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 consulter tous nos sujets d'annales et corrigés du Bac STD2A, veuillez visiter :
bac-std2a.fr/annales-sujets-et-corriges

Bac STD2A

CAPET externe Design & Métiers d’Art, option design

Session 2016 • Code sujet : **Non indiqué** • Durée : **Travaux pratiques et préparation de l’exposé : 5 heures ; exposé : 30 minutes ; entretien : 30 minutes**

Sommaire

Cliquez sur une partie pour y accéder directement

1. **Pratique expérimentale du design et conception d’un dispositif pédagogique** (3 questions) **Page 3**

2. **Ce qu’il faut retenir & Questions fréquentes (FAQ)** (Synthèse & Q&A Examen) **Page 6**

Sujet officiel (PDF) : https://bac-std2a.fr/assets/annales/bac-std2a/Conception et création et design et métiers d'art/2016/Bac STD2A - Conception et création et design et métiers d'art - Session 2016 - 1-Sujet.pdf

1. Pratique expérimentale du design et conception d’un dispositif pédagogique

Pour une classe de Première STD2A, le candidat analyse trois supports : le kit numérique Makey Makey, le système d’identité et de signalétique du Musée Adrien Dubouché et la lampe Heng Balance. Il dégage une problématique dans le champ des métiers d’art, puis conçoit une séquence pédagogique consacrée à la pratique expérimentale du design.

Analyse des documents

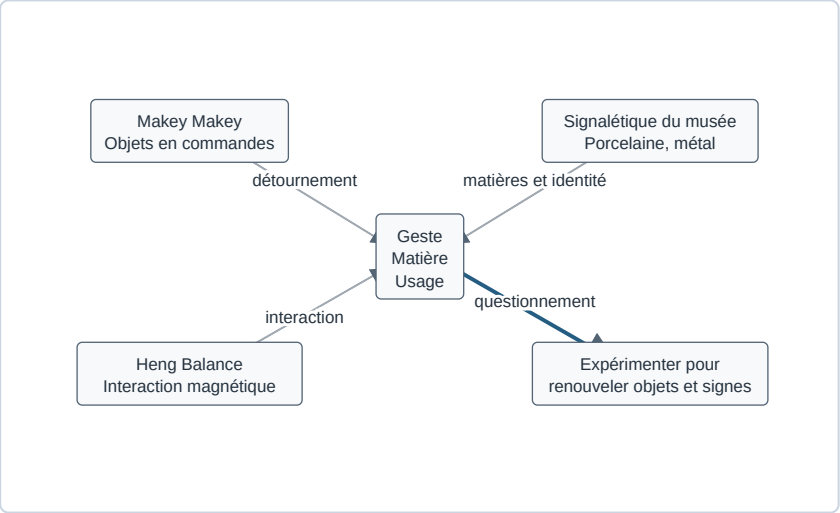
Question 1. Analyser et croiser les trois documents, en enrichissant l’analyse d’apports culturels personnels, afin d’identifier des questionnements et de dégager une problématique dans le champ des métiers d’art.

Le Makey Makey détourne des objets en commandes ; la signalétique du Musée Adrien-Dubouché associe identité, repérage, porcelaine et métal ; la lampe Heng Balance rend sensible une interaction magnétique. Dans les trois cas, l’usage naît d’une relation entre geste, matière et dispositif.

- *Autoprogettazione* d’Enzo Mari (1974) éclaire l’apprentissage par la fabrication et l’essai.
- *Da cosa nasce cosa* de Bruno Munari (1981) invite à observer, expérimenter et reprendre.

Problématique : comment l’expérimentation des matières et des interactions peut-elle renouveler les objets et les signes des métiers d’art ?

Croisement des trois documents



Lecture croisée des trois documents et problématique proposée.

✓ RÉPONSE À RETENIR

Comment l’expérimentation des matières et des interactions peut-elle renouveler les objets et les signes des métiers d’art ?

