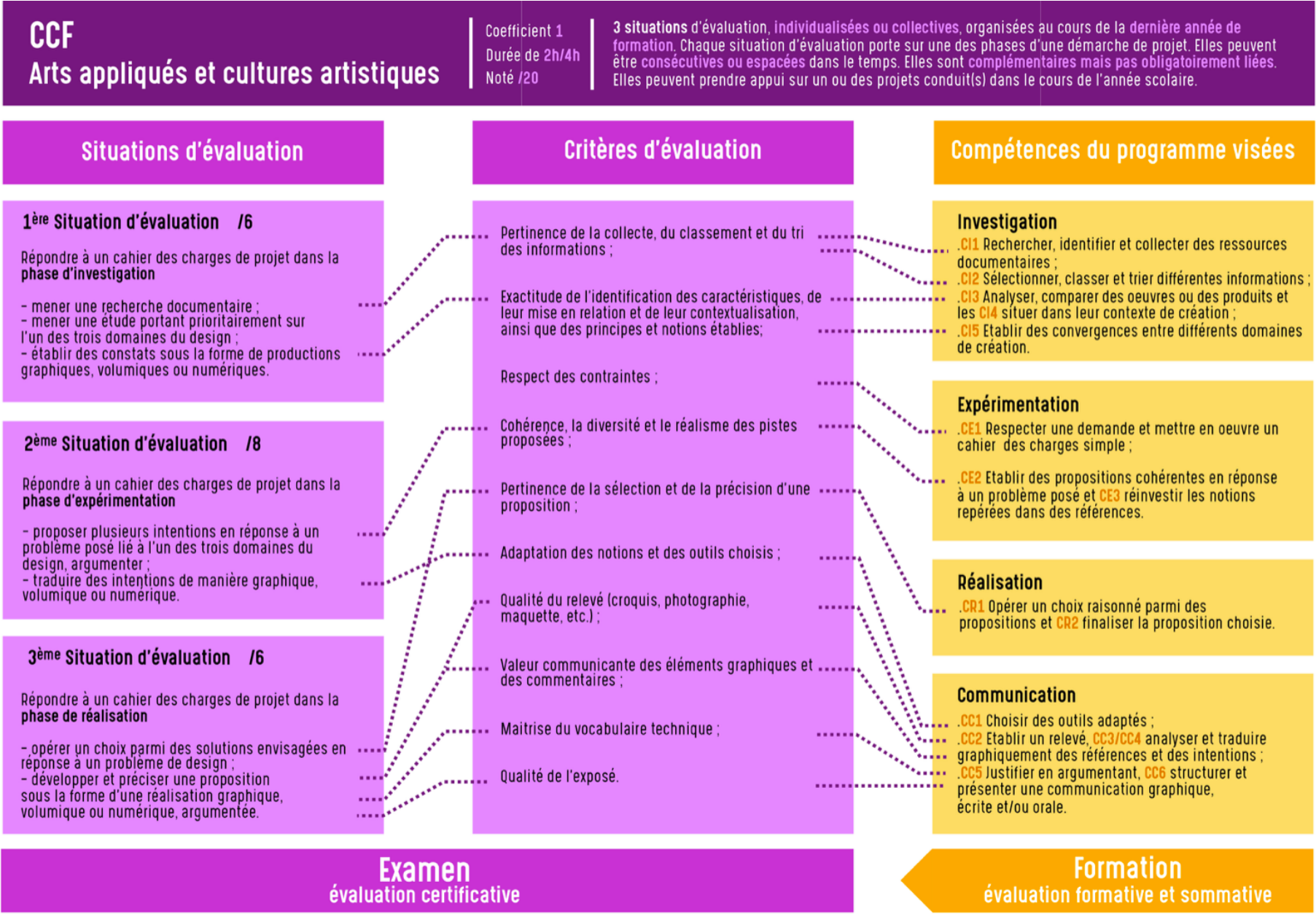


CCF ARTS APPLIQUÉS CULTURES ARTISTIQUES

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 - QQQQCCP).

Le QQQQCCP (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...).

