

# VISION

PÉDAGOGIQUE SAINTE-ANNE

---

PRIMAIRE | SECONDAIRE | COLLÉGIAL



# TABLE DES MATIÈRES

Le contexte.....	3
<b>Pourquoi une vision pédagogique ?</b> .....	5
Notre vision pédagogique en une image.....	6
Notre vision et nos établissements.....	8
<b>Développer le courage d'innover</b> .....	9
La pensée design pour améliorer nos pratiques.....	10
Explorer les domaines émergents.....	11
<b>Les compétences globales</b>	
Qu'est-ce qu'une compétence ?.....	13
Définir les compétences globales.....	14
<b>Le bien-être</b>	
Définir le bien-être.....	17
<b>Les vecteurs de développement</b>	
Définir les effets.....	19
Le principe directeur.....	20
<b>L'effet prof</b>	
L'enseignant et ses rôles.....	22
L'effet prof et les compétences globales.....	23
<b>L'effet de la pédagogie active</b>	
Qu'est-ce que la pédagogie active ?.....	26
Pédagogie active et tâches complexes.....	26
La pédagogie active et les compétences globales.....	27
<b>L'effet de la compétence numérique</b>	
Les compétences numériques et les compétences globales.....	30
<b>L'effet milieu de vie</b>	
Un milieu de vie pour développer les compétences globales.....	32
<b>L'effet innovation</b>	
Innover pour développer les compétences.....	34
Membres du comité vision pédagogique.....	36
Annexe: tableau.....	38

## LE CONTEXTE

Le mot est lancé depuis déjà quelques années dans le milieu de l'éducation : le monde change et 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 20<sup>e</sup> 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 comité dynamique décide de créer la première mouture du modèle Sainte-Anne du cours de demain, et ainsi d'offrir à notre communauté une vision pédagogique novatrice, efficace et pertinente.

Le modèle mis à jour se veut évolutif. Il est le fruit de questionnements et de nombreuses recherches. Il témoigne de la passion de Sainte-Anne pour une pédagogie novatrice et efficace.

Bien que nous entendions fréquemment que le « monde de l'éducation » est un grand bateau difficile à gouverner, de nombreux exemples démontrent qu'il est possible de créer des conditions favorisant l'évolution de notre école et qu'elle est aussi capable d'adaptation rapide.

Le défi est cependant de taille ou, dit autrement, c'est un « problème à plusieurs variables ».

Dans le présent document, nous vous présentons la direction que nous souhaitons prendre, notre vision pédagogique et notre plan de match.

Ce plan est agile. Il tient compte des dernières itérations et découvertes et retient les meilleures pratiques porteuses de changement.

Ce plan de match, c'est notre guide pour une éducation remplie de sens, car nous souhaitons, en plus d'améliorer nos pratiques au quotidien, transformer l'éducation.

Chers enseignants et enseignantes de Sainte-Anne, à vous la scène, car vous êtes les artisans de notre succès et, en famille, nous avançons.

## **POURQUOI UNE VISION PÉDAGOGIQUE ?**

Puisque Sainte-Anne est au coeur d'une société en profonde mutation, l'école se doit d'être en mouvement. Ce document devient donc, dans le changement, notre système de repérage, notre étoile polaire.

### **Au Collège Sainte-Anne, nous souhaitons :**

- nous doter d'une vision pédagogique commune
- nous doter d'un modèle concret et pratique, facile à retenir et à appliquer
- nous offrir des repères stables pour faire face à un avenir imprécis
- orienter nos besoins en formation et en développement professionnel
- cerner les avenues de développement
- développer une culture d'essai et erreur

Nous formons une famille d'écoles qui offre une éducation du préscolaire au collégial. Nous souhaitons que les élèves se joignent à notre famille dès l'âge de 4 ans et quittent 15 ans plus tard, après de nombreuses expériences heureuses et formatrices.

Nous avons donc un devoir de cohérence et la responsabilité d'offrir une expérience d'apprentissage centrée sur l'élève et sa famille.

## **LA MISSION SAINTE-ANNE**

Inspirer et cultiver le plaisir d'apprendre. Développer le courage d'innover. Nous contribuons à cultiver un esprit agile, critique et créatif qui incarne le plaisir d'apprendre. Nous bâtissons un milieu stimulant où tous développent leur capacité d'innover pour progresser, ensemble.

### **1 PRINCIPE DIRECTEUR**

---

Les grandes innovations du 21<sup>e</sup> siècle se basent sur des données qui nous permettent de prendre des décisions éclairées. Nous rendons visibles les observations et la progression des élèves pour les orienter au quotidien. Nos actions sont dirigées de manière à appuyer le bien-être des élèves, le développement de leurs compétences disciplinaires, numériques et globales.

### **5 EFFETS**

---

Les écoles de la famille Sainte-Anne se ressemblent et se différencient par des éléments fondateurs, sur lesquels s'appuie le développement de nos élèves. L'effet Sainte-Anne se vit et se concrétise grâce à l'effet prof, l'effet de la pédagogie active, l'effet du milieu de vie, l'effet du numérique et l'effet de l'innovation.

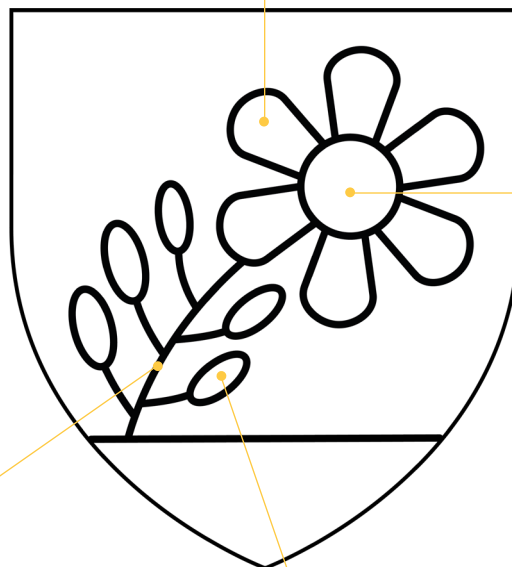
### **6 COMPÉTENCES GLOBALES**

---

Comme les métiers de l'avenir sont encore en partie inconnus, et parce que l'évolution de la société et les progrès technologiques se vivent en accéléré, nous avons la conviction profonde d'outiller nos élèves grâce à six compétences globales incontournables visant à mieux les préparer au monde de demain. À Sainte-Anne, le développement de la créativité, de la pensée critique, de la communication, de la collaboration, de la citoyenneté et de la connaissance de soi est essentiel à l'évolution de nos élèves.

La représentation de la fleur symbolise cette vision. La fleur est un symbole de plaisir, de joie, de rayonnement, mais aussi de finesse, de délicatesse et de sensibilité. Pour la voir grandir, s'épanouir, fleurir, il faut en prendre soin.

Chacun des pétales représente une des **six compétences globales** que nous souhaitons développer chez nos élèves.



