

**CCF**  
**ARTS APPLIQUÉS**  
**CULTURES**  
**ARTISTIQUES**

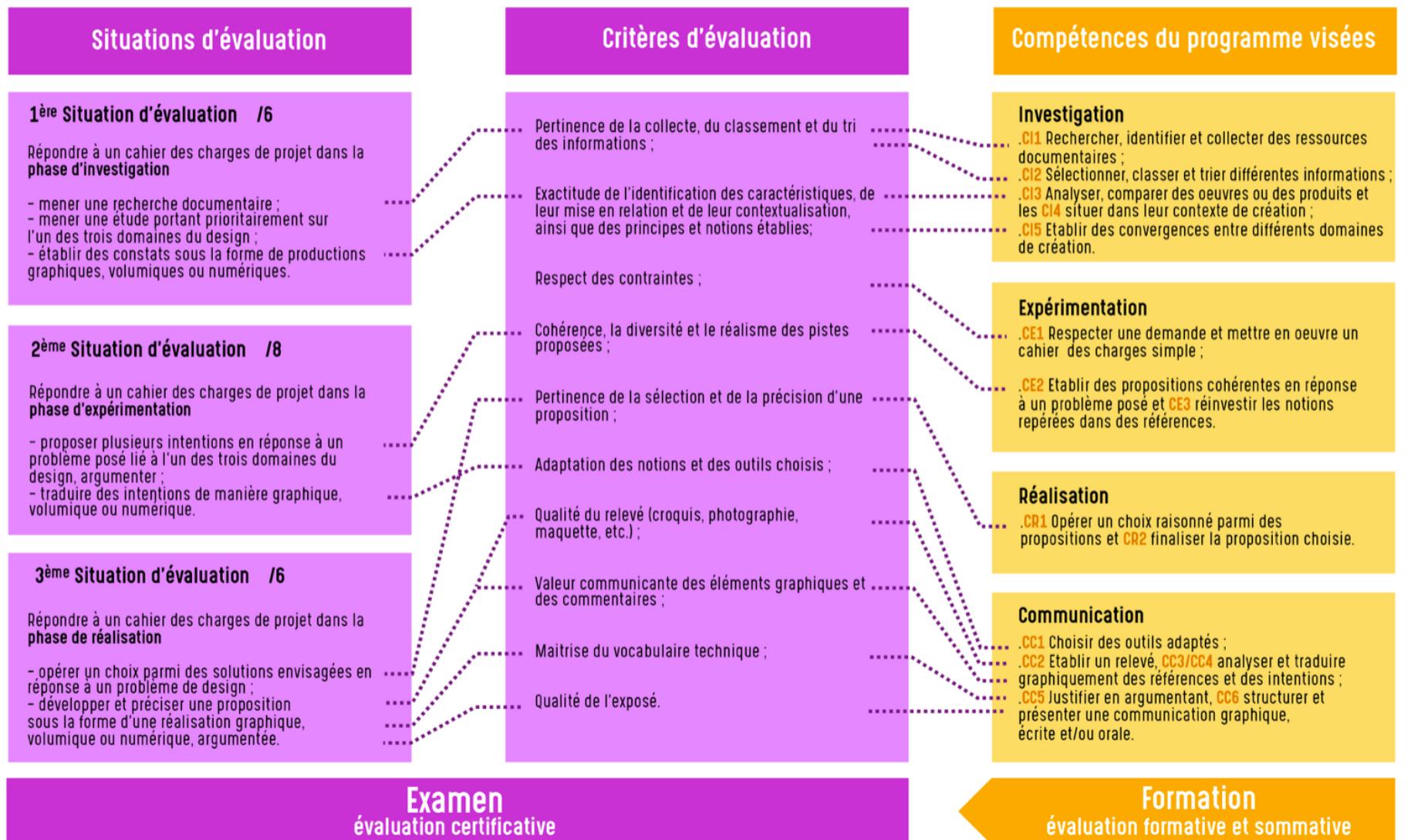
---

TERMINALE BACCALAURÉAT PROFESSIONNEL

## CCF Arts appliqués et cultures artistiques

Coefficient 1  
Durée de 2h/4h  
Noté /20

3 situations d'évaluation, individualisées ou collectives, organisées au cours de la dernière année de formation. Chaque situation d'évaluation porte sur une des phases d'une démarche de projet. Elles peuvent être consécutives ou espacées dans le temps. Elles sont complémentaires mais pas obligatoirement liées. Elles peuvent prendre appui sur un ou des projets conduits(s) dans le cours de l'année scolaire.



