

Projet Pédagogique



Accueil de loisirs “Les Bêtamakers”

Vacances scolaires 2023-2024

[1\) Présentation de l'accueil](#)

[2\) Projet éducatif de La Bêta-Pi](#)

[3\) Fonctionnement de l'accueil](#)

[4\) Déclinaison du projet pédagogique](#)

[5\) Projet d'activité](#)

[6\) Un encadrement permettant la sécurité et la progression](#)

[7\) Communication avec les familles](#)

[8\) Evaluation du projet](#)

1) Présentation de l'accueil

L'accueil de loisirs "**Les Bêtamakers**" est organisé par l'association La Bêta-Pi (5 rue du Bourgneuf, 79500 Melle - 06 68 32 84 44) et déclaré au Service Départemental à la Jeunesse, à l'Engagement et aux Sports. Le lieu de l'accueil est la salle municipale du Tapis vert, située au 7 rue du Tapis Vert, 79500 Melle. L'accueil sera ouvert une semaine à chaque vacances scolaires, et deux jours à Noël.

Cet accueil de loisirs a pour but de permettre à des enfants de 6 à 15 ans de profiter d'**activités scientifiques et techniques ludiques** lors des vacances scolaires. Nous accueillons au maximum 24 enfants dans deux sous-groupes de 12 enfants maximum. Les sous-groupes sont différenciés en fonction de l'âge des participants (6-10 ans ou 10-15 ans). Les enfants accueillis viennent du territoire de la Communauté de Communes Mellois en Poitou. Une petite minorité vient de Niort voire Poitiers.

Quatre adultes interagissent avec les participants, avec le statut d'animateur ou directeur. Le directeur ou la directrice (salarié ou vacataire) se trouvera soit sur place avec les enfants, soit dans les locaux de La Bêta-Pi afin d'effectuer les tâches de direction liées à l'accueil de loisirs. Les activités débutent à 9h30, et se terminent à 17h. Le directeur arrive sur les lieux dès l'arrivée des premiers enfants, et jusqu'à 19h le soir, ce qui permet aux familles de pouvoir emmener et ramener leurs enfants à des horaires qui leur conviennent.

Les participants seront amenés à croiser ponctuellement des agents municipaux qui viennent faire l'entretien des locaux. Le mercredi, nous cohabitons avec le club de bridge des anciens. Au niveau du transport, les enfants viennent majoritairement en voiture ou à pied avec leurs parents. Les plus âgés ont l'autorisation écrite des parents pour venir sur le lieu d'accueil en autonomie et le quitter en fin de journée.

Les activités menées par les équipes d'animation sont des activités de loisirs autour des sciences et techniques. La Bêta-Pi ne fait appel à aucun prestataire extérieur. Chaque participant repart avec une réalisation fabriquée sur place (comme une voiture solaire, une girouette, une fabrication électronique, des réalisations numériques 2D ou 3D...).

2) Projet éducatif de La Bêta-Pi

Le projet éducatif de La Bêta-Pi a pour ambition de faire comprendre le monde à tous les publics par deux moyens : les sciences et techniques et l'éducation populaire.

Un monde complexe

Notre environnement comporte une grande complexité pour quiconque souhaite le comprendre et le décrypter. La nature, la société abritent des lois et des mécanismes dont les subtilités n'ont cessé de captiver le chercheur en quête de découverte. Notre quotidien est ponctué par l'usage de techniques et d'inventions issues de l'esprit ingénieux des hommes au cours de leur histoire. La connaissance accumulée depuis l'aube de l'humanité nous permet d'éclairer notre regard sur le monde et d'améliorer nos vies quotidiennes. La ré-appropriation de ces connaissances est un défi éducatif d'autant plus ambitieux que de nouvelles découvertes et inventions viennent réinterroger constamment le savoir acquis. Face à cette complexité, aux subtilités des démarches et à nos éternelles recherches de réponses, la tentation d'instrumentalisation du savoir est forte. Notre fascination vis-à-vis des sciences et techniques peut nous entraîner vers des comportements irrationnels et irresponsables. Résister, par la connaissance et la réflexion, est un enjeu croissant dans nos sociétés techniciennes tellement tentées par le scientisme. L'accès le plus large possible à cette connaissance et à cette réflexion peut y contribuer, grâce aux moyens éducatifs et aux équipements culturels. Mais certains axes tels que les sciences et les techniques souffrent assurément d'une image élitiste et d'une proposition encore faible face aux enjeux auxquels ils sont associés.

