

LIVRET D'ACCOMPAGNEMENT



**PROFESSEURS
CONTRACTUELS**

**Arts Appliqués &
cultures artistiques
et Métiers d'art en LP**

ACADÉMIE DE GRENOBLE

Arts Appliqués & Cultures Artistiques // Métiers d'Art — Voie professionnelle

Livret d'accueil

Bienvenue dans l'académie de Grenoble.

Ce livret d'accueil a été conçu comme un outil de référence et un compagnon de route à destination des professeurs contractuels et stagiaires enseignant principalement les Arts Appliqués et Cultures Artistiques en lycée professionnel, mais également pour les professeurs contractuels et stagiaires en Métiers d'art qui pourront investir les contenus théoriques et méthodologiques au sein de leur enseignement professionnel.

L'enseignement des Arts Appliqués et cultures artistiques occupe une place singulière et stratégique dans la voie professionnelle. Au croisement de la création, de la culture artistique et de la culture technique des métiers, il vise à former des citoyens éclairés, des professionnels créatifs et proactifs et des usagers conscients de leur environnement et des enjeux du monde contemporain.

En cohérence avec le Projet Académique de Grenoble et les travaux de recherche en ingénierie pédagogique, ce document rassemble les principes fondamentaux nécessaires à la réussite de votre mission.

SOMMAIRE

I. Quel cadre didactique ?	3
1. <i>L'enseignement de la discipline en Voie professionnelle</i>	3
2. <i>Connaître le métier préparé : un préalable indispensable</i>	3
II. Quels enseignements pour un professeur de la discipline ?	4
1. <i>Domaine d'intervention</i>	4
2. <i>Méthodologie pour concevoir une séquence engageante</i>	4
3. <i>La Conception Universelle des Apprentissages (CUA) et différenciation</i>	6
2. <i>L'Intelligence Artificielle (IA) dans l'enseignement</i>	7
III. Quels repères d'évaluation ?	7
1. <i>L'évaluation au service des apprentissages</i>	7
2. <i>Compétences Psycho-Sociales</i>	8
3. <i>Contrôle en Cours de Formation (CCF)</i>	8
IV. Quelles ressources ?	9

I. QUEL CADRE DIDACTIQUE ?

1. L'enseignement de la discipline en Voie professionnelle

La démarche de projet / démarche design est le processus structuré articulé autour des quatre étapes fondamentales du programme disciplinaire (Bulletin Officiel N°5 du 11 Avril 2019).

Un sujet se travaille en plusieurs cours. On appelle cela une séquence. Une séquence est composée de plusieurs séances qui permettent de faire une étape du projet.

Un sujet est construit en suivant les étapes de la démarche de projet, également compétences du programme des Arts Appliqués et Cultures Artistiques.

IERC — Investigation → Expérimentation → Réalisation Communication

1	2	3	A chaque étape
Investigation	Expérimentation	Réalisation	Communication
Observer, analyser, comprendre le contexte et les besoins.	Explorer des pistes, tester des idées, faire des croquis ou essais.	Produire une réponse formalisée (objet, visuel, affiche...).	Présenter, argumenter et expliquer sa démarche et ses choix.

Concevoir un sujet de cours, c'est prévoir une progression qui mène les élèves à :

- Analyser un problème concret (lié à un enjeu ou une situation réelle)
- Élaborer une réponse créative adaptée au contexte
- Formuler et présenter clairement un projet, en lien avec les compétences attendues.

Dans les spécialités professionnelles de Métiers d'art : les enseignements sont une synergie étroite entre culture artistique, histoire des styles, maîtrise des matériaux, excellence du geste technique et innovation.

2. Connaître le métier préparé : un préalable indispensable

Le référentiel — dès la prise de fonction, il est important de prendre connaissance du référentiel du diplôme de chaque classe en responsabilité. Cela permet de connaître les enjeux du métier préparé et de contextualiser les contenus abordés.

Savoirs associés et épreuves certificatives — les référentiels stipulent quelles sont les savoirs à développer par les élèves. Selon le diplôme préparé, les Arts Appliqués et cultures artistiques peuvent être évalués en tant que partie d'une ou plusieurs épreuves professionnelles. Le cas échéant, cela sera clairement mentionné dans la partie « Définition des épreuves » du référentiel.

