

# Travail de psychopédagogie

## **De la motivation à la pédagogie par projet**



## TABLE DES MATIERES

1. Introduction .....	3
2. Les composantes de la motivation .....	3
2.1. La pyramide de Maslow et le rôle des besoins .....	3
2.2. Motivé « pour » et motivé « par » : la motivation intrinsèque et la motivation extrinsèque .....	4
2.3. Niveau d'aspiration et niveau d'expectation .....	4
2.4. La motivation positive et la motivation négative .....	5
2.5. Motivation par les finalités et motivation par les moyens .....	5
2.6. Attributions causales et contrôlabilité .....	6
2.7. Relations enseignant – apprenant – savoir .....	6
3. Synthèse théorique sur la motivation – Viau et Nuttin .....	7
4. La pédagogie par projet : boîte à outils pour la motivation .....	8
4.1. Qu'est-ce qu'un projet ? .....	8
4.2. D'où vient le concept de pédagogie par projet ? .....	9

4.3. Les quatre étapes de la pédagogie par projet .....	10
4.3.1. Projeter .....	10
4.3.2. Planifier .....	10
4.3.3. Réaliser .....	10
4.3.4. Evaluer .....	11
4.4. Les trois temps de la pédagogie par projet .....	12
4.4.1. Le temps de réalisation .....	12
4.4.2. Le temps didactique .....	12
4.4.3. Le temps pédagogique .....	12
4.5. À quelles dérives faut-il être attentif ?.....	13
4.5.1. La dérive productiviste .....	13
4.5.2. La dérive techniciste .....	13
4.5.3. La dérive spontanéiste .....	13
4.5.4. La dérive utilitariste .....	13
5. Conclusion .....	14
6. Bibliographie.....	15

# DE LA MOTIVATION A LA PEDAGOGIE PAR PROJET

## 1. Introduction

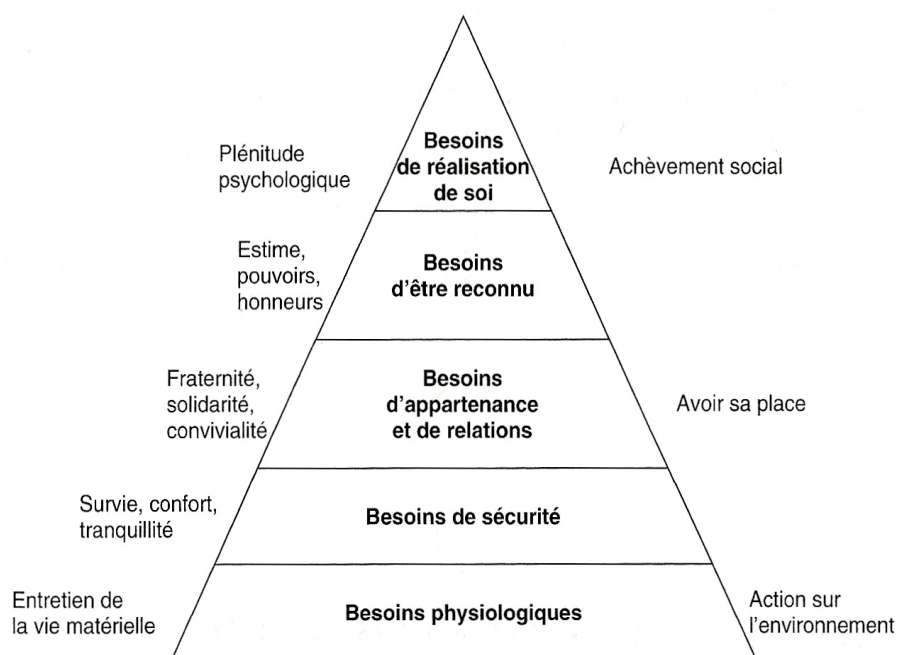
On constate de plus en plus que les élèves sont soi-disant démotivés, et les enseignants se sentent complètement désarmés par rapport à cette situation. Or, il existe toute une série d'outils permettant d'améliorer, voire de stimuler, la motivation des élèves. Ces outils pédagogiques concernent l'élève lui-même, l'enseignant, les tâches que les élèves vont accomplir, ainsi que l'environnement que l'enseignant va créer autour des activités d'apprentissage.

