

La culture de l'Inspé

INSPE

Institut national
supérieur du professorat
et de l'éducation
Académie de Lyon

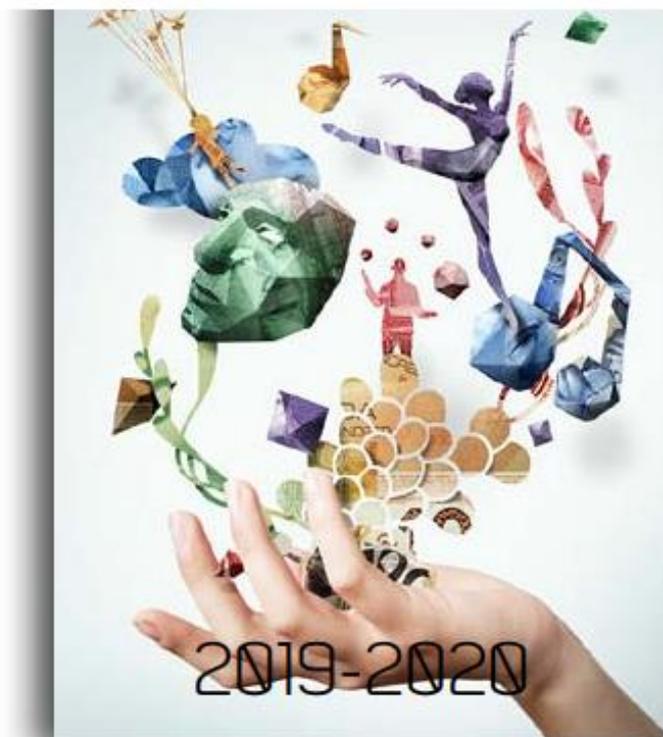


Lyon 1



Présentation des ateliers culturels

Master MEEF 1er degré



Atelier de pratique artistique 2019-2020

N° atelier	ATELIER	INTERVENANT	
1	JOUER, FAIRE JOUER.	Agnès Garrel – Marijke Bedleem (Comédie de Saint-Etienne)	Les vendredis matin 11-10 18-10 15/11 29-11 13-12
2	EDUCATION AUX MEDIAS	Laurent Couliard	
3	JEUX DE STRATEGIE	Caroline Béal	
4.1	CINEMA	Valérie Robert	
4.2	CINEMA	Valérie Robert	
5	PHOTOGRAPHIE	Jean-Guy Caumeil	
6	CIRQUE	Hervé Jouve	
7	BANDE-DESSINEE	Frédéric Aubert	
8	FILM D'ANIMATION	Frédéric Philibert, Réalisateur	
9	LITTERATURE DE JEUNESSE	Cédric Hugonnet	
10	LES ROMAINS DANS LES ARTS	Michaël Navarro	
11	CULTURE SCIENTIFIQUE	Georges Gardet	
12	PROGRAMMATION D'UN JEU EDUCATIF	Olivier Touraille	
13	DANSE	Hervé Jouve	
14	CHANTS POUR LA CLASSE	Jean-Luc Perrot	
15	CHANT LYRIQUE et coulisse des spectacles avec l'Opéra Théâtre	Catherine Séon (Intervenante Opéra de Saint-Etienne)	
16	DESIGN	Julien de Sousa (designer)	

Ateliers de pratique artistique 2019/20

ATELIERS 8h à 10h	ATELIERS 10h à 12h
N°1 : THEATRE : JOUER !	
A. Garrel et M. BEDLEEM (La Comédie)	
N°2 : EDUCATION AUX MEDIAS L. COULIARD	N°10 : LES ROMAINS DANS LES ARTS M. Navarro
N°3 : JEUX DE STRATEGIE C. BEAL	N°11 : CULTURE SCIENTIFIQUE G. Gardet
N°4.1 : CINEMA V. Robert	N°4.2 : CINEMA V. Robert
N°5 : PHOTOGRAPHIE JG. Caumell	N°12 : PROGRAMMATION D'UN JEU EDUCATIF O. TOURAILLE
N°6 : CIRQUE H. Jouve	N°13 : DANSE H. Jouve
N°7 : BANDE DESSINEE F. Aubert	N°14 : CHANT POUR LA CLASSE J.L. PERROT
N°8 : FILM D'ANIMATION F. Philibert, Réalisateur	N°15 : CHANT LYRIQUE et coulisse des spectacles avec L'Opéra-Théâtre C. Séon, Intervenante Opéra-Théâtre
N°9 : LITTERATURE DE JEUNESSE C. HUGONNET	N°16 : DESIGN J. DE SOUSA (Designer)

