

Retourner la pédagogie

Moniques Richard

« Coffre à outils » incontournable, le kit graphique offre des pistes de travail innovantes, riches et efficaces pour les enseignantes et les enseignants en arts plastiques, les généralistes du primaire ainsi que tous ceux et celles qui s'intéressent à l'enseignement des arts, à la créativité et à la médiation culturelle. Avec leur coffre sous le bras, Valérie Yobé et Catherine Nadon nous transportent dans un champ encore peu exploité d'une certaine pratique des arts en territoire scolaire : celui du design graphique, dont les balises ouvrent ici de nouveaux horizons. Autre exploit, elle nous offre l'occasion d'explorer une problématique qui touche de près les élèves dans leur quotidien et leur avenir : celle de l'exercice d'une écologie sociale par le graphisme citoyen. Ce coffre regorge d'astuces pour nous aider à rejoindre les jeunes autrement. À la fois incubateur d'idées et dispositif pédagogique, on y trouve des outils qui engagent une pratique créatrice mobilisatrice, collaborative et réflexive.

Tout en respectant la démarche de création prônée par les programmes scolaires et en s'inspirant de la pensée design, le dispositif mis en place par les autrices permet aux élèves de s'engager en co-création avec leurs pairs dans des projets signifiants. Il leur permet de « produire un maximum d'idées [...] jusqu'au [...] plus farfelues », de « faire du pouce sur la pensée des autres », « d'accepter que ses idées ne soient pas retenues », mais également de prendre « plaisir d'être ensemble », tout en développant « une aisance [face] à l'incertitude ». Autant de retournements d'une pédagogie plus traditionnelle qui meuble encore le parcours scolaire ! Une pédagogie retournée où les registres de l'agentivité sont sollicités en exerçant sa créativité : compétence par le développement de ses habiletés, confiance en ses capacités, accroissement de son autonomie et initiation au sens des responsabilités. Y est également abordée la différenciation pédagogique qui permet d'adapter les stratégies d'enseignement à ses élèves de façon inclusive, égalitaire et responsable. Les autrices fournissent pour cela un tableau à quatre axes autour des contenus, structures, processus et productions. Ce cadre ouvert permet à l'enseignante ou l'enseignant de différencier son approche.

À travers une série de huit ateliers, la problématique se déroule progressivement en construisant sur les apprentissages précédents. On y trouve des indices nous informant tant sur le lieu, le format des activités que le temps imparti. Chaque activité débute par une situation brise-glace qui suscite surprise et motivation chez les élèves. Ces derniers pourront participer au choix personnel ou démocratique d'une thématique

ou s'initier à la gestion du temps en projet. On leur proposera d'exercer leur autonomie en choisissant les éléments à évaluer dans leurs productions. De plus, chaque atelier est accompagné d'une partie théorique à l'attention du corps enseignant. Le langage de cette section, qui se veut plus réflexif, permet de mieux saisir certains concepts tels la tempête d'idées, les pictogrammes comme langage visuel, la cartographie comme traces de notre passage, etc. Une section des ateliers offre aussi des stratégies qui permettront aux lectrices et aux lecteurs de réinvestir les ateliers proposés dans leur propre proposition pédagogique. Cette série culmine dans la réalisation d'une affiche qui fait la synthèse des apprentissages au dernier atelier. Mais là ne s'arrête pas le parcours : l'élève s'initie ensuite au montage d'une exposition et à la médiation devant public.

