



REPUBLIQUE DU BENIN



**MINISTRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA
RECHERCHE SCIENTIFIQUE**

**UNIVERSITE NATIONALE DES SCIENCES, TECHNOLOGIES, INGENIERIE ET
MATHEMATIQUES (UNSTIM)**

**ECOLE NORMALE SUPERIEURE DE NATITINGOU
LICENCE PROFESSIONNELLE DES SCIENCES DE LA VIE ET DE LA TERRE**

EXPOSE DE PEDAGOGIE GENERALE

THEME

LA PEDAGOGIE DES PROJETS

GROUPE : N°5

Membres du groupe

- 1-AGBADE Kafayathou**
- 2-HOUNDENOU Juliette**
- 3-MIGAN Valentin**
- 4-YAKPETCHOU Prudence**

Enseignant

Dr. Raphaël KELANI

ANNEE ACADEMIQUE : 2019-2020

PLAN

INTRODUCTION

I- Définition

A- Pédagogie

B- Projets

C- Pédagogie des projets

II- Histoire de la pédagogie des projets.

III- Mise en œuvre de la pédagogie des projets.

A- Les étapes de la pédagogie des projets.

B- Les rôles de l'enseignant.

C- Les rôles des élèves.

IV- Les avantages de la pédagogie des projets.

V- Les inconvénients de la pédagogie des projets.

CONCLUSION

Bibliographie

INTRODUCTION

« Donner du sens à l'école pour éprouver le sens de l'existence. ».

On constate, de plus en plus, que les élèves ont du mal à trouver du sens à l'école. En effet, pour eux le savoir apparaît complètement déconnecté de son usage et ils décrivent l'école comme une suite de disciplines dont les savoirs enseignés n'ont aucun lien entre eux. Les programmes de 2002 rappellent également qu'il est important de faire aimer l'école c'est-à-dire de « rendre l'école aimable et le travail attrayant. ».

Par conséquent, on peut se demander par quel moyen les enseignants peuvent-ils redonner du sens à l'école. Il semblerait que la pédagogie des projets soit une démarche qui provoque une grande motivation chez les élèves. En effet, le principe de relier les savoirs des différentes disciplines afin de réaliser une œuvre collective, parfois à visée sociale, serait un garanti de motivation.

Quelle est l'importance de la mise en place de la pédagogie des projets dans le domaine de l'éducation ? Est-elle réellement un moyen de relier les savoirs, de leurs donner un usage opérationnel et de rendre les élèves actifs dans leur apprentissage ? Ces questions sont au cœur de ce dossier dans lequel nous précisons la place et les spécificités de l'apprentissage par projet parmi les approches dites centrées sur l'élève.

I-Définition

A-Pédagogie

Etymologiquement, la pédagogie vient du mot grec Paidagôgia, composé de deux autres mots : Paidos qui veut dire enfant, et de Agogos qui signifie conduite. Ainsi pédagogie veut dire conduite des enfants ou la manière de conduire les enfants. Le professeur Nèkpo(1997) écrit que lorsque cette définition est arrangée ou améliorée, elle progresse et devient « l'art de transmettre, d'enseigner la connaissance et le savoir à l'enfant ». Encore par extension de sens et par analogie et surtout en généralisant on définit la pédagogie comme la transmission de connaissance, au travers de l'enseignement, à toutes personnes, à tout individu, enfant ou adulte.

La définition de ce mot a évolué dans le temps selon la perception, l'idéologie et les expériences personnelles de certains auteurs et pédagogues.

Parmi ceux-ci, nous avons :

Emile Durkheim (1911) définit la pédagogie comme « la théorie pratique de l'éducation »

Professeur Nèkpo (1997) indique que la pédagogie se définit comme étant l'ensemble des moyens dont doit disposer tous maîtres, et qui soit les plus éprouvés, les plus propres à transmettre le savoir à l'élève, à faire passer efficacement le message magistral, dont à garantir une bonne acquisition de la chose enseignée.

