

## 2 LE REFERENTIEL

Communiquer son analyses  
ou ses attentions

Approprier une démarche de  
conception

Ouverture artistique, culturelle  
et civique

Design et culture appliqués au  
métier

**Contribution de  
l'enseignement au  
chef-d'œuvre (PROJET)**



Communiquer son analyses  
ou ses attentions

Approprier une démarche de  
conception

Ouverture artistique, culturelle  
et civique

Design et culture appliqués au  
métier

**Contribution de  
l'enseignement au  
chef-d'œuvre (PROJET)**

Pour les élèves volontaires

Découverte de plusieurs  
métiers

Construction de projet  
d'orientation professionnelle  
ou par apprentissage



Domaine 1. Les langages  
pour penser et communiquer

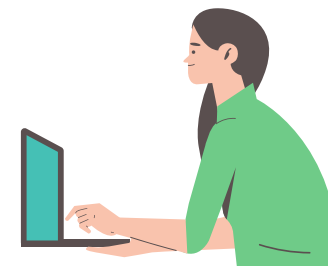
Domaine 2. Les méthodes  
et outils pour apprendre

Domaine 3. La formation de  
la personne et du citoyen

Domaine 4. Les systèmes  
naturels et les systèmes  
techniques

Domaine 5. Les représentations  
du monde et l'activité humaine

# 1 LE RÉFÉRENTIEL



## LES ÉLÉMENTS ESSENTIELS DU NOUVEAU PROGRAMME

### CAP

#### 2 PÔLES

SE RAPPORTANT AUX SAVOIRS  
ET NOTIONS À MAÎTRISER

#### PÔLE 1

##### DESIGN ET CULTURE AU MÉTIER

- CONCERNE LES TROIS PRINCIPAUX DOMAINES DU DESIGN (OBJET, GRAPHISME, ESPACE) ET LE MÉTIER ENVISAGÉ

#### PÔLE 2

##### OUVERTURE ARTISTIQUE CULTURELLE ET CIVIQUE

- APPRÉHENDER UNE PERSPECTIVE HISTORIQUE ET GÉOGRAPHIQUE
- UN CONTEXTE DE CRÉATION EN LIEN AVEC DIVERSES PRATIQUES ARTISTIQUES

#### ÉVALUATION PAR NIVEAUX D'ACQUISITION

- NIVEAU 1 : L'ÉLÈVE SAIT EMPLOYER DES MÉTHODES D'ANALYSE ET EXPRIMER DES IDÉES.
- NIVEAU 3 : MAÎTRISE L'ÉLÈVE SAIT MOBILISER UNE CONNAISSANCE LIÉE À UN PROBLÈME SIMPLE, EXPLORER PAR HYPOTHÈSES ET PROPOSER DES SOLUTIONS.

### 4 PÔLES

#### LES DIFFÉRENTS DOMAINES DU DESIGN SONT ORIENTÉS VERS :

- "LA CULTURE MÉTIER" CONTRIBUE À L'ACQUISITION DE COMPÉTENCES LIÉES AUX COMPÉTENCES DU RÉFÉRENTIEL PROFESSIONNEL

### BAC PRO

#### 2 PÔLES

SE RAPPORTANT AUX MÉTHODES DE  
CONCEPTION ET AUX TECHNIQUES DE  
COMMUNICATION

#### PÔLE 3

##### S'APPROPRIER UNE DÉMARCHE DE CONCEPTION

- DÉFINIT LES GRANDES ÉTAPES D'UNE DÉMARCHE DE CONCEPTION
- EN LIEN AVEC LES COMPÉTENCES D'INVESTIGATION, D'EXPÉRIMENTATION ET DÉRÉALISATION

