



ESPACE JEUNESSE

Bonnetable

***De la Communauté De
Communes du***

Maine Saosnois

PROJET

PÉDAGOGIQUE 2024

Sommaire du projet pédagogique

INTRODUCTION.....	3
Un projet pédagogique, pour répondre à quoi ?	3
LE CONTEXTE.....	4
Le territoire.....	4
La CDC Maine Saosnois, l'organisateur.....	4
Le Public accueilli.....	5
PRÉSENTATION DE L'ESPACE JEUNESSE.....	8
Description de la structure.....	8
Organisation de séjours.....	8
Les locaux.....	8
L'équipe pédagogique : son rôle et ses missions.....	9
Le rôle de la directrice.....	9
Le rôle de l'animateur jeunesse.....	10
Les réunions.....	11
LES FINALITÉS ÉDUCATIVES.....	11
Les valeurs éducatives de la CDC Maine Saosnois.....	11
Les intentions éducatives de la directrice.....	12
LES FINALITÉS DU PROJET.....	12
Les objectifs pédagogiques.....	12
LE PROJET DE FONCTIONNEMENT.....	15
Adhésions et réservations.....	15
La journée type.....	16
Les temps d'accueil libres/temps informels.....	16
Les temps d'activités/sorties.....	16
Les soirées.....	17
Les projets de l'Espace Jeunesse.....	17
Projet Passerelle.....	17
Organisation de séjours.....	17
Projets des jeunes.....	18
L'Organisation de la vie quotidienne.....	18
L'accueil.....	18
L'activité.....	18
Le repas.....	18
Le temps libre.....	18

Le départ.....	19
La sécurité	19
Consignes en cas d'incendie	19
Sortie nécessitant un transport en commun (bus, minibus, voiture)	19
L'organisation de l'infirmierie	19
Suivi alimentaire	20
Gestion de l'argent de poche	20
Tabac, drogue et alcool	20
Les règles de vie.....	20
Le règlement intérieur de l'Espace Jeunesse.....	21
ÉVALUATION DU PROJET	25
PLACE DES FAMILLES	25
CONCLUSION	25

INTRODUCTION

L'Espace Jeunesse (accueil de loisirs sans hébergement) est une structure qui répond à des besoins pour les responsables légaux : besoin de garde, besoin de sécurité pour les préadolescents et les adolescents, et surtout à des besoins d'éducation, d'apprentissage de la vie quotidienne et de loisirs collectifs.

Il doit prendre en compte les jeunes en tant qu'individu à part entière qui peut exprimer ses envies, ses choix et les partager avec les autres. Le jeune est, pour l'équipe d'animation, au centre de nos préoccupations. Nous devons l'aider à se construire et l'amener à devenir auteur et acteur de ses loisirs. Ainsi l'équipe d'encadrement mettra tout en œuvre pour que le jeune passe des temps d'activités les plus agréables possibles.

Le projet pédagogique de l'Espace Jeunesse constitue une réflexion collective qui définit des objectifs pédagogiques et les moyens de mises en œuvre pour les atteindre.

Un projet pédagogique, pour répondre à quoi ?

Le projet pédagogique est plus qu'un outil pour transmettre nos valeurs, c'est un fil conducteur sur le territoire. En effet, c'est avant tout un outil de communication entre l'équipe de direction, l'équipe d'animation, le centre social Mazagran et les élus de la Communauté de Communes Maine Saosnois¹. Il doit être élaboré dans le respect du Projet Éducatif de la Communauté de Communes Maine Saosnois.

Ce document n'est pas immuable, ce qui signifie qu'il peut être modifié, après concertation, afin que tous les acteurs puissent adhérer aux objectifs qui y sont proposés. Toute modification sera communiquée et soumise aux élus. Le projet pédagogique fait office d'un contrat moral pour tous et pose le cadre pédagogique de l'espace jeunesse.

Ces objectifs désignent l'ensemble des capacités que l'éducation a pour fonction de développer chez les jeunes :

- Le savoir-être : des attitudes et des comportements
- Le savoir-faire : des compétences
- Le savoir : des connaissances

L'Espace Jeunesse s'arroe d'une dimension éducative, au côté de la famille, premier lieu d'éducation du jeune, et de l'enseignement, lieu de transmission des savoirs. Les outils pédagogiques de l'animation utilisent les loisirs et la vie de groupe pour en faire des supports éducatifs à part entière au service et savoir-être et du vivre ensemble.

¹ CDC Maine Saosnois

LE CONTEXTE

Le territoire

L'Espace Jeunesse se situe dans la ville de Bonnetable. Elle se compose de 3874 habitants, et fait partie de la Communauté de Communes Maine Saosnois, regroupant 51 communes.

La région autour de Bonnetable est principalement caractérisée par des paysages de campagne, avec de vastes étendues de champs, de prairies et de petites forêts. C'est une zone rurale qui bénéficie de la beauté naturelle de la région.

Bonnetable possède une riche histoire, avec des vestiges de l'époque médiéval, notamment son château. La commune a également le siège de divers évènements historiques au fil des siècles. Outre son château historique, Bonnetable offre la possibilité de profiter de la beauté de la campagne sarthoise. La forêt de Perseigne est un lieu idéal pour la randonnée et les activités de plein air. De plus, la région propose des produits locaux de qualité, tels que le fromage, le cidre et d'autres spécialités régionales.

L'économie de Bonnetable repose principale sur l'industrie et sur l'agriculture (élevage et céréales). En 2020, la catégorie socioprofessionnelle des ouvriers représentait 15,8 %. Un constat se fait ressentir sur la commune de Bonnetable, plus généralement au sein de la CDC Maine Saosnois, la population est vieillissante. Comme en témoigne, la part des retraités, en 2020 pour la commune de Bonnetable, qui est de 42,6 %.²

Le Schéma de Cohérence Territoriale (SCoT) établi par la CDC Maine Saosnois, a permis de mettre en avant que la commune de Bonnetable, et ses alentours, sont moins touchées par l'indice de vieillissement. Cela s'explique notamment par la proximité de la ville du Mans, et des attractivités qu'elle propose³.

La CDC Maine Saosnois, l'organisateur

La CDC Maine Saosnois a été créée en 2017 dans le cadre de la loi NOTRE. Elle est composée de trois anciens territoires qui ont été fusionnés : CDC Maine 301 (où se situe l'Espace Jeunesse), CDC du Pays Marollais et la CDC du Saosnois.

