

CATALOGUE D'ANIMATIONS

2024





Centre Ener'J
Chaussée de Lodelinsart, 64
6060 Gilly

071/41 09 05

information@enerj.be
www.enerj.be

TABLE DES MATIÈRES

01	À PROPOS	
	Centre Ener'J	04
02	ÉDUCATION AUX MÉDIAS	
	Suipamoi	07
	Cyber pendu	08
	Juste clic	09
	Identité numérique	10
	Escape Box - Informations et influences	11
	Journaliste d'un jour: l'info à la source	12
	Construisons un Internet citoyen	13
	Que font nos enfants sur Internet ?	14
	Découverte de la programmation	15
	IA générative : avantages et limites	16
03	CITOYENNETÉ	
	<i>VIVRE ENSEMBLE</i>	
	L'autre, c'est moi !	18
	Stop aux étiquettes	19
	Bien ensemble	20
	<i>GENRE</i>	
	Stéréotypes : fais pas ton genre !	21
	Stéréotypes : genre et métiers	22
	Stéréotypes : genre et médias	23
	Identité de genre	24
	<i>ENVIRONNEMENT</i>	
	L'environnement et moi	25
	Vers un clic plus écologique	26
04	RÉDUCTION DES RISQUES	
	Young & Responsible	28
05	JOB ÉTUDIANT	
	Atelier job étudiant	30

À PROPOS

Présent dans le secteur de la jeunesse depuis plus de 30 ans, le Centre Ener'J est un centre d'information pour les 12 - 26 ans, reconnu et subventionné par la Fédération Wallonie-Bruxelles, la Région Wallonne et la Ville de Charleroi.

Si nos missions premières consistent à informer les jeunes gratuitement et sans conditions sur tous les sujets qui les concernent (études, emploi, jobs et kots étudiant, droit, santé, sports, loisirs, culture,...) nous jouons aussi un rôle de plus en plus important dans le secteur de l'éducation permanente avec lequel nous partageons une finalité commune : former des CRACS, des citoyens responsables, actifs, critiques et solidaires.

Par la conception d'animations et d'outils pédagogiques, nous ouvrons en effet un dialogue avec les adolescents pour réfléchir sur l'actualité, prendre du recul par rapport aux informations véhiculées dans les médias, mettre en évidence les préjugés et les stéréotypes, analyser, comprendre et interroger la société, défendre les valeurs de tolérance et du "vivre ensemble".

Les outils repris dans ce catalogue exploitent cette démarche à travers plusieurs thématiques : l'éducation aux médias, l'éducation à la citoyenneté, la réduction des risques et le job étudiant.

L'éducation aux médias

8 animations d'éducation aux médias, et plus particulièrement aux médias numériques, adaptées à un public allant de 10 à 26 ans, visant à développer dès le plus jeune âge un comportement critique et responsable sur la toile : effectuer des recherches efficaces et rapides, se questionner sur l'origine et la fiabilité des informations trouvées, analyser les atouts et les risques pour surfer en toute sécurité, identifier les stéréotypes et les discours de haine véhiculés, soigner et protéger son identité numérique, mettre en oeuvre des pratiques pour réagir et lutter contre le cyberharcèlement.

Nous proposons aussi des séances d'informations à destination des parents, des enseignants, et des professionnels pour leur donner accès à différents outils d'éducation afin d'encadrer et d'accompagner les jeunes dans leur découverte des médias numériques.

Enfin, nous offrons la possibilité de découvrir la programmation (Scratch, Thymio, Micro:Bit, Lego Spike).



L'éducation à la citoyenneté

Dans l'objectif d'une amélioration du vivre ensemble dans les classes et, de manière plus générale, dans la société, 9 animations invitent les adolescents à s'exprimer et à réfléchir sur des questions d'actualité : l'identité et la peur de l'autre, les préjugés et les stéréotypes menant à la discrimination, la notion de genre, le harcèlement, l'estime de soi, l'environnement,...

La réduction des risques

En format jeu de plateau, l'animation sensibilise aux dangers de la conduite sous influence. Ce nouvel outil d'information auprès des jeunes amène ceux-ci à s'interroger sur leurs propres comportements.

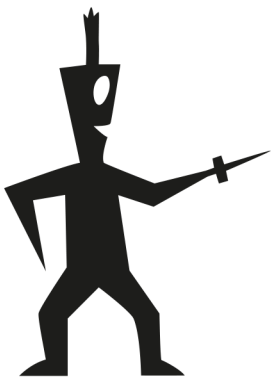
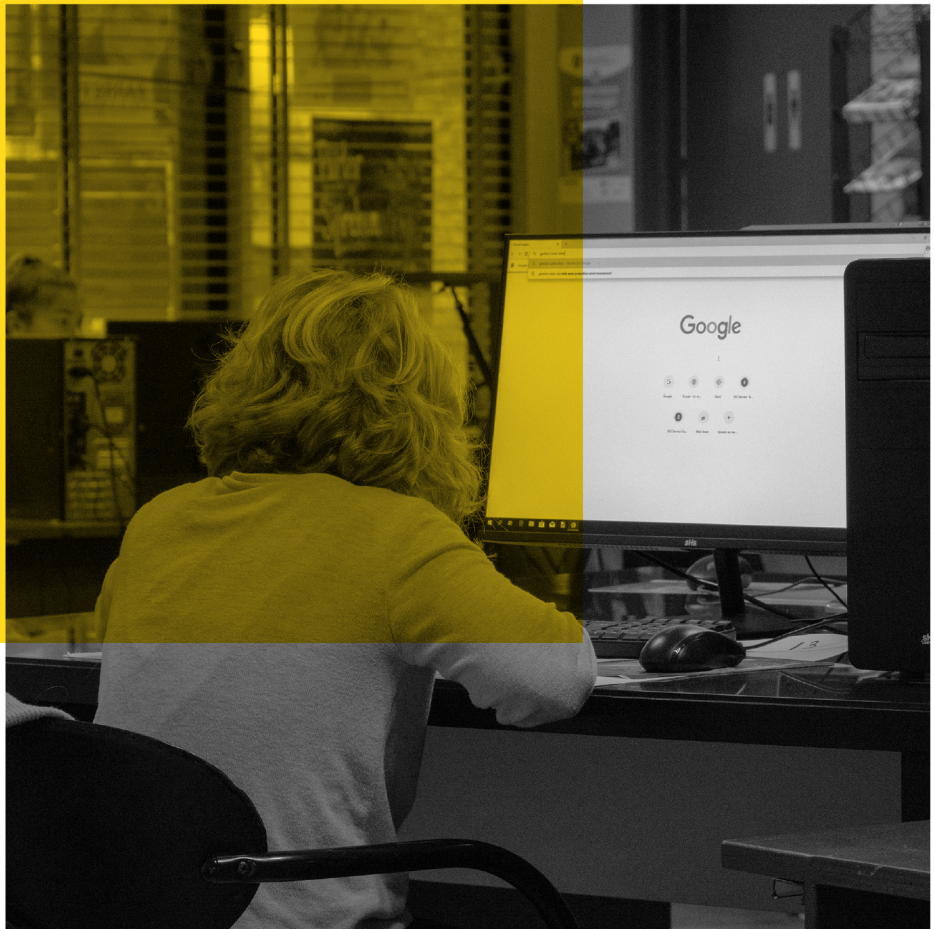
Le job étudiant

