

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

La pédagogie par le design

QUI SOMMES-NOUS?



Louise



Chloé



Marine



Christian

Mille trois cents est un collectif d'artistes / designers défendant le design comme outil social et culturel. De la **création** à la **production** en passant par la **sensibilisation**, la **pédagogie** est au cœur de ses actions.

NOS OBJECTIFS

- Défendre le design comme outil social et culturel, par la production de projets collaboratifs et pédagogiques.

- Promouvoir la création artistique dans le champs du design, au travers d'un espace d'échanges pour la création collaborative.

NOTRE DÉMARCHE

Mille trois cents conçoit le design comme un vecteur de transformation sociale et culturelle, sa pratique est attachée au "Design Social". Les productions du collectif lient utilité sociale, coopération et ancrage contextuel.

Pour l'équipe Mille trois cents, le design est un outil réunissant technique, esthétique et société. Il est une démarche qui initie des solutions aux problématiques de tous les jours, liées à nos modes de vie et aux comportements qui en résultent.

Dans la création de ses projets, Mille trois cents utilise cette capacité pour donner à voir des recherches, des réflexions, afin d'initier découvertes et discussions.

À travers cette démarche, le design s'impose comme un outil pédagogique, de médiation et d'échanges.

NOS CHAMPS D'ACTIONS

Les projets culturels et artistiques

Mille trois cents produit des projets artistiques et culturels qui mêlent différentes formes et médiums (du numérique, à l'installation). Ils mettent en jeu le public et l'invite à se questionner sur lui-même, sur son rapport aux objets et à son environnement. Le design crée du lien entre le projet et celui qui le regarde.



DTC* (Décide-toi Coco) / pour l'Été métropolitain : Jeu immersif questionnant les limites de nos libertés via des énigmes numériques.

L'expression scientifique

Le collectif Mille trois cents a la capacité de penser par l'image. Ainsi, il produit des supports qui aident la sphère scientifique à "donner à voir", "donner à comprendre" leurs recherches au plus grand nombre. La vulgarisation permet un partage, une réflexion, un apprentissage.



IA³ / pour l'Université de Bordeaux : Déambulation virtuelle invitant aux questionnements à propos de l'intelligence artificielle et de la robotique.

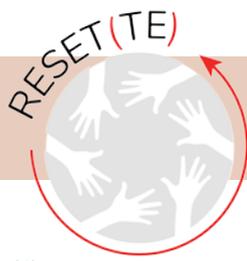
Les ateliers pédagogiques

Le partage d'expériences et la sensibilisation du jeune public sont fondamentaux. Apporter les clefs de lecture pour comprendre la place qu'occupent les différents champs du design dans notre société est un enjeu majeur dans la démarche du collectif.



Atelier Haut en couleur : Réalisation d'un visuel graphique, mettant en jeu les couleurs et de leur perception.

Reset(te)



Votre but ? Réaliser la **recette** en moins de 45 minutes. Facile ? Peut être pas ! Il va falloir compter sur votre **équipe** pour vous approprier des outils de cuisine bien étranges. Il est temps de **construire ensemble** afin de parvenir à la dégustation commune.

Ce **jeu collaboratif** permet aux joueurs de structurer leur dynamique de groupe et de réfléchir à la place qu'ils y occupent. La réalisation d'une recette grâce à l'**intelligence collective** crée une organisation similaire à celle d'un écosystème, elle le formalise.

Les joueurs :

Entre 6 et 12 joueurs
Âge : à partir de 8 ans

But du jeu :

