

Design et cuisine : Concevoir un territoire théorique et didactique qui soit le lieu de rencontre de deux pratiques pédagogiques du projet par deux approches disciplinaires.

La Rocca, Sophie ⁽¹⁾

⁽¹⁾ PROJEKT, Université de Nîmes – France
CREAT, Haute École pédagogique du canton de Vaud – Suisse

Résumé

La présentation proposée revient sur les enjeux théoriques et didactiques induits par la mise en œuvre d'une formation en design culinaire. La création de cette formation revêt un caractère hybride qui réside dans l'articulation entre formation de design et formation en hôtellerie restauration. Le diplôme tel qu'il est construit s'établira sur deux établissements qui renvoient à des champs disciplinaires, cultures pédagogiques et pratiques de métiers bien distincts. Il sera question de définir un territoire commun et idiosyncrasique à cette nouvelle formation en design culinaire qui induise les deux approches. Nous proposerons une lecture de ces didactiques disciplinaires fortement marquées par la question des savoir-faire et savoir être. Il s'agira de distinguer, de définir et d'attribuer des intentions didactiques inscrite dans textes de référence et dans une méthodologie propre au champ du design et/ou à celui de la cuisine.

Mots clés

Design Culinaire, didactique de conception, processus créatif, pratique du projet, création de curricula

Introduction

Contexte de la formation du DNMADe

Dans le cadre de cet article, nous analysons la création d'une formation, le DNMADe en design culinaire. Mis en place en 2018, ce diplôme est l'héritier et la fusion de plusieurs formations supérieures d'enseignement du design que l'on pouvait trouver en France dans les années 90 et 2000.

Historiquement, deux diplômes différents s'effectuaient respectivement sur 2 ans :

Le brevet de technicien supérieur (BTS) auxquelles étaient accolées différentes spécialités (design de mode, textile et environnement, design de produit, design d'espace, design

graphique) et le diplômes des métiers d'art (DMA) qui permettait des formations situées à la frontière entre design et artisanat, des formations très orientées sur le FAIRE, dans lesquelles nous pouvions retrouver des spécialités telles que bijouterie, marqueterie, verrerie, métal, restauration de mobilier ou lutherie.

Pour pouvoir accéder à ses formations les élèves qui n'avaient pas fait une formation en design durant leurs années lycée devaient passer par une mise à niveau en arts appliqués (MANAA) qui durait un an.

Tous ces diplômes ont disparu au profit d'une seule et même formation qui s'effectue sur trois ans : le DNMADE diplôme national des métiers d'arts et du design.

Ce diplôme, valant grade licence correspond à 3 années d'étude supérieures.

Le DNMADE se déploie sur une nouvelle taxonomie déclinée en quatorze mentions différentes (animation, espace, événement, graphisme, innovation sociale, instrument, livre, matériaux, mode, numérique, objet, ornement, patrimoine, spectacle), complétées par des intitulés de spécialités proposés par les établissements. (Fauquembergues, 2022, p.6).

Cette formation se situera dans la ville à Toulon et répondra à la mention *Innovations sociales*. La spécialité, quant à elle *Design Culinaire et territoires* est inédite.

Tous les DNMADE fonctionnent de la même manière : une alternance entre les phases de projets, d'ateliers de création et de production et des phases plus théoriques d'acquisition de connaissances.

Dans cet article, nous étudions les enjeux didactiques liés à la création de cette nouvelle ingénierie de formation en design culinaire. L'établissement de cette nouvelle ingénierie didactique se concentrera sur la définition de contenus d'apprentissages, de logiques curriculaires et de dispositifs pédagogiques spécifiques.

Les écosystèmes des deux disciplines, design et cuisine, marquent une différence par leurs cultures de métiers, ainsi que dans l'organisation et la transmission des savoirs.

Dans le cadre de cette analyse de cette formation, nous proposons de répondre aux questions suivantes :

- Quelle ingénierie curriculaire sera le territoire de leur rencontre ?
- Comment celle-ci peut-elle favoriser une didactique de l'activité de conception et de l'apprentissage du processus créatif ?

