

Réforme STD2A classe de première : projets pédagogique du lycée René Descartes pour l'année 2011-2012

Thématique ou titre	Fonctionnalisme Design d'objet	Typo Design de communication	Habitat nomade en carton Design d'espace	Costume de scène Design de mode
Type d' « entrée »	Entrée analytique -Etude d'un objet simple anonyme	Entrée par la culture	Entrée par la matière et l'expérimentation	Entrée par l'expérience, le vécu (les élèves assisteront à des spectacles variés tt cours de l'année opéra vichy, comédie de Clt..) et autres
Disposition dans l'année	Début année (sept /oct) posera les bases de ce qu'est le design	2eme sujet (permettra aussi d'améliorer le niveau graphique pour les sujets suivants)	3eme sujet appréhender le design d'Espace par la matière	Fin d'année (nécessitera plus d'autonomie)
objectif général	Comprendre les principaux enjeux du design	Découvrir la communication écrite et graphique Acquérir des bases compositionnelles et graphiques	Repérer les qualités intrinsèques d'un matériau (qualités plastiques, structurelles..) et les exploiter.	Appréhender la création de costumes de scène
Objectifs détaillés	<ul style="list-style-type: none"> - comprendre le principe : « la forme suit la fonction » - découvrir et connaître le mouvement et le principe du fonctionnalisme - Analyser un objet fonctionnel « basique » (appréhender la méthodologie de l'analyse par écrit et/ou oralement ; par le dessin d'observation et analytique...) -Mener une enquête (en préciser les modalités) -Exploiter cette enquête en vue de dégager un cahier des charges (apprendre qu'est-ce qu'un cahier des charges?) - Rechercher des réponses fonctionnelles minimales (en adéquation avec la demande). -Exprimer ses idées par des croquis appropriés (préciser les types attendus) 	<ul style="list-style-type: none"> -connaître les différentes formes d'écriture à travers l'histoire et les arts graphiques en général -Acquérir des connaissances typographiques -Acquérir des connaissances sur la composition (formats, incidence, sens lecture, aspects culturels...) et les exploiter dans une production personnelle. - développer le langage plastique (par la pratique, par la culture) -favoriser l'expression (gestuelle...) -approfondir l'utilisation de l'outil informatique 	<ul style="list-style-type: none"> -connaître la matière carton, origine et fabrication, les caractéristiques physiques et manipulatoires, la résistance du matériau... les différentes utilisations dans différents domaines. - Expérimenter -Classifier, organiser ses expérimentations, en comprendre les caractéristiques en vue d'une exploitation ultérieure. - Analyser (un habitat c'est quoi ? un habitat nomade ?) - Travailler en maquette - Développer le langage volumique Utilisation de logiciel de formalisation d'un projet d'espace en 3D (sketchUp) 	<ul style="list-style-type: none"> - Se questionner sur le vêtement d'une part et sur le costume de scène d'autre part (forme, fonction, rapport au corps, caractère du personnage, l'espace scénique, symbolique ...) -Analyser et exploiter ses expériences (vécu des spectacles) - exprimer une idée au sein d'un vêtement...

