

**TRANSFORMER
LE LYCÉE
PROFESSIONNEL**

Former les talents aux métiers de demain

Pôle 3 S'appropriier une démarche de conception



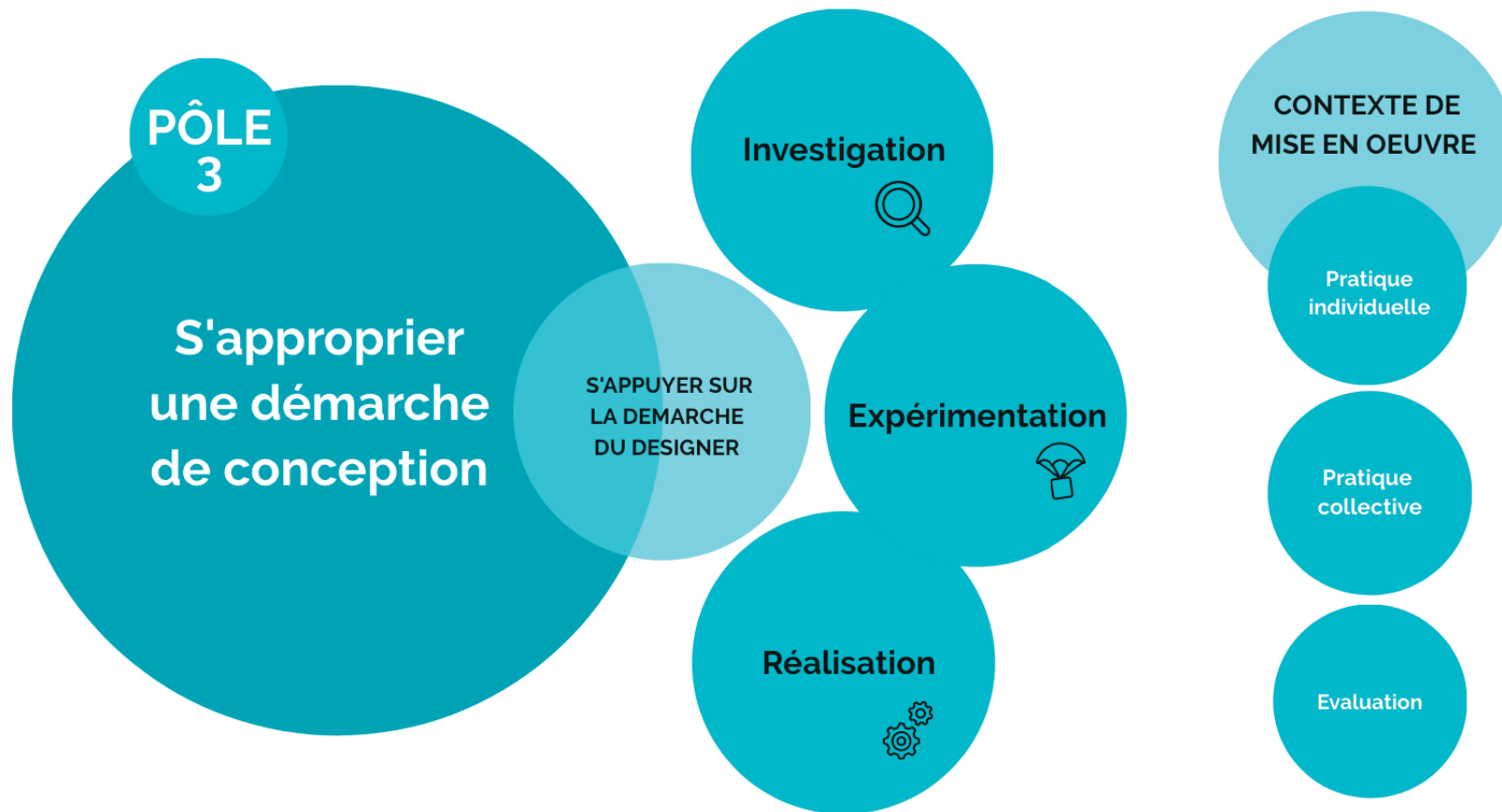
Pour accéder à la présentation en ligne utiliser le QRcode ci-contre ou le lien raccourci ci-dessous :

<https://frama.link/kFcb4CSW>

PNF du mardi 21 mai 2019 – École Boule

POUR L'ÉCOLE
DE LA CONFIANCE





EN QUOI LE PÔLE 3 PEUT-IL DÉVELOPPER DES COMPÉTENCES PARTICULIÈRES POUR LES ÉLÈVES ?