Enjeux et contours d'une formation en design culinaire

Naissance d'une discipline

Dans un premier temps, nous précisons les enjeux de formation du design culinaire. Cette discipline interroge, réinvente, conceptualise tout ce qui peut avoir trait à l'alimentation. Le designer culinaire se soucie de la façon de consommer, d'ingérer, de mettre en scène tout ce qui se mange ou se boit, en inventant des usages nouveaux en accord avec l'évolutions des mentalités et les problématiques soulevées par des contextes spécifiques.

Le design culinaire intervient sur les pratiques, les usages, les gestes de l'alimentation. Il s'adresse au restaurateur, au commerçant, à l'industriel, au nutritionniste, à l'éleveur, ou même aux collectivités.

Nous reprecisons que le designer ne fait pas de la cuisine, il ne maîtrise pas les gestes du cuisinier, il n'a pas son savoir-faire ni sa connaissance technique. Mais il peut conceptualiser, inventer des usages, des formes, répondre à des problèmes complexes autour de l'alimentation. Il le fait en étroite collaboration avec ceux qui cuisinent. Ils collaborent et explorent ensemble les possibles questions et les multiples réponses. Les formations supérieures actuelles en design en France ne proposent pas, au sortir du lycée de spécialisation en design culinaire.

Si le métier de designer culinaire existe bel et bien, les formations qui enseignent cette spécialité dans des structures publiques n'existent qu'à un niveau d'étude supérieur de 3^{ème}, 4^{ème} ou 5^{ème} année (master).

Historiquement Marc Bretilot en 1998 crée le premier cours de design culinaire à l'École Supérieure d'Art et de Design de Reims, en France. Ce cours fut le premier de la discipline en France mais il n'ouvrira que peu la voie l'enseignement du design culinaire dans le pays.

Nous pouvons constater que la formation n'est en aucun cas apparut comme une option dans une école hôtelière, mais bien comme un enseignement spécifique proposé dans une école d'arts et de design. Aussi la proposition d'un DNMADE innovation sociale, spécialité design culinaire et patrimoines doit être construite dans sa globalité, car elle n'existe nulle part ailleurs.

L'enjeu consiste à former les futurs représentants de ce métier émergeant à l'innovation et au renouvellement de la création de produits alimentaires, un lieu de renouveau pour les métiers de bouche.

Être ouvert à la complexité du monde

« Si les référentiels donnent des repères quant aux orientations des cours, dans une discipline comme le design dans laquelle tout change en permanence et dans laquelle les contenus sont modifiés au fil de l'évolution des problématiques sociétales (...). L'enseignement du design est donc au cœur d'un faisceau de changements qui mènent à des redéfinitions permanentes de ce qu'est le design et donc de ce qu'est l'enseignement du design ». (Akue, 2019, p.25)

Selon Forquin (1991) les savoirs scolaires ne sont pas simplement neutres et universels, mais qu'ils sont socialement construits et transmis selon des formes spécifiques. Aussi, nous pointons l'apparition de nouveaux objets d'apprentissages en réponse à de nouvelles attentes sociales. Celles-ci impliquent à la résolution de problèmes complexes et inédits, dans une collaboration étroite entre enseignants de design et enseignants de cuisine. C'est la rencontre des savoirs des deux disciplines vers des actions conjointes et surtout vers la formation de l'étudiant.

Cette formation fait appel aux deux types de codes de savoirs scolaires : le code sériel et le code intégré, qui se cristallisent très concrètement dans la rencontre entre science et ingénierie culinaire (enseignée en école hôtelière) et enseignement du design. Nous inscrivons sa mobilité dans une articulation entre *soft skills* et *hard skills*.

Le DNMADE en design culinaire répond à un territoire d'acculturation dans lequel les objets de ses enseignements sont à la croisée des disciplines.

