

METHODE DE PROJETS ET CONTEXTE DE CRISES : UNE ETUDE MENEES A L'ENS DE YAOUNDE DANS LE CADRE DE L'ENSEIGNEMENT DES LANGUES

Ngono Ateba, Hélène Edevige,
École Normale Supérieure de Yaoundé
(Université de Yaoundé I-Cameroun)

Résumé

Face à la difficile applicabilité de la méthode de projets en contexte de crises (sanitaire ou sécuritaire), dans l'acquisition des langues, la question est comment y parvenir. Cette étude va poursuivre trois objectifs, notamment : renforcer les capacités des enseignants sur sa pratique ; montrer qu'elle est une source de développement de compétences cognitives et transversales ; et jeter les bases de sa scénarisation en temps de crises sanitaire ou sécuritaire. Pour atteindre ces objectifs, pendant sa mobilisation, une étude qualitative a été menée. L'observation et l'analyse des données conduisent aux résultats selon lesquels, en renforçant les capacités des enseignants à l'usage de la méthode de projets, celle-ci favorise considérablement le développement des compétences cognitives et transversales. En vue de la rendre efficace et accessible en tout temps, le milieu dans lequel elle s'applique doit être favorable et les enseignants, prêts à l'implémenter aussi bien en présentiel qu'en distanciel.

Abstract

Given the challenges of applying the project-based approach in the context of crises (whether health-related or security-related) to language acquisition, the question is how to make it work. This study will pursue three objectives: to build teachers' capacity in implementing this approach; to demonstrate that it fosters the development of cognitive and transferable skills; and to lay the groundwork for its implementation during health or security crises. To achieve these objectives, a qualitative study was conducted during the project. The observation and analysis of

the data indicate that by strengthening teachers' capacity to use the project-based learning method, this approach significantly promotes the development of cognitive and cross-curricular skills. To ensure that it is effective and accessible at all times, the environment in which it is implemented must be supportive, and teachers must be prepared to implement it in both in-person and remote settings.

Concepts clés : méthode de projets, compétences, contexte de crises, acquisition des langues

Introduction

Le constat fait état d'une école enclin aux difficultés liées à l'atteinte des finalités et objectifs éducationnels. Elle doit faire face aux aléas liés aux circonstances contextuelles et temporelles. Ainsi, face à cette situation-problème, cette étude va mettre en exergue deux importants aspects éducationnels. Le premier présente un pan du processus enseignement/apprentissage plein de tares et limites issus de l'ancien système éducatif. L'autre aspect à souligner renvoie à la résilience d'une école faisant face aux contextes de crises. C'est le lieu de penser la stratégie à mettre sur pied, en vue de relever ce double défi.

L'atteinte des objectifs visés par l'éducation passe par une école qui répond favorablement aux attentes sociétales. De ce fait, la professionnalisation des enseignements devient incontournable. Cette exigence appelle l'école à rester en pourparlers permanent avec la société. Sa contextualisation par son ancrage au milieu où elle se fait devenant ainsi nécessaire, étant donné que les problèmes qu'elle traite doivent être des nécessités de l'environnement en question. Il n'est plus question d'y aborder des sujets

exogènes. Il faut désormais former des personnes compétentes, capables d'apporter des solutions efficaces et concrètes aux problèmes sociétaux. A cette préoccupation éducative, il faut aussi prendre en considération la question des crises qui peuvent être des aléas supplémentaires à affronter. C'est ainsi que certaines dispositions méthodologiques et contextuelles méritent d'être prises en compte au moment de la planification des enseignements. Il est donc question de considérer, plus que jamais, le contexte d'apprentissage comme un milieu naturel authentique, où l'apprenant traite les problèmes réels. Le but principal étant d'outiller les élèves-professeurs sur comment faire acquérir des aptitudes et compétences pratiques aux apprenants.

L'école en temps de crises sanitaire et sécuritaire devrait continuer à développer chez ces élèves, les capacités nécessaires à la professionnalisation de manière ininterrompue. Cependant, comment y arriver ? Il est question de mettre en œuvre des modalités de formation initiale et continue en environnement numérique. Il s'agit de voir comment scénariser la méthode de projets dans ce cadre, afin d'assurer de façon continue, le développement des compétences chez les apprenants.

Dès lors, en vue d'apporter des réponses à ces questions, ce travail de recherche visera les objectifs tels que : renforcer les capacités des enseignants sur la pratique de la méthode de projets ; démontrer comment elle peut être une source de développement de compétences cognitives et transversales dans le cadre de l'acquisition des langues ; et soumettre au corps enseignant des propositions de techniques relatives à la scénarisation de ladite méthode à distance. Pour l'atteinte de ces objectifs, l'aspect

méthodologique de ce travail de recherche adopte une démarche à la fois exploratoire et qualitative avec pour instrument de collecte des données l'observation.

