

UNE HISTOIRE
DE CUILLÈRE

**Capsule pédagogique
pour aborder le design à l'école**

Document d'accompagnement
pour l'enseignant.e

UNE HISTOIRE DE CUIILLÈRE

Avant-propos

À partir de la primaire, le socle commun préconise l'enseignement de l'Éducation Artistique et Culturelle. Le design est une discipline transversale : sensibiliser au design, c'est parler avec les élèves de création, de technique, d'histoire, d'écologie : de la vie en général et du quotidien de chacun.e en particulier.

Objectifs de la capsule

- Découvrir le design par un objet du quotidien,
- Développer le regard critique de l'utilisateur (enfant) et se mettre à la place du designer,
- Comprendre le processus de conception d'un designer, sa manière de travailler, en prenant en compte l'utilisateur et ses besoins.

Présentation du dossier

- Recommandations pour la prise en main,
- Présentation de deux séquences pédagogiques et de pistes pédagogiques,
- Inventaire de la capsule,
- Bibliographie.

RECOMMANDATIONS

Cette capsule a été imaginée pour l'école élémentaire, mais elle peut être utilisée jusqu'au lycée en fonction des usages. Voici quelques recommandations pour accompagner sa prise en main, pour la rendre la plus facile à appréhender et la plus utile possible pour les enseignants.

POUR QUEL PUBLIC ?

Cette capsule est conçue pour un public allant du CP au lycée. Deux séquences pédagogiques sont proposées dans ce document, ainsi que des pistes d'ouvertures pédagogiques.

COMBIEN DE SÉANCES ?

Les séquences pédagogiques proposées dans la capsule prévoient 2 ou 3 séances. Selon les objectifs poursuivis en classe, le nombre de séances peut être adapté.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Le contenu de la capsule est présenté dans la fiche "Inventaire". En plus du matériel fourni, il faut prévoir de quoi dessiner [papier, feutres] et de quoi modeler [3 ou 4 blocs de pâte à modeler].

EN AMONT DES SÉANCES

Pour préparer la salle, l'idéal est d'organiser les tables en 5 îlots, autour desquels les élèves seront répartis en groupes. Pour la séance de découverte des cuillères, celles-ci doivent être réparties [12 à 15 cuillères par îlot], ainsi que les blocs de pâte à modeler [pensez à prévoir tabliers et plastique pour protéger les tables]. Attention à ne pas sous-estimer le temps nécessaire au modelage.

DURANT LES SÉANCES : DES CONSIGNES SIMPLES

Donnez des consignes simples : durant la catégorisation des cuillères, parlez de points communs, de ressemblances : "regroupez les cuillères par 2, 3 ou plus en identifiant un point commun" [certains regrouperont les cuillères par couleur, d'autres par taille...].

L'objectif de faire décrire verbalement les objets aux élèves.

«DESIGN» : UN MOT À DONNER EN CONCLUSION

Ne dites pas le mot « design » avant la fin de la séance et le temps d'échange autour de la production des élèves. N'hésitez pas à utiliser les mots "truc" ou outil" pour parler des objets que les élèves modélisent, car il est essentiel qu'ils ne reproduisent pas ce qu'ils connaissent [*ne pas parler de cuillère ou de couvert*], mais se permettent un maximum d'inventivité.

À la fin de la séance, expliquez aux élèves qu'en imaginant un truc/outil, ils ont fait comme les designers : ils se sont demandé comment on s'en sert, qui s'en sert, où, pour quoi faire, quelle forme l'objet va avoir, etc.

En ouverture, montrez d'autres objets quotidiens pour que les élèves voient qu'il y a du design partout [brosse à dent, bouteille d'eau, stylo bic, chaise, banc, jouet, etc.].

S É Q U E N C E P É D A G O G I Q U E

Présentation

Public concerné : Cycle 2

Durée des séances : 1h30

Matériel nécessaire : Papier, feutres *(non fourni)*
Capsule Cuillères *(fourni)*
Pâte à modeler *(non fourni)*

Salle configurée en îlots

SÉANCE 1

L'enseignant demande aux élèves d'imaginer un monstre ou un extra-terrestre, puis de le dessiner.

Les élèves dessinent ou écrivent également ce qu'il mange. Il ne s'agit pas nécessairement d'un aliment mangé par les humains.

Les élèves expliquent pourquoi la créature mange cela et décrivent précisément l'aliment.

SÉANCE 2

ÉTAPE 1

L'enseignant apporte l'ensemble des cuillères de la capsule. Les élèves sont placés en îlot, une collection de cuillères (12 à 15) est donnée à chaque groupe : service, glace avec système mécanique, jetable, bébé, doseuse...

Il est demandé aux élèves de répartir les cuillères en catégories [*>> Recommandations*]. Chaque groupe va ainsi trier les cuillères selon les critères établis au sein du groupe.

> 5 minutes de présentation par l'enseignant.e

> 15 minutes de travail en groupe

ÉTAPE 2

Présentation croisée : chaque groupe explique à la classe ses choix de classement. L'enseignant reprend les différentes catégories au tableau : forme, fonction, couleurs, dimension, matières... [*>> Pistes pédagogiques*]. Ces catégories sont relues avec les élèves.

