

PARCOURS CITOYEN



FÉDÉRATION LANDES

la **ligue** de
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire

A PROPOS

QUI SOMMES-NOUS ?

LA LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT

« 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)
Fondateur de la Ligue de l'enseignement

Estimant « l'éducation au suffrage universel » indispensable pour garantir la démocratie, Jean Macé, journaliste républicain, crée la Ligue française de l'enseignement en 1866. Aujourd'hui, 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 20 000 associations affiliées et 1 500 000 adhérents.**

Laique et indépendante, la Ligue de l'enseignement réunit des femmes et des hommes qui agissent au quotidien pour faire vivre la citoyenneté.

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.

Au fil des années, elle continue de mettre en œuvre son projet initial : **former le citoyen.**

DANS LES LANDES

Créée en 1934, la Fédération des Œuvres Laiques des Landes s'inscrit pleinement dans le projet national de la Ligue de l'enseignement. A partir de 1945, des instituteurs s'investiront dans la Fédération départementale dont le siège est situé à Dax. Raoul Bénesse et Roger Ducourneau marqueront dans les Landes la F.O.L des années d'après-guerre.

Reconnue d'utilité publique en 1959, elle change d'acronyme en 1974 pour devenir FALEP - Fédération des Associations Laiques de l'Education Populaire - puis en 2006, Ligue de l'enseignement des Landes. En 2018, elle fait construire son nouveau siège social à St-Pierre-du-Mont.



233

Associations et structures affiliées



13.400

Adhérents



30

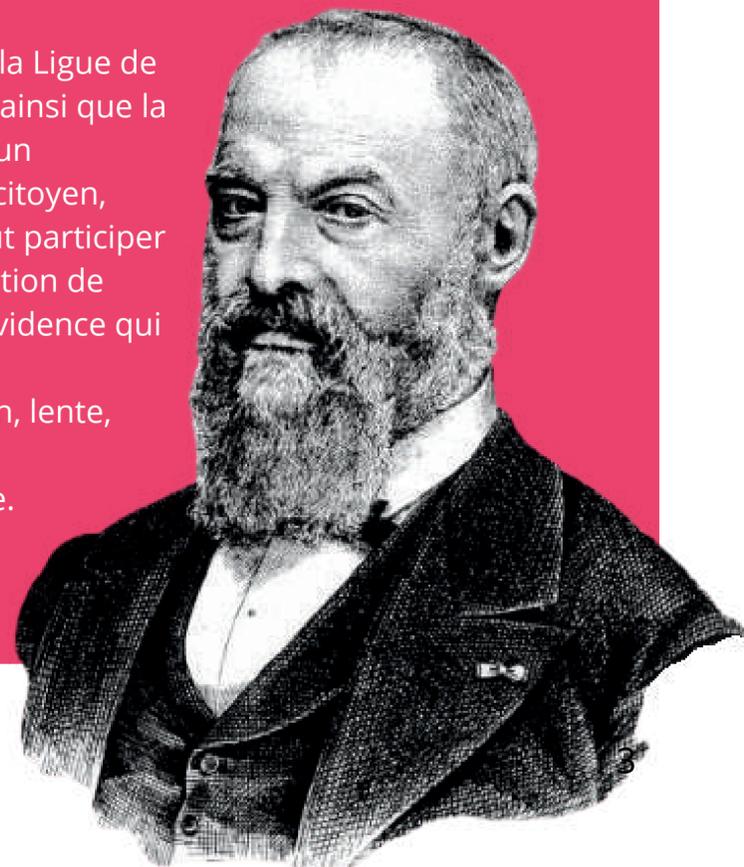
Salariés Équivalents Temps Plein

“

**ON NE NAÎT PAS CITOYEN,
ON LE DEVIENT**

”

Jean Macé, fondateur de la Ligue de l'enseignement, rappelle ainsi que la citoyenneté est le fruit d'un apprentissage. Se sentir citoyen, comprendre que l'on peut participer légitimement à l'organisation de « la cité » n'est pas une évidence qui s'impose à la majorité. Il s'agit d'une construction, lente, progressive, qui doit commencer dès l'enfance.



PARCOURS CITOYEN

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, le Parcours Citoyen aborde les grands thèmes de l'éducation à la citoyenneté et participe à une meilleure compréhension de notre monde.