Trois principaux points seront abordés dans cette étude. Le premier présente le contexte et la justification du choix de notre thématique ; le deuxième fait référence à la méthode de projet comme une stratégie moderne de développement des compétences et le troisième concerne les technologies éducatives considérées comme levier indispensable dans le processus d'enseignement/apprentissage en contexte de crises. Il s'est agi en concret de partir d'une question ciblée portant sur l'identification d'une situation-problème en rapport avec un module au programme de l'enseignement des langues. Ensuite demander à notre échantillon constitué d'élèves-professeurs de se mettre en équipe de 4 à 5 individus et d'y apporter une solution à travers la réalisation d'un projet. De la présentation des ébauches de projets à la réalisation finale de ceux choisis en présentiel, il a été aussi question de voir comment effectuer chaque tâche et activités à distance et en groupe, étant donné que cette recherche a tout aussi un caractère exploratoire. Ainsi, dans la mesure du possible, une faisabilité associant des étapes de réalisation de ces derniers avec des pratiques digitales informelle ou formelle a été faite.

1. Contexte et justification

Deux faits et circonstances préoccupants suscitent cette réflexion : il s'agit, d'une part de la mise en place d'une innovation pédagogique nécessitant la pratique des méthodes

actives d'enseignement, et de l'apparition en 2020 de la pandémie à covid 19 en pleine année scolaire d'autre part. Il n'est pas superflu de préciser ici que les éléments qui concourent à l'adoption d'un nouveau système éducatif dans ce contexte portent sur la précarité développementale. Il s'agit d'amener l'école à prendre une part active dans l'amélioration de cet état de chose. L'apprenant est appelé à occuper une place de choix dans cette entreprise en étant au centre du processus enseignement/apprentissage. L'adoption d'un système éducatif adéquat devient indispensable et le développement des capacités et compétences des apprenants, un objectif à atteindre. Dans le cadre de l'enseignement des langues, il est question de vulgariser et de mettre à la disposition des enseignants, des outils et stratégies méthodologiques d'enseignement capables de rendre concrète cette finalité. Il s'agit essentiellement de mettre l'accent sur des stratégies méthodologiques qui, en plus de développer les compétences basiques (communicative ; cognitive et transversales) et spécifiques, mettent au cœur des pratiques de classe, le développement de la créativité chez les apprenants. C'est un changement de paradigme pour l'école. Celui-ci se traduit par son ouverture, son caractère contextuel et son orientation vers la formation intégrale des apprenants. C'est par conséquent ce qui justifie le choix d'implémenter la méthode de projets. Cependant, qu'en est-il donc, lorsqu'à la mise en œuvre de cette innovation pédagogique, s'ajoute un contexte de crises ? Cette question nous plonge dans le second volet de cette réflexion, notamment la pratique de la méthode de projets en temps de crises.

Un contexte éducatif marqué par des crises sanitaire et sécuritaire ne devrait être un obstacle pour l'atteinte des objectifs éducationnels. L'histoire du développement des théories d'apprentissage montre qu'il existe une relation de complémentarité entre elles. En effet, aux théories d'apprentissage classiques telles que le béhaviorisme, le constructivisme et le socioconstructivisme, s'ajoute le courant connectiviste. Celui-ci vient enrichir et compléter les précédentes théories en permettant une continuité de l'activité éducative en temps de crises. Les technologies éducatives apparaissent dès lors comme des outils qui viennent au secours aux moyens traditionnels d'enseignement considérés comme limités, face aux exigences d'un tel contexte spécifique. Elles sont appelées à assurer à distance les activités pédagogiques ordinaires bloquées par la fermeture des écoles provoquée par quelques situations de crises que ce soit.

Pour appréhender l'impact de cette technique d'apprentissage sur la construction des savoirs, il est nécessaire d'explorer le courant connectiviste qui, en quelque sorte représente le socle qui soutient les technologies éducatives. Ainsi, ce modèle d'apprentissage, décliné en huit principes, Siemens (2004), se fonde sur l'idée que les connaissances sont distribuées à travers un réseau de connexions (individuelles et organisationnelles). Aujourd'hui, il est nécessaire de savoir exploiter le potentiel de ces réseaux pour construire des connaissances. L'apprentissage qui est vu comme un changement adaptatif du comportement en dépend plus que jamais. D'où leur rôle prépondérant dans la construction des savoirs en mode distantiel.

Alors, selon le premier principe, l'apprentissage et le savoir sont liés à la diversité des opinions et des ressources. Le projet qui peut se réaliser individuellement ou en équipe s'adossera sur cette technique d'apprentissage. Dans la même veine, le deuxième énonce qu'apprendre est un processus de mise en relation des contacts ou des sources d'informations spécialisées. Le troisième indique que l'apprentissage peut être généré par des processus non-humains (par exemple : bases de données contenant des connaissances organisationnelles). Ces bases de données, dans le cadre de la réalisation des projets, peuvent être des ressources nécessaires dans la planification, l'action et le suivi des projets. Le quatrième principe évoque la nécessité, pour l'individu de savoir identifier ses besoins des connaissances avenir afin de mettre en œuvre les bonnes stratégies et d'actionner les bons leviers, etc. Quant au cinquième principe, le développement et la préservation des contacts établis sont des éléments essentiels pour faciliter l'apprentissage tout au long de la vie et spécifiquement dans l'action, le suivi et l'évaluation constructive des projets. Le développement actuel des réseaux sociaux constitue, à cet égard un élément facilitateur indéniable pour la concrétisation de ce principe. Le sixième insiste sur le fait que la capacité à faire des liens entre les domaines de connaissances, les idées et les concepts est une compétence essentielle. Le septième met en avant l'importance de la valeur des sources de connaissances, de leur pertinence et de leur validité, dans toute activité d'apprentissage connectiviste. Enfin, le huitième principe considère la prise de décision comme étant un processus d'apprentissage car elle implique un regard sur la pertinence et l'actualité de

l'information utilisée pour les besoins de l'instant. Ce qui peut être vrai dans un contexte donné ne le restera forcément pas dans l'autre.

