

- ACADÉMIE DE GUYANE- RÉFÉRENTIEL LETTRES- TERMINALE BAC PRO-2021/2023- FORMAT SIMPLIFIÉ POUR LA CO-INTERVENTION

« Pour définir une entrée pertinente dans les enjeux et débats du monde contemporain, l'objet d'étude est donc précisé par un programme limitatif renouvelable tous les deux ans »

Quatre compétences majeures du référentiel de Lettres

Maîtriser l'échange oral : écouter, réagir, s'exprimer dans diverses situations de communication ;

Maîtriser l'échange écrit : lire, analyser, écrire et adapter son expression écrite selon les situations et les destinataires ;

Devenir un lecteur compétent et critique, adapter sa lecture à la diversité des textes ;

Confronter des connaissances et des compétences pour se construire

	Objet d'étude général « Vivre aujourd'hui : l'humanité, le monde, les sciences et la technique » Programme limitatif 2021-2023 : « Le jeu, futilité, nécessité »
FINALITES / ENJEUX	<ul style="list-style-type: none">- Découvrir ce que la littérature et les arts apportent à la connaissance du monde contemporain.- Construire un raisonnement personnel en organisant ses connaissances et en confrontant des points de vue.- Formuler sa pensée et l'exprimer de manière appropriée pour prendre part à un débat d'idées.
Corpus/ SUPPORTS	<ul style="list-style-type: none">- L'étude d'une œuvre littéraire choisie par le professeur dans la bibliographie accompagnant le programme limitatif. (Littérature d'idées au sens large : essais, romans, théâtre, récits allégoriques, apologues, fables, utopies, et dystopies)

NOTIONS-CLES	<p style="text-align: center;">Programme limitatif sur le jeu (2021-2023)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les joies du jeu : plaisir, amusement, connivence, risque, règles, compétition, défi, feinte, tricherie, avatar, gain, perte, hasard, stratégie, badinage, séduction. - Les formes du jeu : jeu de société, collectifs, individuels; imaginaires, vidéos, langage, jeu sérieux, jeu d'évasion (<i>escape game</i>). - L'esthétique de jeu : jeu dramatique, farce, jeux de langage, jeux littéraires, jeux d'esprit. - Les rituels du jeu : carnaval, jeux télévisés, casinos, parc d'attractions, catharsis. - Les jeux de société, la société du jeu : socialisation, addiction, bizutage, rites, mythes, interprétation, ludification (<i>gamification</i>), pouvoir, ludothérapie.
MISE EN OEUVRE	<p><u>-Une séquence sur la lecture et l'étude de l'œuvre littéraire choisie.</u></p> <p><u>- Une séquence sur un groupement de textes, d'œuvres artistiques et/ou de documents de natures et de supports variés. (L'ordre des séquences est laissé au choix du professeur.)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Travaux d'écriture permettant aux élèves d'ordonner leur pensée, de soutenir un point de vue, de le justifier par des arguments variés, de la nuancer et d'envisager des arguments contraires et, de construire l'ensemble sous forme de démonstration. - Distinguer thème et thèse. - Analyser la progression et la cohérence du propos. <p>Extraire et reformuler les idées essentielles de la réflexion et de l'argumentation du texte.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Étudier les caractéristiques du texte d'idée : les subordonnées hypothétiques et concessives, le discours direct et indirect, les modes et modalités, la cohérence textuelle, les reprises anaphoriques, les liens logiques, le lexique de l'abstraction. - L'étude du vocabulaire lié au thème du programme.

LA PERSPECTIVE D'ETUDE : « DIRE, ÉCRIRE, LIRE LE MÉTIER »

DIRE LE MÉTIER ET ÉCRIRE LE MÉTIER	LIRE LE MÉTIER
<ul style="list-style-type: none"> -Organiser et développer son propos : présenter, exposer, expliciter, convaincre, persuader dans le domaine professionnel. - Comparer les démarches argumentatives littéraires et professionnelles. - Réfléchir aux différences entre une réflexion préparée, concertée, planifiée (ex : un argumentaire professionnel préparé ou un écrit réflexif de Français) et des échanges spontanés où l'on doit s'adapter et réagir aux propos de l'interlocuteur. -Réagir lors de ce type d'échange et relancer un dialogue, préciser sa pensée. - Analyser les analogies et les différences entre démontrer et négocier, entre convaincre et persuader dans des situations professionnelles. - Mettre en relation l'oral et l'écrit : développer à l'écrit les éléments déterminants d'une future intervention orale, prendre appui sur des paroles pour rédiger un compte rendu. - Expliciter les usages et les normes des modes actuels de communication, courriels, SMS, tweets... 	<ul style="list-style-type: none"> -Mettre en perspective une situation professionnelle (négociation, gestes et paroles...) avec ses représentations et réflexions sur les relations humaines dans la littérature et dans les arts, dans le but de mieux appréhender le contexte professionnel et la conduite à y tenir. -Proposer des lectures cursives d'études et d'essais sur le monde du travail et ses évolutions.