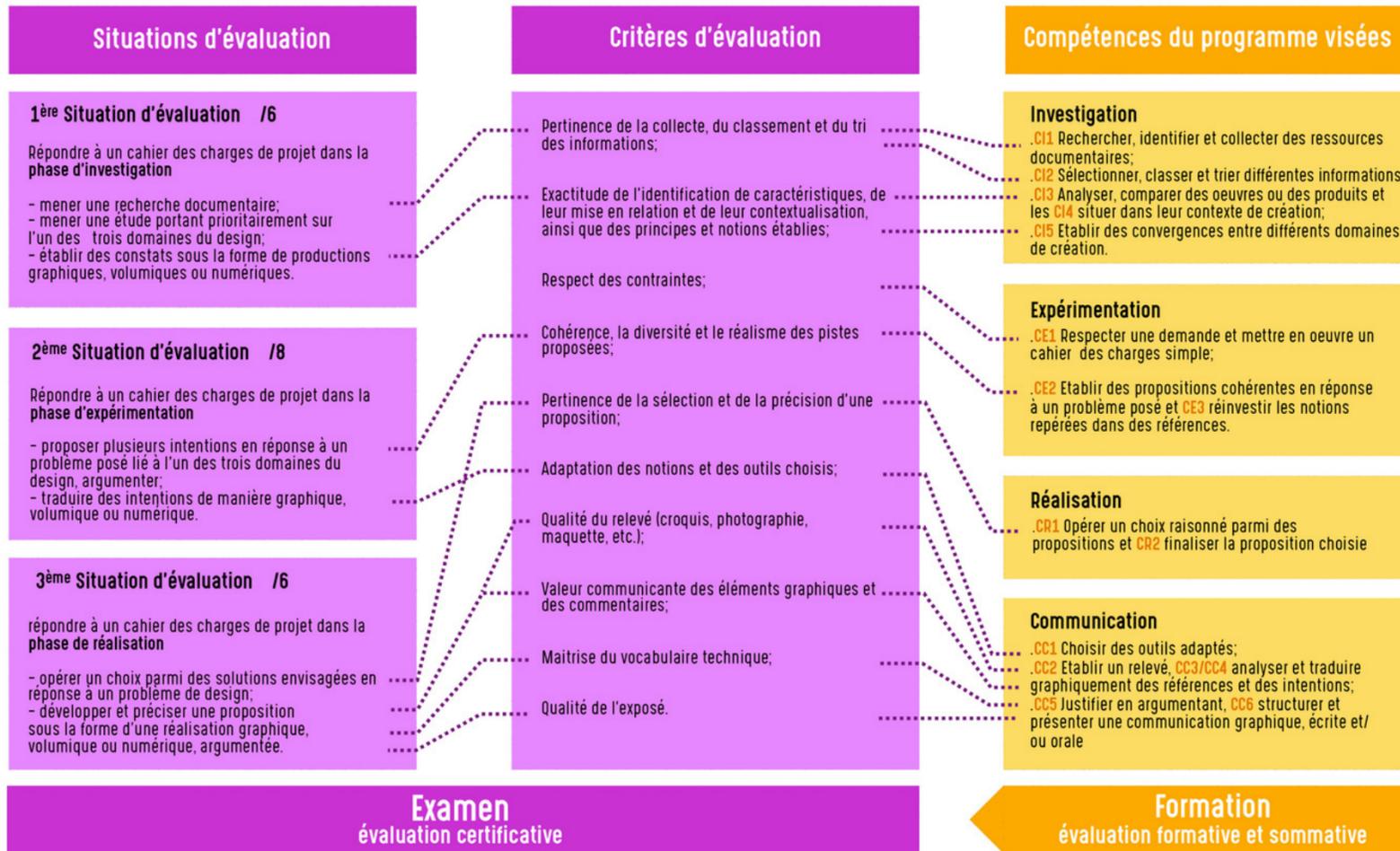


CCF
ARTS APPLIQUÉS
CULTURES
ARTISTIQUES

TERMINALE BACCALAURÉAT PROFESSIONNEL



PRÉ-REQUIS ATTENDUS EN CLASSE DE TERMINALE TRAVAILLÉS DEPUIS LA SECONDE POUR LA RÉALISATION DU CCF

L'élève doit être capable de traduire et de communiquer une intention de manière :