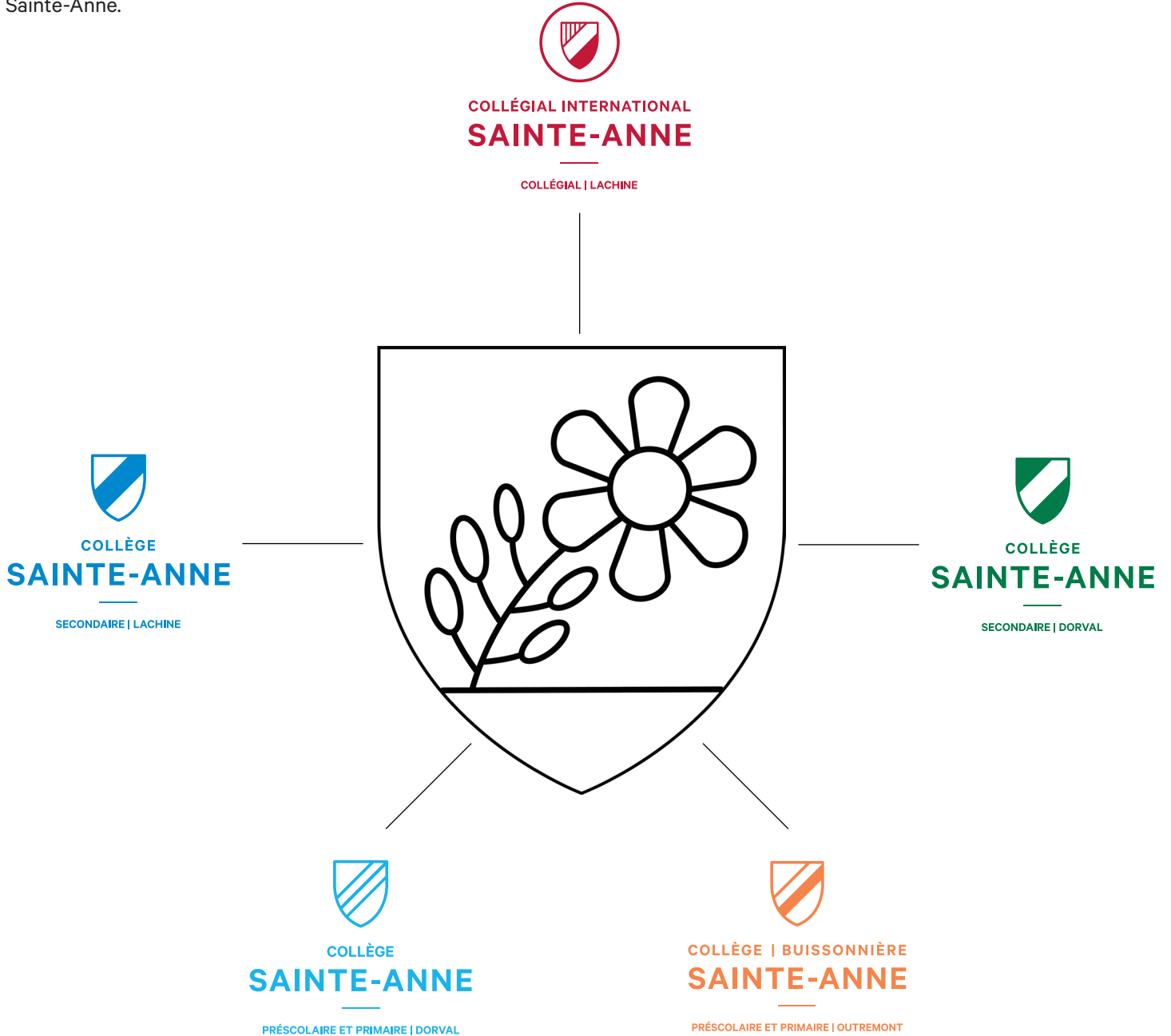
Le pistil, le centre de la fleur, représente le **bien-être**, une condition essentielle pour accomplir le développement des compétences, mais aussi, le résultat du développement de ces compétences.

La tige porte la fleur, elle est le pilier qui la soutient, et elle représente l'**impact** que nous avons sur les élèves, toute la portée, l'influence de nos interventions.

Les cinq feuilles sont nos moyens d'avoir un **effet** sur le développement de nos élèves. Sans ses feuilles, sans ces effets, la fleur ne peut se développer jusqu'à son plein potentiel.

## NOTRE VISION ET NOS ÉTABLISSEMENTS

Chacun de nos établissements actualise la vision Sainte-Anne en l'adaptant à son ordre d'enseignement, afin de créer les saveurs particulières de l'effet Sainte-Anne.





**DÉVELOPPER  
LE COURAGE  
D'INNOVER**



## LA PENSÉE DESIGN POUR AMÉLIORER NOS PRATIQUES

« Un organisme peut innover de manière plus efficace et plus efficiente si toutes les activités nécessaires et les autres éléments corrélés ou en interaction sont gérés comme un système. »

La pensée design est la démarche qui encadre les projets innovants. Cette approche, centrée sur les besoins des élèves et des enseignants, aide à mieux comprendre et cerner les problèmes, et à choisir les solutions les plus pertinentes.

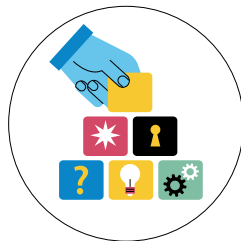
C'est par cette démarche que nous pouvons résoudre des problèmes. Nous faisons du prototypage, de la découverte, de l'interprétation, de l'idéation, de l'expérimentation et de l'évaluation.

Nous sommes à la recherche de solutions concrètes à des problèmes complexes, et nous le faisons systématiquement :

1. En définissant clairement les problématiques
2. En imaginant plusieurs solutions au problème
3. En créant des protocoles de test
4. En évaluant l'impact de la solution retenue
5. En vivant le succès
6. En retournant à la première étape

L'innovation est donc un processus concret qui se planifie, qui est réalisable et qui doit s'adapter aux besoins des élèves et des enseignants. L'innovation est aussi un moyen d'atteindre nos objectifs, d'améliorer notre service aux élèves, de créer de la valeur.

Deux types d'innovation font partie de la vision pédagogique Sainte-Anne :



### L'INNOVATION CONTINUE

L'innovation continue est le processus par lequel on optimise un processus ou une technique connue par petites étapes.



### L'INNOVATION DE RUPTURE

L'innovation de rupture consiste à amener des propositions complètement différentes à des problématiques. Ces propositions sont innovantes parce qu'elles n'ont jamais (ou peu souvent) été réalisées et parce qu'elles annoncent un potentiel de changement positif élevé.

### RÉFÉRENCES :

<https://www.cairn.info/entrepreneuriat--9782100765072-page-107.htm>

<https://www.usabilis.com/4-types-d-innovation/>

## **EXPLORER LES DOMAINES ÉMERGENTS**

Nous sommes familiers avec le concept de veille pédagogique, cette surveillance des progrès de la recherche, cette action d'observer les bons coups et de s'inspirer des bonnes pratiques.

Notre vision pédagogique nous pousse à l'action et nous incite à devenir les précurseurs, des explorateurs.

Ainsi, chaque année, chaque établissement choisit une thématique à explorer l'année suivante. Durant l'année, l'équipe-école s'engage à faire un recensement de projets ou d'idées reliés au thème et conduit une expérimentation ou un projet pilote sur le sujet.

Nous révisons la liste des thèmes chaque année pour refléter les occasions émergentes.

### **Liste des domaines émergents pour 2022-2023**

1. Usage de la donnée en éducation

---

2. Intelligence artificielle

---

3. Mentorat

---

4. Codage

---

5. Robotique

---

6. Réalité augmentée

---

7. Diversité

---

8. Développement durable

---

9. Aides à la correction

---

10. Ludification

---

# LES COMPÉTENCES GLOBALES



## QU'EST-CE QU'UNE COMPÉTENCE ?

Les compétences que nous nommons « fondamentales » sont des compétences transversales. Nous les avons sélectionnées à partir de référentiels reconnus comme ceux de l'UNESCO, de l'OCDE et de l'UE (Union européenne), dont l'objectif est de promouvoir les compétences qui doivent être enseignées dans les écoles du 21<sup>e</sup> siècle. Ces compétences incluent des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être. Lorsque maîtrisées, elles sont associées à une solide capacité de résolution de problèmes complexes et à une adaptabilité face aux situations imprévisibles.

Dans notre modèle, nous choisissons d'accorder une place importante, voire centrale au développement des compétences fondamentales, et ce, afin de faire vivre des apprentissages en profondeur.

Pour nous, une compétence s'articule autour des quatre axes suivants :

### CONNAISSANCES

---

Toute compétence est basée sur des connaissances. Ces connaissances permettent l'usage d'un vocabulaire commun et placent les balises conceptuelles de la compétence.

### STRATÉGIES

---

Pour développer une compétence, il faut mettre en action des stratégies. Ces stratégies sont définies par rapport à la compétence et témoignent du degré de maîtrise de la compétence.

Il n'est pas souhaitable de limiter l'élève dans le développement de ses compétences en prétextant son âge ou son niveau scolaire.

### ATTITUDES

---

Pour mettre en application ses connaissances et ses stratégies, l'élève fait preuve de bonnes attitudes pour son développement.

Une attitude « négative » peut donc nuire au développement de sa compétence.

### COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

---

Au 21<sup>e</sup> siècle, toutes les compétences ont une composante numérique. Bien qu'il soit possible de développer une compétence globale sans utiliser le numérique, l'inverse est plus difficile à réaliser.

C'est pour cette raison que nous considérons la compétence numérique comme une composante des compétences globales.

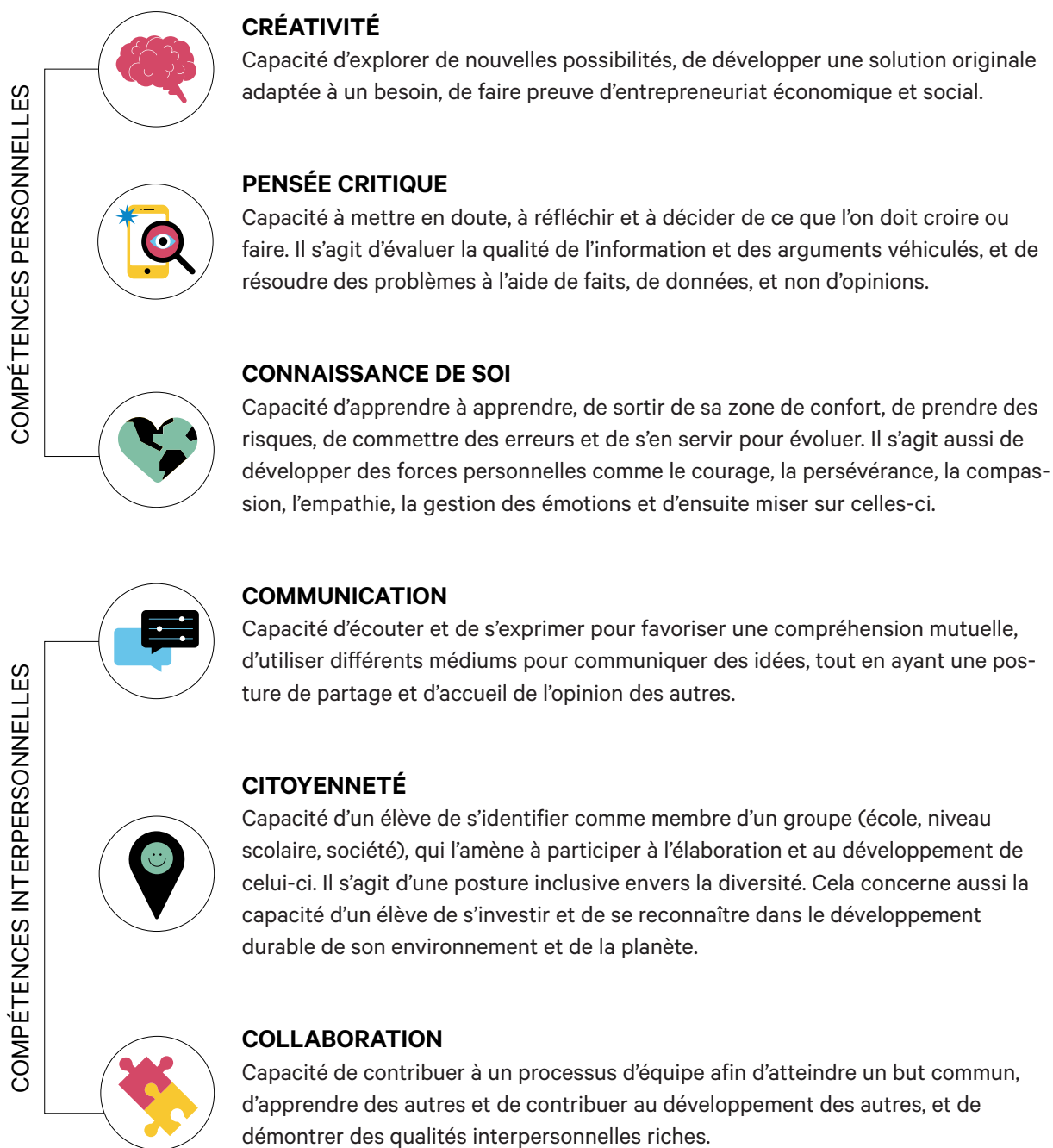
#### RÉFÉRENCE :

<https://www.oecd.org/pisa/innovation/global-competence/>

## DÉFINIR LES COMPÉTENCES GLOBALES

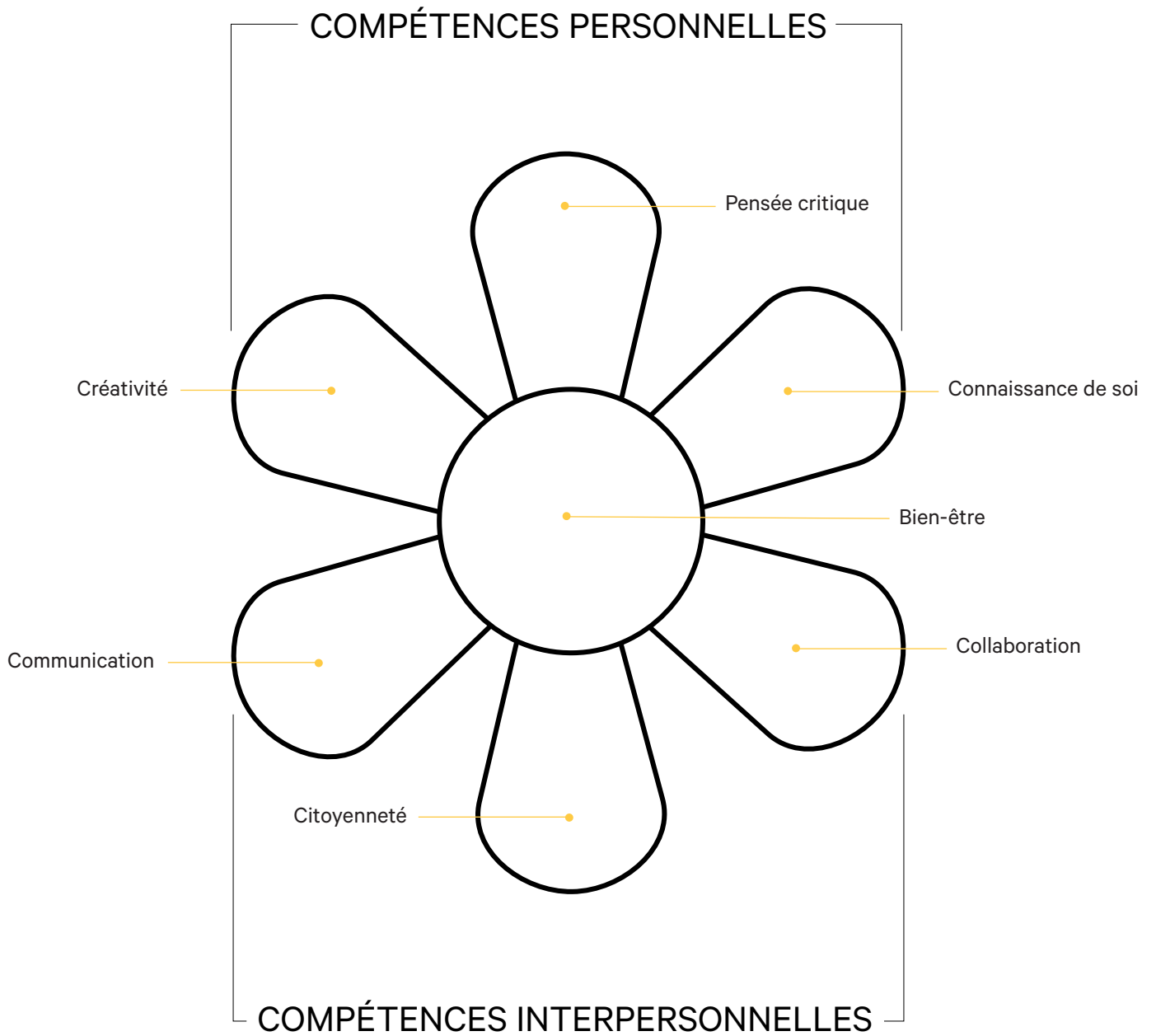
Comme les métiers de l'avenir sont encore en partie inconnus aujourd'hui, mais surtout parce que le monde est en évolution accélérée, nous nous devons de développer chez nos élèves une série de compétences qui leur permettront de se démarquer dans leur milieu respectif et de s'adapter au monde de demain. 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.

