

La pédagogie par projet



Réalisée & animée par :

Najah DAOUES



Plan

- I. Définition de la pédagogie par projet**
- II. Les objectifs de la pédagogie par projet**
- III. Rôle de l'enseignant**
- IV. Rôle de l'élève**
- V. Difficultés de l'ancienne démarche dans le programme officiel**
- VI. Proposition d'idées, et solutions et scénarios**



I. Définition de la pédagogie par projet

Activité : C'est quoi de la pédagogie par projet

en se basant sur vos connaissances antérieurs, donner une définition de la pédagogie par projet.

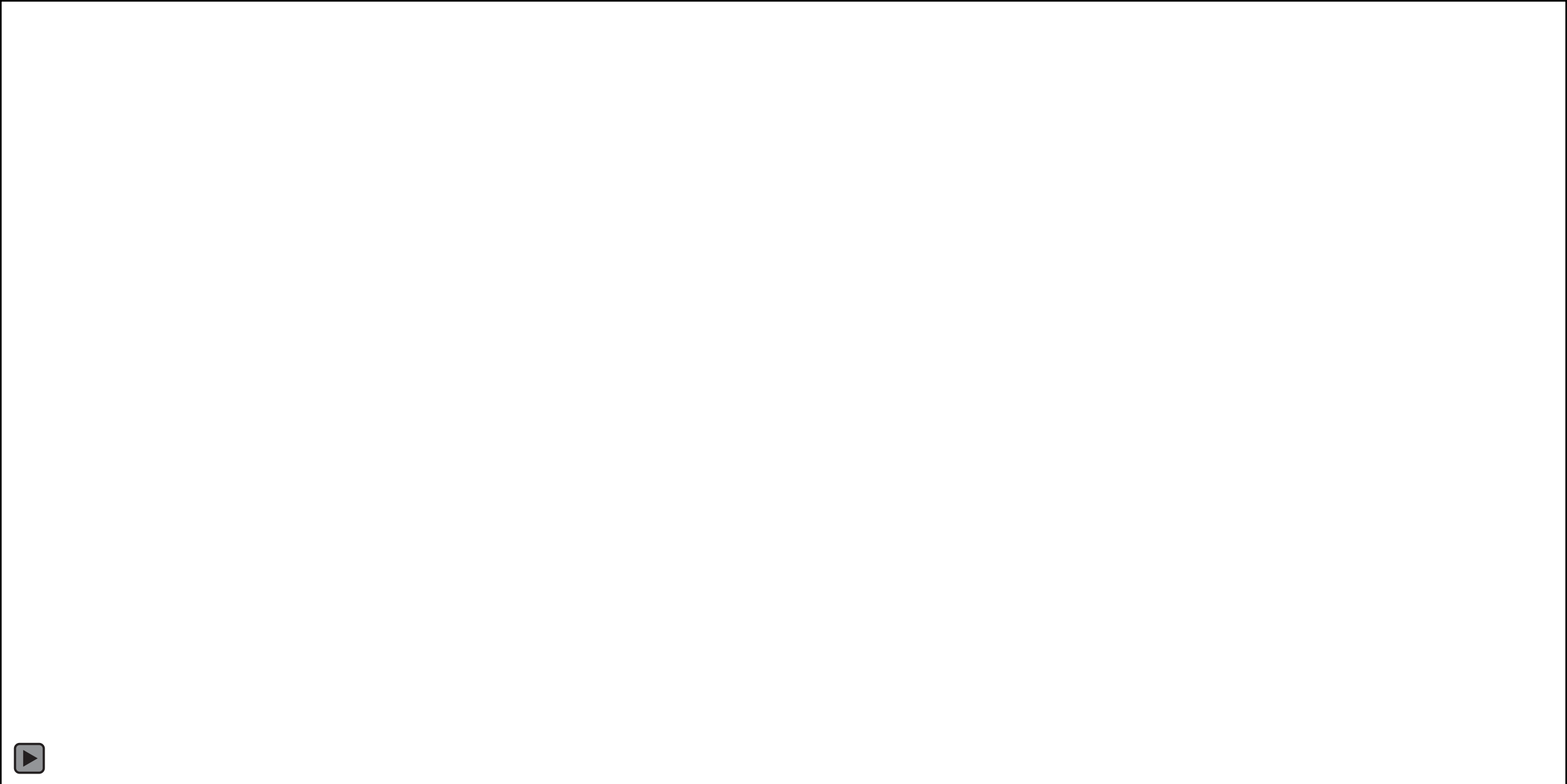


I. Définition de la pédagogie par projet

Activité : La définition de la pédagogie par projet

en se basant sur la séquence vidéo améliorer la définition que vous avez proposé pour la pédagogie par projet





La pédagogie par projet est le prolongement des méthodes actives permettant aux apprenants de produire une réalisation concrète (au sens large : texte, journal, spectacle, exposition, maquette, carte, expérience scientifique, danse, chanson, bricolage, création artistique ou artisanale, fête, enquête, sortie, manifestation sportive, rallye, concours, jeu, etc.).



