2026/2027

Projet pédagogique

Rédaction

Alexandre Hassan

Communauté de communes du Rhône aux Gorges de l'Ardèche

07700 Bourg Saint Andéol

1 Sommaire _____ **1**

2 Le contexte : _____ **2**

2.1 La Communauté de Communes DRAGA _____ **2**

2.2 Le service enfance – jeunesse _____ **2**

3 Réflexions autour des constats : _____ **2/8**

3.1 Les visées éducatives _____ **2**

3.2 Elaboration du projet pédagogique par l'équipe d'animation _____ **3**

3.3 Récap du projet pédagogique _____ **4/5**

3.4 Nos intentions pédagogiques _ _____ **6/7**

3.5 Autres éléments de constats _____ **7/8**

4 Moyens : _____ **9/12**

4.1 L'équipe pédagogique : _____ **9**

4.2 Les locaux et matériels : _____ **10/12**

5 Méthodes : _____ **12/14**

5.1 Inscriptions, offre d'accueil et encadrement _____ **12**

5.2 Le planning d'activités _____ **13**

5.3 L'accueil des groupes Juniors, Jeun's et Team DRAGA _____ **13**

5.4 L'accueil des jeunes porteurs d'un handicap _____ **14**

6 Liste des projets et des dispositifs _____ **14**

7 Système d'évaluation _____ **14**

8 Annexes _____ **15**

2) Le contexte

2.1 La Communauté de Communes DRAGA

La Communauté de Communes Du Rhône Aux Gorges de l'Ardèche (CC DRAGA) est l'association de 9 communes situées, comme son nom l'indique, entre la Vallée du Rhône et la Rivière Ardèche. La Communauté de Communes DRAGA a été créée le 1er janvier 2004 et compte environ 19 044 habitants, pour une densité de 72,6 habitants/km2, répartis sur 263 km2, soit environ 5 % du département (Chiffres au 1er janvier 2021 - Insee 2021).

Ce territoire bénéficie d'une localisation exceptionnelle à seulement 15 minutes de Montélimar et à proximité immédiate des grands axes qui desservent la région Auvergne Rhône-Alpes.

Neuf communes la constituent :

- Bidon (259 habitants)
- Bourg Saint Andéol (7352 habitants)
- Gras (603 habitants)
- Larnas (261 habitants)
- Saint Just d'Ardèche (1646 habitants)
- Saint Marcel d'Ardèche (2368 habitants)
- Saint Martin d'Ardèche (939 habitants)
- Saint Montan (1942 habitants)
- Viviers (3674 habitants)

2.2 Le service enfance – jeunesse

Depuis juillet 2007, La Communauté de Communes DRAGA met en œuvre une politique Petite Enfance / Enfance-Jeunesse adaptée en direction des enfants et des jeunes de 0 à 18 ans (17,7% de la population d'après l'INSEE). De nombreux services et établissements sont implantés sur le territoire. Entre mission d'accueil du jeune enfant, espace de rencontres et d'échanges pour les parents, espaces de socialisation, de loisirs et d'activités en passant par des lieux d'accompagnement des adolescents, les familles peuvent trouver une réponse à leurs besoins. Le nombre d'enfants âgés de 3 à 15 ans sur le territoire, s'élevait en 2021 à 3363 (Chiffres INSEE 2021).

3) Réflexions autour des constats

3.1 Les visées éducatives

La construction du projet pédagogique 2026/2027 s'appuie sur des aspects éducatifs détectés à travers l'analyse des différents projets passés ou existants sur notre collectivité. Le **projet éducatif de territoire** reste aussi une base sur laquelle le PP repose**.** L'axe éducatif priorisé par les acteurs est actuellement :

Être bien dans sa tête, bien dans son corps, bien dans sa famille

3.2 Elaboration du projet pédagogique par l'équipe d'animation

L'équipe s'est réunie une première fois afin d'échanger sur des constats autour du PEDT, de la CTG, du projet collectif ACM DRAGA, du projet EAC ainsi que sur les constats des anciens projets pédagogiques du service.

Elle s'est questionnée sur :

« Pour moi en 2026 un projet pédagogique doit parler de… »

« Pour moi un projet pédagogique utile c'est… »

Un deuxième temps de réflexion a permis à chacun de proposer et confronter ses envies et ses idées. L'objectif qui a émergé de cette réflexion est :

Développer l'ouverture d'esprit des enfants/jeunes en utilisant l'histoire comme fil conducteur

Pour atteindre l'objectif ci-dessus, l'équipe a choisi d'utiliser l'Histoire comme un outil, différemment de ce qui se fait dans les cercles scolaires, permettant de créer différents mondes imaginaires (voir schéma du projet pédagogique).

