

Annexe

Arts appliqués et cultures artistiques

Classes préparant au baccalauréat professionnel

Sommaire

Préambule

Finalités de l'enseignement

Structuration en quatre pôles

Organisation de l'enseignement

Contribution de l'enseignement au chef-d'œuvre

Design et culture appliqués au métier

Ouverture artistique, culturelle et civique

S'approprier une démarche de conception

Communiquer son analyse ou ses intentions

Préambule

Les arts appliqués dédiés à l'origine aux industries manufacturières, puis par extension à l'artisanat d'art, ont vu leur dimension industrielle s'élargir et se transformer au fil des évolutions techniques et technologiques pour devenir une part essentielle du design. Au travers de trois domaines que sont l'objet, le graphisme et l'espace, le design crée une relation privilégiée avec l'utilisateur et invite l'élève¹ à interroger son environnement professionnel et privé. À la croisée de l'art, des sciences, des technologies et des humanités, le design est par essence, pluridisciplinaire.

L'enseignement des arts appliqués et cultures artistiques est donc prioritairement une initiation au design, mais il se fait aussi l'écho de gestes et de techniques de notre patrimoine vivant qui sont constitutifs des métiers d'art. Il prend appui sur les savoirs et savoir-faire acquis au collège dans le cadre notamment des enseignements d'arts plastiques et de technologie.

Il appartient à l'ensemble des enseignements généraux dont il partage les finalités, mais il possède également des enjeux spécifiques :

- par sa dimension culturelle et par ses méthodes, il contribue à l'acquisition de compétences professionnelles et conforte une éventuelle poursuite d'études ;
- par la place qu'il accorde aux technologies et techniques du numérique, il s'inscrit pleinement dans son temps ;
- par des pratiques créatives encadrées et valorisées, il favorise la confiance en soi ;
- par la curiosité et l'esprit qu'il développe, il participe à la construction d'une culture commune.

Cet enseignement concerne tous les publics préparant un baccalauréat professionnel et bénéficie d'un horaire propre. Pour les baccalauréats dont les référentiels comprennent une part d'arts appliqués spécifiques et d'histoire des styles, cet horaire se trouve augmenté par un horaire d'enseignement spécialisé faisant partie des enseignements professionnels. Quand le métier auquel l'élève se destine est un métier d'art, l'enseignement général et les enseignements professionnels associent design et métiers d'art comme c'est le cas dans les formations supérieures de ces filières.

Finalités de l'enseignement

En lien étroit avec les autres enseignements, notamment de spécialités, l'enseignement des arts appliqués et cultures artistiques contribue à l'intégration professionnelle, sociale et culturelle de l'élève :

- en participant à la construction d'une « culture métier » enrichie, qui complète la dimension technique de sa formation professionnelle ;
- en élargissant cette « culture métier » à d'autres contextes, d'autres cultures ou d'autres champs de la création artistique, encourageant ainsi la capacité à travailler en équipe, le sens des responsabilités, l'autonomie et l'esprit critique ;
- en favorisant l'acquisition de méthodes de travail fondées sur un raisonnement argumenté et structuré ;
- en l'initiant aux moyens et aux techniques d'expression – traditionnels et numériques – impliqués dans toute démarche de conception ;

¹ Ici, comme dans l'ensemble du texte, le terme « élève » désigne l'ensemble des publics de la voie professionnelle : élève sous statut scolaire, apprenti ou adulte en formation.

- en contribuant à élargir une culture artistique par la rencontre avec des œuvres de domaines et d'époques variés.

Structuration en quatre pôles

Le programme s'organise en quatre pôles.

