

SESSION 2024

**CAPET ET CAFEP
CONCOURS EXTERNE**

Section
DESIGN ET METIERS D'ARTS

Épreuve écrite disciplinaire appliquée

Le sujet porte sur un problème de conception-création et de réalisation en design et/ou en métiers d'art. Un objectif pédagogique et un niveau de classe sont imposés.

À partir du sujet et de l'analyse critique des documents proposés, le candidat fait la démonstration de sa maîtrise du projet en design et/ou en métiers d'art et de son exploitation pédagogique dans la séquence élaborée.

À travers un écrit accompagné si besoin de schémas et de croquis explicatifs, le candidat prévoit le dispositif attaché à la séquence et son développement ainsi qu'une évaluation et les prolongements éventuels. Les choix didactiques sont argumentés et justifiés.

Durée : 5 heures

L'usage de tout ouvrage de référence, de tout dictionnaire et de tout matériel électronique (y compris la calculatrice) est rigoureusement interdit.

- Les documents fournis avec le sujet ne doivent en aucun cas être découpés ou collés entièrement ou en partie sur les planches.

Il appartient au candidat de vérifier qu'il a reçu un sujet complet et correspondant à l'épreuve à laquelle il se présente.

Si vous repérez ce qui vous semble être une erreur d'énoncé, vous devez le signaler très lisiblement sur votre copie, en proposer la correction et poursuivre l'épreuve en conséquence. De même, si cela vous conduit à formuler une ou plusieurs hypothèses, vous devez la (ou les) mentionner explicitement.

NB : Conformément au principe d'anonymat, votre copie ne doit comporter aucun signe distinctif, tel que nom, signature, origine, etc. Si le travail qui vous est demandé consiste notamment en la rédaction d'un projet ou d'une note, vous devrez impérativement vous abstenir de la signer ou de l'identifier. Le fait de rendre une copie blanche est éliminatoire.

Tournez la page S.V.P.

INFORMATION AUX CANDIDATS

Vous trouverez ci-après les codes nécessaires vous permettant de compléter les rubriques figurant en en-tête de votre copie. Ces codes doivent être reportés sur chacune des copies que vous remettrez.

CAPET EXTERNE DESIGN ET MÉTIERS D'ARTS

► Concours externe du CAPET de l'enseignement public :

Concours	Section/option	Epreuve	Matière
EDE	6504E	102	9312

► Concours externe du CAPET de l'enseignement privé :

Concours	Section/option	Epreuve	Matière
EDF	6504E	102	9312

FOLKLORE

* Folklore :

– Étymologie et Histoire : emprunt à l'anglais, *folk-lore* mot composé des deux termes saxons *folk* « peuple » et *lore* « savoir, connaissances, science » [...].

A.– Ensemble des arts et traditions populaires (d'un pays, d'une région, d'un groupe humain). [...] /

B.– Discipline ayant pour objet l'étude des arts et traditions populaires [...].

Définition issue du dictionnaire CNRTL en ligne (CNRS).

Documentation

1. **Musée de Folklore vie Frontalière**, Mouscron, Belgique, 2023.

2. **V+ et Projectiles** (architecture et scénographie), 2019.

3. **V+ et Projectiles** (architecture et scénographie), **Taktyk** (paysage), 2019.

4. **V+ et Projectiles** (architecture et scénographie), 2019.

5. **Bora-Bord**, conception du graphisme et de la signalétique de l'exposition, 2019.

Demande

Il vous est demandé de concevoir et d'organiser une séquence pédagogique pour la classe de **Terminale Std2a**. Votre écrit réflexif questionnera le **Folklore** dans les champs du design et des métiers d'art.

Vous analyserez la ressource documentaire donnée, en dégagerez des enjeux de conception-crédation, puis opérez un transfert pédagogique enrichi de vos références personnelles.

La séquence proposée permettra de développer la compétence suivante :

