



CATALOGUE DES ANIMATIONS 2020-2021



CAP
JEUNESSE
CÔTE D'AZUR



A young woman with long blonde hair and black-rimmed glasses is sitting at a desk. She has a yellow pencil in her mouth and is looking at a laptop screen. The image is overlaid with text. In the foreground, there is a mesh pencil holder containing several colorful pencils. The background is bright and slightly blurred.

Et si j'allais
▶ à Cap Jeunesse Côte d'Azur ? ◀

EDITO

Cap Jeunesse Côte d'Azur vous présente la seconde édition de son catalogue d'animations. Il s'enrichit d'ailleurs d'un nouvel atelier EMI, "ceci n'est pas un cahier de vacances".

Il est le fruit d'un besoin exprimé par les établissements scolaires et les différentes structures qui nous ont suivis dans l'aventure Vrai du Faux depuis maintenant 3 ans. Qu'ils en soient remerciés.

Ce catalogue, que nous espérons à votre goût, s'inscrit aussi dans un plus vaste projet associatif tout entier tourné vers notre public qu'il soit collégien, lycéen, étudiant, en recherche d'emploi, jeune actif mais aussi parents, professionnels...

Vous l'aurez compris, il y en a pour tous les goûts !

SOMMAIRE

- 4 ATELIER LE VRAI DU FAUX**
- 5 ATELIER CECI N'EST PAS UN CAHIER DE VACANCES**
- 6 LE JEU E-XPERTIC**
- 7 LE JEU CURSUS LAB**
- 8 LE JEU @H...SOCIAL (FIN 2020)**
- 9 ATELIER NET'JOB**
- 10 ATELIER AGORA LAB'**
- 11 RÉSERVATION ET TARIFS**
- 12 TESTÉ ET APPROUVÉ PAR ...**



LE VRAI DU FAUX

Atelier pédagogique Education aux Médias et à l'Information (EMI)

Apprendre à décrypter l'information sous toutes ses formes.

Le Vrai du Faux est en réalité un magazine d'actualités papier et / ou interactif (textes, images, vidéos, liens hypertexte) d'une vingtaine de pages où la vérité côtoie constamment le mensonge, la manipulation, le détournement...

Au cours de différentes étapes d'animations, le lecteur est invité à démêler le Vrai du Faux. Une phase de corrections adaptée selon les publics permet de manière interactive et ludique de s'interroger sur sa manière de « consommer » l'information, d'aborder certaines techniques de manipulation de l'image, des chiffres ou de la vidéo, ou d'évoquer certains mécanismes de la théorie du complot.



2h



A partir de 13 ans



30 personnes max



Développer l'esprit critique des jeunes

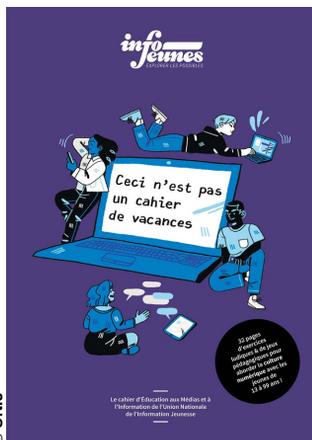
CECI N'EST PAS UN CAHIER DE VACANCES

Atelier pédagogique Education aux Médias et à l'Information (EMI)

"Ceci n'est pas un cahier de vacances" c'est 32 pages d'exercices ludiques et de jeux pédagogiques pour aborder la culture numérique dans son ensemble.

Il s'agira autant de tester ses connaissances en matière de droits à l'image que de chercher les 7 erreurs impliquant une plateforme de streaming, de faire le tour des vrais ou faux biais cognitifs, de faire parler les données d'un graphique ou de tout savoir sur l'algorithme de Youtube... Prêt.e.s à relever le défi ?

Les cahiers d'activités sont remis en amont de l'intervention afin que les jeunes se familiarisent avec les exercices et jeux. L'animation permet d'assurer la correction d'une partie des exercices et d'approfondir les connaissances et réflexions via des scénarios ludiques complémentaires.



2h



A partir de 13 ans



30 personnes max



Développer la culture numérique

LE JEU E-XPERTIC

Smartphone, e-mail, jeux vidéos, réseaux sociaux, E-xperTIC vous propose une plongée au coeur des Technologies de l'Information et de la Communication.

Joué par équipe, E-xperTIC reprend les codes de fonctionnement d'Internet. Quelle est la date de mise en ligne du premier site internet ? Quand publier ses photos de vacances sur les réseaux sociaux ? Mimer un pirate informatique ? Combien de moyens de paiement en ligne pouvez-vous citer ?...

E-xperTIC teste de manière ludique les connaissances sur la culture numérique. Par un jeu de questions-réponses, chaque équipe devient un serveur thématique (site Internet, e-mail/chat, réseaux sociaux, téléphonie, jeux vidéos), qui, tour à tour, va interroger les autres équipes/serveurs thématiques afin de collecter un maximum de cartes.



