

INNOVATION
SAINTE-ANNE



COMITÉ DE DÉVELOPPEMENT PÉDAGOGIQUE

AOÛT 2017

PRÉAMBULE

Le mot est lancé depuis déjà quelques années dans le milieu de l'éducation; le monde change, l'avenir pour ces jeunes assis sur les bancs d'école est imprécis. Le monde de l'éducation doit s'adapter; éduquer les jeunes afin qu'ils se taillent une place dans un monde en mouvance.

Pourtant, alors que la société est en constante évolution, que de nouveaux métiers apparaissent, que de nouveaux modes de communication défilent rapidement, le milieu de l'éducation, lui, ne se transforme que très lentement. Avouons-le, l'école d'aujourd'hui n'est pas si différente de celle du début du siècle.

Afin de réfléchir aux défis auxquels doit s'attaquer le monde de l'éducation, un comité de développement pédagogique voit le jour au Collège Sainte-Anne en septembre 2013. Après quelques mois de recherche, d'échanges et de réflexions, ce dynamique comité prend la décision de créer le modèle Sainte-Anne du cours de demain, et ainsi d'offrir à la communauté de l'école une vision pédagogique novatrice, efficace et pertinente.

Le modèle qui vous sera présenté se veut évolutif compte tenu d'un avenir incertain. Il est le fruit de questionnements et de nombreuses recherches. Il témoigne de la passion du Collège pour une pédagogie novatrice et efficace.



MODÈLE DU COURS DE DEMAIN

OBJECTIFS POUR L'ÉCOLE ET LES ENSEIGNANTS

Puisque le Collège est au cœur d'une société en profonde mutation :

- se doter d'une vision pédagogique commune
- se doter d'un modèle concret et pratique, offrir un cadre visuel
- orienter les besoins en formation et développement professionnel
- permettre de préciser les rôles et les outils disponibles (avenue de développement)
- développer une culture d'essai et erreur
- offrir des repères stables pour faire face à un avenir imprécis



MEMBRES DU COMITÉ DE DÉVELOPPEMENT PÉDAGOGIQUE

RESPONSABLE DU COMITÉ

ISABELLE SENÉCAL

Directrice de l'innovation pédagogique

MEMBRES

VÉRONIQUE BOULET

Directrice de classe au secondaire

MÉNAÏC CHAMPOUX

Enseignante de français au secondaire

CHRISTINE CHÉNARD-GUAY

Directrice de classe au secondaire

MARIKA DALLAIRE

Enseignante de français au secondaire

GENEVIÈVE DÉCARIE

Enseignante de français au secondaire

JEAN DESJARDINS

Conseiller technopédagogique

PASCALE GENDRON

Enseignante de maternelle

BERNARD HÉROUX

Directeur du secondaire

PATRICK POULIOT

Enseignant ECR et apprenti leader au secondaire

BRIGITTE SAUVÉ

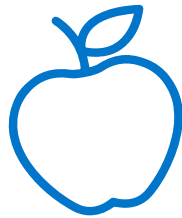
Enseignante de mathématique au secondaire

