet aux animateurs d'évoluer au sein de l'organisation. Elle permet aussi d'assurer une continuité au projet d'accueil.

- ***LE RESPONSABLE PEDAGOGIQUE***

Le responsable pédagogique doit connaître le fonctionnement des plaines. (Organisation, pédagogie, encadrement…)

Sa mission sera de « coacher » les coordinateurs tout au long de la semaine, de les seconder dans leur mission si nécessaire.

Le responsable pédagogique doit avoir une vue globale sur le travail effectué en aval. Il est donc essentiel qu'il partage des moments, échange des contacts avec tous les intervenants (coordinateurs, animateurs, enfants +parents)

Durant les petites semaines, il a également le rôle de coordinateur à ***l'école du centre*** ; seul lieu accueillant uniquement des enfants de 3 à moins de 6 ans (cf. le projet d'ordre intérieur)

Le rôle du responsable pédagogique

° Créer le lien entre ideji et l'équipe de coordination et d'animation

° Organiser la réunion de préparation rassemblant les différents coordinateurs.

° S'assurer du relais entre les coordinateurs et les animateurs.

° Gérer les diverses réservations

° Prendre en charge les différents achats, dépenses sorties, distribution carte de transport.

° Coacher les coordinateurs dans leurs tâches

° Prendre en charges les enfants malades ou blessés et les ramener au bureau ou dans un centre médical.

° S'assurer du bon fonctionnement dans les différentes écoles en passant au moins 1 à 2 fois par jour dans chacune d'elle.

° Superviser l'évaluation des animateurs en fin de semaines faite par l'équipe de coordinateurs

° Organiser la réunion fin de semaine avec l'équipe de coordinateurs

° Pouvoir assurer une formation continue au près des coordinateurs

Le recrutement du responsable pédagogique

Les responsables sont des anciens coordinateurs (ancienneté) choisis par l'organisation ainsi que les membres fixes de l'équipe d'ideji responsable de l'organisation des plaines.

3) Les activités

Les activités se déroulent dans les quatre écoles communales de Woluwe-Saint-Pierre. Cela encourage la proximité et privilégie la qualité à la quantité en évitant une trop forte concentration d'enfants sur un même lieu. Cela rend les plaines d'ideji plus humaine, plus à l'échelle de l'enfant.

Les plaines d'ideji proposent des animations multiactivités. Les animateurs et leur groupe d'enfants composent ensemble leur semaine de vacances et chacune des activités est adaptée au rythme des enfants. De petites activités de transition sont organisées afin de permettre aux enfants de se préparer à l'activité suivante (échauffement, relaxation…)

Le cadre posé par ideji distingue 4 types d'activités qui doivent faire partie de la semaine de l'enfant : l'activité ludique, créative, culturelle et sportive. Ces quatre activités ne sont pas figées, au contraire, elles s'imbriquent et se renforcent.

- L'ACTIVITE LUDIQUE

Le jeu est inhérent au développement des individus. L'être humain se construit, se confronte à l'autre et au réel par le jeu.

Le jeu peu être spontané ou dirigé et il convient d'équilibrer ces phases de jeu : celui que l'animateur organise, si possible avec les enfants, et les phases de jeu non-structuré. Il est clair qu'un moment non structuré ne signifie pas le repos de l'animateur ; il reste avec les enfants, participe à leurs jeux et assure la sécurité.

Le jeu est source d'apprentissage. En jouant les enfants s'approprient de nombreuses règles de savoir-vivre en collectivité. Ce faisant, ils se forment à la vie citoyenne et se prémunissent naturellement d'adopter des comportements agressifs ou violents. Jouer, c'est susciter l'imagination des petits et des grands.

- L'ACTIVITE CREATIVE

L'objectif est de permettre l'expression individualisée de chacun, tout en utilisant le groupe comme moteur et comme cadre. Observer, laisser surgir les besoins, les attentes pour mieux pouvoir y répondre, proposer des pistes d'exploration nouvelles et valoriser les productions…

L'activité créative peut se présenter de diverse manière : peinture aux doigts, plâtre, chants et contes, danses, activités nature, collages, masques, graffiti, cuisine, improvisation théâtrale …

La créativité de l'enfant ne doit pas être "parfaite" aux yeux de l'adulte. L'important est que l'enfant soit content du résultat qu'il a lui-même obtenu. Il faut donc éviter de préparer les ateliers de manière telle que la créativité de l'enfant ne puisse s'exprimer.

