

**SESSION 2023**

---

**CAPET ET CAFEP  
CONCOURS EXTERNE**

Section  
**DESIGN ET METIERS D'ARTS**

**Épreuve écrite disciplinaire appliquée**

*Le sujet porte sur un problème de conception-création et de réalisation en design et/ou en métiers d'art. Un objectif pédagogique et un niveau de classe sont imposés.*

*À partir du sujet et de l'analyse critique des documents proposés, le candidat fait la démonstration de sa maîtrise du projet en design et/ou en métiers d'art et de son exploitation pédagogique dans la séquence élaborée.*

*À travers un écrit accompagné si besoin de schémas et de croquis explicatifs, le candidat prévoit le dispositif attaché à la séquence et son développement ainsi qu'une évaluation et les prolongements éventuels. Les choix didactiques sont argumentés et justifiés.*

**Durée : 5 heures**

---

L'usage de tout ouvrage de référence, de tout dictionnaire et de tout matériel électronique (y compris la calculatrice) est rigoureusement interdit.

- Les documents fournis avec le sujet ne doivent en aucun cas être découpés ou collés entièrement ou en partie sur les planches.

Il appartient au candidat de vérifier qu'il a reçu un sujet complet et correspondant à l'épreuve à laquelle il se présente.

Si vous repérez ce qui vous semble être une erreur d'énoncé, vous devez le signaler très lisiblement sur votre copie, en proposer la correction et poursuivre l'épreuve en conséquence. De même, si cela vous conduit à formuler une ou plusieurs hypothèses, vous devez la (ou les) mentionner explicitement.

**NB : Conformément au principe d'anonymat, votre copie ne doit comporter aucun signe distinctif, tel que nom, signature, origine, etc. Si le travail qui vous est demandé consiste notamment en la rédaction d'un projet ou d'une note, vous devrez impérativement vous abstenir de la signer ou de l'identifier. Le fait de rendre une copie blanche est éliminatoire.**

**Tournez la page S.V.P.**

### INFORMATION AUX CANDIDATS

Vous trouverez ci-après les codes nécessaires vous permettant de compléter les rubriques figurant en en-tête de votre copie. Ces codes doivent être reportés sur chacune des copies que vous remettrez.

### CAPET EXTERNE DESIGN ET MÉTIERS D'ARTS

► Concours externe du CAPET de l'enseignement public :

Concours	Section/option	Epreuve	Matière
EDE	6504E	102	9312

► Concours externe du CAPET de l'enseignement privé :

Concours	Section/option	Epreuve	Matière
EDF	6504E	102	9312

# GÉNÉRER

## DOCUMENTATION

1. « **Derrière le blob, la recherche** », une expérience participative du CNRS, extrait du site internet du CNRS, 2022.
2. **Oblique**, agence de création visuelle, conception graphique « **Derrière le blob la recherche** », Toulouse, 2022.
- 3., 4. & 5. « **Derrière le blob, la recherche** », une expérience participative du CNRS, extraits du protocole « Réveil et croissance », 2022.

## DEMANDE

Il vous est demandé de concevoir et d'organiser une séquence pédagogique pour la classe de **Première STD2A**. Votre écrit réflexif questionnera le thème **Générer** dans les champs du design et des métiers d'art.

Vous analyserez la ressource documentaire donnée, en dégagerez des enjeux de conception-création, puis opérerez un transfert pédagogique enrichi par vos références personnelles. La séquence proposée devra permettre de développer la compétence suivante :

- **Engager une pratique expérimentale**

Votre dispositif pédagogique devra ainsi permettre à l'élève **d'expérimenter et mettre en œuvre diverses méthodes de créativité adaptées aux situations identifiées**.

Vous, détaillerez les objectifs et compétences visés, savoirs et savoir-faire, les situations d'évaluation associées, l'articulation des pôles disciplinaires et les prolongements éventuels.

Votre écrit réflexif sera accompagné de schémas et croquis explicatifs.

## CRITÈRES D'ÉVALUATION

- analyser la ressource thématique et en déduire des enjeux de design et métiers d'art ;
- démontrer sa maîtrise du projet en design et métiers d'art ;
- dégager une situation didactique et des objectifs pédagogiques ;
- adéquation du dispositif proposé au regard de l'objectif donné et du référentiel de formation ;
- lisibilité et qualité de la communication écrite et graphique.





