

THIS! IS CANADA | VOILA! LE CANADA



experiences CANADA  **VIRTUAL EXCHANGES**
ÉCHANGES VIRTUELS

VOILÀ! Le Canada
Un programme d'échange virtuel

Guide de demande de participation

Avec la participation d'Échanges Canada
du ministère du Patrimoine canadien

Canada¹⁵⁰

With the participation of Exchanges Canada
of the Department of Canadian Heritage

Canada¹⁵⁰





BIENVENUE!

Le programme d'échange virtuel Expériences Canada VOILÀ ! Le Canada connecte les jeunes et les encourage à découvrir virtuellement la diversité de l'histoire, de la géographie, des langues, des cultures et des modes de vie qui façonnent notre pays.

Les échanges virtuels Expériences Canada vous propose une activité en ligne ludique et hors pair conçue pour les jeunes de la 7e à la 12e année. Elle peut soutenir les programmes d'études sociales, de langues et d'études créatives. Chaque unité d'activité est conçue avec la flexibilité nécessaire pour permettre aux enseignants/parents/tuteurs de l'assigner comme un travail individuel ou en petit groupe respectant les protocoles de distanciation sociale, la majorité des tâches étant effectuées en ligne.

Les échanges virtuels d'Expériences Canada visent à atteindre tous les jeunes Canadiens, qu'il s'agisse de groupes scolaires ou de jeunes affiliés à une organisation communautaire reconnue ou de participants individuels.

Toutes les étapes d'un échange virtuel donnent aux participants l'occasion de se familiariser avec les deux communautés, de renforcer l'identité nationale, de mieux comprendre l'histoire et le patrimoine du Canada et de nouer des liens avec des jeunes d'une autre région du Canada.

Pour soumettre votre demande de participation à un échange virtuel Expériences Canada, veuillez consulter notre [site web](#).



Les échanges virtuels d'Expériences Canada ont pour objectifs :

Le programme d'échange virtuel Expériences Canada VOILÀ! Le Canada, mets en relation virtuelle les jeunes à travers le Canada grâce à une série de projets et d'activités qui les encouragent à découvrir la diversité de l'histoire, de la géographie, des langues, des cultures et des modes de vie qui façonnent leurs communautés et notre pays. C'est une occasion unique de participer à un projet national et pour les jeunes de se connecter à travers le Canada à une époque où les voyages ne sont pas toujours possibles. Il offre une expérience en prélude à un échange en personne aux groupes qui souhaitent participer l'année suivante ou dans le futur.

Chaque participant au programme d'échange virtuel contribuera à la création d'une carte interactive du Canada. Le programme d'échange virtuel contribue à :

1. Améliorer la connaissance et la compréhension du Canada chez les jeunes Canadiens, en leur permettant d'en apprendre davantage sur l'histoire, le patrimoine, la géographie, l'industrie, les institutions, les cultures, les communautés, les perspectives autochtones et les langues ;
2. Aider les jeunes Canadiens à se rapprocher les uns des autres et à créer des liens, dans tout le pays et entre les groupes, contribuant ainsi à renforcer le tissu de la société canadienne;
3. Développer l'identité canadienne et un sentiment d'appartenance au Canada chez les jeunes en leur faisant apprécier la diversité et les aspects communs de l'expérience canadienne

CRITÈRES D'ADMISSIBILITÉ

- Les jeunes participants doivent être inscrits dans un groupe scolaire ou dans un organisme communautaire reconnu au Canada ;
- Les jeunes individuels âgés de 12 à 17 ans doivent avoir le consentement de leurs parents;
- Les groupes jusqu'à 30 jeunes doivent être âgés de 12 à 17 ans et résider au Canada;
- Les participants peuvent s'inscrire plusieurs fois au programme d'échange virtuel;



- La participation à un échange virtuel n'affecte pas la participation des jeunes au programme d'échange en personne.

