

Un CREP 2.0

Outils numériques + Autodétermination = Réussite

Le Projet i.S 2.0

Centre de ressources éducatives et
pédagogiques



Commission
scolaire
de Montréal

CREP CENTRE DE
RESSOURCES
ÉDUCATIVES ET
PÉDAGOGIQUES

Contenu de la présentation

- 
1. Présentation du CREP
 2. Présentation du Projet i.S 2.0
 3. Pour une société plus qualifiée
 4. Un projet arrimé à la Politique de réussite éducative
 5. Caractéristiques du projet
 6. Le parcours de formation
 7. Les défis du projet
 8. Pourquoi travailler avec les outils numériques mobiles
 9. Des applications bien choisies
 10. Une autre façon d'enseigner



Notre mission

En partenariat avec la collectivité: instruire, socialiser et qualifier les adultes en leur offrant des activités de formation ou des services-conseils leur permettant d'acquérir ou de consolider des compétences en vue d'enrichir leur vie personnelle, sociale ou professionnelle.

Nos services:

- Intégration sociale
- Intégration socioprofessionnelle
- Francisation
- Alphabétisation
- Éducation populaire, PELO



Notre vision

Nous avons une vision inclusive de l'éducation qui nous permet de répondre aux besoins particuliers en apprentissage de clientèles adultes diversifiées.

- Services éducatifs flexibles
- Innovants
- Ancrés dans la réalité des communautés

Le Projet i.S 2.0

- Préconise le pouvoir d'agir sur sa vie ainsi que sur la capacité de faire des choix
- Le plein potentiel de l'élève se développe à travers l'expérimentation et le support des outils numériques mobiles
- Ce projet se veut un tremplin vers l'autodétermination et l'inclusion sociale des élèves vivant différentes réalités handicapantes.

Pour une clientèle adulte:

Présentant des difficultés d'adaptation sur les plans psychique, intellectuel, social ou physique. Entre autres de la déficience intellectuelle (DI) et trouble du spectre de l'autisme (TSA).

Le Projet i.S 2.0 c'est:



Un projet en continuité avec la **TEVA** ayant comme support les outils numériques mobiles destinés aux adultes qui souhaitent poursuivre leur développement personnel et social

Un service adapté aux vrais besoins des participants

Des espaces de travail collaboratifs, ouverts et flexibles

Une structure favorisant la communication, la socialisation et l'ouverture sur le monde

Un projet qui permet le développement et le maintien de comportements autodéterminés

En conformité avec le programme d'intégration sociale, le projet *i.S. 2.0* vise :

L'exercice de rôles sociaux sur le plan personnel, social, scolaire et professionnel

Le développement d'habiletés spécifiques en lien avec les 14 champs d'habiletés du programme d'intégration sociale

À maximiser le potentiel des participants par l'intégration des technologies

La possibilité de faire des choix, en lien avec l'acquisition de son autonomie

Le transfert des apprentissages pour le développement de l'autonomie et pour l'intégration dans la société

Le Projet i.S 2.0 :

Des pistes pour développer les bases de la réussite



la persévérance

le courage

la ténacité

Selon des études sur la santé et le bien-être, ces aptitudes sont souvent de bien meilleurs indicateurs prévisionnels de la réussite que les résultats du quotient intellectuel.

Développer les bases d'une société qualifiée

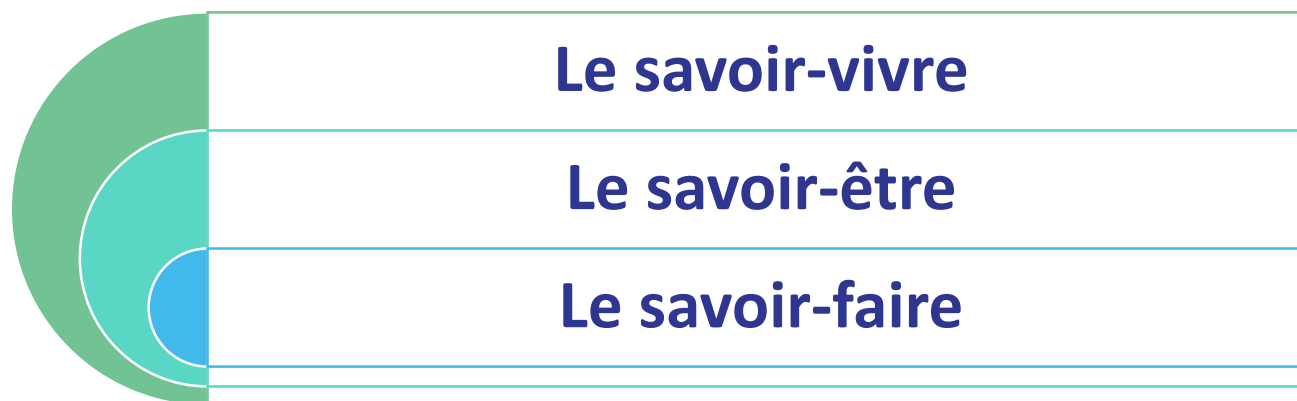
Les compétences du 21^e siècle

Un projet qui permet de développer et consolider les compétences du 21^e siècle:

- Collaboration
- Communication
- Compétences liées aux technologies de l'information et des communications (TIC)
- Habiletés sociales et culturelles, citoyenneté
- Créativité
- Pensée critique
- Résolution de problèmes
- Productivité

Un tremplin vers une société qualifiée

Les compétences du 21^e siècle sont associées au développement cognitif, intrapersonnel et interpersonnel.



