



PRIX MARIA GELI

Appel à candidatures 2024- 2026

Critères d'évaluation à l'attention des enseignants

1. APPRENTISSAGE POUR LA VIE	Le projet offre une expérience d'apprentissage qui va au-delà de l'acquisition de connaissances ou de compétences académiques, car il propose 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 constaté.
	NIVEAU 2 Faible	Certaines activités d'apprentissage au-delà de l'acquisition de connaissances ou de compétences académiques sont proposées.
	NIVEAU 3 Moyen	Le projet est proposé sur la base d'activités d'apprentissage axées sur des expériences réelles et authentiques.
	NIVEAU 4 Élevé	Une expérience vitale d'apprentissage visant une réelle amélioration de vie est proposée aux élèves.
2. ÉLÈVE PROTAGONISTE	Le projet met en pratique des méthodes actives d'apprentissage axées principalement sur les élèves et sur l'amélioration des relations de groupe et sociales dans leur environnement immédiat.	
L'élève est le protagoniste de son propre apprentissage.	NIVEAU 1 Absence	Les méthodes d'apprentissage transmissives prédominent, dans lesquelles le rôle des élèves est d'être un récepteur, et non un acteur actif du processus d'apprentissage.
	NIVEAU 2 Faible	L'enseignant propose aux élèves des méthodes qui leur donnent l'opportunité d'apprentissage autonome.
	NIVEAU 3 Moyen	Les élèves sont encouragés à faire l'expérience d'activités d'apprentissage autonomes. L'enseignant sera l'animateur du processus.
	NIVEAU 4 Élevé	La mise en pratique et expérimentale de l'apprentissage par les élèves est capitale. Apprentissage autonome et en groupe, où l'enseignant est l'animateur du processus.

3. APPRENTISSAGE D'UNE COMMUNICATION EFFICACE	Le projet offre à l'élève la possibilité de développer des compétences en communication en utilisant différents types de langages, et en privilégiant la maîtrise multilingue des langues présentes dans les écoles d'Andorre.	
	NIVEAU 1 Absence	Aucune activité pour le développement de la compétence en communication n'est constatée/Absence de langues présentes dans les écoles andorranes.
	NIVEAU 2 Faible	Quelques activités d'apprentissage de langue/langage sont proposées, mais ne prennent pas en compte une approche basée sur les compétences pour une communication efficace.
	NIVEAU 3 Moyen	Le projet propose la promotion de l'apprentissage d'une compétence en communication efficace, dans au moins une des langues présentes dans les écoles d'Andorre.
	NIVEAU 4 Élevé	Le projet favorise l'apprentissage multilingue d'une communication efficace qui exploite au maximum le langage utilisé, en tenant compte des exigences de la situation communicative. L'utilisation de plus d'une des langues présentes dans les écoles andorranes sera appréciée.

4. APPRENTISSAGE COLLABORATIF	Le projet favorise des situations d'apprentissage par l'utilisation de méthodes de travail d'équipe et coopératives, pour l'interaction et la contribution de tous dans la construction et la socialisation des connaissances.	
Construction de connaissances partagées.	NIVEAU 1 Absence	Aucune activité d'apprentissage encourageant le travail collaboratif n'est constatée.
	NIVEAU 2 Faible	Une activité d'apprentissage est proposée dans laquelle les élèves doivent travailler en équipe coopérative.
	NIVEAU 3 Moyen	La méthode fondamentale se concentre sur le développement de dynamiques liées au travail d'équipe coopératif et à la gestion collaborative des tâches.
	NIVEAU 4 Élevé	La méthodologie fondamentale se concentre sur le développement de dynamiques liées au travail d'équipe coopératif et à la gestion des tâches en collaboration avec des acteurs internes et externes du groupe.

5. APPRENDRE APPRENDRE À	Le projet favorise le développement de la compétence "d'apprendre à apprendre", afin de mener son propre apprentissage de manière de plus en plus efficace et autonome, conformément à ses propres objectifs et besoins.	
Compétence de l'élève à mener son propre processus d'apprentissage.	NIVEAU 1 Absence	Aucune activité liée au développement de la compétence « apprendre à apprendre » n'est proposée.
	NIVEAU 2 Faible	Une activité liée au développement de la compétence « apprendre à apprendre » est proposée.
	NIVEAU 3 Moyen	Le développement de la compétence « apprendre à apprendre » est proposé comme essentiel dans la croissance personnelle pour la vie.
	NIVEAU 4 Élevé	L'apprentissage a comme axe central le développement de la compétence « apprendre à apprendre » en fournissant à l'apprenant des stratégies et/ou des routines de réflexion qui le forment à des processus pratiques de métacognition.

