



eTwinning

Enseigner autrement avec www.etwinning.fr

Mener des projets en collaboration avec des classes, partout en Europe

ETWINNING, LA COMMUNAUTÉ POUR LES ÉTABLISSEMENTS SCOLAIRES D'EUROPE

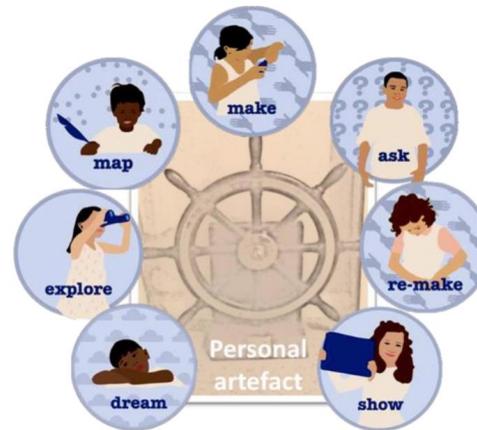
Accompagner une pédagogie de projet



Future
Classroom Lab

by European Schoolnet

... En France



Xavier Garnier

@XG_Lp2I



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE



Erasmus+

SchoolEducationGateway

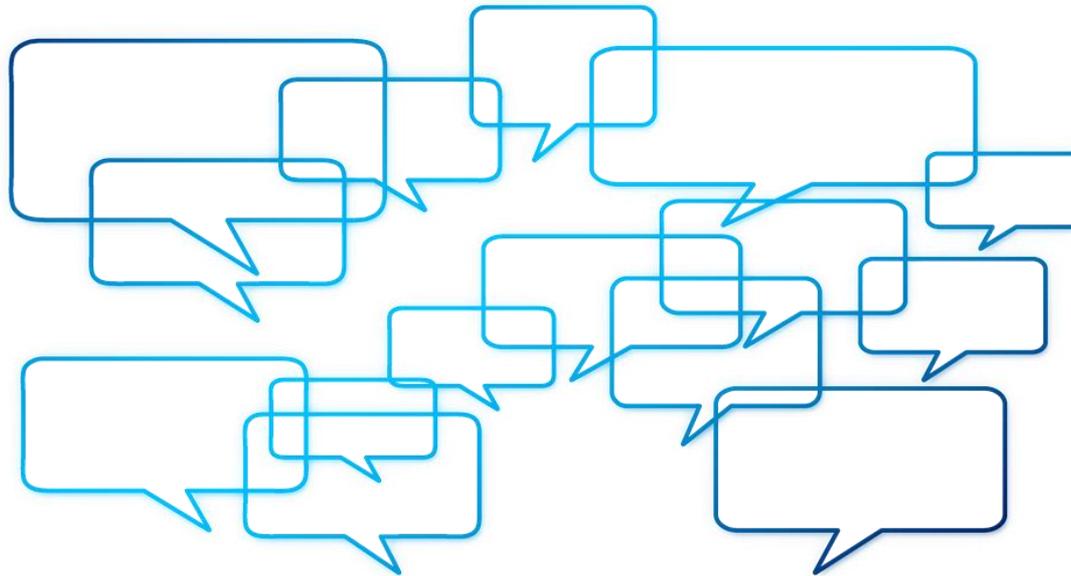


Plan

- A. La pédagogie / démarche de projet**
- B. Accompagner / structurer la démarche de projet**
- C. Un cas concret à l'épreuve**
- D. Compléments au choix :
la collaboration, la créativité, la technologie**

A. La pédagogie / démarche de projet

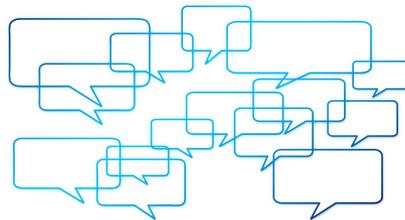
Petit Sondage...



A. La pédagogie / démarche de projet

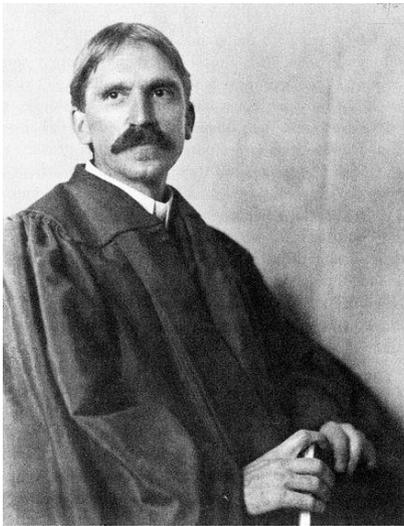
Petit Sondage...

