

Le projet pour développer des compétences « métiers » :

Synthèse

1. Les compétences « métier » \supset compétences académiques (scolaires)

- Les compétences académiques (savoirs, méthodes, procédures, savoir-faire, etc.) sont **nécessaires**, mais généralement **pas suffisantes** pour exercer un métier.
- Pour exercer un métier à l'issue d'études supérieures il faut, dans la plupart des cas :
 - être capable de mobiliser les compétences académiques en vraie grandeur, dans des situations de la « vie réelle » et non pas dans les situations simplifiées (souvent mono-disciplinaires) utilisées pour l'apprentissage ;
 - être capable de faire preuve de capacités/compétences/qualités telles que :
 - autonomie
 - initiative
 - créativité
 - collaboration / coopération / résolution de conflits
 - leadership
 - prise de décisions dans l'incertain
 - priorisation
 - sens critique
 - sens éthique
 - esprit d'entreprendre
 - agir en professionnel
 - ...
 - ➔ ce sont des « compétences transversales » (voir les vidéos « *Les acquis d'apprentissage et pourquoi les définir* » et « *L'évaluation des acquis d'apprentissage* ») qu'il est parfois possible d'exercer à petite échelle dans des activités spécifiques du cursus, mais rarement dans des situations très complexes ;
 - être capable non seulement d'exécuter des tâches individuelles, mais également de construire et de gérer de véritables projets exécutés par une ou plusieurs équipes.

2. Le niveau supérieur de la taxonomie de Bloom revue par Anderson

- Ce niveau, appelé « **Create** », désigne la capacité à concevoir, à construire quelque chose (produit, processus, ...) de nouveau et apparaît au sommet de cette taxonomie comme étant le niveau le plus exigeant en matière de capacités cognitives.
- N'est-il pas raisonnable d'exiger d'une formation universitaire qu'elle mène les étudiants à atteindre ce niveau ?

3. Acquérir et développer les compétences « métier »

- Dans une optique d'apprentissage actif, ce n'est pas en écoutant ou en lisant des descriptions et des explications au sujet des compétences « métier » que l'on peut espérer les acquérir et les développer, c'est en pratiquant dans des situations aussi proches que possible de la vie professionnelle.

- Le projet est, avec le stage en entreprise, un dispositif d'apprentissage qui permet
 - d'acquérir et de développer certaines des compétences transversales de la liste qui figure plus haut ;
 - d'atteindre le niveau « Create » de la taxonomie de Bloom revue par Anderson (« projets de conception ») ;
 - d'acquérir et de développer des compétences en matière de construction, de gestion et d'évaluation de projets ;
 - d'intégrer et d'appliquer des compétences acquises précédemment dans les études, ce qui en renforce l'apprentissage.

- Différences entre projet et stage sur le développement des compétences « métier » :

Projet	Stage
Contexte déterminé principalement par l'équipe enseignante	Contexte déterminé principalement par l'entreprise
Suivi principalement par l'équipe enseignante	Suivi par le maître de stage
Environnement académique	Environnement professionnel
Evaluation : aspect « apprentissage » domine	Evaluation : aspect relationnel prend une place importante
Groupe d'apprenants, tous avec un même statut	Individu intégré dans une équipe de professionnels

4. AAV d'un projet

- Au vu des nombreux objectifs qu'un projet peut poursuivre (voir ci-dessus), la nécessaire formulation des AAV permet de délimiter les ambitions de l'équipe enseignante qui met en œuvre un projet pendant les études.