



Approches  
coopératives

# Le cycle de programme

## Un outil participatif d'analyse et de planification

Qu'est-ce que  
c'est ?

Différentes  
phases

Avantages





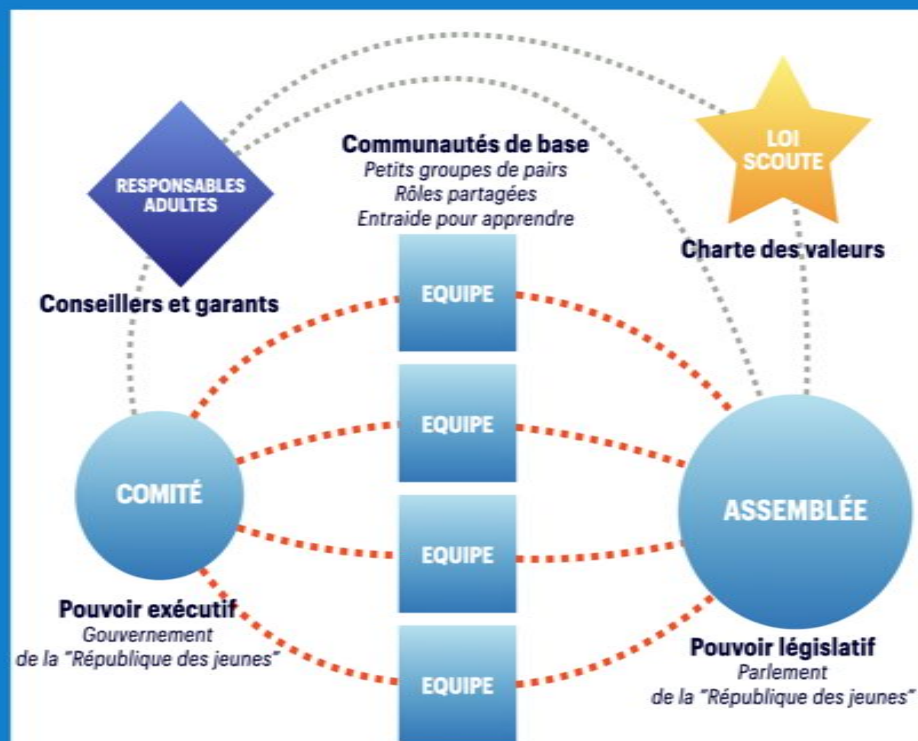
# Un outil participatif

Basé sur le système des équipes


Pour lier objectifs éducatifs et activités

# Le système des équipes

Le cycle de programme fonctionne à partir du système des équipes qui organise la participation et la responsabilisation des jeunes dans l'unité.



## Le cycle de programme permet d'impliquer les jeunes dans :

- 
- ✓ l'évaluation et la reconnaissance de la progression individuelle
  - ✓ Le diagnostic de la qualité des activités et de la vie commune et la fixation de priorités pour les améliorer
  - ✓ Le choix des activités à partir des priorités retenues





# Un moteur à 4 temps

1.  
Progression personnelle,  
diagnostic de l'unité et  
fixation de priorités

2.  
Proposition et  
choix  
d'activités

3.  
Conception,  
préparation et  
planification  
des activités

4.  
Réalisation  
des activités et  
suivi de la  
progression  
personnelle



## Phase 1

La première phase du cycle comporte deux étapes :

1. Conseils d'équipe
2. Réunion du Comité



1.  
Conseils  
d'équipe

2.  
Réunion du  
Comité

## Conseils d'équipe



- On évalue les activités : ont-elles été réussies ? Intéressantes ? Est-ce qu'elles nous ont permis d'apprendre de nouvelles choses ?
- On évalue la progression individuelle : quelles sont les compétences acquises par les membres de l'équipe au cours du cycle précédent ?
- On évalue la vie du groupe : comment l'équipe et l'unité se sont-elles comportées ?
- On propose des progrès à réaliser dans le nouveau cycle en termes d'activités, de compétences à acquérir, de relations, de respect des valeurs, etc.





## Le comité



- Reçoit les rapports des responsables d'équipe sur les conclusions des Conseils d'Equipe.
- Reconnaît la progression individuelle.
- Etablit le diagnostic de l'unité (qualité et diversité des activités, participation et progression de chacun, qualité du soutien des responsables adultes, relations interindividuelles, respect des valeurs/Loi scout, etc.).
- Propose des priorités pour le cycle qui commence (en termes de progression individuelle, de types d'activités, de relations interpersonnelles et de respect des valeurs ).

