

# UNE ÉDUCATION POUR TOUS·TES

L'éducation socio-éducative pas à pas



SOYONS

لنكن  
فاعلين

PCPA Soyons Actifs/Actives  
لنكن فاعلين / فاعلات

## SOMMAIRE

	Introduction	<b>p.4</b>
1	Définitions	<b>p.5</b>
2	Intervenir dans l'école : <i>comment faire concrètement ?</i>	<b>p.10</b>
3	Le rôle des associations : <i>un pont entre l'apprentissage et le monde extérieurs</i>	<b>p.25</b>
4	L'animation : <i>rôle et caractéristiques</i>	<b>p.30</b>
	Annexe	<b>p.36</b>
	Crédits	<b>p.49</b>



# INTRODUCTION

## Pourquoi ce guide ?

Depuis 2016, des organisations des sociétés civiles tunisienne et française s'engagent dans le collectif "Pôle Education" au sein du PCPA\* Soyons Actifs.ves Tunisie pour partager des pratiques de terrain, se renforcer mutuellement et plaider pour des politiques publiques favorisant une éducation de qualité pour tous et toutes.

Ce guide constitue une nouvelle ressource pour les membres du collectif pour enrichir leurs pratiques et méthodes d'intervention auprès des enfants et des jeunes.



\* PCPA : programme concerté pluriacteurs

## D'où viens ce guide ?

Ce livret a été conçu à partir des retours d'expériences des organisations membres du pôle, engagées dans des initiatives pour garantir l'accès à une éducation gratuite et de qualité, notamment de projet d'animation socio-éducative.

Ce livret donne des clés de compréhension sur l'animation de la vie scolaire, puis propose des exemples issus des activités mises en œuvre par les membres.

## À qui cela s'adresse ?

Ce livret a un double usage : il s'adresse en priorité aux professionnel-le-s et bénévoles associatifs, impliqué-e-s dans l'animation de la vie scolaire ou l'animation socio-éducative.

Ils trouveront des outils pour élargir leur réflexion ou nourrir leurs animations.

Les enseignants, partenaires des associations, trouveront aussi un cadre conceptuel pour élargir leur réflexion et des outils leur permettant d'encadrer l'intervention des associations. exemples issus des activités mises en œuvre par les membres.

# DÉFINITIONS

1



# Qu'est-ce que l'animation socio-éducative ?

L'animation socio-éducative est une approche qui favorise l'autonomie et la prise d'initiatives des enfants et des adolescents et des adultes, à travers des activités et des interventions éducatives.

Ces activités combinent des éléments de divertissement, d'apprentissage et de moments de vie collective pour promouvoir le bien-être, la participation et l'éducation des individus.

Ces moments, qui sortent du cadre de formation classique, impactent de manière significative le développement cognitif et social des individus.

Le temps de l'animation de la vie scolaire n'est pas un simple temps libre ; ces activités permettent une transformation personnelle et sociale en donnant aux enfants et jeunes les moyens d'exprimer leurs émotions et leurs idées de manière constructive.



## LES EFFETS DE LA VIE SCOLAIRE SUR LES ENFANTS ET LES JEUNES



*Développement cognitif et social*

Ces activités stimulent également la créativité et la pensée critique, aidant les enfants à aborder les défis scolaires avec une perspective plus ouverte et innovante.

*Épanouissement personnel et réalisation de soi*

Les activités de réalisation de soi, telles que le sport et les arts, permettent aux enfants de découvrir et de développer leurs talents.

Ces moments de réussite et de plaisir contribuent à renforcer la confiance en soi.



*Cohésion sociale et compétences relationnelles*

Les activités sociales, comme les débats, le chant et les sorties culturelles favorisent le travail d'équipe, la coopération et la communication, renforçant ainsi les compétences sociales et relationnelles des enfants.

Les activités sont essentielles pour leur faire comprendre les règles, ainsi que de les sensibiliser au respect de l'autre et de ses différences.

*Santé physique et bien-être*

Les activités de détente et de loisir offrent des moments de relaxation et de plaisir et aident les enfants à gérer le stress et les émotions.

*Construction de l'identité*

Les activités permettent d'explorer les intérêts, de développer des talents particuliers et de se fixer des objectifs personnels.

# LES PRINCIPES FONDAMENTAUX DE L'ANIMATION SOCIO-ÉDUCATIVE

*Les membres du pôle considèrent que la mise en place d'activités d'animation socio-éducative repose sur certains principes :*

## **PROMOUVOIR LA PARTICIPATION**

L'animation socio-éducative implique activement les individus au sein de leur communauté, de leur école, de leur groupe social ou d'autres contextes.

Elle peut renforcer le sentiment d'appartenance et l'engagement civique.



## **RENFORCER LE DÉVELOPPEMENT PERSONNEL**

Cette approche vise à renforcer la confiance en soi, la prise de décision, la résolution de problèmes, la communication interpersonnelle et d'autres compétences personnelles.

## **RENFORCER LE DÉVELOPPEMENT PERSONNEL**

Cette approche vise à renforcer la confiance en soi, la prise de décision, la résolution de problèmes, la communication interpersonnelle et d'autres compétences personnelles.



