

seconde

**création
culture
design**

L'enseignement d'exploration création & culture design permet une approche pratique et sensible des champs de la création industrielle et artisanale. Les élèves développent des compétences et une culture de la conception en se confrontant aux univers

*du design et des métiers d'art par **des pratiques exploratoires et expérimentales, des démarches analytiques et une ouverture culturelle.***

Les objectifs, acquérir des compétences de premier niveau au travers :

- d'études de cas et enquêtes
- de microprojets
- de l'exploitation des outils graphiques, chromatiques, volumiques et numériques.

Enseignements obligatoires	
Français	4 h
Histoire - Géographie	3 h
Langues vivantes 1 et 2	5 h 30
Education physique et sportive	2 h
Physique - Chimie	3 h
Mathématiques	4 h
Sciences et vie de la Terre	1 h 30
Education civique, juridique et sociale	0 h 30
Design et arts appliqués	6 h
Accompagnement personnalisé	2 h
Heures de vie de classe	10 h / an
Enseignements facultatifs	
Deux enseignements au plus parmi les suivants : - Education physique et sportive - Arts (arts plastiques, cinéma - audiovisuel, danse, histoire des arts, musique, théâtre)	3 h
Atelier artistique	72 h / an



s t d a a

lycée ernest
hemingway

Lycée Polyvalent Ernest Hemingway
98 avenue Jean Jaurès
BP 97034
30910 Nîmes Cedex 2

Tél : 04 66 04 93 73
Fax : 04 66 29 44 11

première terminale

s t d a a

La pédagogie développée en classes de première et terminale s'appuie sur des **démarches expérimentales** qui conduisent les élèves à appréhender de manière active les univers complexes du design et des métiers d'art.

Le secteur du design et des arts appliqués concerne les champs de **la conception et de la création industrielle ou artisanale** :

- design graphique des médias imprimés et des médias numériques
- design d'espace (architecture d'intérieur, cadre de vie, scénographie)
- design de mode, textiles et environnement
- design de produits et de services
- métiers d'art dans les domaines de l'habitat, du décor architectural, du spectacle, du textile, du bijou, du livre, du verre, de la céramique, du cinéma d'animation

	première	terminale
Enseignements obligatoires		
Français	3 h	—
Philosophie	—	2 h
Histoire - Géographie	2 h	—
Langues vivantes 1 et 2	3 h	3 h
Education physique et sportive	2 h	2 h
Physique - Chimie	3 h	2 h
Mathématiques	3 h	3 h
Design et arts appliqués	13 h	17 h
Design et arts appliqués en LV1	1 h	1 h
Accompagnement personnalisé	2 h	2 h
Heures de vie de classe	10 h / an	10 h / an
Enseignements facultatifs		
Deux enseignements au plus parmi les suivants : - Education physique et sportive - Arts (arts plastiques, cinéma - audiovisuel, danse, histoire des arts, musique, théâtre)	3 h	3 h
Atelier artistique	72 h / an	72 h / an

La formation en continuité avec celle dispensée en classe de seconde dans l'enseignement d'exploration *Création et Culture design* permet à l'élève :

- **d'acquérir une culture du design,**
- **d'engager une pratique expérimentale du design,**
- **de communiquer ses intentions.**

Le programme est constitué d'un pôle transversal **outils et méthodes**, qui ne donne pas lieu à un cours mais vise des compétences développées et évaluées au sein des quatre pôles disciplinaires suivants avec lesquels il est en synergie constante :

- **Arts techniques et civilisations**, a pour objet l'étude des phénomènes artistiques techniques et sociaux en architecture, peinture, sculpture, photographie, vidéo, installation, arts décoratifs, design.
- **Démarche créative**, met en œuvre des démarches d'expérimentation et de concrétisation dans l'ensemble des domaines du design et des métiers d'art.
- **Pratiques en arts visuels**, sont fondées sur la connaissance et la maîtrise des outils fondamentaux de représentation et d'expression.
- **Technologie**, c'est un champ de connaissances théoriques et pratiques, mais aussi un lieu d'expérimentation qui pose les bases d'une culture technique.

La place du dessin : il relève d'une compétence professionnelle majeure. Par dessin il faut entendre, dessin d'observation, d'analyse, d'intention, d'expression.

Le dessin doit être placé au cœur de la formation et considéré comme préalable à toute pratique.

La place des outils informatiques : ils font partie intégrante des démarches créatives propres à ces champs disciplinaires. Encouragée en seconde, la découverte de l'outil est approfondie en première et terminale.

Un projet pluridisciplinaire, participant à la certification, est organisé en terminale.

Ce baccalauréat est une première étape vers une poursuite d'études. Il apporte le socle nécessaire à l'accès à l'enseignement supérieur dans l'ensemble des formations préparant aux **métiers du design et des métiers d'art.**