



**MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Rapport du jury

Concours : Agrégation interne

Section : Design & Métiers d'art

Session 2024

Rapport de jury présenté par : Brigitte Flamand, Inspectrice générale de l'éducation, du sport et de la recherche (Design - Métiers d'Art – Mode), présidente du jury

SOMMAIRE

Nature des épreuves	page 3
Présentation générale	page 4
Résultats de la session 2024	page 5
Observations de la présidente du jury	page 8
Épreuves d'admissibilité	page 9
Épreuve de pédagogie de design et des métiers d'art Définition de l'épreuve et rapport de la commission de jury	page 10
Épreuve d'histoire des arts et des techniques de design et des métiers d'art Définition de l'épreuve et rapport de la commission de jury	page 14
Epreuves d'admission	page 24
Épreuve de pensée par le dessin et culture de projet Définition de l'épreuve et rapport de la commission de jury	page 25
Épreuve de leçon Définition de l'épreuve et rapport de la commission de jury	page 29

ÉPREUVES DU CONCOURS INTERNE DE L'AGRÉGATION SECTION DESIGN & MÉTIERTS D'ART*

Arrêté du 28 décembre 2009 modifié fixant les sections et les modalités d'organisation des concours de l'agrégation.

Nature des épreuves	Durée	Coefficient
A • Épreuve d'admissibilité :		
Épreuve de pédagogie de design et métiers d'art	4 h	1
Épreuve d'histoire des arts et des techniques de design et métiers d'art	4 h	1
B • Épreuves d'admission :		
<u>Pensée par le dessin et culture de projet</u>		
a) Épreuve pratique de Pensée par le dessin	8 h	2
b) Épreuve orale de Culture de projet	30 mn	
<u>Épreuve de leçon</u>		
a) Préparation	4 h	2
b) Exposé	20 mn	
c) Entretien	40 mn	

* Pour chaque épreuve la définition détaillée est donnée en tête du rapport de la commission de jury

PRÉSENTATION GÉNÉRALE DES RÉSULTATS DE LA SESSION

L'ensemble des informations, remarques et recommandations relatives à cette session est présenté dans ce rapport : données statistiques, commentaires, sujets et rapports d'épreuves.

Les épreuves du concours interne de l'agrégation section design & métiers d'art sont définies par l'arrêté du 28 décembre 2009 modifié fixant les sections et les modalités d'organisation des concours de l'agrégation. Le concours interne de l'agrégation design & métiers d'art a pour finalité de contribuer à enrichir le vivier de professeurs qui enseignent dans les formations technologiques allant du niveau 4 (baccalauréat technologique STD2A) au niveau 7 (DSAA). Le concours de l'agrégation, comme les pratiques des professionnels des métiers d'art et du design, évolue. Les épreuves, selon la formulation des sujets et par leurs critères d'évaluation, sont construites pour distinguer des profils d'enseignants qui s'approprient les problématiques contemporaines du design et des métiers d'art et qui savent transférer leurs connaissances et compétences en enjeux didactiques actuels et en stratégies pédagogiques innovantes.

CANDIDATS DE LA SESSION 2024

Nombre de postes à pourvoir : 6 postes enseignement public

2 postes enseignement privé

Cette année l'agrégation interne a vu 115 candidats et candidates s'inscrire au concours public (4 de moins que l'année précédente) et 30 au concours d'accès à l'échelle de rémunération des professeurs agrégés dans l'enseignement privé sous contrat. Parmi les 145 inscrits, de 26 académies, plusieurs se sont également inscrits au concours externe de l'agrégation section design & métiers d'art.

37 candidatures sont d'Île-de-France, 11 de l'académie de Rennes, les académies de Bordeaux, Lyon, Montpellier, Lille, Nantes, Aix-Marseille, Nancy-Metz, Clermont-Ferrand, Nice, et Poitiers, ont entre 5 et 9 candidatures chacune. Moins de 5 candidats se sont présentés des académies d'Orléans-Tours, de Grenoble d'Amiens, de La Réunion, de Reims, de Strasbourg, de Toulouse, de La Nouvelle Calédonie, de La Normandie, de Mayotte et de Besançon. Les candidatures pour le CAER ont été d'Île-de-France (5), Bordeaux (5), Lille (4), Clermont-Ferrand (3), Nantes (2), Orléans-Tours (2), Reims (2), Toulouse (2), Aix-Marseille (1), Grenoble (1), Lyon (1), Normandie (1), Poitiers (1).

115 femmes (dont 25 CAER) se sont inscrites contre 30 hommes (dont 5 CAER).

69 professeurs certifiés se sont inscrits et 48 ont composé pour le concours public.

36 professeurs de lycée professionnel se sont inscrits et 15 sont allés aux épreuves.

4 enseignants du supérieur et 2 personnels enseignant titulaire d'une autre discipline ont également passé les épreuves d'admissibilité.

12 admissibles étaient certifiés avec un PLP et un enseignant du supérieur. Seul le PLP a été admis.

Parmi les 69 candidats de l'admissibilité du concours public, 15 ont un MASTER MEEF, 27 sont titulaires d'un autre master (11) ou de diplômes valant grade et d'équivalent BAC+5 (11) ou d'un diplôme des grandes écoles (5). Un titulaire de doctorat s'est présenté mais avec 11,75 de moyenne au premier tout n'a pas été admissible.

Parmi les 21 candidats du CAER, 8 étaient admis à l'échelle de rémunération certifié PLP, les 13 autres étaient diplômés de Master (4), de valant grade ou équivalent à un BAC+5 (7), des Grandes Écoles (4), et 2 étaient titulaires d'un doctorat mais n'ont pas atteint les seuils d'admissibilité.

5 femmes ont été admises sur 6 pour le concours public.

La personne la plus âgée, lauréate du concours, est née en 1974 ; celle la plus jeune en 1990.

Les candidats admis à la session 2024 sont des académies de Poitiers (2), Amiens (1), Grenoble (1), Orléans-Tours (1) et d'Île-de-France (1). 3 étaient titulaires d'un MASTER MEEF.

Le candidat admis au CAER est un homme né en 1978 admis à l'échelle de rémunération certifié PLP.

RÉSULTATS DE LA SESSION 2024

Rappel : les résultats de chaque épreuve sont commentés plus loin dans les rapports des commissions de jury.

E101. Épreuve de pédagogie de design et des métiers d'art

Les notes vont de 1 /20 à 16 /20

Note /20	$0 \leq n < 4$	$4 \leq n < 8$	$8 \leq n < 12$	$12 \leq n < 16$	$16 \leq n < 20$	Total	Moyenne
Effectif	7	38	36	7	2	90	8,02
Public	3	27	30	7	2	69	8,5
CAER	4	11	6	0	0	21	6,42

50 notes < Moyenne > 40 notes

E102. Épreuve d'histoire des arts et des techniques de design et des métiers d'art

Les notes vont de 0,5 /20 à 19 /20

Note /20	$0 \leq n < 4$	$4 \leq n < 8$	$8 \leq n < 12$	$12 \leq n < 16$	$16 \leq n < 20$	Total	Moyenne
Effectif	9	25	20	32	4	90	9,36
Public	6	16	15	28	4	69	9,70
CAER	3	9	5	4	0	21	8,27

46 notes < Moyenne > 44 notes

Notes globales de la phase d'admissibilité :

Les moyennes pour tous les candidats ayant composé vont de 2,25 /20 à 17 /20

La moyenne générale des 90 candidats ayant composé à l'issue des épreuves est de 8,69 /20

(9,1 /20 pour les 69 inscrits au public et 7,34 /20 pour les 21 inscrits au CAER)

Nombre de candidats déclarés admissibles à l'agrégation interne : 17 (13 pour le public et 4 CAER)

Moyenne du dernier candidat admissible pour le public : 12,25

Moyenne du dernier candidat admissible pour le CAER : 11,5

Moyenne générale des 17 candidats admissibles : 13,13 /20

Tableau comparatif des résultats moyens aux épreuves d'admissibilité des trois dernières sessions

Épreuve	Moyenne 2022	Moyenne 2023	Moyenne 2024
E101	08,80	8,48	8,02
E102	06,80	8,53	9,36
Total admissibilité	07,80	8,49	8,69

E201. Épreuve de pensée par le dessin et culture de projet

Les notes vont de 6 /20 à 16 /20

Note /20	$0 \leq n < 4$	$4 \leq n < 8$	$8 \leq n < 12$	$12 \leq n < 16$	$16 \leq n < 20$	Total	Moyenne
Effectif	0	4	9	3	1	17	9,66
Public	0	1	9	2	1	13	10,29
CAER	0	3	0	1	0	4	7,62

8 notes < Moyenne > 9 notes

E202. Épreuve de leçon

Les notes vont de 2 /20 à 18 /20

Note /20	$0 \leq n < 4$	$4 \leq n < 8$	$8 \leq n < 12$	$12 \leq n < 16$	$16 \leq n < 20$	Total	Moyenne
Effectif	3	6	7	0	1	17	7,24
Public	1	6	5	0	1	13	7,85
CAER	2	0	2	0	0	4	5,25

9 notes < Moyenne > 8 notes

Notes globales des épreuves d'admission :

Les moyennes pour tous les 17 admissibles ayant composé vont de 3,75 /20 à 13,75 /20

(9,07 /20 pour les 13 admissibles au public et 6,44 /20 pour les 4 admissibles au CAER)

La moyenne de la phase d'admission du dernier candidat admis pour le public est de 8,63 (14,38 à l'admissibilité).

La moyenne de la phase d'admission du candidat admis pour le CAER est de 10,5 /20.

La moyenne générale de la phase d'admission des 17 admissibles est de 8,44 /20

Tableau comparatif des résultats moyens aux épreuves du second tour des trois dernières sessions

Épreuve	Moyenne 2022	Moyenne 2023	Moyenne 2024
E201	09,15	10,45	9,66
E202	08,84	10,93	7,24
Total admission	08,75	10,68	8,45

BILAN CHIFFRÉ DE LA SESSION 2024

Nombre de candidats inscrits au concours de l'agrégation interne : 145

Nombre de postes offerts au concours de l'agrégation interne : 6 et 2 CAER (1 seul pourvu)

• **Épreuves d'admissibilité :**

Nombre de candidats présents ayant composé sur les 145 inscrits : 90
(115 inscrits au concours public dont 46 absents ; 30 inscrits au CAER dont 9 absents)

Nombre de candidats déclarés admissibles : 17

Moyenne obtenue par les 90 candidats ayant composé : 8,69 /20

Moyenne obtenue par le premier admissible dans le public : 17 /20
Moyenne obtenue par le dernier admissible dans le public : 12,25 /20

Moyenne obtenue par le premier admissible du CAER : 12 /20
Moyenne obtenue par le dernier admissible du CAER : 11,5 /20

• **Épreuves d'admission :**

Nombre de candidats admissibles au concours ayant composé : 17
Nombre de candidats admis au concours de l'agrégation interne : 7

Moyenne obtenue par les 14 candidats ayant composé : 8,45 /20
Moyenne obtenue par le premier admis dans le public : 13,75 /20
Moyenne obtenue par le dernier admis dans le public : 8,63 /20

Moyenne obtenue par le candidat admis au CAER : 10,5 /20

À l'issue du concours interne de la session 2024 :

- Les notes obtenues par les candidats sur l'ensemble du concours vont de 0,5 /20 à 19 /20.
- La moyenne générale obtenue par les 17 candidats admissibles est de 10,01 /20.
- La moyenne générale obtenue par les 7 candidats admis est de 11,94 /20.
- La moyenne générale obtenue par les 6 candidats admis au concours public est de 12,13 /20.
- La moyenne générale obtenue par le candidat admis au CAER est de 10,83 /20.
- La moyenne générale obtenue par le premier admis est de 14 /20 (en 2023 : 15,66 /20).
- La moyenne générale obtenue par le dernier admis au concours public est de 10,54 /20 (en 2023 : 11,07 /20).

TABLEAU STAISTIQUE DES TROIS DERNIÈRES SESSIONS

Session	2022	2023	2024
Moyenne admissibilité + admission	09,91	11,37	10,01
Moyenne des admis	11,88	13,15	11,94
Effectif des inscrits au concours	144	119	147
Effectif des présents	79	73	90
Nombre d'admissibles	15	14	17
Nombre de postes au concours	6 + 1 CAER	6	6 + 2 CAER

Observations d'ordre général sur le déroulement de la session 2023

Le concours de l'agrégation interne design & métiers d'art est particulièrement important pour notre discipline. Il donne l'occasion à des enseignants déterminés de faire la démonstration de leurs compétences et qualités alors qu'ils sont déjà engagés professionnellement et en poste.

D'une certaine manière, ils acceptent de se remettre en question et ils n'hésitent pas à s'exposer pour être évalués par d'autres collègues. Cet engagement n'est pas anodin et je mesure chaque année l'effort considérable qu'il représente psychologiquement, mais aussi en termes de fatigue et de stress.

Je tiens à féliciter tous les candidats, les lauréats bien sûr qui ont fait la démonstration de leurs qualités et détermination, car il en faut pour se confronter à ce concours. Je tiens également à m'adresser aux candidats qui ont échoués. Cette déception est forcément douloureuse, mais leur mérite est grand et je les incite çà ne pas lâcher. Il faut donc recommencer.

