

# PARCOURS ÉDUCATIFS JEUNESSE 11/18 ANS

Ateliers  
Sensibilisation  
Accompagnement



[www.laligue17.org](http://www.laligue17.org)

# Edito :

Accompagner les acteurs éducatifs face aux défis d'aujourd'hui  
La transition numérique, la prévention des violences, l'éducation à la citoyenneté ou encore l'émergence de l'intelligence artificielle transforment profondément les pratiques éducatives.

Afin de renforcer les compétences des professionnels et bénévoles engagés auprès des jeunes, la LIGUE de l'enseignement Charente-Maritime propose un ensemble de formations et d'actions de sensibilisation favorisant le développement des savoirs, du pouvoir d'agir et de l'esprit critique.

Nos interventions reposent sur les valeurs de l'éducation populaire : participation, coopération, inclusion et émancipation.

## Qui sommes-nous ?

La LIGUE de l'enseignement Charente-Maritime accompagne les acteurs de la continuité éducative grâce à des formations participatives, des ateliers pratiques et des outils directement mobilisables sur le terrain.



[www.laligue17.org](http://www.laligue17.org)

# Nos domaines d'intervention



## Culture et citoyenneté

|                                                               |     |
|---------------------------------------------------------------|-----|
| Lutter contre les discriminations                             | p.4 |
| Promouvoir l'égalité entre les femmes et les hommes           | p.4 |
| Homosexualité et identité de genre : en parler avec les ados  | p.5 |
| La diversité est une force                                    | p.5 |
| Favoriser le goût de la lecture et le lien intergénérationnel | p.6 |
| Jouons la carte de la fraternité                              | p.6 |
| Laïcité et vivre ensemble                                     | p.7 |



## Culture numérique

|                                                         |      |
|---------------------------------------------------------|------|
| Escape Game : Stop la violence !                        | p.7  |
| Le cyberharcèlement : savoir le reconnaître et y réagir | p.8  |
| Respect en ligne : stop au cybersexisme                 | p.8  |
| Les mauvaises rencontres en ligne                       | p.9  |
| Les réseaux sociaux                                     | p.9  |
| Fakes news et mythologie du complot                     | p.10 |
| La fresque du numérique                                 | p.10 |
| Décrypte tes jeux vidéo !                               | p.11 |
| Accro au téléphone ? Comprendre pour mieux gérer        | p.11 |
| Le cycle de vie d'un smartphone et son grand voyage     | p.12 |
| Autopsie d'un smartphone                                | p.12 |
| À la découverte de l'intelligence artificielle          | p.13 |



## Santé

|                                      |      |
|--------------------------------------|------|
| Et si on parlait de santé sexuelle ? | p.13 |
| Prévenir la violence et les VSS      | p.14 |
| Addictions : Et si c'était toi ?     | p.14 |



## Robotique pédagogique

|                                                        |      |
|--------------------------------------------------------|------|
| J'apprends à coder MBOT avec MBlock                    | p.15 |
| RoboDÉFI17 : programmer, coopérer, relever des défis ! | p.15 |



## A découvrir

|                                                      |      |
|------------------------------------------------------|------|
| Le service civique                                   | p.16 |
| Les juniors associations                             | p.16 |
| Séjours colonie de vacances                          | p.17 |
| Séjours éducatifs - classes de découvertes           | p.17 |
| Village vacances Ré la Blanche - Classes découvertes | p.18 |
| Séjours familles                                     | p.18 |
| Séjours groupes                                      | p.19 |
| Le BAFA                                              | p.19 |

# CULTURE ET CITOYENNETE

## Lutter contre les discriminations

### Objectifs

- Apprendre à dépasser les étiquettes
- Faire preuve de tolérance
- Encourager des comportements inclusifs et solidaires
- Développer l'esprit critique
- Sensibiliser à l'importance de la responsabilité individuelle et collective

### Contenu

À travers des activités interactives et des discussions en groupe, les participant-es sont amené-es à identifier leurs propres préjugés et idées reçues et à les déconstruire ensemble.

