

CATALOGUE

des animations

TABLES DES MATIÈRES

• Explication du service.....	p3
• Fiches pédagogiques de nos animations	
◦ <u>Multimédia</u>	
▪ <i>Fiche Animation Web Primaire</i>	p6
▪ <i>Fiche Animation Web Secondaire</i>	p7
▪ <i>Fiche Animation Fake News</i>	p8
▪ <i>Fiche Animation L'Intelligence artificielle</i>	p9
▪ <i>Fiche Animation Vol de Photo</i>	p10
◦ <u>Harcèlement</u>	
▪ <i>Fiche Animation Harcèlement</i>	p12
◦ <u>Emploi</u>	
▪ <i>Fiche Animation Job étudiant</i>	p14
▪ <i>Fiche Animation Démarches après les études</i>	p15
▪ <i>Fiche Animation CV et entretiens d'embauche</i>	p16
◦ <u>Présentation des services</u>	
▪ <i>Fiche Animation Présentation du service Primaire</i>	p18
▪ <i>Fiche Animation Présentation du service Secondaire</i>	p19
◦ <u>Elections</u>	
▪ <i>Bureau de vote</i>	p20

EXPLICATION DU SERVICE

Informer, aider et conseiller les jeunes de 12 à 26 ans dans tous les domaines qui les concernent.

Infor Jeunes Verviers adhère au réseau Infor Jeunes, qui se définit comme un service d'information aux jeunes qui vise au maintien et à l'épanouissement de leurs droits et leurs responsabilités. Pour cela, il fournit une information accessible et complète permettant aux jeunes de devenir des citoyens actifs, critiques, responsables et solidaires (CRACS). Il établit ainsi l'inventaire des possibles, afin que les jeunes puissent réaliser leur choix personnel en « toute connaissance de cause », à partir d'une information généraliste.

A cet égard, nous collectons, vérifions, traitons, produisons et diffusons l'information pour la mettre à disposition de tous les jeunes de 12 à 26 ans par tous les moyens appropriés et répondre ainsi aux demandes et besoins des jeunes.

FICHES PÉDAGOGIQUES DE NOS ANIMATIONS

MULTIMÉDIA

THEME : MULTIMÉDIA

"Animation WEB"

DURÉE: 1h30

NOMBRE D'ÉLÈVES: 25 élèves maximum

PUBLIC: 6ème primaire

DESCRIPTION:

Ce module permet d'expliquer aux jeunes usagers d'internet et des réseaux sociaux leurs droits, mais également leurs devoirs quand ils sont face à leurs écrans. Notre objectif n'est pas de diaboliser cet outil formidable qu'est internet, mais de savoir l'utiliser à bon escient.

DÉROULEMENT:

- 1) Introduction : présentation du Centre Infor Jeunes
- 2) Brise glace : dynamique de groupe
- 3) PowerPoint afin d'aborder les réseaux sociaux et le WEB en général. Nous avons intégré dans celui-ci des capsules vidéo, des activités ludiques et des ressources. Nous abordons diverses choses comme les dangers d'internet, les réseaux sociaux, le droit à l'image, le cyberharcèlement, mais aussi les points positifs comme les avantages de certains réseaux...
- 4) Activité ludique "carte publication" et "les réseaux sociaux et moi"
- 5) Quiz sur la matière vue et évaluation de l'animation

COMPÉTENCES:

- Naviguer correctement sur internet et en toute sécurité
- Connaitre ses droits et devoirs sur le WEB
- Paramétrier son compte sur les réseaux

MATÉRIEL NÉCESSAIRE:

Projecteur et classe spacieuse

CONSEILS:

Cette animation nécessite une connaissance préalable des réseaux sociaux et des paramètres de confidentialité.

THEME : MULTIMÉDIA

"Animation WEB"

DURÉE: 2 x 50 minutes

NOMBRE D'ÉLÈVES: 25 élèves maximum

PUBLIC: 1ère et 2ème année secondaire

DESCRIPTION:

Ce module permet d'expliquer aux jeunes usagers d'internet et des réseaux sociaux leurs droits, mais également leurs devoirs lorsqu'ils sont face à leurs écrans. Notre objectif n'est pas de diaboliser cet outil formidable qu'est internet, mais de savoir l'utiliser à bon escient.

