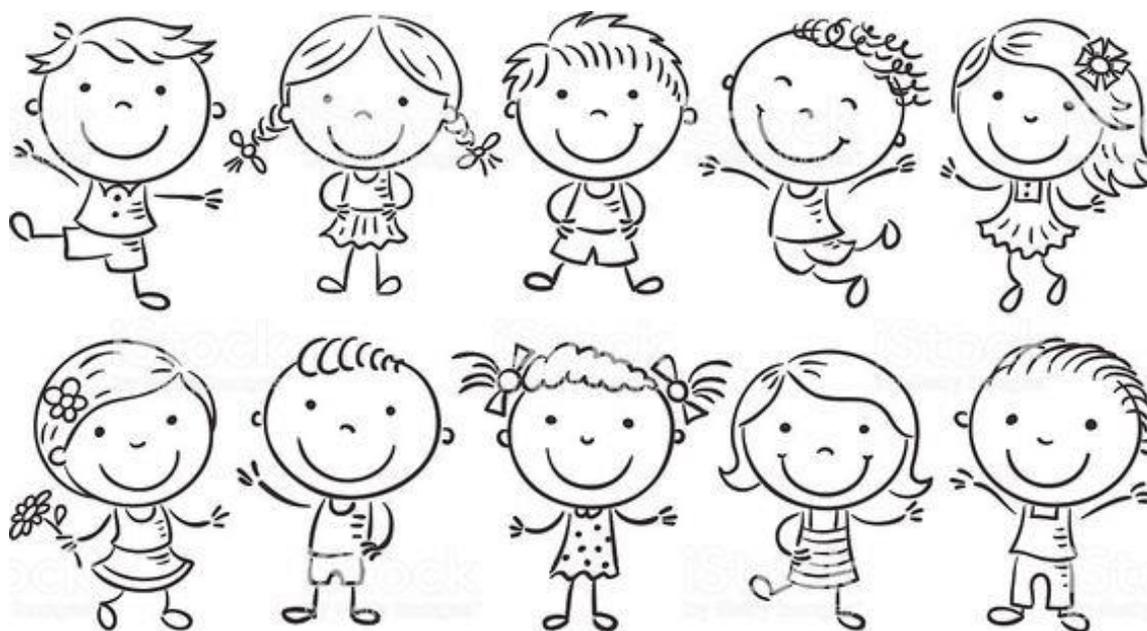




PROJET PEDAGOGIQUE

Année Scolaire 2020/2021



ALSH Périscolaire « La Roquette sur Var »

Place Tralatour
06670 La Roquette sur Var
06 11 44 70 57
04 93 08 40 59

Sommaire :

1. Présentation

- Organisateur
- Structures

2. Intentions éducatives

- Objectifs éducatifs
- Objectifs pour équipe pédagogique
- Evaluation

3. Projet de fonctionnement

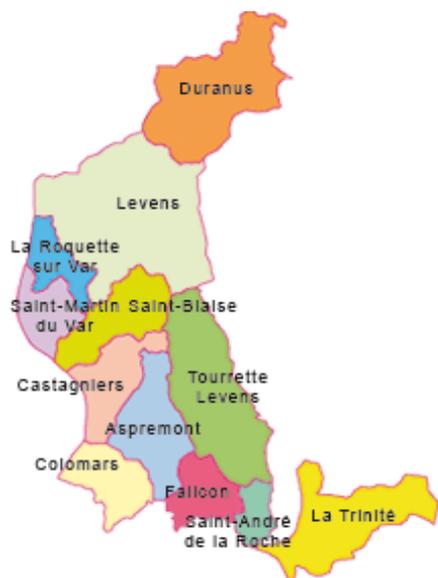
- Organisation des journées
- Rôles
- Restauration
- Soins médicaux
- Hygiène
- Sécurité
- Numéro urgences

4. Annexes

- Fiche sorties
- Fiche surveillance sanitaire
- Fiche organisation temps calme
- Fiche organisation temps de sieste

Présentation

➤ **Organisateur**



Le Syndicat intercommunal à vocation multiple du val de banquière créé en 1994 regroupe 12 communes : Aspremont, Castagniers, Colomars, Duranus, Falicon, la Roquette sur Var, Levens, St André de la Roche, St Blaise, St Martin du Var, Tourette-Levens, La trinité soit environ 40 000 habitants. Son siège social se situe à la mairie de St André de la Roche.

