

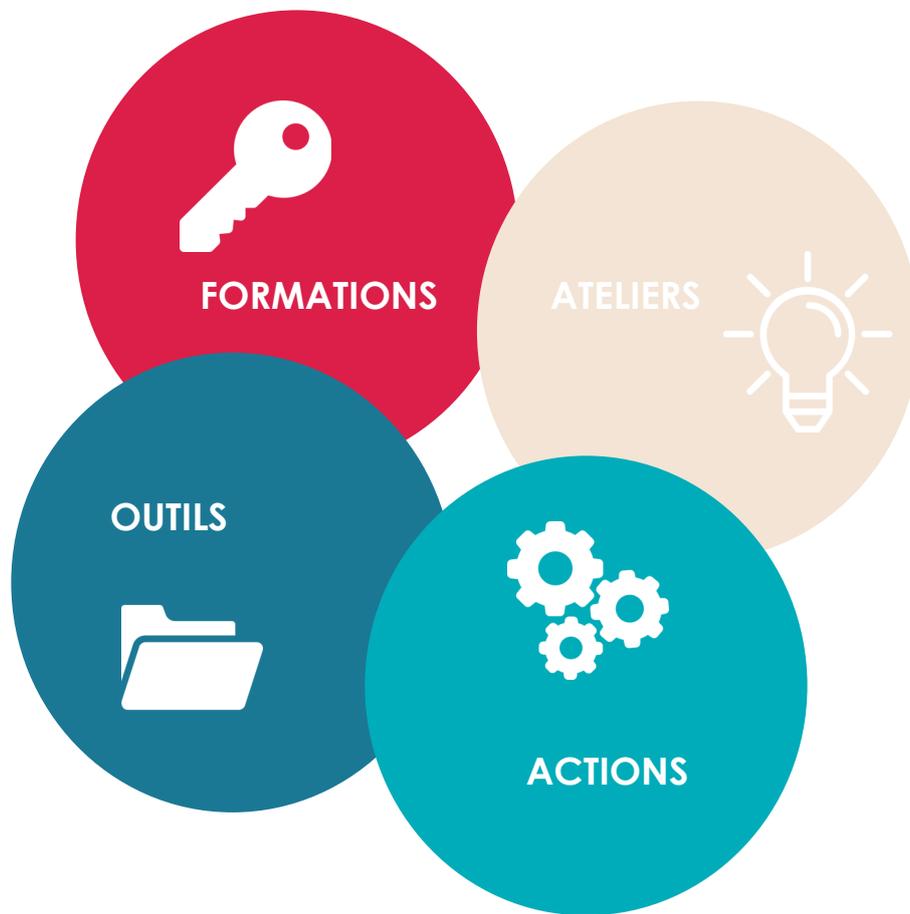
LE PARCOURS CITOYEN

Agir pour l'école de la réussite de tous

2023/24

EN DIRECTION DES
ÉCOLES / COLLÈGES / LYCÉES / AUTRES STRUCTURES

WWW.LALIGUE40.FR



1. ACCOMPAGNER A LA VIE SCOLAIRE

page 7 à 11

2. FAVORISER LA DIVERSITÉ

page 12 à 16

3. DÉVELOPPER L'ÉCO-CITOYENNETÉ

page 17 à 19

4. EDUQUER À LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

page 20 à 23

5. STIMULER LA CRÉATIVITÉ

page 24 à 26

6. RENSEIGNEMENTS PRATIQUES

page 27 à 31

	Ateliers	Pages	Maternelle (moins de 6 ans)	École (de 6 ans à 12 ans)	Collège (de 12 ans à 16 ans)	Lycée (16 ans et plus)	Adultes Professionnels Parents
ACCOMPAGNER A LA VIE SCOLAIRE	La gestion des émotions	Page 8	X	X			
	Renforcer la coopération	Page 8	X	X	X	X	
	Former les Délégués de classe	Page 9			X	X	
	Accompagner les Maisons des Lycéens	Page 10				X	
	Créer une Junior Association	Page 10			X	X	
	Formation PSC1 - Premiers secours	Page 11		X	X	X	X
	Formation Tuteur Service Civique	Page 11					X
FAVORISER LA DIVERSITÉ	Lutter contre les discriminations	Page 13		X	X	X	
	Encourager l'égalité des genres	Page 13		X	X	X	
	Valeurs de la République et laïcité	Page 14		X	X	X	X
	Liberté d'expression : Parlons-en !	Page 15		X	X	X	
	Jouons la carte de la fraternité	Page 15		X	X	X	
	Agir face au harcèlement et cyber-harcèlement	Page 16		X	X	X	X
DÉVELOPPER L'ÉCO-CITOYENNETÉ	Former les éco-délégués	Page 18			X	X	
	Mond'Défi pour Demain, c'est maintenant !	Page 18		X	X	X	
	Agir pour la planète : Les éco-gestes	Page 19	X	X	X		
	Jeu de l'oie GEANT - Eco labyrinthe	Page 19		X	X	X	
	Conscience numérique durable	Page 19		X	X	X	
ÉDUIQUER A LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE	L'usage des écrans à la maison	Page 21	X	X			
	Les bons usages d'internet et des réseaux sociaux	Page 21		X	X	X	
	Les cafés parents numériques	Page 21					X
	Fake News et complotisme	Page 22		X	X	X	
	L'intelligence Artificielle, des possibilités infinies	Page 22		X	X		
	Codage et robotique	Page 23	X	X			
	L'univers des jeux vidéo	Page 23			X	X	
STIMULER LA CRÉATIVITÉ	Co-construire un jeu ou un escape game	Page 25		X	X	X	X
	Création numérique : site WEB, Podcast, Web TV, stopmotion, MAO	Page 25		X	X	X	X
	« FABRIC'ACTION » : impression 3D, flocage textile	Page 26		X	X	X	X



INTRODUCTION



COMMENT SONT CONSTRUITS NOS ATELIERS ?

