

# LE PROJET PROMESSE TROUSSE D'OUTILS

CRITÈRES  
ET LIGNES  
DIRECTRICES  
POUR  
L'ÉLABORATION  
D'UN PROJET



LE PROJET  
PROMESSE



[www.thepushforchange.com](http://www.thepushforchange.com)



@pushforchange



@thepushforchange



@pushforchange



## TABLE DES MATIÈRES

### 3 INTRODUCTION

- Nos partenaires
- Objectif de la trousse
- Utiliser la trousse

### 4 LE PROJET PROMESSE

- Contexte
- Objectif
- Je veux des détails!

### 6 FOIRE AUX QUESTIONS

- À quoi servira le Projet promesse?
- Comment créer un projet promesse?
- Comment trouver un problème touchant les jeunes de ma collectivité?
- Idées de projet

### 9 DATES IMPORTANTES

### 9 LE CONCOURS

### 10 LISTE DE CONTRÔLE SUR LES CRITÈRES À RESPECTER

- Stratégie
- Engagement et créativité
- Retombées

### 12 LE TRAVAIL DE RECHERCHE DERRIÈRE UN PROJET PROMESSE

- Plan d'action
- Inventaire des valeurs et des habiletés

### 12 INTÉGRATION AU CURRICULUM – DE L'INFORMATION POUR VOUS, LES ENSEIGNANTS!

### 12 CARTES MAPROMESSE

### 12 QUESTIONS ET RÉPONSES

### 12 AUTRES RESSOURCES

### 13 COORDONNÉES

### 14 ANNEXES

- Annexe A : Règlement du concours
- Annexe B : Le travail de recherche derrière un Projet promesse
- Annexe C : Inventaire des valeurs et des habiletés
- Annexe D : Cartes Mapromesse
- Annexe E : Questions et réponses en bref
- Annexe F : Modèle de budget
- Annexe G : Grille d'évaluation du concours
- Annexe H : Ressources supplémentaires
- Annexe I : Affiches du Projet promesse

# INTRODUCTION

Le changement ne s'opère pas à pas de géant, mais un petit pas à la fois. Et lorsque des milliers de personnes apportent de petits changements, ceux-ci se transforment en un grand changement social à l'échelle du système. Voilà ce que nous avons appris en marchant pendant 17 mois sur 9 000 km dans tout le Canada. C'est la participation des étudiants qui nous a inspiré le Projet promesse, une initiative qui permet aux jeunes de s'organiser et de mettre leur passion au service de la justice sociale. Le Projet promesse, c'est bien plus qu'une simple initiative d'autonomisation des jeunes. C'est un appel à l'action, un appel à s'impliquer maintenant et à long terme. Nous croyons qu'il est possible de changer le monde, un projet, une promesse et un jeune à la fois.

## NOS PARTENAIRES

Le Projet promesse a été mis sur pied par la fondation Agir pour le changement, en collaboration avec les partenaires suivants :



## OBJECTIF DE LA TROUSSE

Cette trousse d'outils vous aidera à démarrer, élaborer et soumettre votre projet promesse. On y trouve différentes ressources, comme des listes de contrôle, les critères de sélection des projets gagnants et des pistes d'intégration au curriculum (plans de cours) pour les enseignants.

## UTILISER LA TROUSSE

La trousse d'outils est disponible en ligne et en format PDF sur le site Web d'Agir pour le changement, au [thepushforchange.com](http://thepushforchange.com).

Les ressources et les renseignements offerts sont présentés dans la table des matières. Vous n'avez qu'à cliquer sur l'élément de votre choix pour le consulter.



# LE PROJET PROMESSE

## CONTEXTE

### Agir pour le changement et le projet promesse

En 2016-2017, Joe Roberts a parcouru le Canada avec un chariot d'épicerie pour sensibiliser les gens à l'itinérance chez les jeunes. Ce fut l'acte de naissance de la fondation Agir pour le changement. Dans la foulée de cette marche, Joe et Marie Roberts, désireux de sensibiliser les jeunes Canadiens aux facteurs qui contribuent à l'itinérance, ont créé l'initiative Mapromesse (iPromiseto).

En septembre 2018, Joe et Marie ont voyagé dans tout l'Ontario rural pour faire connaître leur initiative aux jeunes du secondaire.

Leur présentation de 90 minutes traitait de thèmes importants comme la dépendance, la santé mentale et les mesures de prévention et de sensibilisation à l'itinérance. Les élèves ont également entendu Joe raconter sa propre expérience et expliquer ce qui le motivait à diffuser son message. Ces efforts de mobilisation dans les écoles visaient à encourager les jeunes à s'engager en faveur d'un changement positif dans leur collectivité.

Le Projet promesse, une nouvelle initiative, poussera cette idée un peu plus loin.

## OBJECTIF

Avec le Projet promesse, notre objectif est de sensibiliser les jeunes, de les inspirer, de leur faire prendre conscience de leur pouvoir et de leur potentiel, et d'ainsi transformer le monde. En utilisant les compétences du 21<sup>e</sup> siècle dans des projets d'apprentissage fondés sur le service à la communauté, les élèves apprennent et grandissent tout en agissant positivement sur leur environnement.

## JE VEUX DES DÉTAILS!

- Les participants évaluent les besoins des jeunes de leur école ou de leur collectivité, et élaborent un projet promesse pour y répondre.
- Ils soumettent ensuite leur initiative au concours Projet promesse.
- Les finalistes seront jugés à distance par un comité de sélection, suivant un format de type « présentation d'affaires ».
- Les gagnants recevront une bourse de 5 000 \$, qu'ils pourront soit verser à l'organisme de bienfaisance de leur choix, soit utiliser pour faire avancer leur projet promesse.



L'inspiration d'agir

La prise de conscience par l'éducation

Le pouvoir de changer les choses

LE PROJET  
PROMESSE  
EST UN APPEL  
À L'ACTION AUX  
JEUNES CANADIENS  
DE 24 ANS ET MOINS  
QUI VEULENT  
S'ATTAQUER  
AUX OBSTACLES  
AUXQUELS LES  
AUTRES JEUNES  
DANS LEUR  
COLLECTIVITÉ SE  
BUTENT.



# FOIRE AUX QUESTIONS

## À QUOI SERVIRA LE PROJET PROMESSE?

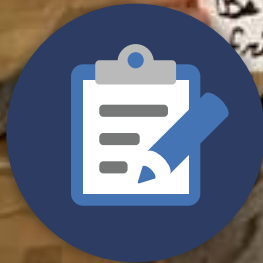
- À donner aux jeunes du pays les outils pour cerner les problèmes actuels touchant les autres jeunes de leur collectivité, et à les amener à trouver des solutions innovantes pour y remédier.
- À favoriser une meilleure compréhension de l'éventail de facteurs contribuant à l'itinérance chez les jeunes.
- À changer les choses pour l'ensemble des jeunes du Canada.
- À apprendre aux jeunes comment devenir un citoyen du monde.
- À offrir une façon concrète de faire avancer la justice sociale en luttant contre des problèmes qui interpellent les jeunes.
- À transmettre aux jeunes le plaisir de servir les autres, un apprentissage qui les façonnera comme adultes.



Mettez une équipe sur pied.



Cernez un problème.