Cet atelier propose un espace d'échange et de réflexion pour mieux comprendre ce que sont les discriminations et leurs mécanismes.



# CULTURE ET CITOYENNETE

## Promouvoir l'égalité entre les filles et les garçons

### Objectifs

- Encourager l'engagement individuel et collectif pour faire progresser l'égalité.
- Interroger les idées reçues et les normes liées au genre.
- Prendre conscience des discriminations de genre.
- Encourager l'engagement individuel et collectif pour faire progresser l'égalité.

### Contenu

A l'ère des réseaux sociaux et de la hausse des discours masculinistes en ligne, comment décrypter, comprendre, s'armer contre les discours de haine ?

Comment fonctionnent les algorithmes ?

A l'aide de débats mouvants, d'analyses de vidéos, de données, d'expériences sociales ou encore de mises en situations, les élèves apprennent à détecter des comportements inappropriés et à y répondre.



# CULTURE ET CITOYENNETÉ

## Homosexualité et identité de genre : en parler avec les jeunes

### Objectifs

- Définir la notion d'identité de genre et d'orientation amoureuse
- Normaliser l'homosexualité
- Permettre aux jeunes de parler de ces sujets
- Prévenir des comportements exclusifs

### Contenu

Parce que l'homosexualité fait partie de la vie, nous militons pour l'importance de parler de ce sujet.

Par des échanges et activités participatives, cet atelier favorise l'identification des comportements discriminants.

Il offre un espace de dialogue bienveillant, propice à l'expression des représentations individuelles et à l'évolution des points de vue, dans un climat de respect et d'écoute.



# CULTURE ET CITOYENNETÉ

## La diversité est une force

### Objectifs

- Développer la tolérance et le respect mutuel.
- Encourager une posture de tolérance, d'ouverture et de respect envers les autres.
- Sensibiliser à l'importance de l'inclusion et de l'égalité des droits dans une société multi-culturelle.
- Comprendre l'impact des stéréotypes sur les relations sociales et l'exclusion.

### Contenu

L'objectif est d'aider les participant·es à mieux appréhender l'altérité et à déconstruire les idées reçues sur les différences culturelles, sociales ou religieuses.

À travers des échanges, des activités interactives et des exemples concrets, les élèves découvrent comment les cultures, dans toute leur pluralité, contribuent à l'enrichissement de l'humanité.



# CULTURE ET CITOYENNETE

## Favoriser le goût de la lecture et le lien intergénérationnel

### Objectifs

- Donner le goût de la lecture.
- Découvrir la littérature jeunesse.
- Favoriser les échanges intergénérationnels.

### Contenu

Lire et Faire Lire est un programme qui donne le goût de la lecture tout en favorisant les échanges entre les générations. Des bénévoles de plus de 50 ans, formés à la lecture à voix haute, viennent partager des histoires avec les élèves pour leur faire découvrir le plaisir de lire, stimuler leur imagination et créer des moments d'échange et de convivialité.



