



ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA

***Pédagogie des
jeunes adultes***

Rapport Final

POURQUOI ?

« La Mission du Scoutisme

Le Scoutisme a pour mission - en partant de valeurs énoncées dans la Promesse et la Loi scouts - de contribuer à l'éducation des jeunes afin de participer à la construction d'un monde meilleur peuplé de personnes épanouies, prêtes à jouer un rôle constructif dans la société. »

Site web OMMS

« On pourrait définir la mission de la branche aînée telle que suit:
D'aider à la transition de l'adolescence à l'âge adulte et de supporter les jeunes hommes et femmes dans la phase finale de leur intégration dans la société adulte. »

World Organization of the Scout Movement Guidelines for the Rover Section DRAFT VERSION



POUR QUI ?

Âge de début : 18 ans avec âge charnière à 17 ans (statut quo sur ce point). Le principe d'âge charnière ayant fait ses preuves dans cette branche, suite à de multiples témoignages reçus à cet effet, il n'y a aucun changement à ce niveau.

Âge de fin : entre 21 et 25 ans. L'âge de fin du programme se situe entre 21 et 25 ans. Dans le but de respecter le rythme de chaque individu, et ainsi permettre à ceux qui commenceraient le programme tardivement de le terminer, l'âge de fin du programme est flexible.

Âge maximal pour débiter le programme 21 ans, pour disposer d'un temps réaliste pour réaliser le programme complet.



TERMINOLOGIE

Il fait quasi unanimité que le terme Scout-Ainé doit être remplacé. La majorité des membres de cette branche que nous avons pu consulter n'apprécie pas le terme et plusieurs cas de confusion avec les gens du troisième âge ont été rapportés. Et de plus, ce changement permettrait d'afficher un réel renouveau de la pédagogie.

***UN CONCOUR SERA LANCÉ BIENTÔT POUR
CHOISIR LE NOUVEAU NOM DE CETTE BRANCHE***



Étape 1 « Intégration, accueil »

DURÉE : ± 3 mois

ACTION :

- Participation à toutes les activités de l'unité
- Visite de différent carrefour pour en choisir un
- Préparation à la promesse
- Choix du mentor

PROGRESSION : Accomplir un bilan personnel de départ

FINALITÉ : Cérémonie d'engagement ou Promesse



Étape 2 « Exploration, découverte »

DURÉE : 6 à 18 mois

ACTIONS :

- Faire des activités avec son mentor
- Prendre un poste de responsabilité dans le carrefour

STAGES :

- Faire au moins 2 stages d'environ 3 mois

PROGRESSION : 5 à 15 défis, dans les 5 champs de développement

FINALITÉ : Le choix de son projet de service.



Étape 3 « Projet de service »

DURÉE : 2 à 4 ans

ACTION : Réalisation d'un projet de grande envergure

- 1- volet animation scout
- 2- volet gestion scout
- 3- volet scout du monde
- 4- volet implication hors scoutisme

Le projet peut être accompli individuellement ou en équipe

PROGRESSION : Lors de chaque rapport d'étape et à la fin du projet, le jeune adulte évalue la réalisation de ses défis

FINALITÉ : La conclusion du projet marque la fin de cette étape.



Étape 4 « Le départ, le projet de vie »