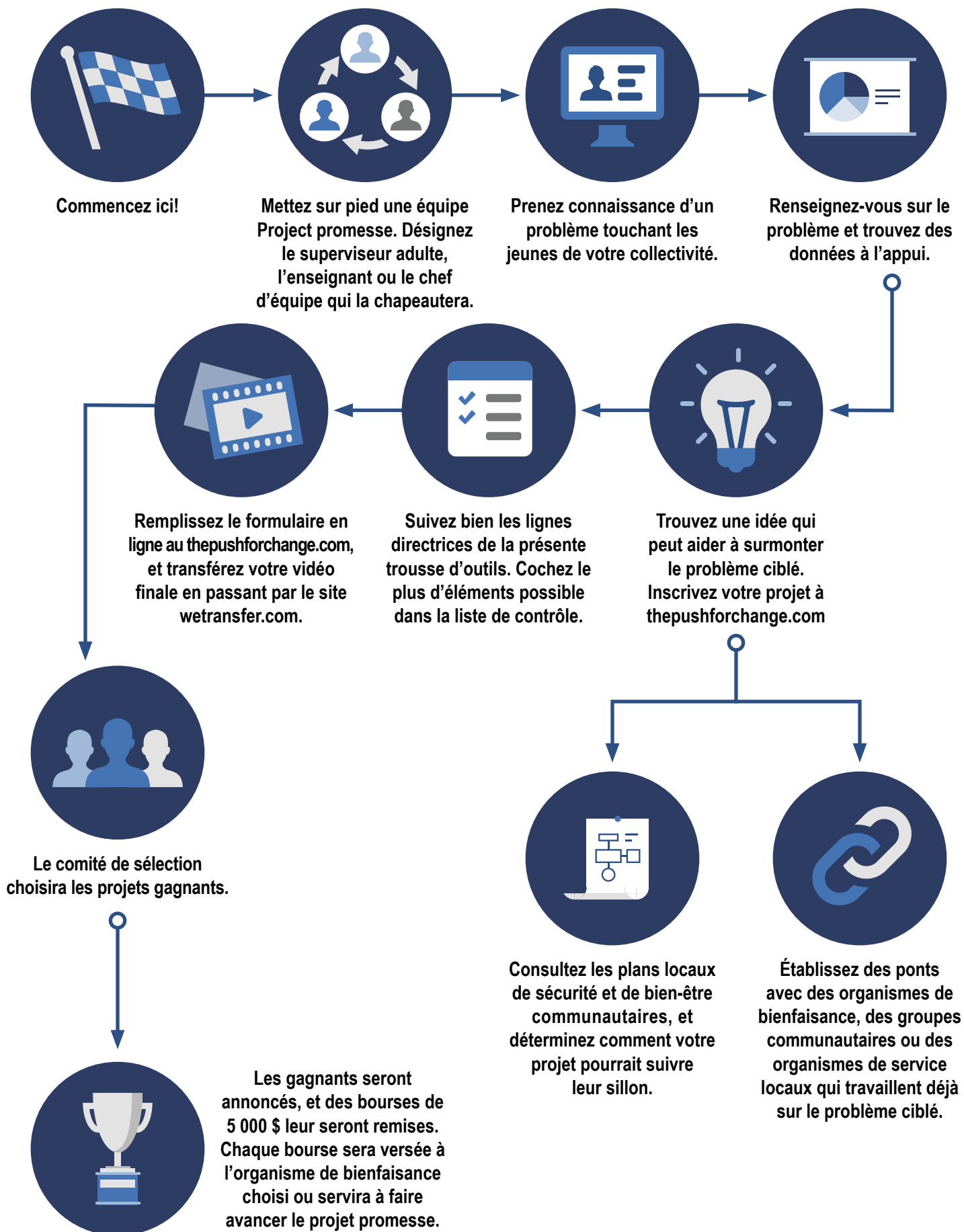


Pensez à une solution et mettez-la en œuvre.



Faites connaître votre projet promesse. Suscitez du changement!

## COMMENT CRÉER UN PROJET PROMESSE?



## COMMENT TROUVER UN PROBLÈME TOUCHANT LES JEUNES DE MA COLLECTIVITÉ?

Il existe plusieurs façons d'en apprendre davantage sur les problèmes touchant les jeunes de votre collectivité, par exemple :



- En suivant l'actualité dans votre région et en faisant des recherches (p. ex. sur Internet et dans les bibliothèques scolaires ou publiques).



- En parlant avec des organismes locaux qui travaillent auprès des jeunes en difficulté.



- En parlant avec le service de police local, y compris les agents de la sécurité communautaire et les agents de liaison avec les écoles, pour connaître les tendances actuelles qui touchent les jeunes. Déterminez comment votre projet peut s'inscrire dans les plans locaux de sécurité communautaire.



- En consultant le site Web d'Agir pour le changement.



- En demandant de l'aide au groupe Agir pour le changement.

## IDÉES DE PROJET

Vous pourriez décider de mener une collecte de fonds ou une campagne de sensibilisation, d'implanter une solution créative, de faire une collecte de nourriture ou de vêtements, de créer un club dédié à un problème, d'organiser une nuit dehors, un appel à l'action, une manifestation ou une marche, de lancer un défi à la collectivité, de créer une chanson, une vidéo ou un projet de création, de faire un plaidoyer. La seule limite est votre propre imagination!

**Voici quelques sujets qui pourraient donner une orientation à votre projet :**

- La toxicomanie
- Les refuges d'urgence pour itinérants
- L'intimidation
- La santé mentale
- Les conflits familiaux
- Les agressions sexuelles
- La violence familiale
- La grossesse chez les adolescentes
- La pauvreté
- Les traumatismes de la petite enfance
- La prévention du suicide
- L'inclusion des personnes LGBTQ2SA+
- La culture et les droits autochtones
- L'éducation et l'alphabétisation
- Les situations d'emploi

Voilà une courte liste seulement de problèmes sociaux qui renvoient aux causes profondes pouvant mener un adolescent à vivre une situation d'itinérance. C'est à la sensibilisation à ces enjeux qu'est voué le Projet promesse. Les sujets énumérés ci-dessus sont là pour vous aider dans votre choix; comme l'itinérance chez les jeunes est liée à de nombreux autres problèmes sociaux, vous pourriez certainement trouver d'autres pistes.





# DATES IMPORTANTES



Lancement du projet  
promesse : démarrez  
le remue-méninges!



Date limite  
d'inscription



Date limite de  
soumission du projet



Choix des gagnants



Annnonce des  
gagnants du concours  
projet promesse

## LE CONCOURS

- Consultez l'annexe A pour connaître le règlement du concours.
- Les équipes doivent s'inscrire et soumettre leur idée de projet en ligne au [www.thepushforchange.com](http://www.thepushforchange.com), au plus tard le 15 avril.
- Les projets définitifs doivent être soumis au plus tard le 15 mai et comprendre :
  - Le formulaire de soumission électronique; une version électronique de la liste de contrôle sur les critères à respecter; une vidéo et des photos.
- Les projets seront évalués de façon virtuelle par un comité de sélection qui s'appuiera sur un ensemble de critères définis.
  - Consultez la liste de contrôle ci-dessous pour connaître ces critères.

Les équipes ayant les MEILLEURES chances de gagner une bourse de 5 000 \$ sont celles qui auront :

- démontré leur compréhension des causes profondes de l'itinérance chez les jeunes;
- cerné un problème social fondamental qui concerne leur école ou leur collectivité et conçu une solution créative pour tenter d'y remédier;
- fait participer leur école ou leur collectivité à leur projet promesse;
- mis leur projet en œuvre et présenté ses retombées;

et/ou

- démontré **très clairement** que leur projet promesse, s'il n'a pas encore été mis en œuvre, portera fruit.

Pour en savoir plus, consultez la « Liste de contrôle sur les critères à respecter » ci-dessous. Vous pouvez également consulter la grille de notation du concours, présentée à l'annexe G.



# LISTE DE CONTRÔLE SUR LES CRITÈRES À RESPECTER

## PRENEZ CONNAISSANCE DES CRITÈRES

Un comité de sélection jugera tous les projets admissibles sur la base des critères suivants :

- Stratégie, planification et exécution (25 %);
- Effets sur le problème cerné et résultats réels constatés (25 %);
- Engagement et créativité (50 %).

Vous trouverez à l'annexe G la grille de notation du concours qu'utilisera le comité de sélection.

Pour maximiser vos chances, **COCHEZ TOUTES LES BOÎTES!**



## STRATÉGIE

- Votre équipe s'est inscrite au Projet promesse sur le site Web de la fondation Agir pour le changement au plus tard le 15 avril.
- Votre équipe compte au moins trois jeunes.
- Votre équipe est ouverte à tous.
- Tous les membres de votre équipe ont contribué également au projet.
- Votre équipe est chapeauté(e) par un enseignant, un responsable scolaire ou un superviseur adulte engagé; si les membres ont plus de 19 ans (et ne fréquentent donc pas d'école secondaire), un chef d'équipe a été désigné.
- Votre équipe comprend les causes profondes de l'itinérance chez les jeunes et en présentera au moins une dans sa vidéo soumise.
- Votre équipe se montre passionnée pour son projet, et cette passion se reflète dans la vidéo soumise.
- Votre projet promesse est directement lié à une amélioration dans la vie de jeunes à risque de votre école ou collectivité.
- Vous avez informé la fondation Agir pour le changement de votre projet avant le 15 avril:
  - Vous avez inclus au moins trois photos et/ou une vidéo d'un maximum d'une minute) annonçant votre projet promesse.
  - Dans au moins l'une des photos ou dans la vidéo, votre équipe tient sa carte #Mapromesse, qui porte clairement le nom de votre projet.
- Vous avez mis à jour votre plan d'action au besoin, pour y intégrer les changements apportés depuis la mise en œuvre du projet. La présente trousse d'outils contient tous les détails sur le plan d'action.
- L'enseignant ou le superviseur responsable ou le chef d'équipe a soumis le formulaire de candidature au concours en ligne avant le 15 mai.
  - Vous avez inclus d'autres documents élaborés par votre équipe concernant la planification, l'exécution et les retombées de votre projet promesse.
  - Vous avez inclus dans votre dossier de candidature la présente liste de contrôle afin de montrer les critères auxquels vous répondez.
  - Vous avez joint votre plan d'action à votre formulaire de candidature au concours et soumis votre vidéo MP4.
  - Votre vidéo MP4 ne dure pas plus de cinq minutes, est créative et originale, et parle clairement des problèmes touchant les jeunes à risque de votre école ou collectivité.

