

PRODESIGN

Concours DESIGN VOIE PROFESSIONNELLE

PILOTAGE

Séverine LEMIERE/IEN STI Arts appliqués et métiers d'art

-

Anne-Marie PESLHERBE/Déléguée Académique à l'éducation

« Les arts appliqués dédiés à l'origine aux industries manufacturières, puis par extension à l'artisanat d'art, ont vu leur dimension industrielle s'élargir et se transformer au fil des évolutions techniques et technologiques **pour devenir une part essentielle du design.**

Au travers de trois domaines que sont l'objet, le graphisme et l'espace, le design crée une relation privilégiée avec l'utilisateur et invite **l'élève à interroger son environnement professionnel et privé.**

À la croisée de l'art, des sciences, des technologies et des humanités, le design est par essence, pluridisciplinaire.

L'enseignement des arts appliqués et cultures artistiques est donc prioritairement une initiation au design, mais il se fait aussi l'écho de gestes et de techniques de notre patrimoine vivant qui sont constitutifs des métiers d'art. Il prend appui sur les savoirs et savoir-faire acquis au collège dans le cadre notamment des enseignements d'arts plastiques et de technologie.

Il appartient à l'ensemble des enseignements généraux dont il partage les finalités, mais il possède également des enjeux spécifiques :

- par **sa dimension culturelle et par ses méthodes,** il contribue à l'acquisition de compétences professionnelles et conforte une éventuelle poursuite d'études ;
- par **la place qu'il accorde aux technologies et techniques du numérique,** il s'inscrit pleinement dans son temps ;
- par **des pratiques créatives encadrées et valorisées,** il favorise la confiance en soi
- par **la curiosité et l'esprit qu'il développe,** il participe à la construction d'une culture commune.

Cet enseignement concerne tous les publics préparant un baccalauréat professionnel et bénéficie d'un horaire propre (1h/semaine d'arts appliqués et cultures artistiques).

En lien étroit avec les autres enseignements, notamment de spécialités, **l'enseignement des arts appliqués et cultures artistiques contribue à l'intégration professionnelle, sociale et culturelle de l'élève :**

- en participant à la construction d'une « culture métier » enrichie, qui complète la dimension technique de sa formation professionnelle ;
- en élargissant cette « culture métier » à d'autres contextes, d'autres cultures ou d'autres champs de la création artistique, encourageant ainsi la capacité à travailler en équipe, le sens des responsabilités, l'autonomie et l'esprit critique ;
- en favorisant l'acquisition de méthodes de travail fondées sur un raisonnement argumenté et structuré ;
- en l'initiant aux moyens et aux techniques d'expression - traditionnels et numériques- impliqués dans toute démarche de conception. »

Extrait du programme d'arts appliqués et cultures artistiques de la voie professionnelle.

↳ DESCRIPTIF DU PROJET

Afin de questionner notre environnement sur les orientations fortes du XXI^e siècle, de sensibiliser le public de la voie professionnelle aux enjeux du design, de valoriser l'engagement des élèves, d'orienter les enseignements vers la démarche design.

Les élèves, accompagnés par leur enseignant d'Arts appliqués et cultures artistiques, expérimentent la démarche design autour d'un thème général en s'inscrivant dans une sous-thématique. En lien avec les grands enjeux environnementaux et sociétaux du XXI^e siècle, le domaine professionnel et dans le cadre des nouveaux programmes, la participation à ce concours permet de sensibiliser les élèves de la voie professionnelle aux différents domaines du design (design graphique, numérique, d'espace, d'objet ...) en intégrant possiblement le numérique.

↳ PUBLIC VISÉ

Ouvert à tous les élèves de la voie professionnelle sous statut scolaire de l'Académie d'Orléans-Tours encadrés par leur professeur d'Arts appliqués et cultures artistiques.

Niveaux des classes concernées : CAP, BAC PRO toutes filières professionnelles

Type de projet : Projet de groupe ou de classe.

↳ ÉTABLISSEMENTS CONCERNÉS

Lycées professionnels publics et privés sous contrat de l'académie.

↳ OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- ouverture culturelle
- relier design et environnement professionnel
- interroger son environnement privé et/ou professionnel
- intégrer l'EAC dans les filières professionnelles
- rendre le design et sa démarche de projet accessibles à tous

↳ OBJECTIFS PARTAGÉS

• RENCONTRER

- Rencontrer et échanger avec un designer contemporain,
- Appréhender la méthodologie et la production d'un designer,
- S'approprier une thématique,
- Cultiver sa sensibilité, sa curiosité et son plaisir à rencontrer les « objets » du design,
- Identifier la diversité des lieux et des acteurs culturels de son territoire : impliquer les élèves activement en leur faisant découvrir les métiers liés au design et en lien avec leur champ professionnel.

