

Chapitre C

1. SÉQUENCE/SÉANCE

2. LES COMPÉTENCES

3. INNOVATION,
EXPÉRIMENTATION PÉDAGOGIQUE,
PÉDAGOGIE DE PROJET



1 SÉQUENCE/SÉANCE

LA PROGRESSION PÉDAGOGIQUE

Elle structure l'année scolaire en périodes d'apprentissages afin de dégager les notions qui vont être traitées dans une période donnée. Elle permet de tracer les contenus généraux, que le professeur envisage de traiter.

Une séquence est une suite logique et articulée de séances d'enseignement intégrant diverses activités. Elle donne lieu à une évaluation des connaissances-notions et/ou des compétences visées. Elle se compose d'une suite de séquences, elles- mêmes découpées en séances qui obéissent à une logique d'acquisition progressive. C'est à partir de cette progression que chaque séance est élaborée.

C'est un outil qui évolue au fil de la construction de votre expérience d'enseignant.

Voir ci-après : fiche de progression pédagogique

LA SÉQUENCE D'ENSEIGNEMENT

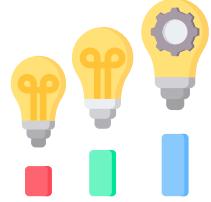
À partir de la progression établie, le professeur détermine la situation d'apprentissage dans son environnement (contexte professionnel, culturel...) qui fera l'objet de la séquence d'enseignement. Il identifie alors la ou les compétences ciblés et les connaissances-notions mobilisés pour cette situation d'apprentissage. Elle se matérialise par une fiche de préparation de séquence qui présente de manière globale les intentions pédagogiques. La séquence doit être découpée en séances (généralement d'une heure). Quelle que soit la séquence.

LA SÉANCE D'ENSEIGNEMENT

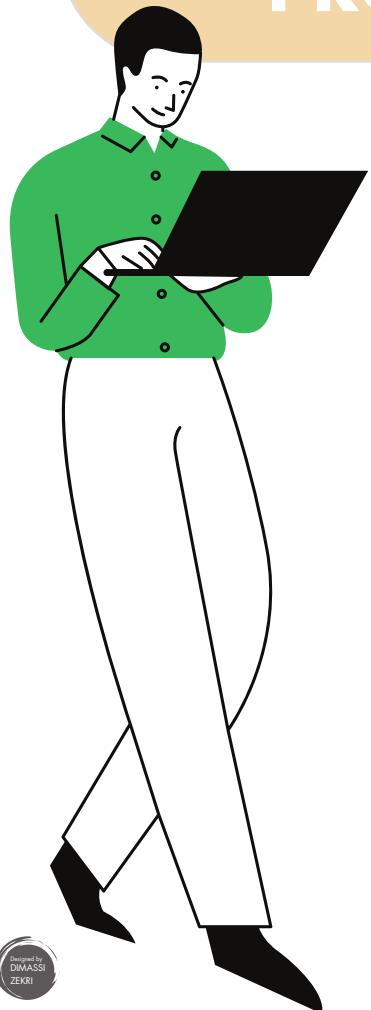
Une séance est un temps d'enseignement généralement de 55 minutes. Elle se matérialise par une fiche de déroulement de séance détaillée.

Elle permet au professeur de :

- définir le contenu de son intervention conformément au programme et adaptée au niveau des élèves
- concevoir les activités à mettre en œuvre
- structurer son intervention en gérant le temps
- décrire les activités du professeur et des élèves
- établir les modalités d'évaluation.



