Annexe 2

Définitions des épreuves du concours général du collège

Les épreuves sont individuelles.

Les cinq épreuves portent sur le programme de la classe de troisième ou sur les attendus fixés par le programme du cycle 4.

Compétence indispensable pour formuler ses connaissances et construire sa réflexion, la maîtrise de la langue est évaluée dans l'ensemble des épreuves. Une attention particulière sera portée à la richesse du lexique, au respect des normes orthographiques et syntaxiques ainsi qu'à la clarté du raisonnement.

1. Mathématiques et sciences

Durée de l'épreuve : 2 heures 30

Disciplines concernées : mathématiques, physique-chimie, sciences de la vie et de la Terre

Programme : l'ensemble des attendus des programmes du cycle 4 dans les trois disciplines de l'épreuve

Matériel autorisé : calculatrice « type collège »

Enjeux de l'épreuve : cette épreuve scientifique interdisciplinaire vise à distinguer des candidats de classe de troisième présentant une aptitude au raisonnement scientifique, en mobilisant les connaissances et compétences issues des mathématiques, de la physique-chimie et des sciences de la vie et de la Terre.

Elle doit permettre au candidat de démontrer sa capacité à mobiliser ses connaissances et compétences pour mener une démarche scientifique afin de résoudre des problèmes interdisciplinaires en croisant les approches propres à chaque discipline.

Modalités de l'épreuve : le sujet s'appuie sur une thématique commune, qui sert de fil conducteur et place le candidat en situation de résolution de problème scientifique. Cette thématique — qu'elle relève à l'origine des mathématiques, de la physique-chimie ou des SVT — est construite de manière à mêler les trois disciplines, dont le poids relatif dans le sujet est équilibré.

L'énoncé comprend un corpus de documents variés (résultats expérimentaux, observations biologiques ou physico-chimiques, textes, schémas, graphiques, tableaux de données, documents historiques, etc.), issus de sources et résultats d'expériences authentiques. Ces documents doivent faire l'objet d'une exploitation critique et argumentée.

Les questions visent à évaluer la capacité du candidat à conduire une démarche et un raisonnement scientifique : formuler des hypothèses, distinguer observations et interprétations, mobiliser ses connaissances pour interpréter les données et mener des raisonnements, prendre en compte les limites des données ou des modèles, rédiger des conclusions argumentées.

La précision du vocabulaire et la qualité de l'expression écrite comptent parmi les éléments pris en considération. Les réponses attendues peuvent prendre des formes diverses : démonstration, calcul, rédaction argumentée, schéma ou représentation organisée de la pensée.

2. Français et culture générale

Durée de l'épreuve : 2 heures 30

Discipline concernée : français

Programme : le sujet s'inscrit dans le cadre des programmes de troisième en vigueur pour les sessions 2026-2027 et 2027-2028 :

- acquérir et mettre en œuvre une démarche d'écriture ;
- vérifier et améliorer la qualité de son texte ;
- connaître les principaux genres littéraires et leurs caractéristiques ;
- être capable de relier œuvre littéraire et œuvre artistique ;
- être capable de transférer dans ses propres écrits le lexique, les tournures syntaxiques découverts lors de lectures.

À partir de la rentrée 2028, le sujet s'inscrira dans le cadre des futurs programmes en vigueur :

- développer une pratique artistique et créative de l'écriture, seul ou avec ses pairs ;
- écrire de façon autonome des textes s'inscrivant dans des genres variés ;
- développer un regard critique afin de faire évoluer son écrit de façon autonome ;
- enrichir un écrit à partir de ses lectures, savoir mobiliser l'intertextualité ;
- identifier la ou les visées de textes et de supports variés ;
- repérer quelques caractéristiques d'écriture (choix de langue, de formes et de procédés au service du sens) des textes et des œuvres lus.

À chaque rentrée scolaire, une thématique littéraire annuelle sur laquelle porte le sujet du concours (composé d'un dossier et d'une consigne d'écriture) est publiée sur Éduscol. Cette thématique (un genre, un personnage, un motif ou un registre littéraire) correspond à une ou plusieurs entrées de culture littéraire et artistique du programme de troisième. Elle aura par ailleurs pu être travaillée dans les classes antérieures.

