

THEME ou PROJET ?

Par Yvan RAYMOND

Travailler par thème ou par projet. Voilà un choix qui n'est pas anodin, chacune de ces démarches véhiculant une certaine conception de l'apprentissage.

Ce dossier se propose :

- dans un premier temps d'analyser les deux démarches, et de mettre en évidence leurs caractéristiques propres.
- Dans un deuxième temps de présenter un outil qui vous permettra de programmer vos activités. Ce dernier est totalement transversal. Il peut être utilisé aussi bien dans les démarches de thème que dans les démarches de projet, aussi bien en cycle I qu'en cycle II ou III.

I) Le thème :

On a depuis très longtemps l'habitude de travailler autour d'un thème. On connaît tous, par exemple, l'exploitation que l'on peut faire autour de thèmes ayant leur origine dans les saisons ou dans les événements incontournables dans la vie de l'école tels que le carnaval, Pâques...

Il n'est donc pas de mon propos de développer ici l'un de ses thèmes.

Par contre, nous allons tenter d'analyser comment s'articule le travail dans le cadre d'un thème.

Prenons par exemple le travail à partir du thème de Noël.

En l'occurrence, l'enseignant part du concept de Noël et recherche, à partir de ce dernier, tous les domaines disciplinaires qui peuvent être abordés. En mathématiques, on fera par exemple des rangements avec des père Noël, en langage, on s'appuiera sur les innombrables contes ou sur des séries de diapositives parlant de Noël, en musique, on apprendra bien sûr les chansons auxquelles on pense tous, en lecture, on travaillera à partir d'un album du style " quand je serai grand, je serai père Noël....et on n'oubliera pas les fabrications de guirlandes et autres décorations....

Le thème présente deux avantages évidents:

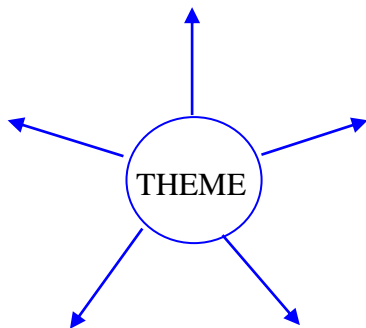
- Il donne une cohésion aux activités
- Il permet de traiter la pluridisciplinarité

Toutefois, il faut bien admettre que si ce style de travail reste majoritairement répandu, il n'est pas réellement satisfaisant.

En effet :

- On pense donner du sens aux apprentissages en les reliant tous à un même concept, mais en fait, on sait bien que le sens de l'activité pour l'élève reste cruellement absent : l'élève fait ce que lui demande le maître mais sans finalité précise.
- La cohésion des activités reste formelle
- De plus, il faut bien le reconnaître, on met la charrue avant les bœufs : ce n'est que lorsque les activités ont été trouvées que l'on s'intéresse enfin (et peut-être même s'en dispense-t-on ?) aux compétences qui pourront être visées à travers ces dernières !

On pourrait représenter la démarche de thème par le schéma suivant :



La réflexion du maître est **descendante**, c'est-à-dire que, partant du thème, le maître descend vers les objectifs généraux (ou les domaines) puis vers les situations d'apprentissage. Les flèches du schéma sont orientées du thème vers les situations d'apprentissage

Ex : Je vais travailler sur le printemps, en mathématiques je pourrai faire....je vais bâtir telle situation....

La schématisation est donc **centrifuge**.

II) Le projet :

Le projet, lui, fonctionne d'une manière radicalement différente. Il ne s'agit plus de se contraindre à trouver de façon souvent très artificielle des activités autour d'un même sujet mais bien au contraire de mettre en place des activités destinées à travailler les compétences nécessaires à la réalisation du projet.

Le projet se finalise toujours par une production. Ce peut être aussi bien la réalisation d'une sortie que la décoration de la salle d'accueil pour la kermesse, la fabrication d'un album, une rencontre sportive ou la publication d'un journal....On voit donc que Noël par exemple peut être traité aussi bien par thème que par projet. Ce n'est pas le concept mais la démarche qui est importante.