Exemple  
de  
diagnostic



## Exemple de diagnostic - priorités

CRITERES	DIAGNOSTIC	PRIORITES
Activités (intérêt, diversité, occasions d'apprentissage, domaines de croissance)	Les jeunes ont trouvé les activités intéressantes mais pas assez diverses. Pas assez d'occasions d'apprendre des choses nouvelles. Pas assez de sorties dans la nature. Pas assez d'activités physiques. Pas assez d'activités d'expression (chant, musique, sketches). Trop de réunions où on cause. Certaines activités sont médiocres par manque de compétence et de matériel.	Augmenter la diversité des activités. Plus de sports et d'activités physiques. Plus de sorties dans la nature, plus d'activités d'expression.
Relations interpersonnelles	La vie d'équipe n'est pas très intense. Trop d'activités en unité, pas assez en équipe.	Plus d'activités en équipe. Réaménager les coins d'équipe dans le local. Nouvelle organisation et distribution des rôles au sein des équipes. Organiser une formation des responsables d'équipe.
Relations extérieures	Pas de contact avec d'autres unités scoutes. Peu de contacts extérieurs. Nous sommes trop fermés sur nous-mêmes.	Rechercher des gens qui peuvent apporter de conseils techniques pour certaines activités, par exemple les activités dans la nature. Réaliser un service à la communauté ?
Valeurs /Loi scout	Disputes et désaccords dans certaines équipes. Des tricheries...	Insister sur l'attention les uns aux autres, l'entraide. La loyauté.
Soutien adulte	Pas assez de soutien pour la progression personnelle.	Les responsables adultes doivent apporter plus de conseils pour la progression individuelle.



## Phase 2

La deuxième phase du cycle comporte deux étapes :

1. Conseils d'équipe
2. Réunion de l'assemblée



1.  
Conseils  
d'équipe

2.  
Réunion de  
l'assemblée

## Conseils d'équipe

- Ils examinent le diagnostic et les priorités établis par le Comité.
- Sur cette base, ils préparent une proposition pour les activités d'équipe et d'unité à présenter à l'Assemblée





## Réunion de l'assemblée

Exemples de jeux démocratiques



- A l'Assemblée, chaque équipe présente les activités d'équipe qu'elle a choisi de mener, y compris leur ordre de priorité et la durée estimée de chacune.
- Les équipe présentent ensuite leur proposition d'activités pour l'Unité. Puis on vote pour sélectionner les meilleures activités.
- Dans les branches cadettes, on peut utiliser, à cet effet, un jeu démocratique déterminé à l'avance.

## Jeux démocratiques

CONTENU	MODE DE PRESENTATION	MODE DE DECISION
<b>JOUR D'ÉLECTION</b>		
Une collectivité locale doit adopter un nouveau projet. Chaque équipe présente son projet et fait campagne.	Chaque idée d'activité est un projet.	Nombre de votes reçus par chaque candidat.
<b>SESSION PARLEMENTAIRE</b>		
Une session du Parlement où chaque équipe représente un groupe politique imaginaire.	Les idées d'activités sont des projets de loi présentés par les partis politiques, qui tentent d'obtenir leur approbation.	Le nombre de voix obtenues détermine l'approbation des idées et leur ordre de priorité.
<b>AU TRIBUNAL</b>		
L'unité scoute se transforme en tribunal.	Les idées d'activités passent en justice, la défense et l'accusation plaidant respectivement pour et contre.	Le nombre de voix par lequel la Cour (l'Assemblée d'unité) déclare une idée innocente.
<b>UN MATIN AU MARCHÉ</b>		
Les scouts sont approvisionnés en billets de banque spécialement fabriqués, et deviennent des marchands et des acheteurs sur un marché improvisé.	Les idées d'activités sont présentées dans différents stands.	L'idée choisie par le plus grand nombre d'acheteurs est retenue.



# Phase 3

La troisième phase du cycle comporte deux étapes :

1. Réunion du Comité
2. Réunion de l'assemblée

1.  
Réunion du  
Comité

2.  
Réunion de  
l'assemblée





## Réunion du Comité

- Organise et planifie les activités décidées.
- Etablit un calendrier des activités de l'unité à soumettre à l'Assemblée



## Réunion de l'assemblée

Examine le calendrier d'activités, propose, le cas échéant des amendements, et donne son approbation finale.

*Il est conseillé de présenter le calendrier aux équipes quelques jours avant l'Assemblée, surtout si des modifications ont été apportées à la sélection ou si des activités ont été ajoutées.*



## Phase 4

L'unité passe maintenant à la phase la plus importante du cycle, qui représente la majeure partie du temps disponible.

Maintenant que le calendrier est approuvé, le Comité organise et prépare les activités au fur et à mesure, il coordonne les activités d'équipe et les activités d'unité.

Les équipes s'organisent pour réaliser et évaluer les activités.

L'assemblée peut être réunie au terme d'une activité importante pour l'évaluer.

Les responsables adultes soutiennent et guident les responsables d'équipe. Facilitent l'organisation, la réalisation et l'évaluation des activités. Observent les jeunes au cours des activités pour noter les progrès réalisés et les compétences acquises.





Le cycle de programme permet :

- D'impliquer les jeunes dans le choix, la programmation et l'évaluation des activités.
- De donner aux responsables adultes une référence solide pour organiser leur travail.
- D'améliorer la qualité, la variété et l'impact éducatif des activités.
- D'encourager, d'évaluer et de reconnaître la progression personnelle des jeunes.
- Et surtout d'éviter de passer d'une activité à l'autre sans se préoccuper de donner aux jeunes des opportunités d'apprentissage et sans évaluer les progrès réalisés.

# Les avantages

## du cycle de programme