Curriculum vitae, lettre d'accompagnement, simulation d'entretien d'embauche, législation... Autant d'outils proposés dans cet atelier facilitant l'obtention d'un job étudiant !

Attention, le Centre Ener'J dispose depuis peu d'un local en centre ville prêt à vous accueillir pour certaines animations avec vos publics. Pour plus d'informations, n'hésitez pas à nous contacter.



ÉDUCATION AUX MÉDIAS





SUIPAMOÏ

Public : 10 - 12 ans

Les “chats”, ces espaces virtuels où l’on bavarde en temps réel sur Internet sont très prisés par les ados. Mais cet outil de communication convivial est aussi source de manipulation et de rencontres malsaines. Tout à la fois interactive, ludique et préventive, l’animation “Suipamoï” vise à permettre aux plus jeunes de ne pas tomber dans les pièges de ces salons de discussion.

L’animation se déroule en 3 phases.

Dans un premier temps, les élèves sont installés devant les ordinateurs de l’espace multimédia du Centre Ener’J et sont conviés à se lancer dans une discussion virtuelle. Caché dans un bureau, un animateur s’immisce dans la conversation en se faisant passer pour un jeune de leur âge. Il n’hésite évidemment pas à leur tendre des pièges...

La deuxième partie aborde le passage du virtuel au réel. Les élèves découvrent la supercherie, décortiquent avec l’animateur les pièges dans lesquels ils sont tombés (données personnelles qu’ils ont divulguées, le rendez-vous qu’ils ont accepté, les propos grossiers qu’ils ont pu tenir,...) et réfléchissent au décalage qu’il peut y avoir entre leurs perceptions et la réalité.

Enfin, une séance d’information et de prévention « Internet : atout ou menace ? » clôture la séance durant laquelle les élèves s’expriment sur les différentes activités qu’ils pratiquent sur Internet et réfléchissent aux avantages et aux inconvénients que chacune d’elles peut présenter. Ils énoncent ensuite ensemble des pistes de solutions pour éviter les dangers et amener à une meilleure utilisation de ce formidable outil qu’est Internet.

Objectifs :

- Comprendre ce qu’est la communication virtuelle.
- Prendre conscience des dérives qui peuvent y être liées et du décalage qui peut exister entre le virtuel et le réel (comprendre ce que peut cacher un pseudo).
- Acquérir des outils pour communiquer en toute sécurité: éviter le partage de données personnelles (adresses, photos,...), choisir son mot de passe,...
- Adopter des règles de bonne conduite (Net attitude) pour une utilisation critique et responsable d’Internet.

INFORMATIONS PRATIQUES

Public cible : 5ème et 6ème primaire
Nombre de participants : de 7 à 24 jeunes maximum
Durée : 3h
Nombre d’animateur(s) : 2
Période proposée : toute l’année
Prix : gratuit

CONTACT

animations@enerj.be



CYBER PENDU

Public : 10 - 14 ans

Aujourd'hui, quelques clics suffisent pour trouver de l'information. Mais est-ce aussi simple que cela ? En effet, si Internet est bel et bien un outil incontournable, encore faut-il savoir bien mener sa recherche et trouver des informations justes et fiables. Et les livres ? Sont-ils devenus définitivement obsolètes pour les ados ?

Ludique et interactive, l'animation « Cyber pendu » va lancer les élèves dans des recherches d'informations à la fois sur Internet et dans les ouvrages.

L'animation se déroule en deux temps:

Installé dans l'espace multimédia du Centre Ener'J, les élèves sont tout d'abord invités à répondre à un questionnaire en lien avec l'actualité en recherchant les réponses sur Internet avec l'aide de l'animateur. Au fil de leurs recherches, ils apprennent à se repérer grâce à des mots-clés, à utiliser différents moteurs de recherche et à réfléchir à la fiabilité des informations qu'ils trouvent sur la toile.

Ils se rendent ensuite à la bibliothèque Verlaine où ils effectuent le même type de recherche dans des livres, tout en découvrant la logique du classement documentaire.

A l'issue de l'animation, les élèves reçoivent un document récapitulatif des différentes étapes d'une recherche d'informations fiable, rapide et efficace.

Objectifs :

- Apprendre à effectuer une recherche efficace afin de trouver rapidement une information fiable tant sur Internet que dans les livres.
- S'interroger sur l'origine de l'information trouvée sur la toile, telle que son auteur ou les sources d'un article.
- Apprendre à respecter les droits d'auteur et à citer ses sources.
- Découvrir les livres documentaires et leur classement en bibliothèque.