Tout en citant quelques outils pédagogiques, il serait intéressant de découvrir les différentes composantes de la motivation.

## 2. Les composantes de la motivation

### 2.1. La pyramide de Maslow et le rôle des besoins

La pyramide des besoins de Maslow démontre que certaines conditions sont nécessaires pour la motivation scolaire. Elle propose une hiérarchie des besoins : l'individu chercherait à satisfaire d'abord les besoins physiologiques, puis les besoins de sécurité, de relations, de reconnaissance et, enfin, de réalisation de soi. On a tendance à oublier qu'il faut être en bonne condition physique pour apprendre : la fatigue, un état dépressif, des carences alimentaires, le manque de sommeil, etc. peuvent avoir des effets terribles sur l'apprentissage. De même, quelqu'un qui ne comble pas ses besoins de sécurité psychologique, d'appartenance, de relations, d'estime de soi, peut rencontrer beaucoup de difficultés à s'engager et à persévérer dans des tâches cognitives.



- ✓ *Toute activité prévue par un enseignant doit essayer de répondre à des besoins. Par exemple, le besoin d'être reconnu peut être facilité par des renforcements positifs de l'enseignant.*

## 2.2. Motivé « pour » et motivé « par » : la motivation intrinsèque et la motivation extrinsèque

**La motivation intrinsèque** se rapporte à l'intérêt personnel, au plaisir et à la satisfaction. L'individu est « *motivé pour* » l'activité elle-même.

- ✓ *L'enseignant doit être capable de mettre en place une activité qui intéresse directement l'élève.*

**La motivation extrinsèque** se réfère aux renforcements, aux feed-back, à la valorisation du sentiment de compétence de l'élève, et aux récompenses. L'individu est alors « *motivé par* » un élément extérieur à l'apprentissage lui-même, ou « *par* » la récompense que lui procure l'activité dans laquelle il est engagé.

- ✓ *Bien que l'enseignant doive relever les échecs de l'élève – toujours avec une approche positive – il est important qu'il souligne également ses réussites.*

**L'amotivation** désigne l'absence de toute forme de motivation. Souvent, un individu est « *amotivé* » parce qu'il ne perçoit pas de relation entre ses actions et le résultat obtenu.

- ✓ *Il faut faire en sorte que l'activité soit accessible à l'élève et qu'elle corresponde à ses besoins et intérêts. Par exemple, l'apprentissage de gammes et arpèges permet de mieux approcher certaines oeuvres classiques de Mozart ou Chopin.*

## 2.3. Niveau d'aspiration et niveau d'expectation

**Le niveau d'aspiration** représente le but que le sujet s'est fixé et le niveau qu'il désire atteindre lorsqu'on le place devant une tâche. Ce niveau dépend beaucoup de l'influence du milieu familial, mais aussi des réussites et échecs de l'individu dans une tâche particulière.

**Le niveau d'expectation** est « l'évaluation anticipée de la part d'un individu des résultats d'une de ses performances »<sup>1</sup>. Il correspond donc au niveau que l'élève peut espérer atteindre.

Le niveau d'expectation correspond donc à un but réaliste, à la performance « attendue » par l'élève, alors que le niveau d'aspiration correspond à un but idéal, à un objectif auquel la personne « aspire ».

