

# Organiser la coopération entre élèves

## Fiche 4 : Les démarches de projet

Une démarche de projet est une organisation du travail qui consiste à ce que chaque participant, membre d'une équipe, s'investisse progressivement dans des actions de réalisations concrètes, pour répondre à un problème identifié, qui fait sens pour lui. Ces démarches s'inscrivent dans la suite des travaux du philosophe et pédagogue américain John Dewey, auteur du fameux « Learning by doing. » Une démarche de projet équilibre les activités individuelles, le projet des équipes et une dynamique coopérative collective.

Michel Huber (1999) propose sept conditions pour caractériser cette démarche pédagogique :

- Elle débouche sur une fabrication concrète : une production destinée à être écoutée, un produit médiatique, une action tournée vers le groupe lui-même ;
- Elle conduit à une véritable reconnaissance sociale par une prise de pouvoir sur le réel ;
- Le statut de l'enfant est modifié : il est associé à une cogestion des projets par des bilans coopératifs réguliers ;
- Elle s'accompagne d'une prise de pouvoir citoyenne au sein de l'établissement scolaire, afin d'activer la responsabilisation des enfants ou des adolescents ;
- Elle développe une approche du savoir comme fonctionnel, c'est-à-dire découvert et appréhendé à travers la réalisation du projet et les apprentissages construits ;
- Elle s'appuie sur une évaluation fournie par le *feedback* de la mise en œuvre du projet, qui permet d'estimer l'efficacité de l'action coopérative ;
- Elle attend un certain niveau de qualité, ne se satisfait pas d'une réalisation insuffisante.

Dominique Cottureau (2007, p. 18) en énonce six différentes :

- c'est une pédagogie active : pas de réalisation de projet sans action,
- c'est une pédagogie différenciée : chacun a son mot à dire et sa propre démarche à proposer,
- elle implique des rapports « éducateur/éduqué » non hiérarchisés,
- la motivation du groupe est le moteur de son fonctionnement,
- elle induit l'autonomie à la fois comme objectif et comme point d'appui,
- c'est un processus de création et d'exploration du monde.



La démarche de projet  
"Bâtisseurs de possibles"

→ **Animée par un responsable du projet collectif, une démarche de projet est guidée par différentes phases, autour d'un thème de départ :**

1. Expression des représentations individuelles : pour que le groupe prenne connaissance de ce que chacun sait, ressent ou imagine sur le thème traité
2. L'éveil : pour susciter des questions, aiguïser la curiosité, élargir les possibles d'apprentissage, par du contact avec le terrain, des rencontres, des activités, ...
3. Définition coopérative du projet collectif : pour exprimer les impressions, les partager, les regrouper par thèmes et dégager des projets possibles
4. Mise en œuvre du projet : par équipe, autour des projets élaborés en phase 3, pour penser et construire l'action
5. Action et participation : pour réaliser concrètement les projets, à travers des implications spécifiques
6. Transmission : pour communiquer le travail ou l'œuvre réalisée
7. Évaluation : pour dresser le bilan du chemin parcouru, des méthodes utilisées, des apprentissages nouveaux, ...

→ **La définition coopérative du projet collectif.**

La définition des projets peut suivre un schéma en 5 étapes (Cottureau, 2007, p. 39)

- Formulation des questions, remarques, impressions, idées, désirs d'action (brainstorming)
- Organisation de ces idées en sous-thèmes communs
- Choix des thèmes conservés, avec leurs questions, idées et remarques
- Composition des équipes de recherche-action autour des thèmes retenus
- Elaboration du plan d'action : méthodes, moyens, organisation

DEFINITION

LES 7 PHASES

LA PHASE 3

➔ Pour une démarche de projet sur l'éducation à l'environnement (une classe de mer en classe unique élémentaire)

- Phase 1 : exprimer ses représentations.