90 candidats étaient présents à cette session 2024, c'est plus qu'en 2023 et qu'au concours de l'agrégation externe design & métiers d'art. Cela démontre l'importance de ce concours interne et tout son intérêt pour tous les collègues en poste.

Au-delà de ces constats qui sont encourageants, la session 2024 a néanmoins montré des signes de fragilité avec une moyenne des admis très inférieure à l'année précédente passant de 10,68 à 8,45.

Ces résultats peuvent s'expliquer de différentes manières et un des premiers constats et la moyenne cumulée entre le public et le privé nous empêchant de garder le nombre de candidats pour les deux postes du privé.

Nous savons que les préparations à ce concours font globalement défaut et les lauréats de la session 2024 sont d'autant plus méritant, qu'ils sont issus de Grenoble, Amiens, Clermont-Ferrand, Poitiers, Orléans-Tours et assez modestement Paris-Créteil- Versailles. L'éloignement géographique de la préparation au concours à Paris n'a pas été un handicap.

Faut-il y lire la nécessité de consolider cette préparation qui n'a pas démontrée de bons résultats cette année alors qu'il faudrait imaginer de l'étendre en distanciel dans l'avenir ?

J'encourage pour la session à venir les futurs candidats à lire et relire le rapport. Une attention toute particulière est donnée à la rédaction des rapports de chaque épreuve et il y est précisé dans le moindre détail ce qui est attendu.

Pour ma part, j'attends des candidats lauréats, la capacité majeure de démontrer un positionnement clair, déterminé et un esprit critique qui interroge les problèmes et non de faire la démonstration de certitudes ou de représentations toutes faites. Je ne veux ni recettes, ni placages artificiels, mais des démarches créatives situées et réfléchies.

Ce niveau d'exigence situe les objectifs de ce concours à l'heure où l'ensemble de la filière sera prochainement maîtrisé. Nous devons monter collectivement en compétence.

L'adossement à la recherche, qui est une sensibilisation au niveau du DNMADE, sera au niveau DSAA une partie intégrante de la pédagogie. Nous nous acheminons vers une transformation profonde de la filière design & métiers d'art et l'agrégation sera le passage obligé pour prétendre y enseigner.

Je mise avec ambition sur notre capacité tous ensemble à accompagner ce changement par une meilleure compréhension des enjeux de nos domaines d'enseignement pour permettre à nos étudiants d'être mieux formés au niveau grade licence et au niveau grade master. Le DSAA ne sera plus un DNMADE up gradé.

Le concours de l'agrégation est le moment pour identifier des collègues qui ont le désir d'accompagner ce changement en se mettant en danger et en démontrant qu'ils en ont toutes les qualités.

Brigitte FLAMAND, Présidente du jury
Agrégation interne design & métiers d'art

ÉPREUVES D'ADMISSIBILITÉ

Épreuve de pédagogie de design et des métiers d'art

DÉFINITION DE L'ÉPREUVE

Arrêté du 28 décembre 2009 modifié fixant les sections et les modalités d'organisation des concours de l'agrégation :

« 1. *Épreuve de pédagogie de design et des métiers d'art.*

L'épreuve prend appui sur un sujet pouvant être accompagné de documents visuels.

Elle invite le candidat, à partir de l'écrit et de croquis explicatifs, à interroger sa pratique et ses expériences menées avec des élèves ou des étudiants, d'en décrire les dispositifs pour en proposer des prolongements et/ou des aménagements au regard du sujet.

Durée : quatre heures ; coefficient : 1. »

Sujet

GRAIN DE SABLE

Vous analyserez comment cette expression entre en résonance avec votre pratique d'enseignant en design et/ou métiers d'art, pour identifier une problématique pédagogique singulière. Vous en questionnez les enjeux en mobilisant votre expérience et vos références personnelles, révélant votre engagement dans le champ spécifique de la discipline.

Vous exploiterez cette problématique pour concevoir une proposition pédagogique construite et porteuse, votre proposition pouvant aller du cours à la séquence, et pourra être destinée soit à une classe de terminale STD2A, soit à une classe post baccalauréat dans les domaines du design et/ou des métiers d'art.

Vous veillerez à justifier vos choix pédagogiques en précisant les compétences visées, les dispositifs d'enseignement proposés, les modalités d'apprentissage retenus et les méthodes d'évaluation. Vous pourrez accompagner votre proposition de schémas ou d'autres éléments graphiques qui vous semblent pertinents.

Note d'introduction

Comme en témoigne une légère augmentation de la moyenne des notes de cette année, l'épreuve semble globalement bien préparée, les remarques des précédents rapports s'avèrent parfois prises en compte, et certains candidats ont abordé cette épreuve avec générosité en engagement. La qualité de nombreuses copies reflète la bonne santé de l'enseignement en design et métiers d'art, indépendamment de la réussite du concours, c'est une nouvelle réjouissante pour les formations, les élèves et les étudiants.

Le sujet de cette année, l'expression « Grain de Sable » donnait lieu à un terrain de jeu pédagogique libre et ouvert, propice à des réponses novatrices. Certains candidats ont su appréhender ce sujet avec malice et inventivité. Le jury conseille aux futurs candidats de continuer de se référer aux rapports de jury (celui-ci et ceux des années précédentes) qui, dans leur complémentarité, permettent d'aborder cette épreuve avec, non pas un modèle, une recette ou une méthode, mais des conseils, des suggestions et des points d'attention à prendre en compte.

Authenticité

(Concevoir une proposition en résonance avec le sujet.)

Cette épreuve appelle une réponse authentique, fruit de la créativité du candidat. Trop de copies s'efforcent à tout prix d'arrimer une séquence toute faite au sujet, en exploitant la phase d'analyse comme une légitimation d'une approche pédagogique déjà « ficelée ». Il en résulte des contorsions intellectuelles qui tentent de se saisir d'un aspect mineur de l'incitation, au détriment d'une authentique appropriation de celle-ci. Un exemple caractéristique et récurrent est celui où, en abordant le grain de sable exclusivement comme une « partie du tout », le candidat parvient (non sans peine) à justifier un questionnement sur la place de l'élève au sein du groupe classe ou de l'établissement, aboutissant sur une problématique et une séquence qui vont proposer un modèle autour de la collaboration (un certain nombre de copies se sont cette année, appuyées sur ce schéma de pensée). Si une préparation solide en amont de l'épreuve est essentielle pour en saisir les attendus, elle ne doit pas être entendue comme une série de recettes à appliquer à la lettre, au risque de dérouler des solutions « prêtes à l'emploi », souvent convenues, et surtout peu ou pas ancrées dans le sujet. Il est par conséquent indispensable de ne pas s'enfermer dans des schémas de pensée prédéfinis et de rester souple et disponible aux invitations du sujet pour faire la démonstration de ses qualités de pédagogue.

Communication

(Faire preuve de compétence didactique.)

Dans l'épreuve de pédagogie, on peut attendre du candidat qu'il fasse preuve de qualité didactique. Son expression doit être claire. La rédaction, la syntaxe et le vocabulaire doivent servir son propos. L'orthographe, la grammaire, la conjugaison et la ponctuation sont soignées (on constate que de nombreux candidats prêtent encore une trop faible attention à ces éléments, qui sont pourtant constitutifs de nos pratiques pédagogiques). La graphie elle-même ne peut constituer une entrave à la bonne compréhension.

La capacité à analyser le sujet et à imaginer une proposition pédagogique doivent se traduire par des choix de mise en forme rédactionnels et graphiques efficaces. Les bonnes copies étaient souvent celles qui faisaient preuve de parti-pris de communication clairs et affirmés. Bien que le choix d'outils soit limité, le sujet de l'épreuve induisait la possibilité de recourir à des schémas, des croquis explicatifs et d'autres éléments graphiques. On regrette la timidité de certains candidats dans l'appropriation de ces outils, qui peuvent réellement valoriser la copie. Sans figer définitivement la proposition en un exposé verrouillé, les outils graphiques peuvent traduire les interrogations, rendre visible le processus de réflexion du candidat. Tableaux, flèches, filets, symboles, frises, arborescences, cartes heuristiques, plans, etc. sont autant d'éléments qui peuvent être mis au service de l'analyse et de la proposition de séquence. Le dessin peut faciliter la compréhension, mettre en lumière des systèmes complexes, interroger des formes et des dispositifs. La hiérarchisation des textes, la mise en page peut également servir le propos dans sa richesse et sa mobilité. On attend d'un enseignant en design & métiers d'arts de savoir recourir à ces éléments de communication graphique dans sa pratique pédagogique, et à en transmettre les usages à ses élèves ou étudiants.

Focale

(Identifier des objectifs ciblés.)

Dans de nombreuses copies, la séquence est envisagée comme un système particulièrement compliqué, mobilisant une mise en œuvre sophistiquée en termes de moyens humains, spatiaux et matériels. Ici aussi la question de l'ambition doit être posée, en évitant de confondre les moyens et les objectifs. Trop souvent le candidat tente de compenser un manque de précision dans les objectifs pédagogiques par une logistique alourdie. Les prestations les plus réussies ont proposé des séquences souvent modestes en termes de moyens, mais au riche potentiel d'exploitation pédagogique. Ces dispositifs plus légers ont permis aux candidats un meilleur ancrage dans une pratique pédagogique vécue, envisageant à la fois de manière maîtrisée la globalité de la séquence, et permettant une immersion plus ponctuelle au cœur d'une séance. Les meilleures copies sont celles qui ont démontré, dans la conception de leur séquence, une agilité dans le changement de focale, une aptitude à questionner la validité d'une séance particulière au regard des enjeux de la séquence, et inversement, une capacité à réévaluer un aspect de la séquence en fonction d'une particularité de la séance. Le sujet de cette année incitait à aller plus loin encore dans ce sens, en proposant au candidat d'envisager le surgissement de l'imprévu (quel qu'il soit) en cours de séance, remettant en cause tout ou partie de la mécanique pédagogique soigneusement montée et assemblée au préalable, et obligeant par conséquent l'enseignant à adapter en cours de séquence (et encore mieux de séance) sa stratégie pédagogique.

Mobilité

(Être dans une attitude de réflexion active.)

L'épreuve de pédagogie permet de mettre en valeur la mobilité créative du candidat. Elle offre la possibilité de communiquer une pensée non linéaire, témoigner d'une exploration ouverte et d'une faculté à prendre parti. De nombreuses copies montrent le résultat de la réflexion, synthétisée, plutôt que la démarche et les choix. Il en résulte souvent un propos trop figé.

La mise en page et les outils de communications doivent permettre d'accompagner, de commenter, de questionner les choix opérés. La présentation de la séquence doit trouver le juste degré de précision dans sa définition, sans s'égarer dans de longues listes d'outils, de matériaux, de compétences, etc. Il s'agit plutôt de focaliser sur quelques éléments pertinents.

La souplesse du candidat se vérifie également dans sa capacité, sur le temps de l'épreuve, à prendre du recul sur son analyse et sa proposition. Certains candidats parviennent à faire cohabiter dans leurs copies une présentation claire de la séquence avec un appareil critique étayé et une argumentation à propos. Cette prise de recul peut se baser sur des expériences vécues et sur des références externes (en pédagogie ou en design et métiers d'art).

Plaisir

(Mobiliser une expérience motivée.)

Quelques candidats ont su s'enthousiasmer avec inspiration face à l'incident et à l'imprévu du Grain de sable, parfois avec un humour particulièrement bienvenu, rappelant, à la fois avec simplicité et brio, qu'il n'y a pas de bon apprentissage sans plaisir, que ce soit pour l'enseignant ou pour l'apprenant.

Sans qu'il s'agisse d'envisager l'ensemble de la pratique pédagogique comme une activité strictement ludique, il semble intéressant de cultiver une forme de légèreté et de malice dans certains aspects des dispositifs et séquences proposés.

Risque

(Proposer des dispositifs singuliers.)

Les meilleures copies sont celles qui ont pris à bras le corps le sujet et se sont saisi de l'expression dans sa totalité. S'agissant de l'épreuve d'agrégation interne, le jury a particulièrement apprécié les prestations des candidats qui ont joué le jeu de l'épreuve, n'hésitant pas à prendre des risques, à remettre en question leur pratique – et dans une certaine mesure leur routine pédagogique. Quelques copies se sont saisies avec vaillance, mais aussi avec plaisir voire gourmandise de ce grain de sable qui peut faire dérailler, dérapé une séquence parfaite et emmener l'enseignant et les élèves ou étudiants dans des voies inexplorées et fécondes.

Savoirs

(S'appuyer sur des références personnelles.)

La plupart des candidats citent, invoquent et utilisent des références extérieures dans leur analyse du sujet et dans la proposition pédagogique. Ces références constituent des renvois à des connaissances dans des champs variés : le design et les métiers d'art (pratique et théorique, historiques et contemporaines) la pédagogie (généraliste ou disciplinaire) et d'autres disciplines (arts plastiques, philosophie).

Le but de l'épreuve n'est pas de faire étalage d'un catalogue de références plus ou moins liée au sujet, ni d'éblouir le lecteur à travers des formules alambiquées (qui masquent souvent une certaine frilosité, voire un refus de se confronter au sujet). Si des références sont attendues, elles ne sont bienvenues que dans la mesure où elles enrichissent le propos et nourrissent les dispositifs. Elles ne constituent pas un vernis culturel mais doivent participer de l'élaboration de la pensée du candidat. Elles doivent d'abord être mobilisées au service d'une réflexion claire, synthétique et précise, et non d'un discours logorrhéique qui dessert le candidat. En faisant appel à ses connaissances et références, il sélectionne les éléments les plus pertinents pour les mettre au service d'une réflexion pédagogique limpide et réaliste.

