

1- PROJET EDUCATIF e-PERISCHOOL BADEVEL

Le projet éducatif formalise une démarche permettant aux collectivités territoriales volontaires 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.

Le projet éducatif de la Commune de Badevel met en avant les objectifs suivants :

- ❖ Favoriser la citoyenneté
- ❖ Favoriser le respect de l'environnement
- ❖ Assurer la sécurité physique et morale de l'enfant
- ❖ Encourager l'accès de tous les enfants au numérique

1. Favoriser la citoyenneté

Vivre ensemble, c'est être conscient de l'autre, de son intégrité physique et morale, de ses différences. C'est en faisant attention à son comportement, à ses paroles, à son attitude que l'on peut être attentif à l'autre. Cela en établissant, avec les enfants, des règles de vie communes et connues de tous :

- Favoriser le respect : enfant/enfant, enfant/adulte
- S'accepter à travers ses forces et ses faiblesses
- Apprendre à être content de son travail
- Se comparer aux autres de façon constructive
- Amener l'enfant à accepter les limites imposées et gérer sa frustration
- Veiller à ce que chaque enfant ne porte pas atteinte physiquement et verbalement aux autres
- Favoriser les échanges et les expériences entre les enfants
- Encourager et valoriser le travail réalisé
- Chaque enfant est unique et il se doit de se faire accepter par les autres
- Respecter son camarade, les animateurs
- Favoriser l'entraide, le partage et la solidarité
- Sensibiliser l'enfant au respect du matériel
- Sensibiliser l'enfant au rangement des jeux et jouets
- Permettre à l'enfant d'aider pour le nettoyage du matériel d'activité : peinture
- Favoriser l'insertion dans un groupe

1. FAVORISER LA CITOYENNETÉ

| Objectifs Pédagogiques | Objectifs d'animations | Moyens |
|--|--|---|
| Apprendre le respect | Respect du matériel. Règle de vie. Le respect de soi-même et des autres Sensibilisation permanente à l'environnement | Jeux coopératifs Temps de discussion Création d'un jardin bio Animation de recyclage Théâtre Intervention d'un animateur nature Affiches réalisées avec les enfants sur le tri au sein de l'accueil. Mise en place de poubelles de tri ballade et récolte de matériaux naturels Activités manuelles avec ces matériaux, ateliers autour de l'air, des animaux, de l'eau... les arbres, les fleurs, les nuages, les oiseaux, les insectes |
| Développer la participation des enfants | Favoriser au sein de chaque activité, la prise de parole de l'enfant Développer la coopération au sein de chaque activité. Favoriser l'entraide Temps de rangements Grands jeux mixant plusieurs tranches d'âges | Grand jeu mixant plusieurs tranches d'enfants. Dessin, mimes Demander au plus grand d'aider les plus petits Développer son esprit d'entraide, exemple nettoyer la table après manger à la cantine |

2. FAVORISER LE RESPECT DE L'ENVIRONNEMENT

L'équipe d'animation est sensible au respect de l'environnement et de la nature. Elle essaiera de transmettre cette notion aux enfants :

- Favoriser la responsabilité individuelle
- Favoriser la découverte de la nature et l'environnement proche
- Favoriser la prise d'initiative
- Favoriser la découverte de la nature
- Mise en place de projet éco- citoyen et solidaire
- Favoriser les activités « land art » (Le land art nous permet d'explorer la nature et de manier différents matériaux.)
- Favoriser les activités « récup 'art » (L'art de la récupération consiste à détourner les objets du quotidien pour leur donner une seconde utilité).

FAVORISER LE RESPECT DE L'ENVIRONNEMENT

| Objectifs Pédagogiques | Objectifs d'animations | Moyens |
|---|--|--|
| Favoriser la découverte et le contact avec la nature | l'enfant est capable de connaître et d'apprécier la nature | Balades Jeux de piste Collecte d'éléments naturels en vue de bricolages et/ou de la réalisation de loisirs créatifs Observation et reconnaissance des oiseaux |
| Respect de l'environnement | Sensibiliser l'enfant à la protection de la nature et à l'écocitoyenneté | Création d'un jardin bio hôtels à insectes Organisation de collecte de matériaux de récupération en vue de bricolages (bouchons...) Recyclage de bouchons pour un but lucratif Mise en place de bacs de tri sélectif au sein de l'accueil périscolaire Animations sur le recyclage avec animateur de PMA Activités manuelle avec la nature Création d'affiches montrant les gestes écoresponsables à faire au quotidien |

3. FAVORISER LA SOCIALISATION DE L'ENFANT ET LE VIVRE ENSEMBLE

Consolider la socialisation de l'enfant ou du jeune en développant des valeurs de solidarité, d'esprit d'équipe et de citoyenneté. Cela renvoie à l'apprentissage de la conscience de leurs droits et devoirs, du savoir vivre ensemble et communiquer.