1. Un projet permet aux élèves de construire des compétences
2. Dans un projet, l'apprentissage est un objectif secondaire
3. Un projet donne du sens aux apprentissages scolaires
4. Un projet permet de motiver tous les élèves
5. Un projet est l'occasion de mieux connaître ses élèves
6. Un projet développe l'intelligence collective
7. Un projet développe l'autonomie



A. La pédagogie / démarche de projet

la pédagogie « du » projet



John Dewey, 1902
Ecole-Laboratoire de Chicago

pédagogie du projet (project-based learning) comme mode ordinaire de construction des savoirs dans la classe.

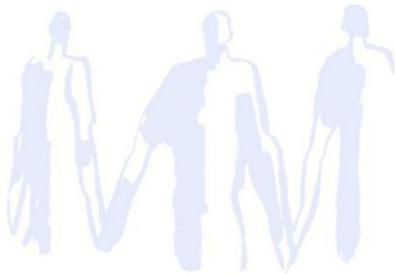
VS

une activité parmi beaucoup d'autres dans la panoplie des démarches qui visent à rendre les apprentissages moins arides et à impliquer les élèves.

A. La pédagogie / démarche de projet

la démarche de projet en éducation

(définition/modalités)



Apprendre à l'école à travers
des projets : pourquoi ? comment ?

Philippe Perrenoud

Faculté de psychologie et des sciences de l'éducation
Université de Genève
2002

Philippe Perrenoud

- **entreprise collective** gérée par le groupe-classe
- s'oriente vers une **production concrète**
- induit un ensemble de tâches dans lesquelles **tous les élèves** peuvent s'impliquer et **jouer un rôle actif**
- suscite l'apprentissage de **savoirs et de savoir-faire de gestion de projet**
- favorise en même temps des **apprentissages identifiables** (au moins après-coup) figurant **au programme** d'une ou plusieurs disciplines

A. La pédagogie / démarche de projet



Que dit la recherche ?

- La démarche de projet aide à **comprendre les phénomènes scientifiques** (Krajcik et al. 2008)
- Dans certains cas pas de différence dans les résultats des élèves mais **certaines compétences et aptitudes toujours développées** pour des **types d'élèves très différents** (communication, investigation, esprit critique, confiance en soi...) (Barron&Darling-Hammond,2010)
- La démarche de projet développe la **motivation intrinsèque** (Helle *et al.*, 2007)
- Le **rôle de l'enseignant** est primordial : motivateur, médiateur, accompagnateur, spécialiste (Proulx, 2004)
- **Importance de la structuration du projet** (David, 2008)
- **Importance de l'environnement** (Ex du Quebec, Labaris& Savoie-Zajc, 2010)
- **L'évaluation** doit être pensée dès la conception du projet (Krajcik *et al.*, 2008)

A. La pédagogie / démarche de projet

Trois dérives

(Bordalo & Ginestet, [1993](#))

la dérive
productiviste

le produit final est trop ambitieux,
la tâche prend le dessus



la dérive
technicist
e

l'enseignant planifie seul le projet



la dérive
spontanéiste

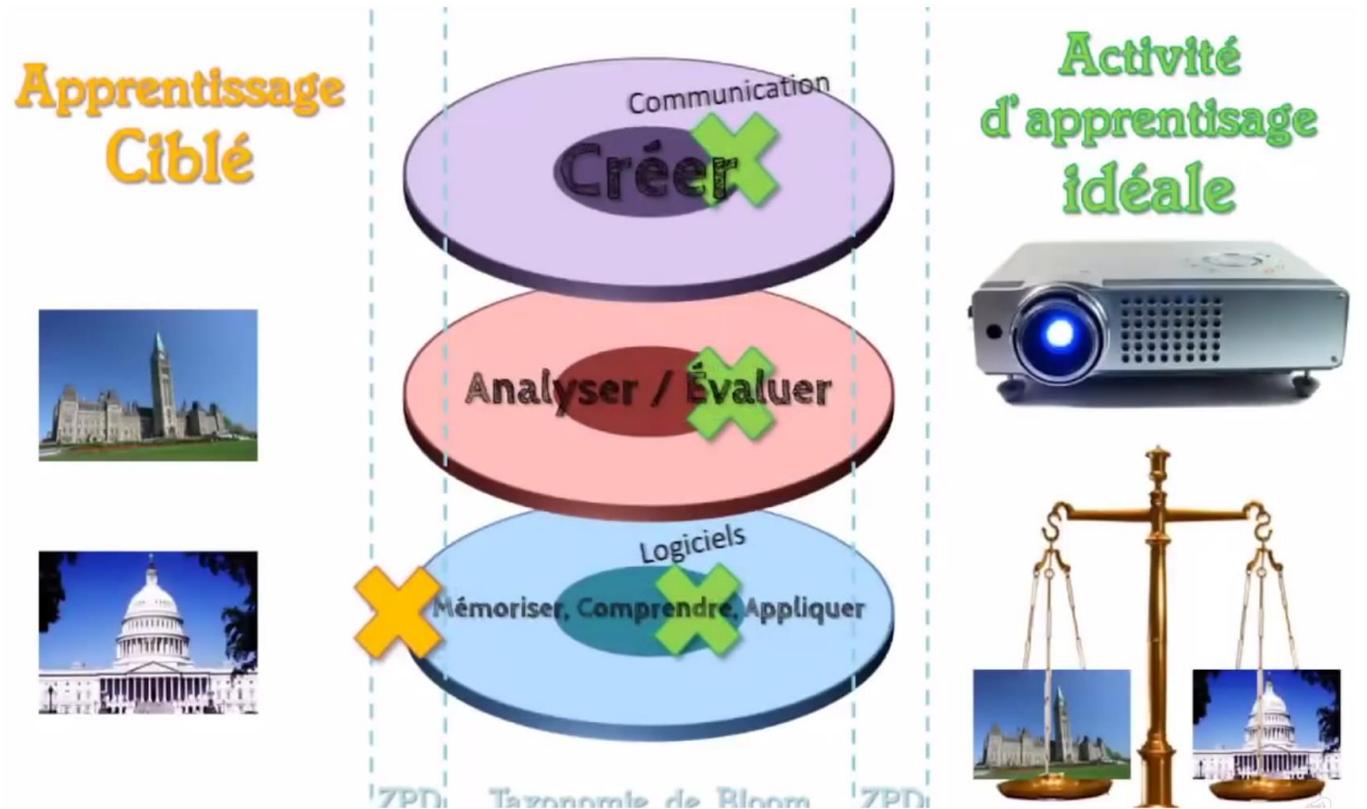
le projet s'invente au fur et à mesure,
les objectifs d'apprentissage ne sont
pas assez clairement définis au départ