Deux pôles de connaissances se rapportent aux savoirs et aux notions à maîtriser :

- **Design et culture appliqués au métier**
- **Ouverture artistique, culturelle et civique**

Deux autres pôles se rapportent aux méthodes de conception et aux techniques de communication qui accompagnent l'appropriation des connaissances et la structuration des démarches. Ils permettent aux élèves d'établir des constats issus d'observations ou d'analyses, et de préciser des intentions de création. Ils sont associés aux compétences suivantes :

- **S'approprier une démarche de conception**
- **Communiquer son analyse ou ses intentions**

Organisation de l'enseignement

• **Progressivité des apprentissages**

Les degrés d'acquisition des notions et de maîtrise des compétences sont déterminés par des attendus de fin de formation. La progression, visant à atteindre ces objectifs terminaux, est adaptée aux filières, aux organisations d'établissements ou aux opportunités pédagogiques particulières (projets, événements, exposition, partenariat, etc.).

• **Culture et outils numériques**

L'objectif premier est de sensibiliser l'élève aux enjeux du numérique dans ses futures activités professionnelles et personnelles, en lui permettant d'en appréhender de manière critique les usages, les intérêts et les limites et d'être attentif à ses évolutions et ses incidences sur les métiers.

L'objectif second est d'apprendre à utiliser des outils numériques simples. Par sa nature, l'enseignement du design en impose l'usage qui peut intervenir dans les deux pôles traitant des méthodes de conception et des techniques de communication, pour en tirer le meilleur parti au service des apprentissages.

L'enseignement tient compte de la place du numérique dans les enseignements professionnels. Elle peut être ponctuelle et individuelle, liée au besoin spécifique d'un élève, s'inscrire dans une phase d'utilisation collective, organisée en classe, ou intégrer une approche collaborative.

Contribution de l'enseignement au chef-d'œuvre

Situé à l'articulation des enseignements généraux et professionnels, cet enseignement d'arts appliqués et cultures artistiques accorde une large part à la pratique et prend toute sa dimension au travers de projets et de partenariats culturels ou professionnels conçus à l'échelle de l'équipe pédagogique, de la communauté éducative ou hors de l'établissement. Les projets permettent à l'élève d'acquérir des compétences au travers de situations réelles et de créer dans un cadre de travail préalablement défini.

La logique interdisciplinaire de l'enseignement, son articulation avec la spécialité professionnelle suivie par l'élève, la présence du design dans son champ professionnel et l'apport de références culturelles, le conduisent à trouver sa place dans l'élaboration du chef-d'œuvre, particulièrement dans sa phase de conception.

Design et culture appliqués au métier

Ce pôle constitue le cœur du programme.

L'appréhension des différents domaines du design vient enrichir la « culture métier » et offre à l'élève une meilleure compréhension de son environnement professionnel.

Se professionnaliser, c'est en premier lieu acquérir les bases techniques et méthodologiques liées à une profession. C'est aussi construire progressivement une identité professionnelle, une expérience et un regard critique nourris par une « culture métier » en constante évolution.

- De manière directe, ce pôle permet à l'élève de percevoir en quoi l'initiation au design et à ses méthodes contribue à l'acquisition de compétences étroitement liées à son référentiel professionnel.
- De manière indirecte, il donne à l'élève, par la connaissance des enjeux du design, les moyens de mieux appréhender son champ professionnel (environnement de travail élargi, modes de communication, partenaires, outils, etc.) en vue de s'intégrer dans un corps de métier et d'y évoluer.

Ce pôle exige de relier cet enseignement général à l'enseignement professionnel et de rendre lisibles les interactions directes ou indirectes entre les trois principaux domaines du design (objet, graphisme, espace) et le métier envisagé.

Design d'objet

Ce domaine couvre la conception et la création de biens en relation avec une production industrielle ou artisanale. Il concerne les objets usuels (équipements, outils, instruments, vêtements, véhicules, mobiliers, accessoires, etc.), étudie leurs degrés de complexité et leurs interactions avec le champ professionnel de l'élève.

Design graphique

Ce domaine couvre la conception et la création d'images fixes ou animées destinées à être des supports de communication. Il concerne l'ensemble des techniques d'information présentes dans le champ professionnel de l'élève et dans un contexte élargi.