Sont des sphères dans lesquelles s'inscrit notre démarche pédagogique.

Un tremplin vers une société qualifiée

Domaine cognitif

Analyse, pensée critique, prise de décision, écoute active, interprétation, innovation, créativité, technologie

Domaine interpersonnel

Communication, responsabilité, leadership, confiance, travail d'équipe, résolution de conflit, coopération

Domaine intrapersonnel

Intégrité, curiosité intellectuelle, adaptabilité, appréciation de la diversité, santé physique et mentale, courage, diligence, citoyenneté, apprentissage continu, métacognition

Rehausser les compétences de bases: les fondements d'une société qualifiée

Le Conference Board du Canada (2000) a identifié des compétences relatives à l'employabilité dans trois domaines :

- **Compétences de base**

Communiquer, gérer l'information, utiliser les chiffres, réfléchir et résoudre des problèmes.

- **Compétences personnelles en gestion**

Démontrer des attitudes et des comportements positifs, être responsable, être souple, apprendre constamment, travailler en sécurité.

- **Compétences pour le travail d'équipe**

Travailler avec d'autres, participer aux projets et aux tâches.

Société qualifiée = Empowerment de ses gens

Une société qualifiée est d'abord une société constituée de personnes autonomes qui ont les clés du pouvoir d'agir sur leur condition personnelle, celle de leur famille et donc celle de la société.

C'est l'essence du Projet i.S 2.0 !

Les objectifs du Projet i.S 2.0 :

- 
- Développer le goût d'apprendre dans des contextes variés
 - Amener les élèves à devenir des citoyens engagés dans leur vie personnelle, familiale, professionnelle et sociale.
 - Développer la littératie et la numératie
 - Offrir un milieu de vie inclusif et ouvert à la diversité

Arrimé à la Politique de réussite éducative

Développer le plein potentiel de tous

Vise la réussite éducative qui va au-delà de l'obtention du diplôme en recherchant l'atteinte du plein potentiel de la personne dans toutes ses dimensions, sans égard à sa provenance, à son milieu ou à ses caractéristiques.

Valeur :

- UNIVERSALITÉ • ACCESSIBILITÉ • ÉQUITÉ



Arrimé à la Politique de réussite éducative

UN MILIEU INCLUSIF, PROPICE AU DÉVELOPPEMENT, À L'APPRENTISSAGE ET À LA RÉUSSITE

- Développer les compétences en littératie et en numératie
 - o C'est plus que savoir lire, écrire et calculer. C'est être capable de repérer l'information, de la comprendre et de l'utiliser.
- Intégrer les compétences du 21^e siècle et les possibilités du numérique.
 - o C'est devenir des citoyennes et des citoyens compétents, créatifs, responsables et engagés dans leur vie personnelle, familiale, professionnelle et sociale.



Arrimé à la Politique de réussite éducative



DES ACTEURS ET DES PARTENAIRES MOBILISÉS POUR LA RÉUSSITE

- L'équipe centre, les familles, les intervenants, CRDITED, Action Main d'œuvre, des classes d'élèves des écoles du quartier.

UNE ADAPTATION À LA DIVERSITÉ DES PERSONNES, DES BESOINS ET DES TRAJECTOIRES

- Un plan d'action développé pour chaque élève
- Des expériences, sorties et stages adaptés à la réalité de l'élève
- L'apprentissage d'outils numériques sélectionnés selon ses besoins

Arrimé à la Politique de réussite éducative



ENVIRONNEMENT INCLUSIF, SAIN, SÉCURITAIRE, STIMULANT ET CRÉATIF

- Offrir un milieu de vie accueillant, sécuritaire et bienveillant qui favorise l'écoute, la communication et des relations personnelles et sociales enrichissantes.
- Offrir un milieu de vie qui intègre des activités culturelles, physiques et sportives, scientifiques et entrepreneuriales.

Inspiré de la recherche

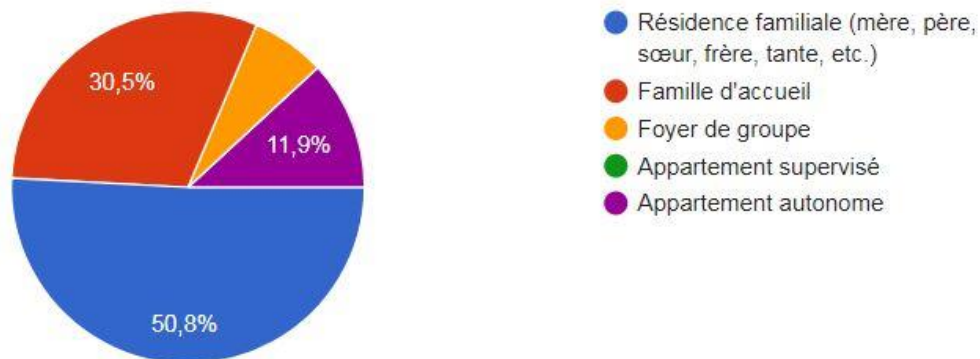
Inspirés des travaux de M. Dany Lussier Desrochers, Ph. D. de l'Université du Québec à Trois-Rivières qui a fondé le Centre de partage et d'expertise en intervention techno clinique (CPEITC) et auteur du livre numérique « Inventaire des technologies de soutien à l'autodétermination en milieu résidentiel » (septembre 2012).