3.3 Récap du projet pédagogique

PROJET PÉDAGOGIQUE 2026 / 2027

DÉVELOPPER L'OUVERTURE D'ESPRIT DES ENFANTS / JEUNES, EN UTILISANT L'HISTOIRE COMME FIL CONDUCTEUR

communauté de communes draga

AUTOMNE

L'antiquité

Astérix et Obélix

Activités céramique, forge, olympiades, courses de chars...

HIVER

La Renaissance

La Belle et la Bête

Séjour au Château de Versailles, les châteaux de la Loire, bal masqué (carnaval) d'Art, costumes royaux, cordes en balade...

PRINTEMPS

La Préhistoire

Jurassik Park

Fouilles archéologiques, visites de grottes (Chauvet), peintures rupestres, fossiles, dinosaures (Aven Marzal)...

ETE

Le Moyen-Âge

La Forêt de Sherwood

Visites de châteaux (Mornas / St Montan), tir à l'arc, confection de blasons, séjour au Puy du Fou, trésor d'Aliénor, séjour à Carcassonne...

CTEAC et projet jeunesse en appui

- Référence à la culture > appui sur la CTEAC DRAGA. Liens à construire autour des actions "projet Albertine" ? "Histoires franco - allemandes" ? "Préhistoire" ?
- Pour les ados les notions d'ouverture d'esprit et d'Histoire apparaîtront en toile de fond des actions (quelques sorties, mais surtout des séjours). Mais ce seront aussi des objectifs spécifiques au public et qui font référence au projet jeunesse qui seront poursuivis.

Critères d'évaluation du projet

- Un imaginaire présent sur chaque période de vacances (décors, ambiance, univers...).
- Par période de vacances et par tranche d'âge, au moins une sortie (ou intervenant) qui fait référence à l'histoire.
- Par semaine de vacances et par tranche d'âge, au moins une animation sur site qui fait référence à l'histoire.
- Au moins 1 action sur l'année en lien avec l'EAC et 1 action par vacances en lien avec le projet jeunesse.

3.4 Nos intentions pédagogiques

Accompagner nos publics vers plus de tolérance et d'ouverture d'esprit

L'objectif est de développer des valeurs de respect, de bienveillance de solidarité, de tolérance et d'empathie envers les autres. À travers des activités ludiques, créatives et collectives, les enfants seront amenés à partager des expériences autour de ces valeurs et de renforcer les liens sociaux au sein du groupe.

- Favoriser l'expression de soi et l'écoute de l'autre.
- Renforcer le sentiment d'appartenance et l'estime de soi.
- Apprendre à respecter les différences.
- Stimuler la créativité autour d'un sujet familier et affectif.

Favoriser la coopération, l'écoute et le respect mutuel entre les enfants, en leur permettant de vivre des expériences collectives positives et en développant leur empathie et leurs compétences sociales.

Informer nos publics, partager les ressources

Nous souhaitons sensibiliser les enfants et adolescents aux dangers de leur environnement quotidien (domestique, routier, sanitaire, etc.) afin de les rendre acteurs de leur propre sécurité et de celle des autres.

- Identifier les situations à risques dans différents contextes (maison, école, rue).
- Comprendre les règles de sécurité à respecter (règles de circulation, gestes barrières, numéros d'urgence).
- Développer des comportements responsables et préventifs face au danger.
- Inciter l'entraide et le respect des consignes de sécurité.
- Mener des actions en s'appuyant sur nos partenaires (Collectif ACM du territoire, promeneurs du net, Réseau Information jeunesse, pédagojeux…)

Mettre du lien entre nos réflexions pédagogiques et notre planification

Nous souhaitons garantir une continuité éducative et donner du sens à nos actions. Permettre à nos équipes de participer, comprendre et partager notre réflexion pédagogique à travers les actions et animations proposées.

- Partager des temps de réflexion (besoins du public, constats…).
- Donner une couleur à notre planification.
- Assurer un renouvellement de notre programmation.
- Transmettre à notre équipe les valeurs de l'éducation populaire.
- Accompagner les stagiaires et les jeunes animateurs dans leur pratique.

Créer du lien et de la proximité avec nos publics

Instaurer une relation de confiance, bienveillante et sécurisante avec nos publics afin de favoriser leur épanouissement, leur engagement dans nos actions et activités.

- Favoriser une communication ouverte, respectueuse et à l'écoute des besoins de chacun.