Le SIVOM est en charge de plusieurs compétences :

- La petite enfance
- La jeunesse
- Le social
- Les travaux et marchés publics
- La sécurité
- L'environnement
- Les activités sportives
- La communication

➤ **Les structures**

Horaires d'accueil	Matin	Midi	Soir
4 vents	7h30/8h30	11h30/13h30	16h30/18h30

Durant le temps périscolaire, nous avons à disposition :

- Une salle d'activité
- Les deux cours
- Un dortoir
- WC
- Matériel Sportif

Animation :

- INDILICATO MARION (BAFD)
- LAGNEAUX LAVINIA (Stagiaire BAFA)
- GHIRAN AUDE (BAFA)
- FONTVIEILLE CARINE (BAFA)

ALSH Roquette sur Var : 4 vents			
Effectifs		<i>Maternelles</i> : 12 enfants	<i>Elémentaires</i> : 37 enfants
Directeur	Marion Indilicato		
Objet	Temps d'accueil	Maternelles	Elémentaires
Accueil matin	1h		- Lagneaux Lavinia - Carine Fontvieille
Midi	2h	- Aude Ghiran - Lavinia Lagneaux	- Marion Indilicato - Carine Fontvieille
Accueil soir	2h	- Aude Ghiran	- Marion Indilicato

Le personnel de service :

2 agents mis à disposition assurent la mise en place de la salle de restauration, ainsi que la préparation des repas. Elles s'occupent également du nettoyage de la salle de restauration.

Intentions éducatives

Le SIVOM Val de Banquière a pour finalité de contribuer à l'épanouissement de tous en permettant à chacun l'accès à des activités et des actions diversifiées tout en défendant les principes de laïcité pour le « VIVRE ENSEMBLE ».

Dans ce cadre, le directeur et son équipe pédagogiques développent pour la structure les objectifs éducatifs du SIVOM Val de Banquière:

Pourquoi ?	Comment ?	Par quoi ?	Spécifiquement	Actions mise en place
Education à la citoyenneté, à la santé et à la sécurité	En développant leur sens civique	par le respect de l'environnement	Dans les gestes de la vie quotidienne	Le rangement, éteindre les lumières, ne pas laisser couler l'eau
	En permettant à l'enfant d'être libre dans ses choix	En mettant en place le choix des activités	En laissant l'enfant choisir	1 Activité manuelle et 1 activité sportive seront proposées
	En respectant le rythme de l'enfant	En permettant à l'enfant de gérer sa fatigue	En proposant à l'enfant de profiter des ateliers permanents	Des ateliers permanents sont mis en place (jeux de société, dessins, légos, livres..)
- Favoriser le développement des liens sociaux, et lutter contre les exclusions et les discriminations	En favorisant la solidarité	En encourageant la coopération	dans les créations collectives plutôt qu'individuelles	En mettant en place des jeux collectifs, des grands jeux, des jeux d'équipes
		En permettant à l'enfant de trouver sa place parmi un groupe	En proposant des jeux de coopération	En mettant en place des jeux et activités de coopération
		En apprenant la collectivité	En permettant aux enfants de vivre ensemble	En mettant en place des règles de vie avec les enfants
	En favorisant la solidarité	En encourageant la coopération	Dans les créations collectives plutôt qu'individuelles	En mettant en place des jeux de coopération, d'équipe et collectif
			En développant des objectifs communs	
			En proposant des jeux de coopération	
- Développer et maintenir l'autonomie, devenir et être acteur de sa vie	En responsabilisant l'enfant	En permettant à l'enfant d'être responsable	En mettant en place des responsabilités	Débarrassage cantine, mettre les lits, aider à coucher les petits..
	En favorisant l'imaginaire	En permettant à l'enfant de s'évader	En laissant entrer l'enfant dans l'imaginaire	En mettant en place des activités, des veillées, des grands jeux..
			En décorant l'accueil	En mettant en place des décors liés à notre thème dans la salle périscolaire
Développer la parentalité	En favorisant la communication	En créant du lien	Informers les familles de l'organisation du centre	En mettant à disposition un panneau d'affichage, mail, téléphone..
		En installant une convivialité entre l'équipe et les familles	Informers les parents	En favorisant les échanges avec les parents