B-Projet

Le projet est un ensemble articulé d'objectif et de moyens destinés à les réaliser. Il peut être individuel ou collectif. Il est semblable à une "entreprise qui permet à un collectif d'élèves de réaliser une production concrète socialisable, en intégrant des savoirs nouveaux".

Dans le cadre de l'éducation, c'est un ensemble d'objectifs définis par l'équipe enseignante en fonction des textes officiels, des enseignants, des besoins des élèves et des contraintes matérielles, pécuniaires et spatiotemporelles.

Selon le *Glossaire des termes de technologie éducative* édité par l'Unesco, "le projet est une activité pratique signifiante, à valeur éducative, visant un ou plusieurs objectifs de compréhension précis. Il implique des recherches, la résolution de problèmes et souvent l'utilisation d'objets concrets. Une telle activité est planifiée et menée à bien par les élèves et l'enseignant dans un contexte naturel et vrai".

C-La pédagogie des projets

La pédagogie des projets est une pratique de pédagogie active qui permet de générer des apprentissages à travers la réalisation d'une production concrète. Il s'agit d'une forme de pédagogie dans laquelle l'apprenant est associé de manière contractuelle à l'élaboration de ses savoirs. Le moyen d'action de cette pédagogie est fondé sur la motivation des élèves, suscitée par l'aboutissement à une réalisation concrète, traduite en objectifs et en programmation. Elle induit un ensemble de tâches dans lesquelles tous les élèves peuvent s'impliquer et jouer un rôle actif, qui peut varier en fonction de leurs moyens et intérêts. La mise en œuvre d'un projet permet d'atteindre des objectifs d'apprentissage identifiables, figurant au programme d'une ou plusieurs disciplines, de développer des savoirs, savoir-faire et savoir-être liés à la gestion de projet ainsi que la socialisation des apprenants.

II- Historique de la pédagogie des projets

La pédagogie des projet a été principalement inspirée des travaux de John Dewey (1859-1952), philosophe et pédagogue américain, qui s'appuie sur une action organisée vers un but précis ; appelée aussi « learning by doing » c'est-à-dire apprendre en faisant (1929). Pour lui, le faire et le penser sont inséparables, d'où à l'école il naît l'idée que l'activité créatrice doit primer sur la réception passive de connaissances. Dewey a donc une conception de l'école comme devant être centrée sur les besoins et les intérêts de l'enfant.

Par ailleurs le mouvement de l'Education Nouvelle (avec Cousinet et Freinet) va promouvoir la pédagogie active permettant de répondre au besoin naturel d'activités de l'enfant tout en lui permettant d'entrer dans les apprentissages. Pour eux, les expériences liées à la vie et réalisées par les élèves sont les meilleurs facteurs d'apprentissage. En effet, ils avaient remarqué que les enseignements théoriques donnaient peu de résultats s'ils n'étaient pas ponctués de travaux pratiques. Ainsi Freinet proposait de mettre en place des activités finalisées (réalisation d'un journal, correspondance, coopérative scolaire) au cours desquelles l'enfant voit l'usage de ce qu'il apprend. Les travaux

de Piaget rejoignent cette conception de l'apprentissage puisque le constructivisme a fait prendre conscience du rôle capital de l'activité dans l'élaboration des apprentissages.

En fait, les années 1970/80 ont donné l'envol à la pédagogie de projet dans le tissu éducatif sous l'impulsion des textes ministériels. Ainsi en 1973, les Instructions Officielles proposaient de consacrer 10 % du volume horaire à élaborer avec les lycéens des projets autres que disciplinaires ou liés au programme. Parallèlement, à l'école élémentaire l'éveil suivi des activités d'éveil apparaissent en pédagogie. Celui-ci concernait les disciplines telles que l'histoire, la géographie, les sciences et les arts. L'éveil, en tant que démarche pédagogique, se proposa donc de susciter la curiosité de l'enfant, de l'amener à regarder et à interroger ce qui lui est proposé.

