FORMATION 16 NOVEMBRE 2021

NOUVELLES MODALITES CCF AACA

TERMINALE BAC PROFESSIONNEL

Khélidja Poulet/Julie Malacan



ORGANISATION DE LA JOURNÉE

MATINÉE

- 9H: ACCUEIL ET PRÉSENTATION
- 9H30/10H30: PRÉSENTATION DU CCF, MODALITÉS ET ÉVALUATION
- INTÉGRER LE CCF DANS SA PROGRESSION
- 10H30/10H45 : PAUSE
- 10H45/12H : TEMPS DE RÉFLEXION/QUESTIONNEMENTS/ÉCHANGES PRÉSENTATION D'UN OU DEUX CCF SUR LA BASE DU VOLONTARIAT

APRÈS-MIDI

- 13H/14H30: RECHERCHES/ATELIER
- 14H30/14H45 : PAUSE
- 15H00/16H : RESTITUTION/ÉCHANGES

LE CCF: RAPPEL

LES DIPLÔMES PROFESSIONNELS COMPORTENT DEUX MODALITÉS D'ÉVALUATION CERTIFICATIVE :

- LE CONTRÔLE TERMINAL PAR ÉPREUVES PONCTUELLES
- LE CONTRÔLE EN COURS DE FORMATION (CCF).

Le CCF est une modalité d'évaluation certificative, une évaluation réalisée en vue de la délivrance d'un diplôme. LE CCF VALIDE DES ACQUIS.

Il peut s'appliquer à un certain nombre d'unités et porte sur les compétences, les connaissances, les savoirs et savoir-faire définis dans l'arrêté de création du diplôme professionnel.

HTTPS://EDUSCOL.EDUCATION.FR/785/CONTROLE-EN-COURS-DE-FORMATION

LE CCF - LES TEXTES

- TROIS SITUATIONS D'ÉVALUATION, AU COURS DE LA DERNIÈRE ANNÉE DE FORMATION
- ELLES SONT RÉALISÉES DANS LE CADRE DE L'ENSEIGNEMENT, SUR UNE DURÉE LIMITÉE DE DEUX À QUATRE HEURES
- ELLES SONT COMPLÉMENTAIRES MAIS PAS OBLIGATOIREMENT LIÉES
- ELLES PEUVENT PRENDRE APPUI SUR UN OU DES PROJETS CONDUITS DANS L'ANNÉE

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...)
- Textue le et Ora e (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) = MÉTHODE DE QUESTIONNEMENT

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?





66 1ÈRE SITUATION: INVESTIGATION - 1 HEURE - 6PTS

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.

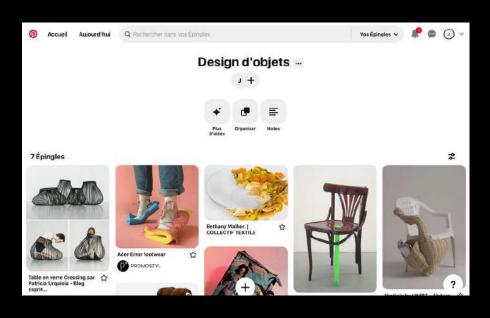
• L'élève doit les classer dans chacun des tableaux correspondants.

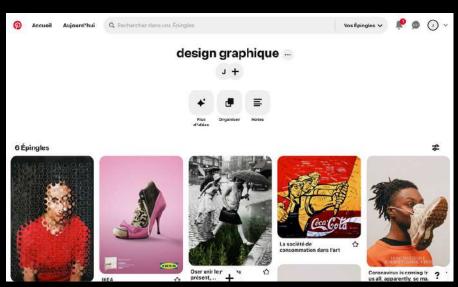
CE TRAVAIL SERA COMMENCÉ EN AMONT DANS LE CADRE DE LA PROGRESSION ET SERA FINALISÉ PENDANT 1 HEURE EN CLASSE.