Design d'espace

Ce domaine couvre la conception et la création d'espaces en relation avec le champ professionnel choisi par l'élève. Il établit et étudie des relations entre l'espace bâti (ateliers, bureaux, espaces de services, espaces temporaires, etc.), non bâti, ses usages et son contexte environnemental.

Contribution au chef-d'œuvre

Par son approche pluridisciplinaire, l'enseignement de ce pôle contribue à la réalisation du chef-d'œuvre en première et terminale. Venant en appui des référentiels professionnels, il enrichit le projet de l'élève de questionnements et de références culturelles issues du design et des métiers d'art. Il permet à l'élève d'exercer un regard critique sur le travail de conception et de production qu'il mène durant la réalisation du chef-d'œuvre, selon une approche associant fonctionnalité et esthétique. Ce travail contribue à la construction d'une « culture métier » visant à faciliter la poursuite d'études ou l'insertion professionnelle.

Domaines abordés

En relation avec le contexte professionnel :

- **le design d'objet** (le design industriel, la mode et le textile, le design culinaire, etc.) ;
- **le design graphique** (les médias imprimés et numériques, le packaging, la publicité sur le lieu de vente, l'image fixe et animée, etc.) ;
- **le design d'espace** (l'espace de travail, le cadre de vie, l'urbanisme, le paysagisme, le patrimoine architectural, la scénographie, l'événementiel, etc.) ;
- **l'artisanat d'art** (dans certaines filières).

Niveaux d'acquisition

Le degré de connaissance pour chaque notion abordée peut se décliner en trois niveaux. Dans certaines spécialités professionnelles, reliées plus directement à un domaine du design, le niveau de connaissance requis pour certaines notions est supérieur à celui indiqué par le programme.

• Niveau 1 : niveau d'information

L'élève a reçu une information minimale sur les notions abordées, il est en mesure d'identifier, de décrire, de reconnaître, de citer. Cela peut se résumer par la formule : « L'élève en a entendu parler et sait où trouver l'information ou la documentation ».

• Niveau 2 : niveau d'expression

L'élève a assimilé les connaissances et le vocabulaire associés au domaine traité, il est en mesure d'analyser, d'expliquer, de justifier, de transférer. Cela peut se résumer par la formule : « L'élève sait employer des méthodes d'analyse et exprimer ses idées ».

• Niveau 3 : niveau de maîtrise

L'élève a acquis un ensemble de connaissances associé aux domaines et notions abordés. Il est en mesure de les mobiliser dans un contexte élargi et de les exploiter dans une démarche de conception. Cela peut se résumer par la formule : « Au travers d'une autonomie méthodologique dans un cadre défini, l'élève sait mobiliser une connaissance liée à un problème simple, explorer par hypothèses et proposer des solutions ».

Notions

En relation avec le contexte professionnel :

• Design d'objet :

- | | |
|--|----------|
| - les statuts de l'objet industriel et de l'objet artisanal (usuel/manifeste, intemporel/tendance, artisanal/industriel, pièce unique/production sérielle, jetable/pérenne, du quotidien/d'exception, réel/virtuel, etc.) ; | Niveau 3 |
| - les relations à l'usage et à l'utilisateur (valeur d'usage : fonction et fonctionnalité, etc. ; valeur d'estime : aspect, qualités et attractivité, etc.) ; | Niveau 3 |
| - les propriétés techniques et plastiques des principaux matériaux (performances, impact environnemental, aspects visuels et tactiles, etc.) ; | Niveau 2 |
| - les relations entre caractéristiques plastiques et techniques (volumes, formes, structures, matières, couleurs, lumière, son, etc.) ; | Niveau 3 |
| - le numérique dans le design d'objet (incidences sur la conception, procédés de fabrication, rapport à l'usage, prospective, etc.). | Niveau 2 |