Développer du lien entre les 2 écoles	En favorisant les échanges	En créant du lien	En mettant en place des projet en communs	Veillées/ Spectacles..
--	----------------------------	-------------------	---	------------------------

➤ **Objectifs pour l'équipe pédagogique**

- **Garantir la sécurité physique, affective et morale des enfants**

Respect du rythme de l'enfant
Activités adaptées à l'âge de l'enfant
Prise en compte des besoins de l'enfant
Être à l'écoute des enfants
Créer un climat chaleureux, dynamique et agréable
Créer des liens avec les enfants afin de construire une relation de confiance
Accompagner les enfants dans leur développement

- **Développer une relation de qualité entre les différents membres de l'équipe**

Favoriser une communication
Faire preuve d'entraide
Savoir se positionner en tant qu'animateur
Être à l'écoute de ses collègues
Ne pas juger les autres

➤ **Critères d'évaluation :**

- La satisfaction du public et des familles
- La fréquentation des structures
- La qualité de nos actions

Tous ces critères seront évalués à chaque période identifiée, grâce à des outils quantitatifs et qualitatifs (questionnaires, échanges réguliers, grilles d'observation, état de présence, analyse des arbres pédagogiques, auto évaluation...)

L'ensemble de ces résultats seront retranscrits dans des bilans périodiques.

La mise en place d'un arbre pédagogique favorise la compréhension par les animateurs des activités qu'ils mettent en place.

Fonctionnement

➤ Organisation des journées :

4 vents

7h30: Arrivée de l'équipe périscolaire.
Préparation des activités proposées.
Pointage par les animateurs à l'arrivée des enfants.
Arrivée échelonnée des enfants
Début des activités pour les enfants.

8h20/8h30 : préparation des enfants pour le départ dans les classes.
Les maîtresses viennent récupérer les enfants dans la salle.
Départ des animateurs après rangement de la salle.

11H20 : Arrivée de l'équipe périscolaire.
Récupération du matériel nécessaire aux activités proposées et préparation.

11H30 : Sortie des enfants.
Les animateurs attendent que les enfants sortent des classes.
Les enfants du premier service vont à la cantine.
Les autres vont dans la cour pour participer aux activités.

13h : Un animateur descend les maternelles à la sieste.

13h15 : Rangement des activités, organisation d'un temps calme

13h30: Les animateurs descendent les enfants dans les classes.

16h30-18h30 : Périscolaire du soir.
Jeux libres, lecture, jeux de carte, activités manuelles, jeux sportifs sont proposées aux enfants.

Projets :

- ✓ Réalisation d'un potager
- ✓ Formation de tous les membres de l'équipe
 - ✓ Amélioré le temps de cantine
- ✓ Mettre en place des projets communs aux écoles et aux APE, pour crée un lien.
- ✓ Mise en place d'un spectacle pour la kermesse
- ✓ Veillées à chaque veille de vacances regroupant les deux écoles sur une seule école.

➤ **Rôles**

ROLES DU DIRECTEUR :

- Le directeur du centre a un rôle fondamental. Il est le garant du bon fonctionnement du centre, tant sur le plan matériel que du point de vue des moyens humains. Il rend régulièrement compte au responsable du service Jeunesse de la mairie et aux organisateurs par le biais des Commissions Enfance Adolescence et Education ainsi qu'aux organismes de contrôle (DRDJS).

Il doit :

- Être le moteur de l'équipe et être à son écoute, en faisant passer son énergie pour stimuler, encouragé, conseiller les animateurs. Il fait lui-même partie de l'équipe d'animation. Le centre sera à l'image de celui qui le dirige.

Rôle pédagogique :

- Mettre en application le projet éducatif des organisateurs,
- Préparer le projet pédagogique avec les animateurs
- Faire les bilans hebdomadaires et le bilan final

- Former et évaluer son équipe,
- Veiller au respect des règles de sécurité,
- Régler les problèmes matériels,
- Aider les animateurs à la mise en place des activités,
- Rencontrer les parents.
- Rôle administratif
- Proposer le recrutement de son équipe d'animation,
- Préparer, proposer et veiller au respect du budget
- Gérer le matériel pédagogique,
- Etre en contact régulier avec la responsable du service jeunesse de la mairie, la DRDJS et le gestionnaire des restaurants scolaires,
- Gérer les absences des animateurs.