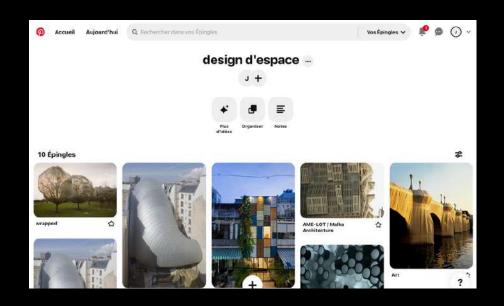










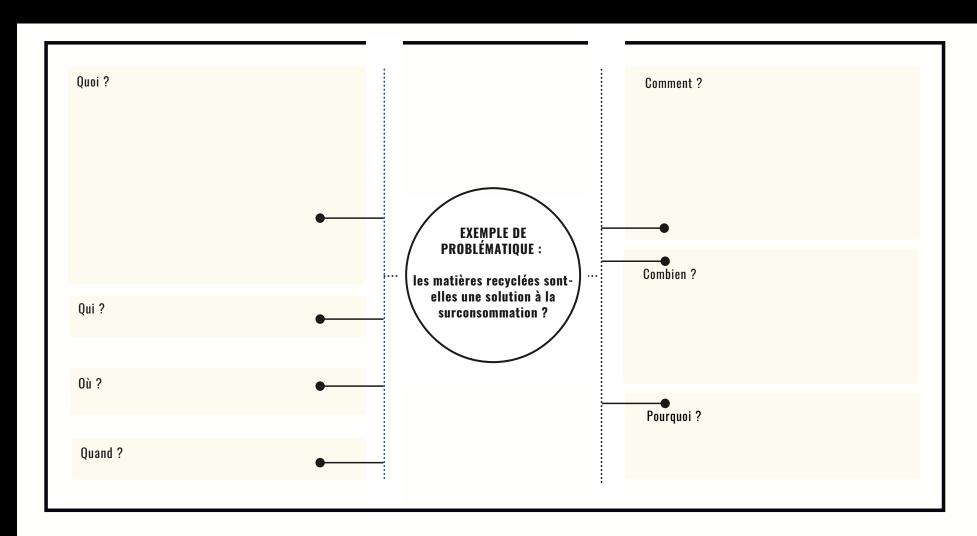


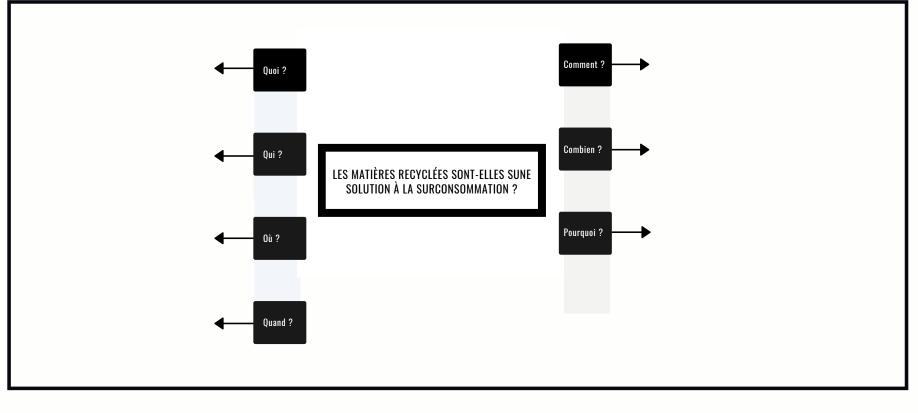


66 2NDE SITUATION: EXPÉRIMENTATION - 2HEURES - 8PTS

- 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.





66 TROISIÈME SITUATION: RÉALISATION - 1 HEURE - 6PTS

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....

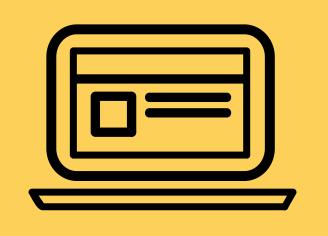
CE TRAVAIL SERA COMMENCÉ EN AMONT DANS LE CADRE DE LA PROGRESSION ET SERA FINALISÉ PENDANT 1 HEURE EN CLASSE.

L'ENSEIGNANT POURRA ENVISAGER UNE PRÉSENTATION À L'ORAL DU PROJET DES ÉLÈVES EN CLASSE (2MN...).

VOS RETOURS D'EXPÉRIENCES

BOITE A OUTILS NUMERIQUES

EN AMONT DU CCF - DANS LA PROGRESSION TOUT AU LONG DE LA FORMATION



PRÉPARER LA "BOÎTE À OUTILS NUMÉRIQUES "

- Un DRIVE pour déposer les documents (sujet du ccf) et accueillir les travaux des élèves inviter tous les élèves de la classe sur ce drive (sur celui de pronote apps educ ou googledrive)
- Canva.com: s'assurer que tous les élèves aient un compte et savent l'utiliser. Les inviter à partager leurs planches sur canva directement.
- Pinterest : leur faire créer un compte et un tableau sur un thème et leur faire envoyer une invitation à l'enseignant
- Nuagedemots.co : donner un thème, créer le nuage puis leur faire télécharger et l'envoyer sur le drive

LA VITESSE

EPREUVE D'ARTS APPLIQUÉS ET CULTURES ARTISTIQUES : COEFFICIENT 1 DUREE 2H/4H - NOTE SUR 20 -

Trois situations d'évaluation:

Chaque situation d'évaluation porte sur une des phases d'une démarche de projet :