Vécu

(S'appuyer sur sa connaissance du terrain.)

L'épreuve, dans ses attentes, implique de faire appel à ses expériences personnelles. Trop souvent, les séquences proposées restent désincarnées, ne s'appuyant pas suffisamment sur le vécu professionnel du candidat. Pour donner de la matière à la proposition, on peut s'appuyer sur de nombreux éléments : les spécificités de l'établissement, de ses acteurs et de son environnement, la place qu'y occupent le design et les

métiers d'art, le profil des élèves, le parcours professionnel du candidat, etc. C'est en faisant appel à ces singularités qu'on peut ancrer la séquence dans un contexte authentique et crédible (car concrètement expérimentée par le candidat), un contexte avec ses atouts sur lesquels s'appuyer, ses faiblesses qu'on cherche à compenser, à dépasser, ses contraintes qui stimulent la créativité. C'est ce vécu qui donnera chair à la séquence proposée, qui la rendra crédible et vivante.

Au delà de l'incorporation de la singularité d'une pratique professionnelle, la prise en compte de la dimension vécue passe aussi par l'examen exigeant du rôle précis des différents protagonistes de la séquence envisagée. De trop nombreuses copies décrivent des dispositifs abstraits qui s'apparenteraient plus à un décor vide, sans acteurs, qu'à un environnement qu'on s'approprie, dans laquelle tous les rôles (élève, intervenant, enseignant, administration, partenaires...) sont envisagés dans leur complémentarité et leur enrichissement mutuel.

L'épreuve de pédagogie de ce concours de l'agrégation interne en Design & Métiers d'Art invite l'enseignant à témoigner, pendant quatre heures, de l'ancrage de sa pratique, de l'incarnation de sa posture, de la motivation de sa profession. En répondant au sujet proposé, il lui est demandé de porter un regard tant introspectif (observer ses expériences et compétences, ses connaissances et ses souvenirs) que curieux (se mouvoir vers l'inconnu, la nouveauté, l'altérité). Si l'exigence du métier d'enseignant incite à rester mobile, à cultiver sa plasticité intellectuelle et sa souplesse d'esprit, il ne s'agit pas d'aborder cette épreuve en déployant une lourde charge de connaissances et de références, ni d'échafauder des dispositifs pédagogiques complexes et sinueux. La question sous-tendue par cette épreuve n'est pas tant de savoir ce que l'enseignant connaît, a appris et retenu, mais bien ce qui nourrit, inspire et interroge sa pratique professionnelle. Son expérience, sa culture du métier, sa compréhension des acteurs, équipes et élèves ou étudiants dans leur diversité doivent inspirer un propos ancré, concret, réaliste et motivé. Le jury ne saurait trop conseiller aux futurs candidats d'arriver à l'épreuve en s'interrogeant :

Quel pédagogue suis-je ?

Pourquoi et comment enseigner le design et les métiers d'art ?

Qu'est-ce qui inspire, sur le long terme, ma pratique de l'enseignement ?

Il ne s'agira pas de répondre à ces questions trop fondamentales mais d'utiliser le sujet pour mettre en lumière ces interrogations.

BIBLIOGRAPHIE :

- ALEXANDRE Danielle, *Anthologie des textes clés en pédagogie, des idées pour enseigner*, Éditions ESF éditeur, Collection pédagogie, 2010
- Sciences du design N°15, *Enseigner le design*, sous la direction de Jérôme Dupont, John Didier et Catherine Nadon, juin 2022
- FINDELI Alain, *la recherche-projet en design (...)*, Sciences du design 2015
- NOVA Nicolas, *Exercices d'observation*, éditions Carnets parallèles, série La vie des choses, 2022
- NOVA Nicolas, *Enquête, création et design*, éditions HEAD, collection Manifeste, 2021
- Ouvrage collectif, *Innover dans l'école par le design*, Co-édition de Cité du design et CANOPÉ, collection Maîtriser le réseau de création et d'accompagnement pédagogiques, 2017
- Ouvrage collectif sous la direction de Brigitte Flamand, *Le design, essais sur des théories et des pratiques*, édition IFM, collection Regard, 2013
- MUNARI Bruno, *L'art du design*, éditions Pyramyd, 2012
- POTTER Norman, *Qu'est-ce qu'un designer*, éditions B42, 2023
- PAIM Nina, *Taking a Line for a Walk, Assignments in design education*, Spector Books, 2016

En complément, une liste (non exhaustive) des auteurs mentionnés par les candidats pour étayer leur propos :

Josef Albers, Daniel Arasse, Gaston Bachelard, Albert Bandura, Patrick Bouchain, Philippe Descola, Dominique Bucheton, Jean-Pierre Boutinet, Pierre Bourdieu, Claire Brunet, Voltaire, Gilles Clément, Gilles Deleuze, John Dewey, Geoffroy Dorne, Anatole France, Paulo Freire, Célestin & Élise Freinet, Catherine Geel, Francis Hallé, Donna Harraway, Herbert Simon, Thomas Huot Marchand, Pierre-Damien Huygues, Tim Ingolds, Johannes Itten, Claude-Nicolas Ledoux, Raymond Loewy, Anthony Masure, John Maeda, Wolfgang Mattes, Philippe Meyrieu, Donella Meadows, Clémence Mergy, Maria Montessori, Edgar Morin, Bruno Munari, László Moholy-Nagy, Nicolas Nova, Jean Piaget, Jacques Rancière, Jean-Jacques Rousseau, Constance Rubini, Herbert Simon, Ettore Sottsass, Michel Serres, Gilbert Simondon, Stéphane Vial, Lev Vygotski.

Épreuve d'histoire des arts et des techniques de design et des métiers d'art

DÉFINITION DE L'ÉPREUVE

Arrêté du 20 janvier 2020 modifiant l'arrêté du 28 décembre 2009 fixant les sections et les modalités d'organisation des concours de l'agrégation

« 2. *Épreuve d'histoire des arts et des techniques de design et des métiers d'art.*

Le sujet prend appui sur un corpus de documents textuels et/ou visuels choisis par le jury.

Le candidat est invité à dégager une problématique sociétale, historique et contemporaine, en témoignant d'une lecture engagée des enjeux du design et des métiers d'art.

Durée : quatre heures ; coefficient 1. »

Sujet

À partir de l'analyse des documents donnés ainsi que d'exemples issus de votre propre culture, vous dégagerez une problématique s'ancrant dans des enjeux techniques et sociétaux, historiques et contemporains pour développer une réflexion personnelle. Celle-ci, qui se doit d'être structurée, témoignera d'une culture engagée des enjeux du design et des métiers d'art.

DOCUMENT 1

“La forme n'est pas ce qui compte, la forme c'est le serviteur [...] L'espace vide, c'est ça qui compte. [...] C'est pour ça que j'ai travaillé avec de très bons décorateurs ; on a fait un travail merveilleux, mais jamais, jamais pour mettre sur scène des décors trop lourds. Au contraire, c'est d'éliminer tout ce qui n'est pas nécessaire et, là, on arrive à la vraie beauté.”

Peter BROOK, interviewé par le journaliste Arnaud LAPORTE à propos de son concept de l'espace vide. “affaires culturelles” sur France Culture, émission du lundi 8 février 2021

DOCUMENT 2



PHEULPIN Simone, sculptrice sur textile française (1941), (À G.) CROISSANCE IV, 2016 // (À D.) RADIOGRAPHIE DE CROISSANCE © JULIEN CRESP

Réalisées à partir des radiographies des sculptures de Simone Pheulpin, les digigraphies révèlent l'architecture intérieure des créations en coton, soutenues par des milliers d'épingles invisibles à l'œil nu.

ecofont

12 Voix ambiguë d'un cœur qui au zéphyr préfère les jattes de kiwis. 1234567890

18 Voix ambiguë d'un cœur qui au zéphyr préfère les jattes de kiwis. 1234567

24 Voix ambiguë d'un cœur qui au zéphyr préfère les jattes

36 Voix ambiguë d'un cœur qui au zéphyr

48 Voix ambiguë d'un cœur qui

60 Voix ambiguë d'un cœur

72 Voix ambiguë d'un

“Ecofont”, police de caractère développée par SPRANQ creative communications, agence de communication néerlandaise, (SPRANQ peut être traduit par « étincelle ») sur une idée originale de Colin Willems, graphiste de l’agence, 2009.

Basée sur la police open source Vera Sans, “ecofont” est disponible pour Mac, PC et Linux. réduit de 20% la quantité d’encre imprimée.

I / APPROCHER L'ÉPREUVE :

1- Se préparer à la dissertation.

En préambule, le jury rappelle la nécessité de relire les rapports de correction des précédentes sessions pour préparer l'épreuve d'histoire des arts, des techniques de design et des métiers d'art, tout en s'informant sur l'ensemble des sujets déjà abordés les années précédentes. En effet, d'une édition du concours à l'autre, les enjeux des sujets se renouvellent. Ainsi, les rapports édités chaque année proposent des ressources méthodologiques et culturelles précieuses qui s'enrichissent au fil du temps. Ils contribuent à la fois, à informer les candidats sur le niveau d'exigence du concours, tout en permettant à ceux qui en ont pris connaissance, d'éviter une approche erronée des sujets.

Depuis la première session du concours qui a suivi sa refonte, les rapports d'épreuve définissent une forme écrite à privilégier pour répondre au sujet d'histoire des arts des techniques de design et métiers d'art : celle de la dissertation.

Les rapports de jury des trois sessions précédentes 2021, 2022, 2023 délivrent des recommandations détaillées sur la méthodologie de dissertation¹. Ceux-ci rappellent comment formuler une problématique qui interpelle, élaborer un plan structurant la pensée, introduire un discours en annonçant les étapes de la réflexion, développer un raisonnement qui articule analyses et déductions en s'appuyant sur des exemples à valeur argumentative pour, enfin, conclure la démonstration.

Par conséquent, pour la session 2024, le jury a fait le choix de ne pas répéter ces éléments. Il espère néanmoins que les indications délivrées dans le présent rapport constitueront un soutien auprès des collègues qui préparent le concours. Le jury souhaite, à travers ses remarques, accompagner les candidats vers la démonstration de leur capacité à aborder l'enseignement du design et des métiers d'art en articulant leurs connaissances disciplinaires et les questionnements qui animent la recherche contemporaine.

2- Définition de l'épreuve et de ses enjeux.

« Le sujet prend appui sur un corpus de documents textuels et/ou visuels choisis par le jury. Le candidat est invité à dégager une problématique sociétale, historique et contemporaine, en témoignant d'une lecture engagée des enjeux du design et des métiers d'art. »

Les quelques lignes qui définissent l'épreuve d'histoire des arts et des techniques de design et des métiers d'art laissent suffisamment de latitude à chaque candidat pour développer sa propre stratégie réflexive. Toutefois, bien que la définition officielle de l'épreuve ne l'impose pas, la dissertation reste la forme la plus adaptée aux conditions du concours, le jury recommande donc aux candidats de s'y exercer afin d'en maîtriser les règles.

Comme chaque année, le jury insiste sur les termes essentiels qui balisent le cadre de l'épreuve. D'une part, il s'agit bien de "dégager une problématique", c'est-à-dire de soulever une question provenant d'une analyse croisée des documents du sujet mis en lumière par les connaissances du candidat. D'autre part, il est nécessaire de témoigner d'une lecture engagée des enjeux du design et des métiers d'art.

Ici, le jury invite les candidats à réfléchir à la relation entre "engagement pédagogique" et postures militantes radicales. Il ne s'agit pas de développer un discours artificiellement engagé, mais bien de témoigner d'une lecture critique, c'est-à-dire d'une approche informée et nuancée des enjeux du design et des métiers d'art.

¹ : Pour le rapport 2021 les conseils méthodologiques sur la dissertation sont présentés page 16 à 18. Le chapitre 4 du rapport d'épreuve 2022 s'intitule : "La méthodologie de la dissertation". Enfin, les derniers points du rapport 2023 reviennent sur la tenue de l'écrit à travers plusieurs paragraphes : dissenter, le plan, les références, la conclusion.

1- Délimiter son champ de réflexion.

L'intitulé de l'épreuve indique la nature des connaissances à partir desquels les candidats peuvent construire leur démonstration. Si l'histoire des arts et des techniques permet de comprendre les mouvements de pensée (en rupture ou en continuité) qui fondent une culture disciplinaire, celle-ci doit servir, dans le cadre de l'épreuve, à interroger les évolutions contemporaines du design et des métiers d'art.

La liste des différentes mentions du Diplôme National des Métiers d'Art et Design (allant du cinéma d'animation au spectacle en passant par l'innovation sociale ou le numérique) et la multiplicité des parcours de formation en diplôme supérieur d'arts appliqués, permettent aux candidats de se représenter l'étendue culturelle utile pour élaborer leur réponse au sujet proposé.

La richesse des mouvements et des modalités de création artistique pouvant servir à argumenter une idée, la diversité des approches techniques et leurs incidences sur les pratiques de conception et de production, la variété des démarches de création en design et métiers d'art supposent, pour le candidat, de définir avec clarté, le terrain culturel et conceptuel dans lequel va s'inscrire sa réflexion.