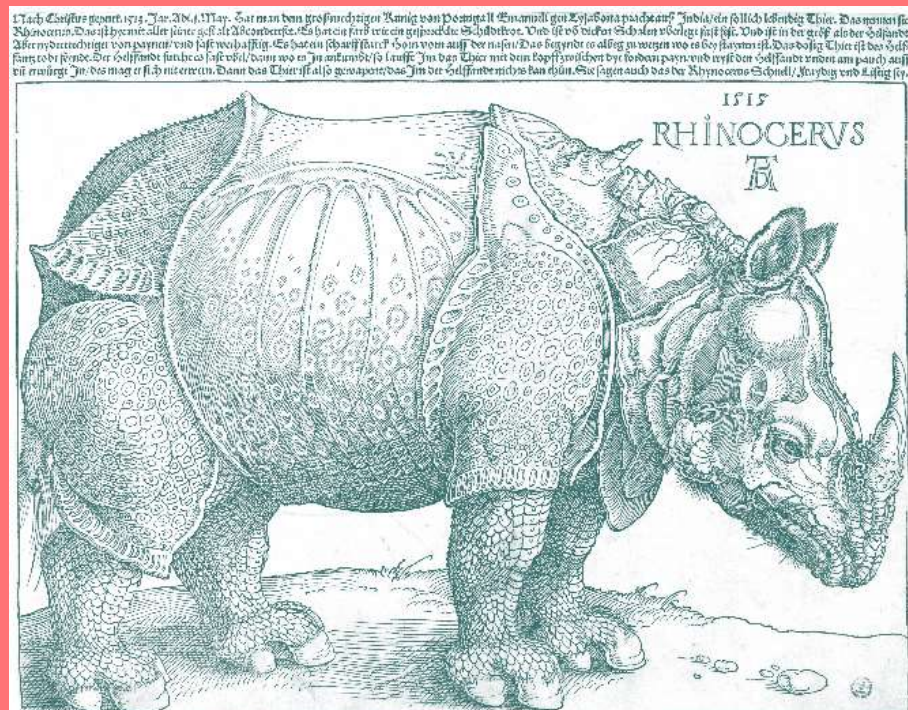
Avec son esthétique *vintage*, ses couleurs saturées en bichromie (*duotone*), son retour au fait main (*DIY*) et son iconographie scolaire, ce guide rappelle la belle époque des cahiers de dessin destinés aux élèves, édités au début du XX^e siècle. Mais là s'arrête la comparaison : ici, point de règles strictes à suivre, mais un parcours didactique novateur, retournant cette fois les nouveaux diktats d'un environnement numérique à tout prix. D'ailleurs, comme le rappelle Suzanne Lemerise en 2018, dans *La fabuleuse histoire de l'enseignement du dessin et des arts plastiques au Québec*, cet héritage graphique remonte à 1876. Les arts dits utiles, dessin industriel, décoratif et autres, y trouvent leur place. Cependant, depuis 1968, date des premiers programmes ministériels d'arts plastiques québécois, le trajet du design à l'école devient plutôt obscur...

Ce guide pédagogique intrigant, mais sans prétention, produit local entièrement réalisé au Québec, mais tout à fait adaptable aux différents contextes de la francophonie, se glisse dans les plis de l'histoire à faire, en nous faisant découvrir le design social dans sa « fabuleuse » simplicité ! Papier, crayons, encre et ciseaux, on peut tout accomplir, avec les élèves, dans un processus dynamique et différencié !

Régénérer les imaginaires

Malte Martin

Quand on parle design, c'est toujours intéressant de clarifier d'abord de quoi on parle : d'un *label de standing* ou d'un projet de démocratisation culturelle ?



Albrecht Dürer, *The Rhinoceros*, 1515. Gravure sur bois.

du design pour tous...

Les protagonistes du Bauhaus, de Stijl, Arts and Craft ou les constructivistes avaient eu pour ambition de contribuer à l'émancipation civique, à une utopie sociale. Le projet moderniste des années 1920 s'est réalisé dans la rencontre des artistes et artisans d'art avec des industriels éclairés dans l'idée de ne plus réserver l'artisanat d'art à quelques privilégiés qui en avaient les moyens, mais d'utiliser les nouvelles technologies de reproduction de l'époque pour produire une qualité visuelle et d'objets du quotidien à destination du plus grand nombre. Pour les industrielles, c'était peut-être d'abord une manière d'élargir le marché; pour les designers et artistes, c'était un nouveau champ de création lié à un projet de démocratisation culturelle.

Le kidnapping du terme design depuis les années 80 par le marketing des agences de communication comme un *label de standing* a mis à mal cette compréhension. La dénomination design devient un prétexte pour vendre un produit plus cher et devenir moins accessible. D'un design du partage, on a glissé vers un design de distinction.

... à un design producteur de communs

Mais aujourd'hui, il ne suffirait pas de retourner à l'idée du « design pour tous » du mouvement moderne avec aussi ses travers de surproductions industrielles qui ont effacé en grande partie l'idée émancipatrice.

