## Table des matières

<table>
<thead>
<tr>
<th>Titre</th>
<th>Page</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Les étapes de réalisation d’un projet intégrateur Défimonde</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>Les compétences du cours de projet intégrateur Défimonde</td>
<td>5</td>
</tr>
<tr>
<td>L’esprit du projet intégrateur</td>
<td>7</td>
</tr>
<tr>
<td>Ce qu’est un bon projet intégrateur</td>
<td>8</td>
</tr>
<tr>
<td>Ce qu’est l’humanitaire et le communautaire</td>
<td>9</td>
</tr>
<tr>
<td>Formation des équipes et types de leaders</td>
<td>10</td>
</tr>
<tr>
<td>Qu’est-ce qu’un leader?</td>
<td>11</td>
</tr>
<tr>
<td>Gestion de conflit dans le groupe</td>
<td>12</td>
</tr>
<tr>
<td>L’autoévaluation</td>
<td>13</td>
</tr>
<tr>
<td>La question de l’autorité parentale</td>
<td>14</td>
</tr>
<tr>
<td>Fiche signalétique</td>
<td>15</td>
</tr>
<tr>
<td>Le budget</td>
<td>17</td>
</tr>
<tr>
<td>Le plan B</td>
<td>19</td>
</tr>
<tr>
<td>Le Wiki du projet intégrateur</td>
<td>20</td>
</tr>
<tr>
<td>Trouver un angle à son sujet</td>
<td>21</td>
</tr>
<tr>
<td>La création d’idées</td>
<td>23</td>
</tr>
<tr>
<td>Idées de réalisation concrète (création d’idées)</td>
<td>24</td>
</tr>
<tr>
<td>Liens avec les cours (création d’idées)</td>
<td>26</td>
</tr>
<tr>
<td>Organismes (création d’idées)</td>
<td>33</td>
</tr>
<tr>
<td>Le document final en 4e secondaire</td>
<td>37</td>
</tr>
<tr>
<td>Les objectifs de votre projet</td>
<td>38</td>
</tr>
<tr>
<td>Les grilles d’auto-évaluation pour votre projet</td>
<td>40</td>
</tr>
<tr>
<td>Communications et blogue lors du projet</td>
<td>41</td>
</tr>
<tr>
<td>Le rapport d’activités du projet</td>
<td>42</td>
</tr>
<tr>
<td>Le film documentaire de votre projet</td>
<td>43</td>
</tr>
<tr>
<td>Vidéo documentaire vs reportage</td>
<td>45</td>
</tr>
<tr>
<td>Synopsis du documentaire</td>
<td>46</td>
</tr>
<tr>
<td>Bien réussir une vidéo documentaire</td>
<td>47</td>
</tr>
<tr>
<td>Réaliser une entrevue</td>
<td>48</td>
</tr>
<tr>
<td>Liste de documentaires</td>
<td>49</td>
</tr>
<tr>
<td>Le document final de 5e secondaire</td>
<td>51</td>
</tr>
</tbody>
</table>
La présentation finale du projet ................................................................. 52
Comment faire une présentation réussie .................................................. 54
Comment animer un groupe .................................................................... 56
Conseils pour l’animation et banque d’activités ....................................... 58
Sécurité dans des pays étrangers .............................................................. 61
Choc des cultures .................................................................................... 65
Gestion de conflits – Mises en situation .................................................... 67
Exemples de projet .................................................................................. 69
Les étapes de réalisation d'un projet intégrateur Défimonde

Dans le cadre de votre projet intégrateur, vous devez réaliser un projet d'envergure. Ce projet, qu'il se fasse au Canada ou ailleurs, doit avoir des retombées locales. Vous devrez trouver un angle théorique à votre projet et ensuite y trouver une application concrète.

Les étapes de réalisation d'un projet
- Trouver un sujet d'intérêt général (humanitaire, arts, sciences humaines, environnement, sciences...)
- Convenir d'une destination réaliste et faire les démarches, la rendre concrète (organisme, autorité parentale, budget, transport) -- > Voir les documents sur l'autorité parentale
- Préciser son sujet en lui trouvant un angle précis
- Développer son sujet à travers la recherche et effectuer plusieurs réalisations concrètes
- Faire des liens avec les cours du Collège et approcher les enseignants pour diffuser le projet

Le présent document se veut un outil d'aide pour générer des idées. Veuillez revoir ce document à plusieurs reprises lors de la mise en place de votre projet pour vous inspirer et vous aider à générer des idées.

Calendrier

4e secondaire

Septembre
* Animation des Défimonde 1-2-3 dans un camp intégrateur + vidéo
* Explication du programme
* Tempêtes d'idées
* Détermination des possibilités (budget, intérêts...)
* Formation des équipes
* Création du Wiki
* Mise en place du financement

Octobre-Novembre-Décembe
* Détermination de la nature du projet
* Bénévolat exploratoire
* Détermination de l'autorité parentale
* Détermination de la destination
* Kiosque de votre destination

Janvier-Février
* Budget
* Création d'idées pour le propos du projet et la problématique, bibliographie+ recherches
* Création d'une vidéo originale qui présente votre projet (3 minutes)

Mars-Avril-Mai
* Objectifs SMART
* Préparation et dépôt du document final
* Présentation officielle du projet
* Gala
* Préparatifs pour l'été + vaccins

5e secondaire

Septembre
* Dépôt d'une deuxième vidéo sur votre sujet avec entrevues (10 minutes)
* Mise à jour du document final
* Élaboration de l'énoncé du besoin
* Précisions des objectifs SMART
* Faire le synopsis du documentaire

Octobre-Novembre
* Camp de consolidation
* Formations préparatoires
* Formations en vidéo

Décembre
* Compléter la fiche de déplacements
* Préparer des fiches d'évaluations pour les accompagnateurs du sous-projet
* Ouvrir un blogue et mettre le lien sur le wiki

Janvier
* Départ pour les sous-projets

Février
* Remise des évaluations des accompagnateurs
* Projet commun

Avril
* Retour sur le projet
* Terminer le document final
* Montage du documentaire

Mai
* Présentation du projet devant jury
* Gala
* Présentation du documentaire final
Les compétences du cours de projet intégrateur Défimonde

Le programme Défimonde vise à faire de vous des citoyens responsables, impliqués et allumés, qui savent développer leur pensée et prendre des moyens pour laisser leur trace dans le monde. Il vise à faire de vous des leaders qui s’interrogent sur leurs forces et leurs faiblesses et qui sont ouverts à l’autre. Avec le cours du projet intégrateur, vous continuerez à développer vos aptitudes à travailler en équipe, à développer un projet et à communiquer avec assurance vos réalisations. Vous n’êtes pas que les leaders de demain, vous êtes les leaders d’aujourd’hui. Votre projet devra avoir le maximum de retombées.

**Compétence 1 – Développement personnel et social**
- Connaissance de soi
- Communication (interpersonnelle et orale)
- Travail d’équipe (contribution à la réalisation et à l’établissement d’un climat de travail sain et solidaire)

Quelques aptitudes ou qualités à développer : regard réflexif, confiance en soi, acceptation de la critique, autocritique, critique constructive, enthousiasme, positivisme, écoute, politesse, entregent, respect, langue…

**Compétence 2 – Réalisation de projet**
- Choix et formulation du projet
- Planification et exécution du projet
- Mise en œuvre de sa pensée créatrice

Quelques aptitudes ou qualités à développer : initiative, enthousiasme, ponctualité, rigueur, recherche, investissement, régularité du travail, créativité, implication…

**Compétence 3 – Responsabilité sociale (non évaluée)**
- Conscience sociale
- Citoyenneté responsable

Quelques aptitudes ou qualités à développer : ouverture, curiosité, capacité à faire des liens, remise en cause de ses perceptions et de ses opinions, langues, générosité…
Liste des critères d'évaluation du cours du projet intégrateur Défimonde

**CD1 - Connaissance de soi**
- Évaluation réaliste de ses caractéristiques personnelles et de son potentiel
- Prise en considération de ses caractéristiques personnelles dans ses choix
- Utilisation de stratégies pour améliorer ses faiblesses

**CD1 - Communication (maîtrise des techniques de la communication interpersonnelle)**
- Écoute des points de vue des autres en faisant preuve de respect, d'ouverture et d'empathie.
- Expression de ses points de vue en faisant preuve de respect.
- Remise en cause de ses points de vue et de ceux des autres.
- Gestion pacifique des désaccords et des conflits.

**CD1 - Communication (maîtrise des techniques de la communication orale)**
- Fiabilité de l'information.
- Pertinence, cohérence et clarté du message.
- Adéquation du message au contexte et à l'interlocuteur.
- Utilisation de la syntaxe et du vocabulaire approprié.
- Utilisation efficace des technologies de l'information et de la communication.
- Maîtrise du langage non verbal.
- Respect du temps alloué.

**CD1 - Travail d'équipe (contribution au travail d'équipe)**
- Compréhension du fonctionnement d'un travail d'équipe.
- Participation active à la réalisation du travail.
- Respect des décisions de l'équipe.
- Ajustement de sa contribution en fonction des difficultés rencontrées.
- Analyse critique de sa contribution.

**CD1 - Travail d'équipe (contribution à l'établissement d'un climat de travail sain et solidaire)**
- Participation à la répartition équitable des tâches.
- Respect des membres de l'équipe en faisant preuve d'écoute, d'ouverture et d'honnêteté.
- Gestion efficace de la communication au sein de l'équipe.
- Ajustement de sa contribution en fonction des difficultés rencontrées.
- Analyse critique de sa contribution.

**CD2 - Choix et formulation du projet (compréhension de la méthode SMART)**
- Formulation claire des objectifs suivant la méthode SMART.
- Ajustement de sa démarche en fonction des difficultés rencontrées.
- Analyse critique de sa démarche.

**CD2 - Planification et exécution du projet**
- Compréhension du processus de planification et d'exécution du projet.
- Planification précise et efficace des étapes de réalisation du projet.
- Exécution des étapes de réalisation du projet selon l'échéancier de réalisation prévu.
- Ajustement de sa démarche en fonction des difficultés rencontrées.
- Analyse critique de sa démarche.

**CD2 - Mise en œuvre de sa pensée créatrice**
- Recherche préliminaire sur la problématique
- Utilisation systématique d'une méthode de production d'idées.
- Utilisation systématique d'une méthode d'analyse des idées.
- Analyse critique de sa démarche de génération des idées.
L’esprit du projet intégrateur

Vous avez travaillé sur plusieurs projets et événements lors des trois dernières années. Votre principale tâche pour les deux dernières années du programme Défimonde sera de planifier et de réaliser un projet intégrateur. Tout en continuant de perfectionner vos aptitudes Défimonde par certaines activités, votre cours de projet intégrateur vous amènera à planifier votre projet au cours de la première année. En 5e secondaire, vous préciserez la planification de votre projet pour ensuite le réaliser et en présenter le résultat.

Votre projet intégrateur pourra se faire au Québec ou ailleurs et devra avoir le maximum d’impacts. Les retombées de votre projet seront visibles sur votre personne (valeurs, aptitudes, personnalité…), mais elles seront aussi visibles dans la communauté visitée, au Collège et dans votre localité. Plus le projet aura de retombées, plus il sera pertinent et plus vous en serez fiers. Ce n’est pas la distance parcourue qui fera de votre projet une expérience inoubliable, mais plutôt ce que vous en tirerez et vos réalisations. Ainsi, un projet local est à considérer parce qu’il facilite les démarches « administratives », limite les coûts de déplacements, laisse une plus petite empreinte environnementale et vous donne plus de temps pour développer votre projet.

Votre projet intégrateur et votre projet commun ont lieu en janvier, février et mars de la cinquième secondaire. Vous avez 10 semaines libérées à l’horaire pour faire ces projets. Il faut compter un minimum de 2 semaines d’organisation, de coordination et de réinvestissement local de vos projets.

Le projet intégrateur se fait en deux temps :

**Sous-projet (environ 4 semaines)**
Le sous-projet est votre projet. Vous allez concevoir ce projet de A à Z. L’enseignant vous accompagne dans la conception, mais il ne sera pas avec vous lors de sa réalisation. Vous devrez former une équipe en fonction de vos intérêts, de vos goûts et de votre budget. Comme vous serez les maîtres d’œuvre du projet, choisissez un projet qui cadre avec vos intérêts personnels. Vous devrez planifier ce projet : destination, autorité parentale, budget, sujet, activités, réalisations, répercussions locales, évaluation du projet, vidéo documentaire, objectifs personnels… Vous devrez être en mesure d’approcher des intervenants (spécialistes en lien avec votre projet) et de motiver les gens à prendre part à votre projet et vous aider. Sachez que vous n’êtes pas obligé de prendre les 5 semaines pour accomplir votre projet à l’extérieur de Montréal, vous pourrez prendre du temps pour développer un angle local, et mettre en place certaines parties du projet.

**Projet commun (environ 4 semaines)**
Le projet commun est organisé par un organisme spécialisé dans les voyages de nature humanitaire. Tout le groupe exécutera ce projet fait à l’étranger en compagnie de l’enseignant. Le projet commun se fait après le sous-projet. Toutes les équipes devront donc être revenues de leur sous-projet avant le départ. Bien que le tout soit organisé, le groupe devra développer certaines dimensions particulières à ce projet. Le projet n’est pas un voyage touristique où l’on visite une série de lieux impressionnants. C’est un voyage de nature humaine où on veut s’entraider, échanger et découvrir. Cela ne veut pas dire qu’il aura nécessairement un impact à long terme sur la communauté visitée. Le projet vous aidera plus vous qu’il n’aidera les gens sur place. Il vous amènera dans un contexte très différent d’ici, qui vous sensibilisera à d’autres réalités. Vous serez ainsi sensibilisés à l’engagement social et vous serez conscientisés à l’impact de notre mode de vie sur l’environnement et la justice sociale. On peut voir ce projet comme un stage d’initiation à l’aide humanitaire.
Ce qu'est un bon projet intégrateur

Un bon projet intégrateur est un projet dont vous serez fiers. Pour en être fiers, il faut que vous vous accomplissiez en le réalisant. Ainsi, le projet doit être un défi. Ce défi ne doit pas être trop facile, ni trop difficile. Il doit vous sortir de votre zone de confort tout en étant réaliste.

Un bon projet intégrateur est un projet qui répond aux critères suivants:

**Innovateur**
Votre projet se démarquera s’il est original. Vous devez user de votre créativité pour vous approprier votre projet. Vous devez rendre votre projet unique, même si vous reprenez une idée des années passées ou même si vous partez avec un organisme. Si le projet est inédit, il va susciter beaucoup plus d’intérêts.

**Mobilisateur**
Vous devez utiliser les ressources dont vous disposez (élève, parents, famille, contacts...) pour amener votre projet à un autre niveau. Il faut faire attention à son réseau cependant et attendre le bon moment pour utiliser ses contacts afin de ne pas les brûler. Faire attention au français dans vos communications.

**Complexe**
Votre projet doit être complexe. Il doit avoir mobilisé des gens, être articulé, être développé une réflexion. Il doit avoir des retombées locales. Bref, il doit être planifié de façon rigoureuse et doit contenir plusieurs étapes de réalisation.

**Personnalisé**
Le projet doit tenir compte de l’environnement dans lequel il évolue et ses besoins. Il doit tenir compte aussi des personnalités et de vos habiletés.

**Centré sur un enjeu /cohérent**
Plutôt que de vous éparpiller dans plusieurs sens, essayez de vous concentrer sur un aspect précis. La qualité est souvent plus au rendez-vous dans un restaurant qui se concentre sur un type de cuisine que dans un restaurant canadien-chinois-italien.

**Axé sur des résultats**
Il doit y avoir une finalité à votre projet. Votre projet doit aller plus loin que l’apprentissage, il doit être dans l’action et arriver à une fin. Vous devez réaliser quelque chose. Cette réalisation n’est pas nécessairement un bien matériel, elle peut être un événement.

**Réponds à un besoin**
Votre projet doit répondre à un besoin issu du milieu. Il doit répondre à un besoin. C'est de cette façon qu'il sera utile et qu'il mobilisera les gens. Vous devez répondre à un besoin dans votre communauté (quartier, ville, collège...) et dans la communauté où se déroulera votre projet.

**Dégage une réflexion**
Vous devez avoir appris quelque chose lors de votre projet. Si votre projet nous apprend quelque chose, c'est un grand plus.

**Responsable**
Il doit respecter des normes éthiques sur le plan environnemental notamment.
Ce qu’est l’humanitaire et le communautaire

Le programme Défimonde vise à développer votre conscience sociale et votre responsabilité citoyenne. Il vise donc à faire des de vous des personnes qui, en plus de comprendre le monde et ses enjeux, sont capables de mettre en œuvre des mesures pour cultiver l’implication citoyenne.

Le programme vous amène à agir sur votre collectivité. Vous le ferez à partir de travail communautaire auprès d’organismes québécois, d’une implication dans votre communauté et votre entourage et d'interventions dans votre milieu scolaire. Vous serez appelés à agir sur votre communauté pour l'améliorer.

Vous aurez aussi à intervenir dans un autre pays. Ce voyage de type coopération/humanitaire vous amènera plus à une prise de conscience personnelle qu’à de véritables changements durables pour la communauté d'accueil. La rencontre d’une culture différente et la découverte d’une autre réalité sociale vous déstabiliseront et pousseront votre réflexion sur la réalité mondiale. Une meilleure connaissance des pays du Sud vous permettra d'avoir un regard critique sur les pays du Nord.

Ce n'est pas tant le monde que vous changerez avec Défimonde, c'est plutôt votre personne. En devenant une personne ouverte et conscientisée, vous pourriez donc en venir à changer vos habitudes et avoir une influence. C’est cette influence qui pourra finir par changer le monde. Il ne faut cependant pas négliger pour autant les actions que vous prendrez, une petite intervention dans le monde peut avoir des répercussions gigantesques à long terme, pour un individu, un groupe d'individus, une collectivité, ou même le monde.

