

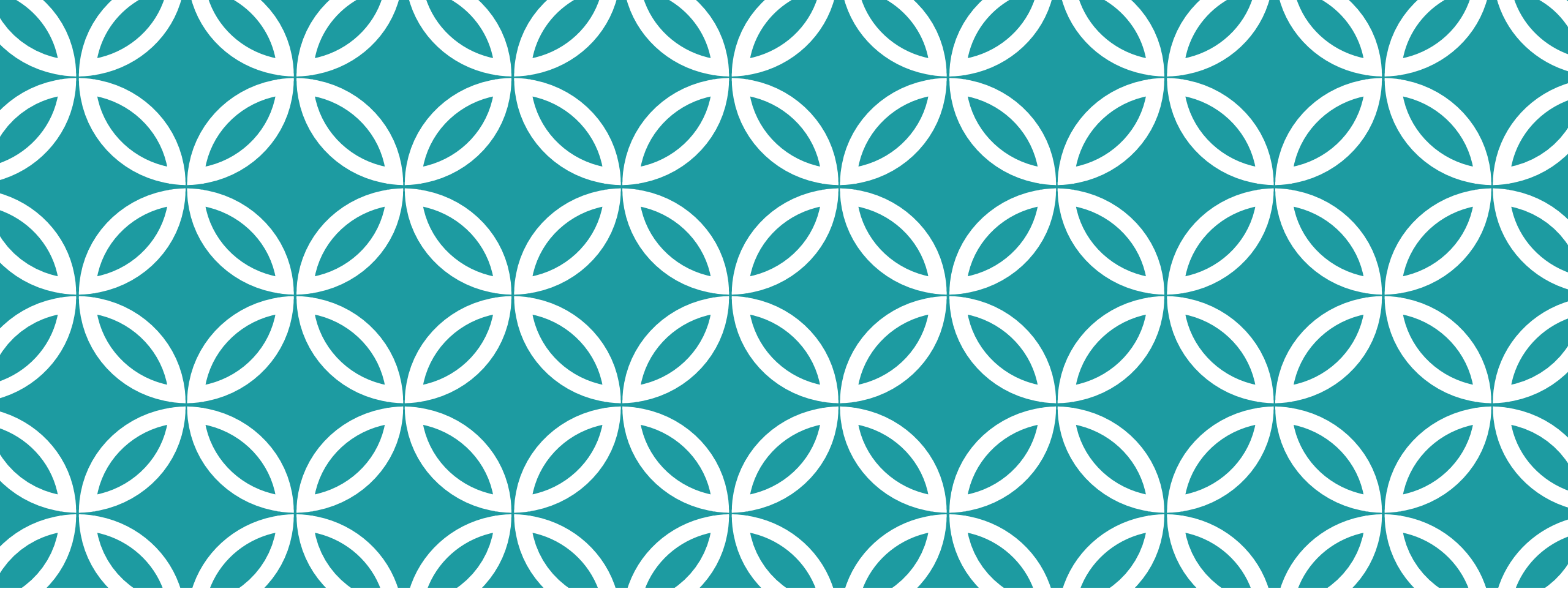
LE PROGRAMME DE FRANÇAIS TERMINALE BAC PRO

6 DÉCEMBRE 2021, 14H00 - 15H30, VISIO ZOOM N°1

**PRÉSENTATION GÉNÉRALE DE L'OBJET D'ÉTUDE ET DU THÈME LIMITATIF,
ORGANISATION DE LA PROGRESSION ANNUELLE ET ÉPREUVES FINALES.**

DÉROULÉ

- L'OBJET D'ÉTUDE
- LE THÈME LIMITATIF, *LE JEU : FUTILITÉ, NÉCESSITÉ*
- L'ORGANISATION DE L'ANNÉE
- LES SUJETS DE BAC



L'OBJET D'ÉTUDE



LE PROGRAMME

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

Annexe 2 du BO spécial n° 1 du 6 février
2020

Un objet d'étude
en vigueur à partir de 2021

Le jeu : futilité, nécessité.

