



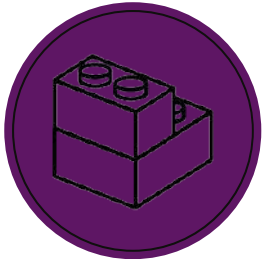
**CATALOGUE ATELIERS  
ESPACE JEUNES  
CITOYENS**

**Domaine départemental  
Pierresvives**



Contact : Laurent Parat - Lucas Gaubert  
04 67 67 30 86





# Atelier Graine de métiers

## Métiers 360°



### DESCRIPTION

Métiers 360 est un outil pédagogique qui permet de faire découvrir des métiers en tension, des métiers porteurs.

Il s'agit d'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"

### DOMAINE : ORIENTATION / NUMERIQUE

#### OBJECTIFS

- Permettre au jeune de découvrir le monde économique et professionnel.
- Permettre au jeune d'élaborer son projet d'orientation professionnelle.

#### COMPÉTENCES MOBILISÉES

- Découvrir la VR, et se familiariser avec l'utilisation du casque..
- Découvrir des métiers de façon ludique



#### INFORMATION GENERALES

##### Nombre

De 1 à 4 participants

##### Âge

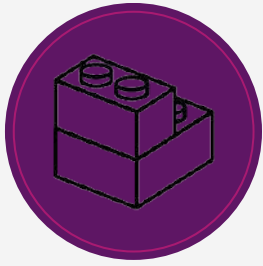
A partir de 14 ans

##### Difficulté

Pas de difficultés  
Attention aux personnes sensibles aux vertiges

##### Durée

de 30 minutes à 1h



# Atelier orientation Parcouréo



## DOMAINE : ORIENTATION



### OBJECTIFS

Atelier d'orientation.

Découvrir des métiers et/ou des formations



### DESCRIPTION

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, 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.



### COMPÉTENCES MOBILISÉES



S'interroger sur ses centres d'intérêts et ses appétences



Améliorer ses connaissances sur les métiers existants



Faire des recherches sur les différents cursus



### INFORMATION GENERALES

<b>Nombre de participant</b> 1	<b>Âge</b> A partir de 14 ans
<b>Difficulté</b> Accessible à tous	<b>Durée</b> 45 mn



# Atelier Numérique CV et LM



## DESCRIPTION

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

- Travail autour de 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.

## DOMAINE : NUMERIQUE

### 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.

### COMPÉTENCES MOBILISÉES

● Construction de document

● Rédaction

● Techniques de recherches d'emploi

### INFORMATION GENERALES

<b>Nombre de participant</b> 1	<b>Âge</b> A partir de 14 ans
<b>Difficulté</b> Accessible à tous	<b>Durée</b> 1 heure



# Atelier Numérique

## Education à l'image



### DESCRIPTION

Atelier de 1h30 animé par un professionnel du réseau Information Jeunesse qui permet le décryptage de l'Information et la déconstruction de la désinformation.

#### 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.

#### Supports

- Quiz Kahoot sur les fake news, les sources, les biais cognitifs.
- Sensibilisation aux théories du complot. (définition, décryptage, prévention)

### DOMAINE : NUMERIQUE

#### 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

#### COMPÉTENCES MOBILISÉES

- Renforcer son esprit critique
- Navigation et repérage des sources
- Analyse d'images et de contenu vidéo

#### INFORMATION GENERALES

<b>Nombre de participant</b> 3 à 6	<b>Âge</b> A partir de 14 ans
<b>Difficulté</b> Accessible à tous	<b>Durée</b> 2 heures



# Atelier

## Les métiers et le futur du numérique



### DESCRIPTION

1 - **Ice Breaker** sur les habitudes autour des objets connectés.

(sécurité, confort, jeux, harcèlement, paris sportifs, banissement, piratage, ...)

2 - **Quiz Kahoot** sur le numérique dans le futur

Kahoot est une application en ligne permettant de générer des QCM interactifs avec intégration d'images et de vidéos.