Suite objectifs détaillés	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser une maquette de principe (se confronter à l'objet, vérifier..) -Tirer un bilan (confronter sa production aux autres, à des œuvres réalisées par des designers... (recul / développer un sens critique) 			
pré requis	<p>Amorce forme/fonction en 2^{nde} S'informer et restituer l'information oralement et par écrit</p>	<p>Amorce de l'histoire de la typographie en 2^{nde} Amorcer la démarche de projet : analyser une demande, identifier les contraintes d'une demande, effectuer une phase exploratoire (recherches), faire des constats, comparer des hypothèses, faire un choix et formaliser. Travail de recherches documentaires: S'informer, sélectionner, restituer, communiquer, rendre compte</p>	<p>Utilisation du carton en 2^{nde} pour la réalisation de maquettes (à préciser) Démarche de projet en cours d'approfondissement Utilisation de l'outil informatique en infographie Respecter les règles de sécurité en atelier de technologie</p>	
Apports culturels / Atc	<p>-Fonctionnalisme dans différents domaines (archi, objet mobiliers et autres... (shakers / Loos/Bahaus/UAM...) - prévoir en tp atc une petite recherche sur des artistes travaillant dans la mouvance du fonctionnalisme sous forme de petits exposés très courts (par 2)</p>	<p>Histoire de l'écriture (cunéiforme, hiéroglyphique, calligraphique) et de la typographie (Adrian Frutiger) -prévoir en tp la réalisation d'un dossier sur un type d'écriture à travers l'histoire) Ouverture culturelle sur l'histoire des arts graphiques ?(futurisme..les graphistes associés...) L'enluminure / La lettre dans le tableau (sons, graphisme...) / artistes contemporains (Opalka, On kawara, ben, barbara kruger....)</p>	<p>-Habitats nomades d'hier à aujourd'hui (yourtes, tipis, tente..) Réflexion sur des espaces minimum contemporains (Casa Basica, Lucy Orta, Shigeru Ban, Absalon...) - Matériaux pauvres (récup matériaux voir à Gerzat...derrière les mains ouvertes) Prévoir en Tp atc une recherche sur un type d'habitat en particulier par élève ou par 2 et effectuer un dossier communiquant ces recherches avec textes et illustrations. L'outil informatique peut être utilisé.</p>	<p>Histoire du costume de spectacle au XXème siècle (les ballets russes, la Loïe Fuller, Découflé, Lacroix, Gaultier... Prévoir en Tp atc une recherche sur un artiste du spectacle vivant et son costume de scène (théâtre, cinéma, danse, cirque, opéra etc...)</p>

<p>Apports technologiques</p>	<p>Fondamentaux : la théorie : -Comprendre les enjeux de la technologie en Arts appliqués - découvrir et connaître le matériel, le nommer, comprendre à quoi cela sert... se servir du matériel : (machine à relier, scie à chantourner, ...bref différents outils) sous forme de petits TP/exercices peut être. -découvrir différents matériaux (bois, plastique etc...)</p>	<p>L'impression ... de la gravure à l'offset Prévoir la visite d'une imprimerie ? Cours d'infographie (utilisation de logiciels de formalisation comme Illustrator par ex ou In Design</p>	<p>Cours théoriques sur le carton (origine, fabrication, caractéristiques, etc...) Manipulation et expérimentation de la matière : effectuer des constats Papiers/cartons/ Pliages/ découpes</p>	<p>Textiles : Cours théorique sur les types de textiles (nat., synth., artif.) et leur utilisation ; connaître les textures, les effets (transparence, opacité, reliefs, etc... et les techniques d'impression sur tissu artisanal et industriel. Approche de la dentelle artisanale et industrielle (dentelles du Puy, de Calais, d'Alençon, de Chantilly...) Le ruban (St Etienne) Manipuler et explorer les possibilités Utilisation de matériel spécifique (couper, coudre...)</p>