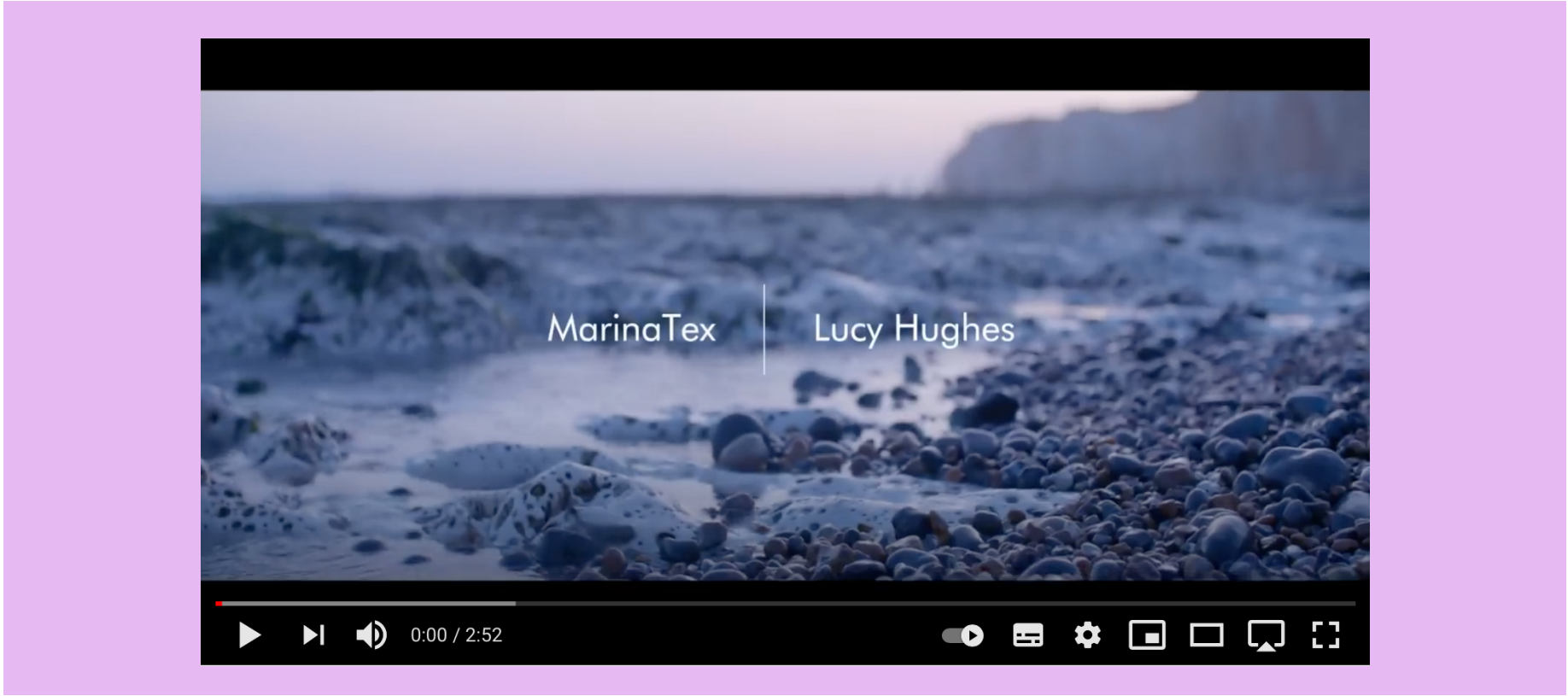
Proposition de thème pour l'année 2021-2022 : « **Consommer** ».
L'enseignant est libre de traiter ce thème ou d'en définir un autre.

Exemple « d'accroche » : MarinaTex - a bioplastic made from fish waste (you tube). Lien : <https://www.marinatex.co.uk/>

- 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 une solution à la surconsommation ?
- Consommer : est-ce une mode ou une tendance ?
- Consommer : a-t'on le choix ?



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.

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 ^{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.

EXPÉRIMENTATION 2 heures :

L'ÉLÈVE DOIT RÉALISER UNE CARTE MENTALE QUI RÉPOND À LA PROBLÉMATIQUE À L'AIDE DU QOQCCP.