DÉROULEMENT:

- 1) Introduction : présentation du Centre Infor Jeunes
- 2) Brise glace : dynamique de groupe
- 3) PowerPoint afin d'aborder les réseaux sociaux et le WEB en général. Nous avons intégré dans celui-ci des capsules vidéo, des activités ludiques et des ressources. Nous abordons diverses choses comme les dangers d'internet, les particularités des différents réseaux sociaux, le droit à l'image, le cyberharcèlement, mais aussi les points positifs et les avantages de certains réseaux...
- 3) Activité ludique "carte publication"
- 4) Les influenceurs
- 5) Quiz de conclusion et évaluation de l'animation

COMPÉTENCES:

- Naviguer correctement sur internet et en toute sécurité
- Connaitre ses droits et devoirs sur le WEB
- Paramétrier son compte sur les réseaux
- Etre attentif au droit à l'image

MATÉRIEL NÉCESSAIRE:

Projecteur et classe spacieuse

CONSEILS:

Cette animation nécessite une connaissance préalable des réseaux sociaux et des paramètres de confidentialité.

THEME : MULTIMÉDIA

"Animation Fake News"

DURÉE: 2 x 50 minutes

NOMBRE D'ÉLÈVES: 25 élèves maximum

PUBLIC: à partir de la 3ème secondaire

DESCRIPTION:

Ce module nommé "Info-X-Jeunes", est une animation portant sur la thématique des fake news. Nous aborderons différents concepts : Désinformation, rôle de l'image,... Cette animation articule des phases de théorie et des activités ludiques où les jeunes seront positionnés comme acteurs (vrai/faux,...). En complément, des capsules vidéo sur cette thématique seront diffusées.

L'objectif principal est de sensibiliser les jeunes à la problématique des fake news et aux risques qui y sont liés (manipulation, rumeur,...)

DÉROULEMENT:

- 1) Introduction : présentation du Centre Infor Jeunes
- 2) Brise glace : dynamique de groupe
- 3)PowerPoint afin d'aborder les fake news, leur raison d'existence, les biais cognitifs,... Nous avons intégré dans celui-ci des capsules vidéo et des ressources. Nous abordons également divers concepts comme la désinformation, le rôle de l'image, mésinformation, mal-information,...
- 4) Activités ludiques telles que : "détection de fake news", "manipulation d'images"
- 5) Clôture et quiz de conclusion, évaluation papier et distribution des cartes de visite, flyers Infor Jeunes Verviers et brochures biais cognitifs
- 6) Les enseignants reçoivent une synthèse par email

COMPÉTENCES:

- Développer l'esprit critique face aux médias
- Sensibiliser au décodage des contenus médiatiques et publicitaires
- Comprendre comment l'information et la désinformation se construisent au travers d'exemples concrets

MATÉRIEL NÉCESSAIRE:

Projecteur et classe spacieuse

CONSEILS:

Cette animation nécessite une connaissance d'internet et des médias.

THEME : MULTIMÉDIA

"L'intelligence artificielle"

DURÉE: 50 minutes

NOMBRE D'ÉLÈVES: 20 élèves maximum

PUBLIC: à partir de la 3ème secondaire

DESCRIPTION:

Ce module est une animation portant sur la thématique des IA. L'objectif est qu'en 50 minutes, les élèves réussissent à mieux les comprendre pour mieux les utiliser. Nous partons des connaissances et utilisations faites par les jeunes de l'IA pour essayer de comprendre leur fonctionnement. Cette animation articule des moments d'échanges et de prise en main de l'IA.

DÉROULEMENT:

- 1) Introduction : présentation du Centre Infor Jeunes
- 2) Brise glace : et toi l'IA tu l'utilises pourquoi ?
- 3) Qu'est-ce qu'une IA ?
- 4) Quels usages ?
- 5) Créer une histoire avec l'IA.
- 6) IA ou réalité ?
- 7) Utilisation éthique.
- 8) Bonnes pratiques en milieu scolaire.

COMPÉTENCES:

- Développer un esprit critique face aux IA.
- Sensibiliser à une utilisation consciente et éthique de l'IA
- Identifier les bonnes pratiques.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE:

Projecteur, classe spacieuse et 5 ordinateurs, tablettes ou smartphones reliés à internet.

CONSEILS:

Cette animation nécessite une connaissance d'internet.

THEME : MULTIMÉDIA

"C'est quoi ce Bazar!"

