

PROJET PEDAGOGIQUE

Objectifs généraux

En n'oubliant pas que l'enfant est en vacances et, en prenant en compte le développement de l'enfant,

Nous nous engageons à respecter :

- La législation relative au ALSH et la sécurité des enfants,
- Les besoins et capacités des enfants,
- Les rythmes de vie autant collectifs qu'individuels.

Et nous nous proposons de :

1. Permettre à l'enfant de découvrir et de s'approprier son environnement,
2. Permettre à l'enfant de développer ses capacités de socialisation et son autonomie,
3. Permettre à l'enfant de développer ses capacités physiques, intellectuelles et affectives,
4. Etablir un lien.

Objectifs spécifiques

1. Permettre à l'enfant de découvrir et de s'approprier son environnement

Environnement matériel :

Etablir des repères matériels concrets (aménagement de l'espace, chaque coin ayant une fonction bien définie, rangements adaptés,...)

Environnement humain :

Etablir des repères humains, cohérents et stables (organisation de l'équipe : animateur de référence pour chaque groupe d'enfants, attitude sécurisante, rôle des différentes personnes éducatives explicité,...).

Organisation temporelle :

Etablir des repères journaliers et hebdomadaires (organisation de la journée en fonction des rythmes de l'enfant : journée type dans l'alternance activité/temps calme, programme établi en fin de semaine pour la semaine suivante, rapport journalier de l'organisation, ...).

Environnement : le village et les alentours :

Permettre à l'enfant de vivre des activités qui l'aideront à se repérer dans son environnement immédiat et à l'utiliser : les différents lieux du village (mairie, espaces de jeux, bibliothèque,...) et extérieur (bois,...).

2. Permettre à l'enfant de développer ses capacités de socialisation et son autonomie

Etablir des règles de vie en collaboration avec les enfants dès les premiers jours du centre et les faire respecter (temps d'activités sur les règles de vie --> respects d'autrui, du matériel, des locaux).

Permettre à l'enfant de prendre des responsabilités (ex : distribuer le goûter, mettre la table,...).

Permettre à l'enfant de développer son autonomie (favoriser le "faire seul" et ne pas faire à la place des enfants, exemple : habillage, déshabillage, rangement des jeux, jouets, livres,...).

Permettre à l'enfant de développer ses capacités relationnelles --> utiliser les moments d'activité non dirigés (temps calmes, accueil) pour favoriser la relation individuelle à l'adulte et la rencontre entre enfants d'âges différents (possibilité de rencontre avec un autre ALSH).

3. Permettre à l'enfant de développer ses capacités physiques, intellectuelles et affectives

Mettre en place des activités diversifiées :

Activités physiques et sportives, activités manuelles, activités d'expression, de découverte de l'environnement.

Mettre en place des projets en collaboration avec les enfants :

Leur faire vivre une démarche de projet collectif (pour les plus âgés en particulier).

Objectifs --> Inventaire des possibilités --> Contraintes --> Choix --> Vécu --> Bilan.

Des idées de projet :

- Départ en mini-camp
- Rencontres inter-centres
- Mise en place d'un spectacle

4. Etablir un lien avec les familles

S'informer sur l'environnement familial, les attentes et les besoins des familles.

Informar les familles (rencontres, courriers, programmes,...).

Accueillir les familles (favoriser l'accès des familles aux lieux d'accueil de leurs enfants, dialogue).

Associer les familles

Association Nimiñoak ALSH

Fonctionnement :

- Organisation des groupes d'enfants et du temps.
- Le centre de loisirs est ouvert les vacances scolaires et les mercredis (période scolaire), la journée de 7h30 à 18h30.

Moyens techniques :

- Locaux :
 - Cantine scolaire,
 - Ecole publique,
 - Maison pour tous,
 - Fronton,
 - Terrain de basket,
 - Terrain de foot,
 - Circuit de VTC,
 - Espaces verts.
- Matériel :
 - Matériel de récupération (activités manuelles),
 - Achat de matériel sportif (ballons, palas,...) par l'association,
 - Un budget est établi en début d'année pour l'achat de matériel.