



Carto-quiz de séquence



CAPLP interne & 3e concours Design et Métiers d'art

Construire une séquence en croisant référentiel, démarche de conception, coopération, CPS, EAC et design contemporain.

MODE D'EMPLOI

1. Piocher une entrée
2. Croiser le référentiel
3. Choisir une structure
4. Formuler la consigne
5. Vérifier l'alignement

BOUSSE

Investigation : observer
Expérimentation : tester
Réalisation : produire
Communication : argumenter
CPS : coopérer et se réguler

Ce que produit l'outil

Une séquence courte, lisible et active : un problème, des objectifs, une consigne, une activité, une coopération structurée, une trace et des critères.

LÉGENDE

Repère = choix à justifier Chemin = articulation Carte = item à piocher Check = point de vigilance

• Mode d'emploi

Le document fonctionne comme une carte. Le stagiaire circule entre les stations, pioche, relie et formule. Chaque décision doit être explicite et vérifiable.

Repérer

Public, filière, niveau, contexte, besoins et accroche.

1

Croiser

Pôles du référentiel, culture métier, notion, ouverture.

2

Mettre en activité

Observer, manipuler, comparer, produire, verbaliser.

3

Structurer la coopération

Rôles, temps, consigne, retour, trace commune.

4

Intégrer les CPS

Autonomie, compétence, proximité sociale et régulation.

5

Évaluer et ajuster

Critères lisibles, feedback, droit à l'erreur, suite.

