

La pédagogie à travers le Design

M I L L E
T R O I S
C  N T S



Qui sommes-nous?

Le collectif Mille Trois Cents ouvre un champ de recherche, de création et de sensibilisation autour du design.

Mille Trois Cents développe son activité autour de la question de la pédagogie, à travers des projets et des ateliers dans le champs du design.



Le design, c'est quoi?

Qu'est-ce que le design aujourd'hui, à l'heure du tout "design" ? On dit aujourd'hui "c'est design", comme on dit c'est beau, c'est moche... Par abus de langage, le mot design est devenu un adjectif employé pour décrire un objet industriel ayant une apparence épurée, une forme sophistiquée ou originales, ou utilisant certains matériaux. Mais le design dépasse la simple esthétique d'un produit. Le design est avant tout une démarche, un cheminement qui vient apporter une réponse, une proposition aux problématiques de tous les jours, petites comme grandes, liées aux enjeux de notre société. Le design réunit techniques, esthétiques et société.

Pour nous, le design transmet, partage et véhicule des idées, des connaissances. Il crée du lien entre le projet et celui qui le regarde.

Ce sont ces questionnements qui nous animent et viennent nourrir recherches et projets. Le partage d'expérience et la sensibilisation du public sont fondamentales. Apporter les clefs de lecture pour comprendre la place qu'occupent les différents champs du design dans notre société, voilà l'enjeu de la démarche pédagogique de Mille Trois Cents.

Nos ateliers

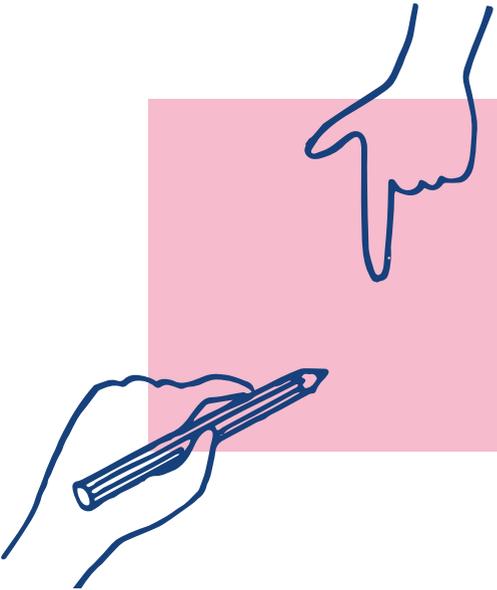
Ces ateliers ludiques et créatifs amènent le public à expérimenter le métier de designer. Observation, analyse, recherche technique et création, le but est d'apprendre tout en s'amusant!

Nous construisons nos ateliers comme un espace d'échanges et d'expérimentation. Par le "Faire", les participants découvrent et apprennent par eux-même. L'objectif n'est pas uniquement dans la réalisation finale mais dans le parcours qui y mène. A travers une pédagogie active, ils comprennent les principes et mécanismes menants à la création finale. Parcours, méthode, chemin sont les guides de l'évolution autonome au sein de nos laboratoires d'expérimentations.

L'approche proposée développe la sensibilité, la créativité et l'esprit critique de chacun. Elle construit leur regard et leur permet d'acquérir un vocabulaire et des références spécifiques au champs du design.

Le déroulé

Les ateliers abordent chacun la création et le design à travers différentes thématiques: autour des champs du graphisme, de l'objet, du numérique ou de l'espace. Ainsi chaque réalisation est l'aboutissement de l'atelier. Les activités sont créées, inventées, provoquées et construites par les participants eux-mêmes.



Découvrir:

Ce premier temps permet de se mettre dans la peau d'un designer ! C'est un temps d'échange, de verbalisation autour d'une question centrale: "Qu'est-ce que le design ?". Des outils pédagogiques sous forme de jeux sont développés afin d'animer ce temps de sensibilisation qui passe par la découverte d'icônes emblématiques.

Expérimenter:

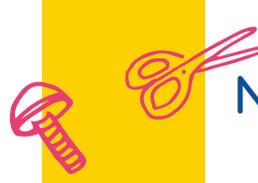
C'est en expérimentant différents matériaux, différentes formes que les hypothèses vont émerger. à travers le dessin, la manipulation, l'expérience, les participants apprennent à communiquer autrement que par les mots. Ils transmettent leur idée, et se l'approprient. Voici le moment de tirer les conclusions de ces expérimentations, d'identifier des solutions.

Créer:

Nos designers en herbes pourront laisser libre cours à leur imagination pour aboutir à une création, en fonction de leurs explorations et de la thématique de l'atelier. Ils vont créer leur maquette grâce à du matériel mis à disposition.