<p>Pratique en Arts visuels</p>	<p>Dessin d'observation, base croquis perspectifs, différentes vues d'un objet (différents représentations conventionnelles) Voir si utilisation de l'outil informatique ici</p>	<p>L'univers des signes : à préciser Ou travailler sur la gestuelle (Degottex, Kline)</p>	<p>Prévoir un sujet sur des notions particulières mettant en jeu le carton (pliage, emboitement, superposition, accumulation, etc...) Réaliser un travail en volume et travailler les procédés de mise en espace</p>	<p>Travailler sur le caractère humain et sa transposition plastique en 2 D ou 3D (force, pouvoir, déchéance, autorité, faiblesse, cruauté, superflu, farfelu, etc...) (symbolique des formes, couleurs, matières)</p>
<p>Démarche créative</p>	<p>Design d'objet Création d'un objet fonctionnel à partir d'un besoin identifié déterminé lors de l'enquête (ex : constat : en attendant le bus, je n'ai rien pour m'asseoir, je décide de travailler sur « une assise minimum transportable partout). On peut envisager dans ce sujet des réponses rationnelles fonctionnelles à des constats ou besoins (farfelus...)</p>	<p>Design de communication. Réalisation d'un carnet de « voyage au cœur de la typographie » ? Modalités à préciser</p>	<p>Design d'espace Création d'un habitat (espace) nomade en carton situé dans un contexte précis : - Rapport au voyage - L'itinérance - La survie (ex Kobe) - Le spectacle - L'art</p>	<p>Design de mode Exprimer un caractère une idée au sein d'un costume. Réaliser un costume</p>

Pôle outil et méthode	Enquête (se questionner sur ses propres besoins lors différentes occasions dans la vie quotidienne) Utilisation en cours d'infographie de l'outil informatique Savoir argumenter, justifier ses choix	Travailler en groupe pour la réalisation d'un objet final commun Carnet ? Infographie (travail du graphisme)	Recherche documentaire Communiquer ses recherches	Idem
Anglais en binôme avec un prof d'AA	Acquisition d'un vocabulaire spécifique en arts appliqués. Discussion simple autour du travail en Démarche créative en anglais (Expliquer sa démarche et se faire comprendre)	Présentation orale du projet en anglais avec un vocabulaire spécifique et adapté	idem	idem
Approche transversale	A voir ultérieurement (réunion prévue à la rentrée avec tous les enseignants afin que chacun puisse voir comment sa matière peut se positionner) Voir peut être en français des ouvrages sur le besoin fondamental, le superflu, le luxe, l'aléatoire...	Idem mais // possible avec professeur de français pour création de textes (JM Espitallier)	Idem Voir avec le programme de français : l'espace rétréci comme dans la Métamorphose de Kafka ou dans Le voyage autour de ma chambre de Xavier de Maistre... Voir aussi peut être en géographie l'habitat éphémère dans certaines peuplades (désert, banquise, les indiens du canada, etc...) ou l'habitat nomade des peuples industrialisés...	Idem Voir avec le professeur de français, la possibilité de travailler sur une pièce de théâtre du programme de 1 ^{ère} comme par ex Don Juan de Molière transposée en opéra de Mozart Don Giovanni et au cinéma le Casanova de Fellini. Voir une vidéo si possible
Intervenant éventuel		Intervention d'un typographe : M. Goguely (les ateliers du dendrographe)		Un scénographe/ costumier
Ancrage local	Concours CRDP	Participation à la semaine de la poésie et de la langue française et au concours national organisé par le ministère de l'éducation nationale « dis-moi dix mots dans tous les sens »	Studio design Thiers manufacture de carton Orika à Thiers (participation au concours organisé avec le CRDP sur l'objet nomade	CNCS Opéra de Vichy (visite du lieu) Assister à la générale du « Barbier de Séville » Opéra programmé à Vichy (demande en cours) Voire aussi avec la comédie et / ou

				le sémaphore, festival du Puy de mômes (Cournon), graines de spectacles..
