

AVANT-PROPOS

Un programme de français désormais limitatif en Terminale BAC PRO

La mise en place d'un programme limitatif assorti d'une bibliographie impérative n'a pas de précédent en Lycée Professionnel et s'explique par l'inscription des séquences d'enseignement dans un objet dont le périmètre d'étude est aussi large que varié : « **Vivre aujourd'hui : l'humanité, le monde, les sciences et la technique** ». Sur la durée, un vaste objet d'étude est l'assurance d'offrir aux jeunes générations de nombreuses perspectives pour comprendre un monde en perpétuelle évolution et la condition humaine à travers la littérature et les autres arts. D'un point de vue certificatif et pour garantir l'égalité des chances aux élèves et apprentis préparant un Baccalauréat professionnel, il importe de « limiter » le champ d'étude à une thématique sur laquelle portera l'épreuve nationale*.

Ce mode de renouvellement tous les deux ans du programme est un signe supplémentaire de **rapprochement entre l'enseignement du français en Baccalauréat professionnel et la "Culture Générale et Expression" (CGE) en BTS**. A ce titre, il apparaîtrait opportun d'approfondir le programme de français au-delà des deux séquences obligatoires (œuvre littéraire et groupement de textes) dans le cadre du module de Terminale « poursuite d'études » en vue de conforter des compétences en littérature chez les lycéens aspirant aux études post-Bac et ainsi, leur donner toutes les chances de réussir en STS **.

Plus largement, pour préparer les élèves de BAC PRO à la nouvelle épreuve ponctuelle de trois heures, **il est impératif d'investir tous les espaces pédagogiques** dans lesquels vous êtes impliqués au sein de votre établissement, **en plus du cours disciplinaire** : *co-intervention avec un collègue d'enseignement professionnel ou de philosophie si l'opportunité se présente, chef-d'œuvre, AP*. Il est enfin recommandé de proposer aux élèves des lectures cursives, des travaux personnels hors temps scolaire liant étroitement lecture et écriture.

Christine PICAUDÉ, IEN-EG Lettres Histoire

*Au titre de cette préparation, les évaluations en classe ou les devoirs à la maison prennent appui sur les supports travaillés **au fil de la séquence consacrée à l'œuvre littéraire** ou au moins sur un extrait du roman étudié : il est alors souhaitable que la problématique de lecture mise en place au seuil de la séquence se confonde avec le projet d'écriture de cette dernière.

En revanche, **dans la séquence - GT**, il est recommandé lors de l'évaluation sommative de confronter les élèves à un corpus de textes tirés d'œuvres n'ayant pas fait l'objet d'une étude préalable : il importe que les élèves apprennent à mobiliser ce corpus comme leurs lectures (faites en classe et au dehors de la classe) pour traiter un sujet d'écriture à visée argumentative (type BAC).

** Cf. Guide sur la liaison BAC PRO – BTS : <https://sites.ac-nancy-metz.fr/lettres-hist-geo-lp/lettres/liaison-bts/>

OBJET D'ÉTUDE

Vivre aujourd'hui : l'humanité, le monde, les sciences et la technique

Thématique du programme limitatif : **le jeu, nécessité, futilité**

Inscription de la thématique du jeu dans l'objet d'étude de Terminale

Activité humaine, décisive pour la construction personnelle de l'enfant, le jeu implique un rapport au monde, et dépend, dans ses variations concrètes, du monde dans lequel il s'exerce et auquel il prépare. Les jeux varient enfin selon l'état de la technique des sociétés qui les inventent.

Le rapport entre la thématique et l'intitulé de l'objet d'étude est de permettre à l'élève de saisir les enjeux du jeu, une activité humaine qui implique **un rapport au monde construit sur des paradoxes**. Il s'agit aussi d'interroger le rapport à la technique proposé ou imposé par le monde scientifique et technologique.

L'élève doit saisir le jeu dans ses multiples acceptions et **être capable de dégager les tensions que cette activité génère**.

Problématique générale

Pourquoi l'homme a-t-il besoin de jouer ? En quoi la règle est-elle intrinsèque au jeu ? Mais pourquoi un tel espace de liberté et d'expérimentation peut-il conduire à l'aliénation ? Comment en définitive comprendre la place du jeu dans notre vie personnelle et sociale ?

Pour aller plus loin : **BOEN n°5 du 4 février 2021**

<https://www.education.gouv.fr/bo/21/Hebdo5/MENE2036971N.htm>

 **Type de séquence : Séquence introductive**

Place au(x) jeu(x)

Choix des supports au regard de la thématique et de la problématique retenues, en lien avec le programme.