À la fin de l'atelier, les participants pourront présenter leurs créations. Un temps de restitution conviviale et d'échange sera mis en place à la fin de chaque session d'ateliers, afin de valoriser les réalisations de chacun.





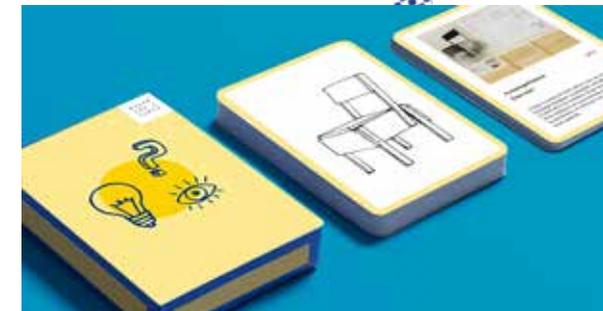
Notre boîte à outils

FOCUS

Design Tool

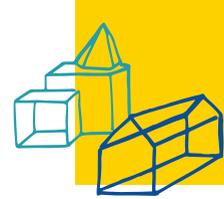
FOCUS - design tool, est un outil de médiation développé par le Collectif Mille Trois Cents. Il permet de découvrir et d'échanger autour du design, sa démarche, et ses objets emblématiques, de manière ludique.

Quel est cet objet, que peut-on en dire et quelle est son implication dans notre quotidien? En quoi est-il une innovation sociale, technique ou technologique?



Inspiré des jeux de cartes traditionnels tels que le «jeu des 7 familles» ou «Dixit», FOCUS permet de verbaliser autour du design et d'amorcer la sensibilisation de manière ludique, par le jeu.

FOCUS s'augmente de familles de cartes plus spécifiques, dédiées à des thématiques particulières, telles que les couleurs ou les typographies. Elles permettent de réaliser un focus sur ces questions lors d'ateliers thématiques, en les introduisant par le jeu.



Nos thématiques d'ateliers

Les ateliers proposés ici sont une présentation non exhaustive des typologies d'ateliers que nous pouvons mettre en place. Chaque intervention peut être adaptée et envisagée avec l'équipe accueillante afin de répondre au mieux à leurs envies.

Les thématiques proposées peuvent être déclinées sur des interventions courtes, comme sur des temps de construction de projet plus longs, en adaptant les contenus.

Ateliers Le design, c'est quoi?

Formes et matériaux

Nos apprentis designers se lanceront à la découverte des différents matériaux utilisés dans notre quotidien pour en comprendre leur spécificité d'usages. À partir de l'observation des lieux, il s'agira d'identifier les matériaux et comprendre pourquoi ils sont utilisés pour cet usage (ex: pourquoi les tuiles sur le toit?, la céramique pour la vaisselle? etc...), comprendre leur fabrication et identifier leur spécificité (lourds légers, solides, isolants, conducteurs...)

L'atelier mènera à l'expérimentation autour des matières: quels matériaux pour quelle forme et pour quel usage?

Objectifs:

- Inventer des formes à partir des usages
- Découvrir et expérimenter autour des matériaux
- Développer la sensibilité artistique



Dessines-moi un objet

À partir des usages, les apprentis designers seront invités à repenser les formes d'un objet.

Les contraintes liées à ces usages (couper, contenir un liquide, verser, etc...), permettront de penser et dessiner la forme adéquate, sans se contenter des archétypes.

Prototyper, expérimenter avec divers matériaux, seront les premières étapes de conception avant un prototypage à l'aide des outils numériques 2D ou 3D.

Objectifs:

- S'interroger et apprendre à identifier les usages liés à un objet
- Comprendre le processus de création du designer
- Faciliter l'expérimentation et la pratique manuelle

Papier, feuille, lumière!

La lumière est un enjeu majeur au sein de la création, convoquant à la fois des questions techniques, esthétiques.

À partir des différentes déformations du papier possibles, les chercheurs-designers manipuleront le papier pour inventer de nouvelles formes jouant avec la lumière.

Découlant de ces expérimentations, chacun pourra créer un objet lumineux, dont la forme répondra aux différents usages choisis.

Objectifs:

- Découvrir les couleurs et le système colorimétrique
- Apprendre à jouer avec



Ateliers Design & graphisme

Haut en couleur

Les apprentis-designers pourront lors de cet atelier expérimenter autour des couleurs, comprendre les mélanges et les différents systèmes colorimétriques (CMJN et RVB) ainsi que leur utilisation sur différents supports (numériques ou papier).