Territoire acculturation

Par acculturation scolaire, je désigne (...), la construction d'une attitude analytique quant aux savoirs et savoir-faire. Par acculturation disciplinaire, je désigne la recherche d'axes pertinents unifiant et spécifiant les disciplines. (Martinand, 2018, p.67)

Martinand (2018) met l'accent sur l'importance de connecter les savoirs enseignés à des pratiques sociales réelles ou pratique sociale de références, en prenant en compte les normes et les valeurs culturelles qui y sont associées.

Dans cette perspective, nous proposons d'adopter une approche didactique qui permet aux apprenants de s'approprier ces pratiques sociales de référence de façon diversifiée. Celui-ci soutient que l'acculturation des apprenants ne se limite pas à l'acquisition de connaissances théoriques, mais implique également l'acquisition des compétences pratiques, transversales et surtout ouvertes (Martinand, 2018).

Cela implique d'immerger les apprenants dans des situations authentiques où ils peuvent interagir avec des experts, observer et participer à des activités pratiques et développer une compréhension approfondie des enjeux et des exigences d'un domaine ou d'un problème.

Equilibre entre le code sériel / code intégré

S'agissant de structuration disciplinaire cette analyse nous permet d'ouvrir la question des codes de savoirs tels qu'ils sont abordés par Forquin (2008). La mise en collaboration étroite d'enseignants des métiers de la cuisine et ceux des métiers du design dans les phases d'apprentissage du projet, soulève la question de l'alternance entre le code sériel et le code intégré.

La distinction entre ces codes permet de mettre en évidence différentes approches et philosophies éducatives qui influencent la façon dont les savoirs sont structurés et transmis. Et nous retrouvons très clairement cette différence entre les disciplines de la cuisine et du design. Le code sériel a toute sa place dans les enseignements de l'hôtellerie restauration où l'apprentissage de la technique, des gestes et des savoirs faire de métiers demande une approche plus cadrée. En cuisine il y a injonction à apprendre le respect des règles et les codes d'un système hiérarchisé et rigoureux où les pratiques de métier résonnent sur les apprentissages. *Les mises en œuvre du programme sont prioritairement organisées autour d'activités de production culinaire (restaurant pédagogique, restaurant scolaire, périodes de stage...).* Elles prennent appui sur des situations vécues par les élèves, mobilisent des ressources d'actualités en lien avec le secteur d'activité (numériques, revues spécialisées...). (...) les différentes formes de restauration (traditionnelle, gastronomique, collective, rapide, à thème...) constituent des objets d'étude au service de la conceptualisation. (Extrait du programme en Science et technique culinaire Bulletin officiel n° 10 du 10-03-2016)

L'utilisation du code sériel est en accord avec l'intention de pérenniser des approches du FAIRE aiguisée et sécurisée ; il permet d'offrir une structure séquentielle des enseignements, avec une gradation entre les différentes étapes de l'apprentissages. Ceci semble très à propos dans les disciplines épulaires.

Le code intégré quant à lui vise à développer une compréhension profonde et contextualisée des savoirs, il trouve donc un écho dans les enseignements du design tels qu'ils sont proposés en DNMADe. Les étudiants de ces formations apprennent à mobiliser

leurs connaissances dans des situations réelles et complexes et à favoriser une vision transversale des enjeux de création ; un des objectifs de la formation étant de développer des compétences telles que : La démarche d'investigation, la pensée critique, la résolution de problèmes, la créativité. *Lors du développement d'un projet au cours du sixième semestre dans les « ateliers de création » visant « l'acquisition de réflexes d'organisation d'un processus créatif sur le long terme », l'étudiant est évalué, entre autres, sur sa capacité à « révéler un profil créatif »* (Fauquembergues, 2022, p.21). Une structuration des savoirs particulièrement adaptée à une approche intégrée.

Il convient de noter que la distinction le code intégré présente les entrées didactiques idéales pour l'acculturation entre Design et Cuisine.