Sont abordés dans les questions du Quiz :

- Le métaverse
- L'utilisation de l'imprimante 3 D
- Les robots assistants (santé / de compagnie / de réception, ...)
- L'autonomie de conduite dans les transports
- les voyages en fusée
- les métiers du futur (Vrai/Faux)
- les pathologies du numérique
- les algorithmes et l'A.I

A chaque question posée, les participants sont invités à débattre et à s'exprimer si ils le souhaitent sur la thématique.

3 - **Inscription plateforme IJ BOX pour découvrir les métiers autour du numérique** et les recevoir dans sa boîte mail + accès gratuit 15 jours à la plateforme.

### DOMAINE : NUMERIQUE



### OBJECTIFS

1. Donner des clés de culture générale sur le numérique
2. Aborder les enjeux éthiques et d'utilisation du numérique aujourd'hui et dans le futur.



### COMPÉTENCES MOBILISÉES

- Développer la culture générale autour du numérique
- Débattre en jouant et échanger des points de vue sur le futur
- Prévenir les comportements à risques sur le numérique



### INFORMATION GÉNÉRALES

<b>Nombre de joueurs</b> 3 à 6 participants	<b>Âge</b> A partir de 14 ans
	<b>Durée</b> 1 h



# Atelier Numérique @-ExperTIC



## DOMAINE : NUMERIQUE

### OBJECTIFS

1. Favoriser un usage éclairé des technologies de l'Information et de la Communication.
2. Donner des clés de culture générale sur le numérique

### DESCRIPTION

Le jeu E-xperTIC est un jeu de plateau, c'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 y sont abordés :

- Internet
- Smartphone, tablette
- E-mail
- Réseaux sociaux
- Jeux vidéos

### COMPÉTENCES MOBILISÉES

- Développer la culture générale autour du numérique
- Débattre en jouant et échanger des points de vue
- Coopération et esprit d'équipe

### INFORMATION GENERALES

<b>Nombre de joueurs</b> De 6 à 12 participants	<b>Âge</b> A partir de 12 ans
<b>Difficulté</b> 2 types de difficultés <ul style="list-style-type: none"><li>• niveau débutant</li><li>• niveau confirmé</li></ul>	<b>Durée</b> de 30 minutes à 1h30



# Atelier Numérique BD en ligne



## DESCRIPTION

### Atelier Initiation au codage "Code Combat"

- L'objectif de ce jeu est de développer l'esprit logique de la programmation en s'adressant à des jeunes enfants.
- Le joueur se retrouve dans la peau d'un chevalier qui va essayer de sauver sa princesse. Pour se faire, il devra passer d'un point A à un point B ; la particularité tient au fait que les déplacements du chevalier ne vont pas se faire via les flèches du clavier ou la souris ni même un joystick, mais par le programme.
- L'apprentissage des techniques de programmation se font à travers plusieurs niveaux correspondant à différents mondes. Le langage utilisé est Python

### Atelier Création de BD

L'objectif est de réaliser une bande dessinée en ligne sur le logiciel BD de la BNF.

- de développer la créativité, l'imagination, en imaginant un scénario et des dialogues entre les personnages de la BD.
- de développer la spatialisation en plaçant les personnages et les décors sur les feuilles en ligne.

## DOMAINE : NUMERIQUE

### OBJECTIFS

Ateliers ludo éducatifs permettant de se familiariser et de s'initier à la création de BD en ligne

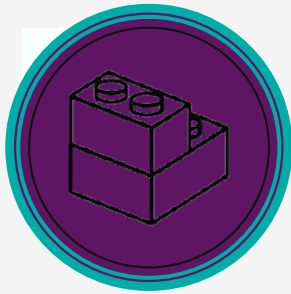
### COMPÉTENCES MOBILISÉES

- Développer sa créativité (BD en ligne)

### INFORMATION GENERALES

<b>Nombre de joueurs</b> Jusqu'à 6 participants	<b>Âge</b> A partir de 12 ans
<b>Difficulté</b> Besoin de monter les fonctionnements des outils.	<b>Durée</b> de minutes à 1h à 2h





# Ateliers

## Egalité hommes / femmes



### DESCRIPTION

Au travers de 4 modules, les participants abordent les thématiques de l'égalité entre les femmes et les hommes.