MARIE-HÉLÈNE SIMARD

Enseignante de mathématique au secondaire

KARINE VILLENEUVE

Enseignante de français au secondaire



RÔLES DE L'ENSEIGNANT

COLLABORATEUR

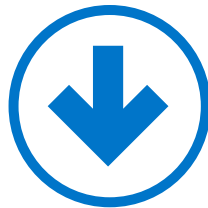
**INNOVATEUR
PLANIFICATEUR
MODÈLE**

ENTRAÎNEUR

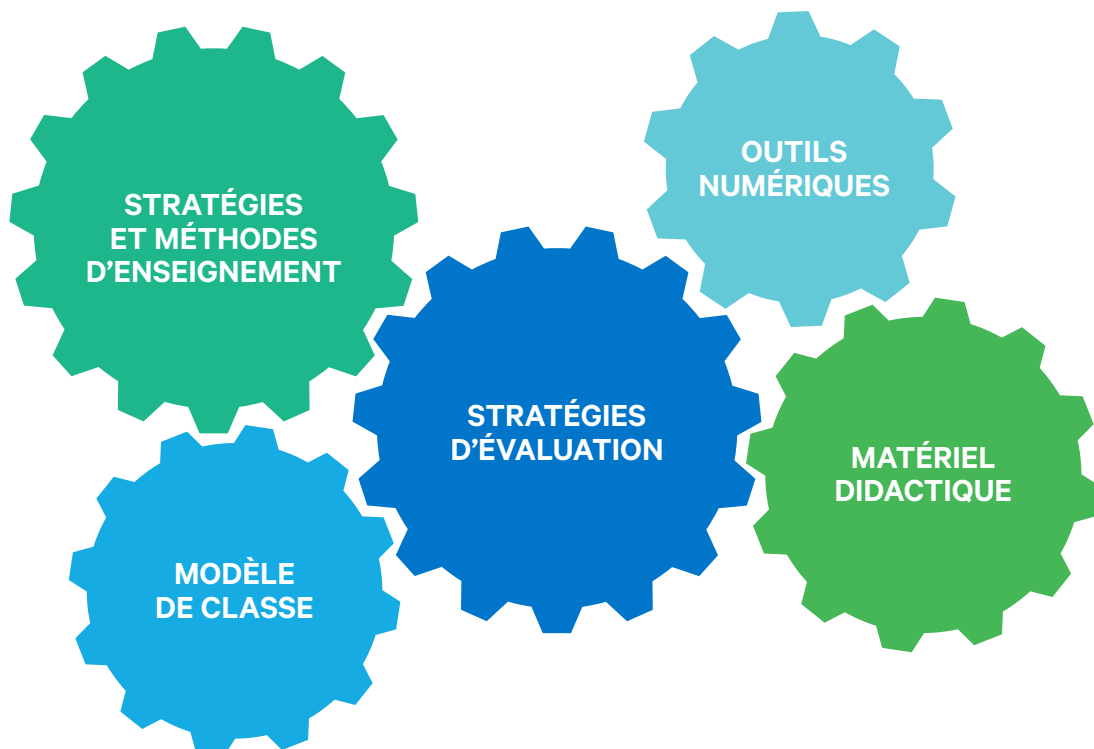
**AMBASSADEUR
ÉVALUATEUR**

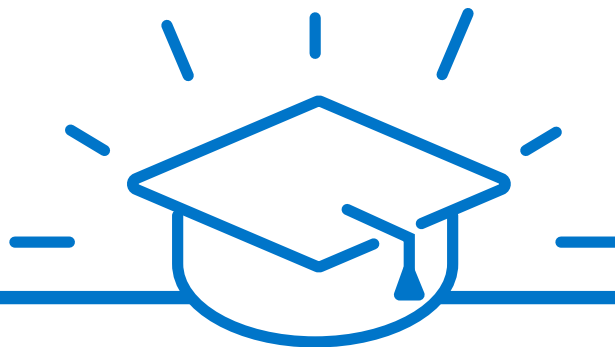
APPRENANT

**GUIDE DISCIPLINAIRE
COMMUNICATEUR
PASSEUR CULTUREL**



CONDITIONS DE DÉVELOPPEMENT





PROFIL DE SORTIE DE L'ÉLÈVE

**PENSÉE ANALYTIQUE ET CRÉATIVE POUR
UNE RÉOLUTION DE PROBLÈMES**

COMMUNICATION HABILE
DANS DIVERS CONTEXTES

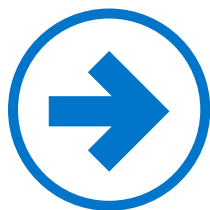
TRAVAIL D'ÉQUIPE

CULTURE DU NUMÉRIQUE

PERSPECTIVE SUR LE MONDE

DÉVELOPPEMENT D'UN ESPRIT
SOUPLE ET AUDACIEUX

PRISE DE DÉCISION INTÈGRE
ET ÉTHIQUE



COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES

RÔLES DE L'ENSEIGNANT

Dans le cours de demain, l'enseignant est plus important que jamais. Ses choix pédagogiques ont un impact direct sur la réussite et le développement de l'élève, et il en est pleinement conscient.

En effet, l'enseignant de demain est créatif, expert de l'apprentissage et de l'utilisation des technologies en classe. Il met les élèves en action et les guide à travers des processus afin de développer leur pensée analytique et créative.

Sur cette toile de fond, les rôles de l'enseignant se complexifient. Le développement professionnel se doit de devenir une priorité chez les enseignants et les directions d'école.

GUIDE DISCIPLINAIRE

En connaissant sa discipline et les contenus d'apprentissage des programmes

En faisant autorité auprès de ses élèves quant à la valeur d'un contenu

En saisissant et en créant les occasions de développer l'esprit critique des élèves

En s'intéressant aux liens entre sa discipline et les autres

PASSEUR CULTUREL

En intégrant des éléments culturels à son enseignement

En saisissant les occasions de découvertes

En enrichissant régulièrement sa culture personnelle

APPRENANT

En étant curieux

En se remettant en question

En se donnant les moyens (temps, formations, ressources, etc.)

En se liant aux autres (communautés d'apprentissage et de pratique)

MODÈLE

En étant cohérent dans ses gestes et dans ses paroles

En proposant une direction humaine et intellectuelle

PLANIFICATEUR

En ayant un regard réaliste sur l'atteinte des objectifs

En anticipant les obstacles à l'apprentissage

En choisissant des conditions appropriées aux objectifs visés

En questionnant et en adaptant ses décisions

ÉVALUATEUR

En intégrant l'évaluation au processus d'apprentissage

En prenant de l'information

En portant un jugement

En communiquant

INNOVATEUR

En identifiant les besoins d'amélioration

En imaginant des solutions

En cherchant à se donner les moyens

En acceptant de prendre des risques

AMBASSADEUR

En adhérant à la mission, à la vision et aux valeurs du Collège

En représentant le Collège positivement

En cherchant et partageant les meilleures pratiques

En favorisant le réseautage

COMMUNICATEUR

En choisissant les moyens de communication appropriés

En favorisant l'échange et l'interaction

En ayant un souci de clarté

ENTRAÎNEUR

En accompagnant le parcours des élèves

En motivant

En offrant des rétroactions adaptées

En tenant compte de l'affectivité

COLLABORATEUR

En reconnaissant d'emblée l'apport des autres dans son développement

En recherchant l'expertise de son équipe et de ses réseaux

En partageant

En étant capable de critique et d'autocritique

En nommant la contribution des autres

En créant des moments

CONDITIONS DE DÉVELOPPEMENT

Le développement des compétences de l'élève passe par des conditions de développement gagnantes. Les choix de l'enseignant quant à ses pratiques pédagogiques sont déterminants et contribueront au développement de compétences disciplinaires ainsi que de celles contenues dans le profil de sortie de l'élève.

La recherche sur la **pédagogie active** appuie largement les qualificatifs qui ont été méticuleusement choisis pour chacun des domaines présentés dans le modèle. Ainsi, des concepts clés, comme la **différenciation** et **l'apprentissage**, pourront guider les enseignants à travers leur démarche de pratique réflexive, de planification de l'enseignement et d'évaluation.

La mise en place de telles conditions exige, de la part de la direction, des enseignants et des élèves, une ouverture face à la prise de risques.

STRATÉGIES ET MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT

Adaptées

À la compétence ciblée

À l'élève et son niveau de compétence

Variées

Dynamiques (en évolution)

Engageantes

Efficientes

Le processus mobilise l'élève en vue
du développement de compétences

Inclusives

Spécifiques pour soutenir l'apprentissage

MATÉRIEL DIDACTIQUE

Pertinent

Adaptable

Morcelable, granulaire

Accessible à distance

Public, ouvert et accessible à tous

MODÈLE DE CLASSE

Polyvalent

- qui favorise la collaboration
- qui s'adapte aux différentes stratégies
et méthodes d'enseignement
- qui facilite l'utilisation d'outils technologiques

STRATÉGIES D'ÉVALUATION

Intégrées... au processus de l'apprentissage

Efficientes... qui ciblent adéquatement le niveau
à atteindre à cette étape du développement
de compétences

Mobilisatrices... qui rassemblent toutes
les connaissances en vue d'une action

Appliquées... construites comme des situations-problèmes

Signifiantes...

- diagnostiques, qui éclairent l'élève quant
à sa compétence
 - réflexives, qui permettent à l'élève une prise
de recul, c'est-à-dire de se situer quant
à la progression de ses apprentissages
-

OUTILS NUMÉRIQUES

Pertinents

Collaboratifs et interactifs

Conviviaux

Interopérables entre les appareils

Aux contenus diffusables

PROFIL DE SORTIE DE L'ÉLÈVE

Depuis quelques années, plusieurs leaders du monde nous surprennent par leurs parcours hors normes. En effet, même s'ils ne possèdent pas nécessairement de diplômes prestigieux, tous ont en commun, entre autres, la créativité et la pensée entrepreneuriale.

