

LA LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT DES LANDES

# LE PARCOURS CITOYEN

AGIR POUR L'ÉCOLE DE LA RÉUSSITE DE TOUS



ÉCOLES / COLLÈGES / LYCÉES  
PROGRAMME 2021-2022

FÉDÉRATION LANDES  
la ligue de  
l'enseignement  
un avenir pour l'éducation populaire

# LE PARCOURS CITOYEN

## AGIR POUR L'ÉCOLE DE LA RÉUSSITE DE TOUS

### PRÉSENTATION

Soucieuse d'accompagner enfants et jeunes et d'outiller parents et acteurs éducatifs, la Ligue de l'enseignement des Landes a créé en 2019 son propre Parcours Citoyen qui vient enrichir les actions conduites au sein des établissements scolaires. Visant à accompagner les élèves de l'école au lycée, le Parcours Citoyen aborde les grands thèmes de l'éducation à la citoyenneté et participe à une meilleure compréhension de notre monde, ainsi qu'à renforcer les capacités de tout un chacun à avoir une prise sur ce monde.

« Accompagner l'élève dans sa vie scolaire » « Favoriser l'égalité et la bienveillance », « Renforcer l'autonomie et l'esprit critique à l'éducation au numérique », « Accompagner la construction de la prise de parole », « Comprendre les enjeux de

développement durable »... Autant d'objectifs généraux déclinés en ateliers pour permettre à chaque établissement scolaire et à chaque enseignant d'organiser son propre parcours en fonction de ses besoins et enjeux éducatifs rencontrés dans son école, dans sa classe.

Tous les ateliers sont modulables (durée, contenus), et la Ligue de l'enseignement des Landes propose des tarifs préférentiels pour les établissements affiliés.

### LA LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT DES LANDES

**La Ligue de l'enseignement** a été fondée il y a plus de 150 ans en tant que mouvement complémentaire d'une école publique, laïque, gratuite et obligatoire pour accompagner la généralisation de l'instruction publique.

Notre mouvement est présent à chaque échelon de l'action publique et partie prenante des politiques nationales et territoriales, sur les champs de la jeunesse et des loisirs, de l'éducation et de la formation, du sport et de la culture.

Attentifs aux initiatives locales des habitants, en particulier dans les milieux populaires, les professionnels et les bénévoles de la Ligue de l'enseignement des Landes accompagnent la mobilisation citoyenne, collective et associative pour faire grandir la capacité de la société civile à apporter des réponses aux besoins sociaux.

Soucieuse d'outiller les acteurs éducatifs sur les sujets émergents et les questions vives, la Ligue de l'enseignement des Landes organise la rencontre entre bénévoles associatifs, professionnels, institutionnels et chercheurs pour créer des ressources éducatives qui favorisent la réflexion et l'action.

**1866** : Création de la Ligue de l'enseignement par Jean Macé.

**1901** : La Ligue de l'enseignement devient la première association déclarée.

**1934** : Naissance de la Ligue de l'enseignement des Landes.

**1953** : La Fédération des Landes est reconnue d'utilité publique.

**2018** : Emménagement dans son nouveau siège social à Saint-Pierre-du-Mont





# LE PARCOURS CITOYEN

## AGIR POUR L'ÉCOLE DE LA RÉUSSITE DE TOUS

### LES AGRÈMENTS INSTITUTIONNELS DE LA LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT DES LANDES

- ★ Association Educative Complémentaire de l'Enseignement Public (agrée par le ministère de l'Education nationale et de la Jeunesse)
- ★ Association reconnue d'Utilité Publique
- ★ Association agréée Jeunesse et Education Populaire
- ★ Membre du Conseil Départemental de l'Education nationale (CDEN)
- ★ Habilitée à animer la formation « Valeurs de la République et laïcité » par l'Agence nationale de la Cohésion des territoires (ANCT)
- ★ Coordinateur départemental du dispositif « Les Promeneurs du Net , une présence éducative sur Internet » - Lauréat CAF 2017 -2021
- ★ Agréée par l'Agence Nationale du Service Civique pour assurer la formation des tuteurs de l'Education nationale
- ★ Labellisée PANA (Point d'Appui au Numérique Associatif)
- ★ Relais départemental des Juniors Associations
- ★ Partenaire des programmes « 1 jour, 1 actu », « Electeurs en Herbe », « Internet sans crainte »
- ★ Porteur de l'opération nationale « Jouons la carte de la Fraternité »
- ★ Acteur de la Semaine d'éducation contre le racisme et les discriminations



### MODE D'EMPLOI : COMPOSEZ VOTRE PROPRE PARCOURS CITOYEN

Choisissez dans les tableaux page 4 et 5, l'atelier ou la formation que vous souhaitez traiter en classe ou plus globalement dans votre établissement, ainsi que la durée en fonction de vos besoins (de 2h à 2 jours en fonction des thématiques).

Reportez-vous aux fiches Objectifs Généraux (pages 6 à 21) pour avoir plus de détail sur chacune des thématiques et à la fiche « Renseignements pratiques » (page 22) pour les tarifs et les contacts.

L'équipe de la Ligue de l'enseignement des Landes reste à votre disposition pour vous accompagner dans l'élaboration de votre parcours.

# LE PARCOURS CITOYEN

## AGIR POUR L'ÉCOLE DE LA RÉUSSITE DE TOUS

OBJECTIFS GÉNÉRAUX	ATELIERS	PAGES	ÉCOLE	COLLÈGE	LYCÉE	
ACCOMPAGNER L'ÉLÈVE DANS SA VIE SCOLAIRE	Former les Délégués de classes	6 et 7		X	X	
	C'est quoi un éco-délégué ?			X	X	
	Accompagner les Conseils de vie (collège et lycée)				X	X
	Accompagner les Maison des Lycéens					X
	Créer une Junior Association en milieu scolaire				X	X
	Formation PSC1 - Premiers secours		X	X	X	
FAVORISER L'ÉGALITÉ ET LA BIENVEILLANCE	Filles = garçons ? Favoriser l'égalité	8	X	X	X	
	C'est quoi un Monstre ? stéréotypes et discriminations		X	X	X	
	Chronologie d'un monde meilleur			X	X	
	Agir face au harcèlement et cyber-harcèlement		X	X	X	
DÉVELOPPER LA CITOYENNETÉ ET LES ESPACES COLLABORATIFS ET CRÉATIFS	Valeurs de la République et laïcité à l'école	9	X	X	X	
	Rédiger une charte du "vivre-ensemble"		X	X	X	
	Co-construire un jeu à partir d'une thématique		X	X	X	
	Cité... Cap - La ville dans laquelle tu aimerais vivre		X	X	X	
	Électeurs en Herbe : comprendre les élections		X	X	X	
RENFORCER L'AUTONOMIE ET L'ESPRIT CRITIQUE EN MATIÈRE D'ÉDUCATION NUMÉRIQUE	Les bons usages d'internet	10 et 11	X	X	X	
	Mon identité 2,0			X	X	
	A la découverte d'internet		X			
	Les Maîtres des écrans		X	X	X	
	Fake news et complotisme		X	X	X	
	On Sex'prime : le porno à portée de clic			X	X	
	Numérique écologique : mieux comprendre le numérique et ses enjeux		X	X	X	
COMPRENDRE SON ENVIRONNEMENT À PARTIR DU CODAGE ET DE LA PROGRAMMATION	Les Mystères du codage numérique	12	X	X		
	L'Invasion des robots		X	X		
	Parcours coding et jeux vidéo		X	X		
ACCOMPAGNER LA COMMUNICATION ET LA CONSTRUCTION DE PRISE DE PAROLES	Tenir un blog	13	X	X	X	
	Créer une WebTV		X	X	X	
	Animer un Podcast		X	X	X	
	Création graphique, parcours photo-montage		X	X	X	
COMPRENDRE LES ENJEUX DU DÉVELOPPEMENT DURABLE	Escape game : Mond'Défi pour demain	14		X	X	
	L'Empreinte écologique : La Mappemonde		X	X	X	
	Gaspi, c'est fini !		X	X	X	
	Les Aventuriers de l'éco-labyrinthe		X	X		

# LE PARCOURS CITOYEN

## AGIR POUR L'ÉCOLE DE LA RÉUSSITE DE TOUS

AUTRES	ATELIERS	PAGES	ECOLE	COLLEGE	LYCEE
POUR LES PARENTS D'ÉLÈVES	Apprendre à vos enfants à s'informer	15	X	X	
	Maîtriser le temps dédié aux écrans à la maison		X	X	
	Accompagner ses enfants sur l'usage des réseaux		X	X	X
	Protéger ses enfants des contenus violents		X	X	X
POUR LE PERSONNEL DES ÉTABLISSEMENTS SCOLAIRES	Débattre sur l'actualité en classe	16 et 17	X		
	Numérique et citoyenneté : les outils à votre disposi-		X	X	
	Formation Tuteur Service civique de l'Ed. nationale		X	X	X
	Décrypter l'information avec les jeunes : fakenews et		X	X	X
	Formation PSC1 Premiers secours		X	X	X
	Accompagner l'expression en ligne de vos élèves		X		
	Animer des ateliers autour du code, de la robotique et		X	X	X
RÉSERVÉ AUX ÉTABLISSEMENTS SCOLAIRES AFFILIÉS	Accompagnement dans l'accueil d'un service civique	18 à 21	X	X	X
	Accompagnement des projets éducatifs (climat sco-		X	X	X
	Accompagnement dans le dispositif "Devoirs Faits"			X	
	Créer une association USEP dans son établissement		X		
	Parlons confinement (atelier pour les jeunes)		X	X	X
	Prêt d'outils pédagogiques (jeux et expositions)		X	X	X

## FORMER LES DÉLÉGUÉS DE CLASSES

FORMATION LA PLUS SOLlicitÉE : DÉJÀ SUIVIE PAR PLUS DE 2.400 ÉLÈVES ISSUS D'UNE TRENTAINE D'ÉTABLISSEMENTS SCOLAIRES DE L'ENSEMBLE DU DÉPARTEMENT

Etre élu Délégué de classe n'implique pas une maîtrise préalable de la fonction.

