



**CATALOGUE ATELIERS
ESPACE JEUNES
CITOYENS**

**Domaine départemental
Pierresvives**



Santé - Numérique - Citoyenneté

Orientation - Insertion

herault.crij.org

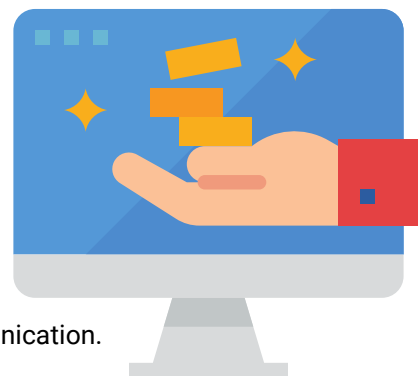
Contact : Laurent Parat & Benjamin Blans -

04 67 67 30 86



Atelier Culture numérique

@-ExperTIC



Objectifs

Favoriser un usage éclairé des technologies de l'Information et de la Communication.

Donner des clés de culture générale sur le numérique

Descriptif

Le jeu E-xperTIC est un mélange de prévention et de culture générale sur la téléphonie, les jeux-vidéos, les tchats, les e-mails et les réseaux sociaux.

L'animation peut être proposée à destination de deux tranches d'âge : 10-15 ans et + 16 ans.

Joué par équipe, E-xperTIC reprend les codes de fonctionnement d'internet. Par un jeu de questions-réponses, chaque équipe devient un serveur thématique : site internet, e-mail/tchat, réseaux sociaux, téléphonie, jeux vidéos, qui tour à tour va interroger les autres équipes/serveurs thématiques afin de collecter un maximum de cartes.

5 grands domaines ont abordés :

Internet

Smartphone, tablette

E-mail

Réseaux sociaux

Jeux vidéos



Vrai faux - métiers du numérique

Descriptif

Questionnaire sur les métiers autour du numérique.

Questionner les connaissances sur les métiers dans le numérique.

Sensibiliser sur les métiers émergents.

Débat et partage d'opinion.

Participants

10 participants sur une séance

À partir de 12 ans



Atelier Culture numérique

Vrai du Faux



Objectifs

Développer l'esprit et le sens critique des jeunes par rapport aux médias sociaux et à la multitude d'informations véhiculées sur ces derniers

Descriptif

Le «Vrai du Faux» est un atelier de 1h30 animé par un professionnel du réseau Information Jeunesse qui permet le décryptage de l'Information et la déconstruction de la désinformation.

Composé de 20 pages, il se présente comme un magazine classique avec édito, articles, publicités et tweets. Il sert de support de base à l'animation en format papier ou en format numérique.

Plus d'informations sur l'outil: www.levraidufaux.info

Objectifs de l'atelier :

- Expliquer les étapes nécessaires à la validation d'une information.
- Développer l'esprit critique du jeune face à l'actualité et aux informations.
- Permettre au jeune de s'interroger sur sa manière d'aborder l'information, de la partager, de la comprendre.
- Permettre de décrypter certains mécanismes de désinformation par les chiffres, par l'image ou la vidéo.
- Faire comprendre certains mécanismes de fabrication de théories du complot.

Participants

6 participants sur une séance de 2h - (à partir de 3 personnes)
À partir de 14 ans



Atelier Création de Site Web



Atelier d'initiation au CMS Wordpress

Objectifs

Atelier permettant aux participants de s'initier à la création de site web via Wordpress et de repartir avec une ébauche de leur propre site.

Descriptif

Lors d'une session de 2 heures, les participants découvrent l'utilitaire de création de site web Wordpress. Après avoir établi une ébauche de projet, ils se lancent dans la création d'un site web et sont formés à connaître et à manier les bases du logiciel. Une adresse mail est requise pour la création de compte.

À la fin de l'atelier, leur site est créé et ils pourront poursuivre la création de chez eux de manière autonome. De nombreuses combinaisons sont possibles (site de blog, de photos, de voyages, etc.). Nous n'opérons pas de sites d'e-commerce.