Ils découvriront une part de la création graphique en construisant un visuel avec les couleurs primaires. Chacun obtiendra alors une image étonnante et énigmatique dont le message caché ne se révèle que grâce à des filtres colorés, réalisés sous forme de lunettes.

Objectifs:

- Découvrir les couleurs et le système colorimétrique
- Comprendre le système des couleurs complémentaires
- Découvrir les méthodes et outils du graphisme



Livre-objet

Comment raconter une histoire avec des éléments graphiques ?

À partir d'une histoire imaginée par les participants, en rapport à un thème ou au contexte de l'intervention, les apprentis designers devront imaginer les éléments graphiques permettant de raconter l'histoire, d'inventer différents scénarios, sous forme de jeu.

L'atelier aboutira à la conception des éléments graphiques remplaçant le texte du livre et permettant de conter l'histoire autrement.

Objectifs:

- Apprendre à communiquer par le langage graphique
- Développer un imaginaire et initier la créativité par le jeu



Typographies

Nos apprentis designer seront invités à découvrir le travail de création d'une typographie, tout en jouant avec des formes pour reconstruire des lettres. À partir de différentes grilles proposées et de différents outils de dessin, chacun pourra créer les lettres et symboles d'une nouvelle typographie, comportant ses propres particularités. La composition et l'impression et d'une création à partir des typographies créées conclura l'atelier.

Objectifs:

- Découvrir les techniques de création d'une typographie
- Aborder des notions de composition



Pictogrammes et langage

Expliquer un concept et communiquer avec un langage graphique, est l'une des missions du designer graphique. En observant des exemples, les apprentis designer découvriront la simplification graphique du langage. Comment représenter un mot, une idée en image? Les participants se lanceront dans la traduction de mots et de données en pictogrammes, afin d'aboutira à la création d'un objet graphique, utilisant symboles et pictogrammes pour traduire une idée.

Objectifs:

- Apprendre à s'exprimer par un langage non-verbal
- Apprendre à représenter une idée de manière simplifiée
- Découvrir le graphisme et ses notions de création

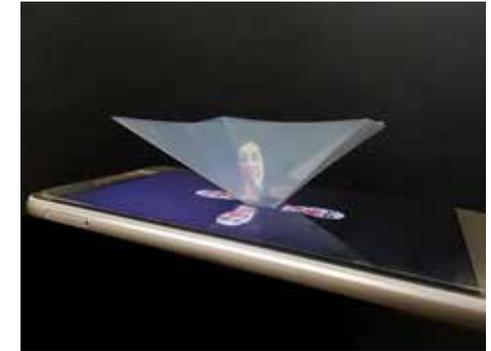
Ateliers Design & Numérique

Hologramme

L'hologramme explore à la fois la question de la lumière et du numérique. les apprentis designers seront invités à découvrir cette technologie en réalisant un hologramme à leur image. Ils pourront ainsi transformer téléphone ou tablette en projecteur à hologrammes. Un support pyramidale sera réalisé au cours de l'atelier afin de projeter et visualiser l'hologramme.

Objectifs:

- Faire découvrir la technologie de l'hologramme
- Utiliser le numérique comme outil de création et détourner ses supports de manière ludique
- Expérimenter autour de la lumière



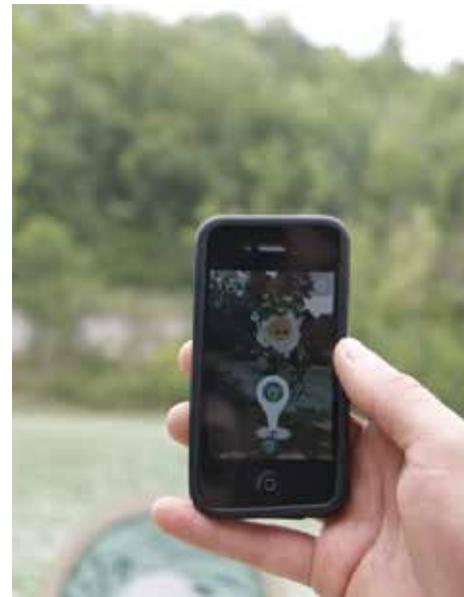
Lieu augmenté

À partir de la découverte et l'observation d'un lieu: nature insolite, espace urbain particulier, spécificité architecturale... les apprentis designer réaliseront la collecte de données et d'éléments importants concernant ce lieu.

Une image, un personnage, une mascotte représentant le lieu sera ensuite graphiquement créé. Il permettra la réalisation d'une réalité augmentée symbolisant ce lieu, accessible depuis un smartphone.

