

Mon Musée Du Design

Pistes pédagogiques
d'expérimentation en design
du cycle 3 au lycée

www.monmuseedudesign.cnap.fr
application proposée par les Sismo



Centre national
des arts plastiques

" Design et jeux "

" Galerie "



SONY DESIGN INTÉGRÉ
Robot AIBO ERS-7

2003 / 2005

visuel de couverture

5.5 DESIGNERS

Chaise Posture Cloning

2008

Mon Musée Du Design est une commande du Centre national des arts plastiques (Cnap) confiée aux Sismo. L'objectif est d'expérimenter de nouvelles formes d'exploitation des ressources en ligne de la base de données des collections Design du Cnap. Les designers ont mis au point un musée imaginaire, faisant du commissariat d'expositions numériques une méthode d'exploration pour aborder le design, comme corpus et discipline. L'application se présente comme un outil pédagogique, permettant de multiples usages. Ce projet s'inscrit dans la suite du programme « Capsule du design », initié par le ministère de la Culture.

Qu'est-ce que le design ?

Tenter de définir le design s'avère toujours une rude entreprise. Essayez autour de vous, vous aurez autant de réponses que d'interlocuteurs. Dites « vélo design ». Pour l'un ce sera un vélo pliant. Pour l'autre un vélo en libre-service de type V'Lib. Pour un troisième, un vélo de course en carbone, rutilant et parsemé de logos... Il n'y a pas de vélo « design ». Le design est pluriel et se décline sous de multiples formes. Faire du design englobe aussi bien la production d'un objet, que la réalisation d'un service. C'est une activité de création, mais aussi la promesse d'une expérience. Pour nous, le design permet d'harmoniser l'environnement humain. C'est le fait d'étudier le milieu dans lequel on évolue, afin de trouver des solutions permettant d'améliorer la qualité de vie. Qu'il s'agisse d'un objet, d'un produit, d'un espace ou d'un service, il faut observer le mode de vie des usagers et répondre à leurs besoins. Le design s'appuie alors sur des problématiques actuelles : sociales, culturelles, techniques et économiques. Il tient aussi compte des enjeux politiques, scientifiques et environnementaux. Nous pensons donc que le design ne se définit pas par ce qu'il est, mais plutôt par ce qu'il vise. À quoi sert le design ? En quoi nous est-il utile, voire indispensable ? La résolution des problèmes, la quête de solutions novatrices : telle est la tâche à laquelle, nous nous attelons chaque jour. À travers nos expositions pour le grand public, nos actions de sensibilisation et nos formations, nous nous efforçons d'éveiller la pensée critique et de faire éclore une vision nouvelle, du monde qui nous entoure.

Les Sismo

<http://sismodesign.com/fr>



1



2



3



4



5

Parcourir le design grâce à l'application Mon Musée Du Design (MMDD)

La collection Design du Cnap témoigne d'une construction en temps réel de l'histoire du design. Elle révèle l'évolution du paysage domestique et des façons d'habiter le monde. Trente ans d'achats réguliers, orientés par des personnalités venues de divers horizons (experts du ministère de la Culture, mais aussi designers, journalistes, commissaires indépendants) ont permis de bâtir un fonds de près de 6 500 pièces, créées par plus de 1 600 auteurs. Elle reflète les changements et la pluralité de ce champ très vaste, proposant non pas un récit historique, mais une succession de visions, d'interprétations, de son actualité. Les domaines d'exploration sont variés : mobilier, arts de la table, luminaires, textiles, mais aussi bijoux, électroménager, nouvelles technologies ou accessoires de mode. À cette diversité typologique fait écho un large éventail de modes et de circuits de production. Pièces uniques, objets artisanaux élaborés selon des procédés traditionnels ou inédits, prototypes ou produits industriels reflètent des pratiques multiples. Les icônes du quotidien, bouteille de gaz ou Vélib, côtoient ainsi des pièces expérimentales, éditées à quelques exemplaires. La question de la transformation des modes de vie et la prégnance de nouvelles méthodes de production, à l'heure de l'impression 3D et des technologies open source, alimentent aujourd'hui la réflexion sur les prochaines acquisitions.

La collection ne permettrait pas à elle seule une histoire exhaustive du design mais elle offre une riche matière pour introduire à la discipline, contribuer à aiguïser l'œil de l'élève sur son environnement quotidien et peut-être susciter les vocations de demain.