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

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.

RÉALISATION 1 heure :

L'ÉLÈVE DOIT RÉPONDRE À LA PROBLÉMATIQUE PAR LA MISE EN SITUATION FINALE DE SON PROJET.

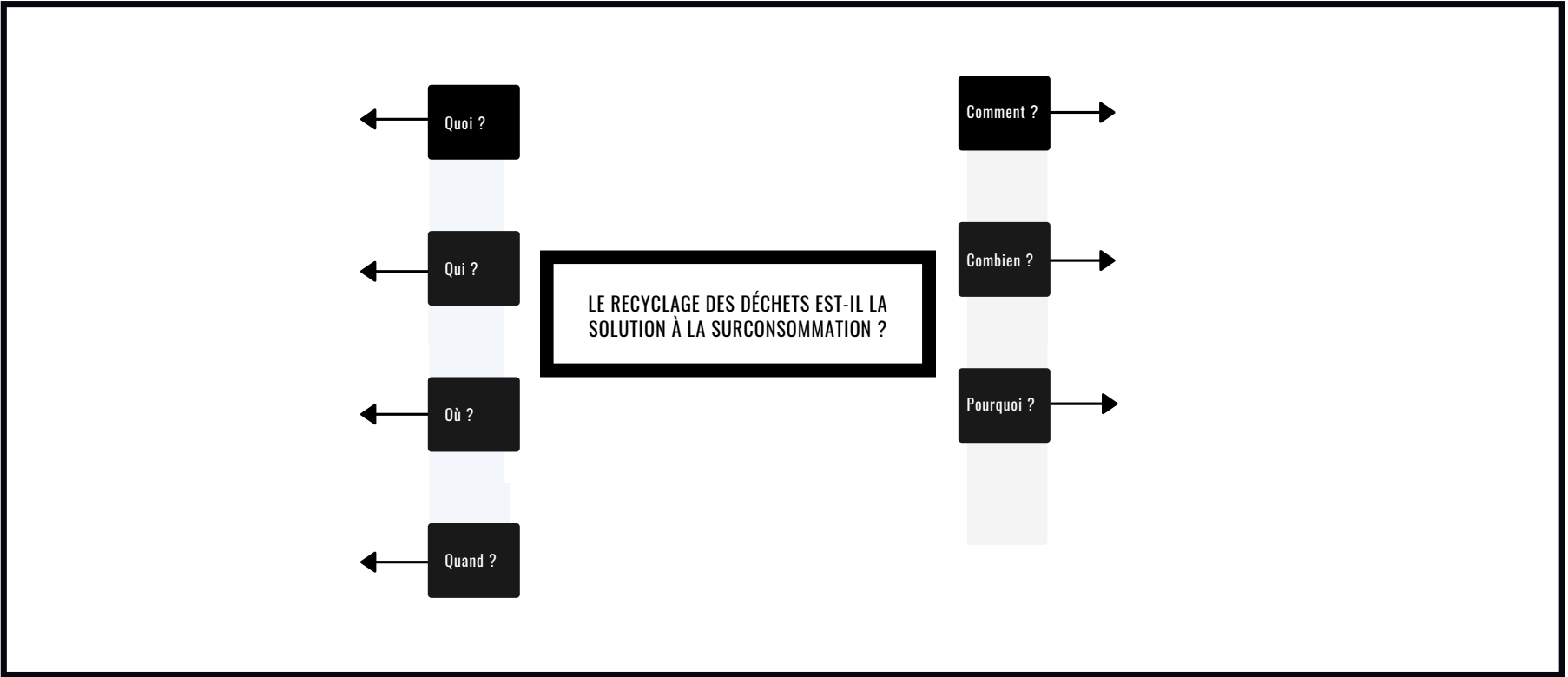
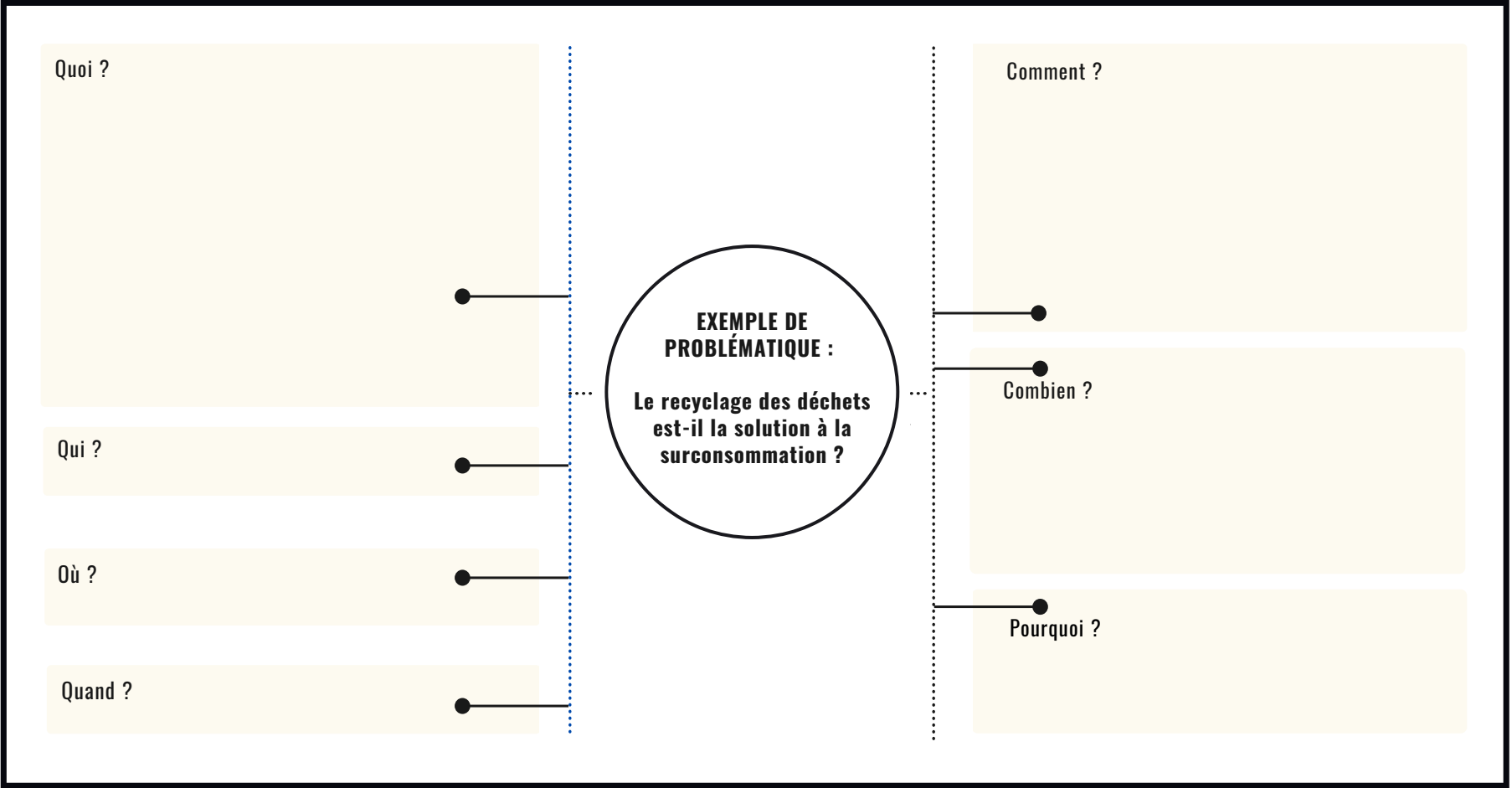
IL DOIT RÉALISER UNE PLANCHE ÉCRITE ET GRAPHIQUE ET/OU NUMÉRIQUE, UNE MAQUETTE, PHOTOGRAPHIE, VIDÉO... .

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 QQQQCCP



ANNEXES

Exemples de trames de cartes mentales - méthode QQQQCCP



Design d'objets

7 Épingles



design graphique

6 Épingles



design d'espace

10 Épingles

