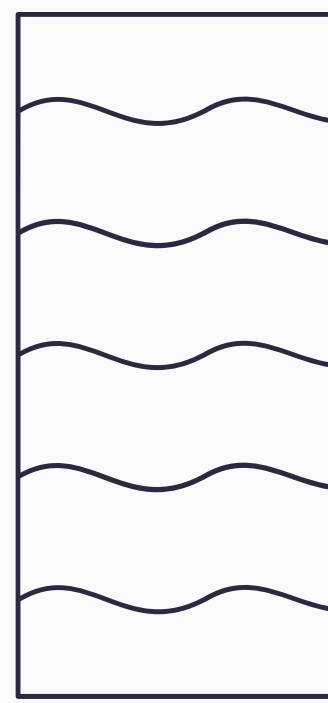


DÉSIGN
& MÉTIERS
D'ART


ACADÉMIE
DE CRÉTEIL
*Liberté
Égalité
Fraternité*

L'ÉCOLE ACADÉMIQUE DE LA
FORMATION CONTINUE

2025/2026



DESIGN FICTION COMME OUTIL DE CREATION PEDAGOGIQUE

6h

Public désigné

Objectifs

S'approprier la Design Fiction comme approche pédagogique pour explorer les futurs possibles à travers des scénarios fictionnels.

Maîtriser les étapes du processus de Design Fiction et les appliquer dans sa pratique enseignante.

Concevoir des projets pédagogiques innovants favorisant la créativité, la pensée critique et spéculative des élèves.

Compétences :

Conception pédagogique : Intégrer des méthodes innovantes dans l'enseignement.

Créativité et innovation : Développer l'imaginaire et la projection dans des futurs possibles.

Esprit critique et analyse : Stimuler la réflexion spéculative et la prise de recul sur les enjeux contemporains.

01

**LE DESIGN FICTION
C'EST QUOI ?**

02

**LE DESIGN FICTION
C'EST COMMENT ?
Methode et processus**

03

**LE DESIGN FICTION
DANS LE CADRE
PEDAGOGIQUE
Mise en pratique**

ÉCRITURE DESSINÉE

PRISE DE NOTE DESSINÉE ET

CARTE MENTALE

6h

Public désigné

Objectifs

Développer un vocabulaire graphique personnel pour exprimer efficacement ses idées.

Maîtriser les techniques de prise de note dessinée en structurant visuellement l'information.

Concevoir et utiliser des cartes mentales pour organiser et clarifier la pensée.

Stimuler la pensée visuelle et la créativité à travers des exercices pratiques.

Compétences :

Représentation graphique : Synthétiser visuellement des idées et des concepts.

Organisation de l'information : Structurer les contenus de manière logique et accessible.

Créativité et innovation : Expérimenter des modes de communication visuelle.

01

CRÉER SON PROPRE
VOCABULAIRE GRAPHIQUE

APPRENDRE À DESSINER DES FORMES
COMPLEXES

DÉCOUVRIR
LA CARTE MENTALE

02

**PRATIQUER
LA CARTE MENTALE
Distanciel / Synchrone**

03

**PRATIQUER
LA CARTE MENTALE**

L'IA au service de la conception de séquences pédagogiques

Objectifs

Objectifs :

Comprendre les opportunités offertes par l'IA dans l'élaboration de séquences pédagogiques en arts appliqués et cultures artistiques.

Explorer des outils d'IA adaptés pour enrichir les pratiques pédagogiques et favoriser la créativité.

Expérimenter des scénarios d'apprentissage intégrant l'IA comme levier d'innovation pédagogique.

Développer une approche critique et éthique de l'utilisation de l'IA dans l'éducation.

Compétences :

Maîtrise des outils numériques : Identifier et exploiter les potentialités de l'IA dans un cadre éducatif.

Conception et adaptation de contenus pédagogiques : Intégrer des solutions IA pour diversifier les approches d'enseignement.

Développement d'une posture réflexive : Évaluer l'impact et les limites de l'IA dans la transmission des savoirs.

Inscription individuelle

01

Lycée Alfred Costes

6H

IA & Métiers d'Art : un levier pour la conception et l'accompagnement de projet

Objectifs

Explorer les apports de l'IA dans les processus de conception en métiers d'art.

Identifier des outils adaptés pour accompagner la création et l'expérimentation.

Développer une méthodologie d'intégration de l'IA dans les projets des futurs concepteurs.

Favoriser une réflexion critique et éthique sur l'usage de l'IA dans les métiers d'art.

Compétences :

Innovation et création assistée : Utiliser l'IA pour enrichir la conception en métiers d'art.

Maîtrise des outils numériques avancés : Expérimenter des technologies émergentes au service de la création.

Analyse et réflexion critique : Évaluer l'impact de l'IA sur les pratiques et savoir-faire traditionnels.

Public désigné

01

Lycée Alfred Costes

6H

Numérique & valorisation : maîtriser la prise de vue pour sublimer les créations

Objectifs

Acquérir les fondamentaux techniques de la prise de vue adaptée aux métiers d'art et au design.

Comprendre les enjeux de la valorisation numérique des créations (communication, portfolio, diffusion).

Expérimenter des outils et méthodes pour optimiser la qualité visuelle des productions.

Développer une approche esthétique et narrative dans la mise en image des œuvres et projets.

Compétences :

Maîtrise des outils numériques de captation : Techniques de prise de vue et post-traitement.

Communication visuelle : Adapter la prise de vue aux supports de diffusion.

Analyse et intention artistique : Construire une image valorisante et cohérente avec le projet.

Inscription individuelle

01

Lieu à déterminer

6H

Réforme de la Voie professionnelle et enjeux pour les design et métiers d'art

Objectifs

- Comprendre et s'approprier la réforme : Analyser les impacts des mesures 3 et 4 sur les enseignements en arts appliqués et métiers d'art, et en dégager des pistes pédagogiques adaptées.
 - Intégrer les compétences psychosociales (Mesure 4) : Développer des outils et méthodes favorisant l'engagement, la confiance et la créativité des élèves, en lien avec les pratiques du design et des métiers d'art.
 - Expérimenter l'option « découverte métier » (Mesure 3) : Concevoir des contenus pédagogiques adaptés pour renforcer l'orientation et l'insertion des élèves à travers une approche immersive et pratique.
 - Mutualiser les pratiques : Partager des expériences et des ressources permettant d'enrichir l'enseignement et d'accompagner les évolutions des référentiels.
- Compétences travaillées
- Adapter ses pratiques pédagogiques aux nouvelles exigences de la réforme.
 - Concevoir des séquences intégrant les compétences psychosociales à travers les projets de création.
 - Développer des dispositifs d'option favorisant une meilleure orientation des élèves vers les métiers du design et des métiers d'art.
 - Mettre en œuvre des approches interdisciplinaires et collaboratives pour favoriser l'engagement des élèves.

Public désigné

01

Lieu à déterminer

6H

ATELIER PEDAGOGIQUE DMA VOIE PRO



Objectifs

Favoriser l'évolution professionnelle des enseignants en design et métiers d'art en voie professionnelle à travers des ateliers distanciels. L'objectif est de créer un espace virtuel d'échange et de formation autour de thématiques pédagogiques spécifiques. Ces ateliers visent à renforcer les compétences, partager les bonnes pratiques, stimuler la réflexion sur l'innovation pédagogique et fournir un soutien continu pour une adaptation efficace aux défis de l'enseignement professionnel en design et métiers d'art.

*Ateliers d'1h30 en distanciel
1/mois - inscription via Nelly Chabaliér*

Planning thématiques à
venir

7