1. Ron Arad
Fauteuil *The Big E*, 2002
Polyéthylène recyclable
rotomoulé monobloc teinté
Édition Moroso
2. El Ultimo Grito
Free Range Table, 2012.
Moule sacrificiel en carton
recouvert de fibre de verre
Autoédition
3. Erwan & Ronan Bouroullec
Bibliothèque *Hommage
à Charlotte*, 2000
Polyester antichoc (IPS),
bois laqué et verre sérigraphié
Édition Galerie Neotu

4. Hermès
Sac à main *Kelly*, 1935/2008
Cuir et métal plaqué or
Édition Hermès International
5. Enzo Mari
Chaises empilables *Mariolina*,
2002
Tube d'acier chromé
et polypropylène moulé
par injection
Édition Magis

Favoriser le regard critique des élèves face aux objets qu'ils manipulent au quotidien

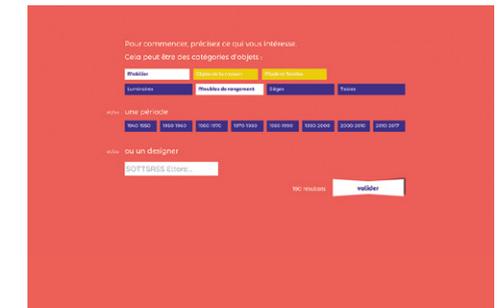
L'application Mon Musée Du Design permet à l'utilisateur d'imaginer son propre musée de design par l'exploration méthodique ou libre de la collection Design du Cnap. Le scénario retenu par les Sismo repose sur le principe d'une recherche visuelle indexée par décennie, par typologie d'objet et par auteur, mais aussi par l'identification de thèmes transversaux, générant une infinité de parcours possibles, et laissés à l'initiative de l'utilisateur. Suivant ce second scénario, les critères visuels seront favorisés par les enseignants et les élèves afin d'engager leur recherche. Exemples de thèmes : objet suspendu, objet d'extérieur, objet pour enfant, objet pour le travail, objet d'inspiration organique, objet de même couleur, objet transparent, objet mou, objet mobile, objet mono-matériau, gammes d'objets... Cette seconde approche, thématique et fondée sur l'interprétation visuelle, doit permettre le rapprochement stimulant d'objets de design et conduire à la formulation d'hypothèses de recherche/expérimentation/production quant aux usages, aux fonctions, aux contraintes, aux techniques, aux matériaux, à la société... Le basculement du projet vers le réel par l'expérimentation/expression graphique, volumique et matérielle du thème d'étude retenu, apparaît comme un levier pédagogique fort pour atteindre pleinement le potentiel heuristique de l'application Mon Musée Du Design.

Les étapes du parcours

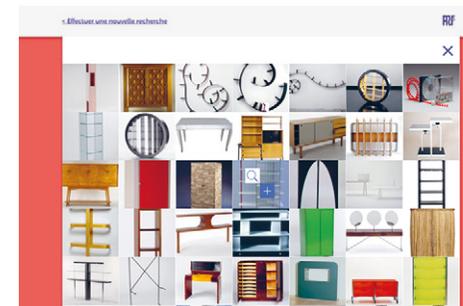
Je me connecte sur le site www.monmuseedudesign.cnap.fr



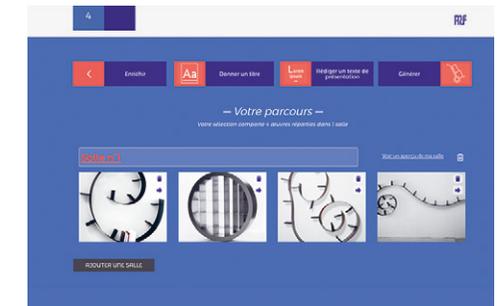
J'effectue une recherche



Je sélectionne des œuvres



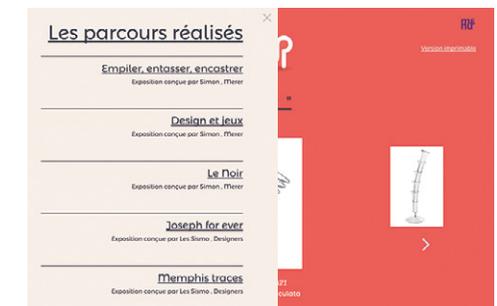
Je constitue mon parcours et les différentes salles d'expositions