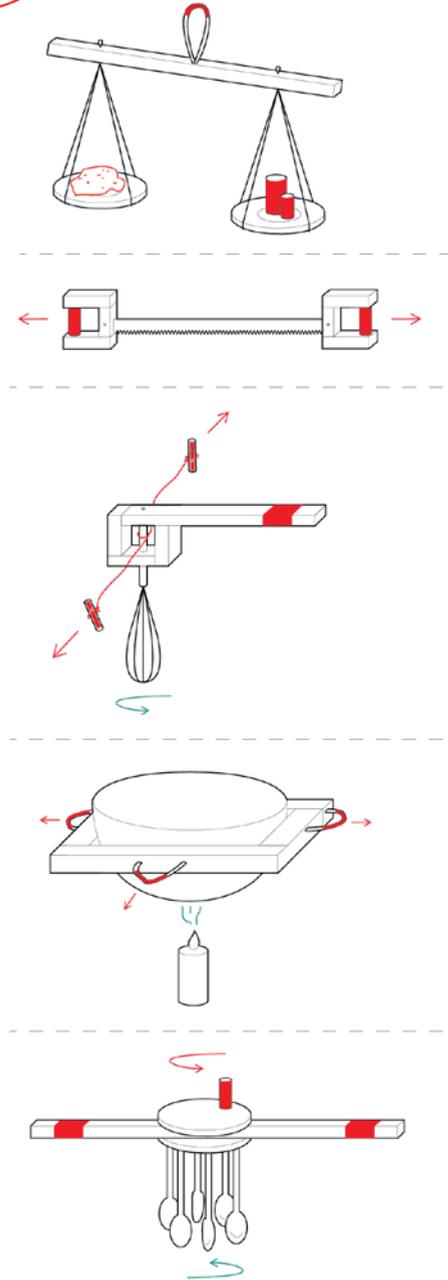
Vous devez réaliser la recette en moins de 45 minutes.

Règles du jeu :

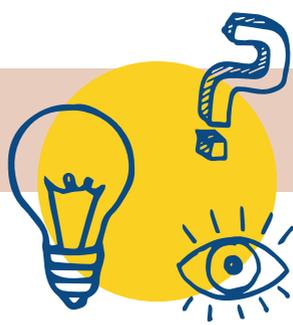
- Chaque cuisinier dispose d'une ou plusieurs cartes actions (cartes rouges).
- Toutes les cartes actions doivent être distribuées.
- Les cuisiniers doivent réaliser ces actions.
- La mission est réussie quand toutes les cartes actions ont été réalisées

Moyens :

- Les cuisiniers ont à leur disposition tous les outils nécessaires à la réalisation de la recette sur le plan de travail.
- Des cartes astuces (cartes jaunes) peuvent être utilisées par les joueurs pour intégrer leurs astuces personnelles à la recette.



Nos ateliers



Nos 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'échange et d'expérimentations. 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. Au travers d'une pédagogie active, ils comprennent les principes et mécanismes menant 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 le regard et permet d'acquérir un vocabulaire et des références spécifiques aux différents champs du design.

Le déroulé

Les ateliers abordent chacun la création et le design à travers différentes thématiques, du graphisme au numérique.

Découvrir:

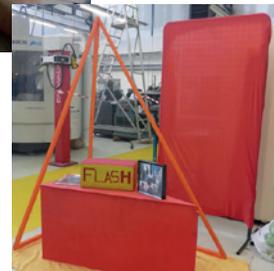
Ce premier temps permet de se mettre dans la peau d'un designer ! C'est un temps d'échange, de verbalisation autour d'une question centrale: "Qu'est-ce que le design?". Il s'agit d'une sensibilisation animée de manière ludique qui permet la découverte d'icônes du design.

Expérimenter:

C'est en expérimentant différents matériaux, différentes formes que les hypothèses vont émerger. À travers le dessin, la manipulation et l'expérience, les participants apprennent à communiquer autrement que par les mots.

Créer:

Nos designers en herbe pourront laisser libre cours à leur imagination pour aboutir à une création, en fonction de leurs explorations et de la thématique de l'atelier.



Pour qui ?



Par le jeu, l'expérimentation et la création, le collectif Mille Trois Cent imagine, pour le jeune public et / ou le public adulte, différents ateliers permettant d'aborder les différentes thématiques liées au design.

Les ateliers s'adressent à toutes les structures accueillant du public : écoles primaires et établissements secondaires (général 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, 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 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 associés,
- Aborder les formes, les couleurs,
- Appréhender l'espace et sa construction,
- Sensibiliser aux pratiques du numérique.
- Favoriser le travail de groupe, l'échange, la prise de parole et l'autonomie de chacun.



