

DESIGN & METIERS D'ART

voie professionnelle

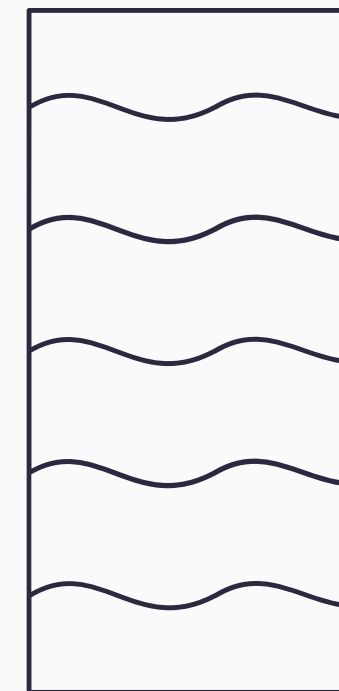


ACADÉMIE
DE CRÉTEIL

*Liberté
Égalité
Fraternité*

L'ÉCOLE ACADÉMIQUE DE LA
FORMATION CONTINUE

2024/2025



SEMINAIRE DESIGN



Septembre 2024
Campus Condorcet + 19M

Objectifs

1. Les enseignants échangeront sur leurs pratiques et méthodes en arts appliqués et cultures artistiques, avec l'intervention de structures culturelles partenaires pour enrichir les discussions. Ce séminaire prendra en compte les nouvelles orientations de la réforme dans la voie professionnelle pour adapter les pratiques pédagogiques.
2. Réflexion sur les enjeux actuels et futurs : Le séminaire abordera les évolutions du secteur professionnel et les nouvelles perspectives d'enseignement, en intégrant les perspectives des partenaires culturels. Il mettra également en lumière les implications de la réforme dans la voie professionnelle sur les arts appliqués et cultures artistiques.
3. Promotion de l'interdisciplinarité : L'accent sera mis sur la création de projets interdisciplinaires et la collaboration entre enseignants, avec le soutien des partenaires culturels. La réforme dans la voie professionnelle encouragera également cette approche, ce qui sera exploré et mis en pratique lors du séminaire.
4. Formation continue et développement professionnel : Des sessions de formation continue seront offertes pour enrichir les compétences des enseignants, avec des ressources fournies par les partenaires culturels. Ces sessions incluront également des éléments spécifiques à la réforme dans la voie professionnelle pour accompagner les enseignants dans cette transition.
5. Réflexion sur l'évaluation des apprentissages : Les méthodes d'évaluation seront explorées, avec l'apport d'expertise des partenaires culturels pour une vision complète des pratiques d'évaluation. La réforme dans la voie professionnelle apportera également des changements dans les modalités d'évaluation, qui seront prises en compte et discutées lors du séminaire.

01

Présentiel
Lien diaporama

6h

juin 2025
lien WEBEX

02

Distanciel
Lien diaporama

1h30

CONCEPTION ET MISE EN OEUVRE DE PROJET COLLABORATIF



Objectifs

Faciliter la conception et la mise en œuvre d'une Éducation Artistique et Culturelle (EAC) collaborative dans le domaine des arts appliqués, à travers un programme articulant un temps de préparation en ligne et des ateliers pratiques présentiels avec deux partenaires culturels. Les participants seront guidés dans la sensibilisation, l'identification et la création de projets EAC pertinents, ainsi que dans l'adoption de méthodes pédagogiques et artistiques spécifiques aux arts appliqués. L'objectif est de leur fournir les outils nécessaires pour planifier, évaluer et gérer administrativement, logistiquement et financièrement les projets, favorisant ainsi une intégration harmonieuse de l'EAC dans le contexte éducatif.

Magistère

01

Lien ressources

distanciel
asynchrone

janvier 2025

02

**Présentiel
Lieu(x) culturel(s)**

12h

ACCOMPAGNER ENTREE DANS LE METIER



octobre 2024

La Fabrique du métro

Objectifs

Accueil Bienveillant : Assurer un accueil chaleureux et bienveillant pour les nouveaux enseignants, favorisant ainsi une intégration positive au sein de l'académie.