Objectifs:

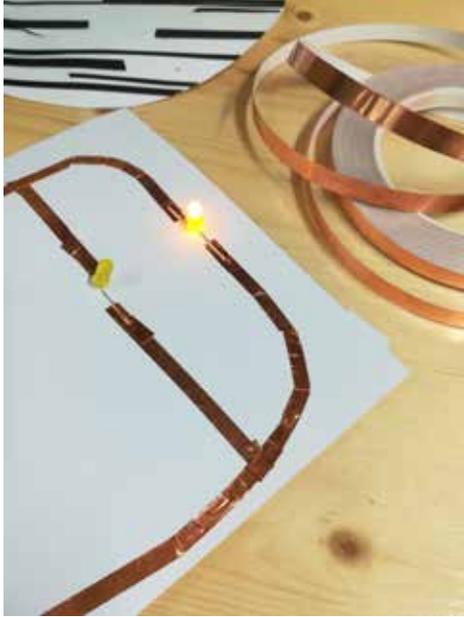
- Observer un lieu pour y prélever des données spécifiques
- Découvrir la création graphique 2D ou 3D (abordant des questions de géométrie, d'espace, de dessin)
- Comprendre la technique de la réalité augmentée



Papiers, tissus augmentés

Les apprentis designers seront invités à découvrir les principes du circuit électronique, et des matériaux conducteurs. À l'aide de différents éléments électroniques basiques (LED, piles, fils conducteurs), et de matériaux conducteurs (encre, fils, scotch...), ils réaliseront un objet lumineux interactif sur papier ou tissu.

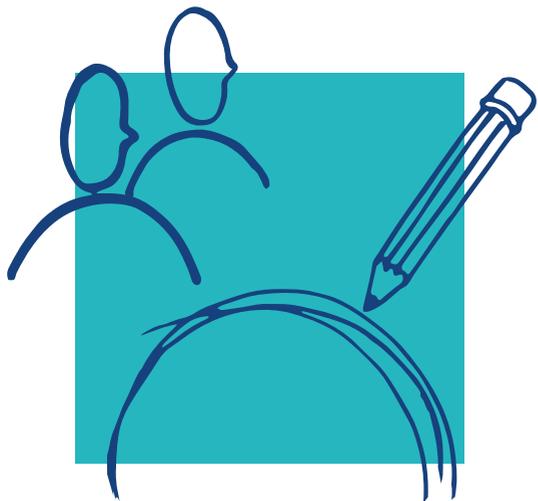
Ils aboutiront ainsi à la réalisation d'un objet lumineux, tout en ayant une approche de designer dans la construction de la forme de l'objet.



Objectifs:

- Découvrir et expérimenter autour de circuits électriques simples.
- Comprendre le fonctionnement des éléments composants le circuit électrique (polarité, usages...)
- Comprendre les liens entre technique et formes au sein d'un objet.

Pour qui?



Le collectif Mille Trois Cent imagine, pour le jeune public et le public adulte, différents ateliers permettant d'aborder les thématiques liées au design par le jeu, l'expérimentation et la création. Le mélange d'âges développe le sentiment de responsabilité et il encourage la créativité.

Les ateliers s'adressent à toutes les structures accueillants du jeune public: écoles primaires et établissements secondaires (généraux et professionnels), MJC, centres sociaux, bibliothèques et médiathèques, musées, accueils de loisirs... Nous intervenons sur le temps scolaire, périscolaire et de loisirs. Nous intervenons également dans l'espace public, entreprises, collectivités, associations.

Les objectifs des ateliers peuvent être divers et sont adaptés au cas par cas avec les équipes enseignantes/accueillantes. Pour répondre au mieux à la singularité des demandes, chaque atelier fait l'objet d'une proposition sur mesure et adaptée au public concerné et aux attentes de chaque partenaire.

La médiation autour du design met en avant la transversalité entre différentes disciplines (technologies, mathématiques, géométrie, histoire, sciences, arts plastiques, informatique...).

Ces ateliers permettent aussi des apprentissages multiples :

- sensibiliser aux métiers de la création et développer la créativité,
- comprendre et observer les objets qui nous entourent,
- découvrir les matériaux et les techniques associées,
- aborder les formes, les couleurs,
- appréhender l'espace et sa construction,
- sensibiliser aux pratiques du numériques.

Ils permettent aussi de favoriser le travail de groupe, l'échange, la prise de parole et l'autonomie de chacun.



Comment nous contacter?

Notre démarche vous intéresse ? Vous souhaitez monter un projet? Parlons-en !

Par mail: contact@milletroiscents.com

Tel: 06 31 34 90 86

www.milletroiscents.com