Alors que les métiers de l'avenir sont encore en partie inconnus aujourd'hui, nous nous devons de développer chez nos élèves une série de compétences qui leur permettront de se démarquer dans leur milieu respectif. Les directions d'école et les enseignants ont désormais le mandat complexe et tellement valorisant d'amener les élèves à découvrir leurs talents et à maximiser leur potentiel.

COMMUNICATION HABILE DANS DIVERS CONTEXTES

ÉCOUTER

S'EXPRIMER AVEC CLARTÉ

À l'oral
À l'écrit

DANS DIFFÉRENTS LANGAGES

À L'AIDE DE DIVERSES MODALITÉS D'EXPRESSION

DÉVELOPPEMENT D'UN ESPRIT SOUPLE ET COURAGEUX

S'ADAPTER

Développer une pensée flexible
Expérimenter
Accepter l'incertitude

SE DÉPASSER

Voir en l'échec une occasion d'apprendre
Cultiver l'indépendance d'esprit
Explorer (rôles, idées, stratégies)

PERSPECTIVE SUR LE MONDE

COMPRENDRE LES ENJEUX

Historiques, politiques, culturels,
environnementaux

CONNAÎTRE UNE 2^e OU 3^e LANGUE

DÉVELOPPER L'OUVERTURE D'ESPRIT

PARTAGER

APPRENDRE DES AUTRES

ÉCHANGER AVEC RESPECT

TIRER PROFIT DES DIFFÉRENCES DE CHACUN POUR PENSER AUTREMENT

TRAVAIL D'ÉQUIPE

DÉVELOPPER SON LEADERSHIP

Proposer
Mobiliser
Coordonner

COLLABORER

Créer des liens de confiance
Faciliter le travail
Partager le crédit

CULTURE DU NUMÉRIQUE

COMPRENDRE LES ENVIRONNEMENTS NUMÉRIQUES

UTILISER LES TECHNOLOGIES AVEC PERTINENCE

CRÉER

PENSÉE ANALYTIQUE ET CRÉATIVE POUR UNE RÉOLUTION DE PROBLÈMES

IDENTIFIER

S'interroger
Relever
Nommer

ANALYSER

Discriminer
Hiérarchiser
Synthétiser

SOLUTIONNER

Imaginer
Adapter
Innover

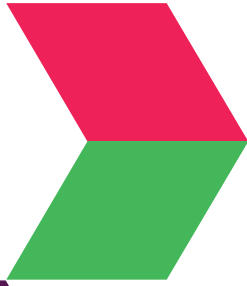
PRISE DE DÉCISION INTÈGRE ET ÉTHIQUE

ÊTRE

Développer la compassion
Choisir l'intégrité et le respect
Comprendre les enjeux éthiques

AGIR

Se mobiliser face à l'injustice
Prioriser l'altruisme et le bien-être
de la communauté
Prendre des décisions responsables
et éthiques



2



STRATÉGIES ET MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT

PÉDAGOGIE DU COURS DE DEMAIN

Dans le premier fascicule du *Cours de demain*, nous avons présenté la vision pédagogique du Collège dans son ensemble.

Afin d'enrichir la vision générale, nous souhaitons développer les rouages des conditions de développement. Ainsi, nous avons cette fois effectué une réflexion approfondie sur les stratégies et méthodes d'enseignement qui mèneront au développement des compétences du profil de sortie de l'élève.

L'intention principale de la pédagogie du cours de demain est de placer l'élève au centre du processus d'apprentissage afin de **l'engager** dans un rôle d'**apprenant actif**, qui ressemble à celui qu'il adopte quand il choisit, par intérêt, de s'investir réellement. En effet, nous comptons contribuer à la **motivation** de l'élève en alimentant son **plaisir d'apprendre**, en développant son **sentiment de compétence** et en lui permettant de mieux se connaître. L'école doit devenir un lieu privilégié où l'élève vit des expériences d'apprentissage comme nulle part ailleurs. Le profil de sortie de l'élève risque de correspondre davantage à la manière dont nos élèves se perçoivent, tout en augmentant leur impression que l'école est pertinente, adaptée, et en leur insufflant le goût de l'effort et de la persévérance.

Ainsi, l'élève présent dans nos classes deviendra un apprenant pour la vie.

STRATÉGIES ET MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT



FONDEMENTS

Créativité, raisonnement complexe, apprentissages durables, ténacité

Voici les fondements pédagogiques que nous avons choisis.

Ces fondements sont les **bases** sur lesquelles seront assis les **principes pédagogiques**, présentés plus loin dans ce document.

Ils guideront et lieront nos réflexions futures sur les autres conditions de développement : pratiques évaluatives, matériel pédagogique, outils numériques, modèle de classe.

CRÉATIVITÉ

La créativité est aujourd'hui définie comme la capacité à trouver des solutions nouvelles à des problèmes. Pour les résoudre, il faut s'y adapter, puis savoir faire des liens entre les choses, même celles qui n'en ont pas à première vue.

Afin de favoriser le développement de la pensée créative chez les jeunes, il est important de les placer face à des situations complexes, de développer les ressources de leurs « bibliothèques internes », de faire appel à leur imagination et d'accepter de partager avec eux le contrôle du cours.

L'enseignant jouera alors pleinement son rôle d'entraîneur, en accompagnant les démarches d'apprentissage plutôt qu'en contrôlant le résultat.

RAISONNEMENT COMPLEXE

À quoi peut-on reconnaître le raisonnement complexe ?

C'est notamment la capacité à identifier un problème, à l'analyser, à lui trouver une solution et à en évaluer l'impact. C'est aussi la capacité d'observation, de réflexion et de réaction, en tant qu'individu ou membre d'un groupe.

Cela nécessite une grande compétence en littérature, une pensée analytique, un esprit critique, une capacité de synthèse et de déduction bien développée.

Ainsi, il est préférable pour la personne d'approfondir les sujets scolaires plutôt que d'en voir davantage, mais de n'en faire qu'un survol.

APPRENTISSAGES DURABLES

Comment faire pour que les apprentissages que les élèves font aujourd'hui soient durables ?