- **Design graphique :**

- **la nature et le statut des médias imprimés et numériques** (annonce-presse, flyer, site web, etc. ; logotype, photographie, illustration, dessin, image vectorielle, etc. ; publicitaire, documentaire, événementielle, politique, etc.) ; Niveau 3
- **les relations au destinataire** (fonctions : information, prévention, promotion, etc. ; incidence du message : codes socio-culturels, cible, stratégie, procédé, mise en scène, etc.) ; Niveau 3
- **les propriétés plastiques et techniques des médias imprimés et numériques** (matériaux, supports, mise en œuvre, ergonomie, incidence d'utilisation, accessibilité, etc.) ; Niveau 2
- **les caractéristiques plastiques** (couleurs, lumière, formes, volumes, composition, typographie, cadrage, échelle, rythme, relations texte-image, son, etc.) ; Niveau 3
- **le numérique dans le design graphique** (incidences sur la conception, procédés de fabrication, diffusion, prospective, etc.). Niveau 2

- **Design d'espace :**

- **la typologie et le statut de l'espace** (public/privé, urbain/rural, pérenne/éphémère, réel/virtuel, etc. ; administratif, industriel, commercial, sportif, culturel, etc.) ; Niveau 3
- **les relations à l'usage et à l'utilisateur** (fonctions : permettre une activité, abriter, protéger, séparer, relier, valoriser, etc. ; contraintes : d'accessibilité, contextuelles, structurelles, environnementales, etc.) ; Niveau 3
- **les propriétés techniques et plastiques des principaux matériaux** (performances, impact environnemental, aspects visuels, tactiles, etc.) ; Niveau 2
- **les relations plastiques et techniques** (volumes, structures, matériaux, formes, couleurs, lumière, son, etc.) ; Niveau 3
- **le numérique dans le design d'espace** (incidences sur la conception, procédés de fabrication, rapport à l'usage, prospective, etc.). Niveau 2

- **L'artisanat d'art :**

- **le statut de l'objet artisanal** (l'objet unique, la petite série, etc.) ;
- **les gestes et les techniques** (transmission, création, innovation, etc.). Niveau 3

Ouverture artistique, culturelle et civique

Ce pôle dépasse le champ de référence de la seule « culture métier » de l'élève en contribuant à la construction d'une culture artistique personnelle. Il participe à la formation de professionnels et de citoyens capables d'appréhender, dans une perspective historique et

géographique, un contexte de création avec un regard ouvert à diverses pratiques artisanales ou artistiques.

Objectifs

Ce pôle privilégie une approche concrète, contextualisée et actuelle des différents domaines du design et de la création artistique. Sa mise en œuvre est à la fois pratique et culturelle en lien étroit avec le pôle **Design et culture appliqués au métier**, particulièrement lors du développement des projets. L'ouverture du champ professionnel de l'élève à d'autres contextes, d'autres cultures ou d'autres domaines artistiques intègre les profondes mutations résultant des contraintes environnementales et des nouveaux usages, processus créatifs, techniques, technologies, matériaux, etc.

Les exemples qui illustrent ce pôle puisent dans l'environnement familial de l'élève sans exclure des références patrimoniales aux cultures du monde. L'acquisition des grands repères culturels ainsi que le rapprochement raisonné d'œuvres éloignées dans le contexte, le temps et l'espace l'éclairent sur les liens entre les diverses formes de création. Par l'apport de références choisies et mises en perspectives, l'élève est sensibilisé au rôle essentiel que joue le dialogue entre les cultures dans la création. Ainsi, le pôle aide l'élève, citoyen en devenir, à percevoir la richesse des cultures et leur égale dignité.

Enfin, ce pôle permet l'acquisition des repères fondamentaux d'une culture artistique, en prenant en compte les évolutions culturelles jusqu'à la création contemporaine. La confrontation de l'élève à des œuvres d'aujourd'hui ou appartenant au passé, sert de point d'ancrage aux connaissances et aux compétences qui fondent une culture générale humaniste, en lien avec les autres disciplines.

Histoire des arts

Composante naturelle de la discipline « arts appliqués et cultures artistiques », cette approche sensible et cognitive des œuvres contribue à la construction d'une culture partagée, personnelle et ambitieuse, qui enrichit et vivifie les pratiques et les singularise.

