



Pour Proulx (2004), un apprentissage par projet se caractérise par :

Un processus systématique : un projet passe par différentes étapes. On cherche, on fait des essais, des erreurs. Si la construction du savoir se fait par rupture, le processus d'un projet peut y participer.

Acquisition et transfert de connaissances : tout projet ne conduit pas nécessairement à un apprentissage. Il est nécessaire de concevoir le projet en ce sens..

Anticipation, planification, réalisation : dans un projet, encore plus qu'ailleurs, on se doit d'anticiper les prochaines étapes, et de planifier la réalisation de son œuvre. Cela permet à l'apprenant de développer certaines compétences métacognitives.

Action du groupe : un projet visant l'apprentissage peut se mener seul. Mais il est plus profitable en groupe, de par les compétences de savoir-être que cela requiert et par la confrontation de point de vue que cela implique

Supervision d'un enseignant : Le rôle de l'enseignant est certes redéfini dans un projet, mais il reste capital.

Activité observable qui résulte, dans un contexte pédagogique, en un produit fini évaluable : il s'agit d'évaluer un apprentissage notamment par le biais d'un livrable concret. Mais aussi de tenir compte de l'activité qui a mené à sa réalisation en individuel et en groupe.





Pourquoi s'inspirer de cette formule ?

- **Autonomie et responsabilité** : en tant qu'acteur principal du projet, l'apprenant endosse la majeure responsabilité des réussites du projet (mais aussi des échecs). On lui confie la responsabilité de créer son œuvre.
- **Motivation** : l'apprenant voit également progressivement se construire une de ses œuvres. Cette succession de "petites réussites" vers un objectif déterminé est source de satisfaction et de rétroaction régulière sur son travail, jusqu'à la réalisation finale de l'œuvre.
- **Transdisciplinarité** : un projet mobilise des connaissances disciplinaires. Mais il peut aussi transcender les disciplines. Par exemple, un projet de programmation de site web peut déboucher sur des questions esthétiques, un projet d'écriture d'un roman peut amener à résoudre des questions économiques.
- **Adéquation avec le monde actuel** : la forme même du projet, est en accord avec le monde et la société dans lesquels vivent les apprenants. Que cela soit dans leur vie professionnelle ou personnelle, ils auront à mener des projets, avec les compétences que cela implique.



Exemples

- Construire une maquette en physique.
- Produire une vidéo sur un sujet d'actualité.
- Concevoir un nouveau produit prêt à être commercialisé.

Quelles recommandations pour mettre en place un APP ?

- Expliquer la démarche aux apprenants et les préparer à cette nouvelle méthode d'apprentissage.
- Constituer les groupes.
- Aider les apprenants à s'organiser : définir les différentes étapes, les responsabilités de chacun.
- Suivre la mise en œuvre du projet
- Tutorer les apprenants et les guider dans les étapes de réalisation du projet
- Réfléchir aux modalités d'évaluation de l'apprentissage (de groupe, ou/et individuelle)
- Faire un retour régulier aux apprenants sur l'avancée du projet et sur leurs apprentissages.
- Prévoir des temps d'échanges pour que l'enseignant apporte les connaissances et l'expertise nécessaires à l'ensemble des apprenants.



A quoi faut-il faire attention ?

- La réalisation d'une œuvre peut être une grande source de motivation, mais elle peut aussi aboutir à des comportements de "fuite en avant".
- L'apprentissage doit rester l'objectif.
- Le temps et les moyens à mobiliser sont à prendre en compte. Un projet peut s'étaler sur plusieurs semaines.
- Faire attention à ne pas confondre le livrable et l'apprentissage
- Être attentif au climat de la classe (entraide, respect, encouragement).
- Veiller à ne pas être ni trop dirigiste (en planifiant tout l'avance et ne laissant aux étudiants que l'exécution des consignes) ni trop laxiste (en ne rien planifiant et laissant aux étudiants l'entière responsabilité)

Références pour aller plus loin :

- Proulx, J. (2004). *Apprentissage par projet*. Sainte-Foy : Presses de l'Université du Québec.
- Raucant, B., Milgrom, E., Bourret, B. Hernandez, A., & Romano, C. (2013). *Guide pratique pour une pédagogie active : les APP..... Apprentissages par Problèmes et par Projet*. Toulouse et Louvain : INSA Toulouse, Ecole Polytechnique de Louvain.
- Reverdy, C. (2013). Des projets pour mieux apprendre ?. *Dossier d'actualité Veille et Analyses*, (82). Repéré à : <http://ife.ens-lyon.fr/vst/DA-Veille/82-fevrier-2013.pdf>.

Illustration: Master isolated images at FreeDigitalPhotos.net