

Des animations



Septembre 2023

**INFOR
JEUNES**
LUXEMBOURG



#Jobétudiant
#MobilitéInternationale
#Social #Projets #Études
#Travail #Logement
#jeu

Public cible :

De la 1^{re} à la 6^e secondaire

Participants :

1 groupe-classe

Durée :

1 ou 2 x 50 min.

Période de l'année :

Toute l'année

Animateur :

2 animateurs Infor Jeunes

Spécificités :

Animation à la carte.

Vous pouvez choisir

les thématiques abordées parmi :

Projets

Études

job étudiant

travail

logement

social

envies d'ailleurs

BOUGER JEUNES

Objectifs

- Amener le jeune à s'approprier l'information qui le concerne et qui est présentée dans notre brochure Bouger Jeunes
- Aborder différentes thématiques jeunesse à travers un jeu de société sur les sujets suivants : projets, études, job étudiant, travail, logement, social, envies d'ailleurs

Description

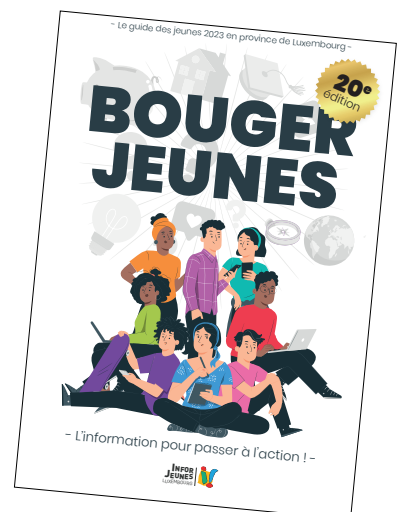
Les équipes doivent répondre correctement à un maximum de questions à l'aide de notre brochure Bouger Jeunes. Chaque bonne réponse donne une lettre des mots "Bouger Jeunes".

Déroulement type Trivial Pursuit. Une question est posée en fonction de la case sur laquelle le pion se trouve. La réponse se trouve dans notre brochure Bouger Jeunes (qu'ils gardent pour eux à la fin) ou sur notre site internet.

A la fin de chaque tour, l'animateur pose une question MÉMOIRE qui est une question qui a déjà été posée lors des tours précédents.



Animation
inspirée de notre brochure
Bouger Jeunes :
le guide des jeunes
en Province de Luxembourg



#CV #Législation
#EntretienDembauche
#Qualités #Expériences
#Compétences



CV EXPRESS ET ENTRETIEN D'EMBAUCHE

Public cible :

De la 3^e à la 6^e secondaire

Participants :

1 groupe-classe

Durée :

2 x 50 min.

Période de l'année :

Toute l'année

Animateur :

2 animateurs Infor Jeunes

Spécificités :

Salle informatique pour pouvoir faire son CV directement sur PC
Kit CV à installer ou Local avec des tables pour pouvoir écrire

Objectifs

- Permettre aux jeunes de réaliser et s'approprier leur CV
- Permettre aux jeunes de prendre la parole face à un employeur
- Recevoir des trucs et astuces afin de préparer un entretien d'embauche
- Développer une certaine confiance en soi
- Désstresser avant une présentation

Description

Découvrir le kit CV et suivre les 8 étapes du CV. Réfléchir avec les participants sur leurs qualités et compétences. Établir une base de CV afin qu'ils puissent se l'approprier.

Si pas de salle informatique, les jeunes remplissent un pré-CV version papier.

Le groupe est ensuite divisé en deux parties : une partie « postulant » et une partie « employeur »

A partir d'une offre de job existante, on invite les deux groupes à réfléchir sur les qualités et compétences à avoir du point de vue du postulant et de l'employeur.

Ensuite une simulation est proposée :

- Soit deux jeunes pour jouer respectivement les rôles du postulant et de l'employeur,
- Soit l'animateur endosse le rôle de l'employeur.



MENAction Job

Variante adaptée pour les Mineurs Etrangers non-accompagnés, proposée pour les Centres Croix-Rouge et Fedasil.