## **FAVORISER L'APPRENTISSAGE**

L'animation socio-éducative utilise des activités ludiques, créatives et interactives pour transmettre des connaissances de manière attrayante. Elle peut être utilisée dans des contextes éducatifs formels et informels.

## **PROMOUVOIR L'INCLUSION ET LE RESPECT**

L'animation socio-éducative cherche à promouvoir un environnement inclusif et respectueux des différences. Elle promeut l'égalité des chances et l'inclusion sociale.

## **NOURRIR LE PARTENARIAT**

Collaborer avec diverses parties prenantes aux compétences diverses pour assurer l'efficacité et la pertinence.

## **RENFORCER LA CITOYENNETÉ**

En offrant des activités positives, l'animation socio-éducative peut contribuer à la prévention des problèmes sociaux (tels que la délinquance juvénile, l'isolement social, etc) et au développement de l'esprit critique.



# INTERVENIR DANS L'ÉCOLE

Comment faire concrètement ?

*L'animation de la vie scolaire se réalise en complément du programme académique afin de renforcer les compétences sociales, civiques et culturelles des élèves.*

## **Intervenir dans l'école**

requiert une préparation minutieuse, une bonne connaissance du cadre réglementaire, ainsi qu'une collaboration avec les parties prenantes pour assurer l'efficacité et la pertinence de l'intervention. Pour cela, plusieurs étapes sont nécessaires et ont été mises en évidence par les membres du pôle éducation.



## La naissance d'un projet

Des élèves et/ou des professeurs peuvent proposer un projet qu'ils souhaitent mettre en place, une association peut, après avoir observé un manque d'activités extra-scolaires ou de soutien spécifique dans certains domaines, décider de réagir en proposant une solution adaptée.

Des institutions peuvent lancer des appels à projet tout en structurant l'intervention des associations.



L'AFCO a par exemple mis en place un projet d'animation de la vie scolaire à la demande d'enfants qui ont participé au festival organisé par l'association. Les enfants souhaitaient avoir accès à ce type d'activités de manière plus régulière.

Lorsque les enfants choisissent les activités, cela favorise leur participation.

Quel que soit le facteur déclencheur, il est important d'identifier les besoins du public cible. Pour cela, les membres du pôle ont plusieurs moyens à leur disposition.

Ils mènent des enquêtes auprès des différents publics (élèves, enseignants, parents), l'idée est de comprendre leurs besoins et leurs attentes.

Les méthodes varient allant d'un entretien individuel à des groupes de discussion en passant par des questionnaires adaptés à chaque groupe cible, pour extraire au besoin des données qualitatives et/ou quantitatives.

Ils peuvent également collaborer directement avec les établissements scolaires en organisant des réunions avec les directeurs et les enseignants pour discuter des défis et des opportunités et identifier les besoins spécifiques des élèves cibles.



Une fois les besoins du public cible identifiés, il faut veiller à ce que le projet imaginé s'intègre au programme académique (voir encadré ci-dessous). C'est ce qui fait d'ailleurs la réussite d'un projet.

# Définir les objectifs

L'étape suivante consiste à définir les objectifs et les résultats avec les parties prenantes<sup>1</sup>. Pour ce faire, il est conseillé d'établir un plan d'action qui indique les moyens à mettre en œuvre, les outils, le personnel, les indicateurs de suivi pour répondre aux objectifs et aux résultats.

Le soutien du ministère est requis pour le bon déroulement des activités et leur pérennité, les associations sont redevables envers leur

délégation régionale, qui peut valider ou invalider le programme proposé, si elle considère qu'il n'est pas aligné avec les politiques éducatives nationales.

Il est important d'organiser des réunions de cadrage avec les enseignants, les parents et les élèves pour définir ensemble les objectifs du projet.

Cela permet de présenter aussi le travail de l'association et de recueillir leurs impressions et engagements vis-à-vis du projet.




1. Ici, lorsqu'on parle de parties prenantes on entend les partenaires institutionnels (Le ministère de l'Éducation via les délégations régionales de l'éducation), le personnel éducatif ainsi que les parents et les enfants. La plupart des associations ont déjà signé une convention cadre avec le ministère de l'éducation avant la mise en place d'un projet.


Le choix du type d'activité est guidé par les objectifs définis au préalable et les besoins spécifiques des enfants.

Pour les associations, il est important d'adapter le projet à l'âge des jeunes ainsi qu'à leurs intérêts. Par exemple, des activités ludiques pour les plus jeunes et des ateliers plus structurés pour les adolescents.

Chaque activité peut avoir un impact différent selon son objectif, qu'il soit éducatif, social ou physique. Plusieurs types d'activités sont possibles, chacune présentant ses avantages :

 Les arts plastiques favorisent l'éveil de la créativité et de la sensibilité des participant.es.

Elles contribuent également à améliorer la concentration, la patience et au développement de compétences essentielles, notamment dans le cadre scolaire.

 Les débats citoyens aux thématiques variées (environnement, égalité, non-discrimination, etc.) permettent de développer l'esprit critique et la capacité à argumenter, tout en favorisant l'engagement des participant.es.



Un projet d'animation de la vie scolaire se construit en partenariat avec diverses structures, il est donc important de bien définir les responsabilités et le degré d'implication de chaque partenaire.