La formation proposée par la Ligue de l'enseignement permet aux élèves élus de développer les compétences indispensables pour remplir pleinement leur rôle. Elle leur permet de :

- ★ mieux appréhender leur environnement socio-éducatif,
- ★ maîtriser les enjeux relatifs au rôle de Délégué de classe,
- ★ prendre part à la vie de leur établissement.

**Objectifs** : 1/ Permettre une meilleure compréhension du fonctionnement de l'établissement scolaire et de son environnement. 2/ Accompagner le droit d'expression et l'apprentissage de la responsabilité. 3/ Former à la citoyenneté et au vivre-ensemble.

**Liste non-exhaustive des thèmes pouvant être abordés en fonction de la durée de la formation** :

- ★ Droits et devoirs des élèves en général et des Délégués en particulier,
- ★ Fonctionnement de l'établissement, rôle de chacun dans la communauté éducative,
- ★ Instances de participation des Délégués,
- ★ Organisation et préparation du conseil de classe,
- ★ Communication et transmission d'une information,
- ★ Conception et conduite de projet,
- ★ Technique d'animation d'un débat, conduite de réunions,
- ★ Méthodes de prise de décision collective,
- ★ Sensibilisation à la lutte contre le harcèlement scolaire,
- ★ Sensibilisation au développement durable au sein même de l'établissement scolaire,
- ★ Education aux médias et décryptage de l'information pour une meilleure restitution,
- ★ Sensibilisation à la solidarité internationale,
- ★ Lutte contre toutes les formes de discriminations,
- ★ Etc.

**Méthode** : Notre formation s'adapte à la demande de l'établissement en fonction des problématiques identifiées et des besoins repérés par l'équipe éducative (climat scolaire, citoyenneté, écologie, résolution de conflits, harcèlement scolaire, etc.).

Nous partons toujours du vécu et des représentations des élèves. Nous utilisons des méthodes actives : mise en situation, étude de cas, jeux, simulations qui permettent l'analyse des comportements individuels et collectifs et la co-construction de réponses.

A partir de situations auxquelles sont confrontés les élèves et les éducateurs, nous procédons à l'analyse du contexte, à la mise en question de la situation et à sa mise en débat, ainsi qu'à la recherche collective de solutions.

**Contenus** : Jeux de présentation et de dynamisation du groupe. Quiz sur les établissements scolaires en France et en Europe. Co-élaboration de supports : « Quels rôles des Délégués pour quelles missions ? ». Animations à partir des différentes instances où le Délégué peut intervenir. Simulation du conseil de classe. Jeu sur la prise de décision collective. Etc.

Participation de l'ensemble des Délégués (suppléants et titulaires) vivement recommandée. Réunion de préparation avec l'équipe pédagogique organisée en amont pour adapter la formation à la réalité de l'établissement scolaire.

**Durée** : 2h / 4h / 1 jour / 1 jour ½ / 2 jours

*La formule de 2 jours peut être envisagée avec une nuitée à notre centre de vacances, le Domaine Equiland de Cassen. Dans ce cas-là, nous consulter pour le tarif.*



## ACCOMPAGNER L'ÉLÈVE DANS SA VIE SCOLAIRE

## FORMER LES ÉCO-DÉLÉGUÉS ?

Cette formation amène les élèves à s'interroger sur la notion d'Eco-délégué et à réfléchir sur les enjeux en matière de développement durable au sein de son établissement scolaire. Elle leur apporte les outils pour endosser ce rôle et créer une dynamique dans son collège ou son lycée.

**Objectifs** : 1/ Affiner ses connaissances relatives aux enjeux du Développement durable. 2/ Apprendre à mobiliser ses camarades pour créer une dynamique dans l'établissement scolaire 3/ Ouvrir son champ des possibles en s'exerçant via des cas concrets en milieu scolaire.

**Durée** : 2h / 4h / 1 jour / 1 jour ½ / 2 jours

## ACCOMPAGNER LES CONSEILS DE VIE COLLÉGIENNE ET LYCÉENNE

Cet atelier est un véritable outil en matière de méthodologie de projet pour les collégiens et lycéens désireux de faire vivre leurs engagements. Contextualisé à l'établissement scolaire, il permet aux jeunes de développer leurs projets et actions avec assurance et de manière responsable. A la suite de l'atelier initial, nous accompagnons le CVC / CVL dans la concrétisation de ses projets. Cet accompagnement prend la forme de réunions mensuelles ou trimestrielles ayant pour but d'offrir un cadre sécurisant pour amener le groupe vers l'autonomie.

**Objectifs** : 1/ Comprendre le fonctionnement des instances collégiennes ou lycéennes. 2/ Interroger les notions de projets, d'engagement et de représentativité. 3/ Se former à la méthodologie de projet.

**Durée** : à déterminer

## ACCOMPAGNER LES MAISONS DES LYCÉENS

A travers de multiples animations sur le droit associatif, la responsabilité des dirigeants, la gouvernance démocratique et la méthodologie de projet, cet atelier conduit les jeunes à mieux appréhender l'identité de leur association et leur offre les clés de la mise en place d'une véritable dynamique associative. Cet atelier s'adapte aux besoins identifiés par les acteurs éducatifs et les jeunes engagés.

**Objectifs** : 1/ S'informer sur le droit associatif et la spécificité de l'association lycéenne. 2/ Développer ses connaissances sur le rôle des instances lycéennes. 3/ Se former à la méthodologie de projet et à la gestion associative.

**Durée** : 2h / 4h / 1 jour / 1 jour ½ / 2 jours

## CRÉER UNE JUNIOR ASSOCIATION EN MILIEU SCOLAIRE

Une Junior Association permet à des jeunes de moins de 18 ans de s'organiser et de mettre en œuvre leurs projets. Elle permet de se regrouper et de fonctionner, telle une association loi 1901. L'atelier se propose de les former à créer et gérer leur propre Junior Association pour mettre en œuvre leurs projets. La Ligue de l'enseignement des Landes coordonne ce dispositif national au niveau départemental. A ce titre, **cet atelier est gratuit.**

**Objectifs** : 1/ S'engager dans un projet associatif spécifique pour les jeunes. 2/ Faire le lien entre les projets jeunes et les enjeux de société. 3/ S'outiller pour gérer un projet de A à Z.

**Durée** : à déterminer

## PSC1 – PREMIERS SECOURS

La formation comporte les éléments suivants : Protection et alerte. Victime nécessitant un geste d'urgence (obstruction des voies aériennes, hémorragies externes...). Victime ayant perdu connaissance (massage cardiaque, défibrillateur). Victime consciente présentant des plaintes nécessitant une conduite adaptée (malaise, brûlures, plaies...)

**Objectif** : Devenir un maillon actif de la chaîne de secours en apprenant les gestes et les conduites à tenir adaptés et efficaces pour porter secours à une victime.

**Durée** : 7h (tarif spécifique - contactez-nous)

## FAVORISER L'ÉGALITÉ ET LA BIENVEILLANCE

### FILLES = GARÇONS - FAVORISER L'ÉGALITÉ

A travers une série d'animations (projection d'un court-métrage, débat-mouvant, quizz, timelaps...), l'atelier récolte auprès des jeunes leurs représentations des hommes et des femmes et questionne les attributions sociales qui y sont attachées (en terme de métiers, de loisirs, d'occupation de l'espace public...) L'atelier aborde la notion de stéréotypes, préjugés et discriminations. En fonction de la durée de l'atelier, réalisation collective d'un support propre au groupe pour « Favoriser l'égalité fille -garçon » dans sa classe, son école, son quartier, sa ville...

**Objectifs** : 1/ Engager une réflexion collective et individuelle sur les différences et l'égalité entre les sexes . 2/ Sensibiliser aux discriminations et aux stéréotypes de genre en confrontant idées, opinions et émotions. 3/ Comprendre l'impact des inégalités dans notre société et auprès des individus.

**Durée** : 2h / 4h / 1 jour

### C'EST QUOI UN MONSTRE ? STÉRÉOTYPES ET DISCRIMINATIONS

A partir de la notion de « monstre » dans les arts (Frankenstein, E.T., Shrek, Edward aux mains d'argent, Kyubi, Hellboy mais également les monstres de l'univers de Miyazaki...), l'atelier se propose de comprendre pourquoi nous avons des stéréotypes, comment ils fonctionnent et quelles sont nos marges de manœuvre pour les interroger et prendre de la distance avec eux. L'atelier s'adapte en fonction de l'âge et effectue des parallèles entre les œuvres de fiction et des situations réelles rencontrées en classe, dans la cour de l'école, du collège ou du lycée, sur les réseaux sociaux ou bien encore évoqués dans les médias. L'atelier est une sensibilisation à la lutte contre toutes les formes de discriminations (liées à l'âge, la classe sociale, le physique, l'orientation sexuelle, le handicap, le pays d'origine...)

**Objectifs** : 1/ Comprendre ce qu'est un stéréotype, un préjugé et une discrimination. 2/ Développer son esprit critique sur ses propres représentations. 3/ Sensibiliser aux effets de groupes en œuvre derrière un stéréotype.