CONSTRUIRE SA PROGRESSION

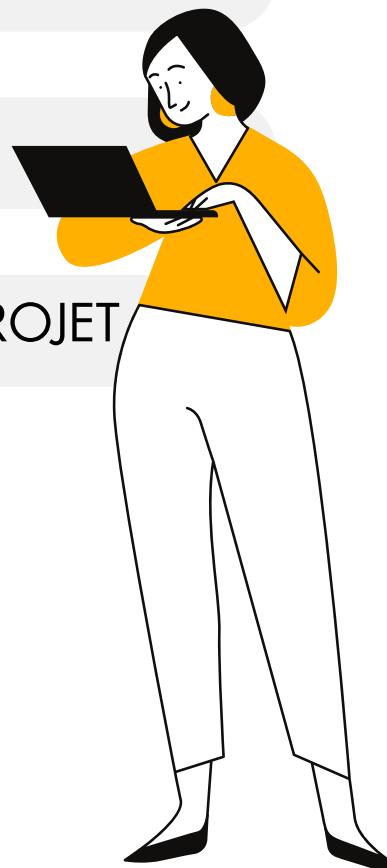


1 PROGRESSION ANNUELLE

2 SÉQUENCE

3 SÉANCE

4 PÉDAGOGIE DE PROJET



PROGRESSION ANNUELLE



À QUOI SERT UNE PROGRESSION PÉDAGOGIQUE?

- DÉFINIR, STRUCTURER LA MANIÈRE D'ORGANISER L'ENSEIGNEMENT DE SA DISCIPLINE SUR L'ANNÉE.
- PLANIFIER DES SÉQUENCES ARTICULÉES AUTOUR DE COMPÉTENCES VISÉES PAR LE PROGRAMME.
- LA PROGRESSION DOIT TENIR COMpte D'UNE SÉQUENCE À L'AUTRE DES PRÉ REQUIS DES ÉLÈVES

POURQUOI EN LIEN AVEC LES PROGRAMMES DE MATIÈRES PROFESSIONNELLES ?

- RELIER ET RENDRE LISIBLES LES INTERACTIONS ENTRE LES TROIS DOMAINES PRINCIPAUX DU DESIGN (OBJET, GRAPHISME, ESPACE) ET LE MÉTIER ENVISAGÉ.
- LES DIFFÉRENTS DOMAINES DU DESIGN DOIVENT CONTRIBUER À L'ACQUISITION DES COMPÉTENCES LIÉES À CELLES DU RÉFÉRENTIEL PROFESSIONNEL

POURQUOI PAR UNE PÉDAGOGIE DE PROJET ?

- FAVORISER DES APPRENTISSAGES IDENTIFIABLES QUI FIGURENT AU PROGRAMME D'UNE OU PLUSIEURS DISCIPLINES.
- ATTEINDRE DES OBJECTIFS "TERMINAUX", ADAPTÉS AUX FILIÈRES, AUX ORGANISATIONS D'ÉTABLISSEMENTS OU AUX OPPORTUNITÉS PÉDAGOGIQUES.



EXEMPLE DE PROGRESSION

CLASSE :

PROGRESSION 20... /20...

PP :

SUIVI :

Histoire des Arts (seconde : du XVIIe au XVIIIe s. ; en première : XIXe s. ; en terminale : XXe s. et notre époque)

	VACANCES SCOLAIRES
	PFMP
	PRESENTIEL
	SÉANCES ANNULÉES

Septembre - Octobre

35 30/08 au 04/09	Rentrée administrative jeudi 2 et vendredi 3 septembre
36 06/09 au 11/09	DESIGN COMMUNICATION Logos & JO Paris 2024 - 2h 1ere séance - mercredi 08 sept
37 13/09 au 18/09	
38 20/09 au 25/09	DESIGN COMMUNICATION Logos & JO Paris 2024 - 2h 2e séance - mercredi 22 septembre
39 27/09 au 02/10	
40 04/10 au 09/10	DESIGN COMMUNICATION STREET ART - 2h 1ere séance - mercredi 06 octobre
41 11/10 au 16/10	
42 18/10 au 23/10	DESIGN COMMUNICATION STREET ART - 2h 2e séance - mercredi 20 octobre
43 25/10 au 30/10	Vacances d'Automne
44 01/11 au 06/11	Vacances d'Automne

Novembre - Décembre

45 08/11 au 13/11	
46 15/11 au 20/11	
47 23/11 au 27/11	
48 29/11 au 04/12	DESIGN COMMUNICATION Affiche - 2h mercredi 1 déc. 1ere séance - Cours et Expérimentation
49 06/12 au 11/12	
50 13/12 au 18/12	DESIGN COMMUNICATION Affiche 1h - Réalisation mercredi 13 déc. SEMAINE DE L'ORIENTATION
51 20/12 au 25/12	Vacances de Noël
52 27/12 au 01/01	Vacances de Noël