Alors que l'élève doit prendre ses responsabilités d'apprenant, l'enseignant, à travers les rôles qu'il joue et les choix pédagogiques qu'il fait, est celui qui a le plus d'impact sur l'évolution du jeune en tant qu'apprenant.

Ainsi, les constats des récentes recherches sur le cerveau, le développement des compétences et les approches métacognitives doivent inspirer des pratiques gagnantes.

TÉNACITÉ

Apprendre, voilà une action agréable, stimulante.

Toutefois, apprendre et développer ses compétences demandent à l'élève qu'il déploie des efforts, parfois soutenus, qu'il démontre un engagement envers une tâche ou un processus et qu'il persévère devant les difficultés. Ainsi, ses apprentissages resteront imprégnés longtemps, voire toujours.

La ténacité est une attitude essentielle que l'enseignant, par son rôle d'entraîneur, doit tenter de développer chez l'élève.



PRINCIPES PÉDAGOGIQUES

Les principes sont les grandes intentions pédagogiques qui guideront les enseignants dans leur choix de stratégies et de méthodes d'enseignement.

Encore une fois, ces principes ont été choisis par les membres du comité et sont le fruit de recherches et d'expériences des meilleures pratiques en matière de pédagogie et d'apprentissage.

- 1 Faire résoudre des problèmes, relever des défis
- 2 Miser sur la collaboration
- 3 Lier son cours à la réalité
- 4 Créer une culture d'essai et erreur
- 5 Connaître ses élèves et travailler ensemble
- 6 Optimiser le temps d'apprentissage
- 7 Développer les habiletés d'apprenants des élèves

LÉGENDE

CARACTÉRISTIQUES DU PRINCIPE

Pas vers la pratique

Avenues de développement



FAIRE RÉSOUDRE DES PROBLÈMES, RELEVER DES DÉFIS

- PROPOSER DES DÉFIS À RELEVER PERTINENTS, COMPLEXES, ANCRÉS DANS LA RÉALITÉ ET DEMANDANT D'EXPLORER DIFFÉRENTS POINTS DE VUE
- ENTRAÎNER LES ÉLÈVES À POUVOIR MOBILISER LEURS SAVOIRS (CONNAISSANCES) ET PRENDRE DES DÉCISIONS POUR RÉSOUDRE DES PROBLÈMES (COMPÉTENCES)

- Offrir différentes méthodes, démarches, manipulations ou techniques pour parvenir à des solutions (**ex. : tempête d'idées, pensée design, les chapeaux d'Edward de Bono**) dans un processus permettant de se réajuster (**régulation, par essai et erreur**)

- Développer les raisonnements complexes des élèves par une ou plusieurs de ces actions : analyse, élaboration, discrimination, synthèse, preuve et réfutation, déduction, inférence, recontextualisation, transfert, etc.

- Proposer des contraintes créatives : utilisation de sources, réinvestissement des apprentissages, recontextualisation d'un problème inédit, etc. (**ex. : écrire une lettre d'amour à la manière de Yoda, puis de Jules César ; rédiger un rapport de laboratoire à la manière de CSI**)

- Morceler la tâche en petites étapes contenant un défi chacune, préciser aux élèves s'il s'agit d'un défi court ou long (en effet, certains défis demanderont de la vitesse et d'autres, de s'appliquer davantage)



MISER SUR LA COLLABORATION

- DÉVELOPPER AVEC LES ÉLÈVES UNE APPROCHE PLUS COLLABORATIVE QUE COOPÉRATIVE : UNE APPROCHE DE COCONSTRUCTION QUI INCLUT TOUS LES MEMBRES, ET CE, À CHAQUE ÉTAPE DE LA MISE EN ŒUVRE D'UNE TÂCHE
- PROPOSER UN CONTEXTE DANS LEQUEL DES ACTIVITÉS CONJOINTES SONT EFFECTUÉES ENTRE ÉLÈVES QUI ONT À COMMUNIQUER POUR ATTEINDRE DES BUTS COMMUNS DANS UN CONTEXTE D'INTERDÉPENDANCE

- Inviter les élèves à nommer clairement leurs attentes vis-à-vis d'eux et des autres
- Ponctuer le travail de moments où les membres d'une équipe ont un temps d'échange et de régulation pour continuer de bien orienter le travail à faire
- Proposer des tâches assez complexes pour que surgisse un réel besoin de collaboration
- **Utiliser des outils de collaboration (numériques ou autres)**
- Expliciter les rôles et les valeurs de collaborateur
- **Alterner des modèles d'équipe sur la durée : court terme, long terme, aléatoires, au choix des élèves, etc.**



LIER SON COURS À LA RÉALITÉ

- **CONTEXTUALISER LE PLUS POSSIBLE LES APPRENTISSAGES POUR LEUR DONNER DU SENS**

- **CHERCHER À FAIRE SE MESURER LES ÉLÈVES AUX RÉALITÉS SOCIALES, ÉCONOMIQUES, POLITIQUES, ARTISTIQUES, SCIENTIFIQUES, CULTURELLES QUI LES ENTOURENT DE PRÈS OU DE LOIN**

- **EXERCER NOTRE RÔLE DE PASSEUR CULTUREL, SANS MANQUER DE NOUS INTÉRESSER AUSSI À LA CULTURE IMMÉDIATE DES ÉLÈVES**

- Miser sur la transdisciplinarité

- **Inciter les élèves à réseauter avec d'autres jeunes du Québec et du monde qui partagent certains de leurs apprentissages**

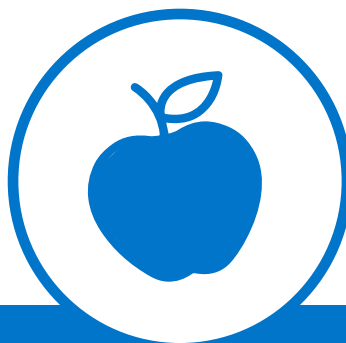
- **Nous inscrire dans la réalité technologique du moment (en 2016, les réseaux sociaux, les appareils mobiles, la réalité augmentée, et bientôt, l'Internet des objets, la réalité virtuelle et l'intelligence artificielle!)**

- **Inviter dans notre cours les experts qu'on ne pourrait convier en personne via la webdiffusion**

- Faire vivre aux élèves des mises en situation (**conférence de presse, vernissage, élection**), amincir les murs de la classe

- **Inviter les élèves à publier leurs réalisations**

- **Permettre à la communauté de découvrir les apprentissages qu'a réalisés l'élève**



