

PROJET PEDAGOGIQUE

CLUB ADOS

11/15 ANS



2020/2021

SOMMAIRE

Le Projet éducatif territorial	p 3-4
Fonctionnement Général	p 5-6
L'équipe pédagogique	p 7
L'ado et son environnement	p 8
Un ado c'est quoi ?	p 9-11
Objectifs de la structure	p 12-16
Activités et projets	p 17-20
La place et la participation des jeunes	p 21
Les séjours	p 22
Les sorties	p 23
Le protocole sanitaire en lien avec la COVID 19	p 24-25
Evaluation	p 26-27

Le projet Educatif Territorial

En 2015, la commune a élaboré son Projet Éducatif de Territoire (PEDT), document de référence, qui pose des axes de travail visant à créer un environnement propice à la réussite éducative, au bien-être et au bien-vivre ensemble des enfants et des jeunes.

Ce projet formalise une démarche permettant de proposer à chaque enfant un parcours éducatif cohérent et de qualité avant, pendant et après l'école, organisant ainsi, dans le respect des compétences de chacun la complémentarité des temps éducatifs.

Les axes du Pedit sont présentés plus en détail ci-dessous

Observer et analyser les évolutions de populations scolaires

- Outil de prospection commun.
- Identification des besoins.
- Prise en compte de l'évolution des patrimoines d'accueil enfance (extension des capacités scolaires Joséphine Baker et Marie Louise Dissard).
- Poursuite de la mobilisation des partenaires (enseignants, associations parents d'élèves).

Recentrer l'Enfance, cœur de projet, sur ses fondamentaux

- Renforcer le rôle de l'animateur comme auxiliaire de l'école, ce qui permet de respecter le rythme de l'enfant.
- Créer les conditions nécessaires à la continuité éducative et favoriser la complémentarité école-alae.
- Sensibiliser les équipes.

Segmenter clairement les publiques jeunes et les fonctions

- Développer les accueils de vacances pour les préadolescents: identification de la structure municipale Club ados, projet passerelle avec l'Alsh (ex : rallye urbain...) et l'accueil jeunes (ex : vidéo, graph...), structurer le partenariat avec le collège (identification des animateurs Club ados, action de prévention en complémentarité...).
- Reposer les axes d'intervention de la MJC auprès des jeunes de plus de 14 ans.

Fusionner un projet transversal d'animation en direction des familles, lieu intergénérationnel au sein des Granges, lieu emblématique du nouveau cœur de ville

- Reconstruire le projet familles et inter générations.
- Fablab intégré aux Granges comme outil d'innovation et de création, de partage de connaissance, lieu de rencontre de différents publics.
- Carrefour coopératif socio-culturel intergénérationnel et transversal.
- Centre social intégré aux Granges comme porte d'entrée et moteur de la transversalité des publics.
- Programmation partagée et connectée.

Fonctionnement général

Lieu et ouvertures

LIEU :

Espace « café des granges,
« Les Petites Granges »
33 ter Route d'Albi 31240 Saint-Jean

OUVERTURES :

Vacances scolaires d'automne : du 19 au 30 Octobre 2020
Vacances scolaires d'hiver : du 15 au 26 Février 2021
Vacances scolaires de printemps : du 19 au 30 Avril 2021
Vacances scolaires d'été : du 7 Juillet au 27 Août 2021
Du lundi au vendredi de 9h à 18h
Périodes et jours de fermeture : vacances de Noël, 14 Juillet 2021, du 9 au 20 Août 2021

Modalités d'inscriptions

Une fois le dossier unique d'inscription déposé au service éducation (chemin du bois de Saget), le jeune et sa famille pourront choisir les dates souhaitées durant les vacances. Pour pouvoir accéder au Club ados, la réservation auprès du service éducation (maximum une semaine avant le début des vacances) est obligatoire.

Annexe 1: règlement intérieur

Il n'y a pas de fourniture des repas par la Ville

Présentation Journée type

9h/10h00	Accueil / temps libre
10h00/10h30	Temps d'échange / rituel
10h30/12h00	Activités / projets / sortie
12h00/13h30	Repas
13h30/14h00	Accueil / temps libre
14h00/17h00	Activités / projets / sortie
17h00/18h00	Accueil / temps libre / temps d'échange

Quelques explications

Temps libre : Temps où l'ados se pose et discute, lis, se détend, joue au baby-foot ou autre, selon ses besoins et ses envies.