Notre offre d'ateliers, telle que présentée dans ce catalogue, vous propose une variété d'options. Cependant, nous serons heureux de travailler avec vous pour créer des ateliers sur mesure ou élaborer des projets personnalisés.

POUR QUI ???

Le Parcours Citoyen s'adresse à des jeunes citoyens en devenir, qui prennent progressivement conscience de leurs droits et de leurs devoirs. Il met en cohérence la formation de l'élève sur le temps long de sa scolarité, du primaire au secondaire, et même au-delà du parcours scolaire dans la construction de sa vie personnelle et professionnelle.

POUR QUOI ???

- Aider les jeunes à se positionner en tant que citoyens, à prendre conscience que la citoyenneté est un droit pour tous et que chacun peut agir
- Répondre à un besoin de reconnaissance, d'appartenance et d'utilité vis-à-vis de la société pour lutter contre le sentiment d'isolement ou d'exclusion
- Créer du lien et des échanges, en proposant des ouvertures culturelles, sur soi-même, sur les autres et sur le monde en général
- Développer le « pouvoir d'agir », permettre aux jeunes de devenir acteurs de leur propre parcours et de leur lieu de vie plutôt que spectateurs : les aider à développer un esprit critique, à s'émanciper, à s'ouvrir aux autres et à trouver leur place dans la société
- Les encourager et les accompagner vers une dynamique constructive de participation citoyenne : développer chez eux un désir d'engagement pour une société meilleure, leur donner des clés et des outils pour imaginer la société de demain en s'investissant dans celle d'aujourd'hui

COMMENT ???

À la Ligue, 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 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 s'exprimer et co-construire.



LA PÉDAGOGIE DU DÉTOUR

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.

DANS CE CATALOGUE

1

Des thématiques clés et des parcours adaptés

Le parcours est divisé en plusieurs thématiques essentielles, chacune abordant un aspect fondamental de l'éducation à la citoyenneté. Chaque thématique regroupe plusieurs ateliers autour d'un sujet central pour une progression cohérente tout au long de l'année.

2

Des modules adaptés à votre emploi du temps

Pour chaque thématique, vous avez le choix entre trois types de modules :

Module Court (1-2 heures) : Idéal pour une introduction rapide à un sujet ou une activité ciblée.

Module Moyen (demi-journée / journée) : Permet d'approfondir les sujets avec des discussions ou des projets collectifs.

Module Long (plusieurs jours / année complète) : Consacré à des projets de longue durée, comme la réalisation d'un projet de classe, l'organisation d'un événement, ou l'élaboration d'une campagne de sensibilisation.

3

Des ressources et Supports Pédagogiques

Pour chaque atelier et module, vous aurez accès à des ressources pédagogiques : guides d'activités, vidéos, jeux, et expositions. Ces supports sont conçus pour faciliter la mise en œuvre des ateliers en classe et maximiser l'impact sur les élèves.

Sommaire

01 - PREMIERS PAS DE CITOYEN FORMATION DES DÉLÉGUÉS DE CLASSE DÉCOUVERTE DES ÉLECTIONS	Page 6
02 - VALEURS DE LA RÉPUBLIQUE ET LAÏCITÉ VALEURS DE LA RÉPUBLIQUE ET LAICITÉ LIBERTÉ D'EXPRESSION ÉGALITÉ DES GENRES LUTTER CONTRE LES DISCRIMINATIONS PARCOURS - DÉBAT PUBLIC	Page 8
03 - HARCÈLEMENT PARLONS-EN ! LE (CYBER)HARCÈLEMENT * PARCOURS - SENSIBILISER AU HARCÈLEMENT	Page 12
04 - COMPÉTENCES PSYCHO-SOCIALES GESTION DES ÉMOTIONS RENFORCER LA COOPÉRATION * PARCOURS - CONSTRUIRE ENSEMBLE	Page 14
05 - DÉVELOPPEMENT DURABLE MOND'DÉFI POUR DEMAIN * CONSCIENCE NUMÉRIQUE DURABLE PARCOURS - MON ÉCOLE VERTE	Page 18
06 - EDUCATION AUX MÉDIAS L'USAGE DES ÉCRANS FAKE NEWS ET THÉORIES DU COMLOT MAITRISE D'INTERNET ET DES RÉSEAUX SOCIAUX PARENTS PARLONS NUMÉRIQUE * PARCOURS - JOURNALISTE EN HERBE	Page 20
07 - SCIENCE ET TECHNOLOGIE DÉCOUVERTE DE LA ROBOTIQUE * CODE & JEUX VIDEOS FAB-LAB ET BIDOULLE	Page 23
RENSEIGNEMENTS	Page 26

