

## PRIX D'INNOVATION ÉDUCATIVE PRINCIPAUTÉ D'ANDORRE

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

1. APPRENTISSAGE POUR LA VIE	Le projet propose une expérience d'apprentissage allant bien au-delà de l'acquisition de connaissances ou d'habiletés académiques, puisqu'il offre des possibilités réelles 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 abordé à partir d'activités d'apprentissage fondées sur des expériences réelles et authentiques.
	NIVEAU 4. Élevé	Une expérience vitale d'apprentissage est offerte aux élèves, pour obtenir une réelle amélioration dans leurs vies.

2. ÉLÈVE PROTAGONISTE	Le projet applique des méthodologies actives d'apprentissage axées surtout sur les élèves et sur le renforcement des rapports de groupe et des relations sociales dans leur environnement immédiat.	
L'élève protagoniste de son propre apprentissage.	NIVEAU 1. Absence	Les méthodologies d'apprentissage de transmission s'imposent, où le rôle des élèves est celui de récepteurs et non d'agents actifs de leurs processus d'apprentissage.
	NIVEAU 2. Faible	Incorporation de méthodologies où l'enseignant propose aux élèves quelques 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 essentiel. Apprentissage autonome et en groupe où l'enseignant est le facilitateur du processus.

3. APPRENTISSAGE POUR UNE COMMUNICATION EFFECTIVE	Le projet offre à l'élève la possibilité de développer la compétence communicative en utilisant différents genres de langages, en priorisant la maîtrise plurilingue des langues présentes dans les écoles de l'Andorre.	
	NIVEAU 1. Absence	Ne contemple pas d'activités pour le développement de la compétence communicative/Aucune langue n'est présente dans les écoles d'Andorre.
	NIVEAU 2. Faible	Certaines activités d'apprentissage de langue/langage sont posées, sans prendre toutefois en considération une approche compétentielle pour une communication effective.
	NIVEAU 3. Moyen	Propose un projet renforçant l'apprentissage d'une compétence communicative effective d'au moins une des langues présentes dans les écoles d'Andorre.
	NIVEAU 4. Élevé	Stimule l'apprentissage plurilingue d'une communication efficace qui tire le meilleur parti du langage utilisé, en tenant compte des exigences de la situation communicative et en accordant une valeur toute particulière s'il s'agit d'une langue présente dans les écoles d'Andorre.

4. APPRENTISSAGE COLLABORATIF	Le projet développe des situations pour l'apprentissage collaboratif à travers l'utilisation de méthodes de travail en équipe coopérative moyennant 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 développant le travail collaboratif n'est contemplée.
	NIVEAU 2. Faible	Une certaine activité d'apprentissage est posée pour laquelle les élèves doivent travailler en équipe coopérative.
	NIVEAU 3. Moyen	La méthodologie fondamentale est axée sur le développement de dynamiques liées au travail en équipe et à la gestion de tâches de manière collaborative.
	NIVEAU 4. Élevé	La méthodologie de base est axée sur le développement de dynamiques liées au travail en équipe coopérative et à la gestion de tâches de manière collaborative avec des acteurs internes et externes au groupe.

5. APPRENDRE À APPRENDRE	Le projet favorise le développement de la compétence d'apprendre à apprendre pour conduire son propre apprentissage de manière de plus en plus efficace et autonome conformément aux propres objectifs et besoins.	
Élève compétent pour conduire son propre processus d'apprentissage.	NIVEAU 1. Absence	Aucune activité n'est posée, liée au développement de la compétence « apprendre à apprendre ».
	NIVEAU 2. Faible	Une certaine activité est posée liée au développement de la compétence « apprendre à apprendre ».
	NIVEAU 3. Moyen	Le développement de la compétence « apprendre à apprendre » est posé comme 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 », procurant à l'apprenant/e des stratégies et/ou des routines de pensée qui le/la forment dans des processus pratiques de métacognition.

6. APPRENTISSAGE ÉMOTIONNEL	Le projet propose aux élèves le développement des compétences émotionnelles (habiletés sur les émotions pour donner à l'individu les moyens de mieux affronter les défis de la vie quotidienne) et augmenter ainsi son bien-être personnel et social.	
Élève compétent dans différents aspects pour la vie.	NIVEAU 1. Absence	Il n'y a pas d'activités formatives liées à la gestion de la compétence émotionnelle des élèves.
	NIVEAU 2. Faible	Une certaine activité isolée est incorporée, liée 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 liées à leur environnement physique et humain.

7. APPRENTISSAGE CRÉATIF	Le projet favorise 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	Quelque activité créative est posée, basée sur la résolution d'une situation-problème.
	NIVEAU 3. Moyen	La méthodologie de base consiste à résoudre une situation-problème moyennant la réalisation d'activités créatives et divergentes.
	NIVEAU 4. Élevé	Aussi biens les élèves que les formateurs développent le projet depuis la créativité, la divergence et l'ouverture à d'autres contextes.

8. ÉDUCATION INCLUSIVE	Le projet constitue un bon exemple de l'engagement du professorat, des élèves et des familles, de promouvoir la présence, la participation et le succès de tous les élèves, en accordant une valeur toute particulière au fait de prendre en considération la perspective de genre.	
« 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 ayant le plus de risques d'exclusion.
	NIVEAU 3. Moyen	Le projet incorpore des pratiques inclusives adressées 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 aussi bien la participation que l'apprentissage des élèves.

9. APPRENTISSAGE À TRAVERS L'UTILISATION ET LA MAÎTRISE CRITIQUE DES TIC	Le projet donne aux élèves la capacité d'analyser, utiliser, produire et partager des informations en utilisant les moyens de communication numériques. Les élèves font un usage critique des TIC, 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 incorporant les technologies de l'information et de la communication n'est contemplée.
	NIVEAU 2. Faible	Une certaine activité d'apprentissage est présentée où l'élève, à partir de règles de conduite qui lui sont données, crée un produit en utilisant des outils numériques.
	NIVEAU 3. Moyen	Des activités d'apprentissage sont posées qui favorisent et encouragent la création de produits originaux, individuels ou collectifs, en utilisant un outil numérique, en incorporant toutefois quelque activité qui favorise la prise de conscience d'une utilisation responsable.
	NIVEAU 4. Élevé	Les activités d'apprentissage se centrent sur la création de productions originales, individuelles ou collectives, en utilisant des outils numériques préalablement sélectionnés selon l'idonéité et en incorporant parallèlement une utilisation responsable de ceux-ci et une analyse critique d'un produit présent dans les différents moyens ou sur les réseaux.

10. INNOVATION ÉDUCATIVE	Le projet identifie des éléments d'amélioration de la pratique éducative elle-même, développe des outils qui la transforment et prévoit des procédures favorisant l'innovation continue.	
Innovation éducative dérivant sur une pratique systématique.	NIVEAU 1. Absence	Les éléments d'amélioration et les procédures favorisant l'innovation n'existent pas.
	NIVEAU 2. Faible	Certains éléments d'amélioration sont identifiés, mais les apports ne sont pas significatifs.
	NIVEAU 3. Moyen	Des éléments d'amélioration sont identifiés, mais les mécanismes d'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.