- **Engager une pratique expérimentale**

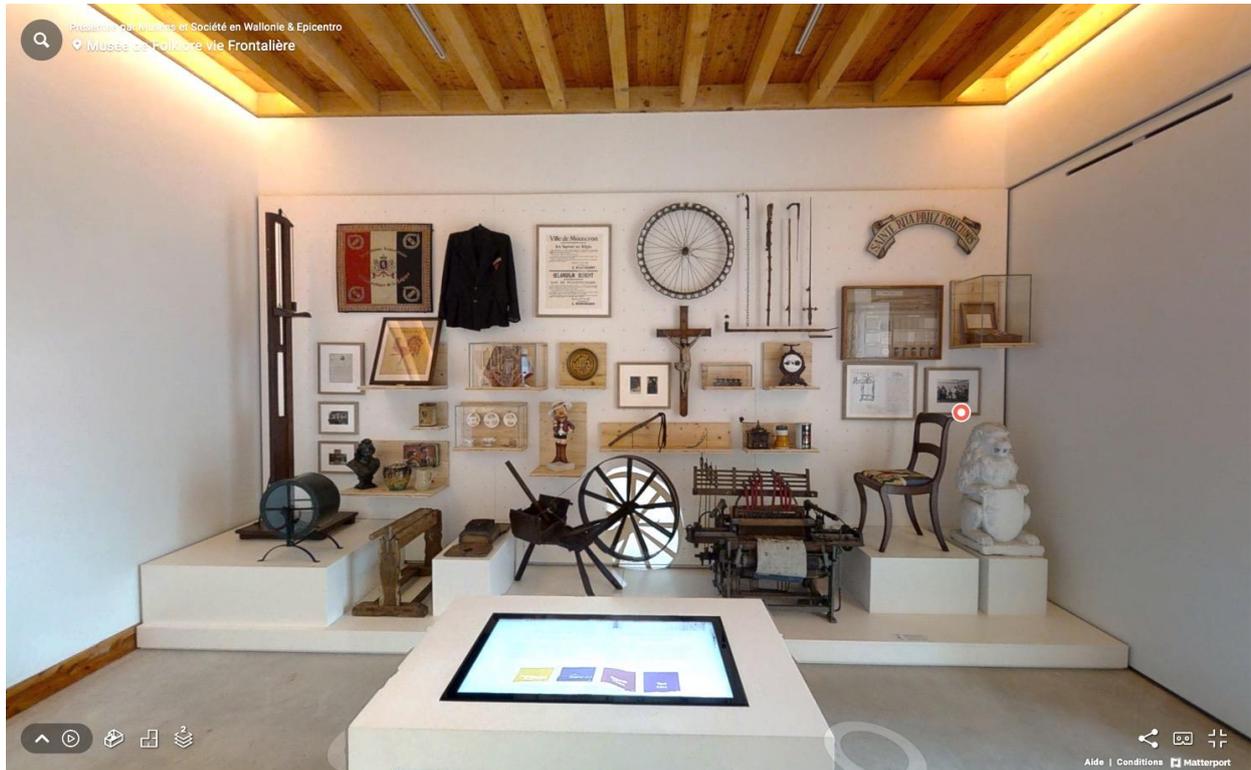
Votre dispositif pédagogique devra ainsi conduire l'élève à **interroger des situations et des contextes dans le cadre d'une démarche de conception et de création**.

Vous détaillerez les objectifs et compétences visés, savoirs et savoir-faire, les situations d'évaluation associées, l'articulation des pôles disciplinaires et les prolongements éventuels.

Votre écrit réflexif sera accompagné de schémas et de croquis explicatifs.

Évaluation

- Analyser la ressource thématique et en déduire des enjeux de design et métiers d'art.
- Démontrer sa maîtrise du projet en design et métiers d'art.
- Dégager une situation didactique et des objectifs pédagogiques.
- Adéquation du dispositif proposé au regard de l'objectif donné et du référentiel de formation.
- Lisibilité et qualité de la communication écrite et graphique.



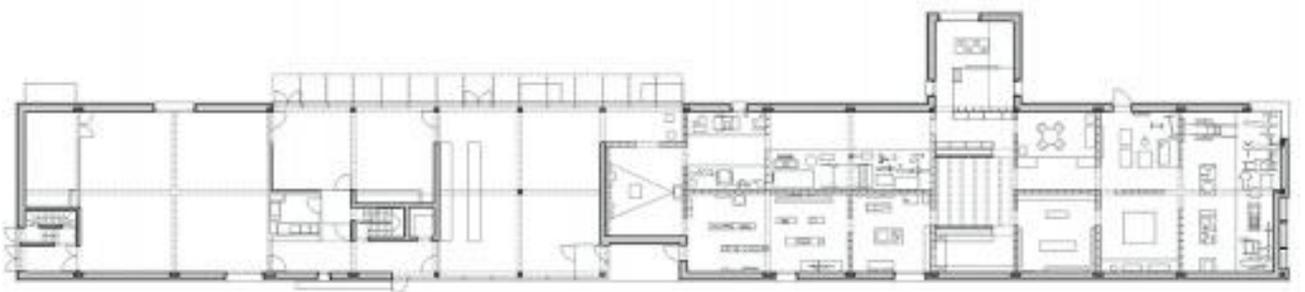
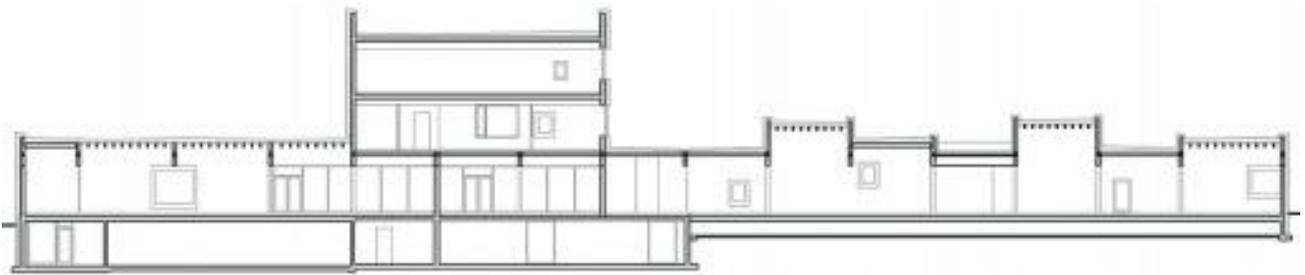
Document 1. Texte et images extraits du site internet du **Musée de Folklore vie Frontalière**, Mouscron, Belgique, 2023.

