

Présentation de ma démarche pédagogique avec 2 ans de préparation à l'agrégation en Design et Métiers d'Art à la Sorbonne.

Mon enseignement du design et des métiers d'art s'inscrit dans une approche où la pratique de projet est conçue comme une démarche de recherche, articulant expérimentation plastique, références artistiques et réflexion critique. Je considère le design non seulement comme une réponse formelle ou fonctionnelle, mais comme un outil de questionnement du monde contemporain, en lien avec des enjeux de perception, de corps, d'espace, de cohabitation et de relation à l'autre. Les projets proposés aux élèves prennent appui sur des questions ouvertes, souvent d'ordre philosophique ou sociétal, afin de donner du sens aux productions et de développer leur capacité à problématiser.

Cette année, j'ai construit une pédagogie fondée sur le questionnement et le sens en partant des thèmes qui m'animent en tant que designer.

Les situations pédagogiques sont construites à partir de notions transversales telles que le regard et la perception (voir / regarder, illusion, trompe-l'œil, simulacre); la relation entre le corps et l'espace (habiter, cohabiter, intimité, normes); l'altérité et le vivant (animalité, peur, frontière humain / non-humain). Ces entrées permettent aux élèves de comprendre que le design est une prise de position, et que toute forme produite est porteuse de sens, de valeurs et d'implications éthiques.

Une place centrale accordée à l'expérimentation.

La pédagogie que je mets en œuvre accorde une importance particulière au processus de création. Les élèves sont amenés à expérimenter à travers des contraintes volontaires (matériaux limités, protocoles, gestes imposés, séries), favorisant l'exploration, l'essai et l'erreur. Cette démarche développe l'autonomie, la capacité à analyser et ajuster un parti pris, la compréhension des relations entre intention, geste et forme. La production finale n'est pas considérée comme une fin en soi, mais comme l'aboutissement d'un cheminement argumenté.

L'émulation contemporaine comme ressource pédagogique

Les références artistiques et de design occupent une place de pivot dans mon enseignement. Elles sont choisies pour leur capacité à poser problème, à interroger les normes et à susciter le débat (art contemporain, design fiction, design spéculatif, pratiques hybrides). L'analyse des œuvres permet aux élèves d'enrichir leur culture visuelle, situer leur travail dans un champ de références et développer un regard critique et personnel.

Une progression spiralaire et différenciée

Les thèmes abordés sont retravaillés de manière spiralaire selon les niveaux (seconde, première, terminale STD2A), avec une montée progressive en complexité conceptuelle, plastique et argumentative. Cette organisation permet de consolider les acquis tout en accompagnant les élèves vers une posture de designer, capable de justifier ses choix. L'objectif de mon enseignement est de former des élèves capables de penser par le faire, de questionner les usages, les formes et les images, de développer une démarche personnelle, sensible et critique, en cohérence avec les attendus du baccalauréat STD2A et les exigences de poursuite d'études dans les domaines du design et des métiers d'art.

Je pense DNMADE et DSAA pour la suite de leurs parcours.

**PRÉSENTATION ET ANALYSE D'UNE SÉQUENCE
EN 2NDE OPTION CCD**

SEQUENCE 02 LA ZOOPHOBIE

Seconde option CCD - 17 élèves

Nombre de séances

2 x 2h

4 x 3h

4 x 1h

sep. oct. nov. dec. jan. fev. mars. avril. mai. jui.



Thématique abordée : La peur des animaux que l'humain connaît mal, l'anthropomorphisme

Questionnements (référentiel : Communiquer, Instruire (s'))

Pôle dominant : Graphisme - illustration

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

CULTURE DESIGN

L'animal et le design. Exemple : L'histoire du castor devenu aujourd'hui architecte paysagiste. Biodiversité et intérêt écologique. Rapport conflictuel entre l'homme et l'animal. Disparition des espèces par méconnaissance et superstition. Phobie dégénérative. Étude de l'oeuvre graphique de Suzanne Husky >> *Identifier, évaluer une production, à des fins de compréhension.*

EXPLORATIONS GRAPHIQUES

L'élève tire au sort un animal mal aimé et se confronte à son image. Il représente en suite l'animal en utilisant différents outils graphiques et en variant les modes de représentation (recherches et foisonnement)

OUTILS & MÉTHODES D'APPRENTISSAGE

Méthodologie d'analyse + méthodologie analyse graphique : Transmettre un message synthétique graphiquement et par écrit. Résumer de l'information utile. Composer, mettre en page du texte et des illustrations en utilisant des codes graphiques.