Un projet doit avoir les caractéristiques suivantes :

- se présenter sous la forme d'une production suffisamment concrète ;
- s'étendre sur une durée assez longue pour favoriser l'apprentissage et pour entraîner les apprenants au dépassement de la satisfaction ;
- mobiliser la collectivité pour que chacun puisse y contribuer à sa façon ;



II. Les objectifs de la pédagogie du projet

Activité : Les objectifs de la pédagogie du projet

en se basant sur vos connaissances antérieurs, quels sont les objectifs et les attentes de la pédagogie par projet



II. Les objectifs de la pédagogie du projet

Activité : Les objectifs de la pédagogie du projet

en se basant sur la séquence vidéo et vos connaissances antérieures, dégager les objectifs et les attentes de la pédagogie par projet





Dans la pédagogie par projet, on peut viser un ou plusieurs objectifs, nous citons, à titre indicatif, les objectifs suivants :

- Entraîner la mobilisation des savoirs et des savoir-faire acquis, construire des compétences.
- Donner à voir des pratiques sociales qui accroissent le sens des savoirs et des apprentissages scolaires.
- Découvrir de nouveaux savoirs, de nouveaux mondes, dans une perspective de sensibilisation ou de " motivation ".
- Placer devant des obstacles qui ne peuvent être surmontés qu'au prix de nouveaux apprentissages, à mener hors du projet.



Les objectifs (suites)

- Provoquer de nouveaux apprentissages dans le cadre même du projet.
- Permettre d'identifier des acquis et des manques dans une perspective d'autoévaluation et d'évaluation-bilan.
- Développer la collaboration, coopération et l'intelligence collective.
- Aider chaque élève à prendre confiance en soi, renforcer l'identité personnelle et collective.
- Développer l'autonomie et la capacité de faire des choix et de les négocier.
- Former à la conception et à la conduite de projets.