Cette approche historique des arts participe à rendre les élèves capables :

- de se situer dans le temps ;
- d'identifier une œuvre emblématique dans son contexte historique et géographique de création ;
- d'analyser une œuvre ou un produit dans ses diverses composantes, dans ses formes, ses techniques, ses usages, dans sa production de sens et de distinguer ses fonctions ;
- de repérer les croisements entre les divers domaines artistiques, les influences et les perméabilités entre les différentes cultures ;
- de développer une attitude d'amateur averti ou une pratique créative dans une perspective élargie.

L'histoire des arts s'inscrit explicitement dans un croisement des enseignements généraux et professionnels. Elle couvre, pour le lycée, une période historique large qui s'étend du Moyen Âge au XXI^e siècle sans visée exhaustive car elle s'appuie sur des approches transversales et thématiques. Elles nourrissent également, tout au long du cycle, les méthodologies en design autour de la culture métier des différentes spécialités de la voie professionnelle. Par sa nature, l'enseignement des arts appliqués et cultures artistiques s'inscrit au croisement des enseignements, en particulier le français, l'histoire-géographie et les langues vivantes. Sa relation privilégiée avec le domaine professionnel de l'élève facilite l'intégration des enseignements de spécialité à l'histoire des arts.

Contribution au chef-d'œuvre

En lien avec les spécialités professionnelles, l'**Ouverture culturelle, artistique et civique** enrichit la réalisation du chef-d'œuvre. Par le rapprochement ou la confrontation de productions issues de contextes, de cultures, d'époques et de domaines différents, ce pôle ouvre un champ de recherche et met en perspective le processus d'élaboration du chef-d'œuvre. Au travers d'expérimentations individuelles et collectives, contribuant au parcours artistique de l'élève, il peut aussi l'encourager à engager une prise de risque propice au développement de comportements participatifs, collaboratifs et engagés.

Domaines abordés

En relation avec le pôle **Design et culture appliqués au métier** peuvent être abordés :

- **les domaines du design** (graphique, d'espace, d'objet, sonore, culinaire, etc.) ;
- **l'artisanat d'art** (l'objet unique, la petite série, les gestes, les savoir-faire, les techniques, etc.) ;
- **les arts visuels** (la photographie, la vidéo, les arts numériques, les arts plastiques, le cinéma etc.) ;
- **les arts du spectacle** (les décors, les costumes, l'éclairage, en lien avec le théâtre, la danse, la musique, etc.).

Niveaux d'acquisition

Les degrés de connaissance requis pour chaque notion abordée utilisent la même gradation à trois niveaux que le pôle **Design et culture appliqués au métier**.

Notions

En relation avec le pôle **Design et culture appliqués au métier** :

- | | |
|--|----------|
| - les grandes notions du design (élargissement du champ des références du pôle Design et culture appliqués au métier) ; | Niveau 3 |
| - le lien entre la qualité artistique et l'exigence du geste professionnel dans les métiers d'art ; | Niveau 2 |
| - des œuvres, auteurs et mouvements relevant du patrimoine comme de la création contemporaine ; | Niveau 2 |
| - l'incidence de l'évolution de la société, de l'évolution technique et technologique sur la création design et artisanale ; | Niveau 2 |
| - les contextes de production, d'échanges ou de création (certains courants artistiques principaux ou œuvres de références) ; | Niveau 2 |
| - les grands enjeux qui conditionnent la création au XXI^e siècle (défis environnementaux, transformations socio-économiques, mobilités, communication, etc.) ; | Niveau 2 |
| - la culture numérique (changements culturels liés aux technologies numériques, évolution de l'organisation du travail, incidence sur la création, etc.) ; | Niveau 2 |
| - les codes formels propres aux différentes cultures ; | Niveau 2 |
| - les liens entre les divers champs de la création et entre les cultures (emprunts, échanges, influences, etc.). | Niveau 2 |

S'approprier une démarche de conception

Ce pôle définit les grandes étapes d'une démarche de conception. Il vise l'acquisition progressive, par l'élève, des compétences d'investigation, d'expérimentation et de réalisation.