CRÉER UNE CULTURE D'ESSAI ET ERREUR

- FAIRE DES ERREURS DES APPRENANTS ET DES DÉFIS DE SA MATIÈRE LE POINT DE DÉPART DE NOTRE ENSEIGNEMENT
- VALORISER LES FORCES DES ÉLÈVES, CONSTRUIRE LEUR CONFIANCE, ENCOURAGER LA PRISE DE RISQUES ET SOULIGNER LEURS PROGRÈS

- Amener les élèves à constater qu'on s'engage plus dans une tâche si elle est la solution à l'obstacle qu'on voulait surmonter
- Intégrer le réinvestissement des erreurs à sa pratique
- Mettre en place des moyens pour que les élèves ciblent leurs objectifs et expérimentent comment les atteindre
- Créer des activités d'apprentissage qui rendent la pensée de l'élève visible, qui démontrent sa compréhension de chaque étape
- Modeler des réactions proactives à l'erreur : une occasion d'apprendre
- Faire réaliser aux élèves qu'il y a plus de leçons à tirer dans leur processus que dans leur produit final
- Catégoriser et partager les erreurs communes (**par des espaces où l'élève peut s'entraîner et recevoir une rétroaction, par un carnet ou un portfolio, une compilation des erreurs, etc.**)



CONNAÎTRE LES ÉLÈVES ET TRAVAILLER ENSEMBLE

- EXPLIQUER NOS CHOIX PÉDAGOGIQUES
- EXPLICITER NOS ATTENTES
- S'INTÉRESSER AUX PARTICULARITÉS DE CHACUN : INTÉRÊTS, APTITUDES ET DÉFIS
- PARTIR DE LA COMPRÉHENSION DE L'ÉLÈVE

- Proposer des défis exigeants, qui provoquent des interactions enseignants-élèves d'une bonne profondeur et mutuellement enrichissantes
- Avoir un discours constructif et engageant pour nos élèves
- **Présenter des modèles d'apprenants accomplis**
- Adopter des modèles de classe qui :
 - augmentent les interactions avec les apprenants
 - mettent à profit les forces des divers apprenants
 - nous donnent de l'information sur les élèves en apprentissage
- Exercer notre rôle d'entraîneur et assurer une présence continue auprès de nos équipes d'apprenants : les soutenir, les encourager, discuter de leurs apprentissages et des moyens qu'elles choisissent pour s'organiser
- **Utiliser différents outils de collecte d'informations sur les apprentissages avant, pendant et après (quiz, tests diagnostiques, cercles de discussion, portfolio, etc.)**
- Différencier les tâches et les parcours s'ils peuvent mener à développer les mêmes compétences et habiletés
- Questionner et questionner encore
- Cultiver les trois variables de la motivation des élèves : contrôlabilité, sentiment d'efficacité et perception de la pertinence des tâches proposées
- Analyser les résultats et offrir une rétroaction
- Faire un suivi le plus personnalisé possible



OPTIMISER LE TEMPS D'APPRENTISSAGE

- AVOIR LA PRÉOCCUPATION CONSTANTE DE QUESTIONNER L'UTILISATION DU TEMPS OCTROYÉ À L'APPRENTISSAGE

- Assurer une bonne gestion de classe et maintenir la motivation (**accueillir les élèves, les encourager, rétroagir, habiter la classe par notre présence, morceler les tâches du cours, gérer les transitions, expliciter les liens et les intentions entre les différents moments du cours**)

- Repenser la place de l'enseignement magistral

- Repenser le travail à faire à l'extérieur du cours

- **Nous outiller pour la classe inversée : production de vidéos (Screencast-O-Matic, Smart), outils Web pour personnaliser et augmenter les vidéos des collègues (EDpuzzle), pour répondre aux questions que soulèvent les apprentissages (Appear.in, Padlet, ChallengeU), pour vérifier l'appropriation des contenus (Formative, Flubaroo, ChallengeU, Moodle) et pour permettre aux élèves de réinvestir leurs apprentissages (ThingLink, Canva)**

- Assurer une présence en ligne

- Développer l'entraide en ligne, la « présence sociale » des élèves



DÉVELOPPER LES HABILITÉS D'APPRENANT CHEZ L'ÉLÈVE

- FAVORISER LA PRISE DE CONSCIENCE DE SES PROPRES FAÇONS D'APPRENDRE
- CHERCHER À CE QUE L'APPRENANT DÉVELOPPE SES ACQUIS, S'APPROPRIER SA DÉMARCHE
- TOUT METTRE EN ŒUVRE POUR QU'IL ATTEIGNE UNE AUTONOMIE DANS SES APPRENTISSAGES

- Structurer les tâches, mais laisser les élèves s'organiser davantage
- Faire cheminer l'élève par des questions
- Amener les élèves à verbaliser leurs apprentissages, à garder des traces signifiantes de leurs processus (**portfolio, par exemple**)
- Enseigner des méthodes de travail : **techniques d'idéation, d'organisation, d'étude, etc.**
- Intégrer le réinvestissement des erreurs aux activités d'apprentissage
- Nous assurer que l'élève cible ses objectifs, qu'il les consigne et expérimente les moyens de les atteindre : **autocorrection avec compilation des erreurs, autoévaluation, retour sur l'évaluation**
- Valoriser la curiosité des élèves
- Souligner les réflexes d'apprenant
- Partager notre processus d'apprentissage

GLOSSAIRE DES STRATÉGIES D'ENSEIGNEMENT

AVAN

« APPORTEZ VOTRE APPAREIL NUMÉRIQUE »

Traduction de BYOD, « *bring your own device* »

Mode d'organisation scolaire capitalisant sur les appareils numériques personnels des apprenants, permettant entre autres des tâches éclatées dans le temps ou les lieux grâce à la mobilité

CLASSE INVERSÉE

Mode d'organisation des cours selon lequel le temps de classe est plus souvent consacré à l'approfondissement des notions et à la pédagogie active, les contenus plus théoriques ayant été acquis par l'apprenant avant que se déroule la séance, souvent à l'aide de vidéos

DÉBAT

Stratégie d'apprentissage consistant à organiser la conversation autour d'une question suscitant des opinions divergentes

ENSEIGNEMENT EXPLICITE

Mode de transmission de connaissances et de développement de compétences qui dépasse l'enseignement magistral : l'enseignant procède d'abord au modelage, puis à la pratique guidée des apprenants, avant qu'ils soient capables d'une pratique autonome

