

Projet Pédagogique

"Passion Informatique V2.0" & "Vidéo Game Academy"

St Pol de Léon 2007

A l'attention de

Ce projet pédagogique est le lien entre tous les acteurs du séjour : les enfants, les parents, les animateurs, le directeur, l'organisme Aventure-Scientifique, les intervenants, le centre, les autorités légales.

I – Descriptif du centre

Séjour de vacances organisé par Aventure Scientifique à St-Pol-De-Léon dans le Finistère pour 50 enfants de 15 à 18 ans.

Le séjour présente 2 thèmes différents :

- "Passion Informatique V2.0" dont les principales activités seront :
 - le développement d'applications en BASIC (ou autre)
 - la conception d'un site web
 - le traitement des images de synthèse
- "Vidéo Game Academy" tourné vers :
 - la création de jeux aidée par une interface graphique (game maker, flash)
 - l'écriture d'un scénario et la réalisation d'un jeu de rôle (RPG)
 - la compétition de robots virtuels
 - les soirées LAN

Lieu : Lycée du Kreisker 2 rue Cadiou BP91 29250 ST-Pol-De-Léon

Dates : du dimanche 12 aout au samedi 25 aout

Locaux et équipements : implanté en centre ville et à proximité de la mer, le centre est composé de plusieurs bâtiments rénovés et disposés autour d'une cour centrale. Chambre de 1 à 2 lits. Douches et sanitaires à proximité. 3 salles informatiques avec accès internet. Baby-foot, billard, gymnase.

II – Rappel des principaux éléments du projet éducatif d'Aventure Scientifique

"Nous voulons que nos séjours amènent chaque enfant, d'une part à prendre du plaisir, d'autre part à grandir"

Explication du terme "Grandir" :

- gagner en autonomie
- devenir responsable
- devenir plus sociable
- apprendre et comprendre
- prendre confiance en soi
- expérimenter

Les moyens mis en place pour réaliser ce projet :

- apporter la sécurité physique, morale, affective
- jouer
- apprendre – découvrir – comprendre
- vivre des moments extraordinaires

Le respect du projet éducatif est aussi important que celui de ce projet pédagogique. C'est pourquoi je vous demande de le lire et de le connaître. Il comporte entre autre un chapitre très intéressant sur la dualité cadre/liberté.

L'évaluation des animateurs par le directeur ou l'équipe de direction est un exercice difficile mais c'est une excellente manière de progresser et c'est le moyen pour l'organisateur de connaître les bons animateurs. C'est l'occasion de s'interroger sur le "pourquoi" de notre action ainsi que de repenser le "comment".

III – Les intentions éducatives du directeur et de son équipe

Présentation

Avant de vous énoncer mes principes et attentes pour les enfants, une rapide présentation de mon parcours dans l'animation : animateur depuis 4 ans, j'ai eu la chance d'avoir animé toutes les tranches d'âge de 6 à 18 ans. Chez Aventure Scientifique depuis l'année dernière, j'étais animateur l'été dernier sur le séjour "64 Cases" et le séjour "Passion Informatique" à Aurillac. Cette année j'ai dirigé le séjour "64 Cases" début juillet (Thème : le Jeu d'échecs)

En formation BAFD, je suis ouvert à toute remise en question de ma méthode et je vous amène à vous positionner sur ce sujet et à me faire part de vos réflexions.

Objectifs pédagogiques

Apports sensoriels - Amener chez le pré-ado le développement de son observation, de son écoute, de son agilité et plus généralement de ses sens dans les activités qui exigent un effort de perception sensorielle, pour réveiller ses capacités d'appréhension des dangers au moyen de jeux.

Apports intellectuels - Apprendre à l'enfant la maîtrise des principaux fondements de la programmation informatique, pendant les cours théoriques et ludiques, pour créer ses propres applications par l'apprentissage d'un langage (BASIC/C/JAVA/HTML/PHP...) ou par le maniement d'un logiciel graphique d'aide à la création.