INFORMATIONS PRATIQUES

Public cible : 5ème et 6ème primaire / 1er degré du secondaire

Nombre de participants : de 7 à 24 jeunes maximum

Durée : 3h00 (de 9h à 12h)

Nombre d'animateur(s) : 1

Période proposée : toute l'année

Prix : gratuit

CONTACT

animations@enerj.be



JUSTE CLIC

Public : 12 - 14 ans

Internet : comment tirer parti de ce formidable outil d'éducation, de communication et de divertissement en toute sécurité ?

Adaptation du jeu créé par Child Focus, « Juste clic » est un outil informatif et éducatif relatif à la sécurité en ligne.

Au cours de la partie, les ados exécutent des exercices ludiques qui abordent de multiples thématiques: l'information véhiculée sur la toile, les quizz et enquêtes en ligne, les profils, les mots de passe, le téléchargement, les partages de contenus et de photos, les moteurs de recherche, ...

Ces exercices sont basés sur des situations réalistes dans lesquelles plusieurs choix sont possibles. S'engage ensuite une discussion et une réflexion avec l'animateur dont l'objectif est de fournir aux jeunes une approche critique de leur comportement en ligne et leur apprendre quels sont les comportements souhaitables et non souhaitables.

Objectifs :

- Susciter la réflexion individuelle et collective sur l'usage sûr, responsable, intelligent et citoyen des technologies en ligne.
- Prendre conscience des risques d'Internet et des réseaux sociaux.
- Favoriser l'esprit critique par le dialogue et l'échange d'expériences.
- Intégrer le Web dans une démarche d'apprentissage.

INFORMATIONS PRATIQUES

Public cible : 1er degré du secondaire

Nombre de participants : de 7 à 24 jeunes maximum

Durée : 2 x 50 minutes

Nombre d'animateur(s) : 1

Matériel suggéré (pas indispensable) : tablettes

(au minimum 1 tablette pour 2 participants)

Période proposée : toute l'année

Prix : gratuit (sauf frais de déplacements et de parking)

CONTACT

animations@enerj.be



IDENTITÉ NUMÉRIQUE

Public : 14 - 26 ans

L'identité numérique est l'ensemble des traces que nous laissons en ligne (contenus sur les réseaux sociaux, partages, commentaires, profils, photos, activités, achats,...) mais aussi via les objets connectés qui s'invitent de plus en plus dans nos foyers (caméras, montres, systèmes d'éclairage, systèmes d'alarme,...).

Mais qu'advient-il de toutes ces données laissées à la portée de tous ? Que peut-on en faire ? Y a-t-il des risques d'atteinte à notre vie privée ?

Par un jeu de questions / réponses, l'animation amène les ados à réfléchir sur les données qu'ils publient en ligne, sur le stockage de leurs informations personnelles, sur les risques que cela peut avoir sur leur vie privée, sur l'importance de protéger leur identité numérique et de soigner leur "e-réputation".

Objectifs :

- Prendre conscience des traces laissées en ligne à travers les informations publiées sur les réseaux et via l'utilisation d'objets connectés.
- Prendre conscience que ces informations personnelles sont stockées et peuvent porter atteinte à la vie privée.
- Maîtriser et protéger son identité numérique de manière à limiter l'accès à la vie privée (paramètres de confidentialité, choix des contenus et des images, installation d'un antivirus, changement de navigateur, suppression des historiques et cookies,...).
- Apprendre à utiliser le numérique de manière critique et responsable.

INFORMATIONS PRATIQUES

Public cible : de 14 à 26 ans

Nombre de participants : de 7 à 24 jeunes maximum

Durée : 2 x 50 minutes

Nombre d'animateur(s) : 1

Matériel suggéré (pas indispensable) : tablettes (au minimum 1 tablette pour 2 participants)

Période proposée : toute l'année

Prix : gratuit (sauf frais de déplacements et de parking)

CONTACT

animations@enerj.be



ESCAPE BOX : INFORMATIONS ET INFLUENCES

Public : 12 - 26 ans

Aujourd'hui, Internet est devenu incontournable en matière de recherche d'informations. Grâce au numérique, quelques clics suffisent pour accéder à une foule de données, d'opinions, d'informations en tous genres. Cette multitude de contenus risque pourtant de mener vers l'infobésité, c'est-à-dire une surcharge d'informations dont il est bien difficile de distinguer le vrai du faux : rumeurs, fake news, discours de propagande, surveillance généralisée,...

Alors, avant d'accepter ou de partager tout contenu sur la toile, posons-nous une série de questions afin d'en connaître les sources et d'en évaluer la fiabilité.

A partir d'un escape game constitué de différentes enquêtes à résoudre, les ados vont découvrir les méthodes utilisées pour propager des fake news et les astuces pour les débusquer (recherche d'images inversées). Ils s'intéresseront à l'origine de l'information et apprendront à poser un regard critique sur celle-ci (sources, auteurs, intentions des auteurs,...).

Ils seront plus vigilants face aux messages de haine propagés par la fachosphère et s'interrogeront sur les éventuelles conséquences de l'utilisation des données personnelles dans le cadre des libertés (crédits sociaux).

Objectifs :

- Acquérir les outils nécessaires pour rechercher et décoder de manière critique les informations véhiculées sur la toile.
- Identifier les intentions et les stéréotypes qu'elles peuvent véhiculer.
- Apprendre à varier ses sources et à les croiser.
- Apprendre à utiliser des moteurs de recherche alternatifs pour échapper aux moteurs omniprésents et intrusifs tels que Google.
- Intégrer Internet dans une démarche d'apprentissage.

INFORMATIONS PRATIQUES

Public cible : de 12 à 26 ans

Nombre de participants : de 7 à 24 jeunes maximum

Durée : 2 x 50 minutes

Matériel suggéré (pas indispensable) : tablettes (au minimum 1 tablette pour 2 participants), wifi obligatoire

Nombre d'animateur(s) : 1

Période proposée : toute l'année

Prix : gratuit (sauf frais de déplacements et de parking)

CONTACT

animations@enerj.be



JOURNALISTE D'UN JOUR: L'INFO A LA SOURCE

Public : 14 - 18 ans

Adapté de « C'est pas sourcé », outil pédagogique et ludique réalisé par Action Médias Jeunes Asbl, ce jeu de rôle emmène les jeunes au coeur de l'info.