> 15 minutes de présentation des élèves

> 5 minutes de reformulation par l'enseignant.e

ÉTAPE 3

L'enseignant demande aux élèves de reprendre leur dessin de monstre, issu de la séance précédente. Il s'agit maintenant de fabriquer un outil permettant au monstre dessiné de s'alimenter. L'outil est conçu avec de la pâte à modeler.

Les élèves présentent les outils modelés au sein de leur groupe, et 2 ou 3 élèves présentent l'outil qu'ils ont créé à la classe.

> 30 minutes de modelage en individuel

> 10 minutes de présentation par les élèves

ÉTAPE 4

L'enseignant aide les élèves à faire le parallèle entre les caractéristiques des cuillères présentées et les modelages des élèves [forme, fonction, couleur, dimension, matière].

L'enseignant conclue en parlant du design et du métier de designer aux élèves.

> 10 minutes d'explications par l'enseignant.e, en interaction avec la classe

S É Q U E N C E P É D A G O G I Q U E

Présentation

Public concerné : seconde professionnelle
Durée des séances : 1h ou 2h
Matériel nécessaire : Papier, feutres *[non fourni]*
 Capsule Cuillères *[fourni]*
 Pâte à modeler *[non fourni]*

Salle configurée en îlots [séance 2]
 Les "documents support" ne sont pas fournis

Pré-requis

Maîtriser les outils techniques et graphiques de réalisation en volume.

Objectifs

- Comprendre le processus de conception d'un designer, sa manière de travailler, en prenant en compte l'utilisateur et ses besoins.
- Rédiger un cahier des charges simples, en réponse à un besoin identifié
- Traduire graphiquement une idée de projet en adéquation avec un cahier des charges.
- S'approprier les principes de réalisation en volume et expérimenter la technique du modelage.

Pour continuer : élaborer une mise en valeur [scénographie, présentation orale]

Séances	Objectifs opérationnels	Compétences mises en oeuvre	Déroulé (méthodes, supports)	Durée
1] Idéation Imaginer et utiliser les techniques adéquates afin de réaliser une créature fantastique	Découverte d'œuvres cinématographiques et de la mythologie Observer des personnages fantastiques ayant marqué les contes et le cinéma Définir et analyser les caractéristiques de la créature	Observer Catégoriser Analyser Formuler une proposition créative et réaliste	Apports théoriques sur les créatures fantastiques : extraits de films, de contes, illustrations <i>[vidéos, diaporama]</i> TP - Établir une catégorisation des personnages à partir de contraintes données par l'enseignant <i>[document support]</i> TP - En s'inspirant des apports et de ses centres d'intérêt, chaque élève imagine une créature <i>[document support]</i> : <ul style="list-style-type: none"> • il renseigne ses caractéristiques [taille, forme, matière, environnement naturel, alimentation, etc.] • il réalise un dessin de cette créature • il attribue un nom et choisit une typographie correspondant à la créature 	2H
2] Expérimentation Utiliser des critères de classement pour construire une réponse à des besoins <i>[salle configurée en îlots, un jeu de 10 à 15 cuillères par îlot]</i>	Aborder la notion de design par un objet du quotidien Approfondir les types de classement reprenant les termes spécifiques au design Réaliser un cahier des charges simple	Catégoriser Utiliser le vocabulaire technique Remplir un document technique	TP groupe - Les élèves répartissent les cuillères selon les catégories de leur choix. Mise en commun en classe entière Apports théoriques : vocabulaire technique et critères de classement, cahier des charges TP - En reprenant la créature développée durant la séance précédente, chaque élève imagine un outil adapté pour que le monstre s'alimente. Les caractéristiques de cet outil sont renseignées dans un cahier des charges <i>[document support]</i>	1H
3] Réalisation Proposer un prototype en pâte à modeler	Élaborer un objet simple à partir d'un cahier des charges Effectuer des choix plastiques adéquats Réaliser une mise en volume Présenter son projet de façon explicite	Formuler une proposition créative et réaliste Modéliser une forme Rendre compte de son travail par des documents techniques	TP - À partir du cahier des charges réalisé à la séance précédente, l'élève réalise un modelage de l'outil pour son personnage. L'élève rédige une courte présentation de l'outil <i>[document support]</i> Le dossier complet réalisé durant ces 3 séances comprend donc : une présentation de la créature (nom, typo, caractéristiques), un dessin de la créature, le cahier des charges d'un outil alimentaire adapté à la créature, un modelage de l'outil et un court texte de présentation de l'outil	1H

PISTES PÉDAGOGIQUES

QU'EST-CE QU'UN DESIGNER ?

Les designers conçoivent des objets à partir de l'observation du monde réel et non pas sur une inspiration.

Piste : construire un regard critique

Sélectionner une cuillère et expliquer son choix : est ce pour son efficacité ? Sa forme ? Qu'est ce que j'aime dans cette forme ? Est-ce que les formes traduisent des émotions ? [douceur, sympathie, modernité, technicité...]

