

DESIGN, TECHNOLOGIE DÉVELOPPEMENT DURABLE

- 20 formateurs en cours de formation
- 6 jours de formation (dont 3 effectués)
- Lieu : Paris (CNAM, musée des arts décoratifs)



Objectifs de cette formation :

- Former des professeurs de Technologie à la démarche de Design
- Transférer cette démarche dans leurs cours et leurs futures formations
- Donner des moyens de se repérer dans l'histoire du Design



Pourquoi du design en Technologie ?

- Le Design dans nos programmes de collège 
- Le Design dans les programmes de Lycées (STI2D / STD2A...)
- L'épreuve d'histoire des arts
- Le Design dans notre société



Contenu de cette formation :

- **L'histoire du Design (En voici quelques étapes)**

Le fonctionnalisme :



L'ampoule 1879
Thomas Edison



Ford T 1909-1926
15 Millions d'exemplaires



Cristal palace 1851
Polémique sur la fabrication
en usine et l'artisanat

L'industrial Design :



Automobile Dymaxion
Richard Buckminster Fuller



Fer à repasser
Année 30



Taille crayon
Raymond Loewy 1933

Les « formes finlandaises » :



Villa Mairea
Alvar Aalto 1938-1939



Fauteuil Paimio
Alvar Aalto 1930-1931

Le « stylisme » à l'américaine



Cadillac Eldorado
Brougham
1955



Raymond Loewy
Distributeur de
Coca-Cola
1947

La forme libre et le style des années 50



Chapelle Notre-
dame-du-haut
Le corbusier
1950-55

Aéroport d'Idelwind
Eero Saarinen
1956-1962



Et bien d'autres étapes importantes...

- Visites des collections des musées

Le musée des arts décoratifs :



l'exposition « Les assises du siège
contemporain »



Tabouret « Butterfly »
Sori Yanagi
1954

Fauteuil « Bulle »
Christian Daninos
1968



Le musée des arts et métiers :



Ford T 1909-1926



Machine à écrire Hammond 1893



Eole Clément Ader
1^{er} vol 1890



Machine à écrire Valentine
d'Ettore Sottsass pour Olivetti en 1969

• Confrontation des démarches pédagogiques en Technologie / Design

En Arts Appliqués

Méthode de créativité en 4 phases :

- **Formulation du problème**
 - Etape Objective
 - **Imprégnation**
 - Etape Subjective
 - **Divergence**
 - **Intervention de l'imaginaire**
 - **Croisement**
- 

En Technologie

Démarche d'investigation:

- **Choix d'une situation problème de départ par le prof.**
- **Appropriation du problème par les élèves : identification du problème.**
- **Formulation d'hypothèses par les élèves pour résoudre le problème.**
- **Investigation ou résolution de problème conduite par les élèves.**
- **Echange argumenté autour des propositions.**
- **Acquisition et structuration autour des connaissances.**

Mise en œuvre des connaissances.

- **Application d'une démarche de créativité**

Niveau 3^{ème} : Le design sonore (Tramway)

Création d'un son exprimant des mots :

- **Ouverture/Fermeture** ① ② ③
- **Danger** ① ② ③
- **Repos/Détente** ① ②
- **Avertir** ① ② ③ ④ ⑤
- **Ralentir/Accélérer** ① ②

Résultat

Objectif : « Bousculer » les élèves dans leurs habitudes pour développer leur créativité.



MERCI
DE VOTRE ATTENTION