ROLES DE L'ANIMATEUR :

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

Pour cela il doit :

- respecter les consignes de sécurité,
- être présent physiquement et mentalement,
- être enthousiaste,
- être tolérant,
- faire preuve de bon sens,
- avoir du respect pour les enfants et les adultes

L'animateur dans l'équipe :

- L'équipe d'animation est très importante : elle est composée du directeur, des animateurs et aussi du personnel technique.

L'animateur :

- élabore le projet pédagogique en concertation avec l'équipe en y apportant ses idées, ses expériences,
- installe et respecte les règles de vie,
- réalise les activités qu'il va proposer aux enfants dans sa préparation,
- aide à la formation des autres animateurs en proposant des activités nouvelles,
- tient compte des informations concernant les activités des autres groupes,
- communique à l'équipe toutes modifications du programme prévu, après accord du directeur de centre, aide à l'évaluation du groupe.

L'animateur dans son groupe d'enfants :

C'est un référent pour la sécurité physique, mentale et affective des enfants : par son comportement, par son respect des autres, enfants et adultes.

C'est un animateur :

- il participe aux activités qu'il propose : prépare, anime et range,
- il doit s'adapter à la fatigabilité des enfants, au matériel, au temps,

- il doit être conscient de ses limites,
- c'est un élément moteur en cas de perte d'énergie des enfants,
- il doit surtout être à l'écoute de ceux qui lui sont confiés.

➤ **Le repas**

Le repas est un temps convivial où les enfants peuvent discuter et échanger. C'est un moment propice pour créer du lien avec les enfants.

➤ **Mesures envisagées pour l'accueil spécifique**

Dans la mesure du possible, le directeur se doit d'intégrer les enfants en situation particulière, et de tout mettre en place pour l'accueillir dans de bonnes conditions.

Le SIVOM Val de banquière met en place des formations destinées à former "des animateurs référents" afin de pouvoir accueillir des enfants en situation de handicap quel qu'il soit (moteur, mental, ...). Lors d'un entretien en amont, un protocole, en fonction des besoins de l'enfant, est déterminé avec la famille, la coordinatrice du projet Handicap et le directeur de la structure. Un animateur référent peut être chargé de cet accueil individualisé. Il ne compte alors pas dans les effectifs. C'est un plus que le SIVOM Val de Banquière a mis en place pour donner l'accès à tous au temps extrascolaire et cela dans les meilleures conditions d'accueil.

Actuellement nous n'avons pas de référent handicap sur notre structure mais nous avons régulièrement des formations avec la coordinatrice de ce projet, ainsi que des documents ressources ou des formations sur notre secteur.

➤ **Les soins médicaux**

Un animateur référent est responsable, de la gestion des stocks de pharmacies et du suivi sanitaires des enfants. L'animateur veillera à notifier toutes ses actions sur le carnet de l'infirmerie et informe le directeur.

En cas de traitement médical, les parents devront fournir l'ordonnance, une autorisation parentale et le médicament à prendre.

Les enfants ayant un problème médical particulier (allergie, asthme,...) auront un PAI (projet d'accueil individualisé), établi entre la directrice de l'école, le responsable de l'accueil de loisirs, le médecin scolaire et les parents. En fonction du PAI des protocoles d'intervention seront mis en place. En cas de sortie, les animateurs veilleront à prendre la trousse avec le PAI de l'enfant en question.

➤ **Protocole sanitaire (COVID) :**

Les groupes maternelles/primaires ne seront pas mélangés, dans la mesure du possible. Lavage des mains pour les enfants et animateurs à chaque rentrée et sortie de salle, ou de cantine, cours..

Masques fournis et obligatoire toute la journée pour tous les animateurs.

➤ **Sécurité**

Les animateurs sont pour la plupart diplômés BAFA.

La réglementation Jeunesse et Sports impose un taux d'encadrement différent selon l'âge des enfants.

- 1 animateur pour 10 enfants de moins de 6 ans,
- 1 animateur pour 14 enfants de plus de 6 ans.