À la Ligue de l'enseignement des Landes, nous croyons fermement que l'apprentissage et l'engagement citoyen sont plus efficaces lorsqu'ils sont ludiques et interactifs. C'est pourquoi nous avons choisi d'animer nos ateliers en utilisant des méthodes basées sur les principes de **l'éducation populaire et la pédagogie du détour**.



L'ÉDUCATION POPULAIRE

L'éducation populaire met l'accent sur l'émancipation individuelle et collective en favorisant la **participation active** et le **dialogue ouvert**. Nos ateliers deviennent des **espaces d'échanges** où chacun est amené à contribuer, s'exprimer et **co-construire**.



LA PÉDAGOGIE DU DÉTOUR

La pédagogie du détour permet de susciter l'engagement et la réflexion. Cette approche consiste à **introduire des éléments ludiques**, tels que des jeux et des activités, pour aborder des sujets sérieux **de manière détournée**. Les jeux deviennent **des médiateurs**, permettant aux participants de développer des compétences clés tout en explorant des thèmes complexes de manière accessible. Cette approche favorise une compréhension durable en encourageant la participation active, la créativité et la résolution de problèmes.

UN PARCOURS CITOYEN POUR LA RÉUSSITE DE TOUS

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 et des structures éducatives**. Visant à accompagner les élèves de l'école au lycée et plus généralement les élèves et les jeunes, 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.



LA LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT DES LANDES VOUS ACCOMPAGNE DANS L'ÉLABORATION ET LA MISE EN PLACE DE VOS PROJETS PÉDAGOGIQUES

Notre offre d'ateliers, telle que présentée dans ce catalogue, vous propose une variété d'options pour aborder divers sujets et thématiques. Cependant, nous souhaitons vous rappeler que notre engagement envers la réussite éducative est notre priorité. Si vous avez des besoins spécifiques ou des idées particulières, nous serons heureux de travailler avec vous pour créer **des ateliers sur mesure ou élaborer des projets personnalisés**. N'hésitez pas à nous contacter pour discuter de la manière dont nous pouvons collaborer pour répondre au mieux à vos besoins.

DES PROJETS LONGS

Certains projets nécessitent un investissement sur une période plus étendue pour se développer pleinement et atteindre leurs objectifs. Si vous avez en tête des projets qui s'étendent sur toute l'année scolaire, voire au-delà, notre équipe est entièrement ouverte à collaborer avec vous pour conceptualiser, mettre en place et suivre ces initiatives sur le long terme.

Exemple de projet : Club robotique ; jeux vidéo de leur histoire à la création ; conception d'un jeu de société thématique ; création d'un média ; etc...



UNE DÉMARCHE PARTICIPATIVE

Dans le cadre des travaux du Conseil national de la refondation, chaque académie, chaque communauté éducative peut choisir

de s'inscrire dans la démarche « **Notre école, faisons-la ensemble** » en bénéficiant d'un accompagnement dédié et personnalisé par une équipe d'appui locale.

Les écoles et établissements pour lesquels le projet nécessite un soutien financier peuvent bénéficier d'un accompagnement dédié dans le cadre du fonds d'innovation pédagogique.

Vous pouvez retrouver toutes les modalités pour mettre en œuvre la démarche dans le guide d'accompagnement.

La Ligue reste à votre disposition pour construire avec vous votre projet.

Rendez-vous sur le site : <https://eduscol.education.fr/3595/notre-ecole-faisons-la-ensemble>



01

ACCOMPAGNER À
LA VIE SCOLAIRE

—

LA GESTION DES ÉMOTIONS

OBJECTIFS :

- Reconnaître et exprimer ses émotions
- Favoriser les apprentissage par le développement de la confiance et de l'estime de soi
- Développer les intelligences émotionnelles et relationnelles, les savoir-être

Un enfant qui maîtrise ses émotions réagit mieux aux différentes situations de la vie. A travers un travail d'expression des émotions passant par des jeux de rôle, de la lecture d'images ou encore le jeu du Time'up revisité, les enfants apprennent à mettre des mots sur ce qu'ils vivent, à reconnaître les émotions et à mieux les gérer.



Moins de 6 ans,
de 6 à 12 ans



2h / ½ journée



RENFORCER LA COOPÉRATION ET LA COLLABORATION

OBJECTIFS :

- Développer des compétences telles que : l'aide ; l'entraide ; l'autonomie ...
- Renforcer le vivre ensemble
- Installer un climat de classe propice et favorable aux apprentissages

Avec sa multitude de jeux coopératifs, la Ligue vous propose d'intervenir sur des ateliers de coopération et de collaboration. D'abord par le jeu puis à travers un temps d'échanges, enfants et jeunes comprennent l'importance de la coopération, en quoi elle est nécessaire et comment la faire vivre au sein de la classe.



Tout public



2h / ½ journée
1 jour

**Mise à disposition gratuite
pour les établissements scolaires
et les structures affiliés**

La Ligue de l'enseignement des Landes met à disposition gratuitement aux structures affiliées des jeux coopératifs permettant aux enseignants d'animer leur propre atelier.



« **The Mind** » est un jeu d'esprit dans lequel les joueurs vont devoir coopérer afin de poser l'ensemble des cartes par ordre croissant sans communiquer.

A partir de 8 ans / De 2 à 4 pers. / 30 mins



« **Unlock!** » est un jeu de cartes coopératif qui consiste à tenter de résoudre une mission en résolvant une énigme en moins de 60 minutes chrono.

A partir de 10 ans / De 2 à 5 pers. / 30 mins



« **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.