DESIGNER

CIBLE / USAGERS

Assimiler
Observer / Ecouter / Discuter
Analyser

PROBLEMATIQUE

Définir

OUTILS CRÉATIFS

Proposer des idées

PROTOTYPES

Expérimenter

TESTS

Sélectionner

Implémenter

ECHANGE
PARTAGE
ELABORATION
PARTICIPATION

INVESTIGATION
EXPÉRIMENTATION
RÉALISATION

EXPÉRIENCE
CONTRIBUTION
CONCEPTION
FABRICATION

ÉLÈVES

A PARTIR DE RESSOURCES

Observer / Analyser
Faire des constats

CAHIER DES CHARGES

Respecter

OUTILS

Proposer des hypothèses

Expérimenter

Sélectionner

Finaliser

COMPÉTENCES DOUCES

Jérôme Hoarau,
co-auteur avec
Fabrice Mauléon
et Julien Bouret du
Réflexe Soft skills
(Dunod 2014)

RÉSOLUTION DE
PROBLÈMES

CRÉATIVITÉ

COOPÉRATION



Métiers de l'alimentation



analyse de notions de base :
composition,
gamme de couleur,
lignes de force,
simplification
....



OBSERVER

ANALYSER

ÉTABLIR DES CONSTATS

S'APPROPRIER NOTIONS ET PRINCIPES



« LifeStraw », la paille qui va sauver des millions de vies aux quatre coins du monde, en rendant l'eau saale... potable !

Nous, occidentaux, oublions trop souvent que l'eau potable est une denrée rare. En 2013, 1,1 milliard de personnes n'ont pas accès à l'eau potable. Une situation alarmante qui appelle le monde à agir. L'eau est essentielle à la vie humaine et à la production de biens. Sans l'eau, nous ne pourrions pas survivre. C'est pourquoi il est urgent de trouver des solutions pour garantir à tous un accès à l'eau potable. Une mission qui demande de l'innovation et de la coopération internationale.



Comment cela fonctionne-t-il ?

Le principe est simple. L'eau saale passe à travers une paille à double filtre. Le premier filtre est constitué d'une membrane qui bloque les bactéries et les parasites. Le deuxième filtre est constitué d'un charbon actif qui filtre les goûts et les odeurs. L'eau est ainsi rendue potable et sûre à boire.



Contexte de mise en œuvre : Démarche de projet

S'appuyer sur la démarche du designer

PÔLE 1

A partir de :
Visuels
Vidéos
Ecrits
Expériences utilisateur : objet, espace..

CONVOQUER LES 5 SENS

Elaboration d'une carte mentale pour définir les grands axes du DD

Repérage sur plan des points de distribution de l'eau dans l'EPL



Relevés in situ
Interview usagers

- Le statut de l'objet : jetable/pérenne

- Les relations à l'usage de l'utilisateur : valeur d'usage/valeur d'estime

à investir

- Les propriétés techniques et plastiques des matériaux : impact environnemental/aspects visuels/tactiles





Métiers
de l'alimentation

?

+
Axe d'étude

analyse de
notions de base :
rythme,
contrastes colorés,
identification de
références,
....

OBSERVER

ANALYSER

ÉTABLIR
DES
CONSTATS



**S'APPROPRIER
NOTIONS ET
PRINCIPES**



EAT ART



CONVIVIALITÉ



PROFUSION



Hansel and Gretel
The Metropolitan Opera



performance comestible
Dorothée Selz



TASTING EXPERIENCE



ORNEMENTATION
COMESTIBLE

Journey in a dream
Pip & Pop



PROVOCATION

ÉPHÉMÈRE

Natacha Lesueur
ASPICS

Franc Fernandez

CONVOQUER
d'autres domaines de création
d'autres cultures

**PÔLE
2**

Domaines abordés :
Productions plastiques
2D/3D, audiovisuelles,
du spectacle vivant
(opéra, danse..).

**À PARTIR DE L'EXPÉRIENCE
SENSIBLE D'UNE RENCONTRE
AVEC L'OEUVRE LORS DE
SPECTACLES, D'EXPOSITIONS.**

...
- Les liens entre les différents
champs de la création :
Emprunts, influences...

- Construction d'une culture
artistique personnelle

à investir



Expérimentation

EXPERIMENTATION



Métiers
de l'alimentation

Demande

Cahier
des
charges



IDENTIFIER
DES
SOLUTIONS

Traduire

Argumenter

EXPÉRIMENTER
UN PRINCIPE,
UNE MÉTHODE,
UNE TECHNIQUE,
UN OUTIL,
UN MATÉRIAU
...