6. APPRENTISSAGE ÉMOTIONNEL	Le projet propose aux élèves le développement de compétences émotionnelles afin d'augmenter le bien-être personnel et social (capacités émotionnelles qui permettent à l'individu de mieux faire face aux défis qui se présentent dans la vie quotidienne).	
Compétence de l'élève dans différents aspects de la vie.	NIVEAU 1 Absence	Aucune activité de formation liée à la gestion de la compétence émotionnelle des élèves n'est présente.
	NIVEAU 2 Faible	Une activité isolée et liée à la gestion de la compétence émotionnelle des élèves est proposée.
	NIVEAU 3 Moyen	Le projet intègre sciemment 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, en s'appuyant sur la réalisation d'activités significatives en lien avec leur environnement physique et humain.

7. APPRENTISSAGE CRÉATIF	Le projet encourage une pensée créative, divergente et ouverte à toutes les personnes concernées.	
Pensée créative, divergente et ouverte.	NIVEAU 1 Absence	Le développement de cette compétence n'est pas constaté.
	NIVEAU 2 Faible	Une activité créative basée sur la résolution d'une situation problématique est proposée.
	NIVEAU 3 Moyen	La méthode fondamentale est celle de la résolution d'une situation problématique avec la réalisation d'activités créatives et divergentes.
	NIVEAU 4 Élevé	Les étudiants et les formateurs développent le projet à partir de la créativité, de la divergence et de l'ouverture à d'autres contextes.

8. ÉDUCATION INCLUSIVE	Le projet est un bon exemple de l'engagement des enseignants, des élèves et des familles, visant à promouvoir la présence, la participation et la réussite de tous les élèves, en valorisant la prise en compte de la perspective de genre.	
« L'inclusion est considérée comme un processus sans fin qui cherche des moyens plus efficaces pour répondre à la diversité présente chez l'élève », Ainscow	NIVEAU 1 Absence	Le développement de cet axe inclusif n'est pas constaté.
	NIVEAU 2 Faible	Des pratiques éducatives facilitant l'intégration des élèves les plus à risque d'exclusion sont proposées.
	NIVEAU 3 Moyen	Le projet intègre des pratiques inclusives destinées à tous les élèves et permet d'avancer sur le chemin de l'inclusion.
	NIVEAU 4 Élevé	Le projet apporte une amélioration globale du centre pour répondre à la diversité de tous les élèves et reflète un engagement actif de la communauté éducative à minimiser les obstacles qui entravent la participation et l'apprentissage des élèves.

<p>9. APPRENTISSAGE POUR L'UTILISATION ET LA MAÎTRISE CRITIQUE DES TIC.</p>	<p>Le projet offre aux étudiants la capacité d'analyser, d'utiliser, de produire et de partager des informations avec des moyens de communication numériques. Les élèves font un usage critique des TIC en tant que connaissances transversales ou pour se développer de manière adéquate dans une culture et une société numérique.</p>	
<p>Culture et compétence numérique.</p>	<p>NIVEAU 1 Absence</p>	<p>Aucune activité d'apprentissage intégrant les technologies de l'information et de la communication n'est constatée.</p>
	<p>NIVEAU 2 Faible</p>	<p>Une activité d'apprentissage dans laquelle l'élève crée, sur la base de directives données, un produit à l'aide d'outils numériques est proposé.</p>
	<p>NIVEAU 3 Moyen</p>	<p>Des activités d'apprentissage favorisant la création de productions originales, individuelles ou collectives, à l'aide d'un outil numérique, tout en intégrant une activité de sensibilisation à leur utilisation responsable, sont proposées.</p>
	<p>NIVEAU 4 Élevé</p>	<p>Les activités d'apprentissage se concentrent sur la création de productions originales, individuelles ou collectives, avec l'utilisation d'outils numériques, préalablement sélectionnés en fonction de leur adéquation et intégrant à la fois une utilisation responsable de ceux-ci et une analyse critique d'un produit présent dans les différents médias ou réseaux.</p>

<p>10. INNOVATION ÉDUCATIVE</p>	<p>Le projet identifie des éléments pour améliorer la pratique éducative, développe des outils qui la transforment et prévoit des procédures qui favorisent l'innovation continue.</p>	
<p>Innovation pédagogique qui mène à une pratique systématique.</p>	<p>NIVEAU 1 Absence</p>	<p>Les éléments d'amélioration ou de procédures encourageant l'innovation sont inexistants.</p>
	<p>NIVEAU 2 Faible</p>	<p>Des éléments d'amélioration sont identifiés, mais les contributions ne sont pas significatives.</p>
	<p>NIVEAU 3 Moyen</p>	<p>Des éléments d'amélioration sont identifiés, mais les mécanismes d'innovation continue ne sont pas prévus.</p>
	<p>NIVEAU 4 Élevé</p>	<p>Le projet identifie des éléments d'amélioration et de grande qualité pour l'innovation continue</p>