Exemples de thématiques : le portrait, la rencontre, le récit, la poésie, le dialogue, la description, etc.

Enjeux de l'épreuve : encourager la créativité des candidats et leur capacité d'écriture, valoriser le réinvestissement de leur culture générale et de leurs connaissances littéraires et artistiques, développer une posture d'auteur.

Modalités de l'épreuve : à partir d'un dossier – inscrit dans la thématique littéraire de l'année – comprenant deux éléments (textuels/iconographiques) et une consigne d'écriture, le candidat est invité à développer une écriture d'invention organisée, manifestant sa compréhension de la consigne, sa créativité et sa culture littéraire et artistique (compétence du programme de français).

Le texte produit par le candidat sera accompagné d'une courte note d'intention qui lui permettra d'expliciter ses démarches, ses sources d'inspiration, de faire des liens avec ses cours, ses lectures, des œuvres d'art, etc.

3. Histoire-géographie

Durée de l'épreuve : 2 heures 30

Discipline concernée : histoire-géographie

Programmes : l'épreuve porte sur le thème 1 d'histoire : « L'Europe, un théâtre majeur des guerres totales, 1914-1945 » de la classe de troisième ou sur le thème 1 de géographie : « Dynamiques territoriales de la France contemporaine » de la classe de troisième.

Dans le cadre des nouveaux programmes de cycle 4, l'épreuve portera sur le thème 1 d'histoire : « L'Europe entre guerres et paix, 1919-1939 » de la classe de troisième ou sur le thème 1 de géographie : « La France, un État de plus de 68 millions d'habitants » de la classe de troisième.

Enjeux de l'épreuve : le sujet invite les candidats à rédiger un texte qui mette en jeu l'exercice de l'esprit critique pour produire une argumentation en réponse à la question posée, en s'appuyant sur leurs connaissances et sur l'analyse des documents.

L'épreuve engage donc les candidats à faire preuve des compétences suivantes :

- maîtrise de la langue française ;
- maîtrise de différentes manières de décrire et d'expliquer la réalité du passé et du présent ;
- exercice de l'esprit critique.

Modalités de l'épreuve : les sujets se présentent sous la forme d'une question et de deux ou trois documents d'appui en histoire et d'une question et de deux ou trois documents d'appui en géographie.

Le candidat choisit de traiter le sujet d'histoire *ou* le sujet de géographie le jour de l'épreuve, ce qui lui permet de préparer les deux disciplines *ou* seulement l'une des deux.

4. Arts plastiques

Durée de l'épreuve : 2 heures 30

Discipline concernée : arts plastiques

Programme : issu du programme du collège, un programme annuel de travail est publié sur Éduscol afin d'orienter la préparation de l'épreuve.

Enjeux de l'épreuve : l'épreuve d'arts plastiques du concours général du collège est fondée sur une pratique plasticienne en temps limité et accompagnée d'une courte présentation écrite sous la forme d'un cartel. Elle permet au candidat de mobiliser ses acquis personnels en matière d'expression plastique, de créativité et de recul sur une production. Elle s'appuie sur deux compétences essentielles ancrées dans le programme du cycle 4 :

- pratiquer les arts plastiques de manière réflexive : expérimenter, produire, créer ;
- présenter et expliciter l'œuvre, la démarche, la pratique.

Le rendu final est opéré sur un support de type papier à dessin de 200 g/m^2 au format A2 (42 x 59,4 cm).

L'évaluation porte sur la production plastique. En apportant un éclairage sur celle-ci, le cartel demandé au candidat éclaire le jury sur ses intentions.

Modalités de l'épreuve : le candidat réalise une production plastique à partir d'un ou de plusieurs documents iconographiques, dont il peut extraire des données de son choix, d'un axe de travail qui oriente sa réflexion et au moyen de certaines ressources matérielles mises à sa disposition.

Durant la phase de sa pratique, un cartel préimprimé, dont le modèle figure en annexe, lui est remis sur lequel il rédige un titre pour sa production et un ensemble de mots clés pour la caractériser. Après l'épreuve, ce cartel est collé par les surveillants en bas à droite au verso du rendu. Ce cartel doit être anonyme.

Dispositions matérielles et organisationnelles : les indications suivantes concernent les centres d'examen, les candidats et leurs établissements.