Appliquer, par conséquent les principes du connectivisme revient à favoriser une forme d'apprentissage par le partage, l'expérience et la pratique, qui est dans l'idée proche du socioconstructivisme. L'enjeu principal étant, dès lors d'user à bon escient les nouvelles technologies pour concrétiser cet apprentissage. Il est question de réussir un apprentissage produit par des pratiques enseignantes qui visent la transmission des capacités et le développement des compétences pratiques. La mise en œuvre de la méthode de projets dans le cadre du processus Enseignement/Apprentissage nous semble partant adéquate et favorable à l'applicabilité de ces principes connectivistes.

2. Méthode de projets, une stratégie moderne de développement des compétences

Selon la conception de Lebrun, la pédagogie active présente cinq facteurs, notamment les sources variées d'informations ; la motivation ; les activités ; les interactions et les productions des apprenants. Il est question de motiver les apprenants par des activités contextualisées de type résolution de problèmes, étude de cas ou projets en vue de rendre effective la productivité chez les élèves. Qu'en est-il spécifiquement de la méthode de projets ?

Dans le cadre de cette étude, nous avons opté pour le projet étant donné que l'objectif visé est non seulement

d'outiller les enseignants à son usage, mais aussi de capaciter les élèves- professeurs à pouvoir développer les compétences chez leurs apprenants, ceci en respectant les mesures barrières, en temps de crise sanitaire. En effet, Lopez (2007) et bien d'autres présentent la méthode de projets comme une stratégie méthodologique utilisée soit en entreprise, en classe, avec pour objectif de permettre que le degré de productivité soit plus élevé ou que les apprentissages soient significatifs. La réalisation des projets expérimente ses acteurs. Dans le cadre de l'éducation, l'application de celle-ci contribue à mettre les apprenants au centre de leur processus d'apprentissage. En outre, elle promeut la recherche, la formation des leaders, l'acquisition des valeurs telles que la responsabilité et la capacité à prendre des décisions. C'est un plan de travail librement choisi par les élèves avec pour objectif de réaliser ce qui les intéresse. Ce projet doit être en connexion avec la vie. Il exige la responsabilité des acteurs, le dépassement des difficultés rencontrées et la résolution des problèmes. C'est une méthode qui génère des apprentissages fonctionnels étant donné qu'elle est au service des besoins et intérêts des apprenants.

Ses caractéristiques sont notamment :

- Son rapprochement à la réalité (contextualisation de l'enseignement)
- Son caractère pratique et opérationnel (les problèmes traités actuels et significatifs, quant à la réalisation théorique et pratique de l'insertion socioprofessionnelle et du développement social et personnel)

- Approche centrée sur les participants (l'élection ou choix du thème et la réalisation orientés vers les intérêts et besoin des apprenants)
- Méthode orientée vers la production (il s'agit d'obtenir des résultats concrets et pragmatiques)
- Approche orientée vers l'action (les élèves doivent mener de manière autonome des actions concrètes tant intellectuelles que pratiques)
- Stratégie centrée sur le processus, il est question ici d'apprendre à faire
- Apprentissage holistique et intégral (intervention des compétences cognitives, affectives, transversales...)
- L'auto organisation (la détermination des objectifs, la planification, la réalisation et le contrôle sont en grande partie décidés et réalisés par les propres apprenants)
- Caractère interdisciplinaire (pendant la réalisation du projet, on peut combiner plusieurs disciplines et spécialités)

Ontoria (2006) dénombre 6 étapes dans la réalisation d'un projet, à savoir :

- La présentation du projet
- Le choix du projet
- La planification
- L'action/suivi
- La réalisation et

- L'évaluation

Selon Barnes¹ l'éducation par projets est conçue pour promouvoir certaines capacités qui sont plus difficiles à développer dans le système éducatif classique, notamment le travail collaboratif, la communication élèves-élèves, élèves-enseignant. Les élèves doivent présenter leurs idées devant leurs camarades de classe et les discuter en faisant valoir leurs opinions. Ils doivent s'exercer à la compréhension et à l'écoute de manière à encourager la communication entre égaux.

C'est une éducation qui prépare au monde réel. Les étudiants participent activement à leur formation. Ils apprennent à être proactifs et acquièrent une façon de travailler qui peut s'appliquer dans tous les domaines de la vie. C'est un levier sûr pour le développement personnel et la socialisation de ses acteurs qui apprennent à être autonomes et indépendants. L'enseignant reste le guide accompagnateur. C'est une méthode marquée d'un caractère entrepreneurial. Les apprenants ont à leur disposition toute la ressource technologique pour pouvoir affronter les défis et difficultés auxquels ils sont exposés. L'enseignant peut dispenser un enseignement plus personnalisé en structurant chaque projet. En travaillant ainsi, les étudiants peuvent approfondir leur apprentissage et devenir maître de leur apprentissage. Ils développent de cette façon de nouvelles compétences et capacités qui, par transposition dans leur

¹ Neil John Barnes est directeur de la British School of Valencia. Il affiche dans « Qu'est-ce que l'éducation par projets et pourquoi est-elle si importante ? », l'impact de la méthode de projets sur l'étudiant.

cadre de vie, leur permettent de résoudre efficacement leurs problèmes et difficultés.

