



## Modèle Fusion Jeunesse

### Environnement:

- En classe

### Projet:

- Régulier et longue durée
- Expérientiel
- Réalisation finale collective
- Adaptable

### Acteurs impliqués:

- Coordonnateur de projet
- Enseignant
- Mentor

## Implantation dans la salle de classe

Évolution du projet		
Phase	Découverte	Construction
Coordonnateur	<b>Rôle</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intéresser les jeunes</li> <li>• Transmettre les notions</li> <li>• Permettre aux jeunes de découvrir leurs intérêts et compétences</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Responsabiliser les jeunes</li> <li>• Consolider les apprentissages</li> <li>• Répondre aux besoins</li> <li>• Accompagner/orienter</li> </ul>
Jeunes	<b>Motivation</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intrinsèque</li> <li>• Plaisir lié à la découverte</li> <li>• Bris de la routine</li> <li>• Nouvelle personne dans la classe</li> <li>• Activité amusante et ludique</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Régulation identifiée</li> <li>• Motivation lié au livrable, projet final</li> <li>• Fierté d'avoir réussi</li> </ul>
	<b>Engagement</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participe</li> <li>• Reçoit</li> <li>• Découvre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construit</li> <li>• S'exprime</li> <li>• Influence</li> <li>• Décide</li> </ul>

## Transformation du système

Transfert vers un objectif commun: la réalisation du projet

Orientation du projet: qu'est-ce qu'on veut faire?

- Vision
- Qualité
- Contenu

Contrôle de l'environnement de travail: comment on veut le faire?

- Règlements
- Division du travail
- Méthodes de travail

## Répercussions

- Motivation
- Attitudes d'apprentissage
- Performance académique
- Développement de compétences
- Orientation scolaire et professionnelle