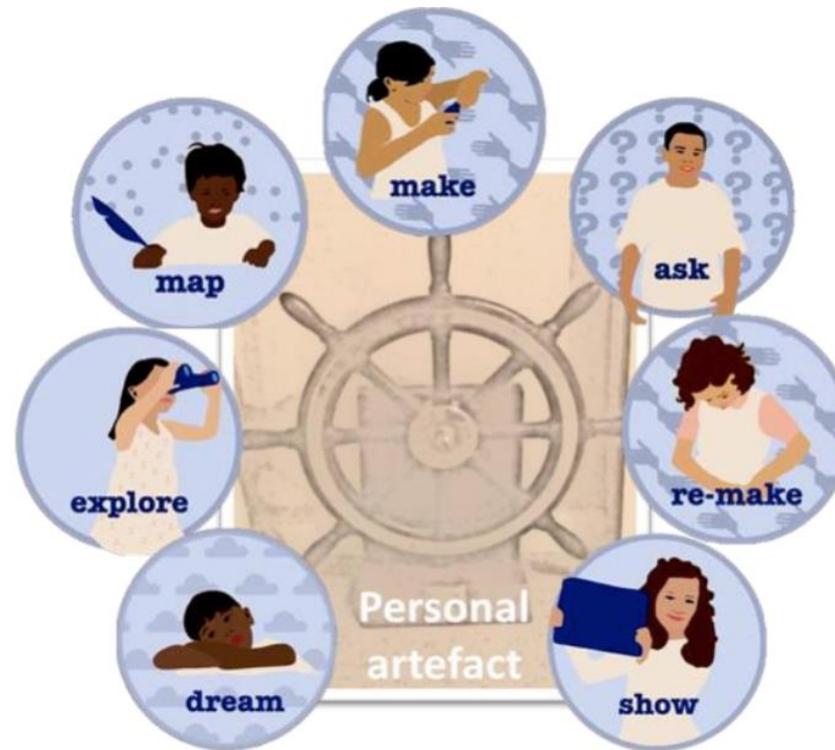
A. La pédagogie / démarche de projet

Bloom et Vygotski au secours des projets

(Marc-André Lalande, 2014 Quebec)



B. Accompagner / structurer la démarche de projet



B. Accompagner / structurer la démarche de projet



« Sur quoi vais-je travailler ? Pourquoi est-ce important pour moi ? »

B. Accompagner / structurer la démarche de projet



Quelles questions
puis-je me poser ?
Comment pourrais-je
trouver des réponses
?
« Grande Question* »
et recherche

*Question non « googlisable »...

B. Accompagner / structurer la démarche de projet



Qu'ai-je trouvé ?
Comment puis-je lui
donner du sens ?
Qu'est-ce qui est utile
? Fiable ?

B. Accompagner / structurer la démarche de projet



Que vais-je produire
pour partager mes
découvertes ?

B. Accompagner / structurer la démarche de projet



Que pensent les autres de mon prototype ? Comment puis-je l'améliorer ?
Quelles critiques puis-je faire aux autres ?