**Durée** : 2h / 4h / 1 jour

### CHRONOLOGIES D'UN MONDE MEILLEUR

Durant l'atelier, les jeunes construisent en groupe une frise chronologique retraçant l'histoire de la lutte contre les discriminations (racisme, identité sexuelle, droits des femmes...) composée de dates, d'évènements clefs ainsi que de portraits de personnalités qui ont œuvrées dans ce sens. L'atelier se divise en 3 parties : construction de la frise, débat et apports d'informations complémentaires, réflexion individuelle et collective pour créer un monde meilleur.

**Objectifs** : 1/ Sensibiliser aux discriminations en confrontant idées, opinions et émotions. 2/ Engager une réflexion sur les avancées pour l'égalité et la lutte contre la discrimination. 3/ Mesurer les variations existantes en matière de discrimination dans le temps (avant et maintenant) et dans l'espace (ici et ailleurs).

**Durée** : 2h / 4h

### AGIR FACE AU HARCÈLEMENT SCOLAIRE ET CYBER-HARCÈLEMENT

L'atelier s'appuie sur des jeux dynamiques pour comprendre les différentes formes de harcèlements. Les jeunes sont invités à caractériser différentes situations afin d'estimer les risques de harcèlement (rumeurs, insultes...). Un quizz permet de repérer les ressources en chacun pour agir individuellement et collectivement contre le harcèlement. En fonction de la durée de l'atelier, réalisation collective d'un support de « Prévention contre le (cyber-) harcèlement ». L'atelier peut-être orienté exclusivement sur le cyber-harcèlement.

**Objectifs** : 1/ Comprendre le phénomène de harcèlement et ses effets négatifs et apprendre à se respecter et à respecter les autres. 2/ Repérer les comportements de harcèlement et les protagonistes. 3/ Reconnaître les différentes ressources pour lutter contre le harcèlement et trouver des stratégies à adopter pour prévenir le harcèlement.

**Durée** : 2h / 4h / 1 jour

D'autres ateliers ou animations sont proposées par des associations partenaires de la Ligue de l'enseignement des Landes. Voir page 21.





## DÉVELOPPER LA CITOYENNETÉ ET LES ESPACES COLLABORATIFS ET CRÉATIFS

### VALEURS DE LA RÉPUBLIQUE ET LAÏCITÉ À L'ÉCOLE

L'atelier est construit autour de plusieurs activités dont une Timeline permettant de reconstituer l'histoire de la laïcité, un quizz numérique sur les valeurs de la République ainsi que la création de Hashtags pour défendre le vivre-ensemble. En fonction de la durée de l'atelier, réalisation collective d'un support de sensibilisation à la laïcité à l'école, dans son quartier, dans sa ville...

**Objectifs :** 1/ Sensibiliser à la laïcité et au vivre-ensemble. 2/ Mettre en perspective sa propre expérience avec celle des autres en matière de vivre-ensemble. 3/ Devenir ambassadeur-trice de la laïcité dans sa classe, son école, sa famille...

**Durée :** 2h / 4h / 1 jour

### RÉDIGER UNE CHARTE DU " VIVRE-ENSEMBLE "

Votre classe ou votre groupe de jeunes préparent un projet, une action ? Peut-être est-il bien de réfléchir en amont à la rédaction d'une charte pour s'assurer du partage entre tous d'un certain nombre de valeurs. L'atelier accompagne votre classe ou votre groupe dans ce travail à travers des jeux qui leur permettent de découvrir les valeurs qu'ils portent et qu'ils partagent entre eux. Expression de goûts communs, de règles de vie collective, d'horizons d'attentes qui convergent... ces jeux permettent de rédiger petit à petit leur propre charte du « vivre-ensemble » (qui peut être élargie à d'autres projets, d'autres actions).

**Objectifs :** 1/ Trouver les leviers d'une coopération enrichissante pour tous. 2/ Mettre en commun ses valeurs pour atteindre un objectif. 3/ Renforcer la dynamique d'un groupe au sein d'un projet.

**Durée :** 2h / 4h / 1 jour

### CO-CONSTRUIRE UN JEU À PARTIR D'UNE THÉMATIQUE

L'atelier vise à rendre les jeunes producteurs de leur propre jeu à partir d'une thématique étudiée en classe. Analyses du fonctionnement de jeux existants, découverte des ressorts et des mécaniques de jeu, élaboration d'un axe narratif en fonction de la thématique retenue en incluant les règles de jeu, co-construction d'un prototype... En fonction de la durée de l'atelier, les jeunes créent un jeu immédiatement jouable dans sa version « spécimen ».

**Objectifs :** 1/ Obtenir une méthodologie de projet de création de jeu (transférable dans d'autres champs). 2/ Apprendre à coopérer pour atteindre l'objectif fixé collectivement. 3/ Intégrer une dimension « storytelling » à son projet, adaptée aux valeurs de l'éducation populaire.

**Durée :** 4 h / 1 jour / 1 jour ½ / 2 jours

### CITÉ...CAP

#### INVENTE LA VILLE DANS LAQUELLE TU AIMERAI VIVRE !

Autour d'un jeu de construction en bois, les jeunes doivent construire une ville où il fait bon vivre. A la manière d'un jeu de rôle, ils se répartissent les rôles au sein d'un conseil municipal qui devra se mettre d'accord pour construire une ville régie par les principes de laïcité et de vivre-ensemble et comprendre le rôle des institutions (différence entre le secteur public et privé).

**Objectifs :** 1/ Sensibiliser à la laïcité et au vivre-ensemble. 2/ Comprendre le rôle des institutions et le fonctionnement d'une ville. 3/ Apprendre à formuler sa pensée et à prendre une décision collégiale qui impacte le vivre-ensemble.

**Durée :** 2h / 4h

### ÉLECTEURS EN HERBE : COMPRENDRE LES ÉLECTIONS

A l'occasion des élections présidentielle et législative de 2022, l'atelier propose aux jeunes d'expérimenter concrètement le processus électif et de comprendre les rouages démocratiques à travers 5 étapes et des activités participatives. Inspiré d'un projet québécois né en 2001, « Électeurs en Herbe » est un programme d'éducation à la citoyenneté mis en œuvre auprès des 11-18 ans dans le contexte d'une vraie campagne électorale.

**Objectifs :** 1/ Découvrir le rôle et le fonctionnement des institutions françaises. 2/ Décrypter l'actualité politique et développer un esprit critique par rapport aux informations et aux discours reçus. 3/ Renforcer sa capacité à exprimer son point de vue et à respecter celui des autres.

**Durée :** 4h / 1 jour / 1 jour ½ / 2 jours



## RENFORCER L'AUTONOMIE ET L'ESPRIT CRITIQUE EN MATIÈRE D'ÉDUCATION NUMÉRIQUE

### LES BONS USAGES D'INTERNET

Discussions libres et jeux pour permettre à chacun d'échanger sur ses connaissances, ses pratiques... Découvrir les avantages (rapidité, communication, information...) et les inconvénients (Fake news, harcèlement, piratage...). Rappel des droits et devoirs sur Internet. En fonction de la durée de l'atelier, réalisation collective d'un support « Comment se protéger sur internet : les bonnes pratiques », propre au groupe.

**Objectifs** : 1/ Donner des éléments d'information et de réflexion permettant de se mouvoir dans ce vaste monde qu'est Internet et d'en tirer avantage, tout en se protégeant des dérives. 2/ Envisager un bon usage de l'outil Internet sans le diaboliser. 3/ Avoir sur Internet un comportement civique et citoyen.

**Durée** : 2h / 4h / 1 jour / 1 jour ½ / 2 jours

### MON IDENTITÉ 2.0

L'identité numérique et les données personnelles : Que sait-on vraiment de moi à partir des données collectées ? Pouvons-nous tout publier sur Internet ? Comment protéger sa vie privée et contrôler son image ? Jeu du "je publie/je ne publie pas". En fonction de la durée de l'atelier, réalisation collective d'un support "Les bons conseils pour garder sa vie privée réellement privée", propre au groupe.

**Objectifs** : 1/ Utiliser avec discernement les outils numériques. 2/ Apprendre à protéger sa vie privée sur Internet. 3/ Sensibiliser aux publications sur le web dans la perspective de respecter les autres et se respecter soi-même.

**Durée** : 2h / 4h / 1 jour / 1 jour ½ / 2 jours

### À LA DÉCOUVERTE D'INTERNET

Que veut dire Internet ? De quoi il s'agit ? Comment ça fonctionne ? Autour d'une discussion libre chacun partage son expérience avec Internet. Jeu « ChronoCartes » de 42 cartes à remettre dans l'ordre chronologique pour suivre l'évolution de l'informatique et du numérique de 1645 à aujourd'hui. Quizz pour développer son champ lexical d'Internet...

**Objectifs** : 1/ Développer une culture numérique. 2/ Découvrir le vocabulaire d'Internet. 3/ Mettre en perspective son expérience avec l'histoire du numérique.

**Durée** : 2h / 4h

### LES MAÎTRES DES ÉCRANS

Discussion libre autour des pratiques à la maison (temps d'écrans, type d'écran...).

Avantages/inconvénients des écrans. Les participants s'affrontent par groupe dans un jeu pour savoir ce qu'ils ont retenu et désigner les Maîtres des Écrans. En fonction de la durée de l'atelier, réalisation collective d'un support "Les bonnes pratiques face aux écrans", propre au groupe.

**Objectifs** : 1/ S'interroger sur son propre usage d'Internet. 2/ Comprendre les mécanismes utilisés par des marques pour maintenir notre attention sur les écrans. 3/ Apprendre à redevenir maître de son temps, à utiliser Internet de façon raisonnée et à se déconnecter.