Mentoring et Tutorat : Instaurer un programme de mentorat/ tutorat, impliquant des enseignants expérimentés pour guider les nouveaux arrivants, partager leur expertise, et répondre à leurs questions, renforçant ainsi leur intégration professionnelle.

Formation Continue Adaptée : Proposer des formations continues adaptées aux besoins spécifiques des enseignants novices, couvrant des domaines tels que les compétences pédagogiques, les méthodes d'enseignement artistique, la gestion de classe, et la relation avec les élèves.

Accompagnement Pédagogique Personnalisé : Offrir un soutien pédagogique individualisé, comprenant des visites d'observation, des réunions pédagogiques, et des conseils pratiques, afin de faciliter le développement professionnel des nouveaux enseignants. Intégration Communautaire : Favoriser l'intégration des nouveaux enseignants au sein de la communauté éducative de l'académie en les impliquant dans des réunions, des projets d'équipe, et des événements académiques, renforçant ainsi leur sentiment d'appartenance.

01

Journée 1

Lien diaporama

6h

décembre 2024

Lieu à déterminer

02

Journée 2

Lien diaporama

6h

FORMATION TUTEURS



AAP00-EM03

Objectifs

Présenter de manière concise les critères d'évaluation, méthodes formatives et sommatives, évaluation de projets, compétences transversales, outils d'évaluation, tout en stimulant la réflexion critique au sein du groupe sur les pratiques d'évaluation en design et métiers d'art.

octobre 2024
distanciel

01

Journée 1

Lien ressources

3h

mars 2025
distanciel

02

Journée 2

**Préparation rapport de suivi
et visite de titularisation**

3h

FAVORISER LA MOBILITE ELEVES

Objectifs

Favoriser la dimension internationale, le développement des compétences, l'échange de bonnes pratiques, la collaboration avec le monde professionnel, la promotion de la durabilité, la valorisation du patrimoine culturel, l'innovation, le renforcement des capacités institutionnelles, et la sensibilisation à la diversité culturelle dans les filières design et métiers d'art, en mettant en place des programmes d'échange, des opportunités de développement professionnel, des collaborations internationales, et des projets axés sur la créativité, l'entrepreneuriat, et la diversité culturelle.

Magistère

01

Lien ressources

distanciel
asynchrone

GREID

(Groupes de Réflexion et
d'Expérimentation Informatique Disciplinaires)



octobre 2024
Le LAB à la DANE

01

**L'intelligence
artificielle au service de
la création**

6h

Objectifs

Élaborer un modèle novateur de parcours disciplinaire hybride, intégrant la créativité assistée par l'IA, pour enrichir l'expérience éducative en design et métiers d'art. Développer des stratégies pédagogiques spécifiques et identifier les ressources nécessaires, en vue d'une mise en œuvre pratique et équilibrée. Soumettre le modèle au groupe pour validation et ajustement, créant ainsi une feuille de route concrète pour l'intégration réussie de la créativité assistée par l'IA dans les programmes de formation.

Février 2025

02

**Créativité assistée par
l'IA**

6h

GRAPAA

(Groupes de Réflexion académique pédagogique en arts appliqués)

AAP00-FO02

Objectifs

1. **Élaboration de Ressources Pédagogiques** : Le groupe se consacrera à la création de supports pédagogiques novateurs, visant à enrichir l'expérience d'apprentissage en design et métiers d'art. Parallèlement, une attention particulière sera accordée à la mise en place d'évaluations et de dispositifs permettant une évaluation approfondie des apprentissages, favorisant ainsi une approche holistique de l'enseignement.
2. **Veille Pédagogique et Technologique** : Le groupe s'engagera dans une veille constante des évolutions pédagogiques et technologiques dans les domaines du design et des métiers d'art. L'objectif est d'anticiper et de répondre aux changements rapides du secteur en proposant des orientations pédagogiques adaptées, assurant ainsi la pertinence des programmes de formation.