- Favoriser la mixité sociale
- Favoriser la découverte d'environnements nouveaux et l'apprentissage de la vie collective.
- Développer les relations avec les autres
- Faire respecter les règles de vie, les jeux et l'environnement
- Favoriser le respect mutuel
- Créer un climat affectif et sécurisant

FAVORISER LA SOCIALISATION DE L'ENFANT ET LE VIVRE ENSEMBLE

| Objectif Pédagogique | Objectifs d'animations | Moyens |
|----------------------|------------------------|--------|
|----------------------|------------------------|--------|

4. PROPOSER DES ACTIVITES FAVORISANT L'OUVERTURE AU MONDE PAR LE BIAIS NUMERIQUE

Proposer des activités innovantes qui nécessitent de recourir à des technologies numériques non conventionnelles pour ces tranches d'âge afin d'éveiller la curiosité des enfants sur plusieurs volets : arts et technologies numériques :

- objets 3D modélisés et imprimés (imprimante 3D),
- conception de bande dessinée numériques à l'aide d'outils de programmation graphique (par exemple : Building blocks de type Scratch),
- élaboration et programmation d'objets connectés à partir de boîtiers électroniques programmables de type TOKYMAKER ou ARDUINO. De la même manière, nous aurons recours aux mêmes outils de programmation graphique (par exemple : Building blocks de type Scratch).
- Le spirographe numérique, programmation ludique qui réinvestit les compétences mathématiques, tracer des figures géométriques ainsi que des courbes mathématiques complexes.

Les acquis d'apprentissage et compétences qui seront travaillées dans ce cadre peuvent être résumées par :

- Apprendre en manipulant
- Développer son esprit critique
- Développer des compétences en créativité et en résolution de problèmes
- Développer sa curiosité intellectuelle
- Associer le plaisir à la découverte
- Développer l'expression : Échange entre les enfants
- Permettre de se former et d'innover
- Acquérir des compétences dans le domaine des technologies numériques
- Favoriser la concentration, l'écoute et l'autonomie
- Croiser des domaines liés à l'art et aux technologies numériques
- Développer des pratiques innovantes

OUVERTURE AU MONDE PAR LE BIAIS DU NUMERIQUE

| Objectifs Pédagogiques | Objectifs d'animations | Moyens |
|---|--|--|
| <p>Pratiquer des activités de découverte dans le domaine des sciences et de la technologie</p> <p>Favoriser l'expérimentation et l'innovation dans le domaine électronique, mécanique utilisant les technologies numériques</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Découvrir et s'ouvrir au monde et aux autres • Travailler en équipe • Savoir partager ses idées • Apprendre à penser comme un ordinateur, à l'aide de petits travaux. • Première approche avec la programmation séquentielle et graphique. | <ul style="list-style-type: none"> • Savoir dessiner des pièces mécaniques en 3D • Savoir se servir d'une imprimante 3D pour réaliser des objets • Apprendre à concevoir, prototyper et programmer des objets connectés (exemple : Bac à plantes aromatiques connectée dotée d'une programmation de l'arrosage, Fabrication d'une cage à hamster connectée, etc.) |

5. PROJET 2022-2025

ACTION POUR PROTEGER NOTRE TERRE

1-DEVENIR ÉCORESPONSABLE

Notre objectif général sera de faire découvrir et de mettre en valeur notre environnement quotidien aux enfants et de les sensibiliser au recyclage des déchets, et à la préservation de la faune et de la flore. Cet objectif leur permettra de découvrir le monde qui les entoure tout en s'amusant et en s'émerveillant à travers des activités ludiques et constructives. Il faut permettre aux enfants d'acquérir des gestes et des réflexes simples pour vivre au quotidien en protégeant l'environnement.

