

TROISIEME LAUREAT



Olivier Chavée, enseignant à l'Institut des Arts et Métiers à Virton.

« L'odyssée de l'objet » : Favoriser l'apprentissage de nombreuses compétences dans les domaines technologiques et favoriser l'épanouissement de l'élève au niveau social et humain.

Le projet consiste à concevoir un objet utile et innovant et de le présenter aux concours « L'odyssée de l'objet », organisé par la DGTR (Direction générale des Technologies, de la Recherche et de l'Énergie) de la Région Wallonne.

L'atout majeur de ce projet concerne l'élève : il est l'acteur principal de sa création.

Il va observer autour de lui les gens et leurs gestes quotidiens et déceler parmi ceux-ci le lieu, la fonction ou le moment sur lesquels il souhaite agir pour les améliorer. Ce qui implique : aller à la rencontre du monde qui l'entoure.

Il va découvrir les matériaux, les anciennes et nouvelles technologies, et, par une démarche de design, aboutir à la création de l'objet qui répond à une attente réelle de ses contemporains.

Il devra aborder l'univers du travail. Ce qui implique : s'intéresser au fonctionnement des entreprises, se rendre compte des conditions de travail, des difficultés liées à la fabrication et à la vente d'un produit.

Une condition essentielle de ce projet, c'est de travailler en groupe. Ce qui implique : s'insérer dans un groupe d'élèves qui ont des origines culturelle et sociale différentes, savoir respecter et écouter l'autre, échanger des idées, avoir un esprit critique d'une manière constructive, prendre des responsabilités et aboutir, par une solidarité active, à la finalisation du projet.

Enfin, l'élève se sensibilisera aux problèmes environnementaux. Ce qui implique : connaître les différentes sources d'énergie, leur implication et leurs contraintes dans la vie courante, prendre conscience des problèmes des déchets...

Le processus, permettant de développer tous ces savoir-faire, ces savoirs et ces savoir-être, comporte trois étapes :

La première commence par deux séances de brainstorming, éveillant l'intérêt des élèves et proposant différents types de création. Après discussions, une décision collégiale est prise sur deux choix définitifs suivie d'une constitution de deux groupes.

La seconde étape se fait en présence d'un parrain-designer. Poursuite des débats sur le développement de l'objet. Chaque groupe rédige un journal de bord décrivant l'avancement du projet. En parallèle, découverte des matériaux, constitution d'une « matériauthèque de classe », lancement des recherches, visite d'une entreprise ou d'un centre de recherche ou d'un laboratoire.

La troisième étape consiste à réaliser des objets sous forme de prototype et à finaliser des carnets de route. Cette dernière étape est également importante car elle engendre un contact interdisciplinaire au sein de l'école : les objets seront fabriqués par des élèves de section professionnelle : menuiserie, tôlerie-soudure et même carrosserie-peinture !

En 2004, deux projets ont été présentés : le « Frott' frotteur », appareil unique au monde permettant le nettoyage des frotteurs saturés de poussière et « Le tri à ma portée », objet à trois compartiments pour trier les déchets en classe ou dans les bureaux. Le premier projet a reçu le premier prix de la Région Wallonne. En 2006, deux autres projets ont vu le jour. L'un concerne la culture musicale : un porte-sourdine, et l'autre la vie quotidienne de la ménagère : un candélabre se transformant en chauffe-plat. Ce dernier a reçu le Prix du public dans le cadre du concours « L'Odysée de l'Objet - Matériaux et Design ».

Par ce type de démarche pédagogique, chaque élève a l'opportunité de développer sa curiosité, sa créativité, son esprit critique et son esprit d'initiative, son sens artistique et esthétique et d'approfondir ses connaissances du monde qui l'entoure. Tout cela sur fond d'une implication sociale, humaine et environnementale.

