

PNP SÉMINAIRE NATIONAL
RÉNOVATION DE LA VOIE TECHNOLOGIQUE
BACCALAURÉAT TECHNOLOGIQUE
SCIENCES ET TECHNOLOGIES DU DESIGN & DES ARTS APPLIQUÉS (STD2A)
Lundi 6 et mardi 7 décembre 2010

SYNTHÈSE DE LA CONSULTATION STD2A

Lors de cette consultation, les équipes se sont exprimées librement, avec plus ou moins de délicatesse ou de vigueur mais avec une grande homogénéité. 50% des établissements ont répondu.

- Ont été soulignés :

D'une part des points positifs :

- l'ouverture et la nature expérimentale de la formation,
- la place faite au dessin (son importance est réaffirmée),
- la transversalité des pôles, l'interdisciplinarité,
- le renforcement de la nature technologique de la formation et la prise en compte de l'évolution des secteurs professionnels et économiques concernés,
- l'élargissement design / métiers d'art.

D'autre part des interrogations et des inquiétudes :

- les moyens horaires et matériels,
- le cadrage de la répartition des disciplines,
- les contenus,
- les épreuves d'examen,

- Des réponses rapides peuvent être apportées :

Le baccalauréat STD2A s'engage plus radicalement dans les objectifs qui étaient déjà ceux du baccalauréat STI AA, c'est-à-dire sensibiliser les élèves aux exigences et aux pratiques des métiers de la conception.

Cela passe évidemment par l'actualisation des contenus, les métiers du design ont évolué depuis 15 ans, mais surtout par la modification du point de vue. Où nous étions encore sur des apprentissages de connaissances et d'acquisition de maîtrises (au niveau concerné), nous sommes maintenant sur des acquisitions d'outils et de méthodes, qui n'excluent pas les savoirs et qui préparent à une poursuite d'études dans les métiers du design ou des métiers d'art.

- Cela induit qu'une pédagogie innovante soit mise en œuvre par les équipes.

A savoir :

Une interdisciplinarité imposée par les croisements incessants qui nourrissent les pratiques de conception, avec, comme objectifs :

- acquérir une culture du design,
- engager une pratique expérimentale du design,
- communiquer ses observations, ses recherches, ou ses projets en utilisant un ensemble de modes de représentation, traditionnels ou informatiques.

- La nouvelle forme donnée au texte a été assez largement appréciée. Le programme, structuré de façon à visualiser la démarche pédagogique à engager, met en évidence :

Un pôle transversal :

- -Outils et méthodes,

qui balayent la constitution de ressources, l'analyse, l'investigation, la synthèse, la communication, l'évaluation et l'autoévaluation.

Quatre pôles disciplinaires :

- Arts, techniques et civilisations,
- Démarche créative,
- Pratique en arts visuels,
- Technologies,

qui donnent lieu à un enseignement spécifique, toutefois en interaction permanente.

Le pôle transversal Outils et méthodes est pris en charge par l'ensemble de l'équipe et court sur l'ensemble du programme.

- Parmi les innovations du programme, deux points sont particulièrement remarquables par les professeurs :
 - L'introduction massive de l'image numérique dans l'enseignement justifie un insert particulier pour spécifier la place de l'informatique et celle du dessin, souvent mis à tort en concurrence alors que ces pratiques sont complémentaires.
 - L'heure de co-animation entre le professeur d'arts appliqués et le professeur de langue vivante est vivement appréciée, la maîtrise d'une langue étrangère étant indispensable pour permettre à nos élèves d'évoluer à l'international comme ils sont très vite appelés à le faire.
- Enfin un petit nombre de propositions de modification du texte du programme sont livrées. Pour autant, la participation massive a permis de saisir les tendances générales et le groupe d'experts s'est attaché à préciser les points qui posaient question, voire à les modifier :
 - le niveau d'exigence du programme,
 - la fonction du pôle Outils et méthodes,
 - la définition de « manière active »,
 - la place des professionnels dans la formation.
- Les autres remarques ne portent pas strictement sur le texte du programme et trouveront à court terme des solutions, à savoir :
 - les épreuves d'examen (en cours d'étude),
 - le document Ressources pour la classe (en voie de finalisation),
 - le guide d'équipement (paru).
- Les autres points seront abordés en formation :
 - l'infographie,
 - les technologies,
 - les interventions ponctuelles de partenaires extérieurs tels les designers ou les artisans d'art en activité,
 - l'interdisciplinarité, notamment avec les enseignements scientifiques,
 - la co-animation professeur d'arts appliqués / professeur de LV1.