PRATIQUER

- Concevoir et réaliser des solutions en réponse une problématique relevant du design en cultivant la complémentarité entre communication, graphique, écrit et oral
- S'intégrer dans un processus de démarche de projet collective
- Prendre des initiatives, s'engager et exercer sa créativité
- Utiliser des techniques d'expression adaptées à une production

CONNAÎTRE

- Exprimer des intentions et développer un projet
- Donner des outils de compréhension autour de la culture design à travers un travail pluridisciplinaire (arts appliqués, designers et domaine professionnel)
- Enrichir sa culture design
- Mobiliser ses savoirs et ses expériences au service de la démarche design

THÉMATIQUE GÉNÉRALE

Thématique commune définitive donnée fin septembre 2025.
En partenariat avec la France Design Week 2026.

Cf voir guide AAL

↳ PARTENAIRES PRESENTIS

- Rectorat de l'Académie
- DAAC
- Conseil Régional
- Chambre des Métiers d'Art
- Maison des artistes
- Campus PatMAT
- France Design Week -
- Un designer « parrain » chaque année (à définir).
- Établissement
- Designer associé

↳ MISE EN ŒUVRE DISCIPLINAIRE

Les différents domaines du design peuvent être sollicités dans le cadre d'une séquence, d'un projet, chef d'œuvre, co-intervention d'Arts appliqués et cultures artistiques : design graphique, d'espace, d'objet ...

La démarche design, c'est partir d'une problématique, d'un besoin (« Comment pourrions-nous... ? ») et proposer une solution par une méthodologie :

1/ **L'analyse** : c'est observer et faire preuve d'empathie pour collecter et prendre en compte toutes les composantes du sujet.

2/ **L'idéation** : c'est imaginer un maximum de solutions grâce à l'intelligence collective en laissant libre court à la créativité.

3/ **Le développement** : c'est faire de choix, sélectionner les idées fortes, hybrider et formaliser une solution optimisée.

4/ **Le prototypage** : c'est passer du concept au projet ; matérialiser la solution pour l'expérimenter.

- Les enseignants peuvent faire une demande de financement autour d'un projet auprès de la région Centre-Val de Loire « Aux Arts, lycéen.nes et apprenti.e.s ».

>1 AIDE MÉTHODOLOGIQUE - *Guide projet « Aux Arts, Lycén.nes et apprenti.es »*

📌 CAHIER DES CHARGES

- Une planche minimum format Raisin qui présente la démarche de réflexion et les différentes étapes de réalisation
- Un prototype ou maquette d'intention
- Un texte explicatif d'un format A4 maximum

📌 INSCRIPTION

- Placer en copie votre dossier AAL à Madame Lemière : Severine.Lemiere@ac-orleans-tours.fr
Afin que Madame Lemière puisse faire un suivi précis des participants au concours.

📌 COMMUNICATION

- Réalisation des supports de communication par élèves de Communication Visuelle Plurimédia au LP d'Arsonval : affiche, flyer, animation web, kakémono + impression par les élèves d'Industrie graphique du LP Albert Bayet.
- Diffusion par mail aux enseignants et établissements, diffusion sur le site de la DAAC, sur le Magistère - *Sti-Arts-Appliqués-Design-Et-Métiers-D'art*- et sur le site dédié - portail pédagogique académique Design et métiers d'art : <https://pedagogie.ac-orleans-tours.fr/>
- Envoi d'une affiche à tous les lycées professionnels.

📌 SÉLECTION ET DÉLIBÉRATION

- Pour chacune des 4 thématiques :
Soit 3 prix, soit un premier prix et un coup de cœur du jury en fonction du nombre de participation.
- Jury à définir.

📌 VALORISATION

- Évènement pour la remise des prix dans un lieu symbolique et prestigieux en fin d'année scolaire avec présentation orale des projets des lauréats.
- Captation vidéo de présentation et de la remise des prix (service communication du rectorat ou CANOPÉ).
- Catalogue virtuel des projets participants
- Exposition temporaire au rectorat et itinérante dans les lycées professionnels.
- Galerie virtuelle sur le site de l'Académie, de la DAAC et du PPA (page Design et métiers d'arts voies professionnelle et technologique).