## 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 - QQOQCCP).

Le QQOQCCP (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** ».

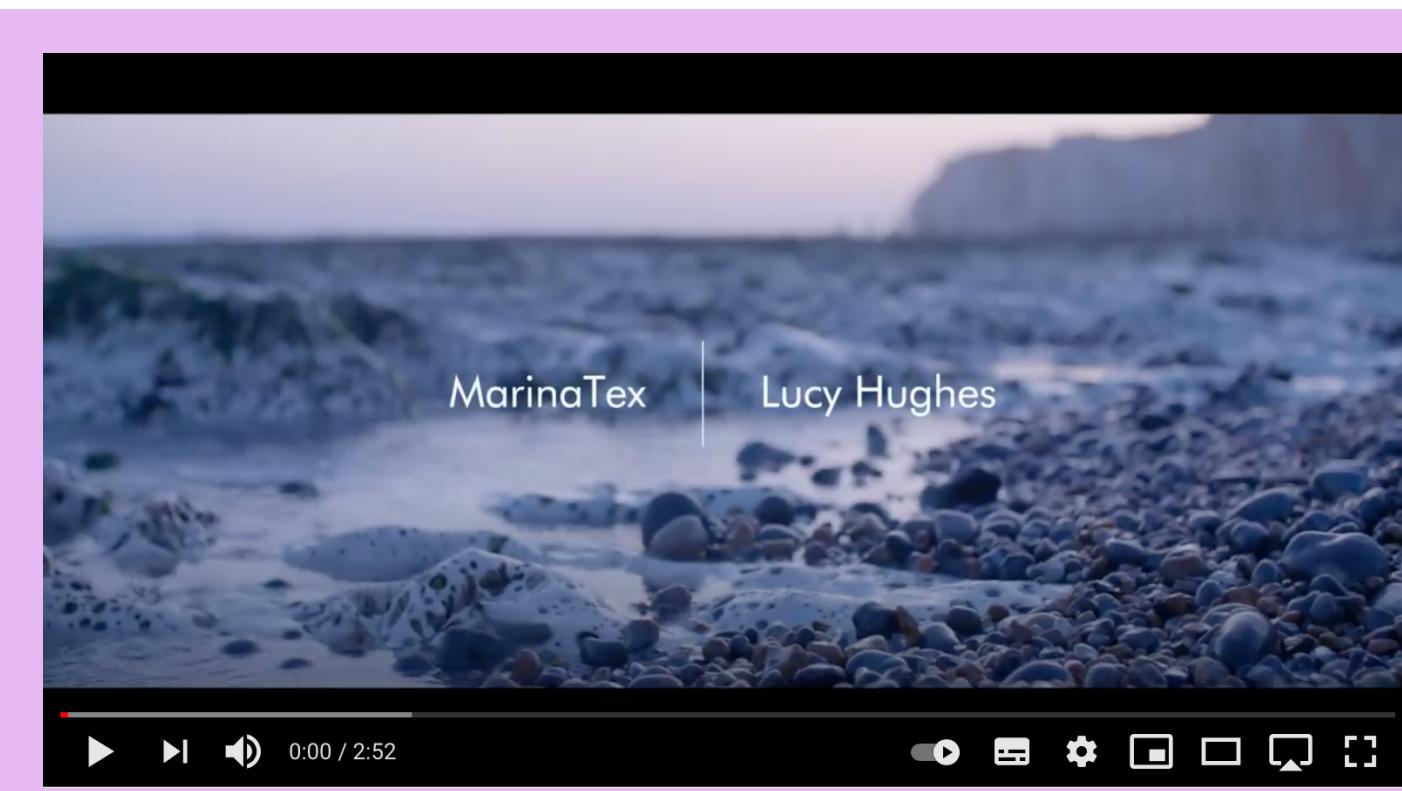
L'enseignant est libre de traiter ce thème ou d'en définir un autre.

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<sup>ère</sup> Situation d'évaluation /6

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.

