



LES CURIOSITÉS

Intégrer l'apprentissage par projet dans son enseignement

Fiche pratique

Comment donner du sens aux apprentissages tout en développant l'autonomie et l'engagement des étudiants ? **L'apprentissage par projet** répond à ces objectifs, en proposant aux étudiants de développer leurs compétences à travers la **réalisation de projets** authentiques et stimulants. Cette fiche pratique vous guide pas à pas pour expérimenter cette approche dans votre enseignement.



8 min de lecture



#pédagogie #méthode d'enseignement

Qu'est-ce que l'apprentissage par projet ?

L'apprentissage par projet (aussi appelé approche par projet ou pédagogie de projet) est une **approche pédagogique active** dans laquelle les étudiants développent leurs apprentissages à travers la réalisation d'un projet concret en lien avec le programme de la matière. L'apprentissage par projet aboutit à une **production finale**, matérielle ou immatérielle, à réaliser seul ou en groupe.

L'apprentissage par projet s'inscrit dans le courant **constructiviste** et **socioconstructiviste**. Les savoirs se construisent et se consolident au fur et à mesure de l'avancement du projet. Ce dernier amène les étudiants à se questionner, rechercher des ressources, des solutions, expérimenter, co-construire des savoirs avec leurs pairs. Cette pédagogie engendre une forte **activation cognitive** chez l'étudiant, favorisant l'appropriation des connaissances et le développement des compétences.

Pourquoi intégrer l'apprentissage par projet dans votre enseignement ?

- ✓ Pour redonner du sens à l'apprentissage, grâce à des projets authentiques, proches du futur quotidien professionnel des étudiants ;
- ✓ Pour accroître la motivation et l'engagement des étudiants, stimulés par la réalisation concrète d'un projet ;
- ✓ Pour développer des compétences transversales essentielles telles que la collaboration, la résolution de problèmes, la communication...

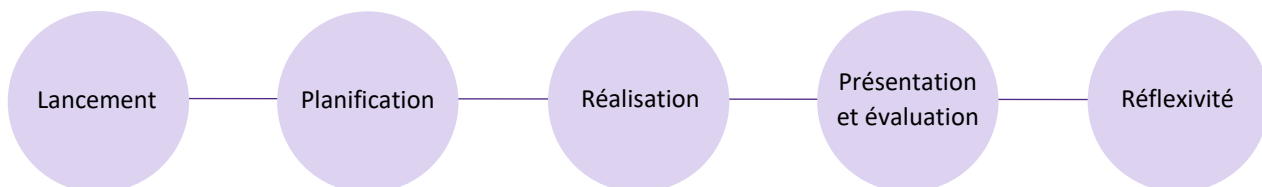
Comment intégrer l'apprentissage par projet dans votre enseignement ?

Les caractéristiques à respecter

Pour assurer son efficacité, l'apprentissage par projet doit s'appuyer sur des caractéristiques précises :

- **L'alignement pédagogique** : le projet, pour être pertinent, doit répondre à des objectifs d'apprentissage spécifiques. En tant qu'enseignant, assurez-vous d'avoir identifié ces objectifs avant d'élaborer les projets.
- **L'authenticité du projet** : pour stimuler les étudiants, le projet doit être authentique, ancré dans une problématique concrète. Les conditions de réalisation du projet doivent elles aussi être les plus proches possible de la réalité professionnelle.
- **La flexibilité** : laissez une grande part de contrôle aux étudiants en ce qui concerne l'apprentissage : problématique du projet, composition du groupe, rythme, format de la production finale... Cette flexibilité favorise leur motivation et leur engagement.
- **L'accompagnement** : offrez un encadrement et un soutien régulier aux étudiants (l'investissement que cela peut représenter doit être réfléchi et anticipé en amont). Par exemple, proposez-leur une méthodologie de travail, une structure, des outils, des ressources. Donnez-leur également des rétroactions régulières tout au long du projet, en individuel ou en collectif.
- **L'évaluation** : celle-ci ne doit pas seulement porter sur la production finale. Assurez-vous d'évaluer aussi les compétences mobilisées et le travail mené dans sa globalité. Ainsi, concevez des dispositifs d'évaluation permettant aux étudiants de démontrer les compétences développées au cours du projet.

Les étapes de mise en œuvre



Etape	Explication	Questions à se poser
1. Lancement du projet	L'enseignant présente le projet ou la problématique aux étudiants. Ces derniers peuvent même participer à l'identification du sujet avec l'enseignant. Quoi qu'il en soit, il est important que le sujet réponde à des objectifs d'apprentissage précis.	<ul style="list-style-type: none"> • Quels objectifs d'enseignement sont visés ? • Quels apprentissages doivent développer les étudiants ? • Que faut-il résoudre, chercher ? • Quelle(s) production(s) sont attendues ?