**Durée** : 2h / 4h / 1 jour

### FAKE NEWS ET COMLOTISME

Échanges et jeux sur la façon dont les jeunes s'informent. Discussion autour des médias qu'ils connaissent, définition d'une information. Jeu autour des Fake News. Info/Infox : fabriquer de l'info / de l'infox. Activité lien image/ information. Comment déceler une fausse information. Création de leurs propres fake news pour en comprendre les mécanismes. Appropriation d'outils. L'atelier est animé comme une enquête dont les jeunes sont les héros. En fonction de la durée de l'atelier, réalisation collective d'une affiche-conseils pour déceler une fake news.

**Objectifs** : 1/ Développer sa capacité à débusquer certaines fausses informations grâce à des outils simples. 2/ Développer un esprit critique. 3/ Approfondir et mettre en débat des questionnements sur la représentation de l'information et des médias.

**Durée** : 2h / 4h / 1 jour / 1 jour ½ / 2 jours



## RENFORCER L'AUTONOMIE ET L'ESPRIT CRITIQUE EN MATIÈRE D'ÉDUCATION NUMÉRIQUE

### NUMÉRIQUE ÉCOLOGIQUE : MIEUX COMPRENDRE LE NUMÉ-

Cet atelier a été construit pour répondre au besoin grandissant exprimé de plus en plus fréquemment par les enfants et les jeunes concernant l'impact du numérique sur l'écologie. Que signifie le numérique durable ? Le numérique est-il vraiment écologique ? Pour répondre à ces questions les participants reconstituent le cycle de vie d'un smartphone et se positionnent tour à tour en tant qu'enfant travaillant à l'extraction de matériaux, en tant que vendeur dans un magasin de smartphone, en tant qu'utilisateur... Ils apprennent en entendant des points de vue différents et cherchent collectivement des solutions pour un numérique plus écologique.

**Objectifs** : 1/ Comprendre les enjeux du numérique et du développement durable. 2/ Mieux mesurer son impact sur l'environnement provoqué par ses propres usages numériques. 3/ Avoir une vision éclairée pour élaborer des solutions écologiques.

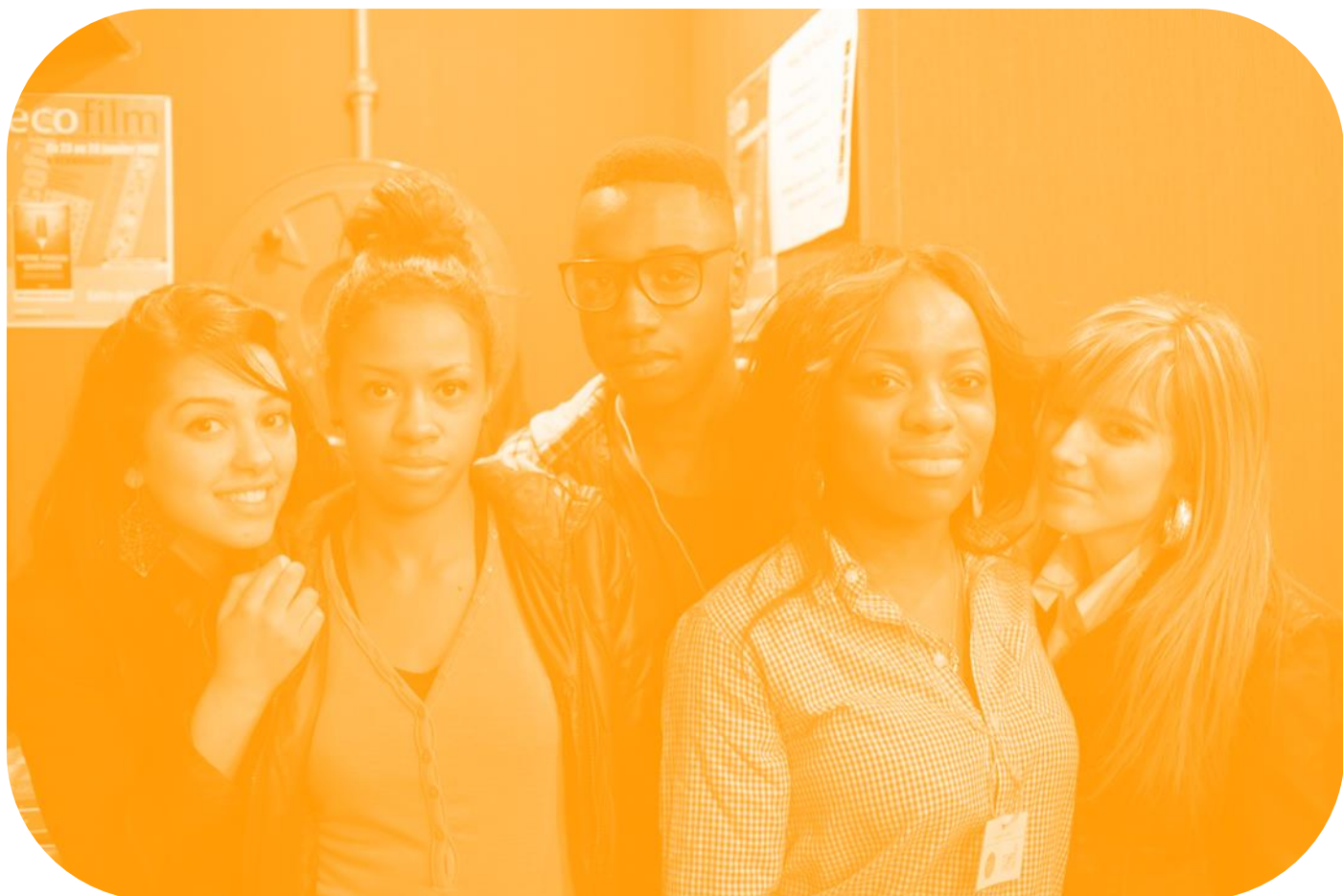
**Durée** : 2h / 4h / 1 jour

### ON SEX'PRIME : LE PORNO A PORTÉE DE CLIC

Atelier conçu par la Ligue de l'enseignement, l'Observatoire de la Parentalité et de l'Éducation numérique, France TV Education, Cinétévé et Canopé. Cinq modules vidéos permettent d'ouvrir le dialogue et de lancer un débat. Les thématiques qui y sont abordées sont les suivantes : Le choc du premier clic / Le porno, c'est du cinéma / Non, c'est non ! / Porn addict / Parlons porno.

**Objectifs** : 1/ Aborder la notion de rapport à son corps, à soi, aux autres. 2/ Décrypter les images qui véhiculent une conception déformée de la sexualité et des rapports femme-homme. 3/ Mettre en garde contre les risques d'addiction à la pornographie.

**Durée** : 2h / 4h / 1 jour





## COMPRENDRE SON ENVIRONNEMENT À PARTIR DU CODAGE NUMÉRIQUE ET DE LA PROGRAMMATION

### LES MYSTÈRES DU CODAGE NUMÉRIQUE

Activités débranchées autour de la programmation pour comprendre les mystères du codage et ce qui se cache derrière les machines. Les participants découvrent le logiciel Scratch et ses potentialités en matière de création de jeux et/ou de mise en récit d'histoires.

**Objectifs** : 1/ Connaître les principes de base de l'algorithme et de la conception des programmes informatiques. 2/ Prendre en main le logiciel Scratch, coder et programmer des déplacements, écrire des programmes simples. 3/ Travailler en équipe et coopérer avec ses pairs.

**Durée** : 2h / 4h / 1 jour

### L'INVASION DES ROBOTS

A travers une animation scénarisée en fonction de l'âge des participants, l'atelier permet de s'initier à la robotique et à la programmation. Il questionne chacun sur sa représentation de la robotique et de la domotique et propose des activités débranchées. Intervention avec robots en fonction des âges : Blue Bot, Ozobot, Thymio, mBot, Rosa...

**Objectifs** : 1/ Apprendre le langage lié à la programmation. 2/ Découvrir les robots, leur mode de fonctionnement et les programmer pour les faire évoluer et interagir avec leur environnement. 3/ Travailler en équipe, coopérer avec ses pairs.

**Durée** : 2h / 4h / 1 jour / 1 jour ½ / 2 jours



### PARCOURS CODING ET JEUX VIDÉO

En partant de l'intérêt des jeunes pour le numérique et les jeux vidéo, cet atelier se propose d'interroger leurs pratiques pour leur permettre de découvrir les compétences transversales qu'ils peuvent utiliser dans d'autres domaines. A partir d'activités dites « débranchées », les jeunes découvrent les coulisses de la création d'un jeu vidéo via les métiers du jeu vidéo, les algorithmes... La séquence est animée autour de quizzes, d'initiation à scratch (pour les plus jeunes) Declick ( pour les plus âgés), manipulation du Makey Makey...

**Objectifs** : 1/ Découvrir les différentes catégories de jeux vidéo et leur potentiel collaboratif parfois méconnu. 2/ Concevoir, imaginer un projet de création (notion d'auteur). 3/ Apprendre à programmer un jeu dans une perspective collaborative.

**Durée** : 1 jour / 1 jour ½ / 2 jours





## ACCOMPAGNER LA COMMUNICATION ET LA CONSTRUCTION DE PRISE DE PAROLES

Les ateliers « Communication et construction de la prise de paroles » commencent tous par un débat pour recueillir la parole des participants autour de la liberté d'expression et des droits liés aux médias. Une réflexion est engagée autour des notions de ligne éditoriale, émetteur/récepteur, médias...

