# Catalogue des ateliers éducatifs à destination des publics jeunes

S'ASSOCIER EST UNE FORCE

FÉDÉRATION MEURTHE-ET-MOSELLE

la ligue de l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire

# ÉDITO !

FÉDÉRATION MEURTHE-ET-MOSELLE
la ligue de l'enseignement
un avenir par l'éducation populaire

Par ses outils d'éducation populaire et son expertise du champ associatif notre Fédération mène des actions dans les champs du sport, du lien social, de l'éducation, de la culture, de l'engagement, de la formation, ou encore des vacances et des loisirs éducatifs.

Nos Animateurs Fédéraux vous proposent dans ce catalogue des ateliers à destination des jeunes sur les thématiques suivantes :

**Media et Information :**
- Atelier d'éducation aux médias et à l'information
- Atelier de sensibilisation aux réseaux sociaux et harcèlements
- Atelier d'accompagnement des primaires dans l'entrée numérique
- Atelier d'identité numérique

**Développement durable :**
- Atelier fresque du climat
- Atelier de sensibilisation au tri des déchets et recyclage
- Atelier de sensibilisation à l'impact du numérique sur l'environnement

**Arts numériques :**
- Atelier Table Mash up

**Culture scientifique, technique :**
- Atelier d'initiation à la robotique

***Vous êtes un établissement scolaire, un centre socioculturel et vous êtes intéressés par nos ateliers ?***

*Nos animateurs fédéraux répondent à toutes vos questions (déroulement, public, tarifs,..) par téléphone au 03 83 28 70 28 ou par mail à contact@ligue54.org*

# SOMMAIRE !

## Des ateliers de sensibilisation pour tous les âges

### ÉDUCATION


Education aux médias et à l'information 5
Réseaux sociaux et harcèlements 6
Apprentissage numérique pour les primaires 7
Identité numérique 8


### DÉVELOPPEMENT DURABLE


La Fresque du Climat 10
Tri des déchets et compostage 11
Numérique et écologie 12


### Arts Numériques


Initiation au montage et à la création audiovisuelle 14


### CULTURE SCIENTIFIQUE, TECHNIQUE


Initiation à la robotique et au codage 16

# Média & Information

# Les Veilleurs de l'Info

Education aux médias et à l'information

Cette animation a pour but de mettre en questionnement sa représentation de l'information et des médias, définir ce qu'est une source, aborder les questions de vérité, de publication, de partage sur les réseaux, de source, de recherche internet, de hiérarchisation et de traitement des informations par le biais d'outils d'expressions collectives et d'activités ludiques.

## Les objectifs :

- Sonder la représentation et l'utilisation qu'ont les jeunes des médias
- Sensibiliser à l'intérêt de la validation des sources
- Comprendre comment il est facile de falsifier des images grâce aux technologies
- Sensibiliser aux discours complotistes en sensibilisant notamment aux biais cognitifs et à nos intuitions qui, parfois, nous induisent en erreur.
- Développer son expression et former son esprit critique : comprendre, choisir, argumenter, ...

## Les méthodes et outils participatifs :

- Débat mouvant
- Jeux
- Quiz
- Vidéos,…

## Les modalités pratiques :

**Durée** : 2h par séance (jusqu'à 3 séances possibles par jour)
Salle permettant la vidéo projection (vidéo et son) et modulable pour permettre les travaux en groupe. Les animateurs peuvent fournir le matériel si nécessaire. Accès internet recommandé. Animation adaptée à une classe (un groupe de 25 élèves/jeunes maximum) par séance. Si possible munir les élèves d'ordinateurs et/ou tablettes (ou encore smartphones) avec accès internet. **Si les élèves ne peuvent pas avoir accès à internet, merci de nous prévenir en amont.**

## Public :

Jeunes de 10 à 18 ans, collégiens, lycéens, jeunes en centre socio-culturel

## Tarif :

Renseignements et devis à :
**contact@ligue54.org**

# Réseaux sociaux & Harcèlements

## Sensibilisation aux réseaux sociaux et harcèlements

Cette animation a pour but d'identifier avec les jeunes les situations d'harcèlement et de violences qu'elles soient réelles ou virtuelles. Elle vise à permettre aux jeunes de se représenter ce qu'est une situation d'harcèlement par une définition élaborée collectivement. Le comportement des jeunes sur les écrans est également abordé par la question des publications sur les réseaux sociaux et de leurs conséquences. Toutes ces notions sont traitées par le biais d'outils d'expressions collectives et d'activités ludiques.

