ANNALES 2023

1^{er} CONCOURS EXTERNE

CORPS DES AGENTS DU PATRIMOINE ET DES BIBLIOTHEQUES

DU CADRE
DU PATRIMOINE ET DES
BIBLIOTHEQUES
DE NOUVELLE-CALÉDONIE

1^{ER} CONCOURS EXTERNE OUVERT AU TITRE DE L'ANNÉE 2023 POUR LE RECRUTEMENT DANS LE CORPS DES AGENTS DU PATRIMOINE ET DES BIBLIOTHÈQUES DU CADRE DU PATRIMOINE ET DES BIBLIOTHÈQUES DE NOUVELLE-CALÉDONIE

-----??

EPREUVE ÉCRITE DE PRÉSÉLECTION: QUESTIONNAIRE À CHOIX MULTIPLE

<u>DURÉE</u>: 1h30 <u>COEFFICIENT</u>: 1

SUJET

Une seule réponse par question est exacte.

Répondez uniquement sur la grille de réponses, en cochant lisiblement avec une croix (« X »), de préférence en bleu, la bonne réponse à chaque question.

Seules les réponses portées sur la grille de réponses seront prises en compte.

L'usage de la calculatrice est interdit.

Barème: 2 points par bonne réponse,

-1 point par mauvaise réponse, 0 point en l'absence de réponse.

Le sujet comporte 6 pages y compris la page de garde.

Actualités en Nouvelle-Calédonie

- 1. Qui est actuellement maire de Nouméa ?
 - a. Sonia Lagarde
 - b. Philippe Gomès
 - c. Jean-Pierre Delrieu
 - d. Bernard Deladrière
- 2. Qui est le président du 17^e gouvernement de la Nouvelle-Calédonie ?
 - a. Thierry Santa
 - b. Philippe Germain
 - c. Hélène lékawé
 - d. Louis Mapou
- 3. Traditionnelle course, le Meeting Mobil est organisé en ce mois de mai 2023 et Jérémy Stravius est présent. Quelle discipline pratique ce sportif ?
 - a. Course à pied
 - b. natation
 - c. rallye voiture
 - d. course à la voile

- 4. Le monument pour la paix symbolisant la poignée de mains entre Jean-Marie Tjibaou et Jacques Lafleur a été réalisée par :
 - a. Melëm Tiaou
 - b. François Uzan
 - c. Fred Fichet
 - d. Nicolas Molé
- 5. Qui est le président de la Province Nord?
 - a. Joseph Goromido
 - b. Victor Tutugoro
 - c. Roch Wamytan
 - d. Paul Néaoutyine
- 6. Le 25 avril 2023, Philippe Blaise, premier vice-président de la Province-Sud, représentait Sonia Backès à la cérémonie de lever du jour pour commémorer l'anniversaire de l'ANZAC DAY, journée du souvenir du premier combat en 1915 des armées australiennes et néo-zélandaises à Gallipoli. De quel anniversaire s'agit-il?
 - a. Le 108^{ème}
 - b. Le 98^{ème}
 - c. Le 88^{ème}
 - d. Le 78^{ème}
- 7. Mars 2023, le ministre de l'Intérieur et des outre-mer effectue une visite en Nouvelle-Calédonie. De qui s'agit-il ?
 - a. Emmanuel Macron
 - b. Gérald Darmanin
 - c. Manuel Valls
 - d. Jean-François Carenco
- 8. Romancière kanak et figure de l'indépendantisme, elle décède à l'âge de 73 ans en août 2022. De qui s'agit-il ?
 - a. Jean Mariotti
 - b. Georges Baudoux
 - c. Déwé Gorodey
 - d. Apollinaire Anova
- 9. Elisabeth Borne a reçu une délégation du FLNKS ce mois d'avril 2023. Qui est Elisabeth Borne ?
 - a. Ministre des Sports
 - b. Ministre des Outre-Mer
 - c. Présidente de la République
 - d. Premier ministre de la France
- 10. Mars 2023, le tribunal de Nouméa a prononcé la liquidation judiciaire du groupe Melchior, éditeur du seul quotidien de Nouvelle-Calédonie. De quel quotidien s'agit-il ?
 - a. Les Nouvelles
 - b. Caledonia News
 - c. Les News
 - d. Les Nouvelles Calédoniennes