### TENIR UN BLOG

« Tenir un blog » offre aux jeunes la possibilité de découvrir les techniques d'écritures propre au support numérique, les différentes plateformes pouvant accueillir leurs écrits en fonction de leur ligne éditoriale ainsi que d'explorer le potentiel créatif des blogs...

**Objectifs :** 1/ Développer sa capacité à produire du contenu créatif et informatif. 2/ Utiliser de manière pertinente des outils d'expression en ligne. 3/ Eduquer aux médias et à l'information en permettant de comprendre le fonctionnement et la fabrication de l'information.

**Durée :** 4h / 1 jour / 1 jour ½ / 2 jours

### ANIMER UN PODCAST

« Animer un Podcast » offre aux jeunes la possibilité de découvrir les techniques d'écriture propres à ce média et aux émissions radiophoniques en général, les différentes plateformes pouvant accueillir leurs réalisations en fonction de leur ligne éditoriale ainsi que d'explorer le potentiel créatif des podcasts...

**Objectifs :** 1/ Développer sa capacité à produire du contenu créatif et informatif. 2/ Utiliser de manière pertinente les outils d'expression en ligne propre aux podcasts (tel que Audacity). 3/ Eduquer aux médias et à l'information en permettant de comprendre le fonctionnement et la fabrication de l'information.

**Durée :** 4h / 1 jour / 1 jour ½ / 2 jours

### CRÉATION GRAPHIQUE, PARCOURS PHOTO-MONTAGE

« Création graphique, parcours photo-montage » permet aux jeunes de découvrir les fondamentaux de la création graphique, de trouver des images libres de droits pour exploiter au mieux leurs créations. A l'issue de l'atelier, ils pourront produire leurs propres affiches et visuels pour promouvoir leurs événements, leurs causes...

**Objectifs :** 1/ Développer sa capacité à produire du contenu créatif et informatif. 2/ Utiliser de manière pertinente les outils graphiques en ligne. 3/ Eduquer aux médias et à l'information en permettant de comprendre le fonctionnement et la fabrication de l'information.

**Durée :** 4h / 1 jour / 1 jour ½ / 2 jours

### CRÉER UNE WEB TV

« Créer une WebTV » offre aux jeunes la possibilité de découvrir les procédures de création d'émissions, ainsi que les techniques de prise de vue et d'interview pour animer son propre média.

**Objectifs :** 1/ Développer sa capacité à produire du contenu créatif et informatif avec un simple smartphone. 2/ Utiliser de manière pertinente des outils d'expression en ligne. 3/ Eduquer aux médias et à l'information en permettant de comprendre le fonctionnement et la fabrication de l'information.

**Durée :** 4h / 1 jour / 1 jour ½ / 2 jours



## COMPRENDRE LES ENJEUX DU DÉVELOPPEMENT DURABLE

### ESCAPE GAME " MOND' DÉFI POUR DEMAIN "

« Mond' Défi pour demain, c'est maintenant ! » est un Escape Game qui met au défi les jeunes (collèges et lycées) de coopérer ensemble pour accomplir des missions et construire un monde plus équitable, plus solidaire et soucieux de l'environnement. Le jeu leur permet de s'approprier les Objectifs du Développement Durable (ODD) et de devenir dès aujourd'hui des acteurs du monde de demain.

En partenariat avec Graines d'Aquitaine, **cet atelier-jeu est proposé gratuitement** aux collégiens et lycéens de Nouvelle-Aquitaine, ainsi qu'aux jeunes des EREA, CFA et MFR.

**Objectifs** : 1/ Être sensibilisé à la complexité des enjeux du Développement durable. 2/ Explorer les connexions « local-global » en encourageant la coopération et la créativité. 3/ Développer son sens critique et sa capacité d'agir en matière d'engagement citoyen.

**Durée** : 2 séances de 2 heures

### L'EMPREINTE ÉCOLOGIQUE LA MAPPEMONDE POUR COMPRENDRE NOTRE IMPACT ET AGIR

A partir d'une mappemonde, l'atelier pose un cadre de réflexion adapté en fonction de l'âge des participants afin de permettre à chacun de calculer sa propre empreinte écologique. Par groupe, les jeunes doivent ensuite laisser court à leur imagination pour inventer des actions ou des méthodes pour réduire notre empreinte. Par une restitution collective des solutions imaginées, les jeunes sont invités à s'engager, par des gestes du quotidien, à préserver notre environnement.

**Objectifs** : 1/ Débattre sur les enjeux environnementaux à l'échelle de la terre. 2/ Se responsabiliser en développant l'envie de devenir un éco-citoyen. 3/ Développer sa créativité et son engagement en matière d'écologie.

**Durée** : 2h / 4h

### GASPI, C'EST FINI !

Qu'est ce que le gaspillage alimentaire ? Comment agir en la matière ? L'atelier propose de recueillir les perceptions et connaissances des jeunes en matière de gaspillage alimentaire et de mener une réflexion collective pour faire le lien entre son assiette et l'impact environnemental.

Les travaux sont menés en sous-groupe et prennent la forme d'une recherche-action au cours de laquelle les jeunes deviennent des ambassadeurs de la lutte contre le gaspillage alimentaire. En fonction de la durée de l'atelier, réalisation de supports pour une campagne de sensibilisation à la prévention du gaspillage alimentaire à l'attention des autres élèves et des professionnels de l'établissement scolaire.

**Objectifs** : 1/ Comprendre l'impact environnemental du gaspillage alimentaire. 2/ Prendre conscience des possibilités d'actions individuelles et collectives. 3/ Agir pour limiter le gaspillage alimentaire au sein de son établissement scolaire, à la maison...

**Durée** : 2h / 4h / 1 jour



### LES AVENTURIERS DE L'ÉCO-LABYRINTHE

A travers une succession d'épreuves (quizzes, énigmes, jeux...) sur la thématique de l'environnement et du développement durable, les enfants (école primaire) devront se frayer un chemin sur un plateau de jeu géant représentant un labyrinthe. Ils devront se serrer les coudes et ne pourront compter que sur leurs connaissances et leur solidarité pour défier le Dé géant et trouver la sortie.

**Objectifs** : 1/ Comprendre les enjeux du développement durable. 2/ Se projeter dans un environnement permettant une meilleure appréhension des éco-gestes. 3/ Faire appel à sa créativité pour trouver des solutions.

**Durée** : 2 h

## POUR LES PARENTS D'ÉLÈVES

Ateliers gratuits (dans la limite du nombre disponible), grâce au soutien de la Caisse d'Allocations Familiales dans le cadre du REAAP—Réseau d'Ecoute, d'Appui et d'Accompagnement des Parents.

### APPRENDRE À VOS ENFANTS À S'INFORMER

Débat et discussion autour des représentations de chacun sur la façon dont s'informe les jeunes. Qu'est-ce qu'une information ? Comment vérifier l'information ? Repérer la publicité cachée ? Quel moteur de recherche utiliser ? Quels outils pour apprendre à décrypter l'actualité avec les enfants ?

**Objectifs** : 1/ Réfléchir aux modalités d'accès à l'information dans la famille. 2/ Découvrir des sources d'informations correspondants à ses besoins. 3/ Développer le dialogue et l'échange dans la cellule familiale.

**Durée** : 2h en fin d'après-midi, début de soirée

### MAÎTRISER LE TEMPS DÉDIÉ AUX ÉCRANS

L'atelier vise à accompagner au mieux les parents afin de leur fournir des éclairages utiles et des conseils pratiques qui leur permettront de guider au mieux leurs enfants dans leurs usages des écrans numériques (ordinateur, tablette, téléphone, écran télé...). Les parents seront sensibilisés à la rédaction d'une charte d'utilisation qu'ils pourront rédiger avec leurs enfants.

**Objectifs** : 1/ Comprendre l'impact des écrans dans le développement de l'enfant. 2/ Maîtriser l'utilisation des écrans de ses enfants. 3/ Développer le dialogue et l'échange dans la cellule familiale.

**Durée** : 2h en fin d'après-midi, début de soirée

### ACCOMPAGNER SES ENFANTS SUR L'USAGE DES RÉSEAUX SOCIAUX

Les réseaux sociaux offrent des possibilités d'échanges extraordinaires mais présentent aussi des dangers réels. Instagram, Snapchat, Tik tok... Venez découvrir comment les utiliser et permettre à vos enfants d'en avoir un usage adapté à leur âge et à leur centre d'intérêt.

**Objectifs** : 1/ Comprendre les enjeux des réseaux sociaux pour vos enfants. 2/ Offrir un cadre à vos enfants dans l'usage des réseaux sociaux. 3/ Développer le dialogue et l'échange dans la cellule familiale.

**Durée** : 2h en fin d'après-midi, début de soirée

### PROTÉGER SES ENFANTS DES CONTENUS VIOLENTS

Pornographie, cyber-harcèlement, scènes violentes dans les jeux vidéos ou sur les réseaux sociaux... les contenus violents sont très facilement accessibles sur Internet. Comment discuter avec ses enfants des contenus inappropriés ? Cet atelier vous apporte des pistes de réflexions pour agir dans votre cellule familiale.

**Objectifs** : 1/ Comprendre les enjeux des réseaux sociaux pour vos enfants. 2/ Offrir un cadre à vos enfants dans l'usage des réseaux sociaux. 3/ Développer le dialogue et l'échange dans la cellule familiale.