MICROPROJET

Réalisation de 5 formats papiers carrés reliés sous forme de Leporello

1. Représentation graphique de la phobie
2. Représentation graphique de l'animal
- 3 et 4. Analyse écrite et graphique de l'animal.
5. Réconciliation graphique avec l'humain.

COMPÉTENCES

>> **Acquérir les bases d'une culture design** : Prélever dans un ensemble documentaire des références et des ressources spécifiques.

>> **S'engager dans des pratiques de conception et de création** : Expérimenter divers moyens, médiums, matériaux et supports.

>> **Communiquer ses intentions** : Dessiner dans le but d'exprimer un principe, une idée, un concept. Utiliser un vocabulaire adapté associant divers modes de représentation ou d'expression.

EXTRAIT DU COURS DE CULTURE DESIGN

« Le peuple castor construit des ouvrages le long des rivières depuis huit millions d'années. Il apporte une solution low-tech et holistique avec des résultats plus concluants que les meilleurs hydrologues », souligne Suzanne Husky. L'approche holistique consiste à prendre en compte la personne dans sa globalité plutôt que de la considérer de manière morcelée.



Suzanne Husky, *Grandfather Beaver and The Tree of Life*, 2021

En transformant le paysage, le castor permet à de nouveaux biotopes de voir le jour; les modifications de l'habitat créent des niches pour des espèces qui ne pouvaient pas s'y installer dans les conditions précédentes. Les mêmes processus entraînent aussi une augmentation de la diversité des espèces végétales d'un paysage.



Suzanne Husky, *Médecine castor sur la Lierne, dans la Drôme*, 2024

Liste des animaux choisis pour la phobie qu'ils engendrent.

(choix effectué après un entretien avec l'association de protection animale : l'arche du Val de Sambre.)

la Tégénaire domestique	la chauve souris (chiroptera)	la chouette effraie des clochers	le corbeau	le crapaud commun
le frelon européen	la méduse cyanée bleu	le moustique cousin (tipula)	l'orvet	le papillon de nuit le sphinx à tête de mort
le rat d'égout	le chien loup	le silure	la lamproie	la limace léopard
la fouine	le verre de terre			

NOM DES PHOBIES :

méduse >> Cnidophobie ou sciophobie

chauve souris >> Chiroptrophobie

silure et lamproie >> itthyophobie

frelon >> apiphobie

crapaud >> bufonophobie

chien et loup >> lycanophobie et cynophobie

corbeau >> ornithophobie

moustique >> entomophobie

ver de terre >> Anthelmophobie

limace >> héliciphobie

tégénaire >> arachnophobie

orvet et serpent >> herpétophobie et Ophiophobie

fouine >> Ailurophobie

chouette >> Hululophobie

rat >> musophobie

papillon >> lépidoptérophobie

Documents textuels et visuels pour chaque élève

Exemple : Les Tipules (Tipulidae) ou moustique cousin

<https://www.humanite-biodiversite.fr/articles/171650-les-tipules-tipulidae>

Ils envahissent le moindre bout de gazon, se posent sur les murs, pénètrent dans les maisons... On les connaît bien, ce sont les cousins ! À première vue, on peut penser qu'il s'agit d'un gros moustique. Mais l'insecte que l'on nomme aussi « mouche-faucheux » en raison de ses très grandes pattes rappelant celles des opilions (ou « faucheux »), est en réalité une tipule. Pour ce mois de février, on part donc à la découverte de ces diptères !

Description

Les tipules sont des diptères (famille des mouches) dotés d'une seule paire d'ailes membraneuses. Leurs ailes sont complétées par des « balanciers », ou « haltères », particulièrement typiques et visibles chez les tipules, de forme et de concavité faisant penser à une petite cuillère. Ces organes interviennent dans l'équilibre de l'animal, notamment lors du vol. L'ablation d'un balancier, ou sa simple détérioration accidentelle, suffit alors pour fortement perturber le vol, voire l'empêcher totalement. Chez les tipules, les yeux sont très gros et finement « ocellés ». Une « trompe » très allongée lui permet de sucer du nectar, à l'instar des mouches, mais non de piquer comme le font les moustiques. En France, près de 150 espèces de tipules ont été inventoriées, dont une dizaine jugées nuisibles pour les plantes cultivées. Les tipules sont très répandues et se ressemblent toutes beaucoup, ce qui les rend très difficiles à distinguer. Un peu à la manière des lézards, la tipule use d'un moyen de défense original et efficace qui consiste à abandonner une patte à qui veut s'en saisir (un oiseau ou vos doigts !). Leurs pattes sont dotées de zones de ruptures, mais cette forme de défense dite « autotomie » est limitée par le fait que les pattes ne repoussent pas... Pas pratique !