**IL EST CONSEILLÉ DE  
SIGNER DES  
CONVENTIONS AVEC  
LES DIFFÉRENTES  
PARTIES PRENANTES  
PUBLIQUES OU  
PRIVÉES, CELA  
PERMET DE LISTER  
ET DÉTERMINER LES  
RESPONSABILITÉS DE  
CHAQUE PARTIE DÈS  
LE DÉBUT DU PROJET.**

Le Forum AT, par exemple, propose des activités comme le théâtre forum où les enfants créent leur propre spectacle.

Cette approche permet de traiter des thèmes importants comme le harcèlement scolaire à travers des représentations théâtrales, mais aussi des débats autour de sujets de société.



Une fois les partenariats établis, la pratique montre qu'il est essentiel de planifier les activités en amont pour anticiper les lenteurs administratives et s'assurer de pouvoir commencer à mettre en œuvre le projet dès le début de la rentrée scolaire.

**La Ruche à Tozeur a créé, dans le cadre de leur projet d'ambassadeur, des partenariats avec :**

- La Commission régionale qui s'occupe des tâches administratives pour faciliter l'entrée de l'association dans les établissements scolaires.
- Les radios locales sont importantes pour la sensibilisation et le partage des activités, car le projet tourne autour de la question environnementale.
- La maison des jeunes apporte quant à elle un soutien logistique lors des différentes activités mises en place.



L'AFCO rencontre d'abord le directeur de l'établissement choisi pour le projet, ce dernier les met en relation avec les élèves intéressés, une réunion est organisée puis l'association rappelle les élèves intéressés.

AVFR procède de manière similaire en passant d'abord par le Commissaire régional de l'éducation puis par le directeur de l'école partenaire pour les plus jeunes, pour les étudiants. Les échanges se font en direct avec les élèves via les réseaux sociaux (Messenger, WhatsApp).

# Mise en œuvre

Lors de la mise en œuvre du projet, la communication est essentielle pour donner de la visibilité au projet et attirer un large public.

Il est donc crucial de communiquer efficacement via plusieurs canaux, comme les réseaux sociaux, les newsletters, les associations peuvent aussi afficher des flyers dans les écoles.



## Le choix des formateurs est une étape clé pour garantir la qualité du projet.

Il est important de sélectionner des formateurs qualifiés, ayant à la fois l'expertise nécessaire et une véritable motivation pour accompagner les participants.

Une communication régulière et claire permet non seulement d'informer mais aussi de susciter l'intérêt des participant.es.

les jeunes sont heureux.ses de pouvoir valoriser les projets associatifs auxquels ils ont participé.

→ Une fois les formateurs choisis, il est indispensable d'organiser des réunions, voire des formations, pour les préparer aux spécificités des activités prévues.

→ Ces réunions de préparation doivent couvrir les méthodes pédagogiques, les outils à utiliser, et inclure des mises en situation pour s'assurer que chaque formateur est prêt à mener les activités de manière efficace.

→ **La mise en place d'une charte de confiance et de comportement** entre les élèves, les enseignants et les animateurs est également cruciale pour assurer un climat de respect et de bonne collaboration.

→ Cette charte doit définir clairement les attentes envers chaque participant. Si un élève ne respecte pas cette charte, il devra être exclu du club et remplacé, afin de maintenir un environnement harmonieux et propice à l'apprentissage.





# ZOOM : L'INTÉGRATION DU PROJET DANS LE PROGRAMME ACADÉMIQUE

On entend par **projet pédagogique**, un document ou un ensemble d'actions planifiées qui visent à atteindre des objectifs d'apprentissage précis dans un cadre éducatif.

Il peut être mis en œuvre dans différents contextes, notamment dans les écoles, les centres de formation ou les associations. Il reflète les caractéristiques et les besoins des élèves ainsi que les attentes de la communauté éducative.

Un projet pédagogique qui n'est pas aligné avec le programme scolaire peut sembler déconnecté du cadre éducatif, ce qui pourrait rendre son approche moins efficace ou même contre-productive. L'intégration dans les curricula scolaire renforce l'adhésion au projet de l'équipe éducative.

Les entretiens qui ont été menés dans le cadre de cette capitalisation ont toutefois révélé que la majorité des projets était détachée du projet pédagogique.

Or, l'intégration du projet d'animation de la vie scolaire au sein du projet pédagogique permet de :



## RENFORCER LA DIMENSION ÉDUCATIVE GLOBALE

En faisant partie intégrante du projet pédagogique, l'animation de la vie scolaire devient un levier supplémentaire pour **soutenir l'apprentissage** et le développement global des élèves.

Cette intégration assure une continuité dans l'apprentissage des élèves, renforçant ainsi les compétences développées en classe et facilitant une approche éducative cohérente et complémentaire.

Elle favorise l'épanouissement personnel et social des élèves.

## AMÉLIORER LA GESTION DE LA VIE SCOLAIRE

Lorsque le projet d'animation est intégré au projet pédagogique, il devient plus facile d'assurer une **gestion harmonieuse** des différentes activités scolaires et parascolaires.

L'organisation et la coordination des événements, des ateliers ou des sorties sont optimisées, ce qui permet une meilleure planification et un suivi plus efficace des projets.