📌 RESSOURCES

- En parallèle, dans le cadre du Plan académique de Formation, une formation de 2 jours à public désigné pour 60 professeurs d'arts appliqués et cultures artistiques ainsi qu'une ALD (Action Locale Disciplinaire) aura lieu sur la thématique de la démarche design pour ancrer cette nouvelle orientation des programmes dans les pratiques pédagogiques et faire écho au concours.
- Le GRD arts appliqués et métiers d'art constituera des ressources documentaires (bibliographie et sitographie) pour accompagner les enseignants dans la participation au concours (notions et méthodologie) et pour qu'ils s'engagent dans le cadre d'une démarche individuelle de développement professionnel.

📌 MODALITÉS D'INTERVENTION POSSIBLES DES PARTENAIRES

- mise à disposition de locaux, de ressources
- intervention en co-financement
- soutien financier (prix, matériel...)

Chaque partenaire peut proposer ses propres intentions de collaboration.

📌 AIDE MÉTHODOLOGIQUE

- Guide pour construire un projet « Aux Arts, Lycén.nes et apprenti.es »
- Annuaire design académie Orléans-Tours
- Méthodologie de pédagogie de projet

📌 CALENDRIER

Calendrier concours PRODESIGN



Proposition de matrice pour aide aux enseignants pour monter leur Dossier Aux Arts Lycéens et Apprentis

- *EN VERT des propositions pour les parties qui pourraient être communes à tous les dossiers des collègues, afin d'en simplifier le montage*
- *EN BLEU les Parties à compléter et personnaliser en fonction de votre projet et de votre établissement*

Rappel :

Le dispositif « Aux Arts, Lycéen·nes et Apprenti·es ! » a pour objectifs de :

- Encourager les pratiques artistiques des jeunes au sein des établissements scolaires ;
- Sensibiliser les lycéen·nes et les apprenti·es aux arts et à la culture ;
- Favoriser les rencontres entre les artistes et les jeunes ;
- Développer l'ouverture artistique et (inter)culturelle des jeunes ;
- Faire émerger des initiatives et de nouveaux projets.

Vous souhaitez être accompagné.e dans le montage de votre projet « Aux Arts, Lycéen·nes et Apprenti·es ! » ?

– Merci de contacter l'équipe en charge de la coordination et du suivi du dispositif : Anaïs LEGROUX – Chargée de mission Education artistique et culturelle (jusqu'au 15 mars)

Laure-Marie GERMAY-MORIN – Gestionnaire administrative auxartslyceensetapprentis@centrevaleloire.fr – 02 38 70 32 25

Quelques précisions :

3 projets possibles pour un lycée de 1200 élèves.

Un designer intervenant peut mener 2 projets maximum, mais dans 2 établissements différents.

Le designer doit être pro, et avoir des créations et productions au cours des 3 dernières années. Un Cv récent et mis à jour.

Inscrit au répertoire des métiers, affilié à la Sécu.

-

Le dossier doit comprendre :

Intitulé du projet :

« **Je suis Design, Tu es Design** » (à indiquer dans tous les dossiers)

SUBVENTION DEMANDEE : 3500 EUROS maximum

DEPENSES PREVISIONNELLES GLOBALES DU PROJET : 4375 euros maximum

L'établissement doit financer à hauteur de 20% de la somme demandée

DOMAINES CONCERNES : (cases à cocher)

Musique

Arts Plastiques

Photographie

Cinéma/Audiovisuel

Design (préciser le domaine)

PROJET PRESENTE PAR :

Nom du référent projet :

Téléphone personnel du référent :

Mail référent :

Préciser sa discipline ou sa fonction :

Les acteurs impliqués :

Le nombre de classes concernées :

La (les) classe (s) concernée(s) :

AVIS MOTIVE DU CHEF D'ETABLISSEMENT :

PARTENARIAT CULTUREL :

Nom du Designer, de la structure associée au projet-

DEMANDE

DOSSIER AAL 2025

Informations générales

Référence :

Objet : **JE SUIS DESIGN, TU ES DESIGN**

Montant de l'aide régionale demandée : **maximum 3500 euros**

Vos informations

-Identification

Etablissement :

Adresse principale

Nom et mail de l'agent comptable chargé du suivi financier du projet :

Relevé d'Identité Bancaire de l'établissement bénéficiaire de la Subvention et Coordonnées du ou de la représentant.e légal.e (avis Sirene, extrait Kbis de moins de 3 mois ou extrait d'immatriculation au registre des métiers)

Siret

NAF

Tel :

Mail

Contact :

Proviseur :

Coordonnées, mail, tel :

Descriptif du Projet

Les origines du projet :

le projet est né du désir des enseignants de Design et Art Appliqué de l'Académie d'Orléans Tours de permettre à leurs élèves de partager une expérience immersive avec des designers de leur région, dans un projet concret qui est celui de la Design WEEK.

