|  |
| --- |
| Une image contenant texte  Description générée automatiquement**NOM DE L’ATELIER / ACTION :**Atelier Cyberharcèlement |
| **Nombre de séquence :** 1 | **Durée d’une séquence et/ou périodicité :** 2h |
| **Animateur de la séquence :** Axelle KOUSSAWO**Site :**Carcassonne, Castelnaudary, Lézignan, Limoux |  |
| **Axe et Objectif général :** Faire de la prévention sur le Cyberharcèlement |
| **Nombre de personne par séquence :** 8 | **Collectif**~~Individuel~~ |
| **Objectifs intermédiaires et déroulé de la séquence** | **Compétence(s) visée(s)** | **Contenus / Activités****(Supports / outils pédagogiques)** |
| 1. Diaporama atelier (Télé, vidéoprojecteur…)
2. Tour de table
3. Demander aux public ce que signifie le Cyberharcèlement pour eux
4. Détailler les différents styles de Cyberharcèlements
5. Vidéo sur le Cyberharcèlement + débat
6. Sérious-Game « Stop la Violence » (ensemble ou en équipe, 3 parcours donc 3 équipes max)
7. Temps d’échange, question-réponse
 | * Être informé concernant le Cyberharcèlement
* Compréhension et réalisation des risques
 | * Diapositives
* Vidéo
* Débat
 |
| **Type de méthode pédagogique utilisée** | Apprentissage par l’échange / débat et par les vidéos |
| **Matériel nécessaire / Disposition de la salle** | 1 rétroprojecteur / téléConnexion internetOptionnel (pour Sérious-game) : 3 Ordinateurs portables  |
| **Coût de l’intervention / subvention / budget prévisionnel ( projet)** | Matériel déjà possédé par la MLOA, réservé en avance sans frais supplémentaire |
| **Partenaire(s) mobilisé(s)** | 1 CNFS |
| **Commentaires/remarques** | * Sujet très large qui sera alimenté au fur et à mesure par les interventions des jeunes
* Il est courant de se retrouver avec un sujet méconnu, ne pas hésiter a demander si une personne connaissant mieux le sujet peux apporter des éléments nouveaux (citer la source) ou des exemples personnels au groupe
 |