Ainsi, même si le jury a apprécié que certains candidats mobilisent des références issues de la littérature, du théâtre (la citation de Peter Brook y invitait), voire de la *Pop culture* et des "médias de masse" (lorsque celles-ci permettaient d'introduire, de contextualiser ou de nuancer une idée), il importe d'examiner avec attention leur pertinence dans le cadre de l'argumentation développée. D'autre part, les références issues du champ des arts plastiques ou de la philosophie ne peuvent suffire à elles seules pour construire un raisonnement en design et métiers d'art.

Le jury recommande donc aux candidats d'éviter à la fois, les exemples anecdotiques ou personnels sans rapport direct avec les notions dégagées du sujet, et l'énumération encyclopédique d'exemples historiques organisés chronologiquement. En effet, le rapprochement entre des périodes historiques différentes a souvent permis, aux meilleures propositions écrites, de favoriser le développement d'une pensée dialectique capable d'entraîner le lecteur.

Délimiter son champ de réflexion ne signifie pas "limiter sa pensée" mais bien l'exercer avec précision sur un sujet pour en saisir et en discuter les enjeux. Cela permet également de définir le périmètre de la recherche et de la réflexion afin de répondre avec pertinence à la problématique soulevée par le sujet.

II / CONSTRUIRE UN DISCOURS :

1- Les prérequis pour répondre à l'épreuve.

En ouverture de ce paragraphe, le jury tient à rappeler un état de fait sur les modalités d'évaluation de cette épreuve de l'agrégation interne. La grande majorité des copies révélait un socle de connaissances historiques sur l'évolution du design et des métiers d'arts, une curiosité à l'encontre des domaines culturels connexes, une maîtrise du vocabulaire lié à la spécialité du candidat, et très souvent une attention à l'actualité des expositions et publication traitant d'art, de design et de métiers d'art. Ajoutons à cela que la plupart des candidats semblent avoir intégré les conseils des rapports des précédentes sessions du concours. En général, les copies proposaient des écrits soutenus par des compétences méthodologiques permettant de répondre avec efficacité au sujet.

La majorité des copies savaient mettre en avant les qualités d'analyse, de structuration et d'ouverture culturelle nécessaires à l'exercice du métier d'enseignant. Pour ces raisons, le jury invite chaque candidat à prendre en compte le fait que sa note correspond à une place dans un classement de concours. D'une année sur l'autre, en fonction du degré de préparation générale des candidats, la note médiane peut varier.

Durant l'évaluation de l'épreuve, le jury a cherché à identifier certains prérequis dans les écrits des candidats, tels que : la capacité à analyser avec acuité les ressources du sujet, à formuler avec clarté une problématique signifiante, à structurer et articuler les étapes d'un discours argumenté qui s'appuie sur des connaissances éclairantes et justes, et enfin, à s'exprimer avec fluidité et finesse.

Le jury a valorisé les écrits qui développent une pensée mobile, échappant aux poncifs, se déployant de façon autonome et généreuse à partir des notions identifiées dans le sujet.

Comme précisé dans le dernier rapport par madame Flamand, Inspectrice Générale de l'Éducation Nationale de design et métiers d'art : « L'épreuve (d'histoire de l'art des techniques de design et métiers d'art) ne doit, en aucun cas, être réduite à une forme de banalisation des réponses : ni formatage, ni académisme relevant des schémas pédagogiques et de pensée, appliqués de façon artificielle. ».

Il résulte de ce constat qu'une des compétences attendues dans les écrits de cette épreuve s'apparente à une forme de disponibilité intellectuelle. Il s'agit de trouver l'équilibre entre un savoir "faisant autorité", c'est-à-dire légitimé par un ensemble de connaissances issues de la recherche et, l'adaptation face à l'émergence spontanée de questions suscitées par la rencontre inattendue avec les ressources du sujet. Le candidat capable de s'emparer de documents parfois inconnus en considérant avec attention leurs contextes d'émergence respectifs alors qu'ils ne concernent pas toujours son domaine de prédilection, a souvent développé une réflexion ouverte capable de retenir l'attention du jury.

Ainsi, l'épreuve suppose d'aborder la complexité des enjeux du sujet en mobilisant à la fois une spécialité, l'histoire des arts, l'évolution du design et les métiers d'art et des connaissances théoriques actuelles variées et tirant parti des acquis de la recherche.

Enfin, le jury tient à rappeler aux candidats que les collègues agrégés ont vocation à accompagner, dans l'élaboration de leurs diplômes, des étudiants aux profils de formation et aux projets professionnels très diversifiés. Pour le candidat qui prépare l'agrégation, il s'agit donc, durant l'épreuve, de mobiliser des connaissances qui ne se limitent pas à un domaine : quelques candidats se focalisent sur le design d'espace et d'objet au lieu de développer un propos qui tisse des liens entre les différents domaines du design et des métiers d'art.

2- Valoriser son propos.

Au-delà des prérequis attendus pour composer durant l'épreuve, le jury souhaite informer les candidats sur les qualités de quelques-unes des dissertations qui se sont démarquées durant l'évaluation.

Pour commencer, rappelons que la forme de l'écrit a, comme l'a si justement dit Béatrice Warde², il y a presque un siècle, une incidence majeure sur la réception du sens. Ainsi, certains candidats créent un a priori positif en se montrant attentif à leur écrit, tant du point de vue de la lisibilité que de la composition du texte et du respect des codes orthotypographiques élémentaires.

Nous invitons donc les candidats à favoriser la compréhension du lecteur en veillant à distinguer les différentes parties de leur raisonnement, à hiérarchiser leurs idées grâce à des paragraphes en utilisant des retours à la ligne et des sauts de ligne, à nommer avec précision et justesse les projets, les œuvres, et les ouvrages qu'ils citent.

En dehors de l'attention apportée à la tenue de l'écrit, une autre des caractéristiques communes des copies remarquables, était la limpidité du discours qui, tout en répondant à l'impératif de structuration du questionnement développé dans le cadre de l'épreuve, savait le rendre fluide. Ces copies s'appuyaient sur une articulation d'idées argumentées parfois contradictoires mais enchaînées progressivement jusqu'à une réponse à la question liminaire posée au début de leur démonstration.

Ce type de copies révèle une grande aisance rédactionnelle probablement liée à un entraînement régulier, et montre aussi une prise en compte du lecteur qui pouvait suivre, exposé avec honnêteté, le déroulement d'une pensée en train de se construire. En somme, ces copies proposent une réponse à une problématique en rendant lisibles les différentes étapes de leur cheminement intellectuel.

Ajoutons à cela l'accessibilité du propos servie par la précision du vocabulaire et les définitions de concepts énoncés avec clarté pour traduire des idées quelquefois complexes. Ces copies augurent de la qualité de l'enseignement dispensé par les collègues passant le concours.

2 : WARDE Béatrice, *Le verre de cristal ou la typographie invisible*, traduction de la conférence "The Crystal Gobelet, or Why Printing Should Be Invisible" donnée en octobre 1930 devant la *British Typographers Guild*, traduction disponible in *Le Graphisme en textes, lectures indispensables*. Une Anthologie établie par Helen Armstrong, préfacée par Ellen Lupton, PYRAMYD, 2011.

Une autre caractéristique des réponses pertinentes attendues par les correcteurs, était que le candidat présentât comment s'était forgée, dans sa pratique d'enseignant soucieux de constituer et d'actualiser ses connaissances, une opinion raisonnable. Nous voulons dire : une opinion suffisamment argumentée, confiante et souple pour accepter d'être, elle-même, sujette à un examen de la raison.

Pour faire suite à cette remarque, le jury invite les candidats à faire preuve de pondération dans l'expression de leurs convictions personnelles, à propos du design et des métiers d'art, si elles ne sont pas étayées par des références théoriques qui permettent de les argumenter.

Il apparaît comme évident que chaque enseignant, dans son approche du design et des métiers d'art, se constitue un credo à propos de la responsabilité éthique, environnementale, économique, sociale et politique du créateur. Néanmoins, le jury rappelle que la mission d'un enseignant est précisément d'accompagner les étudiantes et les étudiants dans le questionnement de leurs propres convictions au regard des enjeux de la citoyenneté.

Une copie qui affirme radicalement une posture de principe, sans mesurer les limites de celle-ci, impose un discours mais n'interroge pas, elle clôt la discussion.

III / S'APPROPRIER LE SUJET :

En exergue, le jury souhaite rappeler qu'il est impératif afin d'éviter de développer un propos "hors-sujet", de faire dialoguer les documents entre eux. Le jury met en garde les candidats qui ignoreraient délibérément un des documents du sujet : en prenant ce risque, ceux-ci élaborent nécessairement une réflexion tronquée, parcellaire et limitée.

1- Commentaire général sur le sujet.

Le sujet qui était proposé, mobilisait, comme à chacune des précédentes sessions du concours, des documents issus de domaines variés. Il est apparu, à la lecture des productions écrites des candidats, comme une source d'inspiration porteuse d'une grande variété de questionnements. En effet, il rapprochait différents champs du design, des métiers d'arts mais aussi des arts plastiques et constituait une invitation pour élaborer une problématique transversale porteuse d'interrogations actuelles. Ainsi, la majorité des candidats sont parvenus à formuler des hypothèses cohérentes à partir du corpus de documents proposés.

Le texte, extrait d'un entretien avec Peter Brook, permettait d'identifier des notions clés facilement transposables en enjeux créatifs. Il constituait une sorte de "filtre" permettant d'appréhender les documents visuels à travers plusieurs notions (la forme au service du fond, la création par le vide, l'articulation entre décor et discours, la puissance d'évocation symbolique et d'attraction du "merveilleux", le nécessaire et le superflu dans la démarche de conception ou encore la légitimité de l'idée de "vraie beauté" comme objectif de création).

Les documents visuels du sujet, ouvraient potentiellement vers toutes les mentions des formations de DN MADE en mettant en jeu les principaux domaines de production (design d'espace, d'objet, de mode, de communication) et de potentielles questions liées aux arts de la mise en scène, du spectacle, de la matière dans ses différents états, de l'effacement du geste de création, de l'histoire de l'écriture, de la sémiologie de l'image ou de l'espace, etc.

En somme, le sujet pouvait permettre une bonne appropriation quelles que soient la spécialité, les connaissances et les centres d'intérêt du candidat.

Les rapprochements entre les documents du sujet ont vocation à favoriser le raisonnement. Cela suppose, de les analyser pour comprendre ce qui les réunit ou les distingue, mais surtout d'accepter l'ensemble des documents que le sujet rassemble comme un objet d'étude qui met en œuvre des tensions devant être discutées.

Ignorer ou s'opposer aux démarches de création qui apparaissent à travers le corpus du sujet, limite l'émergence d'idées fertiles et révèle un défaut de curiosité étonnant pour des enseignants. Pour éviter cet écueil, le jury invite les candidats à consacrer la même attention à chaque document et à faire preuve de pondération dans leurs propos en privilégiant toujours les hypothèses réflexives qui encouragent le questionnement plutôt que les affirmations non argumentées qui le limitent.

En somme, éviter la confusion entre polémique et débat. Il s'agit bien de "dé-battre" c'est-à-dire, à travers son écrit, d'adopter la posture attendue chez un enseignant en tissant des liens entre des ressources culturelles variées pour révéler la façon dont elles peuvent dialoguer.

Enfin, bien qu'il s'agisse d'une évidence, le jury rappelle que les candidats ne doivent pas "inventer le sujet" puisqu'il est proposé. Il s'agit de réellement le prendre en compte : la problématique doit émerger de l'analyse des documents.

Il est très dommageable d'esquiver le développement d'un questionnement motivé par le sujet au profit d'un discours de circonstance déjà préparé en amont de l'épreuve pour s'adapter à plusieurs thèmes récurrents dans le champ de la création en design et métiers d'art.

2- S'appuyer sur la citation :

Comme pour les précédentes sessions de l'épreuve, une demande générique introduit le sujet. Parmi les documents, un extrait textuel est proposé comme support pour déclencher le questionnement des documents visuels. Même si la forme des sujets peut évoluer aux prochaines sessions, le jury juge utile de revenir sur la manière dont les candidats ont composé avec la citation soumise à leur réflexion.

Les documents du sujet ne sont pas rassemblés par une notion thématique (tel qu'un "titre" de sujet) ou introduits par une question formulée explicitement. À cela se substitue une citation qui propose plusieurs points d'ancrage conceptuels destinés à faciliter l'appropriation. Comme signalé dans les rapports des années passées, l'ensemble le corpus documentaire du sujet insuffle en règle générale une orientation, une suggestion ouverte, autour de laquelle chacun est libre de développer sa problématique".

Il importe donc de bien comprendre la nature et le propos du texte cité dans le sujet. Pour cela, nous invitons les candidats à prendre le temps de l'étudier en se montrant attentif à son auteur, en identifiant ses termes principaux, en analysant son contexte de diffusion et en tenant compte de son support médiatique originel. L'étude de la citation doit permettre au candidat de la reformuler avec ses propres mots pour en dégager la signification à la lumière des documents qui l'accompagnent.

Ainsi, concernant la citation de Peter Brook, le fait qu'il s'agisse de la transcription d'un entretien radiophonique qui archive une parole orale disponible en podcast sur une station du service public, renseigne sur les mécanismes culturels et médiatiques qui "donnent de la voix" aux créateurs.

