

TRAAM 2023 - 2024

LE NUMERIQUE DANS LA DÉMARCHE DE PROJET EN ARTS APPLIQUES

Utilisation des outils numériques
à chaque étape de la
démarche de projet



TRAAM LE NUMERIQUE DANS LA DÉMARCHE DE PROJET EN DESIGN

PRESENTATION DE NOTRE PROJET : NOS OBJECTIFS

Afin d'améliorer la motivation des élèves, les enseignants utilisent la démarche de pédagogie par projet : l'élève s'approprie un problème ou une question qui sert de fil directeur aux activités. Il s'engage vis à vis d'un objectif, planifie ses actions pour aboutir à un « **produit final** » (Phyllis cl. Blumenfeld) qui apporte la solution à ce problème ou question. Utilisée par tous les enseignants, cette pratique mobilise au delà des disciplines les compétences transversales des élèves et permet entre autre de recourir aux TICE.

Comment les outils numériques peuvent-ils faciliter la mise en place d'une démarche de projet ?

L'utilisation du numérique dans la démarche de projet peut-elle aider l'élève à être davantage efficace ?

A simplifier et clarifier ses actions ?

A mieux argumenter et communiquer ses idées puis à les concrétiser ?

Comment les outils numériques peuvent être utilisés à différents moments de la démarche de projet.

LE GROUPE DE TRAVAIL DU TRAAM



- **Dominique Massabuau** IEN STI Design et Métiers D'art Académie de Toulouse
- **Khélidja Poulet**, Référente Traam - enseignante Design et cultures artistiques
- **Patrice Avellano**, enseignant Design et cultures artistiques et Métiers d'art
- **Sabrina Pedrono**, enseignante Design et cultures artistiques et et Métiers d'art
- **Sophie Dumenil**, enseignante Design et cultures artistiques
- **Bérénice Guitard**, enseignante Design et cultures artistiques et Métiers d'art
- **Maud, Barthy-de-Courtenay**, enseignante Design et cultures artistiques

DÉMARCHE DE PROJET EN DESIGN DANS LES PROGRAMMES

PRÉAMBULE

[...] : L'enseignement des arts appliqués et cultures artistiques est donc prioritairement une initiation au design, mais il se fait aussi l'écho de gestes et de techniques de notre patrimoine vivant qui sont constitutifs des métiers d'art. Il prend appui sur les savoirs et savoir-faire acquis au collège dans le cadre notamment des enseignements d'arts plastiques et de technologie. Il appartient à l'ensemble des enseignements généraux dont il partage les finalités, mais il possède également des enjeux spécifiques :

- par sa dimension culturelle et par ses méthodes, il contribue à l'acquisition de compétences professionnelles et conforte une éventuelle poursuite d'études ;
- par la place qu'il **accorde aux technologies et techniques du numérique, il s'inscrit pleinement dans son temps ;**
- par des pratiques créatives encadrées et valorisées, il favorise la confiance en soi ;
- par la curiosité et l'esprit qu'il développe, il participe à la construction d'une culture commune

FINALITÉS DE L'ENSEIGNEMENT

[...] , l'enseignement des arts appliqués et cultures artistiques contribue à l'intégration professionnelle, sociale et culturelle de l'élève : (...)

- en favorisant l'acquisition de méthodes de travail fondées sur un raisonnement argumenté et structuré ;
- en l'initiant aux moyens et aux techniques d'expression – traditionnels **et numériques – impliqués dans toute démarche de conception.**

PROGRAMME ARTS APPLIQUÉS BACCALAURÉAT PROFESSIONNEL 2019

ORGANISATION DE L'ENSEIGNEMENT : Culture et outils numériques

- L'objectif premier est de sensibiliser l'élève **aux enjeux du numérique dans ses futures activités professionnelles et personnelles**, en lui permettant d'en appréhender de manière critique les usages, les intérêts et les limites et d'être attentif à ses évolutions et ses incidences sur les métiers.
- L'objectif second est d'apprendre à **utiliser des outils numériques simples**. Par sa nature, **l'enseignement du design en impose l'usage qui peut intervenir dans les deux pôles traitant des méthodes de conception et des techniques de communication**, pour en tirer le meilleur parti au service des apprentissages. L'enseignement tient compte de la **place du numérique dans les enseignements professionnels**. Elle peut être ponctuelle et individuelle, liée au besoin spécifique d'un élève, s'inscrire dans une phase d'utilisation collective, organisée en classe, ou intégrer une approche collaborative.