Les enjeux et les défis dans le monde actuel:
- Changements climatiques
- Respect des droits humains
- Égalité entre les sexes
- Le manque de pouvoir des organisations internationales
- Espèces en danger/menace à la biodiversité
- Mondialisation/menaces culturelles
- Multinationales
- OGM
- Pollution (eau, air...)
- Surconsommation
- Publicité
- Paradis fiscaux
- Protection du patrimoine culturel et naturel
- Les problèmes éthiques soulevés par la technologie (OGM, cellulaires, société de surveillance...)
- Délocalisation des entreprises
- Gestion des déchets
- Accès à l'eau potable/nourriture
- Accès à une éducation gratuite
- Accès à des soins de santé
- Pauvreté et extrême pauvreté
- Les guerres
- Hyperspécialisation des sciences et l'archivage des connaissances
- Urbanisation
- Violence
- Cynisme dans la population
- Vieillissement de la population
- Choc des générations
- Racisme/discrimination
- Échanges entre les peuples
- Mines antipersonnelles
- Corruption
- Respect de la vie animale
- Stabilité économique
- Vision à court terme vs long terme
- Criminalité
- Catastrophes naturelles
- Production énergétique
- Droits d’auteur
- pirates informatiques
- Red distribution des richesses
- Solidarité sociale
- Réinsertion sociale
- Équilibre des pouvoirs à l’échelle internationale
- Sécurité routière
- Stress
- Cancer/Sida/malaria/maladies
- Exode des régions
- Éducation...
Formation des équipes et types de leaders

Lorsque vous formerez vos équipes pour le projet intégrateur, vous ne vous placerez pas nécessairement avec vos amis proches dans le groupe. Vos amis ne seront pas nécessairement les meilleurs coéquipiers. Aussi, les impératifs du projet (budget, type de projet, accord de vos parents, autorités parentales...) feront en sorte qu'il sera parfois tout à fait irréaliste d'être avec vos amis.

Ainsi, tous les membres de votre cohorte sont susceptibles de faire équipe avec vous.

Lorsque vous formerez votre équipe, vous devez tenir compte des aspects suivants:
- Vous aurez à travailler deux ans avec ces personnes et vous aurez à voyager souvent plusieurs semaines avec les membres de l'équipe.
- Le projet intégrateur implique un travail important et constant. Vous aurez à être disciplinés et assidus. Plus vous mettiez de temps à planifier et à penser votre projet, plus il sera significatif pour vous et votre communauté.
- Vos parents sont des acteurs primordiaux à la réussite de votre projet, ils doivent connaître vos ambitions et vous devez les leur partager. Si vous pensez que vos parents ne seront pas à l'aise avec votre projet, vous devez leur parler avant de continuer. Ainsi, par exemple, ne vous placez pas avec des membres qui vont en Afrique sans en parler à vos parents s'ils ne sont pas prêts à vous aider financièrement.

Il n'y a pas de règle stricte en ce qui a trait au nombre d'élèves par équipe, mais vous devez tout de même demander l'autorisation de votre enseignant. Au départ, nous vous demandons de bâtir des équipes de 3 à 5 élèves. Le travail d'équipe et la coopération font partie des compétences du cours à développer et font donc partie de l'apprentissage à acquérir. Les équipes de moins de trois élèves ont plus de difficultés à faire avancer leur projet et à le complexifier. Une équipe de 3 à 5 élèves est donc l'idéal à viser dans le cadre du projet. Évidemment, il y a toujours des cas particuliers et des changements d'équipe en cours de route. Ces exceptions devront être autorisées par l'enseignant.

Le programme Défimonde de la 1ère à la 3ème secondaire (apprentis leaders) vous amène à développer des aptitudes de leader. Ainsi, chaque élève Défimonde devient apte à être un leader, un meneur. Il risque donc d'être difficile d'avoir une équipe équilibrée où tout le monde a sa place comme leader et peut s'épanouir. Il s'agit tout de même du défi à relever.

Il y a plusieurs types de leadership et il serait bénéfique de savoir le vôtre et celui des autres membres de votre équipe pour pouvoir vous y adapter et être plus à l'écoute des sensibilités de chacun.

Les types de leader
- Tintin (valeurs)
- Milou (rationnel)
- Capitaine Hadock (concret)
- Dupont et Dupont (relationnel)
- Professeur Tournesol (expert)

Votre type de leadership :

Vos forces :
Vos faiblesses :
Qu’est-ce qu’un leader?

Dans le cadre de votre projet intégrateur, vous devrez mobiliser vos compétences en leadership, développées au cours de votre parcours dans le programme Défimonde. Pour bien comprendre les attentes quant à votre projet intégrateur, il faut bien comprendre ce que l’on entend par leadership.

Faire preuve de leadership, c’est d’abord être rassembleur. Être rassembleur implique un très grand bagage d’aptitudes et de qualités. Vous devez être positif, enthousiaste, intégre, à l’écoute, travaillant… Malgré tout, il n’y a pas qu’un seul type de leadership, il y a plusieurs façons d’être rassembleur.

Contrairement à ce que l’on pense parfois, un leader n’est pas nécessairement la personne qui prend toute la place dans une discussion. C’est plutôt la personne qui arrive à exprimer ses idées et à mobiliser les gens autour de ses idées.

Pour que les gens en viennent à vous suivre dans vos projets et vos entreprises, ils doivent croire en vous. Vous devez donc être la première personne à croire en votre projet. Le choix de votre sujet de recherche et de votre projet est donc immensément important. Ce choix doit concorder avec vos valeurs et vos passions. C’est de cette façon que vous saurez convaincre les autres de s’impliquer dans votre projet.

Un bon leader sera donc un élève qui arrivera à mobiliser des gens autour de son projet, à susciter un enthousiasme autour de son projet. Vous devez donc comprendre ici que le projet doit donc être bien construit pour convaincre les personnes d’y croire de s’y impliquer.
Gestion de conflit dans le groupe

Lors de la réalisation d'un projet d'envergure comme celui-ci que vous entreprendrez, les enjeux sont grands et les possibilités d'accrochage avec les membres de votre groupe sont nombreuses. Tout le monde n'a pas les mêmes tempéraments, les mêmes valeurs et les mêmes objectifs et vous aurez à composer avec de nombreuses situations conflictuelles. Ainsi, vous aurez des conflits à gérer et à résoudre.

Il faut faire deux constats importants avant de commencer à penser être en mesure de gérer des conflits :
- Le voyage ne vous révèle pas sous votre meilleur jour (fatigue, stress, nombreuses décisions à prendre, choc des cultures, éloignement, adversité, faim, soif...).
- La théorie de la gestion de conflit est difficilement applicable en action parce que les émotions embarquent.

Le « bitchage » est l’ennemi numéro un dans le groupe Défimonde. Ce qui vous amènera à vous épanouir dans votre projet et à vous améliorer comme individu, c’est l’enthousiasme et le positivisme. Vous ne pouvez vous permettre d’être négatif, car cela vous empêchera d’être ouverts à ce que le voyage et votre projet vous proposent. Ainsi, tout le monde se doit d’intervenir pour contrer le négativisme et les critiques peu fondées et/ou mesquines.

Quelques techniques de gestion de conflit :
- Parler au «je»
- Ne pas parler devant un groupe, mais s’isoler avec la personne
- Se retirer si on sent que l’on va tenir des propos que l’on regrettera
- Attendre avant d’intervenir pour éviter l’émotion
- Garder un ton poli, diplomate
- Demander à quelqu’un d’arbitrer le conflit
- Permettre aux autres de s’exprimer, écoute
- Empathie, comprendre l’autre et ses agissements, se mettre à sa place
- Ne pas garder pour soi une situation qui brime son propre plaisir
- Faire des cercles de discussion périodiques en groupe pour revenir sur les événements
- Consulter les autres avant de prendre une décision
- Penser à l’intérêt du groupe et non à son simple intérêt
- Être prêt à faire des compromis
- Prendre le temps de comprendre l’autre
L’autoévaluation

À maintes reprises lors du projet, vous aurez à vous autoévaluer. Cette pratique vous aidera à développer une autonomie intellectuelle. Plus vous vous connaîtrez, plus vous serez en mesure d’avoir un regard critique sur le développement de vos compétences et plus vous deviendrez compétents.

Connaissance de soi
Toute autoévaluation ne peut être valide que dans un contexte où l’élève connait ses forces et ses faiblesses. Pour poser un regard juste vous devez poser un regard juste sur votre progression et l’évolution de vos habiletés.

Réaliste
Vous devez être réaliste. C’est-à-dire que vous pouvez difficilement vous considérer parfait sous tous les angles. Néanmoins, vous ne devez pas non plus être trop sévère à votre égard. Il est difficile d’être juste. Il est parfois recommandé de faire lire votre autoévaluation par un proche pour qu’il puisse vous guider dans votre démarche.

Réflexion
L’autoévaluation a pour but de vous faire réfléchir sur votre démarche. Cette réflexion vous permettra de prendre conscience de votre développement et vous permettra d’agir sur ce développement pour améliorer vos compétences. Ainsi, vous devez prendre le temps de bien réfléchir sur cette démarche et de penser à des situations qui nourriront cette réflexion.

Justifier son point de vue
Vous devez constamment justifier votre point de vue. L’enseignant doit pouvoir constater la réflexion qui vous amène à juger de vos habiletés.

Donner des exemples
Vous devez donner des exemples concrets pour justifier votre point de vue. Ainsi, vous comprendrez mieux vos comportements inadéquats et serez plus aptes à les modifier.

Autocritique
On s’attend à ce que vous cibliez vos faiblesses dans une autoévaluation.

Se donner des objectifs
Il n’est pas tout d’identifier les problèmes, il faut les résoudre. Vous devez donner des moyens pour améliorer vos faiblesses. Cela demande de l’énergie, mais tout le monde est capable de devenir meilleur et il est de votre devoir en tant qu’être humain de toujours tenter de devenir une meilleure personne.

Utilisation de la vidéo
Vous pouvez vous filmer lors d’une simulation ou d’un travail d’équipe pour pouvoir vous analyser. La vidéo vous permet d’avoir un regard extérieur à votre personne qui fera véritablement ressortir vos forces et vos faiblesses.
La question de l’autorité parentale

Quelques faits :
- Les élèves feront un projet intégrateur au Québec ou ailleurs.
- Les élèves sont mineurs et il doit donc y avoir un accompagnateur avec eux qui jouera le rôle de l’autorité parentale.
- Les parents doivent donner leur accord quant à la destination (sécurité), quant au budget et quant à l’autorité parentale choisie.
- Il devra y avoir une autorité parentale tout au long du projet.
- Un projet au Québec est préférable. Il y a déjà un projet commun qui quitte le pays. Faire un projet local est plus facile à organiser pour la logistique et permet d’aller plus loin dans le projet. Le but du projet intégrateur est d’avoir le plus de répercussions possible. Il y a beaucoup à faire localement.

Les possibilités :
- L’autorité parentale peut être l’un des parents de l’équipe.
- L’autorité parentale peut être un membre de la famille ou un ami. Les parents rencontreront la personne et devront donner leur accord.
- L’autorité parentale peut être un organisme. Peu d’organismes acceptent les mineurs sans parents en offrant un accompagnateur.
- L’autorité parentale peut être possiblement gérée à partir des écoles partenaires du Collège.
- L’autorité parentale pourrait être une personne qui ne réside pas au Canada, mais les parents doivent être bien à leur aise dans cette situation.

Le projet intégrateur :
- Le projet intégrateur peut être de diverses natures : environnementale, humanitaire, culturelle, technologique, scientifique ou artistique.
- Le projet intégrateur doit avoir le maximum de retombées possible.

Quelques organismes que vous pouvez approcher...

Projets au Québec :
- Chantiers jeunesse

Projets à l’étranger :
- GAP Force
- Aro
- Horizon cosmopolite
- Greenheart
- Me to We
- Reach out to humanity
- Free the children
- Assovie
**Fiche signalétique**

Il est primordial de bien connaître l’endroit où vous irez dans le cadre de votre projet pour mieux vous préparer au possible choc des cultures. Plus vous en connaîtrez sur votre destination, plus votre séjour sera agréable et signifiant, puisque vous comprendrez mieux le pays ou la région et vous en apprendrez donc plus. Trouvez l’information concernant votre pays ou la région que vous visiterez (au Canada) pour chacun des éléments suivants et constituez un document qui regroupera cette information. Aidez-vous d’un guide de voyage et d’Internet. Le but est de donner le maximum d’information. N’hésitez pas à vous approprier le document et à regrouper l’information à votre façon. Certains éléments peuvent ne pas s’appliquer à votre destination.

**Information de base**
- Drapeau (et explications)
- Carte du pays
- Population
- Superficie
- Capitale
- Villes de plus d’un million d’habitants
- Densité de population
- Système politique
- Monnaie (et valeur)
- Qualité de vie/mode de vie
- Indice de développement humain
- Situation des droits de l’homme
- Situation de la femme / situation des enfants
- Éducation
- Organismes importants dans la localité où vous irez
- Particularité des systèmes d’éducation et de santé
- Revenu moyen

**Culture**
- Langue(s) (langues principales et secondes, langues apprises à l’école)
- Religion(s) pratiquée(s) et importance de la pratique religieuse
- Sport(s)
- Autres trucs nationaux (arbre, animal, fleur, sport…)
- Composition ethnique / Diversité culturelle / Peuples autochtones
- Manifestations culturelles particulières (théâtre, chanson, danse, artisanat…)
- Présence de la communauté à Montréal
- Festivals (moment de l’année)
- Cinéma (et réalisateurs reconnus)
- Musique (et chanteurs, groupes reconnus …)
- Danse (et chorégraphes reconnus)
- Littérature (et auteurs reconnus)
- Langage non verbal particulier (gestuel, signe…)
- Mythes, légendes ou croyances particulières
- Cuisine (mets particuliers)
- Artisanat (production)

**Géographie**
- Climat(s)
Saisons (avec les mois)
Périodes d’ensoleillement
Faune
Fuseau horaire
Flore
Types d’énergie utilisés
Principaux parcs nationaux
Risques naturels
Description sommaire de l’activité économique (productions importantes)
Organisations internationales dont votre pays fait partie
Pays avec lesquels votre endroit entretient des relations importantes
Taux d’urbanisation
Principaux cours d’eau

Histoire
Grandes étapes de l’histoire du pays (divisez en quelques grandes étapes d’évolution)
10 événements importants de l’histoire
10 personnages importants
Sites historiques importants

Tourisme et côté pratique
Musées incontournables
Régions possiblement visitées
Présence de la technologie
Alimentation
Hygiène (particularités)
Dangers/sécurité
Possibles difficultés d’adaptation pour vous
Qualité de l’eau et usage de l’eau dans le pays
Habillement et rapport avec l’habillement
Rapport avec le temps/Relations humaines
Type d’alimentation électrique (NTSC, PAL) et besoin d’adaptateur

Autres informations
**Le budget**

Le budget est une étape importante de votre projet, parce qu'elle vous permettra déterminer si votre projet est réalisable. Vous devez prévoir votre budget avec minutie et tenter d'être le plus précis et le plus réaliste possible.


Nombre de jours passés à la destination : __________
Valeur actuelle de la monnaie locale en dollar canadien : __________

**SOURCES DE FINANCEMENT :**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Matériel</th>
<th>Montant</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Parents</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Économies personnelles</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Emploi étudiant</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Activités de financement</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Commandites</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Autres sources</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Total</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Explications :

**DÉPENSES :**

Matériel à acheter avant de partir

<table>
<thead>
<tr>
<th>Matériel (vêtements, vaccins, équipement, assurances, visas...)</th>
<th>Montant</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Total</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Explications :

Paiement à un organisme

<table>
<thead>
<tr>
<th>Paiement à un organisme</th>
<th>Montant</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Explications :

Transport entre les endroits de la destination

<table>
<thead>
<tr>
<th>Transport</th>
<th>Montant</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Transport en commun</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Taxi</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Autobus voyageur\train</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Total</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Explications :
Nourriture et hébergement

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Montant</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Nourriture par jour (approximatif)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Nombre de jours</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Total nourriture</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Hébergement par jour (approximatif)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Nombre de jours</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Total hébergement</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Explications :

Activités prévues :

<table>
<thead>
<tr>
<th>Activités</th>
<th>Montant</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Total activités

Explications :

Total

Dépenses       Montant
Transport en avion
Matériel à acheter avant le départ
Total transport
Total nourriture
Total hébergement
Souvenirs
Total activités
GRAND TOTAL des dépenses

Revenus

Total des sources de revenus
Balance du projet
Les revenus moins les dépenses

Signature de l’élève :
_________________________________________

Signature des parents :
_________________________________________

_________________________________________
Le plan B

Plus le temps avancera, plus le niveau de stress augmentera avec votre projet. C’est que vous aurez planifié votre projet sur plusieurs mois et vous le chéirez. L’incertitude face à la sécurité dans le pays, aux possibles imprévus (tremblements de terre, cyclones…) sera présente jusqu’au moment du départ. Comme vous n’avez aucun contrôle sur ces questions, le niveau de stress va augmenter.

Un autre facteur qui pourra jouer est plus d’ordre technique. Par exemple, vous prévoirez peut-être aller dans des institutions scolaires. Il faudra tenir compte des vacances scolaires puisque cela peut compromettre le projet. Aussi, faites attention aux festivals ou événements qui peuvent parfois paralyser les activités d’une ville ou d’un pays durant plusieurs jours et/ou compromettre la sécurité de votre projet.

Pour éviter d’accumuler ce stress, il est primordial de prévoir un plan B.

Ainsi, vous aurez à préparer ce plan B. Il s’agit de prévoir une autre destination réaliste (budget, autorité parentale) dans laquelle vous pourrez faire sensiblement le même projet. Vous devrez donc penser à cette destination et déterminer les ajustements que vous devrez apporter à votre projet pour qu’il soit cohérent avec cette nouvelle destination. Vous réaliserez peut-être ainsi que la destination n’est pas l’élément majeur de la réussite de votre projet, autant dans votre appréciation future de l’expérience que dans la réflexion qui en découlera.

L’idée n’est pas de monter un deuxième projet, mais de vous assurer que vous avez des options en cas de pépins. Ainsi, vous ne serez pas pris au dépourvu et votre niveau de stress sera beaucoup moins élevé.
**Le Wiki du projet intégrateur**

La communication est le mot clé dans le projet intégrateur. Vous devez porter une attention particulière à la fréquence et à la qualité de l’information que vous véhiculez par rapport à votre projet. Vous constaterez que vous avez une assez grande liberté dans la réalisation de votre projet. En conséquence, vous devrez vous assurer que les informations que vous donnez quant à la progression de votre projet rassurent les principaux intervenants (parents, enseignant et direction).