- Graphique (croquis, dessins...)
- Textuelle et Orale (formuler une problématique, décrire, argumenter, justifier, annoter...)
- Volumique (maquettes, prototypes 3D...)
- Numérique (Pinterest, canva, genially, padlet, sketchnote, applications, logiciels, logiciels 2D et 3D, vidéos, planche tendance, carte mentale - QQQCCP .

Le QQQCCP (Quoi, Qui, Où, Quand, Comment, Combien, Pourquoi), appelé aussi méthode du questionnement est un outil d'aide à la résolution de problèmes comportant une liste exhaustive d'informations sur la situation.

EN AMONT

- L'enseignant définit un thème et propose une accroche (visuelle, audio, textuelle...).

Exemple d'un thème : « Consommation ».

Exemple « d'accroche » : MarinaTex - a bioplastic made from fish waste (youtube),

- À partir du thème proposé, les élèves se questionnent, échangent avec l'enseignant.
- Les élèves formulent une problématique individuelle ou collective.

Exemples de problématiques :

Les matières recyclées sont-elles la solution à la surconsommation ?

Recycler : pour quoi faire ?

En quoi recycler permet de mieux consommer ?...



INVESTIGATION

1^{ère} Situation d'évaluation /6

Critères d'évaluation

Répondre à un cahier des charges de projet dans la phase d'investigation

- mener une recherche documentaire;
- mener une étude portant prioritairement sur l'un des trois domaines du design;
- établir des constats sous la forme de productions graphiques, volumiques ou numériques.

Pertinence de la collecte, du classement et du tri des informations;

Exactitude de l'identification de caractéristiques, de leur mise en relation et de leur contextualisation, ainsi que des principes et notions établies;

EXPERIMENTATION

2^{ème} Situation d'évaluation /8

Critères d'évaluation

Répondre à un cahier des charges de projet dans la phase d'expérimentation

- proposer plusieurs intentions en réponse à un problème posé lié à l'un des trois domaines du design, argumenter;
- traduire des intentions de manière graphique, volumique ou numérique.

Cohérence, la diversité et le réalisme des pistes proposées;

Adaptation des notions et des outils choisis;

Respect des contraintes

REALISATION

3^{ème} Situation d'évaluation /6

Critères d'évaluation

Répondre à un cahier des charges de projet dans la phase de réalisation

- opérer un choix parmi des solutions envisagées en réponse à un problème de design;
- développer et préciser une proposition sous la forme d'une réalisation graphique, volumique ou numérique, argumentée.

Pertinence de la sélection et de la précision d'une proposition;

Qualité du relevé (croquis, photographie, maquette...);

Valeur communicante des éléments graphiques et des commentaires;

Maîtrise du vocabulaire technique;

Qualité de l'exposé.

INVESTIGATION 1 heure :

- L'élève doit créer 3 tableaux sur Pinterest :
Design d'objets
Design graphique
Design d'espace
- À partir du thème proposé et de la problématique, l'élève doit collecter au minimum 5 références visuelles.
- L'élève doit les classer dans chacun des tableaux correspondants.

Ce travail sera commencé en amont dans le cadre de la progression et sera finalisé pendant 1 heure en classe.

EXPERIMENTATION 2 heures :

- L'élève doit réaliser une carte mentale qui répond à la problématique à l'aide du QQQCCP.
- L'élève réalise une planche tendance (canva, genially...) ET une planche écrite et graphique issues de ses recherches, pour répondre à la problématique.

Ce travail sera commencé en amont dans le cadre de la progression et sera finalisé pendant 2 heures en classe.

