

OUVERTURE BAC STD2A SEPTEMBRE 2025

I - PRÉSENTATION DE LA PREMIÈRE STD2A

La classe de Première STD2A (Sciences et Technologies du Design et des Arts Appliqués) s'adresse aux élèves passionnés ou désireux de s'engager dans le design, les métiers d'art, les arts appliqués et les nouvelles technologies. Cette filière unique offre une formation complète qui combine enseignements généraux, technologiques et artistiques, permettant aux élèves de développer des compétences à la fois théoriques et pratiques dans le domaine du design et des métiers d'art.

II - OBJECTIFS DE LA FORMATION

L'objectif principal de la Première STD2A est de comprendre les démarches et les méthodes principales de conception appliquées aux domaines du design et des métiers d'art.

III - LA FORMATION VISE À :

- Développer la créativité, l'esprit logique, la curiosité et l'innovation : Les pôles « Démarche créative », « Arts Visuels » et « Technologies » encouragent les élèves à exprimer leur créativité et engage une mobilité d'esprit à travers des micro-projets artistiques et de design où se mêlent activité analytique, exploratoire et expérimentale. Grâce à ces ateliers et cours spécialisés, les élèves apprennent à utiliser les outils et les technologies du design et ainsi comprendre les enjeux de la création.
- Renforcer les connaissances théoriques : Le pôle « Arts, Techniques et Civilisation » permet aux élèves de comprendre les fondements théoriques et historiques de leur discipline afin d'acquérir une solide culture, tout en affinant leur perception et leur regard critique sur la société en mouvement.
- Préparer l'avenir post-bac : La formation prépare les élèves à poursuivre leurs études dans le supérieur dans les filières technologiques post-baccalauréat en arts appliqués ou métiers d'arts (DNMADE : Diplôme National Métiers d'Arts et Design), ainsi que dans toutes les formations artistiques relevant des maîtrises de la conception dans les champs de la création industrielle et artisanale.

IV - LES ENSEIGNEMENTS DE LA PREMIÈRE STD2A

Le programme de Première STD2A est riche et varié, combinant des enseignements généraux et des enseignements spécifiques au design et aux arts appliqués.

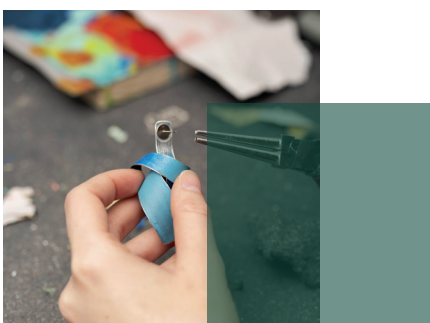
ENSEIGNEMENT GÉNÉRAL :

- Français
- Histoire-Géographie, Enseignement Moral et Civique
- Langues vivantes (LVA et LVB)
- Enseignement Scientifique
- Éducation Physique et Sportive

ENSEIGNEMENTS TECHNOLOGIQUES

(ORGANISATION EN CINQ PÔLES)

- Outils et méthodes (pôle transversal).
- Démarche Créative
- Arts Visuels
- Arts Techniques et Civilisation
- Technologies (combinant LVA et les outils et langage numérique)



PRÉSENTATION DE L'OPTION CCD (CULTURE ET CRÉATION DESIGN EN CLASSE DE 2^{NDE} GT)

L'option Culture et Création Design (CCD) proposée en classe de seconde générale permet aux élèves de **développer des compétences techniques** et **une culture de la conception et de la création**, tout en découvrant les différents domaines du design et des métiers d'art.

- OBJECTIFS DE L'OPTION CCD

- Initiation et découverte des domaines du design et des métiers d'art à travers l'observation et l'analyse de productions incontournables du design.
- Découverte des outils traditionnels et numériques dans le cadre de micro-projets, où l'élève met en pratique les apprentissages techniques.

- CONTENU DES COURS

Les cours de l'option CCD sont articulés autour de deux approches croisées et complémentaires :

- Première approche - Analyse et compréhension :

L'élève se questionne sur les productions dans les différents domaines de création (en s'appuyant sur des références emblématiques du design – passées ou contemporaines).

Il est amené à examiner, analyser et expliquer les différentes caractéristiques d'une production en s'appuyant sur des outils spécifiques (contextes, fonctions, technologie, innovation et créativité).

- Deuxième approche - Conception et création :

L'élève développe sa créativité lors de plusieurs explorations de processus de conception au sein de micro-projets articulés autour de trois secteurs minimums du design (design de produits, design, graphique, design d'espace et design de mode). Cette approche est primordiale pour développer l'esprit de synthèse et l'esprit critique de l'élève.

