



ART ou DESIGN ?



Les arts appliqués,

c'est quoi ce truc ?



Livret élève – Séquence 1

CAP entrants • découvrir la discipline, coopérer, observer, créer



Observer



Coopérer



Créer



Échanger



Comprendre



Lycée hôtelier François Rabelais – Dugny

Nom

Prénom

Classe

.....

.....

.....

Séquence 1

Mode d'emploi

Ce livret t'aide à découvrir les arts appliqués sans stress. Ici, on observe, on échange, on teste et on explique ses idées.



Dans cette séquence, tu vas :

- distinguer arts plastiques et arts appliqués ;
- découvrir 3 domaines du design ;
- coopérer avec un camarade ;
- manipuler une cocotte et des cartes ;
- vérifier tes acquis avec un quiz.



Les pictos du livret



Observer



Coopérer



Créer



Échanger



Vérifier

Repères utiles

AP = arts plastiques

AA = arts appliqués

Design = forme + fonction + usage





DÉFI 1

MISSION PUZZLE

6 équipes de 4 • 4 expertises • 1 définition collective

Objectif : comprendre la différence entre arts plastiques et design en enquêtant, puis en transmettant ce que tu as compris.



1 ÉQUIPE D'ORIGINE

6 équipes de 4. Dans chaque équipe, chacun choisit une lettre : A, B, C ou D.

2 GROUPES EXPERTS

Les A se retrouvent, les B ensemble, les C ensemble, les D ensemble : 4 groupes de 6.

3 ENQUÊTE - 12 MIN

Rapporte 4 preuves : 3 mots-clés, 1 idée essentielle, 1 exemple et 1 question.

4 RETOUR AU PUZZLE

Retour dans ton équipe de 4. Chaque expert a 1 minute pour apprendre quelque chose aux autres.

5 RAPPORTEUR - 45 S

Chaque équipe choisit un rapporteur. Il apporte UNE brique utile à la définition collective. Pas de répétition !

LES 4 EXPERTISES

A Arts plastiques : créer, exprimer, questionner

B Design : besoin, usager, solution

C Le BIC : forme, fonction, conception

D Les domaines du design + design partout

Challenge : la meilleure équipe n'est pas la plus rapide. C'est celle qui apporte des preuves claires et utiles !





EXPERT A

ARTS PLASTIQUES : créer • exprimer • questionner

SOURCE 1 - document de cours

Dans le document de cours, l'artiste plasticien choisit un thème et travaille avec des moyens variés : peinture, dessin, sculpture, photographie, vidéo, installation... La production n'a pas d'abord une fonction pratique : elle peut exprimer un point de vue, provoquer une émotion ou questionner le spectateur.



MISSION D'ENQUÊTE

1. Surligne 4 verbes ou actions qui décrivent ce que fait l'artiste.
2. Entoure les mots qui parlent du but : exprimer / questionner / usage / vendre / ressentir.
3. Observe les 3 œuvres. Trouve un point commun et une différence.
4. Prépare une phrase : « Les arts plastiques sont une pratique de création qui... »

COUP DE POUCE

Mots utiles : œuvre • créer • exprimer • matière • image • spectateur • questionner.
Tu peux écrire des mots, faire un petit schéma ou dicter ta phrase à un camarade.

À RAPPORTER : 3 mots-clés + 1 idée essentielle + 1 exemple + 1 question.



GROUPE EXPERT

EXPERT B

DESIGN : besoin • usager • solution



SOURCE 1 - Réseau Canopé

La websérie « À quoi sert le design ? » montre que le design ne consiste pas seulement à fabriquer de beaux objets. Il peut aider à réduire l'impact écologique, faciliter l'accès au droit, repenser le soin, développer l'autonomie ou améliorer l'expérience de la ville. La démarche part des personnes, de leurs usages et d'un problème à résoudre.



Réseau Canopé

SOURCE 2 - document de cours

Dans le cours, le designer est présenté comme un concepteur qui articule forme et fonction, tient compte du contexte et cherche une réponse adaptée à une utilité précise.

MISSION D'ENQUÊTE

1. Le design sert-il seulement à « faire joli » ? Trouve 2 preuves dans les sources.
2. Qui est au centre de la démarche : l'objet, le designer ou l'utilisateur ? Explique.
3. Complète : « Le design est une démarche de conception qui cherche à... »
4. Donne un exemple de problème que le design peut résoudre dans un restaurant.



