Projet : mener une réflexion autour d’un phénomène de société : le jeu.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Semaines** | **1er>10 sept** | **13>17 sept** | **20>24 sept**  (2h) | **27 sept>1er oct.**  (1h) | **4 > 8 oct.**  (2h) | **11 > 15 oct.**  (1h) | **18 > 22 oct.**  (2h) | **25 > 29 oct.** | **1er > 5 nov..** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **SQ** | **SQ 1/ Groupement de documents : « le jeu, un paradoxe entre bienfaits et dangers »** (10h)  Pb : Dans quelle mesure peut-on affirmer que le jeu est à la fois un espace de construction mais aussi une menace pour l’individu comme pour la société ? | | | | | | |  |
| **Séance + pb + objectif** | Pré-rentrée des enseignants | Pré-rentrée des élèves  - | **S1**  **Le jeu : définition et classification**  (2h)  **Pb** : qu’est-ce qu’un jeu ? comment les jeux sont-ils classifiés ?  **Objectif** : être capable de proposer une définition nuancée du jeu | **S2. La place du jeu dans la construction de l’individu** (2h)  **Pb** : quel rôle le jeu peut-il avoir chez l’homme ?  **Objectif**: comprendre l’importance et le rôle du jeu dans la socialisation de l’enfant. | **S2. La place du jeu dans la construction de l’individu** (suite)  **S4. Le jeu une activité paradoxale** ()  Début de la séance 4 | **S3. Evaluation formative**  (1h) | **S4. Le jeu une activité paradoxale** (2h)  **Pb** : en quoi le jeu est-il une activité paradoxale ?  **Objectif** : comprendre que le jeu à des implications positives et négatives  **+**  **Correction évaluation formative** | Vacances de Toussaint |
| **Capacités** | Extraire, trier, organiser et reformuler des idées essentielles.  - Formuler sa pensée et l’exprimer de manière appropriée pour prendre part à un débat d’idées. | -Découvrir ce que la littérature et les arts apportent à la connaissance du monde contemporain  -Analyser la progression d’une démonstration  -construire des exemples précis  -sélectionner un passage, une idée, l’interpréter et le justifier. | |  | Découvrir ce que la littérature et les arts apportent à la connaissance du monde contemporain - formuler sa pensée et l’exprimer de manière appropriée pour prendre part à un débat d’idées |
| **Notions** | **Les formes du jeu** : jeux vidéo / **Les joies du jeu** : plaisir, règles | ***Les joies du jeu*** : règle, stratégies ; ***Les jeux de société, la société du jeu*** : socialisation ; ***Les formes du jeu*** : jeux imaginaires et individuels. | ***Les joies du jeu*** : hasard, risque ; ***les rituels du jeu*** : casinos ; |  | ***Les jeux de société, la société du jeu***: addiction, rites/rituels ; aliénation |
| **Activités** | **Activité 1** : Reformuler une définition du « jeu » à partir de l’analyse d’un texte  **Activité 2 :** Compléter un tableau de classification des jeux  **Activité 3** : Répondre à des questions de compréhension  **Activité 4** : proposer une définition du jeu au regard des informations recueillies | **Activité 1** : compléter un tableau  **Activité 2** : répondre à des questions de compréhension | **Activité 3** : mettre en évidence les liens unissant les éléments d’un corpus  **Activité 4** : compléter une « fiche-exemple » |  | **Activité 1**: Répondre à une question d’analyse et d’interprétation  **Activité 2** : Confronter un texte et une image  **Activité 3** : Présenter le corpus  **Activité 4** : Répondre à la problématique par un paragraphe argumenté |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Semaines** | **8 >12 nov.** | **15 >19 nov.** | **22 >26 nov.** | **29 >3 déc..** | **6 > 10 déc.**  (1h) | **13 > 17 déc.**  (2h) | **20 > 24 déc.** | **27 > 31 déc.** |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **SQ + Pb générale** | -  -  **PFMP 1** |  | **Introduction de l’œuvre intégrale : Stefan ZWEIG, le joueur d’échecs, 1943** (15h) | | **Vacances de Noel**  Lecture autonome de l’œuvre intégrale :  -répondre à des questions de compréhension en fonction d’un découpage de l’œuvre  -repérer des épisodes du livre qui sont illustrés. Les nommer et les détailler.  -compléter une grille de mots croisés sur les 2 personnages. |