CUP CAKE COOP
*Expérimenter un principe
la combinaison*

EXPÉRIMENTATION :

L'expérimentation est une méthode reposant sur l'expérience et l'observation contrôlée pour vérifier des hypothèses.



Graphique



PICTOGRAMME
*expérimenter un principe
la simplification*



recherches limitées et encadrées

En volume



LA TRACE
Expérimenter des outils



VISUEL ÉPHÉMÈRE
expérimenter le vivant

Numérique



PHOTOGRAPHIES

rendu sur espace collaboratif



EXPERIMENTATION

Métiers de l'alimentation



EXPÉRIMENTER UN PRINCIPE, UNE MÉTHODE, UNE TECHNIQUE, UN OUTIL, UN MATÉRIAU ...

visionnage tutoriel /tests



Relevés in situ



Essais - Tests

Prototypes

« La créativité implique de faire des erreurs »



FOOD ART Expérimenter de nouveaux supports Kazuki Guzman



UNIQUE EN Expérimenter une technique atelier sérigraphie

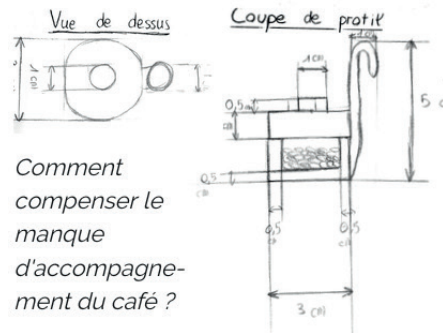


TEMOIGNER Expérimenter le matériau





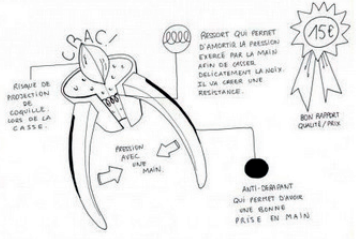
Métiers de l'alimentation



Comment compenser le manque d'accompagnement du café ?



Il s'agit un objet de manipulation. Il sera en bois... (text describing the material and function of the grinder)



Faire un choix



PRECISER LA FORME en réponse au problème posé

Prototyper Argumenter

"Je propose un biscuit consistant moulé en forme de sucrière qui s'accroche au bord de la tasse. Le biscuit sera composé d'une partie creuse et ouvrable pour contenir du sucre en poudre à mettre selon les envies dans la tasse. Le biscuit pourra aussi être recouvert de de sucre grain à effriter facilement dans son café"

Corentine



RÉENCHANTER LE QUOTIDIEN adapter une forme à un objet

Graphique

En volume

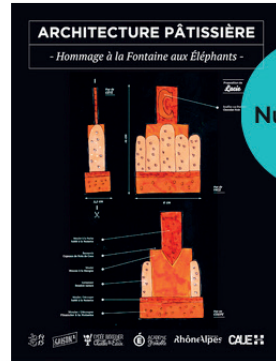


RÉFÉRENCE ICONE DU DESIGN adapter une forme à une technique

Interdisciplinarité // enseignement professionnel



Métiers
de l'alimentation

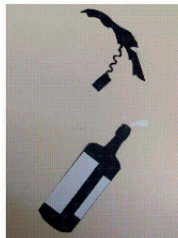


Numérique

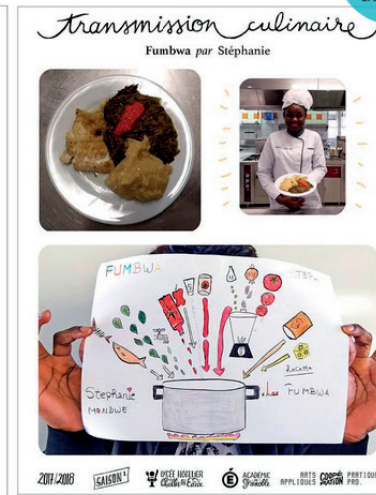
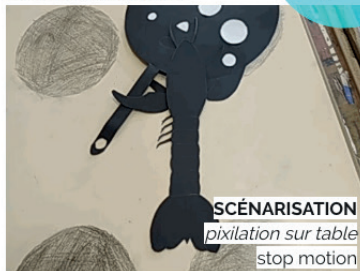


Contexte de
mise en œuvre :
Démarche de
projet

S'appuyer sur
la démarche du
designer



Mixte
Numérique
Graphique



Expérience utilisateur



Constats

ÉVALUATION :
PRATICITÉ D'USAGE,
ASPECTS VISUELS,
ADÉQUATION À LA CIBLE