



Ce document a été mis en ligne par l'organisme [FormaV](#)®

Toute reproduction, représentation ou diffusion, même partielle, sans autorisation préalable, est strictement interdite.

Pour en savoir plus sur nos formations disponibles, veuillez visiter :

[www.formav.co/explorer](http://www.formav.co/explorer)

# Corrigé du sujet d'examen - Bac STD2A - Conception et création et design et métiers d'art - Session 2023

---

## Correction de l'épreuve CAPET EXTERNE DESIGN & MÉTIERS D'ART - SESSION 2019

---

### Objet de l'épreuve

Il s'agit d'analyser des documents liés au design afin de dégager une problématique pertinente dans le cadre d'une situation pédagogique pour une classe de Première STD2A. L'épreuve comprend un travail pratique sur 5 heures, suivi d'un exposé et d'un entretien d'une durée totale de 60 minutes.

### Correction par partie

#### 1. Analyse des documents

L'objectif ici est d'extraire des informations pertinentes des trois documents fournis. Chaque document doit être analysé pour en tirer des éléments qui alimenteront la problématique de l'enseignement.

##### Document 1 : MAKEY MAKEY

- Présentation : Kit créatif permettant de transformer n'importe quel objet en un périphérique de commande (clavier, manette). - Problématique susceptible : Comment intégrer ce kit dans un enseignement pratique pour favoriser la créativité et l'innovation chez les élèves ?

##### Document 2 : Atelier TER BEKKE & BEHAGE

- Présentation : Signalétique en porcelaine et métal pour le Musée Adrien DUBOUCHÉ, portant un aspect graphique et artistiquement intégré dans le milieu culturel. - Problématique susceptible : Quels peuvent être les enjeux de la signalétique dans l'espace public et comment peut-elle être abordée dans une séquence pédagogique ?

##### Document 3 : Zanwen LI - Heng Balance Lamp

- Présentation : Lampe qui utilise un mécanisme de lévitation magnétique pour son fonctionnement. - Problématique susceptible : En quoi le design interactif et fonctionnel peut-il éveiller l'intérêt des élèves pour les concepts de design moderne et d'ingénierie ?

#### 2. Dégagement d'une problématique

Après l'analyse croisée, il est essentiel de proposer une problématique générale qui relie ces éléments. Par exemple :

*"Comment le design interactif et la signalétique peuvent-ils être intégrés dans un projet pédagogique pour enrichir les compétences artistiques et techniques des élèves de Première STD2A ?"*

#### 3. Objectifs et compétences visés

Il est nécessaire de définir clairement les objectifs d'apprentissage. Ces objectifs pourraient inclure :

- Développer la créativité des élèves à travers des projets concrets.
- Comprendre les enjeux du design au quotidien dans l'espace public.

- Favoriser la collaboration et la présentation d'idées.
- Être capable de manipuler des outils numériques et des techniques de conception.

#### 4. Organisation de la séquence

La séquence pédagogique peut être structurée comme suit :

- **Durée** : 5 séances de 2 heures chacune.
- **Effectifs** : 20 élèves maximum par groupe.
- **Ressources** : Kits MAKEY MAKEY, matériel pour la signalétique, outils de travail numérique.
- **Mise en situation** : Réalisation de prototypes en utilisant le kit MAKEY MAKEY, en se basant sur des éléments de signalétique.

#### 5. Développement d'une séance :

Séance 1 : Introduction à la signalétique et aux objets connectés.

- **Prérequis** : Bases en design graphique et manipulation de logiciels de conception.
- **Planification du temps** : 30 minutes de théorie, 90 minutes de pratique.
- **Dispositif spatial** : Salle de classe équipée d'ordinateurs et d'un espace de travail collaboratif.
- **Évaluation** : Présentation des projets à la fin de la séance.

#### 6. Modalités d'évaluation et coopérations

Pour l'évaluation, il est important de prôner des méthodes formatives, tels que :

- Evaluation par les pairs lors des présentations.
- Soutiens et retours de la part de l'enseignant.
- Auto-évaluation des élèves.

Pour renforcer la communauté éducative, une collaboration avec des professionnels du design et des visites de lieux d'exposition peuvent être envisagées.

## Conclusion

La démarche doit faire preuve de cohérence et de pertinence pour permettre aux élèves de s'engager activement dans leur apprentissage tout en développant des compétences clés pour leur avenir dans les métiers d'art et du design.

#### Conseils pratiques pour l'épreuve :

- **Gestion du temps** : Préparez des notes précises pour chaque partie et respectez un timing strict pendant la soutenance.
- **Types de raisonnements** : Évitez les digressions ; concentrez-vous sur les liens entre théorie et pratique.
- **Pièges fréquents** : Ne pas suffisamment justifier les choix pédagogiques ; veillez à argumenter chaque étape de votre démarche.
- **Formules clés** : N'oubliez pas d'intégrer des modèles théoriques pertinents pour appuyer votre propos.
- **Clarté de la présentation** : Utilisez des supports visuels pour rendre votre présentation dynamique et engageante.

**© FormaV EI. Tous droits réservés.**

**Propriété exclusive de FormaV. Toute reproduction ou diffusion interdite sans autorisation.**

Copyright © 2026 FormaV. Tous droits réservés.

Ce document a été élaboré par FormaV® avec le plus grand soin afin d'accompagner chaque apprenant vers la réussite de ses examens. Son contenu (textes, graphiques, méthodologies, tableaux, exercices, concepts, mises en forme) constitue une œuvre protégée par le droit d'auteur.

Toute copie, partage, reproduction, diffusion ou mise à disposition, même partielle, gratuite ou payante, est strictement interdite sans accord préalable et écrit de FormaV®, conformément aux articles L.111-1 et suivants du Code de la propriété intellectuelle. Dans une logique anti-plagiat, FormaV® se réserve le droit de vérifier toute utilisation illicite, y compris sur les plateformes en ligne ou sites tiers.

En utilisant ce document, vous vous engagez à respecter ces règles et à préserver l'intégrité du travail fourni. La consultation de ce document est strictement personnelle.

Merci de respecter le travail accompli afin de permettre la création continue de ressources pédagogiques fiables et accessibles.