## ENGAGEMENT ET CRÉATIVITÉ

- Votre projet promesse est unique, créatif et inspirant.
- Vous avez discuté du problème et de ses solutions possibles avec des organismes communautaires ou de bienfaisance locaux (ou nationaux).
- Vous avez discuté du problème et de ses solutions possibles avec des membres de la collectivité (propriétaires d'entreprise, dirigeants municipaux, service de police local, etc.).
- Vous avez mis sur pied un plan d'action qui présente clairement le problème choisi et les solutions que vous tentez de mettre en œuvre.
- Vous avez choisi un organisme de bienfaisance canadien enregistré en règle avec l'Agence du revenu du Canada à qui vous remettez la bourse de 5 000 \$ OU vous avez soumis un plan d'activité (modèle non inclus) et un budget (annexe F) présentant comment vous utiliseriez la bourse de 5 000 \$ pour faire avancer votre projet.
- Vous avez publié votre projet promesse sur Facebook avec le mot-clic #Mapromesse, en identifiant la fondation Agir pour le changement.
- Vous avez publié votre projet promesse sur Twitter avec le mot-clic #Mapromesse.
- Vous avez publié votre projet promesse sur Instagram avec le mot-clic #Mapromesse.
- Vous avez publié votre projet promesse sur une autre plateforme de médias sociaux.
- Vous avez fait la promotion de votre projet promesse par des médias traditionnels (affiches, radio ou journaux locaux).
- En plus de vos publications sur les médias sociaux, vous avez pris des moyens pour faire connaître votre projet promesse à votre école, votre classe, votre club, votre équipe ou votre collectivité.
- Votre école adhère à votre projet promesse et y participe (assemblée scolaire portant sur votre projet; participation importante pour une collecte de fonds; appui de la direction d'école ou de vos enseignants pour un club des petits-déjeuners; etc.).
- Votre collectivité adhère à votre projet promesse et y participe (mêmes exemples qu'au point précédent).

## RETOMBÉES

- Vous présentez les retombées de votre promesse de façon créative dans votre vidéo MP4.
- Votre projet promesse peut facilement être reproduit dans d'autres écoles ou collectivités, ou l'a déjà été.
- Vous avez pu mesurer et documenter les répercussions de votre projet promesse à partir de résultats réels et tangibles.
- Votre vidéo MP4 **présente la solution** que vous avez tenté de mettre en œuvre dans votre école ou collectivité et la façon dont vous prévoyez qu'elle réglerait le problème social ciblé.



# LE TRAVAIL DE RECHERCHE DERRIÈRE UN PROJET PROMESSE

Consultez l'annexe B pour en savoir plus sur le travail de recherche derrière la mise en œuvre d'un projet promesse.

## PLAN D'ACTION

Votre équipe doit concevoir et préparer un plan d'action qui présente a solution proposée pour remédier au problème social ciblé.

Nous vous recommandons d'inclure dans votre plan d'action une liste de tâches, avec au moins deux colonnes : l'une indiquera les mesures à prendre ou les tâches à accomplir, et l'autre, la personne qui en sera responsable. Ayez un échange de fond sur vos valeurs et vos habiletés respectives pour déterminer qui d'entre vous sera le mieux placé pour remplir chaque tâche.

L'inventaire des valeurs et des habiletés (annexe C) pourrait vous aider à mettre au point votre plan d'action.

## INVENTAIRE DES VALEURS ET DES HABILITÉS

Les exercices prévus dans l'inventaire des valeurs et des habiletés ne sont pas obligatoires, mais ils pourraient vous aider à mieux vous connaître et à mieux connaître votre équipe. Ils peuvent aussi vous aider à préciser votre idée de projet et à souder l'équipe. Puisqu'ils s'adressent à des jeunes d'un certain âge (au moins de niveau secondaire), n'hésitez pas à les adapter à vos besoins.

Comme nous l'avons déjà indiqué, vous trouverez les exercices à l'annexe C.

## INTÉGRATION AU CURRICULUM – DE L'INFORMATION POUR VOUS, LES ENSEIGNANTS!

Nos partenaires de l'organisme Chez toi ont élaboré un programme pouvant être utilisé dans tout le pays pour instruire les élèves sur la question de l'itinérance. Fondé sur l'apprentissage par l'enquête, ce programme s'appuie sur des principes de constructivisme pédagogique et se divise en quatre catégories de contenu : primaire, moyen, intermédiaire et secondaire.

De plus, des leçons sur le leadership ont été élaborées pour les enseignants et le personnel scolaire, afin qu'ils puissent appliquer le programme avec confiance. Des exercices en apprentissage autonome leur permettront de se familiariser avec les structures sociales qui créent l'itinérance au Canada et le font perdurer.

Visitez le site [www.thepushforchange.com](http://www.thepushforchange.com) pour consulter et télécharger le programme et les ressources sur le leadership.

## CARTES MAPROMESSE

Vous trouverez les cartes Mapromesse, que vous devrez utiliser dans vos photos et vidéos, à l'annexe D et sur le site Web d'Agir pour le changement.

## QUESTIONS AND ANSWERS

Veillez consulter la section « Questions et réponses en bref » à l'annexe E si vous avez des interrogations.

Ce document permet une consultation rapide des réponses aux questions de base concernant le Projet promesse.

## AUTRES RESSOURCES

Pour en savoir plus, consultez l'annexe H.



## COORDONNÉES

Si vous avez des questions ou besoin d'aide supplémentaire, n'hésitez pas à communiquer avec nous :

### FONDATION AGIR POUR LE CHANGEMENT

- Organisme de bienfaisance enregistré auprès de l'Agence du revenu du Canada, #86361 6017 RR0001
- Site Web : [www.thepushforchange.com](http://www.thepushforchange.com)
- Courriel du Projet promesse : [promise@thepushforchange.com](mailto:promise@thepushforchange.com)
- Directrice de campagne : Marie Roberts  
Courriel : [marie@thepushforchange.com](mailto:marie@thepushforchange.com)  
Téléphone : 778 584-5202
- Adresse postale : 156-15550 26 Avenue, Surrey (Colombie-Britannique) V4P 1C6

# ANNEXES



Mrs. Galbraith's Gr. 6  
promise to do a  
Fall Extravaganza  
Fundraiser!

# ANNEXE A : RÈGLEMENT DU CONCOURS

## RÈGLEMENT OFFICIEL DU PROJET PROMESSE

LE CONCOURS EST ADMINISTRÉ PAR LA FONDATION AGIR POUR LE CHANGEMENT (CI-APRÈS LE « PARRAIN »). IL EST RÉGI PAR LES LOIS CANADIENNES ET LES LOIS PROVINCIALES APPLICABLES. AUCUN DON, ACHAT OU PAIEMENT SOUS QUELQUE FORME QUE CE SOIT N'EST NÉCESSAIRE POUR S'INSCRIRE OU POUR GAGNER.

### ADMISSIBILITÉ

Sous réserve des restrictions supplémentaires énoncées ci-dessous, « LE CONCOURS PROJET PROMESSE » (ci-après le « concours ») est ouvert aux jeunes résidents légaux du Canada qui ont 24 ans et moins (en date du 3 septembre) et qui fréquentent une école, un collège ou une université privé ou public ou sont membres d'un club ou d'un organisme de service local. Chaque équipe, composée d'un minimum de trois (3) jeunes de 24 ans ou moins, doit être dirigée par un enseignant ou un responsable scolaire, ou par un adulte ou un superviseur de club d'au moins 19 ans.

### SOUSSION D'UN PROJET

La période de soumission d'un projet débutera le 3 septembre à 8 h (HNP) et se clôturera le 15 mai à 23 h 59 (HNP). Les formulaires de candidature sont disponibles en ligne au [www.thepushforchange.com](http://www.thepushforchange.com). Le formulaire d'inscription au concours doit être soumis avant le 15 avril, et le formulaire de candidature, avant le 15 mai.

Les équipes doivent également informer le parrain de leur idée de projet avant le 15 avril, en transmettant par courriel ou par protocole de transfert de fichiers (p. ex. [www.wetransfer.com](http://www.wetransfer.com)) à [promise@thepushforchange.com](mailto:promise@thepushforchange.com) les documents et renseignements suivants :

- Une copie PDF du formulaire d'inscription original qui a été soumis en ligne;
- Au moins trois (3) photos ou une (1) vidéo (d'un maximum de 60 secondes) de l'équipe annonçant son projet promesse;
- Au moins une (1) des photos (ou la vidéo) montrant l'équipe qui tient des cartes #Mapromesse portant clairement le nom du projet. On peut télécharger les cartes ici ou les trouver à l'annexe D;
- Le nom officiel complet et le numéro d'entreprise de l'organisme de bienfaisance enregistré choisi, ou la façon précise dont la bourse servira à faire avancer le projet si elle n'est pas versée à un organisme de bienfaisance;
- Une confirmation de la publication de votre promesse sur les médias sociaux avec le mot-clic #Mapromesse.