Conception pédagogique

Question 2. À partir de la problématique dégagée, concevoir un dispositif pédagogique pour une classe de Première STD2A exploitant l'objectif « Engager une pratique expérimentale du design ». Présenter les objectifs spécifiques, les compétences visées et les modalités générales d'organisation de la séquence, puis développer particulièrement une séance en précisant les éléments demandés dans le sujet : prérequis, organisation, ressources, mise en situation, actions et apprentissages des élèves, transversalités, évaluation et coopérations.

Séance	Durée	Étape
1	2 h	Analyser les références et définir une intention
2	2 h	Tester matières et interactions
3	2 h	Concevoir et prototyper
4	2 h	Améliorer après essais
5	2 h	Présenter et évaluer

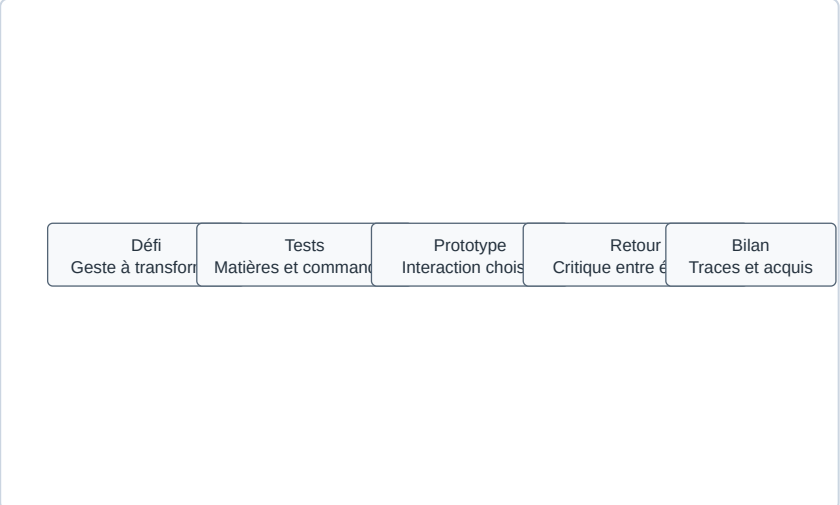
Proposition à ajuster à la classe : séquence de 10 h pour concevoir un objet ou un signe interactif, en croisant les trois références. Objectifs : explorer les qualités des matériaux, concevoir une interaction et argumenter des choix. Compétences : observer, expérimenter, représenter, prototyper et communiquer.

Séance 2 : en salle de création, 24 élèves en huit équipes de trois, organisation adaptable. Prérequis : observer un usage et formuler une intention. Ressources : kit Makey Makey, ordinateurs et matériaux conducteurs.

1. 20 min : défi de transformation d'un geste en commande.
2. 60 min : essais comparés et traces des résultats.
3. 30 min : présentation critique entre équipes.
4. 10 min : bilan des apprentissages.

Évaluation formative : qualité des essais, cohérence de l'interaction, justification et sécurité. Coopération possible avec les enseignants de sciences et le professeur documentaliste.

Déroulement de la séance d'expérimentation



Organisation pédagogique proposée pour la séance 2.

✓ RÉPONSE À RETENIR

Séquence proposée de 10 h : expérimenter, prototyper, améliorer et présenter un objet ou un signe interactif.

Présentation au jury et entretien

Question 3. Exposer de manière structurée les investigations et propositions, en utilisant au besoin le tableau, puis les présenter et les défendre devant le jury. La prestation est évaluée selon les critères annoncés : rigueur de l'analyse, identification des questionnements, pertinence de la problématique et de la situation didactique, cohérence de l'évaluation, qualité de la communication et capacité à se projeter dans la classe et la communauté éducative.

L'épreuve prévoit cinq heures de travaux pratiques et de préparation de l'exposé, puis un exposé de 30 minutes et un entretien de 30 minutes. Pour rendre la présentation lisible, annoncer la problématique, relier l'analyse des références aux objectifs d'apprentissage, puis exposer la séquence et détailler la séance choisie.

