

LE PROGRAMME DE FRANÇAIS TERMINALE BAC PRO

10 DÉCEMBRE 2021, 14H00 -15H30, VISIO ZOOM N° 3

LE GROUPEMENT DE TEXTES, LE JOUEUR D'ÉCHECS.

DÉROULÉ

- CONSTRUIRE ET LIRE UN GROUPEMENT DE TEXTES (OU CORPUS).
- LIRE UNE ŒUVRE INTÉGRALE : LE JOUEUR D'ÉCHECS, S. ZWEIG.
- FOCUS SUR L'ÉCRITURE

LE GROUPEMENT DE TEXTES

*...OU LE DÉFI DE LA COHÉRENCE
ET DE LA PROGRESSIVITÉ ...*

- ✓ **Quels documents choisir ?**
- ✓ **Combien ?**
- ✓ **Trouver une problématique ...**
- ✓ **Comment agencer les documents ?**
- ✓ **Quelles activités en classe autour du GT ?**

LA LIAISON BAC PRO-BTS : COMPARAISON DES ÉPREUVES

BTS Epreuve écrite : 4 H. Deux thèmes, dont l'un est renouvelé tous les deux ans	BAC PRO Epreuve écrite : 3H Un thème renouvelé tous les deux ans
Supports : 1 corpus long (3 à 4 document de 30 à 50 lignes) dont un texte littéraire et souvent une iconographie	Supports : corpus non limité...
1^{ère} partie : rédaction d'une synthèse concise objective et ordonnée des documents (40 points)	1^{ère} partie Questions sur le Corpus Ex : -Proposez un titre au corpus et justifiez-le en montrant pourquoi il rend bien compte des points communs et des différences entre les trois documents qui le composent. -Quels liens pouvez-vous établir entre les textes et l'image en ce qui concerne le rôle du jeu dans la vie sociale ? (4 points)
2^{ème} partie : Vous répondrez à cette question de façon argumentée en vous appuyant sur les documents du corpus, vos lectures et vos connaissances personnelles.	2^{ème} partie : ex : En vous appuyant sur les documents du corpus, vos connaissances et vos lectures de l'année, en particulier celle de l'oeuvre du programme, vous répondrez à cette question dans un développement argumenté d'une quarantaine de lignes au moins.

QUELS DOCUMENTS CHOISIR ? (EXTRAITS DU PROGRAMME)

VARIÉTÉ, ARGUMENTATION ET CHOIX

❖ « ...l'autre (séquence = le corpus) porte sur l'analyse d'un groupement de textes, d'œuvres artistiques et/ou de documents **de natures et de supports variés** (...) et construit un corpus **de son choix**.

❖ **La littérature d'idées** dans laquelle s'inscriront les propositions d'œuvres à étudier est entendue au sens large (**essais, romans, théâtre, récits allégoriques, apologues, fables, utopies et dystopies...**) ».

❖ (...) **Pistes complémentaires**

Les professeurs **peuvent** s'inspirer de ces références pour la construction de leur groupement, pour la conduite des lectures cursives ou pour l'approfondissement de la réflexion. Les propositions qui suivent sont **indicatives** ; elles ne visent pas à l'exhaustivité et peuvent être à loisir complétées :

- Références bibliographiques : essais, théâtre, romans, poésie
- Ressources audiovisuelles, plastiques et numériques, Cinéma ⚠, Musique, Peinture, Photographie, Bande dessinée, Articles, magazines, Podcasts

(voir les titres détaillés dans le programme)

COMBIEN DE DOCUMENTS CHOISIR ?

RAPPEL DES HORAIRES ET DE L'ORGANISATION DE L'ANNÉE

Comme en 2^{nde} et en 1^{ère} :

- Parité disciplinaire entre Lettres et Histoire-Géographie
- Parité horaire entre Histoire et Géographie

Enseignement et disciplines	Terminale
LHG EMC	78 h
Lettres	32h30
Histoire-Géographie	32h30 ≈ 16h d'H et 16h de G
EMC : 30 mn par semaine	13h

SOIT
1H15 par semaine
Semaine A = 1H / semaine B = 1H30

Soit environ
14 semaines (16H) pour l'OI
14 semaines (16H) pour le GT

Bulletin officiel n° 1 du 3-1-2019

Alternance des séances de lecture avec des séances d'écriture et/ou de langue et/ou d'oral et/ou d'évaluation donc : 6 à 8 textes (GT comme OI)

Des textes plus longs (comme en HG) : 23 à 37 lignes dans les sujets « 0 »

QUELLE PROBLÉMATIQUE DE SÉQUENCE ?

Une problématique qui :

- reste en lien avec «Vivre aujourd'hui, L'humanité (et le jeu), le monde (et le jeu), les sciences (et le jeu), la technique (et le jeu),
- apporte des réponses à « Le jeu : nécessité, futilité ? »
- se rapproche d'une des questions du programme,
- s'éloigne de la problématique posée pour l'OI,
- soit suffisamment large pour occuper la réflexion pendant 14 semaines.

LES 4 QUESTIONS DU PROGRAMME

- 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 ?

