

# LIVRET PÉDAGOGIQUE STD2A



# SOMMAIRE

## **01**

INTRODUCTION

## **02**

Contexte d'application

## **03**

Prendre en compte le contexte

## **04**

S'adapter aux conditions d'enseignement

## **05**

Se conformer aux exigences officielles

## **06**

Définir les objectifs

## **07**

Penser et planifier une séquence

## **08**

Evaluer les apprenants

## **09**

Conclusion



# INTRODUCTION



Ce livret pédagogique est à destination des enseignants contractuels en arts appliqués arrivant dans l'éducation nationale. Il a pour but d'aider l'enseignant dans la prise de ses fonctions au sein de son établissement d'accueil et de ses classes. Il s'agit également d'amener l'enseignant contractuel à acquérir une partie des compétences des métiers du professorat et de l'éducation.

Ce document d'accompagnement ne s'érige pas en modèle mais comme un guide, un ensemble de ressources... mis à disposition de l'enseignant contractuel à des fins de compréhension et d'appropriation ; dans le but d'établir au plus vite et au plus juste sa stratégie d'enseignement. Il propose surtout différentes approches pédagogiques afin de concevoir ses séquences pédagogiques : réflexives, théoriques, méthodologiques et pratiques et illustrées par des exemples concrets. Il invite l'enseignant à prendre en compte son contexte d'intervention afin d'établir différents diagnostics (moyens, classes...) ; de se conformer aux demandes institutionnelles (règlement, programme...) et aux impératifs matériels (budget, locaux...) ; de définir et hiérarchiser ses objectifs ; de penser sa séquence (planifier la séquence, décomposer les séances, rendre opérationnel les objectifs...) ; d'envisager différentes situations d'évaluation et de bilancer sa progression pédagogique.





# CONTEXTE D'APPLICATION

Ce document pédagogique accompagnant les contractuels en arts appliqués s'appréhende en deux temps. Une première partie théorique, disciplinaire et pédagogique, qui aborde l'enseignement dans sa globalité. Chaque partie abordée est à associer à une seconde partie qui s'évertue à formaliser par un exemple concret la mise en application des différents apports de la première partie.

Cet exemple s'inscrit dans un lycée polyvalent de secteur, offrant une diversité de formations générales, techniques et professionnelles. De plus, la situation géographique de l'établissement permet un fort rayonnement culturel. Le site est idéalement placé pour développer des partenariats culturels et professionnels riches. Les abords du lycée permettent également d'explorer une grande diversité de territoires et d'ouvrir les champs de la création à de nombreuses possibilités.

La formation, Sciences Technologies du Design et des Arts Appliqués, support de cette mise en application est constituée d'une classe de Second Conception et Création en Design, de deux classes de Première STD2A et deux classes de Terminale STD2A soit 175 élèves. L'équipe pédagogique, en charge de la formation et répartie sur les différents niveaux et disciplines, est composée de 8 enseignants. Les locaux à disposition sont : un labo photo, trois salles informatiques, un atelier bois, un espace plateau polyvalent pouvant accueillir une grande capacité d'élèves et complètement modulable en termes d'espace ainsi que quatre autres salles adaptées aux arts appliqués (évier, grandes tables mobiles, projecteur).





# PRENDRE EN COMPTE LE CONTEXTE



## DIAGNOSTIQUER

Ce qui fait la pertinence d'un cours est l'adaptation aux manques spécifiques des élèves, au plus près de la classe, dans l'idéal, prenant en compte chaque individualité.

Le diagnostic s'établit à partir d'observations préalables à la séquence (en remarquant un blocage des élèves lors d'un travail, en identifiant une compétence peu maîtrisée dans l'évaluation, en écoutant les commentaires chuchotés par les élèves, en analysant vos expériences précédentes...).

Il peut relever des manques très différents : pédagogiques bien sûr (des compétences nécessaires au regard du programme ou aux épreuves d'examen, de prérequis à asseoir...), éducatif (des attitudes constructives, un fonctionnement de classe bienveillant, des valeurs républicaines partagées...) mais aussi culturelle (des connaissances, un lexique spécifique...) ou même matérielle (l'usage d'outils spécifiques, la gestion du temps et de l'espace...)

Ce diagnostic est spécifique à chaque classe et justifie la nécessité de concevoir des séquences propres à chaque situation d'enseignement. S'il est possible d'utiliser des trames de séquences provenant d'autres enseignants ou puisées dans des archives, il est important de les adapter aux nécessités du moment.

En parallèle, il est recommandé de mener une enquête auprès des autres enseignants de la classe pour comprendre les difficultés identifiées auprès des élèves et ainsi agir en conséquence.



# PRENDRE EN COMPTE LE CONTEXTE



## SAISIR LES OPPORTUNITÉS

L'autre facteur qui rend chaque séquence unique vient de son contexte spécifique. La prise en compte de ce contexte particulier permet d'avoir des situations de Conception et Création réelles, permettant un enseignement concret et une vision du Design et Métiers d'Art utile à la société. Ainsi l'enseignement n'est plus une simulation de scénarios d'avenir pour les élèves (pour leurs études ou leurs métiers) mais devient un des acteurs de la cité.

Le lycée en tant qu'établissement offre une multitude d'opportunités qu'elles proviennent des autres sections (travailler avec d'autres spécialités, d'autres niveaux scolaires...), de la vie scolaire (des services comme le CDI, des organisations internes comme la Maison des Lycéens, des instances de décisions comme le CVL ou les éco délégués...) ou encore de l'architecture (repenser une signalétique, communiquer sur un événement, proposer des aménagements d'espace, concevoir une scénographie d'exposition...).

Les abords du lycée multiplient les opportunités de projet. S'ils sont, par nature, plus compliqués à exploiter (avec des autorisations administratives à organiser, des rencontres plus difficiles à nouer...), elles permettent une meilleure visibilité et reconnaissance de la section et souvent d'obtenir des moyens financiers supplémentaires.

Parmi les partenariats récurrents des Arts Appliqués, citons les structures culturelles (musées, salles de spectacles, services culturels comme les CAUE, les bibliothèques ou les archives...) et les professionnels (artistes, artisans d'art, designers, compagnies de spectacles vivants, les associations...) Les abords du lycée permettent également d'explorer une grande diversité de territoires (architectures, parcs, pleine nature...), porteur d'intéressants enseignements, de problématiques de design ou même ressources de matériaux.

En plus des lieux, le calendrier offre également son lot d'opportunités d'enseignement. Le calendrier est bien entendu étroitement lié au lieu, que ce soit à l'intérieur du lycée (avec des événements comme les portes ouvertes, les scènes musicales, les progressions des collègues...) ou extérieur au lycée (avec les expositions temporaires, l'agenda des salles de spectacles, les disponibilités des intervenants...)

L'intégration de cet aspect dans une séquence peut être modeste, surtout dans les premières prises de fonction. Il n'en reste pas moins un facteur de rencontres, d'implication et de reconnaissance au sein d'une équipe et d'un établissement.



# PRENDRE EN COMPTE LE CONTEXTE

## Mise en application

### DIAGNOSTIQUER

Dans notre lycée, nous avons une seconde option CCD pour 2 classes de Premières STD2A. De fait, nous mélangeons la classe montante de Seconde dans les 2 classes de Premières (environ 15 élèves par classe). Nous complétons chaque classe de Premières par des élèves en réorientation, n'ayant donc aucune formation en Arts Appliqués (environ 20 élèves par classe). D'un point de vue éducatif, les élèves ayant suivi l'option CCD ont tendance à rester entre eux (puisque'ils se connaissent) et se montrent confiants et à l'aise (puisque'ils ont les acquis et les habitudes hérités de la seconde).

De plus, nous avons constaté les années précédentes un léger flottement à la rentrée de septembre, sans doute lié à l'engourdissement du retour des grandes vacances et à la découverte totale des nouveaux élèves. Pour rapidement les immerger dans la création, nous choisissons un projet avec un partenaire extérieur au lycée et une restitution publique du travail. Nous avons remarqué que la pression liée à ce type de projet permet aux élèves de bien comprendre le rythme soutenu de travail qu'imposent les formations de design et plus globalement de se dépasser au profit de la réussite du projet.

Nous avons également constaté que les élèves entrant en Premières ont tendance à cloisonner les différents apprentissages, à ne pas voir les complémentarités entre les différents pôles d'enseignement et les différents champs du design. Ce cloisonnement se retrouve également dans les différentes étapes de création, les élèves ayant du mal à exploiter les étapes précédentes (de l'analyse vers l'expérimentation par exemple).

Pour ce premier projet, nous allons donc travailler à coordonner plusieurs pôles (démarche créative et ATC), disciplines (DMA et OLN) et champs du design (Design d'espace, Design de Mode et Métiers d'Art). Également nous travaillerons plus spécifiquement la compétence retranscrire une démarche de création.