Forts de ces constats, nous affirmons que :

- Comprendre l'environnement dans lequel nous évoluons est un gage de citoyenneté, d'autonomie et d'élaboration du libre arbitre.
- nous ne sommes pas tous égaux devant le savoir et la connaissance. Conditions sociale et économique, inégalité des dispositifs culturels et éducatifs sont autant de facteurs discriminants à la diffusion du savoir.

Une question d'éducation populaire

La Bêta-Pi se revendiquant acteur d'éducation populaire souhaite que chaque individu -dans la richesse de ce qu'il est- puisse comprendre et s'approprier son environnement pour être acteur de sa citoyenneté quel que soit son âge, son lieu de vie, son origine sociale, son niveau d'études. Déontologiquement, l'association se fixe pour objectif d'apporter les éclairages, les connaissances et les compétences de manière la plus neutre et rigoureuse possible, en veillant à la liberté de conscience de chacun et à la possibilité de construire ses propres opinions.

Les techniques et les sciences

Dans cette dynamique, la Bêta-Pi a fait le choix de privilégier les champs des connaissances et compétences techniques et scientifiques en affirmant leurs dimensions culturelles. Les actions de la Bêta-Pi s'inscrivent à la fois dans l'exploration de connaissances acquises au cours de l'histoire mais aussi dans la veille technologique et scientifique.

Un accompagnement nécessaire

Pour répondre à cette ambition, l'accompagnement demeure indispensable pour faciliter l'accès à la connaissance, en assurer la diffusion, la traiter ou la hiérarchiser. La Bêta-Pi dans son souci d'échange dynamique de connaissances, de décroïsonner les savoirs et d'en casser l'image austère et élitiste a fait le choix de modes de médiations privilégiant :

- le déplacement vers les publics,
- l'expérimentation (ou allant dans ce sens),
- l'implication (observation, manipulation, expression...),
- l'économie de moyens (récupération, simplicité de mise en œuvre...)
- la pédagogie de projet,
- l'aspect ludique.

L'association veille à constamment alimenter sa réflexion sur la pédagogie et la médiation tout en proposant de partager son savoir en la matière lors de formations ou d'accompagnements de projets.

Un cadre de valeurs

Au delà de l'objet associatif mais en pleine cohérence avec l'esprit dans lequel elle s'est construite, l'association veillera aux respects des notions suivantes au cours de ses activités :

- du « Vivre ensemble » : dimension collective, démocratie, laïcité, mixité, solidarité, ouverture au monde ;
- de l'autonomie : manipulation, responsabilisation d'outils ou de matériel, progression personnelle, participation à l'entretien des lieux et à la vie quotidienne (le cas échéant).

Expérimenter, échanger, partager, jouer par le prisme des sciences et des techniques pour s'approprier son environnement et y agir en citoyen.

3) Fonctionnement de l'accueil

L'accueil permet à **deux groupes d'enfants** (6-10 ans et 10-15 ans) de vivre une journée d'animation sur une thématique scientifique. Les temps d'activité guidées se font en sous-groupe, et les temps de vie quotidienne ainsi que les pauses se font en groupe entier.

Voici un exemple de **journée type** de l'accueil. Les horaires sont indicatifs et peuvent varier en fonction des besoins du groupe et de l'avancée des activités.