M1 MEEF 1^{er} degré

Parcours culturels

UES Polyvalence et situation professionnelle

Nom : Prénom :

Section :

Vœux	Ateliers choisis
	<p>Reporter les associations par ordre de préférence</p> <p>3 choix obligatoires</p> <p>Attention :</p> <ul style="list-style-type: none"> Les ateliers dédoublés ne doivent pas être associés N°4.1 + N°4.2 mais peuvent être choisis indifféremment (4.1 ou 4.2) pour correspondre à votre association N°1 se choisit tout seul puisqu'il représente 20h
1	<p>Atelier de 8h à 10h Ex N°1</p> <p>Atelier 10h à 12h N°4</p>
2	
3	

A RENDRE à CLAIRE VAILLANT BUREAU 6

Mercredi 25/09, 12h dernier délai

Atelier 1

1- **Nom et prénom du formateur** : Agnès Garrel – intervention de Marijke Bedleem, comédienne (Comédie de Saint-Etienne).

2- **Nom de l'atelier** : **théâtre : jouer !**

3- **Description du projet** : **jouer, faire jouer, regarder jouer**

En partenariat avec la Comédie de Saint-Etienne, l'atelier sera centré sur une pratique de plateau qui débouchera sur un retour réflexif permettant d'aborder quelques notions fondamentales du théâtre.

Séance 1 : Découverte du groupe et mise en jeu, exercices corps/voix/prise de parole

Séance 2 : La parole et l'écoute, comment faire venir la parole, importance du partenaire et du public

Séance 3 : La présence et le texte, lecture à voix haute et mise en jeu à partir de textes non dramatiques et/ou écritures dramatiques contemporaines + séance scolaire *Tapanak* (conte et musiques médiévales orientales où Marijke Bedleem est conteuse) et retour réflexif sur la séance scolaire vécue.

Séance 4 : Le jeu dialogué et la mise en scène tentatives de jeu et de mises en espace à partir d'extraits de textes

Séance 5 : Construction d'une forme courte à la Comédie de Saint-Etienne, dans un studio mis gracieusement à disposition, (mise en scène et dramaturgie avec Marijke Bedleem) ; visite de la Comédie ; bilan de l'atelier

Remarque : un parcours du spectateur est proposé en parallèle de l'atelier :

4- **Objectifs** :

Faire prendre conscience par la pratique des enjeux pédagogiques et didactiques d'une pratique artistique et culturelle en classe.

Faire éprouver des outils propres au théâtre pour le travail de compétences comme s'exprimer à l'oral et en utilisant les langages des arts et du corps (domaine 1) ; coopérer avec des pairs (domaine 2) ; imaginer, élaborer, produire (domaine 5).

Un conte de Noël, d'après Arnaud Desplechin, msc Julie Deliquet, (15>18/10)

OPA Projets perso élèves (04>09/11)

La fin de l'homme rouge, d'après Svetlana Alexievitch, msc Emanuel Meirieu (13>15/11)

Carrosse, Pauline Peylade, msc Justine Berthillot et Pauline Peylade (20>22/11)

Tarif à l'unité :

OPA gratuit

5 € (étudiant boursier)

11 € (moins de 30 ans)

Tarif abonnement :

30€ les 3 spectacles

Atelier 2

1 - Nom et prénom du formateur : Laurent Couliard

2 - Nom de l'atelier : Education aux Médias et à l'Information

3 - Description du projet :

Les médias répondent aux fonctions de détente, d'information et de compréhension de la société. S'ils sont parfois un contre-pouvoir indispensable qui permet des réflexions plus profondes, des mises en relation plus poussées, ils subissent également d'importantes critiques.