B. Accompagner / structurer la démarche de projet



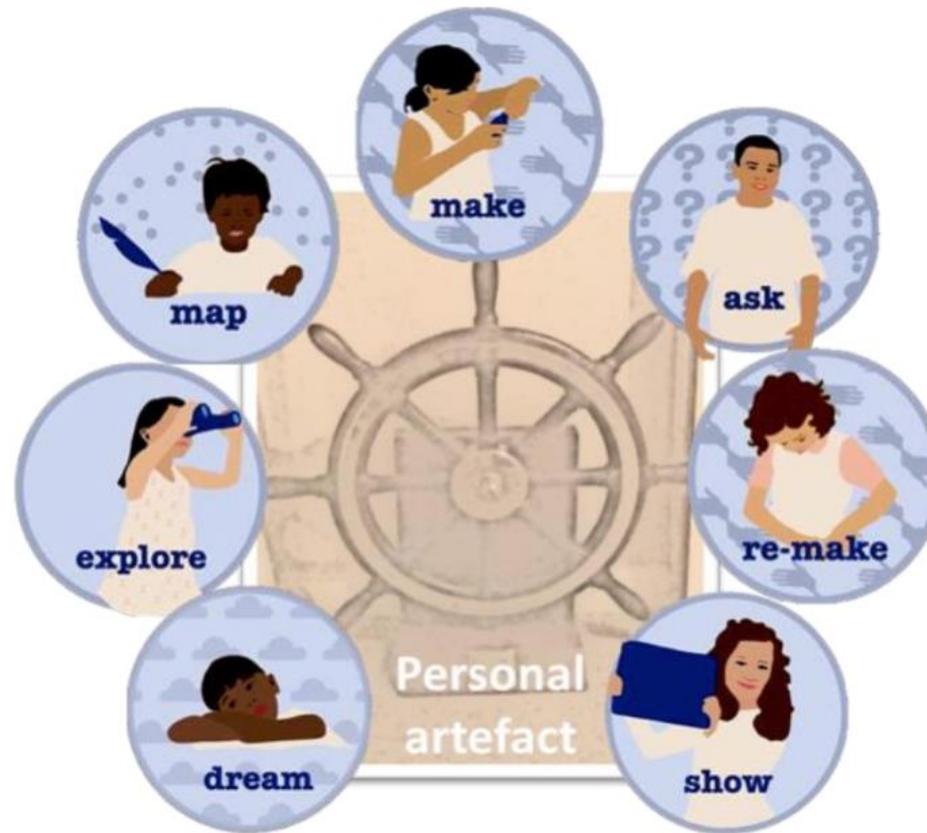
Puis-je réaliser une production de qualité pour présenter mes découvertes ?

B. Accompagner / structurer la démarche de projet



Puis-je articuler mes découvertes et ma production pour une audience extérieure ?

B. Accompagner / structurer la démarche de projet



C. Un cas concret à l'épreuve

<p>MATHEMATICS</p>  <p>NÆSTVED GYMNASIUM OG HF</p> 	<p>Naestved Gymnasium OG HF / LP2I Collaboration in Mathematics</p> <p>Proof you said ?</p> <p>Plan sheet</p>
--	---

Identifiez-vous
les **différentes
phases /**
Les **différentes
composantes**
d'une
pédagogie de
projet ?



<https://lc.cx/mJi7>

C. Un cas concret à l'épreuve - l'évaluation

MATHEMATICS



NÆSTVED GYMNASIUM OG HF



**Naestved Gymnasium OG HF / LP2I Collaboration
in Mathematics**

Proof you said ?

Plan sheet

Notes and Peer assessment

FD 2018 Project - "Proof, you said ?" - Student sheet

First Name :

Last Name :

Visited Group (shade your group's row)	TOPIC	Respect of the requirements* (see below) 1-2-3-4 pts	Teaching / explaining skills 1-2-3-4 pts	Creativity, Originality, Research 1-2-3-4 pts	Personal Notes
1					
2					
3					
4					
5					
6					