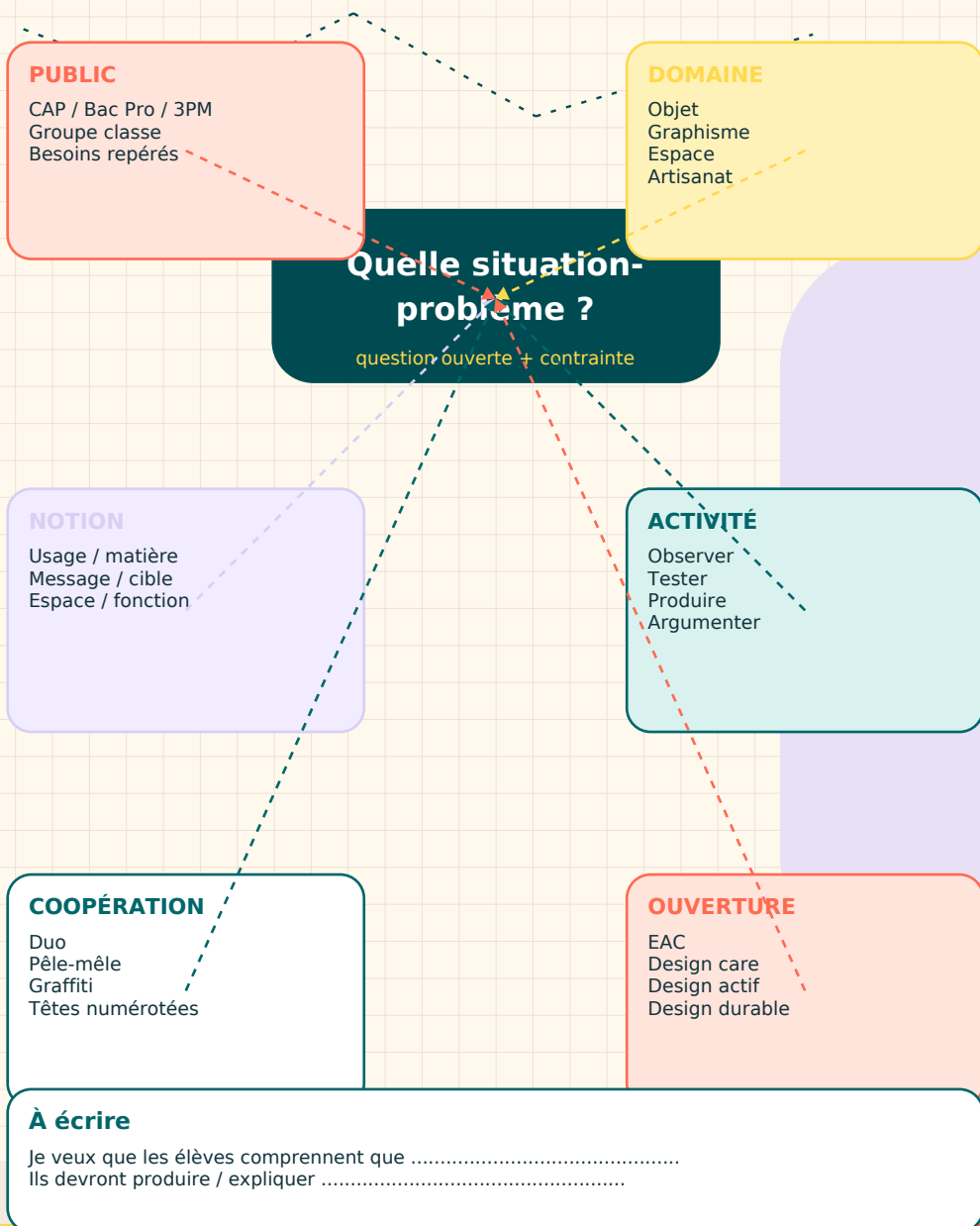
6

Formule de séquence

[Public] + [notion] + [situation-problème] + [activité] + [mini-structure] + [trace] = apprentissage lisible.

• Plateau de croisement

On coche une entrée dans chaque zone, puis on transforme le croisement en question de cours. Le quiz oblige à justifier, pas à deviner.



• Carte 1 - Référentiel

Une séquence complète articule connaissances et méthodes : culture métier, ouverture, démarche de conception et communication.

Culture métier

P1

Objet, graphisme, espace reliés au métier.

Ouverture

P2

Pratiques artistiques, culturelles et civiques.

Conception

P3

Investigation, expérimentation, réalisation.

Communication

P4

Rendre compte, argumenter, présenter.

Niveaux d'acquisition

N1 : identifier, décrire, reconnaître.

N2 : analyser, expliquer, justifier.

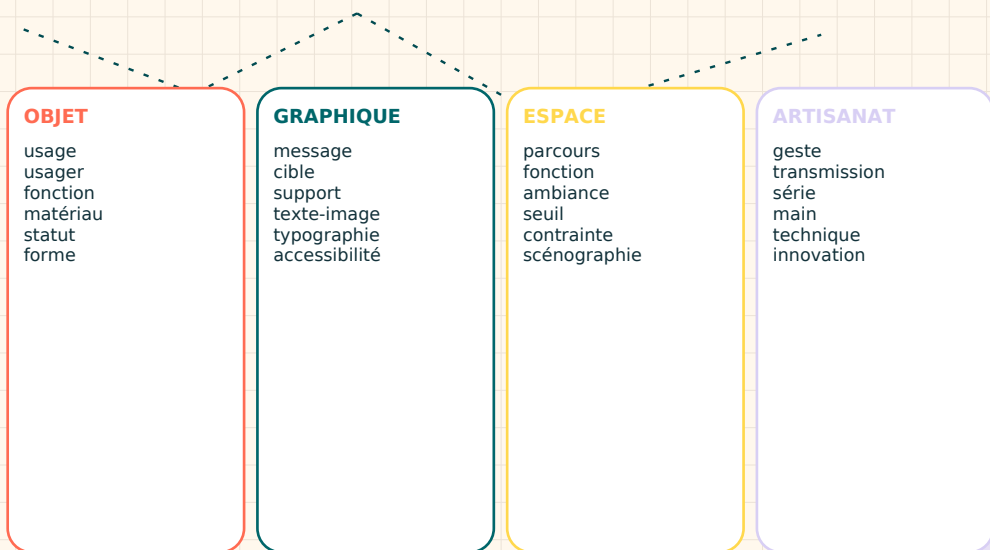
N3 : mobiliser, explorer par hypothèses, proposer.

Quiz référentiel

Ma séquence coche-t-elle au moins un pôle de connaissances et un pôle de méthode ? Quel pôle manque pour la rendre plus complète ?

• Carte 2 - Notions & design

On ne part pas d'une production isolée, mais d'une notion transformée en problème de design.



Lentilles contemporaines

Design actif : agir sur usages, parcours, comportements par espace, signe ou objet.

Design care : accueillir, prendre soin, penser besoin, fragilité, confort et relation.