Le territoire des compétences globales que nous développons à Sainte-Anne comprend les éléments suivants :



### RÉFÉRENCE:

<https://www.tbcschools.ca/education/deep-learning-framework/6-global-competencies>



# LE BIEN-ÊTRE





## **DÉFINIR LE BIEN-ÊTRE**

Il existe une condition préalable au développement des compétences, qu'elles soient disciplinaires, globales ou numériques. Cette condition est le bien-être de sa propre personne : se sentir en sécurité, se sentir accueilli, se sentir prêt à se développer.

Le bien-être prend racine dans une image de soi positive et un bon état d'esprit. Il se reflète par un sentiment positif d'identité personnelle et d'estime de soi de la part de l'élève et par un point de vue globalement optimiste et plein d'espoir quant à la vie.

Il est essentiel au bien-être des élèves de se sentir connectés, d'avoir un sentiment d'appartenance à l'école et de se sentir comme des membres respectés et valorisés de la communauté scolaire.

La vision pédagogique Sainte-Anne met donc le bien-être de l'élève au cœur de ses préoccupations. Il est défini comme l'équilibre de six composantes :

### **PHYSIQUE**

---

Le bien-être physique est la capacité à prendre soin de son corps, que ce soit en termes d'exercice physique, de nutrition adaptée, de qualité et de quantité de sommeil ou de bonne santé physique.

### **ÉMOTIONNELLE**

---

Le bien-être émotionnel repose sur la capacité à comprendre, assimiler et adapter les émotions dans telle ou telle situation. Cela comprend gérer les différents niveaux d'anxiété, ainsi que connaître et utiliser des techniques de gestion du stress.

### **INTELLECTUELLE**

---

Le bien-être intellectuel est la capacité d'apprendre quelque chose de nouveau chaque jour, de créer, d'avoir le goût de relever des défis.

### **INTERPERSONNELLE**

---

Le bien-être social se rattache à la construction de connexions et de relations saines avec la famille, les amis, les partenaires, les collègues et les autres cercles sociaux.

### **SPIRITUELLE**

---

Le bien-être spirituel est relié aux valeurs qui donnent un sens à la vie, à la capacité d'aimer, à la capacité de pardonner et à la capacité à se connecter à ses objectifs personnels à court, moyen et long terme.

### **ENVIRONNEMENTALE**

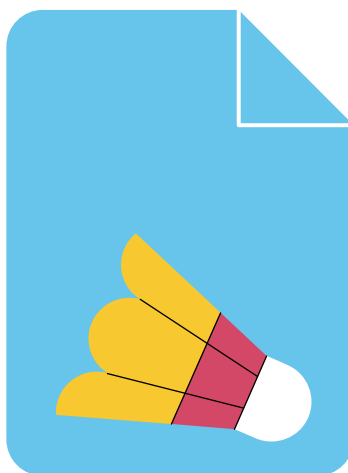
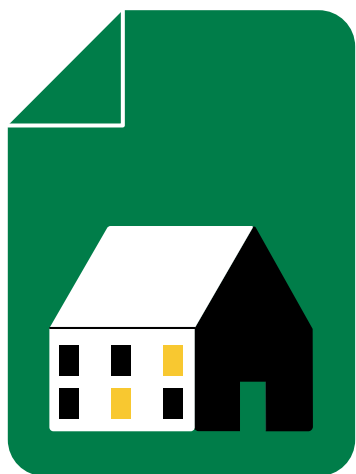
---

Le bien-être environnemental est relié à un milieu de travail ou d'études sain et favorable : un milieu riche par opposition à un milieu toxique. C'est se sentir en sécurité, se sentir accueilli, se sentir respecté dans toute sa diversité. C'est évoluer dans un milieu favorable au développement personnel.

#### **RÉFÉRENCE :**

<https://www.lecentre franco.ca/educo/comment-instaurer-un-climat-positif/>

# LES VECTEURS DE DÉVELOPPEMENT



## DÉFINIR LES EFFETS

Les compétences globales de nos élèves et leur bien-être grandissent lorsque nous les exposons à des vecteurs de développement. Ces vecteurs, que l'on appelle « effets », sont au nombre de cinq à Sainte-Anne.

Les effets sont :

1. L'effet prof
2. L'effet de la pédagogie active
3. L'effet de la compétence numérique
4. L'effet du milieu de vie
5. L'effet de l'innovation

Chacun de ces effets contribue au développement des compétences globales.

### L'EFFET PROF

L'enseignant a un effet sur le développement des compétences globales des élèves lorsqu'il possède, développe et mobilise ses propres compétences globales.

### L'EFFET DE LA PÉDAGOGIE ACTIVE

La pédagogie a un effet sur le développement des compétences globales des élèves lorsque ceux-ci abordent des tâches complexes, significatives, avec une rétroaction intégrée et fréquente.

### L'EFFET DE LA COMPÉTENCE NUMÉRIQUE

Le développement de la compétence numérique a un effet sur le développement des compétences globales des élèves, puisque chacune de leurs compétences globales comporte un aspect numérique.

### L'EFFET DU MILIEU DE VIE

Le milieu de vie a un effet sur le développement des compétences globales des élèves lorsque ceux-ci se sentent bien à l'école et que le bâtiment et les services leur permettent de s'épanouir pleinement.

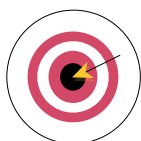
### L'EFFET DE L'INNOVATION

L'innovation a un effet sur le développement des compétences globales des élèves lorsqu'ils sont exposés à de nouvelles pratiques qui leur permettent de se mobiliser.

# LE PRINCIPE DIRECTEUR



## RENDRE LE PROGRÈS VISIBLE



### AVOIR DE L'IMPACT

Rendre le progrès visible renvoie à différentes stratégies claires pour démontrer les variations de progression que vivent les élèves.

L'élève doit être accompagné dans ce processus afin de bien comprendre ce qui lui arrive et puisse, en cas de besoin, être pris en charge afin d'être davantage soutenu.

Dans ce même ordre d'idée, l'enseignant a aussi accès à une explication de l'impact qu'il a sur les différents groupes avec lesquels il interagit. Au besoin, des suggestions personnalisées peuvent lui être transmises pour maximiser son impact.

L'évaluation, autant pour l'apprenant que pour le pédagogue, devient un repère qui permet à tout un chacun d'affiner ses objectifs et de vivre une progression.

C'est en suivant la progression que l'enseignant et l'élève réalisent leurs impacts respectifs, ce qui a pour effet de quitter la boucle des évaluations formatives et sommatives pour passer à l'intégration d'une rétroaction signifiante.

L'EFFET  
PROF



La vision pédagogique Sainte-Anne cerne des compétences clés acquises par l'enseignant pour avoir un impact sur la progression des élèves. L'enseignant est donc 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.

Nous nous attendons à ce que l'enseignant remplisse les rôles intrinsèques à sa profession.

### 1. 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.

### 2. Passeur culturel

---

En intégrant des éléments culturels à son enseignement; en saisissant les occasions de découvertes; en enrichissant régulièrement sa culture personnelle, qui sert de modèle. En étant cohérent dans ses gestes et dans ses paroles; en proposant une direction humaine et intellectuelle.

### 3. Planificateur

---

En portant un regard réaliste sur l'atteinte des objectifs; en anticipant les obstacles à l'apprentissage; en choisissant des conditions appropriées aux objectifs, en remettant en question et en adaptant ses décisions.

### 4. Évaluateur

---

En intégrant l'évaluation au processus d'apprentissage; en utilisant de l'information; en portant un jugement; en communiquant.

### 5. Ambassadeur

---

En adhérant à la mission, à la vision et aux valeurs de la famille Sainte-Anne; en nous représentant de manière positive en cherchant et en partageant les meilleures pratiques; en favorisant le réseautage.

### 6. Communicateur

---

En choisissant les moyens de communication appropriés; en favorisant l'échange et l'interaction; en ayant un souci de clarté.

