



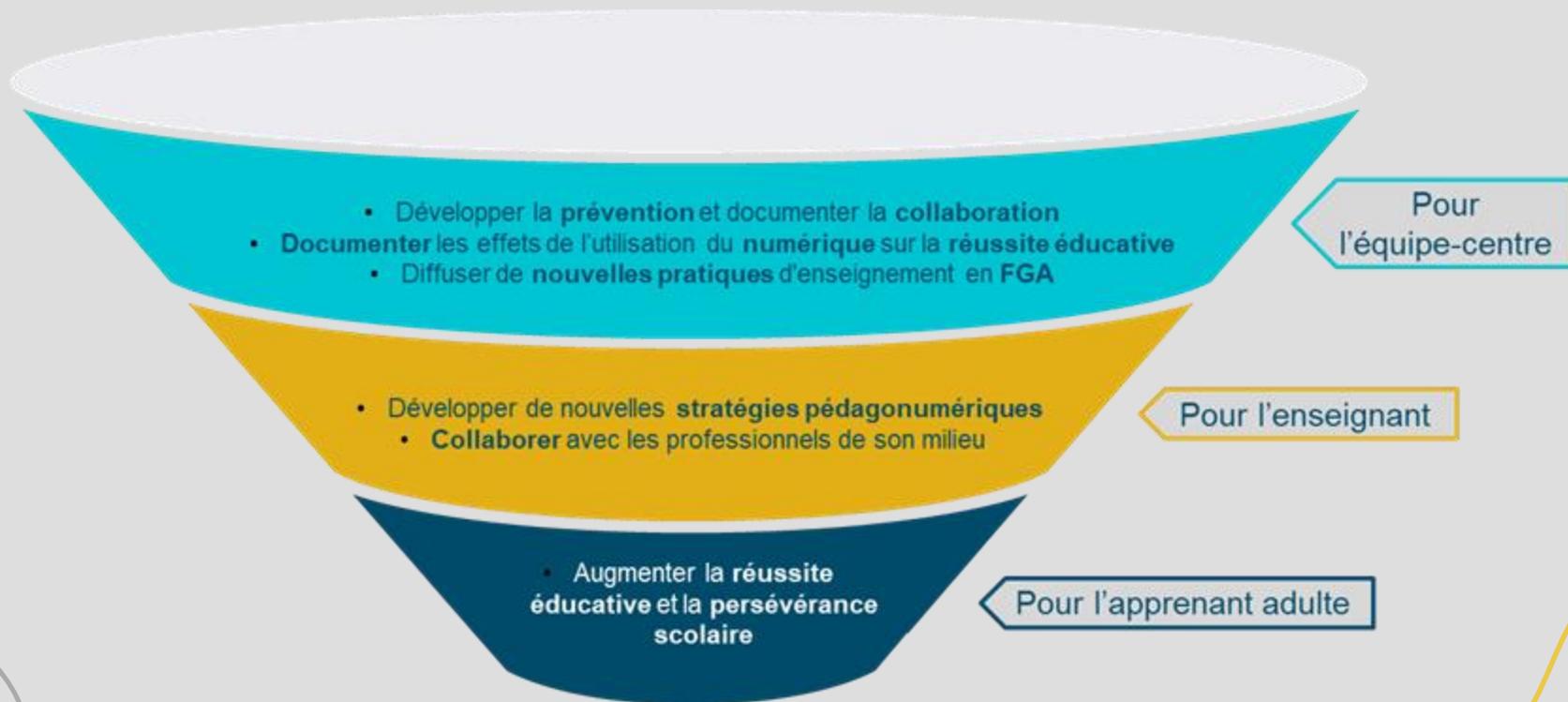
**Un projet collaboratif
interprofessionnel
à la FGA**

Constats



- ★ Beaucoup d'abandons
- ★ Plusieurs élèves provenant des parcours alternatifs de la FGJ (PI, difficultés d'apprentissage)
- ★ Enseignement individualisé appuyé sur les cahiers
- ★ Peu de connaissances sur les difficultés d'apprentissage, les besoins des immigrants
- ★ Peu d'actions préventives en classe de la part des divers intervenants
- ★ On fait peu appel aux ressources disponibles dans les milieux (SARCA, RÉCIT)
- ★ Les outils numériques prennent peu de place

Intentions du projet



Projet national

Soutenu par des
mesures budgétaires
du MEQ

Projet
collaboratif

La force de l'intelligence
collective pour adapter nos
pratiques aux besoins des
élèves



PROJET WOW



Utilisation des **outils numériques** en mode universel, inspirée des pratiques de la **conception universelles de l'apprentissage** pour apprendre et réussir en **FBC** sans création de **plans d'aide à l'apprentissage (PAA)**.

Objectif 1

DÉSTIGMATISER L'UTILISATION DES OUTILS NUMÉRIQUES

Utiliser les outils numériques pour tous les élèves selon les besoins du groupe-classe.
S'approprier les composantes de la compétence numérique chez les élèves et les intervenants.

Concevoir des situations d'apprentissage et d'évaluation en utilisant les principes de la conception universelle de l'apprentissage.

