

La pédagogie de projet

Donner du sens aux apprentissages.



S'insérer dans une communauté d'apprentissage et apprendre à coopérer.



« La pédagogie de projet participe à la construction de l'autonomie de l'enfant dans sa responsabilisation à la finalisation d'une tâche. Concevoir les apprentissages dans une pédagogie de projet en assure la cohérence et leur donne du sens »

J. Boissy Accès éditions, 2001

« La pédagogie de projet est basée sur l'expression et l'écoute de l'enfant, l'accueil toujours valorisant de sa parole et de ses premières productions, animées dès le départ au sein d'un groupe classe fortement uni par un projet commun, issu de ses intérêts propres. »

Sur le chemin de Germaine Tortel. A Josse. 2009

Place du projet dans le programme 2015

Travailler en projet c'est :

« Se construire comme personne singulière, c'est découvrir le rôle du groupe dans ses propres cheminements, participer à la réalisation de projets communs et apprendre à coopérer. »

Rôle de l'enseignant :

« Il favorise les interactions entre enfants et crée les conditions d'une attention partagée, la prise en compte du point de vue de l'autre en visant l'insertion dans une communauté d'apprentissage. Il développe leur capacité à interagir à travers des projets, pour réaliser des productions adaptées à leurs possibilités. »

Place de l'enfant :

« Les moments de langage à plusieurs sont nombreux à l'école maternelle : résolution de problèmes, prises de décisions collectives... Il y a alors argumentation, explication, questions, intérêt pour ce que les autres croient, pensent et savent. »

Rapport IGEN.

« Valoriser la construction de la personne et du citoyen par la socialisation et par le travail, l'atelier est lieu de travail au service d'un projet, requérant et favorisant à la fois autonomie et coopération des enfants, pour des activités finalisées et fonctionnelles.

Donner aux enfants des occasions de chercher des réponses et d'imaginer des solutions pour résoudre des problèmes de toute nature et, quand ils en sont devenus capables, de concevoir et mener à bien des projets. »

Rapport IGEN n°2011-108, octobre 2011



© Can Stock Photo - csp4605513

Projet d'école (équipe de cycle)

« L'école est un lieu de réussite et d'épanouissement pour tous ; un lieu d'éveil à l'envie et au plaisir d'apprendre, à la curiosité intellectuelle, à l'ouverture d'esprit, un lieu où il soit possible d'apprendre et d'enseigner dans de bonnes conditions; un lieu permettant de former des citoyens. »

Loi d'orientation et de programmation pour la refondation de l'École de la République

Le projet d'école est un outil contribuant à atteindre cet objectif. Il implique tous les acteurs de la communauté éducative. Chacun est co-responsable et se mobilise afin d'agir pour la réussite de tous les élèves.

Projet de classe (enseignant de la classe)

Dans sa classe, chaque enseignant est responsable de la mise en œuvre des actions du projet d'école en les intégrant notamment dans des projets de classe.

Projet d'apprentissage (enfant)

La mission de tout enseignant est d'élaborer des projets d'enseignement pour que chaque enfant réussisse son projet d'apprentissage, d'où une pédagogie recentrée sur chaque enfant apprenant.

Mettre en œuvre le programme en prenant en compte les modalités spécifiques d'apprentissage

Rendre l'école explicite

Thème de classe	Projet de classe
<ul style="list-style-type: none"> ➤ L'objectif d'apprentissage est rarement explicité aux enfants (saisons, galette des rois ...). Les justifications sont calendaires, évènementielles. ➤ L'enfant construit des compétences isolées en exécutant la tâche définie et attribuée par l'enseignant (décorer sa couronne selon un modèle donné). 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le projet a une finalité, les enfants savent ce qu'ils apprennent et pourquoi (découvrir les manifestations de l'automne dans la nature). ➤ Les apprentissages sont liés à une problématique à résoudre (comment fabriquer sa couronne ? Approche de la mesure).

Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes

Thème de classe	Projet de classe
<ul style="list-style-type: none"> ➤ L'idée de départ vient toujours de l'enseignant. ➤ Les enfants sont actifs mais ils sont généralement dans l'exécution sans réelle situation problème. ➤ Le thème crée une motivation pour les élèves en appui sur un sujet proche du vécu. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le plus souvent l'idée de départ vient de l'enseignant : il devient projet des enfants par l'appropriation du problème posé. ➤ Les enfants sont acteurs. Ils ont le désir d'aboutir et se projettent. Ils prennent des initiatives et des responsabilités. ➤ La situation problème est stimulante, source de curiosité, de désir, de valorisation et à portée de réalisation.

Apprendre en s'exerçant

Thème de classe	Projet de classe
<ul style="list-style-type: none"> ➤ L'activité est proposée et vécue une seule fois pour obtenir un produit fini. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ L'activité est proposée dans des situations variées au service du projet.

Créer des liens entre les domaines d'apprentissage

Thème de classe	Projet de classe
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Les liens entre les domaines sont souvent artificiels ou absents. ➤ L'enseignant cherche comment mettre en place une activité dans chaque domaine disciplinaire. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Deux incontournables</u> : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Vivre ensemble, apprendre ensemble et le domaine « Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions » sont incontournables. ➤ Les autres domaines peuvent ne pas être tous traités, seuls ceux au service du projet le seront.

Mobiliser le langage oral

Thème de vie	Projet de classe
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Les enfants sont le plus souvent en réception et en apprentissage lexical. ➤ Le langage descriptif et le langage d'évocation sont sollicités à posteriori. ➤ Le langage de l'adulte est prégnant. ➤ Le maître explique, l'enfant exécute. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Les enfants sont davantage placés en situation de production. ➤ Le langage de l'adulte, médiateur, favorise les interactions. ➤ En anticipant les actions futures, le langage aide à la construction du projet. Réciproquement le projet aide à la construction du langage. ➤ Les enfants font des propositions. Le maître écoute et les prend en compte.

Apprendre ensemble et vivre ensemble

Thème de classe	Projet de classe
<ul style="list-style-type: none"> ➤ L'enseignant est le seul concepteur. ➤ Les enfants n'ont pas d'autonomie ni d'initiative. ➤ Un bilan collectif, souvent conduit par l'enseignant, est réalisé à partir des productions finies. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ L'enseignant est le médiateur dans la conception du projet. ➤ Les enfants prennent part à un projet commun, coopèrent et proposent. ➤ Les enfants analysent après discussion en classe et comprennent ce qu'ils ont appris grâce aux situations décidées en commun.

Mettre en place des situations d'apprentissage et les évaluer

Trois principes essentiels de la pédagogie à l'école maternelle

- **AGIR** : c'est-à-dire prendre des initiatives (et non exécuter) et « faire » (essayer, recommencer, etc.).
- **REUSSIR** : aller au bout d'une intention, d'un projet voire de la réponse à une consigne, et de manière satisfaisante.
- **COMPRENDRE** : ce qui suppose une prise de distance, une prise de conscience. C'est dans cette « réflexivité » que se construit la posture d'élève.

Refondation de l'école maternelle : points de vigilance, Viviane BOUYASSE, 22/01/15

La posture d'élève se construit par l'acquisition d'une pensée active et réflexive.

La mission de l'enseignant est de réfléchir sur la place, le rôle, la nature du langage et des modalités de symbolisation, de représentation dans l'ensemble des activités permettant de prendre de la distance par rapport à l'action.

Attendus de fin de cycle 1

Apprendre ensemble et vivre ensemble

- Maintien de l'attention, persévérance dans une activité.
- Participation aux activités, initiatives, coopération
- Prise en compte des règles de la vie commune

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

Selon Philippe Perrenoud la démarche de projet pose le dilemme Réussir ou comprendre or mieux vaudrait réussir et comprendre. Elle oblige à un exercice acrobatique d'équilibre entre deux logiques : le projet n'est pas une fin en soi, c'est un détour pour confronter les élèves à des obstacles et provoquer des situations d'apprentissage. S'il devient un vrai projet, sa réussite devient un enjeu fort, et tous les acteurs, maîtres et élèves, sont tentés de viser l'efficacité, parfois au détriment des occasions d'apprendre.

