

# Définition

La pédagogie par projet est une méthode d'enseignement permettant aux élèves/étudiants d'apprendre en s'engageant activement dans des **projets réels** et personnellement **significatifs**. → **pédagogie active**.

Les élèves travaillent sur un projet sur une **période prolongée** — d'une semaine à un semestre — qui les engage à **résoudre un problème du monde réel** ou à **répondre à une question complexe**. Ils démontrent leurs *connaissances* et leurs *compétences* en **créant un produit ou une présentation publique pour un public réel**.

# Pour aller plus loin



- C'est une entreprise **collective** gérée par le groupe-classe.
- Elle s'oriente vers une **production 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.
- Elle induit un **ensemble de tâches** dans lesquelles **tous les élèves peuvent s'impliquer et jouer un rôle actif**.
  - l'enseignant anime, mais ne décide pas de tout.
- Elle suscite l'apprentissages de **savoirs et de savoir-faire** de **gestion de projet** (décider, planifier, coordonner, etc.).
- Elle favorise en même temps des **apprentissages identifiables** figurant au programme d'une ou plusieurs disciplines.

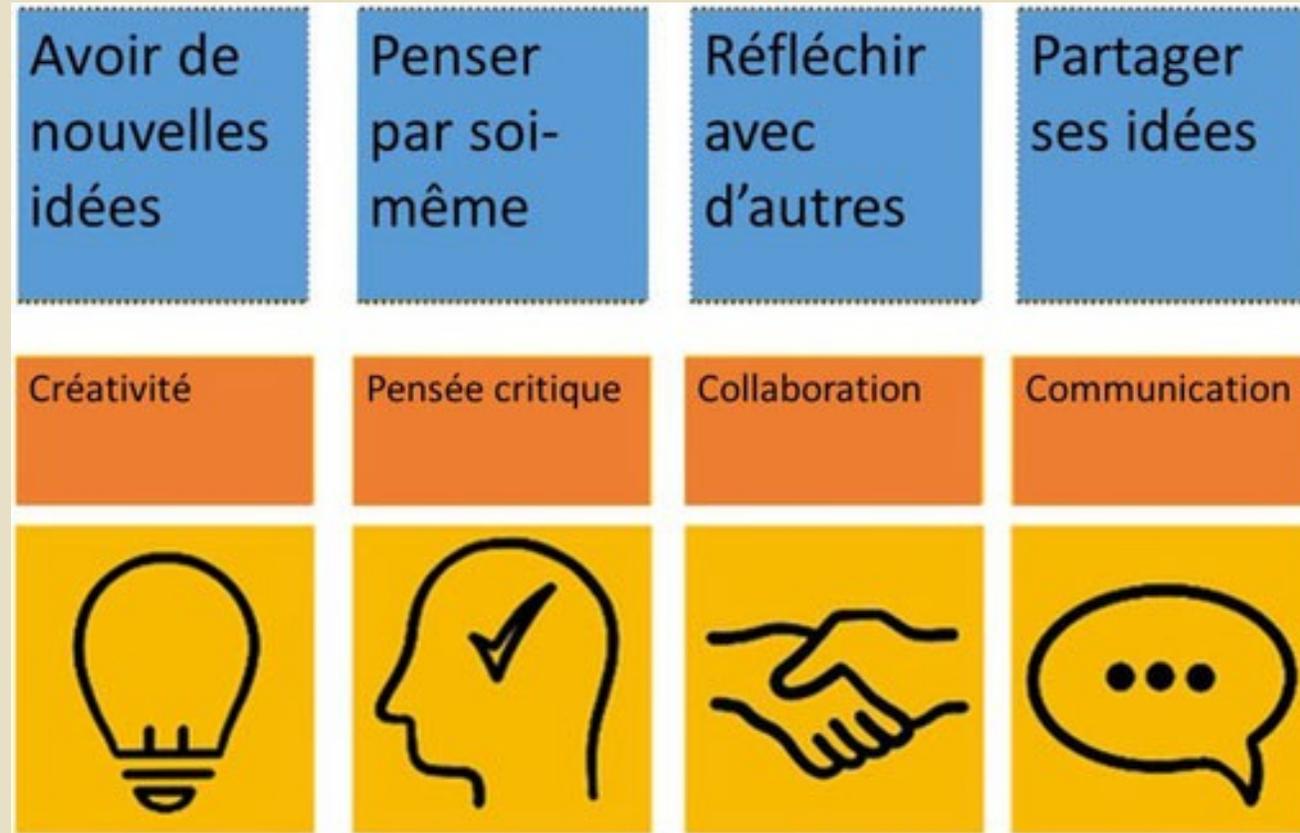
Source : *Apprendre à l'école à travers des projets : pourquoi ? comment ?* - Philippe Perrenoud, Université de Genève, 1999.

