

New Pedagogies Learning Design Rubric

A collaborative protocol that can be used within the Collaborative Inquiry Cycle to improve new pedagogies learning design.



Dimension	Preuves limitées	Émergent	Accru	Avancé
Partenariats d'apprentissage	<p>La tâche d'apprentissage ne fournit pas nécessairement de modèles pour les partenariats d'apprentissage. L'enseignant peut avoir tendance à adopter un rôle plus directeur. La voix et la participation active des élèves sont limitées et on ne fait peut-être pas participer les familles activement.</p> <p>Les principes d'équité entre les élèves, les enseignants et la famille sont limités. Il n'y a peut-être pas d'objectifs communs clairs entre les partenaires d'apprentissage. Les résultats d'apprentissage ne sont peut-être pas clairs pour tous. Il faut rendre les critères de réussite liés à la tâche d'apprentissage explicites pour les élèves et les familles.</p>	<p>La tâche d'apprentissage comprend des éléments des élèves, des enseignants et des familles travaillant au sein d'un partenariat d'apprentissage pour veiller à des résultats d'apprentissage en profondeur. Les enseignants commencent à assumer un rôle de catalyseur. La voix et la participation active des élèves sont intégrées. Il y a des objectifs d'apprentissage communs, appuyés par les élèves et les familles. Les relations au sein du partenariat d'apprentissage sont de plus en plus équitables. Les résultats d'apprentissage sont clairs pour les élèves et les familles, et les tâches d'apprentissage définissent de plus en plus ce à quoi ressemble le succès des apprentissages pour les élèves.</p>	<p>La tâche d'apprentissage a une stratégie claire pour que les élèves, les enseignants et les familles travaillent à un partenariat d'apprentissage visant des résultats d'apprentissage en profondeur pour tous les élèves. Ces partenariats peuvent inclure des pairs, des partenaires externes et des ressources de la communauté. La voix des élèves, leur participation active et contribution à la conception des apprentissages ont fait partie intégrante du processus. Les relations entre les élèves, les enseignants et la famille sont équitables. Les démarches, attentes et résultats d'apprentissage sont transparents. Il y a consensus parmi tous les partenaires sur la définition du succès et la façon de le mesurer.</p>	<p>La tâche d'apprentissage est une création conjointe entre les élèves, les enseignants et la famille, et tous se concentrent clairement sur des résultats d'apprentissage en profondeur pour tous les élèves. Le partenariat d'apprentissage s'élargit au-delà de l'école pour inclure des partenaires externes et des ressources communautaires et mondiales qui se penchent sur des enjeux importants. La voix des élèves, leur participation active et leur contribution ont joué un rôle déterminant dans l'amélioration de la tâche d'apprentissage. Le partenariat d'apprentissage repose sur l'équité entre les partenaires, la transparence, le bénéfice mutuel et la reddition de compte mutuelle. Il existe des mesures et des moyens clairs de collaboration pour veiller à ce que tous les partenaires connaissent et communiquent les critères de réussite.</p>

New Pedagogies Learning Design Rubric

A collaborative protocol that can be used within the Collaborative Inquiry Cycle to improve new pedagogies learning design.



Dimension	Preuves limitées	Émergent	Accru	Avancé
Milieus d'apprentissage	La tâche d'apprentissage fait peu référence au milieu d'apprentissage et englobe des facteurs limités liés au milieu d'apprentissage. On tire possiblement un certain avantage d'un milieu d'apprentissage qui est interactif, fait participer et motive les élèves de façon significative et tient compte de leurs besoins d'apprentissage.	La tâche d'apprentissage explique comment créer un milieu d'apprentissage interactif qui établit un climat et une culture pour l'apprentissage. La tâche d'apprentissage comprend à cette fin des stratégies pour mobiliser la plupart des élèves, mais n'a pas d'approches claires pour échanger et bâtir des partenariats avec les élèves et entre eux.	La tâche d'apprentissage explique comment créer un milieu d'apprentissage interactif qui établit un climat et une culture pour l'apprentissage, pouvant inclure des milieux d'apprentissage authentiques et virtuels. La tâche d'apprentissage comprend des stratégies pour faire participer tous les élèves à la création de partenariats d'apprentissage avec et entre les élèves et les familles, et qui reflètent l'intégration de la voix des élèves en tant qu'important moteur de la façon de collaborer.	La tâche d'apprentissage prend appui sur les succès antérieurs en matière de création de milieux d'apprentissage interactifs qui font participer et motivent tous les élèves de façon significative. Ils comprennent des milieux d'apprentissage authentiques et virtuels. La voix des élèves guide la façon de collaborer tout comme les partenariats d'apprentissage authentiques avec et entre les élèves et la famille. Le climat d'apprentissage est très productif et crée une culture et une ambiance positives extrêmement favorables à l'atteinte de résultats d'apprentissage en profondeur pour tous.

New Pedagogies Learning Design Rubric

A collaborative protocol that can be used within the Collaborative Inquiry Cycle to improve new pedagogies learning design.