Cet atelier est destiné à enrichir la connaissance et l'usage que les participants ont des médias (*connaissance de différents médias, analyse de différentes informations, revue de presse, débats...*). L'idée est de pouvoir les amener à porter un regard distancié et critique sur les médias, sans sombrer dans le conspirationnisme.

4- Objectifs :

Cet atelier aura pour objectifs :

- d'amener les participants à porter un regard distancié et critique sur les médias.
- d'échanger sur les manières de s'informer.
- d'extraire, analyser et exploiter des informations.
- de réaliser une revue ou un panorama de presse.
- de débattre sur l'actualité.
- d'aborder l'EMI* (éducation aux médias et à l'information).
- d'apprendre plus spécifiquement à mener une veille pédagogique.

**Inscrite dans la loi de refondation de l'École, l'éducation aux médias et à l'information contribue à préparer les élèves d'aujourd'hui à devenir les citoyens de demain. Apprendre à chercher une information et à en identifier la source, comprendre les mécanismes de fabrication de l'information et de l'image, émettre soi-même de l'information, doivent permettre à chacun d'apprendre à exercer librement son jugement.*

Atelier 3

1 - Nom et prénom du formateur : Caroline Béal

2 - Nom de l'atelier : Jeux de stratégie : Jouer pour développer ses compétences

3 - Description du projet :

Des jeux purement mathématiques aux jeux de société, en passant par les jeux d'escape game et de coopération, nous allons jouer !

La « Stratégie mathématique » du ministère de l'éducation nationale publiée en décembre 2014 remet en avant « la dimension ludique des mathématiques » et « la place du jeu dans les apprentissages en mathématiques ». En effet, la pratique des jeux pour lesquels il faut développer une stratégie gagnante contribue, de façon générale, au développement des facultés de raisonnement. Le rapport Villani-Torossian recommande d'ailleurs le plaisir par le jeu comme l'une des entrées à privilégier pour attirer les jeunes vers les maths « en travaillant les fondamentaux par une approche différente ; le jeu contribue aussi à la formation des élèves en maths. [Les jeux] stimulent le raisonnement logique et contribuent à créer ou retrouver le plaisir de faire des maths.»

Dans cet atelier, je vous propose de venir concrètement pratiquer les jeux de sociétés pour analyser ensuite les mécanismes de raisonnement et/ou autres compétences plus transversales qui sont travaillées à travers le jeu. A vous également de nous faire découvrir des jeux que vous aurez analysés ! Chaque séance consistera donc en une première phase expérimentale et de prise en main de jeux par groupes. Dans un deuxième temps, chaque groupe présentera son analyse aux autres. Parmi le très grand nombre de jeux que vous allez (re)découvrir, certains ont pour but d'être utilisés dans vos classes et d'autres de compléter votre culture ludique personnelle. Enfin, chaque séance se clôturera par une présentation – pour ceux qui le souhaitent – de jeux rentrant dans le thème donné de la séance et que vous souhaiteriez nous faire découvrir afin que chacun d'entre nous puisse se constituer une liste riche et variée de jeux à exploiter.

Thèmes des séances (l'ordre pourra être modifié) :

1. Jeux de coopération.
2. Jeux pour les maternelles.
3. Jeux de logique et « jeux pour compter »
4. Jeux de stratégie
5. Escape game et jeux pour développer des compétences de français.

Quelques exemples :

« Le jeu est la forme la plus élevée de la recherche », Einstein.



Atelier 4.1 et 4.2

1 - Nom et prénom du formateur : Valérie Robert

2 - Nom de l'atelier : Cinéma

3 - Description du projet :

Cet atelier aura pour objectif la formation du regard.

Nous essaierons ensemble de mieux comprendre la force de l'image. C'est pourquoi, en plus de partager nos ressentis sur le septième art, cet atelier nous conduira à la critique de l'image et à son utilisation.