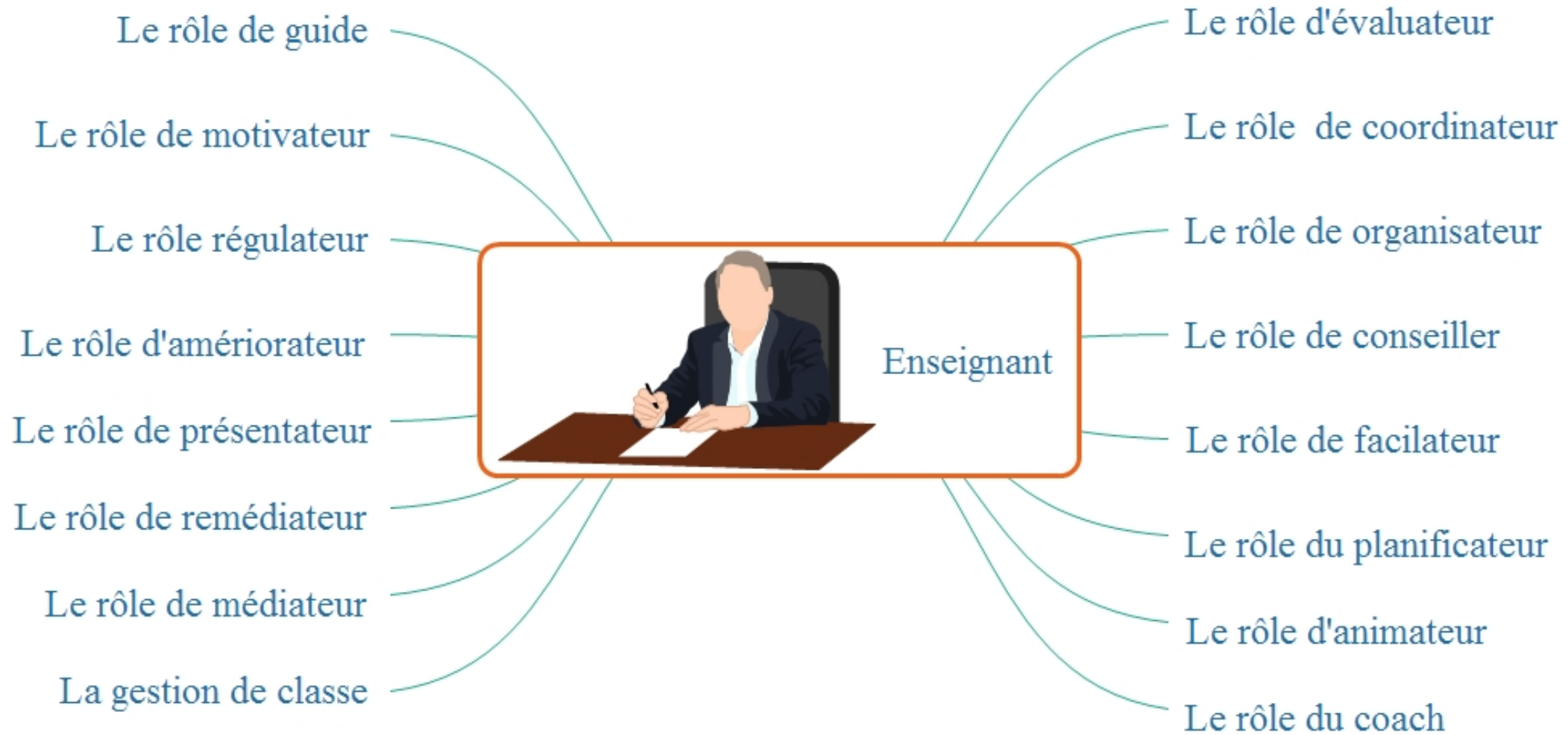
III. Rôle de l'enseignant

Activité : Rôle de l'enseignant

D'après vous, quel est le rôle de l'enseignant dans la pédagogie par projet



L'enseignant dans la pédagogie par projet



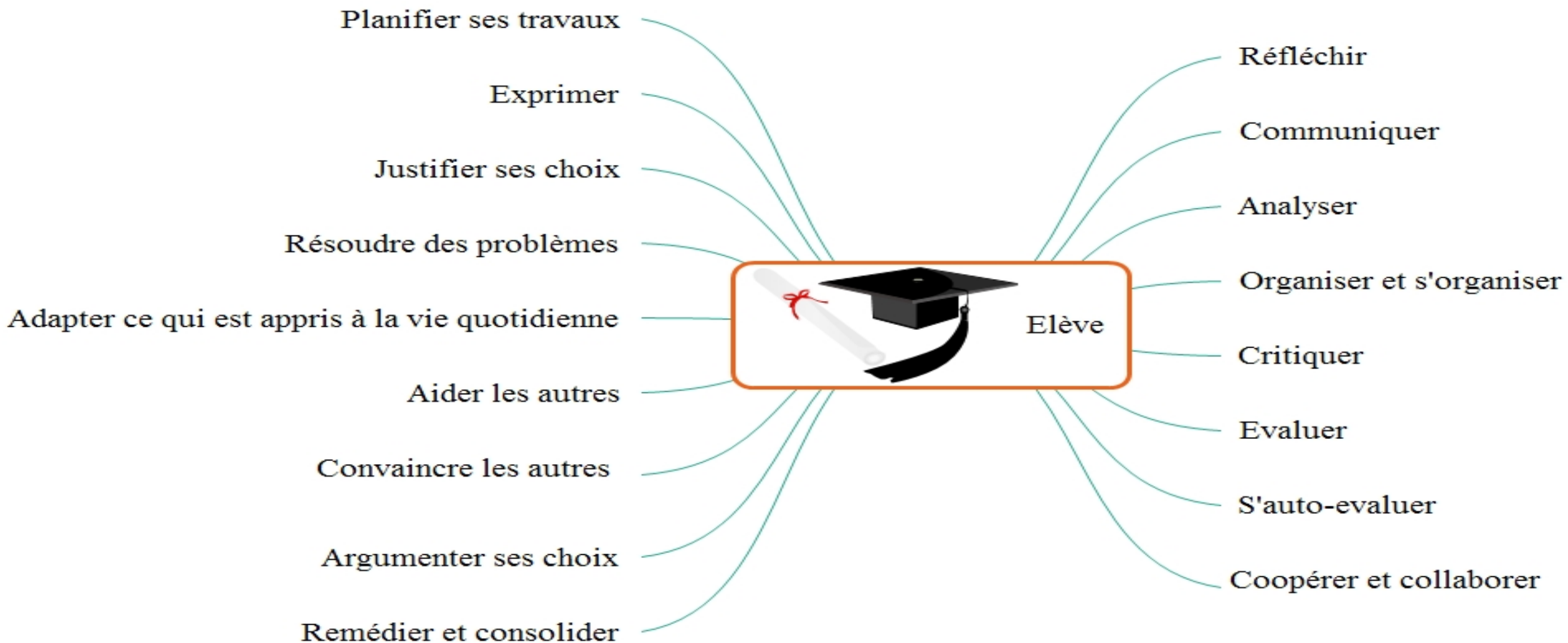
IV. Rôle de l'élève

Activité : Rôle de l'élève

D'après vous, quel est le rôle de l'élève dans la pédagogie par projet



L'élève dans la pédagogie par projet



V. Difficultés de l'ancienne démarche dans le programme officiel

- ❖ L'élève apprend des morceaux sans comprendre le sens et sans savoir quel est le lien de son apprentissage avec la vie quotidienne.
- ❖ Dès la rentrée en 7^e de base, pas mal d'élèves ont une bonne idée sur l'utilisation de l'ordinateur, son fonctionnement, ses périphériques... Les élèves ne seront pas motivés puisque ce cours n'apporte rien de nouveau sur le plan apprentissage.
- ❖ Les pratiques de certains professeurs lors de l'enseignement des chapitres ne favorisent l'autonomie dans la construction des savoirs et des savoir-faire.
- ❖ Certains professeurs favorisent l'approche transmissive.



- ❖ Les élèves ne sentent pas l'utilité des activités proposés par l'enseignant et ceci est dû à l'absence de la démarche de résolution de problèmes.
- ❖ Les élèves sont des exécutants des activités proposées par l'enseignant.
- ❖ Le projet est considéré comme un produit final et il ne provoque pas des situations d'apprentissage.
- ❖ Certains élèves ont des difficultés de langue (orale et écrite).



VI. Idées, solutions et scénarios



La carte mentale d'un projet



Exemple : Projet de 7^e de base



La carte mentale de mon projet

Les scénarios



Fiche pédagogique de l'enseignant

Dans cette séance l'enseignant(e) peut suivre le scénario pédagogique suivant :

- Se présenter en utilisant une fiche, une Carte mentale / graphique...