## CRÉER UN ENVIRONNEMENT STIMULANT ET MOTIVANT

L'intégration de ces activités dans le projet pédagogique permet de créer un environnement scolaire **plus dynamique et motivant**.

Les élèves sont davantage engagés et participent avec enthousiasme à des projets qui ont du sens dans leur parcours éducatif, renforçant ainsi leur motivation à apprendre.

Ils acquièrent et développent des compétences transversales telles que la créativité, la collaboration, la communication et la pensée critique. Ces compétences sont essentielles pour la réussite scolaire et personnelle des élèves.

## CONSOLIDER LES RELATIONS ENTRE LES DIFFÉRENTS ACTEURS ÉDUCATIFS

L'intégration du projet d'animation dans le cadre pédagogique permet de **renforcer les liens** entre les enseignants, les élèves, les parents et les autres acteurs éducatifs.

Ce travail collaboratif facilite l'accompagnement des élèves et permet une meilleure compréhension des enjeux éducatifs.

Cela permet aussi de renforcer l'engagement de toutes les parties prenantes et assurant ainsi une meilleure mise en œuvre des projets.



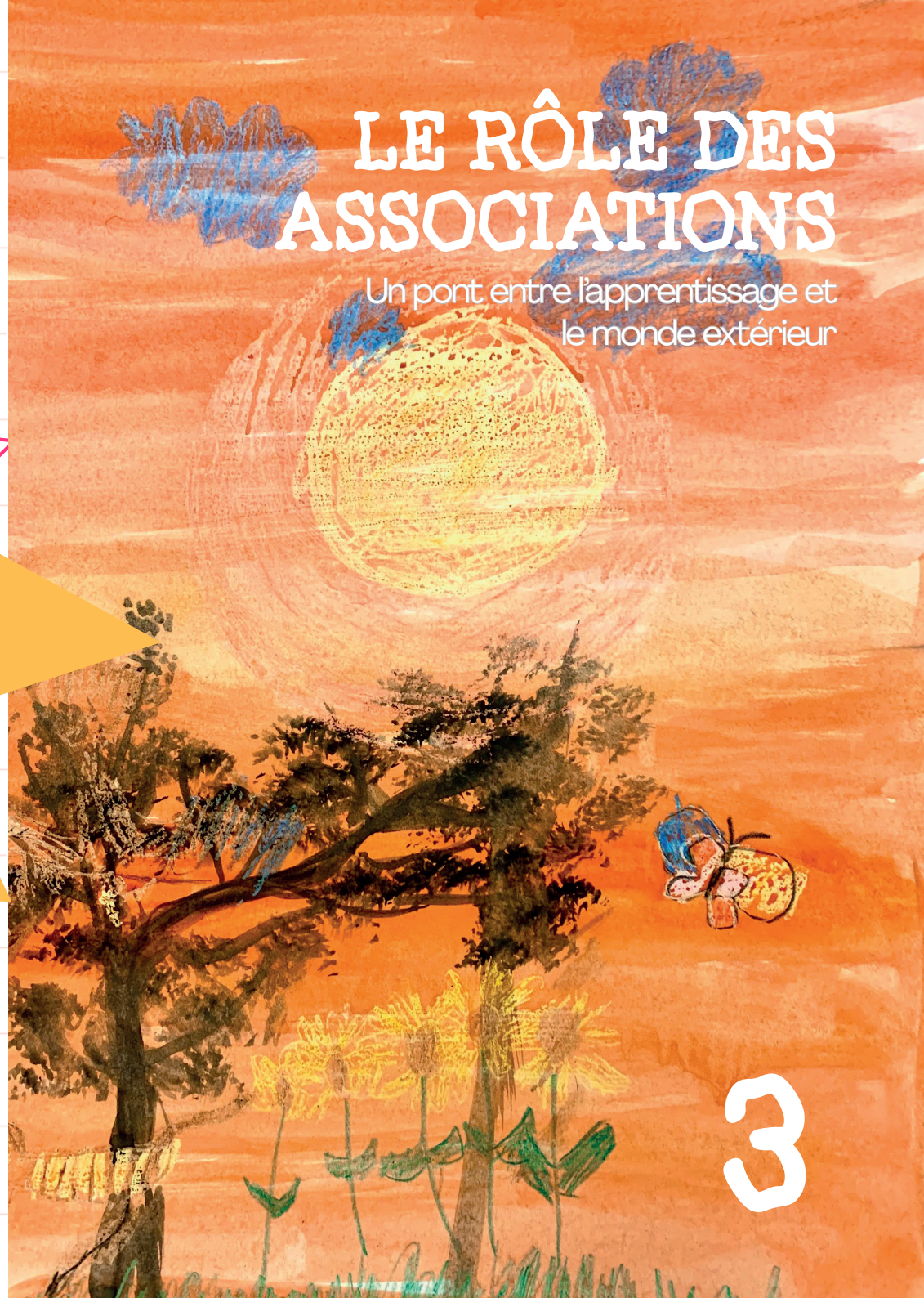
Ainsi, cette intégration assure une cohérence et une complémentarité entre les différentes dimensions de la vie scolaire, contribuant à la réussite des projets pédagogiques, et à leur évaluation tout en soutenant le développement harmonieux des élèves.