En 1979, les 10 % ont été remplacés par les projets d'actions culturelle et éducative, puis en 1981 par les projets d'actions éducatives (PAE). En 1982 la rénovation des collèges parle de projets d'établissement et de projets de zones d'éducation prioritaire. Le projet est donc très présent dans le champ de l'enseignement depuis le milieu des années 1970.

La pédagogie des projets n'est pourtant pas nouvelle, puisqu'elle commence à être appliquée au début du XX^e siècle, pour revenir dans les années 1960 ou 1970 selon les pays et s'imposer discrètement mais sûrement sur le terrain scolaire ces trente dernières années.

Cet intérêt renouvelé pour la pédagogie des projets s'appuie sur les possibilités qu'elle offre de s'aventurer au-delà des disciplines, et ainsi de mobiliser les compétences transversales des élèves et de recourir aux TIC à plusieurs niveaux (pour faciliter la recherche d'information, la gestion du projet lui-même ou les échanges avec les pairs, voire l'auto-évaluation et la co-évaluation). Cette pédagogie s'inscrit également dans un cadre global d'intégration des initiatives des acteurs autour de leur projet d'établissement, élément incontournable des politiques d'autonomie. Elle cherche enfin à familiariser les élèves à la complexité du monde professionnel actuel, tout en les aidants à construire au fur et à mesure de leur scolarité un projet personnel et professionnel.

Pourtant cette méthode pédagogique n'apparaît pas toujours facilement applicable, notamment au niveau du temps et de l'investissement nécessaires à la réalisation du projet. On lui préfère assez souvent l'apprentissage par la résolution de problèmes, qu'on confond parfois abusivement avec l'approche par projet.

Qui choisit, définit le projet ?

Dans l'idéal, ce sont les élèves qui font le choix du projet puisqu'il s'agit de les impliquer personnellement, mais la plupart du temps, il est proposé par l'enseignant. Le projet peut naître d'une opportunité ou d'un événement d'origine externe (concours, projet interscolaire...), d'une situation provoquée par l'enseignant ou encore d'un projet dans lequel l'école est engagée (projet d'établissement).

Que l'enseignant soit "force de proposition" ne signifie pas qu'il doit définir seul le projet. Il est nécessaire, au départ du projet, qu'il fasse adhérer les élèves à sa proposition en éveillant leur curiosité et en leur laissant un espace d'initiative et de décision.

La présentation de la démarche du projet est à ce titre une étape essentielle pour que les élèves s'y impliquent. Il faut noter qu'un apprenant ne s'implique dans l'action que s'il a une réponse à ces trois questions :

- Suis-je capable de réaliser l'action demandée et d'obtenir le résultat ? (négociation sur les objectifs et l'analyse de la situation)
- L'obtention du résultat aura-t-elle une contrepartie ? (négociation sur les modalités d'évaluation)
- L'enjeu représente-t-il une quelconque valeur pour quelqu'un ?

Types de projet

Hubert classe les projets en trois catégories :

. Les productions destinées à être écoulées sur le marché : repas d'un restaurant d'école, production d'un élevage, d'un objet artisanal, service, enquête...

- Les produits médiatiques : film, montage diapos, cédérom, pièce de théâtre, exposition, site internet...
- Les actions tournées vers le groupe lui-même tout en favorisant un contact avec l'extérieur : voyage, correspondance scolaire, visite d'un musée, d'une entreprise...

Michel Boiron, dans un [article](#) consacré à l'innovation paru dans la revue *Le français dans le monde*, propose plusieurs exemples de pratiques innovantes pouvant faire l'objet d'un projet de classe :