Conçu sous forme de jeu de rôle, il permet de comprendre l'importance de la hiérarchisation et du recoupement des sources pour une information la plus fiable possible.

A travers ce jeu, les jeunes, journalistes d'un jour plongés au sein d'une rédaction, vont devoir investiguer sur des faits qui se sont produits mais dont on ne sait pas grand chose. Face aux flux d'informations qui vont s'en suivre (publications sur les réseaux, discours officiels, etc..), ils vont devoir analyser les sources, mettre en avant les plus pertinentes. L'objectif est ici d'avoir le plus d'éléments d'information afin de répondre aux 5 questions essentielles du journaliste : qui, quand, où, pourquoi et comment.

Qu'est-ce qu'une source ? Quels sont les critères permettant de déterminer sa fiabilité ? Pourquoi faut-il confronter les sources ? Dans ce monde où tout un chacun peut partager des choses sur Internet, comment traiter l'information ? Comment éviter le piège des fake news ?

Parmi différentes sources d'information (sites Internet spécialisés, Wikipédia, experts, revues scientifiques, post Facebook, commentaires de témoins,...), les jeunes devront faire le bon choix afin de relayer l'info. A la fin de la recherche immersive, et grâce à leur choix tout au long du jeu, ils devront rédiger un titre et un chapô accrocheur.

Objectifs :

- Apprendre à rechercher des informations fiables et les confronter.
- Acquérir les outils nécessaires pour rechercher et décoder de manière critique les informations véhiculées sur le Net.
- Apprendre à analyser le contenu de l'information.
- Apprendre à avoir une attitude critique face à l'info : vérifier l'info, identifier son auteur, confronter les sources,...
- Développer l'esprit d'équipe

INFORMATIONS PRATIQUES

Public cible : de 14 à 18 ans

Nombre de participants : de 7 à 24 jeunes maximum

Durée : 2x50minutes

Nombre d'animateur(s) : 1

Période proposée : toute l'année

Prix : gratuit (sauf frais de déplacements et de parking)

CONTACT

animations@enerj.be



CONSTRUISONS UN INTERNET CITOYEN

Public : 15-26 ans

Piratage, cyber escroquerie, cyber harcèlement, fake news, sextorsion, discours de haine en ligne,... Face à la vulnérabilité des jeunes qui ne sont généralement pas conscients des dérives liées à la navigation, l'animation vise à apporter les outils nécessaires pour pouvoir identifier ces pièges, les éviter, et adopter des comportements responsables et citoyens sur la toile.

L'animation débute par la constitution de groupes de jeunes. Chaque groupe reçoit une enveloppe dans laquelle figure une dérive que l'on peut rencontrer sur Internet (piratage, rumeur, voyeurisme, sextorsion, harcèlement, racisme, cyber addiction).

Pour chacune de ces dérives, les groupes réfléchissent et formulent des conseils aussi bien pour les éviter que pour réagir si on en est la victime. Ces conseils sont notés et remis dans les enveloppes qui circulent dans toutes les équipes.

A l'issue de l'exercice, l'animateur ouvre les enveloppes et, avec les jeunes, procède au tri (bons conseils, mauvais conseils, doublons) tout en entamant la réflexion et le débat.

Enfin, les conseils les plus adéquats sont affichés pour créer une charte commune d'utilisation citoyenne et sûre d'Internet.

Objectifs :

- Identifier les dérives d'Internet et réfléchir à ce qu'elles peuvent engendrer.
- Acquérir des outils pour éviter les pièges et surfer en toute sécurité.
- Etre capable de réagir si l'on est victime d'une dérive d'Internet.
- Utiliser Internet de manière critique, responsable et citoyenne.

INFORMATIONS PRATIQUES

Public cible : de 15 à 26 ans

Nombre de participants : de 7 à 24 jeunes maximum

Durée : 2x50 minutes

Nombre d'animateur(s) : 1

Période proposée : toute l'année

Prix : gratuit (sauf frais de déplacements et de parking)

CONTACT

animations@enerj.be



QUE FONT NOS ENFANTS SUR INTERNET ?

Public : parents, enseignants, professionnels

Ordinateurs, tablettes, consoles de jeux, smartphones,... Le numérique est omniprésent dans la vie des jeunes. Formidable vecteur d'apprentissage et de socialisation, on ne peut pour autant en nier les risques.

Destinée aux parents et aux professionnels de l'éducation, cette conférence/débat aide à comprendre ce que font les enfants sur Internet afin de pouvoir les encadrer et les accompagner dans leur découverte de cet outil de manière sûre et responsable.

La conférence débute par un tour d'horizon des sites et des activités que les jeunes utilisent et une analyse de ceux-ci pour en faire émerger les atouts et les risques : à quoi jouent-ils ? Avec qui parlent-ils ? Quels réseaux sociaux utilisent-ils ? Sont-ils conscients qu'Internet est un espace public ?...

Elle propose ensuite toute une série de conseils pour permettre aux adultes de relever ces nouveaux défis éducatifs: dialoguer de manière positive et constructive avec les jeunes, limiter les risques de certaines applications via un panel d'outils (jeux pédagogiques, sites, ouvrages,...), réagir en cas de problème (références légales), donner aux jeunes toutes les clés pour une utilisation critique, responsable et éthique du Net.

Objectifs :

- Permettre à l'adulte de se (re)positionner par rapport à son propre usage d'Internet et de réfléchir aux conséquences que peut engendrer cet usage.
- Mieux comprendre les comportements des adolescents sur Internet.
- Cerner les opportunités et les inconvénients du Web.
- Favoriser le dialogue entre les adultes et les jeunes.
- S'approprier des outils d'éducation pour encadrer les jeunes (en classe comme à la maison), renforcer leur esprit critique et encourager l'adoption de comportements responsables et sûrs face au Web.

