



**MINISTÈRES
ÉDUCATION
JEUNESSE
SPORTS
ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR
RECHERCHE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction générale des ressources humaines

RAPPORT DU JURY

SESSION 2025

CONCOURS : Troisième Concours

Section : Sciences industrielles de l'ingénieur

Option : Ingénierie informatique

Rapport de jury présenté par :
Pascale COSTA, Inspectrice générale de l'éducation, du sport et de la recherche
Présidente du jury

Sommaire

Avant-propos	3
Remerciements	4
Résultats statistiques	5
Épreuve écrite disciplinaire.....	6
A. Présentation de l'épreuve	6
B. Sujet	6
C. Éléments de correction	7
D. Commentaires du jury	17
E. Résultats	19
Épreuve de leçon.....	20
A. Présentation de l'épreuve	20
B. Déroulement de l'épreuve	20
C. Commentaires du jury	22
D. Résultats	27
Épreuve d'entretien	28
A. Présentation de l'épreuve	28
B. Déroulement de l'épreuve	28
C. Commentaires du jury	29
D. Ressources mobilisables	31
E. Résultats	31

Avant-propos

Depuis la session 2022, les épreuves de ce concours ont été modifiées ; leur définition est rappelée sur le site devenir enseignant :

<https://www.devenirenseignant.gouv.fr/cid158866/epreuves-capet-externe-cafep-capet-sii.html>

Les attentes du concours du Capet de sciences industrielles de l'ingénieur (SII) sont définies par l'arrêté du 25 janvier 2021 qui en fixe l'organisation. Les concours de recrutement d'enseignants n'ont pas pour seul objectif de valider les compétences scientifiques et technologiques des candidats ; ils doivent aussi valider les compétences professionnelles qui sont souhaitées par l'État employeur qui recrute des professeurs. L'excellence scientifique et la maîtrise disciplinaire sont indispensables pour présenter le concours, mais pour le réussir, les candidats doivent aussi faire preuve de qualités didactiques et pédagogiques et de bonnes aptitudes à communiquer.

L'épreuve d'admissibilité, intitulée « épreuve disciplinaire », est spécifique à l'option choisie lors de l'inscription (option ingénierie des constructions, option ingénierie électrique, option ingénierie informatique et option ingénierie mécanique). Elle est construite de manière à évaluer un spectre large de compétences scientifiques et technologiques.

Les deux épreuves d'admission sont complémentaires des épreuves d'admissibilité. La première épreuve, intitulée « leçon » est spécifique à l'option ; elle a pour objet la conception et l'animation d'une séance d'enseignement dans l'option choisie. Elle permet d'apprécier à la fois la maîtrise disciplinaire, la maîtrise de compétences pédagogiques et de compétences pratiques ainsi que la capacité du candidat à réfléchir aux enjeux scientifiques, technologiques, didactiques, épistémologiques, culturels et sociétaux que revêt l'enseignement du champ disciplinaire du concours. L'évaluation de cette épreuve s'appuie sur le référentiel des compétences professionnelles des métiers du professorat et de l'éducation (publié au BOEN du 25 juillet 2013). La seconde épreuve, intitulé « entretien » porte sur la motivation du candidat et son aptitude à se projeter dans le métier de professeur au sein du service public de l'éducation ; sa définition est commune à l'ensemble des concours externe de recrutement d'enseignants.

Ces épreuves d'admission, dont le coefficient total est le double de celui des épreuves d'admissibilité, ont eu une influence significative sur le classement final.

Les candidats et leurs formateurs sont invités à lire avec application les commentaires et conseils donnés dans ce rapport et dans ceux des sessions antérieures afin de bien appréhender les compétences ciblées. La préparation à ces épreuves commence dès l'inscription au concours.

Pour l'épreuve d'admission pratique, l'accès à Internet était autorisé afin de mettre les candidats dans les conditions du métier qu'ils envisagent d'exercer. Mais cela ne doit pas masquer le fait que la réflexion, la cohérence, l'appréciation du niveau des élèves et la précision pédagogique dans les explications sont des qualités précieuses pour un futur enseignant.

Dans toutes les épreuves, le jury attend des candidats une expression écrite et orale irréprochable. Le Capet est un concours exigeant qui impose de la part des candidats un comportement et une présentation exemplaires. Le jury reste vigilant sur ce dernier aspect et invite les candidats à avoir une tenue adaptée aux circonstances particulières d'un concours de recrutement de cadres de catégorie A de la fonction publique.

Si globalement, les candidats présents à cette session d'admission étaient bien préparés, l'admission n'a pu être prononcée pour ceux dont les prestations n'ont pas donné la garantie qu'ils étaient aptes à embrasser la carrière de professeur de sciences industrielles de l'ingénieur. Cela est regrettable dans la mesure où les besoins dans les établissements scolaires sont importants.

Pour conclure cet avant-propos, le jury souhaite que ce rapport soit une aide efficace aux futurs candidats. Tous sont invités à se l'approprier par une lecture attentive.

Remerciements

Le lycée Roosevelt de Reims a accueilli les épreuves d'admission de cette session 2025 des quatre options du Capet externe et troisième concours section sciences industrielles de l'ingénieur.

Les membres du jury tiennent à remercier le proviseur du lycée et son adjointe, son directeur délégué aux formations professionnelles et technologiques, ses collaborateurs et l'ensemble des personnels pour la qualité de leur accueil et l'aide efficace apportée tout au long de l'organisation et du déroulement de ce concours qui a eu lieu dans d'excellentes conditions.

Les membres de jury ayant contribué à la rédaction de ce rapport ainsi que les concepteurs des sujets, tant pour les épreuves d'admissibilité que pour les épreuves d'admission, sont également tout particulièrement remerciés.

Résultats statistiques

Inscrits	Nombre de postes	Présents à l'ensemble des épreuves d'admissibilité	Admissibles	Présents à l'ensemble des épreuves	Admis
46	9	13	12	8	3
Moyenne obtenue aux épreuves écrites par le premier candidat admissible					12,1
Moyenne obtenue aux épreuves écrites par le dernier candidat admissible					5,4
Moyenne obtenue aux épreuves écrites et orales par le premier candidat admis					12,24
Moyenne obtenue aux épreuves écrites et orales par le dernier candidat admis					10,66

Épreuve écrite disciplinaire

A. Présentation de l'épreuve

Durée : 5 heures

Coefficient : 4

L'épreuve, spécifique à l'option choisie, porte sur l'étude d'un système, d'un procédé ou d'une organisation.

Elle a pour but de vérifier que le candidat est capable, à partir de l'exploitation d'un dossier technique remis par le jury, de conduire une analyse critique de solutions technologiques et de mobiliser ses connaissances scientifiques et technologiques pour élaborer et exploiter les modèles de comportement permettant de quantifier les performances d'un système ou d'un processus lié à la spécialité et définir des solutions technologiques.

L'épreuve est notée sur 20. Une note globale égale ou inférieure à 5 est éliminatoire.

B. Sujet

Le sujet est disponible en téléchargement sur le site du ministère à l'adresse :

<https://www.devenirenseignant.gouv.fr/ressources>

Le dossier support du sujet porte sur une salle d'Escape Game connectée réagissant aux actions des joueurs et pilotable à distance par un « maître du jeu » avec comme problématique principale : l'évolution de l'équipement avec l'insertion d'une nouvelle énigme

Le sujet est organisé en 6 parties indépendantes comportant au total 56 questions.

Étude 1 : Analyse structurelle et fonctionnelle d'une salle de l'Escape Game Kairos

Cette 1^{ère} partie permet de découvrir l'organisation d'une salle de l'escape Game et d'identifier les modes de fonctionnement possibles et les éléments y participant en complétant notamment des diagrammes de description

Étude 2 : Architecture logicielle de la gestion des énigmes d'une salle

Cette partie permet d'analyser l'organisation logicielle d'une salle en complétant des diagrammes de description et de renseigner des parties de codes en fonction des exigences attendues.

Étude 3 : Insertion d'une nouvelle énigme dans la salle *Athena Station*

Cette partie permet d'identifier la technologie utilisée pour que le joueur communique de façon ludique avec le système puis elle permet d'analyser et compléter le traitement de ces données en vue de créer une salle avec une nouvelle énigme inspirée de ces observations.

Étude 4 : Adaptation de l'interface de supervision du Game Master à une nouvelle énigme

L'objectif de cette partie est d'analyser la communication entre l'interface du Game *Master* et la carte de commande d'une salle en vue d'intégrer dans cette salle un nouvel élément de décor qui devra être pris en compte dans cette interface.

Étude 5 : Inspection de la base de données et gestion du leaderboard

Cette partie permet d'écrire un certain nombre de requêtes permettant d'extraire des données de la base de données de l'Escape Game et de proposer une modification de cette base de données.

Étude 6 : Évolution de l'architecture réseau

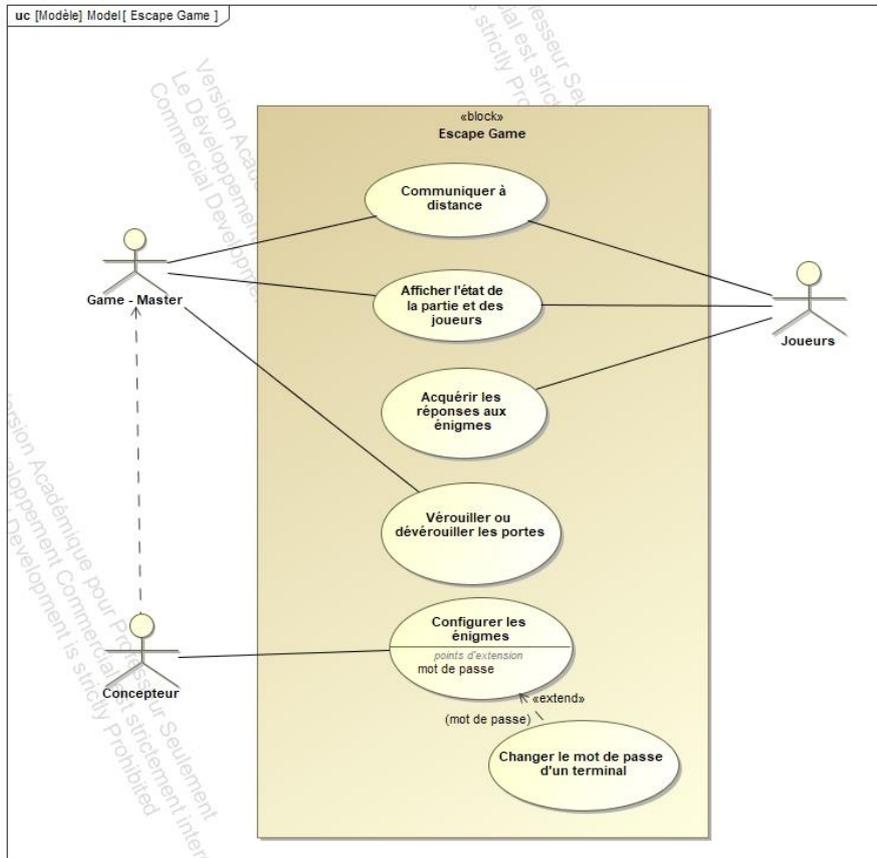


L'objectif de cette partie est d'analyser l'architecture réseau du site et de proposer un nouveau plan d'adressage permettant d'ajouter des salles de jeux.