Comme indiqué dans le Projet Éducatif de 2021, « Par arrêté préfectoral du 12/072018, la CDC Maine Saosnois définit son action sociale d'intérêt communautaire par la mise en place et la gestion de services et d'actions contribuant au développement social du territoire, dont les actions éligibles au contrat enfance-jeunesse, par la gestion du personnel nécessaire ou par délégation auprès de l'association CASCADE à Marolles-les-Braults », déclarant ainsi, les Espaces Jeunesse et les Accueils Collectifs de Mineurs⁴, d'intérêt communautaire. Se faisant, tous les services concernés par la compétence sociale enfance-jeunesse sont agréés par la Caisse d'Allocation Familiale (CAF), mettant ainsi en place une Convention Territoriale Globale (CTG).

Au regard des besoins du territoire, la CDC a émis le souhait de promouvoir une politique d'accompagnement des jeunes de 12 à 25 ans vers l'âge adulte, ce qui a conduit à la création de l'Espace Jeunesse de Bonnetable en 2020. Cette structure a pour vocation de répondre aux

² Sources : Insee, RP2009, RP2014 et RP2020, exploitations complémentaires, géographie au 01/01/2023.

³ SCoT de la CDC Maine Saosnois, p.32 – atopia / NTC / B&L Evolution / Garrigues Beaulac Associés

⁴ ACM

besoins des familles, des enfants, ainsi que d'assurer la continuité d'une action éducative de qualité, adaptée et accessible à chacun sur le territoire.

Le Public accueilli

L'Espace Jeunesse accueille les jeunes âgés de 10 à 17 ans. Ces jeunes viennent de la CDC Maine Saosnois, plus précisément du secteur de Bonnetable et des communes environnantes (Nogent-le-Bernard, Beaufay, Briosnes-les-Sables, Courcemont, Courcival, Jauzé, Roupperoux-le-Coquet, Saint-Georges du Rosay, Terrehault, Saint Célerin).

La tranche d'âge 11-14 ans, les préadolescents, représente la majorité du public accueilli, notamment expliqué par la proximité avec le collège de Bonnetable.

❖ Les 11-14 ans, les préadolescents :

Un jeune de cet âge est caractérisé par un développement physique, intellectuel et moral lui permettant l'épanouissement de sa personnalité et de sa maturité.

Caractéristiques des 11-14 ans				
-Recherche identitaire -Influçabilité -Besoin d'appartenance à un groupe fragilité seule, force du groupe -Puberté/Prémices de la sexualité -Différences fille/garçon -Changements physiques importants				
Développement physique	Développement intellectuel	Développement psychologique	Développement affectif	Développement social
-Voix qui mue -Transformation importante du corps -Grande fatigabilité -Besoin de se dépenser	-Maîtrise de son jugement, capacité d'analyse et de critique -Intérêt pour les problèmes sociaux, les nouvelles technologies -Ouverture sur le monde	-Besoin d'autonomie et d'être sécurisé -Être écouté, entouré -Besoin d'être responsabilisé et d'avoir un cadre -Besoin de se retrouver -Goût du risque et du défi	-Amitié réelle -Besoin d'appartenir à un groupe -Référence à un modèle (mode) -Besoin d'opposition -Impact de la puberté sur le regard de soi	-Braver l'interdit -Remettre en question -Compétitif -Besoin de modèles sociaux -Apparition de liens privilégiés dans les groupes de pairs
<u>Posture de l'animateur</u> -Respecter et sécuriser → cadre clair et précis, être un référent -Favoriser l'autonomie → importance des temps libres -Être en confiance, estime, considération -Besoin d'attention, d'écoute et de reconnaissance → les responsabiliser -Valoriser et accompagner -Avoir un sens du dialogue et une capacité d'adaptation → fédérer les jeunes -Gestion de la fatigue, calme et repos -Permettre aux jeunes de pouvoir émettre un jugement, des critiques → attention influçable !				

❖ Les 14-17 ans, les adolescents :

Cette période est une période transitoire entre l'enfance et l'adulte en devenir. À ce moment-là de leur vie, les jeunes sont en quête d'identité, marqués par des bouleversements de différents ordres (physique, affectif, intellectuel).

Caractéristiques des 14-17 ans

- Besoin de responsabilité
- Besoin d'autonomie
- Confiance et respect
- Interdits et règles de vie
- Mal-être lié aux changements corporels dus à la puberté
- Sexualité
- Place du groupe et de la famille
- Valeurs et engagement
- Société et l'image de l'adulte

Développement physique	Développement intellectuel	Développement psychologique	Développement affectif	Développement social
<ul style="list-style-type: none"> -Puberté -Fatigue, changement -meilleure gestion de l'effort -Besoin d'aventure -Connaissance de leurs limites - sentiment d'un mal-être : « ce n'est pas mon corps » 	<ul style="list-style-type: none"> -Culture générale -Talent/passion -Rapport avec le monde professionnel -Volonté d'échanges, de discuter, de débattre -Recherche de ces idéaux (justice, vérité...) 	<ul style="list-style-type: none"> -Volonté de repousser les limites -Complexes importants -Goût du risque et du défi 	<ul style="list-style-type: none"> -Liberté, lunatique -Influenable, agressivité -Quête identitaire -Troubles alimentaires (anorexie, boulimie...) -Autonomie 	<ul style="list-style-type: none"> -Sorties, amis -Contradiction, rébellion -Majorité sexuelle -Recensement -Conduite accompagnée, BSR -Identification à un groupe -Relation à l'adulte (positif/négatif) -Émancipation (1^{er} travail)
<p><u>Posture de l'animateur</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> -Avoir une relation privilégiée avec le jeune (sans omettre la posture de l'adulte) -Disponibilité, à l'écoute -Affirmer l'autorité en référence au cadre établi -Conseiller les jeunes et les aider en cas d'échec - Stimuler les jeunes (passions...) → développement leur curiosité, leur culture générale -Responsabiliser → permettre aux jeunes de faire face à ces propres choix et l'accompagner -Rendre les jeunes acteurs et pas uniquement consommateurs -Canaliser et gérer les temps forts (considérer les temps de récupération et de repos pour limiter les risques) 			

PRÉSENTATION DE L'ESPACE JEUNESSE

Description de la structure

Destiné aux jeunes de 10 à 17 ans, l'Espace Jeunesse de Bonnetable, est un lieu d'animation, d'accueil, de rencontres, d'activités culturelles, sportives et éducatives. Les jeunes peuvent venir seuls ou avec des amis participer aux différentes activités, faire des propositions, discuter de différents sujets qui les préoccupent.