Individual assessment

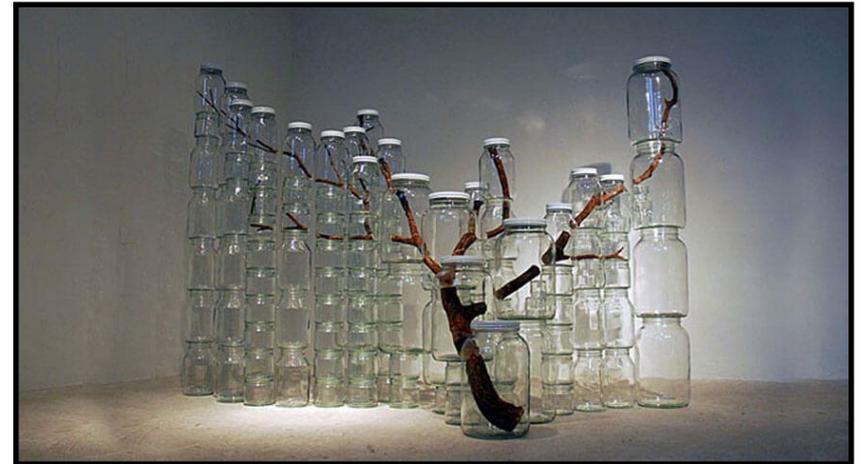
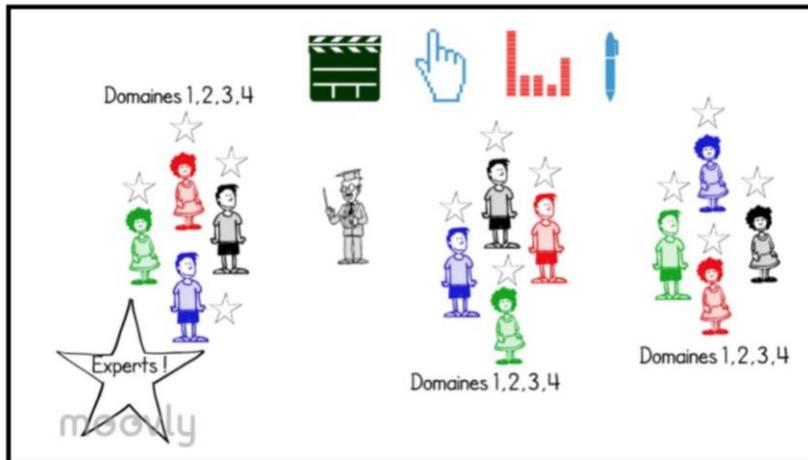
FD 2018 Project - "Proof, you said ?" - Teachers sheet

NOM	Speaking with notes / Sharing speech / Time management 1-2-3-4	Responsiveness to feedback, criticism 1-2-3-4	note projet sur 12	
ALMAYED	4	4	10	10

Tentative d'évaluation mixte : le « Forum d'Expériences Partagées »



D. Compléments au choix : la collaboration, la créativité, la technologie

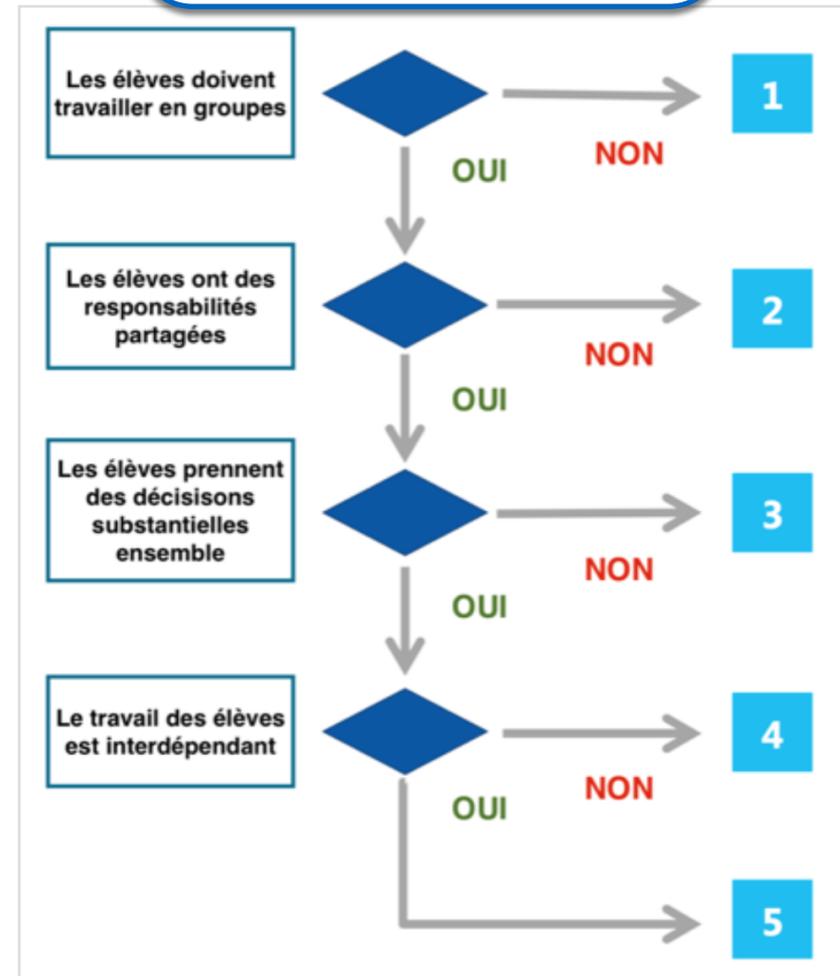


D. Compléments au choix : la collaboration

des écueils...