Les puristes poussent jusqu'à dire que le projet doit naître sur désir ou proposition des élèves. S'il est vrai que des élèves de cycle III peuvent formuler une telle demande, cela est difficilement envisageable en petite section ! En fait, très souvent, c'est le maître qui induit le choix du projet en fonction de ses propres capacités et centres d'intérêts. On ne s'étonnera pas qu'un maître féru d'informatique propose à ses élèves un projet dans ce domaine-là, tandis qu'un autre, passionné d'arts plastiques, orientera le projet vers la création d'une grande fresque pour l'école....En fait, ce qui est important c'est que le projet soit riche au niveau

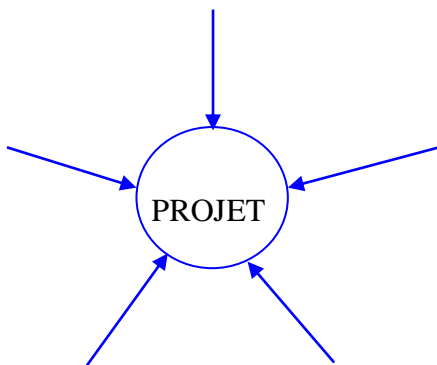
pédagogique et que le maître parvienne à ce que ses élèves se l'approprient, le fassent leur. (c'est ce qu'on appelle la dévolution)

Cette démarche a l'avantage :

- de donner véritablement du sens aux apprentissages à venir en les situant dans le champ de l'utile, du nécessaire et du fonctionnel : pour réaliser une affiche, il faut que je connaisse le statut des différents graphies, il faut que j'apprenne à gérer l'espace feuille....
- de permettre d'organiser presque naturellement une progression au sein de chaque objectif général, voire au sein de chaque compétence. Cela relève de l'analyse de la compétence. Ex : pour être capable de compléter une collection, il faut d'abord être capable de dénombrer, de surcompter...
- de traiter la pluridisciplinarité, voire l'interdisciplinarité.

On voit donc très clairement que dans une démarche de projet, le maître organise son travail en déterminant d'abord les compétences que les enfants doivent acquérir pour réaliser le projet et que dans un deuxième temps seulement, il bâtit des situations d'apprentissage ciblées sur ces dernières.

On pourrait représenter la démarche de projet par le schéma suivant :



La réflexion du maître est **remontante**, c'est-à-dire que partant du projet, le maître remonte aux compétences nécessaires pour revenir ensuite vers le projet. Les flèches du schéma sont orientées des compétences à acquérir vers le projet (voir schématisation complète plus loin)

Ex : pour fabriquer notre album, pour jouer aux échecs, pour fabriquer le jeu pour la kermesse, les enfants doivent être capables de...je vais bâtir telle situation.... pour faire acquérir telle compétence.

La schématisation est donc **centripète**.