- Organiser des visites en français (cinéma, théâtre, musée, exposition, etc.), des randonnées, des voyages d'études (ex. : suivre des itinéraires de découverte des lieux de vie des écrivains ou retrouver des lieux décrits dans un roman ou dans le manuel), des rencontres de personnalités francophones habitant la même ville (pâtisseries, boulangers, restaurateurs, chauffeurs de taxi, etc.), des rencontres d'écrivains, de conteurs, d'artistes...
- Proposer des échanges : échanges de classes, mais aussi communiquer en français via Internet avec d'autres classes dans le monde, créer un jumelage avec une classe francophone en Afrique ou au Canada...
- Organiser une fête en français, une rencontre gastronomique – crêpes, fromages, etc. – cuisiner ensemble, créer un spectacle en français, etc.
- Élaborer de vrais documents : un site Internet, la version en français du catalogue d'un musée de la ville, proposer à la mairie, à l'office de tourisme de diffuser le site de la ville en français sur Internet, etc.
- Passer à une communication immédiate, authentique et non simulée en langue cible : écrire et publier un journal, etc.
- Participer à des concours (les élèves communiquent à l'extérieur le résultat de leur travail, celui-ci à une finalité).

Un bon projet ?

La pédagogie de projet est efficace si le projet :

- est initié à partir des difficultés et des besoins des élèves, soit par le professeur, soit par les étudiants eux-mêmes (individu isolé ou groupe d'individus) ;
- fait l'objet d'une négociation permettant l'explicitation et la socialisation de l'intention d'action et aboutissant à un consensus explicite entre enseignants et étudiants ;
- suscite de l'intérêt et de la motivation ;
- repose sur une approche où la construction des apprentissages se fait par l'action ;
- permet à l'élève :
 - l'acquisition personnelle de savoirs et de savoir-faire nouveaux (apprentissage) ;
 - l'acquisition d'une meilleure maîtrise de l'environnement par les réponses au "problème" contextualisé de départ et par toutes les découvertes engendrées par le processus du projet ;

- l'acquisition d'une meilleure connaissance de soi-même, de ses besoins, de ses limites, de ses manières de fonctionner ;
- est une aventure qui s'inscrit dans la durée, qui s'enrichit de ses tâtonnements, de ses essais, de ses erreurs, de ses amendements successifs, bref, qui reste aussi susceptible d'évolutions ultérieures;
- débouche sur une fabrication concrète;
- permet à l'apprenant une prise de responsabilité;
- repose sur une autre approche du savoir (le savoir en tant qu'apprentissage plutôt qu'enseignement);
- favorise une autre conception de l'évaluation (bilans, auto-évaluation, évaluation portant sur le travail d'équipe, l'autonomie, la démarche de projet, le savoir-être, évaluation prospective, prévoyant des réinvestissements et des développements possibles...);
- atteint un seuil de difficulté minimum (défi, dimension épique du projet);
- à une dimension collective;
- permet d'atteindre les objectifs fixés.

Le projet est une anticipation opératoire, individuelle ou collective, d'un futur désiré. C'est pourquoi il y a des étapes à suivre et à respecter chronologiquement pour mener à bien la pédagogie de projet.

III-MISE EN ŒUVRE DE LA PEDAGOGIE DES PROJETS

A-Les étapes de la pédagogie des projets

- Choisir

Le projet doit être défini dans ses buts et objectifs. Pour les enseignants tenant de l'éducation nouvelle, cette étape de choix fait partie intégrante du projet. Rechercher un thème intéressant, vérifier la faisabilité, rechercher un consensus dans le cas d'un projet collectif ont en eux-mêmes une valeur pédagogique importante. Quand la démarche de projet est employée dans une pédagogie plus traditionnelle, cette étape est généralement réalisée par l'enseignant, qui propose un choix aux élèves parmi des thèmes qu'il a sélectionnés.

- Produire

Les élèves, ou les étudiants, vont mener à bien leur projet de façon autonome. Ils vont chercher les informations, essayer, analyser leurs échecs, leurs réussites, chercher encore jusqu'à ce que leur projet aboutisse. Les projets font émerger des besoins en termes d'apprentissage. Tout au long de leur travail, les étudiants

sont amenés à faire le bilan de leurs avancées, en fonction des objectifs de départ. Il s'agit bien là d'auto-évaluation.