ACTIVITES

Les activités sont préparées par les animateurs, à l'aide de 2 réunions par mois. Des projets sont mis en place, des veillées, des grands jeux, des projets en liens avec l'APE et l'équipe enseignante. Les activités sont proposées en fonction du groupe et de l'âge des enfants.

➤ *Planning*

PLANNING PERISCOLAIRE MATIN				
ANIMATEUR	LUNDI	MARDI	JEUDI	VENDREDI
CARINE	Jeux de société	Activité manuelle	Lecture	Activité manuelle
LAVINIA	Activité manuelle	Jeux de ronde	Jeux de société	Jeux de ronde
PLANNING PERISCOLAIRE MIDI				
LIEU	LUNDI	MARDI	JEUDI	VENDREDI
COUR DU HAUT	Parcours sportif Jeux de sociétés	Jeux collectifs	Jeux de raquettes Jeux collectifs	Jeux de Ballon
SALLE PERISCOLAIRE	Activité manuelle	Yoga	Activité manuelle	Jeu de société Activité manuelle
PLANNING PERISCOLAIRE SOIR				
ANIMATEUR	LUNDI	MARDI	JEUDI	VENDREDI
MARION	Jeux sportif	Jeux collectif	Jeux sportif	Jeux de société
AUDE	expression corporelle	Théâtre	Jeux sportif	Jeux collectifs

➤ **Conclusion**

Pour participer véritablement au temps de loisirs des enfants tout en favorisant leur démarche d'autonomie et de socialisation, l'équipe d'animation propose, sous forme ludique, des situations variées et multiples. Elle s'attache également à respecter les rythmes de vie des enfants.

ANNEXES

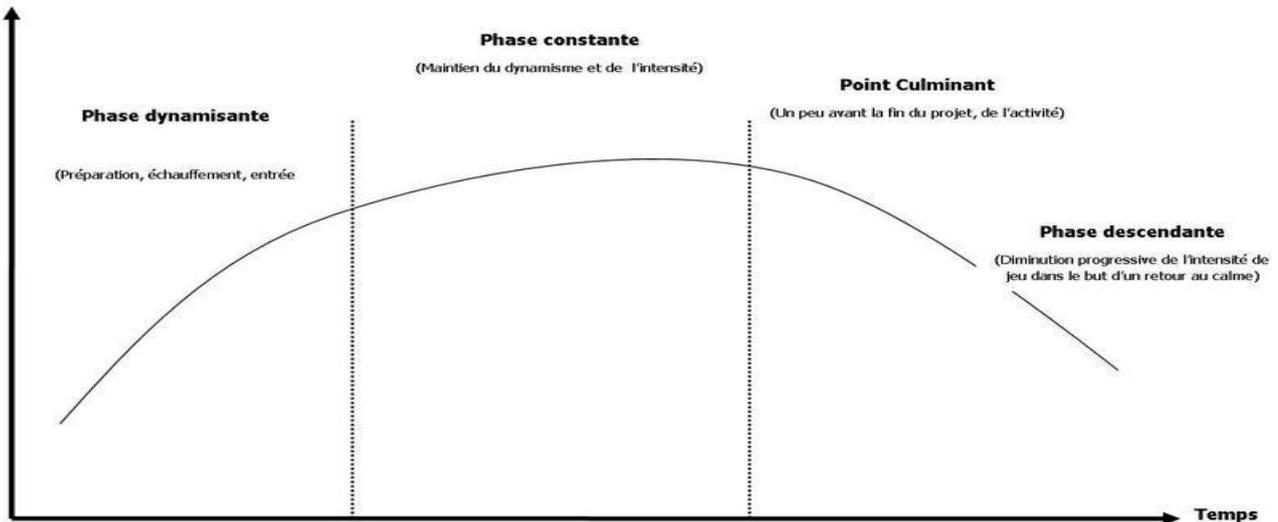
Fiche : Organisation du temps calme

Besoin de l'enfant/rythme de la journée : Tout au long de la journée il est important de connaître et de respecter le rythme des enfants, en effet ils ont des besoins physiologique qu'il ne faut pas négliger. Pour cela on utilise la courbe d'intensité.

Il est essentiel pour l'enfant de pouvoir se reposer, car cela lui permettra d'être actif et détendu tout au long de la journée.