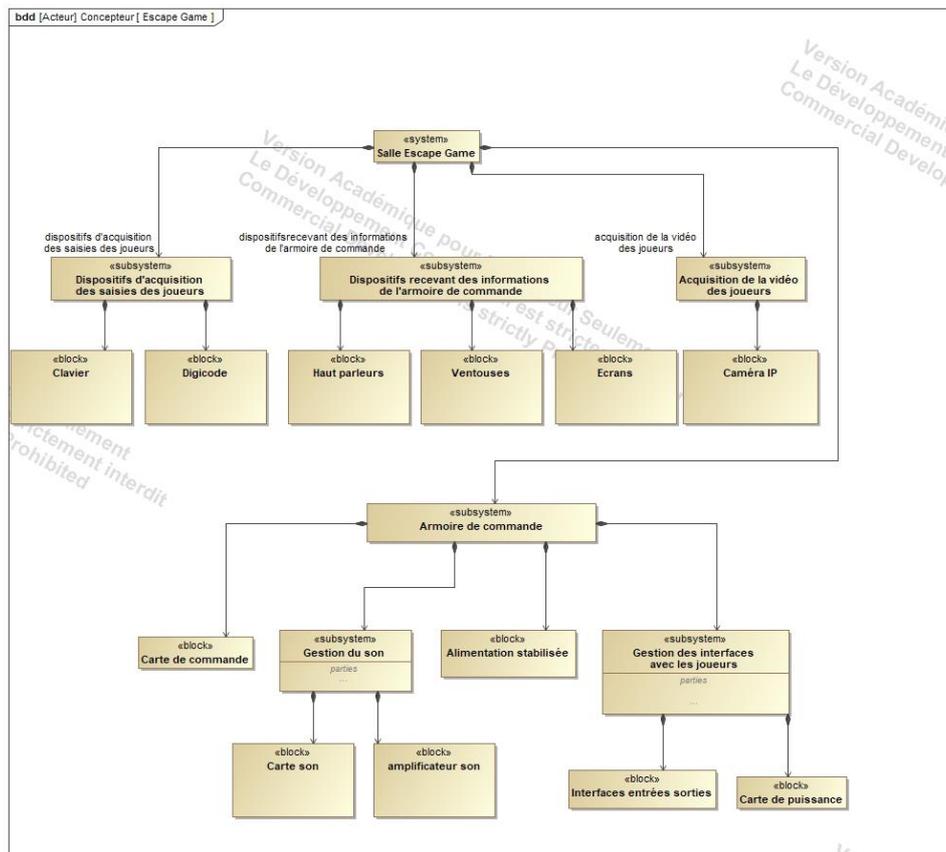
Les auteurs remercient la société Kairos Escape Game pour l'ensemble des données communiquées.

C. Éléments de correction

Question 1 et 2 (DR1)



Question 3 : (DR2)



Le diagramme permet d'illustrer les relations de contenance ce qui permet de ne pas être ambigu notamment quant au fait que les haut-parleurs ne sont pas dans l'armoire de commande.

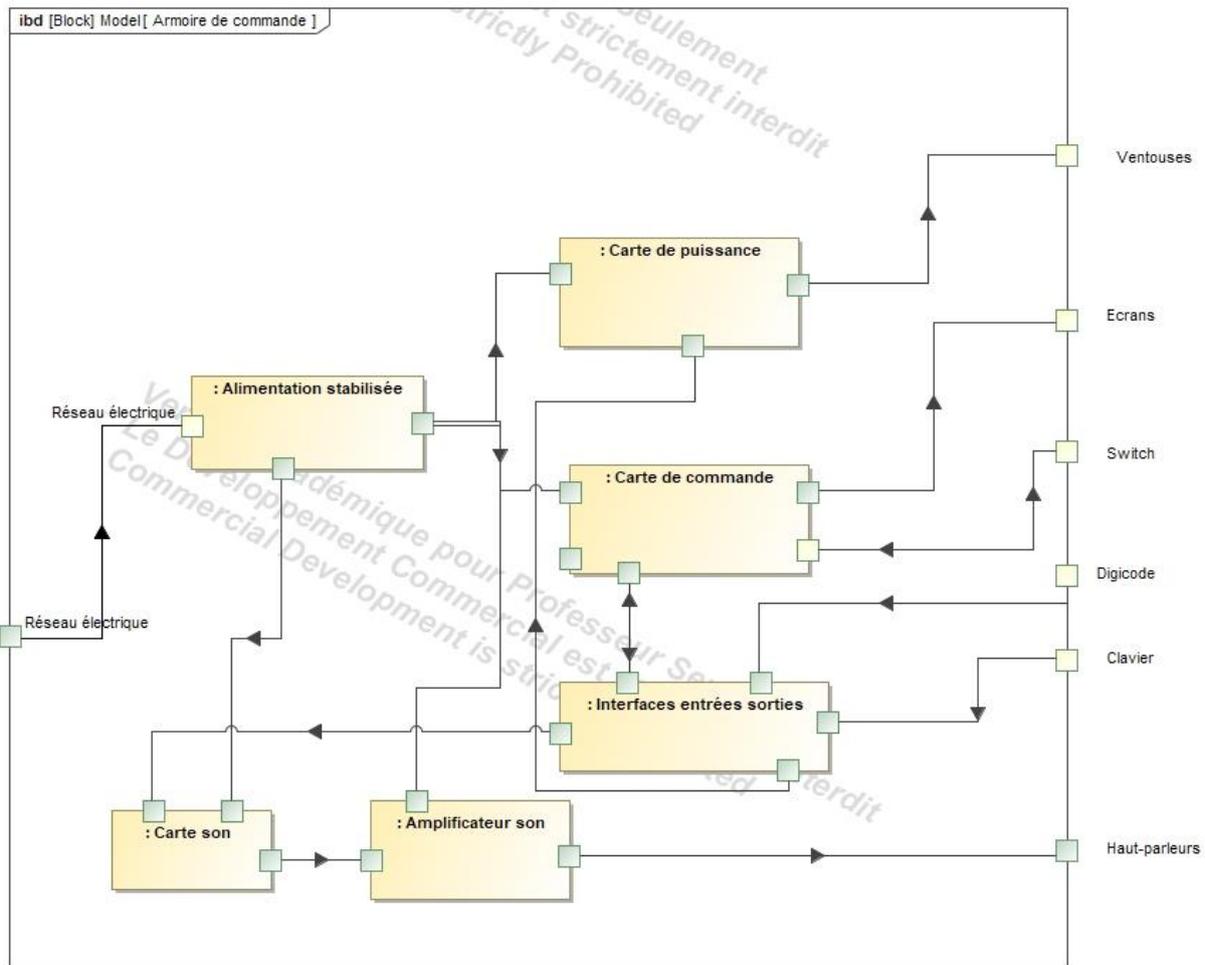
Question 4 :

Un switch est un système qui permet de connecter différents systèmes sur un même réseau ethernet.

Question 5 :

<http://192.168.17.1:8000>

Question 6 : (DR3)



Question 7 :

L'IP est fixée par la configuration de la caméra et n'est pas attribuée par un serveur DHCP. Ce paramétrage permet de configurer directement les IPs des caméras de chaque salle dans la carte de commande qui lui est associée afin que celle-ci ne collecte que les images provenant des caméras de sa salle (sans avoir à les rechoisir au démarrage de la carte de commande).

Question 8 :

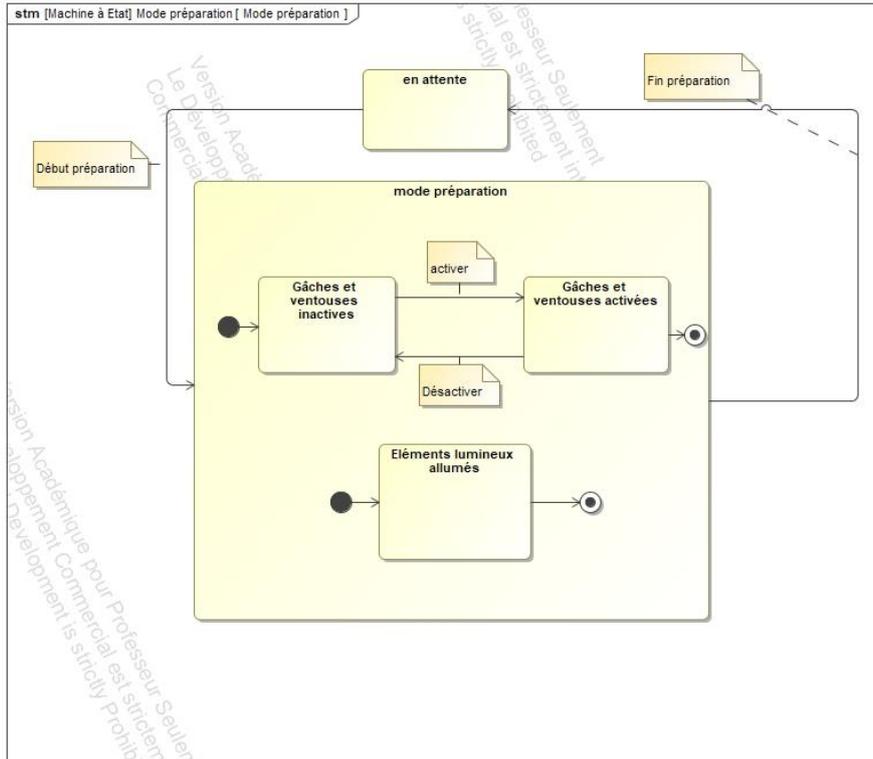
L'objectif est de faire tourner ces deux tâches en parallèle, il n'est toutefois pas nécessaire d'avoir un vrai parallélisme puisque ces deux tâches sont légères. Il suffit de créer 2 processus qui sont appelés alternativement pour simuler l'exécution parallèle. Une autre solution vue après est le multithreading.