Un second temps nous permettra ensuite de s'interroger sur la place de l'image dans les programmes.

Ce volet d'éducation à l'image nous permettra de réfléchir sur des situations de classe qui se proposent de donner à chaque enfant la possibilité de décoder et de penser l'image. L'idée ici est de former des spectateurs exigeants et critiques, citoyens de demain, habitués à se rendre en salle et d'offrir à chacun la possibilité d'être touché par les images.

"La rencontre avec les œuvres cinématographiques et audiovisuelles nécessite un travail particulier. A partir de films diffusés en classe ou dans des lieux dédiés, les enfants apprennent à "lire" une œuvre pour en découvrir les interprétations possibles et l'éventuelle polysémie. Cet apprentissage est également menée avec les images animées.

Afin de ne pas enfermer les élèves dans des activités de reproduction, l'intervenant les amène lors de recherches organisées sur des documents, à interroger des œuvres, des productions diverses, des démarches, pour apprendre à représenter, c'est-à-dire traduire par des traces une intention, mais aussi inventer et imaginer." (Source: Projet de programme et recommandations école maternelle, Ministère de l'éducation nationale).

Lors cet atelier, vous rencontrerez des partenaires de l'Éducation Nationale en charge de dispositifs liés à l'Éducation à l'image.

Atelier 5

1 - Nom et prénom du formateur: Jean -Guy Caumeil

2 -Nom de l'atelier: Photographie

3 - Description du projet :

Aujourd'hui nous pouvons capturer des images avec de nombreux appareils (des boîtiers, des smartphones, des téléphones, des tablettes...). A partir de quand peut-on dire qu'on a fait une photographie ?

L'atelier s'adresse à des débutants en photographie (ce qui ne veut pas dire qu'ils ne font pas des images par ailleurs). Il abordera la prise de vue, le cadrage, l'éclairage mais aussi à la retouche d'images numériques. Pour ce premier atelier n'importe quel appareil peut suffire puisque c'est de la photographie dont il sera question ; c'est-à-dire du résultat de l'acte photographique plus que de la technique. L'objectif de l'atelier est de laisser libre court à l'imagination et de pouvoir réaliser des photos sans être (trop) bloqué par le matériel ou la technique.

Une fois achevé, l'atelier tentera de valoriser les productions.

Rappel des dates et du programme :

S1 : introduction à la photographie. A partir de quand peut-on dire qu'on a fait une photographie ? (Amenez l'appareil que vous désirez utiliser tout au long de l'atelier : des boîtiers, des smartphones, des téléphones, des tablettes...).

S2 : la technique photographique (les incontournables). Le choix d'un projet photographique concerté sur lequel l'atelier va se développer.

S3 : travaux pratiques et retour sur les productions individuelles. Apports supplémentaires en technique photographique.

S4 : travaux pratiques et retour sur les productions individuelles. Apports supplémentaires en retouche numérique.

S5 : finalisation du projet au travers des contributions individuelles.

Jean-Guy CAUMEIL

Atelier 6

1 - Nom et prénom du formateur : Hervé Jouve

2 - Nom de l'atelier : Cirque

3 - Description du projet :

Dès le début des ateliers nous mêlerons deux approches :

- l'une technique où l'on découvrira les différentes spécialités les plus pratiquées à l'école (jonglerie (balles – massues – cerceaux...) – équilibre (rolla bolla – monocycle – fil...) – mano à mano...) avant de se spécialiser sur l'une de ces entrées.

- l'autre plus créative où l'on montera différents enchaînement réalisés à plusieurs en mettant en avant l'aspect technique ou théâtral.

Ces ateliers seront accompagnés par le visionnage d'extraits de différentes troupes circassiennes.

Nous pourrons finaliser cette expérience en encadrant des ateliers d'animation lors de la fête du site.