LE JEU : la complexité du terme, la polysémie du mot, la diversité des situations auquel il renvoie, rendent nécessaires de définir et de circonscrire la thématique du programme limitatif.



Voir les « préalables sur le jeu », pour cerner les enjeux de la thématique du jeu

Présentation de la séquence

Titre de la séquence : PLACE AU(X) JEU(X)

Projet de production écrite :

→ **Écrit préparatoire à une délibération** (car la thématique du jeu induit de penser le monde dans ses paradoxes. Un écrit en trois parties n'est pas attendu).

Principaux objectifs d'apprentissage :

- **Saisir le jeu dans ses multiples acceptations.**
- **Dégager/formuler les différentes tensions/paradoxes que le jeu génère.**
- **Construire un écrit délibératif.**

Productions et évaluations dans la séquence de français :

→ Assurer un continuum LECTURE – ECRITURE – ORAL

TYPES DE PRODUCTIONS	COMPÉTENCES ÉVALUÉES
Écrit réflexif ou écriture créative	C2
Rédaction d'un abécédaire	C2, C4
Compte-rendu d'un travail collaboratif	C1
Initiation d'un carnet de réflexion	C2, C3, C4
Élaboration d'un brouillon	C2, C3, C4

Tableau synoptique de la séquence introductive

Pages	Séances	Objectifs	Supports	Possibles articulations avec les modalités de la TVP selon les moyens alloués
19	<p>Séance 1 :</p> <p>Portraits de joueurs ou « Jeu suis donc jeu joue »</p>	<p>♦ Saisir les représentations de ses élèves :</p> <p>→ Partir des représentations de ses élèves pour établir une typologie des jeux connus, pratiqués ; pour saisir les motivations de chacun d'entre eux.</p>	<p>* Différents supports possibles au choix de l'enseignant et/ou des élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Questionnaire - Nuage de mots - Collage commenté - Écrit structuré à partir d'un questionnement guidant. 	<p>En AP : Initier un carnet de réflexion</p>
19	<p>Séance 2 :</p> <p>Jeu ou pas jeu ?</p> <p><i>PB : C'est quoi le jeu ? Quand ne joue-t-on plus ?</i></p>	<p>♦ Questionner le thème pour définir le jeu :</p> <p>→ Analyser et mettre en relation des documents et des situations afin d'identifier les caractéristiques communes à tous les jeux, les critères de définition d'un jeu, et distinguer ce qui relève du jeu de ce qui n'en relève pas, en le justifiant.</p> <p>→ Rédiger un abécédaire consacré au jeu.</p>	<p>* Corpus de documents montrant le jeu sous différents aspects :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Caricature - Film - Une de presse - Photographie - Série - Correspondance - Première de couverture de roman - Publicité - ... 	
20	<p>Séance 3 :</p> <p>Jeu suis partout !</p> <p><i>PB : Aujourd'hui, peut-on jouer partout et tout le temps ?</i></p>	<p>♦ Faire comprendre que le jeu n'est pas circonscrit à un espace unique et que le ludique a intégré, avec l'évolution des technologies, de nouveaux espaces.</p> <p>♦ Démontrer que le jeu doit susciter une réflexion morale individuelle voire collective sur les objectifs poursuivis par le joueur.</p>	<p>* Corpus de documents :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Christophe DONNER, <i>A quoi jouent les hommes ? 2012</i> OU - Erwan LE BIHAN, <i>Requiem pour un joueur, 2017</i> - Ernest CLINE, <i>Ready Player One, 2013</i> - A. NOTHOMB, <i>Acide sulfurique, 2005</i> - Liens vidéo à consulter : http://nddl.newsgame.fr/selection - Lien vidéo à consulter : https://jaimelesmots.com/ave 	<p>En AP : Alimenter son carnet de réflexion : → Lequel de ces jeux vous paraît nécessaire, futile ?</p> <p>Alimenter son abécédaire : → Ajouter de nouvelles notions à l'appui d'un document de son choix.</p>
				<p>En co-intervention : → Faut-il intégrer les espaces de jeu dans l'entreprise ?</p>

