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 2019 • Code sujet : **Non indiqué dans cette édition** • Durée : **Travaux pratiques et préparation de l’exposé : 5 heures ; exposé et entretien : 30 minutes + 30 minutes**

Sommaire

Cliquez sur une partie pour y accéder directement

1. **Ré enchanter : concevoir une séquence de pratique expérimentale du design** (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/2019/Bac STD2A - Conception et création et design et métiers d'art - Session 2019 - 6-Sujet.pdf

1. Ré enchanter : concevoir une séquence de pratique expérimentale du design

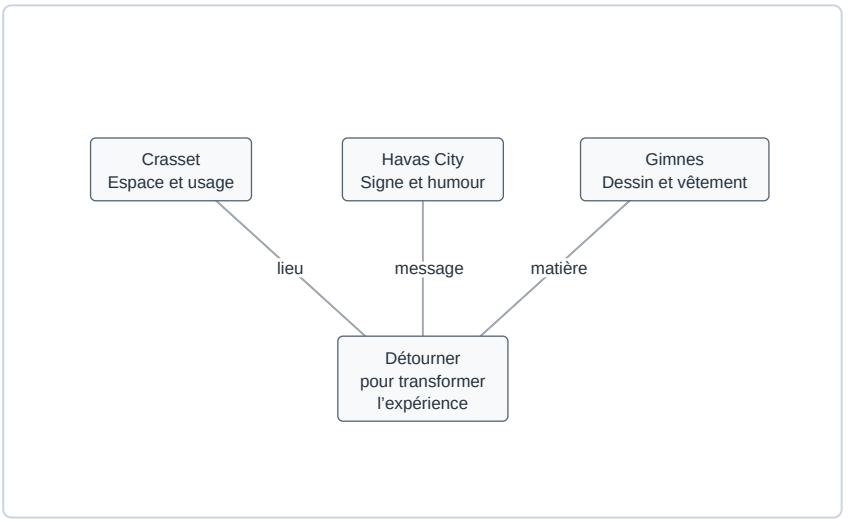
Pour une classe de Première STD2A, le candidat met en relation trois références : l'installation de Matali Crasset dans un lycée, une campagne publicitaire de Monoprix et une collection de vêtements d'Edda Gimnes. Il s'appuie sur cette analyse pour dégager une problématique et concevoir une séquence pédagogique engageant une pratique expérimentale du design.

Analyse et problématique

Question 1. Analyser de manière croisée les trois documents, enrichir l'analyse d'apports culturels personnels et dégager une problématique dans le champ du design qui sous-tendra le dispositif pédagogique.

Les trois documents détournent des codes du quotidien. Pour le lycée Germaine-Tillion, Matali Crasset associe une structure en bois et acier à 20 poufs : une forme arborescente devient mobilier collectif et œuvre du 1 % artistique. Havas City joue sur « petit pois » et « poids sur les épaules » ; le texte et le contraste coloré rendent la publicité de Monoprix humoristique et mémorable. Edda Gimnes transpose un dessin libre par impression numérique sur un vêtement, en dialogue avec la fourrure et la silhouette. En écho à Bruno Munari et à Victor Papanek, ces exemples invitent à expérimenter et à questionner les usages. **Problématique :** comment détourner formes, signes et matières pour réenchanter une expérience quotidienne ?

Trois voies pour réenchanter le quotidien



Lecture croisée des documents du sujet, pages 3 à 5.

✓ RÉPONSE À RETENIR

Problématique : comment détourner formes, signes et matières pour réenchanter une expérience quotidienne ?

Conception de la séquence

Question 2. Concevoir un dispositif pédagogique répondant à l'objectif d'engager une pratique expérimentale du design en Première STD2A. Présenter les objectifs spécifiques, les compétences visées et les modalités générales d'organisation de la séquence.

En groupes, les élèves conçoivent une micro-intervention pour réenchanter un lieu ou un usage ordinaire du lycée, en associant espace, signe et matière. Ils observent l'existant, formulent une intention, multiplient les essais, puis améliorent leur proposition grâce aux retours d'usagers.

1. **Séance 1 :** analyser les références et observer un lieu.
2. **Séance 2 :** expérimenter formes, signes et matériaux.
3. **Séance 3 :** tester et ajuster les propositions.
4. **Séance 4 :** présenter et argumenter un projet.

Objectifs et compétences : analyser des références, explorer des moyens plastiques et techniques, représenter un projet, coopérer et évaluer ses effets. Alternance de recherches individuelles et de groupes de 3 à 4 ; carnet de recherche et restitution collective.

Progression proposée en quatre séances

Séance 1	Analyser les références et observer un lieu ou un usage du lycée.
Séance 2	Explorer signes, formes et matériaux par des essais et maquettes.
Séance 3	Tester les propositions auprès d'usagers et les ajuster.
Séance 4	Présenter et argumenter la proposition retenue.

Organisation pédagogique proposée, adaptable au calendrier de la classe.

✓ RÉPONSE À RETENIR

Séquence : observer, expérimenter, tester et améliorer une micro-intervention pour réenchanter un lieu du lycée.

Développement d'une séance et soutenance

Question 3. Développer une séance de la séquence en précisant les prérequis, la planification du temps, les dispositifs spatial et temporel, l'effectif, les ressources, la mise en situation et les actions des élèves, les références convoquées, les connaissances nouvelles, les transversalités, le type d'évaluation et la coopération au sein de la communauté éducative. Présenter les investigations et propositions au jury de manière structurée.