II. QUELS ENSEIGNEMENTS POUR UN PROFESSEUR DE LA DISCIPLINE ?

Le professeur d'Arts Appliqués et cultures artistiques intervient sur l'ensemble des cursus de la voie professionnelle. Les modalités d'enseignement reposent sur l'acquisition d'une culture artistique/ design et plus nécessairement, sur le développement de compétences transversales, inhérentes à la démarche de designer. Les situations d'apprentissage visent à placer l'élève dans une démarche de projet (réel ou fictif), ancré dans le Design et en lien avec sa spécialité professionnelle.

1. Domaine d'intervention

Enseignement disciplinaire général (Arts Appliqués et cultures artistiques) — développement des méthodes de conception et techniques de communication (pôle 3 et 4 du programme disciplinaire) à partir des deux pôles de connaissance (pôles 1 et 2 du programme disciplinaire).

Chef-d'œuvre / projet — participation à l'accompagnement des élèves dans le cadre du « Chef-d'œuvre » (CAP) ou du « Projet » (Bac Pro).

Le chef-d'œuvre est une production pluridisciplinaire en CAP, mobilisant l'enseignement professionnel de spécialité et une ou plusieurs disciplines d'enseignement général en fonction du projet de réalisation travaillé.

Le « Projet » est une production en Bac Pro, mobilisant l'enseignement professionnel de spécialité. À la différence de la réalisation du « Chef-d'œuvre », une ou plusieurs disciplines d'enseignement général peuvent également être mobilisées en fonction des besoins pour la réalisation du Projet.

Éducation Artistique et Culturelle (EAC) — conception et pilotage de projets culturels (partenariats avec des structures artistiques, visites du patrimoine local, rencontres avec des créateurs, mobilisation du dispositif Pass Culture).

Au-delà de la simple transmission de connaissances en classe, **votre mission s'inscrit au cœur de la réussite global de l'élève**. Vous serez un acteur essentiel de son accompagnement tout au long de son parcours de formation, en veillant aussi bien à son bien-être qu'à sa préparation à l'insertion professionnelle ou à la poursuite d'études, notamment à travers le lien établi avec les familles, les membres de la communauté éducative et une présence active au sein des différentes instances de l'établissement.

2. Méthodologie pour concevoir une séquence engageante

Concevoir un plan pédagogique de formation

C'est l'objectif pédagogique proposé pour les années de formation de l'élève. Les progressions pédagogiques prennent appui dessus. Il est personnel et crée votre identité pédagogique. Il justifie votre place et le rôle de professeur d'arts appliqués en lycée professionnel.

Le plan pédagogique de formation se décompose en objectifs annuels, ligne directrice sur l'année de formation qui donnera une coloration à vos choix pédagogiques.

Exemple — 2^{de} Pro : Se repérer au sein des designs ; 1^{ère} Pro : S'approprier la démarche design ; 1^{re} Pro : Mener une démarche de manière autonome.

Définir un enjeu engageant

Pour vous aider à définir un enjeu engageant pour les élèves, vous pouvez vous appuyer sur :

- Le cadre institutionnel : la citoyenneté, le respect de la laïcité, le harcèlement scolaire...
- Le cadre établissement : valoriser la cohérence du lycée, créer une ambiance de bien-être...
- Le cadre professionnel : répondre à un besoin professionnel, créer un apport culturel...
- Le cadre culturel : confronter les élèves à un patrimoine local, participer à un concours...

Exemple — *Enjeux : climat scolaire, bien-être.*

Rédiger une problématique

Poser un problème relevant des arts appliqués sous forme de problématique compréhensible par les élèves. Elle peut commencer par « comment », suivi d'un verbe, et contient une cible et un contexte.

Exemple — *Comment aménager un espace de détente à destination des élèves dans une cours de lycée bruyante ?*

Formuler l'objectif pédagogique général

Il découle de la problématique. Il détermine ce que l'élève apprend. Cet objectif n'est pas évaluable en soi, mais permet de donner du sens à la séquence, à l'enseignement de la discipline.