			<p>c-lapp-betcliv-bascule-dans-le-game-winn-winn-winn-winn-et-deviens-no-bet-no-game-avec-betcliv/</p> <p>OU</p> <p>- Le cosplay : https://hitek.fr/actualite/dossier-cosplay-histoire-origines_2190</p>	
21	<p>Séance 4 :</p> <p>Fini de jouer !</p>	<p>♦ Inscrire le thème dans un débat d'idées.</p> <p>♦ Faire construire un brouillon préparatoire à une délibération.</p>	<p>* Corpus de documents et consignes d'écriture.</p> <p>* Fiche ressource : réussir un écrit délibératif.</p>	<p>En AP : Alimenter son carnet de réflexion : → <i>Le jeu est-il toujours libérateur ?</i></p>
21	<p>Séance 5 (en option) :</p> <p>Les expressions du jeu</p>			<p>En AP : A venir...</p>

Déroulé de séquence



Cliquez pour zoomer sur la séance que vous voulez consulter en détail.



Séance 1 : Portraits de joueurs, « Jeu suis donc jeu joue »

Objectif(s) :

- Saisir les représentations de ses élèves.
- Partir des représentations de ses élèves pour établir une typologie des jeux connus, pratiqués ; pour saisir les motivations de chacun d'entre eux.

Compétences : C2

Support(s) : questionnaire ou consignes de travail pour la réalisation du portrait

Activité(s) en classe :

ETAPE 1 (élèves) : Rédiger son portrait de joueur **OU** répondre à un questionnaire **OU** réaliser un nuage de mots **OU** réaliser un collage commenté.

ETAPE 2 (enseignant) : L'utilisation des activités – le traitement des données :

- a) La définition du jeu demandée dans le questionnaire peut servir à faire émerger la problématique du travail d'écriture de fin de séquence : le jeu n'est-il qu'un amusement et un divertissement ?
- b) En lancement d'une séance dont la problématique serait Pourquoi jouer ? : **Utiliser les justifications utilisées dans leur portrait de joueur.** *Certains d'entre vous, dans leurs écrits, ont déjà donné des pistes : le plaisir, la découverte, le remède au stress...*
- c) Si on envisage une séance sur la classification et la typologie des jeux, **établir une typologie – une classification** des jeux qui ont été recensés dans les portraits de joueurs ou les collages réalisés et les confronter à d'autres : Caillois, Winnicot, Piaget.



Séance 2 : Jeu ou pas Jeu ?

Objectif(s) :

- Questionner le thème pour définir le Jeu.
- Analyser et mettre en relation des documents et des situations afin d'identifier les caractéristiques communes à tous les jeux, les critères de définition d'un jeu, et distinguer ce qui relève du jeu de ce qui n'en relève pas, en le justifiant.
- Rédiger un abécédaire consacré au jeu.

Compétences : C3, C 1

Notions - clés : le jeu et ses éléments de définition associés.

Support(s) : corpus de documents

Activité(s) en classe :

ETAPE 1 : Synthèse rapide par le professeur des définitions du jeu proposées par les élèves et mise en évidence du caractère problématique de certains éléments, via un questionnement (par exemple, « tous les jeux ne font-ils que divertir ? » ; « est-ce qu'on s'amuse toujours quand on joue ? »). La mise en évidence du caractère partiel et provisoire des définitions vient justifier le travail qui va être entrepris. La problématique choisie est alors donnée et guide le travail.

ETAPE 2 : Tableau à compléter à l'appui du corpus de documents (au choix de l'enseignant).

ETAPE 3 : Mutualisation - Pour la faciliter, les documents ont été « classés » en suivant l'ordre de présentation des cinq éléments de définition du jeu présents dans le document introductif, ce qui facilite ensuite **la formulation d'une définition.**

→ Le documents 1 met en avant la notion de liberté opposée à celle de contrainte.

- Les documents 2,3,4 permettent d'identifier la dimension de « gratuité », d'activité désintéressée du jeu, par rapport au travail, à l'apprentissage.
- Les documents 6 à 11 font voir le rôle de l'imagination, du « faire semblant », de la « simulation », de l'évasion (pas forcément au sens péjoratif) dans un monde inventé.
- Du document 11 à 13, il est question de l'incertitude, du rôle joué par le hasard et le risque.
- Les documents 14 et 15 interrogent l'association jeu/divertissement et la nature du plaisir procuré par le jeu, les joueurs ne semblant pas s'amuser beaucoup.
- Le document 16, qui pourrait être complété par d'autres, montre que le jeu déborde de la place qui lui est assignée et peut « contaminer » d'autres domaines.