Écologie

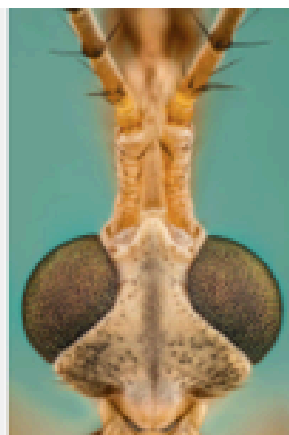
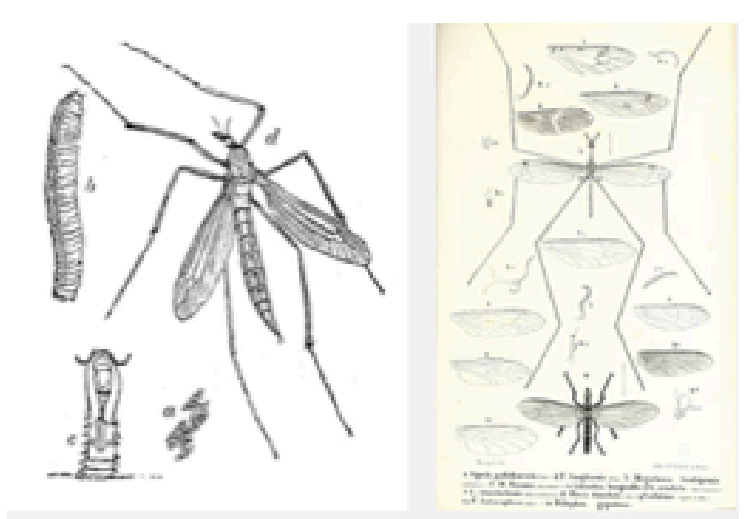
On différencie aisément les mâles des femelles par leurs extrémités abdominales ; les femelles possèdent un appendice abdominal, l'oviscape (ou ovipositeur), qui est généralement long et effilé, à l'aide duquel de nombreuses femelles d'insectes déposent leurs œufs dans les endroits les plus favorables pour l'incubation. La tipule fait son apparition au printemps et en été. Les accouplements suivent de peu l'émergence des adultes. A noter que cet « empressement » est classique chez les insectes dotés d'une durée de vie très brève (10 à 15 jours seulement pour la tipule). Leur seule raison d'être est la reproduction.

Les tipules et l'Homme

Les « cousins » sont des insectes totalement inoffensifs, du moins pour l'Homme et les animaux, car comme évoqué, les larves dites polyphages (qui se nourrissent d'aliments divers et ne se restreignent pas à une seule catégorie) provoquent des dégâts préjudiciables à toutes les formes de cultures (qu'elles soient fourragères, vivrières, potagères ou encore ornementales), mais aussi aux pelouses.

Les tipules affectionnent les terrains frais, voire franchement humides. À l'état adulte, ces insectes sont surtout actifs en soirée et aux premières heures de la matinée si la température est suffisamment clémente. Comme bon nombre d'insectes, les tipules sont attirées par la lumière et pénètrent facilement dans les maisons.

De plus, les larves contribuent efficacement au recyclage de la matière organique et à la génération de l'humus en dégradant les racines mortes, végétaux morts et autres résidus organiques dans le sol, ce qui améliore ainsi la fertilisation des sols.