A partir de 10 ans / De 2 à 5 pers. / 30 mins

Et plein d'autres jeux que vous pouvez retrouver sur notre site :

<https://comptoir-educpop.fr>



FORMER LES DÉLÉGUÉS DE CLASSE

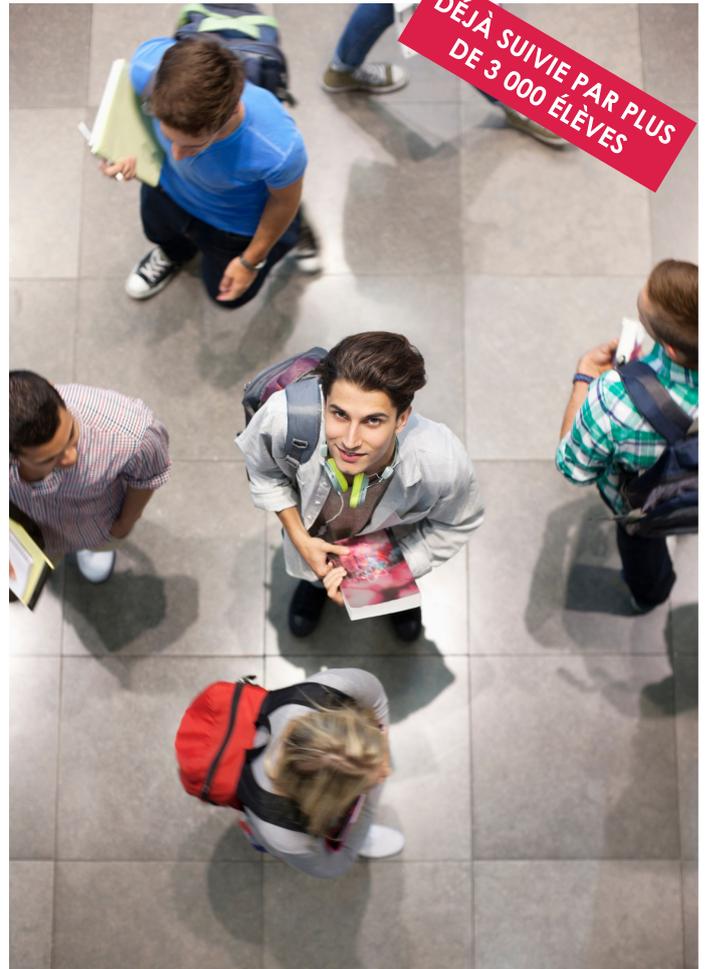
OBJECTIFS :

- Maîtriser les enjeux relatifs au rôle de Délégué de classe
- Mieux appréhender l'environnement socio-éducatif
- Prendre part à la vie de l'établissement

Être 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.

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,
- Méthodes de prise de décision collective,
- Sensibilisation à la lutte contre le harcèlement scolaire,
- Lutte contre toutes les formes de discriminations.



Participation de l'ensemble des Délégués (suppléants et titulaires)
vivement recommandée



½ journée / 1 jour
1 jour ½ / 2 jours



La formule de deux jours peut être envisagée avec une nuitée à notre centre de vacances, le Domaine Equiland de Cassen. Nous consulter pour le tarif.

ACCOMPAGNER LES MAISONS DES LYCÉENS

OBJECTIFS :

- S'informer sur le droit associatif et la spécificité de l'association lycéenne
- Développer ses connaissances sur le rôle des instances lycéennes
- Se former à la méthodologie de projet et à la gestion associative

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.



Lycéens, Lycéennes



2h/ ½ journée / 1 jour
1 jour ½ / 2 jours



CRÉER UNE JUNIOR ASSOCIATION

GRATUIT

OBJECTIFS :

- S'engager dans un projet associatif spécifique pour les jeunes
- Faire le lien entre les projets jeunes et les enjeux de société
- S'outiller pour gérer un projet de A à Z

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.



Jeunes de 12 ans à 18 ans



À déterminer





PSC1- PREMIERS SECOURS

OBJECTIFS :

- 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.

La formation comporte les éléments suivants : Protection et alerte ; victime nécessitant un geste d'urgence ; victime ayant perdu connaissance ; victime consciente présentant des plaintes nécessitant une conduite adaptée.

CONTACT :



L'UFOLEP des Landes
rfauchon@laligue40.fr



GRATUIT

FORMATION TUTEUR SERVICE CIVIQUE

OBJECTIFS :

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

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.



Tuteurs Service civique



1/2 journée





02 FAVORISER LA DIVERSITÉ



LUTTER CONTRE LES DISCRIMINATIONS

OBJECTIFS :

- Déconstruire collectivement le fonctionnement des stéréotypes, préjugés, discriminations
- Sensibiliser aux différents types de discriminations (racisme, sexisme, homophobie, etc.)
- Identifier les critères de discrimination
- Réfléchir aux moyens de lutte contre les discriminations

Cette atelier sensibilise, aux stéréotypes, aux préjugés et à la lutte contre toutes les formes de discriminations qui en découlent, de façon participative à l'aide de photo-discussion ou de débats mouvants.



Dès 6 ans



2h / ½ journée / 1 jour
1 jour ½ / 2 jours



EXPO - L'ÉGALITÉ C'EST PAS SORCIER !

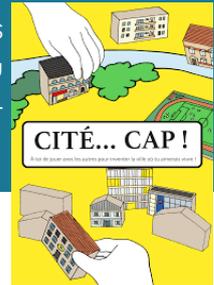
Exposition sur l'égalité entre les femmes et les hommes. Elle s'articule autour de 5 thématiques : 1) la grammaire et son rôle dans la représentation des genres 2) l'égalité professionnelle 3) la parité en politique 4) la prostitution 5) la liberté sexuelle. Elle se compose de 24 panneaux couleurs de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

Mise à disposition gratuite pour les établissements scolaires et les structures affiliés



NOS JEUX

En complément, les séquences peuvent être enrichies par l'animation de jeux adaptés : « **Cité Cap** » les joueurs incarnent des élus devant se mettre d'accord pour construire la cité idéale ; « **Le Monopoly des inégalités** » invite les joueurs à entrer dans la peau d'un personnage pour découvrir les inégalités.