Lieu : Gymnase de l'ESPE de la Loire

Horaire : 8h - 10h

Durée : 5 ateliers de 2 heures

Atelier 7

1 - Nom et prénom du formateur : Frédéric Aubert

2 - Nom de l'atelier : Bande Dessinée

3 - Description du projet :

Le but de cet atelier est de permettre la lecture d'ouvrages variés, de découvrir différents types de BD (anciens et actuels) et enfin d'envisager ses utilisations possibles dans une classe d'école élémentaire.

Un auteur de BD sera invité à rencontrer le groupe en fin de semestre : Eric Bourgier auteur de "Servitude", saga médiéval/fantastique en 5 tomes (5^e tome à paraître prochainement).

Au cours de cet atelier, différents temps se retrouveront régulièrement :

- Présentation d'albums et d'auteurs, et mise en réseau,
- Lecture d'ouvrages,
- Echanges/Débats à propos des lectures et présentations,
- Repères historiques et actuels donnés concernant ce genre littéraire récent,
- Projection et réflexion quant à l'utilisation de BD en classes élémentaires, dans un cadre professionnel (utilisation d'ouvrages inscrits sur la liste ministérielle)

Atelier 8

1 - Nom et prénom du formateur: Frédéric Philibert

2- Nom de l'atelier: Réalisation d'un film d'animation en stop motion

3 - Description du projet :

Voici les différentes étapes :

Ecriture en commun du scénario

Création du story-board

Création des personnages

Tournage image par image

Prise de son

Montage final

Atelier 9

1 - Nom et prénom du formateur : Cédric Hugonnet

2 - Nom de l'atelier : Littérature de jeunesse, Comment la littérature jeunesse, permet aux enfants d'accéder aux mythes qui fondent notre culture ?

3 - Description du projet :

L'objectif de cet atelier est double, d'une part permettre aux étudiant(e)s qui le suivront de [par]faire leur culture en fréquentant les textes patrimoniaux (depuis la mythologie antique jusqu'aux classiques du XVIII^e siècle) et d'autre part de définir, par la fréquentation des ouvrages de littérature de jeunesse et les échanges avec un libraire des Croquelinottes, des critères de choix objectifs et fiables quant à la qualité des ouvrages mis sur le marché.

Les récits mythologiques (qu'il s'agisse des polythéismes antiques ou des monothéismes) ainsi que la littérature médiévale et classique sont une des innombrables sources de la littérature de jeunesse. Cette littérature est un des moyens pour sensibiliser nos élèves à ces œuvres patrimoniales et leur donner envie, lorsqu'ils auront acquis les compétences nécessaires, d'aller vers les textes authentiques.

4- Objectifs :

- S'ouvrir à la culture et enrichir sa réflexion
- Définir la notion de textes fondateurs
- Prendre conscience de leur richesse et de leur diversité
- Arriver à reconnaître une réécriture et comprendre les choix de l'auteur
- Découvrir les différents genres de la littérature jeunesse puisant dans ces textes fondateurs
- Tenter également de définir la littérature jeunesse et percevoir différentes pistes pour sa mise en œuvre au sein d'une classe

Atelier 10

1 - Nom et prénom du formateur : Michaël Navarro

2 - Nom de l'atelier : Les Romains dans les arts

3 - Description du projet :

Il s'agit d'aborder différentes formes artistiques à travers le thème de l'Antiquité romaine.

Quelques-uns des points qui seront développés en atelier:

- l'architecture romaine : quels monuments sont typiquement romains ? avec des exemples étudiés hors de notre région puis en Méditerranée
- l'héritage romain en Rhône-Alpes (architecture, sculpture)
- Rome dans le cinéma (péplums anciens, Ben Hur, Gladiateur...)
- Rome dans les séries TV: Rome, Spartacus Blood and Sand, Spartacus Gods of the arena...
- de la mosaïque à la peinture contemporaine (thèmes abordés : art de la mosaïque, néo-classicisme, art baroque)
- Rome dans la Bande Dessinée : des représentations d'Astérix et Alix aux Aigles de Rome et Murena : les albums actuels (sur Alésia, Gergovie...)

