

CAPET EXTERNE DESIGN & MÉTIERS D'ART
SESSION 2019
ÉPREUVE DE MISE EN SITUATION PROFESSIONNELLE - OPTION DESIGN

Déroulement de l'épreuve

Travaux pratiques et préparation de l'exposé (5 heures)

Exposé et entretien (30 mn + 30 mn)

AUGMENTER

Documentation

1. **SUGRU**, pâte modelante fixante, 2012.
2. **KIM Sung Min**, designer, *Light Up Memo Timer Pins*, 2013.
3. **EKALDES**, entreprise de mobilier de signalisation urbaine, feux tricolores, Turquie, 2018.

Objectif

Engager une pratique expérimentale du design.

Demande

Vous abordez cette épreuve avec une posture d'enseignant capable de se projeter dans une situation réelle en classe de Première STD2A. L'analyse croisée des documents fournis vous permettra de dégager une problématique dans le champ des métiers d'art. Cette problématique sous-tendra la conception d'un dispositif pédagogique exploitant le thème énoncé ci-dessus.

Vos investigations et propositions seront exposées au jury de manière structurée (l'usage du tableau pourra à ce titre vous aider). Votre soutenance comprendra :

- votre analyse enrichie d'apports culturels personnels,
- les objectifs spécifiques et les compétences que vous visez, ainsi que les modalités générales d'organisation de votre séquence,
- le développement en particulier de l'une des séances de votre séquence pédagogique incluant prérequis, planification du temps, dispositifs spatial et temporel, effectif, ressources, mise en situation et actions des élèves, références convoquées et connaissances nouvelles acquises, transversalités envisagées, type d'évaluation, coopérations au sein de la communauté éducative, etc.

Évaluation

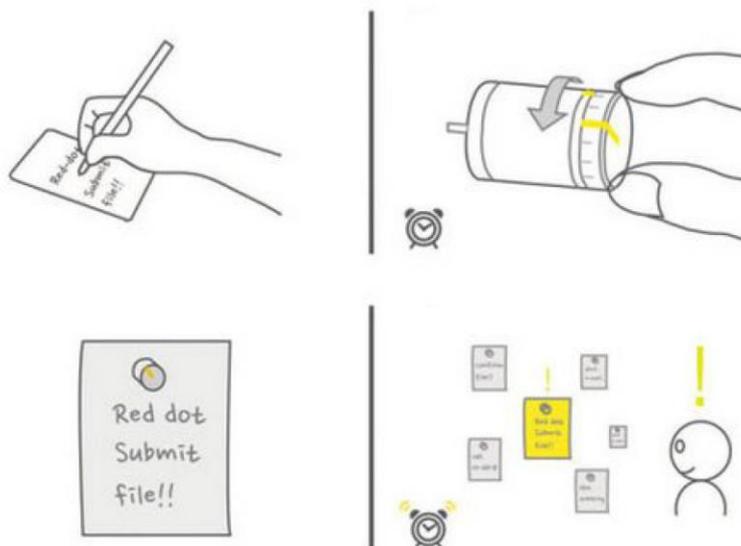
- Rigueur de la démarche d'analyse.
- Capacité à identifier des questionnements.
- Pertinence de la problématique dégagée, de la situation didactique envisagée et des objectifs pédagogiques.
- Cohérence du dispositif adopté et pertinence des modalités d'évaluation.
- Lisibilité, aisance et qualité de la communication.
- Capacité à se projeter en tant qu'enseignant dans sa classe et au sein de la communauté éducative.

DOCUMENT 1



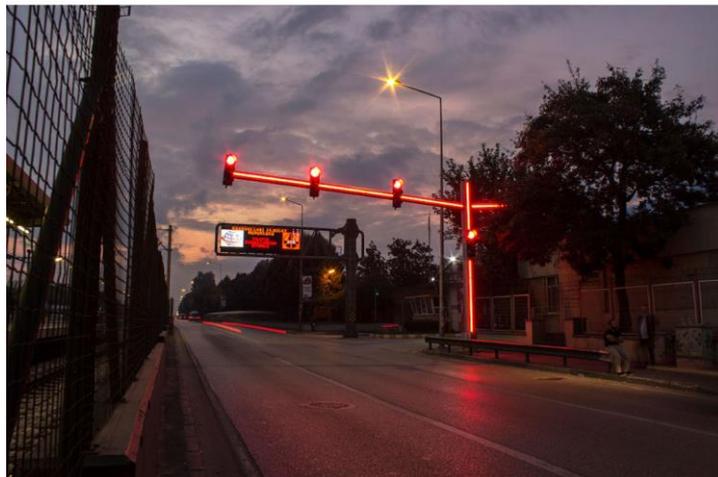
SUGRU, est une colle en pâte modelable qui permet de fixer, réparer, personnaliser, améliorer ou créer des objets, 2012.

DOCUMENT 2



KIM Sung Min, designer, *Light Up Memo Timer Pins*. Après avoir programmé le compte à rebours, les épingles *Light-Up Memos Timer Pins* s'allument pour vous avertir du déclenchement de l'événement.

DOCUMENT 3



EKALDES, entreprise de mobilier de signalisation urbaine, feux tricolores, Turquie, 2018.