TEARN met en place des activités qui ont été pensées et créées par des professeurs, ils mettent également à disposition un outil : le project book publié par iEARN chaque année, dans lequel il est possible de piocher des projets, thématiques inspirantes autour de l'animation de la vie scolaire.



# LE RÔLE DES ASSOCIATIONS

Un pont entre l'apprentissage et le monde extérieur





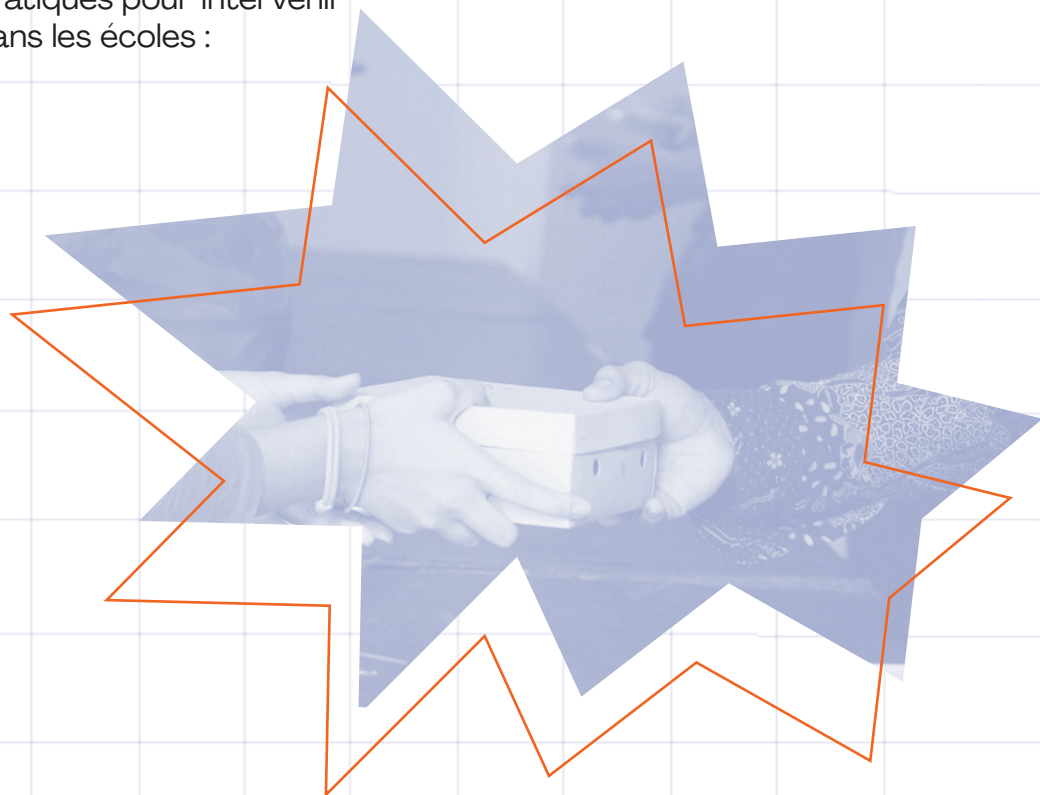
Les associations jouent un rôle fondamental dans l'animation de la vie scolaire en établissant un cadre propice à la collaboration avec différents acteurs à l'extérieur de l'établissement scolaire, pour **enrichir l'expérience éducative** des élèves tout en soutenant leur développement personnel et social.

Les membres du pôle Education du PCPA ont identifié des bonnes pratiques pour intervenir dans les écoles :

## Nourrir une relation de confiance

En tant que porteuse d'activité, l'association doit bâtir une relation de confiance avec les jeunes, les parents et les partenaires.

Cela nécessite un dialogue constant, qui doit être au cœur des réflexions, des programmes et de la planification des activités.



Les interactions régulières permettent de tisser des liens solides, favorisant ainsi un climat de **coopération**.



## Bâtir un cadre partenarial

La création d'un **cadre partenarial** est essentielle. Il est essentiel de collaborer avec les enseignants pour concevoir et mettre en œuvre des projets pédagogiques. L'association doit instaurer une communication permanente entre tous les partenaires.

Cela inclut des comptes rendus réguliers, des réunions, qu'ils soient en présentiel ou à distance.

Ces échanges permettent de faire des points d'étape, d'ajuster les actions et de garantir une synergie entre les différents acteurs.





## Veiller à la transparence

La transparence est cruciale, notamment avec le corps enseignant et le personnel administratif.

L'association doit s'assurer que les enseignants soient formés et informés sur les activités proposées, pour garantir une cohérence éducative.

## Les parents jouent également un rôle clé.

Il est essentiel d'expliquer les différents cadres de prise en charge, de clarifier les processus d'information et d'inciter à un véritable échange.

Leur implication est déterminante pour le succès des animations.



## Encourager le lien avec le territoire

L'association devrait encourager les jeunes à s'impliquer dans des projets communautaires.

Cela leur permet de participer à des actions à impact social, tout en développant un sens de la responsabilité et de la solidarité.

Ces expériences renforcent leur **connexion avec la communauté** et leur compréhension des réalités sociales.

## Evaluer les activités

Dans un souci d'amélioration continue, il est crucial que l'association évalue systématiquement chaque activité.