Notre boîte à outils



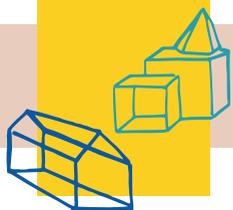
FOCUS - design tool est un outil de médiation développé par le Collectif Mille Trois Cents. Il permet de découvrir le design, d'échanger autour de sa démarche et de ses objets emblématiques de manière ludique.

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 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, et d'amorcer les ateliers par un temps de sensibilisation ludique et participative.





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?

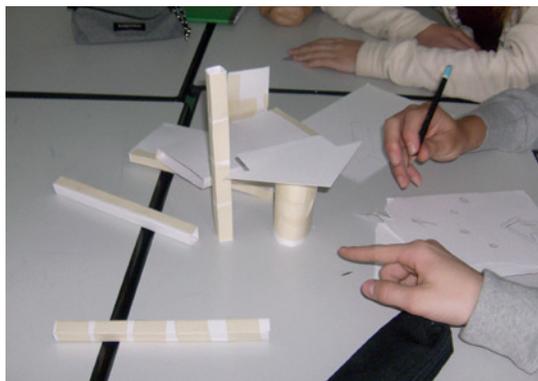
Formes et matériaux

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

Liens possibles avec les enseignements de technologie
Cycle 1, 2 et 3



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

Liens possibles avec les enseignements de mathématiques et technologie
Cycle 4 et lycée

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 les formes et les matières

Liens possibles avec les enseignements d'arts plastiques
Cycle 3, 4 et Lycée ou inter-générationnel



Ateliers Design & Graphisme

Jeu et graphisme

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

Liens possibles avec les enseignements de français, littérature et arts plastiques
Cycle 1, 2 et 3 ou inter-générationnel



Exemple d'un atelier «Livre-objet» mené avec une classe de 6ème, sur 20 heures d'interventions, co-construit avec l'enseignant de français.



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

Lien possible avec les enseignements de physique, svt, arts plastiques
Cycle 2, 3 et lycée

La Fabrikatypo

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

Liens possibles avec les enseignements de mathématiques et géométrie, ou de technologie
Cycle 3, 4 et Lycée



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

Liens possibles avec les enseignements de mathématiques
Cycle 4 et lycée



Exemple d'un atelier «Pictogrammes et langage» mené avec une classe de 4ème, sur 20 heures d'interventions, co-construit avec les enseignants d'arts plastiques et de mathématiques.

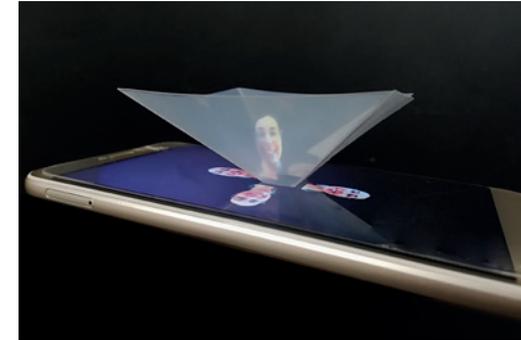
Ateliers Design & Numérique

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.

Différentes échelles de projets pourront être envisagé en fonction des typologies d'accueil de l'atelier.



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

Liens possibles avec les enseignements de technologie et physique
Cycle 1, 2 et 3

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.

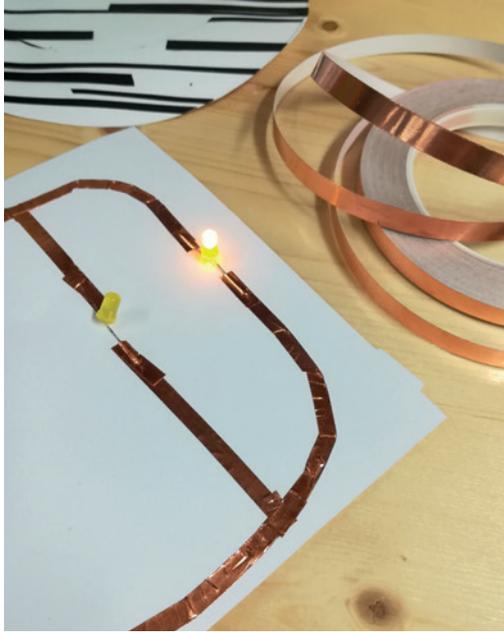
Il permettra la réalisation d'une réalité augmentée symbolisant ce lieu, accessible depuis un smartphone.