### Critères d'évaluation

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<sup>ème</sup> Situation d'évaluation /8

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.

### Critères d'évaluation

Cohérence, la diversité et le réalisme des pistes proposées ;  
Adaptation des notions et des outils choisis ;  
Respect des contraintes.

## REALISATION

### 3<sup>ème</sup> Situation d'évaluation /6

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.

### Critères d'évaluation

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.

## EXPÉRIMENTATION 2 heures :

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

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.

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

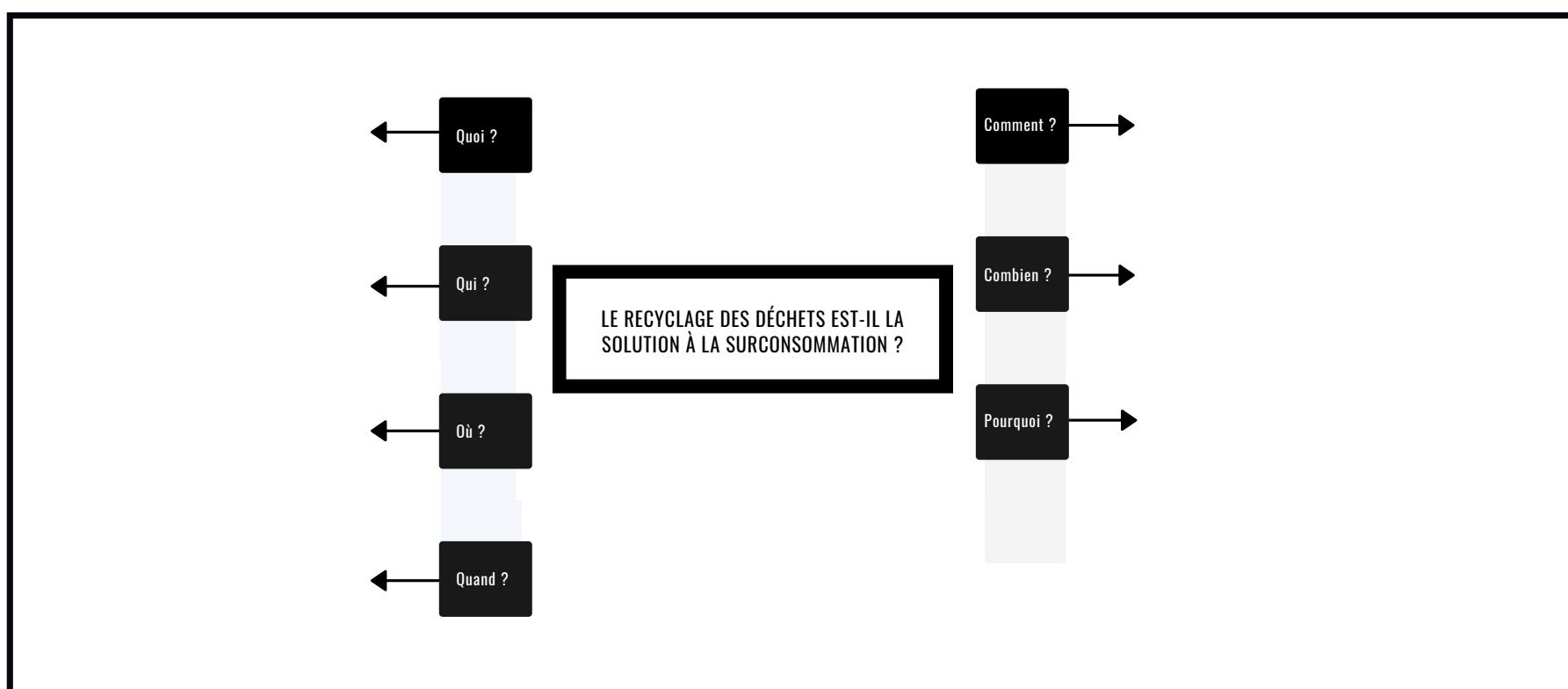
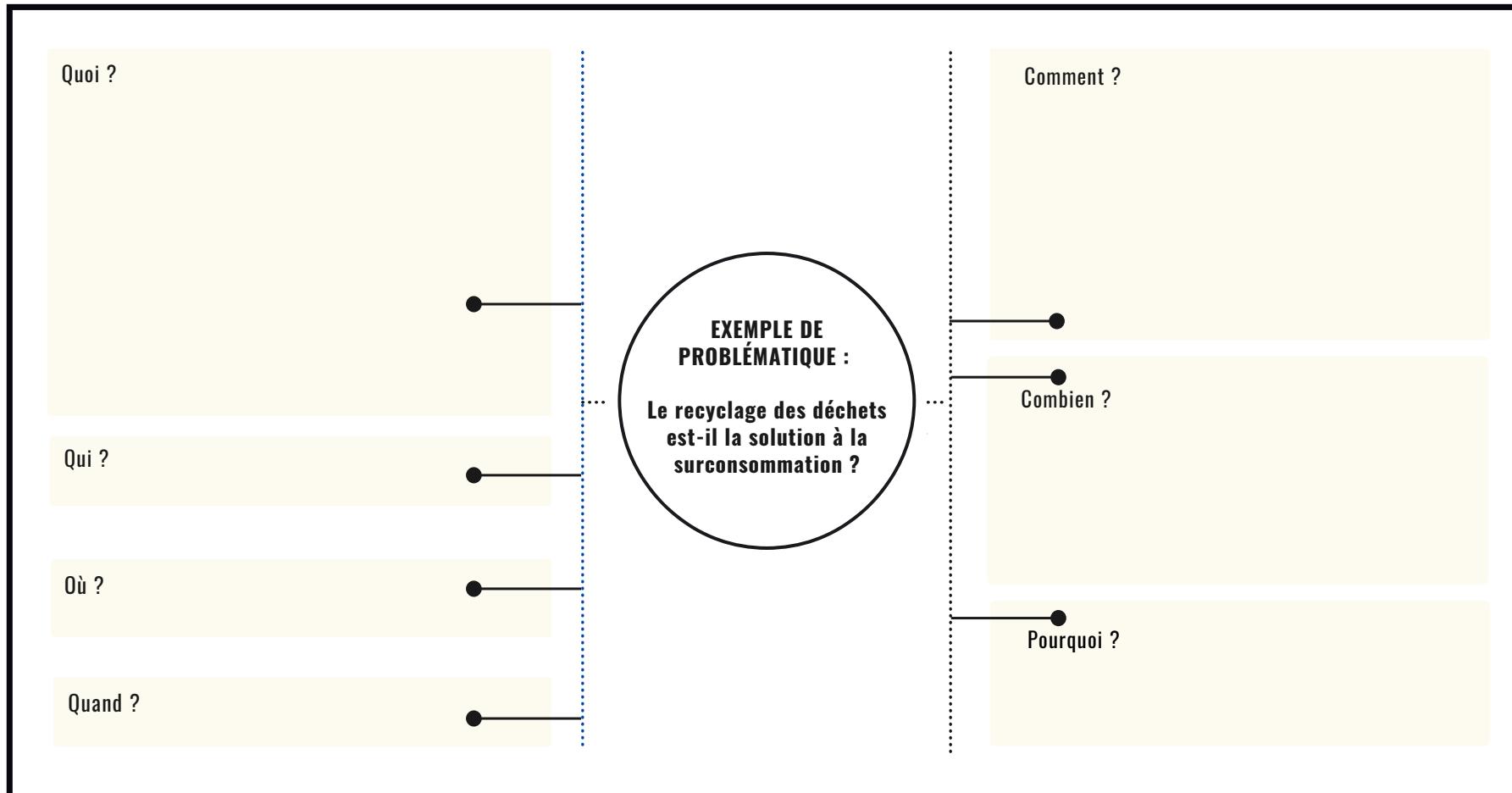
IL DOIT RÉALISER UNE PLANCHE ÉCRITE ET GRAPHIQUE ET/OU NUMÉRIQUE, UNE MAQUETTE, PHOTOGRAPHIE, VIDÉO... .