Je consulte et imprime mon parcours



Je consulte des parcours existants



Les différents scénarios d'usage

Afin de faciliter la prise en main de l'application par les enseignants et de contribuer à la conception de leurs séquences pédagogiques en Cycle 3, Cycle 4 et Lycée, 4 degrés d'autonomie sont décrits, suivant 4 niveaux d'usage de l'application : découverte, initiation, maîtrise, expertise. Pour chaque cas, un bref descriptif de situation pédagogique, ainsi qu'une correspondance entre degré, niveau et cycle sont proposés :

Devenir curieux du paysage design

Niveau Découverte

Degré 0 / Cycle 3 + Cycle 4 + Lycée

Enseignant seul avec l'application

Dans ce scénario, l'application est employée comme **base de données**, dont l'enseignant a extrait le contenu nécessaire à l'illustration visuelle d'un cours ponctuel. Pas d'interaction directe entre l'application et les élèves.

L'enseignant a préparé sa séquence en amont et rend compte aux élèves du parcours chronologique, typologique, par auteur ou thématique créé. Il manipule seul l'application et délivre un cours académique. Il note au tableau les données essentielles, interroge les élèves à l'oral régulièrement afin de s'assurer de leur bonne compréhension et peut distribuer un document de synthèse illustré à partir des visuels téléchargés depuis l'application. Un exercice d'application peut être proposé aux élèves afin d'aider à la mémorisation.

Exemples de compétences évaluables durant les séquences

Capacité à mémoriser, restituer et mettre en correspondances des données

S'initier à la création design

Niveau Initiation

Degré 1 / Cycle 3 + Cycle 4

Enseignant puis élève avec l'application

Dans ce scénario, l'application est employée comme **outil de recherche** par l'enseignant d'abord, puis par l'élève, suivant l'indexation prévue par l'application : recherche par décennie, par typologie, par auteur. L'enseignant a préparé sa séquence en amont et se place en situation de recherche devant les élèves. Il renseigne les critères de l'application et génère une liste d'objets. Chaque visuel correspond à un objet dont la légende s'affiche. L'enseignant met en relation ces données et explique la méthode d'enregistrement des objets au sein d'un parcours d'exposition qu'il crée en direct. À l'issue de la démonstration, la consigne est passée aux élèves afin qu'ils mettent en pratique la méthode, suivant les critères formulés par l'enseignant qui évalue ensuite la correspondance entre la consigne donnée et le résultat produit durant la séance.

Exemples de compétences évaluables durant les séquences

Capacité à rechercher, décrire et interpréter finement des données dans le champ du design

Capacité à classer, hiérarchiser et communiquer avec pertinence le corpus constitué (oral/écrit)

Capacité à utiliser les TICE de façon méthodique et raisonnée

Analyser le design

Niveau Maîtrise

Degré 2 Cycle 4 + Lycée

Élève d'abord puis enseignant

avec l'application

Dans ce scénario, l'application est employée comme **outil d'exploration** par l'élève, qui en découvre l'usage intuitivement. L'enseignant intervient dans un second temps pour approfondir la compréhension des fonctionnalités, notamment au niveau de la création de parcours thématiques, qu'il peut évaluer ensuite. L'enseignant a préparé sa séquence en amont et se place en situation d'observation. Les élèves en groupes explorent l'application par critères et mots clés. Ils cliquent sur les visuels et commentent ce qu'ils trouvent. La notion de thème d'exposition est définie par l'enseignant, ce qui permet d'approfondir les démarches. Un premier parcours thématique de 10 objets peut être réalisé, en croisant décennies, typologies et auteurs. Les élèves échangent sur l'expérience, son résultat et verbalisent leurs choix. L'enseignant peut évaluer tant la rigueur de la méthode que la pertinence des parcours. Cette séquence peut se dérouler sur plusieurs séances et donner lieu à une visite, une rencontre, une recherche au CDI comme un échange avec une autre discipline.