Design et Cuisine comparaison des ingénieries didactiques

Pratiques et mise en œuvre du projet

Dans le cadre de l'analyse de la création de cette formation, nous mobilisons différents ancrages théoriques (Didier et Bonnardel, 2020) en lien avec les didactiques disciplinaires du design et de l'hôtellerie-restauration ici plus spécifiquement : sciences et technologies culinaires.

Nous tenterons d'identifier les formulations qui concernent la pédagogie de projet en nous appuyant sur les référentiels qui posent le cadre théorique et institutionnel de ces formations.

En design le pôle : **Pratique et mise en œuvre du projet**

En Science et technologie Culinaire : **Démarche technologique et mise en œuvre**

Textes officiels et approche didactique dans les enseignements du Design pour le pôle : Pratique et mise en œuvre du projet

Du point de vue de la didactique du design, les travaux de recherche mettent en évidence le rôle central de l'activité de conception dans la formation. *L'enseignement du design nécessite l'apprentissage d'une pluralité de gestes créatifs, mais également de modes de pensée convoqués par l'apprenant dans le cadre de la conception et de la réalisation d'un produit* (Didier et Bonnardel, 2020)

Celle-ci renvoie à la résolution de problèmes complexes et elle est particulièrement travaillée dans une approche de la pédagogie de projet.

Pour ce qui suit nous allons donc pointer certains extraits du référentiel sur le DNMADe paru au journal officiel le 18 mai 2018 lors de l'ouverture du diplôme.

Nous proposons d'analyser le texte officiel proposé en **Pratique et mise en œuvre du projet** dans le référentiel de DNMADe.

Ce pôle d'enseignement apparaît dans le chapitre intitulé : *Enseignement et pratique professionnel* dont voici le découpage :

I. Enseignement et pratique professionnelle

1. Ateliers de création

a. Techniques et savoir-faire

b. *Pratique et mise en œuvre du projet*

b.1. Pratiques de micro-projets individuels ou collectifs

Le chapitre *Pratiques de micro-projets individuels ou collectifs* souligne les points suivants en introduction :

<p>Pratiques de micro-projets individuels ou collectifs</p>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Le micro-projet individuel permet à l'étudiant de découvrir toutes les étapes d'une démarche de création, de la programmation jusqu'à la réalisation. Les métiers d'art et le design sont questionnés de manière contextualisée (...) il peut être sollicité pour observer lui-même un contexte duquel peuvent découler de multiples questions de projet.</i> - <i>Apprendre à créer et concevoir en s'appuyant sur la contribution de plusieurs personnes conduit l'étudiant à considérer tous les acteurs d'un projet comme des ressources possibles, y compris l'utilisateur.</i>
---	--

Tableau 1. Extrait du Référentiel DIPLÔME NATIONAL DES MÉTIERS D'ART ET DU DESIGN DN MADE du 30 octobre 2022 JOURNAL OFFICIEL DE LA RÉPUBLIQUE FRANÇAISE Texte 23 sur 79

La pédagogie du projet est abordée comme démarche de formation participant à l'émancipation de l'apprenant. Les formations françaises en design, basent une grande partie de leurs enseignements sur l'investigation et donc la capacité de l'apprenant à construire un questionnement dont découlera un processus créatif *Le rôle de la créativité se caractérise comme un élément central, voire essentiel, lors de l'activité* (Tortochot & Didier (2023), p.17). Elles placent l'activité de conception au centre de leur cadrage théorique :

Dès l'annonce des principes pédagogiques, le référentiel de formation partage la vision institutionnelle du DNMADE : « L'identité du DN MADE se fonde sur la créativité combinée au savoir-faire dans la recherche de l'excellence. Pour ce faire, le diplômé en Métiers d'art et Design identifie et pratique sa discipline comme un ensemble de questionnements, de recherches et de réponses qui évoluent avec le temps et non comme un ensemble de vérités et de procédures révélées intangibles. Cette mobilité conceptuelle et pratique encourage la curiosité et l'audace, stimule une démarche féconde et potentiellement l'innovation. » (Fauquembergue, 2022, p.21)

Textes officiels et approche didactique dans les enseignements en Sciences et technologie culinaire : Démarche technologique et mise en œuvre

Du point de vue de la formation en hôtellerie restauration, nous observerons les programmes en *science et technologie culinaire* (Bulletin officiel n° 10 du 10-03-2016, Annexe 10, Programme de sciences et technologies culinaires)

L'analyse des programmes du baccalauréat technologique hôtellerie restauration (bac STHR) nous éclaire sur le fait que les savoirs de métiers sont au centre de ces formations.

