

Proposition de CORRIGÉ et BARÈME DE CORRECTION

SUJET : FIDGET PRÊT À PORTER

Fidget vient de l'anglais et signifie (...) « gigoter » ou « trépigner ». Il désigne des petits objets manipulables qui aident à canaliser le stress, l'agitation et la nervosité. Ces jouets discrets sont conçus pour être manipulés, tordus, pressés ou frottés, offrant une solution pour l'énergie excessive ou les émotions envahissantes.

Source : bienetreautiste.com

A. INVESTIGATION

Les troubles du **neurodéveloppement** (mise en place du système nerveux) concernent près de 100 000 enfants par an. Parmi ces troubles, le trouble du déficit de l'attention avec ou sans hyperactivité (...) concerne entre 3 et 6 % des enfants. En France, on estime à 2 millions le nombre de personnes souffrant d'un trouble de l'attention. Il se traduit, tant chez les enfants que les adultes, par des niveaux élevés d'inattention, d'agitation et d'impulsivité.

Source : www.vie-publique.fr

On vous demande de concevoir un vêtement accessoirisé de *fidgets** destiné aux élèves présentant différents troubles du neurodéveloppement.

CI 1. Question A.1.a
0,25 pt : 1 réponse correcte
0,5 pt : 2 réponses correctes
0,75 pt : 3 réponses correctes

1/ COLLECTER, CLASSER ET TRIER DES INFORMATIONS

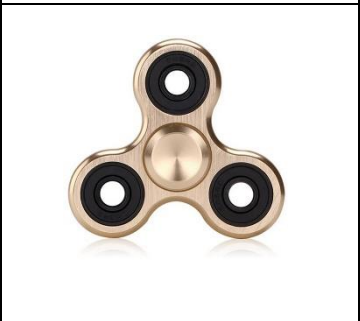
A.1.a OBSERVER les exemples ci-dessous.
REPÉRER et INDIQUER d'une croix les exemples qui sont des fidgets.



Sources : espace inclusif.fr / Yaara Nusboim / sportifs.eu / fidget by Amélie



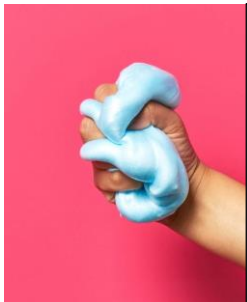
A.1.b ASSOCIER chaque *fidget* au mouvement correspondant.
A.1.c ENTOURER les verbes d'action correspondant à chaque mouvement.



Source : hoptoys.fr



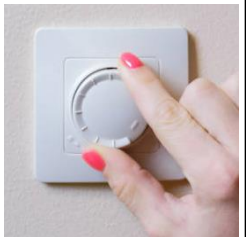
Malaxer
Tordre
Appuyer
(Faire) tourner



Malaxer
Tordre
Appuyer
(Faire) tourner



Malaxer
Tordre
Appuyer
(Faire) tourner



Malaxer
Tordre
Appuyer
(Faire) tourner

CI 2. Questions A.1.b + A.1.c
0,25 pt : entre 2 et 4 réponses correctes
0,5 pt : entre 5 et 7 réponses correctes
0,75 pt : totalité des réponses correctes

2/ IDENTIFIER DES CARACTÉRISTIQUES

Le design sensoriel, une approche qui repense la perception de l'espace au-delà de la simple dimension visuelle en stimulant, mobilisant et amplifiant les liens entre le toucher, l'odorat, le son, la vue et la sensibilité du corps.

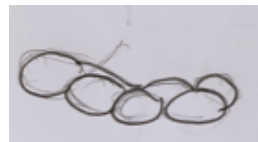
Source : fldwrk.ca

A.2.a RÉALISER un relevé graphique de chaque ressource, dans les cadres ci-dessous.

A.2.b ANNOTER vos relevés à l'aide des adjectifs qui correspondent aux textures proposées :
gluant - mou - rugueux - piquant - spongieux - doux



Source : citymagazine.si



Mou



Source : lesMstudio.com



Doux



Source : malaspina / skulz



Rugueux



Source : getty images



Piquant



Source : paradis du matelas.be



Spongieux



Source : dumpling squishy fidge



Gluant

A.2.c INDiquer les lettres des ressources ci-dessus correspondant aux sens suivants (plusieurs réponses possibles) :

- La vue : **C – D – (E)**
- Le toucher : **A B C E F**

CI 3. Questions A.2.b + A.2.c

0,5 pt : entre 4 et 7 réponses correctes
0,75 pt : entre 8 et 11 réponses correctes
1 pt : plus de 12 réponses correctes

3/ ANALYSER, COMPARER

Définitions des problématiques :

Ennui sensoriel :

Les personnes neuro-atypiques peuvent être affectées par un environnement pas assez stimulant.

Cela produit de l'ennui et un manque de motivation.

Pour y remédier la personne peut se retrouver dans un environnement reposant.

Surcharge sensorielle :

Dans le cas d'environnements trop monotones, l'ajout de textures variées, de motifs visuellement stimulants et d'éléments interactifs peut combattre l'ennui.