Photos des séances et réalisations des élèves

Présentation:

queue touffue
poids: 4,5kg
tache blanche au niveau de la gorge
tache blanche sur la gorge
tache blanche au niveau de la gorge
tache blanche sur la gorge
tache blanche au niveau de la gorge
tache blanche sur la gorge
tache blanche au niveau de la gorge
tache blanche sur la gorge

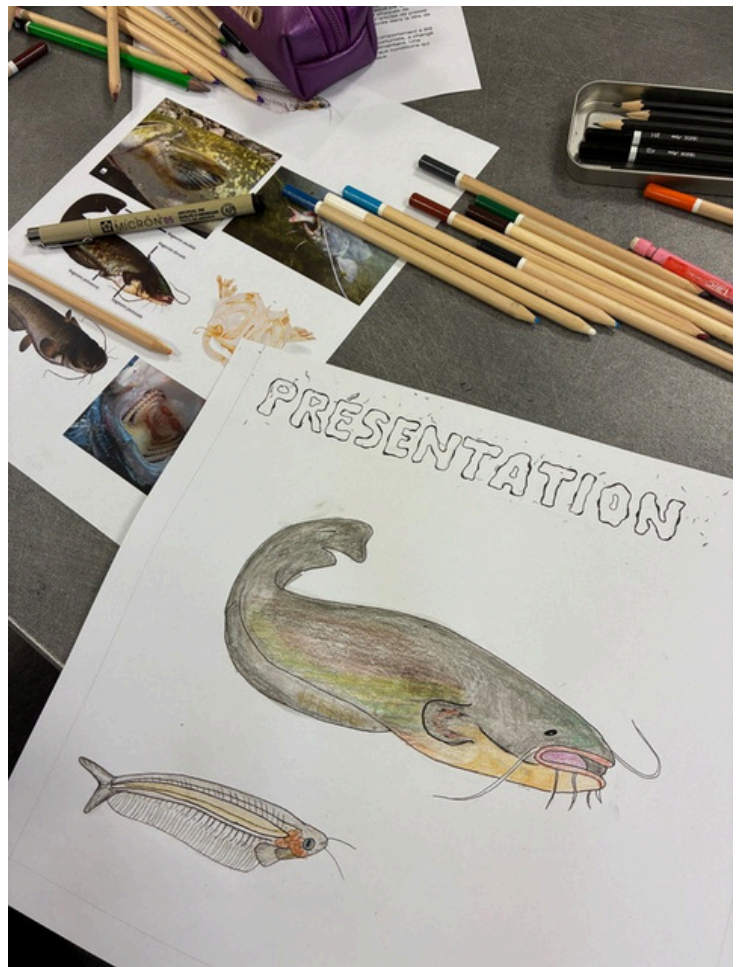
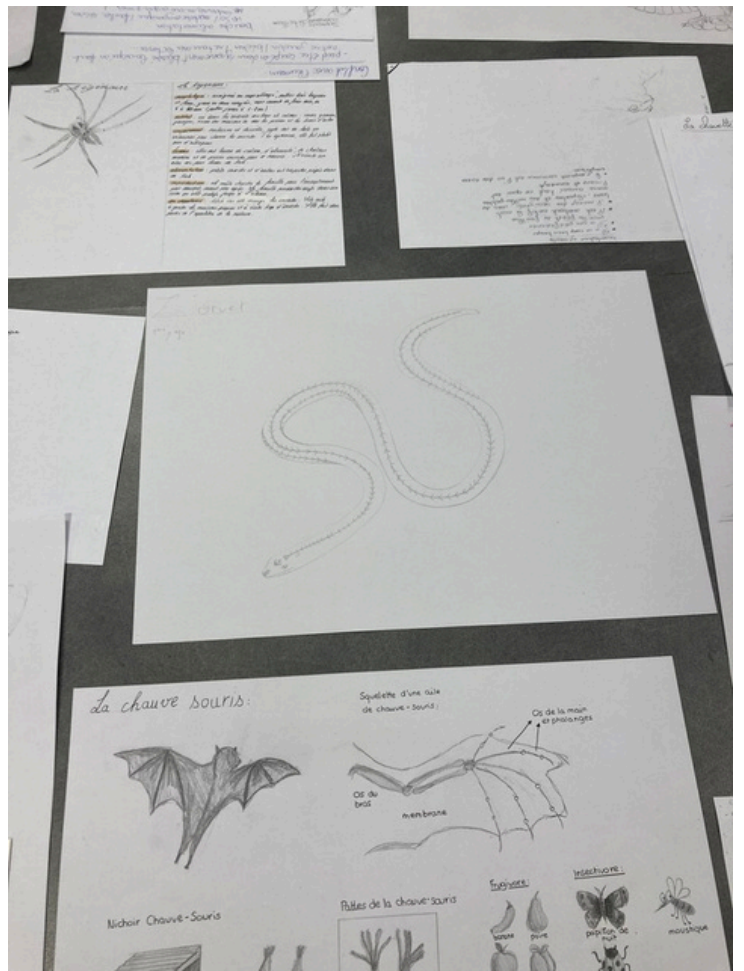
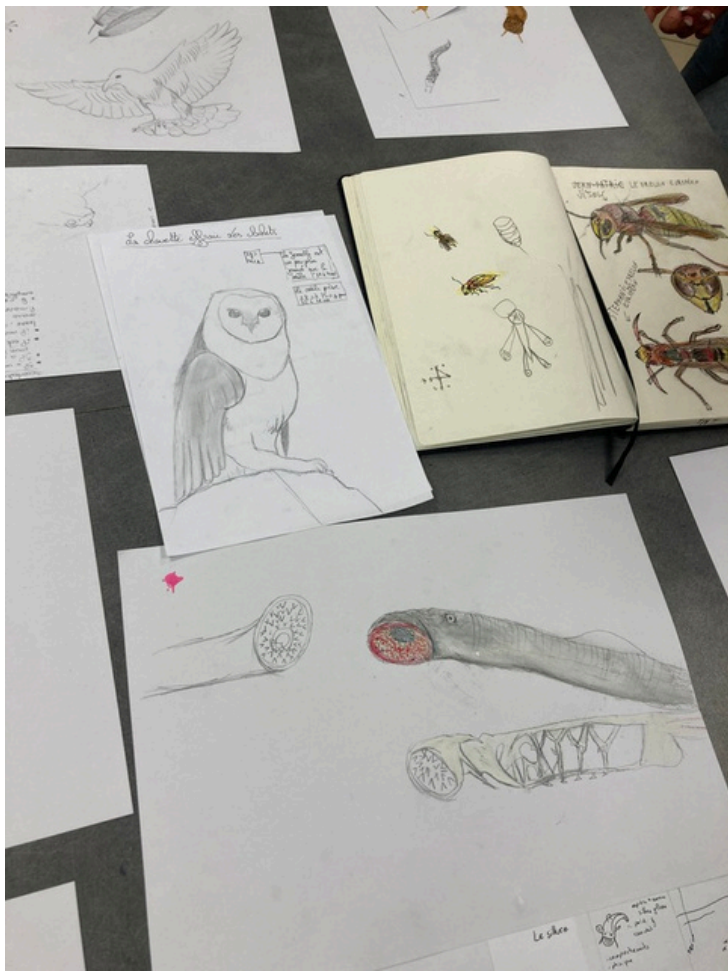
Description