BO N° 5 du 4 février 2021

Un thème limitatif
2022 & 2023, en NC

L'OBJET D'ÉTUDE. VIVRE AUJOURD'HUI : L'HUMANITÉ, LE MONDE, LES SCIENCES ET LA TECHNIQUE.

EXTRAITS DU PROGRAMME

« Les termes composant le titre de l'objet d'étude autorisent de multiples relations, qui concernent la réflexion sur la condition humaine et les défis du monde contemporain (ainsi des évidentes tensions entre monde et technique), mais qui **ne se limitent pas à un panorama de crises**. La beauté de la nature (l'humanité et le monde), les avancées de la science (pour mieux connaître le monde ou réparer les corps) comme celles de la société (dans la diffusion des savoirs, dans l'émancipation des individus) proposent un regard lucide et équilibré sur **les atouts** aussi bien que **les incertitudes** de l'époque. »

La littérature d'idées constitue le dernier genre littéraire que les élèves rencontrent durant **l'année de terminale** : elle les confronte à un nouveau degré d'**abstraction** et leur offre des modèles d'écriture réflexive, capable de nourrir leurs propres écrits.

L'argumentation s'enseigne à l'écrit et à l'oral, et passe par l'exercice d'une pensée logique dans des formes diverses : soutenir un point de vue, le nuancer, envisager les différentes facettes d'un problème, construire un raisonnement, identifier des exemples, peser la validité d'un argument

L'OBJET D'ÉTUDE. VIVRE AUJOURD'HUI : L'HUMANITÉ, LE MONDE, LES SCIENCES ET LA TECHNIQUE.

EXTRAITS DU PROGRAMME

« Le travail se concentre tout particulièrement, en lecture comme en expression écrite et orale, sur les capacités **d'analyse, de synthèse et d'argumentation.** »

« **Priorité** étant désormais donnée en classe terminale à **l'écriture réflexive**, les activités **orales** s'organisent autour des besoins des élèves et de leur projet (de poursuite d'études ou d'entrée dans la vie professionnelle), et se concentrent sur les heures de **co-intervention et d'accompagnement personnalisé**, en visant, selon les spécialités professionnelles, la contribution du français aux épreuves orales (soutenance de rapport de stage, oral du chef-d'œuvre). » (Programmes)



Pas de « Perspective d'études » sur les heures de français , à réserver pour la co-intervention.

L'OBJET D'ÉTUDE. VIVRE AUJOURD'HUI : L'HUMANITÉ, LE MONDE, LES SCIENCES ET LA TECHNIQUE.

« En classe terminale, **l'enseignement de la langue** tire les bénéfices de la formation suivie, pour **favoriser les formes du raisonnement** dans une langue de plus en plus claire : concession, constructions hypothétiques, maîtrise des modes verbaux sont **au service de l'argumentation et de la nuance**. »
(Programmes)

Un enseignement de l'argumentation et de la langue au service de la clarté et de la nuance

Maîtrise linguistique exigée par le programme de terminale

- o La syntaxe des subordonnées circonstancielles hypothétiques et concessives ;*
- o Les modes*
- o La modalisation*
- o La cohérence textuelle : reprises anaphoriques et connecteurs logiques*
- o Le lexique de l'abstraction ;*
- o La syntaxe des discours directs et indirects et l'insertion des citations dans le discours.*

([Voir Grammaire du français, Terminologie grammaticale eduscole](#))



Grammaire du français

Terminologie grammaticale



« Il n'est pas absurde de tenter le diagnostic d'une civilisation à partir des jeux qui y prospèrent particulièrement ».

Roger Caillois, Les jeux et les hommes, 1967.

LE THÈME LIMITATIF
LE JEU : FUTILITÉ, NÉCESSITÉ



LES MOTS CLÉS DU PROGRAMME LIMITATIF

« le jeu est un terme aux multiples acceptions et emplois ; son usage dans la langue atteste ainsi de la façon dont il sert à dire l'action humaine, voire certains rapports au monde ».