#### PÔLE 4

##### COMMUNIQUER SON ANALYSE OU SES INTENTIONS

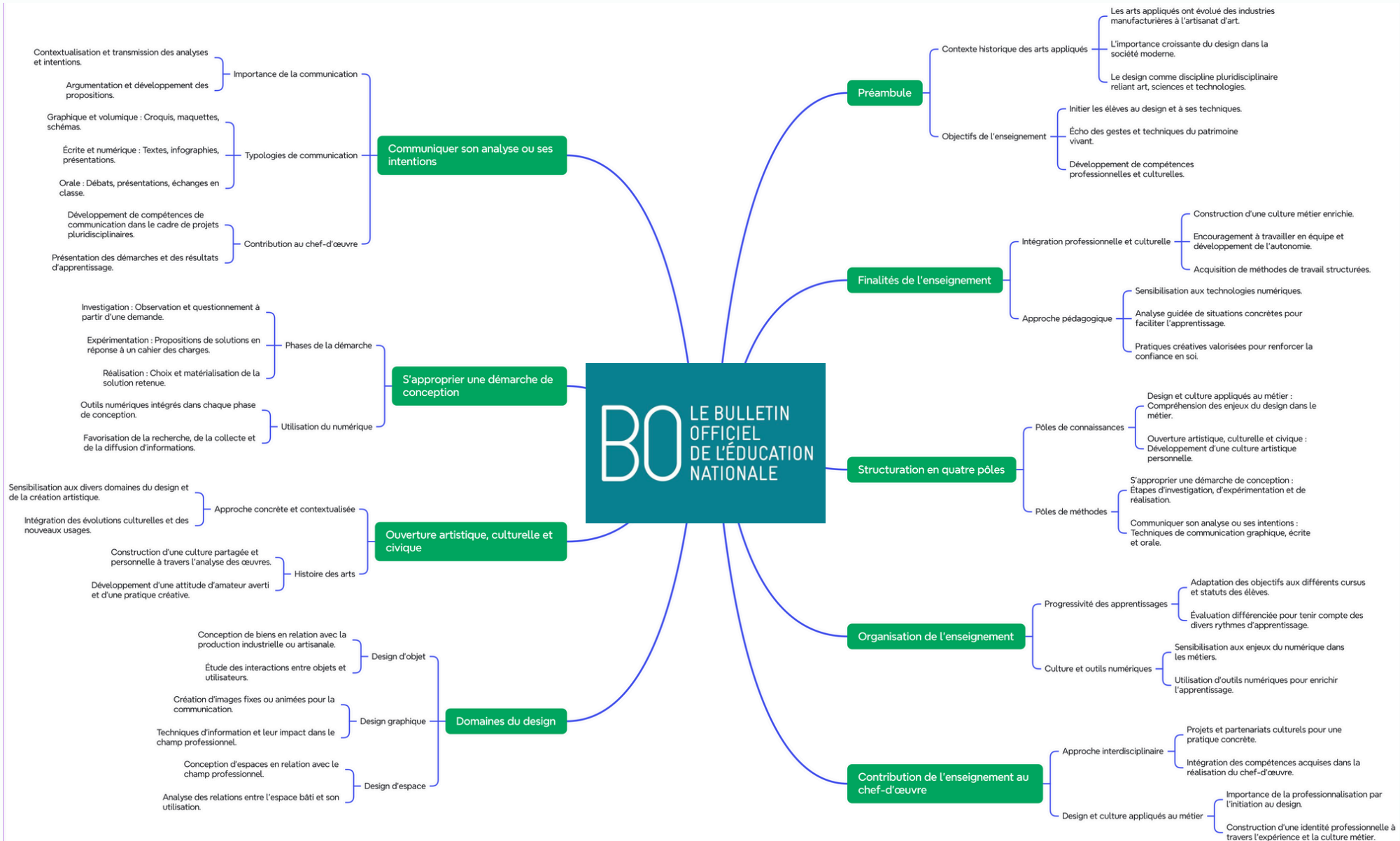
- CONTEXTUALISER, RENDRE COMPTE, ARGUMENTER, FORMALISER.. DES INTENTIONS ÉVALUER DES PROPOSITIONS

#### ÉVALUATION PAR COMPÉTENCES

CI : COMPÉTENCES D'INVESTIGATION  
CE : COMPÉTENCES D'EXPÉRIMENTATION  
CR : COMPÉTENCES DE RÉALISATION  
PÔLE 4  
CC : COMPÉTENCES DE COMMUNICATION



# CAP



# BAC PRO

## BO LE BULLETIN OFFICIEL DE L'ÉDUCATION NATIONALE

### Préambule

- Contexte historique et évolution
  - Les arts appliqués ont évolué des industries manufacturières à une dimension plus large incluant le design.
  - Le design est pluridisciplinaire, intégrant art, sciences, technologies et humanités.
  - Importance de la relation entre l'usager et l'environnement professionnel.
- Objectifs de l'enseignement
  - Initiation au design et aux techniques du patrimoine vivant.
  - Développement de compétences professionnelles et culturelles.
  - Encouragement à la créativité et à la confiance en soi.