Bureautique

- 11. Pour rédiger un curriculum-vitae, que faut-il utiliser?
 - a. word
 - b. excel
 - c. powerpoint
 - d. outlook
- 12. Dans Excel, quelle est la coordonnée de la deuxième cellule en largeur et la troisième en hauteur ?
 - a. C2
 - b. B3
 - c. C3
 - d. D4
- 13. Comment afficher des bordures de cellules dans Excel ?
 - a. Sélectionner les cellules / Clic droit / Format de cellule / Bordure
 - b. Sélectionner les cellules / Clic droit / Format de cellule / Police
 - c. Sélectionner les cellules / Clic droit / Format de cellule / Alignement
 - d. Sélectionner les cellules / Clic droit / Format de cellule / Remplissage
- 14. Par défaut, les marges d'un nouveau document word sont :
 - a. De 1,5 cm en haut, bas, gauche et droite
 - b. De 2,5 cm en haut, bas, gauche et droite
 - c. De 0,5 cm en haut, bas, gauche et droite
 - d. Il n'y a pas de marges.
- 15. Quel raccourci clavier permet de coller ?
 - a. CTRL + V
 - b. CTRL + C
 - c. CTRL + X
 - d. CTRL + P
- 16. Qu'est-ce que la mémoire ROM?
 - a. La mémoire volatile
 - b. La mémoire non volatile
 - c. La mémoire souple
 - d. La mémoire rigide
- 17. Pour enregistrer un document pour la première fois, que faire ?
 - a. Fichier / Copier
 - b. Fichier / Enregistrer
 - c. Fichier / Enregistrer sous
 - d. Fichier / Enregistrer vers
- 18. Lorsque l'on saisit une équation dans une cellule excel, la première chose à faire est d'introduire :
 - a. Une parenthèse
 - b. Une virgule
 - c. Un apostrophe
 - d. Le signe égal

- 19. Un fichier powerpoint est un fichier d'extension :
 - a. .ppq
 - b. .pps
 - c. .ppr
 - d. .ppt
- 20. Sa vitesse s'exprime en hertz, de quoi s'agit-il?
 - a. Le microprocesseur
 - b. Le disque dur
 - c. L'écran
 - d. La souris

Patrimoine et bibliothèques

- 21. Dans quel domaine intervient l'évènement « Tedx Nouméa » ?
 - a. Les conférences court format
 - b. Le manga
 - c. Le slam
 - d. Le hip hop
- 22. Quel est l'organisateur du festival international de la magie au Mont-Dore ?
 - a. Le châpito
 - b. Guy RAGUIN
 - c. Gabriel LEVIONNOIS
 - d. La ville du Mont-Dore
- 23. Quelle commémoration aura lieu en 2023 ?
 - a. Les 70 ans de la disparition de la Monique
 - b. Les 90 ans de la création du 1^{er} cinéma en Nouvelle-Calédonie
 - c. Les 100 ans de la cathédrale de Nouméa
 - d. Les 120 ans de la création du bagne
- 24. Où se situe le cimetière des déportés politiques de la commune de Paris ?
 - a. Ducos
 - b. Goro
 - c. Païta
 - d. Ile des Pins
- 25. Quel est le nom du système utilisé pour enregistrer et localiser les livres dans une bibliothèque ?
 - a. Le système d'inventaire
 - b. Le système de catalogage
 - c. Le système de prêt
 - d. Le système de rangement alphabétique
- 26. Quel est le nom de la technique de reliure utilisée pour assembler un livre en collant les feuilles sur la tranche ?
 - a. La reliure à spirale
 - b. La reliure en cousu-collé
 - c. La reliure à dos carré collé
 - d. La reliure thermique