Temps d'échange : rassemblement des jeunes et prise de contact avec tout le monde ou explication du programme de la journée ou de la semaine.

Rituel : petit jeu ou discussion à faire tous les matins pour rassembler les jeunes entre eux.

Repas : Temps convivial pour partager avec le jeune.

L'équipe pédagogique

L'équipe sera composée de deux animateurs référents diplômés, travaillant en alternance (Riad et Aurélie) avec un animateur de la commune qui interviendra sur chaque semaine de vacances.

En complément, les éducateurs sportifs (notamment lors des séjours), les animateurs ludothèque et multimédia et l'éducateur spécialisé seront amenés à faire des interventions auprès des ados.

La polyvalence de l'animateur est importante ainsi que sa capacité à s'adapter. Au-delà des qualifications, des compétences, l'animateur doit avoir une bonne qualité relationnelle et une bonne connaissance du public.

Il sera le point de repère.

Selon les objectifs fixés, l'animateur devra s'assurer de la réalisation et de la mise en œuvre de ces derniers. Son implication et sa disponibilité sont donc essentielles.

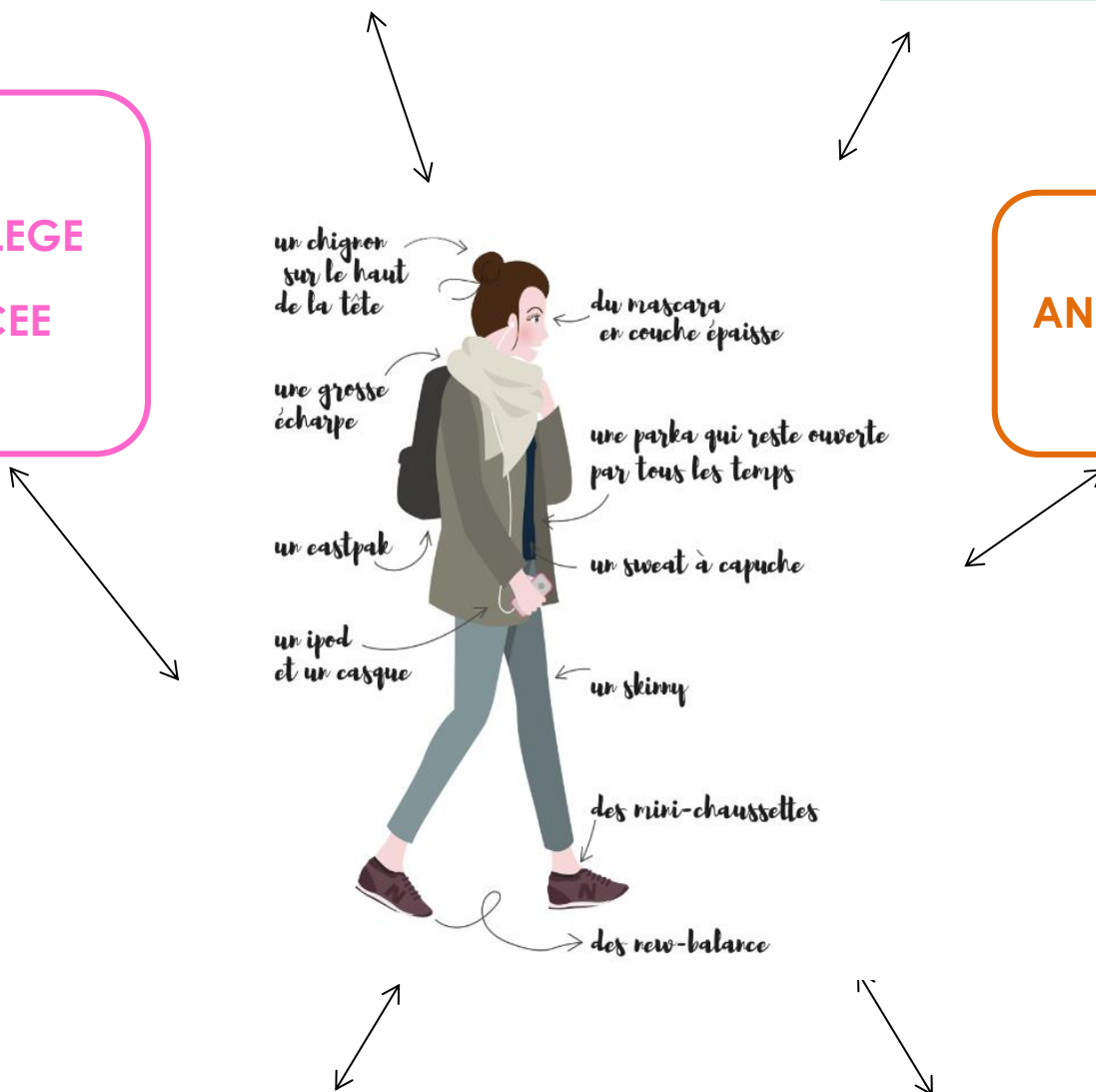
L'ado et son environnement

ASSOCIATIONS
LOCALES

COPAINS
COPINES

COLLEGE
LYCEE

ANIMATEURS



INSTITUTIONS
MAIRIE

FAMILLE

Un ado c'est quoi ?



Le préadolescent 10/12

Il se caractérise par un triple développement, physique, intellectuel et moral qui lui permet l'épanouissement de sa personnalité et de sa maturité

Développement physique et psychomoteur :

A cet âge le jeune est « bien dans sa peau ». Une certaine harmonie physique se dégage même si les filles commencent à se former. Il a encore envie de jouer, d'avoir des exercices physiques. Il a une grande vitalité physique et un désir de se dépenser. Il a besoin d'espace et aime jouer avec les copains. Il a un intérêt pour l'activité car il a acquis une coordination plus fine et une plus grande capacité d'attention. Il a un réel désir de création. Son imagination est débordante mais se rapproche de sa situation réaliste.

Développement intellectuel :

Il maîtrise son jugement. Il a une capacité d'analyse et de critique. Il est apte au raisonnement, il est capable d'élaborer des stratégies. Son sens du danger est réel.