Le cadre institutionnel oriente les enseignements vers de la gestion d'un commerce de bouche et ses impondérables. Le programme du baccalauréat technologique est construit de la façon suivante :

Division en 4 thèmes :

- *Thème 1 : le client au centre de l'activité des établissements de l'hôtellerie-restauration*
- *Thème 2 : Le personnel au cœur du système*
- *Thème 3 : Les supports physiques permettant l'acte culinaire*
- *Thème 4 – Les produits, supports de la création de valeur*

Les élèves découvrent le secteur de l'hôtellerie et de la restauration dans sa diversité. Une importance toute particulière est portée sur les "conditions d'exercice" et leurs mises en œuvre. Le chapitre *Science et technologie culinaire* souligne les points suivants en introduction :

Science et technologie culinaire	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Cuisiner, c'est créer les conditions de la production, la réaliser puis l'analyser et l'évaluer. (...). Il entend permettre à l'élève d'appréhender la dimension culturelle forte de cette discipline d'action qui mobilise un ensemble de champs disciplinaires.</i> - <i>L'enseignement technologique se caractérise par des méthodes pédagogiques actives appliquées à des objets d'étude concrets qui placent l'élève au cœur de la construction de ses apprentissages.</i> - <i>Les différentes formes de restauration (traditionnelle, gastronomique, collective, rapide, à thème...) constituent des objets d'étude au service de la conceptualisation.</i>
----------------------------------	---

Tableau 2. Extrait du Bulletin officiel n° 10 du 10-03-2016 © ministère de l'Éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche > www.education.gouv.fr [1re]

Pour ce qui concerne le programme du baccalauréat technologique STHR en science et technologie culinaire il est construit de la façon suivante :

Division en 4 thèmes (cités précédemment) :

Chacun de ces thèmes est découpé sous forme de tableau avec 3 entrées :

- Démarche technologique
- Notions et objets d'enseignement
- Mise en œuvre

Nous accordons une attention toute particulière à la question de **la mise en œuvre**

Conditions d'exercice et leurs mises en œuvre.	<p><i>Quelques exemples cités dans l'encart « mise en œuvre » proposé dans le programme :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>"lors de la réalisation de repas pour la restauration collective ; la fonction repas loisirs ou affaires lors de la réalisation de repas au restaurant d'application ou d'initiation."</i> - <i>"Les besoins des clients évoluent, le temps consacré à la prise de repas a considérablement diminué. Le repas (entrée, plat, dessert)</i>
--	---

	<p><i>n'est plus toujours la structure de référence. L'acte culinaire doit s'adapter."</i></p> <p>- <i>"En matière de système de distribution, on montrera l'évolution des modes de distribution associée à des modes de consommation (service à table, debout...)"</i></p>
--	---

Tableau 3. Extrait du Bulletin officiel n° 10 du 10-03-2016 © ministère de l'Éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche (rep : www.education.gouv.fr)

En hôtellerie restauration, les apprenants sont confrontés à des situations réelles de gestion et de prestation de services. Ils doivent concevoir des offres attractives, gérer des équipes, planifier des événements et garantir la satisfaction des clients. La pédagogie par projet offre aux étudiants l'opportunité de développer des compétences de communication et de résolution de problèmes dans un environnement professionnel simulé ou réel.