- 27. Qu'est ce qu'un livre rare?
 - a. Un livre dont l'auteur est célèbre
 - b. Un livre publié il y a plus de 100 ans
 - c. Un livre avec une couverture en cuir
 - d. Un livre ayant une valeur historique ou culturelle particulière
- 28. Qu'est ce qu'un incunable ?
 - a. Un livre imprimé avant 1501
 - b. Un livre contenant des illustrations en couleur
 - c. Un livre relié avec du fil d'or
 - d. Un livre interdit par la censure
- 29. De quel site archéologique est tiré le nom Lapita?
 - a. Tchamba à Ponérihouen
 - b. Foué à Koné
 - c. Wagap à Poindimié
 - d. Naia à Paita
- 30. De quel statut juridique dispose l'institut de l'archéologie de Nouvelle-Calédonie et du Pacifique ?
 - a. Groupement d'intérêt public
 - b. Etablissement public
 - c. Association
 - d. Syndicat mixte

N° d'Anonymat	

1^{ER} CONCOURS EXTERNE OUVERT AU TITRE DE L'ANNEE 2023 POUR LE RECRUTEMENT DANS LE CORPS DES AGENTS DU PATRIMOINE ET DES BIBLIOTHÈQUES DU CADRE DU PATRIMOINE ET DES BIBLIOTHÈQUES DE NOUVELLE-CALÉDONIE

 м	M	

EPREUVE ECRITE DE PRE SELECTION : QUESTIONNAIRE A CHOIX MULTIPLES

<u>DUREE</u>: 1h30 <u>COEFFICIENT</u>: 1

GRILLE DE REPONSES

Questions	а	b	С	d	Points	Questions	а	b	С	d	Points
1						16					
2						17					
3						18					
4						19					
5						20					
6						21					
7						22					
8						23					
9						24					
10						25					
11						26					
12						27					
13						28					
14						29					
15						30					

N° d'Anonymat	

1^{ER} CONCOURS EXTERNE OUVERT AU TITRE DE L'ANNEE 2023 POUR LE RECRUTEMENT DANS LE CORPS DES AGENTS DU PATRIMOINE ET DES BIBLIOTHÈQUES DU CADRE DU PATRIMOINE ET DES BIBLIOTHÈQUES DE NOUVELLE-CALÉDONIE

 144	MA	
 44		

EPREUVE ECRITE DE PRE SELECTION : QUESTIONNAIRE A CHOIX MULTIPLES

<u>DUREE</u>: 1h30 <u>COEFFICIENT</u>: 1

GRILLE DE REPONSES

Questions	а	b	С	d	Points	Questions	а	b	С	d	Points
1	X					16		X			
2				X		17			X		
3		X				18				X	
4			Х			19				X	
5				X		20	X				
6	X					21	X				
7		X				22		X			
8			X			23	X				
9				X		24				X	
10				X		25		X			
11	X					26			X		
12		X				27				X	
13	X					28	X				
14		X				29		X			
15	X					30				X	

1^{ER} CONCOURS EXTERNE OUVERT AU TITRE DE L'ANNÉE 2023 POUR LE RECRUTEMENT DANS LE CORPS DES AGENTS DU PATRIMOINE ET DES BIBLIOTHÈQUES DU CADRE DU PATRIMOINE ET DES BIBLIOTHÈQUES DE LA NOUVELLE-CALÉDONIE

EPREUVE ECRITE D'ADMISSION: FRANÇAIS

<u>DUREE</u>: 1h30 <u>COEFFICIENT</u>: 1

SUJET

Le sujet comporte 3 pages.

Quand la technologie s'invite au musée

Publié le 28/03/2022 •La gazette des communes

Stéphane Bourliataux-Lajoinie, maitre de conférences (HDR) en marketing digital au Conservatoire national des arts et métiers, analyse l'impact des outils numériques sur l'expérience muséale. Il distingue deux grandes familles : celles qui enrichissent la visite sur place, et celles qui sont le vecteur d'une visite virtuelle. La relation entre les musées et la technologie a souvent été perçue comme un gadget ou un élément d'amusement qui risquait de dégrader la dimension culturelle du lieu. Les restrictions liées à la pandémie de Covid-19 ont définitivement fait évoluer cette relation. Aujourd'hui la plupart des musées proposent une complémentarité d'offres et d'expériences entre le physique et le digital. Il faut distinguer les outils technologiques enrichissant l'expérience de visite in situ et ceux se substituant à l'expérience de visite.

