

Méthodologie chronométrée – CAPLP interne DMA

Sujet : Influences – 1re Bac Pro

Objectif pédagogique imposé :

L'élève sera capable de réinvestir différents types d'influences dans la création d'un objet design.

VUE D'ENSEMBLE DES TEMPS

Temps officiel	Ce que le candidat doit produire
4h – Travaux pratiques	Séquence + 1 séance détaillée
1h – Préparation exposé	Plan oral clair et justifié
30 min – Exposé	Présentation structurée
30 min – Entretien	Justification, recul, adaptation

Ce qui suit concerne **les 5 premières heures** (écrit + préparation).

PARTIE 1 — TRAVAUX PRATIQUES (4 heures)

PHASE 1 — Lecture stratégique du sujet

⌚ 15 minutes

Objectifs

- Comprendre **ce que le jury attend réellement**
- Ne pas partir trop vite dans une idée de cours

À faire concrètement

1. Lire uniquement :
 - l'**objectif pédagogique**
 - le **niveau de classe**
 - la **demande**
2. Reformuler sur le brouillon :
 - *Influences = culturelles, techniques, formelles, matérielles*
3. Identifier la commande implicite :

« Je dois montrer que je sais **faire apprendre**, pas seulement analyser des objets. »

PHASE 2 — Analyse rapide et ciblée des documents

⌚ 45 minutes (≈ 10–12 min / document)

⚠ **Erreur fréquente** : analyser comme une épreuve écrite disciplinaire.
Ici, l'analyse est **au service d'un projet pédagogique**.

Pour chaque document, répondre à **4 questions fixes** :

1. **Type d'influence**
 - Tradition / culture / technique / numérique / contexte géographique...
2. **Ce qui est réinvestissable par un élève**
 - motif, matière, principe, geste, process
3. **Niveau de complexité**
 - accessible / transposable / à simplifier
4. **Lien possible avec la pratique**
 - objet, volume, surface, usage

👉 À la fin : entourer **2 ou 3 documents maximum**
(le jury préfère un choix assumé à un empilement).

PHASE 3 — Identification du problème pédagogique

⌚ 20 minutes

Question clé à se poser

« Qu'est-ce qui fait difficulté pour un élève de 1re Bac Pro ici ? »

Exemples :

- Comprendre ce qu'est une influence sans copier
- Passer de la référence à la création personnelle
- Articuler tradition et création contemporaine

➡ Cette difficulté devient **le cœur de la séquence**.

PHASE 4 — Construction de la séquence (vue d'ensemble)

⌚ 40 minutes

Format attendu (simple et normé)

- 3 à 4 séances maximum
- Chaque séance = **1 objectif clair**

Exemple de logique (indicatif) :

1. Identifier des influences
2. Analyser et classer des influences
3. Réinvestir une influence dans un objet
4. Finaliser et verbaliser

👉 À écrire clairement :

- Objectifs
- Durée
- Productions attendues

PHASE 5 — Choix et détail d'UNE séance

⌚ 60 minutes

⚠ C'est **le cœur de l'épreuve**.

Pour la séance détaillée, le jury attend **un dispositif pédagogique complet**.

À produire impérativement :

1. **Objectif opérationnel**
 - clair, mesurable, atteignable
2. **Déroulé minuté**
 - Accroche
 - Activité principale
 - Production
3. **Rôle de l'enseignant**
 - guider, questionner, réguler
4. **Rôle de l'élève**
 - observer, expérimenter, produire
5. **Différenciation**
 - aides, supports, adaptation
6. **Évaluation**

- critères simples, lisibles
-

PHASE 6 — Mise en forme et lisibilité

 20 minutes

Checklist avant de passer à l'oral :

- Titres visibles
 - Vocabulaire professionnel
 - Pas de jargon inutile
 - Séquence compréhensible sans explication orale
-

PARTIE 2 — PRÉPARATION DE L'EXPOSÉ (1 heure)

PHASE 7 — Structuration de l'exposé

 30 minutes

Plan conseillé (très apprécié du jury) :

1. Contexte et enjeux
2. Analyse rapide des documents
3. Logique de la séquence
4. Focus sur la séance choisie
5. Évaluation et apports pour l'élève

➡ 5 parties = 5 temps ≈ 6 minutes chacun.

PHASE 8 — Anticipation de l'entretien

 30 minutes

Se préparer à répondre à :

- Pourquoi ce niveau ?
- Pourquoi ces documents ?
- Et si les élèves sont en difficulté ?
- En quoi est-ce du design (et pas de l'art plastique) ?

👉 Toujours répondre en lien avec :
programmes + compétences + réalité de classe

SYNTHÈSE POUR LES CANDIDATS

Cette épreuve évalue votre capacité à penser comme enseignant,
pas comme designer seul.

Une bonne copie :

- fait des choix
- les justifie
- reste réaliste
- tient le temps