### SAISIR LES OPPORTUNITÉS

Notre établissement comprend des sections d'enseignements professionnels, technologiques, généraux et post bac, structurées notamment autour d'un pôle lié aux métiers de la mode. Ce premier projet est l'occasion de collaborer avec le Bac Pro mode situé dans le bâtiment voisin. D'une part, cette association oblige nos élèves à verbaliser clairement leur démarche de création (un des objectifs visés plus haut) et d'autre part nous pourrions économiser du temps.

Notre lycée est situé sur la commune de Grenoble, légèrement en périphérie, dans les quartiers de zones prioritaires pour la ville. La ville de Grenoble est jumelée avec de nombreuses villes dans le monde. La municipalité organise chaque année un mois d'événements associés à un pays. Pour l'année 2024, nous célébrerons l'Arménie dont la ville Sevan est jumelée à Grenoble. Nous avons déjà travaillé pour cet événement les années précédentes, le service culturel nous accorde sa confiance et nous demande une production à destination du public. Pour réaliser notre projet, il nous alloue désormais des moyens financiers pour des interventions et de la matière d'œuvre.



# S'ADAPTER AUX CONDITIONS D'ENSEIGNEMENT



## LE CADRE

**Pour qu'une séquence puisse se réaliser en classe, celle-ci doit se conformer aux possibilités et réalités matérielles de faire cours, mais aussi aux exigences officielles de l'Éducation Nationale**

Pour faire cours, il existe un ensemble de moyens mis à disposition (matériel, financier, humain...), mais aussi et surtout, un ensemble de contraintes qui s'imposent à l'enseignant. Ces contraintes viennent en premier lieu du cadre d'enseignement : les effectifs par classe, les créneaux horaires d'enseignement, les salles attribuées, le matériel disponible... Il est possible d'assouplir ces contraintes en anticipant et en investissant l'énergie dans des démarches administratives indispensables. Une autre source de contraintes vient des relations humaines. Elle vient bien sûr de la multiplication des acteurs (élèves nombreux, binôme, intervenants...) mais également d'un ensemble de facteurs propres à chacun (disponibilités, compétences, compatibilité, fatigues, interactions...)

La dernière source de contrainte, et sans doute la plus importante, vient de la temporalité. Elle est intimement connectée aux deux premières (les créneaux de cours hebdomadaires sont imposés et les élèves ont un niveau scolaire et une maturité très différents entre le début et la fin d'année...). Cette temporalité est à cerner très tôt puisqu'elle va imposer la longueur et le découpage de la séquence. Généralement une date de début est définie ainsi qu'un nombre de séances nécessaires à la réalisation de la séquence. Pour chaque classe est établie une progression sur l'année, c'est-à-dire un calendrier dans lequel chaque séquence est planifiée, chaque séance est pensée. Il n'empêche que les aléas sont et seront nombreux obligeant l'enseignant à perpétuellement repenser cette progression. Enseigner c'est s'adapter en permanence



# S'ADAPTER CONDITIONS D'ENSEIGNEMENT

Mise en application

## LE CADRE

La séquence que nous projetons concerne les 2 classes de Premières soit environ 70 élèves (voir diagnostic précédent), elle se situera sur un créneau de 4h que nous avons décidé de consacrer au pôle Démarche Créative, encadrée par 2 binômes d'enseignants. En amont du projet nous avons organisé nos emplois du temps pour que les classes travaillent en parallèle (le lundi après midi de 13h à 17h pour être précis). Nous nous sommes aussi alignés avec nos collègues du bac pro mode dont la classe travaillera avec nous sur ce projet (voir les opportunités précédentes). Nous disposons d'un grand plateau technique permettant de réunir tous les élèves et de salles plus petites favorables au travail en groupe.

Les élèves travaillent en binôme associant un élève ayant suivi la seconde CCD et un élève nouvellement arrivé en évitant soigneusement les prérequis liés à la seconde CCD (voir diagnostic précédent). Nous ne mixons pas les classes afin que chaque élève assimile rapidement à quelle classe il appartient et quels sont ses enseignants référents. Nous travaillons avec la maison de l'Internationale (voir opportunités précédemment) qui nous impose le calendrier (le mois de l'Arménie aura lieu en Décembre) et nous demande de beaucoup anticiper sur notre contenu de projet (afin de valider nos budgets, prévoir la communication autour du projet...). Nous travaillerons également avec nos collègues du bac pro mode (voir opportunités précédemment) avec qui nous avons l'habitude de travailler, mais qui ont également des besoins de calendrier différents (le temps de confection sera plus long que le temps de conception).

Nous avons programmé cette première séquence pour qu'elle commence tout de suite à la rentrée (deuxième semaine de septembre) et qu'elle se termine à la veille des vacances d'automne (deuxième semaine d'octobre). Nous ne voulons pas dépasser les vacances afin d'équilibrer les projets dans l'année et éviter la lassitude des élèves. La présentation du projet ne se fera cependant qu'en décembre, en concordance avec les calendriers de la maison de l'international et du bac pro mode. Nous pensons commencer la séquence par un temps fort d'une journée qui servira autant le projet que la cohésion des classes. Nous devons donc anticiper pour l'organisation de ce temps fort (prévenir les collègues concernés et les parents, effectuer les démarches administratives, organiser la sortie avec les intervenants...)



# SE CONFORMER AUX EXIGENCES OFFICIELLES

## LE PROGRAMME

**Le programme cadre la pratique d'enseignement. Il s'agit moins d'une liste dans laquelle chaque compétence doit être enseignée que d'une vision globale de l'enseignement du design et des Métiers d'Arts.**

L'un des points fondamentaux est la pratique du micro projet (bien qu'elle n'empêche pas de travailler autrement ponctuellement, sous forme d'exercices par exemple). Il est attendu une démarche créative généralement organisée en 4 phases:

1. Investigation (l'appropriation de données nécessaires aux projets: connaissances, lexique, informations...)
2. Expérimentation (l'exploitation de ses données en vue d'essayer, d'explorer des réponses pour le projet)
3. Réalisation (la sélection et le développement d'une ou plusieurs réponses adaptées au projet)
4. Communication (la transmission et la valorisation du projet).

Une des autres piliers est l'approche exploratoire. Les élèves doivent découvrir les différents domaines de création (Design d'espace, design de mode, design produit, design de communication, métiers d'art et arts visuels) et les différents enjeux contemporains du design (le document Les enjeux sociétaux du XXIème siècle, disponible sur Eduscol, les récapitule). Il est attendu que les élèves soient eux-mêmes en situation d'exploration (à travers des démarches empiriques ou la recherche de solutions divergentes par exemple).

Le dernier pilier concerne les interactions entre les différents pôles d'enseignement du Design et Métiers d'Art (pav, techno, atc, démarche créative...) et plus globalement entre les disciplines (c'est-à-dire en travaillant avec les différents enseignants qui ont la classe concernée, en particulier en OLN et en Physique chimie de spécialité pour les Premières). Cette volonté de croisement peut s'ouvrir à d'autres partenaires comme nous l'avons vu dans l'étape précédente, mais aussi se situer à l'intérieur de la discipline (en mettant en liens les domaines du design par exemple).

Enfin le programme donne des priorités sur certains moyens essentiels (le dessin, le numérique et l'observation du présent) et sur des compétences attendues (acquérir une solide culture, engager une pratique expérimentale et communiquer son analyse ou ses intentions). De plus, chaque pôle définit un ensemble d'objectifs attendus selon différents niveaux d'exigence. Pour ce point, il s'agit surtout de vérifier que l'a séquence s'inscrit dans ses objectifs et niveaux d'exigence.

Outre le programme, d'autres éléments officiels vont aider à cadrer la pratique d'enseignement : les examens (les épreuves de spécialités AMD et CCDMA et le Grand Oral imposent l'acquisition de compétences spécifiques), le contrat d'objectif du lycée (des objectifs que se donnent l'ensemble des enseignants pour leurs établissements), le livret scolaire (qui recompose des compétences déjà prévues dans le programme)...



# SE CONFORMER AUX EXIGENCES OFFICIELLES

Mise en application

## LE PROGRAMME

La maison de l'International nous a commandé un événement en lien avec l'Arménie dont le jumelage des villes de Grenoble et Sevan sera célébré à travers un mois d'animations. Nous sommes cependant libres dans cette création. Nous travaillerons également avec les Bac Pro Mode. La réalisation d'un événement et la collaboration avec le Bac Pro Mode nous amène naturellement vers l'organisation d'un défilé et donc d'un projet de stylisme ou de métier d'art.

Concernant les enjeux du design, la présence de l'Arménie, riche en savoir-faire ancestraux, nous invite à développer l'enjeu "Renouveler les savoir-faire traditionnels". De plus, le projet s'inscrit dans le champ des Métiers d'Art, nous serons donc vigilant à explorer les autres domaines de la création dans les autres séquences.