Question 9 :

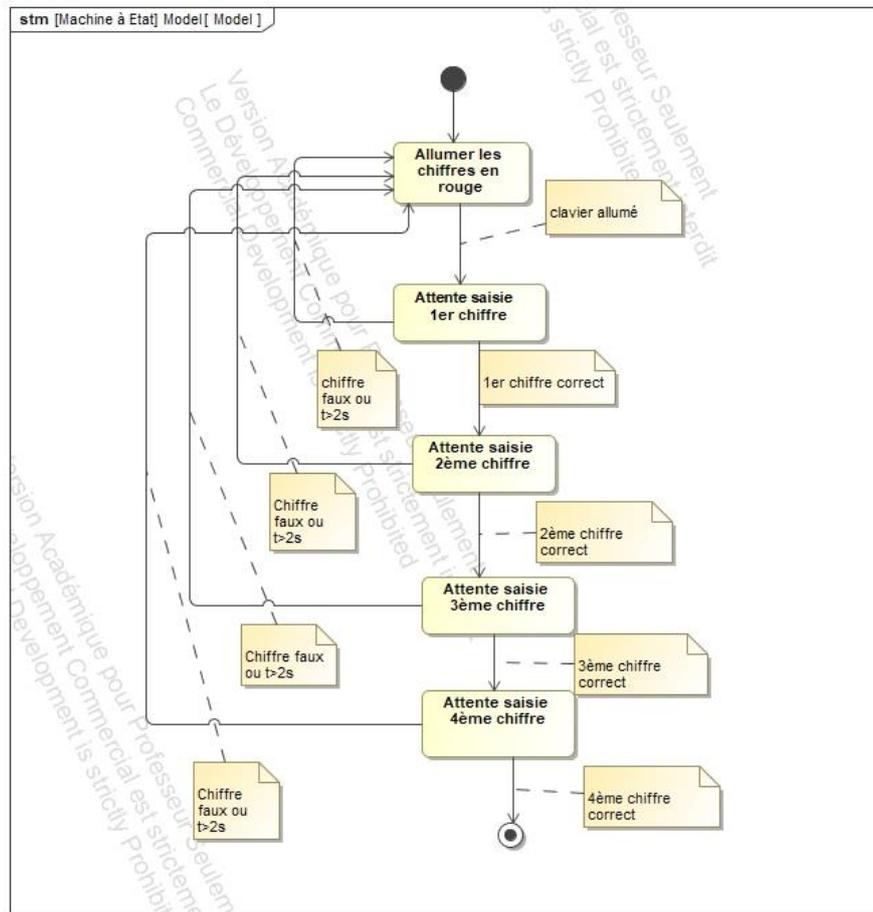
L'expérience ludique est enrichie en incorporant une carte de commande qui va permettre de gérer différentes tâches :

- L'animation de décors riches et immersifs (écrans / effets sonores)
- L'acquisition de données des joueurs permettant de diversifier les supports de jeu et renouveler l'expérience ludique (digidocodes, écrans tactiles, capteurs)
- Créer un lien avec un Game Master afin d'éviter aux joueurs de rester bloqués et leur permettre d'interagir avec une aide extérieure. (caméras IP + hauts-parleurs)

Question 10 :



Question 11 :



Question 12 :

Le multithreading consiste à générer plusieurs processus qui évoluent en même temps. Ici un thread maître instancié au lancement de la carte raspberry Pi instancie 2 threads esclaves (les fonctions callback) qui évoluent de manière concurrente : Le thread dédié à l'exécution répétée de la procédure `salle_machine_etat` et un autre dédié à l'exécution de `gestion_serveur`.

Question 13:

```
int main() {
    pthread_t thread1

    // Create threads for fa() and fb()
    if (pthread_create(&thread1, NULL, callback_machine_etat, NULL) != 0) {
        perror("pthread_create failed");
        return 1;
    }

    while (1) {
        gestion_serveur();
    }
    return 0;
}
```

Question 14 :

```
int main() {

    while (1) {
        salle_machine_etat();
        gestion_serveur();
        sleep(1);
    }
    return 0;
}
```

Question 15 :

Premier cas : `if (_GameElapsedTime()-save_time>180 && verrou = 0);`
 Deuxième cas : `if(_enigme_2() == 1 || _deblocage_GM_2() == 1)`

Question 16 :

```
case 4 :
    if( (_enigme_4() == 1 || _deblocage_GM_4() == 1) || (_enigme_5() == 1 ||
    _deblocage_GM_5() == 1) )
        { cyc ++ }
case 5 :
    if( (_enigme_4() == 1 || _deblocage_GM_4() == 1) && (_enigme_5() == 1 ||
    _deblocage_GM_5() == 1) )
        { cyc ++ }
```

Question 17 :

L'introduction d'une nouvelle énigme se fait en

- Ajoutant un état dans la fonction `salle_machine_etat` (un nouveau case correspondant à l'énigme insérée (attention à éventuellement renuméroter les états suivants si on insère une énigme au milieu des autres)
- Programmant les fonctions `_enigme_i` et `_deblocage_GM_i` associées à cette énigme. La fonction `_enigme_i` est le code vérifiant que l'énigme a bien été résolue et repose sur des données issues d'interfaces avec les joueurs. La fonction `_deblocage_GM_i` vérifiera les instructions fournies par le GM et transmises depuis son interface de commande.

Question 18 :

Un tag rfid est constitué d'un émetteur actif et d'un récepteur passif (le tag). Lorsque le récepteur est placé près de l'émetteur, celui-ci est alimenté par les ondes électromagnétiques émises par l'émetteur et indique son identifiant par émission d'une onde électromagnétique. L'identifiant est alors reconnu par l'émetteur qui peut transmettre sa valeur au reste d'un circuit électronique. Cette technologie peut être utilisée pour identifier des badges dans une entreprise, ou des produits dans un magasin.

Question 19 :

Chaque pierre est une boule de plâtre contenant un récepteur rfid passif. Les socles contiennent des émetteurs rfid qui pourront identifier les récepteurs contenus dans les pierres.

Question 20 :

Un aimant pourrait effectivement être détecté par une sonde à effet Hall mais il ne serait pas possible d'identifier et reconnaître les différents aimants (même en mettant des aimants avec des aimantations différentes pour essayer de les reconnaître, le socle ne pourrait pas distinguer un aimant faiblement aimanté placé au milieu du socle d'un aimant fortement aimanté placé en bord de socle).

Question 21 :

```
def pierres_placees(id_sp_1, id_sp_2, id_sp_3, id_sp_4):
    if id_sp_1 == 1 and id_sp_2 == 2 and id_sp_3 == 3 and id_sp_4 == 4:
        return True
    else:
        return False
```

Question 22 :

```
def pierres_incompletes(id_sp_1, id_sp_2, id_sp_3, id_sp_4):
    if id_sp_1 != 0 and id_sp_2 != 0 and id_sp_3 != 0 and id_sp_4 != 0 and pierres_placees(id_sp_1,
id_sp_2, id_sp_3, id_sp_4)==False:
        return True
    elif id_sp_1==1 and id_sp_2==2 and id_sp_3==3 and id_sp_4 == 0 :
        return True
    else:
        return False
```

Question 23 :

```
def nombre_places(L):
    cpt = 0
```

```

for i in range(len(L)):
    if L[i] == i:
        cpt+=1
return cpt

```

Question 24 :

Il y a $n!$ combinaisons soit une durée de $10 \times (6!) = 7200s = 120$ minutes (c'est trop long pour que les joueurs puissent s'amuser à le faire sachant que les énigmes de la Station Athena doivent être terminés en moins d'une heure).

Question 25 :

A chaque passage dans le while, on décale d'un cran à droite tous les éléments qui sont mal placés :

```

[4, 0, 1, 3, 2]
[2, 4, 0, 3, 1]
[1, 2, 4, 3, 0]
[0, 1, 2, 3, 4]

```

Question 26 :

Chaque passage dans le while correspond à un test de la permutation par les joueurs. La stratégie consiste à décaler d'un cran à droite tous les éléments qui ne sont pas correctement placés. Dans le pire des cas, on doit décaler tous les éléments de $n-1$ positions à droite avant de trouver leur bon emplacement (c'est donc le cas où la liste initialement passée dans la fonction vaut $[n, 0, 1, 2, 3, 4, \dots, n-1]$). On résout donc dans le pire des cas l'énigme en $n-1$ tests de permutations. Pour 6 tags, cela prendra donc $(6-1) \times 10 = 50$ secondes ce qui est nettement plus raisonnable que le cas où seul le nombre de badges bien placés était indiqué dans l'optique de faire une énigme (sachant que les joueurs n'utiliseront certainement pas cette stratégie efficace).

Question 27 :

La carte de commande ne peut pas fournir le courant nécessaire au pilotage de l'électro aimant. Il s'agit d'un actionneur qui doit être alimenté par la carte de puissance.

Question 28 :

$300 \times 0,83/2 - X \times 0,83 = 0$ donc $X = 150 \text{ N} < 2430 \text{ N}$

Question 29 :

Il est tout d'abord nécessaire de relier les récepteurs des tags rfid à l'interface entrée sortie afin de pouvoir relever depuis la carte de commande l'information de présence des différentes pierres.

Du point de vue logiciel, il sera nécessaire de

- 1) Incorporer une nouvelle énigme dans la machine à état en incorporant un nouvel case dans `salle_machine_etat()` (et en veillant à décaler les case suivants l'énigme introduite si nécessaire).
- 2) Coder la fonction `_enigme_i_()` où i est le numéro de l'énigme introduite permettant de vérifier que l'énigme est bien validée.
- 3) Ajouter un bouton dans l'interface du Game Master pour passer cette énigme et coder la fonction `_deblocage_GM_i_()` reconnaissant l'appui sur ce bouton.

Question 30 :

les fichiers sont sur la carte RaspBerry et sont exécutés depuis un navigateur sur le poste du Game Master

Question 31 :

Permet de mettre à jour uniquement les éléments modifiés ce qui permet de « gagner du temps » dans le rafraîchissement de la page. Ce sera utile pour les images et la mise à jour de celles-ci

Question 32 :

la transmission est faite dès le changement d'état de l'information, il n'y a pas de contrôle d'erreur

Question 33 :

les données envoyées sont visibles sur le réseau avec la méthode Get et pas avec la méthode Post. La méthode utilisée ici est la méthode post mais il n'y a pas de données sensibles

Question 34 :

On voit que les ip sources de 192.168.14.3 à 192.168.14.8 remontent des images à la carte de commande (d'ip 192.168.14.1) il y a donc 6 caméras. La durée entre 2 images transmises vaut $17,6 - 16,4 = 1,2$ secondes soit une fréquence de rafraîchissement d'un peu moins d'1 Hz (0,8Hz) (ce qui est suffisant pour suivre les actions des joueurs sans saturer le réseau avec des flux vidéos potentiellement lourds).