- INVESTIGATION notée sur 6 points
- EXPERIMENTATION notée sur 8 points
- REALISATION notée sur 6 points



PLANNING - 3 EVALUATIONS CCF - CTRM

INVESTIGATION

EXPERIMENTATION

REALISATION

En amont : mise en place d'outils numériques sur le thème de l'éloge de la vitesse

25 nov : Présentation du sujet Nuages de mots - recherches problématiques

2 déc : création TABLEAUX

PINTEREST

9 déc : EVALUATION 1h

finalisation et rendu des tableaux

3 fév: réalisation CARTE MENTALE qui répond à la problématique à l'aide du QQOQCCP

10 fév : réalisation d'une PLANCHE

D'UNIVERS (CANVA)

17 fév : pour répondre à la problématique, réalisation d'une

PLANCHE GRAPHIQUE ET ECRITE

issues des recherches

10 et 17 mars: EVALUATION 2h finalisation et rendu de la planche

d'univers

24 et 31 mars: répondre à la problématique par la mise en situation finale du projet

Réalisation d'une planche écrite et graphique et/ou numérique, une maquette, photographie, vidéo.... 7 avril : EVALUATION 1h finalisation et rendu du projet

1 heure

2 heures

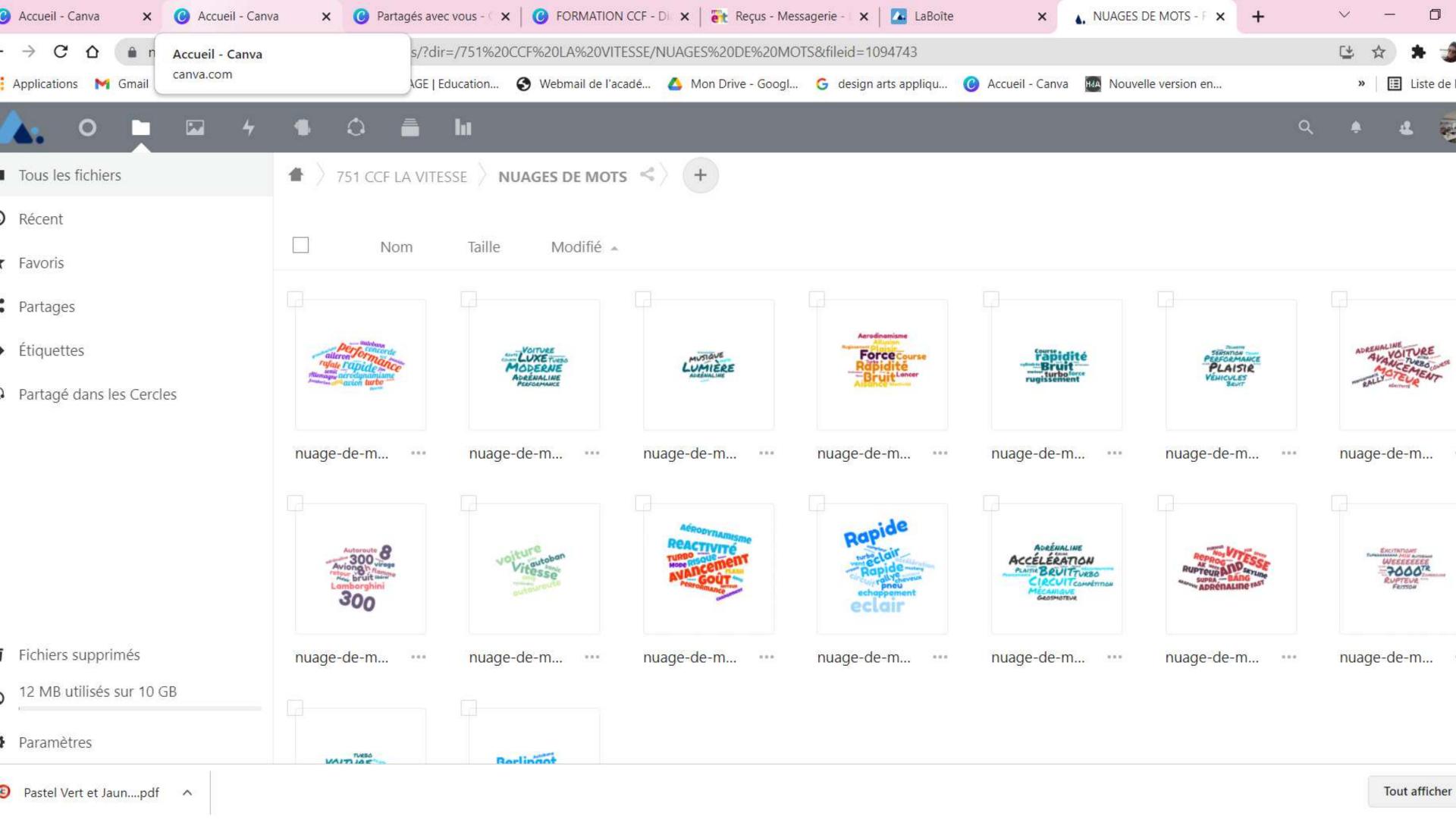
1 heure

ECOUTE ACTIVE ÉCOUTER ET RELEVER DES MOTS CLEFS





