

DANS CE CADRE

Académie :	Session :
Examen :	Série :
Spécialité/option :	Repère de l'épreuve :
Épreuve/sous-épreuve :	
NOM :	
(en majuscule, suivi s'il y a du nom d'épouse)	
Prénoms :	N° du candidat <input type="text"/>
Né(e) le :	(le numéro est celui qui figure sur la convocation ou liste d'appel)

NE RIEN ÉCRIRE DANS CE CADRE

NE RIEN ÉCRIRE

Note :

Appréciation du correcteur

BACCALAURÉAT PROFESSIONNEL

TOUTES SPÉCIALITÉS

ARTS APPLIQUÉS ET CULTURES ARTISTIQUES

SESSION 2025

COEFFICIENT : 1

DURÉE : 2 HEURES

ÉPREUVE DU MARDI 13 MAI 2025

L'USAGE DE LA CALCULATRICE ET DU CALQUE N'EST PAS AUTORISÉ

Le sujet comporte 6 pages numérotées de 1/6 à 6/6. Assurez-vous que cet exemplaire est complet.
S'il est incomplet, demandez-en un autre au chef de salle.

Les pages 1/6 à 6/6 seront rendues agrafées dans l'ordre de pagination à l'issue de l'épreuve.

Baccalauréat professionnel	Code : 25-BCP-AACA-ME1	Session 2025	SUJET
Épreuve : E6 Arts appliqués et cultures artistiques	Durée : 2h00	Coefficient : 1	Page 1/6

NE RIEN ÉCRIRE DANS CE CADRE

NE RIEN ÉCRIRE DANS CE CADRE

SUJET : FIDGET PRÊT À PORTER

Fidget vient de l'anglais et signifie (...) « gigoter » ou « trépigner ». Il désigne des petits objets manipulables qui aident à canaliser le stress, l'agitation et la nervosité. Ces jouets discrets sont conçus pour être manipulés, tordus, pressés ou frottés, offrant une solution pour l'énergie excessive ou les émotions envahissantes.

Source : bienetreautiste.com

A/ INVESTIGATION

Les troubles du **neurodéveloppement** (mise en place du système nerveux) concernent près de 100 000 enfants par an.

Parmi ces troubles, le trouble du déficit de l'attention avec ou sans hyperactivité (...) concerne entre 3 et 6 % des enfants. En France, on estime à 2 millions le nombre de personnes souffrant d'un trouble de l'attention. Il se traduit, tant chez les enfants que les adultes, par des niveaux élevés d'inattention, d'agitation et d'impulsivité.

Source : www.vie-publique.fr

On vous demande de concevoir un vêtement accessoirisé de *fidgets** destiné aux élèves présentant différents troubles du neurodéveloppement.

1/ COLLECTER, CLASSER ET TRIER DES INFORMATIONS

a) **OBSERVER** les exemples ci-dessous.

REPÉRER et **INDIQUER** d'une croix les exemples qui sont des fidgets.



Source : espaceinclusif.fr



Source : Yaara Nusboim



Source : sporteus.eu



Source : [fidget by Amélie](http://fidgetbyAmelie.com)

b) **ASSOCIER** chaque *fidget* au mouvement correspondant.

c) **ENTOURER** les verbes d'action correspondant à chaque mouvement.



Malaxer
Tordre
Appuyer
(Faire) tourner



Malaxer
Tordre
Appuyer
(Faire) tourner



Malaxer
Tordre
Appuyer
(Faire) tourner



Malaxer
Tordre
Appuyer
(Faire) tourner

Source : hoptoys.fr

NE RIEN ÉCRIRE DANS CE CADRE

NE RIEN ÉCRIRE DANS CE CADRE

2/ IDENTIFIER DES CARACTÉRISTIQUES

Le design sensoriel, une approche qui repense la perception de l'espace au-delà de la simple dimension visuelle en stimulant, mobilisant et amplifiant les liens entre le toucher, l'odorat, le son, la vue et la sensibilité du corps.

Source : fldwrk.ca

- a) **RÉALISER** un relevé graphique de chaque ressource, dans les cadres ci-dessous.
- b) **ANNOTER** vos relevés à l'aide des adjectifs qui correspondent aux textures proposées :
gluant - mou - rugueux - piquant - spongieux - doux

 <p>A</p>	<p>Source : citymagazine.si</p>	 <p>B</p>	<p>Source : lesMstudio.com</p>	 <p>C</p>	<p>Source : malaspina / skulz</p>
<p>.....</p>		<p>.....</p>		<p>.....</p>	
 <p>D</p>	<p>Source : getty images</p>	 <p>E</p>	<p>Source : paradisumatelas.be</p>	 <p>F</p>	<p>Source : dumpling squishy fidge</p>
<p>.....</p>		<p>.....</p>		<p>.....</p>	

c) **INDIQUER** les lettres des ressources ci-dessus correspondant aux sens suivants (plusieurs réponses possibles) :

- **La vue** :
- **Le toucher** :

3/ ANALYSER, COMPARER

Définitions des problématiques :

Ennui sensoriel :

Les personnes neuro-atypiques peuvent être affectées par un environnement pas assez stimulant. Cela produit de l'ennui et un manque de motivation.