Séance : expérimenter pour transformer un usage du lycée. Durée proposée : 2 heures ; classe de 24 à 30 élèves, en groupes de 3 ou 4. Prérequis : analyser une référence, annoter un croquis et appliquer les règles de sécurité. Défi : « Comment rendre plus accueillant un lieu d'attente ou de passage ? » Ressources : photos du lieu, carton, papier, tissus de récupération, outils de dessin et appareils photo.

1. **0 à 15 min :** consigne et groupes.
2. **15 à 35 min :** observer les usages.

3. **35 à 75 min :** produire des essais et maquettes.
4. **75 à 100 min :** tester entre groupes et améliorer.
5. **100 à 120 min :** présenter et faire le bilan.

Les élèves documentent leurs choix ; Munari, Crasset, Havas City et Gimnes nourrissent les recherches. Apports : itération et prototypage. Français et sciences peuvent contribuer à l'argumentation et à la stabilité ; vie scolaire et usagers participent aux tests, avec l'accord de l'établissement. Évaluation formative : observation, diversité des essais, prise en compte des retours et argumentation. À l'oral, présenter analyse, problématique, séquence et séance.

Disposition fonctionnelle de la séance

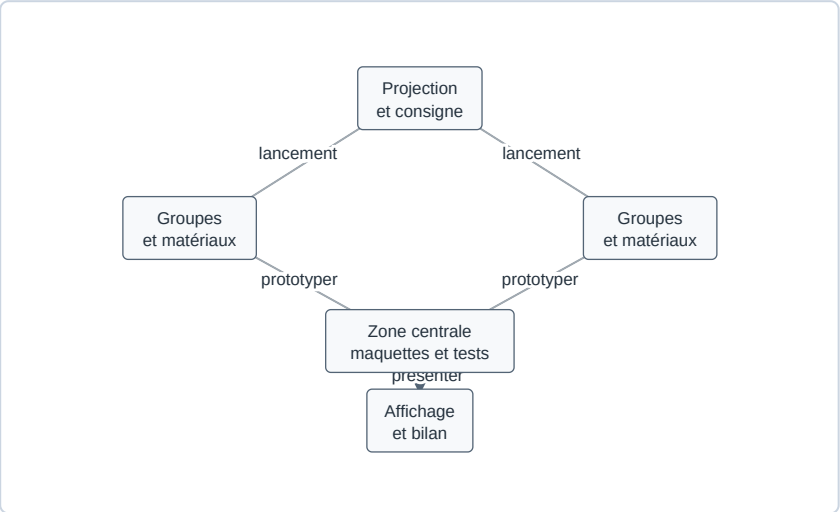


Schéma pédagogique proposé, non à l'échelle : lancement, expérimentation, tests et bilan.

✓ RÉPONSE À RETENIR

Séance de 2 heures : observer, prototyper, tester auprès des pairs et améliorer une intervention pour un lieu du lycée.

Ce qu'il faut retenir de ce sujet (Session 2019)

Bilan de l'épreuve : Le CAPET externe Design & Métiers d'Art, option Design, session 2019, porte sur l'épreuve de mise en situation professionnelle « Ré enchanter ». Le candidat dispose de 5 heures de travaux pratiques et de préparation, puis présente un exposé de 30 minutes suivi de 30 minutes d'entretien. Aucun code ni coefficient n'est indiqué. L'épreuve évalue l'analyse croisée, la problématisation et la conception d'une séquence expérimentale pour une classe de Première STD2A.

Notions-clés, formules & règles à maîtriser

- Les trois références associent design d'objet et d'espace, communication de marque et création vestimentaire.
- L'analyse croisée des documents sert à faire émerger une problématique de design, et non à juxtaposer des descriptions.
- La séquence doit expliciter ses objectifs, ses compétences visées et ses modalités générales d'organisation.
- La séance développée précise les ressources, le temps, l'espace, les actions des élèves et les apprentissages visés.

Points de vigilance & attentes du jury

- Relier les documents entre eux et enrichir l'analyse d'apports culturels personnels.
- Faire découler la problématique et la situation didactique de l'objectif de pratique expérimentale du design.
- Décrire une séance adaptée à une classe de Première STD2A, avec prérequis, effectif, ressources et temporalité.
- Justifier l'évaluation et assurer la cohérence du dispositif pédagogique présenté au jury.

Questions fréquentes sur cette épreuve (Q&A Examen)

Q : Comment construire l'analyse croisée des documents ?

Repérez les intentions, les usages, les formes et les matériaux propres à chaque référence. Comparez ensuite leurs contextes et leurs démarches pour faire apparaître des liens ou des tensions qui conduisent à une problématique de design.

Q : Quels éléments faut-il préciser pour la séance développée ?

Présentez les prérequis, les étapes et leur durée, l'organisation de l'espace, l'effectif, les ressources et les actions des élèves. Ajoutez les références convoquées, les connaissances nouvelles, les transversalités et le type d'évaluation.

Q : Combien de temps est prévu pour chaque partie de l'épreuve ?

Le candidat dispose de 5 heures pour les travaux pratiques et la préparation de l'exposé. La soutenance comprend un exposé de 30 minutes, puis un entretien de 30 minutes avec le jury.

Q : Quels critères le jury prend-il en compte ?

Le jury évalue la rigueur de l'analyse, l'identification des questionnements, la pertinence de la problématique et des choix pédagogiques, ainsi que la cohérence de l'évaluation. Il apprécie également la clarté de la communication et la projection dans le métier.

Sujet officiel associé (PDF) : https://bac-std2a.fr/assets/annales/bac-std2a/Conception et création et design et métiers d'art/2019/Bac STD2A - Conception et création et design et métiers d'art - Session 2019 - 6-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.