- Valoriser les compétences, les émotions et les initiatives des enfants et jeunes.
- Créer des temps de convivialité favorisant les échanges.
- Permettre à chaque enfant de trouver sa place dans le groupe, quel que soit son âge, son origine ou son comportement.
- Mixer nos différents publics provenant des 9 communes du territoire.
- Mener des actions de proximité (Futsal, Accompagnement à la scolarité, local jeunes éphémère, ateliers dans les collèges…).
- Proposer des navettes sur chaque commune permettant de profiter de nos services pendant les vacances quel que soit le lieu de résidence du jeune.

3.5 Autres éléments de constats

Notion de temps historique encore en construction chez les plus jeunes

Il existe peu de données sur le rapport à l'Histoire des enfants de 3 à 9 ans, car la notion de temps historique est encore en construction à cet âge et les outils d'évaluation sont difficiles à adapter.

Les recherches se concentrent donc davantage sur les préadolescents et adolescents.

Des études indiquent que dès 5-6 ans, certains enfants sont capables de comprendre des changements dans le temps, de s'intéresser à la vie d'autrefois et de construire les bases d'une pensée historique lorsqu'ils sont **accompagnés par des récits, des objets anciens ou des histoires familiales**. (Source sage journals).

L'Histoire apprécié par les jeunes malgré des lacunes

58 % des élèves de primaire maîtrisent les connaissances historiques attendues, tandis qu'environ 42 % rencontrent des difficultés plus ou moins importantes. En fin de collège, 57 % maîtrisent correctement les repères historiques et seulement 27 % atteignent un niveau avancé. Malgré cela, 77 % des jeunes déclarent apprécier l'Histoire (source éducation nationale).

Les amis imaginaires sont surtout présents chez les enfants

Entre **25 % et 65 % des enfants** auraient eu un ami imaginaire à un moment de leur développement selon les études internationales.

Ce phénomène est particulièrement fréquent entre **3 et 8 ans** et devient beaucoup plus rare à l'adolescence.

Constat : Chez l'enfant, l'imaginaire passe souvent par le jeu symbolique, les personnages inventés et les mondes fictifs incarnés.

L'imaginaire de l'enfant est davantage centré sur le « faire semblant »

Les psychologues du développement estiment que le jeu symbolique atteint son apogée entre **4 et 7 ans**. Après 10-12 ans, il diminue fortement au profit d'autres formes d'imagination.

Exemple :

Enfant : jouer au pirate, au vétérinaire, au super-héros.

Adolescent : imaginer des projets, des scénarios futurs, des univers narratifs complexes.

Les capacités de projection mentale augmentent fortement à l'adolescence

Une étude comparant enfants et adolescents a montré que les adolescents produisent des récits futurs plus riches et détaillés que les enfants lorsqu'on leur demande d'imaginer un événement personnel futur.

Constat : L'imaginaire adolescent devient davantage prospectif, abstrait, lié à l'identité, orienté vers l'avenir.

Les performances créatives évoluent entre 12 et 19 ans

Une étude sur **98 participants** répartis en plusieurs groupes d'âge (12-13 ans, 15-16 ans, 18-19 ans, adultes) montre que les 18-19 ans obtiennent de meilleurs résultats que les 12-13 ans dans les tâches d'insight créatif*

L'originalité verbale continue à progresser à l'adolescence.

Constat : L'adolescent imagine moins spontanément dans le jeu, mais développe davantage : la création d'histoires complexes, la réflexion symbolique, l'innovation et l'originalité.

La créativité connaît souvent un « creux » au début de l'adolescence

Plusieurs travaux de psychologie du développement décrivent une baisse temporaire de certaines formes de créativité entre **11 et 14 ans**, liée notamment au regard des pairs, à la recherche de conformité sociale, aux changements scolaires.

Les chercheurs parlent d'un « slump créatif** » observé dans plusieurs études longitudinales, avant une remontée à partir du milieu de l'adolescence.

Sources principales Pub med : Un site officiel du gouvernement des États-Unis

*L'**insight créatif** désigne le moment où une solution, une idée ou une compréhension nouvelle apparaît soudainement dans l'esprit, souvent après une période de réflexion ou de blocage. C'est ce qu'on appelle parfois le moment du **« Eurêka ! »** ou de l'**illumination**.

****Le slump créatif** désigne une période durant laquelle la production d'idées originales, la prise de risque créative ou l'expression de l'imagination diminuent par rapport aux périodes précédentes ou suivantes du développement.

4 Moyens

4.1 L'équipe pédagogique

Nicolas COPPIN

Chef de service Enfance- Jeunesse

Titulaire d'une maitrise STAPS, du concours d'ETAPS, du BAFA.