DÉMARCHE DE PROJET EN DESIGN

PÔLE 3 : S'approprier une démarche de conception. Ce pôle définit les grandes étapes d'une démarche de conception. Il vise l'acquisition progressive, par l'élève, des **compétences d'investigation, d'expérimentation et de réalisation.**

LA PHASE D'INVESTIGATION

L'élève est engagé dans un questionnement à partir d'un axe d'étude. Au travers de l'observation et l'analyse de ressources, il établit des constats, des diagnostics qui lui permettent de s'approprier les notions et les principes à investir dans le cadre des phases d'expérimentation et de réalisation. Cette démarche d'analyse peut également se conduire à travers l'expérience sensible d'un espace, d'une production visuelle ou audiovisuelle, d'un objet ou d'une œuvre artistique.

LA PHASE D'EXPERIMENTATION

L'élève identifie des solutions en réponse à une demande ou un cahier des charges. De manière méthodique, il traduit graphiquement, en volume ou sous une forme numérique plusieurs intentions et formule des réponses argumentées.

LA PHASE DE REALISATION

L'élève opère un choix parmi les solutions envisagées dans la phase d'expérimentation en précisant la forme qui répond au problème posé dans la demande ou le cahier des charges. Ce choix intègre les meilleures modalités formelles à retenir, prototypage graphique, volumique ou numérique et une argumentation.

PROGRAMME ARTS APPLIQUES BACCALAURÉAT PROFESSIONNEL 2019

• LE NUMÉRIQUE COMME OUTIL DE CONCEPTION

L'utilisation des outils numériques intervient dans les trois phases de la démarche de conception. Selon des modalités différenciées ou collaboratives, elle favorise le **traitement d'informations par la recherche, la collecte, la vérification, la diffusion et le partage. Elle contribue également à l'expérimentation ou la mise en situation de propositions en deux ou trois dimensions.**

LES ETAPES DE LA DEMARCHE EN DESIGN

PROGRAMME ARTS APPLIQUES BACCALAURÉAT PROFESSIONNEL 2019

PÔLE 4 : COMMUNIQUER SON ANALYSE OU SES INTENTIONS

Ce pôle fait partie **intégrante de la démarche de conception s'inscrivant dans chacune de ses 3 phases.**

LA COMMUNICATION fait partie intégrante de la démarche de **conception s'inscrivant dans chacune de ses phases.**

La communication permet à l'élève, au regard de son analyse ou de ses intentions :

- de contextualiser, de rendre compte, de transmettre ;
- d'argumenter, démontrer, de préciser, de développer ;
- de constater, d'analyser, de formuler des hypothèses, de formaliser des intentions, d'évaluer ses propositions. Elle se décline selon trois typologies (la communication graphique et volumique - la communication écrite et numérique - la communication orale)

LE NUMÉRIQUE COMME OUTIL DE COMMUNICATION :

L'utilisation d'outils numériques permet :

- le traitement d'informations à des fins de communication,
- la présentation de propositions ou de constats issus d'observations, l'édition et la diffusion d'informations ou de productions.

APPORTS THÉORIQUES - LE PROJET EN DESIGN

Stéphane VIAL, *LE DESIGN, Le projet en design et sa méthode*,

Que sais-je ? Presses Universitaires de France, 2007

Pour un designer, rien ne semble **plus naturel que la notion de projet**. Dans les écoles de design, c'est ainsi que l'on nomme les travaux de conception auxquels se livrent les étudiants dans le cadre de l'atelier. Dans le milieu professionnel, c'est également ainsi que l'on nomme non seulement les travaux en cours, mais aussi (c'est plus surprenant) les réalisations achevées. Le projet se présente donc dans le champ du design comme le nom donné à une unité de travail de conception, que celle-ci aboutisse ou non à une réalisation. Là où l'artiste crée des « œuvres » pour des publics, le **designer conçoit des « projets » pour des usagers**. Tout se passe comme s'il existait un postulat fondamental et fondateur selon lequel **« faire du design = faire du projet »**.

Car le **design n'est pas une culture du projet**, mais **une discipline du projet** : à la différence des autres pratiques du projet, récentes donc contingentes, il ne peut pas se passer du projet.

2

Le design est **une discipline du projet par essence**. [...] Pratiquer le projet en design, c'est concevoir en fonction d'un idéal du monde un dispositif artéfactuel complexe qui donne forme à des usages autant qu'il produit des connaissances, en réaction à une demande ou à une insatisfaction, et **grâce à une méthodologie rigoureuse en constante évolution qui vise, de manière créative et innovante, à améliorer l'habitabilité du monde**. »

Selon Alain Findeli, "l'acte de design" se définit par le projet, qui s'enseigne traditionnellement dans **le cadre pédagogique de l'atelier**. Or, enseigner le projet, c'est être justement **capable d'explicitier, définir, justifier et questionner le modèle théorique du projet** que l'on met en oeuvre, consciemment ou non, dans sa pratique de l'atelier, et qui provient de la tradition intellectuelle dont on est l'héritier.