Question 35 :

La commande cmd est envoyée de la source (PC game master) vers la carte de commande de la salle, on voit donc que la carte de commande de la salle est une RaspberryPi d'ip 192.168.14.1 et d'adresse MAC b8:27:eb :ae:64:6d. Le PC du Game Master a donc pour ip 192.168.1.163 et pour adresse MAC 3c:21:9c:97:9e:6f.

Question 36 :

#define est une directive de préprocesseur qui permet de construire un alias entre le nom de macro CGI_MAX_COMMAND et la valeur 64. Ainsi CGI_MAX_COMMAND ne sera pas une variable avec une occupation mémoire et une portée qu'il faut contrôler mais un raccourci sur une constante qu'on souhaitera réutiliser éventuellement.

Question 37 :

Chaque commande cgi est caractérisé par une structure ayant pour attribut un nom codé sur un tableau de 256 octets (donc 256 lettres codées en char sur un octet) et un pointeur sur une fonction. Les différentes commandes cgi sont stockées dans un tableau de taille 64 qui permet de stocker 64 commandes différentes.

Question 38 :

```
void _cgilnit ( void )
{
    int i;
    for ( i=0 ; i<CGI_MAX_COMMAND ; i++ )
        { cgiCommand[i].name[0] = '\0';
        }
}
```

Question 39 :

```
// Correction du code attendu :
for ( i=0 ; i<CGI_MAX_COMMAND; i++ )
{ if ( strcmp( cgiCommand[i].name, args[0] )==0 && cgiCommand[i].func )
    { resultat = cgiCommand[i].func( nbArg, args, buffer, clientIp );
```

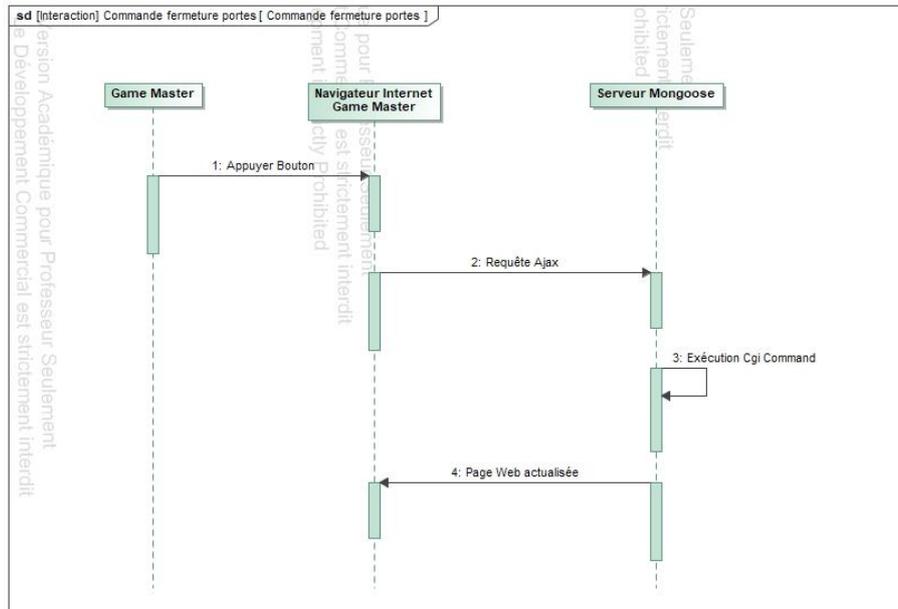
```

    break;
  }
}

return( resultat );
}

```

Question 40 :



La requête Ajax transmise doit correspondre à la commande indiquant l'ordre de fermeture des portes (room_set_gates étudiée précédemment dans la partie). Le serveur mongoose reçoit cette commande et exécute la commande cgi associée puis renvoie une page web modifiée au navigateur du Game Master indiquant que les portes ont été fermées.

Question 41 :

Les différentes modifications sont les suivantes :

- 1) Le code html de la page affichée doit contenir un nouveau bouton. L'appui sur ce bouton transfère au serveur une nouvelle commande cgi.
- 2) Cette commande cgi doit être associée à une fonction qu'il est nécessaire de coder et qui sera stockée ainsi que le nom de la commande cgi transmis par la page web dans la structure cgi_command. Cette fonction déterminera les actions que doit effectuer la carte de commande lors de l'appui sur le bouton. Ici, il s'agirait de mettre sous tension / hors tension un écran.

Question 42 :

```

INSERT INTO Parties (id_partie, id_salle, nb_joueurs, nom_réservation)
VALUES (2030,3,4,'Mr Durand')

```

Question 43 :

```

SELECT * FROM Parties WHERE nb_joueurs <= 4

```

Question 44 :

```

SELECT COUNT(*) FROM Dates WHERE jour = '02/03/2025'

```

Question 45 :

```

SELECT nom_reservation,nom_salle,heure_début
FROM Partie as P JOIN Dates as D JOIN Salles as S JOIN Occupation as O
ON P.id_partie = O.id_partie AND P.id_salle = S.id_salle AND S.id_salle = D.id_salle AND
D.id_timestamp = O.id_timestamp
WHERE heure_fin -heure_début = (SELECT MIN (heure_fin – heure_début) FROM Dates)

```

Question 46 :

```

SELECT nom_salle,AVG(heure_fin-heure_début) FROM Salles
JOIN Date ON id_salle
GROUP BY id_salle

```

Pour la partie 2 de la question,

```

SELECT nom_salle,AVG(heure_fin-heure_début) FROM Salles as S
JOIN Date as S ON S.id_salle = D.id_salle JOIN Parties as P ON S.id_salle = P.id_salle
WHERE joueurs_conseillés<=nb_joueurs
GROUP BY id_salle

```

Question 47 :

```

SELECT * FROM Dates as D1 JOIN Dates as D2
ON D1.jour = D2.jour AND D1.id_salle = D2.id_salle WHERE
(D1.heure_fin>D2.heure_début AND D1.heure_début<D2.heure_début)
OR (D2.heure_fin>D1.heure_début AND D2.heure_début<D1.heure_début)
OR D1.heure_fin<D1.heure_début
GROUP BY id_timestamp
# Le group by sert juste à supprimer les éventuels doublons

```

Question 48 :

On introduit une table dont les champs sont les instants debut_enigme_1, fin_enigme_1,debut_enigme_2,fin_enigme_2,... fin_enigme_5 (ou plus généralement fin_enigme_k où k le nombre d'énigme maximal pris dans la salle de l'escape Game qui contient le plus d'énigmes). Par ailleurs cette table doit contenir au moins un champ permettant d'effectuer des jointures. On peut par exemple ajouter le champ id_partie qui sera une clé primaire de cette table et qui permettra d'effectuer des jointures avec la table Parties.

Question 49 :

```

SELECT choix_surnom as nom_équipe,COUNT(*) as Succès,AVG(durée_partie) as durée_moyenne
FROM Résultats
GROUP BY nom_équipe
ORDER BY Succès, -durée_moyenne DESC
LIMIT 4

```

Attention pour trier les deux par ordre décroissant en utilisant d'abord Succès puis durée_moyenne, une technique est de prendre -durée_moyenne (puisque dans le résultat on souhaite avoir l'ordre croissant des durées moyennes)

Question 50 :

4 bits associés à la création de ces nouveaux réseaux donc $2^4 = 16$ réseaux supplémentaires. 4 bits associés aux équipements donc $16 - 2$ (adresse réseau et broadcast) = 14 équipements possibles par réseau.

Actuellement, 7 sous réseaux sont utilisés.

Question 51-52 : (DR6)

	Adresse du réseau	Adresse mini	Adresse maxi
Salle 1	192.168.17.0	192.168.17.1	192.168.17.14
Salle 2	192.168.17.16	192.168.17.17	192.168.17.30
Salle 3	192.168.17.32	192.168.17.33	192.168.17.46
Salle 4	192.168.17.48	192.168.17.49	192.168.17.62
Salle Game Master	192.168.17.64	192.168.17.65	192.168.17.78

Question 53 : (DR7)

Destination	Adresse réseau	Masque	Adresse interface	Passerelle
Salle 1	192.168.17.0	255.255.255.240	192.168.17.1	Connecté ou direct
Salle 2	192.168.17.16	255.255.255.240	192.168.17.17	Connecté ou direct
Salle 3	192.168.17.32	255.255.255.240	192.168.17.33	Connecté ou direct
Salle 4	192.168.17.48	255.255.255.240	192.168.17.49	Connecté ou direct
Game Master	192.168.17.64	255.255.255.240	192.168.17.65	Connecté ou direct
DMZ	192.168.17.224	255.255.255.240	192.168.17.241	192.168.17.242

Question 54 :

DMZ : Zone démilitarisée qui permet de rendre accessible certaines parties de votre réseau (ici le serveur web et le serveur de données) tout en protégeant votre réseau local (LAN)

2 architectures possibles : Avec un ou deux firewalls

Question 55 :

Les équipements présents dans la DMZ (serveur web et serveur de données actuellement)

Question 56 :

Actuellement 7 sous réseaux sont utilisés, il reste donc 9 sous réseaux possibles donc 9 salles.

D. Commentaires du jury

Il est important, dès la réception du sujet, de prendre connaissance de celui-ci et d'en faire une lecture rapide, mais complète afin d'appréhender le questionnement dans son ensemble et de localiser les éléments de réponse fournis. Les différentes parties se terminent par une question de synthèse. Celle-ci permet de vérifier que le candidat a compris les éléments impliqués dans cette partie et en quoi ceux-ci permettent de répondre à la problématique de la partie. Les copies proposant des synthèses soignées et traduisant la compréhension du candidat ont été valorisées. De trop nombreux candidats en revanche se contentent d'une réponse lapidaire ou bien sautent la question.

Partie 1

Après la présentation du système, réduit à une salle d'Escape Game et de son contexte, cette partie vise à appréhender les différentes parties composant le système et les interactions entre celles-ci.

L'accent est mis sur le lien entre les choix technologiques effectués et les besoins auxquels répond le système.