Didactique comparée

Encrages didactique et théorique autour de la pratique de projet en design et en hôtellerie restauration

Comparaison des pôles : Pratique et mise en œuvre du projet (design) et Science et technologie culinaire (cuisine)

La pédagogie par projet est une approche d'enseignement qui met l'accent sur l'apprentissage actif, la collaboration et la résolution de problèmes concrets. Elle vise à impliquer les apprenants dans des situations authentiques, en leur donnant la possibilité de travailler sur des projets concrets liés à leur domaine d'étude. *La pédagogie de projet caractérise son approche par un enseignement qui se centre sur l'expérience comme fondement de l'appropriation des connaissances et sur la production d'objets concrets permettant de donner du sens aux apprentissages pour l'apprenant* (Boutinet, 2014) (Tortochot, Didier, 2023, p.17)

Le design, en tant que discipline artistique et technique et l'hôtellerie restauration, partagent des caractéristiques communes sur la pratique de projet. Qu'il s'agisse du design ou des disciplines épulaires, les apprenants doivent être capables une compréhension approfondie des besoins des usagers.

Les procédures d'apprentissages donneront lieu à la création d'artefacts. En hôtellerie restauration par exemple les apprenants sont amenés à réaliser des plats qui seront directement servis au restaurant d'application, à une clientèle qui va consommer et attendre un service.

Afin d'établir un lien entre les deux entrées disciplinaires, nous allons identifier dans les différents extraits de référentiels ce qui dans chacun d'eux fait référence au code sériel et au code intégré et plus amplement aux *soft skills* et au *hard skills*.

Les softs skills, capacités générique, renvoient aux notions d'avenir et d'approche contemporaine et surtout celle d'innovation ou de créativité, point central de notre questionnement. *Les compétences transversales ou soft skills sont un ensemble dynamique de compétences engagées vers le développement de la capacité individuelle et collective de l'humain à se situer, à interagir et à configurer un environnement dans une optique de transformation. Elles sont constituées de processus cognitifs (capacités à diverger, converger, flexibilité mentale...), de facteurs conatifs (motivation, ouverture, extraversion...), émotionnels (empathie) et relationnels (communiquer, collaborer) qui permettent à l'humain d'agir dans un contexte incertain et sur une situation nouvelle.* (Roscoät, Servajean-Hilst, Bauvet, Lallement, 2022, p.18)

Nous entendons donc par *soft skills* des objets génériques qui mettent en avant les capacités transversales suivantes :

- Les compétences cognitives (communication, jugement, autonomie, prise de décision).
- Les compétences sociales (communication, collaboration, gestion des émotions).

En ce qui concerne les *hard skills*, elles relèvent de compétence concrète, mesurables et spécifiques qui sont souvent acquises par le biais de la formation professionnelle ou de l'expérience pratique dans un domaine spécifique. Des compétences liées à des connaissances techniques, à des méthodes spécifiques, à l'utilisation d'outils et de technologies de l'information ou de la communication.

Un lien étroit semble s'établir entre code intégré et Soft skills et nous allons relever ce qui dans les référentiels précédemment analysés, renvoie à l'un et à l'autre.

Faire appel au code intégré dans les référentiels de Design et ceux de cuisine

	Code intégré
Enseignements en design (DNMADE)	<p>- <i>Les collaborations supplantent les clivages, procédant avant tout d'une culture commune favorable à l'innovation.</i></p> <p>- <i>La pratique du projet de métiers d'art et de design par la connaissance et l'expérimentation de concepts, méthodes et savoirs fondamentaux</i></p> <p>- <i>Une logique de transfert de connaissances, de compétences et d'hybridation des méthodes d'investigation et de production</i></p> <p>- <i>D'un enseignement contextualisé et expérimental, de connaissances et compétences scientifiques et techniques communes aux différents métiers de l'art et du design</i></p>
Enseignement en science et technologie culinaire	<p>- <i>Méthodes pédagogiques actives appliquées à des objets d'étude concrets qui placent l'élève au cœur de la construction de ses apprentissages</i></p> <p>- <i>Constituer des objets d'étude au service de la conceptualisation</i></p>