- Faire le bilan

Le temps de bilan fait partie intégrante du projet. Tout projet doit aboutir à une production que les autres vont voir et reconnaître. La présentation du travail réalisé à ses pairs, ou à un cercle plus large en est un élément important. Le bilan permet la valorisation des efforts accomplis en vue de la réalisation du projet. Il a pour fonction de rétrocéder une partie du travail et des acquis du projet aux porteurs. Le bilan est un outil de la production de savoirs empiriques. Il crée une pause et de la distanciation propre à formaliser des connaissances ou ajuster des comportements.

B- LES ROLES DE L'ENSEIGNANT DANS LA PEDAGOGIE DES PROJETS

L'enseignant a ici un rôle d'accompagnement pédagogique. Il est là pour leur apporter des outils variés et discuter avec les étudiants de la méthodologie. Il organise les apprentissages nécessaires à la réalisation du projet, il aide à régler les problèmes de fonctionnement des groupes, il s'assure de l'aboutissement du projet et de sa présentation. Pour cela, il a :

~Le rôle de guide

Selon Angers et Bouchard, « Le maître préfère indiquer la manière de construire les connaissances, le chemin à suivre pour y parvenir ». En ce sens, l'enseignant encadre et guide, tout au long du projet, les apprentissages liés au programme d'études. À travers ses rôles de motivateur et de médiateur, il met en place tous les dispositifs susceptibles de favoriser la construction des apprentissages. Pour ce faire, un questionnement l'aide à recentrer l'élève sur l'objet d'apprentissage visé par le projet. De plus, il favorise l'établissement d'un climat propice aux apprentissages dans le dessein de susciter le dépassement de l'élève face à ses apprentissages.

~ Le rôle de motivateur

Tout au long du projet, l'enseignant joue un rôle important. Il facilite l'engagement, la persévérance et l'investissement de l'élève à l'égard d'un problème complexe, concret, adapté à ses capacités et signifiant pour lui. En cogestion, l'enseignant et les élèves identifient, au début du projet, un thème sur lequel ils veulent apprendre, formulent une question de recherche ou rédigent un problème à résoudre. L'enseignant fait en sorte que cela représente un défi raisonnable pour eux. Il s'assure qu'ils possèdent en partie les préalables

nécessaires à la résolution de ce problème (activation des connaissances antérieures) ; ce constat les amène à voir qu'ils exercent un certain contrôle sur la tâche (stratégies et ressources connues des élèves). Selon Tardif, l'enseignant s'assure aussi que les élèves comprennent, dans la vie de tous les jours, l'utilité de la tâche qu'ils ont à réaliser. Tout au long du projet, l'enseignant, par son rôle de médiateur et de guide, conduit les élèves à se recentrer sur l'objet d'apprentissage. Il les mène aussi à voir qu'ils peuvent surmonter les difficultés qui se présentent et à prendre conscience qu'ils peuvent apprendre. L'enseignant favorise ainsi l'activation de leur motivation intrinsèque. Ces conditions rendent les élèves plus enclins à s'engager, à s'investir et à persévérer dans le projet et dans la construction de leurs apprentissages.

~ Le rôle de médiateur

Selon Raynal et Rieunier, « La médiation est l'ensemble des aides et des supports qu'une personne peut offrir à une autre personne en vue de lui rendre plus accessible un savoir quelconque (connaissances, habiletés, procédures d'action, solutions, etc.) ». Laferrière et ses collaborateurs conçoivent la médiation comme étant double, c'est-à-dire cognitive et métacognitive. Elle est cognitive puisqu'elle « met l'accent sur la maîtrise de connaissances déclaratives et procédurales » et sur les conditions d'utilisation de celles-ci. De plus, elle est métacognitive dans la mesure où elle permet à l'élève de prendre en charge progressivement ses apprentissages (en planifiant, en orientant, en régulant, en vérifiant et en évaluant son travail). Plus l'élève assure cette prise en charge, plus l'enseignant lui déléguera des responsabilités. Il revient donc à l'enseignant de se tenir à l'affût des différentes occasions qui se présentent dans la résolution des problèmes engendrés par le projet. À lui de susciter la réflexion, de favoriser le questionnement et le raisonnement de l'élève afin d'amener celui-ci à résoudre les problèmes et à apprendre.