REALISATION 1 heure :

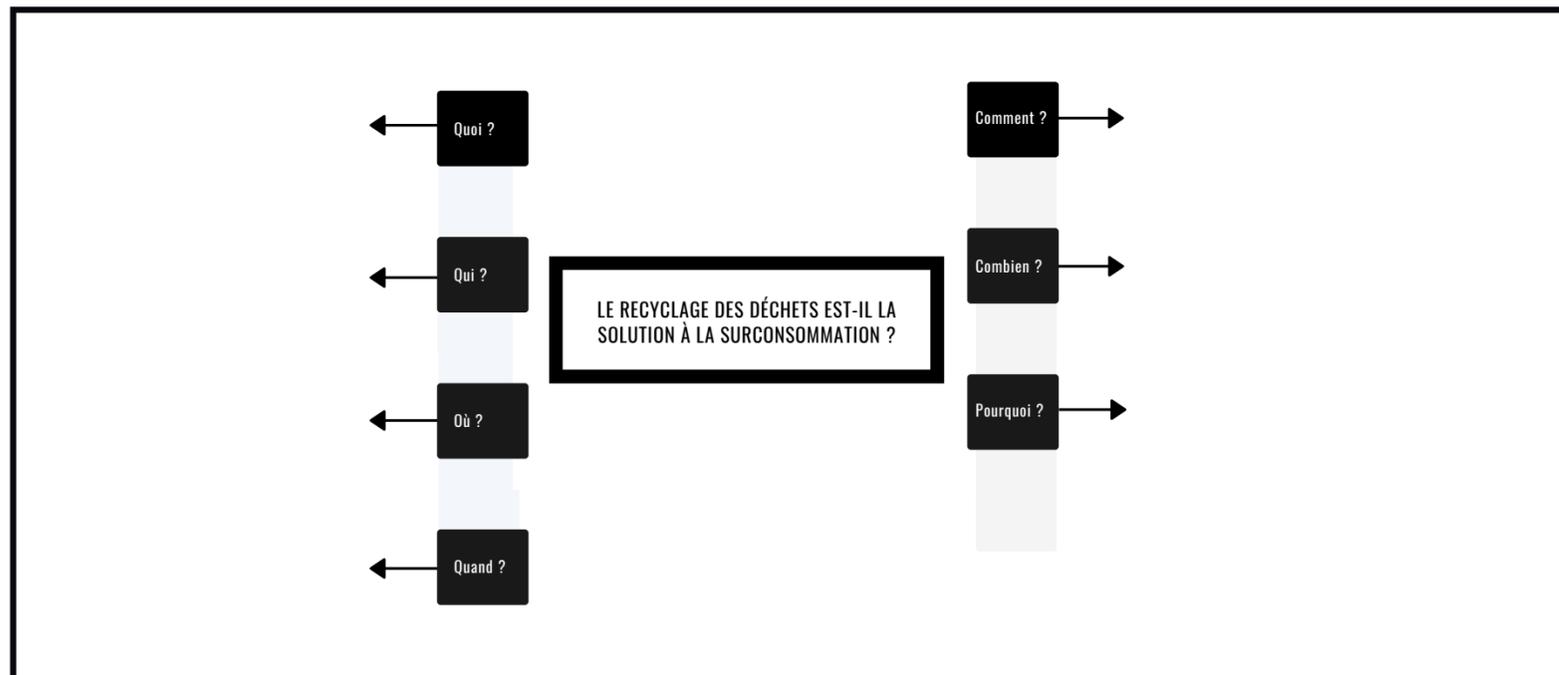
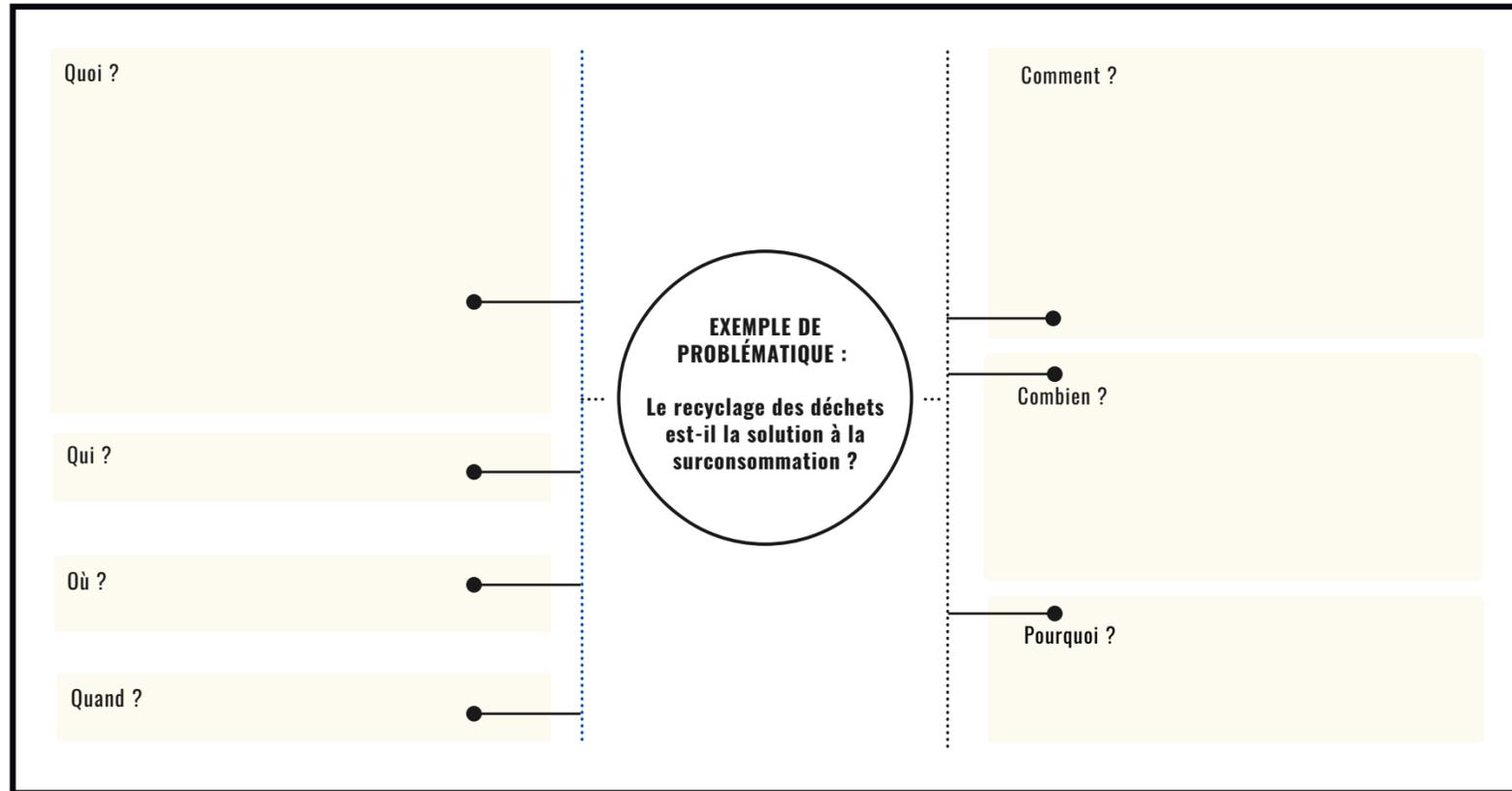
- L'élève doit répondre à la problématique par la mise en situation finale de son projet.
- Il doit réaliser une planche écrite et graphique et/ou numérique, une maquette, photographie, vidéo... .

Ce travail sera commencé en amont dans le cadre de la progression et sera finalisé pendant 1 heure en classe.

L'enseignant pourra envisager une présentation à l'oral du projet des élèves en classe (2mn...).

ANNEXES

Exemples de trames de cartes mentales - méthode QQQCCP



Exemples de tableaux sur Pinterest



Design d'objets
7 Épingles



design graphique
6 Épingles



design d'espace
10 Épingles