Janvier - Février

1 03/01 au 08/01	
2 10/01 au 15/01	DESIGN COMMUNICATION 2h mercredi 12 janvier Affiche sensibilisation - suite et fin
3 17/01 au 22/01	
4 24/01 au 29/01	DESIGN OBJET 2h mercredi 26 janvier 1ere séance – Expérimentation et Réalisation
5 31/01 au 05/02	
6 07/02 au 12/02	DESIGN OBJET 2h mercredi 09 février 2e séance – Expérimentation et Réalisation
7 14/02 au 19/02	
8 21/02 au 26/02	Vacances d'Hiver
9 28/02 au 05/03	Vacances d'Hiver

Mars - Avril

10 07/03 au 12/03	DESIGN ESPACE 2h mercredi 09 mars Bâtiments Privés/publics
11 14/03 au 19/03	
12 21/03 au 26/03	DESIGN ESPACE 2h mercredi 23 mars
13 28/03 au 02/04	
14 04/04 au 09/04	HISTOIRE DE L'ART 2h mercredi 06 avril Architecture XIXe s.
15 11/04 au 16/04	
16 18/04 au 23/04	HISTOIRE DE L'ART 2h mercredi 20 avril Peinture XIXe s.
17 25/04 au 30/04	Vacances Printemps
18 02/05 au 07/05	Vacances Printemps

Mai - Juin

19 09/05 au 14/05	
20 16/05 au 21/05	HISTOIRE DE L'ART DESIGN MODE : XIXe s.
21 23/05 au 28/05	
22 30/05 au 04/06	
23 06/06 au 11/06	
24 13/06 au 18/06	
25 20/06 au 25/06	
26 27/06 au 02/07	
27 04/07 au 06/07	Fin des cours
28 07/07 au 31/08	Vacances d'Eté

SÉQUENCE



LES DIFFÉRENTS TEMPS DE LA SÉQUENCE

Début de séquence



PHASE D'IMMERSION DANS LA SÉQUENCE

Accroche

- Introduction
- Lancement
- Démarrage personnalisé par l'enseignant

- Susciter l'intérêt
- Donner envie
- Attirer, surprendre

- Vidéos, audios
- Challenges, concours
- Expositions, rencontres

Investigation

- Questionnement
- Observation
- Analyse, constats

- Identifier, nommer
- Collecter, sélectionner
- Classer, comparer

- Carte mentale
- Étude de cas
- Planche ressource

APPROFONDISSEMENT

Expérimentation

- Essais, recherches
- Formulation d'intentions
- Hypothèse

- Tester, manipuler, résoudre
- Vérifier, éprouver, essayer
- Traduire, appliquer, employer
- transférer, reproduire

- Synthèse
- Exercices d'application

RESTITUTION

Réalisation

- Formulation de solutions
- Productions
- Finalisations

- Choisir, évaluer, construire
- Développer, valider, transférer
- Faire, modifier, proposer
- Concevoir, créer

- Projet final

LA PLANNIFICATION D'UNE SÉANCE

1 : PHASE DE PRÉPARATION

L'AMMORCE

- Accueil des jeunes
- Rappel des connaissances antérieures.
- Retour sur la séance précédente
- Présentation des objectifs et du plan de la séance
- **ELEMENT DÉCLENCHEUR**

2 : PHASE DE RÉALISATION

LE DÉVELOPPEMENT

- Structuration des contenus Choix des méthodes et des activités
- Choix des ressources et des supports
- Explication des consignes gestion de la classe Pauses...
- Suivi et accompagnement individualisé de l'élève

3 : PHASE D'INTÉGRATION

LA CLÔTURE

- Synthèse du cours
- Retour sur la séance
- Choix des évaluations et de auto-évaluation
- Ouverture sur la séance suivante
- Remerciements.