ENCOURAGER L'ÉGALITÉ DES GENRES

OBJECTIFS :

- Engager une réflexion collective et individuelle sur les différences et l'égalité entre les sexes
- Sensibiliser aux discriminations et aux stéréotypes de genre en confrontant idées, opinions et émotions
- Comprendre l'impact des inégalités dans notre société et auprès des individus

À travers une série d'animations (projection d'un court-métrage, débat-mouvant, quiz, timelaps...), l'atelier récolte auprès des jeunes leurs représentations liées aux filles et aux garçons, aux femmes et aux hommes, aux pères et aux mères en questionnant les attributions sociales qui y sont attachées (en terme de métiers, de loisirs, place dans les médias...).



Dès 6 ans



2h / ½ journée / 1 jour
1 jour ½ / 2 jours

VALEURS DE LA RÉPUBLIQUE ET LAÏCITÉ

Dans un contexte social et politique marqué par les tensions et les crispations autour du fait religieux, la laïcité est souvent mal comprise. **La Ligue de l'enseignement des Landes est habilitée par l'ANCT pour intervenir sur les formations « Valeurs de la République et laïcité ».**



ATELIER - VALEURS DE LA RÉPUBLIQUE ET LAÏCITÉ

OBJECTIFS :

- Sensibiliser à la laïcité et au vivre ensemble.
- Devenir ambassadeur drice de la laïcité dans sa classe, son école, sa famille...

L'atelier invite les élèves à s'interroger sur la manière de faire vivre ce principe au quotidien au sein de l'école. Il se décline en plusieurs séquences : « Timeline » permettant de reconstituer l'histoire de la laïcité, quiz numérique sur les valeurs de la République, jeu des postures à adopter ...



Dès 6 ans



2h / ½ journée
1 jour



FORMATION - VALEURS DE LA RÉPUBLIQUE ET LAÏCITÉ

OBJECTIFS :

- Être au clair avec le principe de laïcité
- Mieux comprendre comment l'appliquer
- Contribuer à promouvoir le vivre ensemble et partager les valeurs de la République

La Ligue de l'enseignement des Landes est habilitée depuis 2017 pour assurer l'animation de ces formations dans le cadre du Programme National engagé par l'ANCT, avec le soutien de la DRDJSCS Nouvelle Aquitaine. Deux jours de formation, basée sur des quizz, des jeux de rôle et des échanges.



Professionnels,
Bénévoles,
Parents

2 jours



JEUX - VALEURS DE LA RÉPUBLIQUE ET LAÏCITÉ

En complément, les séquences peuvent être enrichies par l'animation de jeux adaptés : la malette « **Laïkos** » composée de 5 jeux aux règles simples et rapides à jouer, l'Escape Game « **La Ligue laïque** » nécessitant entraide et solidarité pour s'échapper d'un monde sans pitié.



EXPO - LA LAÏCITÉ EN QUESTION

« **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. L'exposition est constituée de 10 panneaux couleurs 80x60cm.



LIBERTÉ D'EXPRESSION PARLONS-EN !

OBJECTIFS :

- Construire une définition commune de la liberté d'expression.
- Sensibiliser et informer les élèves sur la lutte pour la liberté d'expression à travers le monde.
- Comprendre ses enjeux et en connaître ses limites.

À partir d'exemples, d'images, de quizz, les élèves réfléchissent collectivement au principe de liberté d'expression et aux droits et aux devoirs qui y sont rattachés.



de 6 ans à 18 ans



À déterminer



JOUONS LA CARTE DE LA FRATERNITÉ

GRATUIT

OBJECTIFS :

- Engager une réflexion sur la diversité, les discriminations, les injustices ...
- Sensibiliser à la lecture d'images
- Développer l'esprit critique et l'imaginaire

Chaque année, la Ligue de l'enseignement anime « Jouons la carte de la fraternité », une opération de sensibilisation au respect et à la tolérance sur la base d'ateliers d'écriture et d'analyse de photographies.

« Jouons la carte de la fraternité » part d'une idée simple, celle d'une « bouteille à la mer ». Des enfants, des adolescents et des adultes envoient des cartes postales à des anonymes.

Sur simple demande, des lots de cartes postales, accompagnés d'un jeu d'affiches-photos reprenant les six photographies de l'opération, sont adressés gratuitement.

Nous proposons également un dossier pédagogique (~80 pages) en format numérique pour accompagner les activités et réflexions sur l'opération.



CONTACT :

Ligue de l'enseignement
des Landes
contact@laligue40.fr





AGIR FACE AU (CYBER) HARCÈLEMENT

OBJECTIFS :

- Comprendre le phénomène de harcèlement et ses effets négatifs
- Apprendre à se respecter et à respecter les autres
- Repérer les comportements de harcèlement et les protagonistes
- Trouver des stratégies à adopter pour prévenir le harcèlement

Cet atelier permet d'aborder le thème du harcèlement et de sa déclinaison dans le monde numérique. Afin d'inciter les jeunes à devenir acteurs de cet atelier, ils sont amenés à participer et interagir sur ce sujet grâce à des discussions de groupe, d'analyses de situations, de jeux de rôle et d'activités créatives pour faciliter la réflexion.

L'atelier peut être orienté exclusivement sur le cyberharcèlement.



Dès 6 ans



2h / ½ journée / 1 jour



(CYBER) HARCÈLEMENT PARENTS, PARLONS-EN !

GRATUIT



OBJECTIFS :

- Comprendre ce qu'est le harcèlement scolaire et son impact sur les enfants
- Savoir comment agir en tant que parent

Armer les parents sur le sujet du harcèlement en leur donnant des bases de compréhension et en leur montrant qu'ils ne sont pas seuls face à la situation, qu'ils peuvent se soutenir entre eux. Sous forme d'espace de paroles, ce temps privilégiera la rencontre, le partage d'expériences et la co-élaboration, le tout dans un cadre sécurisant et bienveillant.