2. Planification du projet	Les étudiants planifient les différentes étapes du projet, répartissent les rôles et les tâches au sein du groupes.	<ul style="list-style-type: none"> • Quel cahier des charges établir ? • Quelles ressources employer ? • Quelles stratégies, quelles pistes envisager ? • Quel plan d'action adopter ? (étapes)
3. Réalisation du projet	Les étudiants réalisent leur projet. Des rencontres régulières avec l'enseignant doivent être planifiées pour bénéficier de rétroactions sur leur avancement.	<ul style="list-style-type: none"> • Comment suivre le projet ? • Quelle régulation, quels ajustements apporter ? • Quelle(s) aide(s) individualisée(s) apporter ?
4. Présentation et évaluation	Les étudiants présentent leur projet et le font évaluer par l'enseignant et / ou leurs pairs. Au-delà de la production finale, on évalue aussi la démarche dans sa globalité et les compétences acquises au cours du projet.	<ul style="list-style-type: none"> • Quels indicateurs de réussite choisir ? • Comment évaluer la production ? • Comment évaluer les compétences développées par les étudiants ?
5. Réflexivité sur l'expérience	A la fin du projet, il est important d'engager les étudiants dans une réflexion autour de cette expérience d'apprentissage.	<ul style="list-style-type: none"> • Qu'avez-vous appris ? • Quels défis avez-vous rencontré ? • Quelles dimensions pourraient être améliorées ?

Les différentes postures de l'enseignant dans une pédagogie de projet

Dans une pédagogie de projet, vous endossez plusieurs rôles :

Motivateur Vous favorisez l'engagement des étudiants dans les projets.	Tuteur Vous guidez les étudiants et supervisez le déroulement des projets.	Médiateur Vous intervenez en cas de conflits au sein d'un groupe ou entre des groupes.	Spécialiste Durant le projet, vous restez bien entendu le spécialiste du contenu du projet.
--	--	--	---

Exemples de situations d'apprentissage par projet

Exemple 1

Dans un cours de M2 en sciences de l'éducation, les étudiants doivent concevoir, en groupe, un module de formation e-learning complet pour une association partenaire. Le module doit répondre à un besoin réel identifié par l'association et être utilisable en autonomie par son public cible. Les étudiants devront réaliser ces modules, de l'analyse des besoins à l'implémentation des dispositifs, accompagnés à chaque étape par divers intervenants experts.

Exemple 2

Dans un cours de L3 en communication, les étudiants ont pour projet de créer une campagne de communication pour une association ou une entreprise de leur choix engagée dans une démarche RSE (Responsabilité Sociétale des Entreprises). Pour les accompagner au mieux, l'enseignant a préparé toute une série de ressources à consulter sur la plateforme pédagogie Moodle : capsules vidéos, articles, bibliographie... Le livrable attendu est un dossier de campagne complet ainsi qu'une présentation orale devant un jury de professionnels.

Exemple 3

Dans un cours de M1 en informatique, les étudiants doivent concevoir une application mobile répondant à un besoin concret identifié dans leur environnement (université, ville, association sportive, etc.). Le projet couvre l'ensemble des étapes du cycle de développement : analyse des besoins, conception, développement, tests et livraison. Le travail s'effectue principalement en classe, où l'enseignant circule entre les groupes pour apporter son aide. Les livrables attendus sont une présentation l'application sous la forme de leur choix (vidéo, article, présentation orale...), le code source de l'application et un compte-rendu des tests utilisateur.



Quelques points de vigilance avant de vous lancer :

- ✓ Les projets doivent être suffisamment ambitieux pour motiver les étudiants, tout en restant réalistes et accessibles.
- ✓ Les projets imposent une charge de travail conséquente pour les étudiants ;
- ✓ Des discordes émergent parfois au sein des groupes ;
- ✓ Cette pédagogie peut aussi être chronophage pour l'enseignant : préparation des ressources, suivi des projets, évaluations...

Pour aller plus loin

Ressources complémentaires :

- Formation « Méthodes pédagogiques »
- Fiche pratique « Alignement pédagogique »

Références :

- Proulx, J. (2004). Apprentissage par projet. Sainte-Foy : Presses de l'Université du Québec
- Reverdy Catherine (2013). « [Des projets pour mieux apprendre ?](#) » Dossier d'actualité Veille et Analyses, n° 82, février.
- [La pédagogie de projet, qu'est-ce que c'est ?](#)