Equivalence BPJEPS.

Educateur des APS Cat. B

Rosemary DUGO
Responsable de l'accueil de loisirs et animatrice permanente

Titulaire du BPJEPS animation sociale et LTP et du CAP petite enfance

PSC1

Alexandre HASSAN

Responsable de l'accueil de loisirs et animateur permanent

Stagiaire BAFD, titulaire du BAFA

PSC1

Martin FRAY

Responsable de l'accueil de loisirs et animateur permanent

DEJEPS Développement de projet territoire et réseau

PSC1

Justine AGERON

Animatrice permanente

Titulaire du BAFA

Laura CEYSSON

Animatrice permanente

Titulaire du BAFA, SB (Surveillant Baignade)

PSC1

Helal BEN MESSAOUD

Animateur permanent

Dauriane AYGLIN

Animatrice périscolaire

Titulaire du BAFA

4.2 Les locaux et matériels

L'espace enfance jeunesse

à Bourg St Andéol

Implanté quai Tzélepoglou, il offre une proximité avec le local jeunes qui favorise le travail de passerelle. Les mercredis les **Avengers** et **les juniors** investissent les lieux. 3 salles sont utilisées pour les activités et une salle plus petite peut être exploitée pour les enfants qui souhaitent être au calme.

Pendant les vacances les Avengers ne sont plus accueillis dans cet espace. Sur les temps d'accueil les **Juniors, Jeun's** et la **Team Draga** se retrouvent ici.

Avant chaque période de vacances l'espace est réaménagé afin de garantir un espace adapté aux besoins du public.

Le local jeunes intercommunal

à Bourg Saint Andéol

Cet espace est un lieu d'accueil pour les **Jeun's** et la **Team DRAGA** ainsi que le point de départ de toutes les animations ados. Néanmoins, les **juniors** peuvent être accueillis les mercredis sur cet espace. C'est un espace dédié aux jeux en bois, déguisements et au bricolage nécessitant des outils (perceuse, ponceuses…). Un babyfoot se trouve également dans cet espace.

Les écoles de Bourg-Saint-Andéol

Durant les vacances, l'accueil de Loisirs est délocalisé dans une des 4 écoles de la commune qui offre les moyens d'accueillir un nombre plus important d'enfants et ainsi adapter l'offre d'accueil à la demande. Sur les mercredis, nous disposons de 3 salles à l'école R. Cassin pour accueillir les **pokémons** et les **indestructibles** (une salle est dédiée au temps de sieste). Les enfants prennent le repas dans le réfectoire de l'école R. Cassin.

Le loft

Une salle de 100 m^2 comprenant un billard, un babyfoot, une table de ping-pong, une pièce détente aménagé avec des coussins, fauteuils en mousse, un espace jeux vidéo avec des canapés, une cuisine aménagée et un espace réunion/projet. Il permet aux jeunes de profiter du stade situé en contrebas du loft ainsi que de la structure multisports (city stade). Cet espace est un lieu d'accueil pour les les **Jeun's** et la **Team DRAGA**, néanmoins les **juniors** peuvent de manière ponctuelle venir sur cet espace. La plupart des soirées adolescentes sont organisées sur cet espace.

4.3 Matériel

Véhicules (4 minibus et 1 une voiture)

Matériel de camping (tentes, table de cuisson, plancha, barnum…)

Matériel de cuisine (micro-onde, réfrigérateur…)

Matériel pédagogique (Fournitures de bureau, feutres…)

Matériel sportif (table de ping-pong, babyfoot, ballons…)

Matériel de loisirs (billard, jeux de société…)

Matériel audiovisuel (PC, Téléviseurs, rétroprojecteur, consoles de jeux…)

Matériel de bricolage (perceuse, ponceuse, outils…)

5 Méthodes :

5.1 Inscriptions, offre d'accueil et encadrement :

Communication avant inscription

Le service réalise une brochure à destination des familles rappelant les modalités d'inscriptions. Celle-ci est distribuée dans les écoles et les collèges de Bourg Saint Andéol.

L'équipe d'animation communique sur les réseaux sociaux (Facebook, Instagram, groupes de la communauté What's app et Snapchat).

Un mail est envoyé aux familles déjà inscrites et toutes les informations utiles sont disponibles sur le site de la communauté de communes DRAGA.