Du point de vue de la transdisciplinarité, nous avons finalement fait le choix de conserver de manière bien distincte les différents pôles d'enseignements du Design et Métiers d'Arts afin que les élèves, nouvellement arrivés, puissent bien les cerner. À l'intérieur du projet, nous allons construire une passerelle entre 2 champs du design et 2 temporalités: la dentelle (métiers d'art, contemporaine) et les motifs de l'architecture romane (Design d'Espace, Ancestral).

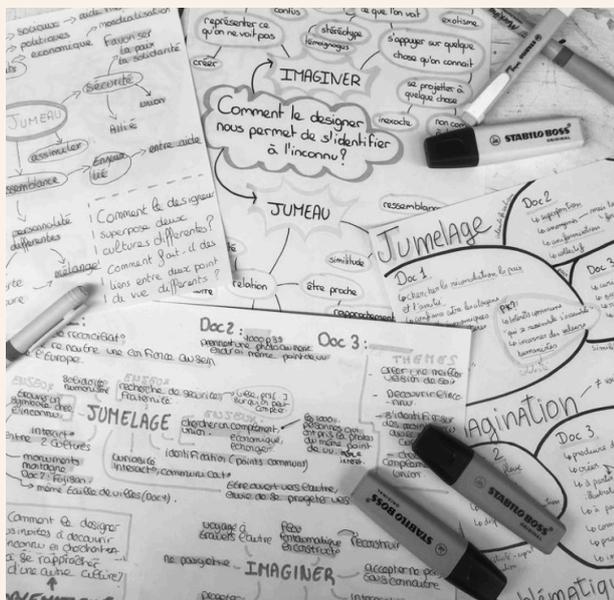
Du point de vue extérieur le projet s'ouvrira à une collaboration avec une autre section (Bac Pro mode) et à des partenariats (Maison de l'International, Fablab de la Casemate).

Comme nous l'avons vu précédemment, nous allons réduire la place du dessin (afin de créer un seuil commun entre les différents profils d'élèves), ce qui nous permet de privilégier les autres moyens essentiels. Le numérique, les élèves réaliseront les dentelles en découpage laser avec le Fablab de Grenoble et l'observation du présent avec la rencontre d'une dentellière arménienne et l'analyse d'un khatchkar (croix arménienne en pierre riche de motifs entrelacés romans) implanté dans un jardin municipal proche du lycée.

Pour terminer, le projet s'intègre au contrat d'objectif : l'un de ses axes étant d'améliorer la cohésion entre les différentes sections qui composent le lycée. D'une part nous organisons l'intégration des élèves arrivants et d'autre part nous travaillons en collaboration avec les Bac Pro Mode



# DÉFINIR LES OBJECTIFS



L'enjeu d'une séquence pédagogique est sa capacité à amener les élèves à la réussite des attendus du programme. Celle-ci doit permettre d'élever les apprenants et de dépasser un blocage précis. Elle joue également un rôle disciplinaire, celui d'apprendre progressivement à concevoir et créer en Design et Métiers d'Art. Un ensemble d'objectifs secondaires complète la séquence, offerts par la construction du projet et en adéquation avec les exigences du programme.

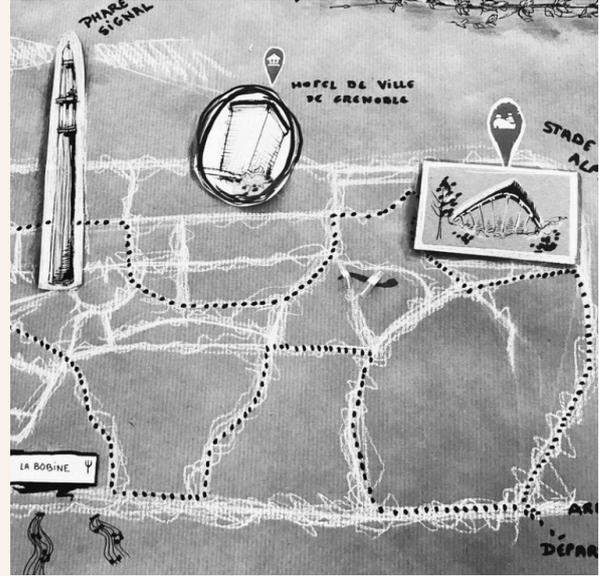
## CHOISIR UN OBJECTIF GÉNÉRAL

L'objectif général correspond à l'enjeu principal de la séquence. Il oriente la séquence lors de choix à arbitrer, guide la stratégie pédagogique globale et enfin définit si la séquence est réussie ou non. Pour définir cet objectif, il faut s'appuyer sur le diagnostic d'enseignement préalablement établi dans l'étape 1. Il faut viser un seul et unique objectif pédagogique pour une séquence, les autres objectifs seront forcément secondaires. Son choix résulte bien souvent de la compréhension du blocage qui empêche les élèves de progresser, de passer une marche de progression plus haute.

La formulation claire de l'objectif pédagogique permet ensuite de définir des stratégies pédagogiques qui vont permettre d'atteindre l'objectif visé. Il s'agit d'analyser le problème initial que ce soit par une compréhension du problème sur une chronologie plus longue (la cause de la cause...) ou une décomposition du problème en sous problèmes plus aisés à résoudre. Comme en design, l'analyse du problème conduit à la recherche de solutions, de moyens opérationnels pour atteindre l'objectif général visé. L'évaluation de la réussite de la séquence s'effectue principalement sur cet objectif général en visant des données quantifiables, comparables entre un avant et un après (bien souvent à travers une évaluation).



# DÉFINIR LES OBJECTIFS



## CONSTRUIRE UN PROJET DE DESIGN

La confrontation des possibilités et des contraintes, vues dans les deux premières étapes, ont esquissé un projet de design. Il commence à se dessiner un scénario qui définit généralement un champ du design, un enjeu spécifique, les éventuels partenaires, quelques données contextuelles... Le cadre du projet de design apparaît en pointillé.

La définition de la problématique de design permet d'une part de clarifier le projet, mais surtout de placer les élèves dans une situation de réflexion et de projection vers des réponses. La formulation de la problématique doit enclencher une curiosité, elle doit amener l'élève à se poser d'autres questions permettant de répondre à la problématique. Elle doit aussi rester suffisamment ouverte pour permettre aux élèves de s'appropriier le problème de design et proposer des réponses singulières et créatives.

Pour se faire l'enseignant doit prendre la place de l'apprenant et s'observer en train de répondre à la question de design. Ce qui est visé est bien entendu le cheminement intellectuel et nullement les réponses formelles à la question.

Il faut être vigilant à ne pas oublier d'étapes qui sont parfois réalisées de manière inconsciente (par exemple en considérant qu'une notion est parfaitement définie et acquise) ou rester imprécis (par exemple en utilisant des mots valise comme Analyser alors que comparer, prélever ou décomposer correspondrait davantage à votre réflexion). Chaque étape est définie par une action intellectuelle et doit déboucher à un apport permettant d'accéder à l'étape suivante. Généralement, l'ensemble de ses étapes va se redéployer dans le découpage: investigation, expérimentation, réalisation et communication déjà présenté précédemment. Les étapes ainsi formées permettront de décomposer la séquence en séances. Chaque étape appelle à un certain nombre de compétences pouvant devenir des objectifs secondaires pertinents s'ils sont liés à ceux visés dans le programme.



# DÉFINIR LES OBJECTIFS

Mise en application

## CHOISIR UN OBJECTIF GÉNÉRAL

Nous l'avons vu dans le diagnostic, notre principale difficulté en début d'année de Première STD2A vient de l'hétérogénéité des publics avec seulement la moitié des élèves qui ont suivi l'option CCD en seconde. Si nous ne faisons rien, une partie de la classe serait rapidement et durablement en décrochage tant dans le niveau (notes faibles, démotivations...) que dans la cohésion de classe (rejets dans les travaux de groupe, attitudes opposées...)

Si nous analysons le problème plus précisément, la cause directe de ce potentiel décrochage vient du manque de savoirs et savoirs faire propres aux Design et Métiers d'Art pour ceux qui n'ont pas suivi l'option CCD. En regardant le problème sur une focale plus ouverte, nous pouvons remarquer que les élèves de Seconde CCD, non seulement ont plus de compétences, mais surtout sont dans une dynamique très différentes: ils se connaissent, comprennent l'enseignement d'Arts Appliqués, profitent d'habitudes liées à leurs installations en seconde dans le lycée... La conséquence potentielle de ses causes est d'avoir un groupe qui profite de ces apports et cette dynamique et un autre groupe qui prend du retard et se sent relégué.

