

Bac technologique STD2A

Sciences technologies du Design et des Arts Appliqués

COURS D'ARTS APPLIQUÉS TOUS LIÉS LES UNS AUX AUTRES

/ en première : 17h

/ en terminale : 19h

Épreuve terminale
au baccalauréat
(AMDMA) Analyse et méthodes
en Design et Métiers d'Art

Comprendre-analyser

/ Décortiquer
les composants de
productions existantes

/ Comprendre
les postures et les démarches

/ Comprendre
les enjeux de société -
par exemple : nouvelles technologies,
eco-responsabilité, métiers d'arts ...

/ Structurer
une pensée analytique écrite
et graphique

/ Spécifier le vocabulaire propre aux Arts
Appliqués

OUTILS ET MÉTHODES

(ETLV) ENSEIGNEMENT AA EN LANGUE VIVANTE

Coanimation avec un enseignant d'Anglais
et un enseignant d'Arts Appliqués

Parler
des Arts Appliqués
en anglais

LE GRAND ORAL

préparation faite
dans l'ensemble des matières,
tout au long des 2 années.

Épreuve terminale au baccalauréat

Convaincre à l'oral

/ Choisir 2 problématiques personnelles issues
des Arts Appliqués et de ses projets d'orientation post-bac.

Nourrir sa culture

/ Connaissance de périodes clefs de l'évolution de l'Homme, de
modes de pensées et de conception, de productions, d'œuvres ma-
jeures qui ont construit et marqué l'histoire de l'Art et du Design.

/ Comprendre les démarches et les enjeux qui portent la création
(sociologiques, culturels, éthiques, écologiques, économiques, tech-
nologiques...).

(ATC) ARTS, TECHNIQUES ET CIVILISATIONS

Histoire des Arts et du Design

ARTS VISUELS

Techniques + modes
de représentation
et de présentations

Communiquer - Prospecter

/ Expérimenter les modes d'expressions
en volume et en 2 dimensions

/ Apprendre les différents codes de
représentations

/ Manipuler les matières et procédés

TECHNOLOGIES DES MATERIAUX

Processus de fabrication

OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES (OLN)

2h uniquement en 1ere !

Expérimenter
des outils numériques
au service de projets

DÉMARCHE CRÉATIVE

Épreuve terminale
au baccalauréat
(CCDMA) Conception et création
en Design et Métiers d'Art

Étudier l'existant -
S'appropriier -
Proposer

/ Comprendre et analyser
un contexte de création.
- Cf. Outils et méthodes

/ S'approprier plastiquement un thème
- Cf. Arts visuels

/ Identifier une problématique, des besoins
à résoudre
en lien avec le contexte créatif.

/ Répondre à des besoins quotidiens

/ Diversifier les propositions de projets

/ Être pertinent et créatif par rapport à un
contexte donné

/ Communiquer graphiquement avec des
codes de représentations variés et des
annotations - Cf. Arts visuels