INFORMATIONS PRATIQUES

Public cible : Parents, enseignants, professionnels
Nombre de participants : de 7 à 50 personnes maximum
Durée : 1h30
Nombre d'animateur(s) : 1
Période proposée : toute l'année
Prix : gratuit (sauf frais de déplacements et de parking)

CONTACT

animations@enerj.be



DÉCOUVERTE DE LA PROGRAMMATION

Public : 11 - 18 ans

De nos jours, l'informatique occupe une place importante dans notre quotidien. Nous utilisons de plus en plus Internet et les outils numériques. Ces différents outils nécessitent une programmation qui requiert des connaissances et un savoir-faire particulier. Découvrir l'envers du décor permet de mieux comprendre le fonctionnement de ces outils et, qui sait, de susciter de nouvelles vocations.

Possibilité de choix entre 4 ateliers :

- Découverte de la programmation par bloc sur Scratch grâce à la réalisation d'un jeu
- Programmation des déplacements d'un robot Thymio
- Codage d'un jeu sur une carte électronique Micro:Bit
- Montage et programmation d'un robot Lego Spike (groupe de max 7 personnes)

Objectifs :

- Organiser sa pensée afin de trouver une façon efficace de résoudre le problème posé via un algorithme.
- Développer des solutions créatives et personnelles.
- Analyser de façon critique son raisonnement, le tester et trouver la solution au problème.

INFORMATIONS PRATIQUES

Public cible : de 11 à 18 ans

Nombre de participants : de 7 à 24 jeunes maximum

Durée : 2h

Nombre d'animateur(s) : 1

Période proposée : toute l'année

Prix : gratuit (sauf frais de déplacements et de parking)

CONTACT

animations@enerj.be



IA GÉNÉRATIVE : AVANTAGES ET LIMITES

Public : 14-26 ans

Depuis plusieurs années, l'intelligence artificielle, aussi appelée IA, a permis de transformer de nombreux secteurs d'activités tels que la médecine (diagnostiquer et prévoir les maladies pour une intervention rapide, recherche pharmaceutique et amélioration des traitements), les sciences (analyse d'une grande quantité de données accélérant les progrès,...), l'automobile et bien d'autres.

Programme qui cherche à imiter l'intelligence humaine par le biais d'algorithmes de calcul, sa création permet aux ordinateurs de réaliser des opérations et de penser comme un être humain. Facteur de progrès indéniable, elle est aujourd'hui présente dans notre quotidien.

Simulant l'intelligence humaine, les IA comme Chat GPT, Copilot et Bard apparaissent dans le monde de l'éducation comme de merveilleux outils. En quelques clics, ces logiciels répondent à des questions, discutent avec les internautes, sont capables de rédiger, synthétiser et génèrent des idées.

Face à cette évolution technologique, certains s'interrogent néanmoins sur les dangers qu'elles pourraient représenter, parlant même de menace pour l'humanité, surpassant l'homme et à terme le remplaçant (perte d'emplois).

Au travers de cette animation, les jeunes découvriront ce qu'est une intelligence artificielle, prendront conscience de ses limites, apprendront à l'utiliser à bon escient, aborderont la notion d'éthique (données personnelles, création de faux contenus,...).

Objectifs :

- Mettre en avant les faiblesses de l'intelligence artificielle trop souvent perçue comme infaillible
- Apprendre le bon usage de ces outils (chat GPT, Copilot, Bard) afin d'optimiser les résultats recherchés
- Respecter l'éthique

INFORMATIONS PRATIQUES

Public cible : De 14 à 26 ans

Nombre de participants : de 7 à 24 jeunes maximum

Durée : 2X50min

Nombre d'animateur(s) : 1

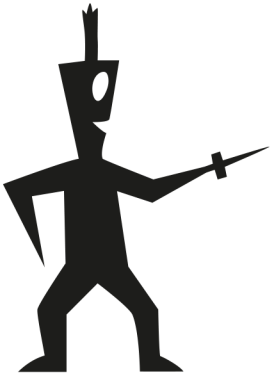
Période proposée : toute l'année

Prix : gratuit (sauf frais de déplacements et de parking)

CONTACT

animations@enerj.be

CITOYENNETÉ





L'AUTRE, C'EST MOI !

Public : 12-18 ans

Qui suis-je ? Qui est l'autre ? Qu'est-ce qu'une identité multiple ? Pourquoi avons-nous peur de ce que nous ne connaissons pas ? Comment naît cette peur et devient-elle, peu à peu, de la discrimination ? L'animation « L'autre c'est moi » explique de manière concrète ces différentes notions.

Face à l'actualité liée à la crise migratoire, certains préjugés empreints de xénophobie sont tenaces, les idées toutes faites et les a priori circulent. Les jeunes n'échappent évidemment pas au constat et paraissent d'autant plus fragiles qu'ils sont abreuvés d'images et d'informations véhiculées par les médias (réseaux sociaux) qu'ils ne comprennent pas toujours.

Dans ce contexte, l'animation aborde l'identité et la peur de l'autre, les notions d'identité multiple, de valeurs, de croyances limitantes, afin de rassurer tout un chacun sur ces différences qui font nos richesses.

Enfin, de manière ludique, en prenant appui sur les principes scientifiques, les notions de stéréotypes, de préjugés et de discriminations sont évoquées, avant de conclure sur des pistes d'amélioration afin de lutter contre le repli sur soi et renforcer nos principes contemporains de vivre ensemble.

Objectifs :

- Favoriser le bien-être personnel en rassurant et en décomplexant le jeune sur sa propre identité.
- Apprendre à exprimer ses peurs et ses opinions.
- Décrypter la nature et l'origine des stéréotypes et des préjugés qui mènent à la discrimination et au rejet.
- Comprendre les systèmes de manipulation, freins au développement du vivre ensemble.
- Prendre conscience que les images véhiculent une vision souvent stéréotypée et réductrice de la société.
- Favoriser l'esprit critique, la tolérance et la solidarité.