- Demander aux élèves de se présenter en utilisant une fiche distribuée par l'enseignant(e), une carte mentale, un paragraphe...
- Présenter aux élèves des prototypes de projets réalisés auparavant.
- Présenter aux élèves le projet de l'année.

Séance N° 1 : Avoir un but

Fiche de l'élève

Pendant cette séance :

- Je me suis présenté(e)
- J'ai fixé le titre de mon projet (la cigale et la fourmi)
- Mon binôme s'appelle
« Mohamed Ali TOUNSI »





Fiche pédagogique de l'enseignant

Dans cette séance l'enseignant(e) peut suivre le scénario pédagogique suivant :

- Inciter les élèves à parler de leurs projets.
- Demander aux élèves d'identifier les éléments nécessaires pour réaliser leurs projets (Carte mentale / graphique de mon projet)
- Identifier les différentes composantes d'un ordinateur nécessaires à la réalisation du projet (Carte mentale / graphique de mon ordinateur / paragraphes)
- Demander aux élèves d'identifier les différents périphériques d'entrée (Carte mentale / graphique des périphériques d'entrée / paragraphes)

Séance N° 2 : connaître l'outil principal de travail

Fiche de l'élève

Pendant cette séance :

- J'ai parlé de mon projet.
- J'ai identifié les éléments nécessaires pour réaliser mon projet (Carte mentale / graphique de mon projet)
- J'ai identifié les différentes composantes d'un ordinateur nécessaires à la réalisation de mon projet (Carte mentale / graphique de mon ordinateur / paragraphes)
- j'ai découvert les périphériques d'entrée nécessaires à la réalisation de mon projet (Carte mentale / graphique des périphériques d'entrée / paragraphes).



Carte mentale / Graphique



La carte mentale/ schéma de mon projet

Séance N° 2 : connaître l'outil principal de travail

Carte mentale / Graphique



La carte mentale des Périphériques d'entrée