L'Espace Jeunesse est un lieu de loisirs, de culture et de détente. L'équipe pédagogique écoute, propose et organise avec les jeunes des activités éducatives, sportives et culturelles. Ce lieu se veut être un lieu citoyen : les jeunes sont responsables du matériel, le rangement doit être effectué après chaque activité, toute dégradation doit être signalée afin que tout le monde puisse trouver un lieu propre avec du matériel en bon état.

Organisation de séjours

La démarche du séjour est étroitement liée aux attributs du public préadolescent et adolescent. Pour les jeunes, le séjour représente un moment de rupture avec le quotidien. Les jeunes ont ainsi la possibilité de construire leur espace de liberté où ils vivront sans leurs représentants légaux sur une courte période. Les conditions d'organisation, d'accueil et d'encadrement permettent aux jeunes de grandir ensemble en apprenant à découvrir et à mieux comprendre el monde et autrui. Ils sont acteurs de leur séjour.

Cette activité accessoire se doit d'être régie par les règles de vie en collectivité, indispensable à l'épanouissement collectif et à la sérénité du séjour. Ces règles seront élaborées en lien avec l'équipe d'animation et les jeunes participant au séjour. Ces règles apportent un cadre assimilant des valeurs fondamentales du vivre-ensemble : respect, solidarité, bienveillance, entraide.

La bonne entente d'un séjour peut se faire grâce à l'engagement et la compréhension de chacun, jeunes et animateurs. Des décisions peuvent être prises en cas de débordement du cadre convenu par tous en début de séjour.

Les locaux

L'Espace Jeunesse de Bonnetable est situé à proximité du collège La Foresterie de Bonnetable. Des infrastructures sportives juxta posent les locaux : un gymnase, des terrains de football et de rugby, un city-stade, des terrains de tennis et un mur extérieur de squash.

L'Espace Jeunesse bénéficie de locaux municipaux mis à disposition pour la CDC Maine Saosnois. Il se compote de différentes salles aménagées pour et par les jeunes :

- Un bureau pour l'équipe pédagogique
- Une cuisine
- Une salle d'activité
- Une salle de détente
- Un local de rangement
- Un WC

L'Espace Jeunesse dispose d'une régie matérielle pour les différentes activités pédagogiques :

- Deux ordinateurs pour les jeunes
- Une télévision
- Un baby-foot et un billard
- Des jeux de sociétés
- Divers matériels sportifs

L'équipe pédagogique : son rôle et ses missions

Une équipe se construit autour de personnes volontaires, à l'écoute et complémentaires. Pour qu'une équipe soit solide, la présence de valeurs entre les membres de celle-ci est primordiale. Il faut faire preuve d'entraide, de partage et de tolérance.

Sans projet commun, il devient compliqué de fédérer une équipe. Elle ne peut se constituer qu'autour de valeurs partagées par tous au travers du projet pédagogique et éducatif. La constitution d'un projet commun doit permettre à chacun de trouver sa place au sein d'une équipe. L'équipe, évoluant avec le temps, va modifier la relation qu'elle a établie avec ses objectifs.

Le taux d'encadrement pour des jeunes âgés de 10 à 17 ans est de 1 animateur pour 12 jeunes. L'équipe pédagogique est donc composée de la directrice et d'un animateur en période scolaire. Celle-ci sera complétée par d'autres animateurs sur les périodes de vacances scolaires.

Le rôle de la directrice

La directrice de l'Espace Jeunesse est sous la responsabilité hiérarchique de la Directrice du Centre social. Elle veille au fonctionnement et à l'organisation pédagogique, administrative et financière pour :

- Diriger, suivre, accompagner, former, évaluer son équipe d'animation
- Assurer la liaison entre ses équipes sur le terrain et la coordinatrice
- Garantir les conditions matérielles, techniques et pédagogiques nécessaires au bon fonctionnement de la structure
- Veiller aux respects de la réglementation SDJES
- Cohérence des actions menées sur le service avec le Projet éducatif territorial et la politique Enfance-Jeunesse de la collectivité : en présentant un projet pédagogique pour la structure, en veillant à la pertinence des projets d'animations, en garantissant un travail pédagogique qui favorise la mixité sociale
- Elle organise et met en œuvre toutes les actions garantissant la qualité de l'accueil et la sécurité du jeune au sein de la structure.
- Animation et évaluation de l'Espace Jeunesse : en organisant des réunions d'équipe, en accompagnant l'équipe d'encadrement et en mettant en place des outils d'évaluations, en formant les stagiaires et en élaborant des bilans d'activités. Il est l'élément dynamisant de l'équipe d'animation : il conseille, aide, impulse des idées nouvelles.
- Travaille avec un réseau de partenaire en lien avec l'Espace Jeunesse du territoire.
- Diffusion de l'information liée à l'activité : outils de communications pour les familles, les jeunes, les élus, les partenaires.

- Suivi administratif de l'activité : présence des jeunes.
- Gestion financière de la structure

Le rôle de l'animateur jeunesse

L'animateur jeunesse est sous la responsabilité hiérarchique de la directrice de l'Espace Jeunesse de Bonnetable et de la Directrice du Centre Social. Étymologiquement, animateur signifie celui qui amène la vie. C'est bien la fonction première de l'animateur que de donner vie à des projets afin de favoriser l'épanouissement des adolescents auprès desquels il travaille.

Il intervient au sein d'un groupe, tout en prenant en considération les potentialités de chacun, par le biais d'activités sportives, culturelles, sociales, artistiques ou récréatives (ateliers de théâtre, débats).

Il peut aussi sensibiliser son public aux questions relatives à l'urbanisme et l'environnement. En mobilisant les jeunes autour d'une activité, il les responsabilise et les incite à devenir autonomes. Il développe les échanges.

Le goût du contact humain, des aptitudes organisationnelles, des capacités d'adaptation et le sens des responsabilités sont des qualités essentielles pour exercer la fonction d'animateur. Lequel doit aussi se distinguer par son dynamisme et sa créativité pour concevoir des projets intéressants et inciter les personnes à s'impliquer dans leur réalisation. Les compétences artistiques, culturelles ou sportives représentent également un atout.

L'animateur doit assumer un certain nombre de situations durant lesquelles il devra adapter sa posture de la meilleure façon, afin d'être garant :

- De la sécurité physique, affective et morales des adolescents.
- Proposer des activités en adéquation avec le projet pédagogique et adaptées au public accueilli.
- Gérer les temps d'accueil et de la vie quotidienne des jeunes, en respectant leur rythme et leurs besoins.
- Mener une animation auprès de son public.
- Du programme d'activités.
- Du projet des jeunes.
- Accompagner les jeunes dans leur développement personnel et favoriser leur épanouissement.