CRÉATION DE NUAGES DE MOTS



TROUVER UNE PROBLEMATIQUE: EXEMPLES

- Comment échapper à la tyrannie de la vitesse ?
- Ralentir, une nouvelle facon de consommer ?
- Doit-on se laisser dominer par la vitesse?

PLANCHE RESSOURCES POUR LA REALISATION



PROJET ANAELLE BOUTHIER L'espace de Ressourcement du CHU de Toulouse



Freyja Sewell Hush Felt Pod



Sasa Clock - Thorunn Arnadottir mécanisme basé sur un concept africain du temps



Bar à sieste à Toulouse



Je nous vous, espace semi fermé Valentin Dufacteur et Héloïse Lévêque.



Bulle Meïso - Florent Vanoni et Lauren Perrenot

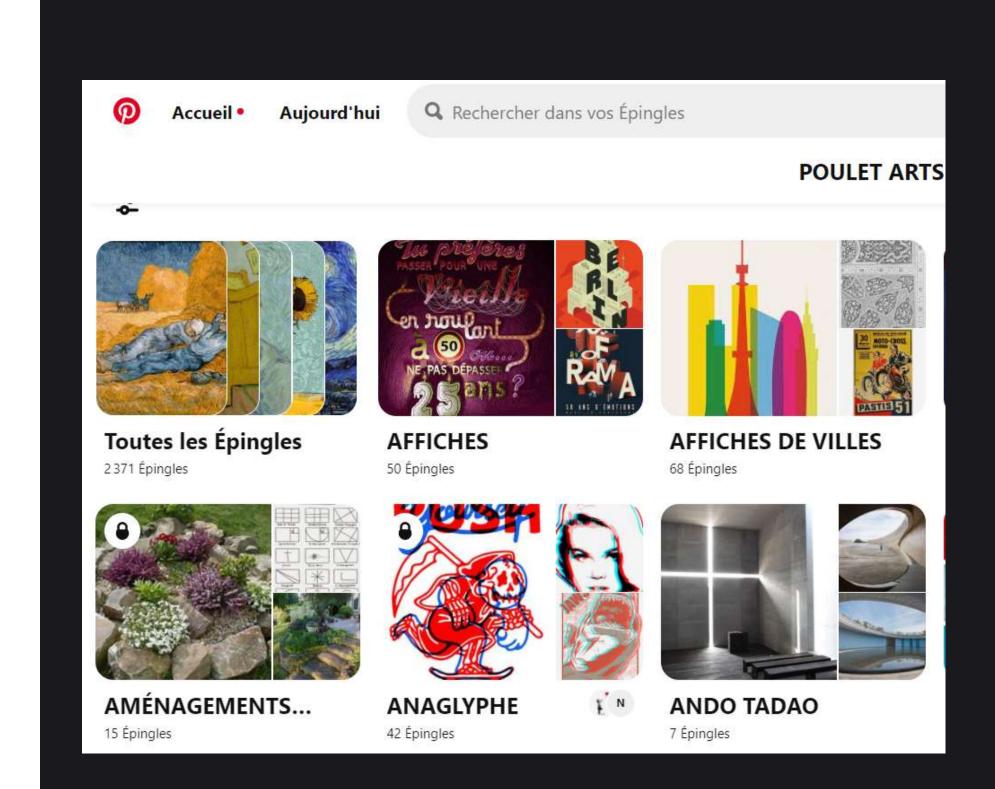
PREMIERE SITUATION D'EVALUATION / PHASE D'INVESTIGATION / 6 POINTS

EVALUATION 1 HEURE - 9 DECEMBRE

PHASE D'INVESTIGATION

REPONDRE A UN CAHIER DES CHARGES : A partir de la problématique et à l'aide de la planche ressource :

- Vous mènerez une recherche documentaire et collecterez des images sur Pinterest dans les 3 domaines en design (objets-espacegraphique).
- Vous devrez créer un tableau sur ce thème (5 visuels/tableau).
- Vous inviterez ensuite votre enseignante sur votre compte.



