

Arrêté du 2 octobre 1996

(Éducation nationale, Enseignement supérieur et Recherche)

Matières optionnelles Création-design et Culture-design en classe de Seconde générale et technologique.

CULTURE-DESIGN

OBJECTIFS ET PROGRAMME

L'option « culture-design », fondée sur l'acquisition de méthodes d'investigation, permet aux élèves une approche structurée de leur environnement quotidien. Par la pratique de l'analyse, l'option « culture-design » donne aux élèves la possibilité de prendre connaissance des cultures qu'implique le « design », et de se décider en connaissance de cause pour la poursuite de ses études.

Les acquis de cette formation — contenus et méthodes — sont directement exploitables quel que soit le cycle terminal choisi.

Au terme de la classe de seconde, l'enseignement de l'option « culture-design » visant à développer la curiosité, à élargir le champ des connaissances et à former l'esprit critique, doit rendre l'élève capable de :

Procéder à des analyses méthodiques d'éléments (sujets d'observation) : objet-espace-image, en utilisant des méthodes d'investigation en adéquation avec les champs propres aux sujets d'étude ;

Établir des relations significatives entre les productions de différentes époques, de différents domaines, de différents créateurs ;

Situer les étapes caractéristiques du développement d'un produit et repérer les facteurs qui ont influencé son élaboration ;

Rendre compte des analyses opérées par des moyens appropriés à leur développement et à leur bonne compréhension (oral - écrit - graphique).

DOMAINES D'APPLICATION

« Design » de produit : objet usuel, mobilier, textile, vestimentaire.

« Design » de communication : image, graphisme, publicité.

« Design » d'environnement : espace, volume.

MÉTHODOLOGIE

L'option « culture-design », initiation aux processus caractéristiques de la conception appliquée, met en jeu un ensemble de démarches d'ordre documentaire, plastique, analytique et critique. Le professeur veille à ce que chaque élève puisse, progressivement, construire les bases méthodologiques nécessaires à l'exploration du « design ».

Le projet pédagogique, qui implique l'ensemble des enseignants de la classe de Seconde, doit permettre à l'élève de :

Se familiariser avec des processus d'approche des périodes et des productions du « design » prenant en compte l'importance respective des facteurs historiques, techniques, technologiques, esthétiques et socio-économiques ;

Développer les capacités à identifier, classer, hiérarchiser les informations ;

Mettre en relation les acquis des différentes matières enseignées.

S'appuyant sur les méthodes acquises et sur des attitudes comportementales souhaitées pour cette option :

Sens de l'observation ;

Esprit d'analyse et de synthèse ;

Curiosité des cultures ;

Développement de la relation au sensible.

L'enseignement donne une place prépondérante à la distanciation critique et réfléchie de l'élève et concerne aussi bien l'acquisition des connaissances que la manière de les réinvestir.

ORGANISATION PÉDAGOGIQUE

Option de trois heures organisées sous la forme de travaux dirigés.

Des études de cas, engagées à partir des moyens d'observation et de communication (écrits / oraux / graphiques) diversifiés et adaptés aux cas étudiés, constituent le dispositif servant de support au développement de la culture du « design ».

(*BO* n° 39 du 31 octobre 1996.)