L'enseignant favorise la médiation par le biais de questions à partir de situations problèmes. Cette démarche favorise, chez l'élève, la prise en charge de ses apprentissages. Au début du projet, l'enseignant pose des questions telles que : Quel est le problème ? Que connais-tu sur le problème ? Que peux-tu faire pour résoudre ce problème ? Quelles sont les ressources dont tu disposes pour le résoudre ? Etc. Au cours du projet, l'enseignant suscite des questionnements chez l'élève afin de vérifier l'évolution de la résolution du problème. Il questionne les informations retenues, les démarches et les ressources utilisées par l'élève et suscite la confrontation de celles-ci au sein de l'équipe de travail.

Cependant, dans le cadre de la pédagogie de projet, l'enseignant n'est pas le seul médiateur. Compte tenu que le projet repose sur le travail d'équipe, il y a socialisation, mise en commun des idées et des savoirs. Cela suppose des confrontations, donc des conflits sociocognitifs. Gilly définit le conflit sociocognitif comme « une dynamique interactive, caractérisée par une coopération active, avec prise en compte de la réponse ou du point de vue d'autrui, et recherche, dans la confrontation cognitive d'un dépassement des différences et des contradictions pour parvenir à une réponse commune ». En ce sens, les coéquipiers sont eux aussi appelés à jouer le rôle de médiateurs, puisqu'il y a échanges d'idées, discussions et recherche de compromis lors des travaux d'équipe. Au cours des échanges, l'apprenant doit expliciter ce qu'il sait et ce qu'il pense (son réseau de connaissances). Par la suite, il reçoit une rétroaction de ses coéquipiers qui cause soit un déséquilibre (si elle est négative), soit une confirmation (si elle est positive) amenant ultimement la consolidation des connaissances.

Les compétences de l'enseignant

La pédagogie du projet suppose que l'enseignant développe des compétences différentes de la pédagogie traditionnelle. La pédagogie du projet suppose en effet que l'enseignant sache :

- repérer les connaissances (savoirs et savoir-faire) impliquées dans un projet ;
- mesurer la faisabilité d'un projet ;
- établir des ponts avec les autres disciplines concernées ;
- impliquer les élèves (savoir déléguer la responsabilité du projet, intégrer tous les élèves) ;
- repérer et gérer les représentations des élèves ;
- gérer les conflits : les laisser apparaître, les résoudre, les analyser
 - conflits socio-cognitifs;
 - conflits affectifs, identitaires;
 - conflits de pouvoir...
- ne pas se substituer aux élèves dans la réalisation, mais
- jouer un rôle de ressource ;
- laisser errer mais aussi ne pas laisser échouer ;
- analyser et mettre en évidence les savoirs, savoir-faire et savoir-être acquis ;

- “changer de regard” : acquérir un regard qui privilégie les aspects « positifs » des acquis, qui rejette la sélection par l’échec et met l’élève en situation de réussir ;
- travailler en équipe : écouter, aider, conseiller.

Les pièges à éviter

L’enseignant devra penser à éviter certaines dérives lors de la conduite du projet :

Faire du projet une fin en soi (dérive productiviste) : le “produit” est la seule finalité, au détriment des apprentissages et des relations humaines. C’est le grand dilemme d’une démarche de projet . Comme le précise en effet [François Muller](#), “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. En même temps, 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 au détriment des occasions d’apprendre”.

Planifier à l’excès (dérive techniciste) : l’enseignant ne doit pas s’accaparer le rôle de chef de projet, ses apprenants devenant des exécutants de consignes strictes.

Être totalement non directif (dérive spontanéiste) : le projet s’invente au fur et à mesure sans objectifs clairement définis au départ, sous prétexte de liberté et d’initiative.