QUIZZ :

Problématique de séquence

Problématique de séance

1 Le jeu : huis clos mental et social ?

2 Le plateau de jeu : allégorie de la société ?

3 Peut-on vivre sans jouer ?

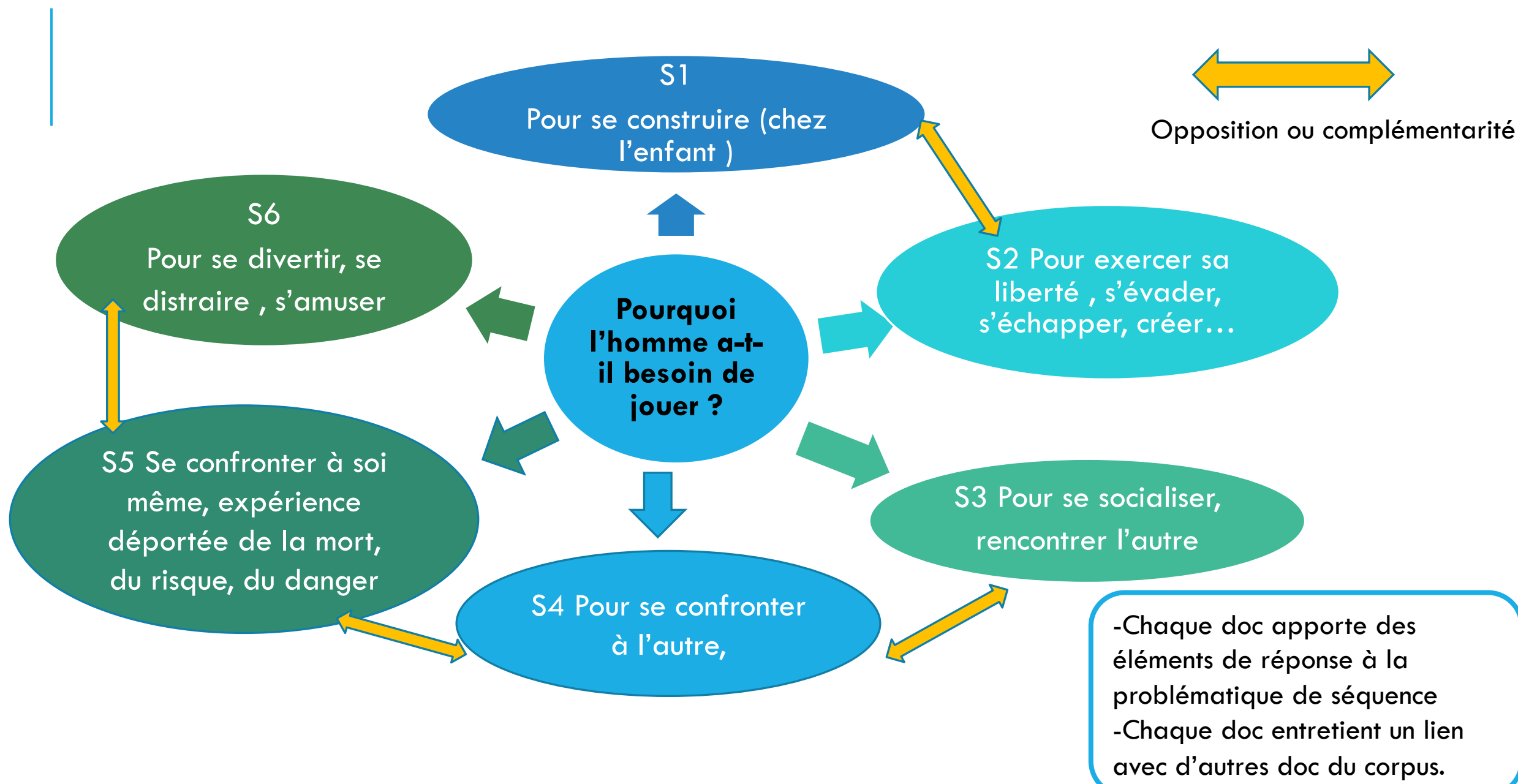
4 Peut-on gagner sa vie en jouant ?

5 Jouer est-ce seulement s'amuser ?

6 La règle du jeu : liberté ou contrainte ?

Problématique de séquence			3		5	6...
Problématique de séance	1	2		4		6...

COMMENT AGENCER LES DOCUMENTS ? LE PRINCIPE DE COHÉRENCE



COMMENT AGENCER LES DOCUMENTS ? LE PRINCIPE DE PROGRESSIVITÉ

COMPLEXIFICATION PROGRESSIVE :

- **Des supports** : type de discours, longueur des textes, langue & lexique conceptuel, etc.
- **Des compétences de lecture-écriture travaillées** :
 - compréhension < analyse < interprétation d'un texte
 - de la compréhension d'un texte à sa confrontation à un autre,
 - de convaincre à délibérer,
 - de l'expérience personnelle à l'abstraction, etc.

QUELLES ACTIVITÉS DE LECTURE ?

COMPRENDRE, ANALYSER , INTERPRÉTER, ARGUMENTER

(Extrait Programme) Au terme du cycle terminal professionnel, un lycéen doit être en mesure de **reformuler le sens général** d'un texte, de **sélectionner en autonomie ce qui lui paraît mériter d'être analysé** et de **justifier une interprétation** globale en **l'étayant sur les passages qu'il a choisis**.