DURÉE: 50 minutes

NOMBRE D'ÉLÈVES: 20 élèves maximum

PUBLIC: à partir de la 2ème secondaire

DESCRIPTION:

Ce module est une animation sur la sécurité des données en ligne. Cette animation est en réalité un jeu auquel les élèves seront confrontés par équipe de 5 maximum. L'objectif, réussir à supprimer une photo qui a fuité sur internet et en trouver la source. Au travers du jeu les élèves vont être confronté à certains choix qui vont déterminer la réussite ou non de la mission. le jeu permet d'aborder des organismes clés comme Child Focus, l'autorité de protection des données..

DÉROULEMENT:

- 1) Introduction : présentation du Centre Infor Jeunes
- 2) Mise en équipe et explication des règles du jeu
- 3) Jeu
- 4) Débrief
- 5) Moment d'échange des pratiques.

COMPÉTENCES:

- Développer l'esprit critique face aux réseaux sociaux.
- Comprendre la notion de consentement.
- Savoir vers qui se tourner en cas de problème similaire.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE:

Classe spacieuse avec tables.

CONSEILS:

Cette animation nécessite une connaissance d'internet et des réseaux sociaux.

HARCÈLEMENT

THEME : HARCÈLEMENT

"Vivre Ensemble"

DURÉE: 3x50 minutes

NOMBRE D'ÉLÈVES: 15 élèves maximum

PUBLIC: 12-18 ans

DESCRIPTION:

Cette animation consiste à travailler divers aspects tels que la cohésion de classe, la dynamique de groupe et les notions théoriques autour de la thématique du harcèlement afin de sensibiliser les jeunes à ce sujet. Cette animation permet de prévenir le harcèlement mais ne peut en aucun cas le solutionner.

DÉROULEMENT:

- 1) Présentation du Centre Infor Jeunes de Verviers et de l'AMO Oxyjeunes
- 2) Brise glace + dynamique de groupe
- 3) Théorie
- 4) Activités de dynamique de groupe autour du harcèlement (stéréotypes, préjugés et rumeurs)
- 5) Evaluation

COMPÉTENCES:

- La coopération, le vivre ensemble, l'affirmation de soi et le développement de divers points de vue
- La communication non-violente, l'écoute, l'empathie et le respect

MATÉRIEL NÉCESSAIRE:

Projecteur et classe spacieuse

CONSEILS:

Cette animation est principalement dans un but préventif et elle est destinée aux élèves du degré inférieur.

EMPLOI

THEME : EMPLOI

"Tout savoir sur le job étudiant"

DURÉE: 2 x 50 minutes

NOMBRE D'ÉLÈVES: 25 élèves maximum (15 si rédaction CV)

PUBLIC: de la 3ème à la 7ème secondaire

DESCRIPTION:

Cette animation permet d'expliquer en profondeur la législation sur le job étudiant. Nous proposons un PowerPoint avec toute la théorie synthétisée et vulgarisée. Généralement, les élèves posent des questions concernant leur situation ce qui nous permet de faire des liens avec la théorie. Nous regardons ensuite ensemble les CV des jeunes présents qui le souhaitent ou bien créons le CV avec eux. Cette animation peut être proposée seule, mais également en combinaison avec d'autres modules.

DÉROULEMENT:

- 1) Présentation du Centre Infor Jeunes de Verviers
- 2) Présentation du PowerPoint
- 3) Echanges avec les élèves
- 4) Correction ou rédaction de leurs CV (15 élèves maximum)
- 5) Distribution de la brochure "Tout savoir sur le job étudiant"

COMPÉTENCES:

- Connaitre les principales règles qui encadrent le job étudiant

MATÉRIEL NÉCESSAIRE:

Projecteur et classe spacieuse. Si création de CV, local informatique ou PC à disposition des étudiants.

CONSEILS:

Cette animation peut se combiner avec d'autres animations.

NB: Il est possible de réaliser des simulations d'entretiens sur demande. Le temps de l'animation sera alors adapté.

THEME : EMPLOI

"Démarches après les études"

DURÉE: 2 x 50 minutes

NOMBRE D'ÉLÈVES: 15 élèves maximum

PUBLIC: 6ème, 7ème secondaire et dernière année en alternance ou en supérieur

DESCRIPTION:

Cette animation consiste à décortiquer toutes les étapes et démarches administratives à effectuer après la fin ou l'arrêt de ses études.