C- ROLES DES ELEVES

L’apprenant ou L’élève :

- est l’acteur de l’alternance entre son potentiel et son actualisation et surtout au long de sa vie car le Monde est pluriel.
- est un sujet en quête de sens qui cherche à actualiser le«< non encore >>, à cultiver ses capacités de changement par l’ouverture d’esprit, l’initiative, la coopération, la souplesse, le questionnement.
- est une personne qui cherche à se forger une identité, c’est développer la capacité de dire«< je>>, la capacité de prendre des décisions, de s’impliquer, de s’engager.
- est capable de prendre conscience qu’il apprend par soi, par les autres ; qu’il apprend pour soi, pour les autres, avec les autres. La nécessité de

savoir au nom de quoi “je construis” est une étape essentielle dans un parcours éducatif pour pouvoir s’engager, s’approprier son projet.

Les activités des élèves pendant le projet

- Problématiser
- S’informer, se documenter
- Contrôler, critiquer - Organiser, planifier
- Réaliser et contrôler
- Communiquer, rendre compte

IV-Les Avantages de la pédagogie des projets

A- POUR LES ELEVES

La pédagogie des projets permet à l’élève de réaliser des apprentissages utiles dans sa vie en société. En effet,

- elle lui permet d’être active et de s’engager émotivement, socialement et intellectuellement.
- elle respecte son rythme et son style d’apprentissage.
- elle lui donne le goût du travail et de l’effort.
- elle développe l’estime de soi, sa maturité, sa motivation, son autodiscipline, sa conscience sociale et son sens des responsabilités.
- elle lui permet de planifier son travail et de gérer son temps.
- elle met à profit son initiative et sa créativité.
- elle favorise sa participation entière.
- elle lui confère un sentiment d’appartenance au groupe-classe.
- elle l’amène à accepter les différences.
- elle le sensibilise à une coexistence pacifique de tous les élèves.
- elle accélère le développement de ses compétences.
- elle facilite le transfert de ses habilités.
- elle lui permet de décider des objectifs à atteindre et des moyens à mettre en place pour réussir.
- elle l’incite à dépasser les objectifs visés.

- elle lui permet d'appliquer plusieurs connaissances à l'intérieur d'un même projet.
- elle permet à l'élève de faire rentrer à l'école ce qu'ils vivent en dehors de l'école.
- les élèves deviennent autonomes, acteurs et auteurs de leur projet

En s'engageant dans un projet, les élèves portent eux-mêmes sa planification et sa réalisation ; ils sont donc acteurs de leur projet et développent ainsi une certaine autonomie. Ils acquièrent les concepts et les savoirs nécessaires à la réalisation du projet, ainsi que des compétences qu'ils pourront utiliser pour d'autres situations de résolution de problème, qu'elles soient scolaires ou quotidiennes. Cette autonomie s'accompagne aussi de la responsabilité d'achever tôt ou tard le produit, puisque les élèves se sont engagés dans cette tâche

- un apprentissage collaboratif et coopératif

Les projets sont le plus souvent réalisés en équipe mais, pour qu'un apprentissage coopératif au sens large soit efficace, Robert E. Slavin préconise que les apprenants aient pleinement conscience des buts collectifs poursuivis et de leur propre responsabilité individuelle : « La réussite du groupe dépend des apprentissages individuels de chacun de ses membres ». Il ajoute que l'apprentissage coopératif augmente les performances des élèves.

B- POUR LES ENSEIGNANTS

- elle lui facilite la tâche quant au partage des responsabilités.
- elle permet des solutions variées aux problèmes qui surviennent.
- elle permet un partage d'idées enrichissantes.
- elle lui donne plus de disponibilité pour aider l'élève ou un groupe d'élèves.
- elle lui permet d'obtenir un profil global de l'élève.
- elle rend son enseignement plus stimulant.
- elle accroît sa motivation.
- elle permet de sortir de la routine.
- elle permet d'intégrer plusieurs matière

Pour les relations enseignant-élèves,

- elle transforme la relation d'autorité en une relation de collaboration.