Le principal moyen de communication utilisé dans le projet sera le Wiki du projet intégrateur. C’est à travers ce site Internet que l’on pourra se familiariser avec votre projet et bien le comprendre. On pourra aussi voir l’évolution de votre projet. Le Wiki du cours sera le portail du cours, sur lequel vous inscrivez le lien vers le site de votre projet.

Votre site Internet deviendra votre carte de visite pour valoriser votre projet. C’est ce site Internet qu’iront voir les différents intervenants en lien avec votre projet. C’est ce site Internet que vous donnerez en référence aux organismes avec lesquels vous voudrez faire affaire. C’est ce site Internet qu’iront voir les gens intéressés par votre projet. Le site doit donc mettre en valeur le projet.

Toutes les informations importantes doivent se retrouver facilement sur Internet. Vous devrez vous discipliner à y mettre des informations de façon régulière. Aussi, vous devrez vous assurer que la lecture en est conviviale, que votre wiki est structuré et organisé. N’hésitez pas à ajouter des images, des vidéos, des cartes...
Trouver un angle à son sujet

Cette étape est fondamentale. Elle vous permettra de préciser votre sujet. Bien que l'on ait tendance à croire qu'un sujet général permettra une recherche plus large qu'un sujet plus circonscrit, le contraire est plus vrai. C'est qu'un sujet trop large aura tendance à limiter votre recherche et vous empêcher de faire des liens, il vous mènera vers un cul-de-sac du savoir. Un sujet précis en revanche vous amènera à fouiller le sujet et plus vous creuserez, plus vous trouverez de l'information et serez en mesure de faire des liens.

Pour ce faire, vous devrez élaborer une problématique (qu'on pourrait aussi appeler thèse ou question complexe). Votre projet ne devra prouver quelque chose. Ainsi, vous ne pouvez pas seulement vous informer sur un sujet, mais prendre position.

L'angle de votre sujet sera le sujet de votre documentaire de 15 minutes. Sachez toutefois que rien ne vous empêche d'avoir plus d'un sujet, plus d'un angle d'entrée. En fait, votre projet n'en serait que plus complet (ex : humanitaire et environnemental, pièce de théâtre environnementale...). Cependant, il faut quand même essayer de préserver une unité de sens dans le projet. Parfois, un voyage dans un autre pays ne réveillera pas la pertinence de votre sujet (exemple : organiser une journée du végétarisme à l'école pour sensibiliser aux impacts environnementaux de la consommation de viande). Ainsi, un projet au Canada est à considérer, sinon un séjour plus court à l'étranger pour garder du temps pour développer un aspect local et international à votre projet.

Comprenez aussi que votre sujet n'est pas confiné, il est en lien avec d'autres sujets. Ainsi, n'hésitez pas à faire des liens avec d'autres projets Défimonde.Votre projet ne peut que bénéficier d'un partenariat avec un projet de certains de vos collègues.

Aussi, il serait très intéressant d'intégrer dans des phases locales de votre projet des élèves du programme Défimonde évoluant dans les autres niveaux.

Quelques exemples de sujet :
Environnement (écologie, biologie, géologie...)
Le fragile équilibre entre la préservation et la mise en valeur d'un site ayant une biodiversité exceptionnelle.
La nécessité d'aménager les espaces urbains en fonction de la nouvelle réalité environnementale.
Concilier l'établissement de bandes riveraines et la notion de paysage dans les sites de villégiatures.
Humanitaire (droits humains, micro-économie, éducation, marketing, agriculture, construction, technologie...)
Définir l'impact de la technologie sur le développement d'une communauté
Les rapports nord-sud dans le monde et l'engouement pour les voyages humanitaires
L'importance de l'éducation dans l'émergence des droits des femmes
Arts (théâtre, littérature, histoire de l'art, multimédia, arts visuels, artisanat, cirque, danse, musique...)
Les difficultés du monde de l'artisanat dans le contexte de mondialisation
L'importance de la culture chez une population minoritaire
Sciences humaines (sociologique, histoire, anthropologie, géographie, psychologie, travail social, politique, communication, économie, journalisme, droit, éducation...)
La mondialisation et les rapports entre une société et sa culture
Les rapports entre le politique et le religieux : variation dans les institutions de pouvoir au XXe siècle
Sciences (mathématique, écologie, biologie, physique, chimie, médecine, technologie...)
Les impacts des interventions humaines de contrôle sur les écosystèmes
Mots-clés qui peuvent vous orienter ou vous inspirer pour développer votre propos :

Agriculture
Agriculture biologique
Agriculture urbaine
Algue bleue
Arbres
Architecture et design
Artisanat
Art public
Arts
Autochtones
Autonomie
Autos électriques
Banlieue
Biocarburants
Biodiversité
Catastrophes naturelles
Chasse et pêche
Choc des cultures
Cinéma
Citoyenneté
Colonisation
Commerce équitable
Communication
Consommation
Consommation locale
Coraux
Couche d’ozone
Croissance
Cultures autochtones
Danse
Décolonisation
Décrochage scolaire
Démocratie
Documentaire
Droite politique
Droits de la femme
Droits de l’homme
Droit des enfants
Eau potable
Écologie
Écoquartiers
Écosystèmes (menacés)
Écovillages
Éducation
Élevage
Énergie
Énergies renouvelables
Enfants
Faim
Gauche politique
Gaz à effet de serre
Gestion de la forêt
Gestion des bassins
Gouvernement
Handicaps
Histoire
Humanitaire
Hygiène
Identité
Immigration
Impacts culturels de la
versants
Industrie
Intégration
Internet
Intimidation
Itinérance
Jardins communautaires
Jeunes
Justice
Langue
Leadership
Liberté
Littérature
Loisirs
Maladie
Médias
Médias sociaux
Mode
Mode de vie
Mode de vie sain
Mondialisation
Mort
Multiculturalisme
Musique
Mythes
Nourriture
OGM
Origines de la culture
québécoise
Paix
Paniers biologiques
Patrimoine
Pauvreté
Poésie
Racisme
Récession
Religion
Recyclage
Reforestation
Régions
Richesse
Santé
Sécurité publique
Services sociaux
Silence
Son
Sport
Stéréotypes
Stress
Surpêche
Systèmes politiques
Technologie
Temps
Territoires protégés
Théâtre
Toits verts
Traitement des eaux usées
Transport urbain
Transport en commun
Travail
Urbanisation
Valeurs
Végétarisme
Vie
La création d'idées

Votre projet devra être complexe et contenir de multiples objectifs. Il devra avoir le plus de retombées possible. Même si vous opérez avec un organisme qui organisera votre séjour, vous devrez trouver des objectifs propres à votre équipe.

Vous devrez donc être en mesure de stimuler la création d'idées dans votre équipe. De cette façon, vous pourrez trouver des retombées originales à votre projet, autant dans la collectivité où vous irez, que dans votre localité ou le collège. Tout est possible, il suffit de trouver les idées et de les adapter à votre situation.

Pour générer des idées, il y a de multiples façons de procéder. La plus connue est la tempête d'idées, où tout le monde écrit ensemble ses idées, sans barrières ou censure pour ensuite sélectionner les meilleures idées.

Cependant, les idées ne viendront pas d'elles-mêmes, vous devez d'abord les stimuler en faisant un travail de recherche préalable. La recherche à une importance primordiale dans la réalisation d'un projet d'envergure comme le vôtre. Ne limitez pas votre recherche à des cadres précis, mais fouillez l’information aussitôt que vous apercevez l’ombre de la pertinence dans un sujet, un livre, une vidéo... C’est en connaissant bien votre sujet et en faisant des liens avec vos autres connaissances que vous pourrez trouver des idées. C’est souvent en liant deux concepts qu’on trouve l’illumination (théâtre et hockey pour l’improvisation, cellulaire et ordinateur pour le téléphone intelligent, dépanneur et épicerie pour Jean Coutu, ski et automobile pour la motoneige...). N’hésitez pas non plus à utiliser vos passions ou vos aptitudes particulières pour les mettre à profit dans votre projet.

Pour trouver des idées, il faut vous mettre dans un contexte d’ouverture. Il faut critiquer les idées sans les rejeter. Parfois, l’inspiration prend une pause pour vous permettre d’être ouvert à d’autres liens, d’autres opportunités. L’inspiration pourra alors se trouver au travers d’une discussion, dans un objet, lors d’une observation, durant d’un film, au fil d’une pensée... L’idée c’est d’être stimulé par son projet et de faire des liens avec celui-ci et notre vie, nos intérêts, nos valeurs...

Lorsque vous croirez avoir une bonne idée, vous pourrez la remettre dans le processus de création d’idées pour la parfaire. Refaire une tempête d'idées. Forcer des liens entre votre idée et d'autres concepts pour voir si cette idée ne peut pas être améliorée. Il n'est pas une mauvaise chose de remettre en cause ses idées, de les questionner pour voir si une meilleure option s’offre à vous. Regardez l’évolution de l’art à travers le temps, et voyez qu’il y a une succession de remises en cause.

Enfin, vous devez structurer votre idée. Vous devez la développer et lui donner un squelette bien défini. Chaque détail est important et engage un processus de réflexion, un processus de création d’idées.

Dans votre processus de création d’idées, vous êtes invités à utiliser les prochaines sections du guide. Vous y trouverez toutes sortes d’idées et concepts qui pourraient être en lien avec votre projet et vos intentions.

Les possibilités sont grandes, profitez-en. Malgré tout, référez-vous à votre enseignant pour valider vos idées. Pensez aussi à inclure vos enseignants ou vos proches dans le processus de création d’idées. Enfin, n’oubliez pas que des partenariats sont possibles avec les autres équipes de votre groupe et que la collaboration et l’entraide pourraient vous amener plus loin.
Idées de réalisation concrète (création d'idées)

Une fois l'angle de votre travail trouvé. Vous devrez réaliser des activités concrètes pour faire en sorte que votre projet prenne vie. Ceci est une liste d'idées de réalisations possibles, inspirez-vous de ces idées et développez un projet intéressant, significatif et complet:

- Réalisation d'un documentaire
- Exposition (photo, peintures, vernissage...)
- Installation muséale (une installation avec de l'information, de l'interactivité, du multimédia...)
- Correspondance entre une communauté et ici
- Conférence Skype avec un cours (donné par vous ou des gens d'ailleurs)
- Exploitation des réseaux sociaux
- Signature d'une pétition
- Activités ludiques, d'animation, artistiques, sportives auprès d'une communauté
- Création Internet, soutien à l'informatique dans une communauté
- Blogue, vlogue...
- Création d'une pièce de théâtre, d'un sketch, d'une mise en scène
- Monter une activité d'apprentissage en lien avec un cours du Collège ou au primaire
- Création d'une baladodiffusion (d'un endroit, d'un musée, d'une ville, d'un réseau social d'un personnage...)
- Création d'un atlas
- Construction d'un bâtiment ou d'une infrastructure, aménagements d'un bâtiment...
- Entrevues avec des experts pour la réalisation d'un documentaire
- Activités environnementales (reforestation, nettoyage, centre de réhabilitation animale...)
- Écriture d'un texte, d'une nouvelle, d'un travail de recherche, d'un livre pour enfant...
- Lettre au député
- Organisation d'une conférence, plénière, panel avec expert...
- Comparaison entre notre milieu et ailleurs dans une perspective de changement
- Réalisation d'un jeu de société, réalisation d'un jeu vidéo
- Soutien à une communauté en besoin
- Aide auprès d'un organisme
- Promotion du dialogue entre les peuples (cartes, correspondances, vidéo...)
- Apport matériel à une communauté ou à un groupe
- Création d'un partenariat entre deux éléments (organisme et école, organisme et entreprise...)
- Réalisation d'un événement spécial (fête, festival...)
- Sensibilisation à la démocratie et à la citoyenneté
- Organisation d'une simulation (parlement, ONU, tribunal, reconstitution historique)
- Murale
- Publicité, promotion d'un organisme ou d'un concept (microcrédit (petits prêts de personne à personne sans intérêt)
- Promotion de la lecture
- Réalisations personnelles (personnalité, estime de soi, aptitudes...)
- Création d'une guide de voyage, d'un guide touristique
- Liens intergénérationnels
- Création d'un dépliant publicitaire pour une communauté (sensibilisation, musique (création de chanson, événement...)
- Événement culturel (diffusion de la culture d'un endroit, valorisation de la culture, francophonie)
- Bénévolat dans un organisme
- Faire une invention, création d'un bien, d'un service
- Événement d'improvisation théâtrale
- Événement-bénéfice
- Activité rassembleuse de sensibilisation (ex : la plus longue queue pour aller aux toilettes afin de sensibiliser sur l'eau potable)
-Organisation d'un débat
-Réalisation d'un atelier de création vidéo et diffusion (kino)
-Embellissement d'un lieu (aménagement, décoration)
-Travail sur une ferme
-Implication sportive
-Recherche pour un organisme
-Kiosque
-Peinture/sculpture
-Cartes de souhaits
-Signature d'une entente de partenariat
-Étude comparative
-Recueillir des témoignages
-Scrapbooking
-Marionnettes
-Bande dessinée
-Recueil de témoignages
-Livre de recettes
-Organiser une compétition, un tournoi
-Conception de vêtements
-Création d'une coopérative
-Création d'une école participative (des cours donnés par les élèves pour les élèves)
-Faire une maquette
-Élaboration d'un système de valorisation positive dans un milieu de vie
-Construction et constitution d'une bibliothèque
-Apport de matériel
-Activité environnemental : compostage, reboisement, simplicité volontaire...
-Constitution et organisation d'une parade
-Réalisation d'une émission de radio, d'une webtélé
-Implication politique/citoyenne
-Établissement d’une ligue sportive
-Devenir guide touristique/écotouristique, créer une formation de guide, créer du contenu pour être guide
-Enseigner l'anglais ou le français
-Donner un cours
-Entrevues
-Réalisation d’une exposition universelle
-Organiser une chasse au trésor
-Réalisation d’une biographie
-Création d’un journal
-Événements citoyens
-Tempêtes d'idées (formation, création d'idées dans une communauté pour développer quelque chose)
-Émission de radio
-Webtélé
-Insertion dans la culture autochtone
-Twitter
-Projets de loi
-Programme de développement du leadership
-Immersion linguistique, culturelle
-Simulation
-Embellissement de l’environnement / nettoyage
-Olympiades, chasse aux trésors, rallyes...
Liens avec les cours (création d'idées)

Votre projet doit avoir un lien avec le Collège afin qu'il rayonne et que le maximum d'élèves en bénéficié. Vous trouverez une liste de concepts et de connaissances traités dans les cours du Collège. Vous devez comprendre cependant que les enseignants manquent de temps et gèrent beaucoup de choses en même temps et que votre projet ne sera pas nécessairement leur priorité.

Ainsi, il y a une façon d'amener votre idée auprès des enseignants concernés, et ce, même si vous avez un très bon contact avec l'enseignant.

Étapes de la démarche auprès d'un enseignant:
- Développer d'abord votre idée le plus possible en vous renseignant de votre côté sur ce que vous pouvez faire et ce que le programme du cours voit comme matière.
- Ce que vous planifiez dans un cours ne doit pas être trop long à la base (5-15 minutes). Vous le développerez si l'enseignant en a besoin.
- Voyez l'enseignant en personne pour lui soumettre votre idée, bien définie en quelques points.
- Voyez avec l'enseignant à quel moment de l'année le sujet est abordé (si c'est en septembre, sachez qu'une vidéo peut quand même être diffusée l'année suivante).
- Adaptez votre projet aux besoins de l'enseignant. L'enseignant doit sentir que vous allez l'aider.
- Faire très attention à la qualité du français dans ce que vous produirez.

Exemple de façons d'impliquer des élèves du Collège:
- Conversation Skype alors que vous êtes en voyage
- Concevoir un film qui sera diffusé en classe
- Concevoir une activité d'apprentissage
- Préparer une installation qui sera visitée par les élèves (sur l'heure du midi ou dans un cours)
- Conférence avec questionnaire
- Faire un événement (festival, journée spéciale, activités...)
- Exposition, murale...
- Correspondance

Monde contemporain
Développement durable et gestion de l'environnement
Migration et intensification des mouvements migratoires dans le monde (expansion urbaine)
Les pouvoirs de l'État et leur redéfinition (les organismes supranationaux)
La répartition de la richesse et les disparités
Les tensions : interventions extérieures et légitimité
Événements du XXe siècle

Histoire 2
Romanisation
Industrialisation
Colonisation et colonialisme
Mondialisation
Humanisme
Christianisation de l'occident
Ailleurs vus : civilisation indienne et chinoise, Sparte et empire Perse, Tombouctou, Constantinople, Japon, Russie tsariste, États-Unis, France, Allemagne...
**Géographie**
Territoire région : tourisme, dépendance énergétique, industrialisation, exploitation forestière
Territoire autochtone : autochtone
Territoire protégé : parc naturel
Territoire urbain : patrimoine urbain, milieu à risque et métropole (organisation)
Territoire agricole : milieu à risque et espace agricole national
Lieux vus (Chine, Brésil, Équateur, États-Unis, Canada, Japon, Égypte, France...), voir manuels.

**Histoire III**
Les premiers occupants
Guerre d’Indépendance américaine
Lieux d’histoire (Nouvelle-France, début du régime britannique)
Ailleurs vus : Mexique (Aztèque), Nouvelle-Zélande (Maoris), Brésil (colonial), Indes (colonial), Louisiane, Irlande (idées libérales), Italie (idées libérales), Amérique du Sud de Bolivar (idées libérales), Allemagne (industrialisation), États-Unis (industrialisation), voir manuels...

**Histoire IV**
La modernisation de la société québécoise
Les enjeux de la société québécoise depuis 1980
Identité canadienne et diversité culturelle
Préservation du patrimoine culturel et homogénéisation de la culture
Intérêt collectif, intérêt particulier et pouvoir étatique : les choix de sociétés
Ailleurs vus: Afrique du Sud (multiculturalisme), Belgique (multiculturalisme), Brésil (multiculturalisme), voir manuels...