⇒ **Il ne s'agit pas de notions à connaître (comme en HG) mais de vocabulaire pour nourrir la réflexion et rendre possible son expression.**

LES QUESTIONS DU PROGRAMME LIMITATIF

= **Comment, en s'interrogeant sur le jeu, on interroge la condition humaine ?**

⇒ **Les problématiques de séquences devraient se rapprocher de ces questions**

⇒ **Les compétences d'écriture des sujets « 0 » posent des questions très proches...**

- **Comment en définitive comprendre la place du jeu dans notre vie personnelle et sociale ?**

COMMENT DÉFINIR LE JEU ?

« Ainsi, le jeu est tout à la fois « une activité apparemment détachée des intérêts immédiats, **mais** qui met en jeu le joueur sa vie sociale et affective ; une vocation à la liberté **mais** qui peut aussi constituer une aliénation; un plaisir, **mais** dont la littérature et les arts ont souvent révélé aussi bien les dangers que les abîmes tragiques ; une oscillation entre hasard et stratégie ».

Programme limitatif de français de la classe de Terminale

Une série de paradoxes : liberté ou aliénation ? /Plaisir ou danger ?/ Intérêt ou gratuité ? / Hasard ou stratégie ? /Construction individuelle ou collective ? etc, etc, etc

Un thème qui convoque : l'histoire, la psychologie, les sciences et la technique, la littérature, les arts, la sociologie, les mathématiques, la politique, l'économie, etc, etc, etc

Un thème qui occupe toute la sphère sociale : l'école, la publicité, la santé, le travail, les ressources humaines, l'amour, etc, etc, etc

« La réflexion sur le jeu distingue jeux de règles et jeux d'imagination.»

(programme limitatif)





DU THÈME...



Privilégier l'approche contemporaine du jeu. Cf Objet d'étude, **Vivre aujourd'hui : l'humanité, le monde, les sciences et la technique.**

« *Les extensions métaphoriques peuvent être exploitées sans constituer cependant le centre thématique qui gagnera à ne pas trop s'écarter du jeu et des jeux au sens le plus concret.* »
(extrait du Programme du thème limitatif)

RÉFLEXIONS AUTOUR DU JEU

8 critères pour définir le jeu selon Roger Caillois, Les jeux et les hommes, 1959 (cf. bibliographie du programme). C'est une activité :

- 1° - **Libre** : à laquelle le joueur se livre de plein gré, pour le plaisir et le divertissement.
- 2° - **Aléatoire** : qui comporte un élément de hasard.
- 3° - **Compétitif** : qui implique une lutte pour la victoire.
- 4° - **Imaginaire** : qui se déroule dans un monde fictif.
- 5° - **Organisé** : qui est régi par des règles.
- 6° - **Fin** : qui a un but précis.
- 7° - **Inoffensif** : qui ne comporte pas de risque de blessure ou de franche irréalité.
- 8° - **Qui se joue** : qui est pratiqué par un groupe de personnes.

Selon Jacques Henriot (Le Jeu, Paris, PUF, 1969) :

« Chaque critère (de R.Caillois) pris isolément vaut pour un ensemble d'activités. Même l'addition de tous les critères s'applique à des activités qui n'ont rien à voir avec ce qui est habituellement entendu par « jeu » ou, à l'inverse, ces critères excluent plusieurs jeux. »

« On peut faire quelque chose sans jouer ; on peut faire la même chose par jeu. La différence tient seulement au sens que l'on donne à son acte. »

Exemples de jeux à critères quantifiables

Jouer à la maîtresse ?

Jeux de cartes ? Jeux de société ? Jeux vidéo ? Jeux de rôle ? Jeux de stratégie ? Jeux de hasard ? Jeux de hasard ? Jeux de hasard ?

Jouer à la maîtresse ?

COMMENT DÉFINIR LE JEU ?

