

PRIX D'INNOVATION ÉDUCATIVE PRINCIPAUTÉ D'ANDORRE

Critères d'évaluation du Prix *Maria Geli* adressé aux enseignants

1. APPRENTISSAGE DE LA VIE	Le projet fournit une expérience d'apprentissage qui va bien au-delà de l'acquisition de connaissances ou d'habiletés académiques, étant donné qu'il offre des possibilités réelles de changement au niveau de la formation des élèves et de 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, dans leur environnement immédiat.	
L'élève protagoniste de son propre apprentissage.	NIVEAU 1. Absence	Les méthodologies d'apprentissage de transmission priment, où le rôle des élèves consiste à être récepteur, non pas agent actif de leur processus d'apprentissage.
	NIVEAU 2. Faible	Incorporation de méthodologies 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.	Le projet dépasse les limites physiques et organisationnelles de la	

APPRENTISSAGE AU-DELÀ DE LA SALLE DE CLASSE	salle de classe (il unit des contextes formels et informels), à partir d'une approche globalisatrice favorisant et renforçant la configuration d'espaces d'apprentissage propres, singuliers et créatifs.	
Connexion de contextes formels et informels d'apprentissage.	NIVEAU 1. Absence	Seuls sont contemplés les apprentissages du cursus formels prévus dans l'établissement.
	NIVEAU 2. Faible	Certaines activités formatrices externes au cursus formel sont développées.
	NIVEAU 3. Moyen	Des activités formatrices sont posées, qui connectent les apprentissages formels et informels, appartenant au cursus et hors-cursus, ainsi que des espaces d'apprentissage qui brisent les limites de la salle de classe et de l'établissement.
	NIVEAU 4. Élevé	Une proposition est présentée qui permet à l'apprenant de construire son propre espace d'apprentissage en connectant des contextes formels et informels, aussi bien appartenant au cursus que hors-cursus.

4. APPRENTISSAGE COLLABORATIF	Le projet encourage des situations en vue de l'apprentissage collaboratif, moyennant 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 travaillent en équipe coopérative.
	NIVEAU 3. Moyen	La méthodologie fondamentale se centre sur le développement de dynamiques en rapport avec le travail en équipe et la gestion de tâches de manière collaborative.
	NIVEAU 4. Élevé	La méthodologie fondamentale se centre sur le développement de dynamiques en rapport avec le travail en équipe coopérative et la gestion de tâches de manière collaborative avec des agents internes et externes au groupe.
5.	Le projet favorise le développement de la compétence d'apprendre	

APPRENDRE À APPRENDRE	à apprendre, pour conduire son propre apprentissage de manière de plus en plus efficace et autonome, en fonction de ses propres objectifs et besoins.	
Élève compétent pour conduire son propre processus d'apprentissage.	NIVEAU 1. Absence	Aucune activité n'est présentée quant au développement de la compétence « apprendre à apprendre ».
	NIVEAU 2. Faible	Certaines activités sont présentées relatives au développement de la compétence « apprendre à apprendre ».
	NIVEAU 3. Moyen	Le développement de la compétence « apprendre à apprendre » est posé comme étant essentiel 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 », qui fournit 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 de développer des compétences émotionnelles (habiletés sur les émotions en vue 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 au niveau de 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	Quelques activités isolées sont incorporées, relatives à la gestion de la compétence émotionnelle des élèves.
	NIVEAU 3. Moyen	Le projet incorpore délibérément des activités et des pratiques éducatives sur la gestion de la compétence émotionnelle des élèves.
	NIVEAU 4. Élevé	Les élèves sont formés à la gestion de la compétence émotionnelle à partir de la réalisation d'activités significatives en rapport avec leur environnement physique et humain.
7.	Le projet encourage et promeut la pensée créative, divergente et	

APPRENTISSAGE CRÉATIF	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 présentées, fondées sur la résolution d'une situation-problème.
	NIVEAU 3. Moyen	La méthodologie fondamentale consiste en résoudre une situation-problème en réalisant des activités créatives et divergentes.
	NIVEAU 4. Élevé	Élèves et 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, en vue de promouvoir la présence, la participation et le succès de tous les élèves, surtout de 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	Des pratiques éducatives sont incorporées, qui facilitent l'intégration des élèves qui ont 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 offre une amélioration globale de l'établissement pour 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 MOYENNANT L'UTILISATION ET LA MAÎTRISE CRITIQUE DES TIC	Le projet offre aux élèves la capacité d'analyser, utiliser, reproduire et partager des informations avec les moyens de communication numériques. Les élèves réalisent une utilisation critique des TIC, aussi bien comme connaissance transversale, que 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 présentées dans lesquelles l'élève crée, à partir de règles de conduite données, certains produits en utilisant des outils numériques.
	NIVEAU 3. Moyen	Des activités d'apprentissage sont posées, qui favorisent la création de produits originaux, individuels ou collectifs moyennant l'utilisation d'un outil numérique, tout en incorporant certaines activités favorisant la prise de conscience d'une utilisation responsable.
	NIVEAU 4. Élevé	Les activités d'apprentissage sont centrées sur la création de productions originales, individuelles ou collectives, moyennant l'utilisation d'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. INNOVATION ÉDUCATIVE	Le projet identifie des éléments d'amélioration de la propre pratique éducative, développe des outils qui la transforment et prévoit les procédures qui favorisent l'innovation continue.	
Innovation éducative dérivant sur une pratique systématique.	NIVEAU 1. Absence	Il n'existe pas d'éléments d'amélioration ni de procédures favorisant l'innovation.
	NIVEAU 2. Faible	Des éléments d'amélioration sont identifiés, mais les apports ne sont pas significatifs.
	NIVEAU 3. Moyen	Identification d'éléments d'amélioration, mais les mécanismes d'une innovation continue ne sont pas prévus.

	NIVEAU 4. Élevé	Le projet identifie des éléments d'amélioration et de grande qualité qui améliorent l'innovation continue.
--	--------------------	--