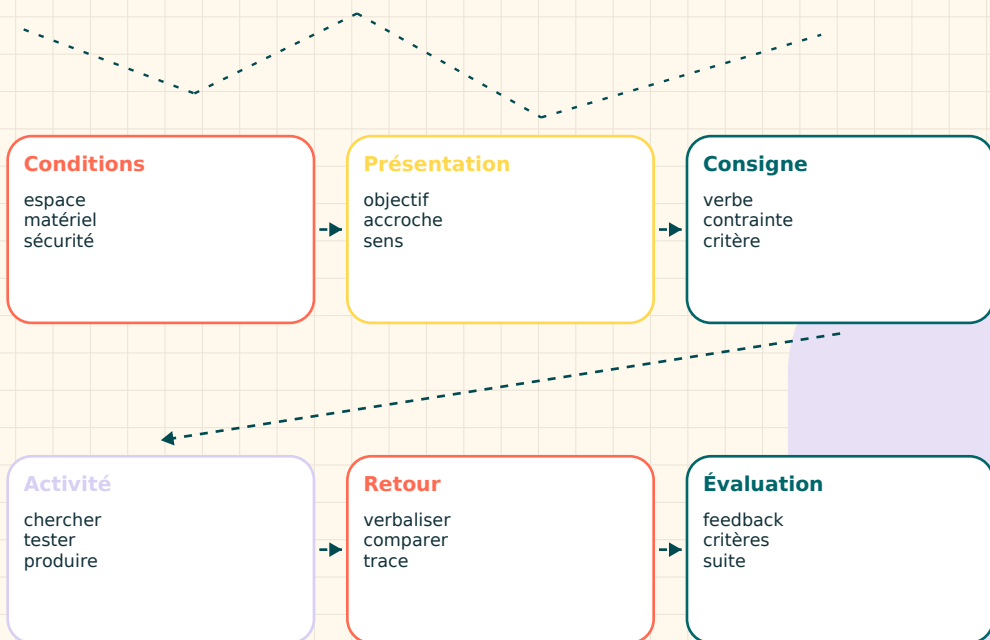
Design social / durable : interroger inclusion, ressources, impact, communs et transition.

Consigne à transformer

Comment rendre visible, accessible, hospitalier, mémorable ou plus durable un usage professionnel ?

• Carte 3 - Anatomie d'une séance

La séance se prépare comme un itinéraire : chaque station a une fonction, une durée, une trace et une régulation possible.



Check de survie

Est-ce que je sais :

- ce que les élèves font ;
- ce que j'observe ;
- ce que je reformule ;
- ce qui restera comme trace ?

• Carte 4 - Coopération structurée

La coopération ne s'improvise pas. Elle sécurise l'engagement, rend la participation égale et donne une responsabilité à chacun.

1

Sécuriser

Temps individuel, droit à l'essai, aide possible.

2

Structurer

Qui parle ? Quand ? Avec quel support ?

3

Réguler

L'enseignant circule, écoute, relance, observe.