ENSEIGNEMENT PAR LES PAIRS

Stratégie dans laquelle les apprenants s'approprient les contenus et se les transmettent les uns aux autres

ENSEIGNEMENT PAR PROJET OU LABORATOIRE

Stratégie d'apprentissage dans laquelle les acquis notionnels et le développement de compétences s'effectuent en cours de réalisation d'une tâche complexe ou de résolution d'un problème



JEUX SÉRIEUX

Jeux de société ou jeux vidéo qui ont pour objectif de susciter de manière ludique des apprentissages chez les joueurs

NARRATION WEB TRANSMÉDIA

Stratégie qui amène l'apprenant à raconter l'histoire, l'antépisode, la suite du récit ou encore le chapitre manquant, tout en sollicitant plusieurs supports numériques dans un tout, c'est-à-dire dans un « ensemble narratif », par exemple le blogue, l'affiche et la baladodiffusion

QUESTIONNEMENT

Stratégie métacognitive mise de l'avant à travers différentes modalités (jeux, quiz, enseignement magistral) et pouvant s'instaurer entre l'enseignant et le groupe, l'élève et l'enseignant, ou entre élèves (dans la plupart des cas, la personne ne fournit pas de réponses, mais guide vers celles-ci en questionnant)

LUDIFICATION

Scénarisation pédagogique autour d'un thème et empruntant aux jeux les dynamiques propices aux apprentissages, par exemple une progression par niveaux, des microrécompenses pour couronner les apprentissages au long de la quête à accomplir et des monstres à affronter

PENSÉE DESIGN

Processus de résolution de problèmes par prototypage, comportant des phases de découverte, d'interprétation, d'idéation, d'expérimentation et d'évaluation dont l'objectif est la recherche de solutions concrètes à des problèmes complexes

SIMULATIONS ET JEUX DE RÔLES

Stratégie dans laquelle les apprenants recréent un contexte ou une situation complexe, tout en en suivant les règles, afin de la comprendre et de développer certaines des compétences de ceux qui y sont confrontés

1 INTENTIONS PÉDAGOGIQUES

Quelle est la compétence disciplinaire que je souhaite développer chez l'élève ?

Quelle est la compétence du profil de sortie du modèle du cours de demain que je souhaite développer chez l'élève ?

Quelle notion de la progression des apprentissages sera visée ?

Quels acquis devront être activés ou réactivés ?



QU'EST-CE QUI FONCTIONNE DANS CE QUE JE FAIS DÉJÀ ?

QU'EST-CE QUI NE FONCTIONNE PAS OU QUI FONCTIONNE MOINS DANS CE QUE JE FAIS ?

2 DÉFI

Quel sera le défi ou quelle sera la tâche des élèves ?

Comment contextualiser ce défi pour lui donner un sens dans la réalité ?

Quelles sont les stratégies que les élèves devront déployer ?

(analyse, élaboration, discrimination, synthèse, preuve et réfutation, déduction, inférence, recontextualisation, transfert, etc.)

Quel résultat est attendu pour les élèves ?

Comment adapter le défi en fonction de leurs forces, faiblesses et intérêts ?

QUEL MATÉRIEL ET QUELS OUTILS TECHNOLOGIQUES SERONT LES PLUS PERTINENTS ?



GUIDE POUR LA PLANIFICATION DE L'ENSEIGNEMENT

3 SCÉNARISATION

Comment peut-on morceler la tâche à réaliser en petits objectifs ?

Quelle stratégie d'apprentissage doit-on adopter pour chacune des étapes ?

Quelles difficultés veut-on que les élèves rencontrent ?

Quelles questions devront-ils se poser pour les surmonter ?

Comment agir comme enseignant pour consolider les apprentissages ?

Et comment maintenir la motivation ?

4 ÉVALUATION

Comment l'élève démontrera-t-il sa compréhension à chacune des étapes ?

Comment saurons-nous si chacun a appris ?

Quelles rétroactions peut-on offrir ?

Pourra-t-on impliquer l'élève dans l'évaluation ?



LES APPRENTISSAGES SERONT-ILS DURABLES ? MOBILISABLES ?

QUELLES TRACES L'ÉLÈVE EN GARDERA-T-IL ?

5 RÉINVESTISSEMENT

Que mettrons-nous en place pour les élèves qui n'ont pas appris ?

Que mettrons-nous de l'avant pour les élèves qui ont appris ?

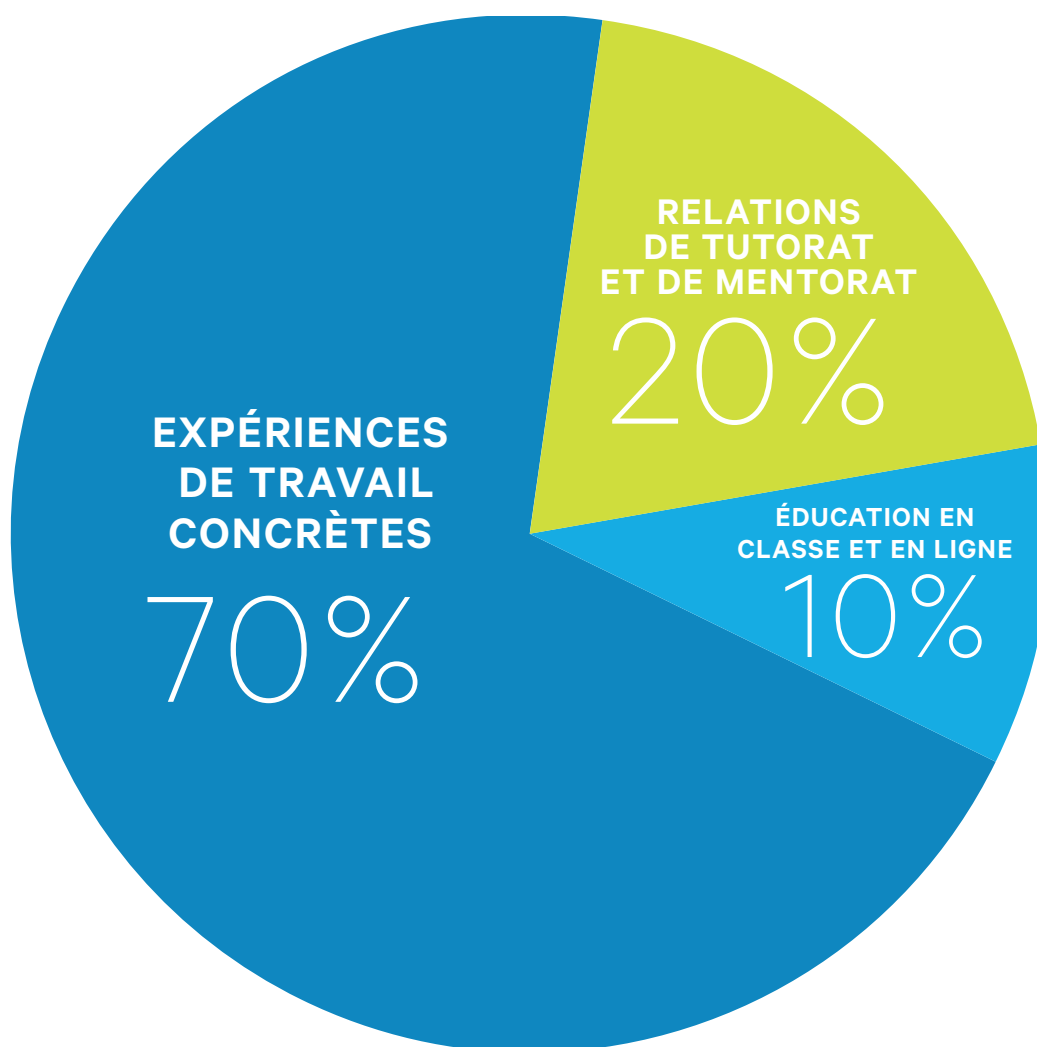
Quel problème apparenté permettrait de résoudre les apprentissages de cette séquence ?