---

1 Hotyat, F. Delepine, D et Touyarot, C. (1973), *Dictionnaire encyclopédique de pédagogie moderne*.

- ✓ *La difficulté pour l'enseignant est de trouver un équilibre entre :*
  - *La simplicité et la complexité de la tâche ;*
  - *L'éloignement plus ou moins important de l'objectif (à court et à long terme).*

*Réaliser un défi est extrêmement motivant pour l'élève s'il n'est pas trop complexe ou trop facile, s'il estime être capable somme toute de le réussir et si le résultat à atteindre n'est pas trop lointain. Exemple : composer une oeuvre et chorégraphie rythmique à partir d'une cellule rythmique donnée.*

## 2.4. La motivation positive et la motivation négative

**La motivation positive** est celle qui anime l'élève cherchant à réaliser une performance ou à obtenir une satisfaction. Elle est marquée par un espoir de réussite.

**La motivation négative** est celle de l'élève qui cherche à éviter un comportement désagréable ou à échapper à un danger. Elle s'exprime par la crainte de l'échec.

- ✓ *Tout l'art de l'enseignant réside dans le fait de prouver à l'élève qu'une tâche est intéressante et qu'un apprentissage est utile, plutôt que d'apprendre « pour des points » et pour éviter l'échec : l'élève doit apprendre pour apprendre et non pas travailler pour ne pas perdre.*
- ✓ *Le droit à l'erreur est à démystifier, car l'erreur est une des bases de l'apprentissage.*

## 2.5. Motivation par les finalités et motivation par les moyens

Certains élèves sont plus attirés par les **finalités** et polarisent leur énergie et leur attention vers un but déterminé ; d'autres sont motivés par les **moyens** pour y arriver.

- ✓ *La conception d'une l'activité remplie de sens et d'intérêt se révèle être très importante pour que l'élève trouve son compte, soit dans le résultat qu'il espère atteindre, soit dans la manière d'y parvenir.*
- ✓ *La **pédagogie par projet** se révèle être excellente pour attirer l'élève tant par les finalités que par les moyens. Nous en parlerons plus tard.*

## 2.6. Attributions causales et contrôlabilité

Certains élèves attribuent leurs réussites à leurs propres capacités ou au hasard, et leurs échecs à leur manque de travail ou au fait qu'ils sont peu doués. Ces élèves ont une attitude de résignation lorsqu'ils pensent qu'ils ne sont pas intelligents.

- Si l'élève considère que l'intelligence est évolutive et modifiable, il investira le domaine scolaire pour enrichir ses connaissances et devenir « plus intelligent ».
- S'il est en difficulté et pense que l'intelligence est innée et fixe, il évitera de s'engager dans des tâches qui lui prouveront une nouvelle fois qu'il n'a pas le contrôle de ce qui lui arrive.
- ✓ *Tout en valorisant la confiance en soi de chaque élève, l'enseignant doit l'amener à penser que ses difficultés sont en liaisons directes avec un manque de travail ou d'efforts et qu'il peut agir sur cette cause. De plus, il permettra à l'élève d'avoir des choix stratégiques, mais aussi de s'auto-évaluer, et enfin d'avoir une réflexion sur sa méthode d'apprentissage. Il s'agit là de développer son autonomie et de le laisser contrôler et maîtriser son apprentissage. Par exemple, on peut permettre à l'élève d'élaborer lui-même sa propre grille d'évaluation, puis de s'auto-évaluer.*

## 2.7. Relations enseignant – apprenant – savoir

- L'attitude de l'enseignant est fondamentale pour susciter la motivation scolaire : on vise les enseignants qui favorisent l'autonomie des élèves (plutôt que leur contrôle), et ceux qui arrivent à transmettre leur passion aux élèves.
- La méthode d'apprentissage est essentielle pour que l'élève acquiert de nouvelles compétences, des savoirs et des savoir faire ; il doit donner du sens à ses activités.
  - ✓ *Démontrer l'utilité de certains apprentissages pour le futur ; commencer son cours par une anecdote, un défi, donner de la place au jeu, et toujours faire le lien avec la vie courante. Par exemple, l'utilisation de chansons référentes connues par l'élève est un bon moyen pour lui apprendre les intervalles ou les rythmes.*
- La coopération entre les apprenants doit être favorisée par l'enseignant et privilégiée à la compétition.
  - ✓ *Dans ce cadre, l'enseignant lancera des défis (l'élève est alors en compétition avec lui-même), fixera des objectifs à l'élève, évaluera la réalisation de ces objectifs, et les valorisera : il jouera le rôle d'un « coach sportif ».*