octobre 2024
Campus MoMade

01

Conception Magistère à destination des enseignants de collègues

6h

décembre 2024
lieu à déterminer

02

Réflexion autour des dispositifs de formations

6h

mars 2025
lieu à déterminer

03

**+ GREID
Etat des lieux Parcours
Communication**

6h

juin 2025
lieu à déterminer

04

Préparation de la rentrée 2025

6h

SYNERGIE CRÉATIVE METIERS D'ART



Objectifs

Ces séminaires visent à les guider dans la compréhension des dispositifs spécifiques liés à l'actualité disciplinaire, ainsi que dans l'adaptation de leurs pratiques pédagogiques aux nouveaux enjeux et exigences du secteur. L'objectif principal est la conception collaborative de ressources mutualisées, visant à enrichir et optimiser l'enseignement des métiers d'art. Ces ressources, résultat d'une réflexion collective, seront conçues pour inspirer, guider et renforcer les pratiques pédagogiques, favorisant ainsi l'excellence dans la transmission des savoir-faire artistiques au sein de l'académie. Ce dispositif permettra de renforcer les liens au sein de la communauté enseignante et de promouvoir une approche collaborative et innovante de l'enseignement des métiers d'art.

octobre 2024

La société des Grands Projets

01

[Lien diaporama](#)

6h

février 2025

Campus MoMade

02

[Lien diaporama](#)

6h

ATELIER PEDAGOGIQUE DMA VOIE PRO



AAP-CP5001

Objectifs

Favoriser l'évolution professionnelle des enseignants en design et métiers d'art en voie professionnelle à travers des ateliers distanciel. 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*

Lien planning thématiques

7,5h

ACCOMPAGNEMENT DESIGN & METIERS D'ART



Objectifs

Faciliter l'intégration et le développement professionnel des contractuels de première année, deuxième année, et des néo-titulaires en design et métiers d'art en voie professionnelle. L'objectif est d'assurer un accompagnement personnalisé, favoriser l'acquisition de compétences pédagogiques spécifiques à la formation professionnelle, et créer un environnement propice à l'épanouissement et à la réussite de ces enseignants débutants dans le domaine.

AAP-EM0101

01

VP CTEN 1

12h

AAP-EM0102

02

VP CTEN 2

12h

AAP-EM0201

03

NEO-TITULAIRES DMA-VP
T1

9h

PRÉPARATION CAPLP INTERNE DESIGN & MÉTIERS D'ART

AAP-M00101

Objectifs

Préparer de manière exhaustive les candidats au CAPLP Interne Design & Métiers d'Art en leur fournissant les connaissances spécifiques, les compétences pédagogiques requises, et les stratégies adaptées. L'objectif est de maximiser les chances de réussite des participants en consolidant leur compréhension des contenus du concours, en développant leurs aptitudes à la conception pédagogique, et en les préparant à répondre efficacement aux épreuves du CAPLP Interne dans le domaine du design et des métiers d'art.

Calendrier de la formation

60h

COORDINATION PRÉPARATION CAPLP INTERNE DESIGN & MÉTIERS D'ART

AAP-MO0102

Objectifs

Assurer une coordination efficace de la préparation au CAPLP Interne Design & Métiers d'Art en orchestrant un programme structuré, dynamique et adapté aux besoins des participants. L'objectif est de garantir la qualité de l'enseignement dispensé, de favoriser la synergie entre les intervenants, d'optimiser les ressources pédagogiques, et de créer un environnement propice à l'apprentissage et à la réussite des candidats.

Calendrier de la formation

forfait

SITE WEB DESIGN & MÉTIERS

D'ART - VP

AAP00-FO03

Objectifs

Assurer une coordination efficace de la préparation au CAPLP Interne Design & Métiers d'Art en orchestrant un programme structuré, dynamique et adapté aux besoins des participants. L'objectif est de garantir la qualité de l'enseignement dispensé, de favoriser la synergie entre les intervenants, d'optimiser les ressources pédagogiques, et de créer un environnement propice à l'apprentissage et à la réussite des candidats.

[Lien site académique](#)

forfait

SCENARI 2024

Parcours de Formation

Objectifs

Cette structure présente de manière plus claire les différentes étapes du parcours, en mettant en avant l'objectif global, les activités préparatoires, et en soulignant le rôle spécifique du présentiel comme un ajout bénéfique. N'hésitez pas à vous approprier ces temps et à ajuster en fonction de vos besoins spécifiques.

