

*Aussi loin que je m'en souviens, je dois avouer que j'ai toujours aimé l'école. Je dis ça tout en prenant conscience que je suis en train de vivre mes derniers mois en tant qu'étudiante. Si aujourd'hui je devais donner une définition personnelle de l'école, elle serait ce que représente en intégralité le mot rencontre.*

## INTRODUCTION

\_ Il est urgent de ne plus attendre.

Je crois que j'avais 7 ans lorsque la maîtresse m'a demandé d'expliquer à l'ensemble de la classe comment j'avais réussi à résoudre mentalement une opération d'addition. Je ne me rappelle pas avoir eu de difficultés à exposer mon schéma cognitif. Additionner  $9 + 8$  revenait à additionner  $5 + 4$  et  $5 + 3$ , spatialisé mentalement par  $5 + 5 = 10$  et  $4 + 3 = 7$  donc  $10 + 7 = 17$ . À ce stade j'avais acquis l'étape de décomposition en prenant cinq et dix comme unités de repères tel qu'on me l'avait appris. En revanche, le plus difficile a été de l'expliquer aux élèves qui ne comprenaient pas comment je comprenais. Je n'avais d'ailleurs pas conscience qu'il puisse y avoir une autre manière de penser. C'est bien plus tard, en prenant du recul sur cette situation que j'ai compris qu'il existait différents processus cognitifs et qu'il était important d'en prendre conscience pour ajuster ses méthodes d'apprentissages dans n'importe quels enseignements.

Il me semble qu'on trouve là l'un des enjeux majeurs de l'école. Elle doit en effet permettre à chaque élève de comprendre et d'élaborer leur propre savoir. Il s'agit là d'apprendre à apprendre. Un enfant en grandissant doit pouvoir s'émanciper et faire face aux situations rencontrées de manières appropriées. Puisque comme le dit si bien Britt-Mari Barth, professeur à l'Institut supérieur de pédagogie : «*Est-ce que la finalité de l'école n'est pas justement de former des jeunes adultes autonomes, capables de s'adapter et d'utiliser leurs connaissances dans une société démocratique en constante évolution ?*»

C'est avec cette question sans réponse que l'auteure clôture son ouvrage *L'apprentissage de l'abstraction*. C'est d'après cette même question que je commencerai mon propre raisonnement autour des enjeux de l'école contemporaine et de ses stratégies pédagogiques.

Il existe en réalité de nombreuses questions que j'aimerais aborder dans mes réflexions autour du rôle de l'école d'aujourd'hui. Mais je ne peux les aborder sans considérer mon propre rôle en tant qu'étudiante en design graphique. Enseigner est un acte social et culturel qui m'a toujours intéressée tout en m'intriguant. Si aujourd'hui je souhaite en aborder ses fondements, c'est avec la conscience de pouvoir y contribuer en tant que médiatrice au sein de l'environnement scolaire. C'est pourquoi j'ai centré mes propos sur l'école au travers de stratégies d'apprentissage qui permettent le dialogue entre design et pédagogie.

Le lien entre design et pédagogie est facilité au travers de systèmes dits de pédagogie active, qui prônent l'apprentissage par le faire qu'on retrouve chez des pédagogues tels que Maria Montessori, Friedrich Frobel, Célestin Freinet, et Comenius considéré comme le père de l'éducation moderne. Tous se sont penchés sur une école centrée sur l'enfant qui intègre l'enseignement par le processus de la pensée, c'est-à-dire comment penser plutôt que quoi penser. Ces méthodes pédagogiques rencontrent d'emblée trois caractéristiques entraînant différents enjeux qui sont les principales lignes des enseignants. En effet, l'apprentissage se fait par le processus d'apprentissage de l'abstraction, de la recherche par l'expérimentation, et enfin par l'influence importante de l'affect. Ma recherche autour de la problématique de l'école s'oriente vers une prise de conscience de ces éléments majeurs. Cette prise de conscience me permettra alors de comprendre **comment le designer graphique peut mettre en lumière ces trois enjeux pédagogiques : l'abstraction, l'expérimentation, et l'affect? Et quelles en sont les conséquences?**

Le designer graphique, par l'intermédiaire de supports pédagogiques adaptés, doit pouvoir stimuler l'ensemble des enjeux mis en place et remplir son rôle de médiateur. Il est donc important de connaître les outils à fournir pour permettre à l'enfant d'accéder à ce processus d'apprentissage. C'est pourquoi, à l'ère du numérique, considérer le numérique comme un environnement à part entière et non comme un support exclusif d'informations est une réponse plausible.

**Pédagogie active, design graphique, numérique peuvent-ils donner de nouvelles solutions à une pratique d'éducation scolaire?**

C'est à travers ces différents environnements, de leurs outils et techniques que j'énoncerai la suite de mes propos. Chacun d'eux prenant en compte les problématiques posées. Ma réflexion sera guidée par les caractéristiques propre à la pédagogie active évoquée précédemment. Il ne s'agit pas là pour moi de trouver de nouveaux processus d'apprentissage, mais de comprendre comment ceux déjà mis en place peuvent profiter d'une pratique graphique et numérique afin de les mettre en valeur et d'en favoriser l'accès.

Par soucis de répétitions j'utilise tout au long du mémoire les termes élève et apprenant en parallèle du mot enfant. Bien qu'il s'agit le plus souvent de situations précises où est ciblé l'enfant de 3 à 6 ans, concernant une période précise de la vie relevant majoritairement des enjeux pédagogiques dont il est question dans ma réflexion, je considère comme apprenant ou élève toute personne étant en situation d'apprentissage, sans âge précis.