Le candidat est amené à comprendre que les dispositifs électroniques avec lesquels les joueurs interagissent dans une salle communiquent avec une carte électronique de supervision dédiée à cette salle. Les différents diagrammes SysML permettent d'appréhender les spécificités du système : on illustre l'interaction à distance avec un maître du jeu ainsi que celle avec les joueurs dans le diagramme de Cas d'utilisation. La séparation physique entre les dispositifs accessibles aux joueurs et ceux localisés dans l'armoire de commande avec la relation de contenance est décrite par le diagramme de définition de blocs, et enfin les échanges entre la carte de commande, les dispositifs accessibles aux joueurs et le maître du jeu sont décrits via les flux du diagramme de blocs internes. La suite du sujet s'intéresse aux actions à mettre en place pour intégrer une nouvelle énigme au jeu.

Partie abordée par 100 % des candidats.

Le jury remarque un manque de connaissances sur l'aspect modélisation UML (ici « extend », bien que ce type de relation apparaît dans de nombreux sujets de CAPET), ainsi qu'un manque de rigueur dans l'utilisation des diagrammes de définition de blocs (relation de contenance non prise en compte) ou dans la définition des grandeurs de flux transitant entre les blocs du diagramme de blocs internes. Le jury a été surpris que la moitié des candidats ne propose pas une URL correcte pour se connecter à un dispositif via une adresse IP et un port.

Partie 2

Cette partie a pour objectif d'appréhender la structure logicielle permettant de gérer l'enchaînement des énigmes du jeu. Une première modélisation sous la forme d'un diagramme d'état est proposée puis une stratégie de parallélisation de 2 tâches par multithreading en langage C est abordée. Enfin on s'intéresse au code C concernant la tâche dédiée à l'enchaînement des énigmes et une modification de la structure des énigmes est étudiée.

Partie abordée par 93 % des candidats

Malgré des exemples de diagrammes fournis dans le sujet, le jury déplore le manque de rigueur dans la syntaxe des diagrammes présentés. Même si un algorithme permet de communiquer certaines idées de solutions, il était attendu ici une proposition dans le formalisme proposé.

La notion de thread maître et esclave est rarement maîtrisée et de nombreux candidats se contentent de recopier le code multi-threadé fourni en exemple sans effectuer les modifications demandées.

La syntaxe des propositions est dans l'ensemble correcte pour les candidats ayant abordé cette partie.

Partie 3

Partie abordée par 82 % des candidats

Cette partie repose sur l'étude des composants impliqués dans l'une des énigmes de la salle en vue d'introduire une nouvelle énigme reposant sur une technologie analogue. Le questionnement guide le candidat dans la mise en œuvre de programmes en langage Python interagissant avec des données issues de tags RFID. Cette analyse est suivie d'une étude préliminaire à la mise en œuvre d'une nouvelle énigme notamment en s'intéressant à une simplification pour que la durée de résolution soit compatible avec le format du jeu.

La majorité de candidats propose une explication convenable du fonctionnement de la technologie RFID mise en œuvre dans l'énigme bien qu'il soit regrettable qu'une proportion très faible de copies appuie l'explication sur un schéma, pourtant demandé dans la question. La syntaxe du langage Python est souvent mal maîtrisée. Le jury rappelle qu'il s'agit du langage de prédilection pour l'enseignement de l'informatique en sciences de l'ingénieur en lycée général et technologique et qu'à ce titre, la maîtrise de la syntaxe des fonctions, boucles, branchements conditionnels et de la manipulation des listes est nécessaire..

La fin de la partie abordait des questions liées à la mise en place de la nouvelle énigme : Le nombre de permutations de n éléments ainsi que la durée associée de l'énigme ont été correctement identifiés par la moitié des candidats abordant cette question. Les copies répondant de manière incorrecte fournissent des propositions hasardeuses qui montrent que le candidat n'a pas vérifié sa réponse sur un exemple avec n faible. Le jury recommande aux candidats d'inspecter la validité de leurs réponses sur des exemples simples, lorsque cela est possible.

Partie 4

Partie abordée par 85 % des candidats

Cette partie étudie les échanges entre la carte de commande d'une salle et l'interface du maître du jeu. Cette interface est constituée d'une page web créée par la carte de commande au moyen d'un serveur Mongoose. Il n'est attendu aucune connaissance préalable du candidat sur cette technologie et les documents annexes contiennent les éléments de réponse attendus concernant la technologie Ajax. La première partie aborde les échanges client (interface du maître du jeu) / serveur (carte de commande) qui ont été dans l'ensemble bien traités, de même que l'analyse des trames Wireshark permettant d'identifier les caméras IP et la fréquence de rafraîchissement des images transmises sur le réseau.

En revanche, la gestion des commandes cgi et l'écriture de fonctions associées à leur manipulation a mis la majorité des candidats en difficulté. Les programmes attendus étant de difficulté modeste, le jury recommande de nouveau aux candidats de renforcer leur maîtrise du langage C afin de pouvoir rapidement s'adapter aux structures de données détaillées dans l'énoncé.

Partie 5

Partie abordée par 53 % des candidats

Cette partie porte sur l'analyse des logs de jeu contenus dans une base de données. Elle évalue les candidats sur les différents aspects de la gestion de bases de données via le langage SQL : insertion d'une table, requêtes simples, imbriquées, fonctions d'agrégation appliquées à des groupes, conception d'une table. Cette partie révèle une très grande disparité entre les candidats maîtrisant correctement le langage et traitant correctement la majorité de la partie et ceux qui ont une maîtrise plus fragile et qui se limitent aux 2 premières questions. Savoir manipuler les bases de données via le langage SQL est un attendu du niveau BTS et le jury encourage les candidats à renforcer leurs connaissances sur cette dimension.

Partie 6

Partie abordée par 72 % des candidats.

Cette partie porte sur l'étude du réseau de l'escape Game ainsi qu'une possibilité d'ajout d'une nouvelle salle de jeux. Le questionnement abordait des notions relatives au décompte des sous-réseaux disponibles et occupés, à la construction de la table d'adressage du réseau décrit ainsi qu'au rôle et à la sécurisation d'une DMZ. Tout comme la partie 5, cette partie a été traitée de manière très contrastée avec des candidats qui répondent de manière correcte à la quasi-totalité des questions de la partie et les autres qui ne répondent correctement à presque aucune question. Le jury encourage les candidats à s'entraîner sur ce type de questionnement qui apparaît régulièrement dans les épreuves du CAPET.

Le jury invite les candidats à être vigilants quant à la cohérence des réponses vis-à-vis des questions.

E. Résultats

Nombre de copies : 13

Moyenne : 7,98 / 20

Note maximum : 12,1 / 20

Écart type : 2,16

Épreuve de leçon

A. Présentation de l'épreuve

Durée des travaux pratiques encadrés : 5 heures

Durée de la présentation : 30 minutes maximum

Durée de l'entretien : 30 minutes maximum

Coefficient : 5

L'épreuve a pour objet la conception et l'animation d'une séance d'enseignement dans l'option choisie. Elle permet d'apprécier à la fois la maîtrise disciplinaire, la maîtrise de compétences pédagogiques et de compétences pratiques.

L'épreuve prend appui sur les investigations et analyses effectuées par le candidat pendant les cinq heures de travaux pratiques relatifs à une approche spécialisée d'un système pluri-technologique et comporte la présentation d'une séance d'enseignement suivie d'un entretien avec les membres du jury.

L'exploitation pédagogique attendue, directement liée aux activités pratiques réalisées, est relative aux enseignements en collège, en lycée et aux sections de STS de la spécialité.

L'épreuve est notée sur 20. 10 points sont attribués à la partie liée aux travaux pratiques et 10 points à la partie liée à la soutenance. La note 0 à l'ensemble de l'épreuve est éliminatoire.

B. Déroulement de l'épreuve

• Organisation

Les deux parties, travaux pratiques et exploitation pédagogique, sont indépendantes et sont notées chacune sur dix points. La séparation de l'évaluation des deux parties de l'épreuve permet de dissocier la réussite à la partie « travaux pratiques » de celle à la partie « exploitation pédagogique ».

Les supports utilisés, pour cette session, sont des systèmes pluri-technologiques actuels :

- robot haptique ;
- véhicule de mobilité urbaine ;
- bras deux axes de contrôle par caméra ;
- système de travelling photographique motorisé.

Les documents accompagnant le support fournissent une guidance qui permet aux candidats, quelle que soit leur connaissance du système de mobiliser leurs compétences scientifiques et pédagogiques.

Chaque support conduit à une exploitation pédagogique, liée à l'option choisie, de niveau imposé en technologie au collège, en série STI2D (sciences et technologies de l'industrie et du développement durable) de la voie technologique, en enseignement de spécialité sciences de l'ingénieur de la voie générale ou en STS de la spécialité.

Pour la partie travaux pratiques, les postes de travail sont équipés, selon la nécessité des activités proposées, des matériels usuels de mesure des grandeurs physiques : oscilloscopes numériques, multimètres, dynamomètres, tachymètres, cartes d'acquisition associées à un ordinateur, etc.

Le jury dispose d'une traçabilité des connexions sur le réseau permettant de suivre les sites consultés.

• Travail demandé

Rappel des attendus

L'épreuve a pour objet la conception et l'animation d'une séance d'enseignement. La séance proposée prendra appui sur les investigations effectuées pendant la phase de travaux pratiques. Cette épreuve permet d'apprécier à la fois la maîtrise disciplinaire, la maîtrise de compétences pédagogiques et de compétences pratiques du candidat.

L'épreuve se déroule selon la chronologie suivante :

Travaux en laboratoire (5 heures) :

- Phase 1 : appropriation du contexte pédagogique de la séance d'enseignement et prise en main du système (40 minutes) ;
- Phase 2 : réalisation d'activités expérimentales (3 heures) ;
- Phase 3 : réinvestissement des activités et élaboration du scénario de la séance (30 minutes) ;
- Phase 4 : préparation de l'exposé (50 minutes).

Soutenance (1 heure) : 30 minutes maximum d'exposé, 30 minutes maximum d'entretien.



Phase 1 : appropriation du contexte pédagogique de la séance d'enseignement et prise en main du système (40 minutes)

Appropriation du contexte pédagogique

La séance d'enseignement à présenter lors de l'exposé est une activité prévue pour une heure en classe entière. Elle doit être élaborée pour la série, le niveau et les objectifs de formation définis ci-dessous.

Les éléments suivants sont indiqués au candidat :

- série : Technologie, STI2D, SI ou BTS (spécialité précisée selon le sujet) ;
- niveau : classe concernée ;
- période : période de l'année (début, milieu ou fin d'année) ;
- compétences visées (il s'agit des compétences que la séance présentée par le candidat doit permettre de développer chez les élèves ; une à deux compétences sont imposées) ;
- connaissances/savoirs associé(e)s (il s'agit des connaissances/savoirs associés aux compétences qui devront être développé(e)s dans le cadre de la séance présentée par le candidat).

