

SESSION 2013

**CAPLP
CONCOURS EXTERNE
ET CAFEP**

Section : ARTS APPLIQUES

Option : DESIGN

PRESENTATION D'UNE SEQUENCE DE FORMATION
PORTANT SUR LES PROGRAMMES DU LYCEE PROFESSIONNEL

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

SUJET

Vous devez construire une séquence de formation et, de manière détaillée, une des séances constitutives de cette séquence, répondant aux données suivantes :

Objectif pédagogique : L'élève doit être capable de s'interroger sur la notion d'interactivité et d'établir les moyens d'action existants entre l'objet et l'utilisateur.

Niveau de classe : Terminale Baccalauréat professionnel.

Document(s) :

Document 1

Daniel ROZIN / Miroir mécanique / H : 145 cm x H : 198 cm x P : 20 cm / 2007.

Document 2

Antoine SCHMITT et Jean-Jacques BIRGE / Nabaz'mob, l'opéra pour 100 lapins communicants / 2009.

Document 3

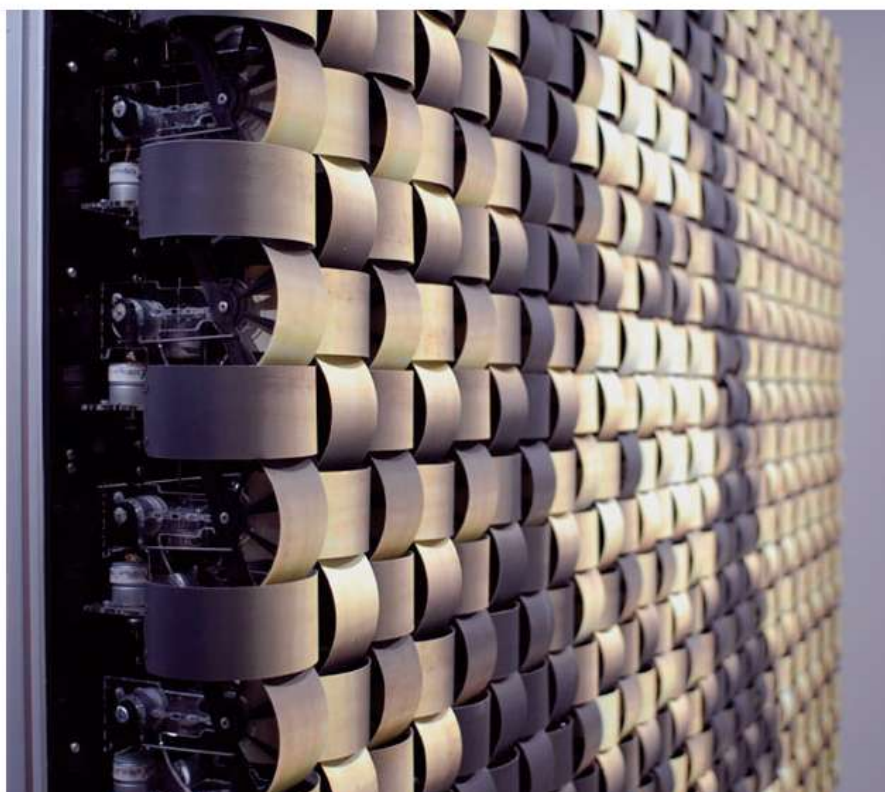
Festival d'improvisation SPONTANEOUS / Lyon / 2012.

Demande :

1. **Travaux pratiques (quatre heures) :** En vous appuyant sur vos connaissances et savoir-faire, vous identifierez le problème posé afin de proposer une séquence de formation et d'envisager plus précisément, une des séances constitutives de la séquence. Pour cette séance, vous construirez un dispositif et un développement pédagogiques ainsi que les modalités d'évaluation auxquelles ils renvoient. Un espace et un équipement professionnels sont mis à votre disposition pour conduire librement vos explorations et essais techniques, utiles au développement de la séance de formation. Au besoin, vous pourrez proposer une documentation à l'appui de vos propositions.
2. **Préparation de l'exposé (une heure) :** À partir de votre analyse et du dispositif proposé, vous organiserez votre exposé en précisant le contexte dans lequel s'inscrit la séquence et en justifiant la pertinence des choix didactiques et pédagogiques opérés. Vous préciserez les activités prévues et la réalisation demandée ainsi que les apprentissages techniques et méthodologiques visés.
3. **Exposé et entretien (trente minutes + trente minutes) :** Vous présenterez votre réflexion de façon claire et synthétique et serez amené, lors de l'entretien, à approfondir certains points de votre démarche.