DEUXIEME SITUATION D'EVALUATION / PHASE D'EXPERIMENTATION/8 POINTS

EVALUATION 2 HEURES - 10 et 17 MARS

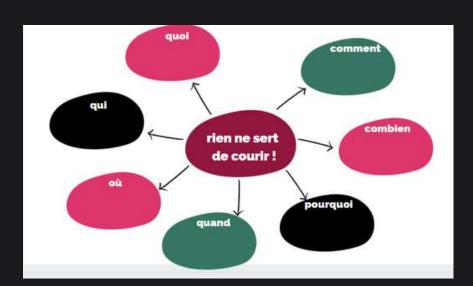
PHASE D'EXPERIMENTATION

REPONDRE A UN CAHIER DES CHARGES:

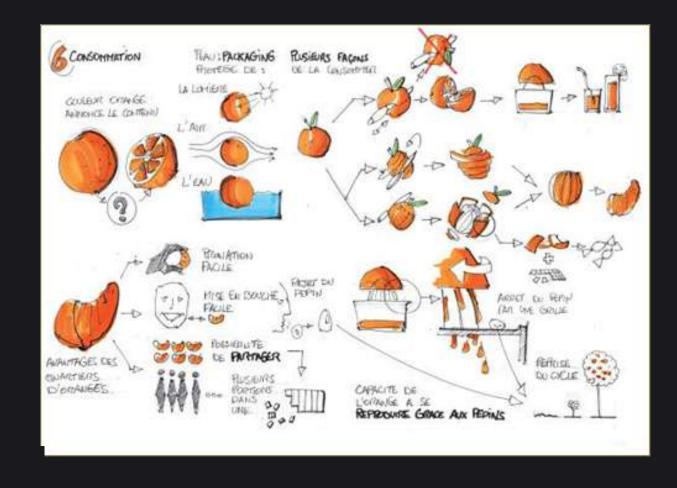
Pour répondre à la problématique :

- Vous réaliserez une carte mentale à l'aide du QQOQCCP.
- Vous proposerez plusieurs intentions liées à l'un des 3 domaines du design, argumentées
- Vous traduirez vos intentions sous forme d'une planche d'univers (canva, genially...)

ET vous réaliserez une planche écrite et graphique issues de ses recherches avec des croquis annotés.







TROISIEME SITUATION D'EVALUATION / PHASE DE REALISATION 6 POINTS

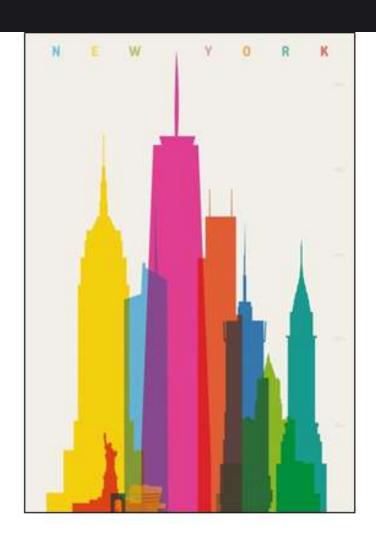
EVALUATION 1 HEURE - 7 AVRIL

PHASE DE REALISATION

REPONDRE A UN CAHIER DES CHARGES:

Pour répondre à la problématique, vous ferez un choix parmi les solutions proposées dans vos croquis et la développerez sous la forme d'une réalisation graphique, volumique ou numérique.