Définir un objectif intermédiaire

Ils visent une étape dans l'avancement du projet. Ils décrivent ce que les élèves doivent atteindre à l'échelle d'une séance ou d'un groupe de séances, et restent formulés de manière relativement large, tout en s'alignant avec le projet global.

Exemple — *« Observer et identifier les contraintes visuelles et sonores dans la cour du lycée. »*

Définir des objectifs opérationnels

L'objectif d'une séance doit être simple, clair et formulé pour l'élève : c'est une action concrète. Utiliser des verbes d'action mesurables (comme « décrire », « réaliser », « présenter »). Ce sont des objectifs courts et précis, visibles, évaluable et réalisables pendant la séance. L'objectif opérationnel indique l'action concrète à réaliser dans un temps donné, avec un résultat observable.

Exemple — *« Identifier 3 contraintes visuelles et sonores dans la cour scolaire. »*

Vocabulaire pédagogique

Plan pédagogique de formation — c'est l'objectif pédagogique proposé pour les années de formation de l'élève. Les progressions pédagogiques s'appuient dessus. Il est personnel et crée votre identité pédagogique. Il justifie votre place et le rôle de professeur d'arts appliqués en lycée professionnel.

Objectif annuel — chaque objectif est déterminé en fonction du plan académique de formation. Les objectifs sont en lien avec les niveaux d'acquisitions.

Séquence — une séquence est imaginée à partir d'un enjeu et d'un objectif général.

L'enjeu — il peut être général, sociétal, de proximité, professionnel ou personnel. Il participe à fixer l'engagement des élèves. Les enjeux se puisent dans l'actualité, le projet d'établissement, les préoccupations des élèves, les événements locaux et nationaux, le patrimoine, la santé, les partenaires culturels et les problèmes locaux...

Problématique — l'enjeu est reformulé sous forme de problématique. Les élèves questionneront le problème et chercheront une solution par la Démarche Design.

Objectif pédagogique général — l'objectif général de la séquence découle de cette problématique. Il détermine ce que l'élève apprend. Cet objectif n'est pas évaluable en soi mais permet de donner du sens à la séquence, à l'enseignement des Arts Appliqués.

Objectifs intermédiaires — ils correspondent aux étapes d'une démarche de designer (un seul par séance). Ces objectifs s'apparentent à une reformulation des compétences disciplinaires du programme.

Objectifs opérationnels — c'est ce que l'on attend de l'élève à la fin d'une séance. Ce sont des objectifs courts et précis, visibles, évaluable et réalisables pendant la séance. Ils doivent être simples, clairs et formulés pour l'élève.

Compétences — elles dépendent de la démarche IERC. On peut les définir par « l'élève doit être capable de... ». Les compétences principalement développées sont identifiées, évaluable, mesurable et quantifiable par l'élève.

Critères d'évaluation — ils évaluent le fait que l'objectif intermédiaire soit atteint et ainsi le niveau de maîtrise de la compétence développée. Les critères sont compréhensibles par les élèves. Ils sont évalués selon des degrés de maîtrise correspondant au niveau d'acquisition souhaité.

Indicateur de réussite — c'est la gradation des critères d'évaluation selon des degrés d'acquisition permettant à l'élève de s'auto-évaluer. La formulation doit être aisément compréhensible.

Objet d'étude — c'est un prétexte, un support, mais nullement un objectif (le pictogramme, l'affiche, le mobilier...). L'objet d'étude peut être choisi par l'élève selon la problématique.

Moyens — ce sont les éléments servant à la mise en œuvre de la situation d'apprentissage en vue du développement des compétences visées (brainstorming, carte mentale, collage, maquette, photo, détournement...).

Notions — c'est un concept clef permettant de comprendre l'interaction entre l'utilisateur et l'objet, l'espace ou un service, un principe théorique identifié, interrogé, réinvesti durant la démarche conception (jetable, éphémère...).

3. Conception Universelle des Apprentissages (CUA) et différenciation

La CUA vise à lever les obstacles aux apprentissages en proposant des parcours adaptés à la diversité des élèves, sans stéréotypes ni stigmatisation.

