

# Le gouvernail

Durée Min 180 (en mn)

Participants 35 - 70

## Équipements clés



Tables en îlot



tableaux blancs

Apprentissage par projet

Collaboration

Créativité

Présentation

## Description

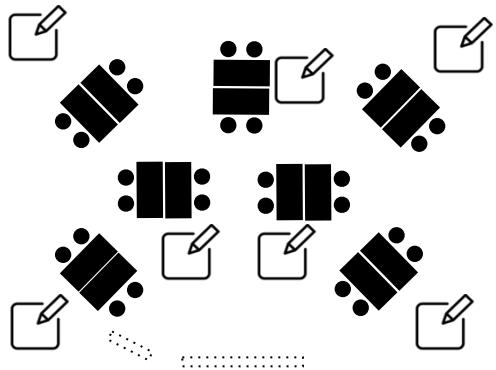
Le gouvernail implique les apprenants dans une démarche structurée en 7 étapes d'apprentissage par projet. Les apprenants passent ainsi par des phases d'**imagination**, d'**exploration**, de **planification**, de **questionnement** et de **remanement** pour apprendre et développer un projet engageant en lien avec les apprentissages visés.

## Objectifs

- **Créer** un produit final qui sera partagé dans le but d'apprendre
- **Travailler** en équipe

## Configuration de l'espace

Si une grande salle de classe avec du mobilier léger peut être facilement réorganisée pour la plupart des tâches, l'apprentissage par projets nécessite aussi des ressources et des espaces extérieurs.



## Illustration



« Chaque étape du gouvernail m'a poussée à repousser mes limites, et le résultat final est la preuve que l'apprentissage peut être une aventure incroyablement enrichissante! »

Chloé

## La personne enseignante

### En amont

Conçoit le cadre du projet.

Définit précisément les objectifs pédagogiques à atteindre. Le projet et le résultat du projet n'est pas une fin en soi mais le moyen d'atteindre des objectifs d'apprentissage visés.

### Pendant

A un rôle de tuteur, soutient les groupes et régule ceux qui en ont besoin.

Formule des retours constructifs et évalue les apprentissages.

## La personne apprenante

### Rêver

Les apprenants réfléchissent (individuellement, puis en groupe) au thème, au sujet spécifique, puis à la forme finale du produit, en fonction des exigences de l'enseignant.

### Explorer

Ils font des recherches sur de « grandes questions » (c'est-à-dire des questions qui n'ont pas de réponse directe sur Google ou ChatGPT), et les ressources permettant d'en construire des réponses.

### Planifier

Ils choisissent des ressources, les organisent et planifient le travail de conception du produit.

### Fabriquer

Phase pratique. Les apprenants créent leur produit, enregistrent leur contenu média et fabriquent leur artéfact.

### Demander

Ils soumettent leur création à l'évaluation par leurs pairs et l'enseignant. C'est l'occasion de réfléchir aux critères de réussite et aux résultats d'apprentissage.

### Remanier

Retour à la phase pratique, ils améliorent leur produit en prenant en compte les retours qu'ils ont reçus.

### Montrer

Ils présentent leur produit auprès d'un public ciblé.

## Conseils / Variantes

Des outils collaboratifs numériques peuvent aider l'enseignant à créer des liens avec ses apprenants lorsque ces derniers sont dispersés géographiquement ou lorsque le projet s'étale sur plusieurs jours.

## Références inspirantes

Le guide source de cette fiche :  
Novigado project (2021). Guidelines in Learning Space Innovations, June 2021.  
<https://learningportal.iiep.unesco.org/en/library/guidelines-in-learning-space-innovations>

Vous avez une question ou une remarque concernant cette fiche ?

Contactez nous : [sup@univ-ubs.fr](mailto:sup@univ-ubs.fr)

Plus de fiches sur : <https://sup-ubs.fr/>