	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Appréhender la dimension culturelle forte de cette discipline d'action qui mobilise un ensemble de champs disciplinaires.</i> - <i>Créer les conditions de la production, la réaliser puis l'analyser et l'évaluer</i> - <i>Traiter certains thèmes en interdisciplinarité</i> - <i>Exprimer les liens explicites entre les différents enseignements</i> - <i>Des approches variées et complémentaires.</i>
--	--

Tableau 4. Extraits des référentiels de DNMADE et de Science et technologie culinaire

L'approche par projet travaillé au sein du design et de la cuisine met en évidence l'équilibre entre les *soft skills* et les *hard skills*. En combinant l'apprentissage des compétences techniques avec le développement des compétences transversales, la pédagogie par projet favorise une formation holistique qui prépare les étudiants à faire face aux défis du monde professionnel, à aborder les problèmes de façon polyvalente, à être capables de s'adapter à différents contextes et de proposer des solutions novatrices. La pédagogie par projet offre un territoire idéal pour la construction d'un cursus d'enseignement supérieur en design culinaire, permettant ainsi aux apprenants de développer un ensemble complet de compétences liées à l'innovation et la créativité dans un domaine en constante évolution.

	Soft skills	Hard skills
Enseignements en design (DNMADE)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Consolidation de la pensée et des savoir-faire dans un processus réflexif de création</i> - <i>Explorer et expérimenter des outils et méthodes pour créer</i> - <i>Les stratégies de création : affirmation d'une pensée visualisée</i> - <i>La fiction, la narration, la scénarisation</i> - <i>Les processus de conceptualisation et de conception : recherche, d'informations, enquête, analyse, synthèse, problématisation</i> - <i>Les pratiques et mises en dialogue pluridisciplinaires</i> - <i>L'organisation et la gestion du travail d'équipe</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Articulation entre les technologies et les matériaux ainsi que de toutes les formes de créations contemporaines dématérialisées</i> - <i>Planifiée un processus en design</i> - <i>Les langages plastiques</i> - <i>Les langages numériques</i> - <i>Les savoir-faire techniques</i> - <i>Les techniques de réalisation</i> - <i>Les technologies de l'information et de la communication</i>

Enseignement en science et technologie culinaire	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Créer les conditions de la production, la réaliser puis l'analyser et l'évaluer</i> - <i>Traiter certains thèmes en interdisciplinarité</i> - <i>Exprimer les liens explicites entre les différents enseignements</i> - <i>Des approches variées et complémentaires.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Respect des fiches techniques, des consignes</i> - <i>Conformité des gestes professionnels</i> - <i>Optimisation des moyens : humains, techniques, matériels, équipements, matières premières</i> - <i>Conformité et maîtrise des cuissons par rapport aux denrées</i> - <i>Adaptation aux nouvelles techniques, aux nouveaux produits, aux nouveaux matériels</i> - <i>Qualité de la production de la mise en place</i> - <i>Qualité de la gestion du service : respect des temps d'exécution et des temps de dressage</i> - <i>Mise en valeur de la production lors du dressage et de l'envoi</i> - <i>Satisfaction de la clientèle</i> - <i>Rationalité de la gestion des fins de service</i> - <i>Rapidité et pertinence des réponses apportées à la situation</i> - <i>Pertinence des comptes rendus à la hiérarchie</i>
--	--	---

Tableau 5. Repérage et mise en résonnances de l'emploi des *soft skills* et des *hard skills* dans les formations de références, dans le cadre de la pratique de projet.

Nous pouvons observer une prédominance de l'emploi du code intégré dans les pôles d'enseignement liés à la pratique de projet à l'activité de conception. Nous avons là un territoire commun aux deux formations de références. Ils font appel au processus créatif, à l'interdisciplinarité, la transversalité, la capacité d'analyse et la prospection. Par de nombreux aspects des savoirs enseignés sont étroitement liés au développement de *soft skills* au service du savoir être et à l'apprentissage de *hard skills* au service du savoir-faire.