DURÉE : 6 à 18 mois

ACTION : - Le jeune adulte partage son expérience en devenant mentor

- Un rapport final du projet est rédigé et partagé

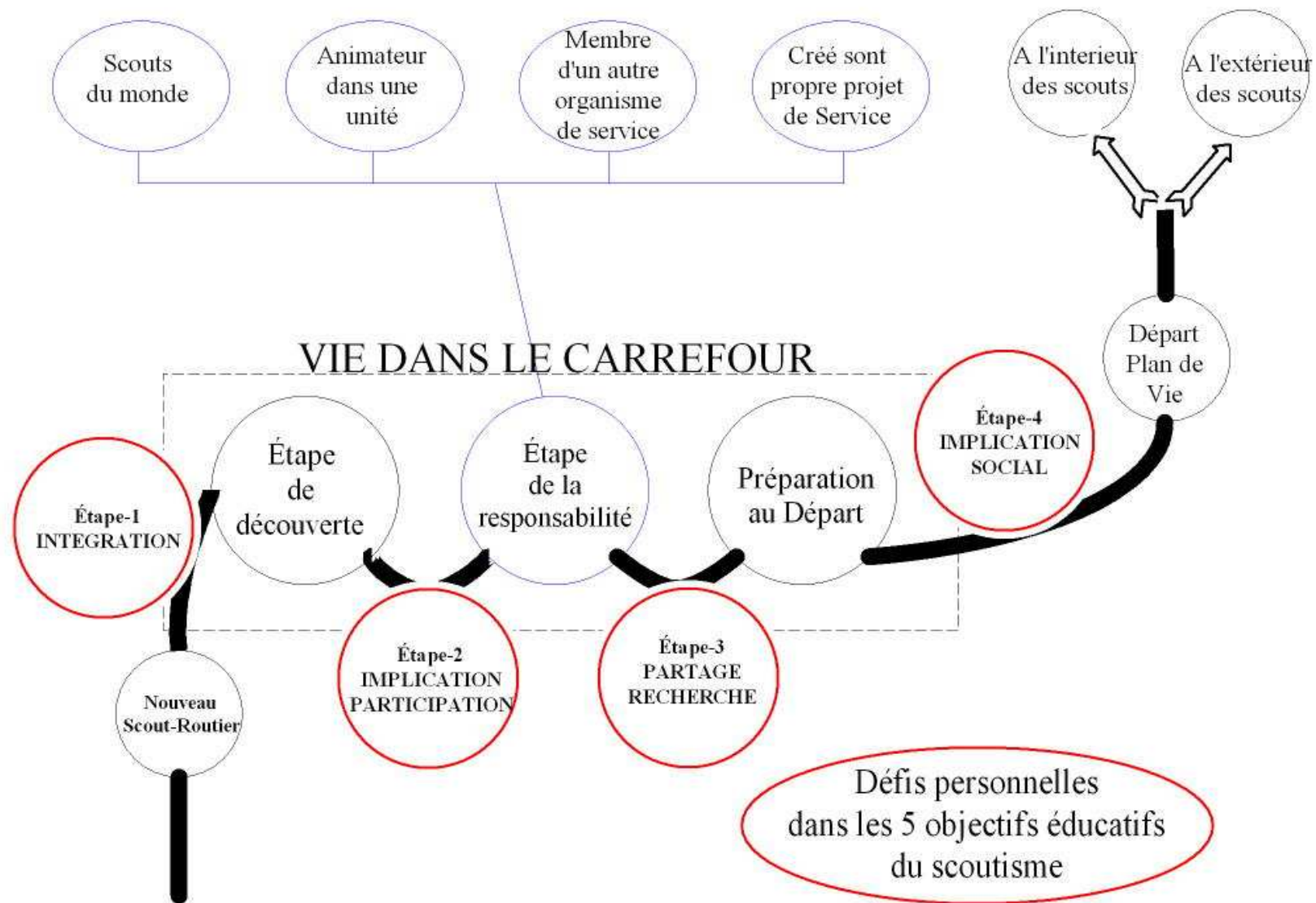
PROGRESSION PERSONNELLE : Élaboration d'un plan de vie où le jeune adulte se projette dans le futur et explique de quelle façon concrète il se voit s'impliquer maintenant dans sa vie d'adulte.

FINALITÉ : La finalité de cette dernière étape se fait en deux temps :

1- Le barrage 2- Le départ



Pédagogie des jeunes adultes - Rapport Final




PROGRESSION PERSONNELLE

Dans cette branche le jeune adulte est le seul juge de sa progression personnelle. En tant qu'adulte, le scout est maintenant devenu autonome; il lui revient à lui, et à lui seul de prendre les décisions finales.

INSIGNE DE FIN DE PARCOURS

Cette insigne pourra être portée sur l'uniforme d'adulte bénévole, peu importe la fonction occupée par la suite dans le mouvement.





Pédagogie des jeunes adultes - Rapport Final

MIXITÉ

Il s'agit d'une branche mixte. Chaque carrefour devrait tendre à réunir des garçons et des filles, idéalement en proportions égales.

NOMBRE DANS UN CARREFOUR

Idéalement entre 10 et 30 individus MAIS POSSIBLE À PARTIR DE 1 !

L'ACCOMPAGNATEUR

Idéalement 2, une femme et un homme âgés de 30 ans et plus.

Soutien à la vie du carrefour / Coordonner le processus de mentorat

MENTOR

Suivi du jeune adulte tout au long du programme (environs 5 ans)

- Idéalement le mentor sera un autre jeune adulte qui en est à la quatrième étape de son cheminement dans la branche.



VIE EN ÉQUIPE

- Étape # 1 et 2 : équipe de cohorte, administration de l'unité)
- Étape # 3 Équipe de projet (même unité, inter-unité, autres ...)

VIE EN CARREFOUR

FRÉQUENCE DES RENCONTRES :

+/-1 fois par mois, quelques heures, un jour, un weekend, une semaine

COMMENT :

- 3 axes : physique, spirituel et service.
- Partager, sociabiliser, se ressourcer, se motiver

POSTE DE RESPONSABILITÉ :

- Pour les jeunes adultes en étant à l'étape # 2
- Représentant, secrétaire, trésorier, animateur de réunion, communicateur, responsable du matériel, etc.



CONCLUSION

Les jeunes adultes du Canada sont ambitieux, veulent se mettre en valeur, se sentir utile. Ils sont sensibilisés aux enjeux de notre ère, la protection de l'environnement, l'implication communautaire, le développement de la paix, l'économie équitable.

L'Association des Scouts du Canada propose à tout jeune adulte, qui a envie d'entreprendre un projet d'envergure respectant les valeurs du scoutisme, un programme leur permettant de réaliser leurs ambitions, dans un cadre gage de réussite, au sein de la plus grande organisation de jeunes du monde.

Car le scoutisme c'est :

28 millions de jeunes qui changent le monde !