Le but étant de fournir aux élèves une ligne du temps clair avec toutes les démarches et surtout comprendre l'intérêt de les effectuer. Nous voyons ensemble les différentes règles en fonction du parcours scolaire des jeunes. Tout au long de l'animation, nous expliquons chaque démarche, particularités, mais aussi de chaque organisme.

DÉROULEMENT:

- 1) Présentation du Centre Infor Jeunes de Verviers
- 2) Brise-glace
- 3) Apprentissage des différentes démarches de façon ludique
- 4) Description de chacune des étapes et explications des différents cas de figure
- 5) Comment chercher un travail (candidature spontanée et comment répondre à une offre d'emploi)
- 6) Avoir une bonne présentation (vêtements, messagerie vocale, comment préparer l'entretien...)
- 7) Conclusion et évaluation

COMPÉTENCES:

- Connaître les démarches administratives à effectuer après les études
- Connaître et comprendre l'utilité des différents organismes
- Savoir où et comment chercher un travail
- Savoir comment se présenter correctement

MATÉRIEL NÉCESSAIRE:

Projecteur et classe spacieuse

CONSEILS:

Cette animation est principalement destinée aux élèves qui arrivent à la fin de leurs études.

NB : Possible de combiner avec l'animation CV et entretiens d'embauche en proposant 2x3 heures.

THEME : EMPLOI

"Création CV et entretiens d'embauche"

DURÉE: 2 X 2heures

NOMBRE D'ÉLÈVES: 4 à 10 élèves

PUBLIC: Dès la 3e secondaire

DESCRIPTION:

Cette animation consiste à préparer l'élève au monde du travail grâce à la création de son CV et d'une simulation d'entretien d'embauche. Les élèves sont mis en situations. Lors de la première partie, ils font leur CV et cherchent des offres d'emploi. Pour la deuxième partie, ils répondent fictivement à l'offre d'emploi en faisant parvenir la candidature aux animatrices. Ces dernières préparent alors les entretiens en fonction des candidatures obtenues.

DÉROULEMENT:

Première partie :

1) Introduction : présentation du Centre Infor Jeunes Verviers

2) Création CV :

- Décorquer un CV + trucs et astuces

- Création d'un CV

3) PowerPoint, comment envoyer un mail, quoi joindre

Deuxième partie:

1) Retour sur les candidatures reçues

2) Simulation d'entretiens d'embauche (l'organisation varie en fonction du nombre d'élèves) et feedbacks.

COMPÉTENCES:

- Crée un CV
- Utiliser Word
- S'exprimer oralement
- Critiquer de manière constructive
- Se remettre en question

MATÉRIEL NÉCESSAIRE:

Projecteur et classe spacieuse

CONSEILS:

Pour réaliser cette animation avec une classe entière, contactez-nous afin de voir ensemble les différentes possibilités pour la réaliser.

PRÉSENTATION DES SERVICES

PRÉSENTATION DES SERVICES

"AMO Oxyjeunes & Centre Infor Jeunes"

DURÉE: 50 minutes

NOMBRE D'ÉLÈVES: Maximum 25 élèves

PUBLIC: 6ème primaire

DESCRIPTION:

Tu as déjà entendu parler du centre Infor Jeunes Verviers et de l'AMO Oxyjeunes ou alors, tu ne sais pas du tout ce qu'on propose comme infos/services ?

Ce module te permettra de savoir qui on est et ce qu'on peut faire pour toi de manière ludique ! En plus, notre objectif est de fidéliser à long terme un public jeune.

DÉROULEMENT:

- 1) Introduction : présentation des deux services
- 2) Roue des questions : Mise en situations en tournant la roue. Le jeune doit choisir vers quel service il se dirigerait et pourquoi
- 3) Clôture : Distribution carte de visite et évaluation

COMPÉTENCES:

- Différencier les deux services
- Savoir en quoi on peut les aider, les thématiques que l'on aborde

MATÉRIEL NÉCESSAIRE:

Classe spacieuse

COMPLÉMENT D'INFORMATION:

Cette animation permet d'apprendre au départ d'un jeu de type questions/réponses

PRÉSENTATION DES SERVICES

"AMO Oxyjeunes & Centre Infor Jeunes"

DURÉE: 2 x 50 minutes

NOMBRE D'ÉLÈVES: Maximum 25 élèves

PUBLIC: Secondaire

DESCRIPTION:

Tu as déjà entendu parler du centre Infor Jeunes Verviers et de l'AMO Oxyjeunes ou alors, tu ne sais pas du tout ce qu'on propose comme infos/services ?