Développement de l'enfant – Donner au futur informaticien l'envie d'apprendre, de réussir et de se dépasser dans les activités sportives pour qu'il s'extériorise, qu'il apprenne à jouer en équipe et qu'il prenne l'assurance dont il a besoin à son âge.

Prévention des risques de l'informatique - Amener les enfants à se séparer des ordinateurs lorsqu'il y a fusion en mettant en place des animations et activités de prévention des risques dus à une pratique excessive ou à un comportement innocent face aux attraits des jeux, de l'internet et des applications de communication.

Ecoute et dialogue sur le sujet de la puberté et de la sexualité - Sensibiliser le jeune adulte aux questions de puberté et de sexualité en ayant une démarche pédagogique adaptée et visant le développement de l'autonomie et la prise de conscience des risques des MST dans des présentations, débats et discussions organisés.

Socialisation – Conduire l'enfant solitaire à s'impliquer et à trouver sa place au sein des équipes pour qu'il soit acteur de sa socialisation et qu'il aille de lui-même vers l'autre pour le découvrir, lui être utile, lui témoigner sa solidarité et le respecter grâce à une mutation constante de la répartition des enfants dans les activités proposées.

Vie quotidienne – Sensibiliser l'enfant à l'importance de l'hygiène, du respect des horaires, de sa tenue à table et du temps qu'il passe chaque jour à la gestion de sa vie quotidienne pendant les moments informels, les repas, les levers et couchers et les temps calmes ou de régulation pour qu'il corrige ses habitudes.

But après réalisation

Je veux que l'enfant reparte de son séjour de vacances en ayant appris à gérer, mieux qu'au départ, sa vie quotidienne et qu'il reparte avec des connaissances de qualité, quitte à ce que ce soit au détriment de la quantité, sur les fondements de la pensée informatique et de la logique fonctionnelle inhérente à tous programmes.

Je tiens à ce que nous fassions attention à notre langage pour que l'enfant ne reparte pas avec de nouveaux gros mots ou de nouvelles blagues salaces à raconter à ses parents.

Je tiens à améliorer les relations dans le séjour entre les parents et les animateurs et entre les parents et leur enfants. L'année dernière, la mauvaise gestion de ce point nous a apporté en moyenne un mauvais ressenti lors du retour fait par les parents. Nous désignerons donc un responsable de la mise en ligne des photos qui sera tenu d'actualiser le site internet tous les jours afin que les parents se sentent rassurés de voir leur enfant régulièrement.

IV – Les activités

Le thème des activités sera centré sur les thèmes du séjour pour conserver un imaginaire autour du monde de l'informatique tout au long du séjour.

Participation aux activités

Les enfants sont censés participer aux activités. Dans la grande majorité des cas, on leur propose le choix entre plusieurs activités, avec suffisamment de diversité pour qu'un choix leur plaise. Les animateurs sont là pour donner envie aux enfants de participer.

Cependant, je tiens à éviter, sauf cas très particulier, de forcer un enfant à participer. La participation n'est donc pas obligatoire ; mais un enfant qui ne veut faire aucune des activités doit venir en discuter avec un animateur (le directeur s'il est présent).

Seule exception, la présence est obligatoire au forum qui est le moment privilégié pour échanger de l'information, expliquer ce qui va se passer dans la suite du séjour, comment, etc...

Il est fondamental que les animateurs trouvent un juste équilibre : ne pas participer à l'ensemble des activités pour se ménager des temps de repos mais aussi aller voir les activités des autres et jouer le travail d'équipe vis-à-vis des autres animateurs.

Les activités

Nous fixerons la grille des activités en fonction de vos propositions en réunion.

Cependant, je tiens à ce que nous laissions les enfants animer 3 ou 4 activités pendant le séjour. Pour ce faire, nous disposerons un cahier dans lequel les enfants pourront proposer des d'activités sur lesquelles ils se sentiront engagés et sur lesquels notre rôle sera celui d'un coordinateur. Nous devons nous assurer de la possibilité de la réalisation de ces activités et nous les accompagnerons régulièrement du début à la fin.