Après le repas, bien repu, le corps humain réclame le droit à la digestion.

Intensité



Avant le repas : - Commencer à faire redescendre l'excitation (phase descendante)

- Eviter les repas trop bruyant et nerveux
- Annoncer le temps calme pour que les enfants s'y préparent

Avant le début du temps calme : - Mettre les enfants en conditions de calme

- Aménager le lieu pour ce temps (type « cosy »)

Pendant le temps calme : - Proposer des jeux plutôt assis

- Pas de jeux excitant, sportif ou trop intellectuel

A la fin du temps calme : - Annoncer la fin du temps calme et la reprise des activités

- Repartir progressivement (phase dynamisante)

Comportement de l'animateur : L'animateur doit être présent et actif pendant ce temps, il ne s'agit en aucun cas d'un temps de pause pour lui, il est présent et garant de ce moment, comme pour tous les autres de la journée :

- Animateur calme et détendu
- Pas de crie
- Posture identique aux enfants (assis, debout...)

A faire/A ne pas faire : - Privilégier les activités de groupe

- Ne pas repartir trop précipitamment
- Etre présent
- Prendre en compte les avis et intérêts des enfants

Comment mettre en place un temps calme de qualité : Le temps calme est aussi un moment de vie collective, il faut donc favoriser les jeux collectifs, de partage et d'échange.

Fiche : Organisation de la sieste

Avant la sieste

Avant le temps de repas les enfants accompagnés de leur animateur préparent le dortoir en posant les doudous sur les lits, fermant les fenêtres et rideaux et préparant la musique pour l'endormissement.

La sieste a lieu après le repas et dure deux heures.

Il faut vraiment que ce temps de repos soit amené aux enfants de la manière la plus douce possible. Il faut que l'animateur fabule sur le thème choisi pour amener les enfants dans un univers calme et apaisé.

Dans un premier temps les enfants passent aux toilettes enlèvent leurs chaussures, les rangent puis entrent dans le dortoir. L'animateur accompagne le groupe à chaque étape.

L'animateur lit une histoire, met une musique douce..

Pendant la sieste

Les enfants entrent dans le noir avec peu de lumière.

Les enfants s'installent dans leurs lits au fur et à mesure. L'animateur les aide à s'installer et se couvrir.

La sieste pour l'enfant

La sieste est un besoin essentiel car il permet de reposer ses muscles et au cerveau de transférer les nouvelles informations de la matinée, et permet un bon développement de croissance car durant leur phase de sommeil il sécrète des hormones de croissance.

Il faut savoir il existe quatre phases de sommeil:

- L'endormissement
- La respiration devient plus lente, les muscles se relâchent, la conscience diminue. Durant ce stade de demi-sommeil, les muscles peuvent montrer de petites contractions, souvent avec l'impression de tomber dans le vide.
- le sommeil léger n'est pas très profond et il représente en principe 50% du temps de sommeil total. Il est encore facile de se réveiller à ce moment, un bruit ou une lumière suffisent, mais la personne se souvient avoir dormi.
- le sommeil profond à ce stade, les ondes cérébrales sont alors lentes (c'est-à-dire que l'activité du cerveau est à son minimum, et sur le plan physique la respiration est ample et calme) C'est pendant cette phase du sommeil qu'il devient difficile de réveiller celui qui dort.
- le sommeil paradoxal, phase la plus courte, où l'activité cérébrale est plus intense : c'est dans cette phase que l'on rêve. Le sommeil paradoxal dure en moyenne 15 à 20 Minutes

A savoir

- ✓ Chaque enfant est différent et non pas les mêmes besoins au niveau du temps de sommeil, en aucun cas on ne peut forcer un enfant à faire la sieste si il ne veut pas, on lui explique simplement tu n'es pas obligé de dormir mais juste se reposer les yeux de se détendre ou de jouer avec son doudou.
- ✓ Le réveil se fait de manière échelonnée



FICHE MEMO POUR LES SORTIES ET DEPLACEMENTS

Avant le départ :

- Vérifier l'itinéraire et prévenir le directeur de l'itinéraire choisi.
- Penser à prendre les tickets de bus si le déplacement est en bus de ville ou le contrat bus si le déplacement se fait en bus communal.
- Prendre le bon de commande si c'est une sortie payante.
- Vérifier et prendre sa pharmacie et ses fiches sanitaires.
- Vérifier que tous les enfants soient équipés d'un sac à dos contenant : casquette, serviette, gourde.
- Faire passer les enfants aux WC.