L'apprentissage de l'interprétation **évite donc les questionnaires fermés**, pour habituer les élèves à **formuler des hypothèses** de lecture à partir de leurs premières impressions et à les corriger par un retour sur le texte.

-TRAVAILLER LA COMPRÉHENSION GLOBALE DES TEXTES

(AUTREMENT QUE PAR LE QUESTIONNAIRE)

-TRAVAILLER LA COHÉRENCE DU CORPUS

(POUR PRÉPARER LA QUESTION DU CORPUS ET DE LA SYNTHÈSE EN BTS)

PROPOSER LE CORPUS (TOUT OU PARTIES) DANS LE DÉSORDRE :

- Résumer les textes, relever les mots clés, donner un titre à chaque paragraphe d'un texte ou donner un titre à chaque texte, ou relier titres posés et paragraphes (ou textes) etc.
- Textes caviardé ou coupés en deux (en 4 ?) à reconstituer etc.
- Écarter les textes intrus,
- Rassembler deux à deux des textes qui ont des points communs,
- Regrouper deux à deux des textes qui s'opposent,
- Relier chaque problématique à un texte du corpus (ou proposer une problématique pour chaque texte, ou inventer un sujet d'écriture auquel répondrait ce texte, ou inventer un questionnaire de lecture, etc.)
- A partir d'une problématique de séquence, composer un corpus, en classant les textes à l'aide d'une carte mentale

Les vidéos vous permettent de faire passer votre message de façon convaincante. Quand vous cliquez sur Vidéo en ligne, vous pouvez coller le code incorporé de la vidéo que vous souhaitez ajouter. Vous pouvez [REDACTED] clé pour rechercher en ligne la vidéo qui convient le mieux à votre document.

Pour donner un aspect professionnel à votre document, Word offre des conceptions d'en-tête, de pied de page, de page de garde et de zone de texte qui se complètent mutuellement. Vous pouvez pas exemple ajouter une page de garde, un en-tête et une barre latérale identiques. [REDACTED] sélectionnez les éléments de votre choix dans les différentes galeries.

Les thèmes et les styles vous permettent également de structurer votre document. Quand vous cliquez sur Création et sélectionnez un nouveau thème, les images, graphiques et SmartArt sont modifiés pour [REDACTED] choisi. Quand vous appliquez des styles, les titres changent pour refléter le nouveau thème.



ETC.

QUELLES ACTIVITÉS DE LECTURE ? QUELQUES IDÉES...

ETABLIR LES LIENS ENTRE LES TEXTES, TRAVAILLER LA COHÉRENCE TOUT AU
DE LA SÉQUENCE

Carnet de lecture
d'un GT ou
carte mentale...

	Texte 1	Texte 2	Texte 3	Texte 4	Texte 5
Résumé du texte					
Singularité du texte					
Éléments de réponse apportés à la problématique de la séance					
Éléments de réponses apportés à la problématique de la séquence					
Lectures, films, œuvres d'art, expériences faisant échos au texte					
Ressemblances et différences avec les autres documents du corpus					

QUELLES ACTIVITÉS DE LECTURE ?

ANALYSER , INTERPRÉTER, ARGUMENTER

- Emission d'hypothèses à valider-invalidier / démarche d'enquête (le jeu ?)
- Sélection par les élèves des passages méritant d'être analysés,
- Sélection par les élèves des outils d'analyse à mobiliser pour conduire l'analyse
- Débat interprétatif
- Liens entre le texte et l'expérience et les connaissances personnelles, les opinions et représentations, etc.


MOTS CLES

- Activités élève
- Sujet lecteur
- ROLL,
- Ateliers de questionnement de textes
- Carnet de lecture
- Intertextualité
- Carte mentale



LE JOUEUR D'ÉCHECS

STEFAN ZWEIG

- Les problématiques, encore !
 - L'organisation des séances.
 - Lecture, oral et lexique.
 - Prolongements et interdisciplinarité.
 - Ressources.
- 

QUELLE PROBLÉMATIQUE DE SÉQUENCE ?

LES 4 QUESTIONS DU PROGRAMME LIMITATIF :

- 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 ?

SUGGESTION DE 4 PROBLÉMATIQUES :

(FICHE RESSOURCE EDUSCOLE)

- Les échecs sont-ils un jeu ?
- Pourquoi le joueur d'échecs est-il un personnage ambivalent ?
- Comment jouer sans risquer de se perdre ?
- À quoi sert le jeu ? Pourquoi jouer ? Quel est le sens de cette activité enfantine qui perdure à l'âge adulte ?
- En quoi le jeu participe-t-il à la construction de l'identité de l'homme ?

Rappel des sujets d'écriture des sujets « 0 » :

- Pensez-vous que le jeu permette toujours d'échapper à l'ennui ?
- Ne joue-t-on que pour gagner ?

QUELLES PISTES POUR CONSTRUIRE DES PROBLÉMATIQUES DE SÉANCE

- Le jeu, métaphore de l'existence. Perdre et gagner, naître l'humanité : fin de partie ? / Ce qui fait réussir au jeu, fait-il

- Le jeu, métaphore de la société : Les échecs : un jeu de so l'invisibilité à la notoriété (Czentovic) / Du Fou au Roi ? /

- Ludopathie : Les échecs : du fou à la folie.