Nous avons voulu faire bénéficier nos élèves de la technologie, dans l'objectif qu'ils puissent jouir davantage d'autonomie.

Portrait de nos élèves :

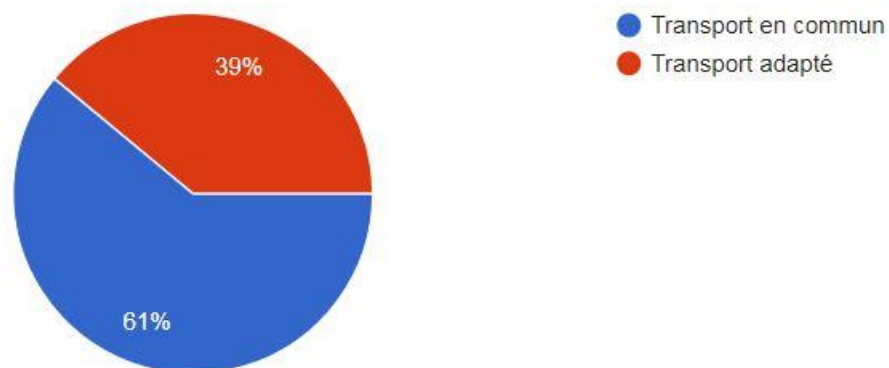
Types de Résidence

59 réponses



Type de transport

59 réponses



Portrait de nos élèves :

Sur une échelle de 1 à 5,

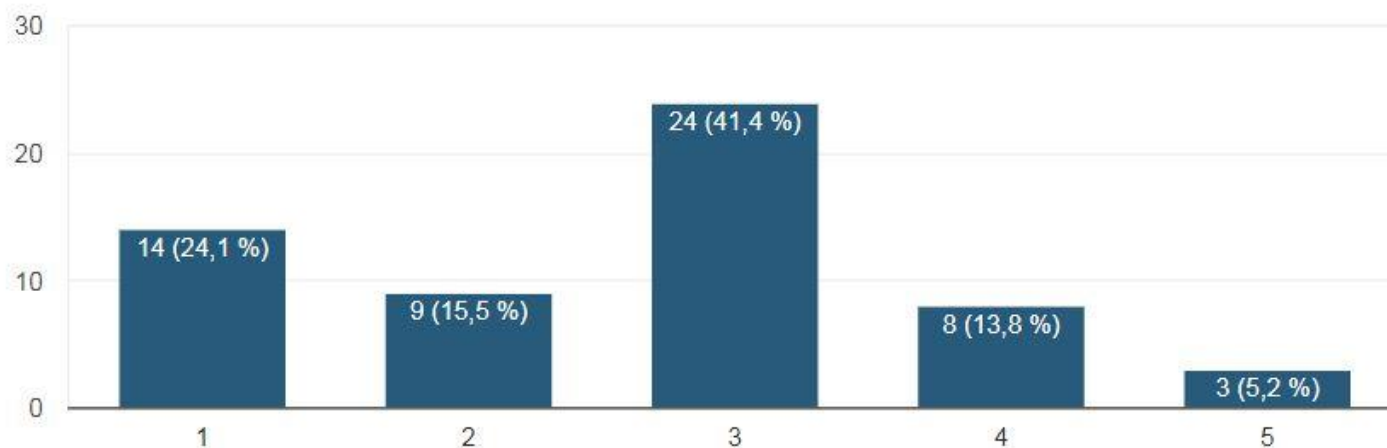
1 représente un faible besoin d'accompagnement

5 représente un grand besoin d'accompagnement

Habiletés personnelles et sociales



58 réponses



Portrait de nos élèves :