L'animateur, personne référente à laquelle les adolescents peuvent s'identifier, se doit d'être un modèle pour eux. En ce sens, il se doit d'adopter une posture professionnelle adéquate :

- Entretenir de bons rapports avec les jeunes, sans devenir « un ami ».
- Accompagner, écouter, comprendre, encourager, dialoguer avec les jeunes sans porter de jugements.
- Travailler en équipe.
- Respecter le règlement intérieur et l'appliquer à lui-même (utilisation du téléphone, langage adapté).
- Être disponible, ponctuel et organisé.

- Connaître la réglementation.
- Prendre en considération les capacités du jeune afin d'adapter au mieux les activités.

L'animateur sera évalué sur différents points :

- Le savoir : connaissance sur la réglementation, les règles d'hygiène, les différents besoins des jeunes, les activités proposées.
- Le savoir-être : ponctualité, motivation, relationnel, prise de recul, exemplarité
- Le savoir-faire :
 - Par rapport aux activités : encadrement d'une activité, élaboration d'un projet d'animation, évaluation de son action.
 - Par rapport aux jeunes : assurer la sécurité, motiver et dynamiser, s'adapter aux jeunes, adopter une posture adéquate.
 - Par rapport aux adultes : entraide, écoute, force de proposition.

Les réunions

Les réunions permettent de construire des échanges au sein de l'équipe pédagogique. Elles ont un rôle important, ce qui rend la présence de chacun obligatoire.

Pour concevoir, préparer, réaliser tous ces projets d'animation et d'activités, organiser la vie de la structure, plusieurs types de réunions sont alors mis en place :

- Des réunions pédagogiques (élaboration des activités, projets...)
- Des réunions préparation pour les activités et pour accueillir les jeunes
- Des réunions bilans (avec et sans les jeunes)

Ces réunions permettent à l'ensemble de l'équipe d'échanger, d'exprimer les difficultés rencontrées ainsi que les points positifs. Elles offrent ainsi la possibilité à chacun d'apprécier le travail réalisé et d'évoluer au travers des différents bilans.

LES FINALITÉS ÉDUCATIVES

Les valeurs éducatives de la CDC Maine Saosnois

Aujourd'hui, l'ensemble des acteurs éducatifs du territoire s'entend accompagner l'enfant de la naissance à l'âge adulte. Celui-ci n'est pas seulement un élève ; il est un individu à part entière, avec son histoire, ses capacités, capables de prendre des initiatives et de se responsabiliser progressivement. Il est donc important de prendre en compte toutes les sphères de socialisation (familiale, scolaire, extrascolaire) intervenant dans la vie de chacun. Pour les jeunes, cette prise en compte va favoriser l'épanouissement des jeunes et leur apporter une ouverture sur le monde, mais surtout leur permettre de construire l'adulte en devenir qu'ils sont.

Le projet éducatif nous rappelle l'importance que jouent les accueils de loisirs dans l'intégration sociale des jeunes. Les élus communautaires ont ainsi défini et voté les priorités éducatives ci-dessous :

- Axe 1 : répondre aux besoins des habitants, des familles et participer à l'attractivité du territoire
- Axe 2 : offrir des services de qualité
- Axe 3 : préparer le citoyen de demain et favoriser le vivre ensemble

- Axe 4 : favoriser l'accès à la culture pour tous
- Axe 5 : éducation à la santé
- Axe 6 : développer le travail en réseau

Les intentions éducatives de la directrice

Ayant été dans le rôle de l'enfant, puis dans celui de l'animatrice et maintenant dans celui de directrice, la notion de plaisir est restée centrale dans mon évolution. Cette atmosphère agréable permet de découvrir de nouvelles personnes, de nouveaux lieux et de nouvelles activités en tout genre, en sortant des sphères habituelles (familiale, professionnelle, scolaire). Ainsi, cela permet de développer le savoir-vivre mais également le savoir-être et le savoir-faire.

Chaque personne décide si elle souhaite apprendre, découvrir, évoluer. L'individu est l'unique acteur de ses choix, seule la personne compte ; la catégorie sociale d'appartenance ne rentre aucunement en jeu. Je crois fortement qu'il n'existe pas un seul lieu où l'éducation peut être dispensée. Chaque intervenant, chaque activité a un impact, positif ou négatif, dans l'éducation des jeunes, tout comme le sont les animateurs et les directeurs des ACM et des Espaces Jeunes. Toutes activités proposées, tous les temps informels permettent l'apprentissage à différents niveaux : motricité, créativité, autonomie.

A mon sens, un ACM/Espace Jeunes se définit par des finalités à dimension éducatives, complémentaire des autres sphères. Il s'organise autour de trois grands axes : l'apprentissage de la vie en société, la pédagogie et le citoyen en devenir présent en chaque jeune (solidarité, respect, liberté, citoyenneté). Ces trois axes sont amenés de façon ludiques et attractifs auprès des jeunes, faisant ainsi de l'ACM/Espace Jeunes, un vecteur de valeurs fortes.

Il reste bien évidemment qu'un passage d'un jeune en ACM/Espace Jeunes, ne permet pas à un jeune de changer du tout au tout. Toutefois, je pense que les temps qui y sont passés, permettent aux jeunes, au travers de la vie en collectivité et des activités proposées, d'évoluer à leur rythme.

J'accorde de l'importance, au-delà d'une émotion éphémère que peut porter une activité, que l'essentiel est dans l'environnement qui gravite autour. L'interaction, les échanges avec les jeunes représentent un apprentissage perpétuel pour chacun.

Sans prétention ni d'intrusion, je veux être disponible et à l'écoute pour les jeunes, en trouvant le juste milieu afin d'être considérée comme une directrice fiable et respectable, sans pour autant utiliser mon rôle sans discernement.

LES FINALITÉS DU PROJET

Les objectifs pédagogiques

Dans le respect des grandes intentions éducatives de la CDC Maine Saosnois, l'équipe pédagogique travaille à l'écriture et à la mise en place d'objectifs généraux et opérationnels. Ces derniers sont retravaillés d'une année à l'autre.

L'Espace Jeunes a pour premières missions de proposer des moments agréables et conviviaux aux jeunes accueillis tout en veillant à leur sécurité physique, morale et affective.

Différents objectifs sont mis en valeurs sur les actions de l'Espace Jeunes de Bonnetable.