# CULTURE ET CITOYENNETE

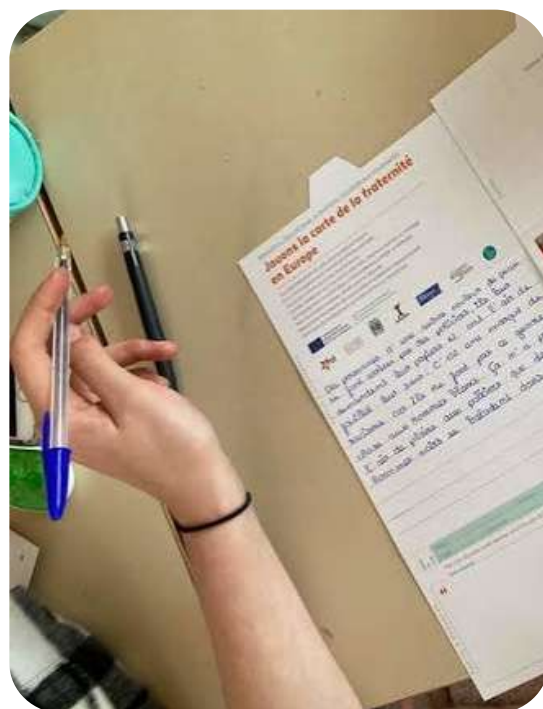
## Jouons la carte de la fraternité

### Objectifs

- Education à la citoyenneté et éducation artistique et culturelle
- Débattre et dialoguer
- Réflexion pour combattre les préjugés et les stéréotypes
- Favoriser l'ouverture à l'autre

### Contenu

Le 21 mars de chaque année, à l'occasion de la Journée internationale pour l'élimination de la discrimination raciale, des enfants et des adolescents adressent un message de fraternité. Réalisé dans le cadre d'ateliers d'écritures, les enfants sont invités à rédiger une lettre à un inconnu sur une carte postale à 3 volets, invitant ainsi le destinataire à répondre.



# CULTURE ET CITOYENNETÉ

## Laïcité et vivre ensemble

### Objectifs

- Encourager une posture de tolérance, d'ouverture et de respect envers les autres.
- Sensibiliser à l'importance de l'inclusion et de l'égalité des droits dans une société multiculturelle.
- Comprendre l'impact des stéréotypes sur les relations sociales et l'exclusion.

### Contenu

Cet atelier a pour objectif de créer un espace de réflexion et d'échange pour mieux appréhender ce qu'est la laïcité. À travers des discussions, des mises en situation et des exemples concrets, les participant·es sont invité·es à questionner leurs représentations, à comprendre les origines et les principes de la laïcité et à explorer son rôle dans la garantie des libertés individuelles et la construction du vivre ensemble.



# CULTURE NUMÉRIQUE

## Escape Game : STOP la violence !

### Objectifs

- Apprendre au joueur à reconnaître les manifestations du harcèlement et faire comprendre la dimension collective de ce phénomène.
- Expliquer qu'il existe de nombreuses possibilités de recours face au harcèlement.
- Développer l'empathie des élèves.

### Contenu

Cet atelier s'appuie sur le serious game développé par Internet Sans Crainte, qui place les adolescents dans un rôle actif et engageant.

Grâce au jeu, aux échanges collectifs et aux débriefings, ils prennent conscience de l'impact du harcèlement, identifient les différentes postures possibles et découvrent des stratégies concrètes pour contribuer à stopper la violence.



# CULTURE NUMERIQUE

## Le cyberharcèlement : savoir le reconnaître et y réagir

### Objectifs

- Sensibiliser aux risques du cyberharcèlement.
- Apporter une définition claire et complète du harcèlement et du cyberharcèlement.
- Identifier des modes d'action possibles lorsque l'on est témoin ou victime.

### Contenu

Pendant cet atelier, les élèves seront confrontés à une mise en situation qui leur permettra de prendre conscience du fait que chacun peut agir à son niveau.



# CULTURE NUMERIQUE

## Respect en ligne : Stop au cybersexisme

### Objectifs

- Identifier une situation de cybersexisme.
- Adopter les bons réflexes s'ils y sont confrontés (en tant que victimes ou témoins).
- Mettre en oeuvre des bonnes pratiques préventives.

### Contenu

L'atelier propose des échanges interactifs, des mises en situation et l'analyse de cas concrets issus des réseaux sociaux. Ces activités permettent aux jeunes d'identifier les formes de cybersexisme, de comprendre leurs impacts et d'adopter des comportements respectueux en ligne. L'accent est mis sur la sensibilisation, la prévention et les solutions pour réagir face à ces situations.