Les candidatures doivent être soumises par l'adulte désigné chef d'équipe, les équipes étant formées de jeunes d'une école, d'un collège ou d'une université du Canada, de membres d'un club ou d'un organisme de service local, ou autrement de jeunes ayant 24 ans et moins (en date du 3 septembre). Chaque équipe doit être composée d'au moins trois (3) jeunes chapeautés par un enseignant ou par un superviseur adulte s'ils sont membres d'un club local, ou autrement d'un chef d'équipe d'au moins 19 ans. Il n'y a aucune limite pour la taille de l'équipe. Chaque équipe ne peut soumettre qu'un (1) seul projet promesse par année scolaire, projet qu'elle créera et réalisera au bénéfice d'un organisme de bienfaisance canadien, ou en vue de son propre avancement. Pour ce faire, l'équipe doit (i) définir un objectif consistant à solutionner dans l'école ou la collectivité un problème social fondamental qui limite les jeunes dans la réalisation de leur potentiel ou qui risque de les entraîner dans l'itinérance; (ii) mettre au point un plan d'action pour atteindre cet objectif; (iii) réaliser le plan (le projet promesse). Le projet doit être soumis par l'enseignant, le superviseur ou le chef d'équipe adulte, au moyen du formulaire disponible au [www.thepushforchange.com](http://www.thepushforchange.com).

Chaque dossier de candidature doit comprendre :

- Le formulaire de candidature au CONCOURS PROJET PROMESSE dûment rempli; des réponses complètes et précises doivent être fournies à chacune des questions;
- Une vidéo MP4 de l'équipe travaillant à son projet ou décrivant le projet et les résultats attendus. La vidéo ne doit pas dépasser cinq (5) minutes.

Toutes les candidatures doivent être reçues au plus tard le 15 mai à 23 h 59 (HNP).

Par ailleurs, les projets soumis doivent être le produit du travail exclusif et original des membres de l'équipe (composantes vidéo, photographiques et écrites). Toutes les règles standard relatives aux droits d'auteur s'appliquent. Le parrain ne pourra être tenu responsable des éléments qui sont incomplets, perdus, soumis en retard, égarés, confus, inaudibles ou illisibles, ou des candidatures n'ayant pas été reçues en raison de problème de transmission ou de problèmes techniques de quelque nature que ce soit, y compris la défaillance d'un réseau ou d'un équipement logiciel ou matériel, que ce problème provienne de l'expéditeur ou du parrain. Les dossiers de candidature deviendront la propriété du parrain et ne seront pas retournés.

## SÉLECTION DES GAGNANTS

LE CONCOURS PROJET PROMESSE. Un comité de sélection choisi par le parrain évaluera chacune des candidatures selon les critères suivants :

- Stratégie, planification et exécution (25 %);
- Effets sur le problème cerné et résultats réels constatés (25 %);
- Engagement et créativité (50 %).

Cliquez ici pour connaître d'autres critères d'évaluation.

Le processus de sélection pour LE CONCOURS PROJET PROMESSE se terminera vers le 5 juin.

## GAGNANTS DU CONCOURS

Jusqu'à dix (10) bourses de 5 000 \$ seront remises aux organismes de bienfaisance choisis par les équipes gagnantes, ou aux équipes gagnantes elles-mêmes. Le nombre d'équipes gagnantes dépendra du nombre de candidatures admissibles reçues et des évaluations du comité de sélection. Les décisions de ce dernier seront définitives et exécutoires à tous égards.

## PRIX DU CONCOURS ET CHANCES DE GAGNER

Pour chaque équipe gagnante, une bourse de 5 000 \$ sera remise soit à l'organisme de bienfaisance canadien enregistré choisi par l'équipe aux fins du concours, soit au chef de l'équipe aux fins du projet promesse lui-même, auquel cas les fonds seront utilisés selon les modalités décrites ci-dessous. Le montant total de toutes les bourses remises dans le cadre du CONCOURS PROJET PROMESSE ne dépassera pas 50 000 \$ pour l'année et sera déterminé à la seule discrétion du parrain et du comité de sélection. Les bourses seront remises à chaque organisme de bienfaisance ou équipe gagnante par le parrain.

Les chances de gagner dépendront du nombre de candidatures admissibles reçues et des résultats de l'évaluation, selon le cas.

## ANNONCE AUX GAGNANTS

Les équipes gagnantes du CONCOURS PROJET PROMESSE seront jointes au plus tard le 15 juin. Le parrain communiquera avec l'enseignant, le superviseur ou le chef d'équipe par téléphone ou par courriel, aux heures normales de bureau, au numéro ou à l'adresse courriel précisés dans le dossier de candidature. Si cette personne ne peut être jointe dans les trois (3) jours, l'équipe pourrait se voir disqualifiée, et c'est une autre équipe parmi les candidatures admissibles restantes qui serait alors choisie en remplacement. Après avoir vérifié auprès des équipes gagnantes qu'elles sont conformes au règlement officiel du concours, le parrain s'occupera de la remise des prix aux organismes de bienfaisance canadiens enregistrés choisis par elles. Les organismes choisis peuvent renoncer à la bourse. Pour les équipes ayant choisi de conserver la bourse pour faire avancer leur projet promesse, l'enseignant, le superviseur ou le chef d'équipe agira comme responsable et devra remplir une déclaration et proposition de budget fournie par le

parrain avant que les fonds ne leur soient versés. Il leur faudra aussi fournir, dans les délais prévus par le parrain, des preuves des dépenses faites dans le cadre de leur projet promesse. Les bourses ne sont pas transférables. Les équipes gagnantes et les organismes de bienfaisance choisis ne sont pas autorisés à faire de substitutions. La déclaration de la bourse reçue incombe exclusivement aux organismes de bienfaisance canadiens enregistrés choisis par les équipes gagnantes ainsi qu'aux écoles, organisations et clubs concernés.

Les membres des équipes gagnantes et leurs parents ou tuteurs légaux ainsi que les enseignants et superviseurs qui chapeautent les équipes pourraient devoir remplir (i) une déclaration d'admissibilité attestant que le projet soumis par l'équipe est le fruit original de son propre travail, que l'équipe en détient les droits d'auteur, et qu'elle a respecté le règlement officiel du concours, et (ii) une exonération de responsabilité et concernant la publicité (là où la loi le permet), qui devra être dûment signée et retournée selon les instructions.

Si une équipe gagnante omet de signer et de retourner la déclaration, l'exonération ou tout autre document exigé, ou de respecter les modalités du présent règlement officiel, elle pourra se voir disqualifier et perdre son prix, qui sera alors remis à un nouveau gagnant. Là où la loi le permet, l'acceptation du prix fera office de consentement par chaque équipe gagnante, organisme de bienfaisance canadien enregistré choisi par elle, ou école, club, organisation ou équipe concernée, à la publication des noms, renseignements biographiques et images personnelles à toute fin commerciale ou promotionnelle et dans tout type de média, qu'il soit connu ou non ou inventé ultérieurement, y compris l'Internet, et sans compensation supplémentaire. Les prix qui n'auront pas été gagnés ou réclamés par des bénéficiaires admissibles conformément au règlement officiel ne seront pas remis et resteront la propriété du parrain. Les prix qui n'auront pas été réclamés en date du 31 juillet ne seront pas remis.

## PARTICIPATION

En participant au concours, les candidats acceptent de se soumettre au présent règlement officiel et aux décisions du parrain et du comité de sélection. Le parrain se réserve le droit de disqualifier toute équipe dont il juge, à sa seule discrétion, qu'elle tente de trafiquer ou d'abuser de quelque aspect du concours que ce soit. Dans l'éventualité où le concours serait compromis des suites d'une interférence ou pour toute autre raison hors du contrôle raisonnable du parrain qui viendrait corrompre ou entraver l'administration, la sécurité, l'équité ou la bonne marche du concours, le parrain se réserve le droit, à sa seule discrétion, de suspendre ou de modifier le concours, ou encore d'y mettre fin. Si le concours devait être interrompu avant sa date de fin officielle, le parrain pourra remettre les prix à des équipes parmi celles ayant soumis leur candidature. Les participants au concours reconnaissent et acceptent que le parrain puisse, sans restriction et sans obligation de compensation, réviser, adapter, modifier, reproduire, publier, promouvoir ou diffuser



leur projet, en faire des enregistrements sonores, ou encore les exposer et les utiliser de quelque façon que ce soit. Toute question concernant le nombre de candidatures soumises sera réglée à la seule discrétion du parrain. Celui-ci se réserve également le droit de disqualifier tout projet dont il soupçonne qu'il viole les droits de propriété intellectuelle d'un tiers, ou qu'il juge trop obscène, choquant ou autrement inapproprié pour être présenté au grand public.

## DROITS D'AUTEUR

En s'inscrivant au concours, chaque équipe donne au parrain le droit exclusif, irrévocable et libre de redevances de publier, imprimer, modifier ou utiliser de quelque autre façon que ce soit le projet qu'elle a soumis, en tout ou en partie, pour quelque fin, sous quelque forme et dans quelque média que ce soit (dont Internet), partout dans le monde et à perpétuité, donnant du coup ce même droit à d'autres parties, sans restriction et sans autre compensation. Chaque équipe s'engage également à signer toute autre licence ou exonération requises par le parrain si son projet devait être retenu parmi les gagnants.