LIGNES DIRECTRICES DU PROGRAMME D'ÉCHANGE VIRTUEL

Chaque groupe ou participant individuel a la possibilité de choisir parmi un maximum de six unités d'activité différentes. Les thèmes sont les suivants : Vie quotidienne, économie, histoire, perspectives indigènes, géographie/environnement, arts et culture.

- Seule la première unité sur la vie quotidienne est obligatoire pour tous les participants ;
- Un minimum de quatre (4) unités doit être complété pour les groupes et les participants individuels souhaitant être considérés pour un échange en personne l'année suivante ou dans le futur ;
- Chaque unité d'activité est conçue avec la flexibilité nécessaire pour permettre aux enseignants, aux parents/tuteurs d'assigner les modules en tant que travail individuel ou en petits groupes respectant les protocoles de distanciation sociale, la majorité des tâches étant effectuées en ligne ;
- Chaque unité peut facilement être intégrée dans un programme d'études existant, et comprend des évaluations et des questions plus générales pour aider à guider les enseignants/éducateurs/parents/tuteurs ;
- Chaque unité d'activité met les jeunes au défi de créer un produit médiatique spécifique (tels qu'une vidéo, une galerie de photos, un site web), présentant leur communauté ;
- Les participants partagent d'abord leur création avec leurs jumeaux dans le cadre d'une réunion en ligne programmée en temps réel sur la plateforme approuvée par l'école ou leur parent/tuteur pour les participants individuels (c'est-à-dire Zoom, Google Hangouts...etc.) ;
- Les produits médiatiques créés par les jeunes alimenteront ensuite une carte virtuelle interactive intitulée "Voilà ! Le Canada, disponible sur le site web d'Expériences Canada, et qui met en évidence toutes les communautés participantes. La carte virtuelle propose aux autres visiteurs une visite virtuelle à travers le Canada;



- Les unités sont complétées au rythme des participants, mais les produits médiatiques achevés par les jeunes doivent tous être soumis par l'organisateur à Experiences Canada avant le 1er juin ;
- Les produits médiatiques créés par les jeunes doivent être présentés comme un projet Experiences Canada. Experiences Canada fournit des modèles pour chaque unité ;
- Tous les participants seront invités à répondre à un sondage ;
- Les participants sont encouragés à utiliser leur propre contenu original. Lorsqu'ils utilisent des tiers contenus, les participants doivent demander la permission aux auteurs. Si la permission n'est pas accordée par le créateur original, le projet ne pourra pas être soumis en raison des lois sur le droit d'auteur.

PROCESSUS D'ÉCHANGE VIRTUEL

Une fois qu'un groupe est jumelé, les organisateurs recevront un courriel de notification avec les coordonnées des jumeaux, les invitant à discuter des possibilités d'un échange virtuel entre leurs communautés.

Le projet d'échange sera confirmé lorsque les deux organisateurs auront accepté l'offre de jumelage qui leur a été présentée, et auront soumis l'Acceptation de l'organisateur, les frais de participation et l'Accord.

Une fois l'échange confirmé, les organisateurs auront accès à un portail sécurisé sur notre site web où les jeunes participants pourront s'inscrire. Ici, ils auront accès au Guide des enseignants-parents de l'échange virtuel qui comprend une vue d'ensemble du programme ; les directives et autorisations des participants et les instructions unité par unité comprenant les spécifications techniques pour les produits médiatiques ainsi que les informations de connexion à notre système d'apprentissage en ligne Talentlms par lequel les modules seront délivrés aux jeunes participants. Des modèles, des exemples et des directives étape par étape sont fournis pour chaque unité/sujet.

Les sélections (jumelages) sont déterminées sur la base des facteurs suivants :

- Experiences Canada identifiera les participants/groupes compatibles en fonction des données démographiques (âge, équilibre entre garçons/filles, nombre de participants, etc.) ;
- Objectifs ou intérêts similaires ;



- Par ailleurs, les groupes ou les participants individuels qui ont des liens à travers le Canada peuvent demander à être jumelés ensemble.