* Ateliers gratuits dans la limite des places disponibles

01 PARCOURS
**PREMIERS PAS
DE CITOYEN**

LES ATELIERS

01 FORMATION DES 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.



02 LA DÉCOUVERTE DES ÉLECTIONS

OBJECTIFS :

- Sensibiliser les participants au fonctionnement des élections et aux dynamiques des campagnes électorales.
- Comprendre l'évolution historique du droit de vote en France.

Cet atelier interactif initie les participants aux éléments clés des campagnes électorales et au processus d'un scrutin à deux tours. Ils créeront également une frise chronologique pour visualiser l'évolution du droit de vote en France, renforçant ainsi leur compréhension des enjeux démocratiques.



02 PARCOURS
**VALEURS DE LA RÉPUBLIQUE
ET LAÏCITÉ**

LES ATELIERS

01 VALEURS DE LA RÉPUBLIQUE ET LAÏCITÉ

OBJECTIFS :

- Sensibiliser à la laïcité et au vivre ensemble.
- Devenir ambassadeur·trice 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 ...



Ecole, collège, lycée

02 LIBERTÉ D'EXPRESSION

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.



Ecole, collège, lycée



03 EGALITÉ 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...).



Ecole, collège, lycée

04 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

Cet 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.



Ecole, collège, lycée

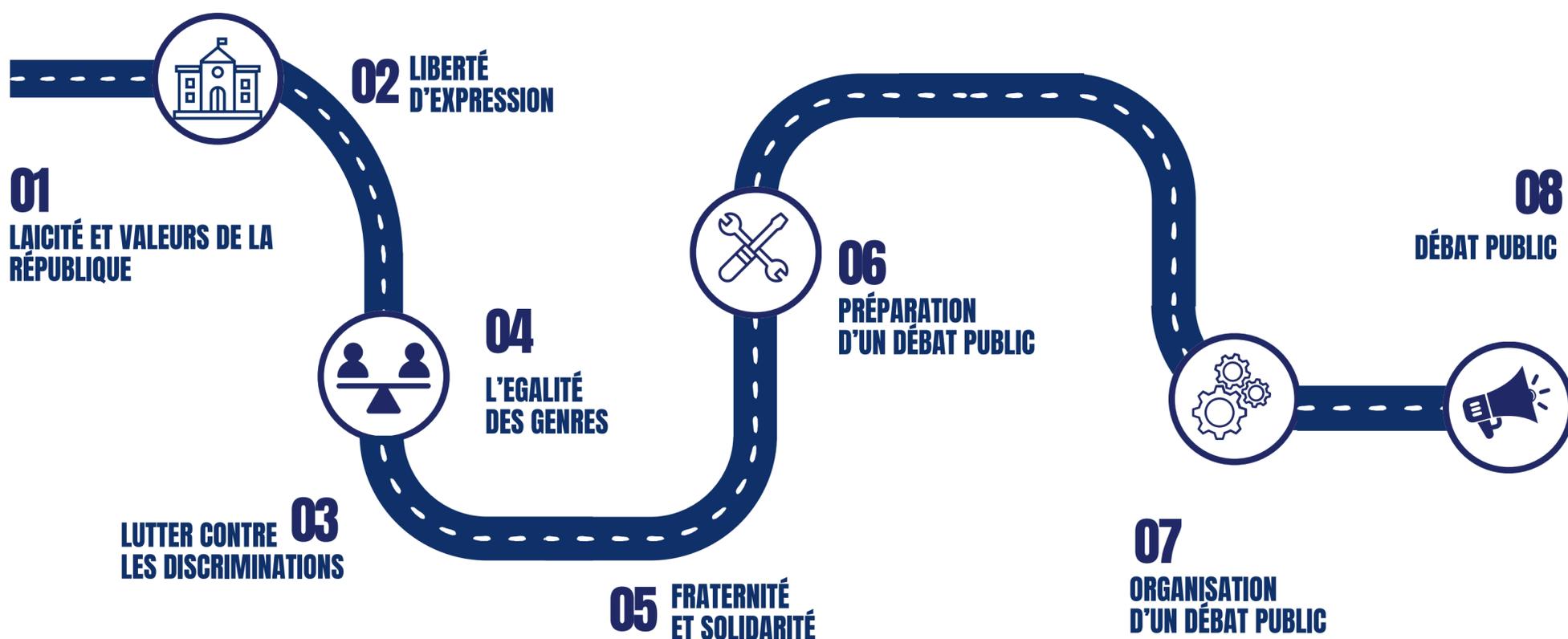
PARCOURS VALEURS DE LA RÉPUBLIQUE ET LAICITÉ