Danielle Quarante : dans les différentes phases de la gestion d'un projet « de design industriel » (...) distingue ainsi deux « périodes » et cinq « phases » : la **période de « conception »** comprend l'étude de faisabilité (phase 1) et les **recherches préliminaires** (phase 2) ; la **période de « réalisation »** comprend les **études détaillées et le prototypage** (phase 3), la **fabrication-exécution** (phase 4) et **l'évaluation** (phase 5). *Éléments de design industriel, Economica; 3e édition (1 avril 2001)*

Le projet en design "c'est **le processus de conception qui mène à la production des artefacts**". (Vial, 2014, *Court Traité du Design*)

[...] **un projet est une suite de conversations et d'actions** sur le monde dont le but est de le rapprocher de ce que nous voudrions qu'il soit » (Manzini, "Politics of the Everyday", Visual Arts, Bloomsbury, 2019).

Pédagogie par le projet : « l'objectif est l'acquisition de savoirs, savoirs-faire...et son objectivation est la réalisation de quelques chose (de nouvelles connaissances, un objet technique, une production personnelle). » (p.158). Si la pédagogie de projet valorise le produit, **elle n'élude pas cependant le processus** (Lebrun, « Quelques méthodes pédagogiques actives ». *Perspectives en éducation et formation*).

PHASE D'INVESTIGATION

ACCROCHE

Son, vidéo, mise en scène d'objets, jeux

*ina, arte video, lumni
bnf, google art project,
podcasts (france culture, ...)
réseaux sociaux*

RECHERCHE DOCUMENTAIRE

Audiovisuel

*moteurs de recherches, Pinterest,
Instagram, Youtube, Vimeo, GoogleLens...*

PREPA-SEQUENCE

OUTIL DE PLANNIFICATION

écriture de la progression, de la programmation annuelle, du Chef d'œuvre, projet, co-intervention, partenariat, travaux de groupe ...
*Trello
Gantt*

FRISE

inventions/technologies, courants de design, grandes périodes historiques, expositions universelles, ...

*Tiki-toki (payant)
Appli région ?
Canva*

CARTE MENTALE

Développer une problématique, des pistes de travail

*Nice Mind
Simplemind
Cogoogle
Canva*

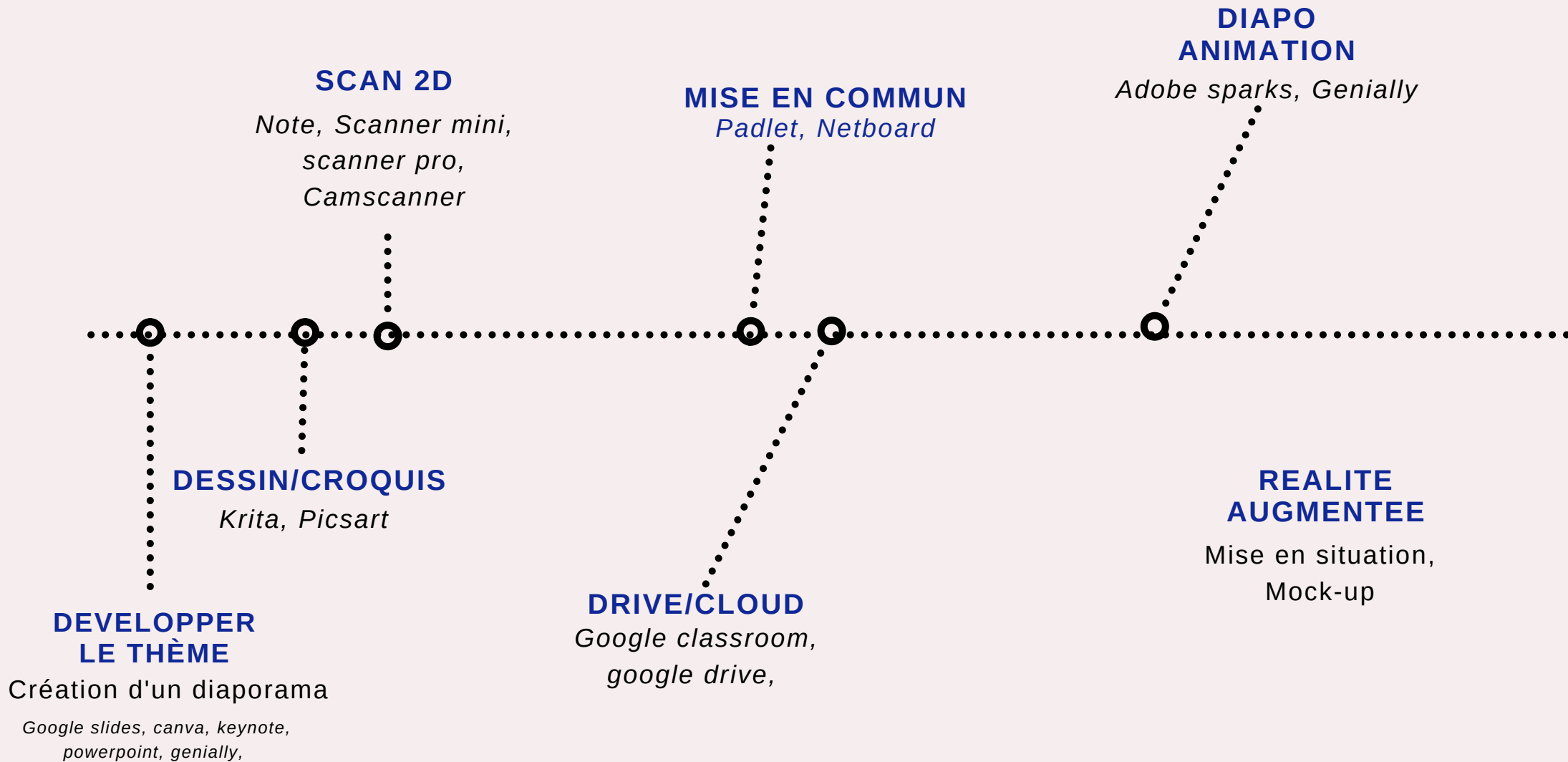
TROUVER LE THÈME ET UNE PROBLÉMATIQUE D'AA