Objectifs généraux	Objectifs opérationnels	Moyens	Évaluation
Contribuer à l'inclusion et lutter contre les discriminations	Développer le respect de l'individu et la tolérance des différences	<ul style="list-style-type: none"> • Mis en place de temps d'échanges et d'informations avec les jeunes • Mise en place de jeux APA pour montrer aux jeunes que s'amuser est accessible à tous • Mise en place de projets en lien avec d'autres publics (EHPAD, MAS/MAT) 	<ul style="list-style-type: none"> • Les jeunes ont-ils intégré la notion de tolérance ? • Les temps d'échanges ont-ils permis aux jeunes de se poser des questions sur leurs éventuels préjugés ?
	Développer la notion de vie en collectivité inclusive à tout individu	<ul style="list-style-type: none"> • Sensibiliser les jeunes aux violences et discriminations que subissent certains individus • Mise en place d'activités n'excluant aucun jeune, et où tous ont les mêmes chances peu importe leur condition 	<ul style="list-style-type: none"> • Les jeunes ont-ils un regard plus ouvert envers autrui ? • Les activités mises en place ont-elles permis aux jeunes s'ostracisant d'ordinaire d'y participer ?
Favoriser l'envie de lire chez les jeunes	Rendre la lecture accessible aux jeunes fréquentant la structure	<ul style="list-style-type: none"> • Créer une bibliothèque et un coin lecture au sein de la structure de l'Espace Jeunesse • Mise en place de projets en partenariat avec la médiathèque de Bonnetable • Mise en place d'une boîte à livres aux abords de la structure 	<ul style="list-style-type: none"> • Les jeunes vont-ils spontanément prendre un livre depuis la mise en place d'un coin lecture ? • Les jeunes ont-ils apprécié le partenariat avec la médiathèque ? • La boîte à livre est-elle utilisée et régulièrement renouvelée ?

	<p>Montrer aux jeunes que la lecture est un loisir varié et accessible à tous</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Proposer des activités autour de médium de lectures que les jeunes utilisent plus régulièrement (Bande dessinée, Mangas) • Mettre en place des jeux d'imagination et de création littéraire • Organiser une visite dans un salon du livre 	<ul style="list-style-type: none"> • Les activités mises en place ont-elles intéressé les jeunes ? • Les jeunes ont-ils pris conscience de la variété de genres littéraires ainsi que l'aspect ludique que peut apporter la lecture ? • Le salon du livre est-il une sortie à pérenniser chaque année ?
<p>Développer la citoyenneté</p>	<p>Accroître les liens avec les services municipaux, les associations, les familles et habitants de Bonnetable</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Demander aux jeunes des idées de projets citoyens à faire remonter à la municipalité, afin de les rendre acteurs de la vie citoyenne • Sensibiliser les jeunes aux gestes de premier secours en lien avec un intervenant • Mise en place de temps d'animations en lien avec les familles 	<ul style="list-style-type: none"> • Les jeunes ont-ils été vecteurs d'idées à proposer à la municipalité ? • Les jeunes ont-ils retenu des gestes de premiers secours ? • Le lien avec les familles s'est-il renforcé ?

	<p>Sensibiliser les jeunes aux enjeux liés au monde qui les entoure et affiner leur esprit critique</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mise en place d'un temps d'échange et de projets autour du développement durable (tri sélectif, semaine du développement durable...) • Valoriser le circuit court dans l'alimentaire, en proposant des ateliers cuisine avec des produits locaux et frais • Mise en place d'ateliers et débats autour des médias, réseaux et problématiques actuelles auxquelles sont confrontés les jeunes 	<ul style="list-style-type: none"> • Les temps d'échanges ont-ils permis aux jeunes d'avoir un esprit plus affiné sur leurs pratiques et le monde qui les entoure ? • Les jeunes ont-ils assimilé l'importance du circuit court dans leurs pratiques alimentaires, dans une démarche de développement durable ?
--	---	---	---

LE PROJET DE FONCTIONNEMENT

L'Espace Jeunesse est une structure ouverte, ce qui implique que chaque jeune doit venir prévenir de sa présence à un membre de l'équipe d'animation. Il en est de même lors du départ de la structure. Indiquer son arrivée et son départ est de l'ordre du non négociable, pour raison de sécurité. Tant que le jeune est présent sur la structure, il reste sous la responsabilité de l'équipe d'animation. Comme écrit dans le règlement intérieur, les jeunes peuvent venir et partir de la structure de façon autonome.

Adhésions et réservations

Chaque jeune aura un dossier d'adhésion à remplir et à nous retourner rempli et signé, accompagné d'une photocopie du carnet de vaccination, d'une attestation d'assurance extrascolaire et du règlement intérieur de la structure, signés par le responsable légal et le jeune. Le dossier d'adhésion est à retirer à l'Espace Jeunesse directement ou téléchargeable sur le site internet de la CDC Maine Saosnois. Le dossier d'adhésion est valable un an, de date à date, à réception du dossier par l'équipe d'animation.

Une cotisation annuelle, calculée selon le Quotient familial, sera demandée pour valider l'adhésion du jeune à la structure. Celle-ci permet un accès libre à l'Espace Jeunesse, ainsi que la possibilité de participer à toutes les activités proposées : manuelles, sportives et culturelles.

Un coût financier peut être demandée en fonction des activités/sorties prévues sur la plaquette d'activité.

Les inscriptions aux sorties/activités sont à réaliser auprès de la responsable de l'Espace Jeunesse ou aux coordonnées suivantes : jeunesse.bonnetable@mainesaosnois.fr ou au 06.48.17.69.32.

La journée type

Si chaque journée est différente à l'Espace Jeunesse, des moments spécifiques ponctuent ces dernières. Chacun de ces moments représente un temps important pour la vie de la structure et pour les jeunes.

14h00-15h00	Activités libres, temps informels
15h00-17h30	Temps d'activités (activités proposées sur la plaquette) ou mise en place d'un projet
17h30-18h30 (Jusque 22h le vendredi)	Activités libres, temps informels

Les temps d'accueil libres/temps informels

Ces temps sont l'occasion de se retrouver autour de jeux de sociétés, d'activités spontanées tout en échangeant avec les jeunes. Les jeunes choisissent l'aménagement de leur temps d'activités libre. Proposer des temps d'activités libres permet de favoriser les rencontres, les échanges entre les jeux, la détente, voire l'émergence de projet. L'Espace Jeunesse est un lieu qui offre aux jeunes la possibilité de créer des projets pour eux ou autrui.