Points de vigilance

La durée :

Un projet s'inscrit dans un temps déterminé ; la durée doit être adaptée à l'âge des enfants, ponctuée d'étapes intermédiaires afin d'éviter d'éventuels découragements. Chez les enfants de 2/4 ans, un projet pour apprendre à lire son prénom, un autre autour d'un album pour mieux parler, un suivant autour de la comptine du mois qui revient régulièrement...

Pour la tranche des 4-6 ans, des projets plus longs : construire un abécédaire, créer un livre à compter, organiser une exposition, recevoir les parents à l'école...

La progressivité dans l'élaboration du projet de classe :

Pour répondre à la spécificité de la petite section, le lancement du projet doit s'appuyer sur des éléments inducteurs concrets : film, objets, livres...comme il n'y a pas de vécu scolaire commun, c'est l'enseignant qui induit, construit et porte le projet.

En moyenne et grande section, progressivement, l'enseignant laisse plus de place aux prises d'initiatives et aux propositions des enfants

La concertation en équipe :

Il est essentiel de connaître les projets déjà vécus les années précédentes pour s'appuyer sur les connaissances des enfants et éviter les redites.

La programmation des apprentissages :




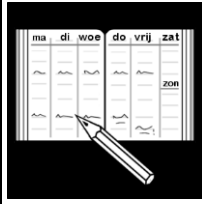
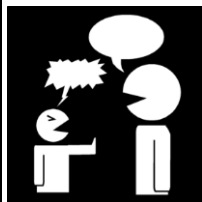

Selon les caractéristiques du projet, tous les domaines d'apprentissage n'étant pas sollicités, il est nécessaire de penser à une répartition équilibrée sur l'année.

L'évaluation :

Les modalités d'évaluation sont en rapport direct avec les objectifs. L'évaluation des compétences des enfants ne doit pas être confondue avec la qualité de la production finale.

Du projet pédagogique de l'enseignant au projet d'apprentissage de l'enfant

Apprendre en réfléchissant, se construire comme personne singulière

	Des exemples de situations	Pictogrammes issus de Picto Selector	Compétences attendues
Présenter et impliquer	Partir d' : - un élément inducteur (produit fini, photo) ; - un événement (sortie, visite, rencontre) ; - une situation-problème ; - un souhait des enfants : fabriquer des objets.		- prendre sa place, jouer son rôle dans le groupe. - évoquer - questionner - anticiper - s'impliquer
Organiser Elaborer Concevoir	- lister les idées et les envies des élèves. Regrouper les idées. - faire l'inventaire des ressources et des possibles. - choisir des activités.		- discuter son point de vue - développer la coopération - proposer des solutions
Faire des choix Négocier	- trouver un consensus et déterminer les choix de la classe.		- faire des choix - renoncer et/ou accepter - gérer ses émotions et la frustration.
Planifier	- répartir les activités dans le temps, chronologie à faire apparaître. - cibler les apprentissages nécessaires pour effectuer la tâche. - noter l'événement sur le calendrier et les différentes étapes.		- anticiper, se projeter - utiliser des marqueurs temporels adaptés : puis, pendant, avant, après...
Réaliser Réguler	- faire des bilans intermédiaires sur les avancées des travaux. - mettre en commun les réussites et les obstacles rencontrés. - mettre en valeur les recherches que l'on valide à chaque étape. - expliciter les apprentissages.		- développer les compétences spécifiques du projet. - analyser - argumenter - justifier - dire ce que l'on a appris et compris.
Evaluer	- mesurer l'écart entre l'escompté et l'accompli. - valider les apprentissages réalisés au cours du projet : traces écrites, dessins, photos, observations, affichages...		- analyser, mesurer l'écart entre le prévu et le réalisé. - verbaliser les progrès et les réussites de chacun et les savoirs de la classe.

Les rôles de l'enseignant définis par Jean Proulx en 2004 :

- Entraîneur, pour exercer son expertise et prendre les grandes décisions.
- Animateur, pour observer les activités de chaque élève et superviser les activités dans la classe.
- Motivateur, pour soutenir et encourager la motivation des élèves tout au long du projet.
- Evalueur, pour assurer une rétroaction sur l'apprentissage de chaque élève à l'issue du projet.