Conclusion

Enseigner le design culinaire, contours ductiles et compétences transversales

En privilégiant une analyse curriculaire de ces didactiques, nous observons un encreage commun entre les deux disciplines, qui réside dans la culture du projet. Le processus de création dans le design et la cuisine est souvent prospectif et expérimental. Les designers et les chefs cuisiniers sont constamment engagés dans des processus actifs d'essais, d'ajustements et d'améliorations pour parvenir au résultat souhaité. Ils doivent faire preuve d'adaptabilité, de flexibilité et être capables de résoudre des problèmes. Ces capacités transversales doivent être le biais de construction d'une formation qui trouve un équilibre précis entre *hard skills* et *soft skills*. Favoriser une approche prospective et expérimentale favorise l'innovation, la créativité et la recherche de solutions. Il s'agit de combiner à la fois des connaissances techniques solides, une ouverture à la complexité du monde, aux évolutions des attentes des consommateurs et à la nécessité d'innover.

La construction de ce curricula doit intégrer ces synergies dans les approches pédagogiques, il est possible de former des apprenants en design culinaire de manière complète et équilibrée, en les préparant à relever les défis de ce métier en constante évolution.

Références

- Dewey, J. (2018). *Démocratie et éducation: suivi de Expérience et Éducation*. Armand Colin.
- Lebahar, J. C. (2007). La conception en design industriel et en architecture. *Désir, pertinence, coopération et cognition*.
- Didier, J. (2012). La mise en œuvre de la créativité dans l'enseignement des activités créatrices et techniques. Dans P. Losego (Ed.), Actes du colloque : "Sociologie et didactiques : vers une transgression des frontières?" 13 – 14 septembre 2012 (pp. 260-270).
- Rogalski, J. (2014). Nouvelles pistes de recherche et évolutions de la didactique professionnelle. *Travail et apprentissages*, 13 (1), 139-154.
- Tortochot, E. (2012). Pour une didactique de la conception. Les étudiants en design et les formes d'énonciation de la conception, PhD. Université Aix-Marseille.
- Zancanaro, F. (2018). Typologie de signatures esthétiques dans l'art culinaire français et ses liens avec le tourisme", *Anthropology of food*, 13 — Repère
- Mercier, A., Schubauer-Leoni, M-L., et Sensevy, G. (2002). Vers une didactique comparée. *Revue française de pédagogie*, 141. 5-16
- Akue, M. R. (2019). *Dynamique de veille des enseignants en design à l'échelle individuelle et collective pour la réactualisation des ressources au service de la conception* (Doctoral dissertation, Université de Paris).
- Martinand, J. L., & Kéradec, H. (2018). Pratiques sociales de références et autres concepts. *Économie & management*, 168, 68-73.

Forquin, J. C. (2008). Sociologie du curriculum rennes.

Barrère, A. « FORQUIN Jean-Claude (2008). *Sociologie du curriculum* », *Recherche et formation*, 60 | 2009, 153-156.

Fauquembergue, L. (2022). Enseignement du design à travers les programmes : une analyse sémantique des référentiels de formation en design et métiers d'art dans le contexte français. *Sciences du Design*, 15, 62-74.

Sensevy, G. (2021). Des sciences interventionnelles ancrées sur des alliances entre recherche et terrain ? Le cas des ingénieries coopératives. *Raisons éducatives*, 25, 163-194.

Du Roscoät, B., Servajean-Hilst, R., Bauvet, S., & Lallement, R. (2022). Les soft skills liées à l'innovation et à la transformation des organisations.

Tortochot, E., & Didier, J. (2023). Enjeux d'une approche didactique de l'enseignement du design: Les exemples suisses et français, 17.

Bulletin officiel n° 10 du 10-03-2016, Annexe 10, Programme de sciences et technologies culinaires

Référentiel DIPLÔME NATIONAL DES MÉTIERS D'ART ET DU DESIGN DN MADE du 30 octobre 2022 JOURNAL OFFICIEL DE LA RÉPUBLIQUE FRANÇAISE Texte 23 sur 79