Dans les transports en communs :

- Faire asseoir au maximum tous les enfants.
 - Si cela est possible attacher tous les enfants.
 - Interdiction de manger ou boire.
 - Faire en sorte qu'ils soient tous regroupés au même endroit.
 - Les animateurs se placent de manière à entourer le groupe.
 - A la descente du Tramway ou du bus un animateur sort en premier et regroupe les enfants, l'autre bloque les portes et compte les enfants qui sortent.
- En cas d'incident avec d'autres usagers des transports en communs, mettre absolument les enfants en sécurité et éloigner au maximum le groupe du problème.*

Déplacement à pied :

- Le groupe se déplace obligatoirement en rang, un animateur devant mène la marche et un en fin de rang la ferme.
- En cas de traversée sur passage piéton, les animateurs bloquent les deux côtés de la route et donne un point de repère pour que les enfants traversent et s'arrête en sécurité.
- En cas de déplacement sur la route, mettre les enfants en file indienne bien collés au mur au bord de la route, les animateurs se mettent légèrement en décalage du groupe à l'avant et à l'arrière pour que les véhicule les repères mieux. Le groupe se déplace dans le même sens de circulation que les autres véhicules.

Quand vous êtes arrivés sur le lieu d'activité, n'oubliez pas de prévenir le directeur.

Lieu d'activité :

- Un animateur du groupe se charge d'aller payer l'activité et de connaître les modalités pour l'entrée du groupe.
- Comptage des enfants et des animateurs.
- Présence des sacs à dos et vêtements.
- Etre attentif au niveau sonore, pour ne pas gêner le reste du public.
- Faire attention qu'au départ du groupe il ne reste aucun déchet.

SURVEILLANCE SANITAIRE

Contenu d'une trousse de secours :

Ciseaux Couverture de survie
Pince à écharde Compresse
Sacs plastiques Pansements
Gants Sparadrap
Thermomètre Carnet
Désinfectant Stylo

N'oubliez pas de noter sur le carnet d'infirmerie, la moindre blessure.
En rentrant, penser à le retransmettre sur le cahier d'infirmerie du centre et prévenir l' AS et le directeur.

L'ETAT DE SANTE DE L'ENFANT & DE L'ANIMATEUR:

Face aux symptômes suivants, informer immédiatement l'AS ou le directeur.

- La Fièvre.
- Les Maux de tête.
- L'Intolérance au Bruit et à la lumière.
- Les Douleurs de la nuque.
- Les Douleurs violentes.
- Les Vomissements.
- Les Pleures.
- Les Difficultés Respiratoires.
- Les Extinctions de Voix.
- Les Maux de Ventre.
- La Diarrhée.
- Les plaintes inexplicables.
- Les Eruptions Cutanées.
- Les Démangeaisons.
- Les Poux.
- Les Courbatures.

Les médicaments :

La délivrance du médicament en ACM, ne peut se faire uniquement qu'avec une ordonnance médicale, la présentation, et l'emballage fourni par le représentant légal du mineur.
Il est interdit de donner de sa propre initiative, ainsi qu'à la simple demande des parents tout médicaments.

EN CAS D'ACCIDENT :

NE JAMAIS APPELER LES PARENTS. Avant cela, vous devez prévenir le directeur, et c'est lui qui se chargera de contacter la famille.

PROTEGER: En cas de danger, le premier objectif du sauveteur est d'éviter le sur-accident pour lui-même, l'environnement, la victime, et/ou toute autre personne menacée par un danger.

ALERTER: L'alerte est l'action qui consiste à informer un service d'urgence de la présence d'une ou plusieurs victimes affectées par une ou plusieurs détresses, ainsi que de la présence d'un sinistre, ou d'un risque particulier à venir.

Numéros d'urgence :

SAMU (à appeler en premier pour un problème de nature médicale) 15
POMPIERS (problèmes de secours) 18
POLICE (problème de sécurité ou d'ordre public) 17