

LE TOUR DU MONDE EN STOP

Le 1^{er} janvier 2003, Ludovic Hubler se lance. Il part pour le tour du monde en STOP.

En 5 années, il a traversé 59 pays sur 6 continents.

Pendant son voyage il a rencontré des gens, découvert des paysages, des cultures, des climats, des langues, des religions,...

Il a fait des conférences dans de nombreux pays pour expliquer sa démarche et promouvoir la paix dans le monde. Les 5 et 6 novembre 2015, Ludovic Hubler viendra au lycée pour présenter son tour du monde et son travail.

LE PROJET

Edition d'un petit carnet qui rassemble des planches tendance de chacun des pays traversé par Ludovic Hubler. Les planches seront réalisées en cours d'arts appliqués, avec Mme Wintz pour les apprentis du CFA et avec Mme Kreiss pour les élèves du Lycée. Les planches seront complétés par des textes, articles et autres productions réalisées par les participants en français, histoire-géographie et logistique avec Mmes Perrinel, Ertz, Gury et Cardi.

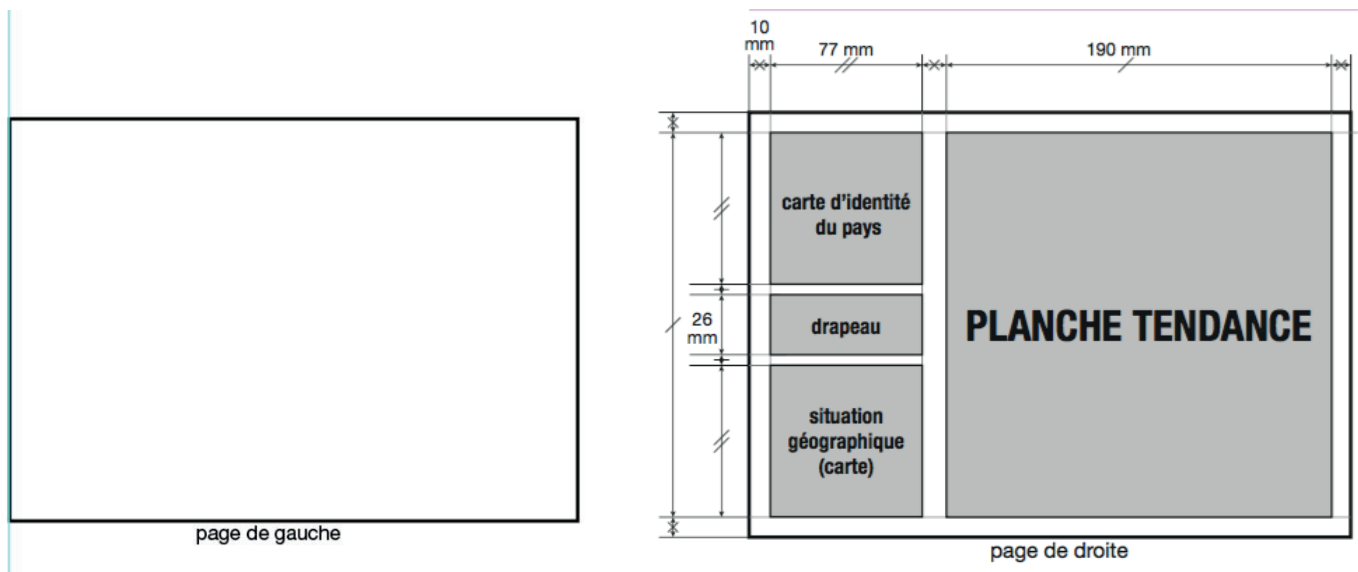
Au total, environ 150 élèves participent au projet.

RÉALISATION FINALE

Un carnet présentant une vue d'ensemble de chaque pays (soit 59) traversé par Ludovic HUBLER.

Chaque élève aura à sa charge un pays donc une page.

MAQUETTE D'UNE PAGE EN VIS-À-VIS



SOURCES COMPLÉMENTAIRES

Exemples de carnet de voyages :

<https://fr.pinterest.com/azraval/carnet-de-voyage-travel-book>

DÉROULEMENT DU PROJET EN ARTS APPLIQUÉS

Séance de rentrée

- PRÉSENTATION** du projet
- VISIONNAGE** de carnets de voyage
- RÉPARTITION** par élève et par pays [TRAVAIL EN BINÔME]

Séance 1

- OBSERVER** les exemples de carnets de voyages
- RETROUVER** son binôme
- COLLECTER** des informations sur le pays choisi [CARTE D'IDENTITÉ + DRAPEAU + SITUATION GÉOGRAPHIQUE]
- INSÉRER** ces informations dans la trame proposée

PRÉPARATION DE LA PLANCHE DE TENDANCE

- RÉCHERCHER** et **ENREGISTRER** sur le serveur des images d'après la liste donnée [CF : FICHE PLANCHE TENDANCE]
 - > fiche-outil : collecter une documentation
 - > outils numériques et informatiques