### 7. Entraîneur

---

En accompagnant les élèves dans leur parcours, en motivant, en offrant des rétroactions adaptées; en tenant compte de l'affectivité.

### 8. 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 de partage.

#### RÉFÉRENCE:

[https://cdn-contenu.quebec.ca/cdn-contenu/adm/min/education/publications-adm/devenir-enseignant/referentiel\\_compétences\\_professionnelles\\_profession\\_enseignante.pdf](https://cdn-contenu.quebec.ca/cdn-contenu/adm/min/education/publications-adm/devenir-enseignant/referentiel_compétences_professionnelles_profession_enseignante.pdf)

**L'enseignant a un effet lorsqu'il possède, développe et mobilise ses propres compétences globales.**

Ces six compétences permettent à notre équipe d'être continuellement en mouvement. Ainsi, les enseignants et enseignantes de la famille Sainte-Anne s'assurent d'avoir un niveau élevé de compétences globales, ce qui leur permet de les combiner habilement pour devenir des vecteurs de changement pour leur milieu.

**L'enseignant créatif**

C'est l'enseignant qui arrive à créer, à l'intérieur des contraintes dans lesquelles il oeuvre, un parcours stimulant pour ses élèves. Il arrive à équilibrer les tâches moins stimulantes pour que les apprenants soient encore plus engagés.

C'est celui qui explore de nouvelles pistes pour des situations problématiques, c'est celui qui innove, qui améliore ses pratiques, qui se renouvelle.

---

**L'enseignant critique**

C'est l'enseignant qui arrive à définir sa position, tout en restant suffisamment ouvert pour entendre et accueillir d'autres manières de fonctionner.

Il est aussi au fait des données probantes et il cherche à mesurer son impact et à en prendre conscience.

---

**L'enseignant courageux**

C'est l'enseignant qui demeure apprenant tout au long de sa carrière. C'est celui qui se donne des objectifs de progression durant l'ensemble de sa pratique.

---

**L'enseignant communicateur**

C'est celui qui traduit les apprentissages d'une manière explicite et réussit à produire un continuum porteur de sens pour l'apprenant. Ses talents de vulgarisateur sont mis à profit, tant pour les rétroactions en classe que pour son partage de pratiques efficaces.

---

**L'enseignant collaborateur**

C'est celui qui participe activement au développement de l'équipe dans laquelle il/elle se trouve.

---

**L'enseignant citoyen**

C'est l'enseignant qui produit un environnement sain, sécuritaire, dans ses classes, qui permet les débats sur le fonctionnement de cette microsociété et qui fait des liens avec la place de la culture dans le monde.

---

**L'enseignant conscient de son bien-être**

L'enseignant qui souhaite contribuer au bien-être de l'élève est celui qui est aussi conscient de sa propre condition.

---

## COMPÉTENCES PERSONNELLES

### CRÉATIVITÉ

L'enseignant créatif :

- innove dans ses pratiques
- crée des parcours stimulants
- explore de nouvelles pistes

### PENSÉE CRITIQUE

L'enseignant critique :

- utilise les données probantes
- mesure son impact
- prend conscience de son impact

### CONNAISSANCE DE SOI

L'enseignant qui se connaît :

- est apprenant à vie
- se donne des objectifs
- mise sur ses forces

## COMPÉTENCES INTERPERSONNELLES

### COMMUNICATION

L'enseignant communicateur :

- vulgarise les concepts les plus complexes
- offre des rétroactions pertinentes pour favoriser la progression
- partage ses pratiques

### COLLABORATION

L'enseignant collaborateur :

- participe au développement de son équipe
- est ouvert au changement

### CITOYENNETÉ

L'enseignant citoyen :

- crée un environnement sain
- offre un environnement sécuritaire
- participe au développement de la communauté dans une perspective de développement durable

## BIEN-ÊTRE

L'enseignant priorisant le bien-être :

- développe les multiples facettes de son propre bien-être
- participe au développement du bien-être de ses élèves





# L'EFFET DE LA PÉDAGOGIE ACTIVE



## QU'EST-CE QUE LA PÉDAGOGIE ACTIVE ?

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 des compétences disciplinaires ainsi que des compétences du 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 notre modèle.

Ainsi, des concepts clés, comme la différenciation et l'apprentissage en profondeur, 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 quant à la prise de risques.

La pédagogie active se définit par plusieurs critères :

### 1. C'est une pédagogie adaptée au contexte

---

- À la compétence ciblée
- À l'élève et à son niveau de compétence (différenciée)

### 2. C'est une pédagogie définie par des méthodes variées

---

- Dynamique (en évolution)
- Engageante

### 3. C'est une pédagogie définie par des méthodes efficaces

---

- Qui s'adapte aux constats quantifiés de réussite (ou d'échec)

### 4. C'est une pédagogie inclusive

---

- Qui ne met personne à l'écart

## PÉDAGOGIE ACTIVE ET TÂCHES COMPLEXES

Il existe un lien direct entre la pédagogie active et les tâches complexes. Une tâche est dite complexe lorsque l'élève s'investit dans une tâche qui mobilise ses connaissances et ses compétences, et qui, surtout, est significative pour lui.

Une tâche simple se définit comme un moment où les élèves sont en action, mais où ils ne mettent en pratique qu'un ou deux concepts. Une tâche simple permet rarement de développer les compétences globales.

La pédagogie active est donc une pédagogie mise en place par l'enseignant pour maximiser son temps d'enseignement grâce à des tâches complexes, dans le but de développer les compétences globales.

La pédagogie active est donc le concept qui regroupe tous les choix didactiques que l'enseignant peut faire pour mobiliser le plus de compétences (disciplinaires, globales et numériques) possible. Cette mobilisation peut être horizontale (plusieurs petits éléments de plusieurs compétences) ou verticale (un élément d'une compétence, en profondeur).

Quelques questions à se poser afin de savoir **si notre pédagogie est active** :

1. Est-ce que je m'adapte à la réalité de la classe ?
2. Les élèves participent-ils au choix de la tâche ?
3. Est-ce que j'utilise suffisamment de tâches complexes ?
4. L'évaluation est-elle utilisée pour donner une rétroaction constructive à l'élève sur sa progression ?

### **Évaluation intégrée**

Il serait plutôt approprié de nommer « rétroaction constructive » l'évaluation en pédagogie active. Cette rétroaction vient informer l'élève sur ses forces et ses progrès. L'accent de cette rétroaction est axé davantage sur la progression (donnée continue dans le temps) que sur le résultat (donnée fixe dans le temps).

**Une rétroaction, en pédagogie active, est :**

- **Intégrée** au processus de l'apprentissage
- **Efficiente...** elle cible adéquatement le niveau à atteindre à cette étape du développement de compétences
- **Mobilisatrice...** elle rassemble toutes les connaissances en vue d'une action
- **Appliquée...** construite comme des situations à problèmes
- **Diagnostique...** elle éclaire l'élève quant à son niveau de compétence
- **Réflexive...** elle permet à l'élève une prise de recul, c'est-à-dire de se situer quant à la progression de ses apprentissages

## COMPÉTENCES PERSONNELLES

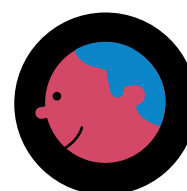
CRÉATIVITÉ	PENSÉE CRITIQUE	CONNAISSANCE DE SOI
<p><b>Tâches complexes créatives</b></p> <p>L'essentiel (et non l'absolu) de la pédagogie concerne l'application quotidienne de la pensée design et des stratégies de résolution de problèmes.</p>	<p><b>Tâches complexes réflexives</b></p> <p>Les tâches proposées à l'élève lui demandent une réflexion et un questionnement riche, mobilisant tant les informations que les opinions.</p>	<p><b>Tâches complexes courageuses</b></p> <p>Les tâches restent exigeantes, avec différents niveaux d'atteinte possibles afin d'encourager le dépassement de soi des apprenants.</p>