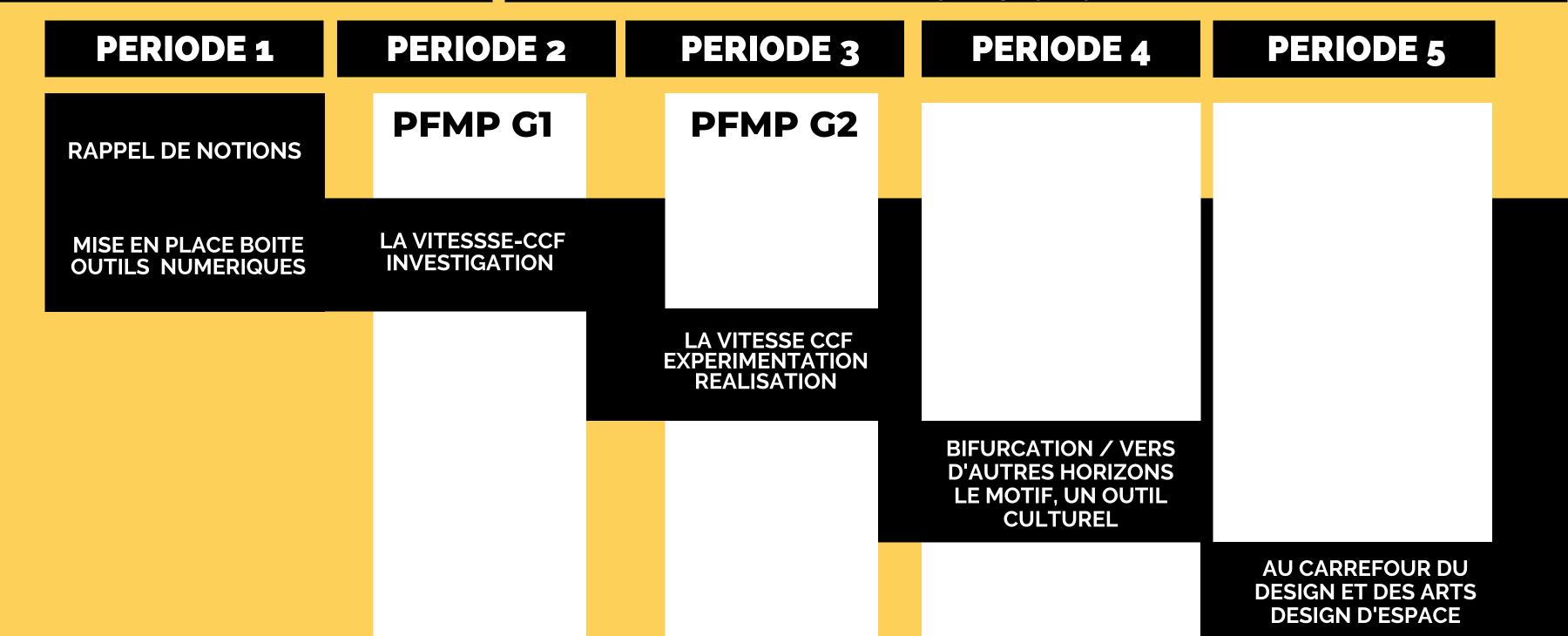
LE CCF DANS LA PROGRESSION TB CTRM

PROGRESSION TB CTRM

Se repérer - Se situer dans le monde

En terminale, l'élève est capable :

- de découvrir, de s'approprier des notions et de les réinvestir
- d'analyser, d'interpréter une situation et de proposer des pistes de travail
- s'engager dans une réflexion et de porter un regard critique sur son environnement
- d'expliquer ses intentions et de les traduire graphiquement
- d'utiliser des outils variés, numériques, graphiques, vidéos...



LES CRITERES D'EVALUATION/LES COMPÉTENCES INVESTIGATION/6POINTS

CAHIER DES CHARGES

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

CRITERES D'EVALUATION

- 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
- Respect des contraintes

COMPETENCES EVALUEES

Cl.1: Rechercher, identifier et collecter des ressources documentaires

Cl.2 : Sélectionner, classer et trier différentes informations

En fin de cycle de formation, l'élève doit être capable de collecter, classer et trier avec pertinence des ressources documentaires papiers ou numériques

Cl.3: Analyser, comparer des œuvres ou des produits

CI.4: Situer des œuvres ou des produits dans leur contexte de création

CI.5 : Établir des convergences entre différents domaines de création

LES CRITERES D'EVALUATION/LES COMPÉTENCES EXPÉRIMENTATION/8 POINTS

CAHIER DES CHARGES

- 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

CRITERES D'EVALUATION

- Cohérence, diversité et réalisme des pistes proposées
- Pertinence de la sélection et de la précision d'une proposition
- Adaptation des notions et des outils choisis

COMPETENCES EVALUEES

CE.1: Respecter une demande et mettre en œuvre un cahier des charges

CE.2 : Proposer des pistes de recherche variées et cohérentes en réponse à un problème posé

CE.3: Exploiter des références à des fins de conception

LES CRITERES D'EVALUATION/LES COMPÉTENCES RÉALISATION/6 POINTS

CAHIER DES CHARGES

- 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

CRITERES D'EVALUATION

- Pertinence de la sélection et de la précision d'une proposition
- Qualité du relevé (croquis, photographie, maquette, etc.)
- Valeur communicante des éléments graphiques et des commentaires
- Maitrise du vocabulaire technique
- Qualité de l'exposé

COMPETENCES EVALUEES

CR.1: Opérer des choix pertinents parmi les pistes de recherche.

CR.2: Apporter des ajustements et finaliser la proposition

CC.1: Choisir des outils adaptés.

CC.2: Établir des relevés

CC.3: Analyser graphiquement des références..

CC.4: Traduire graphiquement

des intentions

CC.5: Justifier et argumenter.

CC.6: Structurer et présenter une comm. graphique, écrite et/ou orale.

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 conduit(s) dans le cours de l'année scolaire.

Situations d'évaluation

1ère 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.

2ème 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 lie à l'un des trois domaines du design, argumenter
- traduire des intentions de manière graphique. volumique ou numérique.