### 3. Synthèse théorique sur la motivation – Viau et Nuttin

La motivation (étymologie : du latin *movere* – se déplacer) est la source de tout mouvement. Tout apprentissage dépend d'elle. En effet, sans un élan du cœur, de l'esprit, ou même du corps, tout apprentissage est impossible. C'est la motivation qui permet de surmonter tous les obstacles et de persévérer vers un objectif.

Nous vous proposons ici une définition et un concept qui sont très représentatifs de la motivation, de par leurs conséquences pédagogiques concrètes.

Selon **Viau**, « La motivation en contexte scolaire est un état dynamique qui a ses origines dans les perceptions qu'un élève a de lui-même et de son environnement et qui l'incite à choisir une activité, à s'y engager et à persévérer dans son accomplissement afin d'atteindre un but »<sup>2</sup>.

- ✓ *Nous devinerons aisément à travers cette définition l'importance :*
  - *Du rôle joué par l'enseignant (donner le choix de l'activité, susciter l'engagement, la persévérance, valoriser, clarifier le but, ...)* ;
  - *Le contexte personnel de l'élève (son environnement socio-familial)* ;
  - *L'estime de soi et la confiance en soi de l'élève.*

Selon **Nuttin**, fonctionner ou être actif est l'état normal de l'organisme : la personne humaine a donc besoin de progresser, de connaître, comme elle a besoin de se nourrir et de dormir. Ce besoin est influencé de plus par la relation requise entre l'individu et le monde. Ce besoin ne pourra se concrétiser sans but et projet. L'individu introduit donc dans son comportement la dimension du futur. Selon Nuttin, le fait de former des buts et des projets représente cette ligne ascensionnelle du progrès.

- ✓ *Le rôle de l'enseignant est donc d'apprendre à l'élève à se fixer des objectifs et se lancer des défis, le temps de son apprentissage mais également tout au long de sa vie, afin d'échapper à une existence sans but et sans objet.*

De façon synthétique, nous avons mis en évidence quatre grands leviers pour motiver l'élève :

- Le sens et l'intérêt de l'activité d'apprentissage
- La confiance renforcée de l'élève et son autonomie
- La fixation d'un objectif accessible dans un environnement de défi
- Le contrôle par l'élève dans son activité d'apprentissage.

Nous venons de voir qu'il existe toute une panoplie d'outils pour motiver l'élève. D'un point de vue pédagogique, la pédagogie par projet rassemble un bon nombre de ces outils.

<sup>2</sup> Viau R. (1997), *La motivation en contexte scolaire*, Bruxelles, De Boeck.

## 4. La pédagogie par projet : boîte à outils pour la motivation

Grâce à la **pédagogie par projet**, on peut exploiter pleinement les quatre grands leviers mis en évidence précédemment.

La méthode utilisée pour cette pédagogie est essentielle. D'une part, il faudra respecter des étapes dans la mise en place d'un projet. D'autre part, on n'oubliera pas les objectifs didactiques et pédagogiques dans la réalisation du projet, et on évitera certaines dérives. Le coach-enseignant acceptera de jouer un rôle précis. Enfin, l'enseignant sera continuellement soucieux du rôle des élèves en tant qu'acteurs du projet et de leur apprentissage.