Nous rappelons que le choix de ce sujet a été motivé par la difficulté pour l'école d'atteindre les finalités éducationnelles. Il a été question de mettre en pratique la nouvelle approche pédagogique en vue de développer les capacités des apprenants en temps normal. Cependant, qu'en est-il de sa mobilisation en temps de crises ? Les technologies éducatives contribuent-elles à obtenir les mêmes résultats auprès des élèves ?

3. Les technologies éducatives, un levier indispensable dans le processus Enseignement/Apprentissage en contexte de crises

Dans le cadre de ce travail de recherche, il est question de mettre en application la méthode de projets en contexte de crises. Pour y parvenir, le concours des TIC reste indispensable et incontournable. En effet, la fermeture obligatoire des écoles et Universités fait de l'an 2020 l'année de la technologie éducative. La gestion de l'apprentissage en ligne par les dirigeants des établissements est à l'ordre du jour. Pour l'atteinte des objectifs éducationnels, il devient urgent de faire recours aux TIC. Il faut désormais combiner l'usage de ces outils technologiques aux méthodes dites traditionnelles d'enseignement. C'est ainsi que dans le Blogthinkbig-com², il est dit que la pandémie a accéléré la digitalisation des écoles.

² Blog éducatif qui aborde la problématique sur l'impact et les opportunités des technologies éducatives durant la pandémie à Covid 19.

Les technologies éducatives sont des opportunités et solutions en éducation grâce, notamment aux dispositifs mobiles et portables qui font leur entrée dans le processus Enseignement/Apprentissage ; à l'apprentissage mixte, aussi bien en présentielle qu'en ligne ; et à l'existence d'infrastructures virtuelles permettant l'accès aux services des TIC par différents réseaux. Ainsi, les pratiques digitales informelles qui se développent pendant la pandémie sont les suivantes : les plateformes sociales telles que Tic Toc, WhatsApp. Ces réseaux sociaux permirent le partage des fragments de cours, discours et des interactions étudiants-enseignants et étudiants-étudiants, parents et personnel scolaire. Les plateformes formelles à l'exemple de Google se sont taillé la part du lion. A partir de Google Meet, selon ce blog éducatif, on a pu enregistrer jusqu'à 250 étudiants pour des transmissions en live ; des vidéos de tous les contenus enregistrés et des programmations des cours en ligne.

Selon Google Play, Google Meet est en effet une application d'appel vidéo de haute qualité. Elle est conçue pour aider à échanger de façon intéressante et amusante avec des amis, la famille, des collègues et des camarades de classe, où que l'on soit. Meet permet de communiquer comme on le souhaite : appeler quelqu'un de manière spontanée, planifier un moment ensemble ou envoyer un message vidéo. C'est une application de Google Play qui recueille, partage, traite et transfère les données chiffrées qui peuvent aussi être supprimables. En outre, elle permet de passer des appels vidéo de groupe, partager et rejoindre ces appels avec un simple lien. Dans ce sens, il semble constitué un outil

adéquat pour la pratique de la méthode de projets à distance.

En ce qui concerne Zoom, c'est une plateforme collaborative qui booste la productivité en permettant une participation active des participants. Google Play mentionne l'existence de plusieurs types. À titre d'exemple, nous citerons Zoom Workplace ; Zoom Rooms Controller et Zoom Workplace pour Intune ; etc. En effet, Zoom Workplace réinvente le travail d'équipe. C'est une plateforme de collaboration ouverte axée sur l'IA qui met ensemble chat d'équipe, réunions, téléphone, tableau blanc, calendrier, messagerie, documents et bien plus encore. Pour Android, Zoom Workplace s'utilise avec n'importe quelle licence Zoom gratuite ou payante. Quant à Zoom Rooms Controller, il permet d'apporter une vidéoconférence simple et évolutive avec partage de contenus sans fil et audio intégré à n'importe quel espace de réunion, salle de conférence, salle de formation et bureaux de direction. Zoom Workplace pour Intune permet aux administrateurs d'organiser et de protéger les environnements BYOD grâce à la gestion des applications mobiles (MAM). Cette application aide les administrateurs à protéger les données de l'entreprise tout en gardant les employés connectés.

L'usage des AR et VR (Audio et vidéos avec des contenus réels) est aussi possible. Il faut d'ailleurs noter que des applications comme Lessons in Herstory permirent aux étudiants de scanner des livres et textes ; les Facultés de Médecine utilisant des modèles d'AR pour outiller et appuyer les Chirurgiens et infirmiers en diverses techniques

médicales, en neurochirurgie et comment piquer une seringue.

Dans le cadre de notre étude, nous avons opté pour Zoom car avec l'initiation à la réalisation des projets, nous visons la culture de l'esprit de collaboration entre apprenants, leur participation active et un rendement accru.