Ce module te permettra de savoir qui on est et ce qu'on peut faire pour toi de manière ludique ! En plus, notre objectif est de fidéliser à long terme un public jeune.

DÉROULEMENT:

Les jeunes sont séparés en 2 groupes pour jouer à ce jeu. Le premier groupe se rend dans les locaux de l'AMO et le deuxième dans ceux du centre IJ.

Pour le groupe se trouvant avec nous :

Présentation de notre service et des missions sous forme de jeux interactifs réalisés à l'aide d'une roue des thématiques.

1) La première partie: les élèves doivent retrouver les thématiques traitées par Infor Jeunes

2) La deuxième partie: Le groupe est divisé en 2 et ils doivent chacun à leur tour tourner la roue pour tomber sur une thématique. Ensuite, un animateur lit la question correspondant à cette dernière et les élèves du groupe doivent y répondre

3) Documentation: Accès libre aux diverses documentations

COMPÉTENCES:

- Différencier les deux services
- Savoir en quoi on peut les aider, les thématiques que l'on aborde

MATÉRIEL NÉCESSAIRE:

/

COMPLÉMENT D'INFORMATION:

Cette animation permet d'apprendre au départ d'un jeu de type questions réponses. Le groupe classe est divisé en 2. Un groupe commence par l'AMO et l'autre par Infor Jeunes puis après 50 minutes, on intervertit.

ÉLECTIONS

BUREAU DE VOTE

“Dans la peau d'un électeur”

DURÉE: 50 minutes

NOMBRE D'ÉLÈVES: Maximum 25 élèves

PUBLIC: Secondaire/supérieur

DESCRIPTION:

Les jeunes se mettent dans la peau des électeur·rices. Ils ont reçu leur convocation, et doivent se munir de leur carte d'identité pour se rendre au bureau de vote. C'est le moment de l'isoloir, est-ce que tout s'est bien passé? Leur bulletin de vote sera-t-il valide? Les jeunes vont apprendre à travers cette animation à voter valablement et entamer une réflexion sur le devoir citoyen de voter.

DÉROULEMENT:

- Pour commencer, nous expliquerons aux jeunes l'importance de voter.
- Suite aux premières explications, chaque élève prendra un rôle, assesseur ou électeur.
- Nous verrons ensuite les étapes à réaliser pour voter et les points d'attention à avoir lorsqu'on rempli le bulletin de vote.
- Les élèves reçoivent ensuite leurs documents (carte d'identité, invitation à voter) et rentrent chacun leur tour dans le bureau de vote.
- Dépouillage des votes.

Ensuite, nous expliquerons aux jeunes l'importance de se renseigner sur les différents partis afin de voter en fonction de nos valeurs.

COMPÉTENCES:

- Comprendre le fonctionnement d'un bureau de vote.
- Découvrir les manières de voter valablement et les cas qui invalident un bulletin.
- Réfléchir sur l'importance d'aller voter.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE:

2 tables et 3 chaises (si possible, demander d'emprunter les isoloirs à la commune à l'adresse elections@verviers.be).

Le local devra être divisé en 3 parties :

- d'un côté une table avec les assesseurs près de l'entrée;
- de l'autre une zone avec une table sur laquelle sont posées les 2 urnes ;
- et enfin une zone représentant les isoloirs avec des panneaux permettant la création de deux isoloirs.

COMPLÉMENT D'INFORMATION:

Cette animation peut être proposée avec un module complémentaire “Moi et la politique”, débat mouvant d'une durée de 15 à 30 minutes.

PERSONNES DE CONTACT

WEB : Audrey Gonay

Fake News : Saskya Brandemberg

IA : Saskya Brandemberg

C'est quoi ce Bazar : Saskya Brandemberg

Job étudiant : Gloria Pita Fernandez

Création CV et entretiens d'embauche étudiant : Gloria Pita Fernandez

Harcèlement : Audrey Gonay

Démarches après les études : Saskya Brandemberg

Création CV et entretiens d'embauche emploi : Saskya Brandemberg

Présentation des services : Audrey Gonay

Bureau de vote : Gloria Pita Fernandez

Mails :

Audrey Gonay : a.gonay@ijverviers.be

Gloria Pita Fernandez : g.fernandez@ijverviers.be

Saskya Brandemberg : s.brandemberg@ijverviers.be