Parents



2h



(CYBER) HARCÈLEMENT COMPRENDRE POUR AGIR

OBJECTIFS :

- Comprendre le harcèlement scolaire : ses formes et ses conséquences
- Repérer le harcèlement et mettre en place des techniques de prévention.
- Connaître différentes méthodes de traitement d'un harcèlement scolaire

Proposer un cadre sécurisant et bienveillant aux professionnels pour partager leurs expériences, analyser leurs propres pratiques et repartir avec des outils et des conseils.



Professionnels,
Bénévoles



2h



03 DÉVELOPPER
L'ÉCO-
CITOYENNETÉ

FORMER LES ÉCO - DÉLÉGUÉS

OBJECTIFS :

- Affiner ses connaissances relatives aux enjeux du développement durable
- Apprendre à mobiliser ses camarades pour créer une dynamique dans l'établissement scolaire
- Ouvrir son champ des possibles en s'exerçant via des cas concrets en milieu scolaire

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. L'atelier s'appuie sur les 17 ODD et fait le lien avec l'EMC.



Dès 12 ans



2h/ ½ journée / 1 jour



MOND'DÉFI POUR DEMAIN C'EST MAINTENANT !

OBJECTIFS :

- Sensibiliser à la complexité des enjeux du Développement Durable
- Explorer les connexions « local-global » : des actions concrètes pour des enjeux planétaires
- Développer le sens critique des élèves par le débat et promouvoir l'engagement citoyen
- Encourager la coopération et la créativité pour tendre vers un monde meilleur

« Mond'Défi pour Demain, c'est maintenant ! » est un outil pédagogique moderne et innovant, proposé par l'association GRAINE Nouvelle-Aquitaine pour sensibiliser les jeunes aux Objectifs du Développement Durable (ODD) et aux principes de concertation et de coopération. Il utilise les procédés de l'« Escape Game » (Jeu d'évasion) pour appréhender toute la complexité du Développement Durable en lien direct avec l'actualité internationale. Il favorise l'engagement des jeunes participants qui sont, ne l'oublions pas, les acteurs du monde de demain !



Dès 12 ans



2 Séances de 2h



Tarifs spécifiques

Pour tout renseignement,
contactez :

Rémy CANTON
rcanton@laligue40.fr
05 58 06 53 95



AGIR POUR LA PLANÈTE LES ÉCO-GESTES

OBJECTIFS :

- Stimuler l'intérêt pour les solutions éco-responsables et les actions concrètes qu'ils peuvent mettre en place dans leur vie quotidienne pour devenir des éco-citoyens.
- Encourager à réfléchir en équipe, à communiquer et à échanger des idées pour trouver des solutions concrètes
- Sensibiliser à l'importance des éco gestes

Les écogestes sont des gestes simples et banals de la vie de tous les jours, mais comment les mettre en œuvre tous ensemble ? A l'aide d'un jeu de cartes les élèves construisent des solutions pratiques pour ensuite les adopter dans leur quotidien !



Dès 6 ans



2h / ½ journée
1 jour



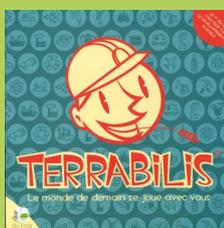
Mise à disposition gratuite
pour les établissements scolaires
et les structures affiliés

NOS OUTILS

PLANÈTE EN JEUX : Les enfants sont invités à mettre en œuvre un plan d'action contrôlable et défini pour réduire l'impact de leurs activités, à un niveau individuel et au sein de leur établissement.



TERRABILIS : 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 ...



L'ÉCO LABYRINTHE LE JEU DE L'OIE GÉANT

OBJECTIFS :

- Comprendre les enjeux environnementaux
- Mieux connaître la biodiversité.

À travers une succession d'épreuves (quiz, énigme, petits jeux...) sur la thématique de l'environnement et du développement durable, les enfants doivent se déplacer sur un plateau de jeu géant.



Dès 6 ans



2h



CONSCIENCE NUMÉRIQUE DURABLE

OBJECTIFS :

- Comprendre les enjeux du numérique et du développement durable
- Mesurer son impact sur l'environnement provoqué par ses usages numériques
- Avoir une vision éclairée pour élaborer des solutions écologiques

Lecture d'images, découverte du cycle de vie du téléphone ou encore jeu de cartes « Impact-choix », vont permettre aux élèves de comprendre comment nos habitudes numériques influent sur la planète et comment nous pouvons agir de manière responsable pour réduire notre empreinte écologique.



Dès 12 ans



2h / ½ journée
1 jour



04 ÉDUCUER À LA
CITOYENNETÉ
NUMÉRIQUE



L'USAGE DES ÉCRANS À LA MAISON

OBJECTIFS :

- S'interroger sur son usage des écrans
- Envisager un bon usage des écrans sans le diaboliser.
- Connaître les risques d'un usage excessif

À travers une série d'animations (vidéo, débat-mouvant, quiz, ...) cet atelier sera l'occasion de discuter avec les enfants de leurs utilisations de divers appareils électroniques (téléphone portable, tablette, télévision...), afin d'en analyser les bons et les mauvais usages.



Moins de 6 ans,
de 6 à 12 ans



2h / ½ journée

LES CAFÉS PARENTS NUMÉRIQUES



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 et des réseaux sociaux.

Sous forme d'espace de parole ce temps privilégiera la rencontre, le partage d'expériences dans un cadre bienveillant.



Parents



2h



INTERNET ET RÉSEAUX SOCIAUX LES BONS USAGES

OBJECTIFS :

- S'interroger sur son usage d'Internet
- Connaître ses droits et ses devoirs sur Internet
- Savoir se protéger sur Internet et les réseaux sociaux

Internet, les réseaux sociaux... Difficile de s'y retrouver devant ce vaste monde. L'atelier permettra de rappeler certains points comme nos droits et nos devoirs en ligne, de répertorier les potentiels dangers et d'être capable de s'en protéger.