- L'ACTIVITE CULTURELLE

Elle est prise dans son sens le plus large possible : tout ce qui forme l'enfant dans le cadre de sa vie sociale et de ses expressions artistiques. Cela met sur le même pied une visite au Musée d'Art Moderne que celle d'une ferme…Pour l'enfant, il s'agit d'un tout dans lequel il va puiser des connaissances qui deviendront plus tard son bagage culturel.

Exemples : rencontre avec un artisan, des musiciens, une troupe de comédiens, un clown ; visites d'expositions et de musées, spectacles jeune public ; …

Ce type d'activité ne peut-être continue, mais elle peut être le point de départ ou l'aboutissement d'une animation à thème;

Par les visites et activité culturelles extérieures, l'enfant se forge, petit à petit, un esprit critique. Il constate et analyse les diverses expressions culturelles, il acquiert le sens de la tolérance et de la différence. Le rôle de l'animateur est, ici, primordial : relever les questions des enfants, en discuter avec eux et profiter de ces moments pour compléter cette initiation à la citoyenneté par d'autres activités, créatives, par exemple.

- L'ACTIVITE PHYSIQUE ET SPORTIVE

Les activités sportives sont l'occasion de bouger, de courir, de s'initier à une nouvelle activité. Les vacances peuvent être un moment choisi pour ce type d'initiation.

Les animateurs proposent aux enfants des jeux sportifs (ballons) mais aussi, pour les plus grands, des découvertes de différents sports : mini basket, base-ball, escalade, minigolf, tennis, bowling,… et pour les plus jeunes : jeux psychomoteurs et rythmiques.

L'activité physique développe chez l'enfant, la connaissance de son corps et de sa place dans l'espace, la solidarité d'équipe, la continuité dans l'effort, etc.

Régulièrement, les enfants se rendent à la piscine de Woluwe-Saint-Pierre. Pour les plus jeunes, il s'agit parfois de la première expérience ! L'approche de l'eau en piscine est un

moment capital… L'odeur, la sonorité, le bruit, l'espace sont tous des éléments qu'il faut apprendre à l'enfant à maîtriser. La sécurité et l'hygiène font partie intégrante de ce type d'activité.

Les activités sportives sont aussi l'occasion de rencontres avec d'autres groupes d'enfants, d'une autre plaine d'ideji ou d'une autre association : journées olympiques, rencontres de base-ball,…

4) Les parents

Si l'enfant est le principal concerné par l'animation, le rôle des parents n'est pas à négliger. Ainsi, ideji propose un partenariat éducatif entre les équipes d'animateurs et les familles.

Ce sont les parents qui, au départ, amèneront l'enfant à considérer les activités de manière positive. Ce sont eux aussi qui font le lien entre la plaine de jeux et la famille. D'où l'intérêt de ce partenariat entre l'équipe d'animation et les parents.

Au moment de la première inscription annuelle, nous accueillons les parents afin de leur expliquer le fonctionnement général des plaines et le projet d'accueil. C'est également l'occasion de dissiper certaines craintes et de les responsabiliser face à l'animation. Cette relation est la base d'un "contrat de confiance" qui doit lier les organisateurs et animateurs aux parents. Elle permettra une meilleure compréhension mutuelle et une approche plus adéquate de l'enfant, de part et d'autre.

Durant la(les) semaine(s) d'animation, cette relation est prolongée par le contact quotidien indispensable, le matin et le soir, entre l'animateur et le parent.

Pour inscrire leur enfant aux activités d'ideji, les parents s'acquittent des frais de participation. Ceux-ci ne doivent pas constituer un frein à l'inscription de leur enfant aux activités (voir point suivant : Financement).

5) Financement

On ne peut parler d'animations sans parler de moyens financiers ; une plaine de jeux coûte en encadrement, déplacements, activités extérieures, assurances…

Afin de nous assurer que le prix de l'inscription ne soit pas un frein à la participation de tous les enfants, nous avons fixé les frais de participation à un tarif abordable.

Les frais de participation demandés aux parents sont de 70€ pour une semaine d'activité, ce qui revient à 14€/jour/enfant.

Nous travaillons aussi avec le CPAS et le SAJ afin que les parents qui ont des moyens de subsistance insuffisants puissent quand même inscrire leur(s) enfant(s) chez nous.

Pratiquement

Une convention lie **ideji** et la commune de Woluwe-Saint-Pierre pour l'organisation des plaines de jeux.

Il n'y a aucune ingérence de la commune, ni au niveau du projet pédagogique, ni dans l'organisation concrète. Nous accueillons tous les enfants, où qu'ils soient domiciliés.