## Les objectifs :

- **Apprendre** au joueur à reconnaître les manifestations du harcèlement qui peuvent aller d'une rumeur insistante à l'insulte, de la menace à l'agression physique: il est important de connaître ces signes pour prévenir le développement du harcèlement en milieu scolaire ou extrascolaire.
- **Faire comprendre** la dimension collective de ce phénomène qui s'appuie sur des acteurs directs (harceleurs, harcelés) et indirects (témoins) : ne rien faire, c'est cautionner le harcèlement.
- **Expliquer** qu'il existe de nombreuses possibilités de recours face au harcèlement qui ont tous pour objectif de faire sortir la victime de son isolement : la solution passe souvent par l'instauration d'un dialogue entre la victime et une tierce personne (ami, enseignant, famille, personnel d'encadrement...) et le développement de l'empathie chez les élèves.
- **Prévenir** pour adopter les bons comportements sur le web et/ou les réseaux sociaux.

## Les méthodes et outils participatifs :

- Débat mouvant, Jeux, Vidéos,…

## Les modalités pratiques :

Salle permettant la vidéo projection (vidéo et son) et modulable pour permettre les travaux en groupe. Les animateurs peuvent fournir le matériel si nécessaire. Accès internet recommandé.
Animation adaptée à un groupe de 25 à 30 élèves maximum par séance. Si possible munir les élèves d'ordinateurs et/ou tablettes (ou encore smartphones) avec accès internet. **Si les élèves ne peuvent pas avoir accès à internet, merci de nous prévenir immédiatement.**

## Public :

Jeunes de 10 à 18 ans, collégiens, lycéens, jeunes en centre socio-culturel

## Tarif :

Renseignements et devis à :
**contact@ligue54.org**

# Apprentissage Numérique

## Accompagnement des primaires dans leur entrée dans le numérique

Les enfants sont curieux du monde en ligne. Cependant, leur compréhension de ce que signifie « en ligne » est limitée. Ils peuvent ne pas reconnaître qui a créé le contenu ou les raisons qui le sous-tendent. En tant que tels, ils ne sont pas encore équipés pour déterminer si quelque chose leur convient. Par conséquent, les conseils des parents et des tuteurs sont essentiels.

Cette animation a pour but de d'aider les enfants à connaître les dangers que l'on peut rencontrer en ligne. Les contenus choquants, les discussions en ligne avec des inconnus, le piratage des données, le droit à l'image et le fait que l'on ne puisse pas tout dire sur internet… Au travers de jeux, de vidéos et de quiz, les enfants apprendront à naviguer en ligne en ayant les bons réflexes et les bons repères.

## Les objectifs :

- Apprendre a se protéger contre le cyber harcèlement
- Apprendre à gérer son identité en ligne et ses données personnelles
- Connaître les mécanismes des algorithmes sur les réseaux sociaux
- Apprendre à vérifier des sources et savoir qui écrit sur internet

## Les méthodes et outils participatifs :

- Jeux
- Vidéos
- Quiz

## Les modalités pratiques :

**Durée :** 1h ou 2h/séance. Plusieurs séances sont possibles
**Besoins techniques :** Salle permettant la vidéo projection (vidéo et son) et modulable pour permettre les travaux en groupe. Les animateurs peuvent fournir le matériel si nécessaire.
Accès internet indispensable (Wi-fi ou réseaux mobiles). Demander aux participant(e)s de venir avec leur smartphone ou tablette. **Si ce n'est pas possible, merci de nous contacter.** Animation adaptée à un groupe de 25 élèves/jeunes maximum par séance.

## Public :

Jeunes de 9 à 12 ans, primaires cycle 3, collégiens, jeunes en centre socio-culturel

## Tarif :

Renseignements et devis à :
**contact@ligue54.org**

# Identité Numérique

## Sensibilisation aux données que nous laissons sur internet

Utiliser les services des applications en ligne signifie que nous leur confions nos données ainsi que toutes les traces de nos vies que nous laissons sur Internet. C'est donc une question de confiance. Partant de ce constat, cette animation vise à faire prendre conscience aux jeunes de l'impact de leurs contributions ou consommations en ligne : Traitement des données personnelles, identité numérique, ciblage par des algorithmes, les biais cognitifs, l'image de soi…

## Les objectifs :

- **Accompagner** les jeunes vers un usage raisonné des outils numériques et les aider à comprendre le fonctionnement des applications dites gratuites
- **Comprendre** l'action des intelligences artificielles sur les réseaux sociaux et les objets connectés
- **Découvrir** certains biais cognitifs qui conduisent naturellement notre cerveau à adopter des comportements irrationnels.
- **Apprendre à maîtriser** son identité numérique

## Les méthodes et outils participatifs :

- Jeux
- Vidéos
- Quiz
- Débats

## Les modalités pratiques :

**Durée :** 2 heures/séance
**Besoins techniques :** Salle permettant la vidéo projection (vidéo et son) et modulable pour permettre les travaux en groupe. Les animateurs peuvent fournir le matériel si nécessaire.
Accès internet indispensable (Wi-fi ou réseaux mobiles). Demander aux participant(e)s de venir avec leur smartphone ou tablette. **Si ce n'est pas possible, merci de nous contacter.** Animation adaptée à un groupe de 15 à 20 parents maximum par séance.