Les supports utilisés sont :

- Jeu de questions/réponses "Question de Respect", qui soulève des situations de la vie courante et qui incite au débat. Chacun pose une question et fait participer le groupe sur les situations qui interrogent.
- "Vrai du Faux" sur les métiers genrés, qui permet de parler des stéréotypes dans les métiers et de déconstruire certains mythes sur la pratique professionnelle de divers secteurs.
- - Jeu "Qui est-ce ?" sur les métiers genrés, qui interroge la perception des stéréotypes. Les participants doivent deviner quel personnage effectue tel métier.
- Quiz Kahoot sur l'égalité femme/homme. Réalisable sur mobile ou sur PC, ce quiz interroge les participants sur les principes d'égalité entre les femmes et les hommes.

### DOMAINE : CONSTRUIRE SON PARCOURS

#### OBJECTIFS

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

#### COMPÉTENCES MOBILISÉES

- S'interroger sur les stéréotypes de genre
- Débattre et partager son point de vue
- Améliorer sa culture générale sur le thème de l'égalité Métiers, droits, histoire, ...

#### INFORMATION GÉNÉRALES

<b>Nombre de joueurs</b> Jusqu'à 8 participants maximum	<b>Âge</b> A partir de 14 ans
<b>Difficulté</b> Accessible à tous	<b>Durée</b> de 1h30 à 2h



# Atelier Citoyenneté Discriminations



## DOMAINE : CITOYENNETE



### OBJECTIFS

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



### DESCRIPTION

Au travers de 2 modules, les participants abordent la thématiques de la discrimination

Les modules utilisés sont :

Le jeu de plateau DISTINCT'GO !

Le jeu de plateau 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...

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.



### COMPÉTENCES MOBILISÉES

- S'interroger sur les différents types de discriminations
- Débattre, échanger, et partager son point de vue
- Améliorer sa culture générale sur le thème des discriminations (Métiers, droits, histoire, ...)



### INFORMATION GENERALES

<b>Nombre de joueurs</b> Jusqu'à 8 participants maximum	<b>Âge</b> A partir de 14 ans
<b>Difficulté</b> Accessible à tous	<b>Durée</b> de 1h30 à 2h



# Ateliers Santé Nutrition (Partenariat CODES)



## DESCRIPTION

Parcours ludique et informatif sur la thématique de l'alimentation.

Les participants ont été invités à participer à deux ateliers autour de la thématique de la nutrition.

- Atelier Photo langage

Temps de recueil des représentations autour de :

« l'alimentation plaisir » (partage, convivialité, événements, gout, préparation, etc) ;

« l'alimentation santé » (fruits et légumes, le bio, l'hygiène, les apports nutritifs, etc.) et

« l'alimentation désespoir » (l'agriculture intensive, le marché industriel, l'exploitation, les normes, les déchets, l'accessibilité financière, les aversions personnelles, les difficultés de digestion, etc.)

Puis échanges sur les astuces pour trouver un équilibre entre plaisir, santé et enjeux globaux, financiers et environnementaux liés au système alimentaire.

- Quizz documentaires (Kahoot) de 20 questions autour de l'alimentation, de notions générales, et des idées reçues.

- Zoom sur le Nutriscore, Son fonctionnement, son utilisation, et ses limites.

- Zoom sur les perturbateurs endocriniens Où les trouve-t-on, qui sont ils ?, pourquoi les utilise-t-on ?, et quels sont leurs effets ?

- Visionnage vidéo sur les conséquences de la consommation de viande sur l'environnement (spot de prévention humoristique) avec débat rapide sur le contenu.

## DOMAINE : SANTE



### OBJECTIFS

Sensibiliser les jeunes au rapport entre santé et nutrition, à la connaissance des produits additifs, des perturbateurs endocriniens, aux outils de mesure (nutriscore), et susciter la prise de parole et le débat, quand aux enjeux liés à l'alimentation par le biais de quiz sur la nutrition (rôle des vitamines, idées reçues, dépense physique, ...)