Il convient de permettre à chacun de trouver un rôle à jouer pour devenir un acteur conscient de la protection de la nature et du développement durable. Pour y parvenir, nous nous sommes fixés un certain nombre d'objectifs pédagogiques :

Devenir curieux

L'enfant doit apprendre à observer son environnement.

Cette observation des "choses" qui l'entourent lui permettra de comprendre les rapports sensibles, sensoriels, culturels... qu'il entretient avec l'environnement.

L'enfant doit apprendre à :

- S'immerger dans la nature.
- Connaître les grands principes d'une alimentation saine et équilibrée, à observer en parallèle à une activité physique appropriée (exemple : « Manger – Bouger »)
- Utiliser des approches variées pour offrir une porte d'entrée vers la découverte : activités sensorielles, jeux, manipulations, expériences, imaginaire, représentations graphiques (dessin).
- S'ouvrir sur le monde : acquérir des réflexes systématiques pour mener des actions au quotidien.

Agir

L'enfant doit :

- Pouvoir agir pour l'environnement : le comprendre, l'expliquer, le protéger, le "bonifier".
- Favoriser des rencontres avec les acteurs de l'environnement : intervenants extérieurs, spécialistes, élus...
- Développer des actions de protection de l'environnement.
- Au quotidien, vivre à Badevel dans le respect de l'environnement : alimentation, gestion des déchets, économie des ressources...
- Organiser des concertations avec les enfants : réunions d'organisation, évaluation des activités et des comportements, bilan et propositions d'amélioration.

Vivre ensemble

Participer à l'élaboration des règles de vie et à leur respect.

Favoriser les activités et les moments où la vie collective est source de solidarité de partage et de dynamisme.

Pour les animateurs : Être à l'écoute de l'enfant

Pour les enfants : Être à l'écoute des autres enfants et des animateurs.

Créer des temps d'échanges.

2- Projet e-ECOFERME de la commune de BADEVEL

La commune de Badevel a décidé dès le printemps 2021 de dynamiser le tissu associatif municipal en proposant un nouveau projet dédié à l'hybridation entre la transition écologique, la transition alimentaire et la transition numérique. Ce projet, baptisé e-ECOFERME a vu le jour au 2^{ème} semestre 2022 et contiennent les différentes briques illustrées dans les images ci-après.

Nouveauté

e-PERISCHOOL : JARDIN PÉDAGOGIQUE & CANTINE



Bac de maraichage robotisés

Bioponie-Aquaponie

Arboriculture



Serres connectée (Potager)



Permaculture

Repas équilibrés



Aliments bio

Liaisons chaudes

Circuit court e-Ecoferme-> Cantine

28

Potager en permaculture



Le but d'un potager en permaculture est de produire des fruits et légumes sains et nutritifs tout en prenant soin de la nature et l'écosystème. Bien souvent, c'est la partie du jardin qui intéresse le plus les personnes en recherche d'alimentation saine, d'autonomie et de pratiques respectueuses de la nature.



Espace de compostage pédagogique



Mise en place d'un projet pédagogique et citoyen de gestion des biodéchets

Installation d'un espace de compostage pédagogique pour promouvoir et acculturer les enfants à une gestion des biodéchets par une dynamique de "réduction des déchets" par le compostage de biodéchets.

L'objectif est de produire du compost qui serait directement utilisé dans les serres, dans les bacs de culture et au pied des arbres fruitier du verger de sauvegarde.



36

Badevel e-ECOFERME : un lieu de vie dédié à l'apprentissage et aux échanges



Il s'agit de mettre en place et soutenir un lieu de vie ouvert sur le quartier où il sera implanté avec des liens avec d'autres structures conviviales, facilitant les rencontres entre générations et cultures diverses.

Les participants qui seront invités à participer aux conférences et aux ateliers pratiques de formation sont : les riverains, les autres associations du village de Badevel, l'école (élèves et enseignants), et le périscolaire...



39

Un projet visant la production de fruits et de légumes frais bio pour la cantine



Notre projet répond aux enjeux du développement durable, de transition agro-écologique et climatique, d'alimentation et de biodiversité. La participation des habitants et des enfants du périscolaire à la vie du jardin (formations, conseils sur les bonnes pratiques, repas de cantine, expositions, projections etc.) et la gestion du site sont aussi attendus.



