

Améliorer les espaces d'apprentissage par projet

Découvrez les dernières recherches de Steelcase Learning

🕒 Lire 4 minutes

Dans le monde de l'apprentissage par projet, aucune salle de classe ne ressemble à une autre. L'une peut être remplie d'élèves qui présentent des idées de produits à des entrepreneurs locaux, tandis qu'une autre prépare un procès fictif ou conçoit des protocoles de cybersécurité pour une entreprise imaginaire.

Bien que les expériences quotidiennes diffèrent considérablement, l'objectif reste le même : encourager les élèves à acquérir une compréhension approfondie d'un sujet à travers une série d'activités pratiques. Au lieu d'écouter des cours magistraux, de remplir des fiches ou de mémoriser des cartes, l'apprentissage par projet confronte les élèves à des problèmes concrets et à des questions complexes qu'ils doivent résoudre par le biais d'expériences, de simulations, de recherches approfondies et de présentations.

À condition de se concentrer davantage sur le parcours que sur le résultat, l'apprentissage par projet peut être un moyen efficace de maintenir l'engagement des élèves en classe.

ANDREW KIM | Steelcase's WorkSpace Futures

Comment créer des espaces offrant plus de flexibilité et favorisant une dynamique collaborative entre élèves et enseignants ? Steelcase Learning s'est associé au programme de design d'intérieur d'une grande université nord-américaine pour observer plusieurs espaces d'apprentissage par projet. Après avoir interrogé des étudiants et des enseignants, analysé les activités des utilisateurs et identifié les points de friction courants, les chercheurs ont dégagé des enseignements clés sur les besoins pour concevoir efficacement des environnements d'apprentissage par projet :

- Les élèves et les enseignants réclament des espaces d'apprentissage par projet adaptés.
- Les élèves souhaitent des environnements d'apprentissage informels.
- Les élèves veulent des espaces polyvalents et traversants.
- Les élèves ont besoin des dernières technologies à portée de main.

Sur la base de ces observations, l'équipe a identifié quatre types d'espaces où l'apprentissage par projet peut avoir lieu :

ESPACES DE CLASSE

Dans les salles de classe, les enseignants présentent la question ou le défi et guident le processus d'apprentissage par projet. Le temps en classe comprend des discussions en grand groupe, des instructions directes, des moments de réflexion et des retours.

ESPACES DE COLLABORATION

Ces espaces soutiennent la nature hautement collaborative du travail entre les élèves et les partenaires externes. Ici, les élèves peuvent se connecter avec des partenaires et des équipes en personne ou virtuellement, de manière formelle ou informelle.

ESPACES CRÉATIFS

Les lieux de création permettent aux élèves de se réunir pour cogénérer des idées et créer des livrables tangibles. Des espaces spécialisés tels que des environnements immersifs, des espaces de numérisation 3D et des studios d'enregistrement multimédia peuvent soutenir la pensée créative.

ESPACES DE COMMUNICATION

Ces espaces offrent un lieu pour s'entraîner et faire des présentations formelles devant les enseignants, les pairs et des publics externes. Ils sont aussi adaptés pour recueillir des retours, réfléchir sur le travail accompli et apporter des modifications tout au long du projet.

L'apprentissage par projet encourage les élèves à participer activement, à penser de manière critique et à collaborer avec leurs pairs. Concevoir des espaces flexibles et stimulants qui soutiennent cette approche permet aux élèves de développer des compétences essentielles telles que l'adaptabilité, la créativité et l'ouverture sur le monde, leur permettant de s'épanouir à l'intérieur comme à l'extérieur de la classe.

Steelcase Learning collabore avec des écoles et des établissements d'enseignement supérieur pour comprendre comment l'enseignement et l'apprentissage évoluent, et comment des environnements d'apprentissage plus intelligents et plus actifs peuvent contribuer à cette évolution.