Pour y remédier, nous avons défini une stratégie reposant sur plusieurs actions :

- Mettre les élèves en binôme (un ancien Seconde CCD et un nouvel arrivant)
- Déstabiliser les secondes dans leurs acquis en explorant des moyens nouveaux (la place du numérique au détriment du dessin...), Imposer un rythme de travail et une exigence (en choisissant un partenariat extérieur avec une présentation au public),
- Réduire la compétition entre élèves (en privilégiant le défilé comme oeuvre collective et en inscrivant les 2 classes de premières dans ce projet)
- Nous pouvons estimer que la séquence est réussie si nous ne constatons pas de différences de notes et d'attitudes entre les élèves nouvellement arrivés et ceux ayant suivi la Seconde CCD.

## CONSTRUIRE UN PROJET DE DESIGN

L'ensemble des données précédentes nous a permis de construire un scénario de projet: les élèves de Première STD2A et de Bac Pro Mode s'associent pour un projet de vêtement célébrant le jumelage de l'Isère et de l'Arménie. De nouveaux manteaux arméniens émergeront de ces collaborations, agrémentés de dentelle. Les élèves de Bac Pro Mode réaliseront les manteaux arméniens, puis décideront avec les élèves de Premières STD2A de leur emplacement sur le vêtement. Les élèves de Première STD2A concevront les pièces en dentelle, inspirées des motifs khatchkars et découpées au laser.

Pour les élèves de 1STD2A, la problématique de design pourrait être : Comment concevoir des dentelles contemporaines inspirées des khatchkars arméniens? Pour les enseignants nous n'avons aucune idée de la formalisation de ce projet, nous attendons des élèves des réponses créatives et ouvertes. Pour les élèves, nous espérons que d'autres questions émergent, qu'elles soient conceptuelles (s'inspirer signifie t-il recopier?) ou techniques (comment passer de l'ajournement de la pierre à celui du tissu ?)

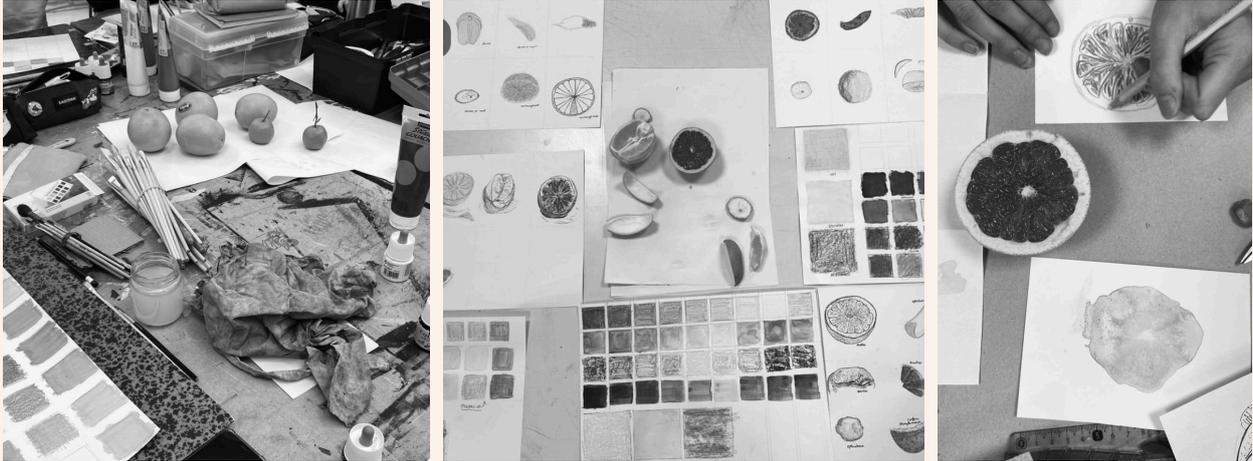
..

Une manière d'aborder le projet pourrait être la suivante (elle va différer d'un enseignant à l'autre) :

- Investigation: 1/ Définir ce qu'est une dentelle, un khatchkar arménien et les notions s'inspirer et contemporain 2/ Observer les points communs entre la dentelle et les khatchkars 3/ Comprendre les étapes de conception des motifs sur un khatchkar 4/ Estimer les possibilités de la découpe laser sur feutrine.
- Expérimentation: 1/ Explorer des motifs de dentelles en reprenant la méthode de conception des Khatchkars 2/ Essayer la technique de la découpe laser sur feutrine pour valider ce qui est faisable 3/ Comparer mes différentes propositions au regard de s'inspirer, du contemporain, du faisable.
- Réalisation: 1/ Sélectionner et améliorer le motif le plus pertinent 2/ Adapter le motif à la forme définie avec son coéquipier en Bac pro mode 3/ Découper au laser son motif dans de la feutrine/
- Communication: 1/ S'entendre avec ses collaborateurs 2/ Expliquer sa démarche de projet.



# PENSER ET PLANIFIER UNE SÉQUENCE



**Le point de départ d'une séquence peut-être varié : un objectif pédagogique, un partenariat, une exposition, un intervenant, une thématique...**

Afin de définir une séquence et cela quelque soit le niveau de classe : Seconde CCD, Première STD2A ou Terminale STD2A, il est impératif d'établir les éléments incontournables suivants :

- Faire le lien avec le programme en choisissant un objectif pédagogique général à la séquence ainsi qu'un ensemble d'objectifs opérationnels plus spécifiques en lien avec votre contenu de séquence. La définition et décomposition de chaque séance en objectif spécifique va permettre à l'élève d'identifier les étapes de la séquence et comprendre plus facilement ce qu'on attend de lui.
- S'appuyer sur les différentes progressions pédagogiques envisagées à l'échelle de l'équipe, à l'échelle de l'enseignant. A quel moment de l'année se situe la séquence au regard des différents temps forts ? L'articulation d'une séquence à l'autre ; de quels pré-requis j'ai besoin ? Quels pré-requis j'ai pu déjà mettre en place ?
- Penser aux enchaînements et aux rythmes des séances les unes par rapport aux autres. Dans quelles postures, attitude, active, passive, animateur, spectateur...je place les élèves ? Dans le but, à la fois, de dynamiser la séance mais également de maintenir l'attention des élèves et favoriser l'apprentissage.
- Prévoir le déroulement de la séance : Comment je commence et par quoi je finis ? Comment je rythme les différents moments au sein de la séance ? De quel matériel j'ai besoin/ ils ont besoin ?...
- Prévoir les manières de stimuler, de relancer l'activité des élèves : Pause ? Concertation ? Questions posées à l'élève ou à la classe ? Éclaircir un point quand on découvre un problème, mettre en commun...
- Lister les problèmes potentiels et anticiper des remédiations possibles ? En cas d'élèves absents, de forte déconcentration, d'incidents et de passage à l'infirmerie, de blocage ou encore de manque d'autonomie.



# PENSER ET PLANIFIER UNE SÉQUENCE

## LA FICHE PÉDAGOGIQUE

Afin d'établir au mieux sa séquence, on peut formuler une fiche pédagogique que l'on établira en début de chaque nouvelle séquence afin de se repérer dans le déroulé de celle-ci. Il est également judicieux de l'associer à un planning prévisionnel. Cette méthodologie de travail permet d'organiser et structurer sa pratique. Il faut cependant que cette fiche reste adaptable et mobile afin de ne pas enfermer et bloquer l'enseignant dans des contraintes immuables.

Dans un premier temps il faudra définir le contexte d'enseignement :

- La discipline
- Le niveau de classe et le nombre d'élèves
- La répartition des élèves, en classe entière, en demi-groupe, en groupe, en binôme, individuel
- La situation dans l'année et, ce que cela implique sur les attendus
- Le matériel à prévoir en tant qu'enseignant et celui à prévoir par les élèves
- Les locaux à disposition, l'organisation de ceux-ci et ce qu'ils permettent comme dispositif pédagogique : en rang d'oignon, en îlots, chevalets, espace d'exposition...
- La situation dans l'emploi du temps
- La durée de la séquence
- La durée des séances
- Séance supplémentaire de remédiation en cas de séance annulée, d'imprévu ou de prolongation nécessaire

Dans un second temps, définir la situation d'apprentissage :

- Le titre de la séquence et séances intermédiaires (en cas de changement d'exercice ou besoin spécifique).
- L'objectif général de la séquence (que vous aurez au préalable extrait du programme)
- Les objectifs spécifiques des séances (env. 5)
- Les pré-requis nécessaires
- Critères d'évaluation qui découlent des différents objectifs visés

Dans la définition de la situation d'apprentissage, il est important d'identifier les méthodes et démarches de travail à mobiliser : Qu'est-ce qu'on attend des élèves ? Les élèves sont-ils dans une démarche active avec une proposition de sujet ludique et stimulant où l'élève est acteur de son cours ? Quelles sont les tâches et le rôle de l'enseignant ? Endosse-t-il un rôle d'animateur pour favoriser les échanges et aiguiller les actions, débloquer certaines difficultés et faciliter l'expression ?