Dimension	Preuves limitées	Émergent	Accru	Avancé
Pratiques pédagogiques – stratégies d'apprentissage et d'enseignement	<p>La tâche d'apprentissage comprend une gamme de pratiques pédagogiques traditionnelles, de type de celles dirigées par l'enseignant, et qui ne tiennent pas compte des besoins des élèves ou des familles dans le processus d'apprentissage.</p> <p>La tâche d'apprentissage ne précise pas clairement les critères de réussite ni l'éventail de mécanismes d'évaluation utilisés pour mesurer les résultats d'apprentissage.</p>	<p>La tâche d'apprentissage comprend des pratiques pédagogiques éprouvées pour favoriser l'atteinte des objectifs d'apprentissage en profondeur. La conception englobe des occasions d'engagement actif, mais ne repose pas nécessairement sur les besoins, intérêts et aptitudes de tous les élèves.</p> <p>Les critères de réussite sont peu définis.</p> <p>Les pratiques d'évaluation sont plutôt dirigées par les enseignants et il y a peu d'occasions d'évaluations par les pairs ou d'auto-évaluations.</p>	<p>La tâche d'apprentissage comprend les pratiques pédagogiques qui correspondent le mieux aux objectifs et aux besoins d'apprentissage des élèves.</p> <p>La tâche d'apprentissage fait appel à des modèles fondés sur la recherche, échafaude la réflexion et les niveaux de complexité et personnalise l'apprentissage.</p> <p>La tâche d'apprentissage fait participer les élèves en leur offrant des choix et des tâches authentiques pour veiller à un défi approprié et maximiser le potentiel d'apprentissage. Les élèves se considèrent comme des partenaires émergents du processus de conception des apprentissages.</p> <p>La tâche d'apprentissage fait participer les élèves à des approches d'évaluation variées et à des cycles rapides d'auto-évaluation et de rétroaction des pairs afin de favoriser la métacognition et l'autorégulation. Les critères de réussite de l'apprentissage sont clairement définis.</p>	<p>La tâche d'apprentissage comprend tous les éléments du niveau 3 et s'étend à la création conjointe de la tâche d'apprentissage en collaboration avec les élèves et familles. La conception veille à l'intégration de la voix et de la participation active des élèves et s'assure que les familles appuient les résultats envisagés d'apprentissage en profondeur.</p> <p>La tâche d'apprentissage modèle les nouvelles pédagogies en fusionnant les pédagogies fondées sur la recherche et les pédagogies émergentes qui mettent à profit le potentiel du numérique afin d'approfondir et d'accélérer l'apprentissage.</p>

New Pedagogies Learning Design Rubric

A collaborative protocol that can be used within the Collaborative Inquiry Cycle to improve new pedagogies learning design.



Dimension	Preuves limitées	Émergent	Accru	Avancé
Exploiter davantage les technologies numériques	<p>La tâche d'apprentissage prévoit l'accès des élèves aux technologies numériques, mais l'utilisation des technologies numériques est de niveau inférieur ou peu profonde. L'utilisation peut être limitée sur le plan de l'endroit et du moment et ne pas tenir compte des habiletés, des approches et des besoins individuels des apprenants.</p> <p>Bien qu'il puisse y avoir une certaine utilisation des technologies numériques pour fournir une rétroaction, il y a peu d'efforts déployés pour accroître la précision de la rétroaction sur l'apprentissage afin de favoriser le développement des compétences d'apprentissage en profondeur.</p>	<p>La tâche d'apprentissage prévoit l'utilisation par les élèves de technologies numériques afin d'obtenir une rétroaction rapide et précise sur l'apprentissage, accélérer l'apprentissage et améliorer les résultats d'apprentissage. La tâche d'apprentissage permet un apprentissage en tout temps, partout et avec quiconque dans le cadre de modes flexibles alignés sur les besoins d'apprentissage individuels et de groupe, et accroît l'engagement et la motivation. Les technologies numériques sont utilisées pour échafauder les processus d'apprentissage et générer de nouveaux artefacts de pédagogie numérique.</p>	<p>La tâche d'apprentissage élargit le niveau 2 de manière à inclure des élèves qui utilisent des technologies numériques pour trouver des moyens de fournir une rétroaction opportune et précise sur l'apprentissage et éclairer les processus d'apprentissage en profondeur dans le cadre de partenariats d'apprentissage. La tâche d'apprentissage favorise des niveaux plus intenses d'application des compétences d'apprentissage en profondeur, de réflexion par l'apprenant et de métacognition.</p> <p>Les technologies numériques sont utilisées pour partager de nouvelles connaissances au sein du groupe d'apprentissage.</p>	<p>La tâche d'apprentissage élargit le niveau 3 de manière à inclure des élèves qui approfondissent leur propre apprentissage et développement des compétences en trouvant des façons novatrices d'utiliser les technologies numériques pour approfondir l'apprentissage et créer de nouvelles connaissances. Les technologies numériques sont utilisées pour éclairer et innover l'utilisation du numérique, de façon itérative et collaborative, afin d'améliorer et d'accélérer les processus et résultats d'apprentissage. Les technologies numériques sont utilisées pour partager de nouvelles connaissances et innovations et de nouveaux processus à l'intérieur et à l'extérieur du groupe d'apprentissage.</p>