Y a-t-il un problème inédit que ces élèves réussiraient à résoudre ?

CONCEPT 70-20-10

L'implantation de la pédagogie du cours de demain passe nécessairement par le développement professionnel des éducateurs, des enseignants et de la direction, tout en mettant de l'avant une pratique réflexive.

Le modèle 70-20-10 suggère une pratique professionnelle en développement, qui se renouvelle progressivement et qui tient compte des pratiques gagnantes actuelles, des données probantes ainsi que des initiatives les plus innovantes.







3



STRATÉGIES D'ÉVALUATION

FONDEMENTS

La créativité

Le raisonnement complexe

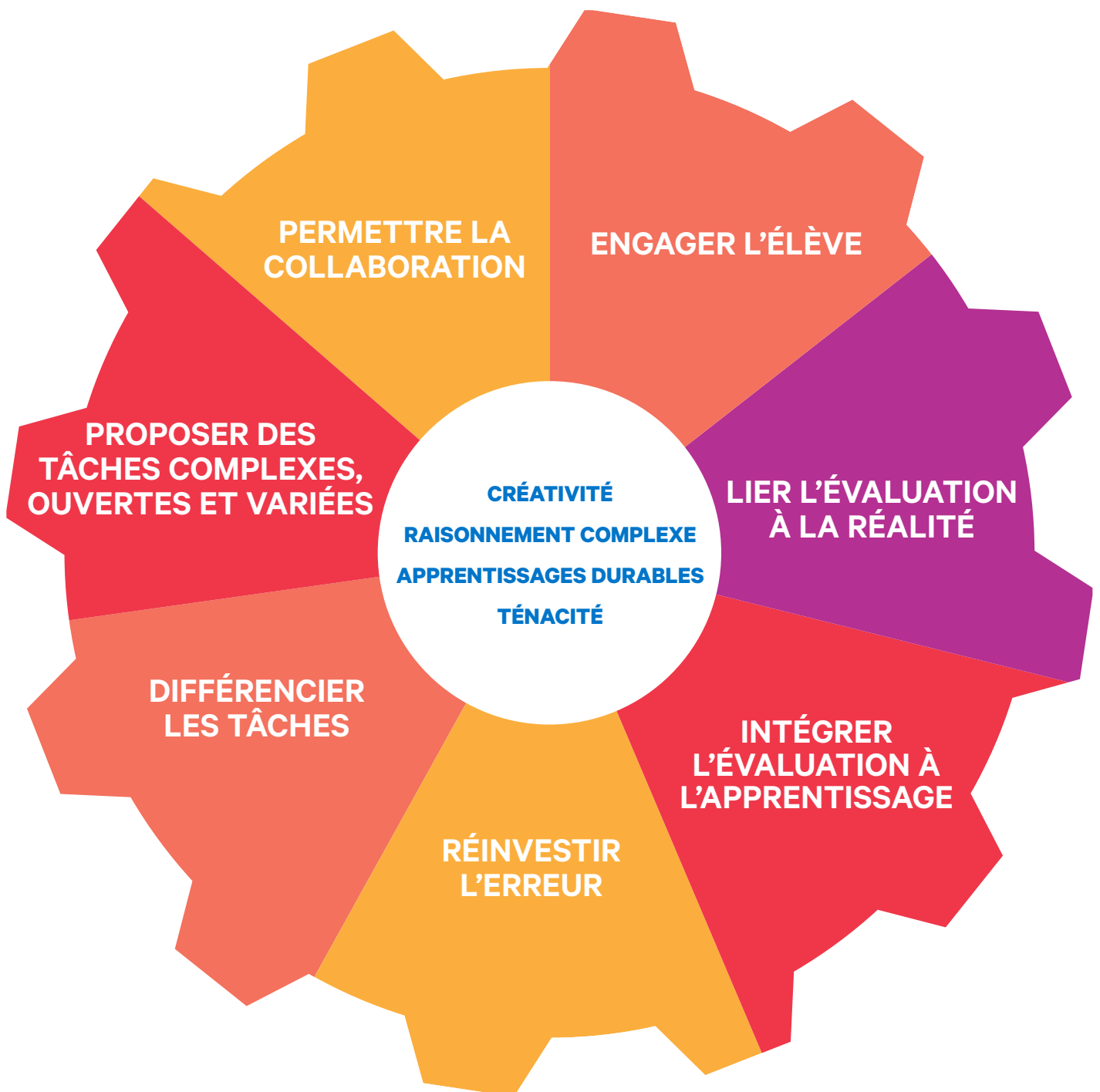
Les apprentissages durables

La ténacité

PRINCIPES PÉDAGOGIQUES

- 1** Permettre la collaboration
- 2** Engager l'élève
- 3** Lier l'évaluation à la réalité
- 4** Intégrer l'évaluation à l'apprentissage
- 5** Réinvestir l'erreur
- 6** Différencier les tâches
- 7** Proposer des tâches complexes, ouvertes et variées

STRATÉGIES D'ÉVALUATION





LA CRÉATIVITÉ

Ce que l'on cherche, c'est que l'élève soit tenu de développer les ressources de sa bibliothèque interne pour s'adapter, pour faire des liens et faire preuve d'innovation.