Exemples de compétences évaluables durant les séquences

Capacité à formuler des hypothèses fondées sur l'observation, l'expérimentation, la documentation

Capacité à témoigner d'une connaissance des matériaux, des outils, des gestes, des unités de mesure

Capacité à formaliser sa recherche dans une perspective critique de son environnement quotidien (écrit/oral)

Capacité à utiliser les TICE de façon méthodique et raisonnée

Confirmer une conception personnelle design

Niveau Expertise

Degré 3 / Lycée

Élève seul avec l'application

Dans ce scénario, l'application est employée comme **outil de création** par l'élève, qui maîtrise les modalités de recherche comme de création de parcours et exploite la collection Design du Cnap dans le cadre d'un projet en autonomie, encadré par ses enseignants. L'élève doit mener à bien un projet depuis la formulation d'un problème, la rédaction d'un cahier des charges, la conception, la fabrication et la critique de l'objet/service produit. À chaque étape, l'élève peut s'appuyer sur la collection du Cnap afin d'initier, approfondir ou valider ses hypothèses. Sur les conseils des enseignants, l'élève alterne entre les approches théoriques et pratiques, met sa pensée à l'épreuve du réel par des productions tangibles : dessins, schémas, photographies, collages, plans, maquettes, prototypes, tests échelle 1... À chaque étape, un niveau d'usage fin de l'application permet à l'enseignant de repérer, mesurer et évaluer la progression de l'élève à l'aune de l'emploi de l'application. Suivant l'ampleur de la séquence, plusieurs séances, disciplines et modes de rendus : oral, écrit, exposé, dossier, maquettes, seront nécessaires.

Exemples de compétences évaluables durant les séquences

Capacité à articuler ses savoirs et savoir-faire dans un projet expérimental technique/scientifique/artistique

Capacité à choisir les moyens techniques/scientifiques/artistiques les plus appropriés à une production

Capacité à témoigner d'une connaissance des matériaux, des outils, des gestes, des unités de mesure

Capacité à utiliser les TICE de façon méthodique et raisonnée

Capacité à mener un projet expérimental en autonomie (seul ou collectif)

Capacité à situer sa démarche dans le temps, l'histoire et la citoyenneté

Les pistes de séquences pédagogiques

Chaque piste (p. 8 à 11) explore une idée directrice correspondant à un niveau d'usage de l'application. Des conseils pour la mise en œuvre des pistes aideront l'enseignant à concevoir sa séquence. L'objectif est qu'il prenne du plaisir à enseigner sa discipline à travers la collection Design du Cnap et favorise un basculement de la pensée de l'élève vers le réel.

Piste 1 : Collection iconologique* (du particulier au commun)

niveau	Cycle 3	Cycle 4	Lycée
titre	Chercher l'intrus	Décennie définie	En symbiose
<p>1^{er} temps découverte du design via l'application</p> <p>parcourir et thématiser</p>	<p>Créer son musée avec des parcours semés « d'intrus »</p> <p>DISPOSITIF > En groupe, les élèves sur l'appli MMDD créent des collections d'objets selon des critères visuels communs. « Pourquoi les met-on ensemble ? Quels caractères les font appartenir à la même famille ? » (la fonction étant la base, inviter à explorer des thématiques citées en intro).</p> <p>> Ils introduisent dans leur parcours un objet qui contredit leur thème. « L'objet peut paraître semblable mais avec un élément ne répondant pas à la liste de critères familiers des autres ».</p>	<p>En histoire-géo créer des parcours par décennie</p> <p>DISPOSITIF > En groupe, les élèves découvrent l'appli MMDD et créent des collections d'objets par fonction, par décennie et par auteur. « 10 lampes des années 80 », ils doivent observer et énoncer ce qui fait le commun de ces dizaines d'années (l'enseignant accompagne la définition des décennies par du contenu historique influant sur la création de l'époque).</p> <p>> Ils choisissent une décennie et y introduisent un objet qui la contredit. « L'objet peut paraître semblable mais doit comporter un indice significatif de l'autre décennie ».</p>	<p>Définir une thématique de collection</p> <p>DISPOSITIF > L'élève découvre l'appli MMDD avec sa classification (fonction, année, auteur).</p> <p>> Il doit créer des parcours thématiques sur des critères initiés par l'enseignant. « couleur, fragile, contre-emploi » (thème visuellement évident, puis demandant une supposition quant à la matérialité et enfin convoquant un déplacement sémantique de l'ordre du détournement).</p> <p>> L'élève continue d'explorer et définit sa thématique (évaluation de la cohérence thème/parcours).</p>
<p>2^e temps initiation et compréhension du design</p> <p>manipuler et analyser</p>	<p>Soumettre les parcours aux autres élèves qui doivent trouver l'intrus et pourquoi ?</p> <p>DISPOSITIF > L'ensemble des parcours est imprimé et transmis à chaque groupe.</p> <p>> Les élèves s'interrogent et résolvent au sein de chaque groupe quel est l'intrus du parcours.</p>	<p>Organiser des parcours chronologiques et les exposer au tableau</p> <p>DISPOSITIF > L'ensemble des parcours est imprimé et transmis à chaque élève.</p> <p>> Chacun essaie de désigner la décennie du parcours et l'intrus correctement nommé en écrivant pourquoi.</p> <p>> La correction est collective avec tous les parcours affichés au tableau.</p>	<p>Créer des rencontres d'objets hors thématiques qui valorisent la collection</p> <p>DISPOSITIF > Chaque élève imprime ses 4 parcours.</p> <p>> L'élève reprend ses 4 parcours et doit trouver des objets qui « contrarient » la thématique tout en la valorisant.</p>
<p>3^e temps assimilation et mise en œuvre du design</p> <p>concevoir et produire</p>	<p>Réaliser un ouvrage relié des différents parcours</p> <p>DISPOSITIF > Chaque groupe réalise une mise en page et une reliure de l'ouvrage</p>	<p>Réaliser des frises chronologiques</p> <p>DISPOSITIF > L'ensemble des parcours est affiché de manière permanente dans la classe sous forme chronologique avec les objets les plus « parlants ».</p>	<p>Réaliser un dépliant du musée selon les 4 thématiques</p> <p>DISPOSITIF > L'élève anticipe le prototype manuscrit d'un dépliant d'exposition (images et légendes avec ordre des parcours).</p> <p>> Travail infographique de mise en forme.</p>