Sur une échelle de 1 à 5,

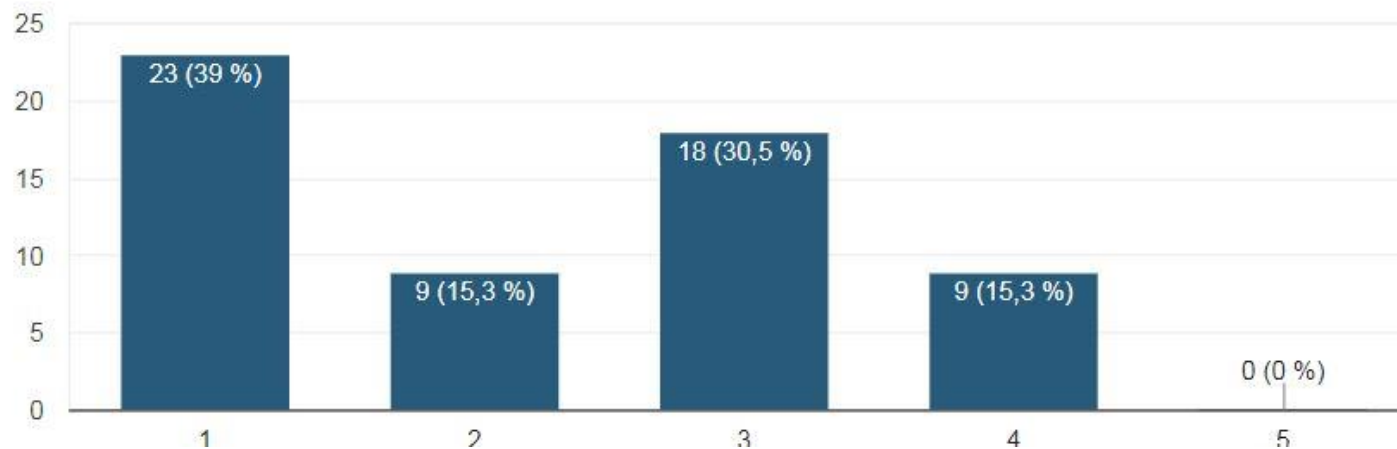
1 représente un faible besoin d'accompagnement

5 représente un grand besoin d'accompagnement

Habiletés de communication



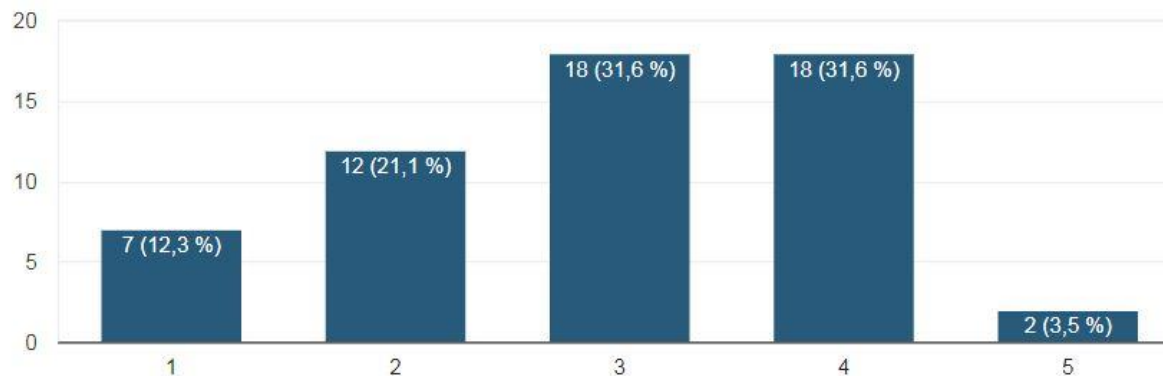
59 réponses



Portrait de nos élèves :