Dès 12 ans



2h / ½ journée
1 jour

BIEN S'INFORMER FAKE NEWS ET COMLOTISME

OBJECTIFS :

- Développer sa capacité à débusquer certaines fausses informations grâce à des outils simples
- Développer un esprit critique
- Approfondir et mettre en débat des questionnements sur la représentation de l'information et des médias

Rumeurs, théories du complot... Les enfants peuvent parfois être un peu perdus dans la masse de contenus disponibles sur Internet. A travers un jeu d'enquête pour déceler le vrai du faux, enfants et jeunes apprennent à chercher et vérifier l'information.



Dès 6 ans



2h / ½ journée
1 jour / 2 jours



L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE POSSIBILITÉS INFINIES

OBJECTIFS :

- Connaître les principes de l'Intelligence artificielle
- En avoir une compréhension critique
- Découvrir les usages multiples de l'IA dans notre vie quotidienne
- Concevoir une IA générative

IA, deux lettres pour des applications infinies. Cet atelier se veut comme une découverte de l'Intelligence Artificielle appliquée à notre vie quotidienne, et de son utilité. Les jeunes découvriront comment sont créées les IA à partir d'activités débranchées pour s'initier aux algorithmes.



Dès 12 ans



2h / ½ journée
1 jour / 2 jours

JEU MÉDIASPHÈRE



« **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.



Animation réalisée par un animateur de la Ligue : Tarif d'un module de 2h.

Prêt du jeu pour une animation en interne : Mise à disposition gratuite pour les structures affiliées.





CODAGE ET ROBOTIQUE

OBJECTIFS :

- Connaître les principes de base de l'algorithme et de la conception des programmes informatiques
- Découvrir les robots, leur mode de fonctionnement et les programmer pour les faire évoluer et interagir avec leur environnement
- Travailler en équipe, coopérer avec ses pairs

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, ainsi qu'une initiation au codage informatique. En fonction de l'âge des enfants, plusieurs robots peuvent être utilisés : BlueBot, Ozobot, Thymio, Dash...



De 6 à 16 ans

2h/ ½ journée
1 jour / 2 jours

L'UNIVERS DES JEUX VIDÉO

OBJECTIFS :

- Découvrir les différentes catégories de jeux vidéo et leur potentiel collaboratif parfois méconnu
- Mieux comprendre les jeux vidéo
- Utiliser les jeux de façon raisonnée

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. Les jeunes découvrent les coulisses de la création d'un jeu vidéo. Il s'agit ici de mieux comprendre les jeux vidéo pour pouvoir mieux les utiliser.



De 6 à 16 ans

2h/ ½ journée
1 jour / 2 jours

FAIRE ENSEMBLE PARENTS-ENFANTS

GRATUIT

OBJECTIF :

- Renforcer le lien entre le parent et son enfant
- Dédiaboliser l'usage du numérique

Nous proposons des ateliers parents-enfants autour du jeu vidéo et de la robotique. Un temps de découverte, de bidouille et de jeux en commun.



2h





05 STIMULER LA
CRÉATIVITÉ



CO-CONSTRUIRE UN JEU / ESCAPE GAME

OBJECTIFS :

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

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...



Dès 6 ans



1 jour / 1 jour ½
2 jours ou plus



ATELIER DE CRÉATION NUMÉRIQUE

OBJECTIFS :

- Développer sa capacité à produire du contenu créatif et informatif.
- Utiliser de manière pertinente les outils d'expression en ligne
- Éduquer aux médias et à l'information

L'atelier de création numérique a pour vocation de favoriser l'apprentissage des nouvelles technologies en réalisant des projets concrets. Cet atelier propose aux jeunes de développer une culture numérique afin de s'intégrer et s'épanouir pleinement dans une société de plus en plus numérisée.

La Ligue vous accompagne dans la création de votre média :

- Journal
- Podcast, émission radio
- Blog, site internet
- Vidéo, web TV
- MAO (Musique Assistée par Ordinateur)



Dès 6 ans



À déterminer



FABRIC'ACTION

LES ATELIERS BIDOUILLES

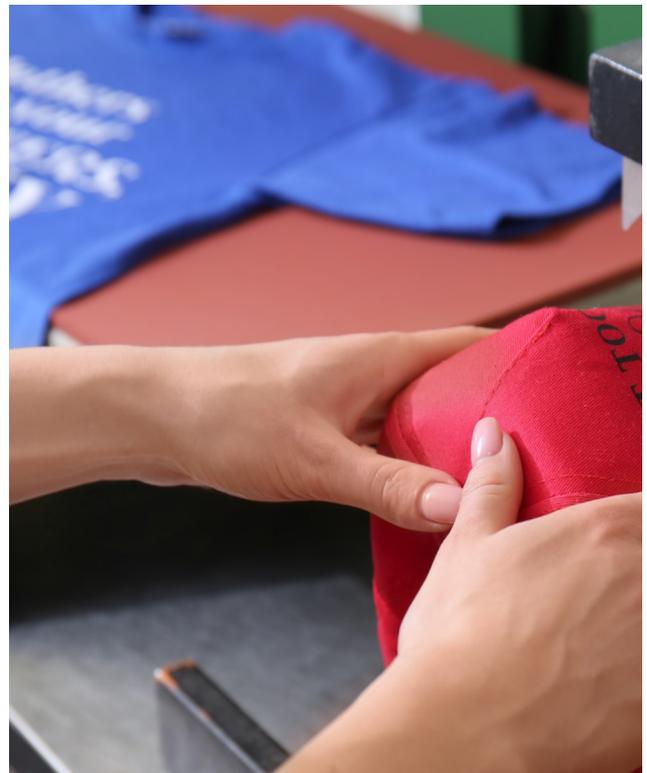
Aujourd'hui la manière dont sont fabriqués les objets et sont pensés les designs graphiques échappent totalement à notre emprise. Les ateliers « fabric'action » permettent de reprendre la main, sur ces procédés, par la réalisation d'un projet de A à Z, de l'étude et la réflexion nécessaire à sa conception, jusqu'à sa réalisation concrète. Le choix de la réalisation passe aussi forcément par une étape de prise de décision commune qui fait travailler la communication et l'effort démocratique, tout en faisant ressortir les intérêts communs.