### Finalités de l'enseignement

- Intégration professionnelle et culturelle
  - Construction d'une culture métier enrichie.
  - Encouragement à l'autonomie et à l'esprit critique.
  - Acquisition de méthodes de travail structurées.
- Méthodes d'expression
  - Initiation aux techniques d'expression traditionnelles et numériques.
  - Élargissement de la culture artistique à travers des œuvres variées.

### Structuration en quatre pôles

- Pôles de connaissances
  - Design et culture appliqués au métier
    - Compréhension des enjeux du design dans le métier.
    - Relation entre design et compétences professionnelles.
  - Ouverture artistique, culturelle et civique
    - Approche contextuelle des différents domaines du design.
    - Sensibilisation aux évolutions culturelles et environnementales.
- Pôles de méthodes
  - S'approprier une démarche de conception
    - Étapes d'investigation, d'expérimentation et de réalisation.
    - Importance du numérique dans la conception.
  - Communiquer son analyse ou ses intentions
    - Différents modes de communication : graphique, écrite, orale.
    - Rôle de la communication dans la présentation des projets.

### Organisation de l'enseignement

- Progressivité des apprentissages
  - Détermination des niveaux d'acquisition des compétences.
  - Adaptation des méthodes d'enseignement aux filières et aux projets.
- Culture et outils numériques
  - Sensibilisation aux enjeux du numérique dans le design.
  - Utilisation des outils numériques pour enrichir l'apprentissage.

### Communiquer son analyse ou ses intentions

- Modes de communication
  - Graphique et volumique
    - Utilisation de croquis, maquettes et schémas.
  - Écrite et numérique
    - Rédaction de textes, infographies et présentations.
  - Orale
    - Présentations et débats pour exprimer les idées.
- Contribution au chef-d'œuvre
  - Application des compétences de communication dans des projets pluridisciplinaires.
  - Importance de l'expression dans le processus créatif.

### S'approprier une démarche de conception

- Étapes de la démarche
  - Phase d'investigation
    - Observation et analyse pour établir des constats.
  - Phase d'expérimentation
    - Identification de solutions en réponse à un cahier des charges.
  - Phase de réalisation
    - Choix et finalisation des propositions.
- Compétences développées
  - Compétences d'investigation, d'expérimentation et de réalisation.
  - Importance de l'autonomie et du choix raisonné.

### Ouverture artistique, culturelle et civique

- Objectifs de ce pôle
  - Construction d'une culture artistique personnelle.
  - Sensibilisation aux différentes pratiques artisanales et artistiques.
- Histoire des arts
  - Approche historique pour situer les œuvres dans leur contexte.
  - Développement d'une attitude d'amateur averti.

### Design et culture appliqués au métier

- Domaines du design
  - Design d'objet
    - Conception d'objets en relation avec la production industrielle ou artisanale.
  - Design graphique
    - Création d'images pour la communication.
  - Design d'espace
    - Conception d'espaces en lien avec le métier choisi.
- Niveaux d'acquisition
  - Niveau 1 : Information
    - Identification et description des notions.
  - Niveau 2 : Expression
    - Analyse et justification des idées.
  - Niveau 3 : Maîtrise
    - Mobilisation des connaissances dans un contexte élargi.

### Contribution de l'enseignement au chef-d'œuvre

- Importance des projets
  - Projets comme moyen d'acquisition de compétences pratiques.
  - Collaboration avec des partenaires culturels et professionnels.
- Interdisciplinarité
  - Lien entre enseignement général et professionnel.
  - Intégration des références culturelles dans le processus de création.

# 3 PRÉPA MÉTIERS

## ARTS PLASTIQUES CYCLE 4

