

# PROesle 21

Programme d'enseignement intégrant les technologies de l'information et des communications (TIC)

Offert aux élèves de 3<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> secondaire de l'École secondaire les Etchemins (ESLE)

L'intégration des TIC dans la pédagogie à l'ère du numérique :  
**un incontournable !**



**École secondaire les Etchemins**

3724, avenue des Églises  
Lévis, secteur Charny (Québec) G6X 1X4  
418 834-2462

etchemins@cnavigateurs.qc.ca

**esle.qc.ca**



Le programme PRO 21 vise à **préparer l'élève à un monde en constante évolution** en faisant de lui un **citoyen de l'ère numérique** informé, responsable, autonome, critique, créatif, persévérant et **capable de s'adapter de façon spontanée aux défis du 21<sup>e</sup> siècle** afin qu'il devienne un **travailleur et un leader recherché** aux capacités d'interaction et d'analyse avancées.

Ce programme s'articule autour de **trois pôles** :

- la mobilisation et le développement de **compétences du 21<sup>e</sup> siècle**;
- le développement optimal de la **compétence numérique**;
- l'acquisition de connaissances et d'habiletés propres à un **volet de spécialisation** (Langues, Sciences ou Créatif).

### La mobilisation et le développement de compétences du 21<sup>e</sup> siècle

La **collaboration**, la **pensée critique** et la **résolution de problèmes**, la **communication** ainsi que l'**innovation** et la **créativité** sont des compétences développées de façon continue, lors de toutes les occasions d'apprentissage. Elles font l'objet de la production d'un portfolio numérique qui suit l'élève tout au long de son parcours au 2<sup>e</sup> cycle et leur déploiement est l'occasion de l'acquisition de badges chaque fois qu'un objectif de développement de l'une d'entre elles est atteint.

### Le développement optimal de la compétence numérique

Le numérique est au cœur du programme PRO 21. Il y est à la fois un outil de communication, de création, de collaboration et d'acquisition de connaissances ainsi qu'un moyen de développement personnel, professionnel et éthique. C'est pourquoi il est intégré à tous les cours du programme.

L'élève peut utiliser son propre appareil numérique (ordinateur portable, Chromebook, iPad, tablette Android, etc.). Toutefois, s'il n'en possède pas, l'école lui en prête un lors de la réalisation des activités.

### L'acquisition de connaissances et d'habiletés propres à un volet de spécialisation

Des cours spécifiques au volet choisi par l'élève l'amènent à perfectionner des compétences liées à celui-ci.

- Dans le volet Langues, des cours d'anglais enrichi et d'espagnol sont offerts.
- Dans le volet Sciences, un cours enrichi permet la réalisation de projets scientifiques spéciaux.
- Dans le volet Créatif, un cours est voué à une expérimentation avancée de moyens de production multimédia.

De plus, **il est possible**, pour l'élève qui souhaiterait explorer plusieurs volets, **de faire un choix différent d'une année à l'autre** à condition de satisfaire à certaines exigences.



## GRILLE-MATIÈRES

Les élèves inscrits aux trois volets sont regroupés au sein du programme pour les cours de français, d'univers social, d'anglais, d'éthique et culture religieuse et d'éducation physique.

Ils sont séparés par volet lors des cours consacrés à leur spécialisation.

## CRITÈRES DE SÉLECTION ET DE CONTINUITÉ

Pour y accéder ou y poursuivre son parcours scolaire, l'élève doit répondre aux exigences du volet Sciences ou des volets Langues et Créatif. Il doit également réussir tous ses cours et répondre, de façon satisfaisante, au critère « Attitude et autogestion » défini par l'équipe du programme.

**Dans le volet Sciences**, l'élève doit obtenir un résultat de 70 % et plus au sommaire en français, mathématique, anglais enrichi et sciences ou obtenir une moyenne pondérée de 75 % et plus dans ces matières.

**Dans le volet Langues**, l'élève doit obtenir un résultat de 70 % et plus au sommaire en français, anglais enrichi et espagnol ou obtenir une moyenne pondérée de 75 % et plus dans ces matières.

**Dans le volet Créatif**, l'élève doit obtenir un résultat de 70 % et plus au sommaire en français et en anglais ou obtenir une moyenne de 75 % et plus dans ces matières.

Enfin, en plus de la réussite de tous ses cours, l'élève doit, tout au long de son passage au 2<sup>e</sup> cycle du secondaire, produire et alimenter un portfolio numérique qui démontrera comment il déploie et développe les compétences du 21<sup>e</sup> siècle propres au programme (collaboration, pensée critique et résolution de problèmes, communication et innovation et créativité).

## UN PROJET COMMUN ANNUEL

Chaque année de son parcours au 2<sup>e</sup> cycle, l'élève participe à un projet commun interdisciplinaire centralisé autour du cours d'art rattaché à son niveau. Les productions réalisées au cœur de ce projet sont présentées lors du Festival PRO 21, un événement annuel permettant à l'élève de rendre compte des habiletés et compétences développées en cours d'année.

En 3<sup>e</sup> secondaire, le cours d'art rattaché au projet est le cours d'arts plastiques, qui donne lieu à la création d'un magazine multimédia.

Les années suivantes, c'est autour du cours d'art dramatique qu'est centralisé le projet annuel auquel chacun apporte sa touche en fonction de ses passions et de ses intérêts, qu'ils soient techniques, technologiques, linguistiques, créatifs ou liés à l'interprétation : en 4<sup>e</sup> secondaire, une compétition de production de courts-métrages est organisée, alors qu'en 5<sup>e</sup> secondaire, le projet prend la forme d'un spectacle déambulatoire multimédia.

Au cours de l'élaboration de ces projets, en plus des compétences du 21<sup>e</sup> siècle, des compétences disciplinaires et des activités d'apprentissage réalisées lors des cours de français, univers social, anglais, éthique et culture religieuse, espagnol (volet Langues), sciences (volet Sciences) et arts multimédia (volet Créatif) sont mises à contribution.

## ACTIVITÉS D'ENRICHISSEMENT COMPLÉMENTAIRES ET FORMULES PÉDAGOGIQUES

### Exemples d'activités

En lien avec les volets et les compétences développées dans le programme :

- **visites de musées, défis évasion, pièces de théâtre, conférences, laboratoires d'expérimentation, activités de teambuilding, etc.**

En lien avec le numérique :

- **élaboration de projets numériques intégrant différentes applications, production multimédia, exploitation des réalités virtuelle et augmentée, utilisation du laboratoire créatif (local créaLAB), programmation, réalisation et impression de modèles en 3D, création d'un babillard multimédia, etc.**

### Exemples de formules et d'approches pédagogiques

Classe inversée, classe flexible, autonomisation, etc.

## VOYAGE ÉDUCATIF

Voyages éducatifs internationaux (New York, Chicago, Londres), liés aux compétences du programme, offert en 3<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> secondaire.

*L'information concernant les voyages et les sorties éducatives est sujette à changement en raison des contraintes liées à la pandémie.*