### 4.1. Qu'est-ce qu'un projet ?

- « Ce qu'on a l'intention de faire »<sup>3</sup>
- « Idée que l'on se fait d'un objet à créer, d'un résultat à obtenir »<sup>4</sup>
- « Le projet, c'est l'intention exprimée ici et maintenant, de façon vague ou précise, de réaliser, de faire quelque chose dans quelque futur proche ou lointain, assortie ou non de sa réalisation, c'est à dire de sa stratégie, comme l'idée que l'on forme de ce qu'on fera et des moyens que l'on emploiera. ». C'est également « le détail ordonné, la prévision de ce que l'on entend faire ultérieurement : le schéma mis en forme logique de ce qui est anticipé. »<sup>5</sup>

Notons que le terme « projet », lorsqu'il se rapporte à la scolarisation, est toujours associé à un autre terme :

- Projet d'école : projet défini par une école concernant la mise en oeuvre des objectifs et du programme
- Projet éducatif : projet fixant les objectifs et les modalités d'application en matière d'éducation
- Projet pédagogique : projet fixant les objectifs et les modalités d'application en matière de pédagogie
- Projet personnel (de l'élève) : projet réalisé par un élève tout au long de l'année et présenté à la fin de celle-ci
- ...

Chacun de ces projets place l'enfant au centre de ses apprentissages, prenant en compte son environnement, ses acquis et ses lacunes. Dès lors, il s'agit déjà de pédagogie par projet.

---

3 Le Petit Larousse 2010, Edition anniversaire de la Semeuse 1890-2010.

4 Mialaret G. (1979), *Vocabulaire de l'éducation*, PUF.

5 Ardoino J., Article : *Finally, il n'y a jamais de pédagogie sans projet*, Education permanente, n°86, février 1987.

## 4.2. D'où vient le concept de pédagogie par projet ?

« La pédagogie de projet est une pratique de pédagogie active qui permet de générer des apprentissages à travers la réalisation d'une production concrète. »<sup>6</sup>

Historiquement, l'idée de pédagogie par projet tient de l'américain John Dewey (1859-1952). Il était instituteur, philosophe, et professeur à l'université de Chicago, près de laquelle il créa une « école du laboratoire ».

Son système « learning by doing », signifiant « apprendre en faisant », est fondé sur les occupations de l'élève et sur la formation cognitive par l'expérience effectuée.<sup>7</sup>

Dewey considère que les connaissances doivent toujours s'enraciner dans l'expérience et l'action d'une personne ; dès lors il condamne l'enseignement purement verbal et transmissif.

La pédagogie de Dewey repose sur trois idées principales :

- Dimension « génétique » : l'enfant ne doit pas être éduqué du dehors, il doit s'élever du dedans.
- Dimension « fonctionnelle » : l'activité pratiquée doit tenir son origine des besoins de l'enfant.
- Dimension « sociale » : l'enfant doit être placé dans des conditions de milieu faisant appel à ses instincts sociaux. Les élèves collaborent et s'entraident, l'école devient « *une société en miniature* ».

Dewey influença beaucoup Célestin Freinet<sup>8</sup> et inspira William Heard Kilpatrick<sup>9</sup> qui développa la méthode des projets (project-based learning), dans un article intitulé *The Project Method*, paru en 1918 dans la revue *Teachers College Record*.

---

6 [http://www.fr.wikipedia.org/wiki/p%C3%A9dagogie\\_de\\_projet](http://www.fr.wikipedia.org/wiki/p%C3%A9dagogie_de_projet).

7 Notons que Piaget a également démontré que c'est en agissant que l'enfant se construit et construit son savoir (« toute acquisition est une construction »).

8 Pédagogue français (1896-1966).

9 Pédagogue américain (1871-1965).

### 4.3. Les quatre étapes de la pédagogie par projet

#### 4.3.1. Projeter

Lors de cette première étape, les élèves ont pour rôle de choisir un projet et de délimiter et/ou définir, avec l'aide de l'enseignant, les objectifs à atteindre. Le rôle de l'enseignant est d'écouter les désirs des élèves, de gérer le débat et les éventuels conflits entre-eux, et de maintenir le débat dans la réalité (faisabilité).