De ce qui précède, nous observons que le projet facilite la contextualisation de l'école. C'est une méthode qui génère des apprentissages fonctionnels étant donné qu'elle est au service des besoins et intérêts des apprenants. Elle met effectivement l'apprenant en état d'immersion contextuelle. Le projet qui est vu comme une simulation de la vie quotidienne en contexte d'apprentissage fait de l'apprenant son principal protagoniste. Les savoirs s'acquèrent au terme de ses propres expérimentations. C'est en résolvant ses difficultés qu'il retient des leçons. Cependant, poursuivre cette activité en temps de crises nécessite l'intervention des TIC. Ceci occasionne inévitablement la montée en puissance des technologies éducatives dans le fonctionnement des institutions scolaires. C'est désormais une réalité à intégrer dans le processus Enseignement/Apprentissage. Pour mieux en tirer profit, il existe certainement des conditions qu'il faut en remplir, lesquelles nécessitent d'être élucidées dans le cadre de cette étude

Alors, si l'enjeu de l'apprentissage revient à exploiter convenablement et à bon escient le potentiel de ces réseaux dans la construction des connaissances, quels seront par conséquent les défis à relever lorsque s'ajoute la question de leur disponibilité en contexte d'apprentissage. La possession

de ces outils ; leur usage adéquat et la précarité dans laquelle se trouvent parfois certains contextes d'apprentissage semblent conditionner cette activité. Comment réussir à scénariser cette stratégie active d'enseignement à distance dans ces conditions ?

Pour nous, les exigences liées à l'usage des TIC dans des contextes à problèmes exposent les limites de celles-ci dans l'accomplissement des pratiques éducatives. Il n'est pas toujours aisé de les mettre en pratique dans des environnements où il manque le strict nécessaire. Nous pensons que l'obtention d'un rendement souhaité sera fonction non seulement de leur disponibilité mais aussi de leur usage adéquat. Un milieu favorable à l'usage des TIC est déjà un cadre prédisposé à produire les résultats recherchés. Le manque d'outils et même de connexion internet rendent quasi impossible leur usage bénéfique. En temps ordinaire, quel peut être l'impact de la méthode de projets sur les apprentissages ? Ceci nous amène à présenter certains de nos travaux relatifs à l'implémentation de la méthode de projets en présentiel.

4. Quelques travaux de recherche réalisés sur l'implémentation de la méthode de projets

Auteurs et année de publication	Titres de l'ouvrage et de l'article	Objectifs visés	Résultats obtenus
Ngono Ateba, hélène	<i>Método de proyectos, multilingüismo</i>	- Implémenter	La méthode de projets favorise

Edevige (2017)	y aprendizaje competencial de ELE: caso de la zona francófona camerunesa	la méthode de projets -évaluer son impact sur l'apprentissage par les compétences de l'espagnol comme langue étrangère (ELE)	considérablement le développement des compétences transversales et spécifiques dans l'apprentissage de l'espagnol comme langue étrangère. Cependant, la compétence communicative s'acquière lentement mais sûrement.
Ngono Ateba, hélène Edevige (2022)	« Ecole et développement : cas du contexte camerounais »	- identifier ces facteurs de l'institution académique qui garantissent l'auto-employabilité ; - présenter ses stratégies utilisées pour le profilage adéquat des apprenants et - mobiliser les moyens dont elle	Elle assure le développement des compétences qui rendent l'apprenant apte à prendre une place active dans la vie économique, sociale et culturelle. Ensuite, elle s'investit dans la transmission des apprentissages intégrés et fonctionnels en préparant les

		dispose pour occasionner le développement infrastructurel et personnel attendu.	apprenants au monde réel - S'agissant des stratégies mises en marche dans le profilage adéquat des apprenants, nous présentons premièrement le développement des profils de profession et l'adéquation formation-employabilité par le développement de l'esprit entrepreneurial ; l'acquisition des aptitudes directement opérationnelles
--	--	---	--

Tableau n 1. Travaux que nous avons réalisé sur la méthode de projets. Source (nous-même)

5. Méthodologie de recherche

En outillant les enseignants sur la pratique de la méthode de projets, cette étude vise à montrer comment favoriser le développement des compétences chez les apprenants dans le cadre de l'enseignement des langues étrangères en contexte

de crises. Il sera question de mettre en pratique la méthode de projets en salle de classe et de jeter les bases de sa scénarisation en temps de crises sanitaire et sécuritaire. Pour y parvenir, nous avons convoqué la méthode qualitative de recherche. Il est question de confronter l'échantillon aux situations problèmes à travers des questions ciblées, l'amener à leur identification et à la conception des petits projets visant à les solutionner. Le principe ici est de se former en pratiquant. L'élève qui est acteurs dans la réalisation d'un projet acquière les savoirs, savoirs faire et savoirs être. L'enseignant en tant que guide s'enrichit professionnellement en renforçant ses capacités. C'est pendant la réalisation de ces projets qu'intervient l'observation qui est suivie de la collecte des données. Les résultats s'obtiennent suite à une analyse thématique.