* L'iconologie, littéralement la « science des images », est une discipline associée à l'histoire, à l'histoire de l'art, à l'esthétique et à la communication, qui place les œuvres qu'elle étudie dans une perspective sociale et historique, s'interrogeant sur ses conditions de production ainsi que sur le message qu'elles étaient susceptibles de véhiculer en leur temps.

Piste 2 : Imagination volumétrique (de l'image au volume)

niveau	Cycle 3	Cycle 4	Lycée
titre	À modeler	Matière à...	Essai de design
<p>1^{er} temps découverte du design via l'application</p> <p>parcourir et thématiser</p>	<p>Créer des parcours d'objets pour « le design dit forme(s) »</p> <p>DISPOSITIF > En groupe les élèves sur l'appli MMDD recherchent des objets dont les formes sont dictées par l'enseignant « carré, circulaire, triangulaire, informe ».</p> <p>> L'enseignant projette quelques résultats puis chaque groupe doit essayer de dire « c'est rond parce que... c'est pointu parce que... ça n'a pas de forme parce que... »</p> <p>> Chaque groupe fait ce travail ensuite et garde les objets dont la forme est justifiée par son usage.</p>	<p>En Techno/sciences investir des parcours « matério-tech »</p> <p>DISPOSITIF > L'enseignant a prévu des parcours matériaux que les élèves doivent retrouver en pratiquant l'appli à partir des noms d'auteurs et de l'année.</p> <p>> L'enseignant projette des exemples de chaque parcours et les élèves sont invités à imaginer l'anatomie (composition/structure) des objets présentés.</p> <p>> Chaque élève fait ce même travail pour un objet par thème.</p>	<p>Pré-voir un parcours</p> <p>DISPOSITIF > L'enseignant indique des lieux (galeries, commerces) et expositions où le design est visible voire praticable.</p> <p>> Les élèves en groupe enquêtent sur le contenu des ces expositions et la disponibilité des objets de ces lieux.</p> <p>> Ils effectuent ensuite une recherche sur l'appli MMDD et déterminent un parcours de leur futur « essai » de design pour aller faire l'expérience réelle de ce qu'ils découvrent pour l'instant en image.</p>
<p>2^e temps initiation et compréhension du design</p> <p>manipuler et analyser</p>	<p>Organiser les parcours formels et leur donner corps</p> <p>DISPOSITIF > Les parcours des objets retenus sont imprimés pour chaque groupe qui doit dessiner à côté de chaque objet un personnage en train de l'utiliser en réfléchissant à la taille de l'objet par rapport à l'homme.</p> <p>> Avec Barbie® et Ken® comme étalons humains, les élèves modèlent (en pâte à modeler) quelques objets par thématique.</p>	<p>Réaliser des répliques réduites ou échelle 1</p> <p>DISPOSITIF > Les élèves sont invités à collecter des matériaux recyclés de leur quotidien.</p> <p>> Chaque objet qui a été décrit dans l'exercice précédent est anticipé, analysé pour être reproduit en terme d'aspect avec des matériaux trouvés et accumulés.</p> <p>> La modélisation se fait à échelle réduite ou 1 en fonction de la taille présumée de l'objet d'étude et des matériaux disponibles.</p>	<p>Parcourir les créations retrouvées</p> <p>DISPOSITIF > Les élèves vont sur les lieux dénicher les objets du fonds Cnap qu'ils ont pu identifier.</p> <p>> Si possible ils se photographient en train d'user de l'objet et écrivent sur cette expérience ergonomique ou visuelle (mais 3D).</p> <p>> Une analyse méthodique graphique soutient a posteriori celle in situ en vue d'informer, infirmer voire contredire ce que l'image donne à voir.</p>
<p>3^e temps assimilation et mise en œuvre du design</p> <p>concevoir et produire</p>	<p>Photographier les objets en fonction</p> <p>DISPOSITIF > Les élèves mettent en scène les Barbie® avec leurs créations design.</p> <p>> Les prises de vues sont tirées et exposées dans la classe en fonction des thématiques.</p>	<p>Créer un site internet « pour de Faux »</p> <p>DISPOSITIF > Les élèves sont invités à photographier les répliques sous l'angle de vue de présentation de MMDD.</p> <p>> Une petite appli par thème de matériaux est mise en œuvre.</p>	<p>Rédiger un « essai » de design critique</p> <p>DISPOSITIF > Les élèves mettent en page un petit ouvrage dont les écrits et croquis sont agencés en vue d'appuyer leur démarche d'analyse et d'affirmer un point de vue de designer.</p>