01

RESSOURCES
1 mois et demi avant temps présentiel

Asynchrone
Distanciel

- Logique de validation : Système d'autonomie d'apprentissage

Activités :

- Parcours Magistère : modules interactifs basés sur des cas concrets.
- MOOC : exploration de concepts clés à travers des vidéos et des quiz.
- Forum : échange asynchrone pour partager les découvertes et résoudre les défis.

02

ENGAGER LES APPRENANTS

1h
Synchrone
Distanciel

Objectif :

clarifier les attentes pour le présentiel, répondre aux questions préliminaires, et créer un sentiment de communauté.

- Retour sur expérience personnelle : partage d'anecdotes liées au sujet de la formation pour favoriser l'engagement émotionnel.
- Ancrage de la formation avec la vie professionnelle : discussion sur l'applicabilité des compétences à la vie professionnelle quotidienne.
- Essai-erreur : encourager les apprenants à expérimenter activement les nouvelles connaissances.
- Dimension matérielle : présentation de ressources tangibles ou d'outils pratiques.

03

PRÉSENTIEL PRATIQUE
Mercredi à privilégier sur temps scolaire / Vacances scolaires

6h

- Envisageable en collaboration avec une structure culturelle, un Fablab, etc.
- S'appuyer sur les ateliers des structures culturelles ou leurs supports "hors les murs"

Compléments :

- Sessions interactives : encouragez la participation active, le travail d'équipe et les discussions.
- Retour sur les ressources en ligne : mettez en évidence les liens entre le présentiel et les ressources préalables.
- Évaluation pratique : utilisez des études de cas, des simulations ou des projets concrets pour évaluer les compétences acquises.

Remarque : Le présentiel est conçu comme un complément enrichissant, offrant une expérience pratique et concrète aux apprenants, tout en renforçant les acquis théoriques.

PARCOURS AAP

[23A0240428] AAP-CP01 PEDAGOGIE DE PROJET EN DMA

DESIGN FICTION
COMME OUTIL DE
CREATION PEDAGOGIQUE

ÉCRITURE DESSINÉE
PRISE DE NOTE DESSINÉE
ET CARTE MENTALE

DESIGN CULINAIRE en DMA
VP

[23A0240427] AAP-CP02 EXPERIMENTATION DESIGN ET METIERS D'ARTS

HORTICULTURE

[23A0240425] AAP-CP03 LE NUMÉRIQUE AU SERVICE DE LA CREATION

NUMERIQ ET VALORISA° :
PRISE DE VUE

NUMERIQ ET VALORISA° :
CHARTE GRAPHIQUE

NUMERIQ ET VALORISA° :
PODCAST DMA VP

DESIGN FICTION COMME OUTIL DE CREATION PEDAGOGIQUE

Objectifs

1. Découvrir et s'appropriier la réflexion autour de la Design Fiction en tant qu'approche pédagogique novatrice, visant à explorer les futurs possibles à travers des scénarios fictionnels.
2. Acquérir une connaissance approfondie des étapes du processus de la Design Fiction et apprendre à les appliquer aussi bien dans sa pratique personnelle que dans le cadre de l'enseignement avec les élèves.
3. Être capable de créer de nouveaux projets pédagogiques en utilisant les concepts et les méthodes de la Design Fiction, favorisant ainsi l'innovation et la créativité dans l'apprentissage.
4. Développer son propre imaginaire ainsi que celui des élèves en encourageant l'exploration de futurs imaginaires et en stimulant la pensée critique et spéculative à travers des activités et des projets de Design Fiction.

