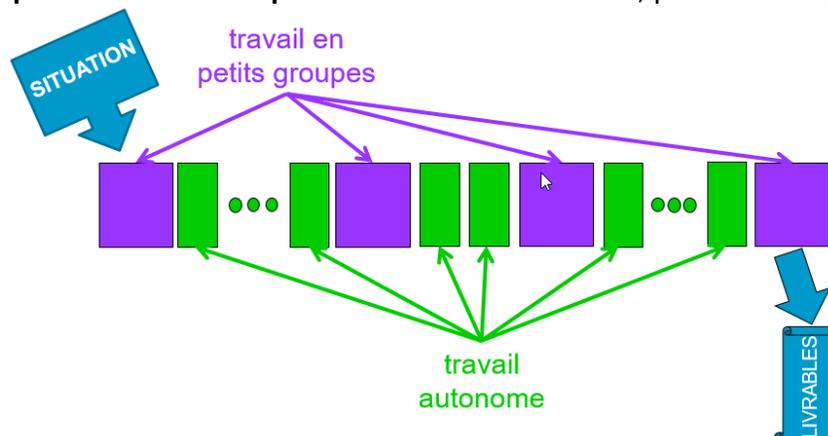


Les acteurs du projet : Synthèse

1. Le projet pour apprendre

- Quels que soient les types d'acquis d'apprentissage visés par un projet, tous les projets dont on parle ici sont des projets **pour apprendre** (et non pas principalement pour démontrer la capacité à appliquer ce qui a été appris par ailleurs). Presque toujours, ces projets visent à produire des livrables, mais **les apprentissages réalisés sont souvent plus importants (dans le chef des enseignants) que les livrables eux-mêmes**.
- Tout projet démarre toujours d'une **situation** qui en est l'amorce et qui en est la justification première (hormis l'apprentissage visé). Chaque fois que c'est possible, cette situation se rapproche d'une situation susceptible d'être rencontrée dans la vie professionnelle. La situation choisie est suffisamment ouverte pour qu'elle puisse donner lieu à différentes approches pour la réalisation du projet. (Voir la vidéo *La rédaction d'un bon sujet*).
- L'ampleur de la mission relative à un projet est telle que **le travail en équipe est une nécessité**. Cela permet de viser des acquis d'apprentissage tels que la capacité à travailler efficacement en équipe, à communiquer, à prioriser et à répartir les tâches, etc.
- Lorsqu'il y a plusieurs équipes d'étudiants qui travaillent en parallèle, on a le choix entre partir de la même situation pour toutes les équipes, de partir de variantes d'une même situation ou de partir de situations différentes, menant toutefois aux mêmes acquis d'apprentissage.
- La nature même du projet mène à une **alternance de séances de travail en équipe encadrées par un tuteur et de phases de travail autonome**, parfois individuel :



- Chaque séance de travail en équipe permet de faire le point sur le travail effectué précédemment, de vérifier le suivi du planning, de déterminer ce qu'il faut faire dans la suite du travail et d'actualiser le plan d'action. Le travail autonome permet d'effectuer les apprentissages nécessaires et de réaliser les tâches prévues au plan d'action.

2. Les acteurs d'un projet pour apprendre

2.1. La préparation du projet

- Les **concepteurs** d'un projet sont (habituellement) des enseignants qui conçoivent le dispositif dans son entièreté de façon à ce qu'il soit prêt à être mis en œuvre.
A cet effet, ils
 - définissent les acquis d'apprentissage visés par le projet en collaboration avec les autres enseignants du semestre ;
 - déterminent les modalités et les critères d'évaluation du niveau d'atteinte des AAV ;
 - formulent la situation de départ, si possible en collaboration avec des professionnels du monde de l'entreprise pour en assurer l'authenticité ;
 - déterminent la taille et les composition des équipes d'étudiants qui réaliseront le projet ;
 - déterminent les étapes principales nécessaires à la réalisation du projet par les équipes d'étudiants ;
 - élaborent un planning prévisionnel pour s'assurer de la faisabilité du projet ;
 - choisissent les ressources (de toutes natures) à exploiter et s'assurent de leur disponibilité ;
 - le cas échéant, déterminent un budget pour les ressources à acquérir par les équipes de projet (y compris l'accès à des experts) ;
 - préparent les documents à l'intention des étudiants et des tuteurs en vue de leur mise à disposition aux moments opportuns ;
 - déterminent les éléments logistiques (locaux, équipements, ...) nécessaires à l'exécution du projet ;
 - préparent un dossier complet à l'intention du coordonnateur.

2.2. L'exécution du projet

- Le **coordonnateur** (il peut s'agir d'une équipe qui prend en charge ce rôle) est le responsable de la mise en œuvre correcte du projet préparé par les concepteurs.
Il doit
 - être en mesure de faire face aux imprévus, aux incidents, aux impondérables qui se produisent pendant l'exécution des différents projets ;
 - avoir une vue d'ensemble des différents projets en cours d'exécution pour s'assurer que chaque projet progresse correctement ;
 - animer l'équipe des tuteurs et organiser des réunions de coordination ;
 - organiser l'évaluation finale des projets réalisés par les équipes d'étudiants.
- Dans la mesure où la situation de départ s'inspire de la réalité professionnelle, il est utile de disposer d'un « **client** » dont le rôle est de
 - valider les hypothèses proposées par les équipes d'étudiants au sujet de la situation de départ ;
 - répondre aux questions soulevées en cours de projet sur les choix possibles ;
 - participer à l'évaluation des livrables intermédiaires (p. ex. : prototypes) et des livrables finaux.

- Parmi les ressources mises à disposition des étudiants qui réalisent les projets, il peut être utile de prévoir des **experts**, qui sont des spécialistes dans certaines disciplines qui interviennent dans les projets. Leur rôle est
 - d’orienter les étudiants vers des ressources spécialisées ;
 - de répondre à des questions précises dans leur domaine d’expertise si c’est l’approche qui convient le mieux au vu des objectifs poursuivis par le projet.
- Les **tuteurs** encadrent les séances de travail en équipe prévues au planning. Dans ce but
 - ils sont formés au tutorat et pratiquent un tutorat efficace pour l’apprentissage à réaliser ; ils évitent à tout prix de diriger le travail des équipes d’étudiants ;
 - ils se sont approprié les documents et les ressources préparés par les concepteurs ;
 - ils suivent les équipes dont ils ont la charge et s’assurent de la progression de leur travail ;
 - ils détectent les difficultés et les problèmes qui apparaissent et élaborent des stratégies de remédiation en équipe avec les autres tuteurs et le coordonnateur ;
- Les **étudiants** forment des équipes de projet et se projettent dans les rôles professionnels qui découlent de la situation qui initie le projet : équipe de conception, bureau d’études, etc.