Cela peut inclure des mini-évaluations qui recueillent les retours des participants. En valorisant les feedbacks, l'association renforce l'engagement des participants et garantit la pertinence de ses actions dans le temps :

L'association ADCO effectue des mini-évaluations et des comptes rendus après chaque activité.

Ce processus permet de recueillir les retours des participants, d'identifier leurs besoins et leurs envies, et d'ajuster les programmes en conséquence.



# L'ANIMATION

Rôle et caractéristiques

4

La personne chargée de l'animation auprès des jeunes et enfants, appelé aussi « **Animateur ou Animatrice** », est un élément clé des projets de vie scolaire.



Pour assurer que les activités soient une plus-value dans la vie des enfants, il est impératif que l'animateur établisse une relation de confiance avec les enfants, une relation qui se construit grâce à :

## LA SÉCURITÉ

Veiller à ce que les enfants soient toujours sous la surveillance de l'animateur ou dans un lieu sécurisé. Fixer des bases de confiance dès le début de l'activité, respecter la parole, interdire les propos injurieux et les jugements de valeur.

En lien étroit avec les élèves, les enseignants et la direction (et parfois tous les membres de la communauté éducative), il/elle est un référent.e pour les enfants qu'il accompagne dans leur parcours éducatif et personnel.

À ce titre, il doit permettre au public d'être totalement à l'aise dans l'espace où il anime.



## LA BIENVEILLANCE

Adopter un comportement respectueux à l'égard des enfants.

S'exprimer dans un langage approprié, en s'interdisant toute contrainte physique ou morale à leur égard et en respectant leur intimité.

## LA PROXIMITÉ RESPECTUEUSE

Maintenir une relation proche avec les élèves pour mieux les comprendre, en évitant de se positionner dans une logique verticale de l'apprentissage.

Découvrez les dix savoirs essentiels que chaque animateur doit maîtriser pour créer une atmosphère engageante et dynamique, favorisant ainsi l'interaction et le bien-être des participants.

**PATIENCE**

Prendre le temps nécessaire pour expliquer, encourager et soutenir chacun.

**DÉMOCRATE**

Favorise la participation de tous les membres du groupe, permettant à chacun de s'exprimer et de contribuer.

**RÉACTIVITÉ ET ADAPTABILITÉ**

Etre capable de modifier ses plans en fonction des besoins du groupe et des imprévus.

**CRÉATIF**

Capter l'attention des participants et stimuler leur imagination, rendant l'animation plus dynamique.

**CAPACITÉ DE**

**TRAVAILLER EN ÉQUIPE**

Créer une synergie qui enrichit l'expérience globale et favorise un esprit communautaire.

**AVOIR CONFIANCE EN LUI**

Transmettre une énergie positive et une autorité naturelle, ce qui aide à établir un cadre sécurisant pour l'apprentissage et la créativité.

**EMPATHIQUE**

Comprendre et répondre aux émotions et aux besoins des participants.

**ATTENTIF**

L'attention de l'animateur donnée aux réactions des participants.

Valorise les opinions et les différences des participants.

**RESPECTUEUX**

**MÉDIATEUR**

Gérer les conflits de manière constructive en facilitant le dialogue et en trouvant des solutions qui satisfont toutes les parties.



# ANNEXE

## Fiche outil : Monter un projet interculturel E&D

### Objectif

Développer une réflexion critique, remettre en question les préjugés et inspirer les jeunes à agir de manière positive.

### ÉTAPES CLÉS

1

#### DÉFINIR LE CONTEXTE LOCAL

Adapter les notions en fonction du pays et du contexte local.

2

#### MOBILISER LE PUBLIC

Choisir une thématique générale pour mobiliser le public et poser un cadre bienveillant.

La première demi-journée de formation est consacrée à la création d'un cadre de confiance et de règles communes de communication. Par ailleurs, les animations peuvent et doivent être réadaptées à chaque public.



### 3 CHOIX DES PARTENAIRES

Les associations sont les principaux partenaires, elles vont faciliter les échanges entre jeunes.

Pour ce type de projet, il est conseillé d'impliquer des associations de différents pays et représentant différentes cultures.

Au-delà d'apporter de la diversité, cela pourra faciliter la sensibilisation des jeunes à ces questions.

Enfin, il est aussi important d'inviter des partenaires institutionnels pour renforcer la légitimité des projets.

## LA PLUS-VALUE DES PROJETS

## INTER-CULTURELS



### Pour le public cible

Sensibilisation, éveil critique, création de liens et développement de compétences (hard skills et soft skills).

### Pour les animateurs

Renforcement des capacités en gestion de projet et posture d'animation

### 4 ORGANISER LES ÉCHANGES ENTRE LES JEUNES

Il s'agit des temps de rencontre pour échanger les points de vue lors d'un séminaire, des webinaires, des formations.

### Les points d'attention

Dans le cadre des rencontres, réunissant des participants des différents pays, l'obtention de visa peut être difficile → **il est conseillé d'anticiper au maximum ces démarches.**

Au niveau de la gestion de projet, des défis logistiques peuvent émerger → **il est conseillé de faire un retroplanning.**



Moyens financiers  
→ **il est suggéré**  
d'impliquer les jeunes  
dans la leée de fonds  
à travers d'actions  
de crowdfunding ou  
sponsoring.