#Argumentation
#EspritCritique
#Débat #Manipulation
#créativité #Citoyenneté

Arrête de membrouiller

Public cible :

De la 5^e à la 6^e secondaire

Participants :

1 groupe-classe

Durée :

2 x 50 min.

Période de l'année :

Toute l'année

Animateur :

2 animateurs Infor Jeunes

Spécificités :

Possible partenariat avec le professeur
Dossier pédagogique disponible pour aller plus loin
L'animation peut se compléter avec l'animation "Arrête de traîner tes biais"

Objectifs

- Être capable d'identifier les procédés rhétoriques (argumentatifs) qui sont à l'œuvre dans les discours médiatiques
- En développant les capacités contre-argumentatives et logiques des élèves, le but est d'automatiser des habitudes de distanciation critique à l'égard des propos peu scrupuleux
- Eveiller à l'esprit critique et à l'importance du rôle du citoyen amené à se positionner dans des débats de société, sur Internet ou ailleurs

Description

L'animation se base sur plusieurs mode d'apprentissage : la compréhension en groupe de la théorie, l'analyse de cas concrets et la production d'arguments fallacieux.

1. **Appréhender le concept d'argument fallacieux** : les jeunes sont répartis en groupes d'apprentissage pour comprendre la théorie puis doivent la restituer avec leurs mots aux autres participants.
2. **La théorie acquise**, les jeunes devront retrouver les arguments dans différents types de discours audiovisuels. Un débriefing commun s'ensuit.
3. **Dans la dernière partie**, les participants devront produire un discours manipulateur, à l'aide d'arguments fallacieux, sur base de divers sujets proposés.



#Argumentation
#EspritCritique
#Débat #Manipulation
#reflexitivité #Citoyenneté

Public cible :

De la 5^e à la 6^e secondaire

Participants :

Un groupe classe

Durée :

1 ou 2 x 50 min.

Période de l'année :

Toute l'année

Animateur :

2 animateurs Infor Jeunes

Spécificités :

L'animation peut se compléter avec l'animation "Arrête de m'embrouiller"

Arrête de Trainer Tes biais !

Objectifs

- Comprendre ce que sont les biais cognitifs et leur influence sur notre façon de réfléchir
- Comprendre comment nous prenons des décisions (système 1 et 2)
- Découvrir et comprendre 3 biais: l'ancrage, le cadrage et l'effet Dunning-Kruger
- Comprendre le fonctionnement du marketing, de la politique ou de certains contenus médiatiques qui utilisent nos biais pour de multiples raisons
- Proposer des pistes de solutions pour minimiser leur influence

Description

L'animation commence avec un petit questionnaire d'introduction qui va révéler quelques-uns de nos biais cognitifs.

Présentation de l'effet Dunning-Kruger.

Expérimentation de l'effet de cadrage.

Analyse d'une vidéo qui présente les biais cognitifs et présentation du biais d'ancrage.

Découverte des systèmes 1 et 2 : les deux vitesses de la pensée.

Exercices pratiques et conclusion: "comment s'en prémunir?".



#Respect #DireNon
#AffirmationDeSoi
#NonVerbal
#Limites #Choix

Consentement

5^e primaire

Objectifs

- Se familiariser avec différentes notions telles que le consentement, la conformité au groupe, le consensus et les règles propres à la vie en communauté, le respect des choix de chacun et comment exprimer les siens
- Comprendre que nous avons tous des préférences et des limites différents
- Développer l'empathie, le respect et la solidarité
- Prévention contre le harcèlement

Public cible :

5^e primaire

Participants :

1 groupe-classe

Durée :

2 x 50 min.

Période de l'année :

Toute l'année
ou en début d'année pour la
cohésion de groupe

Animateur :

2 animateurs Infor Jeunes

Spécificités :

Local avec rétroprojecteur/possibilité de projeter avec du son, avec un espace vide disponible

Prérequis

Une rencontre avec le professeur (et éventuellement la direction de l'établissement) avant l'animation est indispensable. En effet, une collaboration et une implication des adultes dans la dynamique de la classe permettront de mieux identifier les situations qui peuvent générer sur du plus long terme du harcèlement.