## INTERPRÉTATION

L'invalidité ou le caractère non exécutoire d'une modalité quelconque du présent règlement officiel n'a aucune incidence sur la validité ou le caractère exécutoire des autres modalités. Si une modalité devait être déclarée invalide ou autrement inexécutable, le présent règlement officiel serait alors interprété d'après les autres modalités qu'il contient comme si la modalité invalide ou inexécutable n'en faisait pas partie.

## PARRAIN

LE CONCOURS PROJET PROMESSE est administré par la fondation Agir pour le changement (le « parrain »). Les décisions du parrain et du comité de sélection concernant le choix des gagnants sont définitives et exécutoires à tous égards. Le parrain ne pourra être tenu responsable des éventuelles erreurs de typographie ou d'impression, ou de toute autre erreur commise par inadvertance dans le présent règlement officiel ou dans les autres documents liés au concours. On trouvera la liste des gagnants (après le 31 juillet) et une copie du présent règlement officiel au [www.thepushforchange.com](http://www.thepushforchange.com). Pour toute question concernant le concours, prière d'écrire à [promise@thepushforchange.com](mailto:promise@thepushforchange.com). Consulter la politique de confidentialité publiée sur le site Web de la fondation Agir pour le changement pour connaître la politique du parrain quant à l'utilisation des renseignements personnels recueillis dans le cadre du concours. Les membres des équipes gagnantes pourraient voir leurs renseignements figurer dans la liste des gagnants accessible au public.



# ANNEXE B :

## LE TRAVAIL DE RECHERCHE DERRIÈRE UN PROJET PROMESSE

Le Projet promesse permet aux élèves d'acquérir de nouvelles habiletés et connaissances grâce à un processus d'apprentissage par l'expérience, tout en ayant une incidence réelle dans leur

école ou leur collectivité. Reposant sur une approche qui allie l'apprentissage par projets à un apprentissage socioémotionnel, il vise l'acquisition de compétences du 21<sup>e</sup> siècle.

### L'APPRENTISSAGE PAR PROJETS

Le Projet promesse privilégie ce qu'on appelle l'apprentissage par projets, une approche éducative gérée par les élèves eux-mêmes et axée sur l'analyse de problèmes du monde réel. L'apprentissage par projets englobe l'apprentissage par l'enquête, l'apprentissage par l'expérience, l'apprentissage expéditionnaire, l'apprentissage axé sur la communauté et l'apprentissage par problèmes.

Voici quatre éléments clés de l'apprentissage par projets :

#### 1. Un lien avec le monde réel

Chaque projet part d'un problème social réel ou d'une question directrice qui lance l'apprentissage. Dans le cadre du Projet promesse, les élèves se penchent sur leur école ou leur collectivité et y cernent des problèmes sociaux (en lien avec l'itinérance des jeunes) auxquels ils souhaitent s'attaquer. Ils peuvent choisir d'aller faire leur exploration hors des murs de la classe, auprès d'organisations dédiées à ces problèmes, d'entreprises ou encore de membres de la collectivité qui partagent leurs préoccupations; ils peuvent s'entretenir avec des experts et acquérir une expérience dans le monde réel. La bourse de 5 000 \$ qu'ils peuvent gagner pour leur organisme de bienfaisance ou leur propre projet est fondamentale : il s'agit d'argent réel qu'ils peuvent utiliser pour agir concrètement et positivement sur notre monde.

#### 2. Un projet au cœur de l'apprentissage

Nous recommandons aux éducateurs de commencer à planifier leurs cours autour du Projet promesse en consultant le programme conçu par notre partenaire caritatif Chez toi, un organisme de bienfaisance travaillant à l'échelle nationale à la mise en œuvre de solutions durables à l'itinérance.

Les projets que mèneront les élèves ne doivent pas être vus comme un exercice d'enrichissement ou simple travail à faire, mais bien comme un mécanisme d'apprentissage en soi.

#### 3. Une collaboration structurée

Le Projet promesse nécessite la formation d'équipes. Les enseignants devront utiliser la trousse d'outils pour structurer et diriger le travail. Idéalement, ils feront un suivi régulier auprès des équipes et s'assureront que chaque membre a un rôle à jouer et contribue au projet.

#### 4. Un projet piloté par les élèves

Les élèves doivent être en mesure d'exprimer clairement l'objet de leur projet promesse. Les enseignants, en tant que guides seulement, posent des questions et offrent des conseils, mais ne donnent jamais de réponses. Ce sont les élèves qui choisissent le problème social sur lequel ils veulent travailler ainsi que les organismes de bienfaisance, les entreprises et les membres de la collectivité à consulter et à mobiliser.



## APPRENTISSAGE SOCIOÉMOTIONNEL

Le Projet promesse combine plusieurs aspects de l'apprentissage socioémotionnel, une approche éducative mettant de l'avant le développement de la personnalité, dont les aspects suivants :

### 1. Conscience de soi

Avec le Projet promesse, les élèves explorent leurs valeurs personnelles et s'en servent comme point de départ pour définir les problèmes sociaux qui leur tiennent à cœur. Par le travail d'équipe, les forces de chacun sont exploitées en vue de remédier au problème ciblé.

### 2. Conscience sociale

Une fois que les élèves ont fait le travail d'introspection de base pour définir leurs valeurs personnelles, ils doivent se tourner vers leur école et leur collectivité pour y déceler les causes fondamentales de l'itinérance chez les jeunes. Le but : comprendre ce problème social et l'incidence que peuvent avoir les organismes de bienfaisance et la collectivité elle-même sur cet enjeu. Ils pourront ainsi saisir la dimension humaine des problèmes sociaux ou, à tout le moins, en voir les manifestations concrètes dans des exemples vécus, et connaître l'expérience d'autres personnes qui, souvent, s'éloigne (ou se rapproche) de la leur. Voilà qui les aidera à développer leur empathie.

### 3. Compétences relationnelles

Chaque élève qui participe au Projet promesse réalise la plus grande part du travail au sein d'une équipe généralement constituée de trois à cinq personnes. Ce cadre offre aux élèves de nombreuses occasions de consolider leurs compétences relationnelles.

### 4. Prise de décisions responsables

Le Projet promesse s'appuie sur la conviction que les jeunes sont capables de prendre des décisions responsables et éclairées. Nous avons foi en leur capacité à cibler l'enjeu (concernant l'itinérance des jeunes) le plus pressant dans leur école ou leur collectivité, et à orienter leurs efforts et le financement là où ils seront utiles. Voilà tout un travail qui les prépare à prendre des décisions importantes dans leur vie réelle.

## UN APPRENTISSAGE POUR LE 21<sup>E</sup> SIÈCLE

Le Projet promesse vise l'acquisition de compétences du 21<sup>e</sup> siècle, lesquelles sont généralement reconnues, au Canada et ailleurs, comme étant nécessaires à la réussite des élèves après l'obtention de leur diplôme, dans le contexte social, économique et environnemental actuel. Ces compétences sont ciblées par les programmes d'études de toutes les provinces. Le Projet promesse offre aux élèves l'occasion de les perfectionner, et aux éducateurs, les outils pour les évaluer clairement.

Pour en savoir plus sur l'apprentissage par projets et l'apprentissage socioémotionnel, visitez le [www.edutopia.org](http://www.edutopia.org) [en anglais seulement].

Pour en savoir plus sur les compétences du 21<sup>e</sup> siècle, visitez le [www.c21canada.org](http://www.c21canada.org) et le [www.p21.org](http://www.p21.org) [tous deux en anglais seulement].



# ANNEXE C : INVENTAIRE DES VALEURS ET DES HABILÉTÉS

L'inventaire des valeurs et des habiletés est un outil optionnel à la disposition du chef et des membres de chaque équipe qui réalise un projet promesse. Il vise à dresser un portrait détaillé des valeurs et des habiletés de collaboration propres à chaque membre.

À noter que les fiches qu'il contient s'adressent à un public mature, soit à des jeunes d'un certain âge (au moins de niveau secondaire).

## DIRECTIVES

- Vous avez cerné dans votre école ou votre collectivité un problème social qui limite les jeunes ou les rend vulnérables à l'itinérance.
- Vous voulez proposer une solution, créer un projet promesse en réponse à ce problème social.
- Vous avez une équipe.

### UN

- Chaque membre de l'équipe remplit la fiche « Composantes du travail d'équipe : Inventaire des habiletés ».
- Chaque membre de l'équipe remplit la fiche « Coup d'œil sur vos valeurs ».

### DEUX

- Préparez en équipe un plan d'action (en vous basant sur vos propres idées et votre propre modèle) qui présente la solution que vous proposez pour le problème social cerné. Prévoyez deux colonnes : vous inscrirez les tâches dans l'une, et dans l'autre, le nom de la personne qui en sera responsable.

### TROIS

- Organisez un échange de fond en équipe sur les valeurs et les habiletés de chacun afin de déterminer qui est le mieux indiqué pour remplir chaque tâche, et inscrivez le nom de ces personnes dans le plan d'action.

### QUATRE

- Abordez cet exercice comme une occasion de croissance. Il est vrai que personne n'est parfait **mais** vous avez des habiletés et des valeurs que d'autres n'ont pas. Soyez honnête envers vous-même et votre équipe : ce que vous apprenez ici vous aidera à devenir l'adulte que vous souhaitez être.