- L'apprentissage. Les échecs : jeu, sciences ou art ?

- Du jeu au JE. Dualité et dédoublement, reconnaissance

- Le jeu comme expérience déportée du temps et de l'

- Le jeu comme expérience déportée de l'altérité. Mor

- Jeu et lecture Fiction et réalité / Le temps du jeu et l' enchâssés)

- Jeux et pouvoir : Qui est le vainqueur : M. B ou Czventovic automatismes.



Exemple : PROBLÉMATIQUE DE SÉQUENCE : POURQUOI L'HOMME A-T-IL BESOIN DE JOUER

Question du programme limitatif

Profils de joueurs, attitude ludique, socialisation

SÉANCE 1 : COMMENT LE JEU RÉUNIT-IL LES INDIVIDUS ?

Présenter les joueurs et leurs relations.
Mc Connor, Czentovic, Dr B et le narrateur (+ les passagers du paquebot) : différencier « amateur/professionnel/ passionné »
(Etude du lexique du portrait/comportement/...)

Jeu et socialisation : confrontation, reconnaissance,

SÉANCE 2 : DE QUELLES MANIÈRES LE JEU DEVIENT-IL UNE COMPÉTITION ?

Mc Connor : mauvais joueur, gagne par procuration, a besoin de briller en société
Czentovic qui se confronte au Dr B (reconnaissance de l'autre : regard, attention et tension entre ces deux personnages, réflexion : étude de l'évolution du personnage, ...)

Construction individuelle / Jeu et liberté
=> mobilité sociale et addiction

SÉANCE 3 : LE JEU PEUT-IL SAUVER LES INDIVIDUS ?

OUI : Czentovic sort de sa condition (progression sociale)
Dr B sort de l'ennui de l'univers carcéral, affûte ses sens, sentiment de plaisir (vol du carnet, déjoue les gardiens, occupation de l'esprit)
NON : Czentovic n'a finalement rien appris (aucune remise en question)
Dr B est déconnecté de la réalité (schizophrénie, folie, étude de l'absence d'attention de la partie en cours, n'a pas respecté ses propres règles « ne jouer qu'une seule partie »...)

SÉANCE 4 D'ÉVALUATION : POURQUOI L'HOMME A-T-IL BESOIN DE JOUER ?

S1 : pour se construire,
S2 : pour s'insérer
S3 : pour éprouver sa liberté et ses limites / pour évoluer ou pas

EXEMPLE DE SEQUENCE :

PROBLÉMATIQUE DE SÉQUENCE POUR ABORDER L'ŒUVRE :

- L
- C LP François d'Assise.
- L

COMPÉ
selon l

ssion écrite,

Le jeu : exutoire ou aliénation ?

Séance 1

- Entrer dans
- Mettre en

Séance 1 : Quelle est la place du jeu d'échecs dans notre société ?

Séance 2 d'échecs

- Travail sur
- différentes

Séance 2 : Pourquoi joue-t-on ?

- Présentati
- Lancemen

Séance 3 : Quels sont les risques du jeu ?

- l'œuvre)
- Les grand

- d'énonciati

Séance 3

- Etude des quatre personnages (portrait comparatif des quatre protagonistes)
- Restitution de chacun des portraits (physique, moral...)

énérateur

iénation)

es êtres

sociales

re ou une

eau : cas du

ciels...

Séance 7 : Evaluation sommative pour achever l'étude de l'œuvre

- Devoir argumentatif en réponse à la problématique générale de la séquence.

QUELLES ACTIVITÉS DE LECTURE ?

ANALYSER , INTERPRÉTER, LECTURE MÉTHODIQUE

- Emission d'hypothèses à valider-invalider / d'enquête (le jeu ?)
- Sélection par les élèves des textes avant d'être analysés,
- Sélection par les élèves de l'analyse à mobiliser pour conduire l'analyse
- Débat :
- Lire le texte et l'expérience et les connaissances personnelles, les opinions et représentations, etc.

IDENTIQUE AUX PRATIQUES DE LECTURE DÉJÀ VUES POUR LE GT

MOTS CLES

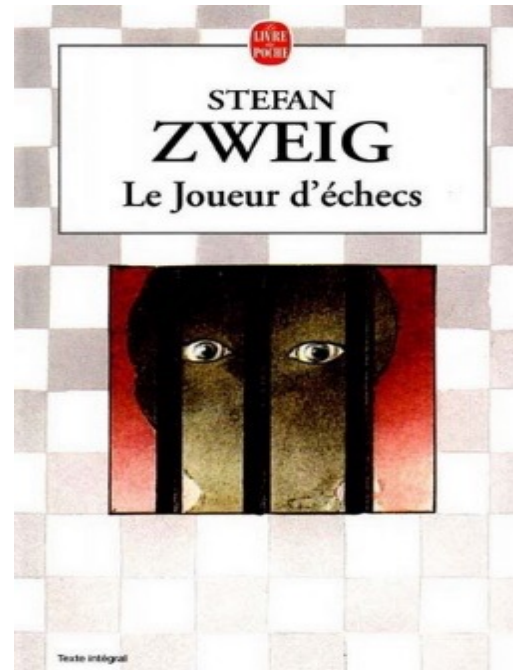
- Activités élève
- Sujet lecteur
- ROLL,
- Ateliers de questionnement de textes
- Carnet de lecture
- Intertextualité
- Carte mentale