Je pense qu'aujourd'hui se pose la question de se réapproprier le design comme un projet pour repenser nos usages et de questionner nos modes de production pour ne pas prendre plus à la nature que ce qu'elle peut régénérer. Le designer peut contribuer à donner forme à cette nécessité incontournable face à l'urgence écologique et sociale.

Les démarches de design social permettent de créer une synergie entre l'expertise du concepteur et l'expérience des usagers, des habitants, des citoyens.

La création contextuelle n'est pas focalisée sur l'objet final, qui deviendrait une sorte de fétiche finissant dans un salon d'ameublement, mais elle contribue à créer des situations de transformation de l'environnement global. Le meilleur moment du design social, c'est celui qui augmente la capacité des usagers à agir eux-mêmes. C'est cette idée émancipatrice qui est, je pense, au cœur des démarches de design social et du graphisme citoyen.

... du graphisme citoyen

En particulier, le design graphique a heureusement toujours gardé sa capacité d'être un moyen d'expression formidable : de l'intime à la chose publique, pour réinventer l'agora comme espace de l'expression citoyenne. D'apprendre à manier les lettres, les signes, les images comme une manière de donner forme à ses désirs,

ses émotions, ses réflexions...d'inventer des signes qui parlent aux autres.

Dans des ateliers avec des habitants ou dans des situations d'enseignement, nous sommes souvent confrontés à ce préjugé répandu « mais moi je ne sais pas dessiner » ou « je ne suis pas artiste » comme si c'était inné et immuable.

Personne ne répond à un enseignant « ah, je ne peux pas apprendre à écrire, je ne suis pas écrivain... ». La question n'est pas de produire des *bestsellers*, mais de s'approprier l'écriture comme un moyen pour se faire comprendre...comme le graphisme.

C'est d'autant plus nécessaire dans une société de l'image de savoir décrypter les codes qui nous entourent, de se repérer dans cette jungle de signes dans laquelle nous vivons. L'espace public est aujourd'hui loin de l'idée de l'agora comme espace où se déploierait l'imaginaire des citoyens. Il est dominé par des messages commerciaux ou administratifs, une sorte de privatisation du regard. Découvrir le graphisme comme moyen d'inventer ses propres langages visuels est une manière de permettre des choix et d'échapper à cette standardisation.

J'ai toujours rêvé dans ces situations d'avoir à ma disposition un tel manuel pour permettre aux enseignants de mettre en capacité leurs élèves de se saisir des moyens graphiques pour augmenter leur capacité d'expression puisque dorénavant ils et elles pourront donner forme au-delà de l'apprentissage de l'alphabet scolaire : choisir la silhouette des lettres, inventer des signes, composer des textes et des images leur fera découvrir que les outils graphiques permettent mille et une manières de s'exprimer.

... pour régénérer les imaginaires

J'ai souvent raconté l'histoire du rhinocéros de Dürer à mes élèves, cet animal curieux arrivé au Portugal en 1517 et que Dürer n'avait jamais vu, mais qu'il a imaginé à partir des récits et de croquis d'autres personnes. C'est sa gravure reproduite à quelques milliers d'exemplaires qui a fait le tour de l'Europe et a marqué nos représentations et nos mémoires pendant deux cents ans. Voilà le pouvoir du graphisme pour générer et incarner des imaginaires.

Face à la situation de pandémie qui rétrécit nos espaces de projection, face à la crise écologique et sociale, je pense essentiel de régénérer les imaginaires, de pouvoir se projeter de nouveau.

Ce manuel contribuera à transmettre le design comme un outil pour repenser nos usages et le graphisme comme une manière de régénérer les imaginaires pour un monde vivant.

Introduction



Le kit graphique propose aux enseignantes et aux enseignants ainsi qu'aux élèves un ensemble d'ateliers, d'outils et d'informations pour la pratique du design social à l'école primaire. Ce kit permettra aux élèves de se sensibiliser à une pratique des arts engagés pour s'exprimer et expliciter leurs opinions sur une problématique sociale actuelle. Par leur voix unique et collective, ils contribueront à l'innovation et au changement sur une thématique ou un sujet phare du moment.