PARCOURS - DÉBAT PUBLIC

Ce parcours éducatif vise à sensibiliser les élèves aux principes fondamentaux de la République française, tels que la laïcité, la liberté d'expression, l'égalité et la fraternité. **Le parcours culmine avec un débat public organisé le 9 décembre, Journée nationale de la laïcité**, offrant aux élèves l'opportunité de mettre en pratique leurs apprentissages dans un contexte réel et engageant.

Ce parcours s'adapte à votre emploi du temps. Vous choisissez les ateliers à mener selon les besoins de votre classe. L'objectif est de préparer vos élèves au débat final.

LES 8 ÉTAPES :



OBJECTIFS :

- Comprendre les valeurs républicaines : Approfondir la connaissance des principes de liberté, égalité, fraternité, et laïcité.
- Développer l'esprit critique : Apprendre à analyser et discuter des enjeux liés aux valeurs de la République.
- Encourager la citoyenneté active : Inciter les élèves à s'engager pour défendre et promouvoir les valeurs républicaines.
- Maîtriser l'art du débat : Enseigner aux élèves à argumenter de manière structurée et à débattre dans le respect des opinions diverses.

ALLEZ PLUS LOIN

Vous avez la possibilité de prolonger et d'approfondir le travail en classe. Pour cela, nous mettons gratuitement à disposition des établissements affiliés un ensemble de ressources pédagogiques complémentaires.

CONCOURS - JOUONS LA CARTE DE LA FRATERNITÉ

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 pilote l'opération « **Jouons la carte de la fraternité** », une action de sensibilisation au respect, à la tolérance et à la fraternité sur la base d'ateliers d'écriture et d'analyse de photographies. Elle part d'une idée simple : celle d'une bouteille à la mer.

Pour cela, la Ligue de l'enseignement des Landes **met à disposition gratuitement** des lots de 6 cartes différentes et un dossier pédagogique complémentaire. Les enfants et les jeunes s'inspirent de ces images pour écrire des cartes de fraternité, qu'ils envoient : à des anonymes dans l'annuaire, à l'EHPAD de la commune, à une autre école qui participe à l'opération, à des associations (SPA, Resto du cœur...), à une autre fédération de la Ligue ... **Tout est possible !** Le destinataire peut à son tour répondre aux jeunes grâce au volet détachable de la carte postale.

En juin, un concours est organisé pour récompenser la plus belle carte réalisée, et les créations sont exposées lors d'un vernissage, auquel toutes les classes participantes sont invitées. Cet événement finalise l'opération en célébrant la créativité et l'engagement des élèves dans la promotion de la fraternité.

EXPOSITION - L'EGALITÉ 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.

EXPOSITION - LA LAÏCITÉ EN QUESTION

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.

LES JEUX

LA 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.

LE MONOPOLY DES INÉGALITÉS

« Le Monopoly des inégalités » invite les joueurs à entrer dans la peau d'un personnage pour découvrir les inégalités.

03 PARCOURS
**HARCÈLEMENT,
PARLONS-EN !**

L'ATELIER

01 (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.



Ecole, collège, lycée

ALLER PLUS LOIN

Dans le cadre de la journée nationale de lutte contre le harcèlement scolaire, la Ligue de l'enseignement des Landes, en partenariat avec la DSDEN, le SDJES et la ville de St-Pierre-du-Mont, organise le **Vendredi 8 novembre une journée de lutte contre le harcèlement.**

Cet événement est spécialement conçu pour répondre à vos besoins et constitue une opportunité unique pour sensibiliser et informer les élèves sur les différents aspects du harcèlement.

