

CRITÈRES D'ÉVALUATION PRIX MARIA GELI

1. APPRENTISSAGE POUR LA VIE	Le projet procure une expérience d'apprentissage qui va bien au-delà de l'acquisition de connaissances ou d'habiletés académiques, vu qu'il offre de réelles opportunités de changement pour la formation des élèves et pour leur vie future.	
Opportunités réelles de changement pour la vie.	NIVEAU 1. Absence	Le développement de cette compétence n'est pas contemplé.
	NIVEAU 2. Faible	Quelques activités d'apprentissage sont proposées, au-delà de l'acquisition de connaissances ou d'habiletés académiques.
	NIVEAU 3. Moyen	Le projet est posé à partir d'activités d'apprentissage fondées sur des expériences réelles et authentiques.
	NIVEAU 4. Élevé	Une expérience vitale d'apprentissage est proposée aux élèves, visant à obtenir une réelle amélioration dans leurs vies.

2. ÉLÈVE PROTAGONISTE	Le projet met en œuvre des méthodologies actives d'apprentissage principalement axées sur les élèves et sur le renforcement des relations de groupe et sociales de leur plus proche environnement.	
L'élève protagoniste de son propre apprentissage.	NIVEAU 1. Absence	Les méthodologies d'apprentissage de transmission prédominent où le rôle des élèves consiste à être récepteur, non pas agent actif de leur processus d'apprentissage.
	NIVEAU 2. Faible	Des méthodologies sont incorporées dans lesquelles l'enseignant propose aux élèves certaines opportunités d'apprentissage autonome.
	NIVEAU 3. Moyen	Renforcement du fait que les élèves expérimentent des activités d'apprentissage autonome. L'enseignant est le facilitateur du processus.
	NIVEAU 4. Élevé	L'apprentissage pratique et expérientiel (apprendre en faisant) des élèves est primordial. Apprentissage autonome et en groupe où l'enseignant est le facilitateur du processus.

3. APPRENTISSAGE AU-DELÀ DE LA SALLE DE CLASSE	Le projet dépasse les limites physiques et organisationnelles de la salle de classe (il unit des contextes formels et informels), à partir d'une approche globale qui favorise et renforce la configuration d'espaces d'apprentissage propres, singuliers et créatifs.	
Connexion de	NIVEAU 1. Absence	Seuls sont contemplés les apprentissages du cursus formels prévus au centre éducatif.

contextes formels et informels d'apprentissage.	NIVEAU 2. Faible	Développement de quelque activité formatrice externe au cursus formel.
	NIVEAU 3. Moyen	Des activités formatrices sont posées qui connectent les apprentissages formels et informels, ceux appartenant au cursus et hors-cursus, ainsi que des espaces d'apprentissage brisant les limites de la salle de classe et de l'établissement.
	NIVEAU 4. Élevé	Une proposition est posée qui permet à l'apprenant de construire son propre espace d'apprentissage en connectant des contextes formels et informels appartenant au cursus ou hors-cursus.

4. APPRENTISSAGE COLLABORATIF	Le projet développe des situations pour l'apprentissage collaboratif à travers l'utilisation de méthodes de travail en équipe coopérative, par l'interaction et l'apport de tous à la construction et à la socialisation de la connaissance.	
Construction de connaissance partagée.	NIVEAU 1. Absence	Aucune activité d'apprentissage n'est contemplée encourageant le travail collaboratif.
	NIVEAU 2. Faible	Certaines activités d'apprentissage sont posées pour lesquelles les élèves doivent travailler en équipe coopérative.
	NIVEAU 3. Moyen	La méthodologie fondamentale se centre sur le développement de dynamiques ayant trait au travail en équipe et à la gestion de tâches de manière collaborative.
	NIVEAU 4. Élevé	La méthodologie fondamentale se centre sur le développement de dynamiques ayant trait au travail en équipe coopérative et à la gestion de tâches de manière collaborative avec des agents internes et externes au groupe.

5. APPRENDRE À APPRENDRE	Le projet encourage et favorise le développement de la compétence d'apprendre à apprendre, en vue de conduire son propre apprentissage de manière de plus en plus efficace et autonome, conformément à ses propres objectifs et besoins.	
Élève compétent pour conduire son propre processus	NIVEAU 1. Absence	Aucune activité n'est posée relative au développement de la compétence « apprendre à apprendre ».
	NIVEAU 2. Faible	Certaines activités sont posées relatives au développement de la compétence « apprendre à apprendre ».

d'apprentissage.	NIVEAU 3. Moyen	Le développement de la compétence « apprendre à apprendre » est posée comme essentielle dans la croissance personnelle pour la vie.
	NIVEAU 4. Élevé	L'axe central de l'apprentissage est le développement de la compétence « apprendre à apprendre », procurant à l'apprenant des stratégies et/ou des routines de pensée qui le forment dans des processus pratiques de métacognition.