Les temps libres

Conditions de déroulement des sorties en temps libre :

- en petits groupes (le groupe commence à 3 !!)
- prêter attention à la composition du groupe
- avoir repéré les lieux
- pendant un temps limité
- heure de début de sortie, de fin de sortie et composition du groupe écrits sur le cahier de sortie
- les membres du groupe doivent rester ensemble jusqu'au retour
- avoir fait une sensibilisation au code de la route faite

V – La vie quotidienne

Du point de vue des enfants, je pense que le rythme n'est pas trop soutenu et qu'ils ont le temps de souffler :

- une petite pause entre le cours et l'atelier (donnez-leur vraiment les 15 minutes)
- le temps libre après le déjeuner
- le temps de 18h-19h doit être un moment sympa, pas stressé, avec une discussion avec votre groupe d'enfants. En cas de retard à l'activité avec un prestataire extérieur, c'est aussi une petite soupape de sécurité. Attention cependant, vu la configuration des douches (5 ou 6 par étage pour 25-30 enfants), il faut mettre un peu de rythme : sinon à 19h, on a pas fini les douches et on est en retard.
- L'utilisation du portable est interdite pour les enfants en dehors des temps libres.

Du point de vue des animateurs et/ou du directeur

- Les animateurs doivent se ménager et être protégés. Je ferai en sorte que pour les ateliers du matin, et pour la plupart des animations, seule 60% de l'équipe soit mobilisée (le reste de l'équipe prépare la suite ou récupère). Evidemment, tout le monde est sur le pont pendant les veillées phare et pendant le grand jeu. Cette organisation n'a aucun sens si les animateurs se couchent à 2h du matin tous les soirs.
- Pour gérer le lever (et éviter qu'un enfant réveillé le premier ne réveille tous les autres), nous ferons un roulement et tous les jours deux animateurs seront debout avant les autres (à 7h30), l'un au levé, l'autre au petit déjeuner. Ces animateurs réveilleront le centre à 8h20 (ne pas être en retard)
- Réunion d'animateur tous les midis (12h45 - 13h15). Ce sera une réunion de travail, qui visera l'efficacité pour mettre au point les derniers réglages de l'après-midi. Cette réunion démarre à 12h45 précises. Deux animateurs (dont un en salle informatique) assurent la présence minimale nécessaire auprès des enfants. Nous leurs feront une synthèse des décisions prises.
- Réunion tous les soirs à partir de 22h30. Normalement, on enchaîne sur le cinquième des animateurs après 23h – 23h30 tous les soirs pour partager des moments plus conviviaux entre nous.

Les réunions sont le lieu d'information, d'échanges et de décisions.

- Pour les repas, je tiens à ce que tous les animateurs prennent le temps de manger avec les enfants. Ils seront un par table et pourront donc veiller à l'équilibre alimentaire de chaque enfant. Je me réserve le droit de priver un enfant d'une sortie ou d'une activité s'il n'a pas assez dormi ou n'a pas assez mangé !

VI – L'équipe d'encadrement

Critères d'évaluation pour l'entretien de fin de séjour

Liste, à compléter ensemble en réunion, des critères d'évaluation de chaque animateur. Chacun devra choisir parmi ces critères un ou deux qui seront ses objectifs personnels sur lesquels il voudra s'améliorer ou se former et sur lesquels nous pourrions discuter l'évolution lors de l'évaluation à la fin du séjour. Ces critères d'évaluation constituent aussi les exigences que je fixe aux animateurs.

