

## Le projet

Nous avons délibérément écarté du présent texte, l'expression « projet de vie ». Le mot projet est donc pris dans son sens d'entreprise limité dans le temps.

Le projet est une démarche qui part d'un désir significatif. Pour en arriver à sa concrétisation, le projet implique une planification du temps et des moyens.

A travers les nombreuses sollicitations de son quotidien (amis, jouets, jeux, matériels etc.) la planification du temps permet à l'enfant de ne pas perdre de vue l'importance qu'il a voulu accorder à son désir initial.

Ça lui permet aussi de prévoir les étapes à suivre, de se fixer des points de repère qui articuleront et encourageront son effort.

Pour ce qui est des moyens, l'enfant et l'adulte ont à faire d'abord un inventaire, ensuite un tri pour en arriver à choisir ceux qui s'avéreront les plus adéquats "possibles".

Le projet est une démarche; il comporte essentiellement un point de départ et un point d'arrivée avec tous les risques que cette aventure comporte. Il recèle également un cheminement où l'on s'interroge et dialogue (enfant, adulte, groupe, environnement), où parfois l'essai et l'erreur président à l'élaboration et à la réalisation des objectifs convoités.

D'autres fois, la route qui conduit à sa concrétisation est claire, limpide et rectiligne; l'enfant y parvient facilement presque à l'insu de l'adulte.

Le projet, comme tout cheminement, nous l'avons souligné, est en proie aux fluctuations du quotidien. Si souvent il atteint son but et parfois le dépasse en des résultats plus intéressants et plus satisfaisants pour l'enfant lui-même, il arrive que le projet achoppe... dévoilant par là une faiblesse dans l'une ou l'autre de ses phases essentielles... soit dans son aspect, d'identification de son désir ou dans son aspect de planification du temps ou des moyens.

Mais même dans une telle situation, le projet s'avère une "entreprise" fructueuse malgré les apparences puisque l'évaluation de son processus aura contribué à faire la lumière sur l'enfant lui-même et sur sa façon « personnelle » d'en assumer les éléments nécessaires et essentiels.

Au delà de l'échec, l'enfant devrait normalement en retirer une expérience de réalisme, de sagesse et de vérité sur lui-même.

Le projet est une démarche qui part "d'un désir significatif".

Le projet a comme point initial, un désir, un besoin ...on parle parfois de passion.

Il est nécessaire, il va de soi, que ce désir soit interrogé, investigué car, habituellement, il devra dépasser la futilité d'un caprice, l'éphémérité d'une simple activité qui ne nécessite qu'une exécution instantanée ou de peu de durée.

Le désir, en effet, doit revêtir une intensité authentique car il aura souvent à traverser les obstacles des sollicitations quotidiennes, nous l'avons déjà dit.

Quant à ses origines et à ses motivations, nous le devinons sûrement, le projet peut avoir pour source l'altruisme le plus pur comme l'accent le plus égocentrique d'une frustration. Le projet peut pousser ses racines dans l'élan vers la réalisation ou le partage d'une compétence, ou dans un branle-bas courageux pour assouvir une curiosité personnelle ou pour combler des lacunes clairement identifiées.

Le désir souvent mystérieux, pas très conscient, parfois même endormi et fluctuant devra être teinté de l'envergure mais aussi des limites que l'enfant lui-même veut bien lui donner..... Le rôle de l'adulte en sera alors un de doigté, interrogeant, suggérant, éclairant mais jamais ne se substituant à l'enfant et à son projet.

### **Quelques instruments.**

Pour aider à l'enfant à bien vivre ses projets, nous nous sommes donnés des instruments d'utilisation courante:

1. Le dossier de projets
  - a) feuille de projets
  - b) banque de projets
  - c) liste des projets
2. Le tableau de projets
3. La grille-horaire
4. L'échancier ou plan de travail
5. La rencontre
6. Les ateliers
7. Le rassemblement

3. La grille-horaire: pour organiser son emploi du temps, une grille horaire permet à l'enfant de se coordonner avec ses co-équipiers et de déterminer le temps alloué à ses projets et à ses activités.

4. L'échéancier ou plan de travail: cet instrument sert de rappel et , de support pour tous ses projets, ses ateliers et activités. Lors de la rencontre hebdomadaire, il facilite le retour sur la semaine.

5. La rencontre de sous-groupe: plusieurs formules de rencontres de sous-groupe sont utilisées dans les classes. Elles servent à planifier les projets et activités de la semaine. Elles servent aussi à , faire un retour sur les engagements pris. Il existe d'autres types de rencontres, qui répondent à des besoins particuliers, manifestés soit par l'enfant, soit par l'adulte.

6. Les ateliers: on y regroupe des enfants ayant un intérêt commun.

- \* l'atelier peut naître naturellement, lorsque plusieurs enfants ont un même projet.

- \* l'atelier peut être offert par l'éducateur après l'observation d'un besoin commun.

- \* enfin, l'atelier peut être offert par des parents ou des enfants qui veulent faire partager leurs compétences.

7. Le rassemblement: le rassemblement est le lieu et le temps privilégiés dans la vie de la classe pour des échanges. Comme le projet est la base du vécu, c'est à ce moment-là que différents projets s'organisent. C'est aussi là que peut se faire la présentation des projets une fois terminés.

Malgré un souci d'uniformisation, l'utilisation actuelle de ces instruments peut varier d'une classe à l'autre. Suite à une critique que l'on en fait de façon constante, ces outils sont appelés à se modifier à l'usage.