Accessible dès 14 ans, en individuel ou en petits groupes de 4 maximum et sur une durée de 2 heures, les participants apprennent à comprendre le fonctionnement d'un site web et à se projeter avec les leurs. Si besoin, ils peuvent revenir lors d'une session ultérieure avec d'approfondir leurs travaux.

Participants

Individuel ou 4 participants maximum sur une séance de 2h
À partir de 14 ans
Sur inscription



Atelier Education à l'Information

Informations, rhétorique et biais cognitifs



Objectifs

Atelier de sensibilisation à l'information, la rhétorique et les biais cognitifs. L'objectif est de répondre aux questions entourant ce domaine. Comment née l'information ? Comment l'utilise-t-on ? Sommes-nous impartial face à elle ?

Descriptif

Durant 2 heures, nous détaillons comment née l'information. Qui la produit et comment nous la consommons ? Avec l'aide de vidéos, d'articles et de croisements de sources, les participants fouillent, cherchent et apprennent quels sont les mécanismes qui entrent en jeu dans la compréhension de l'information.

Ce module détaille également les principes de bases de la rhétorique et des biais cognitifs qui influence notre façon de comprendre l'information.

Accessible dès 14 ans, en petits groupes de 6 maximum et sur une durée de 2 heures.

Participants

6 participants sur une séance de 2h - (à partir de 3 personnes)

À partir de 14 ans

Sur inscription



Atelier Citoyenneté

Jeu Distinct Go!



Objectifs

Favoriser l'expression et l'analyse des stéréotypes, préjugés et des attitudes discriminantes.

Descriptif

Le jeu de plateau DISTINCT'GO ! permet aux jeunes d'aborder les questions de société qui les interrogent particulièrement : la laïcité, la parole et la place des jeunes dans la société, l'école, les valeurs, les appartenances, les amis...

Outil de « détricotage » des représentations et des préjugés, DISTINCT'GO ! invite chaque joueur à interroger son rapport à l'autre, à la fois identique et différent, sur ses tendances à s'enfermer soi-même dans un groupe d'appartenance réel ou supposé.

Ce jeu permet ainsi de :

- sensibiliser les jeunes à toutes les formes de discriminations et de moqueries
- prendre conscience de leurs perceptions des autres et de leurs préjugés pour pouvoir y réfléchir de façon critique et, si nécessaire, les corriger
- comprendre que les stéréotypes peuvent être dangereux et réducteurs
- développer leur esprit critique afin d'éviter les amalgames



Participants

8 participants sur une séance de 1h30 - (à partir de 6 personnes)
À partir de 13 ans

Atelier 2 - Quiz Kahoot sur les discriminations

Descriptif

Quiz en ligne sur Kahoot

Questions d'histoire, de droits ou d'actualités sur la discrimination.

jeu de rapidité avec des questionnaires à choix multiples qui permettent le jeu de plusieurs utilisateurs simultanément et sont accessibles via un navigateur Web.

Atelier Citoyenneté



Atelier 1 - Filles & Garçons : Questions de respect ?

Objectifs

Outil de médiation permet d'aborder de manière vivante et ludique les stéréotypes et les attitudes et postures discriminantes.

Descriptif

110 questions à débattre portant sur les relations Filles/Garçons. En suscitant régulièrement des débats. Accessible dès 13 ans, en petits groupes ou en plénière, il est un outil facile d'utilisation dans le cadre d'un travail visant à favoriser l'expression et l'analyse des stéréotypes et des attitudes discriminantes. Le respect, l'autonomie, la singularité, l'identité sont autant de sujets abordés par les 90 questions ouvertes proposées aux participants.

Exemples de questions :

- Etre en groupe. Est-ce une force ? Une faiblesse ? Explique.
- Quel sujet te semble tabou pour l'autre sexe ? Donne 2 exemples.
- L'égalité Homme/Femme, cela veut dire quoi, pour toi ?
- Un couple visiblement «mixte», cela veut dire quoi, pour toi ?