ATELIER IMPRESSION 3D

OBJECTIFS :

- Être en mesure de se réapproprier la fabrication d'objets
- Apprendre les bases de la modélisation 3D
- Comprendre le fonctionnement général d'une imprimante 3D et son utilité.



ATELIER FLOPAGE TEXTILE NUMÉRIQUE

OBJECTIFS :

- Être en mesure de se réapproprier la conception d'un design textile.
- Apprendre les bases d'un logiciel graphique
- Apprendre les différentes étapes nécessaires à la réalisation d'un flocage.

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.

	Établissements / Structures non affiliés	Établissements Primaires affiliés	Établissements Secondaires affiliés (- 500 élèves)	Établissements Secondaires affiliés (+ 500 élèves) et Autres structures affiliées
Module 2h	150 €	100 €	105 €	110 €
½ journée	240 €	170 €	180 €	190 €
1 jour	350 €	260 €	280 €	290 €
1 jour ½	465 €	350 €	375 €	390 €
2 jours	565 €	430 €	460 €	490 €
Plus de 2 jours	À déterminer			

Les établissements scolaires qui s'affilient verront le coût de leur affiliation déduit du tarif 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 565€. S'il s'affilie à la Ligue de l'enseignement des Landes, la formation ne lui coûtera plus que 490€. L'affiliation sera déduite de ce 1er module : 108€ d'affiliation et 382€ de module (soit 490€). Une fois affilié, le lycée continue de bénéficier des tarifs préférentiels : son prochain module de deux jours lui coûtera 490€ au lieu de 535€.

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

Affiliation à la Ligue de l'enseignement des Landes

Établissements de - 500 élèves : 68 €

Établissements de + 500 élèves : 108 €

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 : 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'Education 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 « Rêv'en scène », les formations autour du théâtre contemporain Jeunesse, les ateliers pratiques artistiques et culturels, Lire et Faire lire, l'Usep - le sport scolaire à l'école primaire...

RENSEIGNEMENTS

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

Alisson FERNANDEZ

afernandez@laligue40.fr
Déléguée Vie Associative, Jeunesse et Citoyenneté

Julie LESAGE

jlesage@laligue40.fr
Agent de développement numérique

Rémy CANTON

rcanton@laligue40.fr
Animateur Jeunesse et Citoyenneté

ACCUEIL SERVICE CIVIQUE

La Ligue de l'enseignement des Landes met à disposition son agrément aux structures qui souhaitent accueillir un volontaire, et vous accompagne dans l'accueil d'un service civique.

- **Mise en relation**

La Ligue peut mettre en relation les structures intéressées avec des jeunes volontaires. Elle peut faciliter la recherche en fonction des besoins spécifiques de la structure.

- **Administratif**

Lors de la procédure d'accueil d'un volontaire, la Ligue peut aider à la gestion des démarches administratives, depuis la rédaction de la convention jusqu'à la déclaration en ligne.

- **Suivi**

Tout au long de la mission, la Ligue peut être un point de contact pour répondre aux questions, résoudre les problèmes éventuels et assurer un suivi régulier.

- **Formation**

La Ligue propose régulièrement des formations pour les structures d'accueil, afin de les aider à encadrer au mieux les volontaires et à tirer le meilleur parti de cette expérience mutuellement bénéfique.



CRÉER UNE ASSOCIATION USEP DANS SON ÉTABLISSEMENT

OBJECTIF :

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

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 ?

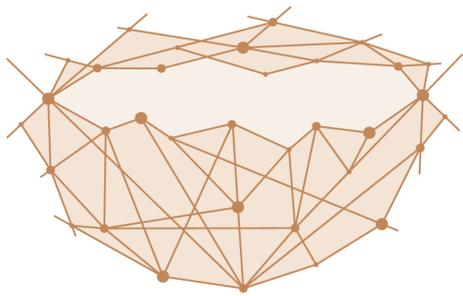
ASSOCIATIONS AFFILIÉES ET INTERVENTIONS SCOLAIRES POUR TOUS LES ÉTABLISSEMENTS SCOLAIRES

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 **Nos Couleurs**. Leurs intervenants rencontrent chaque année des centaines d'élèves dans le cadre de séquences d'animation consacrées à la lutte contre les discriminations et la déconstruction des préjugés LGBTQ+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://lesbascos.org/nos-couleurs-lgbt-landes/>



LE CEP'

LE TIERS-LIEU

« LE COMPTOIR
D'ÉDUCATION
POPULAIRE »