Aux confins de la province de Hainaut, en bordure de frontières, Mouscron se développe de façon marquée au milieu du XIXe siècle, suite à l'industrialisation textile des villes du nord de la France et à la migration massive d'ouvriers flamands. Ce brassage de populations a fait émerger un intéressant folklore constitué de pluriels et de singularités... Rassemblées depuis 1953, les collections évoquent la vie ouvrière (mobilier et objets domestiques, jeux traditionnels...), les métiers (des gagne-misère à l'artisan d'art, de l'agriculteur au tisserand d'usine, du sabotier au conducteur de chevaux...), les commerces dont les épiceries et les estaminets et, par corollaire, la fraude de tabac et d'alcool tant pratiquée de part et d'autre de la frontière, sans oublier les nombreuses traditions liées aux fêtes car, il est toujours reconnu aujourd'hui, que la population locale aime se divertir ! »



Document 2. V+ et Projectiles (architecture et scénographie), 2019.

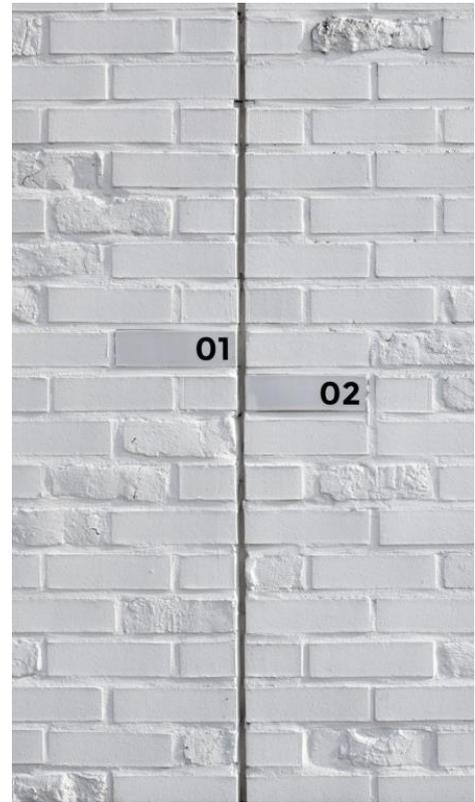
« Les objets ne sont pas sacralisés. Ils sont sagement organisés et simplement exposés afin qu'ils dialoguent tout en jouant l'ordinaire de l'architecture. »
Textes et images extraits du site internet de l'agence Projectiles.



Document 3. V+ et Projectiles (architecture et scénographie), **Taktyk** (paysage), 2019.

Photographie, plan et coupe issus du site internet de l'agence Projectiles.

« Toute la démarche du projet pourrait peut-être se résumer à cette recherche d'un vernaculaire contemporain, d'une architecture qui a prise avec le quotidien, qui accueille les usages les plus ordinaires, qui spatialise les rythmes humains. »



Document 4. V+ et Projectiles (architecture et scénographie), 2019.

Photographies issues du site internet de l'agence Projectiles.

**LE
PASSÉ
HET RURAL
PLATTELANDSVERLEDEN**

Il fut un temps où l'entité de Mouscron était une vaste campagne. Le paysage présentait l'aspect d'un bocage enserré de haies et de rideaux d'arbres. Les prairies se réservaient le bord des ruisseaux et les pentes des collines étaient labourées pour la culture des céréales, de la pomme de terre, de la betterave et du lin.

Au champ, le fermier est aidé de sa famille, d'ouvriers permanents ou saisonniers. Si les travaux de labour, de semis et d'entretien des cultures s'étalent sur une longue période, le choix du moment de la récolte est primordial. Il faut tenir compte des conditions climatiques et d'une main-d'œuvre suffisante pour garantir un stock de denrées assurant la subsistance alimentaire de l'année, tant pour les hommes que pour les animaux.

À la ferme, la fermière a des journées très remplies. De l'aube au crépuscule, elle traite les vaches, nourrit bétail et volaille, écrème le lait, fabrique le beurre et le fromage, prépare les repas, vaque aux multiples tâches ménagères, veille aux enfants, assure la vente des produits...

Malgré les exigences physiques de toutes ces tâches quotidiennes, la fermière ne peut invoquer d'excuses pour se reposer, excepté à l'occasion de la messe du dimanche et de la kermesse annuelle.



Document 5. Bora-Bord, conception du graphisme et de la signalétique de l'exposition, 2019.