## COMPÉTENCES INTERPERSONNELLES

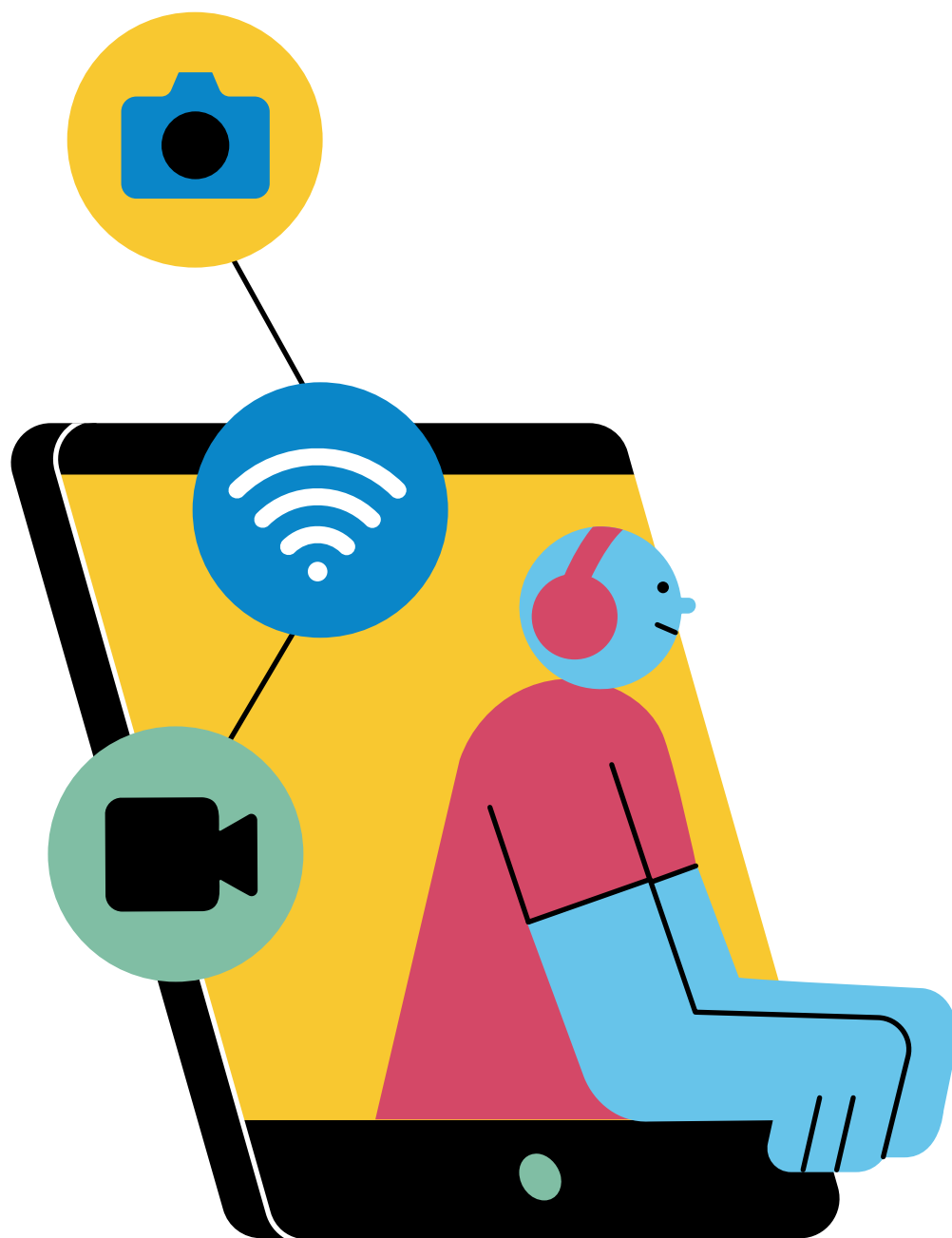
COMMUNICATION	COLLABORATION	CITOYENNETÉ
<p><b>Tâches complexes de communication</b></p> <p>Les élèves sont la plupart du temps amenés à travailler ensemble, et ce, dans différentes formes de collaboration/contribution.</p>	<p><b>Tâches complexes de collaboration</b></p> <p>Les élèves participent tout au long du processus : ils prennent part au choix des activités, au déroulement de la tâche et à la rétroaction.</p>	<p><b>Tâches complexes citoyennes</b></p> <p>Les tâches sont toujours orientées autour de réalités culturelles qui se trouvent à différents rayons de proximité de la classe.</p>

## BIEN-ÊTRE

La pédagogie active contribue au mieux-être des élèves sur les plans physique, intellectuel et social. Comme elle est vécue au quotidien par les élèves, elle ajoute au bien-être de ceux-ci.



# L'EFFET DE LA COMPÉTENCE NUMÉRIQUE



## LES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES ET LES COMPÉTENCES GLOBALES

Au 21<sup>e</sup> siècle, toutes les compétences ont une composante numérique. Bien qu'il soit possible de développer une compétence globale sans utiliser le numérique, l'inverse est plus difficile à réaliser.

C'est pour cette raison que nous considérons la compétence numérique comme un vecteur de développement des composantes globales.

En 2020, le ministère de l'Éducation a publié le Cadre de référence de la compétence numérique dans lequel il décrit comment la compétence numérique se définit et se décline à travers les compétences globales.

Notre vision pédagogique englobe les 12 dimensions de ce cadre et en définit de nouveaux, dont les domaines émergents et la mesure de l'impact.

### RÉFÉRENCE:

<http://www.education.gouv.qc.ca/dossiers-thematiques/plan-daction-numerique/cadre-de-refer-ence-de-la-competence-numerique/>

COMPÉTENCES PERSONNELLES		
CRÉATIVITÉ	PENSÉE CRITIQUE	CONNAISSANCE DE SOI
<b>Usage du numérique créatif</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Produire du contenu avec le numérique</li> <li>• Résoudre une variété de problèmes avec le numérique</li> <li>• Innover et faire preuve de créativité avec le numérique</li> </ul>	<b>Usage de l'information numérique</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Développer et mobiliser sa culture informationnelle</li> <li>• Développer sa pensée critique à l'égard du numérique</li> </ul>	<b>Usage d'outils de développement de la personne</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Développer et mobiliser ses habiletés technologiques</li> <li>• Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage</li> </ul>
COMPÉTENCES INTERPERSONNELLES		
COMMUNICATION	COLLABORATION	CITOYENNETÉ
<b>Usage d'outils de communication numérique</b> Communiquer à l'aide du numérique.	<b>Usage d'outils de collaboration numérique</b> Collaborer à l'aide du numérique.	<b>Développement du citoyen numérique éthique</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Agir en citoyen éthique à l'ère du numérique</li> <li>• Mettre à profit le numérique en tant que vecteur d'inclusion et pour répondre à des besoins diversifiés</li> </ul>
BIEN-ÊTRE		

### Le numérique au service du bien-être

Adopter une perspective de développement personnel et professionnel avec le numérique dans une posture d'autonomisation.

# L'EFFET MILIEU DE VIE



L'école est un milieu de vie.

Cette vérité nous inspire à développer ce milieu de vie pour utiliser tous ses leviers.

Un milieu de vie comprend les bâtiments, les installations, les aires publiques, mais aussi les services, les acteurs et les événements. Toutes ces facettes contribuent au développement des compétences globales.

### **Le bâtiment**

Des espaces d'apprentissage ouverts, flexibles et lumineux : c'est ce qui favorise la cohabitation d'approches pédagogiques actives.

Nos aménagements physiques se définissent et se développent pour valoriser et encadrer le développement des compétences globales.

Par exemple :

- a.** des espaces où les apprentissages se font en grand groupe avec l'enseignant, permettant le développement de la communication

---

- b.** des espaces où les élèves réalisent des apprentissages collaboratifs en petits groupes

---

- c.** des espaces où les élèves exercent leur pensée critique lors d'apprentissage individuel et de pratique autonome

---

- d.** des locaux spécialisés et des espaces extérieurs : les laboratoires créatifs, les salles de haute technologie et la serre, ont été conçus pour appuyer une pédagogie créative, actuelle et avant-gardiste

---

### **Les services à l'élève**

De plus, nous reconnaissons que le développement des compétences et du bien-être se fait également par les services que nous mettons à la disposition des élèves.

Ainsi, les conseillers pédagogiques, les orthopédagogues, les techniciens en éducation spécialisée, les psychologues, les surveillants, les entraîneurs sportifs et tous les autres membres du personnel non enseignant sont des rouages importants dans le déploiement de notre vision.