- Assiduité/ponctualité : avoir la journée type dans sa poche, se réveiller le matin, aller chercher les enfants dans leur chambre s'il le faut pour commencer l'activité à l'heure : un décalage d'un quart d'heure le matin se ressent toute la journée
- Dynamisme/motivation : préparer des activités qui sortent de l'ordinaire, inventer de nouveaux jeux, transmettre votre motivation et votre plaisir aux enfants, prendre des responsabilités, se porter volontaire pour organiser, mener et ranger une activité, créer ou croire en la motivation des autres animateurs, travailler en groupe, créer ou utiliser la dynamique de l'équipe
- Responsabilité : rester maître de soi et responsable de son groupe en toutes circonstances, assumer ses erreurs et en discuter avec l'équipe, savoir prendre des décisions, respecter ce projet et le faire respecter
- Tolérance/respect/écoute : toujours reprendre un enfant qui dit un gros mot, ne pas en dire soi-même, équilibrer les places de chaque enfant au sein du groupe et apporter une attention particulière et peut-être plus de temps à ceux qui font leur première colo, savoir dire non
- Respect/rangement du matériel : ranger dans la salle anim le matériel des activités, ne pas laisser les enfants entrer dans la salle anim, désinstaller les programmes installés sur les ordinateurs et supprimer les fichiers créés
- Sécurité physique/psychologique : respect des règles de vie, des intervenants extérieurs, des règles du jeu fixées préalablement, les mettre à l'aise dès le début du séjour en leur faisant la visite du centre, en les accueillant individuellement, en prenant le temps de connaître chaque enfant, faire remonter le moindre problème à l'équipe en réunion, gérer au plus vite un conflit entre enfants
- Hygiène : faire preuve d'exemplarité et vérifier que tous les enfants ont bien pris leur douche, se sont bien brossés les dents, se changent régulièrement...
- Initiative : improviser, combler les temps creux...
- Disponibilité : pas de portable, ne pas hésiter à donner son groupe à un autre animateur pour traiter le problème d'un enfant, avoir un esprit d'équipe et bien s'y intégrer, être un "outil" pour les autres animateurs : ne pas se contredire devant les enfants !
- Professorat : préparer des cours de qualité, être pédagogue, apporter un aspect ludique, passionner les enfants...
- Gestion de la vie quotidienne : présence au lever, aux douches, brossage des dents, au coucher, faire respecter le rangement...
- Capacité d'organisation et d'animation d'activités : préparer ses activités, en discuter avec un autre animateur, préparer les affiches, faire vivre l'activité et lui donner un but pédagogique en accord avec ce projet.

Communication avec les parents

Le responsable "MEL" veillera à Mettre En Ligne tous les jours les photos de leurs enfants ! Par expérience je sais qu'il en va de la réussite du séjour.

On pourra mettre en place avec les jeunes pendant un temps d'atelier l'élaboration d'un site internet permettant de communiquer par écrit avec l'ensemble des parents. Un animateur référent portera une attention particulière au contenu des messages.

VII – Annexes

La journée type

- 7h30 : Deux animateurs sont debout
- 8h00 – 9h : petit déjeuner échelonné et brossage des dents
- 9h00 – 10h15 : apprentissage informatique
- 10h30 – 11h45 : atelier au choix des enfants
- 11h45 – 12h00 : directement dans la foulée de l’atelier pratique : bilan quotidien
- 12h00 – 14h00 : déjeuner puis temps libre avec sortie [Réunion animateur à 12h45] [Ouverture des salles info de 12h45 à 13h45]
- 14h00 – 18h00 : activités d’extérieur, y compris le goûter
- 18h00 – 19h00 : temps libre avec sortie (petit jeu, cartes, téléphone maison, balade...). Ce temps inclut la douche et le rangement de la chambre.
- 19h00 – 20h00 : dîner
- 20h – 20h30 : temps libre sans sortie
- 20h30 - 22h : veillée
- 22h : brossage des dents et régulation dans les chambres
- 22h30 : coucher
- 23h : réunion animateur

NB : avec un groupe de $50 + 10 = 60$ personnes, le respect des horaires par tous est un élément clé de la réussite du séjour. Tous les animateurs sont responsables, à la fois, d’être eux-mêmes à l’heure, et de rappeler aux enfants le timing (aller les chercher dans les chambres 3 minutes avant le début d’une activité, etc.)