# COMPOSANTES DU TRAVAIL D'ÉQUIPE : INVENTAIRE DES HABILITÉS

Pour être utile à votre équipe, il vous faut entre autres connaître vos forces personnelles (ce que vous avez à offrir) ET les domaines où vous pourriez avoir besoin de l'aide des autres.

Veillez indiquer (HONNÊTEMENT) dans quelle mesure vous croyez avoir chacune de ces caractéristiques, puis penser à une façon de vous améliorer dans les domaines où vous pourriez avoir besoin d'un coup de pouce.

Vous trouverez dans cette fiche dix caractéristiques d'un membre productif d'une équipe.

## CARACTÉRISTIQUE NO 1 : FIABILITÉ

On peut compter sur vous pour faire le travail nécessaire.

**Évaluation :**

- Pas vraiment
- Peut-être
- Tout à fait

## CARACTÉRISTIQUE NO 2 : COMMUNICATION EFFICACE

Vous exprimez vos pensées et vos idées de façon claire, directe et respectueuse.

**Évaluation :**

- Pas vraiment
- Peut-être
- Tout à fait

## CARACTÉRISTIQUE NO 3 : ÉCOUTE ACTIVE

Vous écoutez avec attention et respectez les différents points de vue. On peut vous adresser des commentaires constructifs sans vous fâcher ou vous mettre sur la défensive.

**Évaluation :**

- Pas vraiment
- Peut-être
- Tout à fait

## CARACTÉRISTIQUE NO 4 : PARTICIPATION

Vous vous préparez aux activités d'équipe et vous vous donnez. Vous avez toujours quelque chose à apporter.

**Évaluation :**

- Pas vraiment
- Peut-être
- Tout à fait

## CARACTÉRISTIQUE NO 5 : VOLONTÉ À PARTAGER

Vous êtes prêt à transmettre l'information, vos expériences et vos connaissances à l'équipe.

**Évaluation :**

- Pas vraiment
- Peut-être
- Tout à fait

## CARACTÉRISTIQUE NO 6 : COOPÉRATION

Quelles que soient les circonstances, vous travaillez avec les autres membres de l'équipe pour réaliser le travail.

**Évaluation :**

- Pas vraiment
- Peut-être
- Tout à fait

## CARACTÉRISTIQUE NO 7 : FLEXIBILITÉ

Vous vous adaptez facilement lorsque l'équipe change de cap ou qu'on vous demande de faire quelque chose de nouveau.

**Évaluation :**

- Pas vraiment
- Peut-être
- Tout à fait

## CARACTÉRISTIQUE NO 8 : ENGAGEMENT

Vous êtes responsable et dévoué. Vous faites toujours de votre mieux.

**Évaluation :**

- Pas vraiment
- Peut-être
- Tout à fait

## CARACTÉRISTIQUE NO 9 : RÉOLUTION DE PROBLÈME

Vous vous concentrez sur les solutions plutôt que sur les facteurs négatifs qui pourraient nuire à vos efforts.

**Évaluation :**

- Pas vraiment
- Peut-être
- Tout à fait

## CARACTÉRISTIQUE NO 10 : RESPECT

Vous traitez les autres membres de l'équipe avec égard et courtoisie – en tout temps.

**Évaluation :**

- Pas vraiment
- Peut-être
- Tout à fait

*Adapté de McGraw, Glencoe. Problem Solving Video, Workplace Videos 2000.*

# COUP D'ŒIL SUR VOS VALEURS

Vos valeurs, c'est la façon dont vous souhaitez, au plus profond de vous, parvenir à vous comporter en tant qu'humain. Il ne s'agit pas de ce que vous voulez obtenir ou accomplir, mais bien de comment vous désirez agir au quotidien.

Il existe littéralement des centaines de valeurs; vous trouverez plus bas une liste des plus courantes. Certaines vous sembleront pertinentes, et d'autres non.

Souvenez-vous qu'il n'y a pas de « bonnes » ou de « mauvaises » valeurs. C'est un peu comme votre pizza préférée : vous pourriez aimer la pizza jambon-ananas, alors que je suis plutôt salami-olives.

Difficile de dire qu'un de nous a tort; nous avons simplement des goûts différents, tout comme nous avons peut-être des valeurs différentes.

Veillez parcourir la liste ci-dessous et inscrire à côté de chaque valeur la lettre qui s'applique :

**T** = Très importante

**A** = Assez importante

**P** = Peu importante

Assurez-vous d'avoir au moins dix valeurs « très importantes » au total.

1.  **Acceptation** : acceptation et ouverture face à moi-même, aux autres, à la vie, etc.
2.  **Aventure** : être aventureux; rechercher, créer ou explorer des expériences nouvelles et stimulantes.
3.  **Affirmation de soi** : défendre mes droits et demander ce que je veux, avec respect.
4.  **Authenticité** : être authentique et vrai; être fidèle à moi-même.
5.  **Beauté** : apprécier, créer, favoriser ou cultiver la beauté en moi-même, chez les autres, dans l'environnement, etc.
6.  **Bienveillance** : être bienveillant envers moi-même, les autres, l'environnement, etc.
7.  **Dépassement** : chercher sans cesse à me dépasser afin de grandir, d'apprendre et de m'améliorer.
8.  **Compassion** : agir avec bonté avec ceux qui souffrent.
9.  **Conformité** : respecter et honorer les règles et mes obligations.
10.  **Présence** : me lancer entièrement dans ce que j'entreprends et être pleinement présent avec les autres.
11.  **Contribution** : contribuer, aider, soutenir; changer des choses pour moi-même ou pour les autres.
12.  **Coopération** : être coopératif et collaborer avec les autres.
13.  **Courage** : être brave ou courageux; persister face au danger, aux menaces ou aux difficultés.
14.  **Créativité** : être créatif ou innovateur.
15.  **Curiosité** : être curieux, ouvert d'esprit et intéressé; explorer et découvrir.
16.  **Encouragement** : encourager et récompenser les comportements que je valorise chez moi-même et chez les autres.
17.  **Égalité** : traiter les autres comme mes égaux, et inversement.
18.  **Enthousiasme** : rechercher, créer ou réaliser des activités enthousiasmantes, stimulantes ou captivantes.
19.  **Équité** : être juste envers moi-même et les autres.
20.  **Santé** : entretenir ou améliorer ma forme physique; prendre soin de ma santé et de mon bien-être physique et mental.
21.  **Flexibilité** : m'ajuster et m'adapter rapidement à de nouvelles circonstances.
22.  **Pardon** : savoir me pardonner à moi-même et aux autres.
23.  **Liberté** : vivre librement; choisir comment je vis et me comporte, ou aider les autres à y parvenir.
24.  **Amabilité** : me montrer amical, convivial ou affable avec les autres.
25.  **Plaisir** : aimer m'amuser; rechercher et créer des activités amusantes et y participer.
26.  **Générosité** : être généreux; savoir partager et donner, pour moi-même et les autres.
27.  **Gratitude** : avoir de la reconnaissance et de l'appréciation pour les aspects positifs que je retrouve chez moi, chez les autres et dans la vie.
28.  **Honnêteté** : être honnête, dire la vérité et me montrer sincère envers moi-même et les autres.
29.  **Humilité** : être humble ou modeste; laisser mes accomplissements parler d'eux-mêmes.
30.  **Humour** : reconnaître et goûter le côté comique des choses.
31.  **Indépendance** : être autonome et choisir ma propre façon de faire les choses.
32.  **Application** : travailler fort et avec soin, et être dévoué.

33.  **Intimité** : m'ouvrir et me révéler à l'autre; être généreux de ma personne, affectivement ou physiquement, dans mes relations personnelles intimes.
34.  **Justice** : défendre la justice et l'équité.
35.  **Gentillesse** : être gentil, empathique, attentionné, présent ou bienveillant envers moi-même ou les autres.
36.  **Leadership** : guider les autres et les motiver à travailler à but commun; favoriser des changements positifs.
37.  **Amour** : agir avec amour ou affection envers moi-même ou les autres.
38.  **Pleine conscience** : être conscient de l'ici et du maintenant, m'y ouvrir et en être curieux.
39.  **Ouverture d'esprit** : savoir réfléchir à tous les aspects d'une question, adopter le point de vue des autres et examiner objectivement les faits.
40.  **Ordre** : être ordonné et organisé.
41.  **Patience** : savoir attendre calmement ce que je veux.
42.  **Persévérance** : avancer avec détermination, malgré les problèmes ou les difficultés.
43.  **Plaisir** : générer du plaisir, pour moi-même et pour les autres.
44.  **Réciprocité** : bâtir des relations où chacun peut donner et recevoir également.
45.  **Respect** : me respecter moi-même et respecter les autres; être poli, attentionné et traiter les autres avec égard.
46.  **Responsabilité** : porter la responsabilité de mes actions.
47.  **Sécurité** : assurer ma sécurité et ma protection et celles des autres.
48.  **Conscience de soi** : avoir conscience de mes pensées, de mes émotions et de mes actions.
49.  **Soin de soi** : veiller à ma santé et à mon bien-être, et à ce que mes besoins soient comblés.
50.  **Développement de soi** : continuer à croître et à progresser sur le plan des connaissances, des compétences, de la personnalité ou des expériences de vie.
51.  **Autodiscipline** : savoir contrôler mes émotions et mes actions, surmonter mes faiblesses et faire certaines choses dont je n'ai vraiment pas envie.
52.  **Sensualité** : provoquer et explorer des expériences qui stimulent mes cinq sens; y prendre plaisir.
53.  **Habilités** : aiguiser et améliorer sans cesse mes habiletés, et m'appliquer pleinement lorsque je les utilise.
54.  **Spiritualité** : être en connexion avec des choses plus grandes que moi.
55.  **Soutien** : apporter soutien et aide aux autres, et me montrer encourageant et disponible pour moi-même et autrui.
56.  **Confiance** : être digne de confiance, loyal, fidèle, sincère et fiable.
57.  **Inscrivez ici une autre valeur qui n'est pas dans la liste** :  
\_\_\_\_\_
58.  **Inscrivez ici une autre valeur qui n'est pas dans la liste** :  
\_\_\_\_\_