À RAPPORTER : besoin • usager • fonction • contexte • solution + 1 exemple.



GROUPE EXPERT

EXPERT C

LE BIC : détective de la forme et de la fonction



SOURCE 1 - vidéo Espace des sciences

Dans la vidéo, la designer-plasticienne Bérengère Amiot explique ce qu'est le design en prenant l'exemple du stylo BIC. Observe comment un objet très simple résulte de choix de forme, de matière, de fabrication et d'usage.



Observe : quelle forme ? quelle fonction ? quel usage ?



Vidéo : le design

REPÈRE FACTUEL - Groupe BIC

Le BIC Cristal est lancé en France en 1950 par Marcel Bich après un travail visant un style à bille fiable, efficace et abordable. Le fabricant insiste sur un design simple et un usage confortable.

MISSION D'ENQUÊTE

1. Dans la vidéo, relève 3 choix de conception du stylo.
2. Pour chaque choix, cherche la fonction : « cette forme sert à... »
3. Quel besoin de l'utilisateur est pris en compte ?
4. Pourquoi peut-on dire qu'un stylo est un objet de design ?



Pas de téléphone ? Les deux encadrés écrits suffisent pour mener l'enquête.



GROUPE EXPERT

EXPERT D

OÙ SE CACHE LE DESIGN ?



SOURCE 1 - les 3 domaines du cours



PRODUIT

Objets utiles, mobilier, vêtements, outils, vaisselle, design culinaire...



COMMUNICATION

Logo, affiche, packaging, signalétique, image fixe ou animée...



ESPACE

Espaces intérieurs et extérieurs, scénographie, stand, circulation, architecture intérieure...

SOURCE 2 - Réseau Canopé : le design agit aussi sur la société

Le design agit dans des situations variées : écologie, droit, vivant, soin, autonomie, graphisme et ville.
Il peut concerner des objets, des services, des informations, des parcours et des expériences pour les usagers.



MISSION D'ENQUÊTE

- 1 Classe : une chaise / un menu / une salle / un logo / un buffet / une tenue.
- 2 Pour chaque domaine, trouve un exemple dans l'hôtellerie-restauration.
- 3 Le design peut-il concerner un service sans fabriquer un objet ? Donne une preuve.
- 4 Prépare une phrase : « Les arts appliqués regroupent... mais le design peut aussi... »



À RAPPORTER : produit • communication • espace • service / expérience + 3 exemples.



RETOUR EN ÉQUIPE



ON ASSEMBLE LE PUZZLE

Chaque expert transmet. Puis votre équipe construit deux définitions.

A ARTS PLASTIQUES

3 mots-clés : _____

1 idée / preuve : _____

1 exemple : _____

B DESIGN / USAGER

3 mots-clés : _____

1 idée / preuve : _____

1 exemple : _____

C FORME / FONCTION

3 mots-clés : _____

1 idée / preuve : _____

1 exemple : _____

D DOMAINES / SERVICES

3 mots-clés : _____

1 idée / preuve : _____

1 exemple : _____

VOTRE DÉFINITION 1

ARTS PLASTIQUES =

VOTRE DÉFINITION 2

ARTS APPLIQUÉS / DESIGN =

DÉFI DES 6 RAPPORTEURS

45 secondes par équipe. Apporte une seule brique utile : un mot, une idée ou un exemple qui n'a pas encore été dit.

Pour classer, demande : « pourquoi cela a-t-il été créé ? pour quel usage ? pour quel public ? »



Activité 1 –

ART ou DESIGN ?



En binôme, observe les exemples donnés par la classe, discute, puis classe-les.

ART

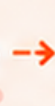
DESIGN



ON HÉSITE / À DISCUTER

Si on hésite, on place l'exemple ici,
puis on compare, on discute
et on justifie ensemble.

1. J'observe 2. Je compare 3. Je justifie



Je retiens

- **Arts plastiques** : une œuvre, une expression, un regard personnel.
- **Arts appliqués / design** : une réponse à un besoin, avec une forme, une fonction et un usage.



Les 3 domaines du design



Produit

exemple :
chaise, vaisselle,
plateau



Communication

exemple :
menu, logo,
affiche



Espace

exemple :
salle, buffet,
circulation

POURQUOI LES ARTS APPLIQUÉS EN LYCÉE PRO ?

En CAP et Bac Pro, à quoi ça sert dans vos filières ?



1 À quoi servent les arts appliqués ?