Les centres d'examen allouent à chaque candidat une chaise et une table (ou un regroupement de tables) d'une surface au moins deux fois supérieure au format du rendu. La table est protégée avec du papier kraft. Deux feuilles de papier à dessin de 200 g/m^2 au format A2 (42 x 59,4 cm) sont remises au début de l'épreuve à chaque candidat (il peut lui en être donné une supplémentaire, à la demande pendant l'épreuve, en cas de besoin). Le candidat peut travailler debout et circuler autour de sa table. Il doit pouvoir accéder à un point d'eau et à la réserve de matériaux suivants fournis par les centres d'examen :

Récapitulatif des matériaux devant être fournis par les centres d'examen

Type de fournitures	**Détail des fournitures à mettre à disposition**
	Prévoir un stock à hauteur de 3 feuilles de chaque type par candidat inscrit :
Papeterie	• feuilles de papier à dessin blanc 160 g/m^2 au format A4 (21 x 29,7 cm) • feuilles de papier calque au format A4 (21 x 29,7 cm)
Autres supports et matériaux	• une ramette de feuilles blanches 80 g/m^2 au format A4 (21 x 29,7 cm) • un rouleau de papier kraft brun 70 g/m^2 (1 m x 10 m) • assortiments de plaques de carton ondulé simple et double cannelures
Matériels	• plusieurs rouleaux d'essuie-mains • ruban adhésif de masquage papier 19 mm x L. 50 m • gobelets (deux par candidat inscrit)

Ces supports et matériaux sont rassemblés sur des regroupements de tables constitués pour 10 candidats. Ils sont facilement accessibles et sans gêne pour la réalisation de l'épreuve. Présentés avant l'épreuve, ils sont en accès libre par simple demande à un surveillant et sous sa surveillance.

Les candidats se munissent des objets usuels de leur trousse scolaire, d'une règle et d'un compas, ainsi que des fournitures de base suivantes : assortiment de crayons graphiques, gomme, colle, adhésif transparent, ciseaux.

Leurs établissements constituent un trousseau plasticien supplémentaire pour chacun de leurs candidats : crayons de couleur, éponge à peinture, assortiment de pinceaux, assortiment de gouaches, palette rectangulaire ou ronde de peinture en plastique blanc avec godets, assortiment de feutres de couleur, assortiment de craies grasses ou de pastels à l'huile.

5. Informatique, technologie et numérique

Durée de l'épreuve : 2 heures 30

Disciplines concernées : technologie et mathématiques

Programmes ou parties de programmes concernées

Technologie cycle 4 :

- les objets et les systèmes techniques : leurs usages et leurs interactions à découvrir et analyser ;
- structure, fonctionnement, comportement : des objets et des systèmes techniques à comprendre ;
- création, conception, réalisation, innovations : des objets à concevoir et à réaliser
- les notions du programme de technologie de cycle 4 sont mobilisables en tant que de besoin.

Mathématiques cycle 4 :

- la pensée informatique : approfondir la notion de variables ; utiliser des conditions composées ; utiliser une boucle conditionnelle ; écrire un programme donné pour réaliser un objectif ou résoudre un problème ;
    - les notions du programme de mathématiques de cycle 4 sont mobilisables en tant que de besoin.

Matériel autorisé : l'épreuve interdit l'utilisation d'outils numériques (calculatrice, tablettes ou ordinateurs) ou d'objets ou systèmes techniques.

Enjeux de l'épreuve : à partir d'un problème concret lié à un enjeu sociétal, le sujet amène les candidats à étudier une solution technologique permettant de répondre au besoin sous-jacent. La solution technologique comprend deux parties :

- l'étude d'un objet ou système technique (OST) intégrant sa constitution, son fonctionnement, son comportement et ses interactions avec l'environnement ;
- l'étude d'un problème algorithmique lié à la situation étudiée ou à l'OST qui mobilise la pensée informatique.

La pensée informatique et la programmation sont mobilisées dans les deux parties.

Modalités de l'épreuve : les candidats répondent sur copie d'examen en suivant le questionnement proposé par le sujet. Afin de faciliter la rédaction de programmes sur feuille, le sujet adoptera une syntaxe uniforme qui sera précisée en début de celui-ci.