

## GRILLE D'APPRÉCIATION - BOURSE « AQUOPS PROJET DE CLASSE »

|   |     |
|---|-----|
| Titre du projet :   |     |
| <b>Originalité</b><br>Projet proposant une utilisation originale de la technologie en apprentissage (3 points)<br>Projet favorisant l'utilisation d'outils technologiques au quotidien (2 points)<br><br>Échelle d'évaluation : 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5   |     |
| <b>Efficacité</b><br>Projet aidant les intervenants à développer les connaissances et les stratégies nécessaires pour une utilisation efficace de la technologie dans leur pédagogie (5 points)<br><br>Échelle d'évaluation : 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5   |     |
| <b>Audace</b><br>Projet novateur, aux effets contagieux, qui incite à s'intéresser aux effets positifs de la technologie en classe (3 points)<br>Projet ayant des retombées concrètes (2 points)<br><br>Échelle d'évaluation : 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5  |     |
| <b>Partenariat</b><br>Projet qui favorise les échanges et les collaborations avec différents partenaires, à l'école, dans leur milieu familial et dans la communauté (5 points)<br><br>Échelle d'évaluation : 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5   |     |
| <b>Portée</b><br>Projet ayant un effet d'entraînement sur le développement de nouvelles habitudes d'utilisation de la technologie (2,5 points)<br>Projet qui favorise l'utilisation durable de la technologie au quotidien (2,5 points)<br><br>Échelle d'évaluation : 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5                           |     |
| <b>Retombées</b><br>Ce projet aura un impact important dans le recyclage et la réutilisation de matériel électronique (3 points)<br>Ce projet aidera les élèves et le personnel à se sensibiliser aux effets de la technologie sur notre environnement (2 points)<br><br>Échelle d'évaluation : 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 |     |
| <b>RÉSULTAT :</b>   | /30 |
| <b>COMMENTAIRES :</b>   |     |