# CULTURE NUMERIQUE

## Les mauvaises rencontres en ligne

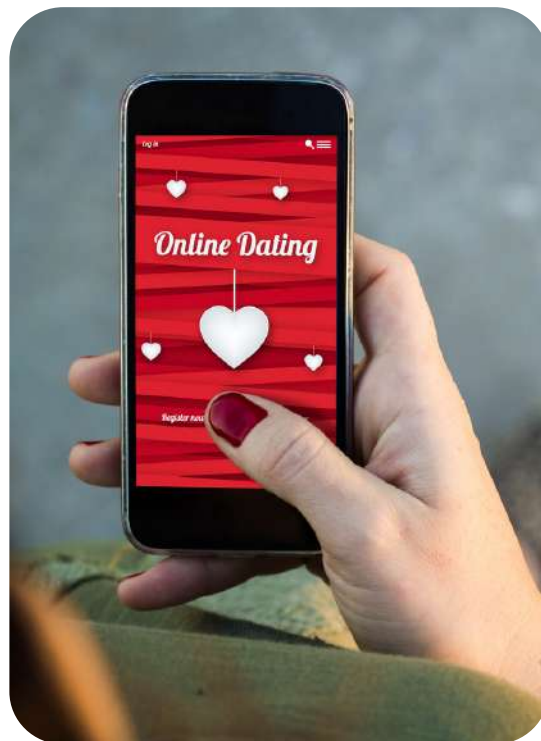
### Objectifs

- Identifier les risques que représentent les mauvaises rencontres en ligne.
- Identifier quelles sont les conduites à risques et comment se protéger des personnes malveillantes.
- Identifier les limites de la liberté d'expressions sur Internet.

### Contenu

Sur le web, il y a toutes sortes de gens et chacun peut se faire passer pour qui il veut. On peut y rencontrer des gens bien et des gens foncièrement nuisibles.

Si internet peut être la toile de fond de mauvaises rencontres, il ne s'agit pas d'avoir une peur irrationnelle dès que l'on rencontre quelqu'un sur le web mais plutôt d'adopter une attitude responsable et prudente.



# CULTURE NUMERIQUE

## Les réseaux sociaux

### Objectifs

- Acquérir une culture numérique.
- Adopter les bons gestes pour une utilisation responsable d'Internet.
- Développer une citoyenneté numérique.

### Contenu

Les réseaux sociaux occupent une place centrale dans la vie des jeunes et influencent leurs pratiques numériques au quotidien. Cet atelier propose d'analyser leur usage et leurs impacts, notamment sur la gestion de la vie privée et de l'identité en ligne.



# CULTURE NUMERIQUE

## Fakes news et mythologie du complot

### Objectifs

- Identifier les sources fiables sur Internet.
- Comprendre comment l'information arrive jusqu'à nous.
- Apprendre à vérifier une information.
- Repérer les biais cognitifs mis en œuvre dans l'argumentaire complotiste.
- Savoir analyser une page web.

### Contenu

L'éducation aux médias et à l'information composante essentielle du parcours citoyen des élèves, s'est renforcée. L'objectif affiché est de "former des citoyens éclairés et responsables, capable de s'informer de manière autonome, en exerçant leur esprit critique".



# CULTURE NUMERIQUE

## La fresque du numérique Junior



Atelier de 2h

### Objectifs

- Identifier les effets du numérique sur les ressources naturelles, l'énergie, les déchets électroniques.
- Interroger nos pratiques quotidiennes.
- Travailler en groupe pour établir les liens de cause à effet entre les cartes du jeu.
- Développer la coopération.

### Contenu

La Fresque du Numérique est un atelier pédagogique qui permet de comprendre les impacts environnementaux, sociaux et éthiques du numérique.

Cet atelier permet de poser un regard critique sur nos habitudes numériques et d'explorer des pistes concrètes pour adopter un numérique plus responsable.