Piste 3 : Réédition fantasmagorique (de la base au détournement)

niveau	Cycle 3	Cycle 4	Lycée
titre	Copier-coller	Mix-up	L'objet d'une collection
<p>1^{er} temps découverte du design via l'application parcourir et thématiser</p>	<p>Créer des parcours d'objets design non-identifiés DISPOSITIF > L'enseignant projette des objets dont le visuel ne permet pas de lire clairement sa destination. « <i>À votre avis qu'est-ce que c'est ?</i> » > Puis, les élèves en groupe doivent les rechercher via l'appli MMDD et se créer leur parcours de design « non-identifié ». > Ils vont ensuite repérer ce qui constitue le caractère typologique et atypique de chaque trouvaille.</p>	<p>En arts plastiques/ français créer des parcours fonctionnels DISPOSITIF > Les élèves en groupe constituent via l'appli MMDD des parcours au préalable par catégorie. > Puis l'enseignant invite à créer des parcours par fonction « <i>manger, dormir, boire, éclairer, contenir, s'asseoir, écouter, orner, habiller</i> ».</p>	<p>Créer un musée avec « tout et son contraire » DISPOSITIF > L'élève découvre l'appli avec sa classification (fonction, année, auteur). > Il doit créer des parcours d'objets thématiques. > Puis produire des parcours contraires « <i>le mou et le dur, le lourd et le léger, l'unique et le multiple</i> » (évaluation sur la diversité de l'expression de la thématique et son contraire dans le choix des objets explorés et choisis).</p>
<p>2^e temps initiation et compréhension du design manipuler et analyser</p>	<p>Découvrir par le collage de nouveaux objets DISPOSITIF > Les élèves découpent leurs objets en différentes parties (identifiable ou déroutante). > Ils les recombinaient avec ciseaux et colle pour faire apparaître de nouveaux objets.</p>	<p>Oser la croisée des parcours DISPOSITIF > Les parcours sont imprimés et affichés. > Les élèves vont croiser 2 objets de parcours sur des fonctions doubles (<i>dormir, éclairer</i>) pour créer une nouvelle collection au titre « bi-fonctionnel ». > Chaque résultat est dessiné pour aboutir à une entité cohérente où chaque partie (s')intègre pleinement (à) l'autre. > Un plan côté finit l'invention.</p>	<p>Créer un objet manifeste DISPOSITIF > L'élève doit analyser les qualités contraires de sa thématique exprimées dans les objets collectés « <i>ce qui fait le mou</i> »... et inversement. > Il doit ensuite concevoir un objet hybride qui donne à lire ce que « la salle » du musée expose. Sa conception peut employer le « copier-coller » mais ne peut s'y réduire. > Des planches de recherche permettent d'évaluer la diversité des propositions.</p>
<p>3^e temps assimilation et mise en œuvre du design concevoir et produire</p>	<p>Exposer un « cabinet de curieuses idées » DISPOSITIF > Les collages sont affichés dans la classe avec un nouveau titre. > Les objets d'origine sont en légende.</p>	<p>Création d'un mode d'emploi DISPOSITIF > Sous forme d'un petit story-board le nouvel objet est mis en usage. > L'élève réalise un mode d'emploi qui, par étape, légitime la création qui a été établie par la rencontre de design.</p>	<p>Créer un logotype de chaque salle DISPOSITIF > L'élève conçoit un logotype de ces thématiques contraires à partir de l'objet pensé qui affirme l'objectif de l'exposition. > Il réalise un plan de son musée avec les thématiques logotypées.</p>