**Espagnol**
Cultures latino-américaines et histoire latino-américaine
Culture et histoire de l’Espagne
Correspondance et liens avec écoles hispanophones
Éthique et culture religieuse

**Français**
Dictée
Conte (3)
Texte argumentatif (4-5)
Poésie
Littérature et romans
Théâtre (4)
Oeuvres engagées
Chanson
Esprit critique
Création littéraire
Débat
Capsules culturelles
Francophonie
Éthique et culture religieuse 1-2
-Réflexion sur la liberté et les limites de la liberté
-Réflexion sur l’autonomie et la dépendance
-Quête du bonheur
-L’ordre social : loi, obéissance, désobéissance, institutions...
-Transformation des valeurs et des normes
-Patrimoine religieux québécois
-Éléments fondamentaux des traditions religieuses (récits, rites, règles)
- Des représentations du divin et des êtres mythiques et surnaturels (attributs des êtres mythiques et exemples)
- Des formes du dialogue et des conditions favorables
Des moyens pour élaborer un point de vue
Des moyens pour interroger un point de vue
Procédés susceptibles d’entraver le dialogue

Éthique et culture religieuse 3-4-5
-La tolérance, l’indifférence et l’intolérance. La tolérance au Québec.
-L’avenir de l’humanité : perspectives et défis
-La justice : façons de la concevoir et des questions de justice (clonage, avortement, eugénisme, suicide, peine de mort, répartition des richesses, responsabilités des entreprises, l’aide internationale, pouvoir d’ingérence humanitaire dans un autre pays...)
-L’ambivalence de l’être humain (la raison et la passion, la moralité, l’immoralité et l’amoralité, la vérité et le mensonge, le bien et le mal, la vengeance, l’infidélité, le vol, le délit de fuite, la dénonciation, la désertion, un génocidaire qui fait preuve de bonté envers ses proches, des œuvres humanitaires aux coûts d’exploitation exorbitants, un pays défenseur des droits de l’homme qui les enfreint selon ses intérêts, a satisfaction et la frustration, la fierté et la modestie, la sérénité et l’angoisse, la culpabilité et la tranquillité d’esprit, les regrets et les contentements...)
- Des religions au fil du temps : évolution : fondation, élaboration, diffusion, renouveau...
- Des questions existentielles (existence du divin, sens de la vie, nature de l’être humain)
-Expérience religieuse (nature de l’expérience religieuse et effets)
- Les références religieuses dans les arts et dans la culture (œuvres religieuses et présence du religieux dans l’art profane)
Des formes du dialogue et des conditions favorables
Des moyens pour élaborer un point de vue
Des moyens pour interroger un point de vue
Procédés susceptibles d’entraver le dialogue
Types de raisonnements (induction, déduction, analyse…)

Économie
- Le marché
- La mondialisation
- Microcœur
- Publicité
- Marketing
- Entrepreneuriat

Musique
Lien avec la musique
Spectacle
Musique pour film documentaire

Danse
Lien avec la danse
Spectacle
Chorégraphie

Arts plastiques et médiatiques
- Exposition (photo, multimédia, peintures, sculptures)
- Vernissage
- Activités artistiques ici et ailleurs
- Vidéo (documentaire, film, publicité…)
- Les grands artistes
- L’importance de l’art dans la vie
- L’art public
- Performance artistique
- Festivals
- Place de l’art dans la société
- Histoire de l’art

Défimonde 1-2-3
- Animation
- Connaissance de soi
- International (relations avec l’international)
- Travail d’équipe
- Création d’idées
- Vidéo
- Conscience social
- Les organismes non gouvernementaux (Amnistie internationale, UNICEF…)
- Bénévolat
- Mandarin
- Chine
- Animation et gestion d’événements

**Défimonde 4**
- Production vidéo
- Réalisation d’un projet
- Travail d’équipe
- Création d’idées
- Espagnol
- Culture hispanique
- Conscience sociale
- Animation
- International (relations avec l’international)
- ...

**Défimonde 5**
Faire un lien avec une autre équipe? Relations entre votre projet et ceux des autres.
Lien avec le projet de groupe

**Sciences1-2**
Cycle de l’eau
Volcanisme
Érosion
Énergies renouvelable et non renouvelable
Plaques tectoniques
Relief
Types de sols
Photosynthèse
Habitats des espèces
Adaptations physiques et environnementales des espèces
Évolution

**Sciences 3**
Biotechnologie : OGM
Enzymes, hygiène, appareils sanitaires
Temps géologiques : fossiles
L’Univers et l’espace
Technologie (dessin technique, fabrication d’objet…)

**Science 4**
Changements climatiques
Défi énergétique
Eau potable
Déforestation
Traitements des déchets
Écologie : Dynamique des communautés (Biodiversité, Perturbations)
Écologie : Dynamique des écosystèmes (Relations trophiques, Productivité primaire, Flux de matière et d’énergie, Recyclage chimique)
Pergélisol
Effet de serre
Bassin versant
Glacier et banquise
Électricité et énergie (types de production)
Traitement de l’eau
Puits
Cycle du carbone, cycle de l’azote
Activités de dépollution
Protection de l’environnement
Moyens de transport
Univers technologique (ordinateur…)
Technologie (dessin technique, fabrication d’objet…)
Photosynthèse

**Science de 4 (environnement)**
Empreinte écologique
Écotoxicologie (contaminant, seuil de toxicité…)
Génétique
Épuisements de sols
Capacité tampon du sol
Eutrophisation d’un cours d’eau
Sommets de la Terre, protocole de Kyoto, catastrophes environnementales…
Clonage, biodégradation des polluants
Biocarburants
Traitement des déchets dangereux
Domotique, robotique, télédétection, ordinateur…
Nucléaire
Production alimentaire
Alimentation, emballage alimentaire

**Physique (5*)**
Agence spatiale canadienne (ASC)
Association francophone pour le savoir (ACFAS)
Ingénierie
Cinématique (Sécurité routière)
Optique (photographie…)

**Chimie (5*)**
Gaz
– Moteur à combustion interne
– Montgolfière, dirigeable et ballon-sonde
– Pompe à air
– Manutention, utilisation et stockage des substances gazeuses
– Plongée sous-marine
– Maladies respiratoires
– Utilisations médicales des gaz (anesthésie, réanimation, etc.)
– Utilisations agroalimentaires des gaz (conservation, mûrissement,
gazéification, etc.)
– Gaz de l’atmosphère primitive
– Éruption volcanique
– Appareil fonctionnant au gaz
– Couche d’ozone
– Appareils de mesure et de réglage associés au gaz (manomètre, sphygmomanomètre, baromètre, etc.)
– Filtres et masques à gaz

Aspect énergétique des transformations
- Combustibles fossiles
- choix alimentaires
- Pétrole et biocarburants
- Réfrigération et climatisation

Vitesse de réaction
– Additif alimentaire
– Réaction enzymatique
– Pharmacocinétique (action, élimination des médicaments)
– Matière plastique biodégradable
– Vitesse de dissolution des engrais

Moyens de protection contre les incendies

Équilibre chimique
– Biocides (pesticide, insecticide, etc.)
– Ozone stratosphérique
– Dépollution physicochimique des sols
– Produit d’entretien ménage

**Éducation physique**
- Régime alimentaire (guide alimentaire canadien vs ailleurs)
- Culture physique dans les pays
- Importance de l’exercice physique
- Conditions pour le sport
- Les sports pratiqués ailleurs
- Danses, zoomba...
- Capsules santé
- Diminution du stress
- Style de vie et habitudes de vie (tabac, sédentarité, alcool&drogue, malbouffe, stress)
- Santé/alimentation
- hygiène
- Différences entre ici et ailleurs
- Niveau de sécurité : activités sportives (casques)
- Organiser des activités sportives (là-bas, ici)
Organismes (création d'idées)

Des organismes travaillent probablement déjà sur ce que vous chercherez à développer avec votre projet. Il serait judicieux de faire des liens avec ces organismes pour profiter de leur savoir, leurs contacts, de leur expertise...

Voici une liste d'organismes pouvant être en lien avec votre projet. Certains pourraient même organiser vos déplacements et votre hébergement à l'étranger. D'autres pourraient simplement alimenter vos recherches. N'hésitez pas non plus pour faire de plus en amplyes recherches pour découvrir les organismes qui œuvrent plus spécifiquement là où vous irez (à l'étranger ou en région).

**Liste d'organismes avec qui vous pouvez faire des liens:**

**Environnement**
- Canards illimités (milieux humides au Canada)
- WWF (World Wildlife Fund, international)
- Greenpeace (environnement, international)
- **Greenheart travel** (avec autorité parentale)
- **GAP Force** (avec autorité parentale)
- Fondation David Suzuki (environnement au Canada)
- Fondation rivières (rivières au Québec)
- En ville sans ma voiture
- Le jour de la Terre
- Les amis de la montagne (Mont-Royal)
- SÉPAQ (Société des établissements de plein air du Québec)
- Parcs Canada
- Action boréale (forêt)
- SPCA (protection des animaux)
- WWOOF (Agriculture bio)
- Équiterre (commerce équitable et biologique)
- Vélo Québec (cyclisme au Québec)
- Communauto (partage d'automobiles, Québec)
- Conseil régional d'environnement Montréal (écosystèmes de Montréal)
- SOS vélo (recyclage de vélos)
- Recyc-Québec (recyclage, Québec)
- Fondation de la faune du Québec

**Humanitaire**
- UNICEF (United Nations Children's Fund)
- **Me to We** (aide aux communautés dans les pays en voie de développement)
- ACDI (Agence canadienne de développement international)
- Moisson Montréal (distribution de denrées à Montréal)
- Fondation du Cardinal-Léger (aide aux communautés dans les pays en voie de développement)
- 60 millions de filles (aide aux communautés dans les pays en voie de développement)
- **GAP Force** (autorité parentale)
- Assovie (aide au Bénin)
- Reach out to humanity (aide en Tanzanie)
- Free the Children (autorité parentale)
- Horizon cosmopolite (aide humanitaire à l'international)
- The Stephen Leacock foundation (aide aux enfants)
- Aro (coopération internationale)
One drop (Eau potable dans le monde)
Cirque du monde
Projects abroad
Fondation Lucie et André Chagnon
Fondation Docteur Julien
Opération enfant soleil
OXFAM (aide aux communautés dans les pays en voie de développement)
Jeunesse Canada monde
Croix-Rouge
Teranga (Sénégal)
**Chantiers jeunesse**s (projets de volontariats au Québec et ailleurs)
Human Rights Watch (droits humains)
Clowns sans frontières
CARE (organisme de lutte contre la pauvreté, international)
Bureau international des droits de l'enfant
Handicap international (mines antipersonnelles)
Armée du salut
Maison Old-Brewery (soutien aux itinérants à Montréal)
Toit rouge (soutien aux itinérants à Montréal)
Cyclo nord-sud (envoi de vélos dans les pays en voie de développement)
Alternatives (solidarité internationale)
Amputés de guerre (programmes et services auprès des personnes amputées)
Altergo (handicapés dans l'action)
RAPSIM (Aide aux itinérants)
Éducaloi (compréhension des droits)
Itinéraire (itinérance à Montréal)
Fondation Paul Gérin-Lajoie (éducation à l'international)
Jeunes musiciens du monde

**Sciences**
ACFAS (Association francophone pour le savoir)
Expo-science
Société canadienne du cancer
Fondation québécoise du cancer
Fondation des maladies du coeur
Médecin sans frontières
COCQ-Sida

**Sciences humaines**
UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization)
Institut du Nouveau Monde (encourager la participation citoyenne et la création d'idées au Québec)
Habitat for humanity (habitation accessible)
Amnistie internationale (droits humains)
Rêves d'enfants (enfants malades au Canada)
National geographic (géographie)
Héritage Montréal (patrimoine)
Les sociétés historiques de chacune des régions du Québec (histoire)
Katimavik (implication des jeunes dans les communautés au Canada)
Tels jeunes
Guay écoute
Jeunesse j'écoute
L'hirondelle (immigrants)
FRAPRU (logement social au Québec)
FQDI (Fondation québécoise de la déficience intellectuelle)
Fondation humaniste du Québec (promotion de l'humanisme)
Projets autochtones du Québec
Organisation pour la sauvegarde des droits de l’enfant
Jeunes entreprises (promotion de l'entrepreneunariat chez les jeunes)
Institut Nord-Sud
Fondation Jasmin

Arts et culture
Conseil des Arts
ONF (Office national du film)
Wapikoni mobile (production vidéo dans les communautés autochtones)
SRC (Société Radio-Canada)
SODEC (Société de développement des entreprises culturelles, Québec)
Salon des métiers d'arts
Vues d'Afrique (Montréal)
Cinémathèque québécoise (Montréal)
Agora de la danse
Tohu (cirque et environnement)
Société des arts technologiques (Montréal)
UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization)

Répertoire d'organismes à Montréal :
http://ville.montreal.qc.ca/portal/page?_pageid=5798,39689589&_dad=portal&_schema=PORTAL

Sites de l’UNESCO en péril : http://whc.unesco.org/fr/peril
Liste d'institutions possiblement utiles pour votre projet

Associations
Les écoles partenaires de l'école
Écoles primaires/garderie
Partis politiques
Syndicats
Agences de tourisme
Musées
Maisons de la culture
Bibliothèques
Maisons des jeunes
Salon du livre
Centres d'interprétations de la nature
Universités/CÉGEP
Alternative channel
Organismes de francisation
YMCA
Médias : journaux, télévision, Internet...
Centres d'amitié autochtones
Entreprises/compagnies/PME
CLSC/Hôpitaux
Écoquartiers de Montréal et écocentres
Ministères/Députés
Fermes
Hydro-Québec
Kino (Rassemblement d'artistes québécois de la vidéo et du cinéma)
Agence métropolitaine de transport
Mairies
Le document final en 4e secondaire

Consignes :

- À la 3e étape de 4e secondaire, vous devez remettre un document écrit de tout votre projet élaboré afin de le soumettre pour l’approbation.
- Ce document de travail permettra aux membres du comité de donner des conseils et d’identifier des éléments à modifier dans votre projet, qui devront être corrigés pour le mois de juin.
- Ce travail doit être fait au propre (en traitement de texte).
- Vous devrez présenter le projet devant un petit comité qui en analysera la sécurité, la faisabilité et la pertinence.

EXIGENCES :

- Une lettre de présentation adressée aux membres de la direction pour la soumission de votre projet. (N’oubliez pas de joindre les logos de Défimonde et du Collège Sainte-Anne de Lachine.)
- Une page couverture : page 36 de l’agenda (présentée à Mme Julie Dubois et M. Ugo Cavenagini)
- Une table des matières.
- Le programme Défimonde. (Explication du programme et ses cours.)
- Présentation des membres de l’équipe. (Présentation personnelle des forces de chacun.)
- Description du projet (Ce que vous voulez faire, dans quelle langue, à quel endroit, quel type de projet artistique – technologique – scientifique – humanitaire, votre sujet et votre angle d’entrée.)
- Quels sont vos objectifs : voir le document sur les objectifs.
- Déroulement du projet. (Comment le tout se déroulera sur place.)
- Modalités de déplacement. (De l’aéroport à l’endroit et de tous les déplacements sur place.)
- Description de l’endroit qui vous accueille. (Qui sont-ils? Que font-ils? Etc...)
- Personnes ressources. (Décrire les noms et les fonctions des personnes sur place.)
- Hébergement (Votre hébergement, où vous mangerez, dormirez, vivrez.)
- Matériel nécessaire (Ce dont vous aurez besoin pour votre projet.)
- Budget (transport – explorations culturelles – logements – nourriture – matériel)
- Financement
- Activités incluses dans les programmes (tourisme, visites...)
- Calendrier (Des 5 semaines à faire)
- Vidéo documentaire (synopsis, sujets que vous pensez aborder)
- Fiche signalétique du pays visité ou de la région visitée
- Éléments de recherche (éléments sur lesquels vous devez faire des recherches)
- Bibliographie (sites Internet consultés, livres et revues consultés, articles de journaux...)
- Veuillez joindre en annexe tous les documents que vous jugez nécessaires (communications...).
Les objectifs de votre projet

Vous devez clarifier les objectifs de votre projet. Votre projet doit être encadré par des balises que vous vous fixerez. Vous devez donc établir des objectifs. Un objectif est une courte phrase commençant par un verbe à l’infinitif.

Les objectifs généraux
Établissez des objectifs généraux. Ces objectifs présentent les différentes intentions que vous avez derrière votre projet. Ils vous permettront de catégoriser vos objectifs spécifiques.
*Parfois, il sera préférable de faire des objectifs plus généraux pour les objectifs personnels, car il est plus difficile de les quantifier.*

Les objectifs spécifiques

Chaque objectif SMART doit respecter ces critères en une seule phrase:

S**pécifique** : vous devez vous fixer des objectifs précis.

M**esurable** : vous devez quantifier vos objectifs pour qu’on puisse en mesurer la réussite.

A**tteignable** : Vous devez vous fixer des objectifs réalisistes qu’on peut considérer comme atteints.

R**aisonnable** : vous ne devez pas fixer la barre trop haute.

T**emporellement défini** : vous devez vous fixer des dates butoirs et des échéanciers.

Il est préférable de catégoriser vos objectifs:

- **Objectifs prédépart** (les réalisations faites en lien avec votre projet avant votre départ)
- **Objectifs du projet** (sur place et en lien avec votre sujet)
- **Objectifs parallèles avec le projet** (culture, langue...)
- **Objectifs par rapport aux retombées au Québec** (CSA, écoles primaires, organismes, entrevues...)
- **Objectifs d’équipe** (travail d’équipe)
- **Objectifs personnels** (connaissance de soi, propre à chaque membre de l’équipe.

Exemple:

<table>
<thead>
<tr>
<th>Catégorie d'objectifs</th>
<th>Objectifs par rapport aux retombées au Québec</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Objectif général</strong></td>
<td><strong>Sensibiliser les élèves du Collège à l'environnement.</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Objectifs spécifiques</strong></td>
<td>1-Poser quinze affiches sur l’environnement dans des endroits passants du Collège. 2-Faire un kiosque au complexe lors du midi du jour de la Terre avec l’équipe du Costa Rica. 3-Diffuser un documentaire de 3 minutes sur la biodiversité dans le cours de science de 1re secondaire au début mai.</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>SMART</strong></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
Voici une liste de critères pouvant vous aider à établir des objectifs personnels. Le but des objectifs personnels est de cibler ses forces et faiblesses et de se donner des défis dans un but de s'améliorer. Vos objectifs doivent être le plus précis possible et adaptés à votre personne. Vous aurez à faire part de la progression de ces objectifs lors de votre voyage au moyen de blogue et vidéo. Vos objectifs personnels sont parfois difficilement quantifiables, alors n'insistez pas à les rendre SMART si cela ne tient pas la route.