| **Séance + pb** | **S.5 évaluation sommative** (2h)  Rédiger un paragraphe argumenté « le jeu n’est qu’une pratique futile ». Partagez-vous ce point de vue et pourquoi ? | Correction de l’évaluation sommative + remédiation | **S.1 entrer dans l’œuvre intégrale** (1h)  **Objectifs :**  **-** émettre des hypothèses de lecture  -susciter la curiosité et l’intérêt des élèves pour les inciter à la lecture  **Pb**: De quoi peut bien parler cette nouvelle ? |
| **Capacités** |  | Analyser une image et en rendre compte à l’oral  Ecrire un récit à partir d’images de BD | |
| **Notions** |  |  | |
| **Activités** |  | **Activité 1** : Choisir entre plusieurs 1 ères de couverture celle qui vous interpelle le plus. Expliquer pourquoi et émettre des hypothèses de lecture.  **Activité 2** : Ecrire un récit à partir des 1ère vignettes de la BD de David SALA (imaginer le début de l’histoire) | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Semaines** | **3 > 7 janv.**  (1h) | **10 >14 janv.**  (2h) | **17 > 21 janv.**  (1h) | **24 >28 janv.**  (2h) | **31 janv. > 4 fév.** (1h) | **7 > 11 fév.**  (2h) | **14 > 18 fév.**  (1h) | **21 > 25 fév.** | **28 fév. > 4 mars** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **SQ + Pb générale** | **SQ 2/ lecture d’une œuvre intégrale Stefan ZWEIG, le joueur d’échecs, 1943** (15h)  Jouer n’est-il uniquement qu’un moyen de se divertir ou peut-il être plus encore ? | | | | | | | |  |
| **Séance + pb** | **S.3 portraits croisés des 2 héros** (3h)  **Pb** : qu’est-ce-qui motive les 2 personnages à jouer ? Pourquoi joue-t-on ? | | **S.4 évaluation formative** (1h) | **Remédiation**  (1h) | **S.5 le jeu et l’aliénation**  (2h)  **Pb**: le jeu est-il un simple divertissement ou peut-il être une passion libératrice ou une addiction ? | | **S.6 la fin de la nouvelle.** (2h)  **Pb** : pourquoi Mr. B a-t-il cette attitude ? Que peut-il bien advenir de lui après ? | Retour réflexif et méthodologique sur l’ensemble des séances avant l’évaluation sommative. | Vacances de carnaval |
| **Capacités** | -Repérer et analyser des procédés littéraires complexes, des modalisateurs du discours | | Rédiger un texte long et organisé | -lecture critique et réflexive de sa copie | -faire des liens entre les œuvres lues et les choses vécues  -réaliser des inférences entre le texte et sa propre culture  -organiser ses idées au brouillon | | -rédiger la suite d’un récit  -comprendre et utiliser des procédés littéraires complexes |  |
| **Notions** | Compétition ; stratégie, défi, pouvoir | |  |  | Addiction ; ludothérapie | |  |  |
| **Activités** | **Activité 1 :** Comparer, au sein d’un tableau, les traits caractéristiques des personnages (caractère, sociabilité, comportement, origine sociale, nationalité…)  **Activité 2 :** Comparer, au sein d’un tableau, leur relation au jeu. | **Activité 3 :** travail préparatif de l’évaluation formative : présentation des critères d’évaluation | Répondre à la problématique de la séance à l’aide de vos notes ; des notes collectives ; de la fiche de présentation d’un paragraphe | Relire sa copie à l’aide d’une grille d’évaluation.  Echanger sa copie avec son voisin qui fait des remarques à l’aide d’une autre grille d’évaluation  Pendant 30mn améliorer son paragraphe (réécriture) | **Activité 1 :**  Émettre des hypothèses à l’oral sur ce qui rend les gens accrocs aux jeux + visionnage du reportage de ARTE « dopamine et Candy Crush »  **Activité 2 :** travail d’écriture au brouillon. Jouer peut-il nuire à la santé ? | **Activité 3 :**  -Réflexion, à l’écrit, à propos du pourquoi Mr. B plonge-t-il dans la folie.  -visionner le court-métrage de Pixar « le joueur d’échec » (1997) et répondre à l’oral à « à quelle condition le jeu d’échec peut-il être un moyen d’équilibre de vie ». (Réponses notées au tableau) et les élèves rédigent un brouillon | **Activité 1** : émettre des hypothèses, à l’oral, pour expliquer l’attitude de Mr. B à la fin de l’histoire. Emettre des hypothèses sur ce qu’il advient de lui. (Notes au tableau)  **Activité 2** : imaginer la suite du récit |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Semaines** | **7 > 12 mars.**  (2h) | **14 >19 mars.** | **21 > 26 mars.** | **28 mars >2 avr.** | **4 > 8 avr.** | **11> 15 avr.**  (1h) | **15 avr. 1er mai** |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **SQ 2/ lecture d’une œuvre intégrale Stefan ZWEIG, le joueur d’échecs, 1943** (14h)  Jouer n’est-il uniquement qu’un moyen de se divertir ou peut-il être plus encore ? | | | **Vacances de Pâques** |