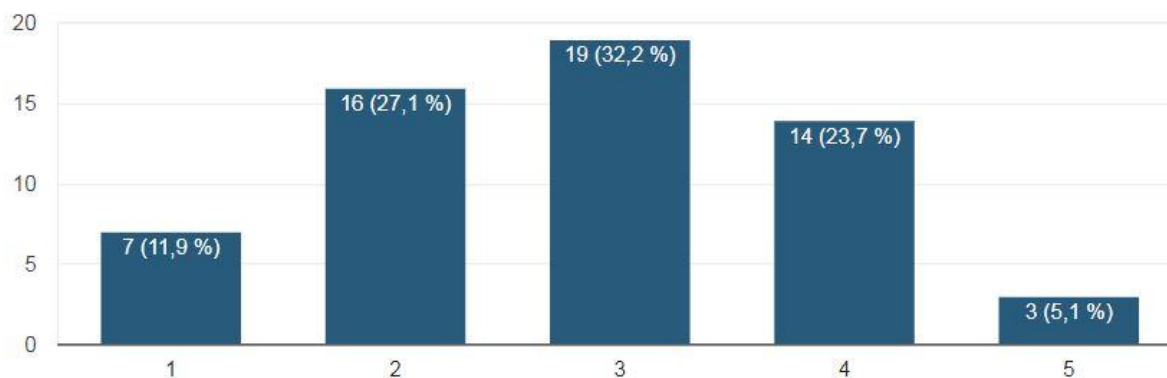
Autonomie alimentaire

57 réponses



Lecture, écriture et calcul de base

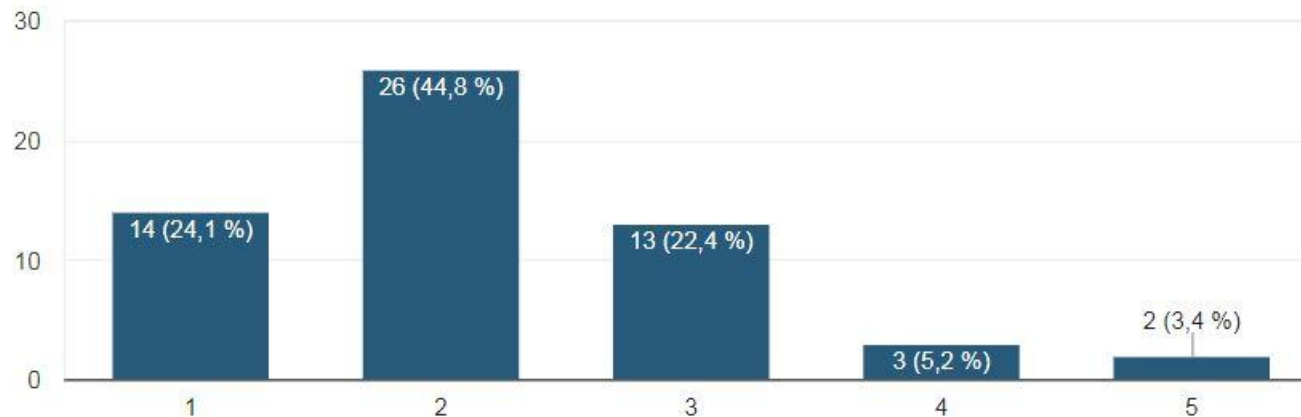
59 réponses



Portrait de nos élèves :

Habiletés de travail

58 réponses

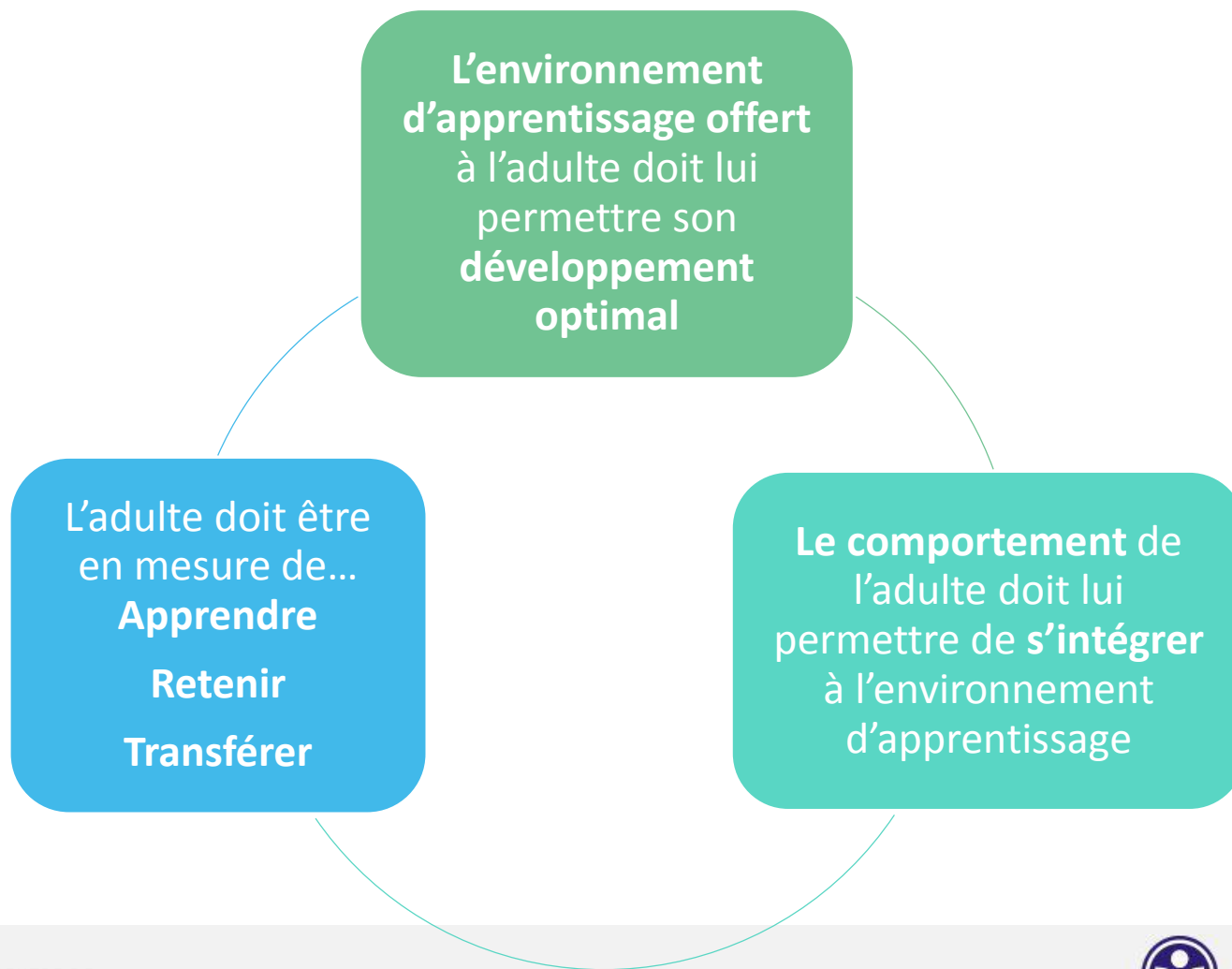




Le Projet i.S 2.0: Favoriser le développement optimal de la personne

Favoriser le développement optimal de la personne

Le filtre de décision pour recruter les élèves



Caractéristiques du projet :

Environnement physique:

- Aires de travail ouvertes, flexibles et collaboratives

Environnement humain

- Services de soutien adaptés aux besoins.
- Structures favorisant la communication, la socialisation et l'ouverture sur le monde.
- Plusieurs comités et activités permettant la mise en action des élèves:
 - Comité social, techno, vert, activités culturelles à l'extérieur des heures de classe
 - Des liens avec les écoles, l'AMDl avec Hangout (visioconférence, outils de la suite Google), représentation des élèves

Caractéristiques du projet :

Environnement numérique

- Parcours de formation établi en fonction des besoins avec le support des outils numériques mobiles.
 - o [Google Classroom](#) : plate-forme d'apprentissage simple d'utilisation dédiée aux écoles. [Simplifier la création et la diffusion de cours](#) et d'exercices de façon numérique.
- Maintien et développement de comportements autodéterminés visés, ce qui permet à l'élève d'avoir le contrôle sur son environnement (*empowerment*).
 - o Application Google Maps, So Montréal (activité)
 - o [Kahoot](#) (formuler des questions, valider la compréhension de textes ou vidéos)
- Modelage de comportements afin de faciliter le transfert
 - o Siri (écriture numérique d'un texte dicté et lecture de textes)
 - o Sticky notes (permet de gérer les tâches, rappels, etc.)

Le parcours de formation

Établi selon:

- Les acquis de l'élève
- Ses niveaux de compétences

Le parcours de formation est établi en lien avec les catégories d'habiletés.

Certains participants pourraient éventuellement accéder au programme d'intégration socioprofessionnelle.

Le parcours de formation

Le parcours de formation est développé en mode **PIF**

P Projet

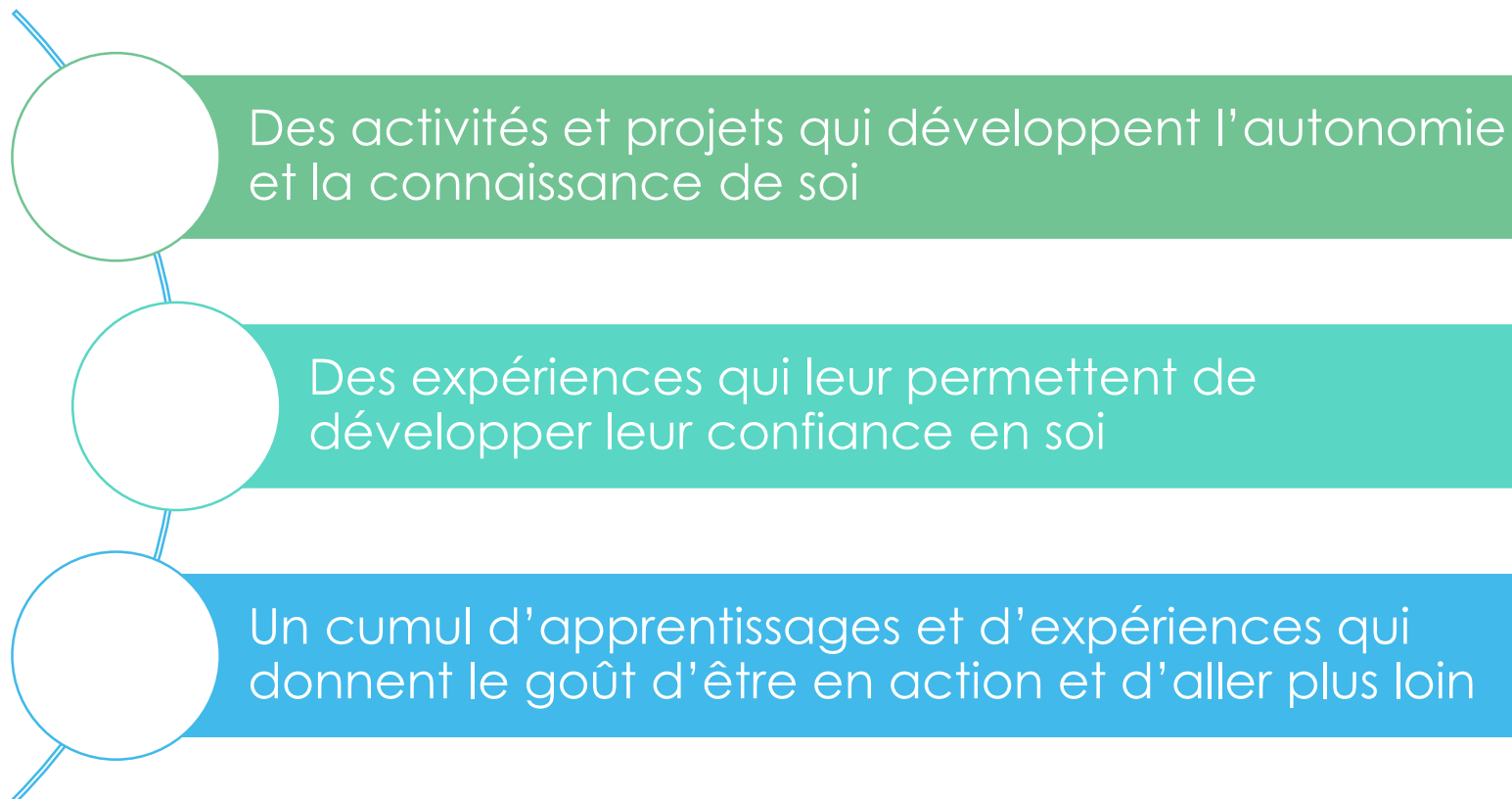
I Intégré

F Formation

Aller au-delà de la classe, développer l'autonomie, la citoyenneté.