LE JEU EST UNE ACTIVITÉ :

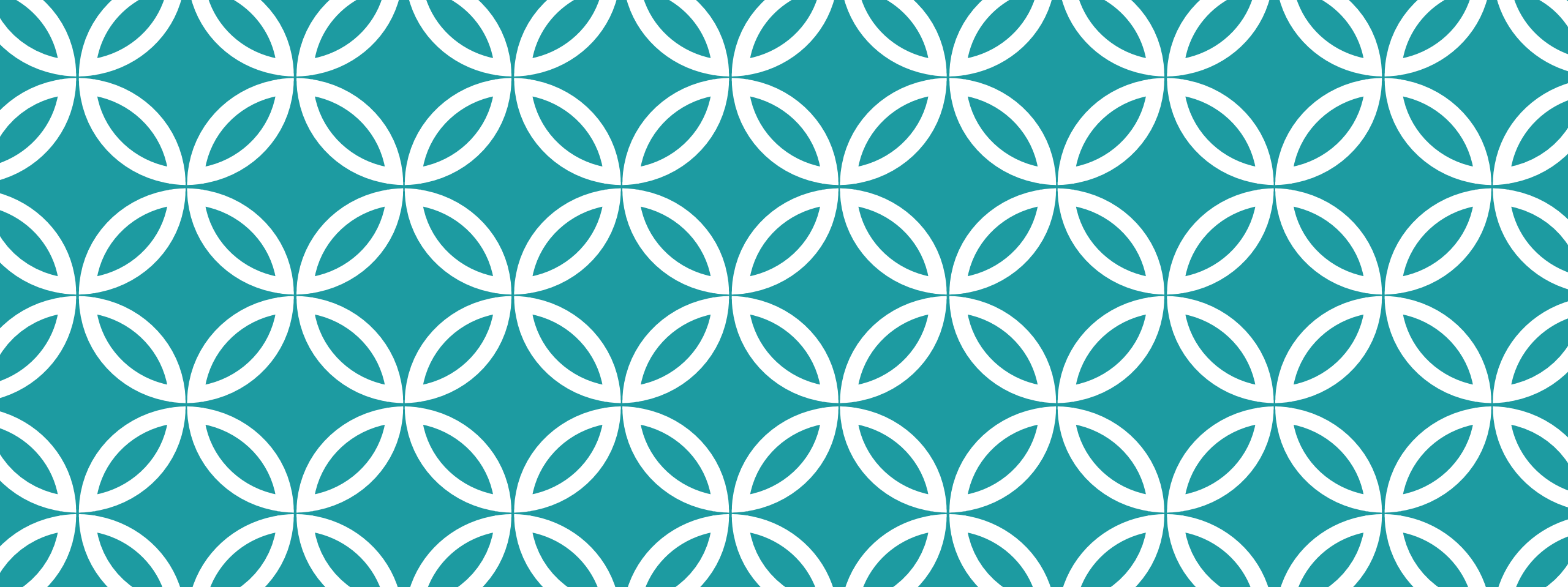
(Reprise délibérative de quelques critères énoncés par Roger Gallois)

- **Séparée et fictive** : Un « je » double pour qu'il y est « jeu » => Distanciation et implication **VS** gamification de tous les domaines de la vie (le jeu contamine le réel mais le réel s'immisce de plus en plus dans le jeu, Schmoll). Le jeu vidéo : dangers d'un monde virtuel ?
- **Réglée** : Les règles donnent du sens au jeu et créent la fiction / elles sont aussi le cadre obligé pour que s'exerce la liberté du joueur. **VS** des règles consenties, internes pour échapper aux règles externes du fonctionnement social. Jeux d'imagination ?
- **Libre** : liberté de jouer ou pas / les règles sont les marges à l'intérieur desquelles s'exercent la liberté, la créativité, le talent, l'inspiration/ Le jeu permet d'échapper aux contraintes extérieures et aux obligations du quotidien **VS** l'aliénation, la gamification, les joueurs professionnels. Jeu vidéo et addiction ?