Les temps d'activités/sorties

Les heures de début et de fin d'activités sont communiquées aux jeunes et aux représentants légaux en amont par différents canaux de communication (oralement, réseaux sociaux et SMS). Certaines activités nécessitent aux représentants légaux de remplir et signer une fiche d'inscription, notamment en cas de coût financier et de l'utilisation d'un moyen de transport. En contrepartie, les jeunes (et les représentants légaux) doivent fournir un effort de ponctualité (notamment pour les sorties). Ces activités, gratuites ou payantes, donnent l'opportunité à des jeunes de découvrir des activités, de se découvrir des passions... Ces temps d'animations proposées participent également au développement physique, affectif et moral des jeunes (élargissement culturel, estime de soi, dépassement de soi, goût à l'effort...).

Lors des activités proposées, la participation n'est pas obligatoire et la structure ne ferme pas. Par contre, afin de ne pas perturber l'animation, les jeunes en accueil libre s'engagent à ne pas déranger l'activité en cours. Il en est de même en cas de sorties, un directeur ou animateur restera pour accueillir les jeunes ne participant pas à la sortie.

Selon la plaquette d'activités, l'Espace Jeunesse peut accueillir les jeunes sur toute la journée ainsi que sur des soirées.

Les soirées

L'Espace Jeunesse organise, sur toute l'année, des soirées à destination des jeunes. Elles ont lieu les vendredis soir. Ces soirées permettent à l'équipe pédagogique et aux jeunes de se rencontrer autrement. Le soir est un moment particulier chez les adolescents ; ils ont le sentiment d'avoir accès à un nouveau moment de liberté qu'enfant ils n'ont pas. Ces soirées doivent être :

- Fédératrices et mobilisatrices afin de permettre au plus grand nombre de s'inscrire dans une dynamique collective.
- Issue d'une manière ou d'une autre issue d'une volonté et d'un besoin des jeunes.

Exemple de soirée (liste non exhaustive) :

- Soirée Jeu : le jeu est un support idéal pour favoriser l'échange, la création de stratégie, la relation à la règle
- Soirée culturelle : créer une atmosphère différente de l'habitude, au travers de la diffusion d'un film, de la lecture d'un livre.

Les projets de l'Espace Jeunesse

L'Espace Jeunesse est ouvert toute l'année, ce qui facilite l'émergence de projets, à court ou long termes. La participation des jeunes aux projets est libre.

Qu'ils soient amenés par l'équipe pédagogique ou par les jeunes, les projets doivent permettre à ces derniers de devenir acteurs de leurs temps libres, de leurs vacances.

Projet Passerelle

Afin d'accompagner au mieux les enfants vers l'adolescence et répondre à leurs nouveaux besoins et attentes, l'Espace Jeunesse et l'ALSH de Bonnetable proposent de faire un lien en mettant en place le projet passerelle.

Celui-ci permet à l'équipe pédagogique, de créer un premier contact avec les parents mais surtout aux 9-12 ans de découvrir l'Espace Jeunesse et son fonctionnement à travers des activités passerelles et sur des accueils libres lors des Mercredis Loisirs.

Par ce projet, l'équipe pédagogique souhaite faciliter la transition entre l'Espace Jeunesse et l'ALSH.

Organisation de séjours

Les séjours constituent un moment incontournable pour les jeunes. En effet, ils sont le complément indispensable des activités menées sur le territoire de l'Espace Jeunesse. Les séjours doivent ainsi permettre aux jeunes de découvrir de nouvelles activités, de nouveaux horizons. Ils doivent également être l'occasion pour les jeunes de vivre des moments fort en collectivité, au-delà des activités (vie quotidienne) et développer des valeurs d'entraide, de respect mutuel, de partage.

La construction des séjours s'organisera à partir des recherches que l'équipe pédagogique organisera, avec ensuite les idées émanant de groupes de jeunes.

Projets des jeunes

Les projets organisés avec et par les jeunes font partie des domaines essentiels de participation des jeunes. Dans le contexte local, ces projets constituent souvent la possibilité pour un jeune de prendre part pour la première fois à une activité bénéfique, non seulement pour lui-même, mais aussi pour un groupe. Par conséquent, ces projets représentent pour les jeunes un moyen très important de faire l'expérience concrète de la participation et de son fonctionnement réel, avec ses possibilités et ses limites.

L'Organisation de la vie quotidienne

L'organisation de la vie quotidienne est faite pour prendre en compte les besoins psychologiques des jeunes, selon leur âge. Il est donc important de prévoir différents temps permettant aux jeunes de se défouler, se concentrer, récupérer et de se détendre. Ils sont indispensables afin de respecter leur rythme biologique.

L'accueil

L'accueil représente un moment crucial où les jeunes arrivent. C'est un moment privilégié de communication avec les jeunes et les familles.

Les jeunes viennent ainsi informer l'équipe de leur arrivée à l'Espace Jeunesse.

L'activité

Chaque activité proposée est un outil qui permet aux jeunes d'apprendre, de s'amuser, de découvrir, mais également à l'équipe d'atteindre des objectifs pédagogiques.

Si des activités spécifiques sont proposées durant l'Espace Jeunesse, des prestataires qualifiés et aptes encadreront l'activité.

Le repas

En plus de répondre à un besoin physiologique, le repas est :

- Un moment de convivialité qu'il faut privilégier pour échanger avec les jeunes. L'équipe pédagogique profitera de ce moment pour que les jeunes s'expriment sur divers sujets, permettant ainsi de créer un lien plus intime et de confiance.
- Un moment éducatif : lavage des mains, mettre/débarrasser la table, nettoyer sa table.
- Un moment d'apprentissage social : apprendre à se servir, à prendre son temps, à proportionner sa part en fonction des autres.

Lors de la composition des menus choisis et préparés par les jeunes, l'équipe pédagogique se doit d'être attentive à l'hygiène et à l'équilibre alimentaire de chaque jeune.

Le temps libre

En dehors des activités proposées, l'équipe pédagogique met en place des moments de détente où les jeunes pourront vivre en adéquation avec leurs envies, leurs besoins d'autonomie, sans contrainte d'encadrement structuré par une action spécifique. Ils peuvent, s'ils le désirent, associer les membres de l'équipe à ces moments.

L'équipe met à disposition des espaces de type livres, jeux de société, jeux sportifs. Les jeunes ont ainsi la possibilité d'utiliser librement ces espaces ou de ne rien faire. Ces temps sont également propices à un échange entre les jeunes et entre les jeunes et l'équipe.