Le premier jour de la classe de découverte, chaque enfant répond comme il le souhaite à cette consigne : « écris un texte dans lequel tu dis tout ce que tu as envie de dire sur la mer et les étangs. »

- Phase 2 : s'éveiller. Chaque matin, de 11h à 12h, une « récréation marine »

est proposée aux enfants. Les adultes laissent les enfants libres de faire ce qu'ils veulent. De plus, pendant les temps informels de la classe, la plage n'est pas un lieu « interdit » mais un lieu facile d'accès. A d'autres moments, diverses activités sont proposées : visites, rencontres, jeux dans la nature, pêche, course d'orientation sur le lido, baignades, promenade en VTT, ramassage d'objets marins...

- Phase 3 : définir ensemble le projet. Les enfants se regroupent en équipes pour formuler des questions, remarques, impressions, idées, désirs d'actions, organisent des thèmes, choisissent ceux qui les concernent le plus, constituent des équipes de projets et élaborent méthodes, moyens et organisation pour l'action.

- Phase 4 : mettre en œuvre le projet : au sein de ces petites équipes, on s'organise pour partir en recherches, en fabrications, en enquêtes, en études, ... On dresse un plan de travail d'équipe, on définit des échéances, on récupère le matériel, ..., bref, on se prépare.

- Phase 5 : agir et participer : c'est le temps de l'action. Cette mise en pratique dépend de la nature des projets réalisés par les différentes équipes et peut prendre des formes très modestes : articles, nettoyage d'une plage, pratique objectivée d'une activité maritime, rencontre d'un professionnel de la mer, préparation d'exposé, production artistique ou poétique, élaboration d'une histoire pour un kamishibai, ...

- Phase 6 : transmettre. La transmission des informations tirées de la mise en place des différents projets peut être envisagée sous forme d'un cahier de vie de classe de mer, d'articles paraissant dans un journal spécial sur la classe de mer, d'invitations faites aux parents et aux médias locaux, de panneaux support d'un vernissage, ...

- Phase 7 : évaluer. Le dernier jour, les enfants répondent à nouveau à la consigne du premier jour : « écris un texte dans lequel tu dis tout ce que tu as envie de dire sur la mer et les étangs », avec ou sans l'écrit initial. Une comparaison entre les deux écrits fournit des informations précises sur ce que les enfants ont appris et sur la nature du lien qu'ils sont parvenus à tisser avec le milieu naturel.

PROGRAMME INDICATIF DE LA CLASSE DE DECOUVERTE

	JOUR 1	JOUR 2	JOUR 3	JOUR 4	JOUR 5	JOUR 6
9h		Voile	Voile	Voile	Mise en œuvre des projets	Rangement
10h		AT1 AT3	AT1 AT2	AT2 AT3		Communication des projets
10h30		Voile	Voile	Voile		
11h	Départ Voyage	AT1 AT3	AT1 AT2	AT2 AT3		Représentations
12h	R e p a s					
13h30	R é c r é a t i o n m a r i n e					
14h30	Installation Visite Représentations Carte du lieu : mer - étangs - lido	Grand jeu 5 sens « mer et étang »	Construction de cerfs-volants	Définition des projets et mise en œuvre	Course d'Orientation ou PRV	Rangement et départ
16h30	B a i g n a d e s					
17h	G o û t e r					
17h20	D o u c h e s e t t e m p s p e r s o n n e l					
19h30	R e p a s					
20h30	Tabou mer	Les plages du monde Diapos	Débat Philo « L'Homme est-il un animal ? »	Pêche	Détente	
22h						

- AT1 : Atelier observation en vélo (sur grands chemins d'accès toujours possible par les secours)
- AT2 : Les 4 mondes : animal - végétal - minéral - humain
- AT3 : « Respirer la mer et les étangs » (Ballade découverte)

UN EXEMPLE



Le journal scolaire de ce projet « classe de mer »

BIBLIOGRAPHIE

- Connac, S. (2017). *La coopération entre élèves*. Futuroscope : Canopé.
- Cottreau, D. (2007). *Alterner pour apprendre – Entre pédagogie de projet et pédagogie de l'écoformation*. Mauguio : Réseau Ecole et Nature.
- Huber, M. (1999). *Apprendre en projets*. Lyon : Chronique Sociale.