4

Partager

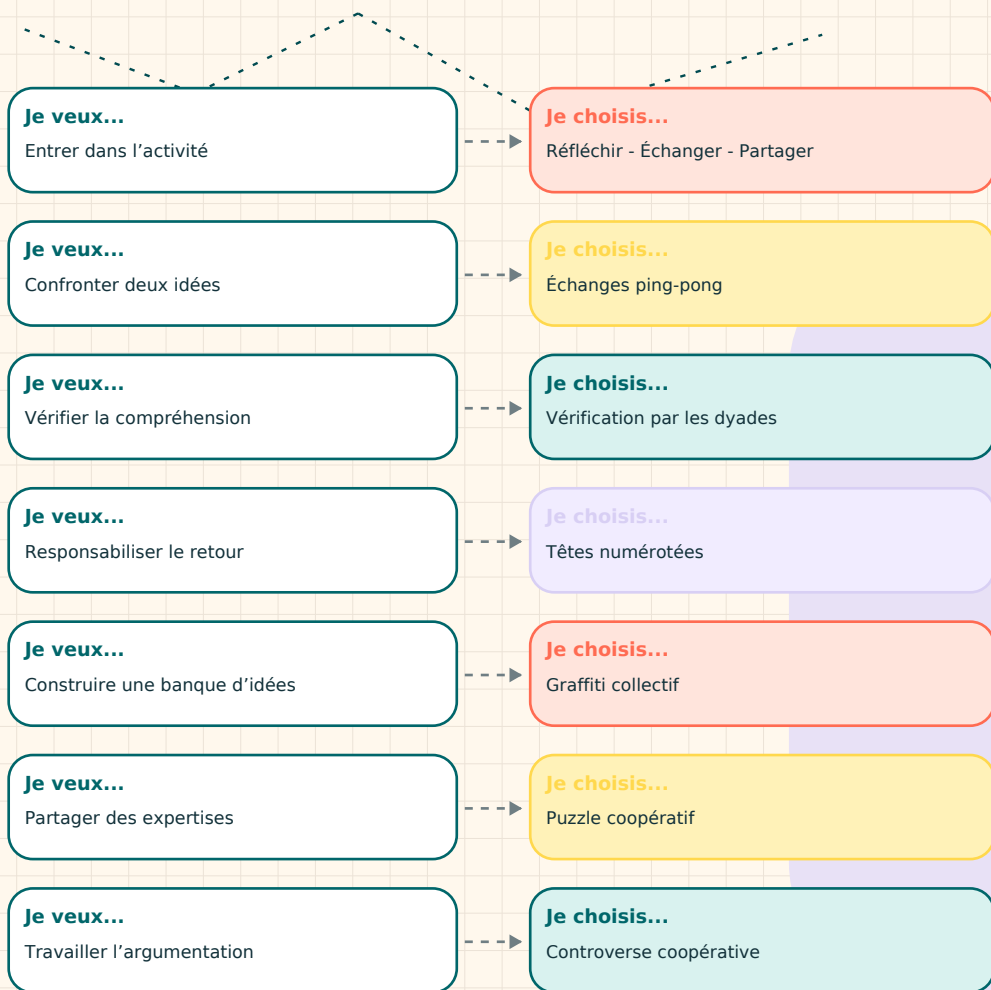
Retour collectif ciblé, trace et valorisation.

Principe

L'élève doit pouvoir se préparer, participer, écouter, contribuer et comprendre ce qui sera repris en collectif.

• Quiz mini-structures

Associer une intention pédagogique à une structure. Une seule structure bien conduite vaut mieux que plusieurs dispositifs flous.



Mon choix

Structure retenue : Durée : Trace :

• Carte 5 - CPS : familles

Les CPS se travaillent dans les gestes ordinaires de classe : chercher, parler, choisir, coopérer, gérer une erreur, se projeter.

Cognitives

Penser de façon critique
S'auto-évaluer
Planifier
Résoudre un problème

Sociales

Coopérer
Communiquer
Demander de l'aide
Résoudre un conflit

Apprendre à agir

Émotionnelles

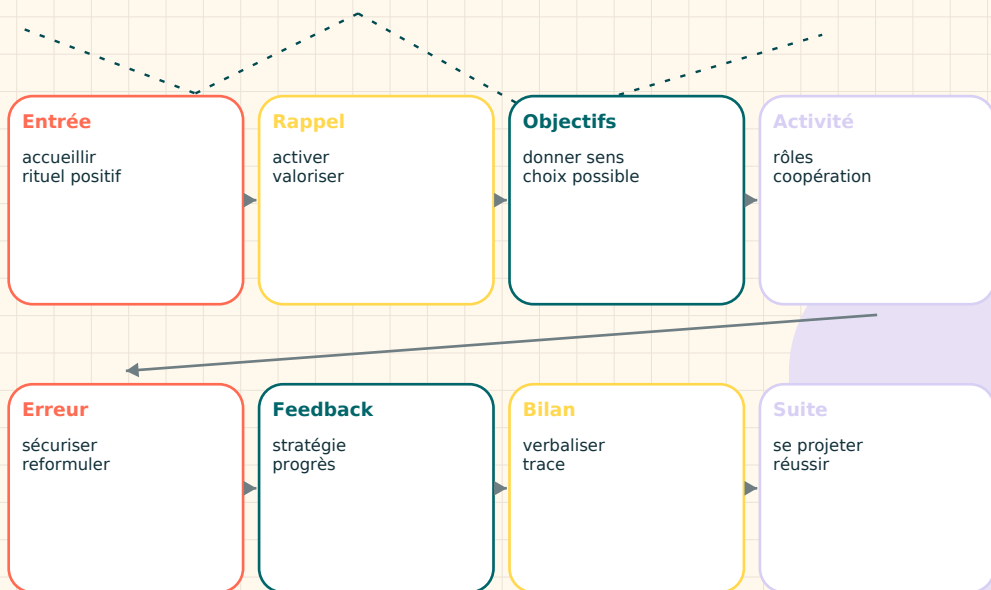
Identifier ses émotions
Gérer le stress
Persévérer
Réguler ses réactions