Comment l'approche se décline dans le projet

Met en perspective le potentiel de chaque élève.





En route vers l'autonomie

Intégration sociale et intégration des technologies

Projet de participation sociale de l'adulte

Mon degré d'autonomie selon mes acquis au niveau de...

la gestion du quotidien,
les soins personnels et
l'alimentation

mes habiletés
personnelles et sociales,
la communication

la résolution de
problèmes et l'utilisation
des ressources du milieu

mes habiletés de travail,
le transfert des
apprentissages

Outils technologiques au service du développement de mon autonomie

Le volet *Santé et saines habitudes de vie*

- Mise en forme
- Cuisine

Le volet *Créer, entreprendre*

- Culture de fines herbes et plante

Le volet *Aller plus loin*

- Être heureux au quotidien
- Habiletés de travail en stage et rayonnement
- Portfolio numérique

Lecture, écriture et calcul fonctionnels → qu'est-ce que j'en comprends, qu'est-ce que je dois calculer?

Défis du Projet i.S. 2.0



Faire émerger les intérêts et forces de chacun

Travailler à l'acceptation de soi et des autres

- Isolement, estime de soi et affirmation de soi

La résolution de problèmes

- Se poser les bonnes questions pour trouver la meilleure solution

La méthodologie du travail d'équipe

- L'écoute
- Le consensus etc.



Gestion du stress

- Faire sortir le positif dans toutes situations
- Gestion des facteur socioaffectifs

Défis du Projet i.S. 2.0



- La consolidation des apprentissages
 - Problème d'accessibilité aux outils numériques mobiles et internet
- Milieux qui ne permettent pas la prise en charge des élèves adultes
 - Autonomie sur internet et du compte courriel, Facebook, etc.
 - Accessibilité à la cuisine
 - Déresponsabilise les élèves adultes dans la prise de décision, ex.: choix de leurs vêtements, choix de leurs activités



Les technologies numériques mobiles: outil privilégié dans le développement de l'autonomie

L'intégration des technologies se fait de façon transversale à travers les différents cours et en fonction des besoins spécifiques.

- 
- Contribuent à l'autonomie, à la mobilité, au contrôle, à l'exercice de choix et à la résolution de certains problèmes
 - Contribuent au développement des compétences en communication et à l'ouverture sur le monde
 - Agissent en soutien à l'apprentissage et pour l'exécution des diverses tâches et activités du quotidien
 - Des outils performants, polyvalents, intuitifs, peu coûteux, légers, qui exigent un minimum d'assistance technique

Des applications bien choisies

Important :

Les possibilités sont immenses, mais il faut limiter le nombre d'applications et maximiser l'utilisation de chacune d'elles, en fonction des besoins individuels.

Le participant est impliqué dans le choix des applications à l'aide d'une démarche rigoureuse.



Des applications bien choisies



- Dragon (écriture numérique d'un texte dicté)
- Sticky notes (permet de gérer les tâches, rappels, etc.);
- Kahoot
 - o Formuler des bonnes questions
 - o Valider la compréhension
- La suite Google
 - o Portfolio dans le nuage (drive), Classroom, Hangouts
- PIXLR et Pic-collage (napperon)
 - o Pour la métacognition, des synthèses, se questionner
- SO Montréal (répertoire de toutes les activités à faire à Montréal)
- Speak4Me (lit le texte que la personne écrit)
- AMT Chrono et STM transit (horaire des trains/métro de Montréal et autobus)
- Calculatrice (outil ergonomique pour calculer au besoin)





Volet Cuisine : Notre représentation des 4 groupes alimentaires





Bravo à...
Salvatore
Anne-Marie
Sandra
Sébastien
Serge M
Serge G
Mayssa
Céline
Kobi
Stacy
Danielle
Magg

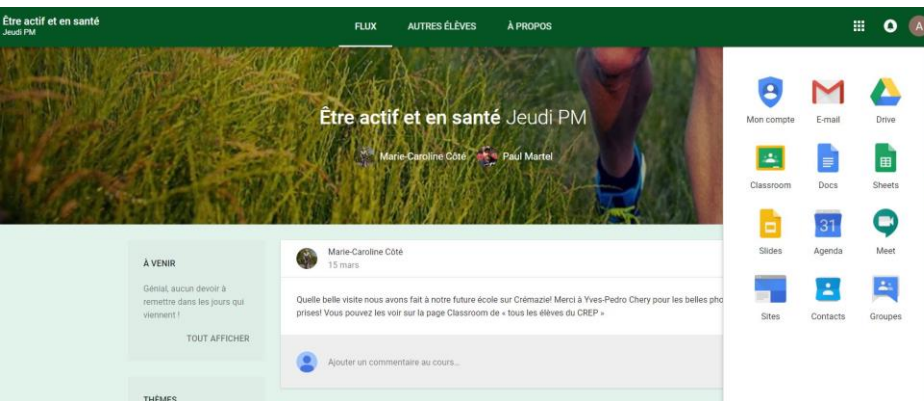


Yannick
Caroline
Marie-Ève
Valérie
Stanley
Roland
Gestaleine
Nesrine
Ersilia
Véronique
Mélissa