Enrichir la visite in situ

Historiquement, la première approche fut par les audioguides numériques, véritable révolution et alternative à la visite avec un guide. Le gain fut notamment en termes de langues proposées et la liberté de déambulation dans les locaux, la perte était liée à l'absence d'interaction et la présentation forcément partielle des collections.

D'un point de vue marketing, c'est une offre d'entrée de gamme qui répond à la majorité des demandes tout en proposant une liberté d'usage. L'évolution de ces audioguides est l'utilisation d'applications mobiles directement téléchargeables sur le smartphone des visiteurs. Ce simple transfert d'un périphérique prêté par le musée à l'usage de son propre smartphone ouvre la voie à un immense champ de services complémentaires. Pour les musées, le fait que l'usager utilise son propre téléphone supprime le problème de la location et de la gestion des audioguides numériques tout en renforçant l'interaction du visiteur avec les œuvres.

Outre la visite audio, plusieurs technologies coexistent. Le code QR permet de proposer un texte ou un accès direct à un site web contenant des documents à télécharger ou une vidéo. Cela réduit le nombre de panneaux d'affichage devant les œuvres tout en proposant des compléments. Un seul code QR permet à chacun d'accéder aux ressources prévues dans les différentes langues. L'action nécessaire lors du scan du code QR renforce l'interaction entre le visiteur et l'œuvre, elle permet en outre de mesurer l'engagement des visiteurs envers les différents objets présentés, un compteur pouvant facilement être intégré au code QR.

Plus simples à utiliser que les codes QR, les Beacons sont des systèmes très répandus dans les musées. C'est notamment grâce à ces outils que les audioguides des musées peuvent automatiquement mettre la bonne explication lorsque le visiteur passe d'une salle à l'autre. Ces beacons peuvent ainsi renvoyer des données de géolocalisation très fine (moins de 5 cm) et proposer un nouvel enregistrement audio ou vidéo, envoyer un message sur un smartphone, ouvrir un contenu en ligne, etc. Leur principal intérêt est de ne demander aucune action de la part de l'utilisateur. Ce dernier peut ainsi passer de salle en salle d'œuvre

en œuvre en disposant toujours de la bonne information au bon moment. L'information proposée n'est cependant pas stockée sur le smartphone et ne peut donc pas être gardée comme souvenir de la visite.

L'enrichissement d'expérience via la réalité augmentée (RA) relève d'un niveau d'interaction plus important. En utilisant une application mobile qui capte des données de géolocalisation très fine et des données gyroscopiques du smartphone le scénariste de la visite peut ainsi proposer une surcouche virtuelle dans un monde réel. Il suffit au visiteur de rentrer dans une salle dans laquelle une solution de RA a été mise en place pour qu'il puisse, via la caméra de son smartphone ou une tablette fournie, « voir » la pièce réelle avec une surimpression en image virtuelle. Cela permet par exemple de présenter les meubles à travers différentes époques. Elle permet de proposer des visites particulièrement vivantes en contextualisant les œuvres et les liens sans toucher réellement aux objets exposés. La créativité des scénaristes d'exposition est ainsi sans limites. Une application très ludique a vu le jour en 2016, « Pokémon Go ! » proposait d'inclure dans le monde réel des personnages virtuels, le but du jeu était « d'attraper » les Pokémons en suivant une série d'indices. Des musées ont ainsi eu l'idée de proposer une visite très ludique pour les plus jeunes (d'âge ou d'esprit) en « cachant » des Pokémons dans les locaux, dans des tableaux ou derrières des œuvres. Certaines villes proposent aussi des visites à énigmes mettant en avant le patrimoine architectural via des chasses aux Pokémon.

Une alternative à la visite réelle d'un site

La réalité virtuelle (VR) permet de substituer une expérience virtuelle à la visite réelle d'un lieu. Deux approches se distinguent, la VR comme substitution à la visite réelle et la VR comme complément de l'offre de visite réelle.

