



**ACADÉMIE
DE TOULOUSE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*



Fiche de projet

Professeur : Barthy De Courtenay

Discipline : Arts Appliqués

Titre :

Favoriser par le numérique l'investigation de l'élève
dans une démarche de projet .

Établissement : Lycée Urbain Vitry-Toulouse

Niveau : Terminale BAC PRO



ACADÉMIE
DE TOULOUSE

*Liberté
Égalité
Fraternité*



Ancrage au référentiel

- **S'approprier une démarche de conception en trois étapes** :
investigation, expérimentation, réalisation .

Pour l'investigation : *Engager l'élève dans un questionnement à partir d'un axe d'étude. Au travers de l'observation et l'analyse de ressources, il établit des constats, des diagnostics qui lui permettent de s'approprier les notions et les principes à investir dans le cadre des phases d'expérimentation et de réalisation.*

- **Utiliser le numérique comme outil de conception** intervenant dans les trois phases de la démarche de conception et favorisant le traitement d'informations par la recherche, la collecte, la vérification, la diffusion et le partage.



ACADÉMIE
DE TOULOUSE

*Liberté
Égalité
Fraternité*



Ancrage à l' épreuve d'arts appliqués et cultures artistiques au baccalauréat professionnel coefficient 1 (JO du 17 juin 2020).

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.
- Etablir des convergences entre différents domaines de création.



ACADÉMIE
DE TOULOUSE

*Liberté
Égalité
Fraternité*



Compétences de l'enseignant (Bulletin officiel n° 13 du 26 mars 2015)

9. Intégrer les éléments de la culture numérique nécessaire à l'exercice de son métier :

Degré 1 : Aider les élèves à s'approprier les outils et les usages numériques de manière critique et créative. Identifier et organiser les ressources numériques nécessaires à l'exercice de son métier.

Degré 2 : Intégrer à une activité une modalité de travail numérique qui améliore l'implication, individuelle et collaborative, des élèves dans leurs apprentissages.



ACADÉMIE
DE TOULOUSE

*Liberté
Égalité
Fraternité*



Compétences du CRCN

Domaine 3 / Enseignement Apprentissage

3.1 Concevoir des situations d'enseignement avec des ressources numériques : veiller à l'accessibilité et à la sécurité ; planifier, scénariser des apprentissages selon différentes durées et modalités ; adapter les moyens numériques aux publics et objectifs donnés;expérimenter avec sa classe de nouveaux formats et pratiques pédagogiques.

3.2 Mettre en œuvre des situations d'apprentissage avec le numérique:anticiper et organiser les conditions de mise en œuvre d'une activité ou projet; conduire des activités et des échanges avec les apprenants à l'aide d'outils numériques; guider et soutenir les apprenants dans les activités d'apprentissage.

Genèse

Outil numérique mis en œuvre : XMind

Production finale : Réalisation d'une carte mentale

Cette séquence est précédée par :

Une phase d'introduction où l'élève découvre le thème du CCF puis regarde deux vidéos sélectionnées par le professeur. Il doit ensuite trouver une problématique individuelle de projet.

Une phase de collecte et de sélection de ressources répondant à sa problématique de projet : l'élève procède à une analyse et établit des constats, des diagnostics qui lui permettent de s'approprier les notions et les principes. Cette démarche d'analyse concerne les domaines de l'espace, du graphisme, de l'objet.



ACADÉMIE
DE TOULOUSE

*Liberté
Égalité
Fraternité*



Genèse

Il utilise le logiciel PINTEREST comme outil de conception de trois tableaux munies de 8 images.

Cette séance doit permettre à l'élève de répondre à sa problématique à l'aide de la méthode QQOQCCP. Il classe ses réponses selon des mots clés (ex :Combien, Pourquoi, Comment) afin de mettre en relation des caractéristiques qu'il a identifié dans sa collecte de ressources .

La séquence, les supports, sont déposées sur Pearltrees.

Bilan intermédiaire

- **Éléments facilitateurs :**

L'utilisation du numérique pour la construction d'une carte mentale favorise la réflexion, l'organisation des idées des élèves .

- **Freins :**

Certains élèves n'arrivent pas à ouvrir un compte ou à comprendre l'ergonomie du logiciel. D'où le fait de leur donner un tutoriel et de prévoir une séance pour s'exercer.

Si la salle de classe ne possède pas assez d'ordinateur, il y a possibilité d'utiliser leur téléphone portable. Même si l'écran est petit, les élèves y parviennent.

- **Apports constatés des usages numériques :**

Produire un document graphiquement satisfaisant : l'organisation de manière hiérarchique et visuelle de ses idées.



ACADÉMIE
DE TOULOUSE

*Liberté
Égalité
Fraternité*



Bilan final

- **Éléments facilitateurs :**

L'élève comprend mieux à quoi sert une problématique comme point de départ de projet. Je l'engage à prendre appui sur sa phase de collecte et de sélection de ressources (Pinterest) pour l'aider à organiser son arborescence à partir de nœuds .

- **Freins :**

Pour les élèves : face aux nombreuses possibilités de mise en forme offertes par XMind, l'élève est quelquefois perdu et perd beaucoup de temps à choisir quelle présentation, couleur, typographie... il va choisir. Il en oublie alors le sens du travail et cela crée un appauvrissement de ses réponses.

Pour l'enseignant : il est intéressant de proposer d'abord aux élèves de jeter en vrac leurs idées sur le papier et ensuite de leur demander s'il n'y aurait pas moyen d'en regrouper certaines en réfléchissant aux liens logiques et hiérarchiques. Il faut rappeler aux élèves le but de cette carte mentale : l'appropriation et l'utilisation de son contenu dans sa démarche de projet d'Arts Appliqués.



**ACADÉMIE
DE TOULOUSE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