- Intégrer la période romaine dans sa pratique pédagogique en cycle 3

Atelier 11

1 - Nom et prénom du formateur : Georges Gardet

2 - Nom de l'atelier : Culture scientifique et technique, exemple de la Rotonde

3 - Description du projet :

Réfléchir sur les missions de l'éducation scientifique et technologique comme projection d'une visée de CST pour chaque citoyen ...

Les différents accompagnements scientifiques qui vont dans ce sens

Exemple/analyse de la « fête de la science dans la Loire » (9-13 oct.)

Le réseau de la CST sur le département de la Loire. Intervention d'un représentant de la Rotonde/Ecole des Mines de St-Etienne, le centre de culture scientifique, technique, et industrielle du département (CCSTI).

Partenariats CCSTI/La main à la pâte et classes primaires (St-Etienne).

Identifier les principaux partenaires et lieux culturels à caractère scientifique accueillant des classes

Visite d'une expo scientifique pour jeune public. Analyses.

Mettre en place et conduire une séquence d'apprentissage associant un partenaire du domaine scientifique ou de l'EDD.

Atelier 12

1 - Nom et prénom du formateur : Olivier Touraille

2 - Nom de l'atelier : Programmation d'un jeu éducatif.

3 - Description du projet :

L'objectif de cet atelier est de découvrir les étapes de la création d'un jeu en informatique (de la conception à l'implémentation) : *aucun prérequis en programmation informatique n'est exigé pour suivre cet atelier qui s'adresse à celles et ceux curieux de comprendre la conception et le fonctionnement des logiciels éducatifs*

Cet atelier permettra d'aborder les outils nécessaires pour la création d'interfaces graphiques permettant entre autres de programmer des jeux éducatifs ou de stratégie dans le langage de programmation Python.

Les 5 séances permettront d'apprendre progressivement à :

- écrire un cahier des charges pour créer un logiciel de jeu éducatif
- créer une fenêtre graphique et ses widgets
- créer des formes géométriques et exploiter des tirages aléatoires
- interagir avec la fenêtre graphique par le biais de la souris
- tester, mettre au point et améliorer l'esthétique du programme

La dernière séance pourra aussi être consacrée à la programmation d'un autre jeu éducatif.

Atelier 13

1 - Nom et prénom du formateur : Hervé Jouve

2 - Nom de l'atelier : Danse contemporaine

3 - Description du projet :

Chaque séance utilisera une entrée en danse différente pour explorer la richesse de cet art et nous conduire à des créations que l'on proposera au sein de l'atelier : exploration corporelle, étude des fondamentaux de la danse, lien avec d'autres supports artistiques...

Des liens seront faits l'occasion, avec différents chorégraphes contemporains ou plus anciens, que l'on rencontrera à partir de vidéos.

Avant tout, se faire plaisir en s'éprouvant dans une activité très particulière et se doter d'un corpus d'expériences permettant des entrées en danse adaptables aux différents niveaux de l'enseignement primaire, qui conduisent à vivre l'ensemble du processus créatif.

Lieu : Gymnase de l'ESPE de la Loire

Durée : 5 ateliers de 2 heures

Atelier 14

1 - Nom et prénom du formateur : Perrot Jean-Luc

2 - Nom de l'atelier : Des chants pour la classe, voix parlée / voix chantée

3 - Description du projet :

Travail autour de la voix et des chants pour la classe : constitution d'un répertoire de chants pour les classes, échanges, pratique vocale collective et individuelle (pose de la voix, respiration, justesse mélodique et rythmique, gestion de l'accompagnement instrumental,).

Cet atelier complète la formation, prépare de manière concrète la pratique vocale en classe. Un accent sera mis sur la voix parlée (accentuation, prononciation, théâtralisation).

Une (petite) prestation finale sera proposée pour tous les étudiants lors d'un temps convivial méridien avant Noël.

Atelier 15

1 - Nom et prénom de l'intervenante : Catherine Séon

2 - Nom de l'atelier : Chant Lyrique

3 - Description du projet :

Ce parcours découverte de l'Opéra, s'appuiera sur l'oeuvre *DON Giovanni de Mozart* programmée à l'Opéra de Saint-Etienne en novembre 2019.