# Pourquoi la pédagogie par projet ?

- **Mobilisation des acquis, savoirs, savoir-faire** → et pas accumulation de connaissances
- Mémorisation favorisée par l'utilisation des connaissances dans un **contexte réel**
- **Motivation** des élèves / étudiants → **finalité visible**
  - Finalité claire
  - **Créativité**
  - **Produit fini partagé en ligne**
  - Véritable **public**
- Développement de la capacité à **travailler en équipe**
  - Entraide
  - Divers talents
  - Différentes compétences
  - Co-apprentissages
  - Responsabilités



En travaillant : Les compétences du 21<sup>ème</sup> siècle, en particulier le modèle d'apprentissage des 4 C.



Source.



## Exemples de projet : Création de podcasts internationaux.

- **4 écoles, 3 pays** (Italie, Allemagne, France)
- **Temps de crise** (2020-2021) – besoin de travailler autrement afin de stimuler :
  - **Motivation,**
  - **Collaboration,**
  - **Autonomie,**
  - **Travail d'équipe (international),**
  - **Créativité...**

# Point de départ

- L'un des buts de ce projet : aider nos élèves à développer des **compétences numériques** (utilisateurs et **créateurs de contenu**).
- étude de deux thématiques : **COVID et enseignement à distance** (deux sujets qui touchaient directement élèves en confinement).
- → **élargir leur horizon en collaborant dans une communauté européenne.**



# Principaux enjeux



- importance de la **pensée critique, de la vérification des faits.**
- Premier sujet : les médias et la désinformation (les élèves ont appris à traquer les *fake news*).
- Enjeux essentiels :
  - la promotion d'un **Internet plus sûr,**
  - Le **respect** des droits d'auteur, des lois de **copyright,**
  - Connaissance du **domaine public**, de ce que l'on peut utiliser sans droit de façon éthique et responsable.

# Compétences du 21<sup>ème</sup> siècle



## Compétences du 21<sup>ème</sup> siècle

- Créativité (art, logos...),
- Collaboration,
- Pensée critique,
- Communication,
- Connaissance des médias (media literacy),
- Technologie, et
- Flexibilité.

## Pédagogie par projet

- Etablir de véritables connexions avec la vie réelle,
- Ancrer le projet dans les programmes de chaque lycée,
- Collaborer entre groupes internationaux,
- Faciliter l'apprentissage dans un environnement centré sur l'élève,
- Présenter les produits finaux en ligne.

# La première étape

Les fake news à débusquer...

- À travers l'analyse de *fake news*,
- De sites qui nous aident à les débusquer,
- En leur proposant de chercher des fake news et d'analyser celles de leurs amis,
- En échangeant constamment !
  - [La démarche.](#) (leçon)



... créativement.

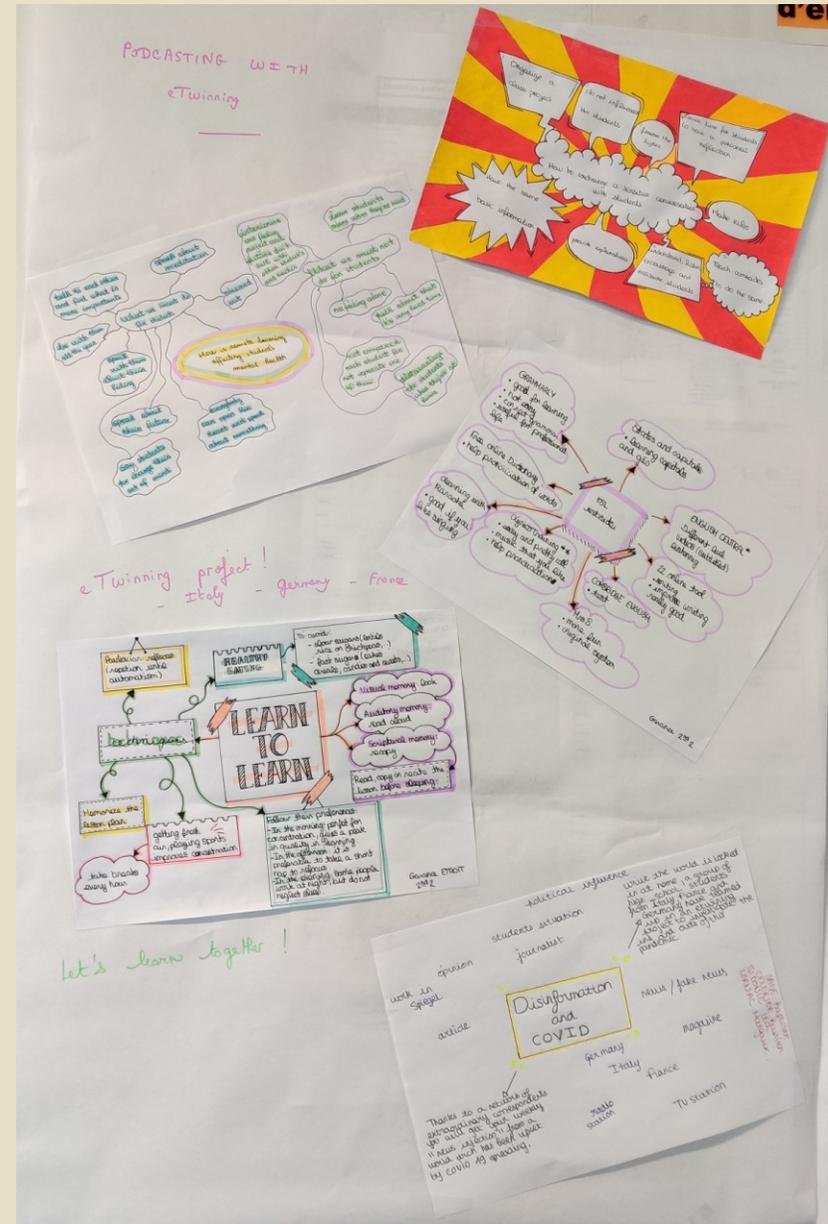
- En créant une *fake news*,
- En la rendant crédible (jusqu'à un certain point),
- à ne partager que sur notre plateforme TwinSpace,
- En analysant les productions des autres groupes.