- Appuyer les choix sur les documents et les références culturelles.
- Justifier la faisabilité, les modalités d'évaluation et les coopérations envisagées.
- À l'entretien, répondre aux questions du jury et préciser ou ajuster la proposition.

Le tableau peut servir de support de synthèse, sans remplacer l'argumentation orale.

Déroulement de l'épreuve

Préparation	Travaux pratiques et préparation de l'exposé : 5 heures
Exposé	Présentation structurée des analyses et propositions : 30 minutes
Entretien	Échange avec le jury : 30 minutes

Durées indiquées dans le sujet.

✓ RÉPONSE À RETENIR

Exposé de 30 minutes, suivi d'un entretien de 30 minutes, après cinq heures de travaux pratiques et de préparation.

Ce qu'il faut retenir de ce sujet (Session 2016)

Bilan de l'épreuve : Le CAPET externe Design & Métiers d'Art, option design, session 2019, prévoit cinq heures de travaux pratiques et de préparation, puis un exposé de trente minutes et un entretien de trente minutes. À partir de trois supports de design, le candidat formule une problématique et construit une séquence expérimentale pour une classe de Première STD2A, dont il développe une séance pédagogique.

Notions-clés, formules & règles à maîtriser

- Makey Makey permet de transformer des objets en touches de clavier ou en manette.
- La signalétique du Musée Adrien Dubouché associe identité graphique et signalétique, notamment au moyen de la porcelaine et du métal.
- La lampe Heng Balance s'allume lorsque ses deux sphères magnétiques sont rapprochées et se maintiennent mutuellement en lévitation.
- L'objectif pédagogique annoncé est d'engager une pratique expérimentale du design.

Points de vigilance & attentes du jury

- Faites dialoguer les trois documents et enrichissez l'analyse de références culturelles personnelles.
- Dégagez une problématique précise dans le champ des métiers d'art.
- Reliez les objectifs et compétences de la séquence à la problématique et à la pratique expérimentale du design.
- Développez une séance concrète et explicitez ses modalités d'organisation, d'apprentissage et d'évaluation.

Questions fréquentes sur cette épreuve (Q&A Examen)

Q : Comment organiser l'analyse croisée des trois documents ?

Relevez les usages, les formes, les matériaux et les interactions propres à chaque document. Comparez leurs points communs et leurs différences, puis appuyez-vous sur des références culturelles pour faire émerger des questionnements dans le champ des métiers d'art.

Q : Que faut-il préciser dans le développement d'une séance ?

Indiquez les prérequis, le déroulement temporel, l'espace, l'effectif et les ressources. Décrivez la mise en situation, les actions des élèves, les apprentissages, les transversalités, l'évaluation et les coopérations envisagées au sein de la communauté éducative.

Q : Combien de temps sont prévus pour la préparation et la soutenance ?

Le sujet prévoit cinq heures de travaux pratiques et de préparation de l'exposé. La soutenance se compose de trente minutes d'exposé et de trente minutes d'entretien avec le jury.

Q : Quels critères d'évaluation le sujet annonce-t-il ?

Le jury évalue la rigueur de l'analyse, l'identification des questionnements, la pertinence de la problématique et du dispositif pédagogique, la cohérence de l'évaluation, la qualité de la communication et la capacité à se projeter dans la classe et la communauté éducative.

Sujet officiel associé (PDF) : https://bac-std2a.fr/assets/annales/bac-std2a/Conception et création et design et métiers d'art/2016/Bac STD2A - Conception et création et design et métiers d'art - Session 2016 - 1-Sujet.pdf
Ressources Bac STD2A : Toutes les annales & corrigés • Fiches de révision complètes • Simulateur de notes d'examen

Copyright © 2027 FormaV®. Tous droits réservés.

FormaV® est une marque déposée auprès de l'INPI sous le numéro 5227897.

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.