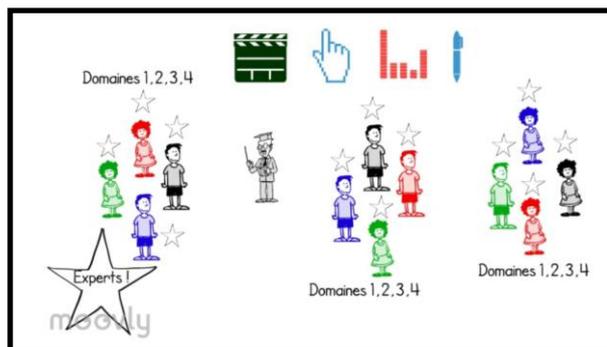
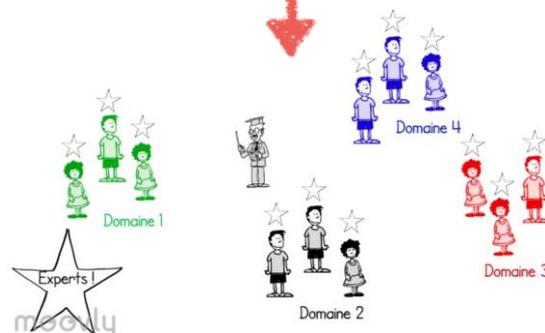
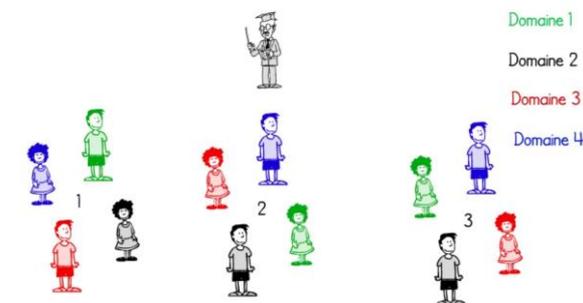
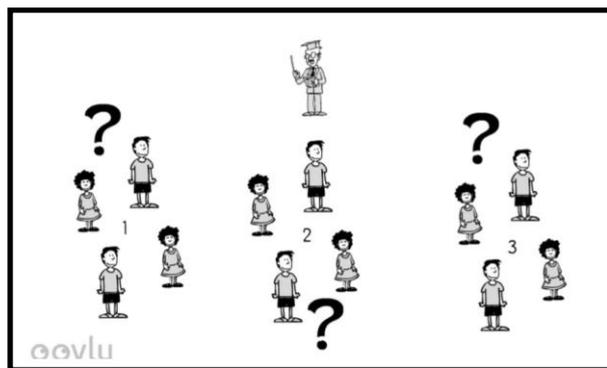


Un modèle



D. Compléments au choix : la collaboration

LES EXPERTS Coopérer, prendre confiance, se sentir Compétent

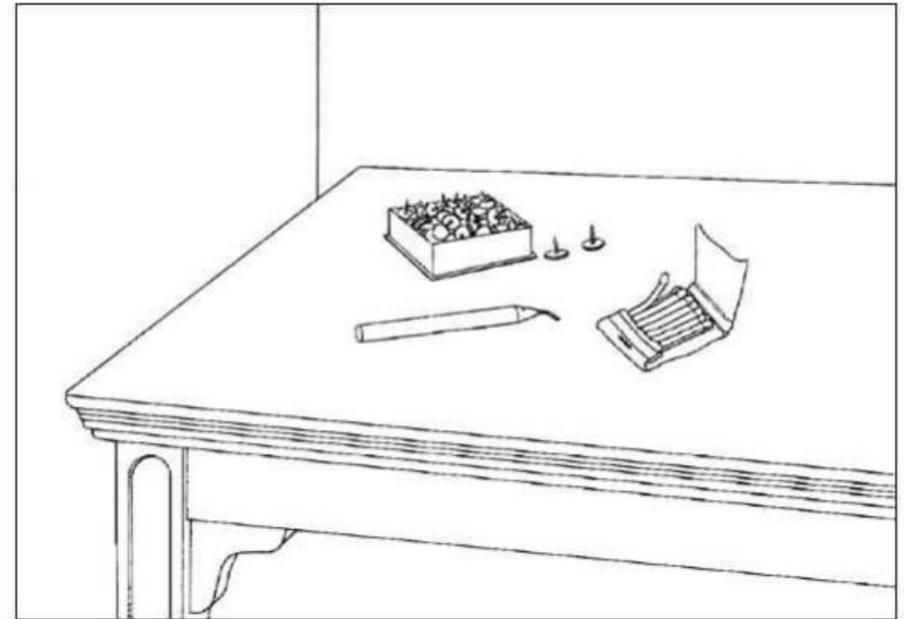


D. Compléments au choix : la créativité

Le test de la bougie

(Karl Duncker, 1945)

Vous avez une bougie, une boîte de punaises et des allumettes.
Vous devez fixer la bougie au mur
puis l'allumer sans que la cire
coule sur la table. Comment
faites-vous ?!

