

QUELQUES TYPES DE STRUCTURES D'UN PROGRAMME D'ÉTUDES

Cette ressource a été élaborée par Josianne Basque, professeure en technologie éducative à la [TÉLUQ](#), une constituante du réseau de l'[Université du Québec](#), ainsi que Delia Rogozan, chercheuse au Centre de recherche [LICEF](#) de la TÉLUQ, dans le cadre du projet MAPES (Modélisation de l'approche-programme en enseignement supérieur).

Ce texte présente quelques types de structure d'un programme d'études universitaires. Il revient à l'équipe du projet d'approche-programme de choisir un ou plusieurs de ces types ou d'en définir un autre qui soit adapté aux exigences du projet d'approche-programme.

Pour citer cette ressource :

Basque, J. (2015). [*Quelques types de structures d'un programme d'études*](#). Montréal, Canada : Projet MAPES (Modélisation de l'approche-programme en enseignement supérieur), Réseau de l'Université du Québec. Accessible en ligne sur le Portail de soutien à la pédagogie universitaire du réseau de l'Université du Québec : <http://pedagogie.quebec.ca/portail>

Les activités d'un programme d'études peuvent être agencées de diverses façons. On peut ainsi identifier différents types de structures de programme selon les critères d'agencement privilégiés pour regrouper les activités qui les composent. En voici quelques exemples.

Structure par compétences

Les activités du programme sont regroupées en fonction des compétences ciblées dans le programme. Dans cette configuration, les activités peuvent notamment être regroupées par blocs selon qu'elles visent :

- une ou des compétences communes (ex. les activités portant sur une même compétence sont regroupées dans un bloc);
- des compétences qui se complètent (ex. les activités portant sur des compétences complémentaires sont regroupées dans un bloc);
- des sous-compétences d'une même compétence (ex. les activités portant sur des sous-compétences d'une compétence sont regroupées dans un bloc).

Les activités peuvent aussi être agencées de manière à favoriser la progression des étudiants dans chacune des compétences-programme.

Structure par thématiques ou domaines de connaissances

Les activités du programme sont regroupés par blocs en fonction de thématiques ou domaines de connaissances spécifiques (ex. pour un programme en génie, un domaine de connaissance peut être « la mécanique du solide »; pour une programme en pharmacie, une thématique pourrait être « le pharmacien et l'humain »).

Structure par degré de complexité des connaissances à acquérir/compétences à développer

Les activités du programme sont organisées en fonction du degré de complexité des compétences-programme ou les connaissances qui leur sont sous-jacentes. La progression peut se faire d'une structure proposant un cheminement allant « du plus simple au plus complexe » ou, à l'inverse, du plus complexe au plus simple. Il peut s'agir aussi d'un cheminement en spirale, où les compétences et connaissances sont abordées dans une première activité, puis retraitées à un niveau de complexité différent dans les activités suivantes.

Structure par situations professionnelles

Les activités du programme sont regroupés par blocs en fonction de situations professionnelles communes, complémentaires ou selon d'autres critères de regroupement (ex : niveau de complexité, contexte).

Structure à la carte

Dans ce type de structure, l'étudiant a la liberté de choisir les activités d'apprentissage offertes dans le programme selon ses propres objectifs d'apprentissage. Divers types de cheminements peuvent lui être proposés afin de l'aider à cibler les activités d'apprentissage les plus susceptibles de lui permettre d'atteindre ses objectifs.

Structure selon un modèle pédagogique

Les activités d'apprentissage offertes dans le programme sont agencées selon un modèle pédagogique général adopté à l'échelle du programme (ex. l'apprentissage par projet, le cycle d'apprentissage expérientiel de Kolb, la résolution de problèmes, l'apprentissage par études de cas, mentorat). Un exemple d'une telle structure est fourni dans la [ressource R/2.2-2b](#) *Structure d'un programme d'études fondée sur le cycle d'apprentissage expérientiel de Kolb*.

Structure mixte

Il est possible de combiner plusieurs types de structure pour obtenir un programme à **structure mixte** (ex. un bloc organisé par compétences, un autre par thématique ou domaines de connaissances, un autre par situations professionnelles). Un exemple d'une structure mixte est fourni dans la [ressource R/2.2-2a](#) *Structure du programme en génie mécanique à l'École de technologie supérieure*.



Le contenu de ce document est diffusé sous la licence Creative Commons [Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 3.0](#). Les autorisations au-delà du champ de cette licence peuvent être obtenues auprès de l'[équipe du projet MAPES](#).

Le projet MAPES a été financé par le Fonds de développement académique du réseau de l'Université du Québec.