Diversification des supports — recourir à la multimodalité (textes ultra-synthétiques, consignes visuelles, bilans audio/oraux intégrés via Canva/QR codes) pour faciliter l'accès aux savoirs, notamment pour les élèves à besoins éducatifs particuliers (EBEP).

Flexibilité des parcours — permettre aux élèves de choisir certains sujets ou projets en fonction de leur niveau et de leur progression dans le développement de leurs compétences (choix guidé des projets, modularité des tâches).

Pédagogie explicite — explicitation formelle des consignes, du vocabulaire et des critères d'évaluation dès le lancement de l'activité.

La classe atelier — organisation spatiale flexible, gestion des matériels/outils, sécurité et posture active de recherche.

4. L'Intelligence Artificielle (IA) dans l'enseignement

Cadre d'usage et éthique — l'usage de l'IA doit respecter le cadre réglementaire (RGPD, sobriété numérique, aucune création de compte personnel pour les élèves). Son utilisation est possible en autonomie au lycée dans un cadre défini.

Usages pédagogiques et création de ressources — l'IA est un outil d'assistance pour l'enseignant (aide à la rédaction de cours, génération de visuels d'inspiration, déclinaison de sujets/CCF ou adaptation de synthèses accessibles). Pour maximiser son efficacité, la structuration des consignes s'appuie sur des méthodologies adaptées (ex. le prompt A.C.T.I.F. : Action, Contexte, Tonalité, Identité, Format).

Développement de l'esprit critique — pour l'élève, l'utilisation des contenus générés par IA constitue un levier pour exercer le recul critique, repérer les biais et interroger la validité des résultats.

Sélection d'outils mentionnés à l'occasion de présentations académiques et nationales

 GESTIONS	 CONCEPTION PÉDAGOGIQUE	 RECHERCHE ET ANALYSE	 CRÉATION ET VISUALISATION
Assistant IA (interministériel) Agent conversationnel généraliste et souverain dédié à la recherche d'informations, la synthèse de documents et l'aide à la rédaction administrative. Docs (DINUM) Fonctions IA intégrées à l'éditeur de texte pour reformuler, résumer, corriger ou embellir vos écrits administratifs. Assistant Transcripts & Visio (DINUM) Solutions permettant la transcription automatique de discussions et de réunions réalisées en visioconférence. Assistant Nuage (MEN) Assistant basé sur l'IA. Implémenté dans l'espace de stockage Nuage pour faciliter la gestion et la recherche intelligente de fichiers. Plaud, Lokas, Dicte.ai & Noota Enregistreurs et transcrivants de haute précision pour la rédaction rapide de comptes rendus de réunions.	Caramel & Inclus'IA Création automatique d'activités interactives et génération de contenus pédagogiques clef en main favorisant l'inclusion. Nolej, Quiz Wizard & Quizlet AI Conversion automatique de documents en modules interactifs (HSP), QCM et flashcards pour l'évaluation des élèves. EdPuzzle & Synthesia Création de vidéos enrichies et utilisation d'avatars pédagogiques pour dynamiser les supports de cours. Mizou & Vittascience IA Interaction directe (écrit/ oral) avec des agents pour différencier les approches et initier les élèves à la logique de l'IA.	Mistral AI (Le Chat) Modèle souverain français excellent dans la recherche web avec citations, l'analyse de documents et la génération de texte. Perplexity & NotebookLM Moteur de recherche avec sources vérifiables et analyse intelligente de corpus documentaires personnels complexes. Assistants Polyvalents (ChatCPT, Claude, Gemini, Copilot) Outils pour le brainstorming créatif, la structuration d'idées et la rédaction assistée au quotidien. ResearchRabbit, Consensus & HuggingChat Outils spécialisés pour la recherche académique et l'accès à des modèles open-source personnalisables.	Camma Plateforme permettant de transformer de simples notes en présentations structurées et visuelles. Canva AI Suite d'outils intégrés pour le design graphique et la conception de supports pédagogiques visuels impactants. Napkin Solution transformant instantanément le texte en visuels schématiques et diagrammes pour un partage d'idées efficace. NotebookLM (Organisation) Centralisation et organisation de sources variées pour faciliter la synthèse et la mise en forme de contenus denses.