Piste : histoire de l'art et des objets

En observant en détail un objet du quotidien, on interroge son histoire et à travers lui, l'histoire des objets. Comment est-il fait ? Qui l'a fait ? Quand ? Pourquoi ? Quel rapport entre la fonction et la forme ? Avec quels matériaux ? Selon quels modes de fabrication ?

Le design, en tant qu'activité créatrice, permet de réinventer l'environnement, de le modifier.

Piste : la cuillère de demain

Seul ou par groupe, imaginer la cuillère de demain. Cela suppose d'imaginer la nourriture qui ira avec : les élèves doivent rédiger un cahier des charges pour notifier le contexte de la commande [usage, matériau, couleur, prix]. Le cahier des charges peut être simplifié et répondre aux caractéristiques suivantes :

une fonction, une qualité, une matière, une forme. La réponse sera dessinée sur une feuille.

Ex : imaginer une cuillère jetable et recyclable pour manger au volant pour les routiers qui n'ont plus le temps de s'arrêter sur les autoroutes. Imaginer un contenant qui se mange avec le contenu.

LE FAIT ALIMENTAIRE

Ce que nous mangeons et la façon dont nous le mangeons sont des marqueurs historiques et sociologiques.

Piste : connaître le monde

Comment mangez-vous ? À table ? Dans la cuisine ? En famille ? Pourquoi mange-t-on ? Est-ce uniquement pour se nourrir ? Est-ce qu'on utilise la vaisselle de "tous les jours" pour les repas de famille ? Quel est le "décor" quotidien du repas ? Selon le niveau des élèves, on peut imaginer aussi bien des dessins que des exposés ou des entretiens avec des proches.

Piste : le design culinaire

Au croisement du design et de l'alimentation, le design culinaire interroge nos façons de manger et de percevoir les aliments et les arts de la table.

LA FONCTION DE L'OBJET

Quand le designer choisit de mettre en avant l'usage, il s'intéresse à la relation entre l'utilisateur et l'objet en termes d'ergonomie, de gestuelle, de fonctionnalité. Il prend en compte l'évolution de la société. La forme de l'objet ne doit pas altérer son efficacité.

Piste : identifier les fonctions d'un objet

A quelles fonctions ces cuillères répondent-elles ? Cuisiner (sans rayer la casserole), servir (la salade), se servir (la soupe), manger (la soupe, les pâtes), servir (la glace), manger et/ou touiller (un café, un yaourt), apprendre à manger (cuillère 1er âge), manger en extérieur (pique-nique), doser (cuillère à mesure), assurer l'efficacité (louche), être adapté à l'utilisateur (cuillère handi) s'adapter aux usages contemporains (cuillère jetable)...

Piste : des fonctions complémentaires

A la façon de la "cuillère-fourchette", imaginer un nouvel objet qui combine deux ou plusieurs fonctions.

INVENTAIRE ET BIBLIO

INVENTAIRE DE LA CAPSULE

- Deux livres
- 3 jeux de 24 modèles de cuillères différentes
- 24 fiches « cuillères » détaillant chaque modèle
- Un document d'accompagnement pédagogique

LES CUILLÈRES



Cuillère à miel



Cuillère à macarons



Spatule



Cuillère à dessert



Cuillère zig-zag



Cuillère jetable (plastique)



Cuillère à confiture



Cuillère à mesurer



Cuillère à pamplemousse



Cuillère jetable (bois)



Cuillère doseuse



Cuillère doseuse



Cuillère doseuse avec fermeture



Cuillère parisienne



Cuillère "handi"



Cuillère pour bébé



Cuillère à spaghetti



Cuillère à service



Cuillère écumoire



Cuillère à service



Cuillère "handi" manche en mousse



Cuillère à glace



Cuillère à service de collectivité



Louche

LES LIVRES

La vie en design, Céline Delavaux et Stéphane Kiehl, Actes Sud junior, 2015,

L'objet du design, Les sismo et Claire Fayolle, Editions Cité du design, 2009.

BIBLIOGRAPHIE

C'est quoi le design ?, Claire Fayolle, Autrement Junior et Scéren, 2002

Le design, tableaux choisis, Claire Fayolle, Editions Scala, 1998

Monsieur Madame et le design, Cité du design de Saint-Etienne

Design culinaire, Stéphane Bureaux et Cecile Cau, Eyrolles, 2010

UNE HISTOIRE DE CUILLÈRE

Capsule pédagogique pour aborder le design à l'école

Capsule pédagogique conçue dans le cadre du PREAC Design

Partenariat entre l'Atelier Canopé de la Loire, la Cité du Design,
la DRAC Auvergne-Rhône-Alpes et le Rectorat/DAAC de l'Académie de Lyon.

Idée originale et contenus pédagogiques : Emilie Castera, Charlotte Delomier,
Auriane Faure, Emilie Gérin, Sylvie Sauvignet

**Merci à Mme Crépet et sa classe de CP-CE1 qui ont testé cette capsule, ainsi qu'aux
enseignant.e.s qui ont fait des retours d'usage sur cet objet.**