Pour y remédier, la personne peut se retrouver dans un environnement reposant.

Surcharge sensorielle :

Dans le cas d'environnements trop monotones, l'ajout de textures variées, de motifs visuellement stimulants et d'éléments interactifs peut combattre l'ennui.

Source : modulyss.com

OBSERVER l'exemple et **COMPLÉTER** le tableau ci-dessous :

<p>Exemple</p>  <p>Source : Jenny Ekdahl</p>	 <p>Source : Ernesto Neto</p>	 <p>Source : National Gallery of Victoria</p>
<p>Problématique :</p> <p><input type="checkbox"/> Ennui sensoriel</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Surcharge sensorielle</p>	<p>Problématique :</p> <p><input type="checkbox"/> Ennui sensoriel</p> <p><input type="checkbox"/> Surcharge sensorielle</p>	<p>Problématique :</p> <p><input type="checkbox"/> Ennui sensoriel</p> <p><input type="checkbox"/> Surcharge sensorielle</p>
<p>Couleurs :  </p>	<p>Couleurs : </p>	<p>Couleurs :     </p>
<p>Formes : </p>	<p>Formes :</p>	<p>Formes :</p>

NE RIEN ÉCRIRE DANS CE CADRE

NE RIEN ÉCRIRE DANS CE CADRE

4/ CONTEXTUALISER

Kevin Germanier, créateur de mode suisse né en 1992, est un diplômé de Central Saint Martins reconnu pour son approche révolutionnaire dans la mode de luxe faite en matériaux de récupération. Pour sa collection printemps-été 2025 "Les Désastreuses", il explore les frontières entre chaos et beauté en transformant des matériaux recyclés (des rideaux plastiques ou des rubans de cassettes VHS) en pièces aux volumes exagérés et aux finitions perlées spectaculaires, créant une esthétique futuriste qui bouscule les codes traditionnels de la haute couture.

Source : wikipedia & numero

a) **OBSERVER** les documents ci-contre.

RELEVER et **NOMMER** les couleurs principales en coloriant les cases ci-dessous :

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
.....

b) **RELEVER GRAPHIQUEMENT** 4 éléments (détails) des tenues présentées ci-contre.

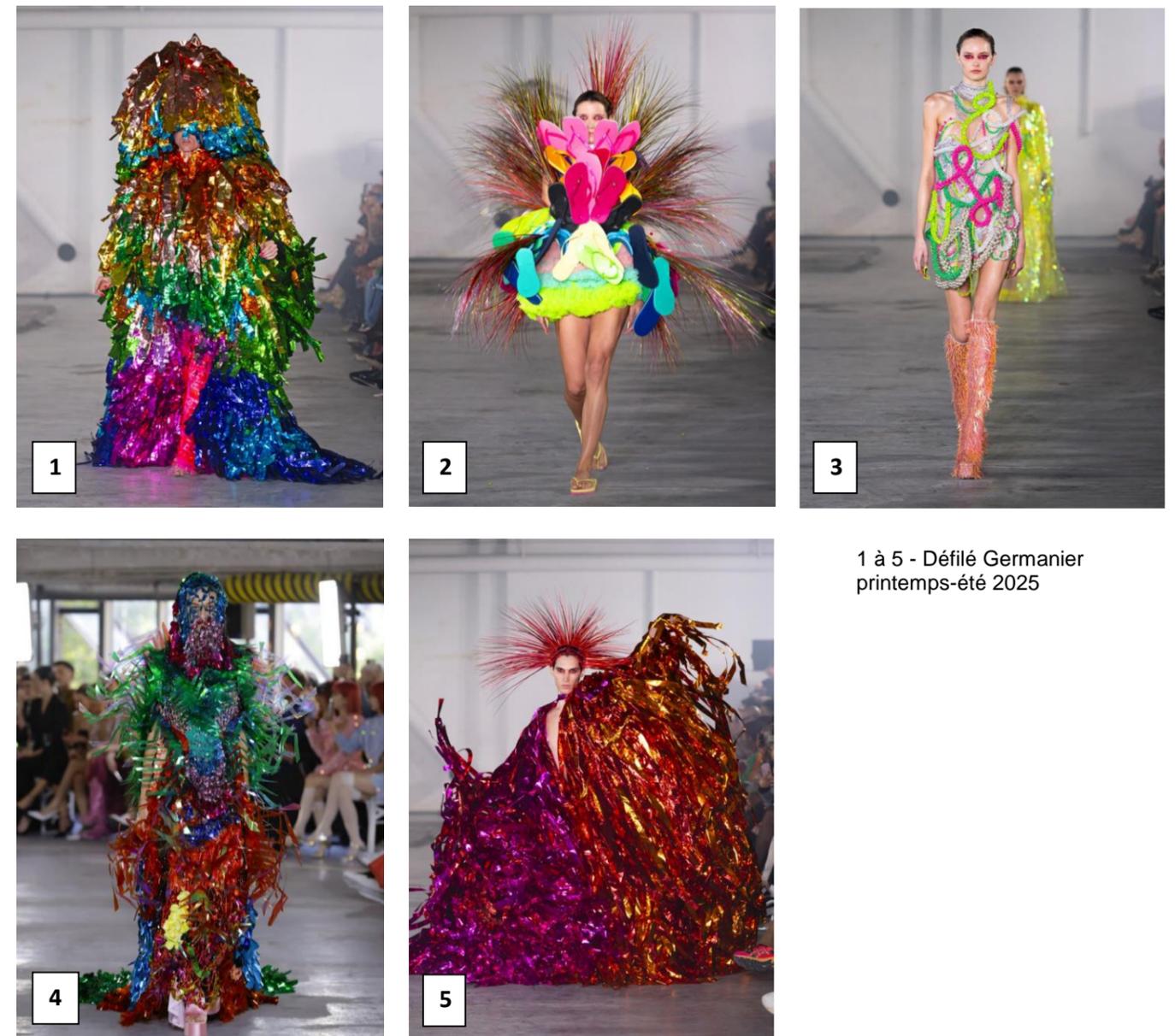
NUMÉROTÉ la ressource correspondante à chaque relevé.