- ponctualité
- respect des règles et consignes
- tenue vestimentaire adéquate
- ouverture culturelle
- communication dans la langue étrangère
- intégration au groupe
- participation aux activités
- partage des connaissances avec ses pairs

Voici une liste d'éléments d'équipe pouvant servir à élaborer des objectifs:
- Coopération
- Gestion de conflits
- Écoute
- Empathie
- Gestion pacifique
- Expression de tous les points de vue

Voici une liste d'éléments parallèles à votre projet qui peuvent être des éléments au centre d'objectifs parallèles à votre projet:
- langue (cours)
- culture
- alimentation
- intégration
- découverte
- apprentissages
- communication dans la langue de l'endroit
- entrevues
- littérature

- rigueur
- effort
- amélioration
- débrouillardise
- aptitudes sociales
- sympathie
- travail
- amabilité
- proactivité

- respect
- ouverture
- support
- participation active
- inclusion
- communication

- implication
- initiative
- entregent
- jugement
- coopération
- motivation
- leadership
- surmonter ses peurs

- Répartition des tâches équitable
- Gestion efficace de la communication
- Honnêteté
- Rencontres
- Implication

- musique
- histoire
- musée
- interactions
- festivals
- visites
- enseignement
- organisation d'activités
- familiarisation
Les grilles d’auto-évaluation pour votre projet

Afin de vous évaluer lors de votre projet, vous devrez concevoir vos propres grilles d’évaluations. Avant de partir, vous constituerez donc des grilles pour les intervenants qui vous superviseront durant le projet (accompagnateur(s), famille d’accueil et/ou responsable(s) d’un organisme). Vous devrez adapter les grilles à la langue parlée par l’intervenant.

À vous de déterminer vos critères de réussite. Vous devez être «SMART». Ainsi, vos objectifs doivent être de véritables défis, tout en demeurant réalisables.

Sur vos grilles d’évaluation figureront essentiellement vos objectifs et des critères d’évaluation défimondiens. Adaptez votre grille à l’intervenant qui devra la remplir (que pourra-t-il observer?)

Vous devez laisser un espace pour les commentaires généraux et la signature de l’intervenant à la fin du document.

**Exemple : Grille d’évaluation remise à Jacques Courcelles-Paquette**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Critères</th>
<th>Critère atteint (A), partiellement atteint (PA) ou non atteint (NA)</th>
<th>Commentaires</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>En lien avec le projet</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Animer cinq activités sportives dans le village</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Faire trois entrevues vidéo avec des bénévoles</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>…</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Parallèles au projet</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Avoir un vocabulaire de base dans le dialecte local</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Faire un compte-rendu du musée d’histoire de Lima</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>…</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Équipe</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Gère bien les conflits</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Font preuve de solidarité</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>…</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Personnels (propre à chaque membre de l’équipe)</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Initie des discussions</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Fait preuve d’enthousiasme</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>…</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
Communications et blogue lors du projet

Vous aurez à produire un certain travail de communication lors de votre projet.

Photographie
Des photos devront témoigner de l'atteinte de vos objectifs. Prenez des photos où l'on vous voit (clairement) atteindre vos objectifs. Ces photos seront apposées dans votre rapport de projet. Prenez aussi des photographies des lieux et des personnes. En plus de vous donner de bons souvenirs, nous constituerons une exposition photo regroupant les plus belles photos. Sachez qu'il est important de prendre des personnes (avec permission) pour rendre vos photos plus humaines et qu'il serait bien d'utiliser vos talents d'artiste pour des compositions réussies (gros plans, cadrage...).

Vidéo
Prenez des images en fonction de votre plan de documentaire. Prenez en image les lieux, les personnes (avec permission), les manifestations culturelles, vos réactions, vos commentaires, vos entrevues, l'activité de la ville/du village. N'oubliez pas d'enregistrer la musique si possible lorsque quelqu'un en joue (avec autorisation). Vous pouvez aussi filmer vos commentaires périodiquement sur une cassette spéciale. Ces vidéos ne doivent pas nécessairement être de qualité, elles peuvent être prises avec une caméra photo. L'idée est de pouvoir avoir à la fin du voyage un compte-rendu vidéo de votre voyage sur une même cassette (ou un même disque dur) et pouvoir constater une évolution.

BLOGUE
Votre équipe doit tenir un blogue. Ce blogue doit être en lien au début de votre page Wiki. Veuillez ne pas y mettre votre nom complet ni le nom du Collège. Sur ce blogue vous inscrivez vos commentaires «quotidiens». Vous pourrez ainsi expliquer la progression de votre projet, décrire ce que vous vivez, donner vos impressions sur les lieux et les gens, expliquer la culture... Attention aux fautes d'orthographe.

Vidéo (VLOG)
Il est très fortement recommandé de faire des petites capsules personnelles «quotidiennes» de vos impressions, émotions, commentaires. De petites vidéos de 30 secondes. Prenez tous ces moments sur une même carte SD spéciale ou et vos impressions en quelques minutes. Vous pourrez ainsi mieux vous rappeler comment vous vous sentiez, et ce, à chacune des étapes du projet, suivant vos phases d'adaptation.

Récit de voyage
Il est suggéré d'écrire les choses que vous faites lors de chacune de vos journées dans un calepin personnel. Cependant, si vous le faites déjà par vidéo, ce n'est peut-être pas nécessaire de la faire. Ce type d'archives vous permet de vous rappeler avec certitude de votre expérience. Sans cela, malgré l'aspect inoubliable du projet, votre cerveau modifiéra les informations, et les photos ne ramèneront pas les noms des lieux, les noms des personnes, les activités, la chronologie des événements...

Courriel/téléphone
Nous établirons un horaire de communication avec l'un des intervenants de l'école pour voir la progression de votre projet et afin de nous assurer de la sécurité du projet et des déplacements.
Le rapport d’activités du projet

Suite à votre projet, vous devrez achever un rapport d’activités. Dans ce rapport, vous reviendrez sur chacun des objectifs de votre projet. Pour chacun de ces objectifs, vous devrez indiquer si l’objectif est atteint et expliquer comment cela s’est déroulé lors de votre projet. Prenez le temps de bien justifier l’atteinte (ou non) de votre objectif. Il faut remettre vos réalisations en contexte. Vous devrez aussi joindre une photo de vous en action qui prouve que l’objectif a été atteint.

Ainsi vous pourrez suivre le canevas suivant

**OBJECTIF #?**
- Titre de l’objectif
- Objectif atteint, partiellement atteint ou non atteint
- Justification
- Photo prouvant l’atteinte de l’objectif

Vous inclurez à ce rapport d’activités les autoévaluations de chacun des membres de l’équipe. Ces autoévaluations seront fournies par l’enseignant.

Pour chaque objectif :

<table>
<thead>
<tr>
<th>Objectif #1</th>
<th>Titre de l’objectif</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Atteinte de l’objectif</td>
<td>Objectif atteint/objectif non atteint</td>
</tr>
<tr>
<td>Justification</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Photo</td>
<td>Une photo qui témoigne de l’accomplissement de l’objectif</td>
</tr>
</tbody>
</table>
Le film documentaire de votre projet

La vidéo doit être en lien avec le fondement de votre projet. Elle ne doit pas présenter votre voyage, son organisation et ses contraintes. Elle ne doit pas être seulement un collage d’images avec une narration. Il doit y avoir au moins une personne interviewée (un intervenant du domaine de votre sujet) Durée maximum de 10 minutes

Sujet de la vidéo :
Le documentaire peut porter sur une cause qui vous tient à cœur et qui est en lien avec votre projet, un enjeu global.
Le documentaire peut aussi porter sur un propos propre à votre projet, mais vu de façon locale.
Ex : La sauvegarde des animaux :
- Un documentaire sur la conservation au parc national Isla del Coco (enjeu local)
- Un documentaire sur la surpêche (propos général)
Ex : L’aide humanitaire
- Un documentaire sur les perceptions des enfants équatoriens par rapport au monde (enjeu local)
- Un documentaire sur la question du déséquilibre entre les pays du Nord et les pays du Sud (propos général)

Angles à donner à votre vidéo documentaire
Il peut être très pertinent de trouver un angle particulier à votre vidéo documentaire pour rendre l’expérience du spectateur plus cohérente plutôt que de vous éparpiller. Trois angles sont ici proposés. Vous pouvez évidemment utiliser plus d’un angle pour faire passer votre message.
Angle personnel : Vous centrez la vidéo sur la manière dont vous avez vécu l’expérience. Dans ce cas, l’émotion sera le véhicule pour transmettre des informations à votre spectateur, qui retirera ainsi quelque chose de votre vidéo. Faites attention néanmoins de ne pas seulement donner dans un type d’émotion, évitez la simplicité. Il faut de la profondeur.
Angle connaissances : Vous centrez le documentaire sur la communication d’information. Ainsi, le spectateur devra apprendre. Il faut s’ajuster à l’auditoire visé et s’assurer que cet auditoire apprendra quelque chose. Dans ce cas il faut faire attention de bien expliquer les choses, tout en s’assurant que le public apprendra quelque chose. Il faut centrer la vidéo sur un élément inconnu de l’auditoire.
Angle artistique : Vous centrez le documentaire sur la communication d’un message, d’une idée. Dans ce cas, l’important sera la profondeur de votre réflexion, la qualité des images et la qualité du son.

Recommandations :
Évitez le récit de voyage : on veut plutôt que vous dégagiez le sens derrière votre expérience.
Attention à la qualité du français (avec une faute, vous perdez de la votre crédibilité)
La qualité du son est un enjeu important
Sélectionnez l’information, ce qui est important. Évitez le superflu, ou les éléments qui n’apportent rien à votre récit.
Structurez l’information : de quelle façon faut-il amener l’information pour que le spectateur comprenne. Attention au choix de votre musique : le rythme et le style doivent être appropriés, les paroles (s’il y en a) ne doivent pas entrer en compétition avec d’autres sons et doivent être appropriées dans leur message.

Concevoir une publicité de votre film
Réaliser une petite publicité de 30 secondes de votre vidéo. La publicité doit donner une idée de votre sujet, frapper l’imaginaire, montrer des images frappantes. Il faut être concis.
Préparation d’une vidéo documentaire

Vous devez avoir un sujet et vous devez aussi penser à comment vous allez le traiter.
Faites un synopsis. En une page, décrivez ce que l’on retrouvera dans votre documentaire. Le synopsis doit être clair, concis et vendeur. On doit comprendre le projet de film, ses composantes et on doit vouloir le voir.
Faire un bref scénario de votre documentaire (sujet, propos, questions pour la ou les entrevues, structure du documentaire, musique, lieux de tournage)...

Les éléments sur lesquels on doit porter une attention particulièrement lors de la réalisation d’un documentaire :
- Cadrage (paysage, points d’attention de l’œil avec la grille qui se divise en 9 carrés)
- Son (porter des écouteurs lorsque vous filmez)
- Attention au vent à l’extérieur
- Luminosité/couleurs (faire attention au soleil et au contre-jour)
- Images pour remplir (lieux ou se déroule votre action, paysage, nature, personnes, ville, avion…)
- Narration (élocution du narrateur parfaite et qualité du français), ce peut être fait par après.
- Musique (la musique ajoute beaucoup, si possible enregistrer de la musique jouée par quelqu’un : un élève, un groupe d’élève, un parent, un musicien public de l’endroit que vous visitez)
- Entrevue (mettre les gens à l’aise et préparer des questions)
- Prendre ses impressions, des commentaires sur le vif => Émotions
- Ne pas exagérer dans la prise d’images, penser au montage qui suit
- Chercher les émotions le plus possible
- Filmer lorsque vous êtes en action
- Filmer les lieux pour situer le spectateur par la suite
- Filmer des paysages, des animaux, des gens

Lors du montage :
- Avoir un propos. Dire. Présenter une opinion, un point de vue.
- Penser à des concepts, une façon de présenter l’information.
- Penser à une structure. Début-milieu-fin.
- Droits d’auteurs : avoir un souci pour les droits d’auteurs, mais ne pas se restreindre non plus.
Vidéo documentaire vs reportage

Quelques principes généraux
*L’utilisation de la photo peut être une bonne idée
* Toujours penser au cadrage (angle, plan, mouvement…)
* Lors des entrevues, penser à ce que l’on voit derrière
* Construire son histoire (causes et conséquences)
* Saisir le moment (pensez à filmer quand il y a de l’émotion ou des événements intéressants
* Attention à l’image que vous projetez culturellement en filmant les événements, être sensible aux autres et s’assurer qu’ils sont confortables. Assurez-vous de valider auprès des autres le fait de filmer.
* Dans votre argumentation pour nous convaincre, ne faites pas de généralisations abusives, apportez des nuances, soyez réfléchi.
* Filmer ses impressions. S’habiter à parler à la caméra. Sinon, les écrire pour une narration future. 
* Filmer avec des écouteurs pour éviter les mauvaises surprises et contrôler la qualité du son.
* Éviter les bruits parasites (ventilation, électroménager, discussions parallèles…). Évaluer où filmer.
* Pensez enregistrer les sons propres à l’environnement (trafic, océan, pluie, télévision…) et aux activités humaines

Observations
Pour faire une bonne vidéo documentaire, vous devez être passionné de votre sujet, mais ce n’est pas tout. Vous devez aussi avoir une très bonne capacité d’observation. Cette capacité vous permettra de dégager ce qui est intéressant pour le téléspectateur. Laissez-vous imprégner par la culture tout en sachant prendre le temps d’observer (gestuel des habitants, intonation dans la langue locale, respect de la hiérarchie, odeurs, rituels, rapport au temps…). Utilisez vos sens pour découvrir un environnement et une culture (sons, odeurs, goûts…). Soyez curieux, posez des questions. C’est comme cela que vous pourrez être émerveillés.

Règles pour la vidéo Défimonde :
- Les images doivent toutes être prises par vous
- Il faut s’éloigner du strict récit de voyage pour développer un propos
- Il faut personnaliser le film dans le traitement de l’information, les images, la structure...
- Il faut que le film rende compte de la culture locale (musique, images...)

Vidéo reportage vs vidéo documentaire
Un reportage reporte les événements. Il présente une réalité, il informe d’une situation. Il ne tente pas de vous convaincre. Généralement, un reportage pose un regard objectif sur une situation et ne va pas chercher l’émotion ou ne personnalisé pas le propos.

Un documentaire se définit comme le traitement créatif du réel, souvent issu d’une démarche artistique. Le documentaire se dégage de la fiction autant que du documentaire, car il présente le réel, tel que perçu par un individu. Il y a une personnalisation dans le propos, dans le sujet, dans le montage, dans le rythme… Alors qu’un reportage présenterait un milieu, le documentaire nous ferait entrer dans le milieu, nous le ferait vivre, souvent dans le but de nous sensibiliser. Dans le documentaire, le spectateur est amené à vivre des émotions (joie, tristesse, colère, indignation). Un documentaire amène à la réflexion. Considérant les compétences défimondiennes (connaissance de soi, communication, créativité, conscience citoyenne…), l’approche documentaire est donc à privilégier.

Site ONF, l’objectif documentaire :
http://www3.onf.ca/enclasse/doclens/btc.php?DLshown=true&language=f
**Synopsis du documentaire**

Le synopsis de votre documentaire doit être une brève présentation de votre projet de vidéo documentaire qui durera 8 minutes. Cette durée peut vous paraître courte, mais elle vous obligera à bien planifier la vidéo et à bien rythmer votre montage. Elle vous obligera aussi à faire des choix, ce qui vous plongera dans le métier de réalisateur. Libre à vous de faire un film plus long par après pour vos archives personnelles.


Ensuite, vous pouvez faire une liste des éléments auxquels vous devrez penser durant le séjour. Ce que vous devrez filmer (son et images) pour présenter le milieu et rendre votre propos. Ce que vous pensez obtenir comme réflexions dans vos entrevues et vos commentaires.

Aussi, il peut être pertinent de faire quelques croquis des plans que vous souhaitez avoir dans votre film.

**Ex :**

![Illustrations](image1.png) ![Illustrations](image2.png) ![Illustrations](image3.png)

Enfin, si vous planifiez faire une entrevue, pensez aux questions que vous poserez et aux relances que vous utiliserez durant la discussion.

Le synopsis de votre documentaire n’est pas une structure rigide. Vous ne connaissez pas encore le terrain et il est difficile de tout prévoir. Vous devrez rester attentifs au milieu et vous laisser guider par vos observations. Ainsi, il est possible que votre projet documentaire se transforme.
Bien réussir une vidéo documentaire

Préparation
Avoir une idée / Trouver un sujet
Justifier son sujet (quel besoin vient-on combler?)
Faire de la recherche
Faire la liste de l’équipement (caméra, micro, ordinateur, logiciel de montage…) dont on dispose et bien comprendre ce qui est possible de faire avec ce matériel.
Identifier les conditions du lieu de tournage.
Ajuster ses idées en fonction du cadre logistique disponible (équipement, lieux, ressources…). Le meilleur matériel ne fait pas nécessairement le meilleur film, il faut simplement être inventif et jouer avec les contraintes fixées par l’équipement (être inventif).
Repérage : s’inspirer des lieux, de rencontres… rechercher l’inspiration.
Établir des contacts pour des entrevues.
Faire des entrevues préparatoires
Cibler les images à filmer (les besoins pour illustrer le propos : panoramas, gros plans…)
Penser à la musique qui sera utilisée (libre de droits si possible) et s’en inspirer
Penser à la structure de l’apparition de l’information (se mettre à la place du spectateur, que doit-il savoir en premier…)

Tournage
C’est un processus de création, il faut être aux aguets, attendre, être à l’écoute, prendre le temps...
Tournier assez d’images pour ne pas en manquer, mais ne pas trop tourner pour éviter du travail au montage
Prendre des images qui situeront le spectateur dans les lieux où se déroule l’action.
Mettre les acteurs et les gens interviewés à leur aise, leur expliquer le projet et les encadrés (ne pas regarder la caméra, reprendre les scènes…)
Mettre en scène les entrevues, être très sensible au décor, à tout ce qui est hors champ.
En équipe : directeur photo, responsable de la qualité sonore, script (gestion des cassettes, prise en note des scènes qui seront utiles pour le montage pour le faciliter).
Stock-shots : images pour habiller votre vidéo (générique, entrevues, narration…)
Enregistrer de la musique libre de droits si possible.

