

<https://www.dane.ac-versailles.fr/spip.php?article63>



**ACADÉMIE  
DE VERSAILLES**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

Projet numérique 2023/2024

# Participer à un projet de Fusion Jeunesse

- Enseigner avec le numérique - Expérimenter et innover - Mes défis, mes projets -



Date de mise en ligne : mercredi 6 septembre 2023

---

Copyright © Délégation Académique au Numérique Éducatif - Tous droits

réservés

---

**Fusion Jeunesse est un organisme dont la mission est de contribuer à la persévérance scolaire. Les projets initiés permettent aux jeunes de découvrir le monde des technologies et du design grâce à la conception de jeux vidéo.**

Depuis 2019, L'[association Fusion Jeunesse](#), soutenue par la région Île-de-France, propose des projets pédagogiques œuvrant à la **persévérance scolaire**, l'**employabilité**, l'**orientation** et l'**engagement civique** des élèves. Elle impulse ces actions dans de nombreux domaines autour du numérique :

[Les pictogrammes appartiennent à 4 catégories : Arts, Design, Science et génie, Leadership et entrepreneurship.](#)

### **Pictogrammes des différentes sections**

Voir la transcription

Les pictogrammes appartiennent à 4 catégories : Arts, Design, Science et génie, Leadership et entrepreneurship.

## Qui peut s'inscrire ?

Ces projets sont destinés en priorité aux **élèves décrocheurs** afin de les réconcilier avec le système éducatif. En effet, il permet de

- de créer de nouvelles **sources de motivation** pour aborder autrement la construction des savoirs
- d'utiliser les procédés de **ludification ou gamification** pour permettre de réaliser des tâches très complexes lorsque des pédagogies plus traditionnelles trouvent leurs limites
- d'apporter en classe les **sources d'épanouissement** que les élèves ont en dehors de l'école (par exemple, le jeu vidéo peut être un facteur d'intégration sociale et être vu comme un pan important de la culture numérique).

## Quels sont les objectifs visés ?

Des temps d'accompagnement spécifiques de 2 heures par semaine par fusion Jeunesse permettent de :

- réaliser un projet concret tout au long de l'année scolaire
- développer des connaissances et compétences en lien avec les programmes scolaires
- travailler sur les choix d'orientations possibles en lien avec la thématique du projet

L'enseignant est accompagné par un coordonnateur de projet, qui co-anime les différentes séances, aide à l'avancée des projets des élèves, ainsi que par un mentor, qui apporte son expertise et ses connaissances aux élèves.

[Les inscriptions aux différents projets](#)

## La mise en lumière des réalisations

À la fin de l'année scolaire, **l'ensemble des classes participantes se réunissent** pour montrer le fruit de leur travail.

# Vous souhaitez en savoir plus ?

- [Fusion Jeunesse](#)
- [les projets de création de jeux vidéo](#)
- [Atelier IA](#)
- [Travailler en mode projet pour créer un jeu vidéo](#)