PISTE D'ACTIVITÉS POUR LA CLASSE : ENTRER DANS L'ŒUVRE

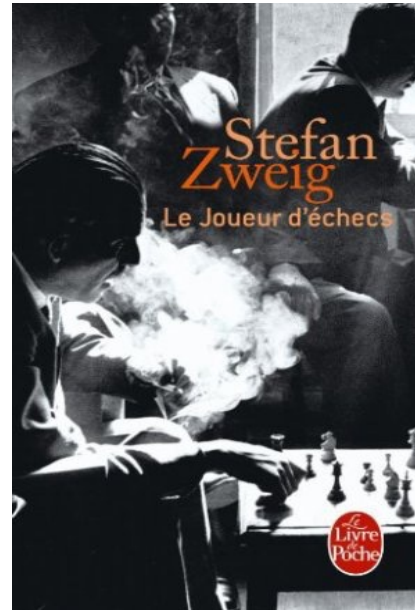
IMAGINER UN AUTRE TITRE, DESSINER UNE AUTRE IMAGE, INVENTER UN INCIPIT...



Aspect politique de l'œuvre et du jeu d'échecs



Dimension psychologique : l'enfermement, la monomanie, l'ennui



Dimension sociale et cognitive (arts ou sciences, jeu de société ?)



Dimension technique : le plateau, les pions ?



Dimension psychiatrique ?
Perte de repères, modification de l'espace et des perceptions

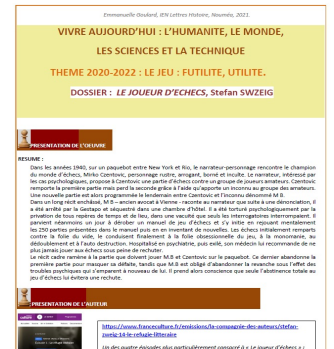
QUELQUES PISTES POUR RENOUVELER LES PRATIQUES DE LECTURE - ÉCRITURE ...

Carnets de lecture

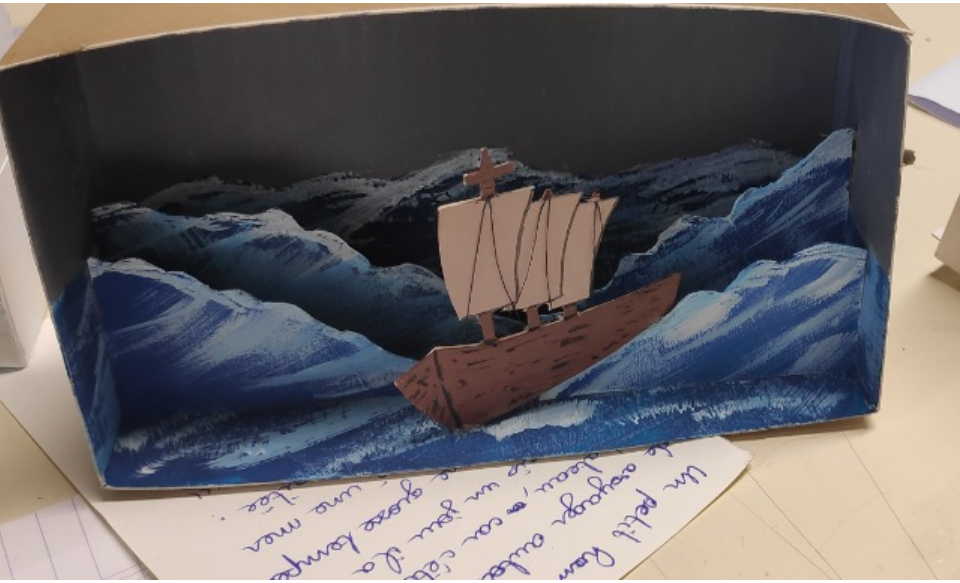
Enregistrement d'extraits lus à plusieurs voix , avec ou sans mise en scène sonore (compréhension et interprétation)

Manipulation du texte pour en saisir la structure et apprécier les effets : inverser récit cadre et récit enchâssé, rétablir une narration chronologique, commencer par la fin, placer le récit de M.B à la fin ou au début, etc.

Jeu (*Homologie lecture/jeu cf Michel Picard*) : Double objectif : appropriation de la nouvelle et réflexion méta sur l'attitude ludique. Suggestion : créer un jeu de plateau ou un jeu de cartes/ Relier les pensées ou les paroles au bon personnage / relier des extraits à des aphorismes / réaliser un quizz, des mots croisés à partir des mots clés de la nouvelle, démarche d'enquête et hypothèses, etc.



D'AUTRES FAÇONS DE RENDRE COMPTE D'UNE LECTURE ...