3ème 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 collecte, du classement et du tri

leur mise en relation et de leur contextualisation. ainsi que des principes et notions établies;

Respect des contraintes ;

Cohérence, la diversité et le réalisme des pistes proposées:

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

Adaptation des notions et des outils choisis :

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

Valeur communicante des éléments graphiques et des commentaires :

Maitrise du vocabulaire technique :

Qualité de l'exposé.

Compétences du programme visées

Investigation

- documentaires:
- .Cl2 Sélectionner, classer et trier différentes informations
- les CI4 situer dans leur contexte de création :
- de création.

.CE2 Etablir des propositions cohérentes en réponse à un problème posé et CE3 réinvestir les notions repérées dans des références.

Réalisation

.CR1 Opérer un choix raisonné parmi des propositions et CR2 finaliser la proposition choisie.

- CC2 Etablir un relevé, CC3/CC4 analyser et traduire graphiquement des références et des intentions ; écrite et/ou orale.

Examen évaluation certificative

Formation évaluation formative et sommative

EVALUER PAR COMPÉTENCES

CCF - EVALUATION PAR COMPETENCES AACA

NOM - PRENOM - CLASSE						
SUJET DE CCF						
ANNEE						
***************************************		1/0		A-111		
COMPETENCES ACQUISES	ТВМ	MS	PM	MF	DM	MI
1ERE SITUATION D'EVAL	LUATION	- PHASE	D'INVEST	IGATION		
CI.1-Rechercher, identifier et collecter des ressources documentaires						
CI.2-Sélectionner, classer et trier différentes informations						
CI.3- Analyser, comparer des œuvres ou des produits.						
CI.4 Situer des œuvres ou des produits dans leur contexte de création.						
CI.5 Établir des convergences entre les différents domaines de création.						
2EME SITUATION D'EVALU	IATION -	PHASE D	EXPERIM	ENTATIO	N	
CE.1 Respecter une demande et mettre en œuvre un cahier des charges.						
CE.2 Proposer des pistes de recherches variées et cohérentes en réponse à un pbm posé.						
CE.3 Exploiter des références					1	
à des fins de conception.						
3EME SITUATION D'EVA	LUATION	- PHASE	DE REAL	ISATION		i i
CR.1 Opérer des choix pertinents parmi les pistes de recherche.						
CR.2 Apporter des ajustements et finaliser la proposition						
3EME SITUATION D'EVALU	JATION -	PHASE D	E COMMI	JNICATIO	N	
CC.1 Choisir des outils adaptés.						
CC.2 Établir des relevés.						
CC.3 Analyser graphiquement des références.						
CC.4 Traduire graphiquement					i i	
des intentions.						
CC.5 Justifier et argumenter.						
CC.6 Structurer et présenter une comm. graphique, écrite et/ ou orale.						

POURQUOI PAR UNE PÉDAGOGIE DE PROJET?

• FAVORISER DES APPRENTISSAGES IDENTIFIABLES QUI FIGURENT AU PROGRAMME D'UNE OU PLUSIEURS DISCIPLINES.

66

- ATTEINDRE DES OBJECTIFS "TERMINAUX", ADAPTÉS AUX FILIÈRES, AUX ORGANISATIONS D'ÉTABLISSEMENTS OU AUX OPPORTUNITÉS PÉDAGOGIQUES.
- FACILITER ET ADAPTER DE MANIÈRE COHÉRENTE LE CCF EN CLASSE DE TERMINALE

RECHERCHES/ATELIERS

• DÉFINIR UN THÈME

66

• PROPOSER UNE ACCROCHE (VISUELLE, AUDIO, TEXTUELLE...)

• DÉFINIR DES OUTILS POUR SE QUESTIONNER ET FORMULER UNE PROBLÉMATIQUE INDIVIDUELLE OU COLLECTIVE

• INTÉGRER LES 3 SITUATIONS D'ÉVALUATIONS DANS SA PROGRESSION

66

LES OUTILS NUMÉRIQUES

LOGICIEL: REMOVE.BG/REPRESENTATION GRAPHIQUE: WORD

BOB Logiciel Word



OUTILS PAGES MAC

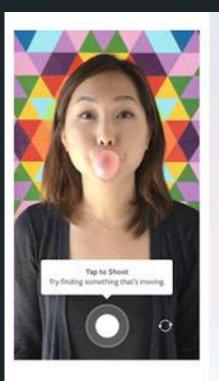
LOGICIEL PRIMALDRAW LOGICIEL GIMP LOGICIEL KALEDO