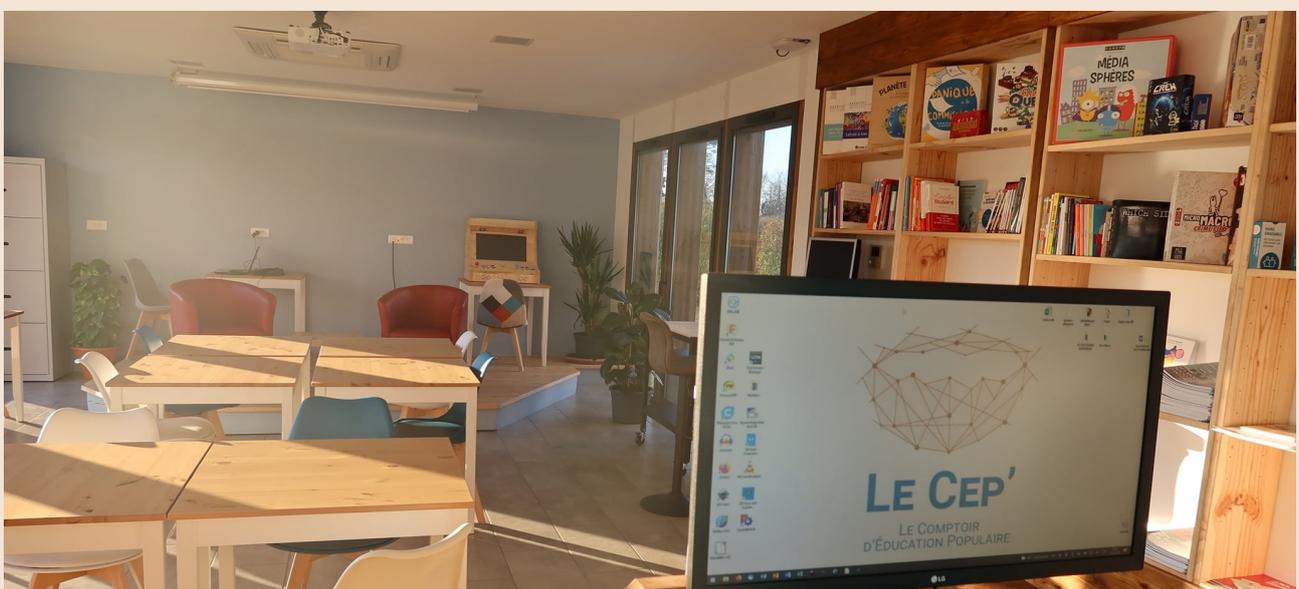
Que vous soyez enseignant à la recherche d'un espace stimulant pour expérimenter des méthodes pédagogiques innovantes, une association/structure désireuse de partager son expertise ou simplement une personne en quête d'un espace de travail partagé. Nous vous invitons à rejoindre notre tiers-lieu !

Lieu dédié à l'innovation sociale et à l'expérimentation en matière d'éducation tout au long de la vie, le Comptoir ambitionne d'être un espace permettant aux citoyens et aux citoyennes de s'exprimer, d'échanger, d'être entendus et de participer aux débats qui doivent irriguer notre société. Il rassemble et met en relation des individus d'horizons divers, parmi lesquels des professionnels, des bénévoles, des jeunes et des coworker. Il propose une variété d'activités et d'opportunités : des ateliers novateurs, des tables rondes favorisant les échanges d'idées, des formations et des initiations, l'accès à un centre de ressources.

Il ouvre des portes vers de nouvelles approches éducatives et sociales, où chacun peut contribuer et trouver sa place dans la construction d'un avenir plus inclusif et prometteur.

Ce tiers lieu offre un environnement propice à l'expérimentation et à l'apprentissage, en dehors des cadres traditionnels.

Par exemple, il devient un lieu idéal pour organiser des ateliers de cohésion de classe entre élèves dans un contexte différent, nouveau, chaleureux et accueillant ce qui permet une approche plus libre et créative de l'apprentissage.



LA LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT

La Ligue de l'enseignement est un mouvement laïque d'éducation populaire fondé en 1866 qui invite les citoyens à s'associer dans la lutte contre les inégalités, à débattre et à être acteurs dans la cité afin de construire une société plus juste, plus libre et plus solidaire permettant l'émancipation de tous.

La Ligue de l'enseignement est présente sur l'ensemble du territoire français par l'intermédiaire de 102 fédérations départementales, 13 unions régionales, près de 20000 associations affiliées et 1 500 000 adhérents.

Elle œuvre dans les domaines de l'éducation, des pratiques artistiques et culturelles, des activités sportives, des vacances et des loisirs, de la formation professionnelle, de l'intervention sociale et de la solidarité, du numérique, de l'environnement et du développement durable.

La Ligue de l'enseignement est un mouvement complémentaire de l'École, reconnue par le ministère de l'Éducation nationale et le rectorat comme partenaire privilégié. Depuis sa création par Jean Macé en 1866, la Ligue est aux côtés de l'école, et défend l'idéal d'une éducation de qualité pour tous,

A travers 150 ans d'histoire et d'engagement, l'identité de la Ligue de l'enseignement se fonde sur le triptyque :

Démocratie – Laïcité – Education



« Notre chemin à tous, gens de la Ligue, est forcément le même : faire penser ceux qui ne pensent ; pas faire agir ceux qui n'agissent pas ; faire des hommes et des citoyens. »

Jean Macé (1815-1894)

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 »
- ▶ Agréée par l'Agence Nationale du Service Civique pour assurer la formation des tuteurs de l'Education nationale
- ▶ Relais départemental des Juniors Associations
- ▶ Porteur de l'opération nationale « Jouons la carte de la Fraternité »

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



Délégation régionale académique
à la jeunesse, à l'engagement et aux sports



LE PARCOURS CITOYEN

Agir pour l'école de la réussite de tous

Laique et indépendante, la Ligue de l'enseignement réunit des femmes et des hommes qui agissent au quotidien pour faire vivre la citoyenneté en favorisant l'accès à tous à l'éducation, à la culture, aux loisirs ou au sport.

Des centaines de milliers de bénévoles et plusieurs milliers de professionnels se mobilisent, partout en France, au sein de près de 30 000 associations locales et d'un important réseau d'entreprises de l'économie sociale et solidaire.

Tous y trouvent les ressources, l'accompagnement et la formation nécessaires pour concrétiser leurs initiatives et leurs projets.

CONTACT

Ligue de l'enseignement

Fédération des Landes

91 impasse Joliot Curie

40280 Saint-Pierre-du-Mont

05 58 06 31 32

contact@laligue40.fr

WWW.LALIGUE40.FR

WWW.40.ASSOLIGUE.ORG