Séance 2

- LIRE** la définition de la planche de tendance
- RÉ-OBSERVER** les exemples de carnets de voyages
- RÉALISER** votre planche de tendance avec les images que vous avez collectionné
 - > fiche-outil : concevoir une planche tendance
 - > outils numériques [POSTES INFORMATIQUES + SCANNER]
 - outils traditionnels [RÉALISATION DE CROQUIS]

Consignes de réalisation

Votre planche tendance devra comporter au moins :

- 10 images détourées
- 5 dessins croquis (à scanner)
- 5 mots-clés
- 4 relevés de couleurs
- logiciel : pixlr editor, logiciel de mise en page en ligne
- taille du document : 2480x2480 pixels
- vous insérerez des dessins que vous aurez scanné
- **composez, organisez votre espace** [IL NE S'AGIT PAS DE COLLER SUR UNE FEUILLE DES IMAGES LES UNES A CÔTÉ DES AUTRES]

Conférence de Ludovic HUBLER [5/6 novembre 2015]

- photo-reportage
- prise de notes + croquis

Séance 3

- corrections + remédiation
- METTRE** en forme votre fichier [FORMAT, DÉFINITION, COMPLÉMENTS GRAPHIQUES,...]
- SÉLECTIONNER** et **METTRE** en forme le reportage
- FINALISER** du projet
- MISE EN COMMUN** pour la création d'un fichier .pdf à livrer à l'imprimeur
 - > outils numérique (postes informatiques)
 - > vidéoprojection



EXEMPLE DE LA PAGE TERMINÉE

LA PLANCHE DE TENDANCE

DÉFINITION

La planche de tendance aide le concepteur à situer l'objet à créer dans un contexte général des modes [au delà de la mode vestimentaire], de ce qui se fait à un moment ou de la tendance qui se développera dans un proche avenir. Il s'agit de constituer une planche de recherches documentaires qui apportent des informations sur un thème donné.

Appelée Mood-board en anglais, la planche de tendance est un outil de stimulation visuelle qui doit vous aider à trouver des solutions.

La planche capture et présente des ambiances, des atmosphères.

Elle aide à établir la tendance d'un sujet, d'un thème ainsi qu'à identifier les éléments nécessaires à sa réalisation.

Elle doit mettre en évidence les éléments généraux et essentiels que vous avez observés en vous intéressant au thème.

LISTE DES ÉLÉMENTS À COLLECTER

cette liste est non-exhaustive, selon les pays vous pourrez adapter vos recherches

- visage de personne
- tenue traditionnelle
- accessoires (sac, bijou, chapeau, chaussure...)
- motifs / symboles traditionnels
- plat traditionnel
- écriture (calligraphie ou typographie)
- évènement marquant pour le pays
- objet artisanal
- objet en série
- outil
- habitat traditionnel
- habitat contemporain
- monument symbolique du pays
- plan d'une ville
- paysage représentatif
- type d'agriculture
- mode de déplacement utilisé
- plante (arbre, fleurs...)
- animal
- autre : ...



Les éléments visibles sur une planche tendance :

- photo / dessins / croquis
- des mots-clés (noms, adjectifs qualificatifs, ...)
- des relevés de couleurs représentatives de l'ensemble des images de la planche

Arts Appliqués & Cultures Artistiques

Compétences développées



IDENTIFIER LES RESSOURCES DOCUMENTAIRES, LES SÉLECTIONNER

- C1.1. Engager une collecte documentaire
- C1.2. Identifier des ressources documentaire
- C1.4. Citer les sources documentaires



SITUER DES ŒUVRES OU DES PRODUITS, LES COMPARER, NOMMER LES CRITÈRES DE DISTINCTION

- C2.1. Observer, identifier et analyser les différentes caractéristiques d'une œuvre ou d'un produit
- C2.5. Situer la production historiquement, économiquement, sociologiquement, techniquement et technologiquement
- C2.7. Répérer les différents procédés techniques et leur évolution



RESPECTER LES CONTRAINTES D'UNE DEMANDE OU D'UN CAHIER DES CHARGES SIMPLE

- C3.1. Respecter les contraintes de la demande
- C3.2. Les propositions ou approches sont créatives, réalistes, pertinentes
- C3.3. Adapter les moyens aux intentions, aux contraintes
- C3.4. La réalisation est possible dans le respect de la demande ou du cahier des charges
- C3.5. Mener le travail avec implication



MAÎTRISER LES OUTILS ÉLÉMENTAIRES D'EXPRESSION PLASTIQUE, TRADITIONNELS OU NUMÉRIQUES (CF. B2i), POUR EFFECTUER DES RELEVÉS

- C4.1. Traduire graphiquement de façon explicite
- C4.2. Les productions graphiques sont de qualité
- C4.3. Choisir à bon escient les outils traditionnels ou numériques pour traduire les intentions en respectant les contraintes
- C4.4. Maîtriser les outils traditionnels ou numériques