40

L'objectif de ce volet du projet pédagogique, qui prendra quelques années avant de trouver son rythme de croisière, consiste à travailler en étroite synergie avec la commune de Badevel et la nouvelle association « Ça pousse à Badevel » en charge de l'exploitation du dispositif pédagogique "e-ECOFERME". Cette démarche pourra s'élargir aux cercles familiaux des enfants (parents et grands-parents) mais aussi à terme à l'entreprise prestataire en charge de la préparation des repas bio du service de restauration scolaire.

L'éducation à la préservation de l'environnement, et à une alimentation saine et nutritive contribuant à un développement durable trouve naturellement sa place dans la logique des missions du périscolaire de la commune de Badevel. Les actions envisagées pourraient être du type :

- Plantation de fruits et de légumes permettant de suivre leur développement de la plantation des semis à la récolte des produits, sans omettre les corollaires de l'activité que sont le compostage des déchets, contribuant en circuit fermé à nourrir les plantes en fin de cycle de maturation,
- Connaissance et pratique de la plantation et de la taille des arbres fruitiers en respectant les périodes et les techniques favorisant le bon développement d'un verger,
- Reproduction des activités apprises au sein du service périscolaire vers le cercle familial pour amplifier au sein de l'ensemble du village les actions menées et convertir le plus grand nombre aux bonnes pratiques dans les domaines émergents de la permaculture connectée, ou encore de l'apiculture connectée, pour ne citer que ces deux exemples,
- Mise en pratique dans un autre cadre des connaissances dans le domaine des technologies numériques acquises dans le cadre des activités numériques (robotique, programmation graphiques, etc.) pratiquées au sein du service périscolaire de Badevel.

Parce qu'ils sont des lieux pour vivre et agir ensemble, ouverts à tous les enfants, des lieux d'échanges entre

acteurs multiples (jeunes, animateurs, enseignants, partenaires, parents, élus...), nos plateformes périscolaires contribuent à un développement équilibré et harmonieux des jeunes citoyens de la commune de Badevel, confrontés aux réalités et aux enjeux de la société de consommation.



La nature
La vie
Environnement qui nous entoure



6. Projet de fin d'année (sortie périscolaire)

Cela fait plusieurs années que nous organisons une sortie de fin d'année avec les enfants du périscolaire.

Suite à une baisse des fonds récoltés en effectuant des actions (ventes de pâtisserie), j'ai eu beaucoup de mal pour obtenir suffisamment de fonds pour financer la totalité de la sortie au parc de loisirs les Campaines à Accolans en juin 2023.

Pour les prochaines années, il n'y aura donc plus de vente de gâteaux.

Je vais organiser un sondage pour savoir si les parents souhaitent toujours une sortie, mais dans ce cas-là, le financement leur sera demandé. (Accès au parc, transport en bus et surveillance des enfants).

ASSOCIATION



Les Casse-Noisettes

Nous tenons à remercier l'association des casse-noisettes pour leurs investissements et leurs contributions concernant le p riscolaire chaque ann e.

Celle-ci va nous aider dans les diff rentes activit s men es tout au long de l'ann e pour occuper nos « petits  cureuils. »

2- LES MODALITÉS D'ÉVALUATION DE L'ACCUEIL

La réussite complète des objectifs pédagogiques et le bon fonctionnement de l'accueil de loisirs dépendent principalement de la qualité de mobilisation des enfants et de l'équipe pédagogique, de leur investissement au sein du périscolaire et de leur participation tout au long des actions qui sont mises en place. L'évaluation est importante pour faire le point sur notre travail. Elle permet de réajuster ses objectifs professionnels tout au long de l'année et de répondre aux objectifs du Projet Pédagogique.

Elle portera sur le fonctionnement, la mise en œuvre des objectifs pédagogiques, et tous les points de ce projet qui méritent amélioration ou approfondissement. À chaque période scolaire, des réunions de préparation, de régulation et de bilan sont mises en place, afin de nous permettre d'évoluer, de nous remettre en question.

L'évaluation est menée à trois niveaux : avec les enfants, les parents et l'équipe.

1. L'animateur

Des réunions sont régulièrement organisées pour faire le point sur le fonctionnement de la structure sur les activités, sur les relations avec les parents et les enfants, les points positifs/ points négatifs à améliorer.

