

# SECONDE GÉNÉRALE ET TECHNOLOGIQUE

« CRÉATION ET CULTURE DESIGN »



## Nous contacter :

4, rue du Docteur Brillaud

CS 60049

79301 BRESSUIRE Cedex

Tél : 05.49.65.21.33

E-mail :

[lycee.stjoseph.bressuire@ac-poitiers.fr](mailto:lycee.stjoseph.bressuire@ac-poitiers.fr)

Site internet :

[www.saintjo.org](http://www.saintjo.org)

## La formation

L'enseignement d'exploration « création et culture design » vise à l'acquisition de compétences en sensibilisant largement les élèves aux préoccupations de la société que sont le cadre de vie, la relation à l'image et au produit, l'éco-conception ou l'innovation. Il vise aussi à développer la curiosité de l'élève, son sens de l'observation, son esprit critique et son autonomie.

Cet enseignement lui permet :

- d'acquérir les bases d'une culture du design,
- de découvrir des pratiques expérimentales de conception,
- d'apprendre à communiquer ses intentions.

Les outils traditionnels et numériques sont exploités pour observer, analyser, expérimenter et communiquer les données repérées (croquis, schémas perspectifs, maquettes d'étude, carnets d'enquêtes, regroupement de références, légendes, etc.).

L'exploitation des outils graphiques, chromatiques et volumiques fondamentaux permet à l'élève une exploration des codes de représentation et de leur usage et une approche des champs d'investigation plastique.

Choisir cet enseignement d'exploration nécessite un fort investissement. Le niveau d'exigence est assez élevé. On demande d'avoir des méthodes de recherche, de se remettre en question. C'est un enseignement de passion, les élèves doivent s'engager dans leur pratique et montrer qu'ils sont motivés et investis.

L'enseignement d'exploration Création et Culture Design vise un accès dans le cycle terminal du Baccalauréat STD2A (Design et Arts Appliqués).

## L'ADMISSION

L'entrée en classe de Seconde Générale et Technologique avec l'enseignement d'exploration « création et culture design » est ouverte aux élèves sortant de troisième ayant un avis d'orientation de fin de troisième favorable pour intégrer une classe de seconde générale et technologique.

*L'enseignement d'exploration « création et culture design » permet une approche pratique et sensible des champs de la création industrielle et artisanale. Les élèves développent une compétence et une culture de la conception en se confrontant aux univers complexes du design et des métiers d'art par des approches exploratoires et expérimentales.*

<p>LES PRINCIPES</p>	<p><input type="checkbox"/> <b>Acquérir les bases d'une culture design</b> : recherche documentaire, visite de sites culturels, comparaison méthodique, regard critique sur des productions graphiques et design issues de différentes cultures.</p> <p><b>Découvrir des pratiques de conception</b> : recherches plastiques, graphiques, volumiques ; conception de maquettes d'étude ; expérimentation de matériaux ; pratique d'outils d'expression et de narration traditionnels ou numériques... L'infographie et les technologies de l'information et de la communication font partie intégrante des démarches créatives propres au design. Elles aident l'élève à structurer son approche, à accéder à l'information et développer l'autonomie et l'esprit critique.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Apprendre à communiquer ses intentions</b> : dessiner dans le but d'exprimer une information, un principe, une idée, un projet ; transmission d'un message synthétique impliquant l'ensemble des médias (graphiquement, oralement et par écrit).</p>
<p>LES ACTIVITES</p>	<p><input type="checkbox"/> <b>Etudes de cas et enquêtes</b> : exploration des démarches propres à la conception en design et aux métiers d'art à travers des études de cas concrets : produits, espaces, graphismes, ensembles ou systèmes actuels ou passés. Observation et analyses critiques de structures culturelles, de créations ou de productions, liées au design ou aux métiers d'art, à partir d'enquêtes, de visites et de reportages.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Microprojets</b> : conduite de microprogrammes de conception et de création à partir des données repérées dans les études de cas. Les microprojets développent une démarche structurante et argumentée des intentions créatrices. Leur communication s'appuie sur l'adéquation des moyens employés avec la nature des informations à transmettre.</p>
<p>LES DOMAINES D'APPLICATION</p>	<p><input type="checkbox"/> <b>PRODUIT</b> : objet usuel, mobilier, textile, vestimentaire</p> <p><input type="checkbox"/> <b>COMMUNICATION</b> : image, graphisme, publicité...</p> <p><input type="checkbox"/> <b>ENVIRONNEMENT</b> : espace, volume...</p>

## ET APRÈS

- **Une poursuite d'études :**
  - en Première et Terminale Baccalauréat Technologique STD2A - Sciences et Technologies du Design et des Arts Appliqués (au lycée Saint-Joseph),
  - vers toutes autres Premières et Terminales Générales et Technologiques.