Une fois que la situation d'apprentissage est bien définie, il faut formuler le sujet en rédigeant la demande, en donnant les différentes contraintes et modalités de celui-ci (cf. Annexe 1). Il est important d'être le plus clair et précis possible. Établir des contraintes, ce n'est pas seulement définir les limites du sujet, c'est également donner des repères aux élèves et leur permettre de développer leur créativité par la prise en compte de règles et protocoles qui vont jalonner leur démarche.



# PENSER ET PLANIFIER UNE SÉQUENCE

## Mise en application

### LA FICHE PÉDAGOGIQUE

Pour rappel, la fiche pédagogique est une approche théorique et linéaire de la conception d'une séquence. Elle permet une projection et la pose de jalons afin de guider l'enseignant et les élèves dans le déroulement de celle-ci. Une séquence est amenée à évoluer, changer, s'adapter... au fur et à mesure de son avancement dans le temps, des bilans et remédiations nécessaires à l'ajustement pédagogique de celle-ci.

La séquence que nous allons détailler et construire s'inscrit dans le même projet pédagogique en partenariat avec la Maison de l'International que la séquence vue en amont avec les premières (voir prendre en compte les conditions d'enseignement). Cette fois, il s'agit d'un projet sur le niveau de terminale.

Le projet consiste à promouvoir le jumelage de Grenoble et la ville de Sevan en Arménie. Les élèves de Terminale STD2A sont invités à travailler avec l'association Afrat qui développe le tourisme sur place. A partir de témoignages et surtout de photographies, les élèves vont interpréter et donner vie aux magnifiques paysages de Sevan sous la forme de courtes boucles animées en stop motion. Celles-ci seront utilisées par l'Afrat sur différents supports de communication numériques (site internet, mailing...). Durant cette séquence, les élèves seront évalués sur trois aspects différents : leur capacité à produire des expérimentations plastiques variées et cohérentes qui vont définir l'univers et le parti-pris de leur animation ; leur capacité à séquencer la narration à travers la réalisation d'un storyboard ; leur capacité à animer leur production via le logiciel photoshop.

Dans le cadre de ce projet, les élèves se questionnent sur [Comment mettre en lumière les paysages de Sevan dans le but de promouvoir le tourisme en Arménie ?](#)

Contexte d'enseignement :

- Séquence en Création et Conception en Design et Métiers d'Arts dans le pôle Démarche Créative.
- Sur les deux classes de Terminales STD2A soit 70 élèves et 4 enseignants référents.
- Les élèves des deux classes forment des groupes de 4 (2 élèves de chaque classe) pour plus de mixité et d'exploitation des compétences de chacun au service du projet ; dans le but de faire connaissance.
- La séquence se situe en début d'année du 10 septembre aux vacances de la Toussaint ainsi qu'une séance au retour des vacances le 05 novembre ; d'une part car le partenariat avec la Maison de l'International nous donne cette contrainte ; d'une autre part, cette séquence permet aux élèves de faire connaissance avec l'ensemble des acteurs de la terminale ; de faire connaissance les uns avec les autres ; le travail de groupe au retour des vacances permet une reprise en "douceur" ; faire le diagnostic de pré-requis attendus sur les deux classes.
- Les enseignants mettront à disposition des élèves le matériel nécessaire à la captation photographique, des éclairages, des outils informatiques afin de permettre la réalisation de vidéos animées en stop motion. Les élèves auront leur mallette d'outils graphiques, plastiques, de découpe... ainsi que leur téléphone portable pour réaliser différentes prises de vue.
- Les élèves seront répartis sur les différentes salles des ateliers. Ils organiseront leur espace de travail en autonomie en fonction des besoins estimés (chevalet, tréteaux, plateaux, tables, chaises...) Le local photo sera également à disposition durant les séances.
- Les séances ont lieu selon leur emploi du temps le mardi de 10h à 12h et de 13h à 17h.
- La séquence est composée de 7 séances de 6h soit 42H, cela inclut une première séance pédagogique en extérieur (qui fait office de journée d'intégration) et une séance en fin de séquence, d'installation sur le lieu d'exposition de la Maison de l'International.



# PENSER ET PLANIFIER UNE SÉQUENCE

## Mise en application

### LA FICHE PÉDAGOGIQUE

Situation d'apprentissage :

- Séquence Animer l'Arménie
- S'agissant d'une séquence longue et organisée en plusieurs temps forts pédagogiques, celle-ci répondra non pas à un objectif général mais deux : Expérimenter et exploiter diverses méthodes de créativité adaptées aux problèmes posés ; Proposer des solutions en prévision d'une mise en œuvre.
- Les objectifs spécifiques des séances : être capable d'expérimenter différentes techniques graphiques et plastiques de montage photographique ; être capable de définir une ambiance plastique, cohérente avec le contexte d'intervention ; être capable de séquencer et planifier une courte animation ; être capable de réaliser et retoucher des prises de vue photographiques ; être capable d'animer un boucle vidéo en stop motion avec un logiciel adapté ; être capable de développer et assurer une cohésion de groupe.
- Prérequis de première en Outils et Langage numériques avec la découverte du logiciel photoshop : la retouche photo et la réalisation de signatures animées. La séquence s'appuie également sur l'ensemble des compétences acquises en cours de première, dans le pôle Pratique en Arts Visuels dont la découverte, la manipulation et l'expérimentation d'outils, médiums et supports plastiques et graphiques divers et variés.

L'équipe pédagogique a décidé d'évaluer trois étapes de la démarche créative, regroupant les compétences clés de cette séquence :

La première situation d'évaluation concerne la phase expérimentale du projet et les deux objectifs suivants :

- être capable d'expérimenter différentes techniques graphiques et plastiques de montage photographique ;
- être capable de définir une ambiance plastique, cohérente avec le contexte d'intervention ;

La phase expérimentale prend la forme de deux rendus :

- La réalisation d'expérimentations plastiques sur photographie (interventions graphiques et/ou plastiques)
- La réalisation d'une moodboard à partir des expérimentations plastiques précédentes

Ce dernier rendu qui donnera lieu à une évaluation.

- Développer un univers cohérent avec la culture Arménienne et les témoignages de Sevan
- Traduire un univers plastique riche

- Penser une mise en page audacieuse (originalité / prise de risque).
- Planifier un format équilibré (composition/ hiérarchie / gestion des pleins et vides...).
- Produire un visuel soigné

La seconde situation d'évaluation concerne la réalisation d'un storyboard schématique accompagné d'informations techniques et découle de l'objectif suivant : être capable de séquencer et planifier une courte animation. Les points d'évaluation sont :

- Raconter une histoire
- Découper le scénario en plans signifiants
- Annoter des informations techniques pertinentes
- Mobiliser un dessin adapté au propos

La troisième et dernière situation d'évaluation est celle de la boucle vidéo réalisée en stop motion et concerne les objectifs pédagogiques suivants :

- être capable de réaliser et retoucher des prises de vue photographiques
- être capable d'animer un boucle vidéo en stop motion avec un logiciel adapté

Cette phase de mise en œuvre est rendue sur une clé USB au format mp4. Il s'agit d'une boucle animée en stop motion de 20 secondes. Elle est l'aboutissement d'une démarche créative ayant mobilisé différents moyens d'investigation et outils de conception et de création. Elle évalue les points suivants :

- Garder une cohérence tout au long du projet (En lien avec le contexte : Paysages animés de Sevan)
- Respecter une demande et un cahier des charges
- Produire une animation singulière (Originalité qui découle de la phase expérimentale)
- Réaliser une animation de qualité et bien finie (qualité visuelle de l'image et fluidité de la boucle)

Durant la séquence les enseignants seront amenés à effectuer différentes tâches comme le suivi individualisé de chaque groupe ; des apports culturels et techniques à travers de courtes capsules théoriques ; débloquer des situations à problème. Tantôt animateur tantôt accompagnateur et aidant, cette séquence invite l'enseignant à mobiliser pleinement ses compétences de praticien expert des apprentissages. Quant aux élèves, ils feront face à différentes situations d'apprentissage.



# EVALUER LES APPRENANTS

**L'évaluation, en éducation, est définie comme un moyen de prise d'informations pour l'apprenant d'une situation d'apprentissage sur les compétences identifiables ou les comportements mis en œuvre par les enseignants relevant de cette situation. L'évaluation consiste à acquérir des données déterminées par des critères d'évaluation et basée sur une norme de comparaison celle de la classe ; afin de situer ce résultat dans un cadre de référence, le programme.**

Les enjeux et les objectifs de l'évaluation sont multiples : diagnostiquer, ajuster, informer, comprendre, situer ou encore communiquer des résultats... L'évaluation est un outil au service de l'enseignant en vue de faire évoluer et ajuster sa progression pédagogique. C'est également un moyen pour prendre du recul sur sa pratique et assurer une stratégie pédagogique la plus optimale possible pour la réussite des élèves. Le bilan que permet l'évaluation nous dira quels objectifs ont été atteints et s'ils le sont par toute la classe. Quels sont ceux qu'il faudra à nouveau mobiliser afin que chacun parvienne au niveau d'acquisition attendu.