Les objectifs du projet :

- Sensibiliser les élèves de la voie professionnelle aux enjeux du design et valoriser leur engagement.
- Rendre le Design accessible à tous.
- Découvrir la démarche Design contemporaine grâce à la rencontre et aux échanges avec un designer professionnel.
- Concevoir en équipe, en bénéficiant de l'expérience d'un designer, une création Design en réponse à des enjeux contemporains.
- Permettre aux élèves de mieux appréhender la place du Design et de l'art dans leur environnement quotidien et /ou professionnel.
- Offrir aux élèves l'occasion de confronter et enrichir les connaissances et la gestuelle propre à leur métier avec celles d'un designer.
- Elaborer une production en adoptant la démarche et les outils du Design.

Les effets attendus pour les élèves :

- Cultiver sa sensibilité, sa curiosité et son plaisir à rencontrer les « objets » du design,
- Favoriser un enrichissement culturel personnel par l'ouverture à son environnement
- Développer la confiance en soi par l'élaboration d'un projet concret ancré dans le Design
- Prendre conscience de son potentiel créatif dans un projet commun
- Devenir acteur de son environnement futur.

La mise en œuvre du projet

Le Développement de chaque phase significative du projet :

Phase 1 :

Présentation du projet à l'ensemble des élèves, avec l'équipe éducative et le (la) Designer

Visite du groupe d'élèves à la Design Week de 2025

Visites d'expositions en liens avec le Design.

Phase 2 :

Recherches et études sur le Domaine de Design concerné : historique, création contemporaine (professeur arts Appliqués)

Et suivant les collègues impliqués dans le projet (ex ; recherches en Lettres Histoire, en Mécanique,..)

Phase 3 :

Expérimentation, Montage et Définition précise du projet avec le Designer, les élèves et l'équipe éducative concernée.

Phase 4 :

Présentation des réalisations.

La Participation des élèves aux différentes étapes du projet :

Etape 1 :

Découverte par les élèves du travail du Designer (rencontre au Lycée ou chez le designer)

Etape 2 :

Recherches effectuées par les élèves :

-Art Appliqué :

Design (produit, espace ou communication) et environnement personnel

Design et environnement professionnel

-Atelier :

Comment intervient le Design à l'atelier (Domaine Produit, Espace, Communication)

Quels matériaux, quelles technologies, quels savoir-faire

Etape 3 :

Mise en place des ateliers avec le Designer : (exemple : 8 séances de 4 heures, ou 4 séances de 8 heures,...)

Problématisation, objectifs

Définition du projet et Cahier des charges

Investigation, Expérimentation, Réalisation

Etape 4 :

Montage des travaux d'élèves en vue de leur présentation et exposition à la Design Week

Planches, maquettes, photos, vidéos

Communication : conception d'affiches

Etape 5 :

Présentation au grand public à la Design Week

Contact de la presse locale, diffusion sur les réseaux sociaux

Activités artistiques

Thématique : [Design à l'atelier](#) (préciser en fonction de votre projet)

Activité artistique principale

Actions de sensibilisation

Sensibilisation 1 : [Découverte d'un métier](#)

Sensibilisation 2 : [Découverte d'une technique](#)

Sensibilisation 3 : [Rencontre avec des professionnels](#)

Actions de pratiques artistiques :

Restitutions

Restitution principale

Exposition du projet et des créations réalisées (dessins, photos, maquettes, vidéos, installations) dans un lieu prestigieux de l'académie, lors de la Design Week qui se tiendra en Région Centre en Septembre 2026.