Les barrières  
linguistiques → **trouver**  
des interprètes ou  
utiliser les outils de  
l'IA pour traduire les  
documents.

### **Fiche outil :** **Animer en présence d'un public en situation** **d'handicap**

#### **Objectif**

Pour travailler  
avec un public en  
situation d'handicap,  
il est essentiel que  
l'animateur ait une  
bonne connaissance des  
spécificités de chaque  
type de handicap.

**MAIS**  
**POURQUOI** ? ? ?

Cette connaissance  
permet de créer un  
environnement inclusif et  
adapté, où chaque  
participant peut  
s'épanouir et participer  
pleinement aux activités  
proposées.

## **1.PENSER À** **ADAPTER LES ACTIVITÉS**

### **HANDICAP VISUEL**

Utiliser des outils  
sonores, le braille,  
et des indications  
tactiles.

### **HANDICAP AUDITIF**

Utiliser des outils  
visuels, des sous-titres,  
et des interprètes en  
langue des signes.



### **HANDICAP MOTEUR**

Faciliter la mobilité avec des rampes, des ascenseurs, et des espaces adaptés.

### **HANDICAP MENTAL**

Adapter les activités et les instructions pour qu'elles soient claires et compréhensibles.

## **2. PRÊTER ATTENTION À L'INFRASTRUCTURE**



### **SIGNALISATION**

Prévoir des espaces confortables et adaptés pour l'accueil des personnes en situation de handicap.

### **ACCESSIBILITÉ**

Assurer que les lieux sont accessibles à tous, avec des rampes, des ascenseurs, et des toilettes adaptées.

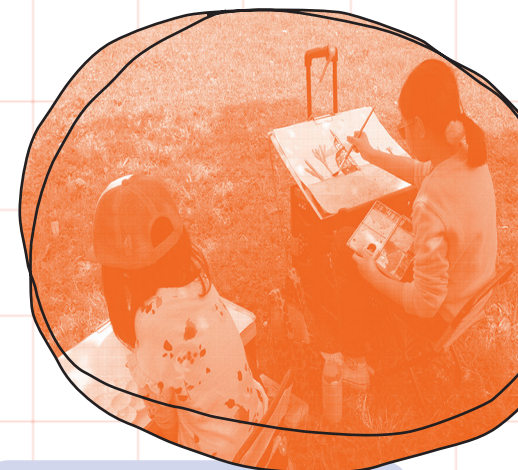
### **ESPACE D'ACCUEIL**

Utiliser des panneaux clairs et lisibles pour guider les personnes en situation de handicap.

## **3. CRÉER DES ACTIVITÉS INCLUSIVES**

*Proposer des activités où les enfants handicapés et non handicapés peuvent participer ensemble.*

*Voici quelques exemples d'activités :*



### **JEUX COOPÉRATIFS**

Assurer que les lieux sont accessibles à tous, avec des rampes, des ascenseurs, et des toilettes adaptées.

### **JEUX SENSORIELS**

Les bacs à sable ou les jeux d'eau, sont particulièrement adaptés aux enfants avec des handicaps sensoriels ou cognitifs.

### **ATELIERS ARTISTIQUES**

Utiliser des panneaux clairs et lisibles pour guider les personnes en situation de handicap.

### **ATTENTION**

Éviter les activités physiques trop intenses et privilégier des jeux coopératifs.



# TOP

# 9

# DES CARACTÉRISTIQUES

# ESSENTIEL À

# L'ANIMATEUR

Découvrez les dix caractéristiques essentielles que tout animateur peut apprendre et développer pour exceller dans son rôle, favorisant ainsi une connexion authentique avec son public et une animation réussie.

## COMMUNICATION

### Pourquoi ?

Une communication claire et efficace est essentielle pour transmettre, expliquer les activités et interagir dans le respect avec les participants. Elle permet également de créer un lien de confiance.

### Comment ?

Pratiquer des jeux de rôle et des exercices de prise de parole en public lors de formations. Encourager l'utilisation de supports visuels et des outils numériques pour améliorer la communication.

## SOCIABILITÉ

### Pourquoi ?

Être sociable permet de créer des relations positives avec les participants, favorisant ainsi un climat de confiance et d'ouverture qui encourage l'engagement.

### Comment ?

Encourager les animateurs à participer à des activités de groupe, des ateliers de team-building ou des événements sociaux pour développer leurs compétences relationnelles.

## RÉSOLUTION DE CONFLIT

### Pourquoi ?

Les conflits peuvent surgir dans un groupe. Savoir les gérer rapidement et efficacement est crucial pour maintenir un environnement sain et harmonieux.

### Comment ?

Former les animateurs à des techniques de médiations, comme l'écoute active et la reformulation, et organiser des scénarios de jeu pour simuler des situations conflictuelles.

## PÉDAGOGIQUE

### Pourquoi ?

Avoir des compétences pédagogiques est essentiel pour adapter les méthodes d'animation aux différents styles d'apprentissage des participants et garantir leur compréhensions.

### Comment ?

Inclure des formations sur les différentes méthodes pédagogiques, des études de cas et des feedbacks sur les pratiques d'animation.

