

**CAPET INTERNE ARTS APPLIQUÉS**  
**SESSION 2022**  
**OPTION DESIGN**  
**ÉPREUVE D'ADMISSION :**  
**LEÇON PORTANT SUR LES PROGRAMMES DES LYCÉES ET DES CLASSES**  
**POSTBACCALAURÉAT**

**Déroulement de l'épreuve**

Durée des travaux pratiques : 4 heures  
Durée de la préparation de l'exposé : 1 heure  
Durée de l'exposé : 30 minutes  
Durée de l'entretien : 30 minutes  
Coefficient 2

**Documentation**

**1. Le Cerfav** (Centre Européen de Recherche et de Formation aux Arts Verriers)  
*[G]host Glass Host Project\**, Vannes le Châtel, France, projet mené depuis 2018.

**2. DAVID HUYCKE**, orfèvre, *technique de la granulation - billes en argent*, Belgique, 2012.

**Objectif**

Concevoir, organiser et présenter une séquence de formation pour un objectif pédagogique choisi et un niveau de classe précisé dans la demande.

**Demande**

Vous aborderez cette épreuve avec une posture d'enseignant capable de se projeter dans une situation réelle en classe de Première ou Terminale STD2A, ou en section de DNMADE1 ou DNMADE 2 dans la mention de votre choix.

L'analyse des documents doit vous permettre d'identifier et d'énoncer une problématique dans les champs du design ou des métiers d'art. Cette problématique sous-tendra la conception d'un dispositif pédagogique.

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

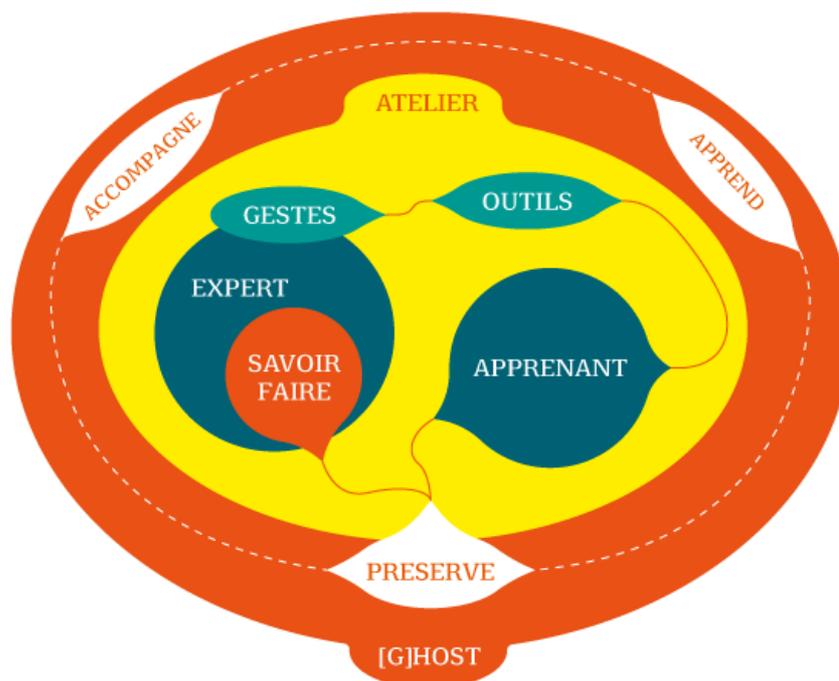
- votre analyse des documents proposés enrichie de références personnelles,
- les objectifs spécifiques et les compétences que vous visez, ainsi que les modalités générales d'organisation de votre séquence,
- le développement en particulier de l'une des séances de votre séquence pédagogique incluant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

L'évaluation portera sur

- La méthode et la démarche d'analyse.
- La capacité à identifier des questionnements, une problématique.
- La situation didactique envisagée et les objectifs pédagogiques.
- Le dispositif adopté et les modalités d'évaluation.
- La lisibilité, l'aisance et la qualité de la communication.
- La capacité à se projeter dans sa classe et au sein de la communauté éducative.

Lors de l'entretien, un temps pourra être réservé, si le jury le souhaite, à un échange sur le dossier de reconnaissance des acquis de l'expérience professionnelle qui reste, à cet effet, à la disposition du jury.

## Document 1



1 Le Cerfav (Centre Européen de Recherche et de Formation aux Arts Verriers)  
«[G]host Glass Host Project»\*, Vannes le Châtel - France, projet mené depuis 2018.

[G]host est un écosystème qui fait appel aux technologies XR\* afin de faciliter et préserver la relation interpersonnelle sensible de transmission des savoir-faire entre un expert et un apprenant.

Les traditions verrières sont menacées par une forte baisse de la transmission de leurs savoir-faire auprès des jeunes générations et rencontrent d'importantes difficultés à renouveler les pratiques artisanales de la communauté des artisans d'art du verre.

L'urgence pour le Cerfav de repenser les moyens de sauvegarde du patrimoine culturel immatériel et matériel verrier au 21<sup>ème</sup> siècle se fonde actuellement sur un faisceau de problématiques liées à la situation sociale ainsi qu'à l'évolution culturelle et technologique en France.

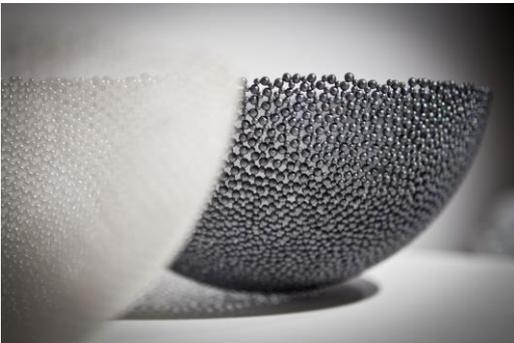
Souffleur de verre, vitrailiste, verrier décorateur, tailleur, mouleur/modeleur, verrier scientifique, autant de métiers « peu valorisés » qui risquent d'être confrontés dans un avenir proche à un manque de main d'œuvre.

Le Cerfav a 30 ans en 2022

\* *Ghost Glass Host Project*, le fantôme de verre hôte du verre, hôte du projet.

\* *XR* (Extended Reality ou Réalité Étendue). La réalité étendue (XR) regroupe les diverses formes de réalité immersives, comme la réalité augmentée (AR), la réalité mixte (MR) ou la réalité virtuelle (VR)

## Document 2



### 2. DAVID HUYCKE, orfèvre, *technique de la granulation - billes en argent*, Belgique, 2012.

La granulation est un procédé de l'âge du bronze qui consiste à souder de manière invisible de minuscules billes de métal sur une base.

Historiquement, la granulation était utilisée pour créer des ornements, mais David Huycke a réinventé cette technique en éliminant la base, de manière à ce que l'ornement devienne structure.

La technique de la granulation avait été oubliée car très complexe à maîtriser et David Huycke a dû retrouver par lui-même ce savoir-faire et a mis une demie-décennie pour le maîtriser.