### **Les services numériques à l'élève**

À l'ère du numérique, nous sommes aussi d'avis que le choix, l'utilisation et le développement d'outils numériques en soutien au développement des compétences peuvent être un vecteur de développement.

Nous nous engageons donc à choisir des outils numériques responsables et efficaces lorsqu'ils sont disponibles, et à mettre en place des solutions maison lorsque nécessaire.



## COMPÉTENCES PERSONNELLES

CRÉATIVITÉ	PENSÉE CRITIQUE	CONNAISSANCE DE SOI
<p><b>Outils et espaces créatifs</b></p> <p>L'environnement physique ouvert et éclairé amène une ambiance plus propice et stimulante pour la créativité des gens qui habitent l'espace.</p>	<p><b>Outils et espace d'accès à l'information</b></p> <p>Les outils numériques mis à la disposition des élèves leur permettent d'accéder à l'information et de mesurer leur progression.</p>	<p><b>Développement de la connaissance de soi</b></p> <p>Les services à l'élève soutiennent le développement des élèves.</p>

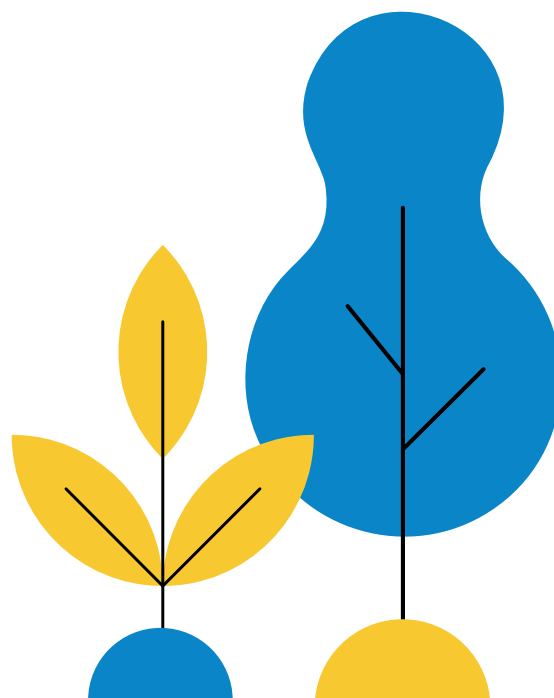
## COMPÉTENCES INTERPERSONNELLES

COMMUNICATION	COLLABORATION	CITOYENNETÉ
<p><b>Outils et espaces de communication</b></p> <p>Différentes stations interactives permettent aux élèves de rester informés des nouvelles qui les concernent, de différentes manières et à des endroits stratégiques.</p>	<p><b>Outils et espaces collaboratifs</b></p> <p>La gestion du bruit est au tout premier plan de la conception de ces espaces ouverts axés sur des échanges fréquents entre les utilisateurs.</p>	<p><b>Politique de développement durable</b></p> <p>Les aménagements extérieurs encouragent les élèves à participer au développement durable de leur milieu. Les élèves sont aussi fréquemment mis en contact avec la communauté.</p>

## BIEN-ÊTRE

### Services d'accompagnement de l'élève

Le milieu de vie, soit ses espaces physiques et ses participants, est propice au développement de la personne et au maintien de son bien-être.



# L'EFFET INNOVATION



## INNOVER POUR DÉVELOPPER LES COMPÉTENCES

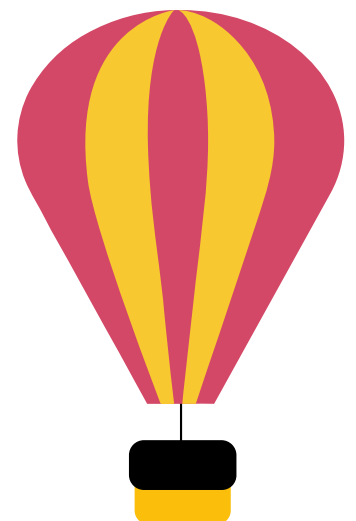
À Sainte-Anne, nous sommes enracinés dans une tradition d'innovation. Nous sommes des praticiens qui osent essayer de nouvelles techniques d'apprentissage, tout en collectant les données nous permettant de porter un jugement sur le degré de réussite du projet.

Le processus d'innovation, à Sainte-Anne, se réalise à deux niveaux : d'abord à petite échelle, comme innovation en continu, et ensuite, à plus grande échelle, pour maximiser son impact.

COMPÉTENCES PERSONNELLES		
<b>CRÉATIVITÉ</b>	<b>PENSÉE CRITIQUE</b>	<b>CONNAISSANCE DE SOI</b>
<b>Innover systématiquement</b> Projets d'innovation pour développer la créativité en utilisant le processus de la pensée design.	<b>Innover avec impact</b> Projets d'innovation axés sur l'usage de la donnée en matière d'éducation.	<b>Innover pour développer l'humain</b> Projet d'innovation pour développer la connaissance de soi, donner des outils de vie, placer l'élève sur son « X ».
COMPÉTENCES INTERPERSONNELLES		
<b>COMMUNICATION</b>	<b>COLLABORATION</b>	<b>CITOYENNETÉ</b>
<b>Innover pour mieux se parler</b> Projet d'innovation pour améliorer la communication entre les différents acteurs du milieu (parents, élèves, enseignants, personnel non enseignant).	<b>Innover pour mieux travailler ensemble</b> Projets d'innovation pour stimuler la collaboration.	<b>Innover pour changer le monde</b> Projets d'innovation pour contribuer au développement durable de l'école et de la communauté.
BIEN-ÊTRE		

### Innover pour être bien dans sa peau

Projets d'innovation pour maximiser le bien-être des élèves, des enseignants et du personnel non enseignant.



# MEMBRES DU COMITÉ VISION PÉDAGOGIQUE

## RESPONSABLE DU COMITÉ

**YANNICK DUPONT**

Directeur de l'innovation pédagogique

## MEMBRES

**STÉPHANE CÔTÉ**

Conseiller pédagogique principal

**ISABELLE SENÉCAL**

Directrice du préscolaire-primaire et du secondaire de Dorval

**GENEVIÈVE DÉCARIE**

Enseignante au secondaire de Dorval

**MARIE-HÉLÈNE SIMARD**

Enseignante au secondaire de Dorval

**PASCALE GENDRON**

Directrice pédagogique du préscolaire-primaire de Dorval

**ALINE BOISJOLI**

Enseignante au préscolaire-primaire de Dorval

**CÉCILE DE BARBEYRAC SAINT-MAURICE**

Enseignante au préscolaire-primaire de Dorval

**MARIE-MICHÈLE ROMERIL**

Enseignante et conseillère pédagogique au préscolaire-primaire de Dorval

**CATHY BRAZEAU**

Directrice pédagogique du secondaire de Lachine

**GABRIELLE MATTE**

Directrice des études du collégial de Lachine

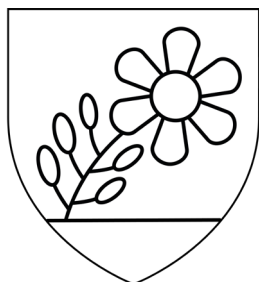
**MONIQUE MAINELLA**

Professeure et conseillère pédagogique au collégial de Lachine

**LEE ZENTNER**

Professeur et conseiller pédagogique au collégial de Lachine

# ANNEXE



**CRÉATIVITÉ**

Capacité d'explorer de nouvelles possibilités, de développer une solution originale adaptée à un besoin, de faire preuve d'entrepreneuriat économique et social.

**PENSÉE CRITIQUE**

Capacité à mettre en doute, à réfléchir et à décider de ce que l'on doit croire ou faire. Il s'agit d'évaluer la qualité de l'information et des arguments véhiculés, et de résoudre des problèmes à l'aide de faits, de données, et non d'opinions.

**CONNAISSANCE DE SOI**

Capacité d'apprendre à apprendre, de sortir de sa zone de confort, de prendre des risques, de commettre des erreurs et de s'en servir pour évoluer. Il s'agit aussi de développer des forces personnelles comme le courage, la persévérance, la compassion et l'empathie, et d'ensuite miser sur celles-ci.

