

Des ateliers pour tous !

CATALOGUE DES ANIMATIONS 2022-2023



AGIS06
ASSOCIATION DE GESTION IMMOBILIERE A VOCATION SOCIALE

🕒 CAP JEUNESSE



► *Et si j'allais*
à Cap Jeunesse/AGIS06 ◀

AGIS06/Cap Jeunesse vous présente la dernière édition de son catalogue d'animations.

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 5 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**
- 9 ATELIERS NUMERIQUES DU BIJ**
- 10 ATELIER AGORA LAB'**
- 11 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



100 euros

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



150 euros

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/tchat, réseaux sociaux, téléphonie, jeux vidéos), qui, tour à tour, va interroger les autres équipes/serveurs thématiques afin de collecter un maximum de cartes.



© B15 de l'Orme



2h



A partir de 11 ans



30 personnes max



Favoriser un usage raisonné des TIC



125 euros

LE JEU CURSUS LAB

Le jeu Cursus 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.



2h



A partir de 12 ans



30 personnes max



Faciliter l'orientation
Trouver sa voie



125 euros

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 !



© BUJ de l'Orne



2h



A partir de 12 ans



30 personnes max



Favoriser l'utilisation responsable des réseaux sociaux



125 euros

ATELIERS NUMERIQUES DU BIJ

***Ateliers numériques toutes thématiques et tous niveaux uniquement le mercredi dans les locaux de Cap Jeunesse. Sur inscription.
Se renseigner au 04 93 80 93 93.***

Initiation et découverte de l'informatique

Atelier France Connect

Ouvrir une adresse mail

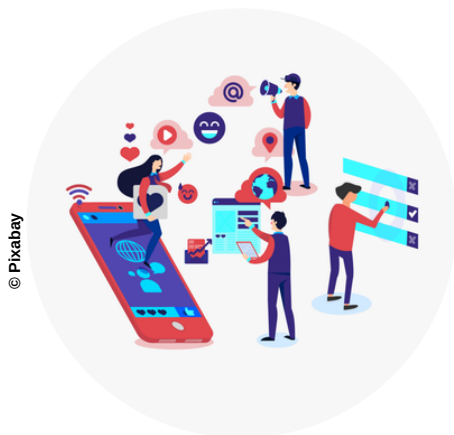
Se servir d'un logiciel de traitement de texte

Faire son CV et sa lettre de motivation

Chercher et trouver un emploi

Connaitre les réseaux sociaux et en faire bon usage

Gérer son e-réputation



2h



Tout public



10 personnes max



Développer l'autonomie
du public face à l'outil
numérique

Avec Agora Lab', la sophrologue et coach certifiée Nathalie Mazeau propose des ateliers d'initiation ludique en utilisant l'intelligence collective autour des thèmes suivants au choix :

- Comment gérer mes émotions (colère, stress, tristesse, angoisse, anxiété ...) ?
 - Comment s'affirmer, surmonter sa timidité, prendre la parole en public ? Comment prendre une décision ? Comment apprendre à mieux se connaître (fonctionnement, savoir-être, savoir-faire) ?
 - Comment m'organiser, comment gérer mon temps ?
 - Comment connaître les métiers qui m'intéressent ? (talents, potentiels...)
 - Etre APIE ? Hors norme ? Hypersensible ? Zèbre ? Multipotentiel ? QRPC ?
- Bref se sentir différent ? Késako ?"



2h



(18⁺) A partir de 13 ans



 **De 7 à 20 personnes**



 Apprendre à surmonter ses difficultés



€ 125 euros

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



La Mission Locale de Nice



L'Association Montjoye à Nice



L'Association Galice à Nice



L'Association Pari-Mixité à Carros



L'Association Le Hublot à Nice



Le Village et le Collège Jaubert à l'Ariane



Le Collège Néri à Juan-les-Pins



L'ACM de Cannes La Bocca



Les Cadrans solaires à Vence

RESERVATION

Nos animations vous intéressent ?

Contactez Cécile Pinaud de AGIS06/Cap Jeunesse



04 92 47 86 73



cecile.pinaud@cap-jeunesse.fr



CONTACT

CONTACT

AGIS06/

Cap Jeunesse

6, Avenue Félix Faure

06000 Nice

📞 04 93 80 93 93

✉ communication@
cap-jeunesse.fr

📶 cap-jeunesse.fr



@capjeunesseca



2022
2023

AGIS06
CAP JEUNESSE

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

RÉGION
SUD
PROVENCE
ALPES
CÔTE D'AZUR

06
DÉPARTEMENT
DES ALPES-MARITIMES

ALLOCACTIONS
FAMILIALES
CaF
des Alpes-
Maritimes
cafr.fr

VILLE DE NICE
www.nice.fr

Label
Information
Jeunesse