Nos outils d'évaluation :

- Portfolio numérique
 - Des vidéos, des images, etc.
- Chacun doit s'autoévaluer chaque semaine, en lien avec son objectif
- L'autovidéographie pour soutenir la réflexion et la métacognition
 - Planifier, s'observer lors de la réalisation, s'ajuster, se réguler, s'évaluer pour s'améliorer et apprendre

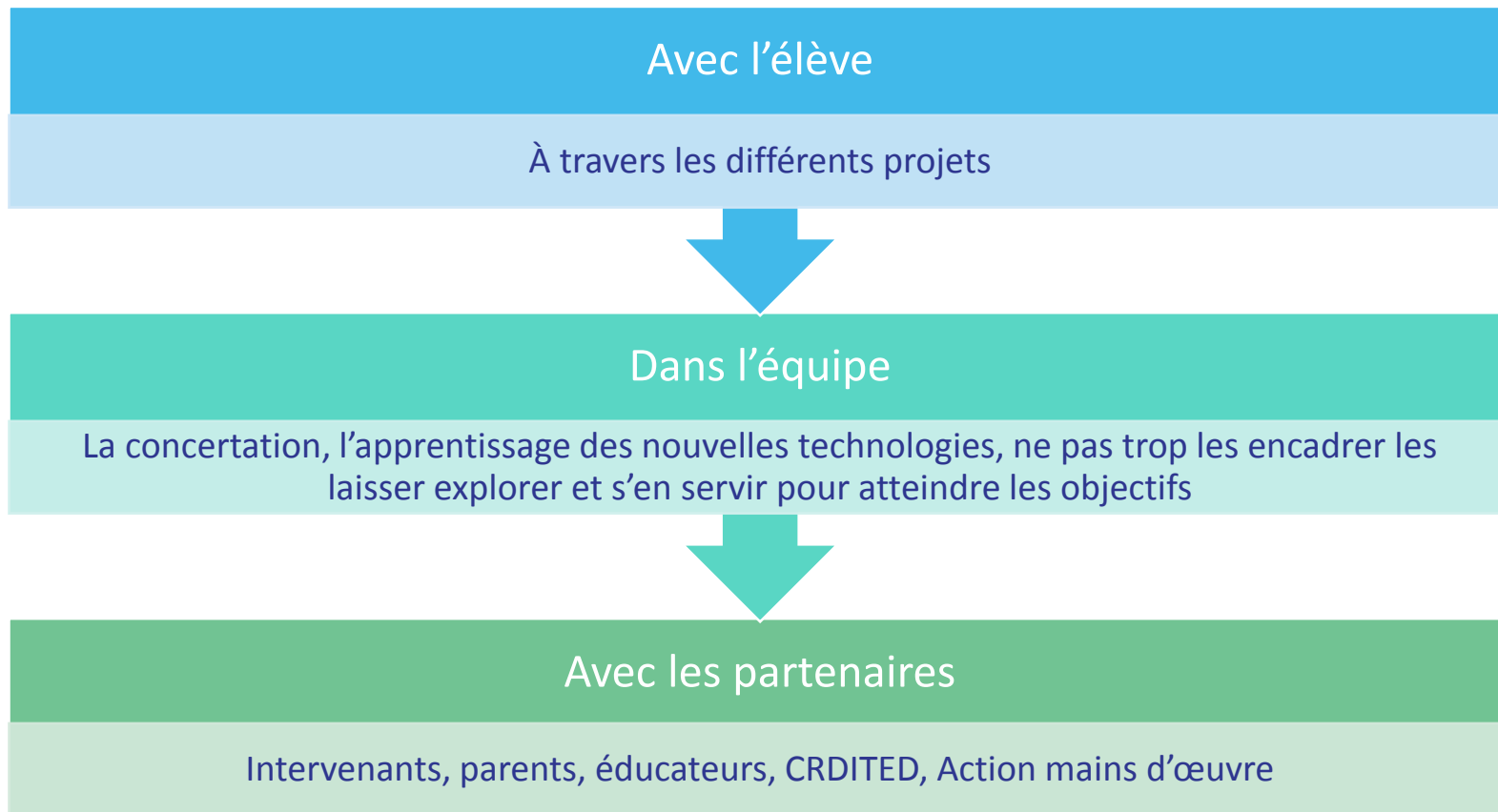


Une autre façon d'enseigner :

- Fournir des aides en ligne
- S'introduire au fonctionnement des outils et soutenir l'utilisation
- Prévoir des activités guidées
- Alternner entre le libre et l'autonome
- Fournir des capsules méthodologiques
 - Par exemple, avec l'application *Explain everything* , tutoriels, etc.
 - Fournir des outils de gestion (calendrier, agenda, feuilles de route)
- Centraliser les informations

Une autre façon d'enseigner :

Travailler en environnement holistique





Un CREP 2.0

**Outils numériques +
Autodétermination
= Réussite**

Icilecrep.qc.ca