INFORMATIONS PRATIQUES

Public cible : de 12 à 18 ans

Nombre de participants : de 7 à 24 jeunes maximum

Durée : 2 x 50 minutes

Nombre d'animateur(s) : 1

Période proposée : toute l'année

Prix : gratuit (sauf frais de déplacements et de parking)

CONTACT

animations@enerj.be

STOP AUX ÉTIQUETTES

Public : 12 - 26 ans

“T’es trop nul.le”, “T’es trop gros.se”, “On ne veut pas de toi ici”,... Beaucoup d’adolescents sont régulièrement la cible de propos et de comportements discriminatoires liés à leur physique, leur façon de s’habiller, leur handicap, leur appartenance sociale ou culturelle,...

L’animation “Stop aux étiquettes” aborde la question du harcèlement sans pour autant la citer d’emblée afin de ne pas cibler les élèves victimes de moqueries et d’humiliations qui pourraient se sentir mal à l’aise. Pourtant, il est nécessaire qu’ils puissent s’exprimer afin d’être entendus et soutenus, et qu’ils soient outillés pour pouvoir réagir et dire “stop au harcèlement”.

Dans un premier temps, les ados sont invités à choisir, parmi toute une série d’étiquettes mises à leur disposition, celles qui leur ont déjà été “collées”. Ils expliquent leur choix, partagent leur vécu et leur ressenti, avant d’entamer avec l’animateur une réflexion sur les notions de préjugés et de stéréotypes, et de comprendre comment ceux-ci engendrent des comportements discriminatoires.

La question du harcèlement est amenée dans ce contexte. En sous-groupes, les jeunes redéfinissent ce qu’est le harcèlement, découvrent les différents types de harcèlement (dont le cyber harcèlement), ses causes, ses conséquences, et énoncent ensemble des pistes de solutions et d’actions à la fois pour le prévenir et l’éviter.

A la fin de l’animation, chaque sous-groupe remet à un autre une étiquette positive.

Objectifs :

- Favoriser l’expression des jeunes sur les préjugés et étiquettes dont ils sont la cible.
- Décrypter ce qu’est un stéréotype et un préjugé.
- Comprendre comment un stéréotype et un préjugé peuvent mener à des propos discriminatoires.
- Découvrir les différents types de harcèlement, leurs causes et leurs conséquences tant pour les acteurs que pour les témoins et les victimes.
- Envisager les démarches à mettre en oeuvre pour prévenir et éviter le harcèlement.
- Fournir des pistes d’intervention et d’aide, ainsi qu’une liste d’organismes ressources.
- Augmenter les valeurs du vivre ensemble.

INFORMATIONS PRATIQUES

Public cible : de 12 à 26 ans

Nombre de participants : de 7 à 24 jeunes maximum

Durée : 2 x 50 minutes

Nombre d’animateur(s) : 2

Période proposée : toute l’année

Prix : gratuit (sauf frais de déplacements et de parking)

CONTACT

animations@enerj.be



BIEN ENSEMBLE

Public : 12-18 ans

Publicités, propagandes extrémistes, conflits sociétaux, crises multiples, rapidité et détournement de l'information et des images, cohabitations multiculturelles... Et si notre époque favorisait davantage l'anxiété et mettait en lumière la fragilité de nos relations interpersonnelles...

Comment dès lors mettre en place des actions préventives sachant qu'elles supposent une confiance en soi nécessaire pour éviter d'entrer dans des processus violents, pour être capable d'entendre d'autres opinions et changer de perspectives, pour pouvoir passer de la peur à l'ouverture et acquérir un esprit critique et un comportement responsable ?

En s'appuyant sur toute une série d'outils, l'animation vise à renforcer la résilience des jeunes pour leur permettre d'aborder ensemble la notion de bien-être personnel et la faire rimer avec « vivre-ensemble ».

Parmi les axes :

- Cohésion de groupe et jeux brise-glace
- Prise de conscience de sa place au sein du groupe
- Prise de conscience de ses forces et talents
- Résilience et dépassement de soi
- Prise de conscience de la richesse de l'identité multiple et des échanges interpersonnels
- Déconstruction des facteurs de distanciation entre individus et groupes d'individus

Objectifs :

- Renforcer la résilience des jeunes pour leur permettre de rebondir dans des situations difficiles.
- Favoriser une communication positive au sein du groupe.
- Prendre conscience de sa valeur et de ses talents.
- Passer du pathos au réflexif en donnant des clés de compréhension des phénomènes d'actualité qui pourraient nuire à la sérénité du vivre-ensemble.
- Apprendre l'écoute active et la tolérance vis-à-vis d'opinions différentes de la sienne.
- Sensibiliser aux valeurs démocratiques et à la richesse de la diversité.

INFORMATIONS PRATIQUES

Public cible : de 12 à 18 ans

Nombre de participants : de 7 à 24 jeunes maximum

Durée : 2 x 50 minutes

Nombre d'animateur(s) : 1

Période proposée : toute l'année

Prix : gratuit (sauf frais de déplacements et de parking)

CONTACT

animations@enerj.be



STÉRÉOTYPES: FAIS PAS TON GENRE !

Public : 12-18 ans

A travers différentes techniques d'animation reposant sur des activités ludiques et interactives (jeux, mises en situation, photolangages, débats,...), cet outil de prévention favorise l'expression des jeunes et les amène à prendre du recul par rapport aux stéréotypes de genre pour pouvoir mieux se positionner face aux clichés.

La notion de genre est ici abordée de manière générale et permet de réfléchir aux implications des stéréotypes de genre : les influences sur les comportements, les conséquences dans notre vie et la société, l'idée que les rôles soient génétiquement conditionnés, la domination, les inégalités, les violences,...

Objectifs :

- Prendre conscience des stéréotypes liés au genre et des rôles attribués à chaque sexe
- Distinguer les notions de stéréotypes et de préjugés et comprendre comment ils mènent à la discrimination et au rejet.
- Déconstruire les stéréotypes de genre pour ouvrir la réflexion et le champ des représentations.
- Réfléchir à la notion de genre et lutter contre les idées préconçues.