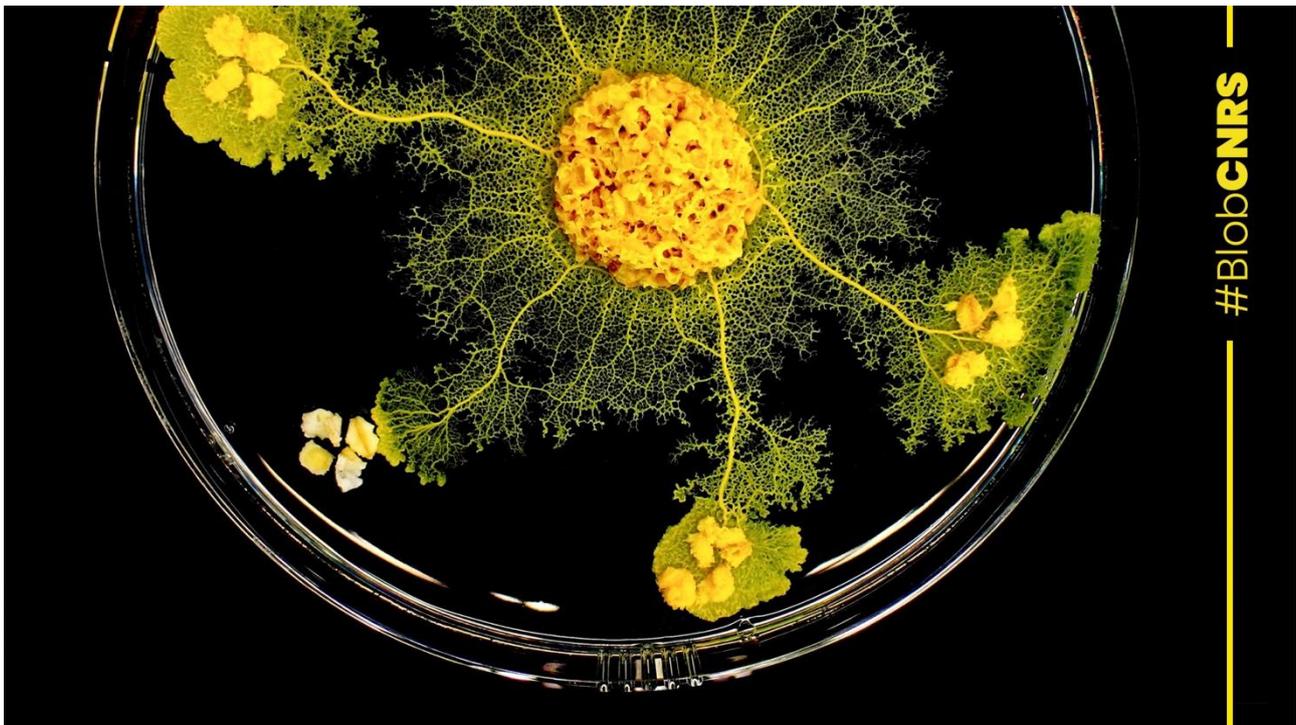
**Document 1.** « Derrière le blob, la recherche », une expérience participative du CNRS, extrait du site internet du CNRS, 2022.

**"Derrière le blob, la recherche", une expérience de science participative du CNRS.**

Dans le cadre de l'année de la biologie 2021/2022, le CNRS lance un projet de science participative : **Derrière le blob, la recherche**. Ouverte à tous les volontaires désireux de devenir acteurs et actrices de la recherche, cette expérience d'une ampleur inédite permettra d'étudier les effets du changement climatique sur le blob.



**Document 2.** Oblique, conception graphique « Derrière le blob la recherche », Toulouse, 2022.



**Document 3.** Extraits du site internet du CNRS, 2022.

### **Un projet de recherche accessible à tous les curieux et les curieuses de science**

Porté par le CNRS et sous la conduite de l'éthologue Audrey Dussutour, *Derrière le blob, la recherche* est un projet de science participative qui permettra à plusieurs milliers de volontaires, dès l'âge de 8 ans, de prendre part à un projet de recherche. Sur une durée variant d'une semaine à un mois, et en fonction de leurs disponibilités, les participants accueilleront un blob qu'ils devront hydrater puis nourrir. Il s'agira ensuite de simuler des vagues de chaleurs en faisant varier la température à différentes fréquences et à différentes intensités. Les données relevées par les participants et participantes seront ensuite collectées et analysées par l'équipe du Centre de recherches sur la cognition animale-CBI (CNRS/UPS) en collaboration avec les volontaires.