Piste 4 : Domestication allégorique (de l'isolé au contexte)

niveau	Cycle 3	Cycle 4	Lycée
titre	I-mobiliers	Auto-environnement	Seul en scène
<p>1^{er} temps découverte du design via l'application parcourir et thématiser</p>	<p>Créer un parcours d'objets « domestiques » DISPOSITIF > L'enseignant invite les élèves à constituer des parcours sur l'appli MMDD qui selon eux « équiperaient totalement » leur habitat. > Les parcours de chacun sont imprimés et affichés (une gamme d'objets avec une esthétique commune apparaît). > L'idée de ligne de design est complétée par ce qui s'y apparente (« <i>et les couverts ?!</i> »).</p>	<p>En français/maths/techno créer un paysage à son image DISPOSITIF > Les élèves rédigent un autoportrait guidé par une succession de questions illustrées de substantifs, d'adjectifs, d'images « <i>quelle humeur est la plus courante ? quelles couleurs ? quelle œuvre d'art ? quel lieu ? ...</i> » > Les élèves explorent l'appli MMDD et collectent les objets qui leur correspondent en justifiant leur choix.</p>	<p>Définir un parcours sur une thématique d'étude DISPOSITIF > En arts visuels, l'élève définit un parcours d'objets à travers différentes décennies de l'appli MMDD selon une thématique personnelle. > Il étudie le contexte de chaque objet et collecte des informations (socio-économiques, politiques, littéraires, artistiques..)</p>
<p>2^e temps initiation et compréhension du design manipuler et analyser</p>	<p>Pré-voir son intérieur DISPOSITIF > Les élèves font des boîtes en carton dont 3 côtés ont été retirés pour ne conserver que la base et un fond. > À l'intérieur, les objets contre-collés sont disposés pour imaginer une cohabitation.</p>	<p>Mettre en perspective leurs objets DISPOSITIF > Les parcours de l'élève sont imprimés à 4 tailles différentes. > En mathématiques, les élèves montent en perspective frontale une trame intérieure quadrillée (sol-murs-plafond) avec un point de fuite à hauteur à 1m60. > Puis ils positionnent et collent sur un calque apposé à cet espace les objets découpés en composant leur « intérieur » de design.</p>	<p>Créer la scénographie de la collection DISPOSITIF > Chaque objet donne lieu à une salle virtuelle dont le décorum évoque avec allégorie son contexte de création. > L'élève crée des formes, figures, images qui représentent le contexte étudié. > Puis il maquette les « salles » de l'objet au milieu de sa scène dessinée par les éléments produits les plus significatifs (la disposition et les interactions font sens).</p>
<p>3^e temps assimilation et mise en œuvre du design concevoir et produire</p>	<p>Cataloguer « maison et objets » DISPOSITIF > L'enseignant rapporte des catalogues de mobiliers. > L'élève doit choisir une double page où il colle la photo de la maquette de son paysage intérieur. Il légende son contenu comme celles du catalogue.</p>	<p>Faire un poster de « mon paysage domestique » DISPOSITIF > En techno avec un logiciel de retouche, l'élève « complète » son visuel scanné. > L'impression finale est une « photographie » de leur imaginaire.</p>	<p>Parcourir son musée DISPOSITIF > En 3D, l'élève modélise l'objet et la scénographie spatiale de ses salles et leur succession. > Il enregistre sa déambulation dans une vidéo synthèse de son étude de design.</p>

Conseils à la préparation, à la direction et à l'évaluation d'une séquence pédagogique, fondée sur l'usage maîtrisé de l'application

Abonner l'établissement scolaire à une revue de design : Intramuros, AD, Eye, Domus...

Consulter les sites internet des institutions tournées vers le design et la création industrielle en France

Organiser une visite de showroom afin de tester et manipuler des objets.