UNITÉS DU PROGRAMME D'ÉCHANGE VIRTUEL

1. Vie quotidienne

Cette unité obligatoire présentera le programme d'échange virtuel et permettra aux jeunes d'établir des liens entre leurs propres communautés et leurs jumeaux. Les participants commenceront par des activités brise-glace, puis se concentreront sur la définition de l'identité et de la communauté afin de préparer des informations sur leur communauté à présenter à leur jumeau - Où se trouve leur endroit préféré pour manger, où aiment-ils passer du temps, quelle musique aiment-ils, etc.

Activité : Les jeunes créeront un quiz Kahoot, ou une courte vidéo présentant leur communauté.

2. Histoire

Cette unité favorisera la compréhension de la diversité des individus, des groupes et des institutions au sein des communautés. Les jeunes développeront une compréhension des personnages, des lieux et des événements importants du passé qui ont façonné leur communauté et celle de leurs jumeaux. Les jeunes découvriront que chaque communauté a de nombreuses histoires à explorer. Dans le cadre de cette unité, les élèves découvriront les personnes qui les ont précédées et comment les temps ont changé.

Activité : Les jeunes créeront une courte galerie de photos ou un diaporama avec des légendes afin de partager certains personnages, lieux et événements historiques de leur communauté.

3. Géographie

Dans le cadre de cette activité, les jeunes seront encouragés à sortir en plein air et à explorer leur environnement naturel. L'unité les aidera à explorer les caractéristiques naturelles uniques de leur communauté ; à considérer les visions autochtones du monde sur l'interconnexion de tous les êtres vivants, et l'impact de l'activité humaine sur leur environnement local. Les élèves se pencheront sur les raisons pour lesquelles il est



important de se connecter à l'environnement et envisageront leur responsabilité vis-à-vis de l'environnement naturel.

Activité : Les jeunes créeront une carte présentant les caractéristiques naturelles de leur communauté ou traceront un graphique des activités humaines qui ont eu un impact sur leur environnement naturel.

4. Économie

Cette unité aidera les jeunes à développer une compréhension des concepts économiques et de la façon dont les différentes industries travaillent ensemble pour façonner nos économies régionales et nationales. L'unité encouragera également les jeunes à explorer leurs propres opportunités futures en contactant des chefs d'entreprises et d'industries locales afin de connaître leurs emplois et la façon dont ils ont débuté dans leur carrière. Les jeunes seront encouragés à déterminer une profession qui les intéresse et à faire des recherches sur les étapes qui les mèneront à leur profession préférée.

Activité : Les jeunes créeront de courts documentaires présentant (zoom) des entretiens avec des dirigeants d'entreprises et/ou des responsables gouvernementaux sur les défis et les opportunités économiques dans leur communauté.

5. Perspectives autochtones

Cette activité permettra aux jeunes de mieux comprendre la relation importante qui existe entre la langue, les coutumes, la culture et l'identité ; de mieux faire connaître les communautés des Premières nations, des Métis et des Inuits, d'accroître la compréhension des visions autochtones du monde et d'aider les jeunes à se familiariser avec les traités et les revendications territoriales au Canada. On demandera aux jeunes : "Qu'est-ce que cela signifie d'être une personne soumise au régime d'un traité ? En explorant cette question, les jeunes autochtones et non autochtones pourront mieux comprendre la relation entre les peuples autochtones et le Canada.

Activité : Les jeunes créeront un PowerPoint mettant en évidence la langue, la culture et le leadership de leurs communautés locales des Premières nations, des Métis et des Inuits.



6. Art et Culture

Cette unité soutiendra et encouragera l'expression artistique des jeunes et/ou l'exploration de leur communauté au travers d'une vision artistique. Les jeunes seront encouragés à créer leurs propres projets artistiques qui reflètent leur communauté et leur identité culturelle et/ou à faire des recherches sur les artistes historiques et contemporains dans les domaines de la danse, de la musique, du théâtre et de la littérature qui ont contribué à façonner l'identité de leur communauté.