- *Il faut que les élèves soient partie prenante, et qu'ils participent dès lors à l'élaboration du projet. En choisissant eux-mêmes le sujet de leur projet, ils trouveront un sens et de l'intérêt à l'activité d'apprentissage. La méthode d'apprentissage ne sera pas vécue comme une nouvelle discipline par les élèves, mais plutôt comme un défi avec des objectifs bien définis par leurs soins.*

#### 4.3.2. Planifier

Durant cette deuxième étape, les élèves doivent élaborer un plan de travail, identifier les besoins (matériels, partenaires, contraintes, ...), répartir les tâches (rôles de chacun) et rédiger les plannings collectifs et individuels. Le rôle du professeur est alors de veiller au bon déroulement de la planification, d'attirer l'attention des élèves sur les exigences et les contraintes des décisions, de susciter de nouvelles pistes de recherche et équilibrer les rôles, ainsi que de maintenir le projet dans la réalité.

- *Pour que les élèves soient partie prenante, ils doivent s'occuper eux-mêmes de la gestion du projet : cela leur donnera un contrôle dans leur activité d'apprentissage. Ils se retrouveront au coeur du projet, et de cette manière obtiendront un certain degré d'autonomie et de responsabilité.*

#### 4.3.3. Réaliser

Cette troisième étape demande aux élèves d'effectuer, collectivement ou en sous groupes, les différentes tâches dont ils sont responsables. Ils vérifient le rapport entre l'oeuvre en voie de réalisation et l'oeuvre espérée, ce qui permet à chacun de recevoir des avis, critiques, pistes, afin d'adapter ou rectifier le tir. Le professeur est alors attentif à l'évolution de la réalisation et veille au respect du planning rédigé. Il dynamise, relance l'enthousiasme, et conseille.

- *Il est important que les élèves participent à la régulation de leur projet. Pour ce faire, il faut créer une véritable équipe pédagogique (ou éducative), qui organise des moments de concertation. Ils apprécieront d'une part la confiance qu'on leur donne, et auront une attitude responsable face à la réalisation de leur projet, et d'autre part ils se sentiront soutenus par l'équipe pédagogique.*

#### 4.3.4. Evaluer

Lors de cette dernière étape, les élèves devront présenter leur réalisation à des tiers. Avec l'aide de l'équipe pédagogique, ils évalueront le déroulement de leur travail quant :

- aux profits personnels et collectifs ;
- au fonctionnement des différents groupes ;
- à la gestion du temps ;
- à l'exploitation et au respect du matériel ;
- à l'apport de chacun ;
- à l'utilisation adéquate des acquis ;
- aux apprentissages nécessaires à la réalisation du projet ;
- aux attitudes développées.

Le professeur aidera les élèves à s'exprimer, les orientera sur les raisons du bon ou du mauvais fonctionnement du travail, et suscitera la recherche sur d'éventuels prolongements.

- *L'intégration des élèves à l'évaluation du projet est primordiale afin qu'ils le vivent comme **leur** projet. De plus, la motivation de l'apprenant va de pair avec sa propre évaluation et le feedback de l'enseignant.*
- *Evaluer un projet, c'est se donner les moyens de l'améliorer et de tirer les leçons en vue d'une plus grande opérationnalité.*

Si les élèves évaluent eux-mêmes leur projet, le professeur pourra aussi évaluer :

- ◆ le projet et ses étapes
- ◆ les productions des élèves
- ◆ les compétences exercées par les élèves
- ◆ l'implication des élèves dans le projet
- ◆ l'efficacité des méthodes de travail de groupes

Après son évaluation, l'enseignant jouera le rôle de régulateur.

Notons que l'évaluation d'un projet n'a pas lieu uniquement lors de sa présentation publique, mais qu'elle a également lieu :

- à l'initiation du projet (évaluation proactive) : on y étudie les savoirs et savoir-faire d'un élève avant le projet.
- au cours du projet (évaluation des processus) : elle a lieu fréquemment, et permet à l'élève de remédier à ses erreurs et lacunes peu après leurs apparitions, avant qu'un processus cumulatif ne soit mis en route.
- après le projet (évaluation rétroactive) : l'enseignant évalue alors les compétences acquises par l'élève, par le biais d'exercices pratiques, oraux, ou écrits, et par la demande de conception de synthèses.