Développement moral-social : le sentiment de justice injustice prédomine. Le sens des valeurs prend du sens et devient important. Il recherche à se rendre responsable et à devenir autonome « être enfin considéré comme un grand »

Les groupes mixtes sont de plus en plus difficiles, il faut donc s'attendre à gérer des sous-groupes.

Pour cela l'animateur :

- doit élaborer des activités et des jeux spécifiques, plus techniques, plus sportifs
- doit permettre au jeune d'avoir des responsabilités
- doit permettre au jeune de pouvoir émettre un jugement, des critiques
- doit permettre l'autonomie tout en respectant le respect des règles de la vie de groupe
- doit privilégier les jeux, activités collectifs et sportifs

Il faut avoir un sens du dialogue et une grande capacité d'adaptation. Il faut surprendre pour les captiver et les fidéliser.

L'adolescent 13/15 ans

C'est une période charnière, c'est une période de transition de l'enfance au presque adulte. Tout est un bouleversement aussi bien du côté physique, psychique, affectif, qu'intellectuel. Le jeune est souvent en quête de son identité.



Développement physique :

La poussée hormonale qui se produit engendre des chamboulements. Une croissance accélérée qui entraîne une métamorphose physique aussi bien chez les garçons que chez les filles. Le développement des organes liés à la reproduction engendre une grande consommation d'énergie ce qui produit une certaine fatigue. Son côté « paresseux » est biologiquement explicable.

L'adolescent a une tendance à « être mal dans sa peau ». il est maladroit, en perte d'équilibre, ce qui produit un certain mal être général mais il cherche aussi à dépasser ses limites.

Développement intellectuel :

Il a un sens développé de l'analyse, du raisonnement, de l'argumentation. Il émet des hypothèses, des déductions, élabore des stratégies. Il aime débattre, discuter. Il aime aussi être dans la contestation, le défi, l'opposition surtout vis-à-vis de l'adulte.

Il se rattache à des idéaux, des grandes valeurs. Il est en quête d'idéaux (vérité, sincérité, justice) tout en pensant à son avenir.