Trois besoins à soutenir

Autonomie : j'ai des marges de choix. Compétence : je vois mes progrès. Proximité sociale : je me sens relié au groupe.

• Carte 6 - CPS dans la séance

Les CPS s'intègrent au déroulement de séance sans ajouter un temps lourd : on ajuste les gestes à chaque station.



Double objectif

Objectif disciplinaire : ce que l'élève comprend ou produit.

Objectif CPS : ce que l'élève apprend à mobiliser pour réussir : coopérer, s'autoréguler, oser, demander de l'aide.

• Carte 7 - Besoins à soutenir

Pour renforcer l'engagement, la séquence peut soutenir trois besoins psychologiques : autonomie, compétence et proximité sociale.

AUTONOMIE

Proposer un choix cadré : outil, rôle, ordre, support.
Question : où l'élève peut-il décider sans perdre l'objectif ?

COMPÉTENCE

Rendre visibles les réussites partielles, expliciter les critères, prévoir un droit à reprise.
Question : comment l'élève voit-il qu'il progresse ?

PROXIMITÉ SOCIALE

Créer un climat d'entraide, des rôles utiles et des retours non jugeants.
Question : comment chacun trouve-t-il sa place ?

Micro-décision

Choisir un seul besoin prioritaire pour la séance, puis l'écrire dans la fiche de séquence.

• Carte 8 - Erreur & feedback ■

La progression dépend de ce que l'on fait après l'erreur : reformuler, donner une stratégie, permettre la reprise.

Faire de l'erreur un levier

- Annoncer que l'essai est normal.
- Distinguer la personne du travail produit.
- Identifier ce qui bloque : consigne, méthode, notion, gestion du temps.
- Prévoir une correction ou une reprise.

Feedback utile

Centré sur la tâche ou la stratégie : "Tu as comparé deux références ; maintenant précise le critère."

À éviter : jugement global ou classement des élèves.

Trace de progrès

Portfolio, grille de compétences, fiche de progrès, avant/après, bilan oral enregistré, carnet de recherche.

Question réflexe

Quel feedback va aider l'élève à savoir quoi faire ensuite ?

• Carte 9 - Jeu & Ludopédagogie

Le quiz peut soutenir la motivation, l'attention et l'évaluation formative si les règles sont claires et si la coopération prime sur la compétition.

Défi court

question flash, carte à piocher, minute design

Manipulation

classer, associer, déplacer, composer

Co-création

inventer une règle, une carte, un critère

Régulation

feedback immédiat, droit à l'essai, reprise

Garde-fous

Le jeu reste au service du cours : objectif annoncé, règles simples, temps limité, coopération structurée, trace conservée.

Question à poser

Le jeu fait-il apprendre quelque chose de précis, ou crée-t-il seulement de l'animation ?

• Carte 10 - EAC & design

L'ouverture donne de l'épaisseur au cours : elle relie culture métier, œuvres, lieux, partenaires, usages et enjeux contemporains.

RENCONTRER

artiste
designer
artisan
lieu culturel

PRATIQUER

croquer
maquetter
prototyper
tester

S'APPROPRIER

nommer
comparer
transférer
garder trace

Entrées possibles

Design care : attention aux besoins et à l'accueil.
Design actif : usage du corps, parcours, engagement.
Design social : public, territoire, situation vécue.
Design durable : ressources, impact, réemploi, sobriété.

Quiz d'ouverture

Quelle référence nourrit le problème ?
Quel lieu ou partenaire déplace le regard ?
Quelle pratique rend l'élève acteur ?

• Ma séquence en 12 cases

Une case vide indique souvent une fragilité d'alignement. Les lignes sont volontairement courtes pour aller à l'essentiel.