C'est aussi et surtout un repère qui permet à l'élève de se situer dans son parcours d'apprentissage. Où en est-il dans sa progression? Quelles compétences maîtrise-t-il ? Quelles sont celles qu'il doit approfondir ? Cette prise de recul pousse l'élève à développer son autonomie, à identifier ses lacunes et à placer son énergie là où celle-ci est attendue : sur les points d'amélioration.

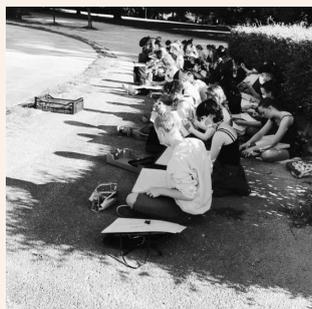
Afin de rendre l'évaluation la plus efficace possible, il est primordial que les objectifs soient clairement définis et donnés en classe. Les critères d'évaluation ou indicateurs d'évaluation doivent être communiqués en amont de l'exercice de manière à ce que l'élève identifie rapidement les compétences qu'il doit mobiliser pour réussir l'exercice.

Il existe plusieurs formes d'évaluation, intervenant à des moments différents de la séquence et visant des objectifs singuliers :

- **L'évaluation diagnostique** peut prendre place en début de formation ou en début de chaque nouvelle séquence afin d'évaluer et de situer les pré-requis des élèves. L'évaluation diagnostique permet de déceler les lacunes à des apprentissages prioritaires à consolider en vue de la réussite des apprentissages ultérieurs.
  - **L'évaluation formative** fait référence à une grande variété de méthodes que les enseignants utilisent pour effectuer des évaluations tout au long de la scolarité de l'élève. Elle permet de faire le point sur l'avancement de la compréhension des élèves, de leurs besoins d'apprentissage et de leurs progrès scolaires. Cette évaluation est entièrement intégrée à l'apprentissage et est centrée sur l'élève, elle mesure les résultats en fonction d'objectifs opérationnels.
  - **L'évaluation sommative et/ou certificative** intervient à la fin d'un cycle de scolarité comme les épreuves de spécialité du Bac STD2A. Elle permet d'estimer les connaissances acquises de l'apprenant et d'en faire un inventaire. Elle peut permettre de prendre une décision d'orientation mais elle permet aussi de situer l'apprenant dans un groupe par rapport aux autres.
- On observe deux type d'évaluation :
- **L'évaluation ponctuelle** qui a lieu sur une épreuve, un test d'un aspect particulier du programme. Elle permet aux enseignants d'observer les compétences acquises et d'apprécier les réussites ainsi que les difficultés éventuelles des apprenants pris individuellement à un moment précis de leur apprentissage. Elle fournit des repères pédagogiques pour organiser la suite des apprentissages.
  - **L'évaluation continue** consiste à évaluer les connaissances et les compétences acquises par les élèves tout au long de la période d'apprentissage par des évaluations multiples, diversifiées et régulièrement réparties au long d'une période définie (trimestre, semestre, année...). L'évaluation finale tient compte du travail fait en classe, à domicile, d'interrogations orales, des tests, des projets...



# EVALUER LES APPRENANTS



L'évaluation par notations est une évaluation qui donne lieu à une note dont les critères sont pondérés et chiffrés d'après leur importance. En fonction de la réussite de l'élève, celui-ci obtiendra plus ou moins de points sur un critère. Charge ensuite à l'enseignant de ré-ajuster l'évaluation. Une fiche évaluative est proposée à l'élève lors de chaque correction, il peut ainsi visuellement apprécier sa progression sous forme numéraire.

## Évaluation par indicateur de réussite (cf. Annexe 2)

L'évaluation par indicateurs de réussite précisent les aspects particuliers de chaque compétence et son niveau d'acquisition au regard des attendus. Cette méthode consiste à découper les critères en 3 à 5 niveaux d'acquisition et de préciser dans la fiche d'évaluation à quoi correspondent ces niveaux. Ils explicitent l'envergure de chaque compétence et aident à déterminer quels aspects d'une compétence se retrouvent dans les résultats d'apprentissage. Ils décrivent et expliquent plus précisément chaque niveau d'acquisition afin d'aider l'apprenant à comprendre et se situer sur son niveau d'apprentissage en identifiant rapidement ses lacunes et ses acquis. C'est un système qui prend du temps au départ et qui peut s'ajuster au fur et à mesure des séquences mais qui est vite amorti par la suite car réutilisable, adaptable et duplicable facilement.

## Évaluation par jauge (cf. Annexe 3)

Chaque critère se voit attribuer une jauge qui juge du niveau d'acquisition de l'élève. Plus la jauge est remplie, plus l'élève est en maîtrise. Ce type d'évaluation permet de rendre visuellement concret le niveau d'acquisition d'une compétence. Il permet également une marge de souplesse pour l'enseignant et d'ajustement plus individuel pour chaque élève.

Chaque fiche d'évaluation peut être accompagnée de remarques plus ciblées en cas de problème flagrant ainsi qu'une remarque personnelle en fin de fiche, l'élève sait précisément ce qui va ou ce qui ne va pas. Des remarques d'ordre générales à toute la classe sont faites lors des corrections.

Les évaluations vont donc venir jaloner la scolarité de l'élève, en visant chacune des buts particulier : être un outil au service de l'enseignant dans l'organisation de sa pratique pédagogique, un outil au service de l'élève dans son apprentissage, et, un moyen de communication et d'information avec les parents sur la situation de leur enfant.

Il faut cependant faire attention à la multiplication des évaluations et ne pas perdre de vue que l'apprentissage est tout aussi important. Le profil des élèves de STD2A étant bien souvent scolaire, la vision de l'évaluation sous la forme d'une note peut apparaître comme une sanction voire une barrière à son contrôle continue en vue du postbac et de parcoursup. Il est donc impératif de dédramatiser l'erreur et la mauvaise note. Les erreurs sont considérées comme un passage obligé dans l'acquisition des savoirs. Elles font partie intégrante de l'apprentissage et ne sont pas considérées comme des faiblesses mais comme des points d'amélioration et de progression. Il faut plutôt comprendre pourquoi et comment cette situation d'erreur s'est produite. Une prise de risque n'est pas toujours récompensé comme on le voudrait mais il faut savoir rebondir pour en tirer les bonnes conclusions. La prise de recul et l'autocritique sont essentielles pour envisager une progression et une réussite scolaire.



# EVALUER LES APPRENANTS

## Mise en application

### EVALUATION PAR INDICATEUR

Afin d'éclairer et de matérialiser l'évaluation par indicateur de réussite, prenons un exemple concret. Dans la partie Penser et planifier une séquence, nous envisageons différentes situations d'évaluation dont notamment l'évaluation d'un storyboard. Le storyboard est un document technique qui permet de planifier l'ensemble des plans qui constitue une vidéo (film ou animation). Cet outil de création se prête parfaitement à l'évaluation par indicateurs de réussite car son aspect technique et tangible permet d'identifier rapidement les compétences mobilisables pour une réussite. De plus, celles-ci sont facilement sécables en niveau d'acquisition.

Rappelons que l'objectif spécifique de cette étape est la capacité de l'élève à séquencer et planifier une courte animation. En découle un ensemble de critères d'évaluation plus spécifiques qui s'évertuent à sonder le niveau des élèves au regard des compétences visées : raconter une histoire ; découper le scénario en plans signifiants ; annoter des informations techniques pertinentes ; mobiliser un dessin adapté au propos.

Prenons le critère : Annoter des informations techniques pertinentes.

Il y a deux choses importantes dans ce critère que l'élève doit effectuer. D'une part, on attend de lui qu'il annote ses plans d'informations d'ordre technique (connaissances techniques et vocabulaire adapté) et d'autre part on attend de lui que ces informations techniques soient pertinentes, judicieuses et éclairantes.

Ce que l'évaluateur cherche donc à estimer, c'est le degré de technicité et de pertinence des informations écrites. L'évaluation par indicateur va donc signifier à l'élève quel est le degré zéro de ce critère, c'est-à-dire le niveau minimum soit non maîtrisé, quel serait le niveau intermédiaire de ce critère, bien souvent il correspond à un niveau de compréhension mais pas encore de maîtrise soit insuffisamment maîtrisé et enfin le niveau de maîtrise, c'est-à-dire, quand l'évaluateur considère que l'élève a acquis la compétence visée.

Cela pourrait donner les indicateurs suivant :

Annoter des informations techniques pertinentes

Niveau non maîtrisé : Aucune information technique complètent le storyboard.

Niveau insuffisamment maîtrisé : Le storyboard manque d'annotations techniques pour saisir les mouvements, les cadrages, les effets et les intentions, rendant difficile son adaptation par la suite. Celles-ci restent approximatives dans le vocabulaire employé et/ou manquent de pertinence.