**EFFET PROF**

L'enseignant a un effet sur le développement des compétences globales des élèves lorsqu'il possède, développe et mobilise ses propres compétences globales.

**L'enseignant créatif**

- Innove dans ses pratiques
- Crée des parcours stimulants
- Explore de nouvelles pistes

**L'enseignant critique**

- Utilise les données probantes
- Mesure son impact
- Prend conscience de son impact

**L'enseignant qui se connaît**

- Est apprenant à vie
- Se donne des objectifs élevés
- Mise sur ses forces

**EFFET PÉDAGOGIE ACTIVE**

La pédagogie a un effet sur le développement des compétences globales des élèves lorsque l'élève aborde des tâches complexes, significatives, avec rétroaction intégrée et fréquente.

**Tâches complexes créatives**

L'essentiel (et non l'absolu) de la pédagogie concerne l'application quotidienne de la pensée design et des stratégies de résolution de problèmes.

**Tâches complexes réflexives**

Les tâches proposées à l'élève lui demandent une réflexion et un questionnement riche, mobilisant tant les informations que les opinions.

**Tâches complexes courageuses**

Les tâches restent exigeantes, avec différents niveaux d'atteinte possibles afin d'encourager le dépassement de soi des apprenants.

**EFFET COMPÉTENCE NUMÉRIQUE**

Le développement de la compétence numérique a un effet sur le développement des compétences globales des élèves puisque chacune de leurs compétences globales comporte un aspect numérique.

**Usage du numérique créatif**

- Produire du contenu avec le numérique
- Résoudre une variété de problèmes avec le numérique
- Innover et faire preuve de créativité avec le numérique

**Usage de l'information numérique**

- Développer et mobiliser sa culture informationnelle
- Développer sa pensée critique à l'égard du numérique

**Usage d'outils de développement de la personne**

- Développer et mobiliser ses habiletés technologiques
- Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage

**EFFET MILIEU DE VIE**

Le milieu de vie a un effet sur le développement des compétences globales des élèves lorsque ceux-ci se sentent bien à l'école et que le bâtiment et les services leur permettent de s'épanouir pleinement.

**Outils et espaces créatifs**

L'environnement physique ouvert et éclairé amène une ambiance plus propice et stimulante pour la créativité des gens qui habitent l'espace.

**Outils et espace d'accès à l'information**

Les outils numériques mis à la disposition des élèves leur permettent d'accéder à l'information et de mesurer leur progression.

**Développement de la connaissance de soi**

Les services à l'élève soutiennent le développement des élèves.

**EFFET INNOVATION**

L'innovation a un effet sur le développement des compétences globales des élèves lorsqu'ils sont exposés à de nouvelles pratiques qui leur permettent de se mobiliser.

**Innover systématiquement**

Projets d'innovation pour développer la créativité en utilisant le processus de la pensée design.

**Innover avec impact**

Projets d'innovation axés sur l'usage de la donnée en matière d'éducation.

**Innover pour développer l'humain**

Projets d'innovation pour développer la connaissance de soi, donner des outils de vie, placer l'élève sur son « X ».

<p><b>COMMUNICATION</b></p> <p>Capacité d'écouter et de s'exprimer pour favoriser une compréhension mutuelle, d'utiliser différents médiums pour communiquer des idées, tout en ayant une posture de partage et d'accueil de l'opinion des autres.</p>	<p><b>CITOYENNETÉ</b></p> <p>Capacité d'un élève de s'identifier comme membre d'un groupe (école, niveau scolaire, société), qui l'amène à participer à l'élaboration et au développement de celui-ci. Il s'agit d'une posture inclusive envers la diversité.</p> <p>Cela concerne aussi la capacité d'un élève de s'investir et de se reconnaître dans le développement durable de son environnement et de la planète.</p>	<p><b>COLLABORATION</b></p> <p>Capacité de contribuer à un processus d'équipe afin d'atteindre un but commun, d'apprendre des autres et de contribuer au développement des autres, et de démontrer des qualités interpersonnelles riches.</p>	<p><b>BIEN-ÊTRE</b></p> <p>Le bien-être est le sentiment d'être connecté, d'avoir un sentiment d'appartenance à l'école et de se sentir comme un membre respecté et valorisé de la communauté scolaire.</p>
<p><b>L'enseignant communicateur</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vulgarise les concepts les plus complexes</li> <li>• Offre des rétroactions pertinentes pour favoriser la progression</li> <li>• Partage ses pratiques</li> </ul>	<p><b>L'enseignant citoyen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crée un environnement sain</li> <li>• Offre un environnement sécuritaire</li> <li>• Participe au développement de la communauté dans une perspective de développement durable</li> </ul>	<p><b>L'enseignant collaborateur</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Participe au développement de son équipe</li> <li>• Est ouvert au changement</li> </ul>	<p><b>L'enseignant priorisant le bien-être</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Développe les multiples facettes de son propre bien-être</li> <li>• Participe au développement du bien-être de ses élèves</li> </ul>
<p><b>Tâches complexes de communication</b></p> <p>Les élèves sont la plupart du temps amenés à travailler ensemble, et ce, dans différentes formes de collaboration/contribution.</p>	<p><b>Tâches complexes citoyennes</b></p> <p>Les tâches sont toujours orientées autour de réalités culturelles qui se trouvent à différents rayons de proximité de la classe.</p>	<p><b>Tâches complexes de collaboration</b></p> <p>Les élèves participent tout au long du processus: ils prennent part au choix des activités, au déroulement de la tâche et à la rétroaction.</p>	<p><b>Tâches complexes contribuant au bien-être</b></p> <p>La pédagogie active contribue au mieux-être des élèves sur les plans physique, intellectuel et social. Comme elle est vécue au quotidien par les élèves, elle ajoute au plaisir d'apprendre.</p>
<p><b>Usage d'outils de communication numérique</b></p> <p>Communiquer à l'aide du numérique.</p>	<p><b>Développement du citoyen numérique éthique</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Agir en citoyen éthique à l'ère du numérique</li> <li>• Mettre à profit le numérique en tant que vecteur d'inclusion et pour répondre à des besoins diversifiés</li> </ul>	<p><b>Usage d'outils de collaboration numérique</b></p> <p>Collaborer à l'aide du numérique.</p>	<p><b>Le numérique au service du bien-être</b></p> <p>Adopter une perspective de développement personnel et professionnel avec le numérique dans une posture d'autonomisation.</p>
<p><b>Outils et espaces de communication</b></p> <p>Différentes stations interactives permettent aux élèves de rester informés des nouvelles qui les concernent, de différentes manières et à des endroits stratégiques.</p>	<p><b>Politique de développement durable</b></p> <p>Les aménagements extérieurs encouragent les élèves à participer au développement durable de leur milieu. Les élèves sont aussi fréquemment mis en contact avec la communauté.</p>	<p><b>Outils et espaces collaboratifs</b></p> <p>La gestion du bruit est au tout premier plan de la conception de ces espaces ouverts axés sur des échanges fréquents entre les utilisateurs.</p>	<p><b>Services d'accompagnement de l'élève</b></p> <p>Le milieu de vie, soit ses espaces physiques et ses participants, est propice au développement de la personne et au maintien de son bien-être.</p>
<p><b>Innover pour mieux se parler</b></p> <p>Projets d'innovation pour améliorer la communication entre les différents acteurs du milieu (parents, élèves, enseignants, personnel non enseignant).</p>	<p><b>Innover pour changer le monde</b></p> <p>Projets d'innovation pour contribuer au développement durable de l'école et de la communauté.</p>	<p><b>Innover pour mieux travailler ensemble</b></p> <p>Projets d'innovation pour stimuler la collaboration.</p>	<p><b>Innover pour être bien dans sa peau</b></p> <p>Projets d'innovation pour maximiser le bien-être des élèves, des enseignants et du personnel non enseignant.</p>

---

 Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

**Vous êtes autorisé à :**

**Partager** — copier, distribuer et communiquer le matériel par tous moyens et sous tous formats.

**Adapter** — remixer, transformer et créer à partir du matériel pour toute utilisation, y compris commerciale.

L'Offrant ne peut retirer les autorisations concédées par la licence tant que vous appliquez les termes de cette licence.

---



INNOVATION

**SAINTE-ANNE**