Classe / niveau

.....

.....

.....

Sujet d'étude

.....

.....

.....

Culture métier

.....

.....

.....

Notion de design

.....

.....

.....

Situation-problème

.....

.....

.....

Objectif élève

.....

.....

.....

Compétences CI/CE/CR/CC

.....

.....

.....

Références / EAC

.....

.....

.....

Mini-structure

.....

.....

.....

Production attendue

.....

.....

.....

Critères

.....

.....

.....

Trace / suite

.....

.....

.....

• Check d'alignement

Avant d'imprimer ou d'animer : vérifier que les choix pédagogiques ne se contredisent pas.

- ☐ Le problème oblige à chercher, pas seulement à appliquer.
- ☐ Les objectifs sont formulés du point de vue de l'élève.
- ☐ La consigne dit quoi faire, comment, avec quel temps et quelle trace.
- ☐ Les compétences CI/CE/CR/CC sont réellement travaillées.
- ☐ La coopération a des rôles et un retour prévu.
- ☐ La CPS ciblée est observable dans l'activité.
- ☐ L'erreur est sécurisée et utilisée pour progresser.
- ☐ Les critères sont lisibles avant la production.
- ☐ Le feedback indique une stratégie de progression.
- ☐ La séance suivante est préparée par le bilan.

Verdict

Si trois items restent flous, revenir à la situation-problème, à la consigne ou aux critères.

• Cartes à piocher

À découper ou projeter : chaque groupe tire une carte par couleur et construit une micro-séquence en 12 minutes.

PUBLIC

CAP / Bac Pro / 3PM / groupe hétérogène

ACTION

observer / classer / tester / argumenter

PRODUCTION

affiche / maquette / prototype / carte sensible

COOP

duo / pêle-mêle / graffiti / puzzle

CPS

autonomie / compétence / proximité / régulation

TRACE

croquis / oral / grille / portfolio

Mission éclair

En équipe, formulez :

1. Une situation-problème.
2. Une activité de 20 minutes.
3. Une mini-structure coopérative.
4. Une CPS observable.
5. Une trace évaluable.

• Carte 11 - Consigne solide

La consigne est le pivot de la séance : elle transforme l'intention pédagogique en contrat de travail clair, observable et évaluable.

Promesse

Une consigne solide = une classe mieux pilotée, des élèves plus autonomes et une évaluation plus juste.

1. Ce qu'on fait

Objet de travail : affiche, maquette, carte, prototype, relevé, analyse.

2. Comment on le fait

Méthode : étapes, outils, support, organisation individuelle ou coopérative.

3. Les limites

Contraintes : temps, format, palette, matériaux, sécurité, ressources.

4. Le rendu

Livrable : production finale, carnet, oral, trace écrite, photographie.

5. La réussite

Critères : ce qui prouve que l'objectif est atteint.

À éviter

Une consigne floue produit souvent : élèves perdus, agitation, hors-sujet, correction difficile, sentiment d'injustice.

• Méthode - 4 niveaux

Une consigne efficace se construit en couches. On peut guider fortement le processus en CAP et ouvrir davantage le concept en Bac Pro.

Question de vérification

Ai-je explicité ce que l'élève doit faire, avec quelles contraintes, pour quelle intention, et selon quels critères ?

ACTION

1

Verbe clair : réaliser, tracer, comparer, maquetter, justifier.

CONTRAINTES

2

Format, outils, temps, palette, matériau, nombre d'étapes.

INTENTION

3

Sens : message, usager, fonction, destinataire, enjeu.

CRITÈRES

4

Comment sait-on que c'est réussi ? Quels indices observe-t-on ?

Point de vigilance

Sans intention, l'élève décore. Sans critères, l'enseignant corrige à l'intuition. Sans contraintes, la tâche devient trop ouverte.

● De l'implicite à l'explicite

Le niveau de maîtrise ne se mesure pas au nombre de notions citées, mais à la clarté du pilotage pédagogique.

AVANT - flou

"Réalisez une affiche engagée."

Ce qui manque :

- une cible ;
- une contrainte ;
- une intention ;
- des critères ;
- une trace de démarche.

APRÈS - structuré

CAP : à l'aide de 3 papiers découpés, réalisez une composition A4 qui dénonce la pollution.
Bac Pro : concevez une affiche typographique pour une cause choisie ; contraste noir/blanc obligatoire.