<https://lewebpedagogique.com/2015/02/25/la-boite-a-chaussures/>



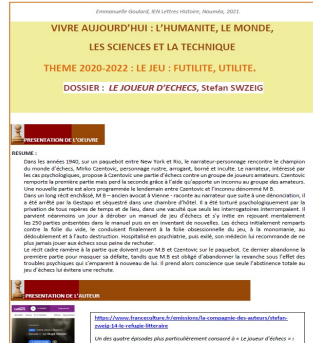
TRAVAILLER L'ORAL

Jeu théâtral : Jouer des scènes de la nouvelle, les détourner, les parodier, les dramatiser, les actualiser, les transposer à d'autres jeux / mimer des personnages ou des passages de la nouvelle puis les identifier, etc.

Interview fictive, Table ronde, Dialogue imaginaire et Débat littéraire :

Le jeu d'échecs est-il futile ou utile pour M.B ? Pour Czentovic ? Que dénonce cette nouvelle ? En quoi cette nouvelle illustre-t-elle les différents rapports de l'homme au jeu ? En quoi le jeu d'échec permet-il de mieux se connaître ? De comprendre un individu, une société, une période ? Qu'apportent la littérature et l'art à la thématique du jeu ? Table ronde entre un gamer et M.B etc.

Lecture à voix haute (préparée) et audio-livre : enregistrer des mises en voix de certains passages, avec des mises en scène sonores sur le modèle d'un audio livre puis comparer les productions et les interprétations. Etc.



TRAVAILLER LE LEXIQUE

UN OUTIL : <https://www.cnrtl.fr/definition/jouer>

The screenshot shows the CNRTL website interface. At the top, it says 'Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales'. Below that, there are logos for 'Ortolang' and 'atiff'. A navigation bar contains links for 'Accueil', 'Portail lexical', 'Corpus', 'Lexiques', 'Dictionnaires', 'Métalexicographie', 'Outils', and 'Contact'. A secondary navigation bar includes 'Morphologie', 'Lexicographie', 'Etymologie', 'Synonymie', 'Antonymie', 'Proxémie', 'Concordance', and 'Aide'. The main content area shows a search for 'jouer'. The results for 'JOUER, verbe' are displayed, including various dictionary editions (Académie 9e, 8e, 4e, BDLP, BHVF, DMF) and detailed definitions with examples and citations.

UNE DÉMARCHE :

...pour un enseignement non pas occasionnel, ni livré à l'improvisation, ni subordonné à la lecture, mais conçu comme une discipline à part entière...

Jacqueline Picoche :

<https://www.vocanet.fr/index.php/pistes-de-travail>

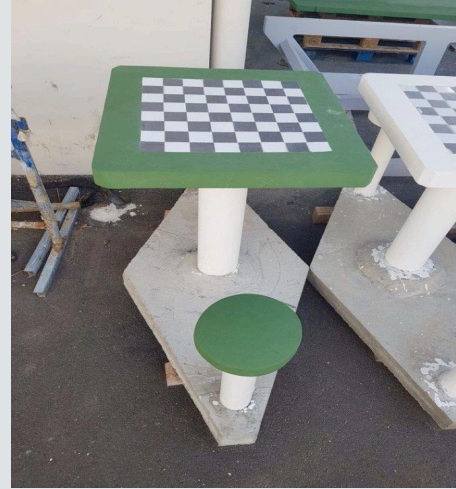
POINTS DE VIGILANCE

- ❖ Pas de lecture filmique pour se substituer à la lecture textuelle.
- ❖ Audio-livre pour les lecteurs profils 1 et 2 des JDC.
- ❖ Distinguer parcours de lecture et lecture intégrale
- ❖ Lecture cursive et lecture méthodique
- ❖ Ne pas rester à la compréhension littérale (qui, quoi, quand, où, pourquoi ?) => accéder à l'implicite + analyser + interpréter

PROLONGEMENTS POSSIBLES

Histoire : Thème de 1^{ère} « Guerres européennes, guerres mondiales, guerres totales (1914-1945) ». Thème de terminale « Le jeu des puissances dans les relations internationales depuis 1945. » (cf. film : La diagonale du fou)

Chef d'œuvre



Arts appliqués : En lien avec le thème du programme de terminale d'Arts appliqués et cultures artistiques « Ouverture artistique, culturelle et civique »,



Marcel Duchamp crée son propre échiquier en 1917, photographié par son ami par Man Ray.



Josef Hartwig, 1923, échiquier Bauhaus. La fonction dicte la forme des pièces en donnant des indices sur leurs possibilités de déplacement.

LES RESSOURCES

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, DE LA JEUNESSE ET DES SPORTS
Liberté Égalité Fraternité

VOIE PROFESSIONNELLE

CAP 2^{DE} 1^{RE} T^{LE}

Français ENSEIGNEMENT COMMUN

**STEFAN ZWEIG
LE JOUEUR D'ÉCHECS (1943)
PROGRAMME LIMITATIF**

Programme limitatif pour les années scolaires 2021-2022 et 2022-2023
Le jeu : futilité, nécessité
Le programme renouvelable vise à déterminer une entrée qui permette d'aborder les enjeux de l'objet d'étude selon une perspective précise. Le thème du jeu rencontre tant le titre de l'objet d'étude de la classe terminale (sujet aujourd'hui) que les substantifs qui

<https://eduscol.education.fr/1767/programmes-et-ressources-en-francais-voie-professionnelle>

Emmanuelle Goulard, IEN Lettres Histoire, Nourméo, 2021.

