

Caractéristiques du projet pour l'apprentissage : Synthèse

1. De quoi s'agit-il ?

- Le terme « projet » est utilisé avec des acceptions très différentes : « projet personnel », « projet professionnel », « projet de fin d'études », ...
Nous nous intéressons ici exclusivement au projet comme **dispositif pédagogique** mis en œuvre dans le cadre d'une formation.
- Comme tout dispositif pédagogique, le projet vise à atteindre des acquis d'apprentissage (AAV). Différents types de projets permettent d'atteindre différents types d'AAV (voir la vidéo « *Les types de projets* »).
- Il existe de très nombreuses formes de « projets » dans les programmes de formation. Nous nous limitons ici aux projets qui visent l'**activation** des étudiants (apprentissage actif – voir la vidéo « *Caractéristiques des pédagogies actives* ») dans le but d'amener ces étudiants à atteindre de nouveaux AAV.

2. Caractéristiques du projet comme dispositif pédagogique

Définition

- La pédagogie de projet est une pratique de pédagogie active qui permet de susciter des apprentissages à travers un processus balisé par l'enseignant mais dans lequel la marge de manœuvre laissée aux étudiants pour réaliser les tâches et organiser leurs apprentissages est importante.
- Le projet peut être individuel (comme réaliser un exposé ou une maquette) ou collectif, mais nous ne considérons ici que le projet collectif, réalisé en groupe (« équipe »).

Spécificité

- La démarche de l'apprentissage par projet permet aux étudiants de plusieurs groupes de réaliser, par un cheminement qui leur est propre, des projets plus ou moins différents, mais qui leur permettent d'atteindre les mêmes objectifs (AAV) fixés par l'enseignant.

Avantages

- Authenticité dans les apprentissages (situations se rapprochant de la pratique professionnelle).
- Favoriser le transfert des compétences et des acquis.
- Laisser un certain nombre de choix dans les apprentissages et une grande autonomie, ce qui contribue à la motivation.
- Permettre des parcours d'apprentissage différenciés.
- Développer des « compétences transversales » telles que l'expression orale, l'analyse et l'argumentation, la créativité, le travail en équipe, la capacité d'écoute, ...

3. Caractéristiques générales d'un projet en apprentissage actif

- Le point de départ est une **situation**, une mission, un défi qui suscite l'intérêt et la motivation (voir la vidéo « *Qu'est-ce qu'un bon énoncé ?* »).
- Traiter la situation de départ demande nécessairement un effort important
 - ➔ durée du traitement : plusieurs semaines (par exemple : un semestre)
 - ➔ traitement complet impossible pour un individu seul → nécessité du travail en équipes / petits groupes.
- Le traitement aboutit à la production d'un ou plusieurs **livrables**.
- Le projet offre de nombreuses possibilités de choix aux équipes ; il y a donc nécessairement de nombreuses « solutions » acceptables → nécessité d'accompagner sans diriger (posture spécifique du **tuteur**)
- Le **droit à l'erreur** doit faire partie des conditions imposées par l'enseignant, pour autant que les erreurs constatées mènent à des améliorations.
- Le projet est constitué d'une **alternance de phases** ayant chacune des objectifs spécifiques (voir la vidéo « *La planification pédagogique du projet* ») :
 - travail en équipe accompagné par un tuteur
 - travail autonome (individuel ou en sous-groupes)
- En raison de la durée et de la multiplicité des approches et des solutions, le projet doit comporter des **échéances intermédiaires** avec des objectifs clairement établis
- En raison de la durée et de la multiplicité des approches et des solutions, le projet doit comporter des **outils d'autoévaluation** pour les apprenants et des occasions de les mettre en œuvre → développement de la capacité d'autoévaluation

4. Caractéristiques souhaitables mais optionnelles

- Pluridisciplinarité : le projet est une occasion idéale pour établir des liens entre les matières et décroisonner / intégrer.
- Caractère opérationnel du/des livrable(s) : aller au-delà d'un simple rapport, par exemple : produire un prototype fonctionnel.
- Aspect « concours » : stimuler l'émulation entre les équipes.

5. Risques

- Focalisation excessive des étudiants sur les livrables : pour l'éviter, fournir une définition précise du « succès » et de « l'échec » individuel et collectif du projet en faisant référence aux apprentissages, donc aux AAV.
- Négliger les autres activités du cursus par un investissement disproportionné dans le projet.