III) Un outil de programmation

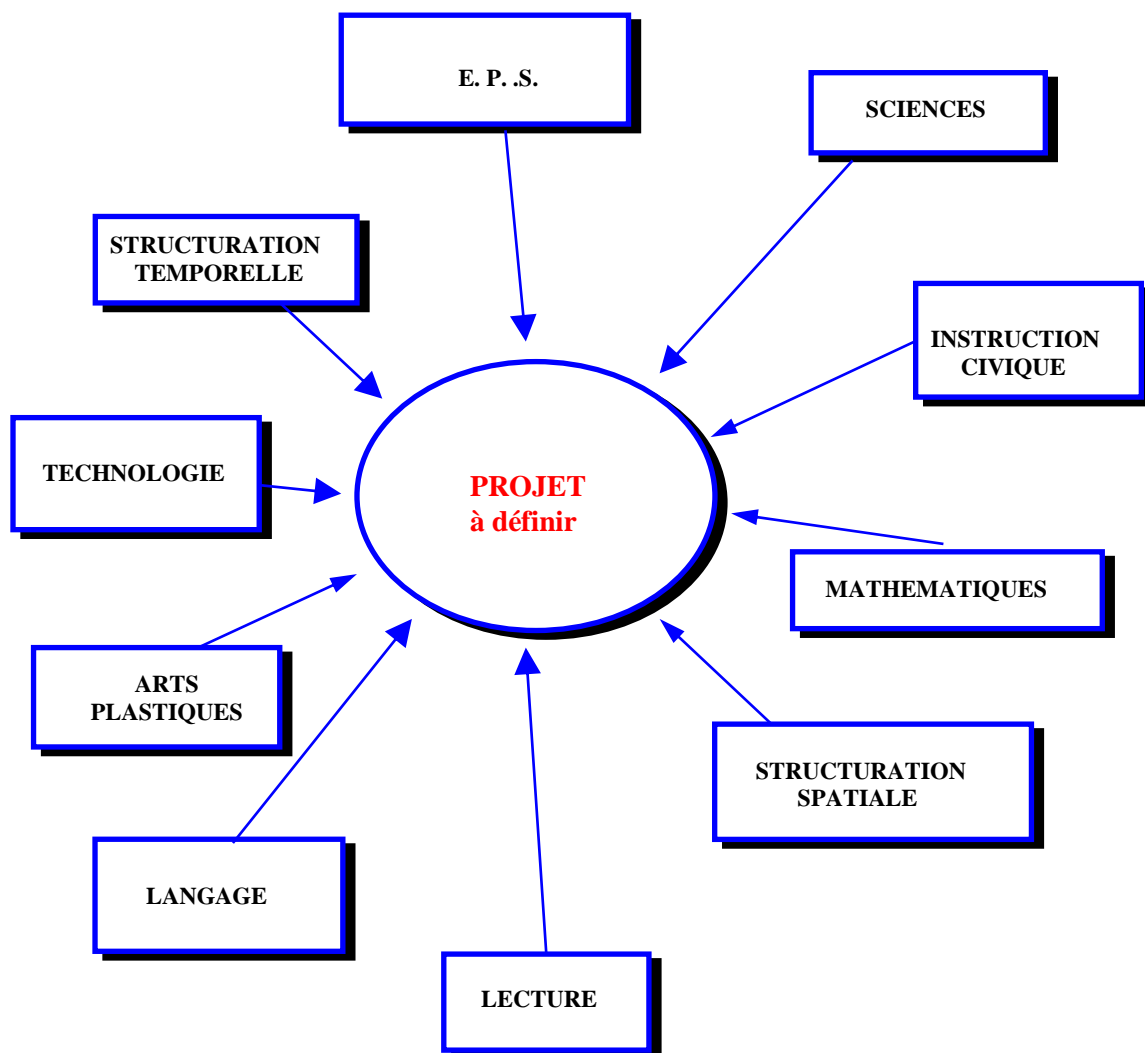
Nous allons maintenant voir comment nous pouvons organiser et mettre en forme notre réflexion de façon à avoir une vision synoptique du travail à réaliser.

La grille que je vous propose d'utiliser est un outil sur lequel vient s'articuler la réflexion de l'enseignant. Elle permet une meilleure structuration du travail lors de sa conception et une

meilleure maîtrise et gestion des diverses activités durant l'exploitation du thème ou du projet. Elle met en évidence la richesse du travail envisagé et, de plus, peut définir les situations d'apprentissage dans lesquelles chaque compétence sera travaillée. Elle traduit (et trahit), de par sa conception, les représentations que le maître se fait de l'apprentissage. La réalisation de la grille peut relever conjointement des deux réflexions évoquées précédemment dans une approche que l'on qualifiera alors de mixte.