Montage
Il faut synthétiser le propos (citation : «Je suis désolé de ne pas avoir eu le temps de faire plus court…»).
Monter d’abord les images et en arriver à un résultat final.
Éviter absolument les plans fixes et mettre des images d’habillage pour dynamiser le montage.
Ajouter les titrages (énorme attention aux fautes d’orthographe)
Ajouter des effets de transition et des effets vidéo si nécessaire, mais éviter d’en mettre, car cela ne fait pas professionnel.
Écouter la vidéo ainsi montée et refaire quelques coupures pour synthétiser la vidéo.
Faire le montage sonore.
Ajuster d’abord le son entre les plans pour harmoniser le volume du son
Épurer autant que possible le son si la qualité sonore n’est pas bonne (bruit ambiant, vent…).
Ajouter la musique et faire attention au volume (apparition et disparition en fondu)
La musique doit être liée au contexte et appropriée.
Ajouter la narration une fois que tout le reste est fait.
La narration peut être : réflexive, poétique, répétitive, informative…
Récécuter le film et faites des ajustements (son, images, coupures…)
Ajouter une traduction (énorme attention aux fautes d’orthographe)
Conserver le fichier de montage un bon moment et le faire écouter à certaines personnes (corriger les erreurs de français)
Réaliser une entrevue

Pour parfaire votre vidéo et votre projet, vous aurez à réaliser des entrevues avec des experts. Les experts sont des gens qui ont développé une expertise dans le sujet que vous abordez. Les experts sont une source précieuse d’information pour votre projet et nourriront vos réflexions.

**Comment préparer une entrevue?**
Faites une recherche sur votre sujet pour bien le comprendre
Ciblez ce que vous voulez savoir sur votre sujet, ce que vous voulez que votre expert verbalise
Préparez les questions à l’avance (plusieurs questions fermées, ou quelques questions ouvertes)

**Qui interviewer?**
Utilisez vos contacts et ceux de vos proches. Cherchez dans votre réseau (famille, amis, collège...)
Trouvez des experts (musée, télévision, organismes...) et contactez-les.
Vous pouvez interviewer monsieur/madame-tout-le-monde mais si vous le faites, c’est que vous voulez démontrer quelque chose par ce processus.

**Les types d’entrevues?**
Une entrevue à questions ouvertes est composée de quelques questions ouvertes qui amèneront automatiquement l’entrevué à se positionner et à élaborer sa pensée. Les réponses seront plus riches, mais vous aurez un moins grand contrôle sur l’entrevue. Vous devrez prévoir des sous questions si jamais l’entrevué n’élaboré pas assez et s’éloigne de ce que vous voulez savoir.

Une entrevue à questions fermées ou semi-fermées est composée de plusieurs questions fermées qui nécessitent des réponses plus brèves. Vous pouvez ainsi mieux planifier votre entrevue et ses résultats. Vous pourriez aussi compiler des statistiques plus facilement si nécessaire.

**Mettre l’entrevué à son aise**
Soyez sympathique et assurez-vous que la personne interviewée soit contente de passer du temps avec vous.
Mettez l’entrevué en confiance et précisez vos intentions. Ne filmez pas immédiatement, entrez en contact avec la personne avant et commencez à filmer rapidement sans en faire une situation compliquée. Laissez la personne finir ses phrases, ne l’interrompez pas.
Faites signer un document qui vous permet de diffuser l’entrevue.

**Les plans de caméra pour une entrevue vidéo**
- Son (s’assurer que le son est de bonne qualité, qu’il n’y a pas de vent)
- Cadrage (faire plusieurs plans, mais s’assurer que l’entrevué est toujours du même côté)
- Arrière-plan (choisir l’arrière-plan pour qu’il soit intéressant à regarder et représentatif de la personne interviewée ou du contexte)
- Comment/quoi filmer ( filmer des scènes de remplissage pour situer l’endroit et ajouter au propos. Cela permettra de rendre l’entrevue plus dynamique)
- L’entrevué ne doit pas regarder directement la caméra
**Liste de documentaires**

Vous serez appelés à réaliser un documentaire. Pour vous assurer d'avoir un bon résultat, vous devrez vous inspirer de films déjà existants. Voici quelques suggestions de films documentaires que vous pourriez voir dans une optique de préparation.

Regardez un documentaire ou un autre en prétendant attention au montage, aux entrevues, à la musique, à la narration, à la structure…

**Environnement**

- *Le monde selon Monsanto*
  Excellent film sur la puissance de la multinationale. Inquiétant. Le documentaire utilise Internet pour montrer les sources et éviter les poursuites.
  [http://www.arte.tv/fr/1912794.html](http://www.arte.tv/fr/1912794.html)

- *Bacon, le film*
  Très bon film sur l'industrie porcine au Québec.

- *L'erreur boréale*
  Excellent film de Richard Desjardins sur la coupe du bois au Québec. Le film a beaucoup fait parler de lui lors de sa sortie, car il révélait des éléments dérangeants.

- *Home*
  Film sur l'environnement, disponible sur Internet. Belles images.
  [http://www.youtube.com/watch?v=NNGDj9IeAuI](http://www.youtube.com/watch?v=NNGDj9IeAuI)

- *Une vérité qui dérange (Al Gore)*
  Film que vous avez vu.

- *Gasland (Gaz de schiste)*
  Film sur les gaz de schiste.

**Société, politique et capitalisme**

- *L'affaire Coca-Cola*
  Film sur le comportement de la multinationale.

- *L'affaire Bronswik*
  Docu-fiction comique sur la publicité. Ce n'est pas ce qu'on attend de vous, mais c'est très drôle et cela peut vous inspirer dans la forme et la structure.
  [http://www.onf.ca/film/L_affaire_Bronswik/](http://www.onf.ca/film/L_affaire_Bronswik/)

- *De l'autre côté du pays (Ouganda)*
  Excellent film sur une réalité peu connue.
  [http://www.mangofilms.ca/?page_id=5](http://www.mangofilms.ca/?page_id=5)

- *Saint-Malo – Bamako*
  Film sur une démarche particulière. Un homme qui sert de bibliothèque publique et qui se déplace avec sa bibliothèque sur un dos d’âne.
  [http://www.mangofilms.ca/?page_id=53](http://www.mangofilms.ca/?page_id=53)

- *Reportages de Bruno Blanchet*
  Bruno Blanchet fait le tour du monde et aborde les sujets de façon comique et sous un angle qui lui est très particulier. Souvent comique.
  [http://partirautrement.ca/accueil](http://partirautrement.ca/accueil)

- *The corporation*
Très bon film, qui remet en question le système capitaliste et sa structure juridique.
http://www.thecorporation.com/index.cfm?page_id=46
-Michael Moore, Roger and me, Bowling for Columbine
-Up the Yangtze
Film remarquable sur la construction, en Chine, du plus gros barrage du monde. Le tout force la délocalisation de milliers de personnes.
-Le peuple invisible
Excellent film sur l'historique et la réalité autochtone. Film de Richard Desjardins.
http://films.onf.ca/peuple-invisible/
-À hauteur d’homme (Bernard Landry)
Accès privilégié à un Premier ministre lors des élections. Critique du journalisme.

**Guerre et humanitaire**
-El minero del diablo
Film sur le travail des enfants dans les mines en Bolivie, à Potosi.
http://www.youtube.com/watch?v=eORes-rqlk
-Birmanie l’indomptable, la résistance d’un peuple
Film sur la dictature birmane, qui isole son pays du reste du monde.
-Des bâles, des ballons et des garçons.
Très bon documentaire qui donne la parole à des enfants, à plusieurs endroits dans le monde. Problématiques de la sous-éducation, du travail, des enfants soldats, de la prostitution…

**Québec et enjeux locaux**
-Chez nous, c’est chez nous (BAEQ, fermeture de paroisses en Gaspésie, 1972)
Film sur un épisode important de la Gaspésie.
-Les événements d’octobre 1970
*Film sur la crise d’octobre*
-On est au coton (Denys Arcand, 1970)
Film sur les conditions de travail et les ouvriers du domaine du textile à Montréal.
http://www.onf.ca/film/On_est_au_coton/
-Pierre Perreault, Pour la suite du monde
Pour la suite du monde http://www.onf.ca/film/Pour_la_suite_du_monde/

**Émissions de télévision avec reportages et archives web**
-Une heure sur terre (http://www.radio-canada.ca/emissions/une_heure_sur_terre/2010-2011/)
-Zone libre (http://archives.radio-canada.ca/emissions/802/)
-Zone doc (http://www.radio-canada.ca/documentaires/)
-Découverte (http://www.radio-canada.ca/tv/decouverte/)
-Amérikologie ou Afrikologie (http://genie360.ca/#/accueil)
-Course évasion autour du monde (http://www.evasion.tv/lacourseevasionautourdumonde)

Voir www.tou.tv
Le document final de 5e secondaire

**Consignes :**

- À la 3e étape de 5e secondaire, vous devez remettre un document écrit de tout votre projet élaboré.
- Ce travail doit être fait au propre (en traitement de texte).
- Ce travail est remis au mois de mai.
- Vous devez réutiliser les informations de 4e secondaire, les améliorer et ajouter les éléments soulignés dans la liste ci-dessous.
- Le document doit être remis en version informatique dans un seul et même document Word.

**EXIGENCES :**

- **Une lettre de présentation** adressée aux membres de la direction pour la soumission de votre projet. (N'oubliez pas de joindre les logos de Défimonde et du Collège Sainte-Anne de Lachine.)
- **Une page couverture** : page 36 de l'agenda (présentée à Mme Julie Dubois et M. Ugo Cavenaghi)
- **Une table des matières.**
- **Le programme Défimonde.** (Explication du programme et ses cours.)
- **Présentation des membres de l'équipe.** (Présentation personnelle des forces de chacun.)
- **Description du projet** (Ce que vous voulez faire, dans quelle langue, à quel endroit, quel type de projet artistique – technologique – scientifique – humanitaire, votre sujet et votre angle d'entrée.)
- **Énoncé du besoin**
  - Quels sont vos objectifs : voir le document sur les objectifs.
  - **Rapport** (retour sur les objectifs et preuves de réalisation)
  - **Déroulement du projet.** (Comment le tout se déroulera sur place.)
  - **Modalités de déplacement.** (De l'aéroport à l'endroit et de tous les déplacements sur place.)
  - **Description de l'endroit** qui vous accueille. (Qui sont-ils? Que font-ils? Etc...)
  - **Personnes ressources.** (Décrire les noms et les fonctions des personnes sur place.)
  - **Hébergement** (Votre hébergement, où vous mangerez, dormirez, vivrez.)
  - **Matériel nécessaire** (Ce dont vous aurez besoin pour votre projet.)
  - **Budget** (transport – explorations culturelles – logements – nourriture – matériel)
  - **Financement**
  - **Activités incluses dans les programmes** (tourisme, visites...)
  - **Cadran** (des 5 semaines à faire)
  - **Vidéo documentaire** (synopsis, sujets que vous pensez aborder)
  - **Fiche signalétique du pays visité ou de la région visitée**
  - **Éléments de recherche** (éléments sur lesquels vous devez faire des recherches)
  - **Évaluation faite par les intervenants et accompagnateurs**
  - **Autoévaluations du projet**
  - **Bibliographie** (sites Internet consultés, livres et revues consultés, articles de journaux...)
  - Veuillez joindre en **annexe** tous les documents que vous jugez nécessaires (communications...).
La présentation finale du projet

Lorsque tout le projet et le retour sur le projet sont complétés, vous devrez présenter vos réalisations devant un jury. Les présentations s'adresseront aussi aux parents et à des groupes de l'école. Vous parleriez de votre projet, de votre expérience, de vos réalisation. Vous aurez aussi à répondre aux questions du jury.

Éléments importants à respecter lors de la présentation finale:
- On doit vous entendre parler deux-langues minimum (80% en français et 20% en espagnol ou en anglais).
- Vous devez avoir un soutien visuel
- Niveau de langage approprié (français international)
- Habileté approprié à la circonstance (chic et soigné, veston/cravate)
- Respect de la formalité de l’événement et respect de l’étiquette en tout temps (vouvoiement, poignée de main, remerciements…)
- Vous devez remettre un plan de l’exposé

Durée
30 minutes pour l’exposé
15 minutes pour les questions
15 minutes pour la transition

Audiovisuel
- Le jour de l’exposé, vous devez avoir choisi et donner à l’enseignant 5 à 10 photos haute résolution.
- Vous devez avoir une présentation multimédia pour ajouter du visuel (attention à la qualité de la langue)
- Vous devez avoir au moins un extrait de 3 minutes de vidéo. Votre documentaire final de 10 minutes sera à remettre en juin.
- Votre vidéo de 3-10 minutes doit présenter des images prises durant le projet pour nous mettre en contexte, mais vous pouvez développer le concept qui vous intéresse. Sachez qu’une vidéo présentant votre projet doit être présentée au gala (aussi bien faire une vidéo présentable aux deux événements).

Les attentes
Votre présentation doit être intéressante, claire et dynamique.
Votre réflexion doit être centrée sur vos apprentissages.
Le public doit percevoir les changements qui se sont manifestés en vous et dans vos perceptions.
Vous devez « vendre » votre projet, le mettre en valeur. Soyez-en fiers.
On doit sentir la ligne directrice de votre projet, que le projet est centré sur une idée principale.
Vous devez passer rapidement sur les aspects techniques et logistiques.
L’important est de parler de votre expérience (de la rendre vivante) et de parler de votre problématique. Les détails techniques de votre projet (budget, transport, financement) doivent être passés sous silence s’ils ne vous ont pas amener à apprendre quelque chose ou s’ils ne vous ont pas amené à vous accomplir.

Feuille remise au jury
Vous devez constituer une feuille dans laquelle on retrouvera les informations générales nécessaires à une bonne compréhension de votre projet et de ses aspects plus techniques. Cette fiche sera remise au jury et permettra de passer plus rapidement sur les questions techniques du projet. Aussi, elle donnera une idée générale du projet. Ainsi, vous devrez synthétiser l’information en une seule feuille.
Structure de l’exposé :
*Vous pouvez adapter la structure de l’exposé, pourvu que vous respectiez les points à aborder.
*Vous devez sortir des généralités et utiliser des exemples spécifiques. Par exemple, évitez de dire que vous avez eu des conflits dans votre équipe, mais dites-nous ce qu’ont été les conflits et comment vous les avez géré. Gardez en tête que toutes les équipes se livreront au même exercice l’une après l’autre, démarquez-vous en allant chercher les particularités de votre projet.

Introduction (2 minutes)
Élément déclencheur (question, histoire, statistique, citation, humour, prévision, anecdote…)
Annoncer le titre, objectif, plan (rapidement)
Présentation de l’équipe

Mise en contexte du projet (2 minutes)
Justification du projet (exemple : par rapport à vos propres intérêts, par rapport aux besoins d’ici et par rapport aux besoins existants sur le terrain).
Défis vécus lors de la planification (réalisations locales, budget, autorité parentale, etc.)
Brève description du lieu (carte géographique)

L’essence du projet (10-15 minutes)
Votre projet s’attaque à quelle problème? Mettre en contexte l’objet de votre projet.
Expliquer la problématique en lien avec votre projet
Analyser les enjeux autour de votre projet
Susciter la réflexion chez le spectateur
Faire des liens entre les différents éléments de votre projet
À quelles conclusions arrivez-vous?

Exécution du projet (5 minutes)
Quels étaient les premières impressions/les adaptations/les surprises/les anecdotes?
Quels étaient l’objectif principal et les objectifs spécifiques du projet?
Ont-ils été atteints?
Décrire le déroulement du projet, les activités, etc…

Court extrait de votre vidéo documentaire (extrait de 3-10 minutes)

Introspection et Conclusion (5-10 minutes)
Quelle est la leçon que vous avez apprise sur le travail d’équipe, sur la vie en équipe? (une par personne ou une par groupe)
Que retirez-vous de votre expérience en tant qu’individu (réflexion, valeurs…)?
Quelles transformations avez-vous vécues sur un plan plus personnel? (une par personne)
Quel est l’impact des 5 années passées dans le programme Défimonde sur votre cheminement personnel? (un par personne)
Comme il s’agit d’un projet intégrateur, pouvez-vous cibler des éléments de votre parcours de formation de 5 années au Collège Ste-Anne que vous avez mobilisé pour votre projet (cours, conseils, événements, habitudes de travail…). Au-delà du programme Défimonde, comment votre secondaire vous a-t-il préparé à cette expérience?
Avez-vous vécu un choc des cultures? Qu’apprenez-vous de cette rencontre avec une autre culture, une autre réalité?
Comment faire une présentation réussie

Pour bien réussir votre présentation orale de fin d'année, vous devez faire attention aux éléments suivants.
Dans une bonne présentation, très peu de choses sont laissées au hasard, puisqu'une bonne présentation est une présentation préparée et pratiquée. Le but est de prévoir la présentation sous de multiples facettes :

Se présenter (première impression)
Arriver bien avant la présentation, préparer la salle.
Profit de minutes précédant la présentation pour déjà entrer en contact avec les auditeurs.
S’assurer d’avoir l’écoute des auditeurs, le silence
Dégager de la confiance
Serrer les mains avec conviction
Remercier les auditeurs : les dignitaires, les hôtes, les groupes…
Établir un lien avec les auditeurs (il faut connaître son auditoire et s’engager auprès de celui-ci)
S’attirer la sympathie du public
Éléments déclencheurs (question, histoire, statistique, citation, humour, prévision, anecdote…)
Utiliser son charisme, mettre à profit les qualités de sa personnalité
Préparer un plan B pour une éventuelle faille technologique (on ne veut pas vous voir régler ses problèmes)
Saluer les personnes
Éviter le sarcasme
Être énergique et en forme (ce sera à vous de transmettre l’énergie, avant l’audience)
Relativiser les choses en cas de stress trop important

Non verbal
Regarder la foule dans les yeux et répartir son regard
Dégager de l’assurance, être naturel.
Respirer l’enthousiasme et la conviction (croire en ce que l’on raconte, être passionné).
Un présentateur passionné est énormément plus persuasif
Faire attention à sa posture (être debout, être droit)
Utiliser ses mains dans une gestuelle consciente qui suit le propos
Ne pas croiser les bras, ne pas mettre les mains dans les poches ou sur les hanches
Éviter les manies, les gestuelles inconscientes
Si vous êtes assis, garder vos mains sur la table sans les croiser ou tenir votre visage.
Mettre ses épaules parallèles à la personne qui pose une question plutôt que simplement tourner la tête.
Garder la tête haute.
Bouger avec intention, énergie et enthousiasme
Ne pas éviter le regard d’une personne qui semble ne pas apprécier, et ne pas s’en faire (d’autres raisons que votre présentation peuvent être à l’origine d’un mécontentement)
Sourire

Langage
Avoir un discours structuré, préparé.
Introduire ce qui sera dit, le dire, conclure sur ce qui a été dit.
Établir des liens avec les auditeurs, les interpeller.
Être posé, prendre son temps.
Varier son intonation et le volume
Parler assez fort, mais pas trop fort
Utiliser les silences
Savoir mettre l’emphase sur les informations les plus importantes (formulation)
Évitez les éléments de remplissage (euh..., hmmm..., vous savez..., en fait...)
Utilisez les noms des personnes dans l’auditoire si possible (complimenter, remercier, utiliser dans vos histoires, par exemple)
Utiliser l’humour
Attendre qu’on réponde quand on pose une question à l’audience
Susciter la participation (sondage, opinion…)
Prendre une courte pause avant de répondre à une question, afin de bien structurer votre réponse.

