

Les APP et l'APC

Les APP renvoient à deux types de démarches (qui peuvent être combinées) : l'Apprentissage Par Problème et l'Apprentissage Par Projet.

• L'Apprentissage par Problème

Il s'agit de **poser à un groupe d'étudiants un problème conceptuel** qu'ils ne peuvent pas résoudre facilement. Ils doivent alors mener **des recherches autonomes**, individuellement et collectivement, afin d'identifier et s'approprier les connaissances nécessaires à la compréhension du problème. Ils proposent et évaluent différentes solutions pour le résoudre.

• L'Apprentissage par Projet

Il s'agit pour les étudiants de **résoudre une problématique en vue de la réalisation d'un produit final**, individuellement ou en groupes. Une demande réelle ou imaginée (mais basée sur le réel) leur est présentée et constitue un besoin auquel il faut répondre. La réponse est **un produit fini, concret, qui demande aux étudiants la mobilisation de différentes ressources** internes et externes pour aboutir à une réalisation.

• Et pourquoi pas les deux en même temps ?

L'Apprentissage Par Projet est par nature plus favorable au développement des **compétences** que l'Apprentissage Par Problème, mais la recherche montre que **la combinaison entre les deux** donne d'excellents résultats pour des apprentissages profonds et durables.

Un projet initié par une énigme ou une situation problème est donc idéal pour permettre aux étudiants de développer leurs compétences.



Afin de faciliter la lecture de cette fiche, nous avons employé le masculin comme genre neutre pour désigner aussi bien les femmes que les hommes.

Les APP et l'APC



COMMENT AMENER LES ÉTUDIANTS À DÉVELOPPER LEURS COMPÉTENCES **AVEC LES APP** ?

- En les plaçant en situation d'**autonomie** et de prise de **responsabilité**
- En proposant **une situation pédagogique motivante**, qui les engage dans les apprentissages
- En construisant **une situation complexe** à laquelle il n'y a pas de réponse simple, et qui nécessite **un temps de recherches et/ou de réalisation important**
- En soumettant un problème et/ou un projet **qui couvre plusieurs disciplines ou champs disciplinaires**
- En imaginant **une tâche authentique proche d'une situation réelle** ou dont les processus cognitifs nécessaires à la réalisation de la tâche sont authentiques
- En organisant des modalités de **travail en équipe(s)**
- En proposant une situation qui suppose **la réalisation d'une production concrète (matérielle ou immatérielle)**
- En évaluant non seulement la production finale du groupe mais le processus aussi et surtout **la ou les preuve(s) de compétence démontrée(s)** par chacun des étudiants
- En permettant aux étudiants de progresser **grâce à des feedbacks** et un suivi régulier et organisé

EXEMPLES DE SCÉNARIOS PÉDAGOGIQUES PROPICES AU DÉVELOPPEMENT DES COMPÉTENCES EN APP

étudiants



Un scénario d'Apprentissage par Problème :

Présentation du problème et organisation du travail

Recherches individuelles en autonomie

Restitution en petit groupe tutoré, poursuite des recherches

Recherches individuelles en autonomie

Proposition et évaluation de solutions en petit groupe tutoré

Restitution en grand groupe, discussion entre pairs

Évaluation collective et individuelle à partir de preuves

Un scénario d'Apprentissage par Projet :

Présentation de la demande et des consignes

Organisation du travail en groupes, recherches collectives

Présentation de l'avancée des recherches, feedback

Poursuite des recherches, réalisation de la production

Présentation de l'avancée de la production, feedback

Présentation de la production finale en groupe + entretien ou journal individuel

Évaluation collective et individuelle à partir de preuves



enseignant(s)

EXEMPLES

Projet True News - IUT Clermont Auvergne

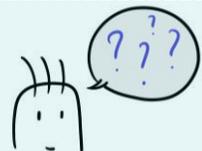
[Voir l'exemple](#)

Réalisation d'une éolienne urbaine en matériaux de récupération –
Faculté des Sciences Appliquées de l'Université Libre de Bruxelles

[Voir l'exemple](#)

Module pluridisciplinaire en M2 – Université de Toulouse

[Voir l'exemple](#)



BIBLIOGRAPHIE



C. Reverdy, *Des projets pour mieux apprendre*, Dossier d'Actualité – Veille et analyses de l'Ifé, février 2013

J. Proulx, *Apprentissage par projet*, Sainte-foy : Presses de l'Université du Québec, 2004

B. Raucant et al., *Guide pratique pour une pédagogie active: les APP... Apprentissages par Problèmes et par Projets*, 2017