Il convenait, comme certains candidats l'ont fait, de discuter le propos de Peter Brook en le situant : c'est au cours d'un dialogue, que le metteur en scène explique sa démarche personnelle de création, sans délivrer de recommandations et sans exprimer d'ambitions programmatiques à valeur de manifeste.

Par défaut d'analyse, quelques candidats ont considéré que le metteur en scène formulait des "règles" de création à suivre et se sont inscrits d'emblée contre son propos, en adoptant une posture simplificatrice souvent rigide et parfois caricaturale. C'est méconnaître le travail de mise en scène et d'écriture de cet artiste, de considérer que l'étendue de son influence se résume à quelques phrases extraites d'une *interview*.

Si certains candidats ont éprouvé des difficultés pour commenter avec nuance les paroles de Peter Brook, d'autres, au contraire, se sont parfois polarisés sur un seul terme, en oubliant de prendre en compte la dynamique entre tous les documents du sujet. Ainsi, certaines notions générales, coupées de leur contexte, telles que "la forme", "le vide", "la beauté" ont fait dévier les candidats vers des questionnements d'ordre purement métaphysique ou esthétique au détriment d'un discours portant sur le design et les métiers d'art.

Le jury a considéré que les écrits à caractère essentiellement philosophique étaient hors de propos et ne répondaient pas à l'intitulé de l'épreuve.

3- Proposition de ressources théoriques :

Le rapport de jury de la session précédente pointait déjà la nécessité pour les candidats d'éviter tout formatage ou académisme « relevant de quelques schémas pédagogiques et de pensée appliqués de façon artificielle ». Si les candidats ont bien réussi cette année à apporter une diversité de réponses et de structures

dans leurs productions écrites, force est de constater que de nombreux questionnements étaient néanmoins récurrents : éco-design, design social, design et intelligence artificielle, etc.

Ces questionnements se sont parfois avérés trop déconnectés du sujet, par manque d'articulation aux documents du corpus ou d'argumentation. En ce sens, ils peinent à s'écarter du poncif, et contribuent à donner une impression de pensée préparée en amont puis appliquée de façon artificielle, en ménageant un lien plus ou moins pertinent avec les documents. De plus, certains de ces questionnements se sont positionnés de façon récurrente avec un ton pamphlétaire, fustigeant la société de consommation ou le capitalisme, sans adopter de réelle posture analytique ni convoquer des références théoriques permettant d'asseoir ces propos. Ainsi, le jury recommande aux candidats d'approfondir ces questionnements en tirant parti des acquis de la recherche en design ou de les élargir, afin d'éviter les occurrences répétitives, et fournit à ce titre quelques indications.

PODCASTS :

- *Objets trouvés 1/4 : Qu'est-ce qu'une chose ? De Martin Heidegger.*
Les chemins de la Philosophie, lundi 15 avril 2013 par Adèle van Reeth, France Culture.
- *Objets trouvés 2/4 : Le design, esthétique de l'objet.*
Les chemins de la Philosophie, mardi 16 avril 2013 par Adèle van Reeth, France Culture.
- *Objets trouvés 3/4 : La boîte à outils de Gilbert Simondon.*
Les chemins de la Philosophie, mercredi 17 avril 2013 par Adèle van Reeth, France Culture.
- *Les combats du design* avec Claire Brunet et Catherine Geel.
La suite dans les idées, 4 mars 2023 par Sylvain Bourmeau, France Culture.

ESSAIS :

- Annick LANTENOIS
Le vertige du funambule ; le design graphique entre économie et morale
Éditions B42, Octobre 2013
- Philippe GAUTHIER, Sébastien PROULX, Stéphane VIAL
Manifeste pour le renouveau social et critique du design
Dans *Le Design*, Presses Universitaires de France, 2015
- Pierre-Damien HUYGHE
Azimuts 46, Du travail, essai
ÉSADSE / Cité du design, 2017
- Pierre-Damien HUYGHE
Poussées techniques, conduites de découvertes
De l'incidence éditeur, 2023

REVUES / ARTICLES :

- Azimuts 44
WDCTATSTW, When Design Cherishes The Ambition to Save the World
ÉSADSE / Cité du design, 2016
- Azimuts 53
Collecte
ÉSADSE / Cité du design, 2021
- Multitudes 89, Mineure : « Design is the Answer, but what is the Question ? »
Anthony MAZURE, *Du design responsable à la prudence dans le faire*
Collectif Multitudes éditeur, Hiver 2022
- Sciences du Design 18,
Design, recherche et entreprises
Presses Universitaires de France, 2023

IV / POUR CONCLURE, FACE À LA COMPLEXITÉ DU RÉEL FAIRE PREUVE DE DISTANCE CRITIQUE :

Pour conclure, le jury conseille aux candidats de faire preuve de “distance critique” pour aborder l'épreuve d'histoire des arts, des techniques de design et des métiers d'art.

La notion de distance critique se réfère à la capacité à prendre du recul vis-à-vis du sujet afin de l'examiner de manière impartiale, en se basant sur des critères objectifs plutôt que des réactions instinctives ou des opinions préconçues, voire des jugements de valeur.

Cela implique de mesurer l'incidence de ses émotions et de ses convictions personnelles dans sa réflexion pour adopter une perspective aussi distanciée et réfléchie que possible. Un pas de côté ou, comme le remarquait Gaston Bachelard, « penser contre son cerveau », résister à sa première réflexion, éviter le préjugé (littéralement, ce qui survient avant l'exercice du jugement).

Cultiver une distance critique revient à appréhender avec prudence la complexité du réel, à “faire avec”³ en adoptant une conception ouverte - c'est-à-dire inquiète - de la raison.

Le jury invite les candidats qui préparent l'épreuve à considérer la complexité des enjeux qui émergeront des sujets dans les prochaines sessions du concours comme un exercice stimulant pour leur pratique pédagogique. En art, en littérature, en politique ou dans d'autres domaines, la distance critique favorise une compréhension plus profonde et nuancée des sujets étudiés.

En guise d'encouragement le jury a choisi de clore son propos avec un extrait de l'essai de Gaston Bachelard, la formation de l'esprit scientifique⁴.

La connaissance du réel est une lumière qui projette toujours quelque part des ombres. Elle n'est jamais immédiate et pleine. Les révélations du réel sont toujours récurrentes. Le réel n'est jamais « ce qu'on pourrait croire » mais il est toujours ce qu'on aurait dû penser. (...) En revenant sur un passé d'erreurs, on trouve la vérité en un véritable repentir intellectuel.

3 : CITTON Yves, *Faire avec, Conflits, coalitions, contagions*. Les Liens qui libèrent 2021.

4 : BACHELARD Gaston, *La Formation de l'Esprit scientifique, contribution à une psychanalyse de la connaissance objective*, Librairie philosophique J. VRIN, 5^e édition, 1967. Collection : Bibliothèque des textes philosophiques.

ÉPREUVES D'ADMISSION

Épreuve de pensée par le dessin et culture de projet

DÉFINITION DE L'ÉPREUVE

Arrêté du 28 décembre modifié fixant les sections et les modalités d'organisation des concours de l'agrégation :

« 1. *Pensée par le dessin et culture de projet.*
L'épreuve se déroule en deux temps.

a) *Pensée par le dessin.*

À partir d'un sujet accompagné de consignes, le candidat est invité à démontrer sa réflexion et à mettre en œuvre une démarche de recherche et de création dans les champs du design et des métiers d'art.

Le travail pratique attendu du candidat, tiré de son analyse du sujet, est un raisonnement graphique, le cas échéant annoté.

L'objectif de l'épreuve est de rendre compte des étapes de la réflexion et d'identifier clairement une problématique au moyen de représentations graphiques adaptées.

durée : huit heures.

b) *Culture de projet.*

Le candidat prolonge son propos devant le jury par des références de projet en design et métiers d'art. Son positionnement doit démontrer sa capacité à identifier et à comprendre des pratiques et des démarches de projet. Ses partis-pris s'inscrivent dans une perspective culturelle.

Il n'est pas attendu du candidat une présentation de son travail réalisé pendant la première partie, ni une justification de ce travail.

Durée : trente minutes sans préparation (exposé : quinze minutes maximums ; entretien avec le jury : quinze minutes maximum) ;

Coefficient pour l'ensemble de l'épreuve : 2. »

Sujet

« Si vous ne pouvez pas battre la machine, le mieux est d'en devenir une »

Elon Musk.

Cette incitation vous permet d'initier une démarche exploratoire dans le champ du design et des métiers d'art.

Votre raisonnement sera essentiellement graphique, le cas échéant annoté et démontrera vos aptitudes à structurer, à communiquer une pensée créative et à vous positionner vis-à-vis des enjeux dégagés.

Partie I / Pensée par le dessin

(Épreuve dessinée.)

Introduction

De manière générale, les candidats semblent avoir souvent étudié les précédents rapports de jury. Si la prise en compte des remarques peut contribuer à améliorer le niveau global, il ne s'agit pas de formater les réponses, au risque d'appauvrir les singularités créatives des candidats et d'empêcher les postures personnelles. L'intitulé même de l'épreuve doit être davantage considéré. Les citations et références ne doivent pas empêcher mais au contraire, engendrer l'exploration créative.

Mettre en œuvre une pensée par le dessin

Le jury note une présence trop importante de l'écrit au détriment du dessin. L'écrit n'est pas l'objet de l'épreuve. L'enjeu de l'épreuve, comme son nom l'indique, est de faire montre d'une capacité à penser par le dessin. Toutefois, celui-ci ne doit pas jouer un rôle d'illustration et doit participer à la construction d'un cheminement réflexif, logique et créatif permettant l'exploration d'une mise en tension, et des notions qui y sont associées. Le dessin doit être entendu au sens large, outil de communication, moyen plastique d'expression. Il remplit des fonctions auxquelles l'écrit ne peut répondre : faire émerger puis cheminer visuellement une idée, ramifier, varier, décliner, divaguer, confronter, errer, faire abstraction, tâtonner, tester, réfléchir, évoquer, raconter, symboliser. Par ailleurs, le jury rappelle que la culture du design et métiers d'arts fait l'objet d'une épreuve à part entière ; le candidat n'a plus à prouver ses connaissances. C'est au travers de sa pratique et de ses modes d'expression qu'il doit en faire la démonstration, engageant une réflexion par le geste, une pensée qui court et se construit méthodiquement par le « dessin », dans sa capacité à communiquer des intentions et des intuitions. Cette épreuve est l'opportunité pour le candidat de communiquer sa créativité, sa disponibilité, sa mobilité intellectuelle, sa capacité à l'exploration de champs nouveaux, inconnus, se projetant dans un ailleurs prospectif. Des process naissent alors naturellement par le Faire, nourris par l'incitation (et en aucun cas par une analyse littéraire de cette dernière). Nous interrogeons les candidats : le fait de dessiner des objets issus de l'histoire des arts appliqués est-il réellement moteur d'une investigation féconde ? Comment enseigner une discipline créative sans être soi-même créatif ? Comment enseigner une discipline créative sans le mettre en œuvre dans cette épreuve ?

Les propositions peuvent être hybrides : objet de pensée, support dessiné d'une réflexion spontanée, matérialisation d'une idée, rationalisation d'un geste, contextualisation d'une intuition, description de procédés et d'usages possibles, etc. C'est aussi et surtout un support qui communique une démarche, qui raconte un processus. Aussi la continuité, la fluidité doivent être au service de la lecture d'un raisonnement.

Analyser et soulever des questions pour entrevoir des possibles

Les candidats ont souvent saisi la dimension provocante de la phrase d'Elon Musk. L'analyse mot à mot du sujet n'était pas très féconde dans la mesure où il s'agissait d'une traduction d'une expression anglaise. Il semblait plus porteur de s'intéresser au sens, au fond plus qu'à la forme. La citation est un prétexte pour faire émerger des enjeux, des tensions créatives à même d'engager une approche personnelle. Il est attendu du candidat qu'il interroge les notions et concepts liés à la citation, qu'il problématise afin d'éviter une exploration superficielle ou se cantonnant à des poncifs.

Dans certains cas, machine était synonyme de technique, dans d'autres d'outils, le jury a regretté une approche de la définition peu nuancée et approfondie, ce qui n'a pas permis d'engager un développement créatif porteur et singulier. Parfois l'approche était arbitrairement unipolaire. La technophobie (tout comme la technophilie) ne saurait être une réponse suffisante de la part d'un designer. De manière presque systématique, la technologie était opposée à l'Homme, mettant en lumière pour seule solution la décroissance. La technologie ouvre des questions multiples et riches qui ne sont pas dénuées de sensibilité et d'humanité. Ceux qui s'en sont donc emparé de manière terre à terre ont eu bien du mal à sortir d'une approche souvent descriptive, premier degré, parfois engagée mais sans distanciation.

Se positionner, ce n'est pas forcément être pour ou contre. Le jury a regretté un manque de sensibilité dans l'interprétation de l'incitation qui aurait permis une approche plus souple des enjeux suscités.