Organisation du discours
Votre discours doit être pensé et réfléchi. Vous devez vous être pratiqué et avoir réfléchi sur la façon d’amener l’information à votre auditoire pour capter son attention. Ainsi, l’introduction et la conclusion ont une grande importance. Vous devez présenter à votre auditoire la structure de votre exposé et vous en tenir à cette structure.

Soutien visuel
Ne regarder pas votre soutien visuel, regarder les gens qui le regardent.
Votre soutien visuel doit être visuellement intéressant.
Votre soutien visuel doit être pertinent et apporter de l’information supplémentaire dans ses images. Évitez le texte et n’utilisez que des mots clés.

*Conseils pour s’améliorer :
- se pratiquer
- s’enregistrer avec une caméra et s’analyser
- demander les conseils des pairs (« les gens qui ont le plus besoin de conseils sont ceux qui les aiment le moins », Samuel Johnson)

*Intervenir dans une présentation
En tant que spectateur, si vous voulez intervenir lors d’une période des questions, structurez votre question sur papier avant de poser votre question.

Source :
Comment animer un groupe

Animer un groupe est une grosse responsabilité. La plupart d’entre vous avez été animés et pouvez tenter l’expérience d’animer sans trop de tracas, mais vous réaliserez tout de même que la tâche est plus compliquée et plus subtile qu’elle en a l’air. Voici quelques éléments auxquels il faut faire attention :

Avoir l’attention

Donner des consignes
Les consignes sont la pierre angulaire de l’animation. Une activité réussie est une activité où les consignes ont été claires, efficaces et comprises. Vous devez donc planifier vos consignes à l’avance, car elles s’improvisent mal. Pour ce faire, réfléchissez à votre activité et pensez à l’essentiel (sécurité, fonctionnement, rôles, règles). Anticipez les questions qui vous seront posées. Assurez-vous d’avoir l’attention de tous lorsque vous donnerez les consignes. Limitez-vous à trois consignes. Si le jeu est trop compliqué, procédez par phase (en commençant à jouer simplement, pour ajouter des consignes par la suite). En aucun cas, un animateur ne doit contredire un autre animateur sur les consignes de façon ouverte et négative, sinon l’activité perd de son intérêt. L’animateur se doit au contraire d’être la personne la plus enthousiaste par rapport à son activité, pour que les animés embarquent. Il faut vendre son activité.

La courbe d’animation
Une activité proposée passe toujours par une phase d’engouement, un sommet et une baisse d’intérêt. En tant qu’animateur, c’est à vous de gérer cette courbe d’animation pour accentuer le plaisir des animés. Ainsi, lorsque vous atteignez le sommet de la courbe, vous devez agir en modifiant le jeu quelque peu ou en arrêtant l’activité pour faire en sorte que l’énergie soit bonne pour la prochaine activité.

L’environnement
Vous devez composer avec le lieu dans lequel votre activité se déroule. Vous devez vous assurer qu’il est sécuritaire et que votre activité peut s’y dérouler. Vous devez vous adapter aux conditions climatiques. Lorsque vous donnez des consignes à l’extérieur, placez-vous face au soleil. Vous devez connaître votre environnement avant d’y faire une activité. Assurez-vous d’avoir le matériel nécessaire à votre activité.

Gérer des problèmes
Vous devrez gérer des problèmes, des imprévus ou des troubles de comportements. Lorsque vous gérez des problèmes, cela ne doit pas paraître chez les animés. Ils ne doivent pas sentir que vous êtes pris au dépourvu. En aucun cas, dans un groupe d’animateur, un animateur ne doit contredire un autre animateur sur une décision prise, car il brisera l’énergie du groupe. Intervenez auprès des élèves qui n’écouteront pas les consignes ou qui les transgresseront. Vous pouvez intervenir avec humour, ou simplement par quelques signes clairs. Si vous menacez un élève d’une conséquence, assurez-vous que c’est nécessaire et que la conséquence est limitée dans le temps et appropriée, et appliquez la conséquence lorsque nécessaire (il faut être cohérent). Vous devez procéder par gradation. N’hésitez à mettre de votre côté certains jeunes plus turbulents (les transformer en leader positif) et n’oubliez pas les jeunes qui se tiennent à l’écart ou qui sont plus tranquilles.
Les retours
N'utilisez les retours que lorsque c'est approprié et nécessaire. Vous devez planifier les retours et déterminer ce que vous voulez amener comme réflexion.

Assurer la sécurité
Lorsque vous animez, vous êtes responsable de votre groupe. Vous avez la lourde responsabilité d'assurer que vos activités soient sécuritaires et que les jeunes animées évoluent dans un endroit sécuritaire et qu’ils agissent de façon sécuritaire. Vos activités doivent donc être pensées pour être sécuritaires. Vous devez compter vos animés pour vous assurer que vous avez tout votre groupe en tout temps. Vous ne laissez jamais un animé seul.
Conseils pour l'animation et banque d'activités

Créez-vous une thématique d’animateurs (pirates, princesses...) En vous donnant des personnages, vous diminuerez votre gêne et vous accentuerez votre plaisir. Un personnage vous permettra de lâcher votre fou et ajoutera de l’humour à votre animation. Si vous avez du plaisir, les animés en auront presque assurément eux aussi. La difficulté sera de rester dans votre personnage, tout en donnant des consignes claires. La thématique vous permettra de créer un univers qui éveillera l’imaginaire des jeunes.

Le but est d’adapter les jeux à votre thématique. Par exemple, si vous êtes des pirates, tout doit être adapté en fonction de la piraterie et des corsaires. Créez un univers cohérent dans lequel vous pouvez ajouter des personnages dans les jeux. La cachette avec le rôle spécial du capitaine qui peut dénoncer les cachettes, un trésor... N’oubliez pas d’impliquer les jeunes dans votre thématique, c’est pour eux que vous animez, ils veulent faire partie de votre thématique.

N’hésitez pas à ajouter des règles, à complexifier les jeux, à les mélanger. Par exemple, on peut devoir réussir un mime après avoir fait un but au soccer pour doubler les points... C’est parfois en mélangeant des jeux connus que vous arriverez à en faire des jeux éducatifs ou on apprend les compétences de Défimonde (connaissance de soi, travail d’équipe, leadership, gestion de projet, planification, conscience sociale, langues, ouverture...).

Vous pouvez ajouter des niveaux de difficulté à vos jeux. Exemple : faire le jeu avec un bandeau sur les yeux, avec une seule jambe, sans les mains, sans paroles, seulement en chantant, seulement en rimant, en ne pouvant dire qu’un seul mot à répétition, avec des zones géographiques délimitées où on doit avoir des émotions précises, à la manière d’un film, abécédaire, assis-debout-couché (sur 3 jeunes, toujours avoir les trois positions), zappé (un maître de jeu demande de répéter la dernière phrase d’une autre façon, habituellement 3 fois), quelqu’un d’autre fait les bras de l’autre, fonctions particulières selon les ballons (jaune court, vert marche...).

**Banque d’activités**

**Le jeu des choses** : tous doivent répondre à une question générale (que ferais-tu si tu étais un géant?) sur un papier et on doit tenter de deviner qui a écrit quoi.

**Courant électrique** : deux équipes face à face et se tiennent la main, le maître de jeu serre la main et tous doivent se serrer la main, le dernier de la ligne par en courant

**Banc de parc** : une personne fait un personnage qui va s’asseoir sur un banc de parc pendant 30 secondes. Un autre personnage arrive et interagit avec celui déjà installé qui part 30 secondes plus tard, ainsi de suite...)

**Qui suis-je ?** : une personne se retire d'un cercle. Le cercle convient d'une personne que tous doivent incarner. La personne qui s'est retirée doit deviner la personne incarnée en posant des questions.

**Pow-wow** : retour sur activité festif

**La conférence de presse** : une personne sort. On lui trouve un personnage. Lorsqu’elle revient, les autres incarnent des journalistes qui posent des questions qui doivent amener la personne à deviner qui elle est.

**Les vedettes** : tous collent un papier sur leur front et doivent deviner la vedette qu’ils ont écrit sur leur papier en posant des questions.

**Course suspendue** : il y a moins de chaises que de personnes. Les personnes doivent se rendre de l'autre côté de la salle sans toucher par terre le plus vite possible.

**L'histoire à relais** : Une histoire doit se raconter, mais à chaque mot/phrase le narrateur change.

**Chta !** : Avec vigueur et énergie, les joueurs en cercle se transforment une boule d’énergie. Plusieurs sont : Chta, à la personne à la suite de soi dans le cercle, come-back, changer le sens, freeze, la personne suivante fige et le joueur suivant continu, powershot, on vise quelqu'un d'autre dans le cercle, Rio, tout le monde bouge danse et se dirige ailleurs dans le cercle...
L'objet : trouver un gros objet bizarre et chaque personne doit à son tour lui trouver une utilité insolite différente (un téléphone...).

La fête : 4 joueurs, chacun se choisit quelqu'un qu'il aime, quelqu'un qu'il n'aime pas et quelqu'un qui le fait rire. Les 4 joueurs se rencontrent dans une fête ou ailleurs et interagissent en fonction de ce qu'ils ont choisi pour chacun des autres joueurs. Le public doit deviner

L'infopub : les joueurs doivent trouver une utilité à un objet et faire une infopub qui vend cet objet.

Bateau de pirate : 3 pirates, 4 bateaux, 2 requins, le requin ne court pas et suit la ligne imaginaire et peut changer de bord, si les matelots sont sur un bateau quand le requin est là, ils vont sur le bateau de pirates au centre, les pirates doivent toucher les matelots lorsqu'ils ne sont pas sur leur bateau, pour délivrer un matelot des pirates, il faut le prendre par la main et le ramener sur un bateau...

La guerre des planètes : 2 équipes, se faire des passes avec un ballon ou plus, on ne peut bouger avec le ballon (type ballon chinois), il faut démolir la planète de l'autre équipe (une construction de cerceaux)

L'enchère : la personne qui trouve le plus de mots en lien avec une catégorie (type de voiture...)

Le poulet : une personne choisit un mot en disant le nombre de lettres. À tour de rôle, les joueurs demandent si le mot est composé d'une lettre. Lorsque la lettre est dans le mot, la personne qui a choisi le mot mentionne à quel endroit du mot la lettre se trouve. On peut essayer de trouver le mot. Si le mot n'est pas le bon, le joueur se voit donner un quart de poulet. Un joueur ayant accumulé quatre quarts devient le poulet. Personne ne doit pas parler au poulet, sinon il devient le poulet et tout le monde l'ignore. La personne qui devine le mot choisit le prochain mot. Il ne peut y avoir qu'un seul poulet, un joueur perd le poulet si un autre joueur accumule quatre quarts de poulet.

La porte : trouver le plus de façons différentes de passer à travers une porte en mimant le tout (un joueur à la fois).

La chaise : tourner autour d'une chaise et changer de personnage à chaque fois qu'un tour est complété.

Doublage américain : deux personnes font les voix de deux personnes qui font un sketch.

La forêt : dans la forêt, un maître jeu est face aux autres qui sont à une ligne de départ. Lorsqu'il se retourne, les autres avancent. Si le maître de jeu les voit en se retournant, ils retournent à la ligne de départ, ils doivent donc se camoufler derrière les arbres.

Tictactoe géant : deux équipes et un méchant sur un terrain quadrillé. À chaque tour les deux équipes ont le droit de déplacer deux personnes. Une fois le déplacement fait, le méchant se déplace d'une case (de son choix). Si une personne se retrouve sur la case du méchant, elle retourne à la case départ. La première équipe à faire une ligne gagne.

La marchandise : faire traverser une marchandise (eau, petit objet...) par un circuit particulier comme dans une course à relais. La première équipe à faire traverser toute la marchandise gagne.

Monsieur le loup : il est quelle heure, un chiffre, faire le nombre de pas et le loup tente d'attraper les joueurs après le décompte

Téléphone arabe

Le dictionnaire (chacun trouve une définition pour un mot inconnu, on trouve la bonne définition) Variante avec les synopsis de films

La princesse

Taboue (faire deviner un mot, sans dire ses déclinaisons)

Kick la cacane

Le drapeau

Jeux de cartes

Le ballon chasseur

Chasse au trésor

Courses à obstacles

Fais-moi un dessin

Fer à cheval
Hockey/soccer/basket-ball/volley-ball
Boulettes (deviner, mimer) sujet = animaux plus que personnalités
Fresque à effectuer
Carré parfait avec les yeux fermés
Cow-boy
pow-pow
Chef d'orchestre/meurtrier
Loup-garou
Maman poui-poui
Renard (avec les clés)
Chansons
Chaise musicale
Énigmes avec les objets sur une table
Tague et variantes
Mime (compétition de mime, mimer des mots, représenter des lettres...)
Cachette/chasse à l'homme (avec des espions, pourquoi pas?)
Corde à danser (le plus longtemps, ou elle tourne et ne doit pas toucher les gens dans le cercle)
Énigmes (version avec les objets sur la table)
La pomme dans le pot d'eau (problème hygiénique...)
Queue d'âne
Marco Polo
Petit cochon (tous assis en cercle, quelqu'un debout tourne autour du cercle et touche quelqu'un (ou dépose un objet) et le premier à faire le tour s'assoit)
Qui qui l'a? c'est Marie Stella!
Quatre coins
Les mains liées de tout le monde entremêlé à démêler
Ballon chinois (avec ballon, ne bouge pas, si tu échappes le ballon tu t'assois)
La revanche : ballon chasseur sur le mur...
Ballon chasseur
Dans ma valise il y a... chacun ajoute un mot à une liste et doit répéter toute la liste à son tour avant d'ajouter son mot).
...

...
Sécurité dans des pays étrangers

Vous êtes sur le point de partir pour l'étranger dans le cadre du projet Défimonde (projet commun et/ou sous-projet). Lorsque vous n’êtes pas dans votre pays, toute situation problématique devient plus grave puisque vous n’êtes pas chez vous, vous connaissez moins bien la langue, le système de santé est différent, les règles et les mentalités ne sont pas les mêmes... Vous voulez donc éviter d’être dans des situations fâcheuses (maladie, blessure, perte du passeport, vol...). N’oubliez pas non plus qu’en tant que touriste occidental, vous représentez la richesse pour les habitants des pays en voie de développement. Face aux inégalités des chances dans le monde, certains habitants des pays en voie de développement considèrent que vous devriez redonner votre argent et peuvent être moins empathiques à votre égard. En voyage, la prudence est donc de mise. Voici quelques règles à respecter.

4 règles :
- Ne pas sortir quand il fait noir
- Demander l’autorisation pour sortir
- Toujours être plusieurs
- Rapporter toute maladie ou prise de médicaments.

Quelques astuces utilisées par les voleurs :
- On vous lance de la moutarde à la gare. Un homme rassurant vient discuter avec vous pendant que deux personnes arrivent par l’arrière et vous volent votre sac à dos. (si cette situation vous arrive, tenez votre sac à dos et dirigez-vous à l’intérieur d’un bâtiment public ou près des autorités)
- En arrivant de la gare, vous marchez dans la rue et prenez un taxi qui vous laisse un peu plus loin de l’hôtel pour éviter un sens unique et en marchant vers l’hôtel vous vous faites menacer au couteau. (toujours prendre un taxi proposé ou appelé par l’hôtel, la gare, l’hôtel...)
- Dans une foule ou dans un métro, quelqu’un échange rapidement votre portefeuille pour un objet similaire. (ne jamais mettre son portefeuille dans sa poche arrière, tenir son portefeuille en mettant sa main dans sa poche ou utiliser une poche avec une fermeture éclair)
- Dans un métro, une personne agit très étrangement pour attirer votre attention pendant qu’un autre vous vole votre portefeuille ou votre caméra. (toujours être sur ses gardes dans le transport en commun)
- Un voleur profite du fait que vous vous éloignez quelque peu de vos bagages pour les prendre et partir en courant. (toujours laisser une personne qui surveille les bagages, les tenir à porter de main, insérer la bretelle de son sac à dos dans le pied de la chaise...)
- Vous vous déplacez en groupe et l’un d’entre vous est à l’arrière, les voleurs saisissent ce dernier et l’amènent dans une ruelle pour le voler sans que vous vous en aperceviez. (lorsqu’on est en groupe, avoir la conscience du groupe)
- Des enfants interagissent violemment dans une ruelle, vous vous approchez, ils vous encerclent et vous volent votre portefeuille en vous menaçant. (ne jamais s’isoler et se mettre dans des situations ou plus personne ne vous voit)
- Une fausse aveugle vous approche dans un quartier et se met à vous toucher à la recherche de votre portefeuille. (s’éloigner de toute situation déstabilisante)
- Sans être voleurs, certaines personnes vous forcent à obtenir un service (lecture de la main, prise de photo...) et vous obligent à les payer en retour.
Endroits plus dangereux pour le vol
- Aéroport, gare, centrale d’autobus (vous avez tous vos biens avec vous)
- Marché public (beaucoup de personnes)
- Le transport en commun (beaucoup de personnes)
- Tout endroit où il y a moins de personnes (ruelles)
- Endroits touristiques non payants (cela attire les voleurs)

Grands principes pour éviter le vol ou les agressions
- Ne pas exposer sa richesse (technologie, grandes marques...)
- Ne pas se déplacer seul
- Éviter les déplacements lorsqu’il fait noir
- Ne pas mettre son portefeuille dans sa poche arrière
- Avoir un peu d’argent sur soi, mais pas trop
- Ne pas avoir son passeport avec soi sauf si nécessaire
- Utiliser des poches avec des fermetures éclair et des pochettes sous les vêtements
- Ne pas exposer aux regards une pochette dissimulée sous ses vêtements
- Vous pouvez vous renseigner auprès des hôtels sur les endroits ou les quartiers plus risqués

*Si on vous menace, vous donnez ce que vous avez.
*Il faut aussi savoir différencier les moments où il faut être à un niveau de sécurité maximal, et les moments moins périlleux. Malgré tout, il faut toujours être vigilant, car vous ne voulez pas perdre vos photos, vos biens...
*S’assurer de ne pas avoir de biens qu’on ne veut absolument pas perdre avec soi.
*Pour diminuer le stress, essayez de transférer vos photos et vos vidéos sur plusieurs plateformes.