Niveau maîtrisé : Les annotations techniques éclairent la compréhension du storyboard. Elles donnent une vision claire de ce que pourrait être l'animation et permettent de comprendre les choix opérés. Le choix du vocabulaire renforce la pertinence des annotations.



# CONCLUSION



La construction de ce livret impose un fonctionnement linéaire, en étape. Dans une pratique quotidienne, la construction se fait de manière beaucoup plus sphérique, plusieurs étapes sont conduites en parallèle et la modification d'un paramètre implique souvent des changements en cascade sur les séquences.

Ce document n'est qu'un complément à la rencontre indispensable avec les autres enseignants, quelque soit leurs anciennetés, leurs statuts ou leurs disciplines. L'enseignement est un métier hautement collectif : demander conseils, expliquer ses choix à ses collègues, questionner ses pairs sur des éléments que l'on ne maîtrise pas sera toujours la meilleure source d'inspiration pour progresser dans ce métier.





# NOMADISTAN

## le slow TRAVEL

Trimestre 2  
INDIVIDUEL

**\_ LE CONTEXTE** L'année 2020 et la crise sanitaire de la Covid-19 ont marqué les esprits et chamboulé nos modes de vie. Les mesures de confinement en particulier ont été éprouvantes. Cette pandémie ainsi que l'ensemble des enjeux écologiques actuels, ont fait émerger de nouvelles tendances de vacances et de voyages, dont le nomadisme. Le nomadisme représente un moyen de goûter à nouveau à la liberté et de se reconnecter au monde extérieur. Emporter sa maison avec soi, à deux, avec des amis ou en famille, il s'agit de vivre un voyage au rythme de ses envies, être libre de déposer ses valises où on le souhaite, en prenant le temps d'apprécier chaque étape de cette aventure.

C'est dans ce contexte tout particulier que s'est créée l'agence de voyage Nomadistan. Elle propose des vacances alternatives aux hôtels de luxe, croisières en mer ou déplacement en avion... Road trip, Bike trip, bivouac, camping car, van aménagé... Nomadistan propose des voyages 100% Français et Européens à la découverte ou redécouverte de notre environnement et paysage local. L'agence Nomadistan gère toute l'organisation à un camping sauvage afin d'apprécier au mieux ses vacances.

Les 3 concepts forts de l'agence : - Emporter son chez soi - Le voyage local économique et écologique : un accent particulier est mis sur la préservation de l'environnement ainsi que sur un changement profond dans la manière de vivre. - Le slow travel : il s'agit de prendre son temps pour découvrir chaque nouvelle destination. Il incite à privilégier la qualité des expériences plutôt que la quantité. Ralentir le rythme pour mieux apprécier et vivre des expériences humaines enrichissantes.

### \_ LA DEMANDE

Vous êtes graphistes indépendants et l'agence Nomadistan fait appel à vos services afin de concevoir son logo de marque. Votre démarche de création devra prendre en compte les valeurs de l'agence et produire un visuel contemporain et singulier.

Soyez audacieux et n'hésitez pas à sortir de votre zone de confort afin de proposer des idées créatives et originales.

### PHASE 1 | 28/11 | 6H

#### PRÉSENTATION ET APPROPRIATION DE LA DEMANDE -

À des fins d'appropriation et de compréhension de la demande et du contexte, vous produirez deux planches A4 écrites et graphiques synthétisant les enjeux du sujet :

- Les attentes de la demande
- Le cahier des charges d'un logotype au regard du contexte

Votre compte rendu s'appuiera sur le sujet et le dossier théorique sur le logotype qui vous est distribué.

#### IDÉATION : ESQUISSES ET DESSINS SPONTANÉS -

À partir de votre brainstorming et de vos expérimentations plastiques, vous proposerez un premier ensemble d'**idées tout azimut**. Ces premières esquisses spontanées de logo seront rassemblées sur des formats A4.

Dans cette première phase de recherches intuitives **rien ne sera jeté** et la recherche de logotype s'effectuera **à la main** et avec **des outils graphiques simples** : crayons, feutres, stylos... d'épaisseurs et de qualités expressives différentes.

### PHASE 2 | 05/12 & 09/01 | 10H

#### RECHERCHES : ESQUISSES, CROQUIS, COULEURS, DESSINS QUI CHERCHENT -

Vous choisirez 3 axes créatifs dans votre brainstorming qui guideront vos choix esthétiques et plastiques. Pour chacun de ces 3 axes, vous proposerez 2 recherches de logo, soit un ensemble de 6 **hypothèses divergentes**.

Vous rendrez compte de ces recherches sur des formats A4. Chacune des propositions aura un titre significatif (notion créative extraite du brainstorming et qui est à l'origine de la recherche). Vos propositions devront **impérativement s'appuyer sur vos expérimentations plastiques** (soit celles déjà réalisées, soit de nouvelles à produire) et **votre première phase de production tout azimut**.

**! Être capable de faire la différence entre les idées et les recherches : la recherche contrairement à l'idée s'évertue à montrer une évolution, des ajustements, des déclinaisons... d'une même idée. Dans le cadre du logotype, il peut s'agir de modifier la typographie, tester différentes graisses, changer les couleurs, ajuster la forme du pictogramme accompagnant le texte... !**

### PHASE 3 | 16/01 | 2H

#### MISE AU POINT -

Vous choisirez une recherche parmi les 6 hypothèses créatives conçues. Vous définirez l'esthétique finale en opérant des choix : typographiques, couleurs, formes... et vous argumenterez ces choix au regard de la demande et du cahier des charges.

Vous rendrez compte de cette production finale sur un ou deux formats A4, hiérarchiser et organiser sur le plan visuel et textuel.

### PHASE 4 | 30/01 | 6H

#### AVANT-PROJET -

Vous passerez votre logotype à l'ordinateur afin d'en produire une version numérique à l'aide d'Illustrator et du dessin vectoriel.

Vous réaliserez une planche contact au format numérique A3 pour une présentation au client. Celle-ci se composera :

- Du logo final en couleur à différente échelle afin de se rendre compte de sa lisibilité (petit/moyen/grand)
- D'une version en Noir et Blanc et une version en Niveau de gris
- D'une version sur un fond coloré unis et une sur un paysage photographique
- D'un mock up de mise en situation

### PHASE 5 | 06/02 | 6H

#### VALORISATION ET COMMUNICATION -

Vous présenterez l'ensemble de votre démarche créative durant un oral de 5 min de présentation, suivi d'un entretien de 5 min sous la forme de questions complémentaires. Cette présentation orale ne sera pas descriptive mais, justifiera les différents choix opérés tout au long du projet et qui vous ont permis d'évoluer d'une étape à une autre pour arriver au projet final.

Chaque élève devra participer, en tant que jury, aux oraux de ses camarades.

En parallèle des oraux, vous réaliserez un page de book à l'ordinateur de ce même projet.

#### CRITÈRES DE RÉUSSITE

##### CONVOQUER DES MOYENS DE DESSIN ADAPTÉS AU PROPOS

- 1/ Convoquer les bons outils, gestes, supports pour communiquer les étapes de ma démarche de conception.
- 2/ Proposer une écriture graphique singulière.

##### PROPOSER UNE PROFUSION D'HYPOTHÈSES DE RÉPONSES DIVERGENTES.

- 1/ Avoir 6 propositions et ses déclinaisons
- 2/ Proposer des hypothèses de réponses divergentes, les recherches ne se ressemblent pas.
- 3/ Apporter des réponses singulières au sujet en explorant tous les possibles.

##### GARDER UNE COHÉRENCE TOUT AU LONG DU PROJET.

- 1/ Puiser dans le brainstorming et les recherches plastiques initiales pour nourrir son travail.
- 2/ Produire des réponses en adéquation avec la demande et pertinentes au regard du cahier des charges.

##### COMMUNIQUER LES DIFFÉRENTES ÉTAPES D'UN PROJET.

- 1/ Hiérarchiser et organiser les informations sur les formats.
- 2/ Donner des titres et sous-titres significatifs aux différentes étapes du projet.

## TSTD2A

### ENSEIGNANT

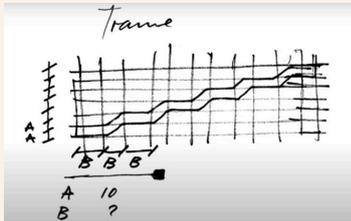
Sandra REY

### OBJECTIFS

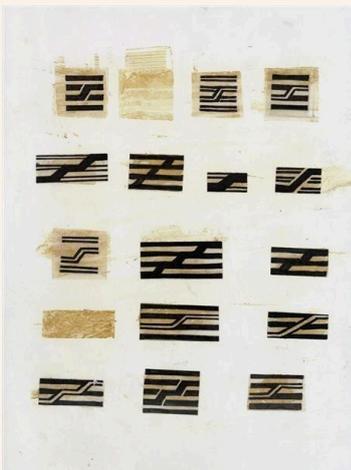
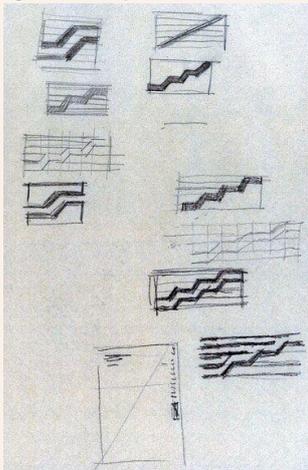
- > Améliorer la méthode de dessin en design.
- > Produire des idées divergentes.