- **Incertaine** : Dans la vie réelle on réduit l'imprévisibilité, le jeu en est le moteur. « *Tout jeu comprend une marge d'incertitude et d'indétermination, non pas nécessairement au niveau de l'objet-jeu, mais pour le sujet-joueur qui ignore l'ensemble des causes.* » (Maud Bonenfant) / une réponse au « *désenchantement du monde* » ? (P. Schmöll). Matches truqués suspendent l'incertitude.
- **Improductive et gratuite** : Le jeu ne produit rien contrairement au travail, si le jeu poursuit une autre visée que lui-même, il n'y a plus « jeu » **VS** Production immatérielle : contrôle et régulateur social « *sous le masque du jeu, la contrainte et le contrôle* », le jeu satisfait aux aspirations de la condition humaine (liberté, sens de la vie, socialisation) **VS** Il peut y avoir du ludique dans les activités de production et de la production dans les activités ludiques !

-Le jeu, un thème complexe qui favorise la réflexion, l'argumentation, la délibération, la mise en tension des notions, la recherche de la nuance.

-Un thème qui proscrit les réponses binaires, les jugements moralisateurs, les approches descriptives ou historiques...



L'ORGANISATION DE L'ANNÉE

La progression annuelle
Le choix de l'OI

COMMENT ORGANISER UNE SÉQUENCE DE 16H00 ?

PROGRESSION ANNUELLE



1^{ère} Séquence : 16 heures
1 corpus (au choix du professeur)

2^{ème} séquence : 16 heures
1 OI (parmi la liste des œuvres)

L'ordre des séquences est laissé au choix du professeur



- Des séquences qui seront forcément interrompues par des PFMP et des vacances
=> prévoir des blocs de séances à l'intérieur de la séquence.
- Eviter de globaliser les heures de français
- Etendre l'étude du thème en co-intervention et/ou chef d'œuvre si possible.

CHOISIR UNE ŒUVRE INTÉGRALE PARMIS :

11 œuvres :

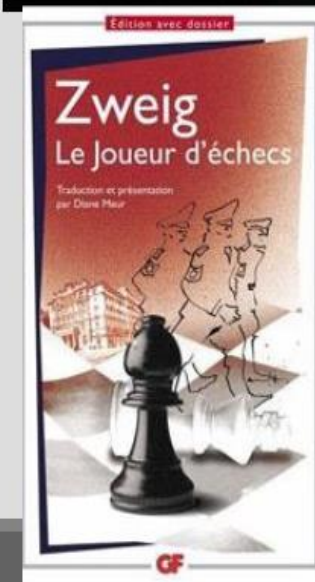
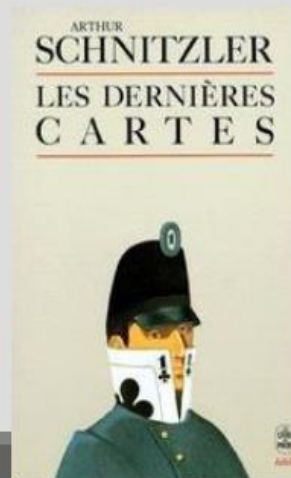
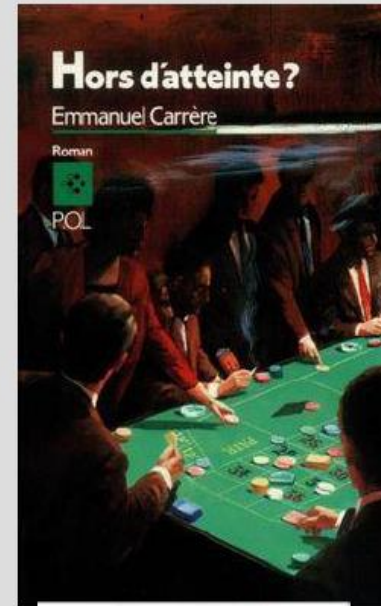
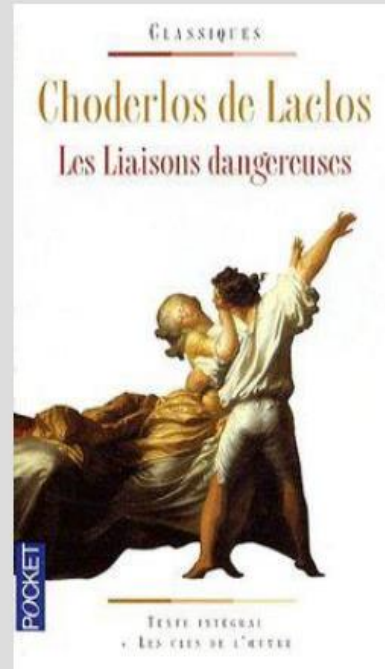
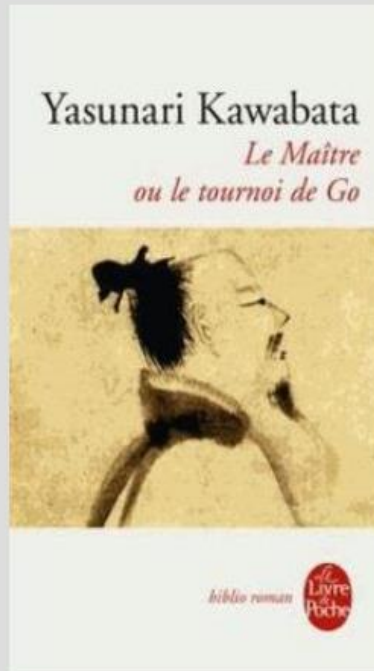
-de 100 à 500 pages,