Critères d'évaluation :

- Pertinence des choix didactiques proposés au regard du programme de formation, de l'objectif poursuivi et du public concerné.
- Degré d'exploration et d'approfondissement de l'objectif proposé permettant de mettre en évidence des aptitudes professionnelles liées à l'enseignement.
- Exactitude et pertinence des références culturelles et professionnelles.
- Qualité d'analyse et de synthèse, maîtrise des moyens d'expression graphique.
- Qualité de l'expression orale et aptitude au dialogue.



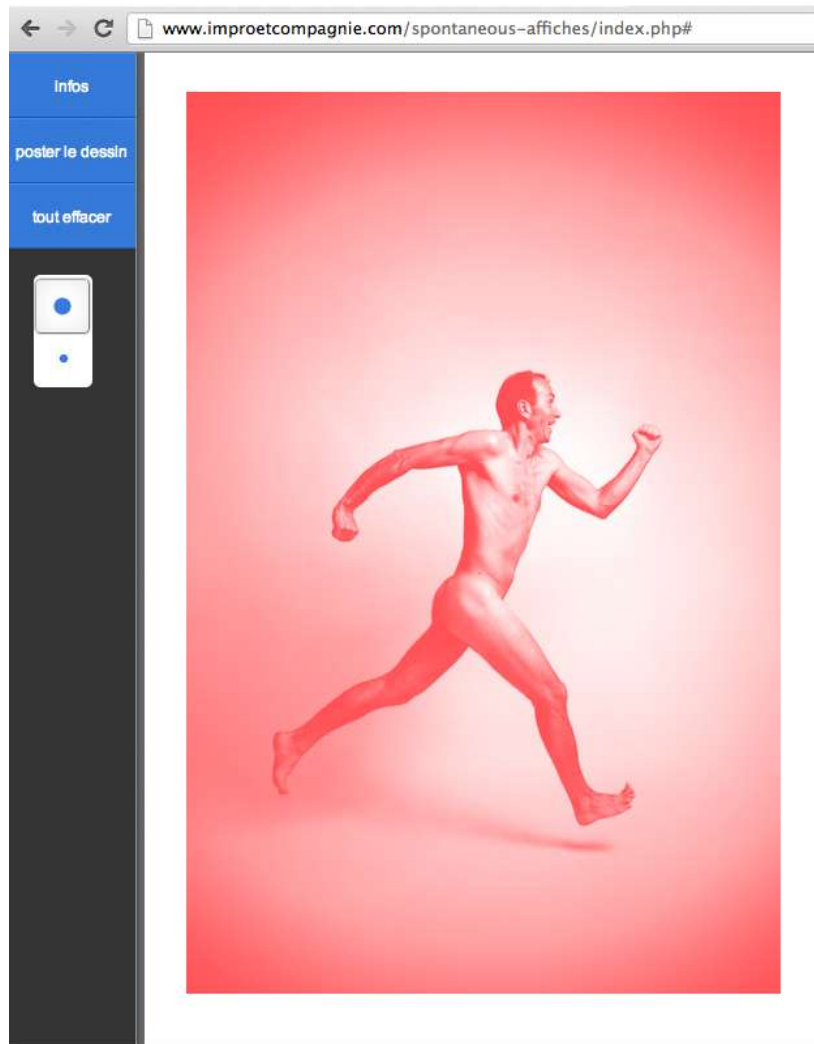
Document 1

Daniel ROZIN / Miroir mécanique / H : 145 cm x H : 198 cm x P : 20 cm / 2007.
768 arcs de cercle imprimés et motorisés dont la rotation permet de faire varier la valeur de gris. Ils réagissent à l'image du spectateur capturée par une caméra dissimulée au sein du dispositif. Un éclairage zénithal complète la valeur de luminance et crée une réflexion artificielle de la silhouette humaine.



Document 2

Antoine SCHMITT et Jean-Jacques BIRGE / Nabaz'mob, l'opéra pour 100 lapins communicants / 2009.
Le lapin Nabaztag est un petit bijou technologique, connecté en permanence sur Internet, émet des sons, lit l'actualité à voix haute, bouge les oreilles ou change de couleur.
Dans Nabaz'mob, chaque animal traite une même partition de manière différente, en bougeant les oreilles et en s'illuminant. Transmis par Wifi, l'ensemble des interprétations crée une œuvre ludique et unique.



Document 3

Festival d'improvisation SPONTANEOUS / Lyon / 2012.

Improviser votre affiche et tentez de gagner un pass pour le festival et d'autres cadeaux. Le projet est publié sur Facebook et les dessins les plus « likés^() » remportent le concours.*

^(*) **Liker** : du verbe anglais **to like** : *aimer, apprécier quelque chose ou quelqu'un.*

Sur internet, faire savoir qu'on aime un site ou quelque chose en cliquant sur un bouton ou une icône.