**Durée** : 2h en fin d'après-midi, début de soirée



## POUR LE PERSONNEL DES ÉTABLISSEMENTS SCOLAIRES

### DÉBATTRE SUR L'ACTUALITÉ EN CLASSE

La formation apporte la méthodologie nécessaire à la mise en place de séquences d'animation autour de l'actualité dans sa classe en s'appuyant sur la plateforme « 1 jour, 1 Actu ».

**Objectifs** : 1/ Mettre en place dans sa classe une dynamique autour de l'actualité. 2/ S'appropriier les outils pédagogiques en fonction de son projet de classe. 3/ Maîtriser la plateforme « 1 jour, 1 actu » pour une meilleure transmission de l'information à destination des jeunes.

**Durée** : 2h / 4h



### FORMATION PSC1 PREMIERS SECOURS

La formation comporte les éléments suivants : Protection et alerte. Victime nécessitant un geste d'urgence (obstruction des voies aériennes, hémorragies externes...). Victime ayant perdu connaissance (massage cardiaque, défibrillateur). Victime consciente présentant des plaintes nécessitant une conduite adaptée (malaise, brûlures, plaies...)

**Objectif** : Devenir un maillon actif de la chaîne de secours en apprenant les gestes et les conduites à tenir adaptés et efficaces pour porter secours à une victime.

**Durée** : 7h (tarif spécifique - contactez-nous)

### NUMÉRIQUE ET CITOYENNETÉ : LES OUTILS À VOTRE DISPOSITION

Cette formation vous oriente parmi un ensemble d'outils développés par des associations d'éducation populaire, partenaires de l'Education Nationale, pour faciliter votre travail de médiation en matière de citoyenneté et de civisme auprès de vos élèves.

**Objectifs** : 1/ Se familiariser avec des outils permettant d'aborder ces questions avec ses élèves. 2/ Sensibiliser ses élèves aux questions d'égalité et de fraternité. 3/ Intégrer l'actualité dans sa médiation.

**Durée** : 2h / 4h / 1 jour

### FORMATION TUTEUR SERVICE CIVIQUE DE L'ÉDUCATION NATIONALE

La formation permet de découvrir le Service civique, le rôle du tuteur ainsi que les obligations légales qui y sont rattachées. A l'issue, vous saurez accompagner au mieux le jeune volontaire en mission dans votre établissement en l'appuyant dans son projet d'avenir et en réalisant un bilan nominatif de qualité.

**Objectifs** : 1/ Savoir accompagner un volontaire au quotidien dans la mise en œuvre de sa mission et établir une relation de confiance avec lui. 2/ Appuyer un volontaire dans la valorisation de son expérience de Service civique et la préparation de l'après Service civique. 3/ Contribuer directement à la réussite de la mission de Service civique en répondant aux obligations légales.

**Durée** : 4h

### DÉCRYPTER L'INFORMATION AVEC LES JEUNES : FAKE NEWS ET THÉORIE DU COMLOT

La multiplication des écrans facilite l'accès à l'information, quelle que soit sa nature. Si le web constitue un formidable outil de connaissance, il génère aussi un renforcement des logiques de défiance ainsi qu'une représentation renforcée des croyances irrationnelles et obscurantistes. La formation est conçue comme un parcours éducatif vous permettant de traiter des fake news et des théories complotistes dans votre classes avec vos élèves.

**Objectifs** : 1/ Se familiariser avec des outils permettant d'aborder ces questions avec ses élèves. 2/ Mettre en place au sein de sa classe une véritable dynamique autour de l'information et de son élaboration. 3/ Prévenir chez ses élèves les risques de défiance à l'égard de l'information « institutionnelle ».

**Durée** : 1 jour / 1 jour ½ / 2 jours



## POUR LE PERSONNEL DES ÉTABLISSEMENTS SCOLAIRES



### ANIMER DES ATELIERS AUTOUR DU CODE, DE LA ROBOTIQUE ET DES JEUX VIDÉO

La robotique est une porte d'entrée pour travailler d'autres questions non seulement scientifiques mais aussi citoyennes. Qui utilise des robots aujourd'hui ? Avec quels objectifs ? Qu'est-ce que cela nous apprend sur notre société ? Quels sont les objets connectés ? Qu'est-ce que la réalité augmentée ? A quoi viennent répondre les jeux vidéo..?

Makey makey, Thymio, Blue Bot, ... Venez découvrir les ressources que vous pouvez utiliser pour animer des ateliers. Les jeux vidéo ne sont pas juste un support de divertissement : ils sont aussi un très bon vecteur de création culturelle et d'apprentissage. Découvrez comment aborder les jeux vidéo et comment créer son propre jeu avec Scratch.

Ce parcours est destiné à la découverte de la robotique et de la programmation auprès des enfants de 8 à 16 ans.

**Objectifs** : 1/ Découvrir les outils de sensibilisation à la programmation, à la robotique et aux jeux vidéo. 2/ Mettre en place des séquences d'animation adaptées à sa classe en fonction des tranches d'âge. 3/ Développer la culture scientifique de vos élèves.

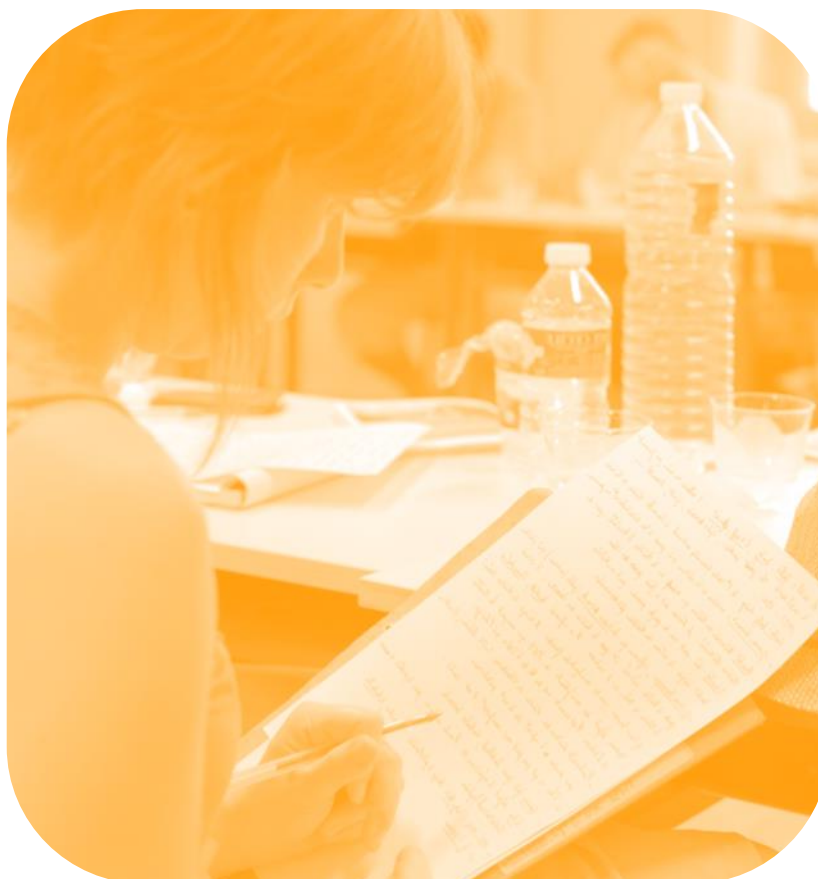
**Durée** : 1 jour / 1 jour ½ / 2 jours

### ACCOMPAGNER L'EXPRESSION EN LIGNE DE VOS ÉLÈVES

Le numérique a fait naître de nouvelles formes de communication et de nouveaux supports de création, au cœur des pratiques quotidiennes des enfants et des adolescents. L'accompagnement de ces derniers dans ces nouvelles pratiques est un enjeu majeur de l'éducation aux médias et à l'information. Enjeu que les acteurs éducatifs tels que les mouvements d'éducation populaire ont pris à bras le corps. Ce parcours aborde à la fois les notions pédagogiques liées à l'éducation aux médias et à l'information, aux usages des réseaux sociaux et à la liberté d'expression, ainsi que les notions techniques et théoriques inhérentes à la création d'un journal de jeunes et/ou d'un média scolaire.

**Objectifs** : 1/ Se familiariser avec les outils d'animation liés au numérique. 2/ Développer son expertise en matière d'expression numérique des jeunes. 3/ Mettre en place une dynamique médiatique au sein de sa classe.

**Durée** : 1 jour / 1 jour ½ / 2 jours



## RÉSERVÉ AUX ÉTABLISSEMENTS SCOLAIRES AFFILIÉS

### ACCOMPAGNEMENT DANS L'ACCUEIL D'UN VOLONTAIRE SERVICE CIVIQUE

Quels objectifs pour l'établissement scolaire ? Quels objectifs pour les jeunes volontaires ? Obligations des structures accueillant un jeune en Service civique. Nature des missions pouvant être proposées. Suivi du jeune sur ses missions et son projet d'avenir.

**Objectifs** : 1/ Mieux appréhender les modalités de mise en œuvre d'une mission Service civique au sein de son établissement. 2/ Développer sa capacité à accompagner le jeune durant son Service civique. 3/ S'appuyer sur le référent Service civique au sein de la Ligue de l'enseignement en cas de difficulté.

Cet accompagnement est réservé aux établissements affiliés à la Ligue de l'enseignement des Landes qui accueillent un jeune volontaire en Service civique par l'agrément de la Ligue de l'enseignement.