Le cas de la substitution totale de la visite réelle par la visite virtuelle trouve son origine dans les travaux des archéologues. Ces derniers utilisent depuis longtemps la modélisation 3D pour recréer un site à partir des traces archéologiques. Il est ainsi possible de visiter d'anciennes villas de Pompéi ou l'épave d'un bateau gisant par plus de 60 mètres de fond. L'archéologue ou le visiteur a ainsi la possibilité d'être immergé dans le site comme s'il se déplaçait dans les lieux réels reconstitués. On comprend facilement l'intérêt d'une telle technique pour l'exploration préventive des sites (la numérisation via un laser, la reconstruction informatique et l'exploration virtuelle ne risquent pas de détériorer un environnement sensible), le cas de la grotte de Lascaux est parlant. La grotte, fermée en raison de la très grande sensibilité du milieu, a d'abord donné lieu à des facsimilés de très grande qualité Lascaux I jusqu'à Lascaux IV, la grotte est aujourd'hui visitable via un jumeau virtuel permettant une reconstitution fidèle sans les contraintes physiques de déplacement des visiteurs. On pourrait ainsi imaginer un touriste à l'autre bout du monde qui ne se rendrait jamais à Montignac mais visiterait la grotte de chez lui, avec un guide humain connecté dans ce monde virtuel depuis la Dordogne!

Par extension, il est possible d'appliquer cette technique à des œuvres réellement accessibles : qui n'a jamais rêvé de passer du temps devant la Joconde ? Les applications sont nombreuses, démocratisation de l'accès à la culture, suppression des files d'attente et des contraintes logistiques sur site, visites accessibles 24h sur 24h, etc.

Mais cette virtualisation de la visite ouvre une réflexion sur la gestion de l'offre d'un musée. Si l'archéologie préventive est facilement acceptable car elle est le seul moyen de profiter d'un site détruit ou sensible qu'en est-il de la virtualisation d'œuvres existantes et facilement accessibles? Les musées sont aujourd'hui face à un enjeu de gestion de leur portefeuille produit. La virtualisation de la visite peut être un produit de pure substitution à la visite physique. Durant la pandémie, le Louvre a proposé une visite virtuelle des plus belles œuvres du musée. Ce Louvre virtuel a reçu 14 millions de visites en 2 mois (contre 10 millions de visites physiques par an au Louvre). Comment gérer cette visite virtuelle alors que les visites physiques sont de nouveau possibles? C'est ici un moyen de communiquer sur une sélection d'œuvres et donc de travailler sur la notoriété d'un musée. Mais cela peut être également un moyen de proposer une visite de substitution pour une partie des visiteurs qui ne se rendront jamais physiquement dans le musée. Que ce choix soit dû à l'éloignement, au coût ou au manque de temps, la visite virtuelle permet d'apporter une nouvelle dimension à la diffusion de la culture.

Un grand musée virtuel regroupant les plus belles pièces des musées physiques a ainsi vu le jour avec Internet, il permet de faire le tour du monde des œuvres pour une visite qui ne sera jamais possible dans la réalité.

Enfin, la virtualisation des visites est un moyen pertinent pour garder une trace et diffuser des expositions temporaires. La capture de ces expositions en vidéo 360° en haute définition permet ainsi de garder une trace et de proposer un large catalogue de visites. À l'heure où le replay est une pratique normale pour les émissions télévisuelles, radio, ou les plates-formes proposent des accès au choix pour voir et revoir un immense catalogue de contenus, on peut penser qu'une partie des visiteurs sont prêts à visiter ainsi.

Questions

1- Questions de compréhension

Question 1 : Définissez les mots suivants (3 points)

- Substituer
- Déambulation
- Interaction

Question 2 : Quelles sont les deux grandes familles d'outils technologiques pour le musée selon l'auteur ? (2 points)

Question 3 : Quels sont les avantages du QR code pour les musées ? (2 points)

Question 4 : Quels sont les avantages de la réalité virtuelle pour les utilisateurs ? (3 points)

2- Rédaction - 10 à 15 lignes maximum (10 points)

Selon vous, le développement des outils technologiques permettent-ils de rendre les savoirs plus accessibles ?

