

Mettre en œuvre un module de poursuite
d'études en terminale Bac Pro

Proposition de corpus « guerre et jeu »



Visio conférence du 10 juin 2021
Marion BARLOGIS - Anthony VERNEZ –
GR HGEMC - Académie de Créteil - juin 2021

Présentation du thème des corpus

- ▶ Les corpus font le lien entre le **thème limitatif de français 2021 – 2023 « le jeu, futilité, nécessité »** et le **thème 1 en histoire « Le jeu des puissances dans les relations internationales depuis 1945 »**
- ▶ Deux corpus avec deux problématiques différentes
- ▶ Objectifs définis dans le vade mecum « *préparation à la poursuite d'études* » :
« *il s'agit de réduire de façon significative les risques d'échecs ou d'abandons qui tiennent pour la plupart à :*
 - *Des difficultés relatives à l'organisation et aux méthodes de travail personnel ;*
 - *Une méconnaissance des attendus de l'enseignement supérieur ; »*
- ▶ « *Il s'agit moins de préparer les élèves à toutes les exigences de lecture d'une poursuite d'études que de leur apporter un éclairage **sur les stratégies à développer** afin de leur donner un sentiment de compétence, essentiel au maintien de leur motivation, de leur engagement dans une poursuite d'études. ».*

Corpus 1 - Quand les enfants jouent à la guerre

- **Problématique: Jouer à la guerre canalise-t-il les instincts violents ou au contraire les attise-t-il ?**

- *Enfants jouant à la guerre dans la rue, Paris, Montmartre – 1916 - Sans nom. Collection Albert Harlingue / Roger-Violet*



Corpus 1 - Quand les enfants jouent à la guerre

- ▶ **Texte 1 – « Quand on joue, on quitte le réel »** - Catherine Watine, retranscription d'extraits de l'émission « *Jouer à la guerre* », Être et Savoir, France Culture, le 9 novembre 2020.
 - *Eclairage scientifique sur l'objet du corpus.*
- ▶ **Document 2 - Enfants jouant à la guerre** - Paris, Montmartre – 1916 - Sans nom. Collection Albert Harlingue / Roger-Violet.
 - *Photographie 1916, analyse détaillée en ligne (histoire des arts).*
- ▶ **Texte 3 – « Clic-Clic »**, MC Solaar, album « *Chapitre 7* », 2007.
 - *Chanson qui évoque la fascination pour les armes dès le plus jeune âge.*
- ▶ **Texte 4 – La déclaration de guerre** - Louis Pergaud, *La Guerre des boutons* – Chapitre 1^{er} – La déclaration de guerre, Mercure de France, 1912.
 - *Texte littéraire. Extrait où Lebrac propose de se venger des Velrans.*

Corpus 2 - Jouer à la guerre, un outil de communication ?

- **Problématique: Comment les jeux de guerre peuvent - ils constituer un outil de communication pour les armées ?**

- *La publicité de « Call Of Duty », novembre 2020*



Corpus 2 - Jouer à la guerre, un outil de communication ?

- ▶ **Document 1 – La publicité de « Call Of Duty »**, sur le site www.callofduty.com
 - **Publicité, mélange l'histoire et la fiction.**
- ▶ **Texte 2- Comment l'armée américaine utilise l'e-sport pour son recrutement** - Hugo Monier : « Comment l'armée américaine utilise l'e-sport pour son recrutement », Francetvinfo.fr, le 20 juillet 2020.
 - **Article de France TV qui décrit les méthodes de recrutement de l'armée US grâce à l'e-sport.**
- ▶ **Texte 3 – Le message idéologique sous-entendu dans Call Of Duty** - Rémi Cayatte, *Présentation de la méthode d'analyse du corpus de thèse*, CREM Communication, le 23 mai /2017.
 - **Texte scientifique, regard d'un chercheur sur l'idéologie diffusée dans les jeux CoD.**
- ▶ **Texte 4 - Thomas Facchini** : "Guerres et jeux vidéo : représentations et enjeux de mémoire de la Seconde Guerre mondiale", *Amnis* [Online], 15 | 2016, URL: <http://journals.openedition.org/amnis/2870>
 - **Permet de sélectionner un texte en fonction de l'orientation choisie.**

- 
- ▶ Des propositions d'exploitation de ces corpus figurent dans la présentation des thèmes, et dans la présentation du module, à télécharger sur ce site.
- 



Merci de votre attention

Marion Barlogis

Marion.Barlogis@ac-creteil.fr

Anthony Vernez

Anthony.vernez@ac-creteil.fr