a) grille avec utilisation des domaines disciplinaires

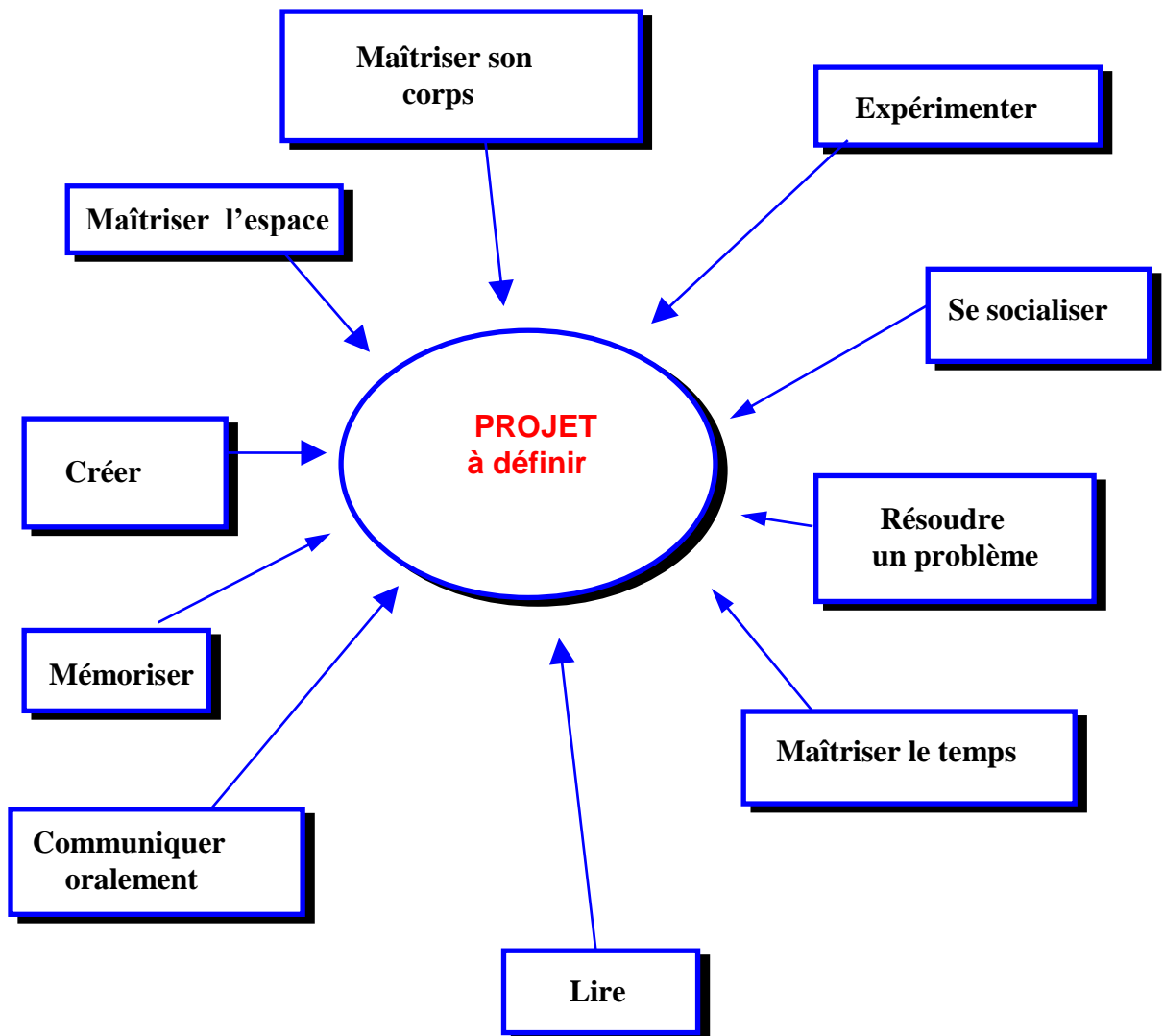
Il s'agit d'un projet. L'orientation des flèches le démontre (pour un projet, les flèches auraient une orientation inverse)



Bien sûr, les dénominations des champs disciplinaires dépendent du niveau d'enseignement : par exemple, «des instruments pour apprendre» au cycle I deviendra «mathématiques» dès le cycle II, tout comme «agir dans le monde» deviendra «EPS».