HORAIRES	ACTIVITÉS ENFANTS	ACTIVITÉS ANIMATEURS
8h00	-Ouverture de l'accueil et arrivée des enfants qui sont en avance -Petits jeux en autonomie	-Arrivée du directeur puis de l'équipe d'animation à 9h pour installer les activités du jour -Accueil des familles qui arrivent en avance
9h30	-Arrivée sur le lieu d'accueil -Petits jeux à l'intérieur	-Accueil des familles -Petits jeux à l'intérieur -Discussions interpersonnelles avec les parents et les enfants
10h	-Jeu de présentation dans le parc -Présentation du programme de la journée	-Jeu de présentation dans le parc -Présentation du programme de la journée
10h30 à 12h30	-Activité guidée avec une pause (durée selon le besoin du groupe)	-Activité guidée avec une pause (durée selon le besoin du groupe)
12h30	-Pique-nique	-Pique-nique -Pause tournante
13h30	-Temps calme / temps libre dans le parc	-Temps calme / temps libre dans le parc -Pause tournante
14h30	-Activité guidée avec une pause (durée selon le besoin du groupe)	-Activité guidée avec une pause (durée selon le besoin du groupe)
16h30	-Rangement et bilan avec les enfants	-Animation du rangement et du bilan
16h45	-Goûter dans le parc	-Animation du goûter
17h	-Départ des enfants	-Arrivée des parents -Discussions interpersonnelles avec les parents -Surveillance des enfants dont les parents arrivent plus tard
17h30	-Départ des enfants	-Débrief de la journée entre animateurs -Anticipation des activités du lendemain
19h	-Départ des enfants retardataires	-Départ des animateurs puis du directeur

Notre souhait est de permettre à l'ensemble des enfants de **passer du temps ensemble**, quelle que soit leur tranche d'âge. Nous sommes convaincus que les enfants grandissent en étant **au contact de pairs de tous les âges**. Cela permet aux plus jeunes de prendre exemple sur les plus grands, et aux plus grands de se responsabiliser. Aussi, plusieurs familles qui ont plusieurs enfants souhaitent que ces derniers passent du temps ensemble. Nous voulons donc répondre à cette demande en décloisonnant les temps de pause et de vie quotidienne sur l'accueil. Ces temps en grand groupe sont rythmés par des jeux de cohésion organisés par les animateurs.

Le rythme de la journée est adaptable au groupe d'enfants. S'il y a un besoin de pause important suite à des activités nécessitant beaucoup de concentration (notamment les activités de bricolage qui demandent de la patience et de la minutie), alors l'équipe d'animation peut modifier l'horaire de la pause et faire varier sa durée. Si des enfants ne veulent pas prendre de pause, on les incite à sortir au moins cinq minutes pour "décrocher" de l'activité, mais ils ne sont pas forcés.

La salle du Tapis vert est **aménagée** spécialement pour les activités des Bêtamakers. Celle-ci se compose d'une grande salle et d'une cuisine (que nous utilisons pour entreposer le goûter et les pique-niques), et de toilettes.

La grande salle peut être partagée en deux via des murs mobiles. Les murs mobiles permettent de séparer les espaces afin que chacune des deux salles soit dédiée à une activité particulière, ce qui évite le risque de se déconcentrer ou de se déranger entre les groupes. La salle permet un accès à l'extérieur directement vers le parc municipal, il faut toutefois rester vigilant car une route sépare l'accueil du parc. Il y a la place suffisante pour mettre les outils bruyants ou salissants à l'extérieur.

4) Déclinaison du projet pédagogique

Axe 1 : Vivre en collectivité			
Objectifs opérationnels	Moyens	Evaluation	
		Indicateurs	Critère
Chaque enfant aura vécu des moments de jeux collectifs	- Jeu collectif l'après-midi animé par un animateur - Mise à disposition de jeux de société - Temps de pause dans le parc, où on laisse les enfants organiser des activités en plein air	- Chaque enfant est actif pendant un temps de jeu - Les enfants demandent de jouer - Les enfants proposent des jeux aux autres	- Chaque enfant a participé à un moment de jeu - Chaque enfant aura pratiqué une activité ludique collective (hors atelier)
Chaque enfant aura participé à la vie quotidienne	- Rangement collectif des espaces communs avec des défis de tri et de vitesse - Distribution du goûter faite par les enfants	- Les enfants sont actifs dans le rangement - Rien ne traîne dans la salle après le départ des enfants - Les enfants distribuent le goûter	- Les espaces d'activité sont rangés avant le départ des enfants - Les enfants s'occupent de distribuer le goûter
Chaque enfant aura rencontré d'autres enfants	- Petite activité du matin pour se présenter aux autres avec toutes les tranches d'âge (jeu de la couverture, la rivière, Lucky-Luke, jeu des billes, chifoumi des prénoms...) - Activités par binômes ou petits groupes, facilitant l'échange	- Les enfants connaissent le prénom des autres - Groupes d'affinité variables ou fixes - Demander aux enfants qui ils ont rencontré	- Tous les enfants connaissent le prénom des autres - Chaque enfant aura passé la journée en compagnie d'un autre enfant au minimum