Une fois que vous aurez évalué chaque valeur – avec un T, un A ou un P (très, assez ou peu importante) –, passez en revue tous vos « T » pour choisir les six valeurs qui vous paraissent les plus importantes.

Marquez chacune d'un « 6 » pour indiquer qu'elle fait partie de vos six valeurs les plus importantes.

Recopiez ces six valeurs ci-dessous pour vous rappeler ce que vous souhaitez défendre en tant qu'être humain.

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_

*Adapté de : « The Complete Set of Client Handouts and Worksheets from Acceptance and Commitment Therapy (ACT) books by Russ Harris »*





# ANNEXE D : CARTES MAPROMESSE



#Mapromesse :



LE PROJET PROMESSE

#Mapromesse :



LE PROJET PROMESSE

#Mapromesse :



LE PROJET PROMESSE

#Mapromesse :



LE PROJET PROMESSE

#Mapromesse :



LE PROJET PROMESSE

#Mapromesse :



LE PROJET PROMESSE

#Mapromesse :



LE PROJET PROMESSE

#Mapromesse :



LE PROJET PROMESSE



## ANNEXE E : QUESTIONS ET RÉPONSES EN BREF

### QU'EST-CE QUE C'EST?

Le Projet promesse, administré par la fondation Agir pour le changement, s'adresse aux élèves et cherche à les inspirer, à les sensibiliser et à leur donner les moyens de s'attaquer, par la réalisation d'un projet, à un problème qui touche les jeunes de leur collectivité. Les élèves auront la chance de soumettre leurs idées dans le cadre d'un concours qui se tiendra dans les deux derniers mois de l'année scolaire. Un total de dix équipes pourraient remporter une bourse de 5 000 \$ pour leur projet, un montant qu'elles pourront verser à un organisme de bienfaisance local ou utiliser pour faire avancer leur propre projet.

On peut trouver tous les détails du Projet promesse en ligne, au [www.thepushforchange.com](http://www.thepushforchange.com).

### QUI PEUT PARTICIPER?

Le concours Projet promesse est ouvert aux jeunes Canadiens qui sont âgés de 24 ans et moins (en date du 3 septembre) et qui fréquentent une école, un collège ou une université publique ou privée ou sont membres d'un club ou d'un organisme de service local.

### LES PROJETS SE RÉALISENT-ILS EN SOLO OU EN ÉQUIPE?

En équipe.

Chaque équipe doit se composer d'au moins trois jeunes et être chapeautée par un enseignant, un responsable scolaire, un adulte ou un superviseur de club, ou par un chef d'équipe (pour les équipes dont les membres ont 19 ans et plus et ne fréquentent donc plus l'école secondaire).

### QUAND LE CONCOURS COMMENCE-T-IL, ET QUAND SE TERMINE-T-IL?

Le concours débute le 3 septembre à 8 h (HNP) et prend fin le 15 mai à 23 h 59 (HNP). Les formulaires d'inscription sont attendus avant le 15 avril, et les formulaires de candidature, avant le 15 mai. Les gagnants seront choisis au plus tard le 15 juin et annoncés d'ici le 31 juillet.

### PEUT-ON GAGNER UN PRIX?

Selon le nombre de candidatures reçues et à la seule discrétion d'Agir pour le changement, un maximum de dix bourses de 5 000 \$ seront remises aux équipes gagnantes, un montant qu'elles pourront faire verser à l'organisme de bienfaisance canadien enregistré de leur choix ou utiliser pour faire avancer leur projet promesse.

### EST-CE QU'ON ME CRÉDITERA DES HEURES DE BÉNÉVOLAT?

Les étudiants du secondaire qui sont tenus de faire des heures de bénévolat pour obtenir leur diplôme peuvent indiquer les heures qu'ils consacrent au projet – en dehors des heures normales de classe – en remplissant leur formulaire d'heures d'action communautaire. Une fois que l'enseignant responsable ou le superviseur de l'équipe aura approuvé ces heures comme étant admissibles, il pourra soumettre le formulaire à Agir pour le changement à des fins de validation.



## DOIT-ON CHOISIR UN ORGANISME DE BIENFAISANCE LOCAL OU INTERNATIONAL?

L'organisme de bienfaisance canadien enregistré auquel vous choisissez de vous associer peut être local ou national, tant que son mandat cadre avec les objectifs de votre projet promesse.

## PAR OÙ FAUT-IL COMMENCER?

Dès que vous aurez compris le Projet promesse, demandez à votre enseignant, au superviseur ou au chef d'équipe d'inscrire votre projet promesse au concours. Utilisez la trousse d'outils du Projet promesse pour vous guider dans le développement de vos idées. Vous trouverez toutes les ressources au [www.thepushforchange.com](http://www.thepushforchange.com).

## COMMENT TROUVER DES IDÉES POUR MON PROJET PROMESSE?

Vous pouvez visiter notre page Web « Idées de promesses », utiliser la trousse d'outils du Projet promesse, organiser un échange en classe ou en équipe, et visiter des organismes de service de votre collectivité.

## COMMENT CERNER UN PROBLÈME TOUCHANT LES JEUNES DE MA COLLECTIVITÉ?

- Visitez des organismes de service près de chez vous;
- Parlez à votre service de police local;
- Discutez avec le conseiller en orientation de votre école;
- Consultez les ressources du site Le rond-point de l'itinérance;
- Lisez les détails fournis dans la trousse d'outils du Projet promesse;
- Consultez le programme d'études et les plans de cours du Projet promesse sur le site Web d'Agir pour le changement.

## OÙ PUIS-JE TROUVER DES ÉTUDES ET DES DONNÉES SUR NOTRE SUJET?

- En consultant des ressources en ligne fiables;
- En restant au courant des événements et de l'actualité;
- En communiquant avec les organismes de service et les groupes communautaires locaux, par exemple les bureaux de santé, les services de police, etc., pour leur demander des données.

## QUELS CRITÈRES SERONT UTILISÉS POUR DÉTERMINER LES PROJETS GAGNANTS?

Vous les trouverez dans la liste de contrôle concernant les critères de la trousse d'outils du Projet promesse, et dans les ressources en ligne que nous avons à votre disposition.

## PUIS-JE PARTICIPER À PLUS D'UN PROJET?

Chaque équipe ne peut soumettre qu'un seul projet. Toutefois, les jeunes qui le souhaitent peuvent certainement se joindre à plus d'une équipe pour pouvoir participer à différents projets.

## J'AI ENCORE DES QUESTIONS, ET J'AI BESOIN D'AIDE.

Vous pouvez écrire à l'adresse [promise@thepushforchange.com](mailto:promise@thepushforchange.com) pour obtenir de l'aide.

# ANNEXE F : MODÈLE DE BUDGET

Le modèle de budget ci-dessous s'adresse aux équipes du Projet promesse qui espèrent faire avancer leur initiative.

Vous pouvez télécharger ce modèle en document Excel modifiable sur le site Web d'Agir pour le changement.

Si vous gagniez la bourse de 5 000 \$, comment l'utiliserez-vous pour faire avancer votre projet promesse? Remplissez le modèle ci-dessous pour nous le faire savoir.

\*Veuillez noter que les équipes qui choisissent de donner leur bourse de 5 000 \$ à un organisme de bienfaisance enregistré n'ont PAS à remplir ce modèle.

## INSTRUCTIONS ET NOTES

1. Si vous remettez votre bourse à un organisme de bienfaisance enregistré, vous n'avez pas à soumettre de proposition budgétaire.
2. Les cases du financement initial et des dépenses initiales ne doivent être remplies que si elles s'appliquent à votre projet.
3. Les dépenses proposées pour faire avancer votre projet doivent être décrites clairement et en détail.
4. Remplissez chaque ligne de la colonne C en y inscrivant la description détaillée des dépenses.
5. Les dépenses proposées doivent comprendre les taxes.
6. Joignez les devis des fournisseurs pour chaque dépense proposée (le cas échéant).
7. La bourse de 5 000 \$ ne sera versée qu'une fois que la fondation Agir pour le changement et le comité de sélection auront jugé votre proposition budgétaire satisfaisante.
8. Indiquez dans la case 1B le nom exact auquel devra être libellé le chèque de la bourse.