Le dossier d'inscription

- Fiche de renseignements (téléchargeable sur le site internet www.ccdraga.fr
- Attestation d'assurance de responsabilité civile
- Carnet de vaccinations à jour
- Attestation de quotient familial ou numéro d'allocataire CAF ou dernier avis d'imposition
- Attestation de savoir nager en sécurité ou « pass nautique » (10/17 ans)

Tranches d'âges, offre d'accueil et encadrement

Voir le document en annexe guide pratique service enfance jeunesse

5.2 Le planning d'activités

Planification

L'équipe permanente veille à ce que le planning d'activités soit réalisé en lien avec le projet des vacances et la thématique associée. Elle est garante du bon déroulement des activités (heures de rdv lors des sorties, information à communiquer aux parents, vérification des diplômes des intervenants...).

La planification est réfléchie avec l'équipe permanente dans un premier temps. Elle sélectionne et positionne des activités en prenant soin de respecter le budget alloué. Le planning est complété par la suite avec l'équipe de saisonniers lors de la première réunion de préparation des vacances.

Pour assurer le bon déroulement des activités les éléments suivants sont pris en compte en fonction de l'âge du public :

- La distance pour se rendre sur le lieu d'activité
- La météo
- Le temps de concentration des enfants
- L'état de fatigue des enfants

5.3 L'accueil des groupes « juniors », « Jeun's » et « Team DRAGA »

Pour favoriser les passerelles entre les différents publics, mais aussi proposer un contenu adapté aux adolescents, en fonction de leur degré de maturité, les animateurs réfléchissent à des projets et des contenus de l'accueil de loisirs, qui sont ensuite ajustés en fonction de l'âge des jeunes. L'enjeu est aussi de préparer les plus jeunes à un accueil sous une forme plutôt libre. C'est pourquoi des actions communes (séjours, animations journées etc...) et un travail de concertation entre les animateurs enfance-jeunesse, est réalisé fréquemment.

En résumé, la démarche de prise en charge de la jeunesse se décline ainsi :

- La forme juniors : découverte d'un fonctionnement préados avec les prémisses d'une organisation jeunesse.

- La forme Jeun's et Team Draga : L'accueil proposé permet aux jeunes une plus grande liberté et autonomie sur les temps de la vie quotidienne avec notamment la mise en place de quartiers libres adaptés à l'âge des participants.

Les règles de vie spécifique aux quartiers libres et la posture des animateurs :

- La zone de quartier libre est délimitée, adapté à l'âge des participants et identifié.

- Dans chaque groupe les participants disposent d'au moins un téléphone chargé et en état de marche. L'équipe d'animation veille à récupérer tous les numéros des jeunes et à transmettre un numéro joignable.

- Aucun jeune ne part seul et dans le cas où un jeune se retrouve seul lors du quartier libre il doit avertir l'équipe d'animation et rejoindre le point de rdv identifié au préalable.

- Un premier temps court est proposé aux jeunes afin de tester la ponctualité et le respect des règles. En cas de non-respect des règles par un groupe, celui-ci peut se voir annuler le quartier libre. Un temps plus long est accordé ensuite.

5.4 L'accueil des jeunes porteurs d'un handicap et inclusion

Nous mettrons tout en œuvre afin de favoriser l'inclusion de nos publics et accueillir les personnes porteuses de handicap.

Nos locaux sont accessibles en fauteuil roulant et répondent aux normes fixées par la loi sur l'accessibilité du 11/02/2005.

Nous privilégions l'accompagnement des familles et / ou des responsables légaux (prise de contact téléphoniques, rendez-vous…) et nous construisons collégialement le planning d'accueil de l'enfant pour que celui-ci soit adapté à ses besoins.

L'équipe d'animation veille à ce que chaque enfant accueillit puisse être accepté avec ces différences.

6 Liste des projets et dispositifs (annexes)

Les projets :

- PEDT
- Projet collectif des ACM du territoire
- Projet jeunesse
- Projet pédagogique spécifique aux séjours
- Projets Vacances

Les dispositifs :

- CTG
- PS jeunes / PS accueil ados / PSO / Camps et séjours
- CLAS
- Promeneur du Net
- Point Information Jeunesse
- Pédagojeux

7. Système d'évaluation :

Effectifs : Le nombre de participants à chaque activité et à chaque étape du projet global, est un bon indicateur de l'intérêt que les jeunes et les familles portent à celui-ci.

Critères d'évaluation : Voir schéma du projet pédagogique (cf aussi projet jeunesse, pour le public ados).

Evaluation de l'équipe d'animation : Par le biais de concertations régulières et de bilans écrits évaluant les objectifs d'animation.

Bilan final : En septembre 2026, nous pourrons dresser un bilan global de l'atteinte des objectifs pédagogiques, en regroupant ces différents systèmes d'évaluation.