## Public :

Jeunes de 12 à 18 ans, Collégiens, Lycéens, Jeunes en centres socioculturels

## Tarif :

Renseignements et devis à :
**contact@ligue54.org**

# Développement durable

# Fresque du climat

## Sensibilisation aux enjeux climatiques

La Fresque du Climat est un atelier collaboratif et créatif conçu pour sensibiliser de façon ludique au changement climatique. Avec rigueur et pédagogie, il permet de découvrir les causes et conséquences du dérèglement climatique. Participer à cet atelier permet de comprendre pour agir ensuite. En plus d'apporter des connaissances scientifiques, la Fresque du Climat développe la créativité des participants et les fait réfléchir à des actions individuelles et collectives à mettre en place pour lutter contre le changement climatique.

## Les objectifs :

- Reconstituer les liens de cause à effet du changement climatique
- Formaliser en structurant sa réflexion sous forme de fresque
- Imaginer en visualisant les interactions climatiques, et en décorant sa fresque
- Ressentir en exprimant ses émotions face à l'enjeu climatique, en échangeant avec les autres participants.

## Les méthodes et outils participatifs :

- Equipes de 4 à 8 joueurs. Chacun dispose de cartes représentant les différentes composantes du changement climatique et se concertent afin de retrouver les liens de cause à effet en les positionnant et en les reliant entre elles.
- Débats

## Les modalités pratiques :

**Durée** : 3h par séance (jusqu'à 2 séances possibles par jour)
**Besoins logistiques** : Salle spacieuse avec grande table pour disposer la fresque. 15 participants maximum par séance. Animation de deux tables en même temps (2 groupes de 7 et 8 participants). L'animatrice encadre les 2 équipes afin de les guider durant l'atelier, assurer une bonne communication entre les membres et donner des explications supplémentaires.
Matériel fourni par l'animatrice : papier pour la fresque, stylos, feutres…

## Public :

Jeunes de 10 à 18 ans, collégiens, lycéens, jeunes adultes, adultes

## Tarif :

Renseignements et devis à :
**contact@ligue54.org**

# Tri des déchets, recyclage & compostage

## Sensibilisation à la valorisation des déchets

Dans un monde où nous produisons environ 2 milliards de tonnes de déchets chaque année, il est primordial que les citoyens de demain sachent quoi faire de ces déchets et comment réduire leur production. Cette animation a pour but de faire prendre conscience aux participants l'importance du tri des déchets pour réduire notre impact sur l'environnement tout comme l'importance de composter les déchets alimentaires afin de les valoriser et de réduire le poids de nos poubelles.

## Les objectifs :

- Sonder la connaissance qu'ont les jeunes sur les consignes de tri
- Sensibiliser à l'intérêt du tri des déchets
- Comprendre l'utilisation d'un compost
- Sensibiliser à la règle des 4 R : réparons, réutilisons, recyclons, réduisons

## Les méthodes et outils participatifs :

- Jeux
- Quiz
- Vidéos

## Les modalités pratiques :

**Durée** : 2h par séance (jusqu'à 3 séances possibles par jour)
**Besoins techniques** : Salle permettant la vidéo projection (vidéo et son) et modulable pour permettre les travaux en groupe. Les animateurs peuvent fournir le matériel si nécessaire. Accès internet recommandé.
Animation adaptée à une classe (un groupe de 25 élèves/jeunes maximum) par séance.

## Public :

Jeunes de 10 à 15 ans, collégiens

## Tarif :

Renseignements et devis à :
**contact@ligue54.org**

# Numérique & écologie

## Sensibilisation à l'impact environnemental des nouvelles technologies

Le Bilan Carbone, le développement durable, les énergies renouvelables, autant de termes que se font très présents dans notre actualité mais que les jeunes n'ont pas toujours les clés pour définir. Le numérique devenant davantage présent dans notre quotidien, il devient également important d'expliquer aux jeunes l'impact des sources d'énergie qui assurent son fonctionnement et des ressources nécessaires à leurs conceptions.

## Les objectifs :

- Sensibiliser à l'impact environnemental derrière l'utilisation des nouvelles technologies
- Développer les notions que les actions et choix individuels ont des répercussions sur les conditions de certaines populations.
- Faire découvrir un ensemble d'associations locales portant sur le numérique reconditionné, la recyclerie, les repairs-cafés locaux ...

## Les méthodes et outils participatifs :

- Vidéos
- Jeux
- Quiz

## Les modalités pratiques :

**Durée :** 2h/séance

**Besoins techniques :** Salle permettant la vidéo projection (vidéo et son) et modulable pour permettre les travaux en groupe. Les animateurs peuvent fournir le matériel si nécessaire.