INFORMATIONS PRATIQUES

Public cible : de 12 à 18 ans

Nombre de participants : de 7 à 24 jeunes maximum

Durée : 2 x 50 minutes

Nombre d'animateur(s) : 1

Période proposée : toute l'année

Prix : gratuit (sauf frais de déplacements et de parking)

CONTACT

animations@enerj.be



STÉRÉOTYPES: GENRE ET MÉTIERS

Public : 12-18 ans

Puériculteur, électricienne, esthéticien, chauffeuse poids lourd,... Ces mots semblent sonner faux. Mais pourquoi ? Sûrement parce que les stéréotypes de genre nous ont cloisonné dans nos choix, y compris celui de notre métier.

A travers des activités ludiques et la présentation aux filles et aux garçons de professions atypiques pour leur sexe, l'animation les amène à se positionner, à s'exprimer, à prendre du recul et à comprendre les stéréotypes liés au sexe afin de les déconstruire et pouvoir choisir son métier sans préjugé, pour mener une carrière guidée par l'envie, la passion, les compétences et non par ce que la société attend d'eux.

Objectifs :

- Distinguer les notions de « stéréotypes » et de « préjugés », et comprendre comment ils mènent à la discrimination.
- Prendre conscience des stéréotypes liés au genre et des rôles attribués à chaque sexe.
- Déconstruire les stéréotypes de genre pour ouvrir la réflexion et le champ des représentations.
- Réfléchir à la notion de genre dans le choix de son parcours scolaire.
- Lutter contre les idées préconçues liées à l'exercice de certains métiers pour effectuer librement son choix.

INFORMATIONS PRATIQUES

Public cible : de 12 à 18 ans

Nombre de participants : de 7 à 24 jeunes maximum

Durée : 2 x 50 minutes

Nombre d'animateur(s) : 1

Période proposée : toute l'année

Prix : gratuit (sauf frais de déplacements et de parking)

CONTACT

animations@enerj.be



STÉRÉOTYPES: GENRE ET MÉDIAS

Public : 12-26 ans

Basée sur la culture médiatique des jeunes en matière de séries, films, clips vidéo, publicités, l'animation permet de déconstruire les représentations de genre dans les médias, d'analyser les différents supports, d'amener le débat et la réflexion sur l'image de la femme et de l'homme dans notre société.

Comment les médias jouent-ils avec ces représentations ? Quelles sont les techniques cinématographiques utilisées ? Qu'est-ce que le Male gaze, le syndrome de la Schtroumpfette ? La question d'égalité homme/femme est replacée au centre du débat et amène les jeunes à une vision plus critique de l'information reçue.

Objectifs :

- Déconstruire les stéréotypes de genre dans les médias.
- Réfléchir aux représentations de genre.
- Découvrir différentes techniques cinématographiques.
- Comprendre les systèmes de manipulation de l'image et de l'information.

INFORMATIONS PRATIQUES

Public cible : de 12 à 26 ans

Nombre de participants : de 7 à 24 jeunes maximum

Durée : 2 x 50 minutes

Nombre d'animateur(s) : 1

Période proposée : toute l'année

Prix : gratuit (sauf frais de déplacements et de parking)

CONTACT

animations@enerj.be



IDENTITÉ DE GENRE

Public : 16-26 ans

Cette animation, destinée aux 16-26 ans, vise à sensibiliser aux identités de genre et aux orientations sexuelles en définissant certains concepts (expression de genre, identité de genre, transidentité, autodétermination,...). En visant la déconstruction des stéréotypes, elle permet aussi de travailler la notion de «vivre ensemble».

Conçue pour faciliter les échanges et le débat, elle propose également des témoignages et récits de vie.

Objectifs :

- sensibiliser aux identités de genre et aux orientations sexuelles.
- déconstruire les stéréotypes pour défendre les valeurs de liberté et du vivre ensemble.
- amener à une plus grande compréhension et à une ouverture d'esprit.

INFORMATIONS PRATIQUES

Public cible : de 16 à 26 ans

Nombre de participants : de 7 à 24 jeunes maximum

Durée : 3 x 50 minutes

Nombre d'animateur(s) : 2

Période proposée : toute l'année

Prix : gratuit (sauf frais de déplacements et de parking)

CONTACT

animations@enerj.be

L'ENVIRONNEMENT ET MOI

Public : 14-18 ans

Protéger notre planète et lutter contre le réchauffement climatique, c'est avant tout faire de l'éducation à l'environnement. Aborder cette thématique avec la jeunesse, la conscientiser, la préparer à devenir un acteur de son environnement, à réfléchir à ses propres comportements, c'est lui donner les outils de réflexion afin de former de véritables CRACS.

Composée de trois parties, l'animation propose tout d'abord un « eco-challenge ». Les élèves devront venir à bout de plusieurs défis ludiques sur tablette afin de tester leurs connaissances sur la thématique de l'environnement. Ils pourront ainsi parfaire leurs savoirs.

La deuxième partie aborde davantage certaines causes du changement climatique : les gaz à effets de serre, la déforestation, l'agriculture intensive et l'aménagement du territoire en évaluant leurs connaissances en la matière.

La troisième partie permet aux élèves de s'interroger sur leur propre mode de consommation (leurs habitudes au quotidien à la maison, à l'école, leur alimentation,...) et leur permettra de trouver des alternatives à leurs habitudes de consommation mais aussi à prendre des engagements réalistes et durables en réalisant une charte.

L'animation peut être associée à l'animation : "Vers un clic plus écologique".

Objectifs :

- Sensibiliser les jeunes à la question de l'environnement.
- Comprendre et développer le vocabulaire lié à l'environnement.
- S'interroger sur son propre mode de consommation.

INFORMATIONS PRATIQUES

Public cible : de 14 à 18 ans

Nombre de participants : de 7 à 24 jeunes maximum

Durée : 2X50 minutes

Nombre d'animateur(s) : 1

Période proposée : toute l'année

Prix : gratuit (sauf frais de déplacements et de parking)

CONTACT

animations@enerj.be



VERS UN CLIC PLUS ÉCOLOGIQUE

Public : 12-26 ans

Conçue de manière à proposer aux jeunes de nouveaux outils de compréhension des enjeux climatiques et environnementaux, l'animation invite les 12-26 ans à s'interroger sur leurs usages numériques et à prendre conscience de l'impact important de ceux-ci sur l'environnement.

