

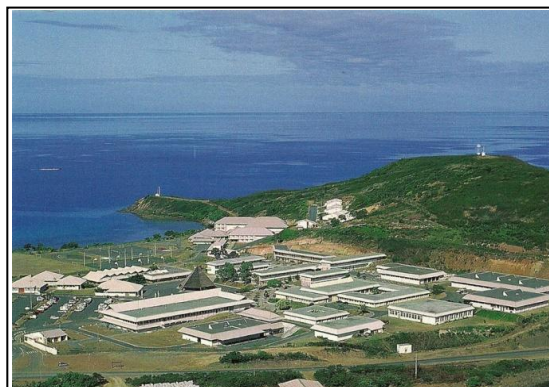
## Exemples d'études CCD :



## Locaux :

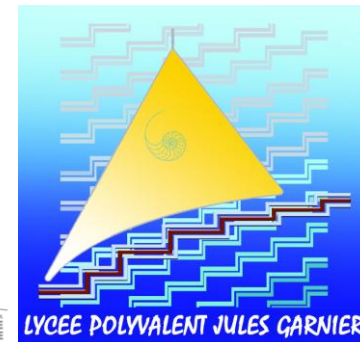
L'enseignement est assuré par un professeur d'Arts Appliqués :

- Durée 6 heures hebdomadaires en groupe de 15 élèves maximum
- Activités en Salle d'Arts Appliqués et d'informatique.



## Lycée Jules Garnier :

BP H3 - 68, Avenue James Cook - Nouville  
98849 Nouméa Cedex  
Nouvelle-Calédonie  
Tél : (687) 24-35-63  
<http://www.ac-noumea.nc/jules-garnier/>



L'Enseignement d'exploration  
de seconde

**Création  
Culture  
Design**

**Au Lycée Jules Garnier  
De Nouméa  
Nouvelle-Calédonie**

## 2<sup>nd</sup>e GENERALE ET TECHNOLOGIQUE\*

### ENSEIGNEMENTS OBLIGATOIRES

Tronc commun : (25,5h/semaine)

Français (4h), Mathématiques (4h), Histoire-Géographie (3h), LV1 + LV2 ou régionale (5,5h), Physique-Chimie (3h), Sciences de la Vie & de la Terre (1,5h), EPS (2h), ECJS (0,5h), Accompagnement Personnalisé (2h). Heure vie de classe (10h/an).

1 seul enseignement d'exploration CCD : (6h/sem)

Tronc commun + CCD = 31,5h/semaine

### ENSEIGNEMENTS FACULTATIFS

Arts, EPS, LV3, Latin, Grec, ... : 3h

### POURSUITES D'ETUDES

- Bac ST2DA

puis :

- Classe préparatoire aux grandes écoles Arts Appliqués

- BTS du Design

- DMA (Diplômes des Métiers d'Art)

- Ecoles d'Architecture

- Ecoles des Beaux Arts

- Ecoles d'Arts Décoratifs

- Ecoles d'Arts Appliqués



### CONTENUS

#### L'enseignement d'exploration

« **Création et Culture Design** » permet une approche pratique des champs de la création industrielle et artisanale. Les élèves développent une compétence et une culture de la conception en se confrontant à l'univers du design par une approche exploratoire et expérimentale :

- révéler le goût et les aptitudes des élèves pour les arts appliqués
  - études de cas et enquêtes
  - Microprojets
- combiner
  - pratiques exploratoires (manipulations, expérimentation, expression)
  - démarches analytiques (relevés, comparaison)
  - ouverture culturelle



### OBJECTIFS

Dans le cadre d'une démarche de projet, l'élève apprend à :

- **Acquérir les bases d'une culture du design**
  - rechercher dans une documentation les références adéquates
  - situer quelques repères historiques et contemporains de la création
  - situer les étapes de l'histoire des techniques et des évolutions technologiques
- **Découvrir les pratiques expérimentales de conception**
  - expérimenter divers moyens, divers matériaux et supports
  - expérimenter des méthodes d'investigation sur des cas concrets
  - repérer les étapes d'une démarche de conception d'un objet ou d'une création
  - apprendre à identifier le besoin et à situer une demande
- **Apprendre à communiquer ses intentions**
  - dessiner dans le but d'exprimer une information, un principe, une idée, un projet
  - utiliser un vocabulaire précis et spécifique
  - formuler, sélectionner, hiérarchiser expliciter, contextualiser des hypothèses
  - transmettre un message synthétique graphiquement, oralement ou par écrit