Elle a une queue touffue et longue, des oreilles grandes, un museau plutôt rose, une bavette blanche sur la gorge de forme variable. Elle peut faire jusqu'à 45a 50cm de long sans sa queue. Elle peut vivre jusqu'à 18ans en captivité.

Alimentation

Son alimentation se compose principalement de beaucoup de petits mammifères (souris, oiseaux...), de œufs mais aussi des reptiles et des végétaux comme des fruits. Grâce à son régime alimentaire elle a un comportement opportuniste, elle mange selon les ressources.

Elle vit en...
qu'elle s'occupe
de grimper et
autres espèces, et
la période est
roulier



Lithyophobie

Le léoparc



LE CORBEAU

QUI EST-IL ?

Le corbeau est un oiseau de proie appartenant à la famille des corvidés. Il est très intelligent et capable de reconnaître ses congénères et même les humains.

QUEL EST SON MODE DE VIE ?

Le corbeau vit en couple et construit un nid dans un trou d'arbre ou une grotte. Les deux parents s'occupent de l'élevage des jeunes.

HÉLICIOPHOBIE



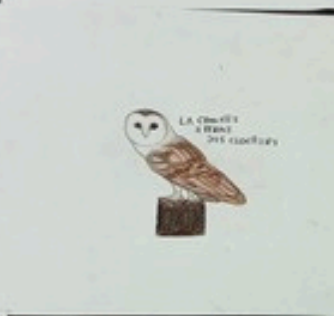
★ COMMENT LA RECONNAÎTRE ??

Elle a une robe tachetée et une queue très longue et épaisse. Elle est capable de grimper aux arbres.

★ QUEL EST SON HABITAT ??

Elle vit dans les forêts et les zones boisées. Elle est très discrète et se cache facilement.