Organiser une visite d'école de design et de métiers d'art lors de journées portes ouvertes.

Organiser une visite d'entreprise ou un atelier de production de mobilier.

Organiser une visite de fab lab ou autre atelier collaboratif disposant d'outils numériques.

Organiser une visite de grande surface de bricolage et décoration pour étudier les produits.

Inviter dans l'établissement un professionnel du design à présenter son activité.

Inviter en résidence dans l'établissement un designer mobilier afin de mener un projet concret avec les élèves.

Des aides à projet existent. Voir « Création en cours, résidence de jeunes artistes » et se rapprocher de vos conseillers ainsi que du conseiller action culturelle de la Drac de votre région.

Ressources pédagogiques

Ouvrages individuels

Claude Courtecuisse, *Dis-moi le Design*, Isthme éditions, 2004.

Raymond Guidot, *Histoire du design de 1945 à nos jours*, Hazan, 2004.

Daniel Kula, Élodie Ternaux, *Materiology*, Birkhauser, 3^e édition, 2012.

Alexandra Midal, *Design : Introduction à l'histoire d'une discipline*, Pocket, 2009.

Ouvrages collectifs

Cité du design (avec la contribution de), Brigitte Flamand (Préface), *Innovier dans l'école par le design*, Coédition Réseau Canopé - Cité du design, 2017.

Brigitte Flamand (et collectif), *Le design : Essais sur des théories et des pratiques*, Éditions du Regard, 2013.

Réseau Canopé

Design et arts appliqués série STD2A : classes de première et terminale STD2A. Programmes, CNDP, 2011-2012. Réf. 755A3724S. Réf. 755A3724S

Emmanuel Breon, *L'Exposition des arts décoratifs de 1925 : naissance d'un style*, CNDP, 2007. Réf. 755A2666. (DVD)

Technologie, n°157, spécial design industriel, septembre-octobre 2008. CNDP. Réf. 755A3197.

« Le design », *TDC* n°874, 15 avril 2004.

« Les métiers d'art », *TDC* n°937, 1^{er} juin 2007.

« L'Art déco », *TDC* n°1063, 1^{er} novembre 2013.

Outils pédagogiques

Dossier pédagogique de l'exposition *Collector*, 2011 ; *Art et design, Art ou design ?*, p. 21.

http://www.cnap.fr/sites/default/files/article/123929_26827_dossier_pedagogique_collector_02-09_email.pdf

Kit pédagogique « *Série Graphique - Connaître et pratiquer le design graphique au collège* », coédition Centre national des arts plastiques et Canopé, 2015.

<http://www.cnap.graphismeenfrance.fr/article/kit-serie-graphique>

Vidéos

Retrouvez de nombreux focus et des vidéos sur les œuvres de design du Cnap :

<http://www.cnap.fr/navigation/collection/une-collection-sans-murs/collection-design-et-arts-decoratifs>

Directeur de la publication

Yves Robert, directeur du Centre national des arts plastiques

Direction éditoriale et coordination

Aurélié Lesous, chef du service des partenariats et de la médiation, assistée de **Pauline Simon**

Juliette Pollet, responsable de la collection *Design et arts décoratifs*, assistée de **Simon Merer**

Rédacteurs

Éric Dubois, professeur agrégé de design et d'arts appliqués, coordonnateur du DSAA Événementiel et Médiation à l'École Boule

Élise Gourdy-Bléniat, professeure agrégée de design et d'arts appliqués de l'Académie de Créteil

Relecture

Stéphanie Quillon

Design graphique

Les Sismo

Impression

Çavaprint

Remerciements

Marie Gouyon, chargée de la médiation

Bénédicte Godin, chef du service des éditions



Faites découvrir le design graphique à vos élèves



Retrouvez gratuitement les kits pédagogiques sur le design graphique édités par le Centre national des arts plastiques sur www.cnap.graphismeenfrance.fr

Série Graphique – Connaître et pratiquer le design graphique au collège, design graphique Fanette Mellier, coédition Centre national des arts plastiques et Canopé, 2015.

Série Graphique – Connaître et pratiquer le design graphique à l'école élémentaire, design graphique Paul Cox. Parution : septembre 2017.

Kit *Série Graphique – Connaître et pratiquer le design graphique au collège*, 2015
Photographie : Alexandre Chaize

" Design et jeux "

" Galerie "



Eero AARNIO
Siège Pony

1973 / 2001