Atelier 2 - Vrai ou Faux - les métiers genrés

Descriptif

Questionnaire Vrai - faux

Jeu visant à déconstruire les stéréotypes de genre dans les métiers et aborder l'orientation dans la mixité..

Atelier 3 - Quiz Kahoot Egalité Hommes /Femmes

Descriptif

Quiz en ligne sur Kahoot

Questions d'histoire, de droits ou d'actualités sur l'égalité entre les hommes et les femmes.

jeu de rapidité avec des questionnaires à choix multiples qui permettent le jeu de plusieurs utilisateurs simultanément et sont accessibles via un navigateur Web.

Participants

8 participants sur une séance de 2h - (à partir de 6 personnes)
À partir de 13 ans



Atelier "Confiance en soi"

Atelier Initiation au Jeu de Rôle Papier (JdR)



Objectifs

Atelier favorisant la prise de parole, l'expression orale ainsi que la notion de débat et de prise de décision au sein d'un groupe.

Descriptif

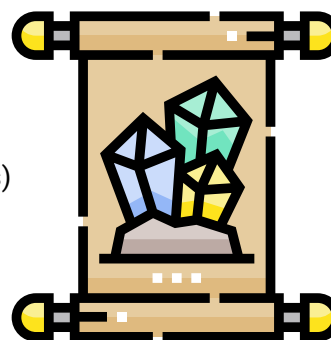
Lors d'une session de 2 heures, les participants peuvent choisir un personnage à interpréter parmi une sélection préétablie. Chacun possède des talents et des compétences spéciales qui seront utiles au groupe. Durant l'atelier, les participants doivent "jouer" leur personnage et œuvrer dans l'intérêt du groupe pour survivre dans un univers fantastique.

L'animateur fait office de "Maître du Jeu" et encadre l'univers dans lequel les participants vont évoluer. Des événements aléatoires et imprévus viendront mettre à l'épreuve leur capacité à agir ensemble. De plus, l'avancée se joue beaucoup avec des lancers de dés, ce qui renforce d'autant les situations hasardeuses et oblige à s'adapter aux résultats obtenus pour poursuivre la progression.

Accessible dès 13 ans, en petits groupes de 5 maximum, cet atelier favorise la prise de parole au sein d'un groupe et incite à la discussion et au débat pour trouver la meilleure solution possible au bénéfice du groupe. De plus, de petites énigmes déguisées (sciences, réflexions, expressions, etc.) viennent régulièrement se présenter au groupe. S'ils le désirent, les participants peuvent repartir avec leur fiche de personnage.

Participants

5 participants sur une séance de 2h - (à partir de 3 personnes)
À partir de 12 ans



Atelier d'écriture

Atelier de création ou d'aide à l'écriture



Objectifs

L'objectif de cet atelier est d'apporter une aide au niveau de l'écriture et de faire profiter aux participants de l'accompagnement d'un écrivain public.

Descriptif

Sur un atelier de deux heures, les participants peuvent venir et demander une aide sur n'importe quel projet d'écriture. Cela peut tout aussi bien être des documents administratifs, de la rédaction de courrier que de l'aide à la création de romans ou d'un quelconque projet d'écriture.

Les participants peuvent repartir avec une copie de leur travail et/ou peuvent bénéficier d'un renfort à l'orthographe et à la grammaire si besoin.

Accessible dès 12 ans, en groupes de 6 maximum et sur une durée de 2 heures.

Participants

Individuel ou 6 participants maximum sur une séance de 2h
À partir de 12 ans
Sur inscription



Atelier Orientation

Logiciel Parcouréo



Objectifs

Questionnaire d'orientation
Découverte des métiers

Descriptif

Un logiciel d'aide à l'orientation complet et ludique à utiliser en toute autonomie