### COMPÉTENCES MOBILISÉES



Sensibilisation rapport entre santé et nutrition



Améliorer ses connaissances sur le thème de l'alimentation



Débattre, échanger, et partager son point de vue



S'interroger sur ses pratiques alimentaires



### INFORMATION GENERALES

<b>Nombre de participant</b> 12	<b>Âge</b> A partir de 14 ans
<b>Difficulté</b> Accessible à tous	<b>Durée</b> 45 mn



# Ateliers Santé Toxicomanie (Partenariat CODES)



## DESCRIPTION

Parcours ludique et informatif sur la thématique des addictions

Les participants sont invités à participer à deux ateliers autour de la thématique de la toxicomanie

- Atelier Kancéton, jeu de l'oie avec questions / réponses
- Quizz documentaires de 10 questions autour des produits et des addictions sur différents supports d'information (fiches documentaires, flyers, brochures, sites internet et vidéos en ligne).
- Visionnage vidéos sur les paris sportifs (youtubeuse + spot de prévention humoristique) avec débat sur les risques des paris sportifs.

## DOMAINE : SANTE

### OBJECTIFS

- Sensibiliser les jeunes aux enjeux liés à la prévention de la toxicomanie, et à la connaissance des produits et des addictions, par la prise de parole et le débat, aux enjeux liés aux addictions par le biais d'un atelier de recherche documentaire en les accompagnant et fournissant une méthodologie de recherche d'informations sur différents supports.

### COMPÉTENCES MOBILISÉES

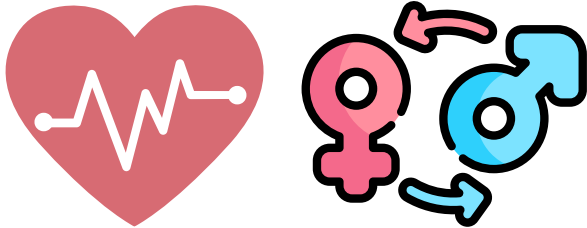
- Sensibilisation aux produits et usages
- Améliorer ses connaissances sur le thème des addictions
- Débattre, échanger, et partager son point de vue

### INFORMATION GÉNÉRALES

<b>Nombre de participant</b> 12	<b>Âge</b> A partir de 14 ans
<b>Difficulté</b> Accessible à tous	<b>Durée</b> 2 heures



# Ateliers Santé Sexualité (Partenariat CODES)



## DESCRIPTION

### Parcours ludique et informatif sur la thématique de la sexualité et du Sida

- Atelier Qui suis-je ? /jeu de phrases à compléter / et débats animé par le CODES 34.
- Quizz documentaire numérique autour des ressources, adresses utiles, connaissance générales en matière de sexualité (IST, Contraception, prévention, ...), avec prise de parole et échanges après chaque recherche.
- Vidéo "Sex éducation" sur le consentement avec échanges des jeunes sur la notion de consentement évoqué dans l'épisode.

## DOMAINE : SANTE

### OBJECTIFS

- Sensibiliser les jeunes aux enjeux liés à la prévention en terme de sexualité, de prise de risque, et de maladies sexuellement transmissibles.
- Apporter de l'information et des ressources utiles par la prise de parole et le débat, et par le biais de recherches documentaire (en accompagnant à la une méthodologie de recherche d'informations sur différents supports numériques)

### COMPÉTENCES MOBILISÉES

- Sensibilisation sur les risques et la prévention
- Améliorer ses connaissances sur le thème de la sexualité
- Débattre, échanger, et partager son point de vue

### INFORMATION GENERALES

<b>Nombre de participant</b> 12	<b>Âge</b> A partir de 14 ans
<b>Difficulté</b> Accessible à tous	<b>Durée</b> 2 heures

## Testé et approuvé par



- ▶ Uniscité Montpellier
- ▶ Ecole 2ème chance Port Marianne
- ▶ Ecole deuxième chance Clémenceau
- ▶ UFOLEP
- ▶ Département de l'Hérault (Services Civique)
- ▶ Maison de l'enfance - Montpellier
- ▶ Maison pour Tous Georges Brassens
- ▶ Maison pour Tous Albert Camus
- ▶ Association "Jouons en ludothèque"
- ▶ Mission locale Lunel / Saint Mathieu de Trévières / Montpellier