Cette présentation, la plus utilisée, permet certes de mettre en valeur la **pluridisciplinarité** du sujet, mais par là-même, classe les compétences en les cantonnant de fait dans un champ disciplinaire strict. C'est la raison pour laquelle je vous propose la grille ci-après :

b) grille avec utilisation des objectifs généraux :



Cette grille présente l'avantage de nous placer d'emblée dans l'interdisciplinarité. En effet, les objectifs généraux sont par essence, interdisciplinaires.

Ex : l'objectif général "**CREER**" concerne aussi bien les arts plastiques que la production d'écrits (création d'albums...) ou les mathématiques (création de classes, de partition, de jeux ..)

L'objectif général "**RESOUDRE UN PROBLEME**" dépasse largement les mathématiques et peut concerner les arts plastiques ou l'EPS par exemple.

Selon le thème ou le projet choisi, nous pourrons travailler des compétences différentes. Toutes les compétences répertoriées dans les documents officiels peuvent être classées dans les objectifs généraux suivants (on ne fera bien sûr apparaître dans la grille que ceux qui se justifieront dans le cadre du projet choisi)

- Lire
- Communiquer par écrit
- Communiquer par oral
- Résoudre un problème
- Expérimenter
- Fabriquer
- Créer
- Maîtriser l'environnement technique
- Maîtriser l'environnement temporel
- Maîtriser l'environnement spatial
- Discriminer, mémoriser
- Maîtriser et coordonner les mouvements du corps
- Maîtriser la voix
- Maîtriser l'environnement civique ou social

Nous venons de définir le premier degré de notre grille synoptique, en l'occurrence, celui **des objectifs généraux**.

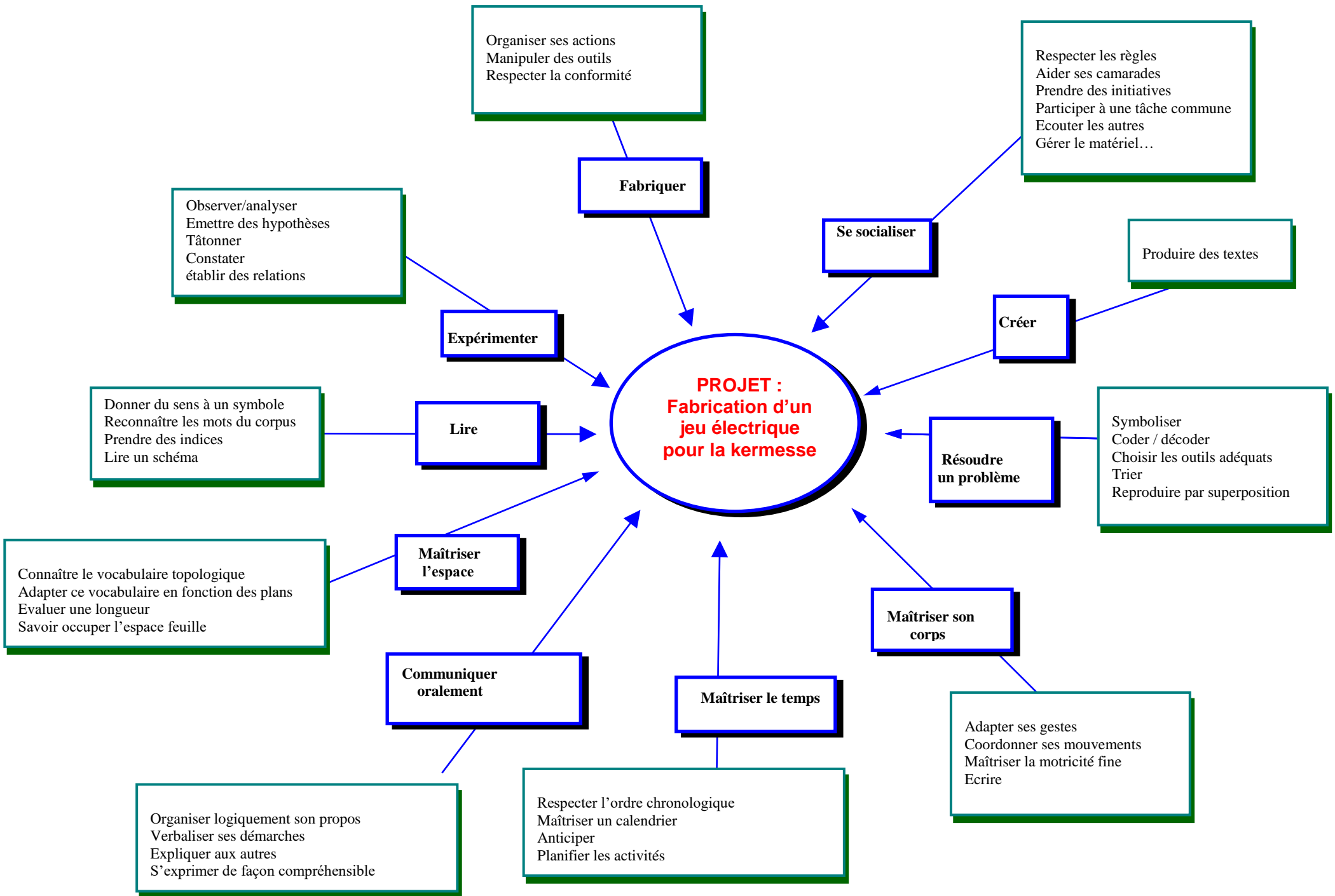
Un deuxième degré traitera **des compétences**.