### COMPÉTENCES

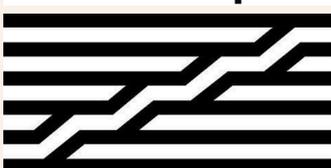
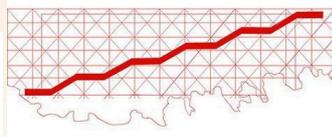
- Être capable de :
- > Communiquer les différentes étapes d'un projet.
- > Convoquer des moyens de communication adaptés au propos.
- > Proposer une profusion d'hypothèses de réponses divergentes.
- > Garder une cohérence tout au long du projet.
- > Engager et justifier des choix de création.



Logo du Centre Pompidou Jean Widmer 1977 >>



**Centre Pompidou**



## ANNEXE 2 Fiche d'évaluation par jauge

ETUDE DE CAS - ATCII    ENSEIGNANTII    CLASSE

NOM-Prénom : .....

### JUSTESSE DE L'ANALYSE

#### DÉNOTATION

- Les caractéristiques visuelles, formelles et esthétiques, propres de l'objet étudié, sont identifiées (formes/matériaux/flux/circulations...).



- Les procédés techniques de réalisation de l'objet sont repérés (techniques/structure/matières/lumières...).



- L'objet est appréhendé et compris dans le contexte dans lequel il s'inscrit (son rôle, son but par rapport au contexte historique et géographique).



#### CONNOTATION

- Les principaux enjeux de l'objet sont identifiés par un vocabulaire précis : qualifiant et pertinent (quelles sont les volontés de du designer ? Pourquoi un tel objet ? Que signifie-t-il ?).



- Une interprétation est déduite au regard de l'analyse et du contexte de création, celle-ci est pertinente et logique.



### EFFICACITÉ DES CROQUIS ANALYTIQUE

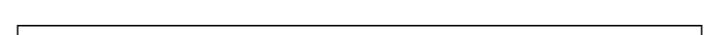
- Les outils et moyens graphiques sont adaptés aux intentions.



- Les croquis aident à la démonstration et à la compréhension (un croquis = une intention).



- Les croquis sont précis et soignés.



### COMMUNIQUER GRAPHIQUEMENT ET PAR ÉCRIT

- L'orthographe et la syntaxe sont justes et adaptées.



- La composition est équilibrée (gestion des pleins et des vides / proportion écrite et croquis / hiérarchie visuelle).



- Hiérarchie de l'information : les informations importantes sont mises en évidence.



### Commentaires :

## ANNEXE 3 : Fiche d'évaluation par indicateur

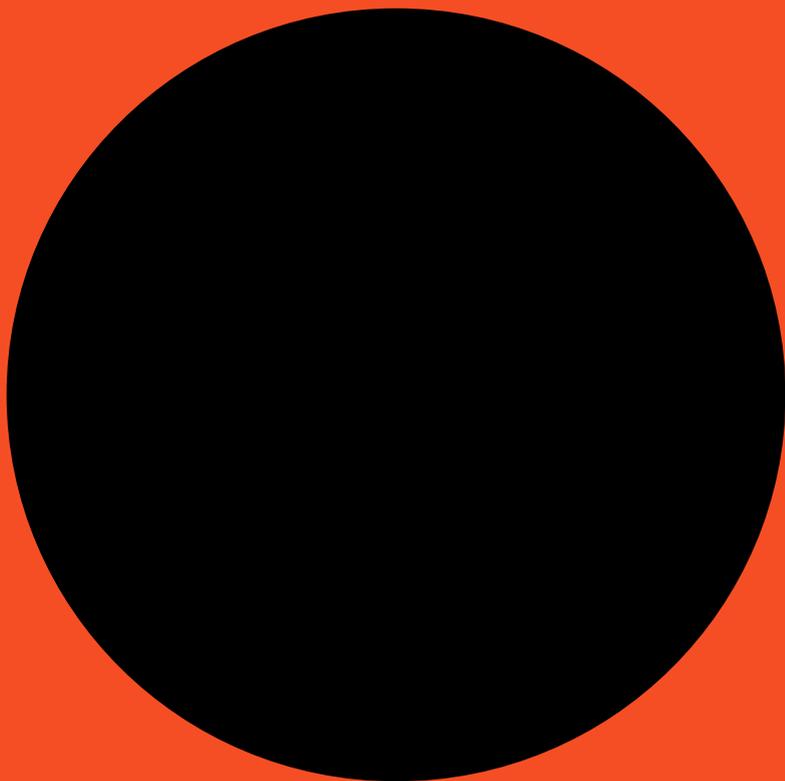
### SUJET EXPÉRIMENTATIONS : Planches de recherches

/1Pts

A. PROPOSER DES HYPOTHÈSES DE RÉPONSES DIVERGENTES APPORTANT DES SOLUTIONS OUVERTES AU PROBLÈME DONNÉ				Notation
A1. Quantité	- Pas d'hypothèse de réponse envisagée.	= Quelques hypothèses sont proposées, ce qui démontre un investissement juste suffisant.	+ Un nombre suffisamment généreux d'hypothèses est envisagé gage d'un investissement conséquent dans la séquence.	/4 Pt
A2. Divergence	- Les hypothèses proposées se ressemblent et s'inscrivent dans la déclinaison d'une idée plutôt qu'une réelle diversité. Les moyens graphiques et plastiques employés sont pauvres.	= Les hypothèses proposées sont différentes (peu de déclinaison) mais les moyens plastiques et graphiques sont répétitifs.	+ Les hypothèses envisagées s'inscrivent dans des pistes créatives différentes. Les moyens graphiques et plastiques sont riches et diversifiés ce qui traduit une belle créativité.	/8 Pt
A3. Qualité	- Le message transmis par l'hypothèse n'est pas explicite. Les propositions ne prennent pas ou très peu en compte le cahier des charges et la demande du sujet.	= Le message véhiculé par les hypothèses n'est pas toujours clair. Le cahier des charges est partiellement respecté, quelques oublis significatifs subsistent.	+ L'engagement et le message transparaissent dans les hypothèses. Le cahier des charges est respecté et les solutions proposées répondent au problème posé.	/2 Pt
A4. Audace	- Les hypothèses réalisées sont pauvres.	= Les hypothèses proposées sont convenues.	+ Les solutions envisagées sont originales et une vraie prise de risque est constatée.	

B. JUSTIFIER - ARGUMENTER ET JUSTIFIER SES CHOIX AU REGARD DE LA DEMANDE				Notation
B1. Justification des choix	- La justification est gratuite, sans cohérence avec le cahier des charges et les choix esthétiques.	= Les choix sont justifiés, mais peuvent paraître hasardeux.	+ La justification se fait en lien avec le cahier des charges et les demandes formulées. Tous les éléments qui composent l'affiche sont expliqués.	/2 Pts
B2. Argumentation	- Les choix esthétiques ne sont pas argumentés.	= L'argumentation aide à la compréhension des choix faits en rapport avec la demande.	+ Les choix sont argumentés avec un vocabulaire riche et adapté.	

C. COMMUNIQUER - S'EXPRIMER PAR LE DESSIN ET À L'ÉCRIT				Notation
C1. Communication graphique	- La communication graphique est confuse, peu structurée voire incompréhensible. Les croquis manquent de soin dans la réalisation	= Les moyens graphiques communiquent plutôt bien les intentions.	+ Les formes graphiques sont efficaces et communicantes.	/3 Pts
C2. Communication écrite	- La communication écrite est confuse, peu structurée voire incompréhensible. La graphie n'est pas soignée.	= L'écrit est articulé et équilibré au regard du graphisme.	+ L'écrit est clair et bien structuré. La richesse et les choix de vocabulaire viennent enrichir la communication.	
C3. Cohérence de l'ensemble	- Aucune cohérence dans les planches. Il n'est pas possible de référer ce travail à un travail de groupe.	= Ensemble cohérent, un système graphique se répète et démontre l'entente nécessaire au travail de groupe. Cependant la qualité de réalisation de certaines pages est inégale.	+ L'ensemble est uniforme et cohérent. Une entente autant sur la structure que sur la composition de l'image démontre d'un travail de groupe efficace.	



**CO-RÉDACTEURS**  
**SANDRA REY**  
**ÉTIENNE BOULARD**

<https://eduscol.education.fr/>