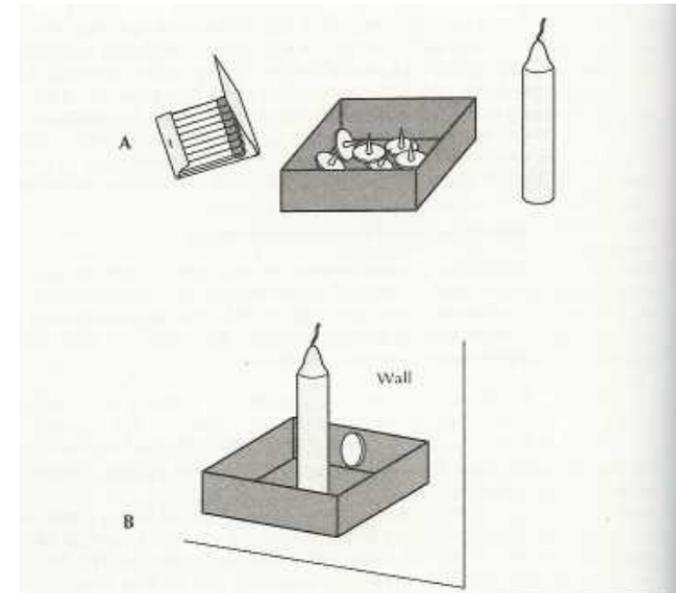


D. Compléments au choix : la créativité

Le test de la bougie

(Karl Duncker, 1945)

Vous avez une bougie, une boîte de punaises et des allumettes. Vous devez fixer la bougie au mur puis l'allumer sans que la cire coule sur la table. Comment faites-vous ?!



La créativité :

capacité à réaliser une production à la fois nouvelle et adaptée au contexte dans lequel elle se manifeste.

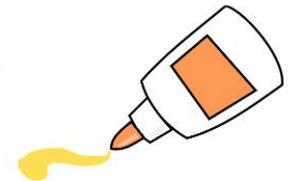
(Todd Lubbart, 2012)

D. Compléments au choix : la créativité

Les facteurs de la créativité (Todd Lubbart, 2012)

Facteurs cognitifs : l'intelligence et la connaissance

→ Encodage sélectif : possibilité de relever dans l'environnement une information en rapport avec le problème à résoudre.



Facteurs conatifs et émotionnels : la personnalité, la motivation et l'affect

→ Ex : Le trait de l'individualisme - le non conformisme



Facteurs environnementaux



D. Compléments au choix : la créativité

Développer la
créativité en classe

Développer la **pensée
divergente**

Usages alternatifs

(Test de J.P. Guilford, 1967)

Ex : Le trombone

- Maintenir des papiers ensemble
- Boutons de manchettes
- Boucles d'oreilles
- Imitation d'un mini trombone
- La chose que l'on utilise dans le cas d'un plantage, pour remettre à zéro un ordinateur
- Garder le fil des écouteurs du casque démêlé
- Marque page

...

D. Compléments au choix : la créativité

Développer la créativité en classe

Le Brainstorming

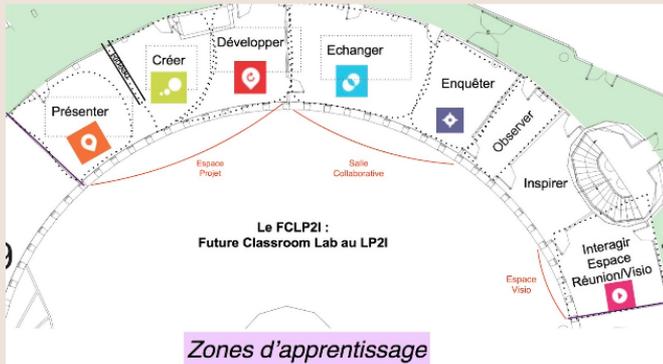
(inventé par Alex Osborn, 1965 USA)

4 règles du Brainstorming

(Todd Lubbart, 2012 France)