Magistère

01

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

Distanciel
Asynchrone

Distanciel/Synchrone

02

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

1h30

lieu à déterminer

03

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

6h

ÉCRITURE DESSINÉE

PRISE DE NOTE DESSINÉE ET

CARTE MENTALE

Objectifs

1. Développer un vocabulaire graphique personnel adapté à leur style et à leurs besoins spécifiques.
2. Acquérir une compréhension approfondie des différentes techniques de représentation visuelle, leur permettant ainsi d'exprimer efficacement leurs idées à travers le dessin.
3. Apprendre à prendre des notes de manière stratégique en sélectionnant les informations essentielles, en les structurant de manière logique et en les rendant facilement accessibles pour une utilisation ultérieure.
4. Maîtriser l'élaboration de cartes mentales, un outil puissant de visualisation et de structuration des idées, favorisant ainsi une réflexion plus claire et organisée.
5. Utiliser l'écriture dessinée comme un moyen de clarification et d'organisation des pensées, facilitant ainsi la communication et la compréhension des concepts complexes.
6. Cultiver la pensée visuelle et stimuler la créativité à travers des exercices pratiques et des activités conçues pour encourager l'exploration et l'innovation dans le processus d'écriture dessinée.

Magistère

01

CRÉER SON PROPRE
VOCABULAIRE GRAPHIQUE

APPRENDRE À DESSINER DES FORMES
COMPLEXES

DÉCOUVRIR
LA CARTE MENTALE

Distanciel
Asynchrone

Visio-agent

02

PRATIQUER
LA CARTE MENTALE
Distanciel / Sychrone

1h30

lieu à déterminer

03

PRATIQUER
LA CARTE MENTALE

3h

EXPLORATION DU DESIGN CULINAIRE

Objectifs

Le but principal de cette formation est de fournir aux enseignants en arts appliqués et cultures artistiques en voie professionnelle les connaissances, les compétences et les ressources nécessaires pour intégrer de manière efficace le design culinaire dans leur programme d'enseignement. En explorant les principes fondamentaux, les tendances actuelles et les applications pratiques du design culinaire, les participants seront en mesure d'enrichir leur pratique pédagogique et d'offrir à leurs élèves une expérience éducative innovante et pertinente. Cette formation vise également à encourager la collaboration, les échanges d'idées et le développement professionnel des enseignants, tout en favorisant une approche intégrée et multidisciplinaire de l'enseignement des arts appliqués et des métiers d'art.

Magistère

01

Accès à des ressources et actualités du design culinaire, permettant aux enseignants d'acquérir des connaissances de base et de se tenir informés des tendances et innovations.

Distanciel
Asynchrone

Visio-agent

02

Visioconférence interactive favorisant les échanges entre les enseignants, approfondissant les concepts et partageant des expériences pratiques.

1h30

lycée François Rabelais - Dugny

03

Mise en pratique lors d'ateliers en laboratoire de cuisine, où les enseignants développent des compétences pratiques et explorent les possibilités d'intégration du design culinaire dans leur enseignement professionnel.

6h

HORTICULTURE

Objectifs

1. Intégrer les principes du développement durable dans l'enseignement de l'horticulture afin de sensibiliser les enseignants à l'importance de pratiques respectueuses de l'environnement.
2. Explorer et appliquer des stratégies de pédagogie immersive pour créer des expériences d'apprentissage dynamiques et engageantes en horticulture.
3. Développer des compétences pour concevoir des activités d'apprentissage immersives en horticulture favorisant l'engagement actif des élèves et leur compréhension approfondie des concepts.
4. Acquérir des outils et des méthodes pour rendre l'enseignement de l'horticulture accessible à tous les élèves, en adoptant une approche inclusive et en répondant aux besoins spécifiques de chacun.
5. Adapter les activités et les ressources pédagogiques pour favoriser la participation et la réussite de tous les élèves, notamment ceux ayant des capacités différentes, dans le cadre d'une école inclusive.
6. Explorer les possibilités d'utiliser l'horticulture comme un moyen de sensibilisation aux enjeux environnementaux et de promouvoir les comportements durables chez les élèves.
7. Intégrer des principes d'éducation à l'environnement dans l'enseignement de l'horticulture pour encourager la responsabilité sociale et environnementale chez les élèves, contribuant ainsi à leur formation citoyenne.

Magistère

01

Accès aux ressources en ligne et aux supports pédagogiques permettant aux enseignants de se familiariser avec les principes fondamentaux, les techniques et les tendances de l'horticulture.

Distanciel
Asynchrone

lycée Jeanne Baret - Montreuil

02

Deux journées de 6 heures chacune dédiées à des activités pratiques et interactives en présence. Les enseignants auront l'occasion de mettre en pratique leurs connaissances à travers des ateliers sur le terrain, des démonstrations en direct et des discussions avec des experts.