Développement affectif et social :

C'est la période de la découverte de l'autre, de l'émergence du désir. C'est le jeu de la séduction. L'adulte qui était auparavant là pour lui apporter sécurité et équilibre va être relégué à un rôle de conseiller, d'accompagnateur. Le jeune a besoin de se confronter à l'adulte. Il devient son centre d'intérêt.

Il a besoin de tester les limites et leur pertinence. Les passages à l'acte deviennent une tentation. « On fait » et après « on constate ».

Il cherche également à s'individualiser, à se forger une identité, à devenir un individu à part entière. Pour s'identifier, il se rattache à des idoles, des modes, des rites (langage) qui vont le faire appartenir à un groupe (des potes, des copains). Il se socialise et crée des vrais liens.

Il a une soif d'exploration. Une seule réponse ne lui suffit pas. Il veut aller voir, vérifier. Il a une curiosité insatiable.

Pour cela l'animateur :

- doit avoir une relation privilégiée avec le jeune
- doit le rassurer, être à son écoute mais aussi lui faire confiance.
- doit le stimuler pour l'aider à progresser
- doit s'assurer que les échecs sauront le forger
- il doit permettre au jeune de faire face à ces propres choix et décider par lui-même de ses orientations
- il doit rendre le jeune acteur et non consommateur

Objectifs de la structure

Les objectifs de la structure sont en lien direct avec le projet des Granges qui facilite la communication est l'échange du fait de partager les locaux avec la MJC, le Centre Social, le Fablab et la proximité du publics Séniors, de la Médiathèque/Ludothèque et du Service culture.

Objectif 1 favoriser l'accueil de tous

- Faciliter l'intégration des nouveaux :
 - Organiser des jeux de connaissance
 - Utiliser les jeux et sports collectifs afin de créer des liens
 - Veiller au non rejet
- Maintenir le groupe :
 - Surveiller la formation de clan
 - Impliquer les nouveaux rapidement dans un projet collectif
 - Etre à l'écoute de leurs remarques
- Rôle de l'animateur par rapport à l'objectif :
 - Il doit s'assurer d'un bon accueil, et les renseigner sur le fonctionnement
 - Il doit faciliter l'intégration des jeunes dans les projets
 - Il doit rassurer les parents en expliquant l'organisation et le fonctionnement de la structure.



Objectif 2

Développer la personnalité du jeune adolescent

- Permettre l'autonomisation et la responsabilisation du jeune :
 - Les laisser participer à l'aménagement du local
 - Laisser la libre utilisation du matériel
 - Ecrire ensemble le règlement intérieur
 - Organiser et planifier des tâches quotidiennes
 - Encourager la prise d'initiative
- Favoriser la citoyenneté et développer le respect, la tolérance :
 - Mettre en place des règles de vie ensemble et veiller à leur application
 - Permettre à chacun de s'exprimer, soumettre des idées
 - Intégrer et impliquer tous les jeunes
- Favoriser les échanges avec l'environnement local :
 - Organiser des rencontres avec d'autres jeunes
 - Organiser des séjours avec d'autres accueils jeunes
 - Mettre en place des échanges intergénérationnels
 - Participation aux actions organisées sur ou par la commune (Médiathèque : partir en livre, Ludothèque : journée du jeu, MJC : macadam art, Service Culturel : spectacle... Fablab, Centre Social)
- Permettre le développement du côté collectif chez le jeune :
 - Prise de décision collective
 - Organiser un maximum de projets collectifs
 - Utiliser les sports et grands jeux collectifs
 - Renforcer l'esprit et la cohésion du groupe
- Mettre en place des passerelles :
 - De l'alsh élémentaire vers l'accueil Ados
 - De l'accueil Ados vers la MJC
 - Intégration progressive lors des années charnières
 - Projets communs



- Rencontres et échanges avec les parents
- Rôle de l'animateur par rapport à l'objectif :
 - Il doit surveiller les déviances
 - Il responsabilise le jeune au travers des actions et des projets
 - Il favorise l'ouverture sur l'environnement local
 - Il doit veiller à ce que tous les jeunes participent
 - Il assure la mise en place et l'organisation des passerelles

Objectif 3

Mettre l'accent sur la pratique du « vivre ensemble » dans un collectif où la place de chaque jeune est reconnue et respectée