En ce qui concerne la mobilisation de cette pratique pédagogique à distance, le développement actuel des réseaux sociaux constitue, à cet égard un élément facilitateur indéniable pour la concrétisation de la méthode de projets. L'usage de certaines plateformes informelles et formelles ont été mises à contribution. Ainsi, toute activité nécessitant la présence du groupe-classe est réalisée sur WhatsApp par l'intermédiaire des foras. En effet, par rapport aux différentes étapes à observer dans la réalisation d'un projet, les activités sont faites à travers des présentations en live. C'est le cas des activités relatives à la formation des groupes ; la présentation et choix des projets ; la planification ; la réalisation et l'évaluation. Toutes les tâches réalisées en petits groupes ou individuellement, telles

que l'action et le suivi se font par l'usage des AR et VR (audio et vidéos avec des contenus réels).

En se basant sur les modules au programme officiel d'étude des langues étrangères, dans l'enseignement secondaire, il est question pour les élèves-professeurs d'identifier des problèmes qui y découlent et de réaliser des projets à leur guise en vue d'y apporter des solutions. Concrètement, les facteurs à observer sont : le développement des compétences transversales, notamment, les savoirs faire : la proactivité ; la créativité ; développement des profils de profession ; autonomisation des apprentissages, et les Savoirs-être : l'identification des problèmes ; l'auto responsabilisation ; la coopération ; la prise de décision ; etc.

Afin d'obtenir les données quantifiables, nous comptons le nombre d'apparition de chaque facteur lors de la présentation des différents projets. Nous le divisons par le nombre de projets réalisés. Le résultat obtenu est multiplié par cent pour obtenir le pourcentage. La fiche d'observation suivante a été prise en compte.

Facteurs observables	Nombre d'apparition par projet
1. Développement des compétences transversales : apprentissages intégrés et fonctionnels ; capacité à planifier une activité ; la proactivité ; la créativité ; développement des profils de profession ; l'esprit entrepreneurial ; l'autonomisation des apprentissages ; le caractère interdisciplinaire ;	

2. Transmission des Savoirs-être : identification des problèmes ; auto responsabilisation ; prise de décision ; l'esprit d'équipe ; etc.	
---	--

Tableau n° 2. Fiche d'observation, une adaptation de Madrid, D. (1998)

L'échantillon est constitué de 24 élèves -professeurs du niveau V, année académique 2021-2022, filières Allemand et espagnol, soit 10 germanisants et 14 hispanisants. 6 groupes de 4 élèves ont été formés en vue de la réalisation de différents projets. Il faut signaler que le choix du projet est fait librement et orienté en fonction du tableau ci-dessous qui est d'ailleurs un récapitulatif des projets élaborés par l'échantillon. Nous sommes ici dans le cadre de la professionnalisation de la formation de l'enseignant. Il est question de mettre leur esprit de créativité au service de l'apprentissage et du développement des compétences des apprenants. Le bilan de ces travaux fait état de ce qui vient sur le tableau ci-après.

Groupes	Projets
1	Préparation et vente des croquettes
2	Rédaction d'un article de presse portant sur les déviances juvéniles
3	Agriculture extensive du maïs
4	Production artisanale des bijoux à l'aide des matériaux locaux
5	Reboisement d'un lycée de la région de l'Extrême-Nord
6	Production des bacs à ordures ambulants

Projets élaborés par l'échantillon (filiales : Allemand 5 et Espagnol 5)

Phénomènes observables	Nombre total de projets réalisés	Items/ phénomènes	Fréquence	Pourcentage d'apparition
1. Développement des compétences transversales	6	Apprentissages intégrés et fonctionnels	5	83,3
		Capacité à planifier une activité ;	5	83,3
		la proactivité ;	4	66,6
		la créativité ;	5	83,3
		Développement des profils de profession ;	4	66,6
		Développement de l'esprit entrepreneurial ;	4	66,6
		Autonomisation des apprentissages ;	5	83,3
		Le caractère interdisciplinaire ;	6	100

2. Transmission des Savoirs-être	6	Identification des problèmes ;	5	83,3
		Auto responsabilité ;	5	83,3
		Prise de décision ;	5	83,3
		L'esprit d'équipe ; etc.	5	83,3

Tableau n°3. Fiche de synthèse des données obtenues de l'observation

6. Analyse et interprétation des résultats

Nous rappelons que trois sont les objectifs poursuivis par ce travail de recherche, notamment :

- Renforcer les capacités des enseignants sur la pratique de la méthode de projets ;
- Mettre en évidence la capacité de la méthode de projets à développer les compétences transversales et cognitives ;
- Soumettre au corps enseignant des propositions de techniques relatives à l'implémentation de la méthode de projets à distance

Les données significatives obtenues sont les suivantes : Pour le premier item, à savoir, la facilitation par la méthode de projets des apprentissages intégrés et fonctionnels, nous avons observé 83,3% de taux d'apparition des facteurs liés à cet aspect ; 83,3% de taux d'apparition du facteur planification d'un projet; 83,3% de taux d'apparition des facteurs liés au développement des profils de professions ; 83,3% et 66,6% de taux d'apparition des facteurs liés à la créativité et proactivité ; 83,3% de taux d'apparition des facteurs liés à l'esprit entrepreneurial ;l'autonomisation des apprentissage, 83,3%; le caractère interdisciplinaire 100% et 83,3% de taux d'apparition des facteurs liés à la transmission du savoir-vivre. Le troisième objectif offre quelques pistes et techniques à suivre pour l'implémentation à distance de la méthode de projets.