1 Observer et comprendre les objets, les images et les espaces de votre métier.



2 Imaginer des solutions utiles, pratiques et esthétiques.



3 Mieux communiquer : menu, affiche, logo, signalétique, présentation.



4 Développer créativité, autonomie, coopération et esprit d'initiative.



5 Préparer les projets, le chef-d'œuvre, les oraux et les situations professionnelles.



6 Relier culture artistique, technique et usages du quotidien.

2 Dans vos filières



Cuisine



exemples :
dressage,
menu,
emballage,
identité d'un
produit.



Service / restaurant



exemples :
signalétique,
carte, plateau,
buffet, parcours
du client.



Hébergement /
accueil



exemples :
ambiance,
mobilier,
circulation,
confort,
décoration.

3 Ce que l'option DESIGN CULINAIRE apporte



Expérimenter
autrement



Travailler les sens,
la mise en scène
et la présentation



Imaginer des objets,
recettes, se-vices
ou expériences



Apprendre à
raconter une
intention



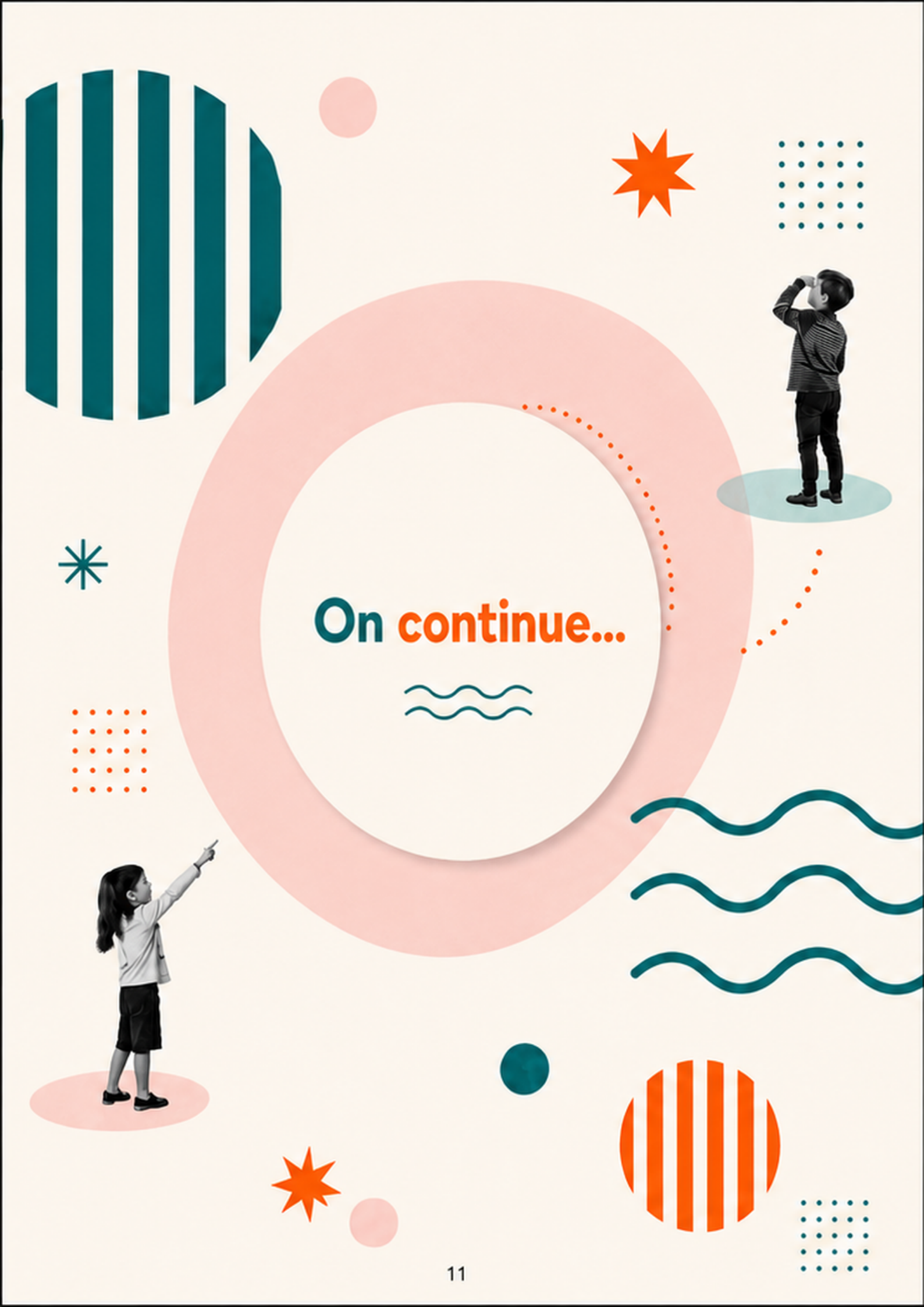
Collaborer
en mode projet

L'option design culinaire aide à penser le repas, le service, l'objet et l'expérience dans leur ensemble.