© BUJ de l'Orme



2h



A partir de 11 ans



30 personnes max



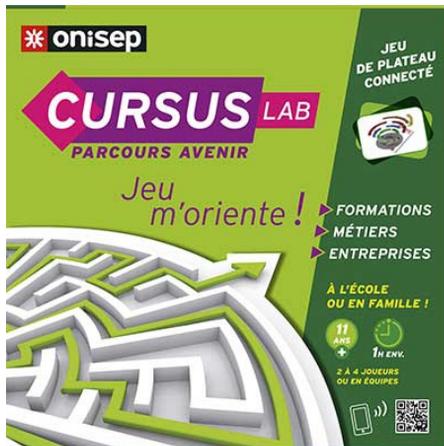
Favoriser un usage raisonné des TIC

LE JEU CURSUS LAB

Le jeu Coursus Lab est le support pédagogique idéal pour aborder le parcours d'avenir avec les jeunes lors des séances sur l'orientation.

Ce jeu de société est conçu pour et par les jeunes... et vise à faire découvrir les formations, les métiers, le monde économique et professionnel de manière originale en relevant des défis.

Le jeune s'informe de manière conviviale, partage ses points de vue et connaissances sur les formations, les métiers et le monde de l'entreprise, utilise des technologies de communication familières ou encore se met en scène, collabore et relève des défis dans le cadre d'un parcours de jeu.



© Onisep

 2h

 A partir de 12 ans

 30 personnes max

 Faciliter l'orientation
Trouver sa voie

Disponible fin 2020

LE JEU @H...SOCIAL

@h...Social offre une plongée et une immersion sans concession dans l'univers des réseaux sociaux à la découverte de leurs usages et pièges.

Les participants gèrent leur compte, publient des contenus, des photos, des vidéos... avec un objectif : être le premier à atteindre le million d'abonnés. Mais attention le chemin qui mène à la popularité est semé d'embûches et d'événements.

Dans @h...Social, tout est propice à l'apprentissage et au débat. Les cartes publications sont autant d'invitations à l'échange entre les participants sur les pratiques et usages des réseaux sociaux. Les questions posées par l'animateur sur la culture numérique, le droit, les comportements... permettent d'enrichir ses connaissances tout en collectant de précieux points de prudence.

Une animation pour favoriser un usage raisonné des réseaux sociaux !



© BU de l'Orme



2h



A partir de 12 ans



30 personnes max

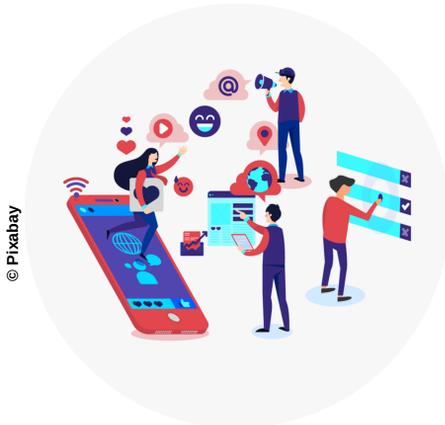


Favoriser l'utilisation responsable des réseaux sociaux

Atelier d'aide à la recherche d'emploi grâce au numérique

Chercher et trouver un emploi est plus que jamais une question de réseaux.
De réseaux personnels, professionnels et sociaux.

- Créer une adresse mail professionnelle
- Créer un CV et une lettre de motivation en ligne ?
- Sur quels sites internet les déposer ?
- Chercher les offres en ligne
- Utiliser les réseaux sociaux et gérer un réseau professionnel
- Soigner son E-réputation
- Stocker mes données pour y avoir accès rapidement ?



2h



Tout public



15 personnes max



Développer l'autonomie
du public face à la
recherche d'emploi

RESERVATION

Nos animations vous intéressent ?

Contactez Cécile Pinaud de Cap Jeunesse Côte d'Azur

 04 92 47 86 73

 cecile.pinaud@cap-jeunesse.fr



TARIFS

ATELIER EMI LE VRAI DU FAUX	60 € *
ATELIER CECI N'EST PAS UN CAHIER ...	185 € *
LE JEU E-XPERTIC	125 € *
LE JEU CURSUS LAB	125 € *
LE JEU @H...SOCIAL	125 € *
ATELIER NET'JOB	125 € *
ATELIER AGORA LAB'	125 € *

* + Frais de déplacement

TESTÉ ET APPROUVÉ PAR ...



Le Collège Jean-Henri Fabre à Nice



Le Collège Frédéric Mistral à Nice



Le Collège Louis Nucéra à Nice



Le Collège Ségurane à Nice



Le Lycée Les Eucalyptus à Nice



Le Lycée Estienne d'Orves à Nice



La Mission Locale Est 06 à Menton



L'Association Montjoye à Nice



L'Association Galice à Nice



L'Association Pari-Mixité à Carros



L'Association Le Hublot à Nice



Le Village à l'Ariane

L'ACM de Vallauris

L'ACM de Cannes La Bocca

CONTACT

CONTACT

Cap Jeunesse

Côte d'Azur

6, Avenue Félix Faure

06000 Nice

 **04 93 80 93 93**

 **communication@
cap-jeunesse.fr**

 **cap-jeunesse.fr**



@capjeunesseca



**2020
2021**

**CAP
JEUNESSE**
CÔTE D'AZUR


**MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE,
DE LA JEUNESSE
ET DES SPORTS**
*Liberté
Égalité
Fraternité*


**Allocations
Familiales**
**Caf
des Alpes-
Maritimes**
cafr

**RÉGION
SUD**
PROVENCE
ALPES
CÔTE D'AZUR


VILLE DE NICE
www.nice.fr


**DÉPARTEMENT
DES ALPES-MARITIMES**


**Label
Information
Jeunesse**