Exposition temporaire au sein du lycée, au rectorat

Lieux et date de la valorisation du projet devant un public

-Design WEEK Septembre 2026 : lieu à définir

-Lycée

Le prolongement du projet :

Exposition itinérante dans les lycées de l'Académie

Catalogue print et virtuel des projets participants

Galerie virtuelle sur le site de l'Académie, du Lycée, de la Daac

Les Productions prévues

-Planches format Raisin présentant la démarche de réflexion et les différentes étapes de réalisation (croquis, schémas, dessins, photos)

- Un prototype ou une maquette d'intention
- Un texte explicatif d'un format A4 maximum

Évaluation du projet :

Présentation sous forme d'expositions Concours Académique

Informations relatives aux personnes concernées par ce projet

Communauté éducative et public concerné

- Nom de l'enseignant référente du projet
- Numéro de tel
- Adresse mail
- S'agit-il d'un premier projet AAL
- Avez-vous mené un projet AAL ces trois dernières années
- Quelle est la dernière année scolaire au cours de laquelle vous avez mené un projet AAL
- Autres membres de la communauté éducative impliquée
- Type de public / Lycée Professionnel
- S'agit-il d'un groupe d'élève constitué pour la réalisation du projet

Attestation sur l'honneur

Le maître d'ouvrage du projet atteste sur l'honneur :

L'exactitude des renseignements de la demande d'aide et du plan de financement du projet

Que le budget prévisionnel a été visé par le représentant habilité

Que le projet a recueilli l'aval du chef d'établissement

Que le projet a été ou sera approuvé par le Conseil d'Établissement en date du :

Ne pas avoir sollicité d'autres ressources publiques ou privées que celles présentées dans le présent dossier

Que l'ensemble des intervenants du projet remplissent les conditions d'éligibilité présentées dans l'article

3.1.1 du règlement d'intervention du dispositif

Qu'il s'engage à détenir tous les droits portant sur le projet (autorisations parentales, cession de droits d'auteur...) et autorise la Région Centre Val de Loire à reproduire et extraire par extrait ou intégralement le projet

Intervenants du projet :

NOM PRENOM	Civilité	Nom d'artiste	Département	Discipline artistique	Nombre d'heures	Mail	Téléphone

Structure culturelle Partenaire

Domiciliation bancaire

Avis SIRENE ou extrait KBIS de moins de 3 mois de l'entité demandeuse

Budget prévisionnel du projet

BUDGET PREVISIONNEL

DEPENSES (charges)		RECETTES (produits)	
Rémunération du partenaire culturel 8 interventions de 4 heures à raison de 109.37 euros l'heure	3500 euros maximum	Participation du Lycée (20 % DE LA DEMANDE GLOBALE) Subvention demandée au Conseil régional	875 euros maximum 3500 euros max
Transport des élèves pour les visites et pour l'exposition	375 euros		
Matériel et fournitures pour la réalisation	500 euros		
TOTAL	4375 euros		4375 euros

CV de chaque intervenant

- Le CV récent et détaillé de chaque intervenant.e.

Les CV des intervenant.es doivent permettre d'apprécier leur pratique artistique et professionnelle au cours des 3 dernières années et le respect du critère d'éligibilité spécifique à leur discipline (cf. Article 3.1.1 du règlement d'intervention) ;

Autres pièces

APRES LE PROJET :

Bilan partagé entre élèves, designers, enseignants, structure partenaire (si c'est le cas)

CONDITIONS d'ELIGIBILITE DU PROJET :

- **Le projet AAL ne peut être un chef d'œuvre ou Grand Oral**
- **Le projet dont la restitution est la seule finalité ne peut être le seul objectif du projet. C'est le processus qui compte.**
- **Un financement complémentaire n'est pas possible.**

Les aides AAL seront versées en une seule fois, après réalisation du projet et réception des pièces bilan. Soit 80 % de la dépense totale (20 % sont à charge de l'établissement) (comme la présentation à la Design Week se fera à la rentrée septembre 2026 ; et que le travail élèves sera terminé dans le courant de l'année 2025 : on pourra présenter les travaux réalisés par exemple lors d'une expo au sein du lycée, et la Design Week sera en prolongement du projet. Et ainsi permettre de déclencher le financement pour les Designers et les frais engagés.

DEPENSES ELIGIBLES :

- **Rémunération du Designer(50 % minimum des dépenses globales)**
- **Frais de déplacement et de restauration des designers**
- **Location de matériels (aucun achat de matériel pérenne ne peut être pris en compte pour ce projet AAL (exemple : caméra,..)**
- **Sorties élèves en lien avec le projet : billets, transport**
- **Achat fournitures ou matériel pour la réalisation.**

👉 **2- AIDE MÉTHODOLOGIQUE – lien Annuaire designers locaux AC-Orléans-Tours**

<https://nc-lycees.netocentre.fr/s/jzqCiRRMXjmTmDz>

PEDAGOGIE DE PROJET - ÉTAPES

SITUATION

MISSION À ACCOMPLIR EN VUE D'UNE
RÉALISATION CONCRÈTE

CONSEIL :

Rédiger une situation de problème motivante pour les élèves.