Il se dégage par conséquent de cette étude dans un premier temps que, le renforcement des capacités des élèves-enseignants sur la pratique de la méthode de projets est rendu possible par la vulgarisation des étapes à respecter dans la mise en œuvre de la méthode de projets. Celle-ci étant un moyen impactant significativement la matérialisation concrète de la professionnalisation de l'enseignement. La professionnalisation de la formation des enseignants ayant pour objectif la construction de compétences professionnelles autour du « savoir enseigner ». C'est un cadre approprié où s'étudient les phénomènes d'enseignement ; les conditions de transmission et d'acquisition des connaissances. C'est en outre un contexte adéquat pour faire recours à un ensemble d'objets

et d'information contextuels permettant une bonne adaptation de l'action.

Les élèves-professeurs ont pris part à la réalisation des projets en tant qu'apprenants et enseignants. Ceci contribue, non seulement à l'amélioration des pratiques enseignantes, mais aussi à la construction des savoirs. En effet, chaque étape de ces réalisations se fait en langue étudiée, de la présentation et du choix des projets, à l'évaluation ; en passant par la planification ; l'action et le suivi. L'acquisition des quatre habilités linguistiques va grandissant. Chez les acteurs impliqués dans ce processus d'enseignement/apprentissage, le même phénomène se manifeste à travers un développement progressif et sûr des capacités d'ordre transversal telles que la capacité à planifier un projet ; la proactivité ; le développement de l'esprit entrepreneurial ; l'interdisciplinarité ; la créativité ; etc.

Au-delà de cette acquisition des savoirs et savoirs faire, l'implémentation de la méthode de projets a également favorisé le développement des capacités liées au savoir-être. C'est ainsi que l'auto responsabilisation des apprenants présente 83,3% de taux d'apparition ; la prise de décision, 83,3% et l'esprit d'équipe 83,3%.

La pratique de la méthode de projets suscite des professions dans la mesure où 83,3% des apprentissages obtenus sont intégrés et fonctionnels pour ne citer que la rédaction d'un article de journal ; la production des bacs à ordures ambulants ; etc. Le développement de l'esprit entrepreneurial qui présente un taux d'apparition de 83,3% est justifié par la production diversifiée des apprenants et même par leur créativité. Économiquement, ces réalisations

peuvent faire l'objet d'exploitations rentables. Le caractère interdisciplinaire produit par la méthode de projets peut pousser les uns et les autres aux choix des métiers futurs.

Les outils informatiques favorisent l'apprentissage interactif. L'interactivité ici renvoie à l'engagement de l'apprenant dans un processus actif où il explore, manipule, teste et valide lui-même les connaissances. Ces outils en effet favorisent l'apprentissage collaboratif. Selon Vygotski (1930), l'apprentissage se construit dans l'interaction sociale, et les outils informatiques créent un environnement propice à la coopération entre pairs. Les plateformes comme Moodle, Google Classroom ou les forums éducatifs permettent aux élèves de travailler ensemble, d'échanger des idées, de réaliser des projets collectifs et de développer des compétences de communication. Elles permettent aussi de renforcer l'esprit d'équipe et stimulent la créativité des apprenants.

En effet, en parlant de la réalisation des projets collectifs et en ce qui concerne l'objectif n°3, le renforcement des capacités des enseignants sur les techniques d'implémentation de la méthode de projets à distance sera effectif à travers l'usage de certaines plateformes informelles et formelles qui peuvent être mises à contribution. Ainsi, toute activité nécessitant la présence du groupe-classe sera réalisée sur WhatsApp ; Zoom ; Google Meet... En effet, par rapport aux différentes étapes à observer dans la réalisation d'un projet, les activités sont applicables à travers des présentations en live. À partir de Meet, l'on peut planifier des activités, échanger, recueillir, partager, traiter et transférer des données chiffrées. C'est le cas des pratiques relatives à la formation des groupes ; la

présentation, le choix et la planification des projets. La réalisation et l'évaluation pourront se faire aussi à l'aide de cette application. Toutes les tâches réalisées en petits groupes ou individuellement, telles que l'action et le suivi se feront par l'usage des AR et VR (audio et vidéos avec des contenus réels).

De ce qui précède, s'il est vrai que l'application de la méthode de projets par l'usage conforme et effectif des TIC produit ces résultats, comme le démontre cette étude, il n'en demeure pas moins vrai que l'obtention de ceux-ci reste conditionnée. Peut-elle aussi impacter positivement le processus Enseignement/ Apprentissage en question lorsqu'il y a fracture numérique. Celle-ci présente généralement une double facette. Elle comporte une dimension matérielle lorsque nous faisons face à l'inaccessibilité aux outils technologiques et infrastructures adéquats. Sa dimension cognitive renvoie aux compétences d'utilisation encore appelées compétences numériques. Lorsque les principaux acteurs de la réalisation des projets ne sont pas suffisamment formés ni même prêts à affronter cette innovation pédagogique et technologique, cela contribue fortement aux difficultés d'apprentissage. Au-delà de cette influence liée à l'absence de compétences techniques et méthodologiques, lorsque dans ce contexte, il y a l'inexistence d'infrastructures appropriées et le manque de réseaux internet susceptibles de favoriser la connexion interindividuelle, les objectifs d'apprentissage ne sont tout simplement pas atteints. Nous pensons qu'il est possible que cette stratégie méthodologique produise les mêmes effets dans cet autre contexte à problèmes, mais à condition que soient solutionnées les difficultés susmentionnées.