Respect du code de vie de l’école :
- La drogue, l’alcool et le tabac sont interdits
- L’alcool augmente de 150% le risque d’agression et cela justifie la règle
- Aucun crime toléré (vol, vandalisme, méfait, intimidation, harcèlement...)
- La tenue vestimentaire doit être adéquate et respectueuse

Règles particulières :
- Jouer au sport en chaussures fermées
- Respect du couvre-feu
- Assiduité
- Aucune activité extrême (votre assurance voyage ne couvre pas les activités trop risquées)

Contrôle des passeports :
Le passeport est un document à ne pas perdre et à ne pas se faire voler. Il est compliqué de le faire remplacer.
C’est le bien le plus important que vous possédez lors de votre voyage. Il est mieux d’avoir une photocopie et de ne pas toujours l’avoir sur soi (le laisser en lieu sûr dans sa chambre). Lorsque vous l’avez sur vous, vous devez être sur vos gardes et il doit être bien caché. Si vous utilisez une pochette de sécurité qui va sous vos vêtements, vous devez l’utiliser discrètement et le plus rarement possible.
Lors du voyage de groupe: vous aurez à remettre vos passeports au responsable du voyage. Si les accompagnateurs redistribuent les passeports, vous devez le garder en sécurité et toujours garder conscience de l’endroit où il se trouve.
Comment gérer son argent:
Il est habituellement recommandé de cacher avec votre passeport de l'argent américain à utiliser en cas d'urgence seulement (100, 200$). L'argent américain est accepté pratiquement partout et peut vous dépanner en cas de perte ou de vol. Il peut parfois être plus facile de changer de l'argent qu'une fois rendu sur place. Néanmoins, pour plus de sécurité, il est recommandé de partir avec un certain montant d'argent local. Allez au guichet automatique est une sortie risquée que l'on prépare. Lorsque vous êtes à un guichet automatique, ne soyez jamais seul. Plutôt que d'ajouter l'argent peu discrètement dans une pochette secrète, rendez-vous rapidement à l'hôtel ou dans un endroit discret et sécuritaire pour répartir votre argent et ne pas vous déplacer avec une fortune dans les poches.

Toujours avoir sur soi:
- Une copie de votre passeport
- Une carte d'identité
- Des cartes géographiques
- Les adresses de l'hôtel, les numéros de téléphone nécessaires

Santé
Le problème le plus courant est la diarrhée du voyageur. Elle s'attrape avec de l'eau. Généralement, les établissements touristiques portent une attention particulière. Il faut faire attention à la nourriture de rue ou aux endroits moins touristiques. Votre organisme n'est pas habitué aux bactéries présentes dans l'eau. Ainsi, faites attention aux légumes (s'ils sont lavés à l'eau courante non bouillie), aux glaçons, à toute eau non bouillie... En général, vous ne devriez boire que de l'eau en bouteille. Faites attention lorsque vous vous brossez les dents et lorsque vous prenez votre douche afin de ne pas avaler l'eau courante. Lorsque vous êtes malade, sachez que l'immodium ne vous guérit pas, il ne fait que ralentir votre système. Il est préférable de ne pas le prendre, de se reposer, de boire beaucoup d'eau, de prendre des aliments qui ralentissent le système et qui vous donnent de l'énergie. Ne prenez de l'immodium que si nécessaire (long trajet d'autobus...). Si vous avez du sang dans les selles (ou que l'intensité est trop grande et prolongée), c'est mauvais signe et il faut agir. Ce n'est pas un sujet agréable à aborder avec son enseignant ou un responsable, mais il vaut mieux en parler que d'aggraver la situation. Vous avez tendance à négliger les effets du soleil. Une insolation ou des coups de soleil peuvent nuire à votre appréciation du voyage, ne prenez pas de risques inutiles. Renseignez-vous auprès de votre clinique santé-voyage (altitude, malaria, diarrhée...)

Matériel à amener
- Prévention maladie (pristine, gastrolyte, médicaments, trousse de premiers soins...)
- Travail (gants de travail)
- Pour les chaussures, il faut prévoir en fonction des activités et du climat (randonnée, travaux...)
- Crème solaire

Autonomie
En voyage, vous devez être autonomes et laisser place à des incertitudes. Vous ne contrôlerez pas tout et il faut apprendre avec vivre avec cela. Vos accompagnateurs ne pourront pas toujours répondre à toutes les questions rapidement non plus, ils vivront aussi avec certaines incertitudes et découvriront les lieux en même temps que vous.
Conscience du groupe
Enfin, il faut comprendre que le voyage s'effectue en groupe. Il faut avoir conscience de cette situation. L'assiduité est importante dans ce contexte, car les délais deviennent rapidement importants et font attendre tout le monde.
Aussi, il ne faut pas perdre de vue les objectifs du voyage. Votre comportement ne doit pas aller à l'encontre de l'acquisition de ces objectifs pour vous et pour les autres (découverte, échange, dépassement...). Profitez du voyage au maximum en étant actif et en échangeant avec les membres du groupe (autres élèves, accompagnateurs, responsables locaux, habitants...). Essayez de briser les cliques qui se seront peut-être formées dans le cadre de vos sous-projets et allez à la rencontre de tout le monde. Il faut vivre l'expérience ensemble. Plutôt que de vous isoler, accaparez-vous les espaces communs.

Règles que nous nous étions fixées avant le voyage en Bolivie en 2012 (élèves):
• Quand quelqu'un est triste, on lui chante une chanson.
• La paresse est interdite. Il faut se mettre en mode travail lorsqu’il faut travailler.
• Ne pas chercher de coupables lorsqu’il y a un problème (tout le monde est responsable).
• Ne pas avoir de «bitchage» négatif
• Quand on se couche, on se couche. Respect du sommeil des autres.
• Être bien élevé avec ceux autour de nous (politesse).
• Sensibilité à la culture locale.
• Ne pas avoir peur de parler avec les gens. Ouverture, curiosité et esprit de découverte.
• Ne pas être négatif. Dire si quelque chose ne fonctionne pas.
• Ne pas avoir de compétition entre les sous-groupes. (Mélanger les groupes).
• Être patient avec ceux qui sont de mauvais poil, leur laisser leur bulle, un instant et faire un retour après.
• Ne pas chialer inutilement sur les situations et les gens.
Choc des cultures

Objectifs du voyage
- S'ouvrir à une autre culture
- Comprendre les réalités Nord-Sud
- En apprendre sur soi / changer
- Développer une belle énergie de groupe
- Aider une communauté
- En apprendre sur la communauté d'accueil
- En apprendre sur sa réalité sociale, son identité nationale, ses normes
- Développer son autonomie / son indépendance

Documentation du voyage
- Filmer les lieux, et cela dès le départ
- Être sensible aux regards des autres et demander la permission avant de filmer ou de photographier
- Déterminer des représentants pour la prise de photo/vidéo pour chaque événement, sauf lors des événements définitivement touristiques
- Être préparé à interagir avec et devant la caméra avant le départ (pratique)
- Prendre des plans originaux, cibler ce qui sera intéressant pour les spectateurs du Québec
- Tenir un journal de voyage permet de décompresser et permet de faire le point sur ce qu'on est en train de vivre. De plus, cela vous permet de vous souvenir de ce que vous avez vécu, il s'agit du meilleur document d'archives que vous pouvez avoir. Vous pouvez y dessiner, y intégrer des cartes ou des billets des lieux visités...

Technologies
- Un lecteur MP3 vous isole des autres. En écoutant de la musique, vous vous retirez de la communauté
- S'assurer d'avoir l'autorisation des gens que l'on photographie ou filme.
- L'image d'un groupe où tous prennent des photos en arrivant à un endroit peut paraître irrespectueuse
- L'utilisation d'Internet doit être très limitée. Internet a pour désavantage de vous garder au Canada en pensées. Vous serez moins disponibles à l'expérience du terrain. Il faut vivre le voyage pour soi, et non pour les autres.
- S'assurer de donner des nouvelles à ses parents

Présentation de la culture canadienne/québécoise (rôle d'ambassadeur)
Ayez conscience que vous êtes des ambassadeurs de l'école et de votre culture lorsque vous êtes à l'étranger.
Pour certains projets, il peut être pertinent de présenter sa culture et de présenter des images de son pays et de son école.

Tenue vestimentaire
Respect de la culture
Qu'est-ce que votre chandail présente, est-ce approprié? (USA, Che Guevara...)
Avoir un responsable pour les photos (une personne, qui donne à tout le monde après). Ainsi, pas de groupe agressant et pas de photos impertinentes.
Conduite à privilégier dans le groupe

- Rester disponible aux autres
- Vivre le moment présent et être positif
- Se tenir dans les zones communes
- Découvrir les autres membres du groupe
- Être solidaires
Gestion de conflits – Mises en situation

Études de cas
Consignes
Pour chacune des mises en situation, veuillez lire le contexte en groupe et répondre aux questions. On peut s’imaginer que l’on est en voyage, que notre énergie est moins grande (fatigue, faim, maladie, ennui de la maison…).

Mise en situation #1
Avant de vous rendre dans votre pays de destination pour réaliser votre projet individuel ou commun, vous décidez en équipe de construire une activité qui sera réalisée avec les élèves d’une école primaire où vous irez faire du bénévolat. Tu passes plusieurs heures à monter l’activité, et ce, beaucoup plus que les membres de ton équipe. Tu maîtrises ton projet sur le bout des doigts. Arrivée sur place, l’équipe décide pour différentes raisons valables de laisser tomber le projet d’activité qui te tenait pourtant à cœur.

Comment réagis-tu ?
Comment peut-on arriver comme équipe à gérer cette situation ?
Quelles raisons valables pourraient expliquer la décision de l’équipe de laisser tomber l’activité ?

Mise en situation #2
Pendant ton projet individuel en équipe ou pendant le projet commun, un conflit naît entre deux membres de ton équipe. Malgré le respect que tu as pour tes deux amis, tu crois qu’un des deux a plus raison que l’autre.

En tant que membre de ce groupe, comment réagis-tu ?
As-tu le droit de prendre parti pour l’un ou l’autre ?
Comment peut-on gérer cette situation en tant qu’équipe ?
Quels types de conflit peuvent naître entre deux personnes ?

Mise en situation #3
Ton équipe et toi vous rendez dans votre pays de destination. Dès l’arrivée et plusieurs jours plus tard, tu remarques que ton partenaire a une attitude irrespectueuse (il prend des photos ou vidéos sans demander la permission, il a une façon d’aborder les gens qui ne respecte pas les traditions locales) et a un manque de jugement dans ses choix vestimentaires. Manifestement, tu es plus sensible à l’impression que tu laisses aux gens et aux bonnes manières. Tu es probablement meilleur observateur des règles et coutumes locales.

Laissez-tu faire ton partenaire ?
Si oui pourquoi ?
Sinon, que fais-tu ?

Mise en situation #4
Un membre de ton groupe semble avoir des difficultés d’adaptation. Il communique moins bien dans la langue du pays et il semble décourager des conditions sanitaires de l’endroit.

Quels seraient les symptômes du choc culturel ?
Que fais-tu ou que faites-vous en tant qu’équipe pour aider votre collègue à passer au travers ?
Mise en situation #5
Un de tes coéquipiers se dit souvent malade et n’est pas enthousiaste à faire certaines activités durant le projet. Tu considères qu’il pourrait faire plus d’efforts, car tu trouves que son attitude et son rapport à la maladie nuisent à l’avancement du projet.

Laissez-vous faire ton partenaire ? Si oui pourquoi ? Sinon, que fai-s-tu ?

Mise en situation #6
Un de tes coéquipiers fait souvent des commentaires négatifs sur d’autres membres de l’équipe (sous-projet) ou du groupe (projet commun) lors de discussions entre vous. Il juge le comportement des autres membres du groupe et des intervenants locaux.

Comment participez-vous à ces discussions ?
Quel est l’impact sur l’énergie du groupe ?
Est-ce possible d’éviter cette situation ?

Mise en situation #7
Un de tes coéquipiers est plus timide et vit plutôt dans son monde sans trop communiquer ses impressions et ses besoins. Il participe peu à la prise de décision en suivant les décisions qui sont prises par les autres, disant que cela ne le dérange pas. Ton coéquipier te dit que tout va bien.

Est-ce problématique, à ton avis ? Interviens-tu ? Si oui, comment ?

Mise en situation #8
Un de tes coéquipiers est connu pour être un bon leader. Il prend beaucoup de place en voyage et elle la personne qui discute avec les membres de l’organisme. Tu aimerais communiquer plus avec les autres. Lorsque tu lui en parles, il te mentionne qu’il comprend et que tu devrais prendre plus de place, mais plus tard, il te dit quand parler avec les intervenants à des drôles de moments et tu trouves que c’est trop artificiel à ton goût de t’imposer à ces moments et tu ne sais pas trop quoi dire.

Comment arriver à un point d’entente ?

Mise en situation #9
Ton coéquipier n’a pas la même notion du temps que toi. Il se lève plus tard, il n’est pas stressé d’être en retard et il prend toujours son temps parce qu’il veut profiter du voyage. Comme tu veux toujours être à l’heure et que tu veux toi aussi profiter du voyage au lieu de l’attendre, tu es frustré.

Comment arriver à un point d’entente ?

Mise en situation #10
Un de tes coéquipiers brise la caméra en l’échappant.
Comment réagir ?
Exemples de projet

Vous pouvez vous inspirer des projets de la liste suivante. Ce sont des projets des années passées. N'oubliez pas que votre projet devrait être innovateur et il serait donc approprier de modifier les idées ou de les amener vers d'autres horizons. Vous devez donc absolument vous approprier le projet.

*Les résumés de projets ne présentent pas toujours la complexité réelle des projets. En effet, les livrables étaient souvent nombreux et contribuaient à faire du projet un projet intégrateur complexe.

- Analyse comparative de la présence des artisans entre la France et le Québec.
- Recherche sur les écovillages en Allemagne et analyse de la possible mise en place de ces derniers au Québec. 2012-2013
- Recherche sur le développement automobile sur le plan de l'économie d'énergie. 2013
- Analyse de l'exploitation forestière durable chez les autochtones en Abitibi. 2010
- Conception de cartes dans les écoles primaires du Québec pour envoyer des bonnes pensées aux enfants à l'aide de la Fondation Rêve d'Enfants. 2010
- Réalisation d'une murale dans deux écoles partenaires pour souligner les liens qui nous unit dans le cadre de Globe espérance. 2011
- Recherche et analyse comparative sur la place du patrimoine à Montréal et à Vienne parallèlement avec du bénévolat dans les écoles d'un petit village autrichien. 2012
- Réalisation d'une murale dans un YMCA d'Angleterre en lien avec des volontaires du paysage local. 2012
- Collecte de livres pour la création d'une bibliothèque publique dans un petit village lacustre du Bénin. 2014
- Analyse comparative de la gestion de l'eau en Israël. 2014
- Rénovation d'une bibliothèque et don de matériel dans un village. 2010-2012
- Stage en médecine en Inde. 2013
- Retour historique personnel et familial dans la famille en Pologne. 2013
- Travail bénévole dans un refuge pour éléphant avec récit personnel de l'expérience. 2012
- Recherche sur l'importance de la méditation chez les moines bouddhistes au Népal et quête pour une plus grande sérénité d'esprit. 2014
- Conception d'un guide touristique pour jeunes à Montréal et à Berlin. (inachevé)
- Un mois de travail environnemental dans la réserve écologique Tariqaya pour ensuite partager l'expérience à travers une revue pour les élèves de secondaire un et des ateliers auprès de jeunes de la primaire. 2014
- Provoquer des rencontres intergénérationnelles dans la Chine en développement pour favoriser le transfert des traditions (livre de recettes, jeux traditionnels, Nouvel An...).2014
- À l'aide de trois bandes dessinées, en partie réalisées par des jeunes enfants sénégalais, démontrer le choc culturel entre la culture canadienne et sénégalaise.
- À partir d'une expérience de volontariat avec des bénévoles issus de l'international, comprendre les motivations qui amènent les gens à s'impliquer et favoriser le bénévolat par la création d'activités bénévoles. 2014
- En plus d'apporter notre aide à la communauté d'Antigua dans 3 différents domaines, soit: la santé, l'éducation et les arts, créer un jeu de société en lien avec l'expérience à l'étranger et en intégrant des notions de relations interculturelles. Ce jeu sera joué par les élèves de Défimonde au premier cycle. 2014
- Cerner l'essence de la ville de Bruxelles et la représenter sous un angle cinématographique via la réalisation de deux courts-métrages, via la perspective de cinq élèves belges de l'Institut Sainte-Ursule, école partenaire...
membre de Globe Espérance. Développer un guide culturel pour les élèves de l'international qui participeront au congrès organisé par l'Institut Sainte-Ursule en mars 2014
- Comprendre le phénomène de l'analphabétisme et favoriser l'apprentissage du français chez les jeunes enfants par du tutorat, l'enregistrement de livres audio et l'organisation d'un spectacle avec un groupe d'enfants. 2014