Prise en main du système et de son environnement

Il est mis à disposition du candidat :

- un espace numérique personnel accessible pendant les six heures de l'épreuve ;
- un ordinateur équipé des logiciels de bureautique usuels, de logiciels dédiés aux activités pratiques et d'un accès à internet ;
- un dossier « Documents candidats » comportant diverses ressources ;
- un système didactisé.

Quelques manipulations sont proposées au candidat. Elles sont fortement guidées et doivent permettre une prise en main du système et des matériels/logiciels mis à sa disposition pour réaliser les activités expérimentales suivantes.

Phase 2 : activités expérimentales (3 heures)

Dans cette phase 2, une succession d'activités expérimentales est proposée aux candidats. Ces activités permettent d'évaluer l'aptitude du candidat à :

- concevoir un protocole expérimental ;
- mettre en œuvre un protocole expérimental ;
- réaliser une partie d'un programme ;
- réaliser le relevé de grandeurs physiques ;
- extraire des informations de documentations fournies ;
- analyser les relevés et déduire les conclusions quant à l'objectif visé (ce retour à l'objectif de l'activité est essentiel).

Phase 3 : réinvestissement des activités et élaboration du scénario de la séance (30 minutes)

La séance d'enseignement à présenter lors de l'exposé est une activité prévue en classe entière pour une durée d'une heure. Elle doit être élaborée pour la série, le niveau et les objectifs de formation définis en phase 1.

Le programme (ou le référentiel) de la classe concernée est mis à disposition du candidat.

À partir du contexte pédagogique imposé, il est demandé au candidat d'identifier parmi les activités expérimentales réalisées lors de la phase 2 celles qui pourraient être exploitées et transposées au niveau d'élèves concerné. Le candidat ayant toujours accès au matériel de travaux pratiques, des expérimentations complémentaires peuvent être réalisées.

Phase 4 : préparation de l'exposé (50 minutes)

Lors de cette phase, le candidat n'a plus accès au matériel de travaux pratiques.

Pour information, le candidat dispose lors de son exposé :

- de l'espace numérique personnel utilisé lors des phases précédentes ;
- d'un ordinateur équipé des logiciels de bureautique et d'un vidéoprojecteur ;
- d'un tableau blanc et de feutres.

La durée de la présentation devant la commission d'interrogation est de 30 minutes maximum.

Elle doit inclure une courte introduction explicitant :

- la description du contexte pédagogique de la séance (imposé en phase 1), une description succincte de l'articulation de la séance présentée avec les séances antérieures et postérieures ;
- la(les) problématique(s) éventuelle(s) permettant de contextualiser les activités proposées aux élèves ;
- le plan de la séance.

Les activités proposées aux élèves dans le cadre de la séance sont ensuite présentées et argumentées. Il n'est pas attendu du candidat qu'il détaille lors de l'exposé la chronologie des activités expérimentales qu'il a conduites au laboratoire durant les trois heures qui y sont consacrées.

C. Commentaires du jury

1. Analyse globale des résultats

Le jury tient à souligner la qualité de préparation de nombreux candidats. Néanmoins, les attendus de l'épreuve et les modalités de mise en œuvre décrits au JORF ne sont pas connus de tous. Il s'avère extrêmement difficile de réussir les activités pratiques et l'exploitation pédagogique si les objectifs spécifiques de ces deux parties de l'épreuve ne sont pas connus.

Les notions théoriques portant sur la pédagogie et la didactique de la discipline et sur les différentes démarches pédagogiques associées (travail en îlots, classe inversée, évaluation par compétences...) sont régulièrement citées par les candidats. Elles ne sont pas toujours bien maîtrisées et ne font que trop rarement l'objet d'une contextualisation ou d'une proposition concrète dans le cadre de la séance présentée lors de la leçon.

Une proportion notable de candidats ne connaît pas les grands principes de la réforme du lycée mise en œuvre à la rentrée 2019. Les programmes de technologie au collège, de la série STI2D et de l'enseignement de spécialité sciences de l'ingénieur du lycée général et technologique ainsi que les documents ressources pour faire la classe sont parfois inconnus des candidats. Le jury a été également surpris que des candidats ne soient pas acculturés au socle commun de connaissances, de compétences et de culture, au cadre de référence des compétences numériques (CRCN), ainsi qu'à l'évaluation par compétences.

Les candidats doivent être en mesure de produire des séances sur tous les niveaux d'enseignement. Le jury rappelle que les exploitations pédagogiques doivent s'appuyer sur les programmes et référentiels en vigueur lors de la session du concours.

2. Commentaires et conseils aux candidats

Pour la partie travaux pratiques

Le manque de culture scientifique et technologique pénalise de nombreux candidats dans l'appropriation des supports pluri-technologiques. Il est impératif, pour réussir cette épreuve, de disposer de compétences et de connaissances scientifiques et technologiques avérées dans les trois domaines « matière – énergie – information ». Cette culture technologique ne se limite en aucun cas à un domaine disciplinaire unique lié à l'option choisie par le candidat. Les futurs professeurs de sciences industrielles de l'ingénieur se doivent d'avoir une vision transversale et globale de leur discipline et de conduire une veille technologique régulière. Tout au long de l'épreuve, le jury est amené à interagir avec le candidat de façon à ce qu'il puisse exposer sa démarche, son raisonnement et sa conclusion ; il attend un discours scientifiquement rigoureux, clair et argumenté.

Le jury est garant de la bonne gestion du temps pour permettre au candidat d'aborder toutes les questions du sujet. Les différentes parties abordent des notions variées, il est opportun pour le candidat de toutes les aborder.

Les candidats les plus efficaces font preuve d'autonomie, d'esprit critique et d'écoute envers le jury lors des travaux pratiques. Ils prennent des initiatives dans la conception de leur séance pédagogique et mettent à profit l'ensemble des ressources numériques mises à leur disposition.

Le jury tient à souligner que nombre de candidats sont bien préparés à cette partie de l'épreuve et s'appuient sur des compétences à la fois transversales et spécifiques à leur option.

Organisation à suivre lors de l'épreuve

Il est conseillé de prendre connaissance de l'intégralité du sujet avec ses annexes avant de commencer les activités expérimentales et de lire les consignes.

Les candidats réalisent des activités expérimentales et analysent des résultats afin de conclure sur les problématiques du sujet. Ces manipulations, mesures et interprétations, sont réalisées au niveau de compétences d'un master première année.

Les candidats doivent penser à garder des traces numériques de leurs résultats et de leurs travaux afin de les réinvestir dans une séance adaptée au collège ou au lycée.

La connaissance préalable du système et des logiciels n'étant pas demandée, les membres de jury peuvent être sollicités par les candidats en cas de problèmes ou de difficultés liées à l'utilisation d'un logiciel ou d'un appareil de mesure spécifique. Plus généralement, le jury est présent pour accompagner les candidats dans leur démarche.

Aptitude à mener un protocole expérimental

Le jury a apprécié l'autonomie dans la manipulation des systèmes de certains candidats. La mise en œuvre des matériels de mesure et d'acquisition ne présente pas de difficultés particulières. Cependant pour certains candidats, les instruments de mesure les plus courants ne sont pas suffisamment connus (nom, utilisation, symbole et unités des grandeurs physiques mesurées). Les membres du jury assurent l'accompagnement nécessaire afin que la spécificité d'un équipement ne constitue pas un obstacle à la réussite du candidat. Il est attendu du candidat qu'il soit capable de proposer et de justifier ses choix de protocoles expérimentaux.

Les travaux pratiques font apparaître que de nombreux candidats ne maîtrisent pas suffisamment les notions fondamentales de leur spécialité, ni les systèmes d'unités associés alors qu'une vision large de la discipline est nécessaire. De même, plusieurs d'entre eux ne sont pas en mesure de réaliser des manipulations mathématiques de base indissociables de la culture scientifique commune (résolution d'une équation du premier degré, calcul d'un coefficient directeur), trigonométrie...).

Utilisation des modèles numériques

Globalement, les candidats utilisent correctement les modèles numériques fournis. Le jury note cependant que de nombreux candidats manquent de recul et d'esprit critique dans l'interprétation des résultats de la simulation numérique et dans l'analyse des hypothèses utilisées lors de l'élaboration du modèle. Il est attendu des candidats une analyse pertinente des écarts entre les résultats issus de la simulation d'un modèle numérique, les mesures issues du système réel à partir d'expérimentations et/ou les performances attendues indiquées dans le cahier des charges. Au-delà des modèles numériques utilisés, le jury rappelle que les candidats se doivent de maîtriser les bases du champ disciplinaire concerné, dans le domaine du numérique (langages, codage, ...).

Préparation de la séance

Le candidat doit bien identifier les activités réalisées qui pourraient être réinvesties lors de l'exposé, au niveau collège, en pré-bac ou en STS. Cet inventaire doit l'amener à envisager les activités possibles à proposer dans la classe pour la séance et le niveau demandé. Les conclusions et les résultats de ces expérimentations pourront être réutilisées lors de l'élaboration de la séance.

Il convient de transposer les activités réalisées par les candidats lors des activités expérimentales dans un contexte de formation pour des élèves au regard de la commande pédagogique imposée dans le sujet.

Il est demandé aux candidats d'illustrer leur leçon à partir du système étudié. Le jury déplore que certains candidats proposent des activités s'appuyant sur des systèmes non étudiés lors de l'activité de travaux pratiques.

Certains candidats, déjà contractuels, mettent à profit leur expérience pour proposer des séances pertinentes. Cependant, bon nombre de candidats se lancent dans la production d'une séance sans réellement analyser les compétences et les connaissances ciblées pour la leçon. Certains perdent encore du temps à formaliser une séquence pédagogique sans aborder la séance cible ; d'autres s'approprient des formats types non adaptés à la commande.

Le jury regrette que trop peu de candidats présentent une synthèse de leurs activités pratiques afin d'en sélectionner les éléments pertinents pour leur séance. Le hors-sujet est encore malheureusement trop fréquent.

Le jury conseille aux candidats de commencer par la construction du document de synthèse de la séance demandée. Ce document formalisera les savoirs et/ou la méthodologie à retenir par les élèves.

Cela faciliterait la transposition didactique demandée et permettrait de proposer des activités d'apprentissage opérationnelles.

Le jury conseille encore aux candidats de justifier clairement les choix pédagogiques opérés sans se cantonner à des généralités.