Conclusion

Face à ces différentes questions, notamment, comment faire face de façon concrète et efficace aux aléas liés aux circonstances contextuelles ? et comment poursuivre la mission éducatrice de l'école en temps de crises sanitaire et sécuritaire ? Fidalgo et al. (2009) affirment que l'école doit dialoguer permanemment avec la société pour connaître ses besoins et y apporter des solutions adéquates. La distance entre l'école et son contexte devrait être réduite et la recherche constante et encouragée. La contextualisation de l'enseignement apparaît dès lors comme un facteur indispensable à son adéquation avec le milieu où il se produit. L'élève qui est acteurs dans la réalisation d'un projet acquière les savoirs, savoirs faire et savoirs être. L'enseignant en tant que guide s'enrichit professionnellement en renforçant ses capacités. Les élèves-professeurs ont pris part à la réalisation des projets en tant qu'apprenants et enseignants. Ceci contribue, non seulement à l'amélioration des pratiques enseignantes, mais aussi à la construction des savoirs.

Il n'est pas superflu de noter que la méthode de projet favorise l'acquisition des habilités linguistiques. Elle développe significativement les capacités d'ordre transversal telles que la capacité à planifier un projet ; la proactivité ; le développement de l'esprit entrepreneurial ; l'interdisciplinarité ; et la créativité. Elle suscite des professions étant donné que son caractère interdisciplinaire pousse les uns et les autres à choisir leur futur métier.

Économiquement, les différentes réalisations observées peuvent faire l'objet d'exploitations rentables.

En outre, l'innovation doit être le leit motiv de l'école car il faut produire et créer pour apporter des solutions concrètes au développement et à la transformation structurelle ; produire un nouveau type de performances car tel est le nouveau challenge de l'école du XXIème siècle. La condition pour que cet objectif soit atteint est la mise en œuvre, dans les institutions scolaires, des programmes contextualisés et modernisés. Nous entendons par cette grande révolution, l'implémentation d'un système éducatif qui mette en exergue le développement des compétences ; le traitement des problèmes authentiques et le caractère interdisciplinaire.

La poursuite de cette préoccupation en temps de crises serait partant conditionnée par la mise en œuvre effective de la pédagogie des projets dans ce contexte spécifique. Comme apports sur le processus enseignement/apprentissage des langues, il ressort que : en renforçant les capacités des enseignants à l'usage de celle-ci, cette méthode à caractère transversal développe à la fois des compétences cognitives et pratiques. En promouvant l'entrepreneuriat, ladite stratégie assure également l'acquisition progressive des langues étudiées et la capacité à planifier un projet entre autres. Cependant, l'on peut aboutir à ce résultat si et seulement si les conditions de son applicabilité sont favorables.

Références bibliographiques

BARNES, 2021. « Qu'est-ce que l'éducation par projets et pourquoi est-elle si importante ? », en ligne [consulté ce 10/08/2021]. Disponible à <https://ciel.blogthinkbig-com2>.

Blogthinkbig-com2 : Blog éducatif qui aborde la problématique sur l'impact et les opportunités des technologies éducatives durant la pandémie à Covid 19.

Del ARCO BRAVO Isabel et IRÚN CHAVARRIA Montse, 2013. *Diseño curricular. La planificación Educativa*, Lleida, Udl.

DALE Edgar, 1946. *Audiovisual methods in teaching*, New York, Dryden Press.

DEWEY John, 1889. *Applied Psychology: An Introduction to the Principles and Practice of Education*, Boston, Educational Publishing Company.

FIDALGO, et al., 2009. *Empleo y Nuevas titulaciones en Europa*, Madrid, Grupo Anaya.

LÓPEZ RUIZ, 2007. *El método proyecto y su aplicación en aula*, Lima, Perú

NGONO ATEBA Hélène, 2022. « Ecole et développement : cas du contexte camerounais » in *problématique et défis de l'éducation au Cameroun*, pp 163-190, L'Harmattan, Paris.

NGONO ATEBA Hélène, 2017. *Método de proyectos, multilingüismo y aprendizaje competencial de ELE: caso de la zona francófona camerunesa*, Editorial Académica Española, Omniscriptum, Beau Bassin

SIEMENS, 2004. *Connectivism : a learning theory for the Digital Age*. Récupéré de <http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>, le 09.03.2011

PIAGET Jean, 1988. *Psychologie et pédagogie*, Paris, Gallimard.

RESWEBER, 2015. *Les pédagogies Nouvelles*, Paris, Presses Universitaires de France.

VYGOTSKI, Lev, (1930). *Imagination and creativity in childhood*, *Soviet Psychology*, 28(1), 84-96.

<https://www.ene.fr/equipe/laurent-meunier/> (consulté 14/07/2022)

<https://www.12h15.fr/la-methode-pour-reussir-son-projet-numerique/>
(consulté 14/07/2022)