### Agir pour le changement

Projet promesse | Proposition budgétaire de l'équipe gagnante

Libeller le chèque à l'ordre de : \_\_\_\_\_



FINANCEMENT DE DÉMARRAGE	Budget	Dépenses réelles	(Déficit) / Excédent
<b>Financement initial (le cas échéant)</b>			
Fonds récoltés par l'équipe	- \$	- \$	- \$
Contributions locales : entreprises	- \$	- \$	- \$
Contributions locales : particuliers	- \$	- \$	- \$
<b>Total</b>	<b>- \$</b>	<b>- \$</b>	<b>- \$</b>
<b>Financement supplémentaire</b>			
Bourse du Projet promesse	5,000.00 \$	5,000.00 \$	- \$
Fonds récoltés par l'équipe			
Contributions d'entreprises	- \$	- \$	- \$
Contributions de particuliers	- \$	- \$	- \$
<b>Total</b>	<b>5,000.00 \$</b>	<b>5,000.00 \$</b>	<b>- \$</b>
<b>Financement total</b>	<b>5,000.00 \$</b>	<b>5,000.00 \$</b>	<b>- \$</b>
DÉPENSES	Budget	Dépenses réelles	(Déficit) / Excédent
<b>Dépenses initiales (le cas échéant)</b>			
Description détaillée 1	- \$	- \$	- \$
Description détaillée 2	- \$	- \$	- \$
Description détaillée 3	- \$	- \$	- \$
<b>Total</b>	<b>- \$</b>	<b>- \$</b>	<b>- \$</b>
<b>Dépenses proposées pour faire avancer le projet</b>			
Description détaillée 1 + fournisseur	- \$	- \$	- \$
Description détaillée 2 + fournisseur	- \$	- \$	- \$
Description détaillée 3 + fournisseur	- \$	- \$	- \$
Description détaillée 4 + fournisseur	- \$	- \$	- \$
Description détaillée 5 + fournisseur	- \$	- \$	- \$
Description détaillée 6 + fournisseur	- \$	- \$	- \$
Description détaillée 7 + fournisseur	- \$	- \$	- \$
<b>Total</b>	<b>- \$</b>	<b>- \$</b>	<b>- \$</b>
<b>Dépenses totales</b>	<b>- \$</b>	<b>- \$</b>	<b>- \$</b>
<b>FINANCEMENT MOINS DÉPENSES</b>	<b>5,000.00 \$</b>	<b>5,000.00 \$</b>	<b>- \$</b>

# ANNEXE G : GRILLE D'ÉVALUATION DU CONCOURS

La grille d'évaluation ci-dessous indique comment le comité de sélection du Projet promesse notera les projets soumis.

Une version Excel de cette grille peut aussi être consultée sur le site Web d'Agir pour le changement.

Agir pour le changement		LE PROJET PROMESSE	
Projet promesse   GRILLE D'ÉVALUATION			
Nom du projet : _____			
<b>Éléments OBLIGATOIRES</b>		Soumis	
Enregistrement en ligne avant le 15 avril		<input type="checkbox"/>	
Soumission d'au moins trois photos et/ou d'une vidéo annonçant le projet et montrant la carte #Mapromesse avant le 15 avril		<input type="checkbox"/>	
Soumission du formulaire de candidature complet avant le 15 mai		<input type="checkbox"/>	
Minimum de trois personnes par équipe		<input type="checkbox"/>	
L'équipe est dirigée par un enseignant ou un adulte		<input type="checkbox"/>	
L'inventaire des valeurs personnelles a été rempli par chaque membre de l'équipe		<input type="checkbox"/>	
La vidéo MP4 ne fait pas plus de 5 minutes		<input type="checkbox"/>	
<b>La candidature ne sera acceptée que si toutes les cases ci-dessus sont cochées.</b>			
<b>STRATÉGIE (25 %)</b>	Possible	Obtenu	
L'équipe est ouverte à tous.	2		
Il est clair que tous les membres de l'équipe ont apporté une contribution égale.	2		
L'équipe a démontré sa compréhension des causes profondes de l'itinérance chez les jeunes.	2		
L'équipe se montre passionnée pour sa cause et la solution qu'elle propose.	2		
La solution proposée est directement liée à l'amélioration de la vie de jeunes à risque.	8		
Tous les documents supplémentaires (dont le modèle n'est pas fourni) sont joints au formulaire de candidature (p. ex. le plan d'action).	2		
La liste de contrôle remplie est jointe au formulaire de candidature.	2		
La vidéo finale porte clairement sur le problème des jeunes à risque dans la collectivité.	5		
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>0</b>	
<b>RETOMBÉES (25 %)</b>	Possible	Obtenus	
La vidéo définitive établit clairement les retombées du projet.	5		
Le projet peut facilement être reproduit.	5		
Le projet A ÉTÉ reproduit.	5		
Les retombées du projet ont été mesurées et documentées à partir de résultats réels et tangibles.	5		
La vidéo MP4 présente clairement la façon dont le projet réglera le problème social ciblé.	5		
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>0</b>	
<b>ENGAGEMENT et CRÉATIVITÉ (50 %)</b>	Possible	Obtenus	
Le projet a été présenté à un organisme de bienfaisance (local ou national).	5		
Le projet a été présenté à la collectivité.	5		
Le projet a été présenté aux pairs et aux éducateurs de l'école.	5		
Un plan d'action a été formulé pour la mise en œuvre du projet.	5		
Le nom et le numéro d'entreprise d'un organisme de bienfaisance enregistré ou un plan d'activités et un budget ont été soumis.	5		
Le projet promesse a été annoncé sur les médias sociaux avec le mot-clic #Mapromesse.	5		
Le projet promesse a été annoncé dans des médias traditionnels locaux ou nationaux.	5		
Des membres de la collectivité ont participé au projet.	5		
Les photos et/ou la vidéo annonçant le projet sont divertissantes.	5		
La vidéo finale est créative et unique.	5		
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>0</b>	
<b>TOTAL DES POINTS</b>	<b>100</b>	<b>0</b>	



# ANNEXE H : RESSOURCES SUPPLÉMENTAIRES

## VERS UN CHEZ-SOI CANADA

Un mouvement national qui rassemble les partenaires d'une coalition vouée à la prévention et à l'élimination de l'itinérance chez les jeunes au Canada.

## ALLIANCE CANADIENNE POUR METTRE FIN À L'ITINÉRANCE

Un mouvement national de personnes, d'organisations et de collectivités qui travaillent ensemble pour mettre un terme à l'itinérance au Canada.

## CBC SHORT DOCS

*[en anglais seulement]* – Un guide de ressources pour les jeunes sans-abri canadiens.

## TROUSSE D'OUTILS DU ROND-POINT DE L'ITINÉRANCE

Une ressource sur les façons dont les organismes du pays mènent des efforts communautaires pour prévenir l'itinérance chez les jeunes et y mettre fin.

## ANEJ

*[en anglais seulement]* – L'alliance nationale pour l'enfance et la jeunesse, un réseau collaboratif voué à l'amélioration du bien-être des enfants et des jeunes au Canada.

## CARTE NATIONALE DES ORGANISATIONS TRAVAILLANT AVEC LES JEUNES SANS-ABRI (la carte n'est pas exhaustive)

## NEED2

*[en anglais seulement]* – Œuvre à la prévention des décès par suicide en offrant des programmes communautaires et des ressources en ligne.

## CHEZ TOIT

Chef de file national orchestrant des solutions durables à l'itinérance.

## LA COMMUNAUTÉ D'APPRENTISSAGE

*[en anglais seulement]* – Une communauté de pratique axée sur l'itinérance chez les jeunes.

## YOUTHSPACE.CA

*[en anglais seulement]* – Un refuge virtuel pour tous les jeunes du pays de moins de 30 ans qui vivent des difficultés de toutes sortes, où ils peuvent clavarder ou texter.



# ANNEXE I : AFFICHES DU PROJET PROMESSE

# GAGNEZ 5 000 \$

## POUR LA JUSTICE SOCIALE



**LE PROJET  
PROMESSE**



### CONCOURS DU PROJET PROMESSE

- Définissez un problème social, dans votre école ou la société, qui limite les jeunes dans leur développement ou les prédispose à l'itinérance
- Créez un Projet promesse pour régler ce problème
- Participez pour courir la chance de gagner l'une des dix subventions de 5 000 \$!

### POUR EN SAVOIR PLUS

[www.thepushforchange.com](http://www.thepushforchange.com)



**ENSEMBLE, METTONS UN TERME À L'ITINÉRANCE CHEZ  
LES JEUNES. UNE PROMESSE, UN PROJET À LA FOIS.**



**FIGHT  
YOUTH  
HOMELESSNESS**