Activité : Les jeunes créeront un site web présentant l'art et les artistes locaux (tous les styles d'arts, arts visuels, de la danse, de la musique, de l'écriture ; ou créer une galerie de leurs propres œuvres)

SOUMETTEZ VOTRE DEMANDE DE PARTICIPATION [ICI](#) pour accéder au Guide des enseignants-parents de l'échange virtuel, y compris les instructions unité par unité, les spécifications techniques pour les produits médiatiques et les modèles ; ainsi que les informations de connexion à notre système d'apprentissage en ligne.

Les clefs d'un échange réussi :

1. Définissez vos objectifs

Les échanges virtuels sont un moyen unique pour les jeunes de se connecter à d'autres jeunes à travers le Canada et de découvrir l'histoire et le patrimoine canadiens, la diversité culturelle, l'industrie, la vie rurale et urbaine ou d'améliorer leur langue seconde à une époque où les voyages ne sont pas toujours possibles. Avec des objectifs clairs, le personnel d'Expériences Canada pourra vous jumeler en fonction de votre objectif principal (par exemple, pratiquer une langue seconde ou découvrir des perspectives autochtones).

2. Sélection des jeunes participants

L'organisateur est responsable de la sélection du/de la/des jeunes(s) participant(s) ;



3. Votre jumeau

Expériences Canada trouvera un groupe ou un participant individuel qui partage vos intérêts et vos données démographiques. Si vous souhaitez être jumelé avec un groupe ou un participant spécifique, veuillez l'indiquer sur le formulaire de candidature dans la section "pré-jumelage". Lorsque nous aurons trouvé un jumeau, les organisateurs du groupe seront informés par courriel.

4. Planifier votre échange

Les organisateurs doivent sélectionner le nombre d'unités qu'ils souhaitent compléter et choisir les sujets qui les intéressent. Bien que seule la première unité sur la vie quotidienne soit obligatoire pour tous les participants, un minimum de quatre (4) unités doit être complété pour les groupes et les participants individuels qui souhaitent être pris en considération pour un échange en personne l'année suivante (ou quand il est sécuritaire de le faire).

Les éducateurs, les groupes de jeunes ou les participants individuels peuvent choisir de faire l'une ou l'ensemble des six unités ; et ils peuvent choisir entre faire travailler tout leur groupe sur une ou plusieurs unités, ou diviser leur classe en plus petites équipes, chaque groupe étant responsable de compléter une unité spécifique.

Les organisateurs fixent le rythme de chaque module ; les participants peuvent travailler à leur propre rythme, mais n'oubliez pas que les produits médiatiques finaux doivent être soumis à Expériences Canada avant le 1er juin.

5. Continuez à communiquer

Les organisateurs doivent encourager une interaction continue entre les participants afin de promouvoir des liens durables entre les participants et leurs communautés.

COÛTS

Le Groupe assume :

- Les frais de participation de 100 \$ par groupe ;
- Ou 10 \$ par participant individuel ;



- Coûts virtuels ou électroniques pour la production de produits médiatiques des jeunes participants.

Expériences Canada grâce au généreux soutien du Gouvernement du Canada - programme Échanges Canada - finance les coûts liés à la conception, à la production et à l'exécution du programme.

UN PROGRAMME POUR TOUS LES JEUNES CANADIENS DU PAYS

Expériences Canada encourage et soutient la participation de tous les jeunes Canadiens à un de ses échanges jeunesse, notamment les jeunes des groupes suivants :

Jeunes ayant des besoins spéciaux ou un handicap

Une personne ayant des besoins spéciaux ou un handicap se définit comme une personne qui a un état physique, un état mental ou un problème de santé de longue durée la limitant dans son fonctionnement à la maison, à l'école ou dans d'autres activités ou qui doit recevoir une aide particulière pour réaliser ses activités quotidiennes.