-du XVIIIème à nos jours,

-des auteurs français, russe, autrichien, japonais,

-des genres variés : roman, nouvelle (*Les dernières cartes*, *Le joueur d'échecs*), essai (*Zeropolis*)

-des registres divers : fantastique, réaliste, épistolaire, à suspense (*Les dernières cartes*)



DES RESSOURCES POUR CHAQUE ŒUVRE INTÉGRALE

Fiches ressources

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

- [Honoré de Balzac, *La Peau de chagrin* \(1831\)](#) ↓
- Bruce Bégout, *Zéropolis - L'expérience de Las Vegas* (2002)
- Emmanuel Carrère, *Hors d'atteinte ?* (1988)
- Feodor Doïstoïevski, *Le Joueur* (1866) ↓
- Yasunari Kawabata, *Le Maître ou le tournoi de go* (1954) ↓
- Maylis de Kerangal, *Corniche Kennedy* (2008) ↓
- Choderlos de Laclos, *Les Liaisons dangereuses* (1782) ↓
- Erwan Le Bihan, *Requiem pour un joueur* (2017) ↓
- Vladimir Nabokov, *La Défense Loujine* (1930) ↓
- Arthur Schnitzler, *Les Dernières Cartes* (1926) ↓
- Stefan Zweig, *Le Joueur d'échecs* (1943) ↓

œuvres disponibles dans les CDI et bibliothèques de Nouvelle-Calédonie

<https://lettres-hg-lp.ac-noumea.nc/spip.php?rubrique9>

Honoré de Balzac, <i>La Peau de chagrin</i> (1831).	Bernheim / Mont Dore / Houaïlou / Ponidimié
Bruce Bégout, <i>Zéropolis - L'expérience de Las Vegas</i> (2002).	X
Emmanuel Carrère, <i>Hors d'atteinte ?</i> (1988).	X
Feodor Doïstoïevski, <i>Le Joueur</i> (1866).	Bernheim
Yasunari Kawabata, <i>Le Maître ou le tournoi de go</i> (1954).	X
Maylis de Kerangal, <i>Corniche Kennedy</i> (2008).	Bernheim
Choderlos de Laclos, <i>Les Liaisons dangereuses</i> (1782).	Bernheim / Bourail / Lifou / Mare / Poindimié / Koumac / Hienghene / Kone

CONCEVOIR UN CORPUS (DEVELOPPÉ DANS LA 3^{ÈME} VISIO)

(Extraits du programme)

« ...l'autre (*séquence*) porte sur l'analyse d'un groupement de textes, d'oeuvres artistiques et/ou de documents de natures et de supports variés... » (Programme)

«et construit, pour l'autre séquence, 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...) ». (Programme)



-Des séances de lecture mais aussi des séances d'écriture et d'évaluation => un corpus de 10 textes maximum ?

