

Préparer l'élève à devenir APPRENANTE ou APPRENANT SA VIE DURANT.

ÉLÈVE PARTENAIRE : ÊTRE GUIDE PLUTÔT QUE MAÎTRE.

« Si vous n'êtes pas préparés à avoir tort, vous ne ferez jamais rien d'original. »
Ken Robinson

DONNER UN CHOIX DE TÂCHES ET D'OUTILS TECHNOLOGIQUES.



CRÉER une variété de productions (p. ex., vidéos, présentations différentes, affiches multimédias, bandes-annonces) en utilisant une variété d'outils de son choix.

OUVERTURE sur le monde

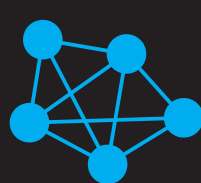
Élèves **ACTIFS** dans leur apprentissage

DÉVELOPPER LA PENSÉE CRITIQUE EN POSANT DES QUESTIONS OUVERTES.

L'élève PREND DES DÉCISIONS éclairées.

« L'imagination est plus importante que le savoir. » Albert Einstein

« LA CONNAISSANCE S'ACQUIERT PAR L'EXPÉRIENCE, TOUT LE RESTE N'EST QUE DE L'INFORMATION. » ALBERT EINSTEIN



Élève **BRANCHÉ** et **RÉSEAUTÉ** aux **MÉDIAS SOCIAUX**

Qui APPREND, l'élève ou moi ?

COMMUNIQUER en utilisant divers outils et dans une variété de contextes dans le but d'informer et de donner son opinion, en classe et dans le monde.



COLLABORER avec ses pairs et des experts à l'extérieur des murs de l'école.

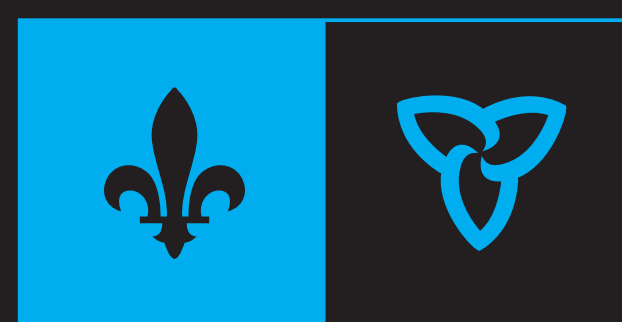


ENCOURAGER L'IMAGINATION, LA SPONTANÉITÉ ET L'INGÉNOSITÉ DANS LA CRÉATION ET DANS LA RÉOLUTION DE PROBLÈMES.

PRISE DE CONSCIENCE mondiale

APPRENDRE N'IMPORTE QUAND, N'IMPORTE OÙ ET AVEC N'IMPORTE QUI.

Construire son **IDENTITÉ**



FRANCO-ONTARIENNE.

Donner aux élèves la **RESPONSABILITÉ** de leurs apprentissages et les **ENCOURAGER** à atteindre leurs objectifs.

Les élèves utilisent efficacement les **TECHNOLOGIES MOBILES** à leur disponibilité, soit les leurs et celles appartenant à l'école.

Vivre des situations RÉELLES d'apprentissage.



VARIER les stratégies.

L'ÉLÈVE EST AUTONOME.

L'élève **CONTRIBUE** à une communauté de cybernauts francophones ouverte sur le monde et assure ainsi l'épanouissement et la **VITALITÉ DE LA LANGUE FRANÇAISE.**



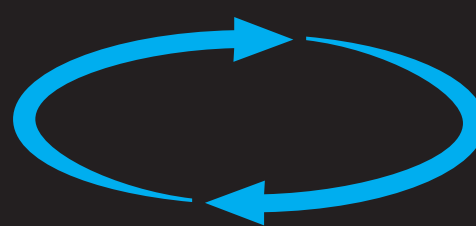
FACILITER L'APPRENTISSAGE PLUTÔT QUE DONNER LE CONTENU.

RÉTROACTION

LA CRÉATIVITÉ, C'EST... INVENTER, EXPÉRIMENTER, GRANDIR, PRENDRE DES RISQUES, CHANGER LES RÈGLES, FAIRE DES ERREURS ET S'AMUSER.

Ma classe est un environnement **FLEXIBLE** de manière ergonomique.

« Les **CONVERSATIONS** sont les cellules souches de l'**APPRENTISSAGE.** » Jay Cross



CLASSE INVERSÉE

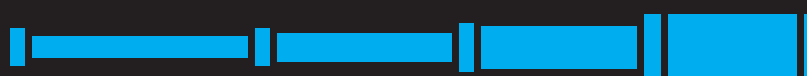
« Aujourd'hui, ce n'est pas ce que vous savez qui compte, mais bien ce que vous savez faire avec ce que vous savez. »

Tony Wagner

Susciter la **CURIOSITÉ** en faisant appel aux **PASSIONS** de l'élève.



DÉCOUVRIR plutôt qu'acquérir des connaissances.



Élève **CHERCHEUR**

Développer des **COMPÉTENCES** plutôt que donner des connaissances.



Pour d'autres idées, veuillez consulter notre site Web : www.cforp.ca.



Une DIVERSITÉ de solutions