Description

- Notion de consentement : expérience, définition, illustrations dans la vie quotidienne.
- Notion de compromis et de préférences.
- Les relations interpersonnelles: dans le jeu, entre nous, les limites du corps et le poids des mots (surnoms, moqueries).
- Pourquoi c'est difficile de s'affirmer?
- Conclusion et exercices d'analyse de situations concrètes.

Les enfants sont ensuite invités à regarder à la maison une vidéo sur le consentement (vidéo "Le consentement expliqué aux enfants") et d'en discuter avec l'un de leur proche bienveillant. Ils pourront discuter de cet échange avec leur professeur.



#Respecti #SavoirEtre
#RéseauxSociaux
#VieenLignee #Limites

Public cible :

6^e primaire ou 1^{re} secondaire

Participants :

1 groupe-classe

Durée :

2 x 50 min.

Période de l'année :

Toute l'année
ou en début d'année pour la
cohésion de groupe

Animateur :

2 animateurs Infor Jeunes



Cyber consentement

Objectifs

- Se familiariser avec différentes notions telles que le consentement et les règles propres à la vie en ligne
- Comprendre l'importance du contexte sur les réseaux sociaux, que c'est aussi la vraie vie et que nous avons tous des interprétations différentes
- Développer l'empathie, le respect et la solidarité
- Prévention contre le (cyber)harcèlement

Prérequis

Une rencontre avec le professeur (et éventuellement la direction de l'établissement) avant l'animation est indispensable. En effet, une collaboration et une implication des adultes dans la dynamique de la classe permettront de mieux identifier les situations qui peuvent générer sur du plus long terme du (cyber)harcèlement.

Description

- Exercices de photolangage pour comprendre les notions de consentement, de respect de soi, de ses limites et de celles des autres.
- Définition de ce que sont les réseaux sociaux et des règles s'y référant (liberté d'expression, vie privée, droit à l'image).
- Jeu de rôle en sous-groupe avec l'objectif d'expérimenter 3 rôles: cible, auteur, témoins par rapport à des comportements que nous pouvons adopter sur les réseaux sociaux, et ainsi comprendre ces comportements, les émotions et interprétations de chacun.
- Conclusion: proposition de remplir en classe une charte de bonne conduite sur les réseaux sociaux.

#ApresLesEtudes
#Travail #VieActive
#JeFaisQuoi

Whats Next?

Public cible :

Jeunes en fin de cycle (secondaire ou supérieur) ou qui arrêtent les études

Participants :

1 groupe-classe ou plus

Durée :

1 x 50 min.

Période de l'année :

Toute l'année
ou en début d'année pour que
les jeunes puissent se projeter

Animateur :

1 animateur Infor Jeunes

Spécificités :

Présentation plutôt
qu'animation
Local avec rétroprojecteur
possibilité de projeter

Objectifs

- Se questionner sur le sens du travail
- Informer sur les différentes possibilités de chemins à la fin/arrêt des études
- Informer sur les démarches pour devenir demandeur d'emploi
- Informer sur les démarches pour trouver un emploi
- Se mettre à jour sur les droits sociaux et sur les organismes en lien avec le monde du travail
- S'inscrire dans une démarche de compréhension et d'appréhension du "monde après les études"

Description

Présentation des différents projets possibles lorsque les études s'arrêtent (voyager, s'orienter, travailler, se lancer dans un projet altruiste, travailler).

Explication du statut de demandeur d'emploi, de ses conséquences sur les droits sociaux.

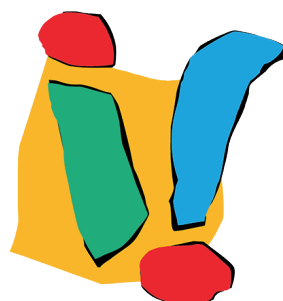
Conseils pour la recherche d'emploi.



Envie de réserver votre animation ?
Vous désirez plus d'infos ?

CONTACTEZ-NOUS !

**INFOR
JEUNES**
LUXEMBOURG



Rue des Faubourgs, 17 - 6700 Arlon



063/23 68 98



arlon@inforjeunes.be



www.inforjeunesluxembourg.be

 @inforjeunes.luxembourg

 @ijarlon  @ijarlon  @ijarlon

AVEC LE SOUTIEN DE