Pour l'exposé devant le jury

Les candidats inscrivent leur développement pédagogique dans un contexte donné dans le sujet. La séance d'enseignement à présenter est une activité prévue en classe entière pour une durée d'une heure. Ce contexte, selon le niveau et les objectifs visés, est compatible avec la réalisation ou l'exploitation d'activités expérimentales. Les candidats ne doivent donc pas se sentir contraints de présenter une séance de cours. Afin de bien préciser au jury les enjeux et les attendus de la séance, celle-ci doit être intégrée dans une séquence. Le candidat doit situer la séance dans une organisation temporelle, en précisant ce qui est fait avant et après. Il doit également expliciter la construction de la séance en s'appuyant sur des activités expérimentales réalisées auparavant et de leurs résultats. Le candidat est amené à préciser pour la séance décrite les prérequis, les objectifs (compétences à faire acquérir, capacités et connaissances attendues), l'organisation de la classe, les modalités pédagogiques (cours, activités dirigées, activités pratiques, projet), les stratégies pédagogiques (déductive, inductive, différenciation pédagogique, démarche d'investigation, démarche de résolution de problème technique, pédagogie par projet, approche spiralaire...), les activités des élèves et les productions attendues. La description de la séance doit faire explicitement apparaître la prise en compte de la diversité des publics accueillis dans la classe. Il est attendu que le candidat précise la façon dont il compte animer la classe et mettre en synergie les élèves en vue de la structuration des acquis.

Les phases de structuration des connaissances permettant la construction des connaissances des élèves et les différentes formes d'évaluation des apprenants peuvent être des parties intégrantes de la séance.

Les différentes modalités d'enseignement (enseignement pratique interdisciplinaire, interdisciplinarité, concours scientifique et technique...) et les dispositifs d'accompagnement et de remédiation doivent être précisés.

Le jury met en garde les candidats qui éludent tout ou partie des objectifs visés en termes de compétences et connaissances associées voire s'écartent du contexte pédagogique imposé. Dans ce cas, le jury considère la leçon présentée hors sujet.

Enfin, un discours purement pédagogique qui ne répondrait pas concrètement aux objectifs d'apprentissage visés ne saurait être cautionné par le jury.

Il s'agit du cœur même de l'épreuve que de traiter la commande en termes de niveau, et de compétences/connaissances attendues. L'expertise pédagogique ne saurait palier ce manquement à l'exigence de contenu didactique.

De trop nombreux candidats confondent les activités de travaux pratiques réalisées lors de la phase 2 de l'épreuve et les activités de la séance pédagogique à exposer ; leur exposé est, de fait, hors sujet.

Utilisation du numérique

Le jury conseille aux candidats de bien identifier les points de leur séance pédagogique pour lesquels l'usage du numérique apportera une réelle plus-value aux apprentissages des élèves. Le jury constate que peu de candidats proposent une exploitation d'outils numériques éducatifs, à des fins d'animation de séance, de présentation, de travail collaboratif, d'échanges entre le professeur et les élèves (type ENT par exemple). Les outils numériques proposés doivent être respectueux du règlement général de la protection des données (RGPD).

Réinvestissement des résultats de travaux pratiques

L'objectif attendu de la leçon est une exploitation pédagogique s'appuyant sur tout ou partie des activités pratiques réalisées et de leurs résultats et permettant aux apprenants de comprendre les concepts fondamentaux associées aux compétences visées. Les activités expérimentales menées dans la partie « travaux pratiques » peuvent être d'un niveau supérieur à celui demandé dans la séance, il ne s'agit donc pas de faire, au travers de la séance pédagogique, un compte-rendu de l'activité pratique réalisée, mais de s'appuyer sur les expérimentations pour en extraire des données et des activités à proposer aux élèves. Cependant, une rapide présentation des objectifs et conclusions des expérimentations réalisées en TP en première partie de l'épreuve, permettra au jury de mieux comprendre l'intégration de ceux-ci dans la séance. Il est apprécié de réaliser une présentation dynamique qui inclut des copies d'écran, des résultats de mesures, des éléments de cahier des charges ou d'analyse SysML, etc.

Le jury ne se satisfait en aucun cas d'une exploitation brute des activités proposées dans la première partie de l'épreuve.

Réalisme de l'organisation de la classe

Le jury attend des candidats qu'ils émettent des hypothèses réalistes sur les conditions d'enseignement. Leurs propositions doivent être pragmatiques afin que le jury puisse appréhender le scénario pédagogique envisagé (travail en "autobus", en îlots, en équipes, en binômes ou individuellement). Le candidat doit notamment préciser son rôle dans la conduite et l'animation de la séance. Le choix des supports techniques utilisés lors de la séance proposée doit être réaliste au regard des équipements présents dans les laboratoires des établissements scolaires. Les candidats doivent être, en effet, conscients que les laboratoires mis en place pour cette épreuve de concours ne sont pas représentatifs de l'équipement standard d'un laboratoire de lycée ou de collège : un enseignant ne dispose jamais simultanément de plusieurs exemplaires d'un des systèmes exploités au concours.

Évaluation

Le processus retenu par le candidat pour l'évaluation des compétences doit être non seulement clairement décrit (évaluation diagnostique, formative, sommative, certificative, ...) mais aussi justifié. Les critères d'évaluation doivent être explicités. Les modalités et les outils doivent être précisés. Si des remédiations ou des différenciations pédagogiques sont envisagées, elles doivent être explicitées.

Trop souvent, les candidats se contentent d'évoquer les processus d'évaluation sans pouvoir en expliquer réellement le déroulement, les modalités et surtout l'objectif en termes d'acquisition des compétences par les élèves.

Présentation orale

Quelques candidats proposent des présentations (orales et écrites) très formatées, quelquefois hors du contexte des activités pratiques réalisées en amont, qui ne résistent pas aux questionnements du jury et mettent en évidence des lacunes.

Le jury note également que quelques candidats limitent leur présentation à un descriptif sommaire des activités sans expliciter et justifier clairement leur démarche.

Le jury invite les candidats à, certes, maîtriser les attendus pédagogiques et didactiques de la discipline, mais surtout à être en capacité de les réinvestir de façon adaptée et pertinente. À titre d'exemple, les termes « formatif », « sommatif », « inductif », ... doivent être utilisés à bon escient et dans un contexte adapté.

Enfin, le jury rappelle que le concours constitue la première étape de l'entrée dans le métier du professorat. Le candidat se doit donc d'adopter une posture et un positionnement exemplaires constitutifs de la mission d'enseignant. Le jury invite vivement les candidats à s'approprier le référentiel des compétences professionnelles des métiers du professorat et de l'éducation (arrêté du 1-7-2013 - J.O. du 18-7-2013).

Réactivité au questionnement

Le jury attend de la concision et de la précision ainsi qu'une honnêteté intellectuelle dans les réponses formulées. Les réponses aux questionnements doivent laisser transparaître un positionnement adapté aux attentes de l'Institution et une réelle appropriation des valeurs de la République.

Le candidat se doit d'être réactif sans chercher à éluder les questions ou à noyer le propos dans un discours pédagogique non maîtrisé. Plus qu'une réponse exacte instantanée, le jury apprécie la capacité à argumenter, à expliquer et justifier une démarche ou un point de vue.

Qualité des documents de présentation et expression orale

Il est attendu des candidats une maîtrise des outils numériques pour l'enseignement afin de construire un document clair, structuré, lisible et adapté à la présentation de l'exposé.

Le jury est extrêmement attentif à la qualité de la syntaxe et de l'orthographe. Il observe que certains documents de présentation contiennent des fautes d'orthographe qui ne sont pas corrigées oralement pendant la présentation.

Les candidats s'expriment généralement correctement. La qualité de l'élocution et la clarté des propos sont indispensables aux métiers de l'enseignement.

Conseils aux candidats

Le jury conseille aux candidats de :

- s'approprier les programmes et référentiels des niveaux énoncés dans la définition de l'épreuve ainsi que les documents ressources associés ;
- prendre connaissance du socle commun de connaissances, de compétences et de culture ;
- maîtriser les concepts fondamentaux de la spécialité choisie ;
- s'informer sur les pratiques pédagogiques et didactiques, les modalités de fonctionnement et d'organisation des horaires de tous les niveaux d'enseignement que peuvent assurer les professeurs de sciences industrielles de l'ingénieur ;
- se préparer à exploiter les résultats d'investigations et d'expérimentations en regard des contenus disciplinaires ;
- s'informer sur les modalités des épreuves d'examen auxquelles ils préparent leurs futurs élèves ;
- travailler leur posture et leurs intonations afin d'entrer en interaction avec le jury et ne pas lire les documents projetés sans tenir compte de l'auditoire.

3. Conclusion

L'épreuve de leçon nécessite une préparation sérieuse et approfondie en amont de l'admissibilité. Cette préparation doit porter tout autant sur la partie « travaux pratiques » que sur la partie « exploitation pédagogique », car ces deux parties de l'épreuve sont complémentaires et indissociables. Les compétences nécessaires à la réussite de cette épreuve peuvent être acquises et développées lors de stages en situation et de périodes d'observation ou d'enseignement. Une connaissance fine des programmes/référentiels et des documents ressources pour faire la classe est également nécessaire.

Le métier d'enseignant exige une exemplarité dans la tenue, dans la posture ainsi que dans le discours. L'épreuve de leçon permet la valorisation de ces qualités.

D. Résultats

Moyenne : 7,83 / 20

Note maximum : 13,0 / 20

Note minimale : 4,0 / 20

Écart type : 2,95

Épreuve d'entretien

A. Présentation de l'épreuve

Durée : 35 minutes
Coefficient 3

L'épreuve d'entretien avec le jury porte sur la motivation du candidat et son aptitude à se projeter dans le métier de professeur au sein du service public de l'éducation.

L'entretien comporte une première partie d'une durée de quinze minutes débutant par une présentation, d'une durée de cinq minutes maximum, par le candidat des éléments de son parcours et des expériences qui l'ont conduit à se présenter au concours en valorisant ses travaux de recherche, les enseignements suivis, les stages, l'engagement associatif ou les périodes de formation à l'étranger. Cette présentation donne lieu à un échange avec le jury.

La deuxième partie de l'épreuve, d'une durée de vingt minutes, doit permettre au jury, au travers de deux mises en situation professionnelle, l'une d'enseignement, la seconde en lien avec la vie scolaire, d'apprécier l'aptitude du candidat à :

- s'approprier les valeurs de la République, dont la laïcité, et les exigences du service public (droits et obligations du fonctionnaire dont la neutralité, lutte contre les discriminations et stéréotypes, promotion de l'égalité, notamment entre les filles et les garçons, lutte contre le harcèlement, etc.) ;
- faire connaître et faire partager ces valeurs et exigences.