## 4.4. Les trois temps de la pédagogie par projet

### 4.4.1. Le temps de réalisation

Il s'agit du moment où les élèves effectuent leur tâche sans intervention directe du professeur, de manière **autonome**. Le projet est défini, le calendrier a été établi, la réalisation du projet est bien lancée, le projet se décompose en sous-projets. Les élèves font appel à leur savoir-être (travail en équipe, responsabilités, initiatives, concentration), et à leur savoir-faire. Le professeur est susceptible d'intervenir en relation d'aide.

### 4.4.2. Le temps didactique

C'est à ce moment-là que les élèves construisent les savoirs nécessaires à la réalisation de leur projet, avec l'aide du professeur, qui est alors le « Magister » transmettant son savoir, savoir indispensable à la réalisation du projet !

### 4.4.3. Le temps pédagogique

Les élèves et le professeur donnent un sens au **temps de réalisation** et au **temps didactique**. Les élèves prennent conscience du travail qu'ils ont réalisé et de leurs nouveaux acquis. Les trois finalités de ce temps pédagogique sont :

- Favoriser l'émergence d'images de soi (plus) positives en conceptualisant les réussites du projet.
- Asseoir par une analyse réflexive les compétences et les savoirs théoriques construits dans l'action.
- Construire sa citoyenneté à travers la gestion coopérative du projet par le dépassement des problèmes rencontrés.

## 4.5. À quelles dérives faut-il être attentif ?

Il ne suffit pas d'être simplement « en projet » pour que les élèves apprennent miraculeusement. Pour l'enseignant, la construction d'un projet est une démarche d'équilibriste où l'on oscille souvent entre trop ou pas assez de planification, entre l'exigence de production et la nécessité de formation, etc. Voici quatre exemples de dérives possibles lorsqu'on met les élèves en projet.

### 4.5.1. La dérive productiviste

Il faut être attentif à ne pas oublier les objectifs d'apprentissage et ne pas rester trop centré sur un produit à atteindre. En effet, la nécessité d'avoir un produit fini et prêt à être présenté à une date précise, peut pousser à des choix qui, malgré leur efficacité, ne sont pas les plus porteurs d'apprentissage pour les élèves (exemple : laisser une tâche à un élève qui sait déjà la faire plutôt que de permettre à un autre élève qui a moins facile de s'y essayer).

### 4.5.2. La dérive techniciste

Cette dérive a lieu lorsque l'enseignant a tout planifié d'avance, et que les élèves n'ont plus qu'à exécuter les consignes. On n'est plus dans une démarche de projet, puisque les élèves restent dans la même posture que dans l'enseignement « habituel ».

### 4.5.3. La dérive spontanéiste

Cette dérive a lieu au contraire lorsque l'enseignant n'a rien planifié et décide de suivre les envies de chacun. À ce moment-là, on se laisse guider sans avoir de but précis ; le projet dure et la motivation s'estompe : les apprentissages ne sont pas garantis !

### 4.5.4. La dérive utilitariste

Il ne faut pas penser que tout peut être enseigné dans des démarches de projet, que l'on peut « donner du sens » à tout ce qu'on enseigne ; le projet permet à certains moments de contextualiser certains savoirs, mais l'enseignant doit parfois passer par des moments d'entraînement ou d'apprentissage plus formel s'il veut ensuite que les élèves utilisent les compétences acquises dans le concret.

## 5. Conclusion

L'enseignant est concerné, en première ligne, par la motivation des élèves. C'est lui qui possède les outils pour susciter la motivation de ses étudiants, même si cette dernière est influencée par des paramètres socio-familiaux, ou de confiance ou d'estime de soi.

