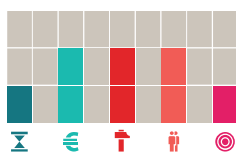


## SCÉNARIO 1. MOBILIER DE CLASSE



### Énoncé

Il en est du mobilier de classe comme de l'architecture. D'une part il ne fait pas l'enseignement mais il le conditionne, d'autre part il autorise ou non certaines initiatives, certaines libertés. Si on veut renouveler la forme scolaire, il faut questionner à nouveau ses outils et ses installations.

### Constat & enjeux

Dans sa typologie, le mobilier de classe date d'au moins un siècle. Quant à sa formulation, elle date souvent de la construction de l'école, voire du recyclage de mobilier en stock. De fait l'équipement est standard dans sa forme et dans ses agencements. Dans l'état de l'art<sup>9</sup> déjà évoqué, nombreux sont les exemples de mobiliers innovants soit parce qu'ils utilisent des matériaux contemporains, soit parce qu'ils inaugurent des postures différentes, soit parce qu'ils s'adaptent à des formes, des moments d'enseignement différents.

### Objectifs

Il s'agit :

- d'inviter des groupes d'élèves à travailler sous forme de *workshops* sur le mobilier des salles d'apprentissage (dans les scénarios « formats de cours » et « salles techniques », nous ouvrons la dimension de diversité des espaces) : quels sont les services que l'on s'attend à trouver dans une classe (poser un vêtement, poser un cartable, avoir des documents très couramment utilisés à disposition ou utiliser une tablette) ? quels usages, pour quelles activités, à quels moments de la journée ? il paraît intéressant d'inviter les élèves à coconcevoir ces mobiliers et leur organisation dans l'espace ;
- de s'initier à la pratique du designer :
  - étude des usages, regard critique sur l'existant,
  - scénarios d'usages, nouvelles pratiques,
  - dessin, cahier d'idées, maquettes,
  - esquisse d'un projet.

Ce travail de réflexion peut déboucher sur des commandes de mobiliers, des agencements créatifs et – pourquoi pas ? – des fabrications.

### Exemples

De nombreux exemples sont présentés dans l'état de l'art<sup>10</sup> rédigé par Clémence Mergy.

Par ailleurs la Cité du design monte depuis plusieurs années des projets, par exemple « Je participe à la rénovation de mon école<sup>11</sup> ! ».

### Moyens

La conception de mobiliers doit passer par plusieurs étapes :

- quel est l'état des lieux ?
- en quoi consiste le projet, qu'est-ce qu'on aimerait dans l'idéal ?
- y a-t-il des mobiliers qui, agencés différemment, peuvent rendre le service recherché ?
- existe-t-il du mobilier qu'on peut acquérir ?
- peut-on envisager une conception particulière et chercher une entreprise pour le mettre en œuvre ?

Ainsi plusieurs niveaux de difficulté sont envisageables selon les compétences en présence.

Le recours à un designer peut s'avérer plus qu'opportun.

### Garder à l'esprit

- L'habitude nous fait perdre de vue les usages élémentaires. Il n'y a pas de solutions génériques.
- Des solutions simples peuvent apporter beaucoup de confort.
- Les élèves et les professeurs sont bien placés pour observer les lacunes car ils les éprouvent au quotidien.

9 Clémence Mergy, *Innover dans les formes scolaires par les disciplines créatives*, Cité du design, 2015.

10 Op. cit.

11 Programme de recherche et d'expérimentation, Cité du design.