VIVRE AUJOURD'HUI : L'HUMANITE, LE MONDE, LES SCIENCES ET LA TECHNIQUE

THEME 2020-2022 : LE JEU : FUTILITE, UTILITE.

DOSSIER : LE JOUEUR D'ECHECS, Stefan SWZEIG

PRESENTATION DE L'OEUVRE

RESUME :
Dans les années 1940, sur un paquebot entre New York et Rio, le narrateur-personnage rencontre le champion du monde d'échecs, Mirko Czentovic, personnage rustre, arrogant, borné et inculte. Le narrateur, intéressé par les cas psychologiques, propose à Czentovic une partie d'échecs contre un groupe de joueurs amateurs. Czentovic remporte la première partie mais perd la seconde grâce à l'aide qu'apporte un inconnu au groupe des amateurs. Une nouvelle partie est alors programmée le lendemain entre Czentovic et l'inconnu dénommé M.B. Dans un long récit enchaîné, M.B. – ancien avocat à Vienne – raconte au narrateur que suite à une dénonciation, il a été arrêté par la Gestapo et séquestré dans une chambre d'hôtel. Il a été torturé psychologiquement par la privation de tous repères de temps et de lieu, dans une vacuité que seuls les interrogatoires interrompaient. Il parvient néanmoins un jour à dérober un manuel de jeu d'échecs et s'y initie en jouant mentalement les 250 parties présentées dans le manuel puis en inventant de nouvelles. Les échecs initialement remparts contre la folie du vide, le conduisent finalement à la folie obsessionnelle du jeu, à la monomanie, au dédoublement et à l'auto destruction. Hospitalisé en psychiatrie, puis exilé, son médecin lui recommande de ne plus jamais jouer aux échecs sous peine de rechuter. Le récit cadre ramène à la partie que doivent jouer M.B et Czentovic sur le paquebot. Ce dernier abandonne la première partie pour masquer sa défaite, tandis que M.B est obligé d'abandonner la revanche sous l'effet des troubles psychiques qui s'emparent à nouveau de lui. Il prend alors conscience que seule l'abstinence totale au jeu d'échecs lui évitera une rechute.

PRESENTATION DE L'AUTEUR

<https://www.franceculture.fr/emissions/la-compagnie-des-auteurs/stefan-zweig-14-le-refugie-litteraire>
Un des quatre épisodes plus particulièrement consacré à « Le joueur d'échecs » :

<https://lettres-hg-lp.ac-noumea.nc/>



- 1. Le Joueur d'échecs**
- Séance 1. Introduction au *Joueur d'échecs*
- Séance 2. La surprenante carrière d'un fils de batelier
- Séance 3. Soixante-quatre cases noires et blanches
- Séance 4. L'étrange Monsieur B.
- Séance 5. Monsieur B. et les échecs
- Séance 6. La libération de Monsieur B.
- Séance 7. Dernière partie (évaluation de fin de séquence)

Une séquence en préparation, à paraître bientôt sur notre site LHG ac noumea.

....Et tous les sites académiques notamment, Versailles, Nancy-Metz, Grenoble, Paris, Toulouse...



FOCUS SUR L'ÉCRITURE

L'écriture réflexive et l'écriture d'invention

L'écriture à l'examen

Progression et apprentissage de l'écriture argumentative



FOCUS SUR L'ÉCRITURE

POURQUOI ÉCRIRE ?

- ❖ pour évaluer
- ❖ pour déclencher : susciter l'intérêt, la curiosité, convoquer l'expérience des élèves, faire émerger les représentations
- ❖ pour apprendre : à réfléchir, construire sa pensée
- ❖ pour construire la langue

FOCUS SUR LA QUESTION DE L'ÉCRITURE

Extrait du programme :

« La priorité étant désormais donnée en classe terminale à L'ÉCRITURE RÉFLEXIVE »

QU'EST-CE QU'UNE ÉCRITURE RÉFLEXIVE ?

Symétrique à de la
littérature d'idées en lecture

=> Expression d'une pensée, d'une idée (d'une thèse) PUIS retour sur celle-ci, par l'analyse, le changement de point de vue, l'approfondissement, la mise en délibération, la nuance, la dénégation, l'insertion de citations et d'exemples, etc.

= ÉCRITURE D'ARGUMENTATION

.....+ les écritures de travail : le résumé, la synthèse, le brouillon, la prise de note, la trace écrite ...

ÉCRITURE RÉFLEXIVE VS ÉCRITURE D'INVENTION : UNE OPPOSITION NON RÉDHIBITOIRE. QUELQUES PISTES...

L'INTERVIEW, LA CORRESPONDANCE ou LE DIALOGUE FICTIFS

Le narrateur : « Monsieur Zweig, pourquoi avoir inventé des personnages qui incarnent exclusivement la face sombre du jeu ? Ne pensez-vous pas que le jeu puisse simplement divertir ? »

Czentovic à Stefan Zweig : *Pourquoi m'avez-vous confié un rôle de joueur aussi déplaisant ?*

Entre l'auteur et l'un de ses personnages , entre deux personnages, etc. : « Monsieur B. puis-je vous demander pourquoi vous avez abandonné notre dernière partie ? » demanda Csentovic....