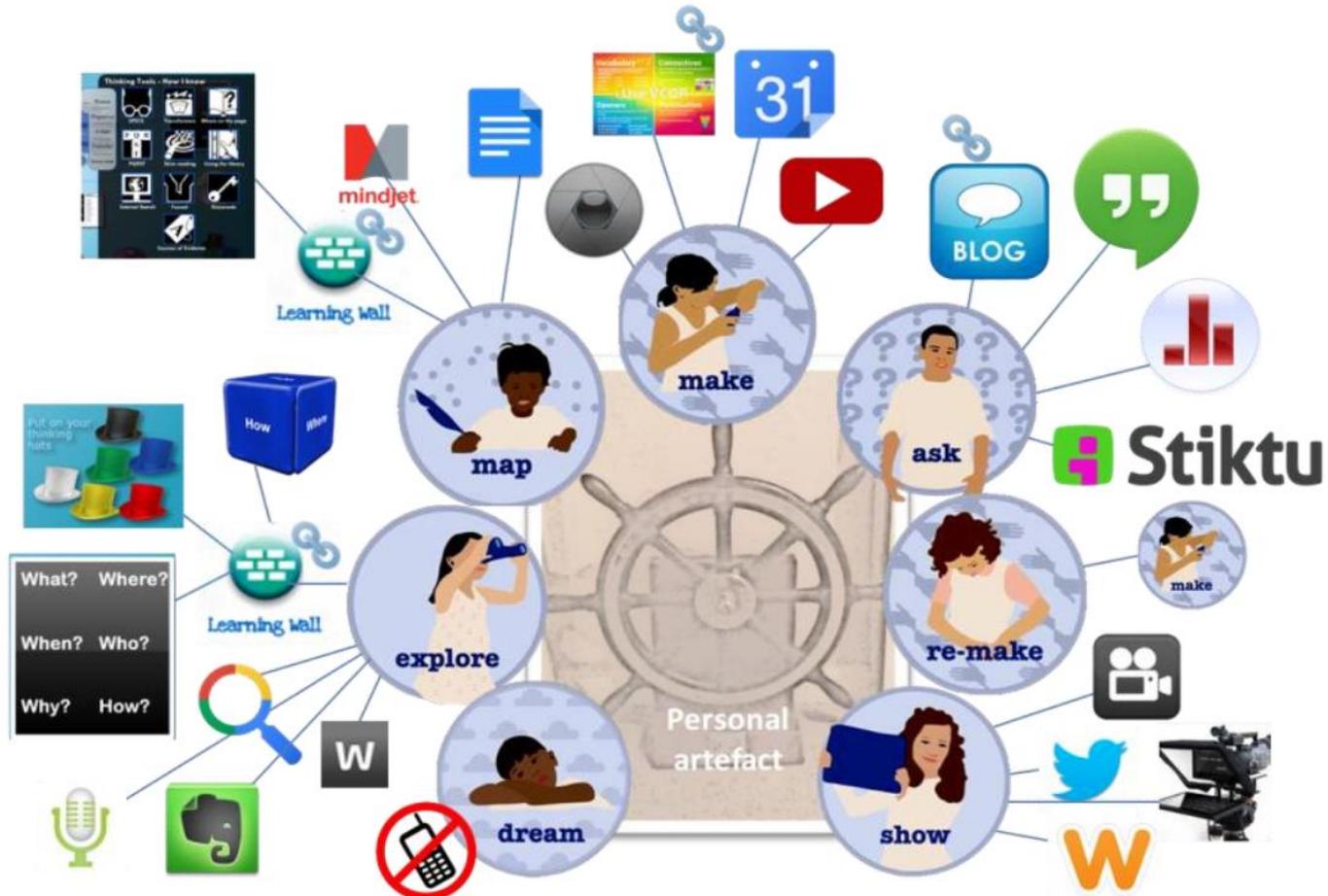
- la recherche divergente,
- le recueil d'une grande quantité d'idées,
- le «freewheeling», (surfer sur les idées des autres)
- un jugement différé.

Un lieu pour coopérer et développer sa créativité ?



Un laboratoire pédagogique dans son école

D. Compléments au choix : la technologie





eTwinning

Enseigner autrement avec www.etwinning.fr

Mener des projets en collaboration avec des classes, partout en Europe

ETWINNING, LA COMMUNAUTÉ POUR LES ÉTABLISSEMENTS SCOLAIRES D'EUROPE

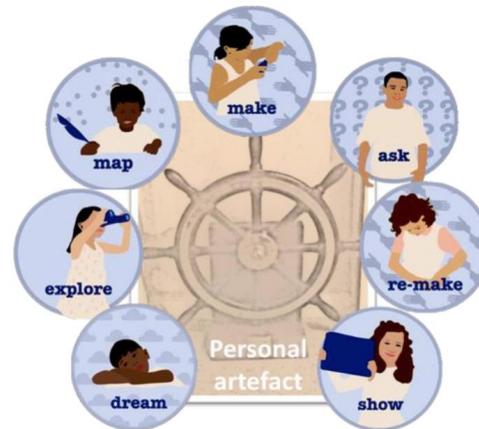
Accompagner une pédagogie de projet



Future
Classroom Lab

by European Schoolnet

... En France



MERCI !!!

@XG_Lp2I



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE



Erasmus+

SchoolEducationGateway