Toute la journée, des stands seront animés par nos partenaires engagés dans la lutte contre le harcèlement et en parallèle, des experts animeront des tables rondes sur des sujets variés tels que le cyberharcèlement, le harcèlement dans le sport, la prise en charge des victimes et les projets scolaires liés au harcèlement.

En savoir plus :

<https://www.laligue40.fr/?view=article&id=245&catid=2>

PARCOURS - HARCÈLEMENT

Ce parcours est essentiel pour créer un environnement scolaire sûr et respectueux, où chaque élève est conscient des dangers du harcèlement et du cyberharcèlement et est capable d'agir pour les prévenir et soutenir les victimes. L'objectif final est de réaliser une campagne de sensibilisation (vidéo, texte, affiche, chanson...). **La Ligue peut également vous accompagner pour participer au concours "Non au harcèlement".**



04 PARCOURS
**COMPÉTENCES
PSYCHO-SOCIALES**

LES ATELIERS

01 LA GESTION DES ÉMOTIONS

OBJECTIFS :

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

A travers un travail d'expression des émotions passant par des jeux de rôle, de la lecture d'images ou encore le jeu du Times'up revisité, les enfants apprennent à mettre des mots sur ce qu'ils vivent, à reconnaître les émotions et à mieux les gérer.



Ecole

02 RENFORCER LA COOPÉRATION

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

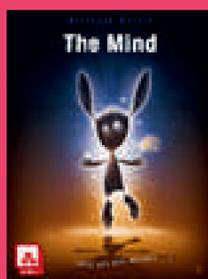
Avec sa multitude de jeux coopératifs, la Ligue vous propose d'intervenir sur des ateliers de coopération et de collaboration. D'abord par le jeu puis à travers un temps d'échanges, enfants et jeunes comprennent l'importance de la coopération, en quoi elle est nécessaire et comment la faire vivre au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



Ecole, collège, lycée

ALLER PLUS LOIN

Vous avez la possibilité de prolonger et d'approfondir le travail en classe. Pour cela, nous mettons gratuitement à disposition des établissements affiliés un ensemble de ressources pédagogiques complémentaires.



« 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>

PARCOURS COMPÉTENCES PSYCHO-SOCIALES

PARCOURS - CONSTRUIRE ENSEMBLE

Ce module long, centré sur le développement des Compétences Psycho-Sociales (CPS), propose un parcours créatif où les élèves sont amenés à exprimer leurs émotions et à collaborer dans la construction d'un village imaginaire. Chaque séance est structurée autour d'une activité collective, allant de la création individuelle d'un personnage, à la conception d'une maison, jusqu'à la construction d'un village commun. Les élèves inventent l'histoire, les infrastructures, et la vie du village, et clôturent le parcours en donnant une vie numérique à leur création grâce au jeu Minecraft.

Ce parcours s'adapte à votre emploi du temps. Vous choisissez les ateliers à mener selon les besoins de votre classe.

LES 5 ÉTAPES :

**01 SE REPRÉSENTER,
CRÉER SON PERSONNAGE**



**02
CONSTRUIRE
SA MAISON,
SON REFUGE**

**03 UNIR LES MAISONS
CRÉER LE VILLAGE**



**04 ÉCRIRE L'HISTOIRE
DU VILLAGE**



**05 LE VILLAGE PREND VIE
SUR MINECRAFT**



Objectifs :

- Favoriser l'amélioration de compétences telles que la communication, la collaboration, la gestion des émotions, l'empathie et la résolution de problèmes grâce à l'expression créatrice
- Créer un environnement scolaire inclusif où chaque jeune se sent valorisé et accepté et agir sur réduction du stress, le renforcement de la confiance en soi et le développement de l'estime de soi.
- Offrir un espace sûr aux jeunes pour exprimer leurs émotions et leurs pensées de manière créative et constructive.
- Encourager la pensée critique et la résolution de problèmes collectifs : Stimuler la réflexion collective sur l'organisation d'une communauté imaginaire.



05 PARCOURS
**DÉVELOPPEMENT
DURABLE**

PARCOURS DÉVELOPPEMENT DURABLE

LES ATELIERS

01 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 !

 Collège, lycée

 2 Séances de 2h00

02 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.