L'objectif de l'enseignement du **Design et culture appliqués au métier** et de son **Ouverture culturelle, artistique et civique** est de mettre l'élève en situation de pratique raisonnée à partir d'une thématique de design. Ce temps de pratique individuelle et collective est à la fois un temps de réflexion et de création, et un temps d'appropriation des connaissances et des notions.

Méthode

La démarche de conception se structure en trois étapes :

- **Une phase d'investigation**

L'élève est engagé 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. Cette démarche d'analyse peut également se conduire à travers l'expérience sensible d'un espace, d'une production visuelle ou audiovisuelle, d'un objet ou d'une œuvre artistique.

- **Une phase d'expérimentation**

L'élève identifie des solutions en réponse à une demande ou un cahier des charges. De manière méthodique, il traduit graphiquement, en volume ou sous une forme numérique plusieurs intentions et formule des réponses argumentées.

- **Une phase de réalisation**

L'élève opère un choix parmi les solutions envisagées dans la phase d'expérimentation en précisant la forme qui répond au problème posé dans la demande ou le cahier des charges. Ce choix intègre les meilleures modalités formelles à retenir, prototypage graphique, volumique ou numérique et une argumentation.

Le numérique, outil de conception

L'utilisation des outils numériques intervient dans les trois phases de la démarche de conception. Selon des modalités différenciées ou collaboratives, elle favorise le traitement d'informations par la recherche, la collecte, la vérification, la diffusion et le partage. Elle contribue également à l'expérimentation ou la mise en situation de propositions en deux ou trois dimensions.

Contribution au chef-d'œuvre

L'élève appréhende progressivement les niveaux d'interaction du design avec son champ professionnel. Grâce à un accompagnement adapté et structuré, il confronte les intentions du designer au cahier des charges du commanditaire. Il peut alors envisager certaines des modalités de réalisation du chef-d'œuvre.

Contexte de mise en œuvre

Des données et des outils (fiches, tutoriels, vidéos, etc.) guident l'élève dans les différentes phases d'une démarche de conception en développant son autonomie. Par les dispositifs mis en place, il est incité à produire des réponses variées et à faire des choix raisonnés et argumentés en vue d'une réalisation. Grâce à des modalités d'évaluation variées (tableaux

diagnostiques, évaluation par les pairs, etc.), il est en mesure d'apprécier l'adéquation de sa proposition au cahier des charges.

Compétences

• **Compétences d'investigation :**

- **CI.1 - Rechercher, identifier et collecter des ressources documentaires.**
- **CI.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.

- **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 différents domaines de création.**

En fin de cycle de formation, l'élève doit être capable :

- d'identifier les caractéristiques du ou des objets d'étude, de le (les) mettre en relation et de le (les) situer dans un contexte (géographique, historique, économique, sociologique, technique ou technologique) ;
- d'établir des principes et des notions permettant de dégager un sens ou une symbolique.

À l'issue de l'investigation, l'analyse doit permettre d'engager une démarche d'expérimentation.

• **Compétences d'expérimentation :**

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

En fin de cycle de formation, l'élève doit être capable de respecter les contraintes d'une demande.

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

En fin de cycle de formation, l'élève doit être capable d'explorer des pistes cohérentes, diversifiées et réalistes au regard d'un cahier des charges.

- **CE.3 - Exploiter des références à des fins de conception.**

En fin de cycle de formation, l'élève doit être capable de transférer et d'adapter des notions repérées dans des références.

L'expérimentation doit permettre un choix qui engage la phase de réalisation.

• **Compétences de réalisation :**

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

En fin de cycle de formation, l'élève doit être capable d'évaluer et de sélectionner une proposition en fonction de son degré de pertinence au regard d'un cahier des charges.