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> accumuler	<input type="checkbox"/> nouer	<input type="checkbox"/> superposer	<input type="checkbox"/> disproportionner

c) **ENTOURER** les adjectifs qui définissent les créations de K. Germanier :

minimaliste coloré sobre volumineux

terne ludique texturé



NE RIEN ÉCRIRE DANS CE CADRE

NE RIEN ÉCRIRE DANS CE CADRE

B/ EXPÉRIMENTATION : FIDGET PRÊT À PORTER

SUJET :

En collaboration avec l'Éducation nationale, l'association les *Fantastypiques* (association pour sensibiliser et informer sur la neurodiversité (TDAH, DYS, TSA, HPI...)) souhaite mettre à disposition des enfants neuro-atypiques un gilet sensoriel accessoirisé de dispositifs inspirés des *fidgets*. Ce vêtement s'inspirera de l'univers esthétique de K. Germanier.

DEMANDE :

Proposer 2 expérimentations de gilets sensoriels sous forme de croquis ci-contre.
Respecter le cahier des charges suivant :

Cahier des charges

- **Exploiter et réinvestir** les couleurs, les formes et les principes de création de K. Germanier.
- **Proposer** au moins 2 fidgets par expérimentation qui permettent de stimuler ou de diminuer les stimuli de l'utilisateur.
- **Proposer** 3 textures pour chaque expérimentation en réutilisant le vocabulaire : *gluant - mou - rugueux - piquant - spongieux - doux*
- **Associer** 2 actions variées : *malaxer - tordre - (faire) tourner - appuyer*
- **Annoter** vos croquis (texture, couleurs, actions du fidget).



Expérimentation 1
actions associées :+.....



Expérimentation 2
actions associées :+.....

Crédits : republiqueduchiffon.com

NE RIEN ÉCRIRE DANS CE CADRE

NE RIEN ÉCRIRE DANS CE CADRE

C/ RÉALISATION : FIDGET PRÊT À PORTER

a) **CHOISIR, COMBINER et AMÉLIORER** les éléments les plus pertinents de vos 2 expérimentations précédentes.

RÉALISER votre proposition finale sous la forme d'un croquis annoté et en couleurs.

Rappel du cahier des charges

- **Exploiter et réinvestir** les couleurs, les formes et les principes de création de K. Germanier.
- **Proposer** au moins 2 fidgets par expérimentation qui permettent de stimuler ou de diminuer les stimuli de l'utilisateur.
- **Proposer** 3 textures pour chaque expérimentation en réutilisant le vocabulaire : *gluant - mou - rugueux - piquant - spongieux - doux*
- **Associer** 2 actions variées : *malaxer - tordre - (faire) tourner - appuyer*
- **Annoter** vos croquis (texture, couleurs, actions du fidget).

b) **JUSTIFIER** votre travail en répondant aux questions suivantes :

- En quoi votre projet évoque-t-il l'univers de K. Germanier ?
- Comment votre projet répond-il à la problématique de l'ennui sensoriel ? Et de la surcharge sensorielle ?

.....
.....
.....
.....
.....



Crédits : républiqueduchiffon.com