lien avec expo en cours
lien avec problématique d'actualité
*pompidou, mad, bnf, arte, gallica,
lumni, cité du design, cité de la mode,
cité de l'architecture, rmn.photo, Louvres,
canopé, edubase*

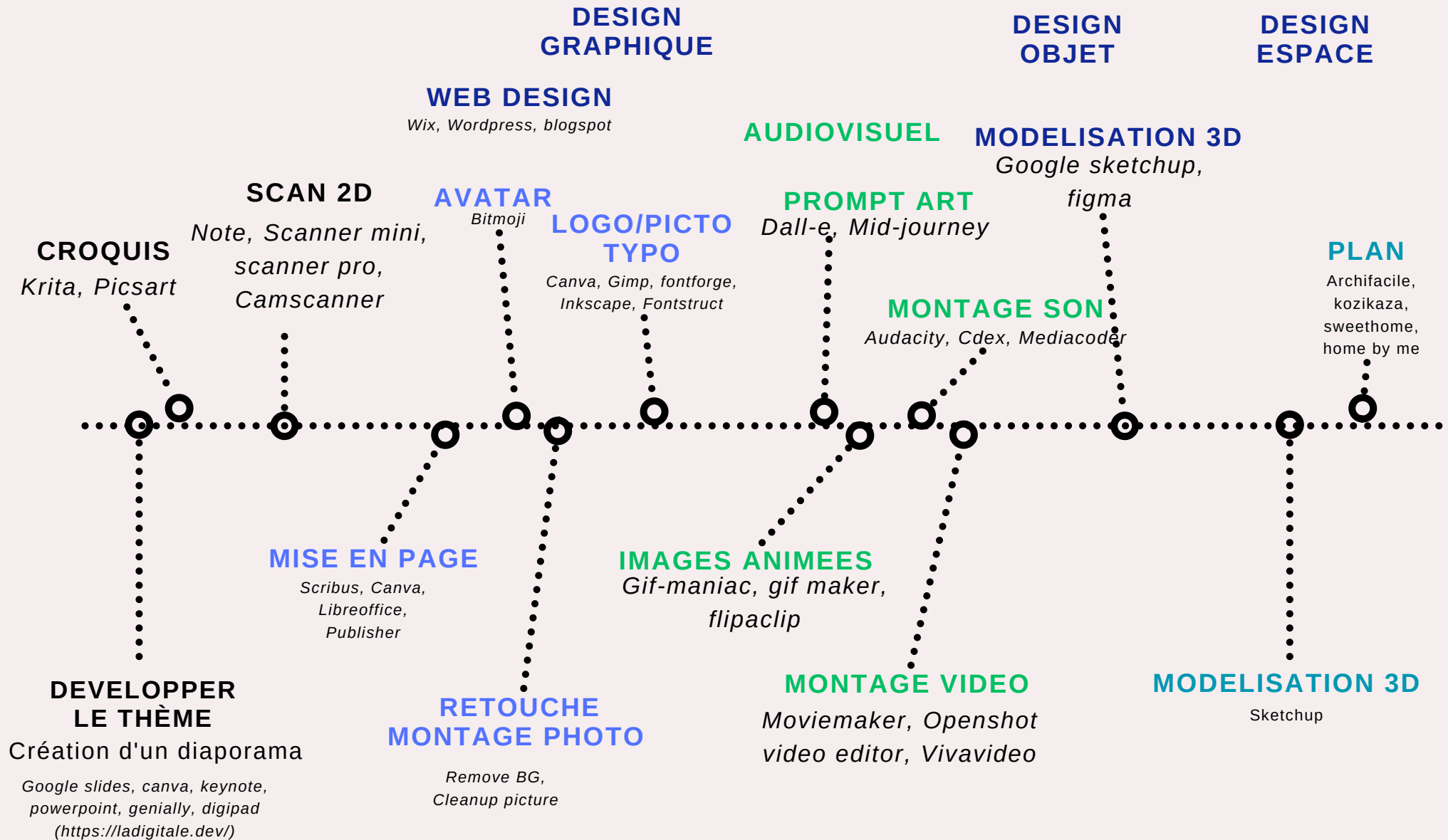
Kahoot, Quizzinière

Kahoot, Quizzinière

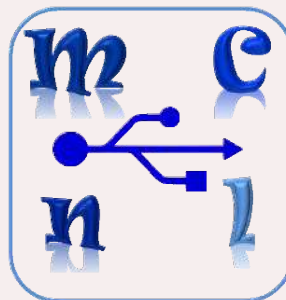
PHASE DE COMMUNICATION



PHASE D'EXPERIMENTATION / REALISATION



MCNL - TUTORIEL POUR LE TELECHARGER * SUITE LOGICIELLE MCNL3.23-R



- https://pedagogie.ac-toulouse.fr/drane/system/files/2022-05/Tuto_%20installer-la-suite-logiciels-lordiMCNL.pdf

DRANE - Direction de Région Académique du Numérique pour l'Éducation

RÉGION ACADÉMIQUE OCCITANIE
Liberté
Égalité
Fraternité

TUTO Je suis enseignant

Installer et utiliser la suite logiciels lycée MCNL

Installer et utiliser la suite logiciels L'ORDI – DRANE Toulouse <https://disciplines.ac-toulouse.fr/dane/> <https://twitter.com/danetise> 1 / 8

1*) TELECHARGER L'ENSEMBLE DES FICHIERS « L'ORDI »

Pour installer la suite logiciels « l'ordi », il faut dans un 1^{er} temps télécharger l'ensemble des fichiers disponibles (il y en a 11) dans l'espace suivant [en cliquant sur ce lien](#).