- Développer l'acceptation de la différence
 - Sensibiliser le jeune par des jeux, débats et discussions
 - Accueillir les jeunes de toutes origines et différents
 - Favoriser les rencontres de différentes cultures
 - Accueillir des jeunes et intégrer des jeunes en situation d'handicap
- Développer l'entraide, la solidarité et l'écoute des jeunes :
 - Faciliter la liberté d'expression
 - Prendre en compte les difficultés de chacun en favorisant les échanges et en les intégrant aux différents projets
 - Tous les jeunes doivent être écoutés de tous grâce à une prise de parole et une décision collective
 - Tendre à ce que les plus âgés aident les plus jeunes
- Développer la vie en collectivité
 - Les règles de vie seront établies par le jeune et le public MJC
 - Organiser les tâches quotidiennes
 - Chaque jeune doit participer aux tâches afin de garder un local propre (ranger et nettoyer)
- Rôle de l'animateur par rapport à l'objectif :
 - Il fait en sorte d'éviter l'exclusion des jeunes du groupe
 - Il adapte et tient compte des difficultés de chacun

- Il transmet les valeurs de l'entraide, la solidarité, de la liberté d'expression et de l'écoute
- Il veillera à l'application des règles de vie et des tâches quotidiennes

Objectif 4

Permettre aux jeunes de choisir un thème ou un projet à mettre en place

- Favoriser la prise d'initiative dans la mise en place des projets :
 - Utiliser le blog du club pour montrer leur choix
 - Mettre en place des temps spécifiques pour que des projets puissent s'organiser avec eux et par eux
 - Proposer différentes activités en tenant compte de leur demande et choix
- Solliciter l'imaginaire et la créativité du jeune
 - Créer des activités choisies auparavant collectivement
 - Développer la recherche des jeunes
- Rôle de l'animateur par rapport à l'objectif :
 - Il doit être à l'écoute des projets des jeunes
 - Il doit les guider et les aider dans la démarche de projet
 - Il doit fournir aide et documentation si nécessaire
 - Il doit toujours proposer plusieurs activités à un moment donné pour favoriser le choix
 - Il doit proposer des activités comme les activités artistiques pour solliciter la créativité et l'imaginaire du jeune

Objectif 5

Permettre au jeune adolescent d'être détendu dans un cadre de vie qui diffère de la famille et de l'école

- Instaurer un climat de confiance et d'écoute au sein de l'accueil :
 - Favoriser les échanges et le dialogue
 - Donner des responsabilités aux jeunes

- Proposer des projets différents de ceux de l'école et de la famille :
 - Mettre en place des activités attrayantes
 - Monter des projets originaux
 - Ne pas obliger un jeune à faire une activité
- Rôle de l'animateur par rapport à l'objectif :
 - Il est à l'écoute des jeunes
 - Il doit permettre l'appropriation du lieu par les jeunes
 - Il doit faire en sorte que ses activités et ou projets soient attractifs, intéressants.



Objectif 6

Permettre au jeune d'être reconnu comme une personne ayant des droits, notamment celui de s'exprimer sur ce qu'il vit

- Favoriser les échanges et dialogues entre jeunes mais aussi entre les jeunes et l'animateur :
 - Des temps de discussions ou réunions sont organisés
 - Prendre en compte les remarques de chacun
 - Tenir un cahier retour des différents échanges
- Faciliter l'expression des jeunes :
 - Mise en place d'un blog
- Rôle de l'animateur par rapport à l'objectif :
 - Il est à l'écoute des jeunes
 - Il maîtrise le réseau partenarial, afin d'orienter si besoin
 - Il doit favoriser les dialogues et mettre un terme aux monologues
 - Il doit faciliter l'expression de tous

Activités et projets

Les activités et projets sont proposés en fonction des demandes des jeunes et des moyens mis à disposition.

Ils peuvent être impulsés directement par l'équipe, pour éviter l'essoufflement.

Un planning sera établi avec les jeunes pour les vacances.

Les sorties seront proposées, à la demande des jeunes, mais aussi suivant les manifestations ayant un lien avec les différents projets du club.

Projet numérique/multimédias

Un ado passe en moyenne 15h par semaine sur les écrans. C'est un outil indispensable à leur génération. Nous souhaitons élaborer avec eux des ateliers pour découvrir les différents outils numériques et leur montrer qu'il n'y a pas que la console et le téléphone qui existe et que l'on peut créer beaucoup de choses en partant d'une simple idée.