- **CR.2 - Apporter des ajustements et finaliser la proposition.**

En fin de cycle de formation, l'élève doit être capable de préciser et de consolider une proposition.

Communiquer son analyse ou ses intentions

Contribuant aux pôles **Design et culture appliqués au métier** et **Ouverture artistique, culturelle et civique**, ce pôle fait partie intégrante de la démarche de conception s'inscrivant dans chacune de ses phases.

La communication permet à l'élève, au regard de son analyse ou de ses intentions :

- de contextualiser, de rendre compte, de transmettre ;
- d'argumenter, démontrer, de préciser, de développer ;
- de constater, d'analyser, de formuler des hypothèses, de formaliser des intentions, d'évaluer ses propositions.

Elle se décline selon trois typologies qui peuvent s'envisager indépendamment les unes des autres ou conjointement :

- la communication graphique et volumique : croquis, esquisse, schéma, dessin « technique », panneau, carte heuristique, maquette, etc. ;
- la communication écrite et numérique : annotations, textes courts, diaporama, infographie, photographie, etc. ;
- la communication orale : participation orale, débat réglé, exposé ou présentation devant le professeur/devant la classe, vidéo, enregistrement sonore, etc.

L'expression graphique

L'élève est accompagné dans son expression graphique qui est un mode de communication et non le but de la formation.

L'expression orale

L'expression orale est privilégiée. Elle intervient régulièrement à chaque phase de l'apprentissage. Accompagnée de références concrètes, elle facilite la présentation et la compréhension par l'élève de notions et l'acquisition d'un vocabulaire spécifique. En retour, elle lui permet de préciser les constats issus d'observations, d'expliquer des intentions, d'échanger sur leur adéquation à des critères afin d'ajuster, d'améliorer ou de faire évoluer son travail.

La prise de parole tient compte de la capacité de chacun à s'exprimer en public. Elle peut être ponctuelle et individuelle, ou s'inscrire dans une phase d'échange collective et organisée.

Le numérique, outil de communication

L'utilisation d'outils numériques permet le traitement d'informations à des fins de communication, la présentation de propositions ou de constats issus d'observations, l'édition et la diffusion d'informations ou de productions.

Contribution au chef-d'œuvre

Les compétences de communication développées dans ce pôle s'expriment pleinement dans le cadre de projets pluridisciplinaires, notamment avec les enseignements professionnels et en appui du chef-d'œuvre. L'élève recourt alors à différents modes de communication pour présenter sa démarche.

Contexte de mise en œuvre

L'élève est guidé dans l'appréhension des différents moyens et outils de communication vers une maîtrise progressive.

Son expression et son autonomie sont favorisées par l'utilisation de supports (gabarits, calques, fiches-méthode, etc.) ou des tutoriels lors de l'utilisation d'outils traditionnels

(crayons, feutres, photomontages, etc.) ou numériques (applications ou logiciels de présentation, de mise en page, de retouche d'image, de dessin en deux et trois dimensions, etc.).

Compétences

- **Compétences de communication :**

- **CC.1 - Choisir des outils adaptés.**

En fin de cycle de formation, l'élève doit être capable de choisir des outils adaptés à une communication.

- **CC.2 - Établir un relevé.**

En fin de cycle de formation, l'élève doit être capable d'établir un relevé (croquis, photographie, maquette, etc.) permettant d'engager une analyse et une recherche.

- **CC.3 - Analyser graphiquement des références.**

- **CC.4 - Traduire graphiquement des intentions.**

- **CC.5 - Justifier et argumenter.**

- **CC.6 - Structurer et présenter une communication graphique, écrite et/ou orale.**

En fin de cycle de formation, l'élève doit être capable :

- de produire des éléments graphiques commentés rendant compte des résultats d'une analyse ou démontrant un point de vue de manière organisée ;
- d'utiliser à bon escient un vocabulaire spécifique ;
- de construire et d'énoncer clairement un exposé oral.