# La seconde étape

Explorer 2 sujets :

Le COVID & l'apprentissage à distance

- 2 sujets qui ont **touché nos élèves**
- Mais aussi deux sujets qui ont été la **source de fake news (danger)**
- Ce qui nous a permis de donner une **voix** à nos élèves,
- Ce qui leur a permis d'**échanger** sur des sujets difficiles pour eux (période de repli sur soi obligatoire/confinement),
- Et d'**interviewer 10 experts** afin d'obtenir les informations à la source sans filtre, sans média, sans *fake news*!
- **Cartes mentales** des interviews.



# La troisième étape

Créer une chaîne de podcasts et partager de VERITABLES informations !

- Créer des **podcasts** à partir des interviews en **équipes internationales** (au minimum un élève de chaque école par groupe),
- avec **partage des tâches** (recherche, questions posées à l'expert, montage, choix et ajout de la musique, mise en ligne, création d'un logo...),
- **Cartes mentales** lors de l'écoute des podcasts et discussion des autres podcasts.



## News injections from the frontline



## News from the frontline

Listen on



How to overcome the challenge...



# Conclusion



Les élèves ont appris à être plus attentifs aux *fake news*...

- ... dans un projet qui les a directement **impliqués**,
- Dans un **cadre international**,
- Et ont pu échanger sur leurs **difficultés**,
- Être **motivés**,
- Dans une **période inédite et difficile** pour tous.

# Nos principaux outils de collaboration et de podcasting

## Podcasting

- [Spreaker](#)
- [SoundCloud](#)
  - [SoundCloud tutorial](#)



## Collaboration

- [Answer Garden](#) (brainstorming)
- [Google doc](#) and [Hyperdoc](#) (collaboration)
- Groupes What's App (pour échanger sur les différents podcasts)
- Zoom, [Google meet](#), [Jisti meet](#) (visio, interviews des experts, eTwinning Podcasting Café)
- [Padlet](#) (ressources, partage des travaux des élèves)
- [Issuu](#) (création d'ebook et partage)

# Nos autres outils

## Jeux

- [Learningapp](#)
- [Flipgrid](#)
  - [Tutorial](#)
- [Kahoot](#)



## Divers

- [Voki](#) (avatars)
- [Coggle](#) (diagrammes, cartes mentales)
  - [Au sujet des cartes mentales](#)
- [Canva](#) (designs)
- [Selection](#) de sites
- [More tools](#) (autres outils et idées de tâches)

# Créer votre projet eduScrum

- Catégorie d'âge : 12-18 ans
- Niveau : A1-B1
- Manuel : ???
- Thème : ???
- Objectif : ???
- Critères d'acceptation : ???
- Choisissez un sujet dans le programme d'études des 8e et 9e années. Les programmes d'études peuvent être trouvés dans le matériel de cours. Créez un projet qui ne prendra pas plus de 4 semaines et qui développera toutes les compétences linguistiques. Vous allez présenter vos projets Mai 9



Vos questions ?