

العلامة		عناصر الإجابة	
مجموع	مجزأة		
		1- Compréhension de l'écrit : (13 points)	
(0.5)	0.5	1- Ce texte parle des <u>jeux vidéo</u> .	
(0.5)	0.5	2- Ce texte est de type : explicatif à visée argumentative.	
		3- Relis le texte puis complète le tableau:	
(02)	0.5	Thèse	Il est important.....la santé de l'enfant.
	0.5	Argument 1	L'enfant ne consacre pasphysiquement.
	0.5	Argument 2	La luminosité dégagée.....cerveau éveillé.
	0.5	Argument 3	Le risque de développer ...toujours présent.
		N.B. Le dernier paragraphe rajoute un quatrième argument explicatif (comportement violent).	
(01)		4- Réponds par "VRAI" ou "FAUX":	
	0.25	a- Il est déconseillé d'utiliser les écrans avant de dormir.	(VRAI)
	0.25	b- L'utilisation abusive des écrans nuit à la santé de l'enfant.	(VRAI)
	0.25	c- On peut utiliser les écrans pendant trop longtemps.	(FAUX)
	0.25	d- Il ne faut jamais utiliser les écrans.	(FAUX)
(01)	01	5- Recopie la bonne réponse : Mettre en danger le développement de l'enfant.	
(1.5)	0.5X3	6- le champ lexical de "jeux vidéo": L'ordinateur, les consoles de jeux, les tablettes, le téléphone portable, l'écran.	
(01)	0.5X2	7- Le rapport logique exprimé: la cause. Car = parce que, puisque, comme, vu que ...	
(01)	0.5	8- a-La proposition subordonnée relative: -qui peuvent nuire au développement ... -auxquels joue l'enfant. -que l'enfant peut adopter par la suite.	
	0.5	b-La proposition subordonnée complétive: -que l'enfant y soit exposé avant le coucher. -que plusieurs comportements violents sont possibles.	
(1.5)		9-Relie chacune des expressions de la colonne A à l'expression équivalente de la colonne B:	

	0.5X3	A	B
		1-Usage abusif des jeux vidéo	c-Utilisation exagérée des jeux vidéo
		2-Développer une dépendance	b-Devenir accro aux jeux vidéo
		3-Risques liés aux jeux vidéo	a-Dangers relatifs aux jeux vidéo
(01)	0.5X2	10 – Quand on joue souvent aux jeux vidéo: - On ne peut plus s'en passer. - On est moins attentif en classe.	
		N.B. La référence au texte est implicite. Le candidat peut juger que toutes les phrases sont correctes d'un point de vue syntaxique, compte tenu du fait que la consigne ne réfère pas de manière explicite au sens du texte).	
(01)	01	11- La phrase qui résume le texte est: -Il faut apprendre aux enfants comment utiliser raisonnablement les jeux vidéo.	
(01)	01	12- Le titre : Les jeux vidéo/Les inconvénients des jeux vidéo/Les dangers des jeux vidéo/L'enfant et les jeux vidéo/ les risques des jeux vidéo...	

II- Situation d'intégration : (7 points)

	Critères	Indicateurs	détail
2	Pertinence	-Respect de la consigne. -Capacité à reproduire tout ou une partie des arguments du texte (4 risques : obésité, insomnie, addiction, violence)	01 4x 0,25
2	Cohérence	-Adéquation des arguments avec la thèse -Lien cohérent entre les différents arguments -Organisation en trois parties : introduction, développement, conclusion (au moins deux parties organisées) -Emploi cohérent des articulateurs logiques ou d'énumération	0,5 0,5 0,25x 2 0,5
2	Utilisation de la langue	-Emploi d'une syntaxe de phrase correcte (au moins deux phrases syntaxiquement correctes) -Emploi d'un lexique adéquat au thème. (emploi d'au moins deux mots liés au thème) -Utilisation correcte des temps et des modes verbaux (emploi d'au moins un tps et un mode correct) -Utilisation correcte de la ponctuation.	2x 0,25 2x 0,25 2x 0,25 0,5
1	Perfectionnement et originalité	- Capacité à mobiliser au moins un argument personnel - Mise en page -Lisibilité	0,5 0,25 0,25