Accompagné par Catherine Séon, membre du Chœur Lyrique Saint-Étienne Loire, il s'agira d'amener les étudiants à découvrir l'œuvre lyrique à travers le Chœur, depuis le rôle du Chœur, son travail, sa pratique jusqu'à son imbrication dans une œuvre lyrique. Et de montrer comment un compositeur travaille pour faire chanter ensemble des femmes et des hommes en mêlant et agençant les tessitures, les timbres, les caractères etc...

Le contexte historique de création sera également abordé, dans l'histoire générale de l'opéra en Occident.

Ce projet s'articule autour de 3 axes fondamentaux :

- réaliser un parcours du spectateur à la rencontre des œuvres (venue à un spectacle)
- s'essayer à une pratique artistique à travers la voix
- découvrir les métiers du spectacle vivant et une institution culturelle du territoire (visite guidée).

Découvrir l'opéra, ses ressorts historiques, techniques et artistiques, et aider les étudiants à découvrir leur voix par le

biais d'exercices corporels et vocaux, avec le support d'une œuvre clé du répertoire lyrique mozartien. Ceci pourra permettre de les ouvrir au monde lyrique dont ils n'ont pas toujours les codes d'accès, et à leur propre outil vocal, indispensable dans leur futur métier d'enseignant.

> Ateliers, de pratique artistique, animés par Catherine Seon artiste du Choeur Lyrique Saint-Etienne Loire, et médiatrice culturelle.

L'artiste : Catherine Séon se produit tant dans les salles d'opéra (Lyon, Saint Etienne, Edimbourg...) et de concerts que dans les lieux plus anonymes à la rencontre d'un public curieux de s'ouvrir au monde lyrique. Dans son désir de faire découvrir la voix, elle interprète avec des partenaires de musique de chambre ou avec chœur et orchestre les grands airs du répertoire d'opéra, de même que les gourmandes envolées de l'opérette et le chant fervent de la musique religieuse. Elle anime également des ateliers de médiation culturelle en milieu scolaire, en prison, en milieu hospitalier, avec les partenaires comme la DRAC, l'opéra de Saint Etienne, l'opéra de Lyon.

Visite guidée de l'Opéra

L'Opéra ouvre grand les portes de ses ateliers de construction de décors et de confection des costumes, ses coulisses...

36000m² de bâtiment, partez à la découverte de l'envers du décor et du processus de création d'une œuvre.

Possibilité pour les étudiants qui participeront à l'atelier de se rendre à la générale de DON GIOVANNI De Mozart le 6 novembre 2019.

Se présenter 30 minutes avant le début de la représentation pour retirer sur billet

Lieu : Opéra

Atelier 16

1 - Nom et prénom du formateur : Julien De Sousa, Designer.

2 -Nom de l'atelier : Design

3- Description du projet :

L'objectif de cet atelier est de sensibiliser les étudiants au design

Séance 1 : Visite de l'exposition à la Cité du Design « L'ornement est un crime ». (sous réserve)

L'objectif de cette première séance est d'avoir un aperçu chronologique du design international iconique du XX^{ème} siècle pour cerner historiquement ce qu'est la notion " DESIGN ".

Séance 2 : Présentation du métier de designer : design espace, design mobilier, design produit, design graphique.

La présentation se fera en intégrant la notion de design participatif comme fil conducteur à tous les projets. Exemples de projets : Je participe à la rénovation de mon école).

Séance 3, 4 et 5 : Le POKER Design

Le "poker design" est un exercice ludique de construction de projet tout en suivant une méthodologie précise. Chaque étape de l'exercice correspond à la création d'éléments qui permettront de rendre lisible et intelligible un projet de design.

L'objectif de cet exercice est d'entraîner votre capacité à imaginer des projets, des concepts innovants à partir de contraintes définies (Le thème générale sera autour de la vie dans la classe et en dehors de la classe).