⚠ Attention, il est important de placer l'ensemble des fichiers téléchargés dans le même dossier.

1 Sélectionner les 11 fichiers à télécharger.

2 Cliquer sur « Télécharger tous les fichiers ».

Nom	Modifié	Modifié par	Taille du fichier	Partage
MCNL3.23-R.exe			17,0 Mo	Partagé
MCNL3.23-R-1a.1a1n			1,90 Go	Partagé
MCNL3.23-R-1b.1a1n			1,90 Go	Partagé
MCNL3.23-R-2a.1a1n			1,90 Go	Partagé
MCNL3.23-R-2b.1a1n			1,90 Go	Partagé
MCNL3.23-R-3a.1a1n			1,90 Go	Partagé
MCNL3.23-R-3b.1a1n			1,90 Go	Partagé
MCNL3.23-R-4a.1a1n			1,90 Go	Partagé
MCNL3.23-R-4b.1a1n			1,90 Go	Partagé
MCNL3.23-R-5a.1a1n			1,17 Go	Partagé
MCNL3.23-R-5b.1a1n			1,17 Go	Partagé
Validateur.exe			84,5 Ko	Partagé

**⚠ Attention, la taille de l'ensemble des fichiers cumulés correspond à environ 18 Go.
Le temps de téléchargement dépend du débit Internet de votre accès.**

Installer et utiliser la suite logiciels L'ORDI – DRANE Toulouse <https://disciplines.ac-toulouse.fr/dane/> <https://twitter.com/danetise> 3 / 8

- **Catalogue_MCNL3.23-R.pdf** file:///C:/Users/kheli/Downloads/Catalogue_MCNL3.23-R.pdf