# CULTURE NUMERIQUE

## Décrypte tes jeux vidéo !

### Objectifs

- Comprendre le rôle des classifications PEGI et les différents types de contenus signalés.
- Développer un regard critique sur les jeux vidéo, leurs contenus et leurs mécanismes (violence, achats intégrés, interactions en ligne, etc.).
- Adopter des pratiques de jeu responsables et adaptées à son âge, en tenant compte de son bien-être et de sa sécurité.

### Contenu

Atelier interactif pour aider les adolescents à mieux comprendre les classifications PEGI et à développer un regard critique sur les jeux vidéo. À travers des échanges, des quizz et des mises en situation, ils découvrent comment choisir des jeux adaptés, identifier les contenus sensibles et adopter des pratiques de jeu responsables, en ligne comme hors ligne.



# CULTURE NUMERIQUE

## Accro au téléphone ? Comprendre pour mieux gérer

### Objectifs

- Comprendre les effets d'un usage excessif du smartphone.
- Développer un usage plus responsable des écrans.
- Adopter des stratégies pour mieux gérer son temps d'écran.

### Contenu

Atelier interactif qui invite les adolescents à réfléchir à leur relation avec leur smartphone. À travers des activités ludiques, des mises en situation, des débats et des défis collectifs, ils découvrent les effets d'une utilisation excessive des écrans et explorent des stratégies simples pour adopter des habitudes numériques plus équilibrées.



# CULTURE NUMERIQUE

## Le cycle de vie du smartphone et son grand voyage

### Objectifs

- Comprendre le cycle de vie d'un smartphone.
- Identifier les impacts environnementaux et sociaux liés à sa production.
- Sensibiliser aux gestes pour prolonger la durée de vie et favoriser le recyclage.

### Contenu

Le numérique fait partie de notre quotidien, mais son utilisation a un fort impact sur l'environnement. Cet atelier sensibilise les participants au cycle de vie des appareils numériques, de leur fabrication à leur fin de vie, et les invite à adopter des pratiques plus responsables.



# CULTURE NUMERIQUE

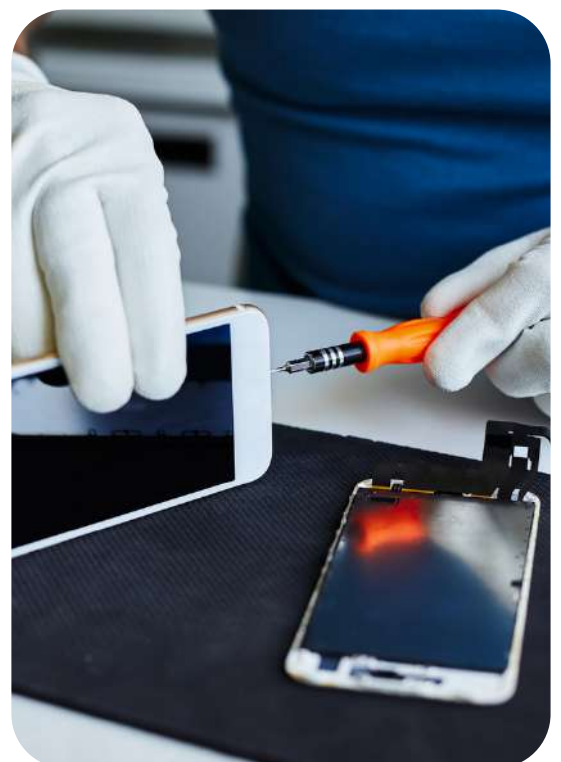
## Autopsie d'un smartphone

### Objectifs

- Identifier les principaux composants d'un smartphone.
- Apprendre à trier les matériaux pour favoriser leur recyclage.
- Comprendre l'impact environnemental des appareils numériques.

### Contenu

Les jeunes démontent un smartphone pour découvrir ses principaux composants, comprendre son cycle de vie et prendre conscience des impacts environnementaux liés à sa fabrication et à son utilisation.