Accès internet indispensable (Wi-fi ou réseaux mobiles). Demander aux participant(e)s de venir avec leur smartphone ou tablette. **Si ce n'est pas possible, merci de nous contacter.** Animation adaptée à un groupe de 25 élèves/jeunes maximum par séance.

## Public :

Jeunes de 10 à 18 ans, collégiens, lycéens, jeunes en centre socio-culturel

## Tarif :

Renseignements et devis à :
**contact@ligue54.org**

# ARTS NUMÉRIQUES

# Table Mash up

Initiation à la création et au montage audiovisuel !

Il s'agit d'un montage d'images et de sons tirés de diverses sources, et qui sont copiés, collés, découpés, transformés, mixés, assemblés… pour créer une nouvelle œuvre.

Le moment du montage est souvent le point faible des ateliers de création audiovisuelle. C'est une étape qui semble, à tort, uniquement technique et qui arrive à la fin, alors que le groupe est déjà fatigué. Dans le pire des cas, c'est l'intervenant qui s'en charge « hors champ » ; dans le meilleur des cas, il est réalisé par les participants les plus doués en informatique. Mais les autres se retrouvent exclus de fait. Lors d'un atelier mashup, au contraire, c'est le montage en tant que langage et non en tant que technique, qui est au cœur de l'atelier. C'est dans la création d'un sens par l'agencement des plans entre eux et la fabrication d'une bande sonore que va s'exprimer la créativité des participants. On explore ainsi d'autres facettes du langage cinématographique Cette technique est un excellent moyen d'initiation permettant aux jeunes de se réapproprier des images de façon nouvelle et d'appréhender la création et le montage de manière décomplexée.

## Les objectifs :

- Former son esprit critique: comprendre, choisir, argumenter, ...
- Découvrir les éléments constitutifs d'un film
- Appréhender l'étape du montage et en comprendre les enjeux
- Favoriser la capacité d'expression des jeunes

## Les méthodes et outils participatifs :

- Travail de groupe
- Manipulation table mash-up

## Les modalités pratiques :

**Durée :** 2 demi-journées d'initiation (6h) avec un.e formatrice.teur
**Matériel souhaité :** 1 salle de classe et un écran

## Public :

Jeunes de 10 à 18 ans, collégiens, lycéens, jeunes en centre socio-culturel

## Tarif :

Renseignements et devis à :
**contact@ligue54.org**

# CULTURE SCIENTIFIQUE, TECHNIQUE

# Robotique et Codage

Initiation à la robotique et au codage

Cette animation a pour but de faire réfléchir les élèves à ce qu'est un robot, à imaginer ce qu'il peut faire, comment il fonctionne (Énergie/ programmation…), et en quoi sont utiles les robots aujourd'hui. Grâce au logiciel pédagogique Scratch dédié à l'apprentissage de la programmation, les jeunes pourront aussi découvrir les bases du codage.
Tout en s'amusant, les jeunes pourront ensuite par équipe, manipuler, observer, expérimenter 3 différents types de robot.

## Les objectifs :

• Apprendre la logique inhérente à la programmation par blocs via le logiciel pédagogique Scratch
• Approche de la démarche scientifique : réfléchir et résoudre des problèmes : faire des essais, des constats et en déduire des conclusions (déductions)
• Découverte de la robotique et de la programmation.
• Améliorer les compétences de pensée créative

## Les méthodes et outils participatifs :

- Logiciels scratch
- Manipulation de robots : Ozobt, Thymio 2 et Mbot

## Les modalités pratiques :

**Durée :** 2h/séance. Plusieurs séances avec le même groupe sont possibles pour approfondir – Manipulation de 2 robots maximum par séance.
**Besoins techniques :** Salle avec espace au sol et modulable pour permettre les travaux en groupe. Si possible mettre des PC (min 4). Les animateurs peuvent ramener le matériel si nécessaire.
**Accès internet indispensable** (Wi-fi ou réseaux mobiles)**.** Animation adaptée à un groupe de 12 participants maximum par séance.

## Public :

Jeunes de 6 à 18 ans, primaires, collégiens, lycéens, jeunes en centre socio-culturel

## Tarif :

Renseignements et devis à :
**contact@ligue54.org**

# Ligue de l'enseignement
# De Meurthe-et-Moselle

49 rue Isabey
54000 NANCY

03 83 28 70 28

**Site internet**
www.ligue54.org

**Facebook**
https://www.facebook.com/ligue.enseignement.meurthe.et.moselle/

**LinkedIn**
https://www.linkedin.com/in/ligue-de-l-enseignement-de-meurthe-et-moselle-11396620/

FÉDÉRATION
MEURTHE-ET-MOSELLE
la ligue de l'enseignement
un avenir par l'éducation populaire