**Durée** : en fonction des besoins

### ACCOMPAGNEMENT DANS LA MISE EN ŒUVRE DU DISPOSITIF "DEVOIRS FAITS"

Groupe d'expression sur les objectifs du dispositif national et les réalités rencontrées par les équipes. Elaboration collective d'outils pour développer l'autonomie de l'élève et lui donner le goût des apprentissages. Animation à partir des expériences vécues par les participants. Comment créer une dynamique autour du dispositif dans mon établissement avec l'ensemble des acteurs (élèves, parents, professionnels...). Formation à destination des équipes éducatives (professeurs, assistants d'éducation, jeunes volontaires, bénévoles...) mettant en œuvre le dispositif « Devoirs faits » dans les collèges.

**Objectifs** : 1/ S'approprier le dispositif « Devoirs faits ». 2/ Créer les conditions d'accueil des élèves pour développer leur autonomie. 3/ Renouveler son regard sur l'accompagnement scolaire.

**Durée** : en fonction des besoins

### ACCOMPAGNEMENT DES PROJETS ÉDUCATIFS (CLIMAT SCOLAIRE, DÉCROCHAGE SCOLAIRE ...)

Accompagnement sous forme d'ateliers à destination des équipes éducatives pour faciliter la mise en place de projets éducatifs qui répondent spécifiquement aux besoins de votre établissement.

Réflexion commune sur la/les thématique/s qui se dégage/nt dans votre établissement. Accompagnement dans la mise en place de méthodes pour favoriser l'expression des personnes concernées (élèves, parents d'élèves, enseignants, équipes administratives...). Analyse collective des besoins pour les transformer en actions. Développement des savoir-faire et des savoir-être des acteurs impliqués. Accompagnement dans la mise en œuvre des actions et dans l'élaboration de bilans.

**Objectifs** : 1/ Bénéficier de l'accompagnement d'un tiers et de son regard extérieur. 2/ Renouveler ses méthodes de travail en privilégiant une gouvernance démocratique. 3/ Développer une dynamique participative au sein de son établissement.

**Durée** : à estimer selon les attentes et les besoins exprimés

### CRÉER UNE ASSOCIATION USEP DANS SON ÉTABLISSEMENT

Comment créer une association USEP ? Comment faire fonctionner son association ? Quelles sont les obligations en matière de gestion associative ? Comment gérer et organiser son association USEP au quotidien ?

**Objectif** : Accompagner le personnel et les partenaires impliqués à la mise en place d'une association USEP pour développer le sport à l'école.

**Durée** : 2h



RÉSERVÉ AUX ÉTABLISSEMENTS SCOLAIRES AFFILIÉS

PRÊT D'EXPOSITIONS

La Ligue de l'enseignement des Landes se lance dans une politique d'acquisition d'expositions. A l'heure actuelle nous mettons à disposition gratuite-ment des établissements scolaires affiliés les deux expositions suivantes :



« **L'égalité, c'est pas sorcier !** » : exposition sur l'égalité entre les femmes et les hommes. Elle s'articule autour de 5 thématiques : 1) la grammaire et son rôle dans la représentation des genres 2) l'égalité professionnelle 3) la parité en politique 4) la prostitution 5) la liberté sexuelle. Elle se compose de 24 panneaux couleurs de 40x60cm et s'adresse à un public adolescent / étudiant.



« **La laïcité en question** » est une exposition de la BNF qui propose un éclairage sur des notions mises en perspective et accompagnées d'une riche iconographie. Les sujets traités permettent de répondre dans un langage simple et direct aux interrogations liées à la laïcité. Un site internet avec des ressources pédagogiques permet de faire vivre cette exposition dans son établissement scolaire. L'exposition est constituée de 10 panneaux couleurs 80x60cm .

PRÊT DE JEUX

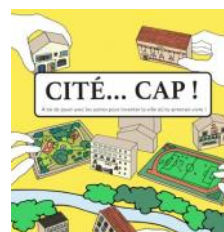
La Ligue de l'enseignement des Landes mets également à disposition gratuite-ment des établissements scolaires affiliés des jeux permettant aux enseignants d'animer leur classe autour de thématiques liées à la démocratie et/ou au vivre-ensemble.



« **Panique à la commission** » est un jeu de rôle développé par « Electeurs en Herbe » pour comprendre les institutions européennes. Cet outil a pour objectif de faire découvrir aux participants le rôle et la mécanique décisionnelle des institutions européennes, ainsi que la place des lobbies qui ont un statut légal à l'échelle de l'Union européenne. *A partir de 14 ans / 13 joueurs et plus / 2h30*



« **Média Sphères** » est un jeu développé par Canopé permettant aux joueurs un moment de réflexion collective autour de l'éducation aux médias. Il s'agit d'un jeu de plateau avec des questions permettant la prise de parole de chacun autour de ses usages des médias. Nous animons un atelier qui s'appuie sur ce jeu mais vous pouvez, si vous le souhaitez, animer vous-même ce jeu auprès de vos élèves. *A partir de 11 ans / Jusqu'à 4 équipes de 4 pers. / 2h00*

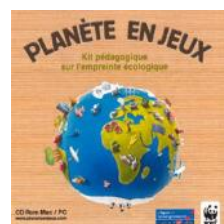


« **Cité... Cap !** » est un jeu de construction en bois développé par la Ligue de l'enseignement. Les jeunes doivent construire sur un plateau grand format une ville où il fait bon vivre. A la manière d'un jeu de rôle, ils se répartissent les rôles au sein d'un conseil municipal qui devra se mettre d'accord pour construire une ville régie par les principes de laïcité et de vivre ensemble et comprendre le rôle des institutions (différence entre le secteur public et privé). *A partir de 7 ans jusqu'à 77 ans / A parti de 6 pers. Jusqu'à 25 / 2h00*



« **Ensemble contre le racisme** » est un jeu de plateau pour mieux comprendre la diversité de nos sociétés et démontrer nombre de préjugés qui sous-tendent le rejet de l'autre ou de la différence. Conçu sur le modèle du jeu de l'Oie, il introduit des cartes-questions réalisées dans le but de rappeler l'histoire universelle et présente des textes poétiques créés lors d'ateliers pendant les Semaines d'Education contre le racisme. *A partir de 15 ans / Jusqu'à 12 pers. (en équipes de 2) / 1h00*

« **Planète en jeu** » n'est pas a proprement parlé un jeu, mais un kit pédagogique complet. Il est le premier à proposer une démarche éducative pour adopter des comportements écologiques et citoyens, non seulement à un niveau individuel mais aussi au sein d'un établissement scolaire, tout en mesurant concrètement les bénéfices des actions mises en place. *A partir de 8 ans jusqu'à 12 ans*



« **Jenga** » est un jeu d'adresse et de réflexion dans lequel les joueurs retirent progressivement les pièces d'une tour pour les replacer à son sommet jusqu'à ce qu'elle finisse par perdre l'équilibre. *A partir de 7 ans / Jusqu'à 4 équipes de 2 pers. / 10 mins*





RÉSERVÉ AUX ÉTABLISSEMENTS SCOLAIRES AFFILIÉS



« **Taco Chat Bouc Cheeze Pizza** » est un jeu ludique qui nécessite pourtant de la part de chaque participant des capacités d'observation et de mémorisation. *A partir de 8 ans / De 2 à 8*

*pers. / 10 mins*



« **Pict it** » est un jeu dans lequel les participants doivent faire deviner des films, des chansons ou des personnages en associant plusieurs pictogrammes ensemble. Il fait appel à des mécanismes de

créativité et de déduction. *A partir de 7 ans / de 2 à 5 joueurs / 30 mins*



« **Fabula** » n'est pas a proprement parlé un jeu, mais un outil pédagogique pour aider à écrire des histoires. Les cartes aident à organiser, à analyser et à construire des récits de manière simple et efficace. Ce

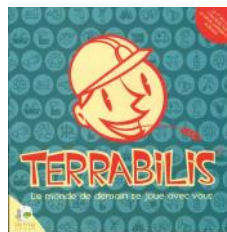
support permet d'accompagner la créativité et de « *dédramatiser* » le passage à l'écriture. *A partir de 11 ans*



« **Cicero** » n'est pas à proprement parlé un jeu mais un outil pédagogique pour aider à l'analyse, la structuration et la construction de la parole en public. Chaque carte permet d'avancer dans l'élaboration de

son propre discours. Ce support permet à tout un chacun de prendre le pouvoir sur son environnement en défendant son point de vue et en le communiquant publiquement. *A partir de 10 ans*

Depuis 2019, La Ligue de l'enseignement des Landes met l'accent sur l'**acquisition de jeux coopératifs**. Tout en explorant des thématiques variées, ils permettent de faire l'apprentissage du travail en équipe et valorisent l'expression et la communication. Ils offrent aux enfants comme aux plus grands, un moyen de renouveler les apprentissages et rappellent la nécessité d'unir nos forces pour gagner ensemble. Ces jeux sont également **mis à disposition gratuitement des établissements scolaires affiliés**.