Nous avons mis en évidence quatre piliers indispensables pour motiver les élèves :

- Le sens et l'intérêt de l'activité d'apprentissage
- La confiance renforcée de l'élève et son autonomie
- La fixation d'un objectif accessible dans un environnement de défi
- Le contrôle par l'élève dans son activité d'apprentissage

Des outils pédagogiques en découlent et certains d'entre eux sont exploités grâce à la pédagogie par projet qui se révèle donc être un excellent moyen pour motiver les élèves.

Le projet permet à l'élève de prendre plus d'initiatives, le professeur n'étant pas le seul dispensateur du savoir. L'élève doit planifier lui-même son travail et le temps qu'il a pour le réaliser, se responsabiliser, être autonome, collaborer avec ses condisciples ainsi qu'avec des intervenants à l'extérieur de la classe et s'impliquer socialement.

Comme l'élève est impliqué dans sa démarche d'apprendre avec le projet, il est plus motivé et ses apprentissages sont plus significatifs.

L'enseignant doit faire attention à ne pas occuper trop ou trop peu de place dans le projet des élèves, il faut qu'ils se débrouillent mais qu'ils aient tout de même un soutien.

Rappelons que cette pédagogie doit être utilisée à bon escient et reste une méthode parmi d'autres pour motiver les élèves avec ses atouts et ses limites.

Enfin, la pédagogie par projet, lorsqu'elle est appliquée en académie, permet un travail direct des quatre socles de compétences<sup>10</sup>, à savoir :

- La créativité
- L'autonomie
- La maîtrise technique
- L'intelligence artistique

Retenons une phrase citée par Philippe Meirieu :

*« (...) Pour apprendre, il faut que chacun soit mobilisé, dans sa zone de proche développement, zone où, par définition, il peut apprendre, mais n'a pas déjà appris, zone où il hésite, va lentement, revient sur ses pas, commet des erreurs, demande de l'aide (...) »*

---

<sup>10</sup> Cf. Article 4 du décret du 2 juin 1998 organisant l'enseignement secondaire artistique à horaire réduit subventionné par la Communauté Française.



## 6. Bibliographie

- Blanquet M-F. (2010), *John Dewey : philosophe américain de l'éducation*, biographie.
- Bordallo, I., Ginestet, J.P. (1993), *Pour une pédagogie de projet*. Paris : Hachette-Education.
- Dewey J. (1897), Article : *My Pedagogic Creed*, *School Journal* vol. 54, pp. 77-80.
- Dewey J. (1920), *Reconstruction in philosophie*, Dover Publications, Inc. Mineola, New-York.
- De Vecchi G. (2010), *Aider les élèves à apprendre*, Paris, Hachette Education, pp. 235-245.
- Huber M. (2000), Article : *Une modélisation de la pédagogie du projet-élèves dans une perspective de professionnalisation des formateurs*, INRP, 5ème biennale de l'éducation et de la formation, Paris.
- Jornod S. (2006), Article : *Quelques repères sur la pédagogie de projet*, *Journal des méta-chroniqueuses*, « Les enseignants face à des situations particulières : arrêts sur image » dans le cadre du module « Complexité et gestion de projet », FAPSE LME 2006-2007.
- Maslow A. (1943), *A theory of human motivation*. In : *The Psychological Review*, vo. 50, no 4, pp. 370-396.
- Meirieu P. (1997), Article : *Groupes et apprentissages*, *Revue Connexions*, n°68, Paris.
- Nuttin J. (1985), *Théorie de la motivation humaine*, Paris, PUF.
- Nuttin J. (1987), *Développement de la motivation et formation*. In : *Education permanente*, « Apprendre peut-il s'apprendre » no 88-89.
- Pin C. (2000), *Le projet pédagogique peut-il servir l'écriture du conte ?* Mémoire professionnel, IUFM de l'Académie de Montpellier, Centre de Montpellier, p.6.
- Valleran R.J., Thill E.E. (1993), *Introduction à la psychologie de la motivation*, Laval (Québec), Etudes vivantes.
- Vianin P. (2007), *La motivation scolaire*, « Comment susciter le désir d'apprendre », Bruxelles, De Boeck.