Le départ

Tout comme l'accueil, les jeunes indiquent à l'équipe leur départ de la structure. C'est également le moment de donner des dernières informations en cas de sortie le lendemain, de rendre des affaires oubliées, répondre à des questions, de la part des jeunes et des familles.

La sécurité

Permettre aux jeunes de s'amuser et de s'épanouir au sein de l'Espace Jeunesse dans un cadre garant de la sécurité est primordial. La sécurité est l'affaire de tous, autant de l'équipe pédagogique, des jeunes et des représentants légaux. Ainsi, l'équipe pédagogique doit se protéger et protéger les jeunes en prévenant de toutes situations jugées dangereuses. Chaque membre de l'équipe doit savoir où se situent les différents éléments utiles en cas d'urgence (affichage des numéros d'urgence, trousse à pharmacie, extincteurs...).

Consignes en cas d'incendie

Concernant le cas spécifique d'un incendie, toute personne présente à l'Espace Jeunesse doit se rendre au point de rendez-vous prévu à cet effet. Ici, il s'agit du parking situé à proximité du collège.

Les jeunes doivent être rassemblés et émargés avec la feuille de présence, afin de s'assurer qu'il ne manque personne. Un membre de l'équipe se doit rester en arrière et de vérifier qu'il n'y a plus de jeunes à l'intérieur des locaux.

Sortie nécessitant un transport en commun (bus, minibus, voiture)

Avant le départ, il est important de rappeler aux jeunes l'attitude à adopter durant le transport ainsi que vérifier l'effectif des jeunes présents.

Dans le cas d'un transport en bus, il est nécessaire qu'un adulte se place près des sorties, pour contrôler les effectifs mais également en cas d'urgence sur le trajet.

Deux mots d'ordre : Sécurité et Convivialité !

L'organisation de l'infirmier

L'équipe pédagogique s'assure du stockage du matériel pharmaceutique, des traitements, d'effectuer le suivi et de faire le lien avec les familles. La directrice en est la référente.

La directrice recense les informations des fiches sanitaires et insiste fortement auprès de son équipe à recenser également ces informations, car ils sont au quotidien avec les jeunes.

Un cahier des soins est tenu à jour pour chaque soin effectué (cahier présent dans chaque trousse à pharmacie). Les parents sont informés selon la gravité de la blessure.

Dans le cas d'un PAI (Protocole d'Accueil Individualisé), le document rédigé par la directrice en concertation avec le médecin, prend en compte les recommandations médicales et décrit

précisément le protocole d'urgence, ainsi que les informations et conduites à tenir pour garantir la sécurité du jeune.

Suivi alimentaire

Lors des veillées et des sorties, ce sont les jeunes qui fournissent leurs repas.

Lors des ateliers cuisine, les recettes sont choisies avec et par les jeunes. Il en est de même lors de séjours, ce sont les jeunes qui décident et préparent à manger. Le menu est décidé collectivement. Les menus sont validés par l'équipe pédagogique afin d'être sûr que cela soit équilibré.

Tous nos repas sont élaborés en tenant compte des restrictions alimentaires de chaque jeune et dans le respect de leurs convictions, qu'elles soient personnelles, religieuses ou culturelles.

Gestion de l'argent de poche

Il est exclusivement destiné aux achats personnels des jeunes. Sur place, les activités de la plaquette sont prises en charge. Le jeune gardera avec lui son argent et en est totalement responsable.

Il est conseillé aux jeunes de ne pas prendre trop d'argent de poche.

Tabac, drogue et alcool

Le tabac est interdit pour les jeunes qui n'ont pas d'autorisation parentale et, dans tous les cas, pour les enfants de moins de 16 ans.

La drogue et l'alcool sont formellement interdits à l'Espace Jeunesse. En cas de violation de cette règle, le renvoi du jeune sera envisagé, en liaison avec la famille, ou la Directrice du Centre Social Mazagran.

Les règles de vie

Permettre aux jeunes de participer à l'élaboration des règles de vie au sein d'un groupe ou d'une communauté, ici l'Espace Jeunesse, en collaboration avec l'équipe pédagogique est primordiale, sur plusieurs points :

- L'implication des jeunes : les règles de vie doivent être élaborées avec la participation active des jeunes eux-mêmes. Lorsqu'ils ont la possibilité de contribuer à la définition des règles, ils sont plus susceptibles de les suivre et de les respecter.
- L'écoute et le respect : il est essentiel d'écouter le point de vue de chaque jeune et de prendre en compte les besoins de tous pour que les règles soient acceptées par l'ensemble du groupe. Cela favorise le sentiment d'inclusion et de respect envers les jeunes.
- La réponse aux besoins des jeunes : en écoutant et en respectant les jeunes, l'équipe pédagogique répond à leur besoin d'appartenance et d'importance, ce qui augmente leur disposition à coopérer.
- L'expression des sentiments et des besoins : l'équipe peut également exprimer ses sentiments et ses besoins, en distinguant entre les règles négociables et non négociables. Cela contribue au développement de l'empathie chez les jeunes, qui comprennent mieux l'importance des règles, et sont plus enclins à les respecter.

- L'empathie : joue un rôle central dans cette approche. Les jeunes sont plus prompts à respecter les limites fixées s'ils comprennent pourquoi ces règles sont importantes pour les adultes et se sentent connectés à eux.

L'implication des jeunes dans l'élaboration des règles de vie, l'écoute, le respect et l'empathie sont des éléments clefs pour favoriser le respect es règles sans avoir recours à des sanctions.

[Le règlement intérieur de l'Espace Jeunesse](#)

REGLEMENT INTERIEUR



Espace jeunesse de Bonnetable

Rue Twistringén 72110 Bonnetable

Communauté de Communes Maine Saosnois

Contact : Charlène Manguin – Responsable Service Jeunesse de Bonnetable

Centre Social Mazagran, 8 rue Mazagran 72110 Bonnetable

Tél : 06.48.17.69.32 / Email : jeunesse.bonnetable@mainesaosnois.fr

L'Espace Jeunesse a pour but de permettre aux jeunes qui le fréquentent de se distraire, de s'instruire, de s'informer et de se former aux différentes responsabilités au travers des activités, des sorties et des projets mis en place tout au long de l'année.

Afin d'offrir un service de qualité aux habitants et aux jeunes, l'Espace Jeunesse est déclaré auprès du Service Départemental à la Jeunesse, à l'Engagement et aux Sports (SDJES). L'équipe encadrante s'engage à rédiger un projet pédagogique, à respecter les normes de sécurité, à apporter une sécurité morale, affective et physique à chaque jeune.