Objectifs :

Favoriser la créativité

Découvrir le fablab

Apprentissage de techniques vidéo

Découvrir le multimédia

Découvrir de nouveaux modes de jeux (réalité virtuelle, jeux immersifs sur tablette)

Créer une communication avec le jeune par le biais des réseaux sociaux

Sensibiliser le jeune sur les réseaux sociaux, leur utilisation

Comment ?

Atelier créatifs (vidéo, Art tube,...)

Tournois de jeux (VR, consoles, escape games...)

Projets en partenariat avec le fablab

Avec qui ?

Les ados

Un éducateur spécialisé, qui peut animer des débats et faire une sensibilisation aux médias

Un animateur multimédia à la médiathèque qui propose des ateliers avec les animateurs.



Projet sportif

L'activité sportive occupe à l'adolescence une place particulière : d'un côté, elle présente incontestablement un support à l'appropriation du corps, de même qu'un élément de socialisation fort. Par ailleurs, la participation à des activités physiques et sportives régulières semble constituer un facteur protecteur en matière de santé (et notamment un bon régulateur du stress).



Objectifs :

Nous souhaitons par le biais de ce projet initier les jeunes à la pratique sportive. Nous voulons leur faire découvrir des sports nouveaux ou peu connus, faire des initiations. Le but étant la découverte, l'apprentissage de valeurs inculquées par le sport et le partage. Derrière le sport se cache beaucoup de valeurs (partage, entraide, solidarité, dépassement de soi,...). Nous chercherons à leur faire toucher du doigt ce point-là et les aider à réfléchir sur eux-mêmes et leur capacité à véhiculer ces valeurs. Rendre accessible le sport à tous.

Comment ?

Nous proposerons un thème accès sur le sport durant les vacances d'automne avec une semaine de découverte du handisport et des jeux paralympiques (par le biais de vidéos et de jeux) et de sports innovants et peu connus (tir à l'arc et Kinball). Il y aura également deux séjours, un séjour ski durant les vacances d'hiver et un séjour sport été au mois de juillet choisis par les ados.

Avec qui ?

Nous essaierons de favoriser les partenariats avec les associations sportives de la commune et des communes environnantes. Nous pouvons également solliciter les éducateurs sportifs de la commune (ARS).

Projet découverte du monde environnant

Les adolescents ont beaucoup de mal à se rendre compte de tout ce qui les entoure du fait des multiples sollicitations de la société auxquelles ils répondent déjà (les écrans, le collège, les amis, le sport, la famille, la maison...). Nous souhaitons leur faire découvrir ce qu'il se passe juste sous leur nez...

Objectifs :

Découvrir la ville de Saint-Jean, son patrimoine, son histoire.

Découvrir les communes alentours, les visiter, notamment les villes de Toulouse riche en histoire.

Favoriser l'autonomie (se renseigner seul, s'intéresser, se déplacer seul ou en groupe, savoir se repérer, prendre différents moyens de transport...)

Le but étant de faire découvrir de façon ludique par différents moyens et supports pour intéresser le jeune.

Comment ?

Sorties à Toulouse pour y faire des visites guidées ludiques, des expos, des ateliers, des escapes city ou tout simplement se balader dans la ville.

Découvrir, étudier les différents sites et monuments de la ville. Travail sur l'art visuel, la photographie, la mise en valeur des différents bâtiments de la ville et retranscrire ce travail sous forme d'exposition accessible à tous les usagers.

Le géocaching : loisir qui consiste à utiliser la technique du géopositionnement par satellite pour rechercher ou dissimuler des « caches », dans divers endroits à travers le monde. Une fois la cache trouvée on peut y laisser un objet ou un mot pour les suivants...

Avec qui ?

Office de tourisme de Toulouse

Muséum

Quai des savoirs

Les ados

Le service culture de la ville

Application géocaching

Projets passerelles / échanges

Objectifs :

Ouvrir le club ados aux futurs collégiens qui seront amenés à côtoyer le club ados l'année d'après. Favoriser l'autonomie et la démarche d'être acteur de ses vacances et de pouvoir choisir les projets auxquels ils veulent adhérer, à se renseigner seuls sur les ateliers et sorties proposés, investir les locaux et apprendre à connaître leurs futurs camarades
Créer du lien inter générationnel.
Apprendre, se développer, dans un lieu de partage ouvert à tous.