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

Liens possibles avec les enseignements de sciences, de mathématiques, de technologie, ou d'arts plastiques
Cycle 2, 3, 4 et lycée ou inter-générationnel



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.

Liens possibles avec les enseignements de technologie
Cycle 3, 4 et Lycée



Exemple d'un atelier «Déformation papier et lumière» mené dans un centre d'animation, avec un groupe de 12 enfants, de 6 à 12 ans, sur 2 heures d'interventions.

Paysage et point de vue

À partir de mythes que les apprentis designers auront imaginé en s'inspirant du paysage, un travail de dessin puis de scénographie sera mis en place afin de lier imaginaire et réel. Grâce des filtres transparents, ils pourront dessiner "sur le paysage" et jouer avec les effets de perspective. Leur création graphique, viendra s'implanter dans le paysage.

Des collaborations avec les villes ou espaces accueillants peuvent être envisagées afin de créer une réelle scénographie sur les lieux, tel un musée en plein air.

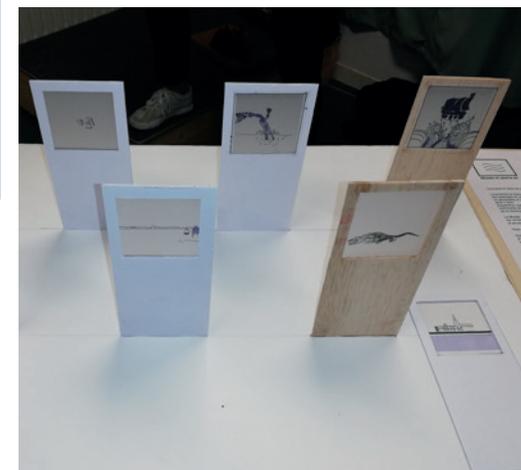
Objectifs:

- Initiation aux règles de la perspectives
- Découverte du paysage et des jeux optiques.
- Expérimentation et réalisation de maquettes 3D

Liens possibles avec les enseignements de technologie, science, ou arts plastiques
Cycle 2, 3, 4 et Lycée



Exemple d'un atelier «Musée en plein-air» mené avec une classe de 5ème, sur 20 heures d'interventions, co-construit avec Passeurs Paysagistes, intervenants en paysagisme et urbanisme et les enseignants de technologie et d'arts plastiques. Ce projet a été financé par Bordeaux Métropole et mis en place dans l'espace «Les Parenthèses» à Saint-Louis-de-Montferrand.





Exemple d'un atelier «Scénographie» réalisé dans le cadre d'un projet théâtre, explorant les formes, couleurs et lumières, mené avec deux classes de 6ème, sur 6 heures d'interventions, co-construit avec les enseignants de lettres et d'arts plastiques.

Scénographie et graphisme

Les équipes de designers seront invités à imaginer une mini-scénographie d'un espace afin de mettre en valeur un objet, rendre compte d'une histoire, d'un univers. De la création de l'univers graphique (logo, couleurs, typographies, formes, lumières), à la création d'une maquette et de la réalisation de plans 2D/ 3D grâce au logiciel de dessin Sketchup, ils découvriront toutes les étapes de la scénographie.



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

Liens possibles avec les enseignements de sciences, de mathématiques, de technologie, ou d'arts plastiques.
Cycle 4 et lycée

Exemple d'un atelier «Scénographie» réalisé dans le cadre du projet "Course en cours", mené avec une classe de 3ème, sur 20 heures d'interventions, co-construit avec les enseignants de technologie et d'arts plastiques.



Comment nous contacter ?

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

Par mail : contact@milletroiscents.com
Par téléphone : 06 31 34 90 86

www.milletroiscents.com