Le narrateur sur le paquebot : « Monsieur Czentovic, quels plaisirs retirez vous des échecs ? Le gain d'argent est-il votre seule motivation ? Que pensez-vous de monsieur B ? »

60 ans plus tard, Czentovic croise M. B devenu concepteur de jeu vidéo. Ne craignez-vous pas de plonger les jeunes dans la folie dont vous avez eu tant de mal à vous sortir ?

FOCUS SUR LA QUESTION DE L'ÉCRITURE : LE SUJET

D'EXPRESSION ÉCRITE À L'EXAMEN

« Ce sont les arguments qui sont évalués et non la thèse soutenue. » (définition de l'épreuve de français)

La forme délibérative en 3 parties n'est pas attendue.

Extrait du programme : « **Son apprentissage ne peut s'en tenir à l'imposition de plans binaires**, préconçus, opposant par exemple le « pour » et le « contre », qui conduisent les élèves à juxtaposer des contradictions.

Construire un paragraphe argumentatif, citer en insérant correctement le discours dans la syntaxe, tirer profit d'un exemple en l'analysant avec précision constituent des objectifs de rédaction. »



Thèse / antithèse / synthèse

Rappel des 2 sujets « 0 » :

-Pensez-vous que le jeu permette toujours d'échapper à l'ennui ?

-Ne joue-t-on que pour gagner ?

Évaluation des compétences d'écriture (10 pts)

Argumentation <i>Le lecteur comprend et suit le propos :</i> <ul style="list-style-type: none">- Le propos est construit et argumenté.- Le propos est pertinent et cohérent.- Le candidat fait preuve de réflexion et d'esprit critique au regard du thème du programme limitatif.	/ 4 points
Lecture / Connaissances <i>L'argumentation tire profit de la mobilisation de références identifiables :</i> <ul style="list-style-type: none">- Les éléments du corpus sont mobilisés.- Les connaissances acquises durant la classe de terminale sont utilisées.- La culture personnelle est sollicitée.	/ 3 points
Expression <i>Le lecteur comprend le texte du candidat sans difficultés :</i> <ul style="list-style-type: none">- La structure des phrases est globalement correcte.- L'orthographe est globalement correcte.- Le lexique utilisé est globalement approprié et précis.	/ 3 points

DES SUJETS :

14 propositions de
sujets :

<https://lettres-histoire.ac-versailles.fr/spip.php?article169>

Sujets « 0 » eduscole

[_https://eduscol.education.fr/2691/sujets-zero-pour-le-baccalaureat-professionnel-2022?fbclid=IwAR3EXefNxfvRNJoXcc_6mkbcWiTbN6v5WzbdcdHYXBsnfDxyZ9MdOgtXn-c](https://eduscol.education.fr/2691/sujets-zero-pour-le-baccalaureat-professionnel-2022?fbclid=IwAR3EXefNxfvRNJoXcc_6mkbcWiTbN6v5WzbdcdHYXBsnfDxyZ9MdOgtXn-c)

Des citations à discuter :

WINNICOTT :

« C'est sur la base du jeu que s'édifie toute l'existence expérientielle de l'homme. »

SIGMUND FREUD :

« Le contraire du jeu n'est pas le sérieux, mais la réalité »

ARISTOTE :

« On devrait proposer le jeu comme on prescrit des médicaments ».

« On en apprend plus d'une personne en une heure de jeu qu'en un an de conversations »

« Il faut jouer pour devenir sérieux ».



FOCUS SUR L'ÉCRITURE

Quelle progressivité dans l'apprentissage de l'écriture réflexive, de d'argumentation et de la synthèse ?

STRATÉGIES
ARGUMENTATIVES

CONVAINCRE (1 thèse) => DÉLIBÉRER (2 thèses minimum)

DIDACTIQUE

ARGUMENTATION : Présenter une thèse > trouver des arguments différents > les illustrer avec des exemples (citations, lectures et expériences) > Présenter une deuxième thèse (opposée ou complémentaire) etc.

SYNTHESE : Paraphraser > résumer > contracter > synthétiser

MODALITÉS
PÉDAGOGIQUES

ÉCRITURE COLLABORATIVE

- Dictée au maître
- En groupe
- En binôme

ÉCRITURE LONGUE

ÉCRITURE
INDIVIDUELLE

EN TEMPS IMPARTI

FOCUS SUR L'ÉCRITURE



QUELQUES POINTS DE VIGILANCE

- **N'évaluer que ce qui a été appris** => Problème de l'évaluation de fin de séquence type examen, seul travail d'écriture.
- **Importance du feedback** => Correction des copies + amélioration par les élèves + apprentissage MDLL
- **Insérer des séances d'écriture en nombre** dans la séquence d'OI comme de GT
- **Ecriture pour évaluer mais aussi** pour penser , pour déclencher, pour consolider la langue.
- **Paraphraser > résumer > contracter > synthétiser**
- **Pas (ou peu) d'écritures narratives** (*inventez la suite du récit, insérez une description, etc.*)

MERCI POUR VOTRE ÉCOUTE ET BONNE FIN D'ANNÉE !

**« Îles Lettrées » 2022 : écriture
d'une nouvelle sur le thème du
JEU !**