Article 1 : Les conditions d'accès à la structure

L'accès à la structure est réservé aux jeunes âgés de 11 à 17 ans.

Ce règlement intérieur définit les conditions de vie au sein de l'Espace Jeunesse et à ses abords. La signature de celui-ci implique l'acceptation de tous les articles énoncés.

Toute infraction à ce règlement, lors d'activités, de projets organisés dans la structure ou lors de sorties, peut entraîner une sanction définie par ce règlement.

Article 2 : La cotisation et la tarification

Une cotisation, calculée selon le Quotient familial, est demandée à chacun des jeunes pour une année civile. Pour fréquenter l'Espace Jeunesse, les jeunes doivent s'acquitter d'une cotisation.

Des activités régulières ou ponctuelles seront mises en place par l'équipe d'animation ou à la demande des jeunes.

Les activités proposées peuvent être gratuites ou payantes. Une autorisation des représentants légaux est demandée pour toutes les activités effectuées en dehors de l'Espace Jeunesse et lors d'horaires atypiques.

Le nombre de places étant limité, il est demandé aux jeunes de s'inscrire, et toutes les demandes ne pourront pas forcément être honorées.

Les tarifs en vigueur sont annexés à ce règlement intérieur. Ils sont susceptibles d'être modifiés par délibération du conseil communautaire.

Article 3 : La facturation et les paiements

Les factures sont adressées aux familles par courrier postal provenant du Trésor Public.

Les Aides aux Temps Libres de la CAF ou de la MSA et les chèques vacances devront être apportés au moment de l'inscription au responsable de la structure.

Toute annulation (sorties et activités spécifiques) devra être avertie au minimum sept jours avant la date programmée (sauf sur présentation d'un justificatif). Si le délai est respecté, les jours annulés ne seront pas facturés.

Article 4 : La structure

La structure est agencée en différents espaces, destinés aux jeunes. Ces espaces ne doivent pas faire l'objet de dégradation et doivent être maintenus dans un état d'hygiène convenable avec la participation des jeunes.

Article 5 : Le matériel

L'utilisation du matériel de la structure est soumise à l'autorisation de l'équipe d'animation. Le matériel mis à disposition ne doit faire l'objet ni de dégradation, ni de modification, ni de monopolisation.

Article 6 : Les transports

Les animateurs de l'Espace Jeunesse sont amenés pour certaines activités à transporter votre (vos) enfant (s) avec des mini-bus de 8 places.

Pour les activités se déroulant sur Bonnetable, les jeunes peuvent être amenés à se déplacer à pied accompagnés des animateurs afin de se rendre sur ces lieux d'activités ou à l'Espace Jeunesse.

Article 7 : L'autonomie

Chaque jeune peut venir et quitter l'Espace Jeunesse à tout moment. Il reste donc sous la responsabilité de son représentant légal, dès lors qu'il quitte la structure ou l'activité.

Article 8 : La consommation de tabac, d'alcool et de produits stupéfiants

La cigarette (**loi n°91-32 du 10 janvier 1991 – Loi Evin**), les stupéfiants, les alcools (**article L 628 du code pénal**) sont interdits dans et aux abords immédiats de la structure ainsi que pendant le déroulement des activités.

Article 9 : Les sanctions

Les responsables de l'Espace Jeunesse, en accord avec le responsable hiérarchique et les élus, pourront prendre des sanctions en cas de non-respect du présent règlement :

- Simple remarque verbale
- Convocations des représentants légaux
- Exclusion temporaire du jeune, qui pourra induire un non-remboursement de l'activité
- Exclusion définitive du jeune

Outre une remarque verbale, toute sanction sera notifiée par courrier aux représentant légaux du jeune concerné.

Fait le 13/04/2023 , à Bonnetable

Signatures :

Le/La jeune

Les représentants légaux

Sandrine Plessix
Vice-présidente de la Communauté de Communes
Maine Saosnois en charge de la compétence sociale,
de l'enfance et de la jeunesse





TARIFS DES ESPACES JEUNESSE

- Mise en place d'une adhésion annuelle entre 6.50 € et 9.50 € selon les tranches de quotient précisées dans le tableau ci-après.
- Participation aux activités et aux séjours, en fonction du prix de revient de la sortie ou du séjour, selon les tranches de quotient.

Quotient Familial	Adhésion annuelle Local Jeunes	Sortie ou activité taux de participation / prix de revient
0 à 530	6,50€	25%
531 à 700		25%
701 à 900	7,00€	30%
901 à 1100	7,50€	35%
1101 à 1300	8,00€	40%
1301 à 1500	8,50€	45%
1501 à 1800	9,00€	50%
Plus de 1801	9,50€	55%

ÉVALUATION DU PROJET

Pour chaque objectif, nous avons fixé des moyens à mettre en place, dans différents moments de la vie quotidienne de l'Espace Jeunesse, pour les atteindre et que nous puissions les analyser. Un outil d'évaluation sera créé et l'analyse de chaque moyen sera mise en place, afin de savoir si celui-ci a été efficace, s'il y a des points à améliorer, ou s'il n'a pas fonctionné du tout avec des critères, indicateurs et des grilles, afin de pouvoir l'évaluer qualitativement et qu'il soit quantifiable.

PLACE DES FAMILLES

La relation avec les familles doit être construite sur l'échange d'informations dans un climat convivial.

Le lien avec les familles est primordial dans le bon fonctionnement de l'Espace Jeunesse et de l'épanouissement de chaque jeune. Pour se faire, l'équipe pédagogique met en place plusieurs outils :

- La présence et la disponibilité de tous les membres de l'équipe, physique ou virtuelle.
- Des programmes par période rédigés par l'équipe. Ils présentent les activités, animations, sorties, par périodes de vacances, des demandes et des informations diverses.
- La mise en ligne des activités réalisées par les jeunes sur les réseaux sociaux (Facebook et Instagram).

CONCLUSION

Le projet pédagogique a été construit, rédigé et approuvé par l'équipe pédagogique en prenant en compte les caractéristiques du public accueilli à l'Espace Jeunesse.

Ce mode d'élaboration va nous permettre de le faire vivre, et de le faire évoluer au cours de l'année 2024.

En effet, le fait qu'il ait été pensé par l'équipe pédagogique leur permettra de se l'approprier pleinement. Ce sont eux qui sont au contact direct des jeunes, ils sont donc les mieux placés pour répondre aux besoins, envies et attentes de ceux-ci.