6. APPRENTISSAGE ÉMOTIONNEL	Le projet propose aux élèves le développement de compétences émotionnelles (habiletés sur les émotions dans le but de donner à l'individu les moyens de mieux affronter les défis qui sont posés dans la vie de tous les jours) pour ainsi augmenter le bien-être personnel et social.	
Élève compétent dans différents aspects pour la vie.	NIVEAU 1. Absence	Il n'y a pas d'activités formatives en rapport avec la gestion de la compétence émotionnelle des élèves.
	NIVEAU 2. Faible	Quelque activité isolée est incorporée ayant trait à la gestion de la compétence émotionnelle des élèves.
	NIVEAU 3. Moyen	Le projet, de manière intentionnelle, incorpore des activités et des pratiques éducatives relatives à la gestion de la compétence émotionnelle des élèves.
	NIVEAU 4. Élevé	Les élèves se forment à la gestion de la compétence émotionnelle à partir de la réalisation d'activités significatives en rapport avec leur environnement physique et humain.

7. APPRENTISSAGE CRÉATIF	Le projet encourage et promeut la pensée créative, divergente et ouverte chez toutes les personnes impliquées.	
Pensée créative, divergente et ouverte.	NIVEAU 1. Absence	Le développement de cette compétence n'est pas contemplé.
	NIVEAU 2. Faible	Certaines activités créatives sont posées fondées sur la résolution d'une situation-problème.
	NIVEAU 3. Moyen	La méthodologie fondamentale consiste en résoudre une situation-problème à travers la réalisation d'activités créatives et divergentes.

	NIVEAU 4. Élevé	Aussi bien les élèves que les formateurs développent le projet depuis la créativité, la divergence et l'ouverture sur d'autres contextes.
--	-----------------	---

8. ÉDUCATION INCLUSIVE	Le projet constitue un bon exemple de l'engagement du professorat, des élèves et des familles, dans le but de promouvoir la présence, la participation et le succès de tous les élèves, surtout ceux en situation plus vulnérable.	
« L'inclusion comprise comme un processus sans fin qui cherche des manières plus efficaces de répondre à la diversité présente chez les élèves » Ainscow.	NIVEAU 1. Absence	Le développement de cet axe inclusif n'est pas contemplé.
	NIVEAU 2. Faible	Sont incorporées des pratiques éducatives qui facilitent l'intégration des élèves ayant le plus de risques d'exclusion.
	NIVEAU 3. Moyen	Le projet incorpore des pratiques inclusives qui s'adressent à tous les élèves et permet de progresser sur le chemin de l'inclusion.
	NIVEAU 4. Élevé	Le projet confère une amélioration globale du centre du fait de répondre à la diversité de tous les élèves et il reflète un engagement actif de la communauté éducative pour minimiser les obstacles qui entravent la participation et l'apprentissage des élèves.

9. APPRENTISSAGE PAR L'UTILISATION ET LE DOMAINE CRITIQUE DES TIC	Le projet confère aux élèves la capacité pour analyser, utiliser, reproduire et partager des informations à l'aide des moyens de communication numériques. Les élèves utilisent des TIC de manière critique comme connaissance transversale ou pour se développer de manière appropriée dans une culture et dans une société numériques.	
Culture et compétence numérique.	NIVEAU 1. Absence	Aucune activité d'apprentissage n'est contemplée qui incorpore les technologies de l'information et de la communication.
	NIVEAU 2. Faible	Quelques activités d'apprentissage sont posées dans lesquelles l'élève crée, à partir de règles de conduite

		données, quelque produit en utilisant des outils numériques.
	NIVEAU 3. Moyen	Sont posées des activités d'apprentissage qui favorisent et encouragent la création de produits originaux, individuels ou collectifs, à travers l'utilisation d'un outil numérique, en incorporant toutefois quelque activité qui permette la prise de conscience de leur utilisation responsable.
	NIVEAU 4. Élevé	Les activités d'apprentissage sont centrées sur la création de productions originales, individuelles ou collectives, en utilisant des outils numériques préalablement sélectionnés selon l'idonéité et en incorporant, en même temps, une utilisation responsable de ceux-ci et une analyse critique d'un produit quelconque présent dans les différents moyens ou sur les réseaux.

10. PRATIQUES REPRODUCTIBLES, PÉRENNES ET DURABLES	Le projet propose des procédés qui permettent sa croissance et sa pérennité futures, permet d'identifier les objectifs atteints, l'amélioration des pratiques, des connaissances acquises et des propositions pour sa croissance et reproduction.	
Innovation éducative qui dérive sur une pratique systématique.	NIVEAU 1. Absence	Il n'existe pas de procédés pour la croissance, la pérennité et la reproduction future du projet étant donné que seuls des procédés pour son exécution sont contemplés.
	NIVEAU 2. Faible	Des procédés ont été conçus pour identifier les objectifs atteints, l'amélioration des pratiques et la gestion de la connaissance générée.
	NIVEAU 3. Moyen	Des procédés sont définis en vue de la croissance durable du projet à partir de l'identification des objectifs atteints et de processus de gestion de la connaissance.
	NIVEAU 4. Élevé	Les procédés pour la croissance, la pérennité et la reproduction du projet sont centraux. Un plan de communication est contemplé, fondé sur la gestion de la connaissance.