Détail des séquences	A compléter ultérieurement	A compléter ultérieurement	A compléter ultérieurement	A compléter ultérieurement
Compétences Suite compétences	<p>Pôle ATC :</p> <p>2.2.1/2.2.2 : repérer le mvt du fonctionnal dans l'histoire des arts ; connaître et reconnaître le style et les productions dans différents domaines ; connaître les principaux acteurs du fonctionnalisme</p> <p>2.2.3 : ancrer le mvt dans le contexte hist., social., éco., scient. et artistique</p> <p>3.3.3. : connaître les conditions de création et de production</p> <p>3.3.4 : connaître les conditions de diffusion du fonctionnalisme</p> <p>Pôle Techno :</p> <p>2.2.1/2.2.2 : connaître le matériel et savoir l'utiliser à l'atelier ; acquérir des connaissances techniques théoriques (matériel et matériaux); connaître les consignes de sécurité et les règles d'hygiène.</p> <p>Amorcer l'infographie</p> <p>Pôle PAV :</p> <p>1.1.1: savoir utiliser les différents outils et médium</p> <p>2.2.1 : savoir prendre des notes graphiquement</p> <p>2.2.2 : apprendre et connaître les codes perspectifs</p> <p>2.2.3 : savoir représenter un objet sous différents angles de vue</p> <p>4.4.1 : savoir présenter un travail correctement et proprement</p> <p>Pôle DC :</p> <p>1.1.1 Savoir repérer un besoin</p> <p>1.1.2 : savoir identifier les contraintes d'une demande</p> <p>2.2.1 : explorer les pistes possibles</p> <p>2.2.2 : savoir faire des constats et savoir comparer les hypothèses ; être capable de faire un choix et savoir donner forme à l'hypothèse choisie</p>	<p>Pôle ATC :</p> <p>1.1.2 Comprendre et connaître les caractéristiques, les procédés et les techniques de l'écriture (manuscrite et typographique)</p> <p>2.2.2 : connaître des productions, et les styles de ces écritures (et significations sommaires)</p> <p>3.3.1 : connaître le contexte des inventions de certains procédés (d'écritures, d'impression)</p> <p>3.3.3 : connaître les conditions de production à plusieurs époques dans le temps et dans l'espace</p> <p>3.3.4 connaître les enjeux sémantiques, éco, plastiques, culturels...</p> <p>Pôle Techno :</p> <p>2.2.1 : découvrir les techniques de l'impression</p> <p>Faire quelques exercices avec l'imprimante laser</p> <p>Pôle PAV :</p> <p>1.1.1 : utiliser différents outils</p> <p>2.2.2 : rechercher l'expressivité</p> <p>3.3.2 : explorer, expérimenter</p> <p>4.4.3 : apprendre à et savoir se référer à d'autres œuvres et au travail d'autres artistes et savoir justifier les références.</p> <p>Pôle DC :</p> <p>1.1.3 Savoir Identifier les contraintes du sujet</p> <p>2.2.1 : savoir analyser le problème posé ; explorer intuitivement et de façon raisonnée ; expérimenter techniquement</p> <p>3.3.2 : savoir faire un choix et donner forme.</p> <p>Pôle outils et méthodes :</p> <p>Idem au 1^{er} sujet</p> <p>-utiliser les différentes possibilités offertes</p>	<p>Pôle ATC :</p> <p>1.1.1 connaître les différents habitats nomades dans de grands sites connus à différentes époques</p> <p>1.1.2 connaître les différents aspects, styles, manières et savoir-faire</p> <p>2.2.1 : contextualiser les types d'habitats nomades dans l'histoire humaine</p> <p>3.3.3 : connaître les conditions sociales, géographiques, climatiques des productions de ce type d'habitat</p> <p>Pôle techno :</p> <p>1.1.1 connaître les aspects du carton et les domaines d'application</p> <p>1.1.2 connaître les propriétés physiques du carton, sa résistance...</p> <p>1.1.3 Connaître les différents usages du carton et sa symbolique</p> <p>2.2.1 : savoir mettre en œuvre : pliage, découpage, collage,</p> <p>2.2.2 Utiliser les outils en respectant les règles de sécurité</p> <p>Pôle PAV :</p> <p>1.1.1 Appréhender le travail volumique et les procédés de mise en œuvre</p> <p>3.3.2 explorer la matière, manipuler, expérimenter.