1^{ER} CONCOURS EXTERNE OUVERT AU TITRE DE L'ANNÉE 2023 POUR LE RECRUTEMENT DANS LE CORPS DES AGENTS DU PATRIMOINE ET DES BIBLIOTHÈQUES DU CADRE DU PATRIMOINE ET DES BIBLIOTHÈQUES DE LA NOUVELLE-CALÉDONIE

|--|--|

EPREUVE ECRITE D'ADMISSION: FRANÇAIS

<u>DURÉE</u>: 1h30 <u>COEFFICIENT</u>: 1

CORRIGE

Le corrigé comporte 2 pages.

1- Questions de compréhension

Question 1 : Définissez les mots suivants (3 points)

- Substituer : remplacer une chose par une autre. Ici, il s'agit de remplacer la visite d'un musée sur site par une visite virtuelle.
- Déambulation : action de déambuler, de marcher selon sa fantaisie, sans but précis. Il indique ici la promenade du visiteur dans le musée.
- Interaction : réaction réciproque de deux phénomènes l'un sur l'autre. Il s'agit ici de la relation entre l'œuvre et le visiteur qui est renforcée par le code QR.

Question 2 : Quelles sont les deux grandes familles d'outils technologiques pour le musée selon l'auteur ? (2 point)

- celles qui enrichissent la visite sur place,
- celles qui sont le vecteur d'une visite virtuelle se substituant à l'expérience de visite.

Question 3 : Quels sont les avantages du QR code pour les musées ? (2 points)

Le code QR permet aux musées de :

- proposer un accès à de nombreuses informations complémentaires aux visiteurs par un accès direct à un site web contenant des documents à télécharger ou une vidéo.
- réduire le nombre de panneaux d'affichage devant les œuvres.
- proposer des informations dans de nombreuses langues
- mesurer l'engagement des visiteurs envers les différents objets présentés, un compteur pouvant facilement être intégré.

Question 4 : Quels sont les avantages de la réalité virtuelle pour les utilisateurs ? (3 points)

La réalité virtuelle permet aux utilisateurs de :

- visiter un lieu sans contrainte de déplacement ou d'horaires
- visiter des lieux inaccessibles (sites fermés au public, détérioré, n'existant plus...) en étant immergé dans le site comme s'il se déplaçait dans les lieux réels reconstitués.

Les visites virtuelles sont un moyen de proposer une visite de substitution pour une partie des visiteurs qui ne se rendront jamais physiquement dans le musée. Que ce choix soit dû à l'éloignement, au coût ou au manque de temps, la visite virtuelle permet d'apporter une nouvelle dimension à la diffusion de la culture.

2- Rédaction – 10 à 15 lignes maximum (10 points)

Selon vous, le développement des outils technologiques permettent-ils de rendre les savoirs plus accessibles ?

L'univers informatique est devenu une composante clef dans notre quête d'informations. Mais si le savoir est aujourd'hui accessible en quelques clics, des changements fondamentaux sont à prévoir dans notre manière d'apprendre ou d'accéder aux informations. Une véritable révolution est en marche.

Avantages:

- démocratisation des savoirs par l'accessibilité aux informations, aux musées, aux œuvres, et sites historiques.
- développement de la curiosité d'apprentissage et culturelle.
- offre des méthodes d'apprentissages adaptées à chacun en proposant des jeux par exemple.
- Internet devient une grande encyclopédie, un grand musée virtuel...

Risques:

- perturbation des capacités d'apprentissages et de la concentration en passant d'une information à une autre sans qu'elle soit maitrisée, appauvrissement de la réflexion et la pensée critique.
- diminution des interactions, en apprenant ou en visitant seul.
- baisse de fréquentation des musées, des sites culturels, des voyages.
- Risques liés à l'intelligence artificielle.

1^{ER} CONCOURS EXTERNE OUVERT AU TITRE DE L'ANNÉE 2023 POUR LE RECRUTEMENT DANS LE CORPS DES AGENTS DU PATRIMOINE ET DES BIBLIOTHÈQUES DU CADRE DU PATRIMOINE ET DES BIBLIOTHÈQUES DE LA NOUVELLE-CALÉDONIE

		ПП
--	--	----

<u>EPREUVE ECRITE D'ADMISSION</u>: TABLEAU NUMERIQUE

DUREE: 1h30 COEFFICIENT: 1

SUJET

Le sujet comporte 3 pages.