| **Séance +Pb** | **S.7 évaluation sommative** (2h) | **PFMP 2** | **Correction de l’évaluation et remédiation** (1h) |
| **Capacités** | Entraînement à l’épreuve d’examen | Auto-évaluer son travail |
| **Notions** |  |  |
| **Activités** | Répondre à des questions de compréhension et d’analyse  Rédiger un paragraphe argumenté répondant à la problématique de la séquence | En fonction d’une grille d’évaluation, les élèves améliorent leur paragraphe argumenté. |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Semaines** | 2 > 7 mai.  (1h) | 9 >14 mai.  (2h) | 16 > 21 mai.  (1h) | 26 >29 mai. | 30 mai> 3 juin.  (1h) | **Juin** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **SQ.3 les jeux vidéo** (6h)  Quelle place les jeux vidéo occupent-ils dans la vie individuelle et collective des individus aujourd’hui ? | | | | Ascension |  | | | **SQ.4 entrainements à l’examen oral**  **SQ.4 entrainements à l’examen oral** |
| **Séance + Pb** | **S.1 le jeu vidéo, une expérience originale et intrusive** (1h)  Comment expliquer que le joueur « se prend au jeu » et passe des heures devant son écran ? | **S.2 le jeu vidéo, un phénomène sociétal mondial** (1h)  Pourquoi peut-on qualifier le jeu vidéo de « phénomène culturel » ? | **S.3 le jeu vidéo, une industrie culturelle ?** (1h) | **S.4 évaluation sommative** (2h) | **S.4 fin de l’évaluation sommative** | **S.5 correction et remédiation** (1h) | **Préparation de l’oral de contrôle**  (3 h) | |
| **Capacités** | -réaliser une carte mentale pour organiser ses idées | -Enrichir son lexique : formation et signification des mots  -Classer, trier, hiérarchiser des idées | -écouter une vidéo, en comprendre les enjeux et faire des liens avec le monde contemporain  -faire des liens entre des documents | Entrainement type-bac |  | -porter un regard critique et réflexif sur son travail | -classer, trier et hiérarchiser des idées  - Faire un plan, problématiser sa présentation  -parler en continu sans étayage  -mobiliser des références et s’appuyer sur des exemples précis  -soutenir, justifier et nuancer son point de vue | |
| **Notions** | Avatar, gamification (ludification), compétition, défi | Socialisation, | Industrie culturelle | Avatar, gamification, phénomène culturel |  |  | Toutes les notions vues durant la séquence sur l’œuvre intégrale et le groupement de documents | |
| **Activités** | **Activité 1** : mettre en évidence les mécanismes de la gamification utilisée dans les jeux vidéo.  **Activité 2** : réfléchir à la frontière entre virtuel et réel dans le jeu vidéo | **Activité 1 :** répondre à des questions de compréhension d’un texte.  **Activité 2** : à partir d’une définition de « culture » et des réponses, montrer que le jeu vidéo est un véritable phénomène culturel et social. | **Activité 1** : compléter un questionnaire à partir d’une vidéo « jeux vidéo, l’industrie culturelle du XXI siècle ? », interview de Pierre-Jean Benghozi, Xerfi Canal (Youtube) + 1 extrait du préambule du référentiel des métiers du jeu vidéo, édition 2020.  **Activité 2** : rédiger un paragraphe pour répondre à la problématique. | Répondre à des questions d’analyse et de compréhension  Répondre à la problématique générale de la séquence | Correction des questions de compréhension et d’analyse (retour sur le corpus) | Amélioration de sa production écrite à partir d’une grille d’évaluation | **Activité 1** : lecture et analyse de la « grille des attentes de l’examen oral »  **Activité 2** : au brouillon, mobilisation et organisation des idées en fonction de la « grille des attentes de l’examen oral »  **Activité 3** : mise en forme de sa présentation  **Activité 4** : passages à l’oral  La classe dispose d’une « grille avec des critères de maîtrise des compétences évaluées »  Retour collectif sur leur prestation (points forts/points à améliorer) à partir de la grille. | |