ET AUSSI : <https://codimd.apps.education.fr/s/rH5ngIAy>

 CADRE DE VIGILANCE Principes de Responsabilité: Respect des valeurs de l'École (liberté, équité), conformité RGPD (données anonymisées), transparence totale, supervision humaine indispensable et frugalité numérique.

Sélection d'outils mentionnés à l'occasion de présentations académiques et nationales

III. QUELS REPÈRES D'ÉVALUATION ?

1. L'évaluation au service des apprentissages

Le développement d'une compétence se conçoit de manière progressive. **Évaluer le degré de maîtrise d'une compétence n'est en aucun cas une moyenne sur un temps défini mais le degré de maîtrise de la compétence que l'élève atteint à la fin de cette période** (transposé sous forme de note numérique).

Planification à rebours et grille d'évaluation — concevoir les critères d'évaluation dès la rédaction des objectifs opérationnels de la séance (planification à rebours).

Critères CLÉS — rendre tout procédé d'évaluation Claire, Lisible, Explicite et Sécurisant afin d'entretenir un climat de confiance et réduire l'impuissance apprise.

Établir des indicateurs de réussite — envisager une gradation des critères par degrés d'acquisition, explicite et formulée dans un langage directement accessible à l'élève.

Mettre en place un suivi des acquisitions — proposer un outil permettant à l'élève de situer son niveau de maîtrise des compétences. Cet outil doit être accessible par l'élève tout au long de l'année.

Pratiques collaboratives et régulatrices

Auto-évaluation et co-évaluation — impliquer activement l'élève dans la co-construction des critères de réussite (via des grilles critériées, des baromètres visuels) et dans l'évaluation entre pairs ou individuelle (contribution au travail d'équipe).

Feedbacks informatifs et valorisation de l'erreur — privilégier les rétroactions régulières, ciblées exclusivement sur la démarche et le travail (et non sur la personne), distribuées à l'écrit ou à l'oral. L'erreur est à traiter comme une étape normale et constructive de l'apprentissage.

Évaluation au fil de l'eau — privilégier le suivi régulier des acquisitions et la progression au cours du semestre par rapport aux notes et moyennes numériques. Supprimer les modalités d'évaluation favorisant la comparaison sociale entre élèves.

2. Compétences Psycho-Sociales

Ancrage dans les apprentissages — le développement des CPS (cognitives, émotionnelles, sociales) contribue à l'autonomisation, au bien-être et au pouvoir d'agir de l'élève.

Évaluation transversale — l'évaluation doit inclure la posture, la communication, le travail en équipe et l'auto-régulation.

3. Contrôle en Cours de Formation (CCF)

Le CCF est la modalité d'évaluation certificative propre à la voie professionnelle. Il évalue les compétences fixées par le programme au moment où l'élève atteint le niveau de maîtrise requis.

Cadre réglementaire

- Les élèves sont obligatoirement informés qu'une situation relève du CCF.
- La note chiffrée proposée par l'enseignant est une proposition destinée au jury d'examen ; elle est strictement confidentielle et ne doit pas être communiquée à l'élève. Seuls les bilans de compétences et les grilles d'évaluation lui sont expliqués.
- Traçabilité et archivage : l'enseignant doit constituer un dossier d'évaluation pour chaque candidat, comprenant le sujet/cahier des charges, les productions de l'élève et la grille d'évaluation nationale officielle complétée et signée. Ces éléments sont archivés dans l'établissement.

IV. QUELLES RESSOURCES ?

Programme et ressources en Arts Appliqués — Eduscol

<https://eduscol.education.gouv.fr/5871/programmes-et-ressources-en-arts-appliques-et-cultures-artistiques-voie-professionnelle>

Site national Design et Métiers d'art

<https://designetmetiersdart.fr>

Référentiels professionnels — Eduscol

<https://eduscol.education.gouv.fr/5556/les-diplomes-professionnels>

Voie professionnelle de l'académie de Grenoble

<https://voie-pro.web.ac-grenoble.fr/>

Site du Groupe ressource disciplinaire Académique — GRAAAF

<https://graaaf.web.ac-grenoble.fr>