12h

NUMERIQUE ET VALORISATION :

PRISE DE VUE

Objectifs

1. Acquérir les compétences nécessaires pour réaliser des prises de vue de qualité à l'aide d'équipements numériques, tels que des appareils photo ou des smartphones.
2. Comprendre les principes de base de la composition visuelle et de l'esthétique photographique afin de créer des images attrayantes et percutantes.
3. Apprendre à maîtriser les réglages essentiels des appareils photo numériques, tels que l'ouverture, la vitesse d'obturation et la sensibilité ISO, pour obtenir des résultats optimaux dans différentes situations d'éclairage.
4. Explorer les techniques avancées de prise de vue, telles que la gestion de la profondeur de champ, la manipulation de la lumière naturelle et artificielle, ainsi que la composition créative, pour diversifier les possibilités artistiques.
5. Mettre en pratique les connaissances acquises lors de la formation à travers des exercices pratiques sur le terrain, permettant aux participants de développer leurs compétences de prise de vue et de recevoir des retours immédiats et personnalisés.
6. Valoriser les images produites en les intégrant dans des projets artistiques, éducatifs ou professionnels, et en comprenant l'importance de la diffusion et de la promotion des œuvres visuelles dans un contexte numérique.

lycée Alfred Costes- Bobigny

01

MISE EN PRATIQUE

6h

NUMERIQUE ET VALORISATION : CHARTRE GRAPHIQUE

Objectifs

1. Comprendre les principes fondamentaux de la conception graphique et l'importance de la charte graphique dans la communication visuelle.
2. Acquérir les connaissances nécessaires pour élaborer une charte graphique cohérente et efficace, adaptée aux besoins spécifiques d'un projet, d'une marque ou d'une organisation.
3. Apprendre à concevoir des éléments graphiques tels que le logo, la typographie, la palette de couleurs et les éléments visuels complémentaires, en tenant compte des principes de design et des tendances actuelles.
4. Maîtriser l'utilisation d'outils numériques et de logiciels de conception graphique pour créer et mettre en œuvre une charte graphique professionnelle.
5. Explorer les bonnes pratiques en matière de gestion de projet et de collaboration à distance dans le cadre de l'élaboration d'une charte graphique, en tenant compte des contraintes de travail asynchrone et distanciel.
6. Développer ses compétences en communication visuelle et sa capacité à transmettre des messages clairs et impactants à travers une charte graphique bien conçue.
7. Appliquer les connaissances acquises en élaborant une charte graphique pour un projet fictif ou réel, en intégrant les retours et les conseils des pairs et des formateurs lors des échanges asynchrones.

Magistère

01

Parcours méthodologique
avec supports en ligne

Distanciel
Asynchrone

NUMERIQUE ET VALORISATION :

PODCAST

Objectifs

1. Comprendre les principes fondamentaux de la création de podcasts et leur importance dans le domaine de la communication numérique et de la valorisation de contenu.
2. Apprendre à planifier et à structurer un podcast efficacement, en définissant le concept, le format, le public cible et les objectifs de communication.
3. Maîtriser les techniques d'enregistrement audio, y compris le choix du matériel, le réglage du son, la narration et l'interview, pour produire un contenu audio de qualité professionnelle.
4. Explorer les stratégies de montage et de post-production audio pour améliorer la qualité sonore et rendre le podcast attrayant et engageant pour les auditeurs.
5. Comprendre les aspects légaux et éthiques liés à la création de podcasts, y compris les droits d'auteur, la confidentialité et le respect des personnes interviewées.
6. Développer ses compétences en narration et en communication orale pour transmettre des messages clairs et captivants à travers un support audio.
7. Mettre en pratique les connaissances acquises en produisant un épisode de podcast lors d'ateliers pratiques supervisés, en bénéficiant de retours et de conseils personnalisés des formateurs.
8. Échanger avec les autres participants et partager des expériences et des bonnes pratiques dans le domaine du podcasting, favorisant ainsi le réseautage et la collaboration entre pairs.

lieu à déterminer

01

MISE EN PRATIQUE

6h