-PFMP et vacances => prévoir des groupes de séances

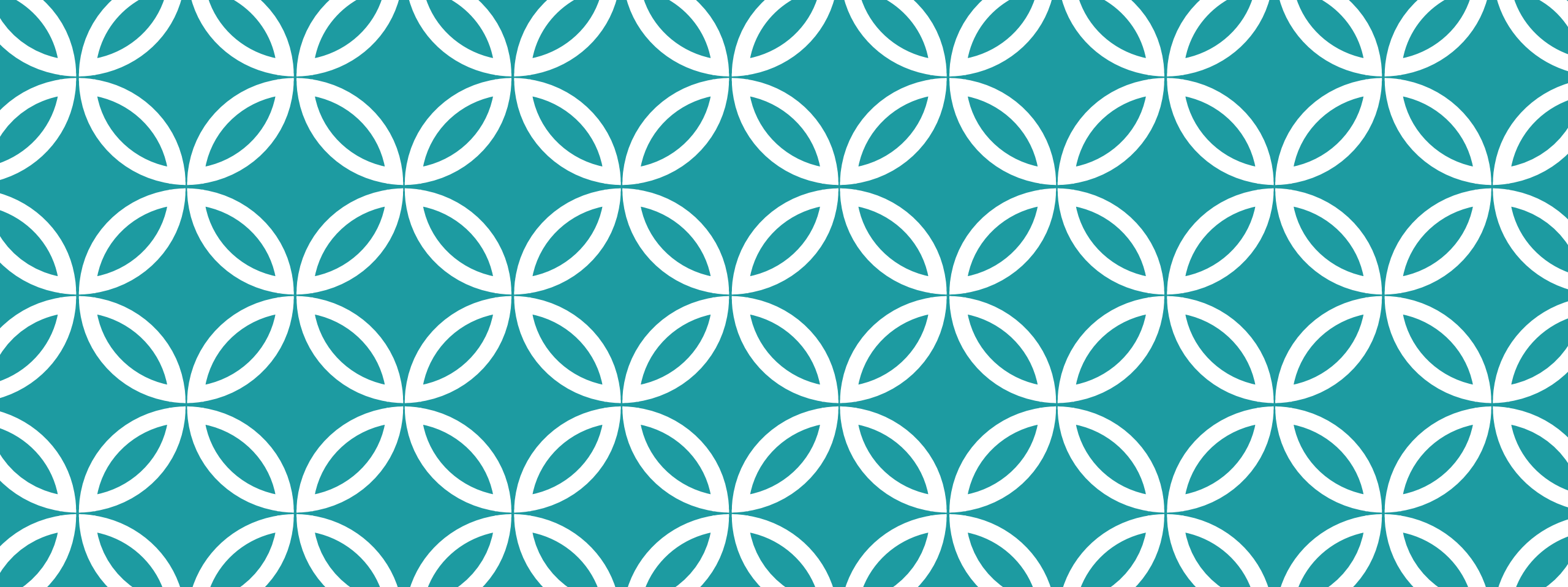
LA COMPOSITION DU CORPUS :

(...) 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 dans le programme limitatif



LES ÉPREUVES FINALES

Sujets « 0 »

Textes :

<https://www.education.gouv.fr/bo/20/Hebdo30/MENE2015195A.htm>

L'ÉPREUVE ÉCRITE : CE QUE DISENT LES TEXTES

- Epreuve qui passe de 2H30 à 3H
- Coefficient identique : 2,5
- Un corpus composé d'un ou plusieurs textes et éventuellement d'images (sans indication de nombre)
- Des questions de compréhension et d'interprétation (sans indication de nombre) .
- **Do kamo** : « On passe de trois à 5 questions » , « Questions spécifiques sur un ou deux textes ou icono + Démarche approche comparative entre les textes ». **Michel Rocard** : « Progressivité des questions ».
- La question sur le corpus est la dernière et n'est plus précédée de « *selon vous* ».