Le candidat admissible transmet préalablement une fiche individuelle de renseignement établie sur le modèle figurant à l'annexe VI de l'arrêté du 25 janvier 2021 fixant les modalités d'organisation des concours du certificat d'aptitude au professorat de l'enseignement technique, selon les modalités définies dans l'arrêté d'ouverture.

L'épreuve est notée sur 20. La note 0 est éliminatoire.

B. Déroulement de l'épreuve

Pour des raisons d'équité, la durée des entretiens est fixe. Le jury veille à ce que les temps impartis soient respectés. Il convient aux candidats d'être vigilants quant à la durée de leurs réponses.

Le candidat ne dispose d'aucun document. Le jury n'intervient pas pendant les cinq minutes de présentation du candidat.

Le déroulé est rappelé ci-dessous :

15 minutes	5 minutes maximum	Présentation par le candidat des éléments de son parcours et des expériences qui l'ont conduit à se présenter au concours en valorisant notamment ses travaux de recherche, les enseignements suivis, les stages, l'engagement associatif ou les périodes de formation à l'étranger.
	10 minutes minimum	Échanges suite à la présentation
20 minutes (10 + 10 min)		Deux mises en situation professionnelle - d'enseignement - en lien avec la vie scolaire

Les mises en situation professionnelle sont définies par le jury en amont du passage des candidats. Une lecture de ces mises en situation professionnelle est réalisée par un des membres du jury.

C. Commentaires du jury

Cette épreuve est révélatrice de la posture professionnelle du candidat mais aussi de son éthique, sa déontologie et ses futurs réflexes professionnels. Elle sollicite, au-delà des aptitudes disciplinaires, les compétences professionnelles transversales essentielles à l'exercice du métier d'enseignant. De manière générale, les candidats ont bien appréhendé le format de cette épreuve mais elle semble insuffisamment préparée pour un nombre significatif d'entre eux.

• Présentation (1^{ère} partie)

La présentation de cinq minutes par le candidat des éléments de son parcours et des expériences qui l'ont conduit à se présenter au concours en valorisant ses travaux de recherche, les enseignements suivis, les stages, l'engagement associatif ou les périodes de formation à l'étranger, a permis au jury de rapidement cerner certains traits de sa personnalité, et de comprendre les motivations qui l'ont poussé à présenter sa candidature au CAPET-CAFEP SII dans l'option de son choix. Il est attendu qu'il montre les liens entre les compétences acquises durant son parcours et celles nécessaires pour enseigner dans le secondaire. Les motivations doivent être clairement explicitées. Il est intéressant de comprendre comment le projet de devenir enseignant s'est construit au fil du temps et pas uniquement sur une envie de transmettre. Même s'il est plus rassurant d'apprendre cette première phase par cœur, le jury apprécie la spontanéité des candidats. Quelques candidats n'ont pas utilisé la totalité des cinq minutes, faute d'arguments et de préparation. D'autres plus rares ont dépassé le temps imparti et ont été interrompus par le jury. La structuration de la présentation demeure très souvent perfectible.

L'échange qui suit avec le jury permet ensuite au candidat d'apporter des précisions et de compléter les éléments énoncés durant sa présentation ou inscrits sur la fiche individuelle de renseignements.

Le jury a apprécié :

- l'enthousiasme du candidat et le dynamisme du discours pour présenter son envie de devenir enseignant ;
- la capacité du candidat à se projeter dans la fonction en juxtaposant sa vision du métier d'enseignant (tenants et aboutissants des missions d'un enseignant) avec ses compétences acquises et transférables, l'idée étant « voici ce qui me laisse penser que je dispose des premiers outils nécessaires à une bonne prise de fonction » ;
- la mise en valeur des expériences multiples (animation, enseignement, différents métiers, ..) ;
- ses connaissances du milieu dans lequel il va évoluer, les principaux acteurs, le rôle et mission de chacun, les instances, leurs participants et les typologies des décisions ;
- les fiches individuelles de renseignements complétées avec précision et indiquant les expériences d'enseignement et les expériences professionnelles dans le secteur industriel ;
- les candidats qui ne paraphrasent pas leur fiche de renseignements ;
- les candidats qui analysent avec clairvoyance et pertinence leurs échecs au concours lors des sessions précédentes ;
- les candidats qui s'expriment clairement avec un niveau de langage approprié au métier d'enseignant.

Afin de préparer au mieux cette introduction, le jury conseille aux candidats de connaître a minima :

- les différentes disciplines dans lesquelles ils peuvent être appelés à enseigner, de la technologie au collège, aux lycées général et technologique et aux différents STS associées à leur option de concours ;
- les particularités de ces enseignements technologiques au collège, lycée et STS ;
- la structure des baccalauréats généraux et technologiques et leurs différentes épreuves ;

- le fonctionnement d'un EPLE, de son équipe de direction, de la vie scolaire, des services sociaux et d'infirmerie, les différentes instances (conseil d'administration, conseil pédagogique, conseil d'enseignement, conseil de discipline, comité d'éducation à la santé et à la citoyenneté et à l'environnement, conseil de vie collégien/lycéen, ...), le règlement intérieur,...
- le référentiel de compétences des métiers du professorat et de l'éducation, le suivi de carrière,...
- les valeurs de la République ;
- les droits et devoirs des fonctionnaires.

• **Mises en situation professionnelle (2^{ème} partie)**

Le second temps, consacré à parts égales entre une question portant sur une situation en classe et une situation hors de la classe, a été riche en discussions souvent constructives. Le jury constate avec satisfaction que les situations professionnelles sont, dans l'ensemble, bien comprises par les candidats. Le traitement instantané du problème rencontré dans les différentes situations qu'elles soient de l'ordre de l'enseignement ou de la vie scolaire est en général plutôt bien appréhendé. Il est noté qu'il a été souvent plus aisé pour les candidats d'analyser la situation en classe que de se projeter dans une situation relevant de la vie scolaire. Les réponses apportées démontrent, pour la plupart, du bon sens et du pragmatisme des candidats. Elles concernent très souvent le court terme, le moyen et long terme sont rarement abordés dans les premiers éléments de réponse des candidats.

Même lorsque le candidat ne connaissait pas en détail le système éducatif, il a souvent pu apporter des pistes de solutions cohérentes. Les valeurs de la République sont respectées et citées par les candidats. Les personnes ressources au sein de l'établissement sont souvent bien identifiées (le chef d'établissement et son adjoint, le CPE, le DDFPT, le gestionnaire, l'infirmier, l'assistant social...) et les différentes instances sont plutôt connues. Cependant, les débats atteignent rapidement leur limite lorsque le candidat n'est pas à l'aise sur les points précédents. La méconnaissance du fonctionnement d'un collège ou d'un lycée devient rapidement rédhibitoire, malgré les relances bienveillantes du jury.

Le jury a apprécié les candidats qui :

- commencent par analyser les situations au lieu de proposer directement des solutions au problème posé à court terme ;
- posent des hypothèses sur les situations proposées pour orienter ensuite leurs actions ;
- envisagent, lors de leur analyse, plusieurs interprétations de la situation proposée ;
- prennent de la hauteur par rapport à la situation décrite et l'analysent selon les trois temporalités demandées (le court, moyen et long terme) ;
- identifient les valeurs et principes de la République, les droits et devoirs des fonctionnaires, sous-tendus aux situations étudiées ;
- s'appuient sur tous les leviers existants dans l'établissement et hors de l'établissement pour prévenir les situations étudiées notamment en mettant en place des actions éducatives ;
- prennent pleinement la mesure de leur mission d'éducation et place leur action personnelle au sein de celle d'une communauté éducative élargie.

Le jury conseille aux candidats de :

- s'approprier les attentes de l'épreuve lors de leur préparation au concours ;
- s'approprier le fonctionnement d'un EPLE ainsi que le rôle des différentes instances ;
- se référer aux personnes ressources de l'établissement susceptibles d'être sollicitées en fonction de la situation (psychologue de l'Éducation nationale, infirmier, assistant social, ...). Trop de candidats ne font appel qu'au CPE ou au chef d'établissement ;

- penser également à solliciter des acteurs extérieurs à l'établissement (associations, experts, conseillers, partenaires économiques...), notamment pour les actions à moyen ou long terme ;
- ne pas rester sur des réponses autocentrées mais de se placer dans le contexte d'un établissement scolaire ;
- prendre le recul nécessaire pour traiter la situation proposée dans le contexte décrit et de ne pas se limiter à faire référence à leur expérience (de contractuel notamment) , etc.

Une analyse fondée sur différents scénarii et hypothèses n'est pas encore suffisamment développée par les candidats.

D. Ressources mobilisables

Le jury conseille aux candidats de s'appropriier les informations données sur l'épreuve d'entretien (attendus, conseils et exemples de situations professionnelles) :

<https://www.devenirenseignant.gouv.fr/cid159421/epreuve-entretien-avec-jury.html>

Pour construire ses réponses, le candidat fait appel à l'ensemble des expériences et des connaissances dont il dispose et qu'il mobilise avec pertinence, expériences et connaissances proprement disciplinaires ou participant d'une déontologie professionnelle.

Cette déontologie professionnelle suppose au moins l'appropriation par le candidat des ressources et textes suivants :

- Les droits et obligations du fonctionnaire présentés sur le portail de la fonction publique : <https://www.fonction-publique.gouv.fr/droits-et-obligations>
- Les articles L 111-1 à L 111-4 et l'article L 442-1 du [code de l'Education](#).
- Le vade-mecum "la laïcité à l'École" : <https://eduscol.education.fr/1618/la-laicite-l-ecole>
- Le vade-mecum "agir contre le racisme et l'antisémitisme" : <https://eduscol.education.fr/1720/agir-contre-le-racisme-et-l-antisemitisme>
- "Qu'est-ce que la laïcité ?" Une introduction par le Conseil des Sages de la laïcité - Janvier 2021. Téléchargeable sur <https://www.education.gouv.fr/le-conseil-des-sages-de-la-laicite-41537>
- Le parcours magistère "faire vivre les valeurs de la République" : <https://magistere.education.fr/f959>
- "Que sont les principes républicains ?" Une contribution du Conseil des sages de la laïcité - Juin 2021. Téléchargeable sur <https://www.education.gouv.fr/le-conseil-des-sages-de-la-laicite-41537>
- "La République à l'École", Inspection générale de l'éducation, du sport et de la recherche »
- Le site IH2EF : <https://www.ih2ef.gouv.fr/laicite-et-services-publics>

E. Résultats

Moyenne : 10,81 / 20
 Note maximum : 15,0 / 20
 Note minimale : 7,0 / 20
 Écart type : 2,37