

Des ateliers pour tous !

CATALOGUE DES ANIMATIONS 2024



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 7 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 EXPO-QUIZ SUR LA PRESSE**
- 5 ATELIER CLICK'N COLLEGE**
- 6 ATELIER LE VRAI DU FAUX**
- 7 LE JEU E-XPERTIC**
- 8 LE JEU CURSUS LAB**
- 9 LE JEU @H...SOCIAL**
- 10 ATELIER AGORA LAB'**
- 11 TESTÉ ET APPROUVÉ PAR ...**

NEW

EXPO-QUIZ SUR LA PRESSE

Atelier pédagogique pour tout connaître de la presse française

Notre exposition Connaître la sphère médiatique française et son quiz dressent un panorama de la presse écrite, radio, télé, web...

Les réponses au quiz se trouvent dans l'exposition.

Cette toute nouvelle animation permet de faire le point sur les connaissances du public en matière de médias, de développer l'esprit critique et d'armer les petits comme les grands contre les fake news.

CONNAÎTRE LA SPHÈRE MÉDIATIQUE FRANÇAISE



1h à 1h30



Dès la 4ème



40 personnes max



Médias, presse
Internet, fake news



125 euros

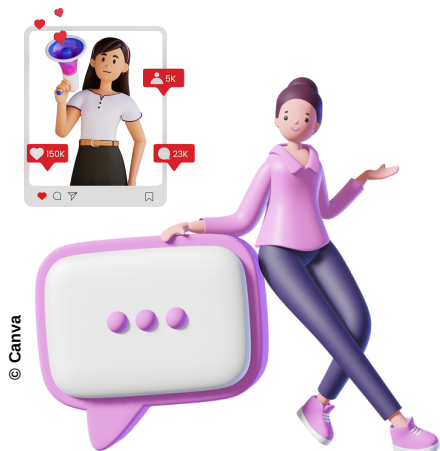
Atelier pédagogique de prévention à l'usage du numérique

Qui dit entrée en 6ème, dit souvent premier smartphone.

Cet atelier se propose de sensibiliser les jeunes collégiens aux dangers des réseaux sociaux et d'Internet et de l'importance de se construire une identité numérique et une bonne e-réputation.

L'intervention de 1h utilise le travail en groupe, des vidéos pertinentes et des jeux au tableau. Sont abordés le cyber-harcèlement, l'importance des données personnelles, les fake news, l'usurpation d'identité, les arnaques en ligne.

Adaptable selon la demande à d'autres classes



1h



Pour les 6èmes



30 personnes max



Prévention, identité numérique, e-réputation



125 euros

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

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.



© BUJ 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



15 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 !



© BUI de l'Orne



2h



A partir de 12 ans



15 personnes max



Favoriser l'utilisation responsable des réseaux sociaux



125 euros

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



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



2024

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