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 QQOQCCP



# ANNEXES

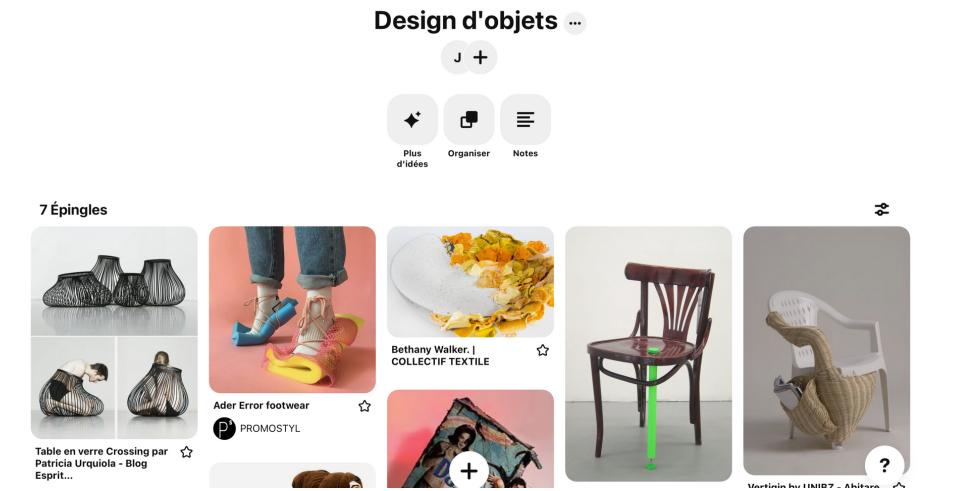
Exemples de trames de cartes mentales - méthode QQOQCCP

P Accueil Aujourd'hui Rechercher dans vos Épingles Vos Épingles

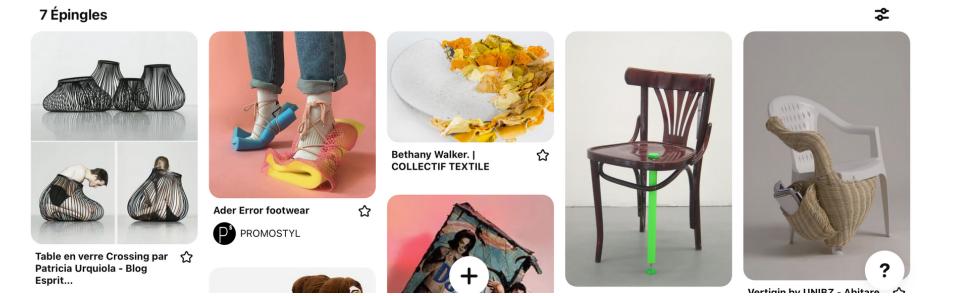


## Design d'objets

7 Épingles

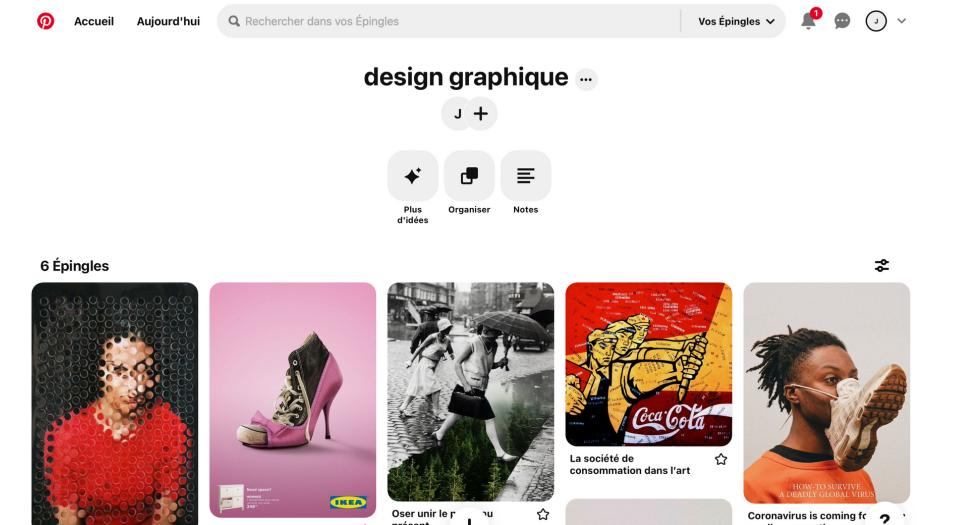


## Design d'objets



## design graphique

6 Épingles



## design d'espace

10 Épingles