# CULTURE NUMERIQUE

## À la découverte de l'intelligence artificielle

### Objectifs

- Découvrir ce qu'est l'intelligence artificielle et où on la rencontre.
- Comprendre ce que l'IA peut faire... et ce qu'elle ne peut pas faire.
- Développer un regard critique et adopter les bons réflexes face aux contenus générés par l'IA.

### Contenu

À travers des échanges, des jeux et des mises en situation, les jeunes découvrent le fonctionnement de l'intelligence artificielle, identifient ses usages dans leur quotidien et apprennent à distinguer les informations fiables des contenus générés par une IA. Ils sont sensibilisés aux bonnes pratiques pour utiliser ces outils de manière responsable et sécurisée.



## SANTÉ

### Et si on parlait de santé sexuelle ?

### Objectifs

- Acquérir des connaissances sur la santé sexuelle, les IST, les méthodes de contraceptions.
- Déconstruire les stéréotypes et les tabous autour de ce sujet.
- Sensibiliser à la notion de consentement et au dépistage.
- Informer sur les structures et dispositifs existants.

### Contenu

Cet atelier vise à sensibiliser les participant.e.s aux enjeux de la santé sexuelle. Il s'agit de transmettre des connaissances claires et accessibles sur le corps, la sexualité, la contraception, les infections sexuellement transmissibles (IST) et le consentement.



# SANTÉ

## Prévenir la violence et les VSS

### Objectifs

- Identifier les violences physiques, verbales, psychologiques, sexuelles et leurs manifestations.
- Distinguer les violences sexistes et sexuelles dans leurs spécificités.
- Présenter les dispositifs d'aide, de signalement et d'accompagnement pour les victimes.
- Sensibiliser à la responsabilité collective dans la prévention et la lutte contre les violences.

### Contenu

À travers des échanges, des mises en situation ou des supports visuels, l'atelier vise à déconstruire les idées reçues sur les VSS, à reconnaître les signes de violence dans les relations (familiales, amicales, amoureuses), et à promouvoir une culture du respect, du consentement et de l'égalité.



# SANTÉ

## Addictions : et si c'était toi ?

### Objectifs

- Comprendre les mécanismes et les conséquences des addictions.
- Développer un regard critique sur les consommations et les usages numériques.
- Identifier des stratégies pour adopter des comportements plus responsables.

### Contenu

Un atelier interactif de sensibilisation aux addictions, pensé pour les collégiens et lycéens. Loin d'un discours moralisateur, il favorise l'échange, la réflexion et la prise de conscience des impacts liés aux consommations (alcool, cannabis) et aux usages excessifs (jeux vidéo, réseaux sociaux). Les jeunes explorent leurs représentations, testent leurs connaissances et repartent avec des repères clairs et des bonnes pratiques pour préserver leur santé et leur équilibre.



# ROBOTIQUE

## J'apprends à coder MBot avec MBlock !

### Objectifs

- Comprendre comment fonctionne le MBOT.
- S'initier à la programmation par block.
- Travailler en équipe, collaborer.

### Contenu

Le robot MBot est un robot éducatif conçu pour l'apprentissage progressif de la programmation et de la robotique.

Il est capable de détecter des obstacles, suivre une ligne, émettre des sons et des signaux lumineux, recevoir des ordres d'une télécommande ou communiquer par un canal infrarouge avec un autre robot.



# ROBOTIQUE

## RoboDÉFI17 : programmer, coopérer, relever des défis !

**Inscrivez-vous ICI !**

### Objectifs

- Découvrir les bases de la programmation et de la robotique.
- Développer la logique, la coopération et la résolution de problèmes.
- Expérimenter, tester et corriger ses solutions pour relever des défis.

### Contenu

En équipe, les jeunes programment un robot pour relever une série de défis ludiques. Ils apprennent à concevoir des stratégies, tester leurs idées, corriger leurs erreurs et coopérer pour atteindre un objectif commun, tout en développant leur créativité et leur esprit scientifique.