Cela permet également de mener d'éventuels changements dans l'organisation du périscolaire, d'analyser les difficultés rencontrées et de proposer des solutions.

Ce temps d'échange permet le travail en équipe toujours en cohérence avec le projet pédagogique.

2. Les parents

Une implication plus forte des parents est recherchée dans le cadre de la mise en place des projets. Les temps d'échange et de partage, ainsi que la communication entre le personnel périscolaire et les parents, en complément des échanges avec les enseignants de l'école, sont très importants pour garantir une continuité éducative.

Pour associer les parents avec le périscolaire :

- Une présentation de ce que vivent les enfants (exposition de photos prises pendant la journée)
- Présence d'un blog : <https://periscolairebadeve.wixsite.com/periscolairebadevel/>
- Organisation de moments de présentation aux parents : Portes Ouvertes

Au quotidien, il s'agira de prendre le temps de rencontrer les parents et leur donner la possibilité d'échanger.

3. L'enfant

En fin de journée les animateurs demandent aux enfants d'exprimer ce qu'ils ont aimé ou non au moyen d'un outil pédagogique réfléchi en équipe et adapté à chaque tranche d'âge. L'animateur cherchera à :

- savoir si l'animation était adaptée aux enfants,
- évaluer le comportement des enfants les uns vis à vis des autres et/ou vis à vis de l'adulte,
- savoir pourquoi l'enfant a répondu de telle manière afin de comprendre les raisons de son choix.

La même démarche peut avoir lieu de temps en temps après le repas du midi pour recueillir les impressions des enfants sur le repas qu'ils viennent de partager (ambiance sonore et/ou visuelle, présentation de la table et/ou des mets, appréciation gustative...).

3- CONCLUSION

Ce projet pédagogique est le fruit d'une réflexion, d'expériences et d'évaluations entretenues depuis plusieurs années de pratiques de l'animation d'activités périscolaires. Il découle du projet éducatif et il permet de répondre aux objectifs formulés par la commune. Le projet éducatif est au service des enfants inscrits au centre périscolaire « e-PERISCHOOL », et permet à toute l'équipe d'animation de trouver un cadre de travail enrichissant.

A travers ce projet pédagogique, nous avons à cœur de défendre plusieurs valeurs, d'accompagner chaque enfant sur le chemin de l'autonomie et de l'aider à s'épanouir tout en le protégeant. Notre mission consiste aussi à l'aider à grandir en tant qu'individu à part entière tout en lui inculquant des principes fondamentaux tels que le respect de soi, de l'autre et de son environnement.

Nous avons également à cœur de favoriser son ouverture au monde moderne notamment par le biais de l'informatique et des nouvelles technologies électroniques et numériques. En effet, lorsque ces technologies sont utilisées à bon escient, avec modération et sous supervision, l'informatique peut s'avérer être un outil de jeu et d'apprentissage intéressant pour l'enfant, de plus en plus confronté aux problématiques liées à la transition numérique de la société (téléphonie et réseaux mobiles, informatique, Internet, etc.).

Le recours à partir de 2022 à de nouveaux objectifs pédagogiques dans le domaine de la transition alimentaire et de la transition écologique nous ont amené à développer de nouvelles activités en parfaite adéquation avec le PNNS (Plan National Nutrition Santé).

Cette ouverture au monde que nous leur apportons leur permettra de rester certes connectés aux autres tout en comprenant les contraintes et enjeux technologiques sous-jacents.

Ces prochaines années seront donc l'occasion de mettre en place ces nouveaux éléments et d'alimenter nos missions de manière collaborative, au bénéfice des enfants de l'école de Badevel. Rappelons que le centre périscolaire « e-PERISCHOOL » de l'école primaire de BADEVEL a été retenu comme site pilote pour les 142 écoles primaires du Nord Franche-Comté et a été labellisé, dans ce cadre, par le projet Territoire d'Innovation et de Grande Ambition, retenue par l'ancien Premier Ministre, M. Edouard Philippe en tant lauréat de l'Appel à Projet Territoire d'Innovation – Territoire d'industrie, en Septembre 2019, sur le volet « Acculturation des jeunes citoyens ». La plateforme périscolaire a d'ailleurs été inaugurée le 12 février 2021, par M. Cédric O, Secrétaire d'Etat en charge de la Transition numérique et des communications électroniques, en présence de plusieurs personnalités.