Affirmer une posture – s'engager

Certains candidats ont su faire émerger un postulat clair par rapport au sujet. En affirmant un positionnement défini, la démarche créative peut se construire dans un cadre distinct (ou non) de la pensée de l'auteur de la citation. Si le chemin invite à établir des parallèles, évoquer des modèles de pensée, à invoquer des créations existantes, celles-ci peuvent provenir de domaines variés (y compris extérieurs au design et métiers d'art : art, littérature, sciences, cinéma, etc.). Le sujet peut être considéré comme un prétexte. Il implique de problématiser (c'est-à-dire d'en faire injonction), en offrant à regarder une démarche questionnée ouverte et libre. Celle-ci doit amener à proposer des formes, des idées, des concepts utopiques, pragmatiques, inachevés ou à l'inverse très concrets, propres au design et métiers d'art. Encore une fois il s'agit pour le candidat d'affirmer une posture engagée, singulière, témoignant de sa lecture et de son interprétation de l'incitation et de sa capacité à développer à partir de celle-ci une pensée créative exploratoire.

En conclusion

Dans cette épreuve, il n'y a pas de réponse attendue, on ne peut pas « se tromper ». En revanche, on attend de rencontrer des personnalités singulières et des démarches personnelles, d'entrevoir des manières de faire, de pressentir des postures, une capacité à s'interroger, puis poser des visions, à construire des imaginaires et des narrations. En d'autres termes, il faut transmettre sa propension à incuber dans le but de faire émerger une posture d'idéation (le fondement, l'essence même de la recherche).

Partie II / épreuve de culture du projet

(Épreuve de soutenance orale avec les planches composées lors des 8 heures d'épreuve de pensée par le dessin.)

Introduction

De manière générale, le jury souligne la bonne préparation avec une volonté de structurer le propos et de faire une démonstration claire. Les candidats font preuve d'une bonne gestion du temps et de la prise de parole.

Valoriser un regard personnel

Dans cette épreuve la personnalité créative du candidat doit être valorisée. L'attitude doit différer de celle adoptée dans la leçon en ce sens que la pédagogie, la didactique, la prise en compte du public étudiant ne font pas partie des attentes de l'épreuve. Il ne s'agit pas non plus de soutenir l'épreuve de Pensée par le dessin mais de prolonger un ou des questionnements mis en exergue lors de l'écrit, avec d'autres outils : références appliquées, langage, culture générale et culture du projet. Le travail de recontextualisation de l'incitation et d'approfondissement ou de nuance de son analyse lorsqu'il est proposé, permet d'enrichir et d'affiner le propos. Cependant, le jury a apprécié la prise de recul du candidat par rapport à la citation et à la réflexion menée lors de la première épreuve de Pensée par le dessin. Les candidats se démarquant ont su faire preuve d'une posture d'écoute, de dialogue et d'une mobilité permettant un échange ouvert et fécond avec le jury. Les meilleurs positionnements dans cette épreuve sont souvent les plus sincères, les plus incarnés.

S'ancrer dans des réalités

Cultiver le projet, c'est en maîtriser le vocabulaire, les outils et méthodes propres au design & métiers d'art. Le candidat doit prouver sa capacité à identifier et analyser un contexte qui situe la démarche. L'analyse de ce contexte permet de déterminer un ensemble de contraintes, de différents acteurs, de conditions matérielles, de méthodes du projet.

Le processus créatif ne peut pas s'inspirer uniquement de références existantes, issues exclusivement du domaine design et métiers d'art. La démarche créative du designer ou de l'artisan se cultive à travers des inspirations venues de champs divers. Les références qui inspirent le projet peuvent être issues de disciplines multiples, et pas nécessairement du design et des métiers d'art. Certains candidats ont su prouver que la littérature, les sciences, la philosophie, l'histoire, les arts plastiques, la poésie (...) étaient des sources d'inspiration fondamentales dans la culture du projet en design & métier d'art (pour se renouveler, nos disciplines ne peuvent pas se « cannibaliser », se contenter de leurs seules références propres).

À propos de la culture populaire en particulier

Le sujet a amené de nombreux candidats à invoquer des références issues de la culture populaire (cinéma hollywoodien, séries télévisées, comics, etc.). Si, par moment, cela peut constituer un élément fédérateur et humoristique, certains candidats ont listé de trop nombreux titres, personnages ou œuvres issus de ces champs « pop ». Cette surabondance des références « mainstream » desservait parfois la démarche créative fine et singulière attendue dans cette épreuve.

L'art de la communication

Les candidats ont à leur disposition divers éléments (feutres, tableau, paperboard, etc.) leur permettant d'appuyer leur réflexion, il est important de s'en servir d'outils d'échange didactiques avec le jury. Réaliser des schémas, des dessins, mettre en avant des concepts et mots clés, donner corps à sa pensée permet de mieux la communiquer.

En conclusion

De manière générale, le jury constate que les candidats ont su investir le sujet et démontrer un engagement personnel. Les échanges ont pu dévoiler, dans certains cas, des postures de designer - enseignant chez les candidats. Nous invitons ainsi les candidats à affirmer davantage leur positionnement en tant que designer de manière à produire un oral qui convoque des références fines à même de nourrir un propos et une vision personnelle.

Suggestion de bibliographie :

- *CARAËS Marie-Claude, MARCHAND-ZANARTU Nicole, Images de pensée, Éditions RMN*
- *MUNARI Bruno, L'Art du design, Design et communication, Des Choses et d'autres, Pyramyd*
- *PAPANÉK Victor, Design pour un monde réel, Les presses du Réel*
- *RUBINI Constance, Dessiner le design, Musée des Arts Décoratifs*
- *YORIFUJI Bunpei, Le dessin et les Mots ; Devenir Expert en Rakugaki, B42*

Épreuve de leçon

DÉFINITION DE L'ÉPREUVE

Arrêté du 20 janvier 2020 modifiant l'arrêté du 28 décembre 2009 fixant les sections et les modalités d'organisation des concours de l'agrégation :

« 2. Épreuve de leçon.

L'épreuve se compose d'un exposé du candidat suivi d'un entretien avec le jury.

À partir de documents visuels ou textuels tirés au sort, le candidat est invité à développer une réflexion pédagogique pertinente en étayant son propos d'éléments graphiques et textuels réalisés pendant le temps de préparation. L'épreuve permet au candidat de valoriser sa connaissance des programmes et leurs enjeux pédagogiques actuels, autant que sa prise de recul sur ses pratiques d'enseignement.

Durée de préparation : quatre heures ; durée de l'épreuve : une heure (exposé : vingt minutes ; entretien : quarante minutes) ; coefficient 2. »

RAPPORT DU JURY DE L'ÉPREUVE DE LEÇON

Préambule

Comme chaque année, les membres du jury saluent le mérite des candidates et candidats qui se présentent à cette épreuve. Ils rappellent que leur évaluation se concentre sur la qualité d'une performance ponctuelle au regard des attentes d'un concours et qu'elle ne constitue en aucun cas un jugement sur la valeur de l'enseignante ou de l'enseignant, et de sa pédagogie au sein de son établissement et dans ses classes.

Face à une constatation inquiétante de la standardisation des prestations et un déclin des performances observées cette année, le jury se questionne sur les motivations profondes qui poussent les candidats à se présenter à ce concours exigeant. Ainsi, la structuration de ce rapport a été revue pour mettre en évidence certains points de vigilance. Le jury invite les futures candidates et candidats à consulter en complément les rapports de jury des sessions précédentes.

Le jury constate cette année une présence des métiers d'arts dans les propositions de leçon, mais il remarque cependant que ces contenus restent désincarnés. La porosité entre les disciplines de design et de métiers d'art est encore insuffisamment questionnée, chacune n'engageant que ses propres pratiques sans dialogue. Il est attendu de proposer une vision partagée des disciplines, où designer-artisan et artisan-designer se rassemblent autour d'enjeux communs.

L'engagement de l'enseignant dans le concours de l'agrégation

Dans le cadre de cette épreuve, le jury insiste sur l'importance d'adopter un positionnement d'enseignant engagé. Le candidat se doit de situer sa pratique dans le cadre institutionnel et de convoquer les valeurs éducatives attendues de la profession. Celles-ci sont bien souvent absentes des prestations, laissant le jury douter de l'engagement et des responsabilités de l'enseignant vis-à-vis de la communauté éducative. Cet engagement doit également se retrouver dans l'attitude du candidat dont le jury attend un certain enthousiasme à soutenir la leçon, démontrant les attentes et l'ambition qu'il place dans le concours de l'agrégation.

De fait, le jury cherche à percevoir chez le candidat une mobilité de pensée et une capacité à opérer un déplacement de ses pratiques, l'incitant à une prise de risque ainsi qu'à une prise de recul quant à son expérience passée. Ainsi lors de cette session, le jury a pu remarquer que les candidats destinant leurs dispositifs pédagogiques à des niveaux ou diplômes dont ils n'ont à priori pas l'expérience, interrogent et dépassent plus aisément leurs habitudes.

Au cours de l'échange, le jury dénote une attitude quelquefois déstabilisante chez les candidats (dépréciation de leurs propos, interlocution du jury, expressions de crainte ou de déstabilisation face aux questions). Il semble

donc important de rappeler qu'une attitude professionnelle est attendue lors de cette épreuve chez les candidats, permettant d'instaurer un dialogue constructif avec le jury et d'envisager d'éventuelles remédiations.

Les contenus et la structuration de l'épreuve

L'épreuve se construit à partir d'un sujet permettant de provoquer une réflexion sur une pratique pédagogique exploratoire. Il est constitué d'un texte et d'un couple d'images. Le jury regrette que le document textuel soit le support largement privilégié par les candidats pour élaborer leur réflexion alors que les images offrent une possibilité de produire par rapprochement des propositions d'appropriation plus remarquées. Ces documents doivent dépasser le statut de simple prétexte pour être compris dans leur pleine subtilité. L'origine des documents, leurs auteurs, le sens de chaque expression clé sont des moyens permettant d'en saisir la portée et d'initier une orientation fondatrice pour l'ensemble de la leçon.

Les candidats doivent démontrer une connaissance pointue des programmes et de l'organisation des diplômes. L'adossé aux universités engage des évolutions de la pédagogie des DNMADE que le jury a insuffisamment constatées. Elle devrait se traduire par une exigence propice au dialogue avec des enseignants-chercheurs habitués à exploiter les Sciences humaines comme moyen de compréhension de leur sujet d'étude. Les candidats devraient donc être capables de maîtriser ces champs de connaissances protéiformes.

Le développement d'une leçon place le candidat comme acteur au sein d'une équipe. Il peut se montrer un architecte de la pédagogie globale et être en mesure d'initier des solutions nouvelles. Il n'est pas seul dans sa discipline mais favorise la transdisciplinarité avec les collègues, intervenants, institutions et partenaires universitaires.

Le jury déplore fréquemment une absence de clarté dans les objectifs de la prestation dont la dislocation en est un indice fort. Une pensée articulée s'élabore dès l'exploration du sujet et doit permettre de poser le chemin réflexif. L'articulation avec les propositions pédagogiques ne peut être seulement thématique mais doit relever de concepts procéduraux. Les notions abstraites déconnectées d'une réalité pragmatique d'un terrain pédagogique ne permettent pas aux candidats de construire une réflexion incarnée propre à l'exercice de la leçon. Le respect d'une logique initiée par le sujet doit engendrer l'élaboration de pratiques pédagogiques concrètes où il faut adapter le choix de l'ancrage des enseignements au regard des objectifs choisis.

Le découpage en séquence et séance développée devient une méthode stérile s'il n'est pas porté par une vision à différentes échelles d'un même objectif. Celui-ci permet de poser le cadre. Cet objectif peut aussi se traduire dans un temps plus court, un instantané de l'accompagnement d'une classe. Le jury a apprécié la capacité de discernement de certains candidats à identifier et isoler des points critiques des apprentissages, comme l'anticipation du travail de recherche des mémoires ou le développement d'un esprit critique, plaçant ainsi la structure de leur enseignement comme point nodal du cycle éducatif.

La présentation et le déroulement de l'exposé

L'épreuve de la leçon repose sur l'exercice liminaire d'un exposé du candidat. Cette présentation orale doit être menée avec fluidité et présence, témoignant ainsi d'une maîtrise des outils didactiques de l'enseignante et de l'enseignant. Ainsi le jury s'inquiète de la bonne compréhension des enjeux de cette épreuve lorsque les majorités des prestations se montrent en difficulté quant à la gestion du temps de l'exposé, à l'intelligibilité de leur propos ou à la structuration de leur discours.

L'exposé de la leçon est le moment pour la candidate et le candidat de poser un objet de recherche pédagogique en design et métiers d'art et de l'exposer au jury. Ces premières vingt minutes sont un moment de pause pour faire état d'une réflexion à partir de laquelle la candidate ou le candidat invitera le jury à l'accompagner dans la poursuite de ce travail sur le temps d'échange. Cette notion d'exposition de ce travail de recherche en loge est essentielle, tant dans les outils de l'artisan-designer, que dans ceux de l'enseignant-chercheur qui se présente au concours de l'agrégation.