- elle facilite la communication à cause des rencontres fréquentes pour discuter des difficultés et des progrès.
- elle facilite la discipline en classe, car les règles de vies sont comprises par tout le monde.
- elle permet à l'élève et à l'enseignant de partager la responsabilité de l'atteinte des objectifs
- elle développe une complicité entre l'enseignant et l'élève
- elle instaure un respect mutuel

V-LES INCONVENIENTS DE LA PEDAGOGIE DES PROJETS

⌘ Pour l'élève

- elle ne garantit pas que chaque élève aille intégrer les habilités sociales impliquées dans le travail en coopération.
- elle peut permettre à l'élève de choisir des tâches pour lesquelles il est déjà compétent.
- elle n'est pas une panacée aux problèmes de comportement des élèves.
- elle peut permettre à l'élève de se centrer davantage sur le projet plutôt que sur les apprentissages.
- elle peut permettre à l'élève de ne pas anticiper l'apprentissage dont il a besoin pour faire la tâche.
- elle ne permet pas aux élèves d'avoir assez de temps pour conclure, ce qui peut créer des tensions dans les groupes.
- elle est parfois déstabilisant pour certains élèves.

⌘ Pour l'enseignant

- elle ne résoud pas tous les problèmes de comportement.
- elle n'assure pas la réussite de tous les objectifs de chaque élève.
- elle ne garantit pas que tous les parents aillent coopérer.
- elle donne l'impression que l'élève prend trop de temps pour résoudre un problème, trouver son matériel, apprendre à travailler avec les autres, réaliser une tâche complexe.

- elle nécessite un enseignement différencié pour les élèves devant réaliser un même apprentissage.
- elle n'intègre pas facilement certains apprentissages proposés dans le programme d'études.
- elle est chronophage, plus bruyante.
- elle demande de plus de préparation.
- elle est difficile à évaluer.
- elle est plus difficile à contrôler en amont.

⌘ **Pour l'institution**

- Elle est coûteuse

CONCLUSION

En somme, la pédagogie des projets, dans l'action éducative souligne le fait que la connaissance se construit plus qu'elle ne se transmet en ce sens qu'elle ne considère pas l'apprenant comme une éponge absorbant tous les savoirs, mais elle cherche à lui apporter les pistes de ces savoirs, le sens critique, la capacité d'analyser et de synthétiser ses nouveaux acquis. Un projet permet l'activité spontanée et coordonnée d'un groupe restreint d'apprenants s'adonnant méthodiquement à l'exécution d'un travail formant une globalité et choisi librement par les apprenants : ils ont ainsi la possibilité d'élaborer un projet en commun et de l'exécuter en se partageant la tâche. Un projet, c'est une activité préalablement envisagée dont l'intention dominante est une finalité réelle qui oriente les activités et leur donne une motivation.

BIBLIOGRAPHIES

- ☒ La version intégrale du dossier est téléchargeable sur le site de l'Institut français de l'éducation : <http://ife.ens-lyon.fr/vst/DA/detailsDossier.php?parent=accueil&dossier=82&lang=fr>
- ☒ Michel DEVELAY, Donner du sens à l'école, Edition ESF, 1996, 123 p.
- ☒ Josette JOLIBERT, Former de enfants producteurs de textes, Hachette écoles, 1994, 160 p.
- ☒ Ministère de l'Education Nationale, Le projet d'école, CNDP, Paris, 1992, 127
- ☒ Ministère de l'Education Nationale, Qu'apprend-on à l'école maternelle ?, CNDP, 2002, 159 p.
- ☒ Ministère de l'Education Nationale, Qu'apprend-on à l'école élémentaire ?, CNDP, 2002, 287 p.
- ☒ Célestin FREINET sous la direction de Philippe MEIRIEU, L'éducation en questions : Comment susciter de désir d'apprendre?, Paris : PEMF, 2001, 47 p.
- ☒ Philippe MEIRIEU, Apprendre ... Oui, mais comment, ESF, 1999, 192 p.
- ☒ M. C. ROLLAND, L. ARENILLA, M. P. ROUSSEL, B. GOSSOT ; Dictionnaire de pédagogie, Paris : Bordas, 2000, 288 p.
- ☒ Document de pédagogie de Dr. KELANI Raphaël