ÉVALUATION DES COMPÉTENCES DE LECTURE (10 POINTS)

Avant 2022	A partir de 2022
1 ^{ère} question : <u>Présentation du corpus</u>	Dernière question : synthèse du corpus (cf BTS)
2 ^{ème} et 3 ^{ème} questions : <u>analyse et interprétation</u>	Questions portant sur la compréhension et l'interprétation (analyse implicitement demandée pour justifiée la compréhension et l'interprétation)

Corpus (image, textes n°1 et n°2)

3. Quels liens pouvez-vous établir entre le texte d'Albert Camus, celui de Roger Caillois et l'image de Brueghel en ce qui concerne le rôle du jeu dans la vie sociale ? (4 points)
(sujet « 0 »)

ÉVALUATION DES COMPÉTENCES D'ÉCRITURE (10 POINTS)

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

Ce sont les arguments qui sont évalués et non la thèse soutenue.

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. »

RESSOURCES

Sujets « 0 » eduscol

[_https://eduscol.education.fr/2691/sujets-zero-pour-le-baccalaureat-professionnel-2022?fbclid=IwAR3EXefNxfvRNJoXcc_6mkbcWiTbN6v5Wzbd dcHYXBsnfDxyZ9MdOgtXn-c](https://eduscol.education.fr/2691/sujets-zero-pour-le-baccalaureat-professionnel-2022?fbclid=IwAR3EXefNxfvRNJoXcc_6mkbcWiTbN6v5Wzbd dcHYXBsnfDxyZ9MdOgtXn-c)

14 propositions de sujets :
<https://lettres-histoire.ac-versailles.fr/spip.php?article1697>



Annales virtuelles

Le jeu : futilité, nécessité ?

INSPECTION DE LETTRES-HISTOIRE-GEOGRAPHIE

Bruno GIRARD, Inspecteur de l'éducation nationale
Alexandre BARON, Professeur de Lettres-Histoire-Géographie


ACADÉMIE DE VERSAILLES
*Liberté
Égalité
Fraternité*

L'ORAL DE CONTRÔLE

De nouvelles dispositions à partir de 2022 pour les EG (arrêtés du 25 novembre 2021, en attente des nouvelles définitions de l'épreuve)

- mathématiques ou physique-chimie ou économie-gestion ou économie-droit ou prévention santé environnement, selon la spécialité concernée ;
 - **français ou histoire-géographie et enseignement moral et civique.**
 - Chaque sous-épreuve consiste en une interrogation orale, d'une durée de quinze minutes, menée par un enseignant de la discipline concernée et notée sur 20 points.
 - Pour les deux épreuves ou sous-épreuves ayant fait l'objet d'une nouvelle évaluation à l'oral de contrôle, **seule la meilleure note obtenue par le candidat** au titre du 1° et du 2° de l'article D. 337-69 du code de l'éducation est prise en compte par le jury pour le calcul de la moyenne générale prévue aux articles D. 337-78 et D. 337-79 du code de l'éducation.
 - Pour chaque sous-épreuve, le candidat est appelé à traiter **un sujet tiré au sort, dans la discipline qu'il a choisie**, préalablement préparé pendant une durée de quinze minutes. Il peut s'agir, pour chaque sujet, **d'une question ou d'un document simple à commenter.**
- (**EP** : « ainsi qu'une note au moins égale à 10 sur 20 à l'épreuve d'évaluation de la pratique professionnelle définie» sont remplacés par les mots: «ainsi qu'une note moyenne au moins égale à 10 sur 20 aux épreuves professionnelles définies»)

L'ORAL DE CONTRÔLE

Une nouvelle grille d'évaluation :

Qualités d'expression orale

Qualités de communication orale

Compétences de lecture et d'appropriation littéraire

Une dizaine de critères d'évaluation et des attendus précis

FIN

PROCHAINES RENCONTRES :

Le mercredi 8, à 14:00 : *Corniche Kennedy*. La lecture d'un œuvre intégrale.

Documents à lire et travail préparatoire à mener => voir Padlet

Le vendredi 10, 14:00 : Le joueur d'échecs. La conception et la lecture d'un groupement de textes

Le Joueur d'échecs à lire ou à écouter + travail préparatoire => voir Padlet

Les travaux préparatoires seront de préférence conduits en équipe.

Ils seront déposés au moins la veille de la rencontre sur le Padlet.