Je retiens



En lycée professionnel, les arts appliqués servent à observer, créer, communiquer et améliorer les situations de votre futur métier.



On continue...



Activité 2 —



La cocotte du design

À découper, plier et utiliser à deux

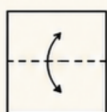
1. Découpe

2. Plie

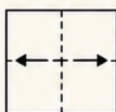
3. Joue

COMMENT FABRIQUER LA COCOTTE ?

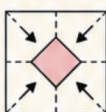
1 Plie en deux



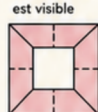
2 Plie en deux perpendiculairement



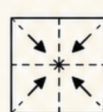
3 Plie les 4 coins vers le centre



4 Retourne la feuille où le carré central est visible



5 Plie les 4 coins vers le centre



6 Glisse tes doigts dessous et joue !



1

1.
Donne un exemple d'arts plastiques.

2

2.
Donne un exemple de design.



3

3.
Le menu relève de quel domaine ?

8

8.
Dessine un pictogramme simple.

7.

Trouve un logo connu.

7



6

6.
Cite un besoin auquel répond le design.

5.

Qu'est-ce qu'un objet fonctionnel ?

4

4.
La salle de restaurant relève de quel domaine ?



5



On continue...



CARTES À DÉCOUPER

Mission designer :

Observe l'image, puis note au verso : ART ou DESIGN



1



Au verso : ART / DESIGN

2



Au verso : ART / DESIGN

3



Au verso : ART / DESIGN

4



Au verso : ART / DESIGN

5



Au verso : ART / DESIGN

6



Au verso : ART / DESIGN

7



Au verso : ART / DESIGN

8



Au verso : ART / DESIGN

9



Au verso : ART / DESIGN





ART
ou
DESIGN ?

Carte à classer



ART
ou
DESIGN ?

Carte à classer



ART
ou
DESIGN ?

Carte à classer



ART
ou
DESIGN ?

Carte à classer



ART
ou
DESIGN ?

Carte à classer



ART
ou
DESIGN ?

Carte à classer



ART
ou
DESIGN ?

Carte à classer



ART
ou
DESIGN ?

Carte à classer



ART
ou
DESIGN ?

Carte à classer



CARTES-PROBLÈMES

Mission designer :

observer un problème et imaginer une amélioration



1 Menu illisible

Les clients ont du mal à lire le menu.



2 Salle confuse

On ne sait pas où attendre ni où circuler.



3 Plateau instable

Le plateau glisse et n'est pas pratique.



4 Buffet bouché

Tout le monde se croise au même endroit.



5 Trop d'emballage

Le produit génère beaucoup de déchets.



6 Toilettes introuvables

La signalétique n'aide pas les clients.



7 Belle mais peu pratique

L'assiette est jolie mais difficile à utiliser.



8 Affiche inefficace

L'affiche informe mal les clients.



Pour chaque carte :

→ Quel est le problème ? → Quel domaine du design ? → Quelle amélioration ?

QUIZ FINAL – JE GARDE LE CAP !

Je vérifie ce que j'ai compris.



- 1 Arts appliqués =
- 2 Vrai ou faux : le design sert seulement à faire joli. ☐ Vrai ☐ Faux
- 3 Relie : menu / chaise / salle :
 - communication
 - produit
 - espace
- 4 Cite un exemple d'arts plastiques.
- 5 Entoure 3 mots importants : besoin fonction usager hasard vitesse
- 6 Un logo relève du design de :
- 7 Une salle de restaurant relève du design de :
- 8 Dans mon futur métier, je vois du design dans :

Mon bilan

Aujourd'hui, j'ai compris que... ..

J'ai encore besoin d'aide pour... ..

J'ai aimé... ..

Comment tu te sens
après ce quiz ?



Super
confiant !



Plutôt
bien



Ça va,
j'hésite



Besoin
de revoir