</p> <p>4.4.1 mettre en espace</p> <p>4.4.3 se référer à d'autres d'œuvres et justifier ces références</p> <p>Pôle DC :</p> <p>Idem sujets 1 et 2 dans la méthode de conception</p> <p>savoir effectuer des géométraux à une échelle demandée</p> <p>savoir réaliser une maquette en volume et à une échelle demandée</p> <p>savoir utiliser un appareil numérique pour prendre des clichés de la maquette pour une</p>	<p>Pôle ATC :</p> <p>1.1.1 : Découvrir le costume de spectacle à travers des exemples pris dans l'histoire du costume de spectacle (danse, opéra, cirque, théâtre...) ; le rapport au corps, à l'espace scénique...</p> <p>1.1.2 Connaître les caractéristiques des costumes de scènes et les techniques utilisées ; le savoir faire des costumiers</p> <p>Pôle Techno :</p> <p>1.1.1 Connaître les textiles, leurs aspects, et leurs applications notamment dans le costume de scène</p> <p>1.1.2 Connaître les caractéristiques physiques, chimiques, leur résistance à la traction, torsion etc...</p> <p>2.2.1 appréhender le procédé de fabrication artisanale du costume de scène ; effectuer des expérimentations (trouer, brûler, plier, rouler, bouillonner, percer, froisser, tramer...)</p> <p>2.2.2 savoir utiliser certains outils et certaines machines (de type artisanal) dans les règles de sécurité.</p> <p>2.2.3 connaître le devenir d'un costume (musée (patrimoine), expo, collection part., vente...)</p> <p>Pôle PAV :</p> <p>Savoir transposer plastiquement la caractériologie de personnages de scène</p> <p>En 2D ou 3D</p> <p>1.1.1 savoir utiliser différents outils selon les intentions</p> <p>2.2.2 savoir chercher et trouver la force d'expression par l'utilisation de différents médium et supports et techniques</p> <p>4.4.3 savoir où chercher des références et les justifier</p> <p>Pôle DC :</p> <p>Idem démarche de projet >>>> vers plus</p>

<p>Suite compétences</p>	<p>3.3.1 et 3.3.2 : savoir rendre compte du parti pris et savoir communiquer graphiquement et en volume la solution proposée</p> <p>Pôle outils et méthodes :</p> <p>1.1.1 S’informer, sélectionner, restituer, rendre compte, communiquer graphiquement ou à l’oral</p> <p>2.2.1 : analyser ; explorer ; expérimenter ; constater ; confronter ; argumenter ; vérifier ; démonter ; rendre compte</p> <p>2.2.2 : expérimenter</p> <p>3.3.2 : apprendre un vocabulaire spécifique au design d’objet et l’utiliser</p> <p>3.3.3 : connaître tous les moyens de communication : outils et supports</p> <p>4.4.2 : savoir se positionner et se remettre en question</p>	<p>par l’outil informatique</p> <p>3.3.2 utiliser un vocabulaire spécifique</p>	<p>présentation sur planche de différents points de vue</p> <p>Pôle outils et méthodes :</p> <p>3.3.3 Utiliser l’outil informatique</p> <p>3.3.3 Utiliser un appareil numérique</p> <p>2.2.2 Rechercher, explorer, expérimenter, manipuler</p> <p>2.2.3 Tester, comparer</p> <p>3.3.2 Utiliser un vocabulaire spécifique au design d’espace</p> <p>4.4.2 savoir prendre du recul par rapport à sa production</p>	<p>d’autonomie. L’élève connaît la démarche de projet, la méthodologie. Il peut donc travailler davantage seul. Mais il doit toujours rendre compte, communiquer.</p> <p>Pôle outils et méthodes</p> <p>Idem 2.2.2 ; 2.2.3 ; 4.4.2</p> <p>3.3.2 Utiliser un vocabulaire spécifique au design mode (costume)</p>

Il nous faudra faire la synthèse de tous ces objectifs et toutes ces compétences pour voir si on couvre l’année par rapport au tableau des compétences de la réforme.