Comment ?

Par le biais d'ateliers en commun, de journées portes ouvertes, ou de découverte du lieu, et des sorties en commun également ; avec les différents partenaires.
Organisation de lotos, concours de belottes ou autres activités inter générationnelles.
Visites des expos de la médiathèque ou expos situées dans la salle de l'âge d'or.

Les granges : Espace ouvert à tout public pour favoriser l'échange, le lien, le partage par le biais de la médiathèque-ludothèque, le café des granges et le fablab.

Avec qui ?

L'ALSH

Les granges

La MJC

Le Fablab

La médiathèque-ludothèque

Le centre social

L'âge d'or

Les ados

Le service culture

La place et la participation des jeunes

Le temps d'échange :

- Il a lieu en début et/ou fin de chaque ouverture de l'accueil
- Il permet de réunir l'ensemble des jeunes et de l'équipe, et de faire le point sur : les animations proposées ou choisies, les décisions à prendre, les projets en cours.
- Il permet à chacun de s'exprimer, c'est un temps de parole.

Un outil d'expression multimédia :

- Le site internet : une page est consacrée aux ados. Elle permet à chacun d'y insérer des suggestions, des remarques, ressentis, photos, impression... sous forme d'articles sur les projets, sorties, passerelles...
- Instagram : Nous avons créé un compte club ados afin de communiquer avec les jeunes en dehors des vacances solaires, pour garder le contact. Cet outil nous sert également pour promouvoir les projets des jeunes, leur participation aux ateliers et pour le partager avec leurs amis, leur famille ou les autres accueils jeunes.



Les réunions Jeunes-Animateurs

Il est important que les jeunes acquièrent les bases de la vie citoyenne, par le biais des structures scolaires ou extra-scolaires.

Les temps d'échanges permettront à chacun de s'exprimer, de trouver sa place.

Il doit permettre et favoriser le dialogue, et l'expression des jeunes.

Nous organisons également des débats en partenariat avec le service prévention-médiation qui propose des contenus adaptés (harcèlement, réseaux sociaux)

Les séjours

Les séjours seront organisés en lien avec des structures jeunesse des environs ou l'ALSH élémentaire.

Un séjour hiver sera proposé lors des vacances de février (6 jours/5 nuits) axé sur l'apprentissage et la découverte du ski alpin.

Un séjour été sera organisé, durant les vacances de printemps, par les jeunes selon leurs envies (les animateurs serviront d'accompagnement de projet).



Les séjours sont un complément des activités ou des projets mis en place au Club Ados. C'est un outil pédagogique qui permet aux jeunes de pratiquer des activités sportives, des activités nouvelles et/ou innovantes. Les séjours seront aussi un lieu privilégiés où les objectifs comme : le vivre ensemble et l'environnement prendront une autre dimension.

Les sorties

Lors des vacances scolaires deux sorties par semaine seront organisées, en journée ou demi-journée.

Des sorties seront possible également certains samedis durant l'année, axées sur les projets, passerelles, échanges et envies des jeunes.

Ces sorties culturelles, sportives, écologiques et ludiques favoriseront la découverte de soi et du monde.

Les animateurs du club favoriseront la participation des ados lors de l'élaboration des sorties. Des sorties, des échanges, des passerelles seront également organisés avec différentes associations (MJC, Age d'Or, ...) ainsi que les structures municipales accueillant différents public (ALSH, CCAS, Prévention Médiation, Service Culture, Médiathèque ...) et éventuellement avec des accueils jeunes d'autres communes.

Protocole sanitaire en lien avec la COVID 19

Distanciation physique / port du masque obligatoire
Application des gestes barrières
Horaires et inscriptions
Organisation, arrivée, départ

Contrôle hygiène :

L'organisateur doit prêter son concours aux actions de contrôle de restauration collective effectuées par les services vétérinaires départementaux.

Equipements des locaux :

-Surfaces lisses et lavables

Hygiène des locaux et du matériel :

-Pas de plantes en cuisine
-Lavage du matériel après utilisation
-Nettoyage des locaux par le personnel tous les matins, et nettoyage par les animateurs avant/après chaque repas et le soir avant de partir des tables, et autres surfaces (ordinateurs, consoles,...)