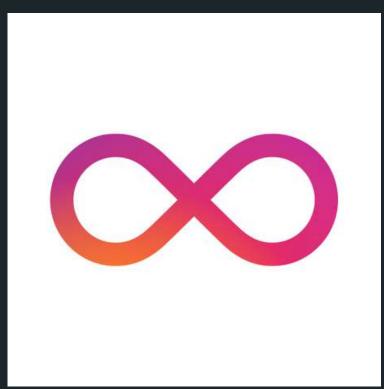








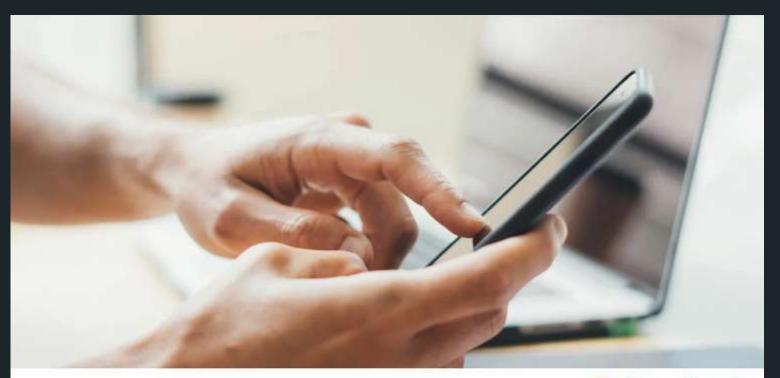




BOOMERANG SUR INSTAGRAM BOOMERANG







№ Jean Coutu

5 applications pour transformer vos photos en vidéo

Envie de créer un clip musical, une vidéo anniversaire, sportive ou un montage de vos dernières vacances? Réalisez des films incroyables en quelques clics à partir de vos photos.

📠 Jean Coutu



Photo Animation App & Software | Photo Editing & Video Editing | Motion Art

The #1 Photo Animation App & Software! Photo Editing & Video Editing Software for android, iOS, and PC. Easy to use, FREE ALL IN ONE Phot...

Plotagraph / Plotaverse

LE CCF - LES TEXTES

- Comporte TROIS 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 réalisées dans LE CADRE DE L'ENSEIGNEMENT, sur une durée limitée DE 2 À 4 HEURES.
- Elles sont complémentaires mais pas obligatoirement liées.
- Elles peuvent PRENDRE APPUI SUR UN OU DES PROJETS CONDUITS DANS L'ANNÉE.

En complément des productions graphiques, numériques ou volumiques attendues, l'expression orale est favorisée.

LE CCF - LES TEXTES - LES 3 SITUATIONS

- Le candidat répond à un cahier des charges de projet dans sa **phase d'investigation** Il est conduit à :
- 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

Deuxième situation d'évaluation (notée sur 8 points)

- Le candidat répond à un cahier des charges de projet dans sa phase d'expérimentation
- Il est amené à :
- proposer plusieurs intentions en réponse à un problème posé lié à l'un des trois domaines du design argumentées
- traduire des intentions de manière graphique, volumique ou numérique

Troisième situation d'évaluation (notée sur 6 points)

- Le candidat répond à un cahier des charges de projet dans sa phase de réalisation
- Il est incité à :
- 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.

LE CCF - LES TEXTES

OBJECTIFS DE L'ÉPREUVE

L'épreuve d'arts appliqués et cultures artistiques permet de vérifier les compétences du candidat à :

COMPÉTENCES D'INVESTIGATION

- rechercher, identifier et collecter des ressources documentaires
- sélectionner, classer et trier différentes informations
- analyser, comparer des œuvres ou des produits et les situer dans leur contexte de création
- établir des convergences entre différents domaines de création.

• COMPÉTENCES D'EXPÉRIMENTATION

- respecter une demande et mettre en œuvre un cahier des charges simple
- établir des propositions cohérentes en réponse à un problème posé et réinvestir les notions repérées dans des références

• COMPÉTENCES DE RÉALISATION

- opérer un choix raisonné parmi des propositions et finaliser la proposition choisie

• COMPÉTENCES DE COMMUNICATION

- choisir des outils adaptés
- établir un relevé, analyser et traduire graphiquement des références et des intention
- justifier en argumentant, structurer et présenter une communication graphique, écrite et/ou orale

LE CCF - LES TEXTES

CRITÈRES D'ÉVALUATION

L'évaluation porte notamment sur :

- la pertinence de la collecte, du classement et du tri des informations
- l'exactitude de l'identification de caractéristiques, de leur mise en relation et de leur contextualisation, ainsi que des principes et notions établies
- le respect des contraintes
- la cohérence, la diversité et le réalisme des pistes proposées
- la pertinence de la sélection et de la précision d'une proposition
- l'adaptation des notions et des outils choisis
- la qualité du relevé (croquis, photographie, maquette, etc.)
- la valeur communicante des éléments graphiques et des commentaires
- la maitrise du vocabulaire technique
- la qualité de l'exposé.