C'est pourquoi le jury souhaite avertir les candidates et les candidats de cet étrange phénomène majoritaire qu'il a observé d'un discours où le temps de l'oral est au passé comme si l'objet de la leçon était les quatre heures de loge. Le jury s'interroge sur ce choix de forme du langage pour exposer une analyse de document avec des "il y a avait cette notion" et des "il y avait cette idée" ou encore des "ça m'a fait penser à" et "j'ai pensé à" sans

jamais faire la démonstration de cette analyse à son public et encore moins de mettre en forme les relations potentielles des éléments issus de cette lecture des documents. S'appuyer sur des listes de mots et de références en vrac ne permet pas de faire une analyse des documents incitatifs en vue d'en développer une réflexion pédagogique en design et métiers d'art. Saupoudrer son oral de références à des artisans-designers (le jury en profite ici pour inviter les candidats à solliciter d'autres champs de référence de la création, ainsi que d'autres champs de références culturelles, techniques, scientifiques) sans expliciter le travail convoqué et son lien avec la réflexion proposée ne nourrit pas la démonstration. À l'inverse ce saupoudrage de notions, ces listes de mots, ces énumérations sans phrases de verbes d'actions ou de compétences issues des référentiels piègent le candidat dans une cascade de suite de mots sans fin, sans jamais aboutir à une proposition formulée, sujet verbe complément, point. D'autre part, le jury s'inquiète d'autant plus que le temps de l'oral choisi pour dérouler une séquence pédagogique par la plupart des candidats a été celui du conditionnel avec des "il y aurait ça" et puis "il y pourrait y avoir" ou "on pourrait imaginer", révélateur d'une tentative d'évitement de la confrontation avec leur sujet ; le jury ou les élèves et étudiants. Le jury invite les candidates et les candidats à soigner ce temps de parole par une attention portée à leur présence face au jury.

Si la plupart des prestations ont tenté de préparer des indicateurs de l'évolution de leur pensée sur des feuilles de papier dévoilées au fur et à mesure de leur propos, bien rares ont été ces supports du discours qui ont réellement accompagné le travail oratoire du candidat. Ces éléments étaient bien trop souvent illisibles car non appropriés à une lecture à distance et utilisés en décorum en arrière plan du candidat. Le jury s'étonne de devoir rappeler ici qu'il n'est pas présent avec la candidate ou le candidat pendant les quatre heures de présentation en loge et ne peut donc pas avoir connaissance de cette matière écrite et visuelle sur laquelle elle ou il a travaillé. Pourtant, certaines prestations affichent ces éléments devant le jury sans les présenter, sans indiquer leur rôle dans l'exposé ou son contenu. Plus inquiétant encore sont les candidates et les candidats qui semblent continuer ce temps de recherche préalable lors de l'exposé liminaire en présentant leurs brouillons. La candidate ou le candidat doit différencier le document de la prise de note qui peut l'aider à structurer sa prise de parole du document visuel à transmettre à un public.

L'exposé tient également dans la gestion de ces vingt minutes et le jury s'étonne encore de certains candidats qui semblent soulagés par la sonnerie de la fin de ce premier temps d'oral sans l'anticiper. Ainsi le jury s'inquiète de n'avoir assisté à aucune conclusion, symptôme d'un manque de rigueur dans la préparation de ce temps d'exposé. Les outils de structuration d'un propos dans un temps défini sont essentiels dans cette épreuve depuis l'entrée en salle de la candidate ou du candidat jusqu'à sa sortie, le jury l'observe et apprécie les prestations qui réussissent à s'emparer de toutes les dimensions spatiales, physiques et orales de cet exercice.

L'échange avec le Jury

Les quarante minutes dédiées à l'entretien sont l'occasion pour le candidat d'approfondir et de débattre des sujets abordés. Le jury constate trop souvent un épuisement des échanges qui ne permet pas d'augmenter le sens des propositions ; il attend du candidat qu'il démontre de sa mobilité réflexive en menant le débat. Une dynamique de dialogue peut ainsi se mettre en place dans le temps présent de l'entretien. Le candidat affirme ou infirme en argumentant des postulats mais surtout il s'engage au-delà en maintenant la vision globale de ses objectifs. C'est l'occasion, par exemple, de transposer ses acquis sur d'autres terrains (différents enseignements, niveaux, diplômes, partenaires, ...) dans le but d'enrichir ses propositions initiales.

Les candidats doivent être capables de rebondir sur les remarques du jury, d'en discuter et de reformuler leurs intentions. Les questions du jury sont à saisir comme des opportunités pour alimenter la réflexion et en aucun cas comme des "pièges" tel que relaté par certains candidats lors de l'entretien.

La conduite professionnelle et l'engagement disciplinaire sont essentiels pour porter les arguments dans l'échange. Les enjeux contemporains du design et des métiers d'art doivent être pleinement convoqués dans la réflexion pédagogique. Ainsi, l'actualité, les questions de société et les bouleversements contemporains du design et des métiers d'art (technologiques, environnementaux, sociétaux, ...) sont autant de leviers pour interroger le rôle du designer aujourd'hui, permettant de sensibiliser les élèves et étudiants aux enjeux professionnels et aux contextes contemporains dans lesquels ils opèrent. Les prestations les plus réussies sont celles qui développent des dispositifs pédagogiques concrets en regard de ces problématiques. Le jury invite

donc les candidats à expliciter des contextes d'action précis pour ancrer leur réflexion disciplinaire et pédagogique dans le réel.

Le langage

L'utilisation d'un vocabulaire riche et précis est attendue des candidates et des candidats et doit refléter le travail préparatoire à cette épreuve, tant dans les domaines disciplinaires questionnés que dans la réflexion pédagogique. Le jury déplore la pauvreté lexicale des prestations et la confusion des discours des candidates et candidats. Dans plusieurs cas, le jury a remarqué que la parole des candidats semblait parfois tourner en rond, avec un propos approximatif. Un travail lexicographique doit permettre aux candidates et candidats de proposer des temps de définition de termes clefs de leur démonstration afin de servir la réflexion pédagogique et disciplinaire de l'épreuve. La valeur des notions qualifiantes convoquées se construit sur une meilleure conscience des nuances dans un contexte donné. Le jury a pu constater parfois une inadéquation entre les concepts envisagés et les termes employés. Le référencement des termes peut également s'appuyer sur des auteurs pertinents. Cela permet de bâtir sur une conceptualisation forte des notions.

Le jury dénonce un verbiage non maîtrisé, avec des expressions valises telles que "carnet d'étonnement" ou "carnet de bord", que les candidats semblent prendre pour acquis sans jamais les expliciter clairement ni pour le public visé par leur séquence, ni pour le jury. Les candidates et les candidats doivent poser un vocabulaire adéquat et en faire un usage approprié dans le temps de l'épreuve ainsi que dans la projection d'application pédagogique.

Le jury a relevé une confusion manifeste dans l'identification du vocabulaire pédagogique dont les termes : compétence, critère et objectif semblent méconnus des candidates et candidats. Lorsque le jury a demandé des précisions sur ces éléments clefs, il a été surpris de constater que la plupart des candidats étaient en difficulté pour y répondre. Le jury souhaite souligner ici l'importance du langage et du vocabulaire dans l'exercice de l'oral mais également dans l'écriture, souvent absente des pratiques pédagogiques développées. Or, il convient de rappeler que le diplôme du DNMADe se structure avec la rédaction d'un mémoire au semestre 5, ce qui souligne l'importance de ce point d'attention pour les candidates et candidats à ce concours.

La contextualisation au profit de la réflexion pédagogique

Inhérente à la pratique du projet en design et métiers d'art, la question du contexte est centrale dans l'épreuve de la leçon et le jury tient à en rappeler ici l'importance. Pour la majorité des candidats, le contexte de la leçon présentée se cantonne au périmètre de la classe ou bien à celui, un peu plus vaste mais toutefois très académique, de l'établissement scolaire, dont le fonctionnement détaillé par les candidats demeure classique et permet difficilement de se singulariser. Se pose alors la question de l'ambition placée dans la séquence pédagogique, des moyens mis en œuvre pour que les élèves et les étudiants prennent conscience d'enjeux concrets sur le territoire qui les entoure ; et de la prise de risque que peut représenter le fait d'étendre le dispositif pédagogique hors de la classe.

Dans quelques cas, la notion de ressource extérieure apparaît au cours de la soutenance, promettant un terrain d'étude apte à enrichir l'expérience pédagogique d'une manière tout à fait concrète et professionnelle, mais hélas dans la plupart des situations, elle reste une évocation imprécise. Il peut s'agir d'un "musée", d'un "bord de rivière", d'un "atelier" ; mais derrière ces dénominations, l'ancrage du projet n'a pas lieu et aucun approfondissement de ce contexte n'est apporté. Les enseignements ne se rattachent que très abstraitement aux lieux convoqués, les acteurs de ce lieu ne sont pas toujours mentionnés, donnant le sentiment que ces espaces, de quelque nature qu'ils soient, sont hermétiques ou désincarnés.

Or le jury attend ici un véritable engagement du candidat dans une pratique "in situ", où les échanges se font à double sens, de la classe au contexte choisi, où le vocabulaire se fait précis pour qualifier le lieu convoqué, jusque dans ses particularités techniques. Ainsi, le jury a su apprécier la proposition d'une candidate dont la séquence se déployait sous la forme d'un partenariat dont elle connaissait en détail le fonctionnement et les acteurs ; et dont elle pouvait en prévoir les ressources et les attentes. Un nombre trop important de leçons présentées lors de cette session demeure hors-sol. Il paraît donc opportun de souligner que l'expérience de

l'enseignement des candidats présentant l'agrégation interne doit pouvoir nourrir le passage de cette épreuve et qu'il est possible de s'appuyer sur elle.

Les outils, dispositifs et méthodes pédagogiques

Les éléments saillants constatés dans le bâti pédagogique sont multiples, protéiformes, mais le premier d'entre eux, primordial, concerne l'approche du dessin. Le jury a noté dans un premier temps que cet outil était utilisé dans les séquences présentées sous une forme ambivalente. Tantôt il relève du systématisme, tantôt il est absent. Ainsi, en récurrence, le dessin ne croise ni n'accompagne le dessein, ce qui pose la question, d'une part de la pertinence de son utilisation dans un caractère mal défini par le candidat dans sa construction pédagogique, et d'autre part la démarche de l'artisan-designer qui convoque le dessin comme vecteur de pensée. Or, le jury a regretté que les candidats ne se soient pas appropriés celui-ci, en identifiant les enjeux sémantiques et procéduraux des différents types de dessins qui constituent l'une des boîtes à outils du créateur.

Par extension, son utilisation n'est pas observée pour un objectif particulier (un dessin d'observation sous la forme d'une prise de note mémorielle lors d'une sortie au musée n'interroge pas les mêmes enjeux que l'utilisation d'un appareil photographique, d'un smartphone, ou d'un champ lexical). Il est nécessaire de se questionner sur la méthode, et l'adapter aux objectifs précis, ainsi qu'à la manière de transmettre aux élèves et étudiants les clés de compréhension de l'outil "dessin" dans ses dimensions observationnelles, analytiques, prospectives, expressives, etc. Acter le dessin, le qualifier, le transformer, le vectoriser et le conceptualiser, ont souvent disparu des séances évoquées. Il advient donc une confusion dans le fait que le dessin devient à la fois le moyen, et son propre but, sans servir le propos ou l'objectif final de la séquence, au-delà de l'exercice lui-même.

De ce constat, le jury est particulièrement inquiet de la difficulté chez certains candidats à proposer d'autres formes d'outils ou de dispositifs opérants plus innovants à venir placer en regard du médium traditionnel. Chaque champ d'investigation utilitaire doit s'accompagner d'une réflexion sur l'origine, la mise en œuvre, et le but de son emploi dans le cadre pédagogique. Ainsi, il est surprenant dans le contexte actuel de noter la faible utilisation du numérique. La place de l'intelligence artificielle a été éludée, et même ignorée, bien qu'elle s'inscrive chaque jour davantage dans les pratiques contemporaines. Loin d'en faire l'apologie ou d'en faire son procès, ces questionnements actuels mis en lumière peuvent, et doivent servir à mener une réflexion plus globale sur le devenir de la société en général, et du design et des métiers d'art en particulier. Ignorer leur présence ou feindre leur inutilité ne peut qu'amener à proposer des schémas de pensée et de construction pédagogique consensuels, statiques, désuets, et inopérants. Comment éveiller les consciences des élèves et étudiants à l'utilisation de l'I.A. en tant que moyen et support créatif si l'enseignant lui-même semble fuir sa confrontation ?

Enfin, un dispositif pédagogique n'apparaît que rarement de nulle part, et le jury souligne qu'il est illusoire d'idéaliser une séance au sein de laquelle les élèves et étudiants forment un égrégore et en produisent des dispositifs ou des méthodes au moyen d'une synergie que l'on pourrait qualifier de magique. Si leur participation est envisageable et même souhaitable dans la dynamique d'un cours, la mise en place d'outils et de dispositifs pertinents doit être actée en fonction d'objectifs précis, et ainsi éviter les impondérables, incertitudes, et approximations qui risquent d'accompagner la démarche de projet, en combattant l'aléatoire dans sa dimension négative.

De plus, il serait intéressant de s'extraire de la typologie classique pour proposer des outils innovants, potentiellement perfectibles, mais opérants et appuyant création, réflexion, et efficacité. Si les carnets de croquis ou relevés divers font inévitablement partie des moyens d'investigation, ils n'en sont pas les seuls représentants. L'invention d'outils ou l'adaptation des existants font partie intégrante de la structure séquentielle et doivent montrer une appropriation singulière des fondamentaux, vis-à-vis des publics et des objectifs particuliers. Ces outils dépassent ce cadre pour venir proposer des concepts qui doivent se détacher des poncifs et ainsi révéler une singularité, un agrégat de connaissances et de savoir-faire qui doit être servi par une connaissance précise des termes techniques et technologiques employés. Les approximations nuisent à la cohérence de la séquence observée, en même temps que de jeter le flou sur la construction envisagée. Ces éléments lacunaires ne peuvent que laisser le candidat avancer en myope dans sa structure réflexive et la

manière dont il investit la leçon, qui ne peut être soutenue efficacement que si la terminologie est maîtrisée, les processus de fabrication connus, et l'emploi de matériaux convoqués et matériels utilisés, re-questionnés pour leurs qualités et leurs mises en oeuvres.