Jeunes issus de familles à faible revenu

Une personne habitant dans une famille dont les revenus sont inférieurs au seuil de pauvreté tel que défini par Statistique Canada est considérée comme une personne issue d'une famille à faible revenu.

Jeunes de minorités visibles

Un jeune d'une minorité visible est une personne, autre qu'autochtone, qui n'est pas de race ou de couleur blanche.



Jeunes autochtones

Un Autochtone est un membre d'une Première nation, un Métis ou un Inuit.

Jeunes provenant de régions rurales ou isolées

Une personne qui réside dans une collectivité comptant une population inférieure à 10 000 habitants est considérée comme une personne provenant d'une région rurale ou isolée.

RÔLES AND RESPONSABILITÉS

1. Organisations

Comme représentant désigné pour votre groupe, et en tant que parent-tuteur d'un participant individuel vous êtes responsable pour toutes les tâches associées à :

Prendre le rôle de responsable dans la planification et l'organisation de l'échange

- Soumettre une demande de participation et communiquez avec le représentant d'Expériences Canada ;
- Sélectionner le ou les jeunes participants ;
- Soumettre les frais de participation, l'Acceptation de l'organisateur, et l'Accord dans les délais prévus ;
- Prendre des mesures pour s'assurer que les participants sont conscients de l'utilisation appropriée de la technologie et de la sécurité sur Internet ;
- Confirmer qu'une vérification de casier judiciaire avec l'habilitation à travailler auprès des personnes vulnérables sera obtenue pour chaque personne âgée de dix-huit (18) ou plus qui participera **directement** à l'échange virtuel, y compris l'organisateur du groupe et le parent / tuteur des jeunes participants individuels ;
- Veiller à ce que les jeunes participent aux activités et à la création des produits médiatiques ;
- Envoyez tous les produits médiatiques achevés par les jeunes à votre coordonnateur d'Expériences Canada avant le 1er juin ;
- Veiller à ce que les produits médiatiques soient représentés comme un projet Expériences Canada ;



- L'organisateur est responsable des questions disciplinaires (le cas échéant) ;
- Encourager les jeunes participants à remplir le sondage.

Conseils pour les Organisateurs

- Lisez le guide de l'organisateur/enseignant et la Foire aux Questions sur notre site web. Le guide de l'organisateur/enseignant comprend un aperçu du programme ; les directives et autorisations pour les participants et les instructions unité par unité, y compris les spécifications techniques des produits médiatiques et les informations de connexion.
- Les éducateurs, les groupes de jeunes ou les participants individuels peuvent choisir de faire l'une des six unités ou toutes les six ; et ils peuvent choisir entre faire travailler tout leur groupe sur une ou plusieurs unités, ou diviser leur classe en petites équipes, chaque groupe étant responsable de la réalisation d'une unité spécifique.
- Assurez-vous que tous les participants sont conscients de l'utilisation appropriée de la technologie et de la sécurité sur Internet.
- Encouragez une interaction continue entre les participants afin de promouvoir des liens durables entre eux.

2. Jeunes Participants et Parents

- Jouer un rôle actif dans les activités ;
- Être conscient de la technologie appropriée et de la sécurité sur Internet ;
- Partager votre expérience avec d'autres jeunes, des écoles et la communauté au sens large via les médias sociaux ;
- Participer au sondage ;

3. Experiences Canada est responsable de:

- Offrir des occasions d'apprentissage par l'expérience grâce à des échanges virtuels à l'échelle nationale;
- Se concerter avec l'organisateur du groupe et les participants pour veiller à ce que tous les aspects de l'échange soient bien organisés;



- Fournir les outils nécessaires à la planification de l'échange virtuel.
- Souscrire à toutes les politiques, procédures et exigences établies par Échanges Canada relativement à l'administration du programme;