Source :

modulyss.com

A.3. OBSERVER l'exemple et **COMPLÉTER** le tableau ci-dessous :

| | | |
|--|--|--|
| Source : Jenny Ekdahl | Source : Ernesto Neto | Source : National Gallery of Victoria |
| Problématique : <input type="checkbox"/> Ennui sensoriel <input checked="" type="checkbox"/> Surcharge sensorielle | Problématique : <input checked="" type="checkbox"/> Ennui sensoriel <input type="checkbox"/> Surcharge sensorielle | Problématique : <input type="checkbox"/> Ennui sensoriel <input checked="" type="checkbox"/> Surcharge sensorielle |
| Couleurs : | Couleurs : | Couleurs : |
| Formes : | Formes : | Formes : |

CI 4. Question A.3

0,5 pt : entre 2 et 3 réponses correctes
0,75 pt : entre 4 et 5 réponses correctes
1 pt : 6 réponses correctes

4/ CONTEXTUALISER

Kevin Germanier, créateur de mode suisse né en 1992, est un diplômé de Central Saint Martins reconnu pour son approche révolutionnaire de dans la mode de luxe faite en matériaux de récupération. Pour sa collection printemps-été 2025 "Les Désastreuses", il explore les frontières entre chaos et beauté en transformant des matériaux recyclés (des rideaux plastiques ou des rubans de cassettes VHS) en pièces aux volumes exagérés et aux finitions perlées spectaculaires, créant une esthétique futuriste qui bouscule les codes traditionnels de la haute couture.*Source* : wikipedia & numero

A.4.a OBSERVER les documents ci-contre.
RELEVER et **NOMMER** les couleurs principales en coloriant les cases ci-dessous :



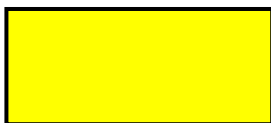
VERT



ROUGE

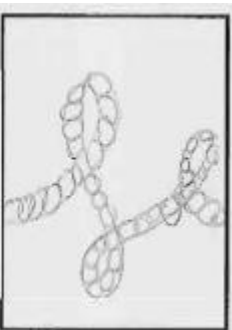


BLEU



JAUNE

A.4.b RELEVER GRAPHIQUEMENT 4 éléments (détails) des tenues présentées ci-contre.
NUMÉROTÉ la ressource correspondante à chaque relevé.



- 2 accumuler
- 5 nouer
- 4 superposer
- 3 disproportionner

A.4.c ENTOURER les adjectifs qui définissent les créations de J.C. de Castelbajac :

minimaliste

coloré

sobre

volumineux

terne

ludique

texturé

CI 5. Questions A.4.a + A.4.c

0,25 pt : entre 2 et 4 réponses correctes

0,5 pt : entre 5 et 7 réponses correctes

1 pt : 8 réponses correctes

CC 3. Question A.4.b

0,25 pt : références peu analysés graphiquement (2 relevés)

0,5 pt : références bien analysées graphiquement (3 relevés)

0,75 pt : références analysées de manière pertinente (4 relevés)



1 à 5 - Défilé Germanier printemps-été 2025

B. EXPÉRIMENTATION : FIDGET PRÊT À PORTER

SUJET :

En collaboration avec l'éducation nationale, l'association les *Fantastypiques* (association pour sensibiliser et informer sur la neurodiversité (TDAH, DYS, TSA, HPI...)) souhaite mettre à disposition des enfants neuro-atypiques un gilet sensoriel accessoirisé de dispositifs inspirés des *fidgets*.

Ce vêtement s'inspirera de l'univers esthétique de K. Germanier.

DEMANDE :

Proposer 2 expérimentations de gilets sensoriels sous forme de croquis ci-contre.

Respecter le cahier des charges suivant :

Cahier des charges

- **Exploiter et réinvestir** les couleurs, les formes et les principes de création de J.C. de Castelbajac.
- **Proposer** au moins 2 fidgets par expérimentation qui permettent de stimuler ou de diminuer les stimuli de l'utilisateur.
- **Proposer** 3 textures pour chaque expérimentation en réutilisant le vocabulaire : *gluant - mou - rugueux - piquant - spongieux - doux*
- **Associer** 2 actions variées : *malaxer - tordre - (faire) tourner - appuyer*
- **Annoter** vos croquis (texture, couleurs, actions du fidget).