### **Faire progresser les connaissances en apprenant**

L'opération présente un double objectif : sensibiliser les volontaires à la démarche scientifique, de la conception d'un protocole jusqu'à la publication des résultats ; mais aussi permettre aux volontaires de réaliser une expérience scientifique rigoureuse à partir d'un échantillonnage non réalisable en laboratoire par les scientifiques.

### **Le Blob : un organisme hors norme**

De son vrai nom *Physarum polycephalum*, le blob est un organisme unicellulaire incroyable.

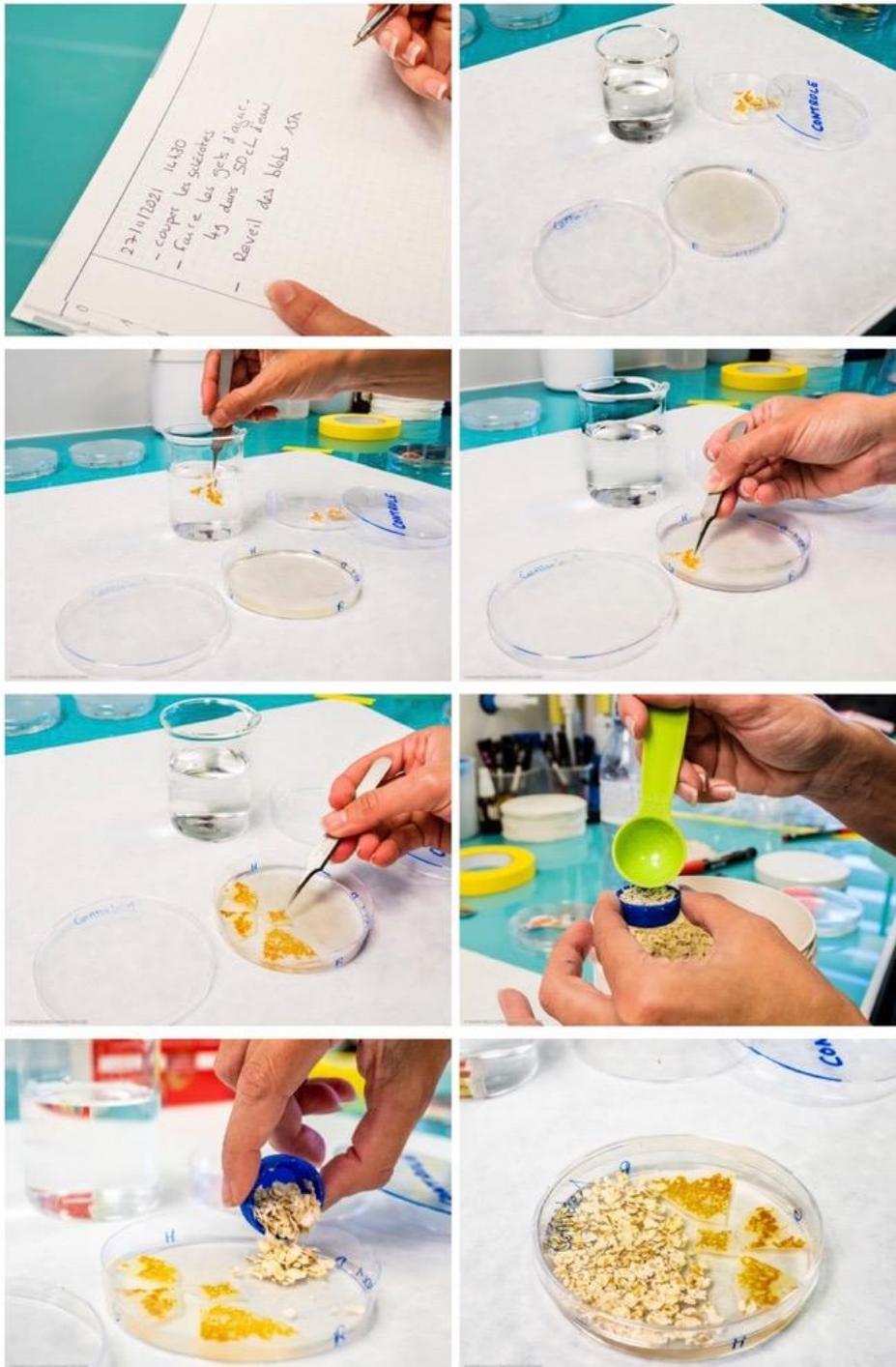
Ni animal, ni végétal, ni champignon, sans cerveau, c'est un champion qui peut apprendre, voire transmettre des informations en fusionnant avec ses congénères, qui double de taille quotidiennement et peut atteindre plusieurs mètres carrés. Capable de se régénérer, sa durée de vie peut atteindre plusieurs décennies.