Axe 2 : Transformer le monde			
Objectifs opérationnels	Moyens	Evaluation	
		Indicateurs	Critère
Chaque enfant connaît les consignes de sécurité de chaque outil	- Explication des consignes de sécurité - Les enfants répètent les consignes de sécurité à voix haute lors de l'utilisation	- Chaque enfant a écouté les consignes de sécurité - Chaque enfant réagit lorsqu'un outil n'est pas utilisé correctement -Nombre de blessures	- Les enfants ne se blessent pas - Les enfants sont capables de dire si un outil est bien utilisé ou pas
Chaque enfant aura manipulé des outils numériques ou de bricolage pour fabriquer un objet	- Mise à disposition de matériel technique et d'outils, de manière différenciée - Accompagner les enfants de manière différenciée dans l'utilisation des outils	- Chaque enfant aura utilisé les différents outils mis à leur disposition - Chaque enfant construit un objet technique	- Chaque enfant repart avec une réalisation fonctionnelle faite par ses soins - Chaque enfant peut répondre à un problème technique simple avec les outils de l'atelier
Chaque enfant aura testé la démarche expérimentale	- Explication de la démarche expérimentale - Laisser le temps nécessaire à l'expérimentation, et dédramatiser l'erreur - Mise à disposition d'outils	- Nombre d'échecs avant une réussite - Nombre d'objets réalisés lors des phases d'expérimentation - Temps passé à chercher des solutions à un problème technique	- Les enfants ont réalisé des essais avant d'avoir un produit fini - Les enfants ont corrigé des aspects techniques de leurs réalisations

5) Projet d'activités

Les activités proposées lors de la semaine permettent aux enfants de découvrir des expériences scientifiques, d'expérimenter des **techniques de bricolage** et des **techniques numériques** afin de tendre vers l'**autonomie d'usage** de ces outils. Le projet d'activité est thématique selon la tranche d'âge. Plusieurs activités autour d'une même thématique permettent de l'aborder sous différents angles et ainsi de permettre aux enfants qui restent toute une semaine, de pouvoir cerner au mieux les différentes.

Pour les 6-10 ans, la thématique est "équipe ton extérieur", et permet à chaque enfant de construire des outils météorologiques et de jardinage avec du vrai matériel de bricolage pour customiser son jardin et comprendre certains des enjeux scientifiques et techniques de ces outils.

Pour les 10-15 ans, la thématique est la photo et la vidéo. C'est une thématique qui leur permet de pratiquer certaines techniques comme le light painting ou le montage vidéo, et qui permet d'ouvrir leur esprit technique et critique face à la société de l'image dans laquelle nous baignons.

Pour faire bricoler les enfants, nous les accompagnons **de manière différenciée** avec une démarche qui respecte plusieurs étapes ci-dessous :

1. Le "faire avec"

Accompagner les enfants dans leur geste technique tout au long de la réalisation. Ce stade est réservé aux grands débutants, qui appréhendent l'outil ou ne savent/peuvent pas mettre en application des règles de sécurité correctement.

2. L'intervention ponctuelle

L'animateur garde un œil sur l'outil en cours d'utilisation et corrige les gestes techniques, qui sont approximatifs sans être dangereux. Les règles de sécurité sont connues par le participant.

3. L'autonomie totale

Les enfants peuvent utiliser les outils en totale autonomie, après une vérification de la connaissance des consignes de sécurité.

En plus de la progressivité des expériences, nous avons plusieurs **principes de fonctionnement** que nous proposons systématiquement :

- Explication des consignes de sécurité
- Explication de la démarche scientifique

- Dédramatisation de l'erreur
- Temps d'exploration, d'expérimentation, d'observation et de manipulation
- Réalisation technique

Le matériel technique manipulé par les enfants est le suivant :

- scies, établis, marteaux, clous
- ciseaux, cutters
- perceuse, visseuse, perceuse colonne
- pistolet à colle, fer à souder
- ponceuses à main et électrique
- petit matériel pédagogique (crayons, carton, pailles, etc...)
- ordinateurs, caméras, appareil photo numérique
- logiciels de montage, de dessin 2D et conception 3D

Les enfants de 6 à 10 ans doivent **demander à un adulte** pour pouvoir se servir du matériel technique afin que l'animateur évalue l'accompagnement nécessaire.