Note aux candidats :

Ces données ne reflètent pas la réalité et doivent être exploitées comme telles.

L'usage de la calculatrice est autorisé.

Il sera tenu compte, dans la notation, de la présentation du tableau et du respect des consignes.

Vous êtes chargé(e) de suivre l'arrosage d'un verger. Votre verger est composé de 4 variétés d'arbres fruitiers :

- citronnier;
- oranger;
- mandarinier;
- pommier.

En 2021, chaque variété est composée de :

- 100 citronniers;
- 150 orangers :
- 80 mandariniers;
- 210 pommiers.

La consommation en eau pour l'arrosage :

- 1000 litres ont été utilisés chaque mois pour arroser un citronnier ;
- 2,5 M³ ont été utilisés chaque mois pour arroser un oranger;
- La quantité d'eau utilisée chaque mois pour arroser un mandarinier a été 2 fois moins importante que celle utilisée pour un citronnier ;
- 210 M³ ont été utilisés chaque mois pour arroser les 210 pommiers.

En 2022, le nombre d'arbres fruitiers dans votre verger, par rapport à 2021, a évolué. On dénombre :

- Un quart de citronniers en plus ;
- 20 % d'orangers en moins ;
- 20 mandariniers en plus ;
- le nombre de pommiers est resté constant.

La consommation en eau pour l'arrosage :

- 1800 M³ ont été consommés en 2022 pour arroser tous les citronniers ;
- La quantité d'eau utilisée chaque mois pour arroser un oranger a diminué de 20 % par rapport à 2021 ;
- 100 litres supplémentaires ont été nécessaires, par rapport à 2021, pour arroser un mandarinier chaque mois ;
- 105 M³ ont été consommés par mois pour arroser les 210 pommiers.

À partir des données ci-dessus, il vous est demandé d'établir un tableau numérique <u>sur la feuille prévue à cet effet (annexe 1)</u> de dimension 25 cm x 15 cm faisant apparaître les éléments suivants :

- le nombre d'arbres fruitiers par variété en 2021 et en 2022 ;
- la consommation d'eau mensuelle en litre pour arroser un arbre fruitier de chaque variété en 2021 et en 2022 ;
- la consommation d'eau annuelle en M³ pour arroser tous les arbres fruitiers de chaque variété en 2021 et en 2022 ;

ANNEXE 1

N°ANONYMAT

1^{ER} CONCOURS EXTERNE OUVERT AU TITRE DE L'ANNÉE 2023 POUR LE RECRUTEMENT DANS LE CORPS DES AGENTS DU PATRIMOINE ET DES BIBLIOTHÈQUES DU CADRE DU PATRIMOINE ET DES BIBLIOTHÈQUES DE LA NOUVELLE-CALÉDONIE

<u>EPREUVE ECRITE D'ADMISSION</u>: TABLEAU NUMÉRIQUE

<u>DUREE</u>: 1h30 <u>COEFFICIENT</u>: 1

CORRIGE

Le corrigé comporte 1 page.

			Consommation r	mensuelle en	Consommation annuelle		
Aubusa fuuitisus	Nombre d'art	ores fruitiers	litre pour arros	er un arbre	en M3 pour arroser tous		
Arbres fruitiers			fruiti	er	les arbres fruitiers		
	2021	2022	2021	2022	2021	2022	
Citronnier	100	125	1000	1200	1200	1800	
Oranger	150	120	2500	2000	4500	2880	
Mandarinier	80	100	500	600	480	720	
Pommier	210	210	1000	500	2520	1260	

Barème :

- Pour les calculs = 10 pts
- 0.5 point par intitulé juste de colonnes = 3 pts
- 3 points pour le respect des dimensions du tableau
- 4 points pour la propreté du tableau
- - 1 point si pas le titre
- - 1 point par colonne ou ligne non demandée