Les élèves doivent se sentir concernés pour la problématique pour faciliter la motivation

1

MULTIDISCIPLINAIRE

FAVORISER L'INTERDISCIPLINAIRE

CONSEIL :

Formaliser le projet en équipe sous la coordination d'un professeur pilote.

3

LIVRABLE (S)

OBJECTIF DE FINALITÉ

CONSEIL :

Plusieurs formes possibles en accord avec les élèves et leurs niveaux (prototype, maquette, planche, dessins d'intentions, ...).

Cadrer le travail des élèves et leur donner un objectif clair.

2

OUVERTURE SUR LA SOLUTION

FAVORISER LES DIFFÉRENTES RÉPONSES
POSSIBLES AU PROBLÈME DE DÉPART

CONSEIL :

Veiller à ce que l'action de l'élève ne se limite pas à des tâches d'exécution mais le situe comme acteur et auteur du projet (étude du contexte, recherche de données, recherche de méthodes, essais, expérimentations, ...)

4





5

OUVERTURE SUR LE PROCESSUS DE PROJET

LAISSER LES ÉLÈVES CHERCHER ET S'APPROPRIER LA PROBLÉMATIQUE

CONSEIL :

Encourager les élèves à explorer différentes pistes en leur laissant du temps pour la recherche et l'expérimentation. Poser des questions ouvertes plutôt que de donner des réponses toutes faites afin de stimuler leur réflexion et leur engagement dans le projet.

MOTIVATION DES ÉLÈVES

FAVORISER LA PRISE DE DÉCISIONS ET LES CHOIX D'ÉLÈVES EN COLLABORATION

CONSEIL :

Encourager les élèves à s'impliquer activement en leur donnant des marges de manœuvre dans leurs choix tout en cadrant le projet. Valoriser la co-construction en instaurant des moments d'échange où ils peuvent argumenter leurs décisions.

7

EXPÉRIMENTATION

DONNER LE DROIT À L'ERREUR ET À LA RECHERCHE DE SOLUTIONS INDIVIDUELLES

CONSEIL :

Accompagner l'élève dans la recherche de solutions et dans les conseils techniques et pratiques. Accompagner sans diriger, en valorisant les essais, même infructueux, comme partie intégrante du processus créatif.

ALTERNANCE DE PHASES

ALTERNER PHASES D'AUTONOMIE ET DE CONSEIL PAR UN TUTEUR

CONSEIL :

Le travail collectif et l'échange d'idée est à privilégier. Les enseignants encadrent et régulent ces phases.

6

8

TEMPORALITÉ

PRENDRE LE TEMPS DE CO-CONSTRUIRE LE PROJET SUR PLUSIEURS SEMAINES OU SUR L'ANNÉE SCOLAIRE.

CONSEIL :

Le travail collectif et l'échange d'idées sont à privilégier. Les enseignants encadrent et régulent ces phases.

9

AUTO ÉVALUATION

ACCOMPAGNER L'ÉLÈVE À FAIRE UN BILAN RÉGULIER SUR SON IMPLICATION ET SON AVANCEMENT DANS LE PROJET.

CONSEIL :

Prévoir des temps de régulation et de feedback, où les élèves sont amenés à faire le point sur l'avancement du projet.

10

TRAVAIL EN ÉQUIPE

ACCOMPAGNER L'ÉLÈVE À FAIRE UN BILAN RÉGULIER SUR SON IMPLICATION ET SON AVANCEMENT DANS LE PROJET.

CONSEIL :

Encourager l'élève à structurer son bilan avec des indicateurs concrets (objectifs atteints, difficultés rencontrées, solutions envisagées) et à partager ses réflexions avec ses pairs pour favoriser l'entraide et l'amélioration continue du travail collaboratif. Donner à l'élève des rôles précis à tenir dans son équipe.

11

MULTI-ÉVALUATION

EVALUER DE FAÇON RÉGULIÈRE ET DIFFÉRENCIÉE LES COMPÉTENCES ACQUISES PAR DISCIPLINES TRAVAILLÉES

CONSEIL :

Varié les modalités d'évaluation et les adapter au profil de l'élève (auto-évaluation, co-évaluation, évaluation par l'enseignant) et privilégier des outils adaptés (grilles précises, observations, retours oraux) pour permettre à l'élève de mesurer ses progrès et d'ajuster son travail en fonction des objectifs fixés.

12

FIN
DU PROJET