• PROPOSER DES TÂCHES LIBRES OU OUVERTES (MOINS DIRIGÉES) QUI NÉCESSITENT UN INVESTISSEMENT PERSONNEL

- En laissant l'élève choisir la façon dont il manifestera sa compréhension : par la vidéo, l'écrit, la chanson, la communication orale, etc.
- En conviant l'élève à combiner ses savoirs et son imaginaire dans une production
- En récompensant l'originalité et le sens de l'initiative

• PROPOSER DES TÂCHES VARIÉES LORS D'UNE MÊME ÉVALUATION

- En différenciant selon les intérêts, par exemple en proposant plusieurs ateliers d'écriture et en laissant le choix à l'élève : lettre d'amour anonyme; histoire policière; blogue culturel; etc.

• PROPOSER DES TÂCHES COLLABORATIVES DANS LESQUELLES LES ÉCHANGES AMÈNENT À FAIRE DES LIENS SELON PLUSIEURS PERSPECTIVES

- En mettant à profit les compétences et les forces de l'élève, par exemple les chapeaux d'Edward de Bono

• LIER L'ÉVALUATION À LA RÉALITÉ

- En proposant des tâches qui font référence à la culture de l'élève ou à son quotidien



LE RAISONNEMENT COMPLEXE

Ce que l'on cherche, c'est que l'élève rencontre des problèmes qui exigent d'observer, d'analyser, d'élaborer une démarche menant à une solution.

- **PROPOSER DES TÂCHES COMPLEXES, DES RÉOLUTIONS DE PROBLÈMES INÉDITS, (APPARENTÉS MAIS NOUVEAUX)**

- En provoquant le conflit cognitif
- En enrichissant les tâches sur le plan notionnel ou sur celui de la culture
- En cherchant à rendre l'évaluation transdisciplinaire
- En considérant évaluer individuellement et de façon collaborative
- En faisant le deuil de tout enseigner et de tout évaluer
- En évaluant plus d'une compétence au sein d'une même situation

- **METTRE L'ACCENT SUR LES COMPÉTENCES**

- En incitant l'élève à verbaliser ses conceptions
- En produisant des grilles que l'élève peut s'approprier
- En inscrivant des notes en lettres plutôt qu'en chiffres en cours d'étape
- En tenant compte de la progression de l'élève
- En assumant que le jugement de l'enseignant est prépondérant

- **INTÉGRER L'ÉVALUATION À L'APPRENTISSAGE**

- En favorisant les tâches d'apprentissage et d'évaluation en continuum
- En créant une progression par niveaux dans laquelle l'élève se qualifie pour l'évaluation
- En permettant à l'élève l'accès à ses notes personnelles, à ses ressources et au Web
- En prévoyant des tâches où l'élève rend sa pensée visible à chacune des étapes
- En gardant des traces

- **PROPOSER DES TÂCHES DIFFÉRENCIÉES LORS D'UNE MÊME ÉVALUATION**

- En différenciant selon des niveaux de compétence
- En offrant un choix de plusieurs productions



LES APPRENTISSAGES DURABLES

Ce que l'on cherche, c'est que l'élève développe des compétences qu'il pourra réinvestir adéquatement.

• PROPOSER DES DÉFIS SIGNIFIANTS

- En faisant des problèmes de l'évaluation l'occasion d'apprendre davantage
- En proposant des problèmes qui pourraient susciter le goût d'apprendre chez l'élève
- En utilisant des outils d'évaluation qui ont du sens pour l'élève
- En ne surchargeant pas la tâche de l'apprenant

• METTRE DAVANTAGE L'ACCENT SUR LE PROCESSUS PLUTÔT QUE SUR LES RÉPONSES

- En s'assurant que la résolution de problème fait appel au déploiement d'un raisonnement plutôt qu'à la simple application d'un processus
- En permettant aux élèves de participer à l'élaboration des critères d'évaluation
- En laissant l'élève proposer les traces à inclure dans son portfolio

• FAIRE DES ERREURS UN LEVIER À L'APPRENTISSAGE

- En enseignant explicitement et régulièrement l'autoévaluation
- En développant la capacité de l'élève à reconnaître ses acquis et ses défis
- En créant des contextes où l'élève se fixe des objectifs en lien avec ses défis
- En confrontant l'élève à ses conceptions et à ses processus erronés

• RÉINVESTIR LES APPRENTISSAGES, LES TRANSFÉRER DANS DIFFÉRENTS CONTEXTES

- En cherchant à assurer, d'une année scolaire à l'autre, le suivi de la maîtrise des concepts et des compétences de l'élève
- En amenant l'élève à établir des liens avec son vécu, avec ses apprentissages antérieurs ou avec des problèmes concrets dans le monde
- En misant sur l'apprentissage par les pairs



LA TÉNACITÉ

Ce que l'on cherche, c'est que l'élève s'engage et persévère afin d'apprendre, de comprendre et de réussir.

- **IMPLIQUER L'ÉLÈVE, LE RENDRE ACTIF**

- En lui faisant identifier ses forces et ses défis pour augmenter son sentiment de contrôle
- En lui apprenant comment s'autoévaluer : en l'aidant à formuler des objectifs atteignables et à faire des bilans
- En lui offrant des choix de tâches

- **TROUVER DES LEVIERS À LA MOTIVATION**

- En lui faisant prendre conscience que toutes traces contribuent au processus d'apprentissage-évaluation
- En lui offrant des rétroactions en cours de processus
- En lui permettant de se réajuster
- En lui faisant vivre de petites victoires
- En tentant de choisir le meilleur moment pour l'évaluer

- **ENCOURAGER L'ÉLÈVE À SORTIR DE LA CULTURE DE LA NOTE**

- En l'encourageant à aller au-delà de l'erreur
- En l'amenant à avoir une vision réaliste de sa progression
- En se permettant une souplesse quant à la pondération des évaluations







COLLÈGE SAINTE-ANNE
1250, BOULEVARD SAINT-JOSEPH, LACHINE (QUÉBEC) H8S 2M8
T: 514 637-3571

INNOVATION.SAINTEANNE.CA