Le kit révèle le potentiel de la pratique des arts engagés dès le troisième cycle du primaire. Il est constitué d'un livret — ressource à l'intention des enseignantes et des enseignants — proposant une série de huit ateliers avec l'option de divers scénarios quant à leur réalisation complète ou sélective selon une logique propre aux dispositifs proposés. Ils sont à utiliser avec le groupe classe pour aborder avec les élèves les notions clés du design social. Ce kit souhaite contribuer à la sensibilisation des élèves en leur apportant des clés de lecture des signes qui les entourent en leur proposant une pratique concrète, axée sur la co-création.

La publication présente chaque atelier en proposant une durée, une séquence, les objectifs, le matériel nécessaire, l'aménagement des lieux, le déroulement — activités brise-glace, théorie/présentation, activité, distanciation — et des pistes de réinvestissement. Il est complété par des présentations sur chaque notion clé abordée dans chacun des ateliers, des exemples visuels, des propositions de ressources, un lexique, ainsi que des pistes pédagogiques qui enrichissent la réflexion des enseignantes et des enseignants. Les multiples propositions de ce guide ont pour ambition de stimuler la réflexion et la créativité des enseignantes et des enseignants. L'ouvrage est, en quelque sorte, une invitation qui leur est lancée à les contextualiser à leur milieu et à les modifier en toute liberté!

La genèse de cet ouvrage est née d'une série d'ateliers menés au cours d'une résidence que nous avons menée à l'École internationale du Village, une école primaire de Gatineau, au Québec, à l'hiver et au printemps 2018. Le 17 septembre 2017, trois tornades ont dévasté plusieurs quartiers de la région de l'Outaouais. Cette catastrophe climatique et humaine est devenue le fil conducteur de nos interventions. Cette expérience a nourri le fruit du travail que nous vous livrons dans les pages suivantes.



Du design social au graphisme citoyen



Le design social caractérise une pratique artistique engagée dans laquelle le graphiste conçoit et met à la disposition de publics variés des dispositifs plastiques visant à leur permettre de s'exprimer dans l'espace public.

Au cœur de la démarche se trouve l'importance d'œuvrer en co-création autour d'une préoccupation sociale qui rejoint les convictions du graphiste tout autant que celles de la communauté dans laquelle il s'insère.

Dans ce cadre, nous revendiquons le terme de graphisme citoyen. Ce dernier s'inscrit au sein des pratiques du design social. En le situant comme moyen d'action au cœur de l'école, il qualifie une pratique du design qui a pour objectif de donner une voix à nos jeunes citoyens qui découvrent et explorent des outils et des dispositifs leur permettant de s'exprimer et de les concevoir ensemble, comme collectivité. Cette trousse permet le développement de l'agentivité et le déploiement de la voix citoyenne d'élèves du primaire.

Les élèves, citoyens à part entière et apprenants

Les jeunes sont aujourd'hui amenés à jouer un rôle prépondérant face aux problématiques sociales, notamment parce qu'ils représentent la génération qui a le plus à gagner ou à perdre des décisions prises par les générations qui les précèdent (Morin, Therriault et Bader, 2019). C'est dans ce contexte que le développement de leur agentivité est devenu une priorité en éducation (Ferreira, 2013).

L'agentivité réfère à la conception que la personne a d'elle-même comme sujet agissant et se définit comme pouvoir d'action du sujet sur sa réalité (Giddens, 1979).

L'école agit très souvent comme lieu de rencontre entre l'enfant et la société civile. Ainsi, la qualité des expériences que les enfants vivent à l'école et par l'école peut être garante — ou non — de la construction de relations de reconnaissance de leur voix citoyenne (Heckmann, 2008).

Le kit graphique propose aux enseignantes et aux enseignants ainsi qu'aux élèves un ensemble d'ateliers, d'outils et d'informations pour la pratique d'un graphisme citoyen. Par leur voix unique et collective, ils contribueront à l'innovation et au changement social.

Depuis, nombreux sont ceux qui reconnaissent les enfants et les adolescents comme des acteurs sociaux, mais ils demeurent tout de même invisibilisés en raison d'une conception étroite de la citoyenneté légale et parce qu'ils représentent des citoyens vulnérables et dépendants des adultes.

— Breviglieri, 2014

Les productions réalisées offrent une voix à nos jeunes apprenants en favorisant le développement de leur agentivité et la consolidation de leur posture citoyenne. Nos jeunes citoyens de la classe accèdent à une tribune pour s'exprimer par le biais de la création d'images, le choix des mots, leur traitement graphique et l'action. C'est l'occasion de mettre en œuvre leur rôle en tant qu'acteurs de l'innovation sociale, et ce, tout en prenant conscience de la force, des limites et des impacts que chacun peut avoir en communiquant ainsi.