Protocole COVID

-Les ados ont l'obligation de porter un masque (changement de masque toutes les 4 heures)
-respect des gestes barrières
-lavage des mains à l'entrée du club ados et aussi avant/après chaque repas

Réfrigérateur et denrées alimentaires :

-Température inférieure à 4 °
-Chaque ados dépose son repas dans le réfrigérateur dans une poche fermée portant son nom

Stockage des produits :

- Stockage séparé des produits alimentaires et produits d'entretien.
- Respect de toutes les températures de stockage.

Gestion des restes :

- mise au rebut des restes à l'exception de ceux qui sont conditionnés et stables à température ambiante (yaourts, fruits...)

Poubelles :

- Poubelles disposant de couvercles, lavées et désinfectées régulièrement
- Evacuation des déchets vers l'extérieur aussi souvent que possible.

Contrôle sanitaire :

Le lieu d'isolement : le bureau des animateurs où l'ado pourra se retrouver au calme en attendant d'appeler les parents. Une armoire comprend les accessoires de soins et les médicaments. Les trousseaux des premiers secours, à prendre lors des sorties seront également rangés dans ce placard.

Le registre des soins : Le registre des soins est tenu par les personnes qui soignent les enfants, il doit être tenu à jour de manière journalière et visé par le directeur. Tous les soins, quels qu'ils soient doivent être consignés sur le registre. Les animateurs retranscrivent les soins donnés lors des sorties sur le registre général du club.

L'assistant sanitaire : Le suivi sanitaire est assuré par un membre de l'équipe d'encadrement, placé sous l'autorité du directeur de l'accueil. Cette personne doit être titulaire de l'attestation de formation aux premiers secours. L'assistant est chargé des relations avec les professionnels de la santé, et de la gestion des documents de santé (certificats, PAI....).

Allergies et consignes de santé : un registre à la disposition de tout le personnel est à disposition pour vérifier les allergies des jeunes ainsi que les consignes de santé.

Dossier médical du jeunes : La fiche sanitaire est remplie par les parents et rangée dans un classeur dans le bureau de direction. L'organisateur assure le respect de la confidentialité des informations produites.

Dossier médical du personnel d'accueil : Il doit contenir un document, attestant que la personne est apte à travailler en collectivité (vaccins à jour

Evaluation

Objectifs généraux	Objectifs opérationnels	Critères	Indicateurs	Outils
Favoriser l'accueil de tous	Mise en place de rituels, de temps d'échanges	Le jeune vient seul, avec des copains ou en famille ?	nombre de « nouveaux jeunes »	listing Réunions
Développer la personnalité du jeune adolescent	Apprendre à se connaître soi-même	Capacité d'échanges et d'opinion	Taux de participation aux projets	Observations Débats/temps d'échanges
Mettre l'accent sur la pratique du « vivre ensemble »	Mise en place du règlement intérieur avec les jeunes	Respect des règles de vie	Nombre de règles non respectées Ambiance dans le groupe	Observation/vie quotidienne Réunions
Permettre aux jeunes de choisir un thème ou une activité à mettre en place	Permettre au jeune de s'inscrire mais aussi de construire un programme ensemble	Capacité du jeune à choisir son activité	Nombre d'activités proposées par les jeunes	Listing (boîte à idée) Temps d'échange hebdomadaire avec les jeunes

Objectifs généraux	Objectifs opérationnels	Critères	Indicateurs	Outils
Permettre au jeune adolescent d'être détendu dans un cadre de vie qui diffère de la famille et de l'école	Créer un climat de confiance prévoir des temps accueil ados et parents	Capacité du jeune à gérer son temps libre	Demande de fréquentation et de participation	Fréquentation du jeune Local aménagé pour/par le jeune Disponibilité des animateurs
Permettre au jeune d'être reconnu comme une personne ayant des droits, notamment celui de s'exprimer sur ce qu'il vit	Créer des espaces de discussions informels Mise à disposition du blog Participation aux concours/défis sur Instagram	Capacité d'expression simple par différents supports	Nombre de jeunes s'exprimant librement	Observation Nombre de participants blog/instagram