HULULOPHOBIE



Présentation

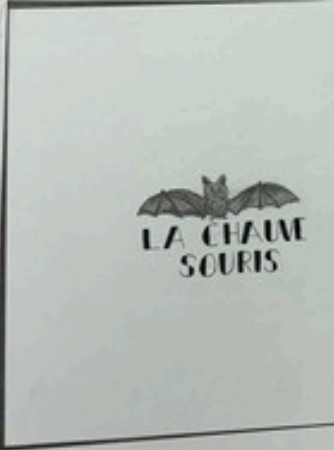
Les yeux

Ses yeux

Le hibou

Ses yeux

CHIROPTOPHOBIE



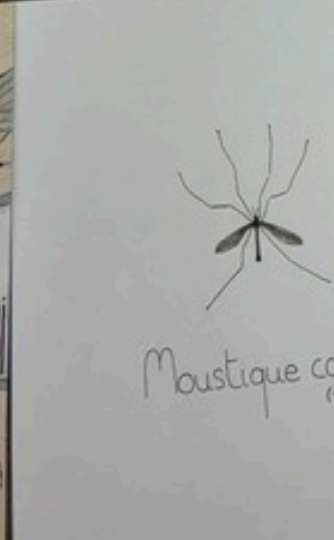
LA CHAUVÉ SOURIS

Morphologie

Ses caractéristiques

Elle se nourrit de fruits et d'insectes.

ENTOMOPHOBIE



Présentation

On différencie le mâle et la femelle. La femelle est capable de piquer et de transmettre des maladies.

Le mâle se nourrit de nectar.

La femelle se nourrit de sang.



FICHE ENSEIGNANT

Analyse du projet

En abordant cette thématique en début d'année, j'ai eu l'impression de prendre un risque avec les élèves car j'ai choisi un thème qui auraient pu les effrayer mais je l'ai fait exprès.

Cela fait des années que je suis confrontée à l'idée du "BEAU" dessin.

Qu'est ce qu'un beau dessin ? Un dessin qui représente la beauté ? Qu'est ce qui est recevable ?

Un animal peut-il être victime de son apparence ? Quels liens entretiennent les ados avec les insectes ? Ont-ils des limites dans la représentation et leur appréhension ? Est ce qu'un ver de terre est moins effrayant qu'un grand requin blanc ? Pourquoi ont-ils peur des animaux qu'ils peuvent croiser dans leur environnement ?

Je ne suis pas déçue d'avoir pris ce parti-pris car nous avons fait connaissance grâce à ce projet.

Aborder le design par le barrage du castor m'a permis de définir ce qu'est un ouvrage, une construction non humaine. J'ai pu leur parler de low tech et de démarche holistique et systémique dès le 1er cours.

J'aurai pu faire un cours plutôt classique en reprenant les arts and crafts mais dans quel contexte en 2026 ?

Je me suis posée beaucoup de questions sur l'introduction de la culture design et des liens qu'elle entretient avec la création design.

L'idée est qu'ils comprennent que la créativité ne démarre pas simplement de leur esprit mais qu'il faut la nourrir par la lecture et par l'image.

Le vocabulaire est important, les mots justes sont importants à l'heure où il aurait été facile pour eux de prendre leur smartphone pour demander à Chat Gpt de leur trouver des infos sur leur animal.

J'ai fait le travail avec eux et j'ai "maché" une partie des recherches visuels et textuels car mon rôle d'enseignante est de diffuser les méthodes de travail qu'ils vont éprouver en STD2A.

Depuis que je suis en prépa à la Sorbonne, je travaille sur planche A3 alors je leur ai enseigné ce que j'ai appris : on commence par tracer des marges au crayons gris sur les planches pour ne pas écrire au bord de la feuille, on utilise une typo linéale adaptative, le texte est au service du croquis, le croquis apporte des précisions à la pensée, on fait un chemin de fer avant de commencer, on travaille les plans de lecture et on pense par le dessin.

Là où je dois progresser, c'est sur la définition du "micro projet" car passer 20h sur un sujet, est ce encore un micro projet ?

C'est la 1ere fois que je suis une classe de seconde et ce que je ressens est troublant car j'ai l'impression d'avoir devant moi des élèves de terminale STD2A.

J'aimerais ouvrir ce projet et le poursuivre avec eux en 1ere par un projet low tech sur le Réensauvagement car leur attitude constructive me donne des idées ancrées dans des démarches de recherches de designer. Cette génération d'élèves est enclin à construire des bases solides pour l'environnement humain en paix avec les problématiques climatiques actuelles.