ETAPE 4 : Élaboration d'un abécédaire à partir des mots de leur choix, **OU** d'une liste limitative, **OU** élaboration d'une définition du jeu reprenant les critères mis en évidence (amorce possible : « un jeu est un jeu si... » ; « pour qu'un jeu soit un jeu, il faut... »).



Séance 3 : Jeu suis partout !

Objectif(s) :

- Lier le programme limitatif au thème de l'objet d'étude.
- Comprendre que le jeu n'est pas circonscrit à un espace unique et que le ludique a intégré, avec l'évolution des technologies, de nouveaux espaces : Quelles modifications dans les pratiques de jeu ont induit les nouvelles technologies ? Quels nouveaux espaces de jeu ont ouvert les nouvelles technologies ?
- Montrer que le jeu doit susciter une réflexion morale individuelle voire collective sur les objectifs poursuivis par le joueur : Aujourd'hui, peut-on jouer sans limites ?

Compétences : C3, C1, C4, C2

Notions - clés : technologies et nouveaux espaces du ludique (*business games, serious games, newsgames, advergames, MMOG, ...*), ludification, gamification...

Support(s) :

- ♦ Christophe DONNER, *A quoi jouent les hommes ?* ou Erwan LE BIHAN, *Requiem pour un joueur*, 2017
- ♦ Corpus de documents

Activité(s) en classe :

ETAPE 1 : Texte 1 – lecture analytique

Axes possibles :

Axe 1 – Le narrateur-joueur, entre imitation et émancipation

Axe 2 – Le lieu du jeu : un espace ouvert – en extérieur mais délimité

Axe 3 – La nature du jeu : une expérience individuelle (et collective) qui mobilise différentes stratégies

Réponses dans un tableau de synthèse de la séance.

ETAPE 2 : Travail de groupes (ou en îlots avec un document pour chaque groupe) à partir d'un corpus de documents : quelles sont les caractéristiques des jeux d'aujourd'hui ?

Tableau à compléter :

- Où le jeu se joue-t-il ?
- Qui joue ?
- En quoi consiste le jeu ?
- À qui profite le jeu ?
- Quel est le but pour le joueur ?
- Quelle est l'issue du jeu ?
- En quoi le jeu est-il différent de celui du texte ?

Conclusions : Espaces plus ouverts / virtuels / interactivité / investis par la publicité, les médias, les entreprises...

ETAPE 3 : Restitution collective puis réponse individuelle à la problématique, sous la forme : **Quels sont les bénéfices et les inconvénients de pouvoir jouer partout et tout le temps ?** L'élève peut s'appuyer sur les réponses formulées dans la séance 1 (portrait de joueur) et sur le tableau de synthèse de la séance 3.

Lien co-intervention :

Faut-il intégrer des espaces du jeu dans l'entreprise ?

En AP (ou travail en autonomie) :

- Alimenter le carnet de réflexion
- Alimenter l'abécédaire initié dans la séance 2

 **Séance 4 : Fini de jouer ! (Méthodologie – Écrit délibératif)**

Objectif(s) :

- **Inscrire le thème dans un débat d'idées.**
- **Construire un brouillon préparatoire à une délibération**

Compétences : C4, C3, C2

Notions - clés : nécessité, futilité, plaisir, divertissement, hasard, liberté

Support(s) :

♦ Corpus de documents répondant à la question suivante : le jeu est-il toujours libérateur ?

Variante possible : le jeu n'est-il que divertissement ? (*Le lancement peut se faire à partir des questionnaires donnés en séance 1*)

Activité(s) en classe :

Elaboration d'un plan délibératif à l'appui du corpus par la confrontation de différentes opinions avant de donner son opinion personnelle puis préparation du brouillon (à l'écrit ou à l'oral).

Sujet de type bac (qui pourra être proposé à l'écriture en dehors de la classe) :

Selon vous, le jeu est-il toujours libérateur ? Vous répondrez à cette question dans un développement structuré et argumenté d'une quarantaine de lignes minimum en vous aidant des éléments du corpus, des séances précédentes, de votre culture et de votre expérience personnelle.

Il sera tenu compte des qualités de la langue (orthographe, syntaxe, lexique...), de la cohérence et de la pertinence du propos, de la justesse des arguments et de la mobilisation des éléments du corpus et des connaissances du candidat.

En AP (ou travail en autonomie) :

- Alimenter le carnet de réflexion

 **Séance 5 (en option et à venir) : Les expressions du jeu**

.../...