Ces méthodes à interroger, éprouver, et adapter doivent alors servir d'éléments structurants, de briques fondamentales, à la construction d'une ingénierie pédagogique cohérente et contemporaine.

L'autonomie et la culture du projet

Beaucoup de candidats proposent des dispositifs laissant une large liberté aux étudiants. La nécessité de ne pas modéliser les pratiques est évidemment louable. Les candidats doivent favoriser une véritable culture du projet, en encourageant l'innovation et la créativité chez leurs étudiants. Pourtant, cette invocation à un encadrement moindre cache souvent un impensé. La pratique en semi-autonomie ou en autonomie complète ne doit pas devenir un alibi qui élude le positionnement et l'activité de l'enseignant. Le partage de connaissances et les apprentissages sont certes des conséquences d'une émulation collective, mais qui dépendent de paramètres divers qu'il faut envisager dans toute leur complexité. Le jury encourage donc à bien différencier une autonomie "magique" par rapport à un moyen d'apprendre non-modélisant. Ce point attire l'attention sur le rôle de l'enseignant comme acteur de sa propre pédagogie, ainsi que sur la fine conception des outils qu'il propose. En bref, l'autonomie des élèves doit être soigneusement orchestrée et encadrée. Lors des échanges, on peut regretter une difficile capacité à bâtir, sur une expérience professionnelle que les candidats peuvent convoquer pour permettre de prendre du recul sur leur proposition. Il est évident que la confrontation avec les étudiants et leurs limites en matière d'autonomie engage des habitudes dans l'organisation, les outils d'accompagnement et dans les remédiations incontournables. La rencontre avec le jury doit permettre de valoriser cette riche expérience et de la questionner. Dans les meilleures prestations, la découverte d'un ou d'une collègue à la pleine conscience de ces difficultés et sa capacité inventive à les traiter ont grandement été appréciées.

La recherche

Aucune séquence pédagogique présentée ne s'est ancrée en début de parcours. Ce choix révèle la volonté de profiter de pré-requis, constituant un socle d'acquis méthodologiques et pratiques permettant à l'étudiant une autonomie sur de multiples aspects, comme cela a été abordé dans la partie précédente. Cela peut être vu comme une stratégie d'évitement des moments clefs d'apprentissage des fondamentaux, comme ceux liés à la question de la recherche sur laquelle cette partie du rapport va se focaliser.

Si les candidats ont exposé des moments qui mettaient les étudiants en recherche dans leurs séquences et séances pédagogiques au travers de recherches lexicographique ou iconographique, recherches de solution à un cahier des charges par des dispositifs de design, recherches ouvertes au travers d'expérimentations plastiques ou d'expérimentations de processus de fabrication, recherche in-situ ; il manquait le moteur et les objectifs de ces temps de recherches, qui n'étaient jamais mis en perspective de la logique de la séance, de la séquence, de l'année et des trois années de formation.

La citation récurrente du livre de Nicolas Nova (Manifestes 2 - Enquête/création en design) proposé dans la bibliographie du rapport de la session précédente est emblématique de ce travers, car les candidats le citent comme un livre de recettes à appliquer en classe qui sont prises comme une finalité et non comme des outils méthodologiques à investir dans la perspective d'une démarche de recherche plus globale. Dans les scénarios pédagogiques, les étudiants étaient tous à même de mener ces temps de recherche en autonomie et sans apport, le soclage méthodologique étant considéré comme un pré-requis consolidé précédemment sans jamais savoir comment.

Les multiples questions posées pour connaître les méthodes, les déroulés et les apports concrets de ces temps de recherche (que l'on pourrait résumer par la question : comment apprenez-vous à vos étudiants à chercher ?) sont restées systématiquement sans réponse satisfaisante.

Nous invitons les candidats à redéfinir et à mobiliser à dessein et à propos les diverses démarches de recherche qu'une séquence pédagogique peut mobiliser : la démarche inductive, la démarche déductive, la démarche d'investigation, la démarche expérimentale, la démarche exploratoire, etc. mais surtout à en définir la mise en oeuvre concrète.

La recherche, dans ses multiples définitions, a donc été une des grandes absentes des leçons proposées. Chose étonnante lorsque l'on voit que ce concept est mobilisé une bonne cinquantaine de fois dans le référentiel du DNMADE et qu'elle est au coeur de la pédagogie du diplôme, comme on peut le lire dans la section concernant l'enseignement constitutif de "démarche de recherche en lien avec la pratique du projet" (sachant que ce n'est pas l'apanage de cet EC, pas plus que ceux des enseignements constitutifs dits "théoriques" et que cela est évalué au travers des blocs de compétences 1, 3, 4 et 6) : *Le DN MADE engage l'étudiant à se saisir avec discernement des méthodes de recherche du projet en métiers d'art et en design. Dans les spécialités proposées par les établissements, ils auront l'occasion d'aborder en corrélation les outils techniques et théoriques de ces domaines. Ainsi, les méthodes de recherche prévoient un dialogue intime entre les savoir-faire, les ressources techniques contemporaines et traditionnelles, la projection d'idées en design, l'observation et l'analyse de problématiques contemporaines. La résolution de celles-ci passe par la pratique et l'expérimentation aussi bien que par la théorie et la mise en perspective d'une culture riche et variée capable de nourrir le vocabulaire expérimental et plastique que développeront les étudiants. La mise en place d'une telle démarche demande une capacité à l'analyse et au recul critique pour sélectionner, observer, faire évoluer des productions, une propension à l'échange et à la collaboration avec les étudiants d'autres parcours et à l'affirmation de parti-pris créatifs. La création et l'initiation à la recherche nécessitent une maîtrise progressivement croissante des techniques et technologies disponibles et utiles au parcours de l'étudiant.*

Il est aussi essentiel de reposer les deux temps forts de la troisième année, permettant la validation du diplôme, que sont le mémoire et le projet MADE. Le référentiel expose bien que *"Les micro-projets ne sont pas seulement définis pour leur réalisme professionnel mais pour devenir des espaces au sein desquels l'étudiant découvre un ensemble d'axes méthodologiques d'investigation et de recherche. Qu'il s'agisse de constituer une pièce maîtresse du portfolio ou d'une première étape vers la définition d'un territoire de recherche pour la poursuite d'étude" et que "Le mémoire est une production éditoriale de réflexion et d'analyse qui s'appuie sur une recherche documentaire et conceptuelle liée à la création dans les champs des métiers d'art et du design, et plus particulièrement du domaine de création conduisant le projet. Le mémoire a pour objectif de sensibiliser à la fois à la recherche et à sa valorisation."*

Former des étudiants-chercheurs est un impératif mais pour cela, il faut être soi-même enseignant-chercheur. En effet, comment engager des étudiants dans une conduite de recherche, lorsque l'on n'est pas soi-même, en tant qu'enseignant, engagé dans celle-ci ?

Cette démarche de recherche est bien celle que l'on veut embrasser lorsque l'on veut obtenir l'agrégation. Nous avons donc constitué en fin de rapport une liste non exhaustive de sites internet, de laboratoires ainsi que diverses publications, de recherche en design qui permettent une veille nécessaire sur le sujet.

Conclusion

L'épreuve de leçon est celle qui cristallise les compétences et savoirs et que nous mettons en œuvre dans la réalité quotidienne de notre métier. Pour autant, cette épreuve, tout comme les autres épreuves de ce concours, ne doit pas être vue comme une Validation des Acquis et de l'Expérience (VAE) acquise par la simple accumulation d'années d'expériences que l'on viendrait faire certifier en passant devant les jurys.

Le jury encourage vivement les candidats à saisir cette épreuve comme une opportunité de prise de recul sur ses pratiques et de déplacement de celles-ci. L'épreuve de leçon exige un contenu cohérent, réflexif et ancré dans les réalités contemporaines des métiers d'art et de design (enjeux, problématiques, débats, évolutions, etc.).

Cette épreuve doit se préparer et se performer en mettant en exergue la personnalité et les spécificités du candidat, et ne doit pas être subie et réalisée comme un exercice de construction de machine pédagogique sans objectif où l'apprenant devient un exécutant de consignes applicatives et un performeur de dispositifs conçus comme des fins en soi, adoptant des modèles issus d'habitus pédagogiques immuables et jamais remis en question, faisant de l'apprentissage des métiers d'art et du design une transmission de recettes, à l'instar du marketing qui feint la pratique du design sous l'appellation du "design thinking". On attend du candidat qu'il témoigne au travers de cette épreuve d'un engagement fort et d'une réflexion constante sur son métier et ses pratiques.

L'ambition associée au passage de ce concours et au désir d'évolution de sa carrière doit s'accompagner d'une réelle mobilité intellectuelle réfléchie et d'un engagement qualifié envers les enjeux disciplinaires et professionnels mais, avant et surtout, sur les enjeux pédagogiques contemporains. Une bonne leçon doit amener le candidat et le jury à s'interroger sur ses pratiques au sein de l'échange qui sera riche et dépassera ainsi la forme scolaire de questions/réponses. L'enseignant doit être un chercheur dans sa pratique du métier et l'enseignant et ses apprenants doivent être des chercheurs dans leur domaine d'action, tant dans la théorie que les pratiques du design et des métiers d'art qui ne sont et ne seront jamais saturés de questionnements et jamais figés dans un état définitif.

Ressourcerie

La ressource, non exhaustive, de ce rapport est principalement en lien avec la partie portant sur la recherche.

Ouvrages

- AÏT TOUATI Frédérique, Théâtres du monde, La Découverte, 2024.
- ANTONELLI Paola et RAWSTHORN Alice, Design Emergency, PHAIDON PRESS, 2022.
- BANHAM Reyner, [A home is not a house](#), article paru in *Art in America*, en septembre 1965, vol. 2, p. 70-79.
- BIHANIC D. (édité par), Design en regards, Dijon, les Presses du Réel, avril 2019.
- BIHOUIX Philippe et GAILLARD Clément, Une Anthologie Pour Comprendre Les Low-Tech, T&P Publishing, 2023.
- BRUNET Claire et GEEL Catherine, Le design: Histoire, concepts, combats, Folio essais, 2023.
- DUHEM Ludovic, Design des territoires : L'enseignement de la Biorégion, Éditions Eterotopia, 2020.
- LÉCHOT-HIRT Lysianne (Sous la direction de), Recherche-crédation en design. Réflexions et modèles pour une pratique expérimentale, MÉTISPRESSSES, 2010.
- TERNAUX Elodie, Material encyclopedia for creatives, Birkhauser, 2022.
- TIBLOUX Emmanuel, Design des mondes ruraux : Ce que le design fait à la campagne (et réciproquement), BERGER LEVRAULT, 2024.

Les laboratoires de recherche en design

- Le centre de recherche en design Paris Saclay / Ensci : <https://crd.ens-paris-saclay.ensci.com/>
- Design en recherche : <https://designenrecherche.org>
- L'Institut ACTE – Arts Créations Théories Esthétique – de la Sorbonne est une unité de recherche qui a pour thématique générale la création : <https://institut-acte.pantheonsorbonne.fr/>
- Le laboratoire Ensad Lab : <https://www.ensad.fr/fr/le-laboratoire-ensadlab>
- EPFL+ECAL Lab est une unité de l'EPFL (Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne) en collaboration avec l'ECAL. Elle a pour vocation de stimuler l'innovation aux interfaces entre technologie, design et architecture : <https://epfl-ecal-lab.ch/>
- Le media lab de Sciences Po : <https://medialab.sciencespo.fr/>
- Problemata, une plateforme de recherche sur l'histoire du design et ses études critiques : <http://problemata.org/fr/>
- PROJEKT de l'Université de Nîmes, recherche-projet en design dans le domaine de l'innovation sociale : <https://projekt.unimes.fr/>
- Unité de Recherche Design & Création de la cité du design de Saint Etienne : <https://www.citedudesign.com/fr/recherche/unites-de-recherche-et-equipes/unite-de-recherche-design-et-creation>

Publication de recherche en design

- Back office : <http://www.revue-backoffice.com/>
- LSD, Le Signe Design : <https://www.centrenationaldugraphisme.fr/editions>
- Raddar : <http://www.tpworkunit.com/raddar/>
- Sciences du design : <https://sciences-du-design.org/>

Magazines

- L'ADN : <https://www.ladn.eu/>
- Cercle magazine : <https://www.cerclemagazine.com/>
- L'éléphant : <https://elephant-larevue.fr/>
- Revue 21 : <https://revue21.fr/>
- La revue du crieur : <https://www.editionsladecouverte.fr/Revueducrieur>
- Socialter : <https://www.socialter.fr/>
- Tools magazine : <http://tools-magazine.org/fr>
- Usbek & Rica : <https://usbeketrica.com/fr>
- We Demain : <https://www.wedemain.fr/>
- Zadig : <https://www.zadiglemag.fr/>