Reconnaître que le numérique est un outil pour apprendre.



Objectif 2

DÉVELOPPER UNE APPROCHE COLLABORATIVE ENTRE LES INTERVENANTS

Planifier, enseigner et évaluer en équipe-centre.

Permettre aux CP, aux intervenants des SÉC ou des SARCA d'animer des activités en classe.

Recourir aux services des RÉCIT pour intégrer le numérique en apprentissage.

Reconnaître l'expertise de chacun pour la réussite des élèves.

Développer des approches préventives au niveau de l'apprentissage, de la santé et du mieux-être et de la vie étudiante.



Objectif 3

AUGMENTER LA RÉUSSITE ÉDUCATIVE EN FBC

Reconnaître l'expérience des apprenants; que les apprentissages se font aussi à l'extérieur du centre.

Souligner les efforts et les réussites autre que celles reliées à la matière.

Développer un sentiment d'appartenance entre les apprenants.

Amener les adultes à prendre des décisions concernant leur parcours et leurs apprentissages.

S'avérer être un agent ayant un réel impact sur la réussite des adultes.





DÉSTIGMATISER L'UTILISATION DES OUTILS NUMÉRIQUES

Utiliser les outils numériques pour tous les élèves selon les besoins du groupe-classe.
 S'approprier les composantes de la compétence numérique chez les élèves et les intervenants.
 Concevoir des situations d'apprentissage et d'évaluation en utilisant les principes de la conception universelle de l'apprentissage.
 Reconnaître que le numérique est un outil pour apprendre.



DÉVELOPPER UNE APPROCHE COLLABORATIVE ENTRE LES INTERVENANTS

Planifier, enseigner et évaluer en équipe-centre.
 Permettre aux CP, aux intervenants des SÉC ou des SARCA d'animer des activités en classe.
 Recourir aux services des RÉCIT pour intégrer le numérique en apprentissage.
 Reconnaître l'expertise de chacun pour la réussite des élèves.
 Développer des approches préventives au niveau de l'apprentissage, de la santé et du mieux-être et de la vie étudiante.



AUGMENTER LA RÉUSSITE ÉDUCATIVE EN FBC

Reconnaître l'expérience des apprenants; que les apprentissages se font aussi à l'extérieur du centre.
 Souligner les efforts et les réussites autre que celles reliées à la matière.
 Développer un sentiment d'appartenance entre les apprenants.
 Amener les adultes à prendre des décisions concernant leur parcours et leurs apprentissages.
 S'avérer être un agent ayant un réel impact sur la réussite des adultes.



2021-2022

Perception plus positive du numérique

Meilleure connaissance des rôles de chacun

Coenseignement

Meilleure connaissance du cheminement scolaire des élèves

Valorisation de l'effort et de la réussite éducative

Définition du besoin pour identifier les outils numériques

Meilleure compréhension des besoins multidimensionnels de l'adulte et planification commune d'interventions

Diminution du temps pour réussir un cours

2022-2023



An 1

Structure

- Participation de 6 centres
- Tous intervenants confondus
- Nombreuses capsules de formation
- Pas d'intervenant des SARCA
- Suivi de 15 élèves (WOW et non WOW/centre)

Constats

- Les intervenants de la FBC sont isolés
- Les enseignants ont besoin de développer les stratégies universelles, donc de connaître les besoins des élèves
- Les professionnels ont besoin de temps de planification pour maximiser l'accompagnement
- Le numérique n'est pas une solution magique



An 2

Structure

- 3 rencontres collectives en comodalité
- 3 rencontres CP et Intervenants SÉC
- Plus de temps de collaboration lors des rencontres
- Ajout des intervenants des SARCA au groupe de travail
- Suivi de 15 élèves (WOW et non WOW/centre)

Contenus

- Présentation et élaboration de portraits de classe
- Élaboration de plans d'action
- Plus de travail d'équipe en mode multidisciplinaire



Structure

- Suivi des cohortes déjà dans le Projet WOW avec 3 rencontres collectives
- Portrait de classe prévu en début d'année pour nouvelles données en janvier-février
- Identification des outils numériques en lien avec les besoins
- Accompagnement entre les rencontres par des ressources régionales et nationales

Souhaits

Passer du **Projet** WOW
à l'**APPROCHE** WOW
pour que l'exception
devienne la norme

+

Guide de démarrage (à venir)



Pour déployer le projet WOW dans votre milieu



[Inscription à la liste d'envoi](#)

PROJET WOW

Visitez le site Internet





Écrivez-nous!



Visitez notre site Internet



Consulter nos réseaux sociaux

Revue de presse



Le projet WOW : une approche collaborative en formation de base commune (FBC).



Le projet WOW, revue annuelle du Récit FGA



Et si les outils d'aide technologique étaient aussi utilisés à la formation générale des adultes



Outils d'aide technos en FGA : Les impacts du projet WOW pour une enseignante



Merci !

Modèle de présentation:
Emotional Intelligence Subject for
Middle School: Guilt sur **Slidesgo**

Icônes:
Flaticon