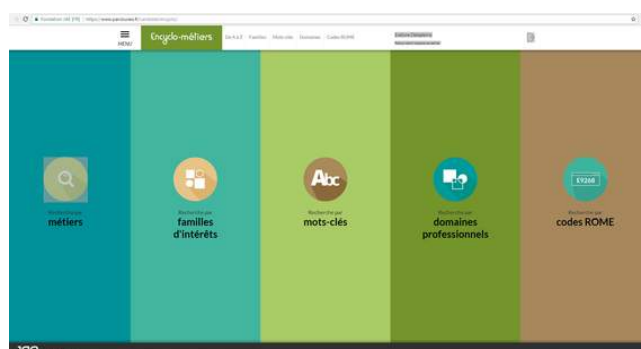
- 2 questionnaires d'intérêts pour découvrir ses familles de métiers et les différentes listes de métiers correspondant à ses intérêts professionnels
- Plus de 1100 fiches-métiers actualisées chaque année pour s'informer sur les professions, les formations, les revenus, l'accès à l'emploi...
- 11 quiz secteurs /métiers pour secouer les stéréotypes et les idées reçues, stimuler la curiosité et inciter à l'autodocumentation
- Près de 500 vidéos métiers pour voir et entendre les témoignages des professionnels
- 10000 liens documentaires pour accéder, métier par métier, à une sélection des meilleures sources d'information (ONISEP, CIDJ, ROME-ANPE, AFPA) ainsi qu'à plus de 1300 sites utiles
- Des accès multiples par mots-clés, synonymes, « préférences », niveau de formation, familles de métiers...

Une grande simplicité d'utilisation pour tous publics, jeunes et adultes de tous niveaux de qualification.

- La sécurité d'un outil scientifiquement validé. Les questionnaires d'intérêts ont fait l'objet d'une validation psychométrique par le laboratoire de recherche de l'université Nancy 2.

Participants

En individuel sur rendez-vous
À partir de 14 ans



Atelier Orientation

Graine de métiers 360° - Casques VR "Oculus Go"



Objectifs

- Permettre au jeune de découvrir le monde économique et professionnel
- Développer chez les jeunes le sens de l'engagement et de la coopération
- Permettre au jeune d'élaborer son projet d'orientation professionnelle
- Sensibiliser à la réalité de l'emploi du territoire

Descriptif

Un outil pédagogique qui permet de faire découvrir des métiers en tension, des métiers porteurs à vos publics. plongez dans une découverte immersive des métiers afin de découvrir des univers professionnels.

Grâce à des expériences immersives, les jeunes deviennent acteurs de leur projet d'orientation d'une manière innovante et ludique : Près de 90 métiers présentés dans 30 environnements professionnels

Application avec 26 vidéos de métiers divisés en 8 secteurs activités "Métiers dans l'économie verte", "Métiers de l'équipement", "Métiers dans la relation humaine", "Métiers dans le numérique", "Métiers de l'hôtellerie & restauration", "Métiers de demain", "Métiers de service"...

À partir du mois de novembre 2021 pour les ateliers collectifs !



Participants

En groupe de 6 (par binome)
En individuel sur rendez-vous
À partir de 14 ans



Atelier Insertion

CV et lettre de motivation



Objectifs

Aide à la rédaction du CV et de la lettre de motivation

Descriptif

OBJECTIFS :

- Mettre en valeur ses compétences et expériences dans le curriculum vitae
- Rédiger une lettre de motivation
- Appréhender les attentes des recruteurs
- Développer l'argumentaire de l'entretien et se préparer aux questions

CONTENU

- La structure du curriculum vitae et son adéquation avec le projet et l'offre d'emploi ciblés
- Le développement de l'argumentaire dans la lettre de motivation en adéquation avec le projet et l'offre d'emploi ciblés
- Le déroulement et la posture en entretien, la communication verbale et non verbale.

Participants

- En groupe de 6
- En individuel sur rendez-vous
- À partir de 14 ans

Testé et approuvé par



- ▶ Uniscité Montpellier
- ▶ Ecole 2ème chance Port Marianne
- ▶ Ecole deuxième chance Clémenceau
- ▶ UFOLEP
- ▶ MECS Coeur d'Hérault
- ▶ CESDA Montpellier
- ▶ Département de l'Hérault (Service Civique)