# A DÉCOUVRIR !

## Le service civique

Chargée de projet-éducation  
[education@laligue17.org](mailto:education@laligue17.org)



Le Service Civique est un dispositif destiné aux jeunes de 16 à 25 ans (jusqu'à 30 ans pour les personnes en situation de handicap), leur permettant de réaliser une mission d'intérêt général indemnisée, pendant une durée de 6 à 10 mois.

Cet engagement offre aux jeunes l'opportunité de s'investir dans un projet utile, tout en développant leur confiance, leurs compétences et en prenant le temps de réfléchir à leur avenir, tant personnel que professionnel.

<https://www.service-civique.gouv.fr/>



# A DÉCOUVRIR !

## Les Juniors associations

Chargée de projet-éducation  
[education@laligue17.org](mailto:education@laligue17.org)



**L'idée est simple :** il s'agit d'offrir aux jeunes des droits similaires à ceux des associations déclarées en préfecture.

Junior Association (JA) est une démarche qui permet à tout groupe de jeunes, âgé·e·s de moins de 18 ans, de mettre en place des projets dans une dynamique associative dans un cadre sécurisé et en totale autonomie.

Il s'agit ici de concrétiser une envie, une idée ou des projets.

**La LIGUE de l'enseignement Charente-Maritime est relais départemental du dispositif.**



# A DÉCOUVRIR !

## Séjours colonie de vacances

Conseillère en séjours

[vacances@laligue17.org](mailto:vacances@laligue17.org)

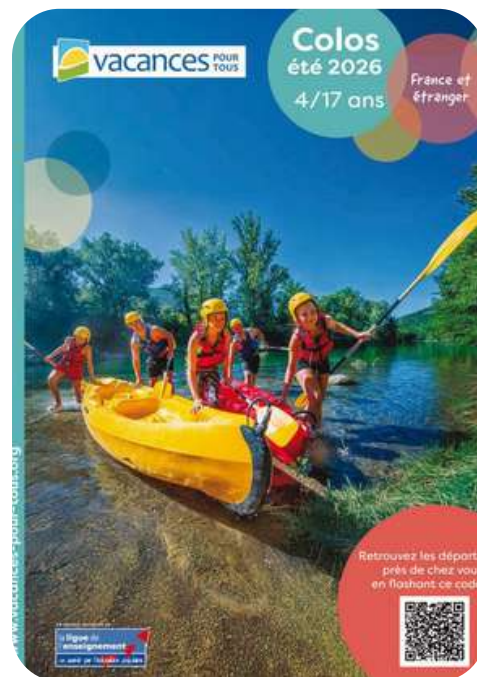


### Un partenaire de confiance

Nous proposons des colonies de vacances pour les **enfants** et les **adolescents** de **4 à 17** ans, en France et à l'étranger.

Sports, nature, aventure, activités artistiques, séjours linguistiques ou découvertes culturelles : chacun peut trouver un séjour adapté à ses envies et à son âge.

Encadrées par des équipes qualifiées, nos colonies favorisent l'autonomie, la vie en collectivité, la découverte et le plaisir de vivre des vacances riches en expériences et en rencontres.



# A DÉCOUVRIR !

## Séjours éducatifs - classes de découvertes

Conseillère en séjours

[vacances@laligue17.org](mailto:vacances@laligue17.org)



### Un partenaire de confiance

- 72 ans d'expérience
- Partenaire reconnu du ministère de l'Education nationale
- 235 000 élèves accueillis chaque année

### Une diversité de propositions

- Mer, montagne, campagne, villes
- Des thématiques multiples et variées
- Séjours en France et à l'étranger (Europe)

### Un accompagnement personnalisé

- Un conseiller/une conseillère assure votre suivi
- Un réseau de proximité
- Trois formules adaptées à votre projet
- Un programme sur mesure



# A DÉCOUVRIR !

## Village vacances Ré la Blanche

### Classes découvertes

Conseillère en séjours  
[sejourneducatifs@laligue17.org](mailto:sejourneducatifs@laligue17.org)



#### L'école prend le large !

Nous proposons des **classes découvertes** sur l'Île de Ré, alliant apprentissages, découverte et vie collective.