## DERRIÈRE **LE BLOB**, LA RECHERCHE

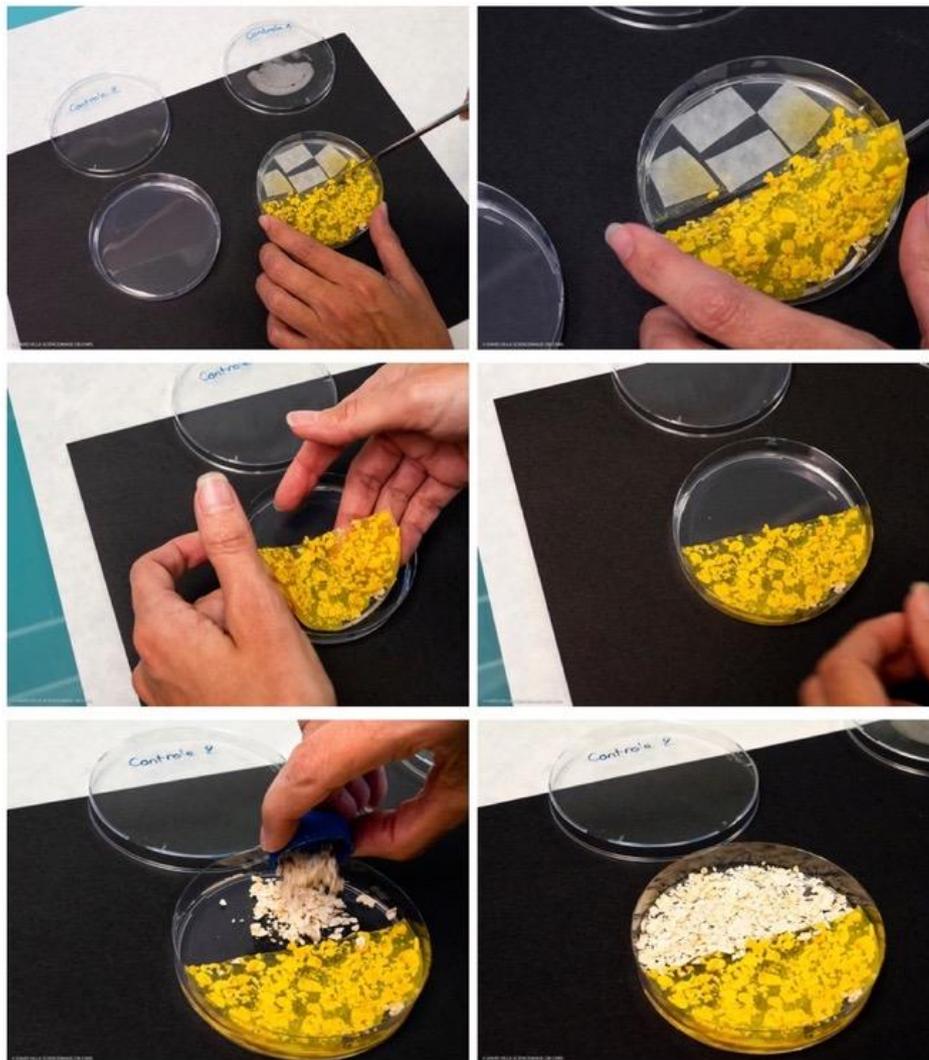
2

**Document 4.1 « Derrière le blob, la recherche », une expérience participative du CNRS, extraits du protocole « Réveil et croissance », 2022.**



DERRIÈRE **LE BLOB**, LA RECHERCHE

Document 4.2 « Derrière le blob, la recherche », une expérience participative du CNRS, extraits du protocole « Réveil et croissance », 2022.



DERRIÈRE **LE BLOB**, LA RECHERCHE

7

**Document 4.3 « Derrière le blob, la recherche », une expérience participative du CNRS, extraits du protocole « Réveil et croissance », 2022.**