 Collège, lycée

ALLER PLUS LOIN

Vous avez la possibilité de prolonger et d'approfondir le travail en classe. Pour cela, nous mettons gratuitement à disposition des établissements affiliés un ensemble de ressources pédagogiques complémentaires.



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 ...

PARCOURS - MON ÉCOLE VERTE

Ce module long, centré sur le développement durable, propose un parcours engageant où les élèves sont amenés à explorer des thématiques écologiques à travers des projets concrets au sein de leur établissement. Les activités sont conçues pour sensibiliser les élèves aux enjeux environnementaux, tout en les encourageant à prendre des initiatives pour rendre leur école plus écologique. Les élèves sont impliqués à chaque étape du projet, depuis la conception jusqu'à la réalisation.

01 À LA DÉCOUVERTE DES ODD



02 TERRITOIRES EN ACTION



03 J'AGIS POUR MON ÉTABLISSEMENT



04 MISE EN PLACE DU PROJET



05 JE PARTAGE, JE SENSIBILISE

OBJECTIFS :

- Familiariser les élèves avec les Objectifs du Développement Durable de manière ludique et interactive
- Encourager la coopération et la créativité pour tendre vers un monde meilleur
- Impliquer les élèves dans l'évaluation des pratiques actuelles de leur établissement en matière de développement durable
- Permettre aux élèves de concevoir et de planifier des actions concrètes pour améliorer leur environnement
- Encourager les élèves à présenter leurs projets et à sensibiliser leurs camarades aux enjeux du développement durable



06 PARCOURS
**ÉDUCATION
AUX MÉDIAS**

Document communiqué en vertu de la loi n° 178 du 17 janvier 1978

PARCOURS ÉDUCATION AUX MÉDIAS

LES ATELIERS

01 L'USAGE DES ÉCRANS

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.



Ecole, collège

03 FAKE NEWS ET THÉORIES DU COMPLIT

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.



Collège, lycée

02 MAITRISER INTERNET ET LES RÉSEAUX SOCIAUX

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.



Ecole, collège, lycée

ALLER PLUS LOIN

Vous avez la possibilité de prolonger et d'approfondir le travail en classe. Pour cela, nous mettons gratuitement à disposition des établissements affiliés un ensemble de ressources pédagogiques complémentaires.

P@RENTS
PARLONS NUMÉRIQUE

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.



2H00 - OFFERTE

MÉDIASPÈRE

« Média Sphères » est un jeu développé par Canopé permettant aux joueurs un moment de réflexion collective autour de l'éducation aux médias.