Encadrés par des équipes qualifiées, les élèves explorent le **littoral**, la **faune** et la **flore**, le **patrimoine historique** ou les **sports nautiques** à travers des activités pédagogiques, ludiques et adaptées à chaque niveau.

Chaque séjour est conçu en lien avec les objectifs éducatifs de l'enseignant et favorise l'autonomie, la coopération et la sensibilisation à l'environnement.



# A DÉCOUVRIR !

## Séjours familles

Conseillère en séjours  
[sejourneducatifs@laligue17.org](mailto:sejourneducatifs@laligue17.org)



#### Le plaisir des vacances en famille

Le village vacances Ré la Blanche, situé à 100 m du centre du village et à 1 km de la plage, propose 50 chambres de 2 à 4 personnes, une piscine, un restaurant, un bar avec terrasse et de nombreux équipements.

Ouvert du 15 mars au 31 octobre, il vous accueille en famille avec des formules nuit + petit-déjeuner, demi-pension ou pension complète. En juillet et en août, profitez des animations et du club enfants.



# A DÉCOUVRIR !

## Séjours groupes

Conseillère en séjours  
[sejourneducatifs@laligue17.org](mailto:sejourneducatifs@laligue17.org)



### Une escale au cœur de l'Île de Ré

Au cœur de l'Île de Ré, à 100 m du centre du village et à seulement 1 km de la plage, le village vacances Ré la Blanche vous accueille dans un cadre convivial avec 50 chambres de 2 à 4 personnes, une piscine, un restaurant, un bar avec terrasse et de nombreux équipements.

Ouvert du 15 mars au 31 octobre, il accueille les groupes pour des séjours en demi-pension ou pension complète.

Découvrez l'Île de Ré grâce à un programme d'excursions à la carte, puis partagez des moments conviviaux lors de soirées animées organisées tout au long de votre séjour.



# A DÉCOUVRIR !

## Le BAFA



La Ligue de l'enseignement propose, dans toute la France, des formations BAFA (Brevet d'Aptitude aux Fonctions d'Animateur). Accessible à partir de 16 ans, ces formations vous permettront de travailler en accueil de loisirs ou en centre de vacances.

### Se former à la Ligue, c'est bénéficier :

- De formateurs expérimentés et complémentaires.
- D'une formation en petits groupes, avec un suivi personnalisé.
- D'une pédagogie active, alternant théorie, pratique et évaluation.
- D'outils concrets pour concevoir des projets d'animation.
- D'un accueil convivial et de conditions de séjour de qualité.
- D'un accompagnement pour la recherche de stage pratique.



# Pourquoi choisir la LIGUE de l'enseignement ?

Une expertise reconnue en éducation populaire  
Des intervenants spécialisés  
Des formations participatives et concrètes  
Des ressources directement réutilisables  
Un accompagnement de proximité en Charente-Maritime



[www.laligue17.org](http://www.laligue17.org)

## NOUS INTERVENONS

🏫 Écoles · 🏫 Collèges · 🏫 Lycées  
🏠 Centres sociaux · 🤝 Associations · 🏛️ Collectivités

## Tarifs

Affiliation annuelle : 130 €  
Intervention : 60 €/heure  
Frais de déplacement hors La Rochelle

## CONTACTS

### Fanny Cantaud

Chargée de projets  
Éducation-Jeunesse  
[education@laligue17.org](mailto:education@laligue17.org)  
06 68 60 00 05

### Emmanuelle Biou

Chargée de projets  
Conseillère Numérique  
[education-cn@laligue17.org](mailto:education-cn@laligue17.org)  
06 29 88 46 87

LIGUE de l'Enseignement Charente-Maritime  
84 rue de Bel-Air - CS 30809  
17041 La Rochelle Cedex 01  
05.46.41.62.62