Un troisième degré peut éventuellement définir **les situations d'apprentissage**.

Voici un exemple de grille à deux degrés relative à un projet technologique.

On remarquera que dans le deuxième degré on peut trouver soit :

- Les compétences officiellement définies
- Des compétences intermédiaires qui participent à la construction des compétences officielles.



Voici un exemple partiel, sur un seul objectif général, d'une grille à trois degrés :

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE	COMPETENCES VISEES	OBJECTIF GENERAL
Troisième degré	Deuxième degré	Premier degré
<ul style="list-style-type: none">- Trier avec expérimentation sur circuit, les conducteurs et les isolants - Utilisation de divers tableaux pour inscrire les résultats des expérimentations Ex tri des isolants et des conducteurs -Réalisation des bandes conductrices en papier d'aluminium devant relier deux points du jeu -Réalisation des bases électriques du jeu (la base devant correspondre parfaitement avec la fiche jeu)	<ul style="list-style-type: none">• Trier en fonction d'une propriété de la matière • Comprendre le fonctionnement d'un tableau à double entrée • Comparer des longueurs et opérer sur celles-ci des ajustements • Reproduire par superposition	Résoudre un problème

Remarques :

- On peut se contenter d'une grille à deux degrés (objectifs généraux et compétences) car il est difficile lorsqu'on bâtit un projet de mettre au clair de façon anticipée toutes les situations d'apprentissage que l'on va mettre en place.
- La grille synoptique, pour un problème évident de richesse, devra être conçue sur deux feuilles A4 juxtaposées
- Un thème ou un projet, aussi riche soit-il, ne peut prétendre "couvrir" toutes les capacités sans devenir "artificiel". Par contre, la diversité des projets et multiplication de ceux-ci permettront de pallier les manques. Enfin, le projet ne peut pas être une approche pédagogique exclusive et côtoie inévitablement la mise en place d'activités plus spécifiques sur telle ou telle compétence...(situations rituelles, fonctionnelles, de jeu, de résolution de problème....)