« **Terrabilis, Le monde de demain se joue avec vous** » est un jeu de plateau qui aborde le Développement Durable de façon globale en reliant les notions d'économie, d'empreinte écologique, de qualité de vie, d'énergie, de responsabilité individuelle et collective... Facile à jouer, Terrabilis est un jeu semi-coopératif. *A partir de 10 ans / Jusqu'à 8 (en équipes de 2) / 1h00*



« **Kamimai** » est un jeu dans lequel les participants affrontent l'esprit du vieux Grimoire. Malgré l'interdiction, ils sont entrés dans la pièce maudite de la bibliothèque de l'école et ils doivent à présent s'échapper du Monde des Cauchemars. Coopération, observation et équilibre sont au programme. *A partir de 8 ans / Jusqu'à 5 pers. / 20 mins*



« **Slide Quest** » est un jeu d'adresse en 3D qui demande réflexion et dextérité. Ensemble, les participants doivent aider le Chevalier et éviter des pièges pour sauver le Royaume. Les joueurs gagnent tous ensemble si le Chevalier arrive au bout de sa quête. *A partir de 7 ans / Jusqu'à 4 pers. / 20 à 45 mins*



« **50 missions** » est un jeu de carte coopératif qui comme son nom l'indique propose de résoudre 50 missions en une dizaine de minutes. Observation, réflexion et entraide seront indispensables pour gagner tous ensemble. *A partir de 8 ans / Jusqu'à 4 pers. / 30 mins*



« **Micro Macro - Crime city** » est une carte au très grand format sur laquelle les participants doivent reconstituer une série de crimes et trouver qui sont les coupables pour restaurer la justice. Le jeu demande aux participants, observation, déduction et intuition. *A partir de 10 ans / Jusqu'à 6 pers. / Jusqu'à 1h*



« **The Mind** » est un jeu d'esprit dans lequel les joueurs vont devoir coopérer afin d'arriver à poser l'ensemble des cartes en ordre croissant. Ce qui ne poserait pas de difficulté particulière... s'il n'était pas interdit de communiquer !!! *A partir de 8 ans / De 2 à 4 pers. / 30 mins*



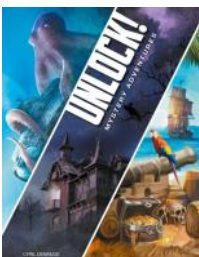
## RÉSERVÉ AUX ÉTABLISSEMENTS SCOLAIRES AFFILIÉS



« **The Crew** » est un jeu de plis coopératif dans lequel les joueurs incarnent les membres d'un équipage spatial en voyage vers une mystérieuse planète. Le jeu se compose de 50 missions

à accomplir avant de pouvoir atteindre la destination finale. *A partir de 10 ans / De 2 à 5 pers. / 30 mins*

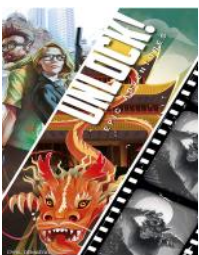
« **Unlock!** » est un jeu de cartes coopératif inspiré des Escape rooms, une activité pratiquée généralement en groupe qui consiste à tenter de s'échapper d'une pièce en résolvant une énigme en moins de 60 minutes chrono. Trois boîtes contenant chacune 3 scénarios sont disponibles à l'emprunt :



**Mystery Adventures** (La Maison sur la colline, Les pièges du Nautilus et Le trésor de Tonipal)



**Heroic Adventures** : Insert Coin, Sherlock Holmes sur le fil et À la Poursuite du Lapin Blanc



**Epic Adventures** (7ème art et décès, Les 7 épreuves du Dragon et Mission #07).

*A partir de 10 ans / De 2 à 6 pers. / 60 mins par scénario*

### LE COMPTOIR D'ÉDUCATION POPULAIRE, UN TIERS-LIEU POUR FAIRE AUTREMENT

Tiers-lieu dédié à l'innovation sociale et à l'expérimentation en matière d'éducation tout au long de la vie, le **Comptoir d'Éducation Populaire** est un espace permettant à tou-te-s les citoyen-ne-s et en particulier aux plus jeunes, de s'exprimer, d'échanger, d'être entendus et de participer aux débats qui doivent irriguer notre société.

Les établissements scolaires affiliés à la Ligue de l'enseignement des Landes ont un accès privilégié au Comptoir d'Éducation Populaire pour mener des actions et des projets avec leurs élèves :

- **Ateliers Expression et engagement des jeunes à l'heure du numérique** : « *Créer une webTV* », « *Animer un Podcast* », « *Créer des visuels avec des logiciels libres* »...

- **Prêts de matériels numériques** : smartphones et appareil photo pour prises de vue, stabilisateurs, rings-light et éclairages studio, trépied, micros studio, enregistreur numérique et casques pour créer une émission radio ou un podcast, ordinateurs portables avec licence pour montage vidéo...

- **Ateliers Bidouilles : donner le goût à l'expérimentation** : « *Initiation à l'impression 3D* », « *Programmation informatique et robotique* », « *Initiation à la MAO—Musique Assistée par Ordinateur* »...

- **Ateliers de pratiques citoyennes** : « *Comprendre la laïcité* », « *Jeux coopératifs* », « *Escape-Game sur le développement durable* »...

Le tiers-lieu accueille vos projets et vous mets en relation avec l'ensemble de ses partenaires dont le Réseau Canopé, l'Université Populaire des Landes, la FCPE des Landes, You-F Association Forum de la Jeunesse, Les Conseils citoyens du Peyrouat et de la Moustey, la Junior Association Peyrouat Teenagers et l'Association Librairie Social Club.

### ASSOCIATIONS AFFILIÉES ET INTERVENTIONS SCOLAIRES POUR TOUS LES ETABLISSEMENTS SCOLAIRES

Certaines associations affiliées à la Ligue de l'enseignement des Landes ont développé une expertise en matière d'intervention en milieu scolaire.

C'est le cas notamment de l'association **Fiertés Landes**. Leurs intervenants rencontrent chaque année des centaines d'élèves dans le cadre de séquences d'animation consacrée à la lutte contre les discriminations et la déconstruction des préjugés LGBTIQ+phobes.

Leurs interventions ont une durée moyenne de 2h. Leurs objectifs ne sont nullement communautaristes mais s'inscrivent dans le cadre de l'universalisme républicain et de la laïcité.

Pour tout renseignement et contact pour une demande d'intervention, rendez-vous sur leur site internet <https://fierteslandes.org>, rubrique « *Se renseigner* », puis « *Interventions scolaires* »

## RENSEIGNEMENTS PRATIQUES

## TARIFS DES ATELIERS ET FORMATIONS

La Ligue de l'enseignement des Landes propose un tarif de base pour les établissements scolaires non-affiliés et des tarifs préférentiels pour les établissements affiliés.

	Tarifs Établissements non affiliés	Tarifs Établissements primaires affiliés	Tarifs Établissements secondaires affiliés (- 500 élèves)	Tarifs Établissements secondaires affiliés (+ 500 élèves)
Module 2h	110 €	90 €	95 €	100 €
Module 4h	200 €	160 €	170 €	180 €
Module 1 jour	310 €	250 €	270 €	280 €
Module 1 jour ½	425 €	340 €	365 €	380 €
Module 2 jours	525 €	420 €	450 €	480 €

Les établissements scolaires qui s'affilient, verront leur affiliation déduite lors du 1er module.

Exemple : Un lycée de plus de 500 élèves est intéressé par un module de 2 jours. S'il n'est pas affilié, il paiera 525€. S'il s'affilie à la Ligue de l'enseignement des Landes, la formation ne lui coûtera plus que 480€. L'affiliation sera déduite de ce 1er module : 90€ d'affiliation et 390€ de module (soit 480€). Une fois affilié, le lycée continue de bénéficier des tarifs préférentiels : son prochain module de deux jours lui coûtera 480€ au lieu de 525€.

Les établissements primaires ayant une association USEP bénéficient directement du tarif « établissements primaires affiliés ».

AFFILIATION À LA LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT DES LANDES  
ANNÉE SCOLAIRE 2020/21

Établissements primaires : 35€

Établissements secondaires de - 500 élèves : 40 €

Établissements secondaires de + 500 élèves : 90 €

L'affiliation à la Ligue de l'enseignement des Landes vous permet d'obtenir des tarifs préférentiels sur les formations et les ateliers ainsi que d'accéder à un ensemble de dispositifs : ateliers sur le numérique ou sur l'environnement gratuits (dans la limite des ateliers disponibles), accompagnements spécifiques, accueil de jeunes volontaires en mission service civique, mise à disposition d'outils et d'expositions gratuites, mise en relation avec plus de 200 structures affiliées permettant la réalisation de projets, accès gratuit au centre de ressources et au tiers-lieu numérique Le Comptoir d'Éducation Populaire...

Sans oublier les autres actions ouvertes à tous les établissements scolaires : l'organisation des classes découvertes et autres séjours vacances, la programmation théâtre jeune public « Rêven scènes », les formations autour du théâtre contemporain Jeunesse, les ateliers pratiques artistique et culturel, Lire et Faire lire, l'Usep - le sport scolaire à l'école primaire...

Retrouvez nous sur notre site [www.laligue40.fr](http://www.laligue40.fr) et sur notre page Facebook



## RENSEIGNEMENTS ET AFFILIATION

Pour toute demande, n'hésitez pas à contacter le service Vie associative, Jeunesse et Citoyenneté de la Ligue de l'enseignement des Landes :

**Patrice Fernandez** [pfernandez@laligue40.fr](mailto:pfernandez@laligue40.fr)  
Responsable Service Vie associative, Jeunesse et Citoyenneté

**Alisson Fernandez** [afernandez@laligue40.fr](mailto:afernandez@laligue40.fr)  
Agent de développement numérique

**Jonathan Aparicio** [japaricio@laligue40.fr](mailto:japaricio@laligue40.fr)  
Animateur Jeunesse

LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT DES  
LANDES

91 impasse Joliot Curie  
40280 Saint-Pierre-du-Mont  
05 58 06 31 32  
[contact@laligue40.fr](mailto:contact@laligue40.fr)

# LES PRINCIPAUX PARTENAIRES ET FINANCEURS DE LA LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT DES LANDES





## LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT DES LANDES

91 impasse Joliot Curie

40280 Saint-Pierre-du-Mont

05 58 06 31 32 / [contact@laligue40.fr](mailto:contact@laligue40.fr)