Dugudus

Dugudus, *Libres d'aimer*. Marche des Fiertés, 2012. Affiche, sérigraphie.



Ne Rougissez Pas ! Osez désirer, soyez insatiable. Manifestation contre l'austérité, 2013.
Papillon, impression mobile dans la rue, sérigraphie.



Dans l'œil de la tempête

Ce premier atelier vise à établir un premier contact avec la thématique qui traverse l'ensemble des ateliers. Collectivement, les activités proposées permettent de faire émerger les problématiques sous-jacentes à la thématique en mettant sur papier les concepts et les mots-clés qui retiennent l'attention des élèves.

Durée

+/- 60 min

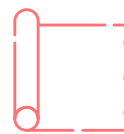
Objectifs

- ▶ Expérimenter les principes de la co-création
- ▶ Établir un champ lexical associé à la thématique
- ▶ Brosser les liens entre différents concepts que lui et ses coéquipiers ont soulevés entourant la thématique
- ▶ Exercer le dessin à main levée

Matériel



Grandes feuilles



Surface de protection au sol



Crayon de plomb



Cartels



Papillons adhésifs (Post-it)



Feutres noirs et feutres d'une couleur en lien avec la thématique



Feuilles blanches (lettre ou A4)

Organisation



Travail au sol en repoussant les tables



Brise-glace
Équipes de quatre à six élèves



Activité
Équipe de quatre élèves

L'objectif de ce brise-glace est de déclencher le dialogue, l'exploration et la mise en commun des idées à partir d'une thématique donnée. Sur papier, les concepts clés s'inscrivent, allant de mots, d'expressions proches, d'illustrations plus ou moins éloignées du sens premier, et cela, sans censure. Ceci permet de créer des liens suscitant chez l'élève des images, des représentations et des associations de sens pour la suite du projet.

↳ La tempête d'idées

Cette présentation met en relief les caractéristiques d'une tempête d'idées aussi nommée *brainstorm*, idéation, carte conceptuelle, carte mentale. En démontrant qu'elle permet une organisation de la pensée en vue de faire émerger les idées les plus fortes autour d'une thématique choisie, elle met la table pour assurer des bases conceptuelles solides pour d'alimenter la création et le déroulement de chaque atelier. Divers exemples sont présentés ainsi que des indices pour regrouper, développer et choisir les idées les plus fortes (synonyme, antonyme, champ lexical, etc.).

SYNONYMES : REMUE-MÉNINGES *BRAINSTORM* CARTE CONCEPTUELLE
CARTE MENTALE CARTE COGNITIVE CARTE HEURISTIQUE



Enseignant·e

Élèves

- ⊕ **Activité en amont (optionnelle) :**
Afin d'accentuer l'aspect social du projet, il est possible, en guise d'amorce, une semaine avant l'atelier, d'effectuer des prises de parole dans l'entourage de chaque élève à partir d'une question posée.

Exemple : En un mot, pour toi, une tornade, c'est _____.
L'élève pourrait noter la réponse et l'intégrer ou non dans la carte conceptuelle de son équipe.

- ① Présenter la thématique.
- ② Écrire la thématique au centre de la feuille.
- ③ Développer, en équipe de 4 à 6 élèves, la carte conceptuelle à partir de la thématique en y ajoutant graduellement des mots et des illustrations.
- ④ Peut relancer l'activité avec, au choix, l'espion ou par le carrousel romain.

↳ **L'espion**

Une personne par équipe est désignée par l'enseignante, l'enseignant ou par le groupe pour circuler en classe et prendre connaissance des cartes réalisées par les pairs. Afin de relancer le travail réflexif, elle revient ponctuellement vers son équipe pour partager avec elle sur ce qu'elle a lu dans les autres cartes. Les membres de son équipe peuvent intégrer ou non ces nouvelles notions à leur propre carte.

↳ **Le carrousel romain**

Le carrousel romain propose que chaque équipe crée une carte. Au signal de l'enseignante ou de l'enseignant, toutes les équipes se déplacent vers une nouvelle carte pour la continuer. L'activité se termine lorsque toutes les équipes ont complété toutes les cartes.