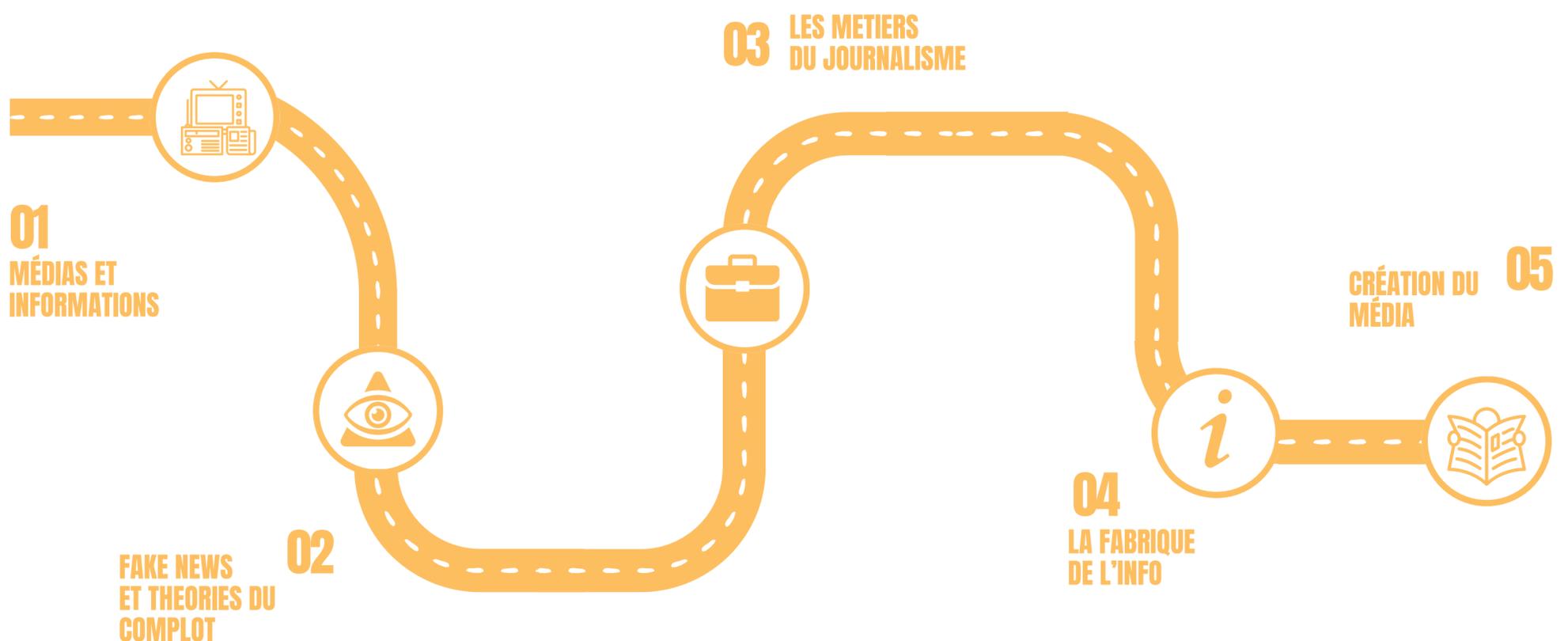


PARCOURS - JOURNALISTE EN HERBE

Sensibiliser et éduquer les élèves à l'information en ligne est crucial pour développer leur esprit critique et leur capacité à naviguer dans un monde numérique saturé d'informations. Ce parcours les aide à comprendre le rôle des médias, à détecter les fausses informations, à découvrir les métiers du journalisme et à s'engager activement dans la création de contenu fiable et pertinent.

L'objectif final étant de créer un média pour la classe.

LES 5 ÉTAPES :



OBJECTIFS :

- Analyser les différents types de médias et leur rôle dans la diffusion de l'information, ainsi que les critères de fiabilité des sources
- Acquérir les compétences nécessaires pour rechercher des informations fiables, rédiger des articles informatifs et créer du contenu
- Découvrir les divers rôles dans le journalisme
- Maîtriser les étapes de la création d'un média, de la planification et de la production de contenu à la publication

07 PARCOURS
**SCIENCE ET
TECHNOLOGIE**

PARCOURS SCIENCE ET TECHNOLOGIE

LES ATELIERS

01 DÉCOUVERTE DE LA 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...



Ecole, collège

03 FAB-LAB ET BIDOUILLE

OBJECTIFS :

- Être en mesure de se réapproprier la fabrication d'objets
- Apprendre les bases de la modélisation 3D
- Être en mesure de se réapproprier la conception d'un design textile.
- Apprendre les bases d'un logiciel graphique

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. Venez découvrir l'impression 3D et le flocage sur textile.



Ecole, collège, lycée

02 CODE ET JEUX VIDÉOS

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 le code et donc les jeux vidéo pour pouvoir mieux les utiliser.