Les enfants de 10 à 15 ans **peuvent utiliser du matériel technique en autonomie**, et peuvent bien entendu demander de l'aide, après que l'équipe d'animation soit assurée qu'ils connaissent les règles d'utilisation.

Concernant les activités hors du temps d'atelier, elles permettent de jouer collectivement pour se défouler et rencontrer les autres participants. Les jeux sont choisis en fonction du groupe d'enfants et de son évolution. Il s'agit de jeux comme la gamelle, le Lucky-Luke, jeux de prénoms et d'autres jeux à mise en place simple, anticipés et proposés par l'équipe d'animation.

6) Un encadrement permettant la sécurité et la progression

Il y a quatre adultes dans l'équipe encadrante qui sont répartis comme suit :

- le directeur qui accompagne l'équipe d'animation et est auprès des enfants
- deux animateurs référents du groupe (6-10 ans)
- une animatrice référente du groupe (10-15 ans)

Chaque membre de l'équipe a **une expérience d'animation avec La Bêta-Pi** grâce aux séjours d'été, ou bien lors d'animations scolaires. Ces expériences d'animation sont complétées par un **week-end de formation** prévu pour former les animateurs et animatrices sur les activités spécifiques de l'accueil de loisirs.

Le contenu scientifique et technique est apporté par le directeur, également salarié de l'association. C'est à l'équipe d'animation de s'en saisir lors des week-ends de formation afin de les faire vivre. Ils ont aussi la possibilité de venir librement au Bêta-Lab pour s'entraîner ou utiliser le matériel d'animation.

Nous avons fait le choix d'avoir en permanence au minimum **un adulte pour 8 enfants maximum** sur l'accueil : ce taux d'encadrement est nécessaire pour permettre aux participants de pouvoir pratiquer le bricolage et expérimenter en toute sécurité. En effet, la manipulation d'outils nécessitant des précautions d'usage (scies, fers à souder, visseuse...) doit être accompagnée.

7) Communication avec les familles

Pour la partie communication, **un flyer** (visible en annexe) est disponible en ligne, sur nos réseaux et en version papier (distribué par nos soins aux écoles et aux commerces de la commune).

Notre **site internet** permet aux familles d'inscrire les enfants en ligne, mais il est possible de le faire par **téléphone** aussi pour les familles ne souhaitant pas faire la démarche en ligne. Une fois que l'inscription est confirmée, les familles reçoivent un mail de confirmation. La majeure partie des échanges se font par mail, même si le téléphone est parfois plébiscité.

Pour guider les familles à l'arrivée, un oriflamme de La Bêta-Pi est présent à l'extérieur de la salle. Lors de l'accueil des parents le matin, le directeur est présent pour échanger sur le déroulement de la journée. Le directeur est également présent pour la fin de journée, lorsque les parents viennent chercher les enfants. C'est le moment où l'équipe d'animation peut communiquer à la famille comment s'est passée la journée de leur côté, et **faire le point sur la journée des enfants** : nous proposons un retour systématique aux parents.

Nous prenons quelques **photos** lors des animations, et les envoyons aux parents qui le demandent.

8) Evaluation du projet

Nous réalisons un petit bilan de la journée avec les enfants, avec des questions autour de ce qu'ils ont vécu dans la journée. Ces données servent à la réunion quotidienne qui sera effectuée avec l'équipe d'animation pour faire le bilan de la journée, et anticiper la journée du lendemain. Toutes les interventions sont notées par le directeur afin de pouvoir garder une trace et de pouvoir revenir sur la journée, et pouvoir comparer les journées afin de vérifier si de potentielles difficultés ont été traitées ou bien sont récurrentes. Si certains points nécessitent d'être traités de manière collective, alors on prend du temps pour trouver des solutions qui conviennent à tout le monde.

Une réunion plus longue à la fin de la semaine permet de tirer un bilan "à chaud" sur la semaine. Un bilan à froid quelques jours après la fermeture de l'accueil permettra d'évaluer les critères de réussite des objectifs pédagogiques, présents dans le tableau du projet pédagogique. Un bilan financier fait suite à chaque période pour évaluer le budget prévu pour l'accueil.