Le numérique est de plus en plus présent dans notre vie, ce qui n'est pas sans conséquence sur l'environnement. En effet, nos usages participent activement à la pollution et le stockage de nos données pèse lourd en consommation d'énergie.

Cherchons ensemble les éco-gestes à adopter pour un numérique plus responsable.

Durant l'animation, les jeunes sont questionnés sur leurs usages numériques. A l'aide de différentes vidéos, ils s'interrogent et prennent conscience de l'impact important de ces usages sur l'environnement. En groupe, ils réfléchissent aux bonnes attitudes à adopter pour limiter leur empreinte numérique, et mettent ensuite leurs conseils en action.

Objectifs :

- Sensibiliser les jeunes à l'impact environnemental des usages numériques.
- Adopter des éco-gestes pour un numérique plus responsable.

INFORMATIONS PRATIQUES

Public cible : de 12 à 26 ans

Nombre de participants : de 7 à 24 jeunes maximum

Durée : 2x50 minutes

Nombre d'animateur(s) : 1

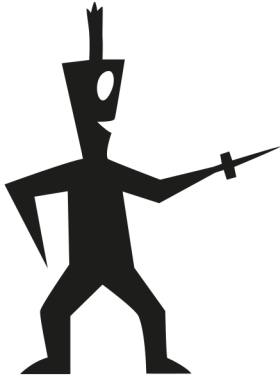
Période proposée : toute l'année

Prix : gratuit (sauf frais de déplacements et de parking)

CONTACT

animations@enerj.be

RÉDUCTION DES RISQUES





YOUNG & RESPONSIBLE

Public : 16-26 ans

L'information et la sensibilisation des jeunes à la conduite sous influence, et plus largement à la réduction des risques liés à l'usage de produits psychotropes et/ou d'alcool, restent des outils fondamentaux pour une conscientisation et un partage de la route plus responsable.

En effet, trop de jeunes y trouvent la mort ou gardent de graves séquelles physiques et/ou psychologiques d'accidents causés par la conduite sous influence qui constitue la deuxième cause d'accidents mortels sur nos routes.

L'animation Young & Responsible aborde cette thématique au travers d'un jeu de plateau, véritable outil de prévention et de prise de conscience des risques réels.

Mariages, anniversaires, sorties entre amis, autant d'occasions de faire la fête et d'être sous influence, mais... Quel est le taux d'alcool toléré ? Quelle est la durée des effets de l'alcool/drogue sur notre corps ? Et si je prends des médicaments ? Quelles sont les sanctions en cas de contrôle positif ?

Au travers de questions/réponses, les jeunes apprennent les comportements « safe », déconstruisent les idées préconçues, prennent conscience des conséquences de comportements irresponsables et se protègent grâce à une meilleure gestion des risques.

Objectifs :

- Sensibiliser et conscientiser aux risques liés à la conduite sous influence (alcool, drogue, médicaments, fatigue, ...).
- Responsabiliser le jeune afin de faire diminuer le taux d'accidents.
- Favoriser l'engagement citoyen (CRACS).
- Encourager la transmission du message par le jeune pour le jeune.
- Mettre en avant les conséquences de tels accidents (physiques, mentales, familiales, professionnelles, financières,...).

INFORMATIONS PRATIQUES

Public cible : de 16 à 26 ans

Nombre de participants : de 7 à 24 jeunes maximum

Durée : 2 X 50 minutes

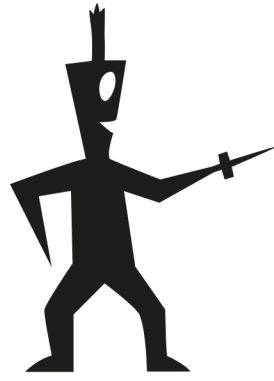
Nombre d'animateur(s) : 2

Période proposée : toute l'année

Prix : gratuit (sauf frais de déplacements et de parking)

CONTACT

animations@enerj.be



JOB ÉTUDIANT





JOB ÉTUDIANT

Public : Dès 15 ans

Tout savoir sur le « job étudiant » ! Comment rédiger un CV et connaître ses droits et devoirs en tant que jobiste ? Combien d'heures peut-on travailler ? Garde-t'on ses allocations familiales ?

Au départ d'un quizz, les jeunes abordent les questions relatives au cadre légal du job étudiant.

Il s'agit ensuite de fournir aux futurs jobistes une « trousse à outils » indispensable :

- Une aide à la rédaction du CV et de la lettre de motivation
- La mise en avant de ses compétences et de ses talents
- La mise en page des documents
- L'utilisation de différents moteurs de recherche pour postuler
- L'utilisation du site «Student@work»

Objectifs :

- Informer sur le cadre légal du job étudiant.
- Informer et outiller le jeune quant aux démarches à effectuer dans la recherche d'un emploi : pouvoir rédiger et mettre en page son CV et sa lettre de motivation, répondre adéquatement à une offre, pouvoir imprimer son attestation « Student@work », savoir comment postuler et quelles démarches effectuer.
- Permettre aux jeunes de prendre conscience de leurs propres valeurs et de leurs talents.
- Favoriser leur capacité d'autonomie

Cet atelier se déroule le 2ème mercredi après-midi du mois en extra-scolaire (inscription obligatoire). L'atelier peut également, à la demande, se dérouler en classe à condition de pouvoir disposer d'un accès à un local avec ordinateurs et Internet. L'atelier peut être complété par une simulation d'entretien d'embauche.

INFORMATIONS PRATIQUES

Public cible : De 15 à 26 ans

Nombre de participants : de 7 à 24 jeunes maximum

Durée : 2X50min

Nombre d'animateur(s) : 1 (2 si grand groupe)

Période proposée : toute l'année

Prix : gratuit (sauf frais de déplacements et de parking)

CONTACT

animations@enerj.be



CENTRE ENER'J