Échafauder sans enfermer

CAP : on sécurise le processus.

Bac Pro : on ouvre la stratégie et le concept.

Dans les deux cas : la réussite est lisible avant de commencer.

Mini-quiz consigne

La consigne donne-t-elle une marge de choix ? Les élèves peuvent-ils reformuler ce qui est attendu ? Le critère correspond-il à l'objectif ?

• Langue = conception

En design, faire et dire avancent ensemble : nommer, expliquer et justifier aident l'élève à comprendre ce qu'il produit.

Principe

Un élève qui ne sait pas dire ce qu'il fait comprend incomplètement ce qu'il fait. La langue a une fonction d'apprentissage.

Nommer

pour analyser : décrire les éléments, les effets, les procédés.



Conceptualiser

pour créer : transformer une idée en structure, forme, usage.



Justifier

pour défendre : expliquer un choix et argumenter une démarche.

DÉCRIRE

observation factuelle

EXPLIQUER

technique et méthode

ARGUMENTER

pourquoi et choix

RENDRE COMPTE

synthèse et trace

● Référentiel langue

La maîtrise de la langue se travaille dans toutes les disciplines : oral et écrit, réception et production, avec des supports texte-image propres au design.

ORAL - écouter

Préparer l'écoute, donner un objectif, structurer l'attention.

ORAL - interagir

Prévoir des échanges organisés, faire reformuler la consigne.

ORAL - présenter

Étayer l'oral par un support, viser un destinataire réel.

ÉCRIT - lire

Guider les documents composites : affiche, planche, schéma, texte.

ÉCRIT - produire

Pratiquer des écrits intermédiaires : liste, croquis annoté, plan, bilan.

LANGAGE VISUEL

Articuler texte, image, forme, couleur, typographie, maquette.

Points de vigilance

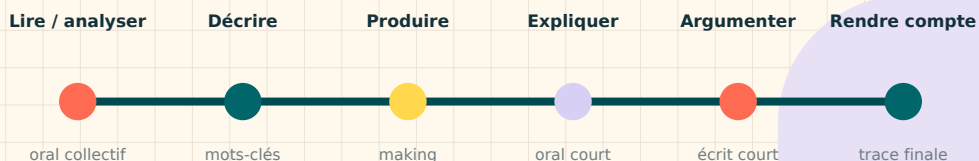
Éviter les questionnaires seuls, les traces finales sans écrits de recherche, les supports sans place pour écrire, ou l'oral réduit à lire un texte.

● Workflow production + langue

Intégrer la langue ne doit pas alourdir la séance : elle devient un outil pour analyser, produire, justifier et mémoriser.

Phrase d'alignement

Chaque production visuelle s'accompagne d'un acte langagier : je nomme, je relie, je choisis, je justifie.



Cartes langue à piocher

Décrire : "Je vois..."

Expliquer : "J'ai utilisé cette technique parce que..."

Argumenter : "Mon choix répond à..."

Rendre compte : "Ce que je retiens / ce que je dois améliorer..."

Trace utile

Prévoir au moins un écrit intermédiaire avant la production finale : liste, annotation, intention, bilan, cartel.

• Sources & usages

Document de synthèse pour aider les stagiaires à scénariser une séquence. Les contenus ont été reformulés en outil manipulable et corrigés pour éviter les superpositions.

Fiche pédagogique

objectifs, prérequis, investigation, expérimentation, réalisation, ouverture, compétences.

Mise en œuvre d'une séance

conditions matérielles, présentation, mise au travail, bilan, évaluation, gestion de classe.

Programmes AACA

culture métier, ouverture artistique/culturelle/civique, démarche de conception, communication.

Mini-structures coopératives

sécurité, participation, interactions structurées, régulation, retours collectifs.

CPS - ProFAN Transfert

autonomie, compétence, proximité sociale, erreur, feedback, jeu, orientation, projet.

Consigne efficace

contrat pédagogique, action, contraintes, intention, critères, niveau CAP/Bac Pro.

Maîtrise de la langue

oral, écrit, réception, production, compétences discursives et linguistiques en design.

Usage conseillé

imprimer en A5 ; utiliser en atelier ; faire compléter les pages 14 et 15.