Ecole, collège

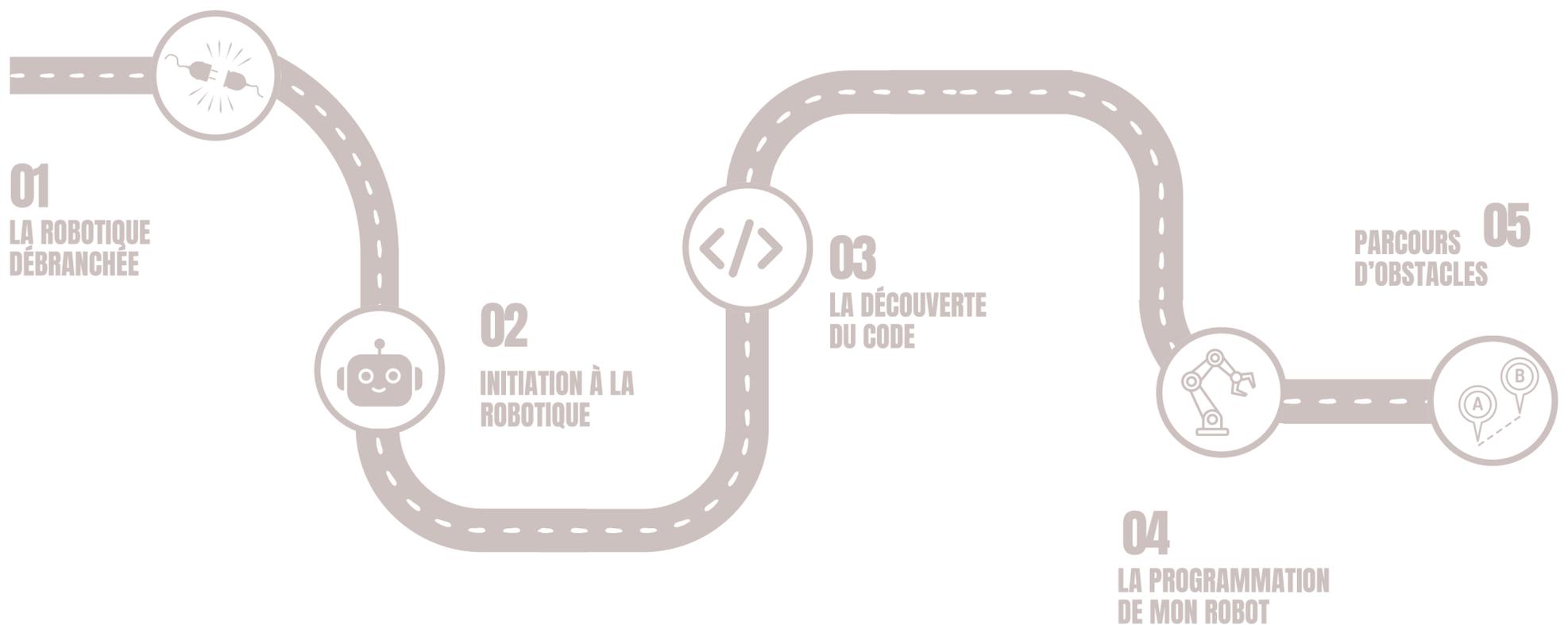


PARCOURS - CODE ET ROBOTIQUE

Apprendre la robotique dès le jeune âge développe la pensée critique, la logique et les compétences en résolution de problèmes des enfants, tout en les préparant aux technologies de demain. En offrant une expérience pratique de la programmation et de la manipulation de robots, on favorise leur engagement dans les sciences et leur capacité à innover dans un monde numérique en constante évolution.

Nous mettons en place au sein des établissements scolaires des clubs robotiques et nous pouvons également accompagner un groupe de jeunes à la Robocup Junior.

LES 5 ÉTAPES :



OBJECTIFS :

- Comprendre les concepts de base des algorithmes, de la programmation et de la robotique
- Apprendre les bases de la robotique à travers des manipulations pratiques
- Développer des compétences en codage à travers des activités pratiques et des défis
- Appliquer les compétences de programmation pour faire évoluer le robot dans un environnement

RENSEIGNEMENTS

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 et Autres structures affiliées
Module 2h	190 €	90 €	110 €
½ journée	250 €	150 €	180 €
1 jour	400 €	250 €	300 €
1 jour ½	520 €	350 €	380 €
2 jours	600 €	430 €	470 €
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 est intéressé par un module de 2 jours.

Condition 1 : Il n'a jamais été affilié à la Ligue et ne souhaite pas s'affilier il paiera 600€.

Condition 2 : Il n'a jamais été affilié à la Ligue mais souhaite s'affilier, le module ne lui coûtera que 480€. L'affiliation sera déduite de ce 1er module soit 90€ d'affiliation et 390€ d'atelier.

Condition 3 : Il a déjà été affilié à la Ligue et renouvelle son affiliation. Il bénéficie donc des tarifs « Structures affiliées » et paiera 480€

AFFILIATION À LA LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT DES LANDES

Tarif : 90 euros

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...

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

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.

LES AGRÈMENTS INSTITUTIONNELS

- 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 »
- Agrée 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 »

LE C.E.P : LE COMPTOIR D'ÉDUCATION POPULAIRE

Que vous soyez un 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.

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.

SOUTENUE PAR :





www.laligue40.fr