## **PSYCHOLOGIE DE L'ENFANT**

### **Pourquoi ?**

Comprendre le développement et le comportement des enfants aide l'animateur à adapter ses interventions, à anticiper les besoins et à mieux gérer les groupes.

### **Comment ?**

Proposer des modules de formation sur le développement de l'enfant, des ateliers avec des psychologues spécialisés, et des discussions sur des cas pratiques.

## **COMPRÉHENSIF**

### **Pourquoi ?**

Être compréhensif permet de créer un environnement où les participants se sentent écoutés et soutenus, ce qui est crucial pour leur bien-être.

### **Comment ?**

Former les animateurs à développer leur empathie à travers des activités de mise en situation et des discussions sur l'importance de l'écoute.

## **APTE À APPRENDRE**

### **Pourquoi ?**

Un bon animateur doit être ouvert à l'apprentissage continu pour s'adapter aux nouvelles tendances et techniques d'animation.

### **Comment ?**

Encourager la participation à des formations continues, des conférences et des webinars, ainsi que l'échange de bonnes pratiques entre animateurs.

## **ESPRIT CRITIQUE**

### **Pourquoi ?**

Un esprit critique permet à l'animateur d'évaluer les situations, de prendre des décisions éclairées et d'améliorer continuellement ses pratiques.

### **Comment ?**

Encourager des débats, des analyses de cas et des réflexions sur les pratiques d'animation, tout en favorisant un retour constructif sur les expériences vécues.

## **COLLABORATIF**

### **Pourquoi ?**

La capacité à travailler en équipe est essentielle pour une animation réussie, car elle favorise le partage d'idées et l'entraide.

### **Comment ?**

Organiser des projets de groupe, des stages en co-animation et des ateliers collaboratifs pour développer un esprit d'équipe et encourager l'entraide.

Organiser des activités dans laquelle la confiance et la réflexion de groupe est nécessaire pour réussir.



Ce guide a été co-élaboré par les associations  
membres de la coordination du Pôle Education  
du programme concerté pluri-acteurs  
« Soyons actifs.ves »



## CRÉDITS

### PHOTOGRAPHIES

- dessin partie 1 (p.5) → Charlota Blunarova [Unsplash]
- dessin partie 2 (p.10) → Victoria [Pixabay]
- dessin partie 3 (p.25) → Andrey Shpigunov [Unsplash]
- dessin partie 4 (p.30) → Peter Steiner CH 1973 [Unsplash]
- dessin partie 5 (p.36) → Jonathan Cooper [Unsplash]
- salle de classe (p.4) → Taylor Flowe [Unsplash]
- groupe d'enfants (p.6) → note thanun [Unsplash]
- brainstorming entre collègues (p.11) → Sable Flow [Unsplash]
- matériaux créatifs (p.14-15) → Giulia Bertelli [Unsplash]
- employé-es de bureau (p.16-17) → Jonathan Cooper [Unsplash]
- personne qui remplit un questionnaire (p.20-21) → Annika Gordon [Unsplash]
- réunion devant un tableau (p.22) → Walls.io [Unsplash]
- enfant qui écrit (p.22) → Annie Spratt [Unsplash]
- parents et enfants assis (p.23) → Timur Shakerzianov [Unsplash]
- fille qui lève la main (p.23) → Husniati Salma [Unsplash]
- atelier pédagogique (p.27) → Zainul Yasni [Unsplash]
- deux personnes qui tiennent une boîte (p.26) → Deski Jayantoro [Unsplash]
- prise de note (p.28) → Gabrielle Henderson [Unsplash]
- père et ses enfants (p.28) → Patricia Prudente [Unsplash]
- interview en pleine rue (p.29) → Quino AI [Unsplash]
- personne qui accroche des choses (p.32) → Sable Flow [Unsplash]
- personne qui peint (p.34) → Matthieu Jungfer [Unsplash]
- deux collègues devant un ordinateur (p.35) → Desola Lanre-Ologun [Unsplash]
- deux collègues devant un tableau (p.35) → Walls.io [Unsplash]
- personnes en réunion (p.37) → Age Cymru [Unsplash]
- enfants en atelier (p.38) → Herlambang Tinasih Gusti [Unsplash]
- pile de livre (p.36) → Wesley Tingey [Unsplash]
- petite fille mal voyante (p.41) → Ortopediatri Çocuk Ortopedi Akademisi [Unsplash]
- petite fille en béquille (p.42) → Annie Spratt [Unsplash]
- filles qui dessinent (p.43) → Arthur Tseng [Unsplash]

# CRÉDITS

## ILLUSTRATIONS

- équipe main levée (p.8)→ pch.vector [Freepik]
- enfant qui fait ses devoirs (p.9)→ Freepik
- réunion d'équipe (p.13)→ stock-rouge-gris [Freepik]
- campagne de communication (p.18)→ pikisuperstar [Freepik]
- personne qui étudie (p.24)→ storyset [Freepik]
- enfants joyeux (p.31)→ Freepik

**Choix graphiques et mise en page**→ Darinka Rabu



Ce livret bénéficie d'un soutien de l'Agence française de développement. Les idées et les opinions qui y sont présentées n'engagent que leurs auteurs et ne reflètent pas nécessairement le point de vue de l'Agence française de développement.