CE 1

0,5 pt : CDC peu respecté

1 pt : CDC partiellement respecté

2 pts : CDC respecté (5 contraintes)

CE 2

0,5 pt : pistes peu cohérentes et diversifiées

1 pt : pistes moyennement cohérentes et ressemblances

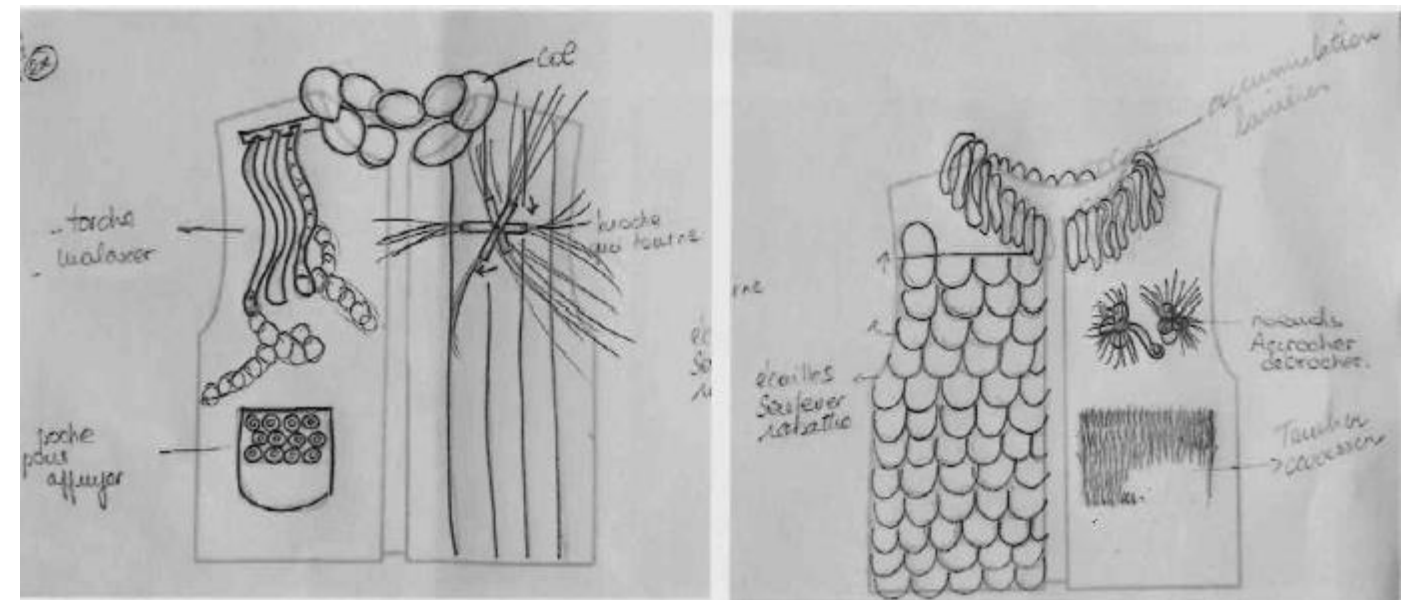
2 pts : pistes variées et cohérentes (codes visuels / sensoriels)

CE 3

0,5 pt : pistes non réalistes

1 pt : une seule piste réaliste reprenant l'investigation

2 pts : deux pistes réalistes reprenant l'investigation



Expérimentation 1

actions associées : **Malaxer + tourner**

Expérimentation 2

actions associées : **caresser + soulever**

CC 4

0,5 pt : intentions peu traduites graphiquement / pas d'annotations

1 pt : intentions assez bien traduites graphiquement + peu annotations

2 pts : intentions bien traduites graphiquement + annotations

Crédits : républiqueduchiffon.com

C. RÉALISATION : FIDGET PRÊT À PORTER

C.a CHOISIR, COMBINER et AMÉLIORER les éléments les plus pertinents de vos 2 expérimentations précédentes.

RÉALISER votre proposition finale sous la forme d'un croquis annoté et en couleurs.

Rappel du cahier des charges

- **Exploiter et réinvestir** les couleurs, les formes et les principes de création de K. Germanier.
- **Proposer** au moins 2 fidgets par expérimentation qui permettent de stimuler ou de diminuer les stimuli de l'utilisateur.
- **Proposer** 3 textures pour chaque expérimentation en réutilisant le vocabulaire : *gluant - mou - rugueux - piquant - spongieux - doux*
- **Associer** 2 actions variées : *malaxer - tordre - (faire) tourner - appuyer*
- **Annoter** vos croquis (texture, couleurs, actions du fidget).

C.b JUSTIFIER votre travail en répondant aux questions suivantes :

- En quoi votre projet évoque-t-il l'univers de K. Germanier?
- Comment votre projet répond-il à la problématique de l'ennui sensoriel ? Et de la surcharge sensorielle ?

Reprise des motifs (rayures) et des couleurs.

Poche toute douce / fidget qui tourne

Texture du gilet en écailles / col mou

Stimulation des sens

CR 1. Question C.a

0,25 pt : projet non pertinent
0,5 pt : projet moyennement pertinent
1 pt : projet pertinent

CR 2. Question C.a

0,5 pt : pas ou peu d'amélioration
1 pt : quelques améliorations
2 pts : aboutie et améliorée

CC 1.

0,25 pt : pas d'outils adaptés
0,5 pt : outils partiellement adaptés
1 pt : outils adaptés

CC 6.

0,25 pt : pas d'effort de présentation
0,5 pt : quelques efforts de présentation
1 pt : présentation soignée

CC 5. Question C.b

0,25 pt : pas d'argumentation
0,5 pt : argumentation faible
1 pt : argumentation pertinente

