

Clés de correction

Tâche 1

Interprétation juste et rigoureuse d'un message oral

Message entendu : 3 min 45 s + transitions = durée totale 11 min 45 s .

- LAURÉLIE : Mesdames, Messieurs,
- Ici Laurélie Brière, bienvenue à l'émission *L'ado est-il plus vert sur le terrain du voisin?* Aujourd'hui, à notre émission, il sera question de la violence des jeux vidéo. Pour nous entretenir sur le sujet, nous recevons le psychologue Sylvain Dubuc. M. Dubuc, bonjour.
- SYLVAIN : Bonjour, Laurélie.
- LAURÉLIE : Bon. Que nous apprennent les études sur l'influence de la violence des jeux vidéo chez nos enfants et nos ados?
- SYLVAIN : Écoutez. Le psychiatre Stéphane Mouchabac a procédé à l'analyse de plusieurs études sur le sujet. L'une d'elles, très complète, est arrivée à la conclusion que les amateurs de jeux vidéo violents, après s'être adonnés à un tel jeu, sont plus agressifs verbalement et physiquement. Cette activité les désensibilise aussi à la violence. Toutefois, on ne mentionne pas si ces effets demeurent à plus long terme.
- LAURÉLIE : Y a-t-il un lien direct entre violence virtuelle et violence réelle?
- SYLVAIN : Après la tuerie de la Columbine High School, quand deux adolescents ont tué 13 élèves et en ont blessé 23 autres, on s'est beaucoup questionné sur la portée des jeux vidéo violents. Mais aucune étude ne tend à démontrer le lien direct entre ces jeux et des actes hyper-violents.

LAURÉLIE : Mais aucune étude ne prouve le contraire non plus...

SYLVAIN : Il ne faut pas conclure trop vite. Il vaudrait mieux s'en remettre à des études plus poussées, réalisées sur une plus longue période. Une durée significative de 15 ans serait l'idéal.

LAURÉLIE : Pouvez-vous nous décrire plus précisément en quoi le jeu vidéo agit sur notre comportement?

SYLVAIN : Je résumerais le processus ainsi : identification, action, vitesse, récompense. Au départ, le joueur s'identifie au personnage en choisissant les caractéristiques. Ensuite, le joueur est vite amené à être actif et à user de ses réflexes. Il est placé en état d'alerte auquel répond ses automatismes; le jugement n'a pas sa place. Ainsi joue-t-il par réflexes, de plus en plus vite, pour faire de plus en plus de victimes. Sa vitesse de réaction est alors récompensée par des points et des bonis. Violence est ici synonyme de gratification.

LAURÉLIE : Ouf, ça porte à réflexion...

SYLVAIN : C'est préoccupant, en effet. D'autant plus que, comme on le sait tous, les jeux gagnent de plus en plus en réalisme. La technologie dans ce domaine a fait en sorte que les personnages des jeux vidéo ressemblent de plus en plus à de vrais humains. Cela contribue à la désensibilisation envers la violence.

LAURÉLIE : Le moins que l'on puisse dire, c'est que nous avons tout intérêt à être très vigilants et à ne pas permettre à nos enfants de prendre part à des jeux vidéo violents. Merci, M. Dubuc.

SYLVAIN : Au plaisir!

Questions d'interprétation d'un message oral

1. Acceptez toute réponse en lien avec le côté négatif des jeux vidéo.
2. Oui, on peut se fier à l'information transmise dans le message, puisque c'est un psychologue, M. Sylvain Dubuc, qui est interviewé et que ce dernier fait référence à des résultats d'études sur l'effet de la violence des jeux vidéo.
3. Les études relèvent que les amateurs de jeux vidéo violents, après s'être adonnés à un tel jeu, sont plus agressifs verbalement et physiquement. Cette activité les désensibilise aussi à la violence. Toutefois, aucune étude ne s'est encore penchée sur les effets à long terme. Aucune étude ne tend à démontrer non plus le lien direct entre ces jeux et des actes hyper-violents.
4.
 - a. Les joueurs ne ressentent rien devant les actes violents.
 - b. Les joueurs ne réfléchissent pas, ils jouent par réflexes.
 - c. Plus on est violent, plus on est récompensé.
5. Acceptez toute réponse émettant une opinion appuyée d'éléments du texte.
6. Acceptez toute réponse reprenant des éléments pertinents du texte.

Tâche 2

Interprétation juste et rigoureuse d'un message écrit

Questions d'interprétation d'un message écrit

1. Les informations sont crédibles, puisqu'on fait référence à des résultats d'études menées par divers spécialistes, des résultats de sondage et des propos d'experts; l'élève peut aussi mentionner que l'article provient du journal *La Presse*, un quotidien crédible.
2. L'auteure considère que les jeux vidéo sont moins nocifs que l'on pense, qu'ils comportent des bons côtés.
3. Les trois arguments suivants :
 - les jeux en ligne seraient des occasions pour les joueurs d'échanger des trucs, de partager des connaissances, de prendre part à des compétitions et à des jeux en réseaux et d'élaborer des stratégies en coopération;
 - que la pratique régulière de ces jeux améliore les capacités cognitives des joueurs;
 - les jeux vidéo peuvent être au service de certaines professions.
4.
 - a. Cela fait peur aux parents.
 - b. Des jeux populaires.
 - c. Tout joueur ne devient pas automatiquement dépendant.
 - d. Cette fonction des jeux vidéo est à prendre en considération, puisqu'elle contribue à former nos chirurgiens de demain.
 - e. C'est de ne pas s'arrêter à nos idées préconçues.
5. Acceptez toute réponse émettant une opinion appuyée d'éléments du texte.
6. Acceptez toute réponse reprenant des éléments pertinents du texte.

Grilles d'évaluation critériée à échelle descriptive

Nom de l'élève : _____

Date : _____

Évaluation FRA-1103

Interprétation juste et rigoureuse d'un message écrit (40 %)

Critères d'évaluation	Question associée	Échelons					Cote
		5	4	3	2	1	
1. Prononciation sur la crédibilité de la source d'information.	1	Réponse par l'affirmative en justifiant par la référence à des résultats d'études et de sondages ainsi qu'à des propos d'experts.	Réponse par l'affirmative en justifiant par la référence à au moins 2 éléments : des résultats d'études, des résultats de sondages OU des propos d'experts.	Réponse par l'affirmative en justifiant par la référence à au moins 1 élément: des résultats d'études, des résultats de sondages OU des propos d'experts.	Réponse par l'affirmative sans justification adéquate.	Réponse par la négative ou absence de réponse.	
2. Dégagement du sens global du texte.	2	Mention que l'auteur exprime son opinion par rapport aux jeux vidéo et qu'elle prouve qu'ils ne sont pas que mauvais, qu'ils ont de bons côtés.	Mention que l'auteur ne considère pas les jeux vidéo comme mauvais Et qu'ils ont de bons côtés.	Mention que l'auteur ne considère pas les jeux vidéo comme mauvais OU mention qu'ils ont de bons côtés.	Mention maladroite que l'auteur ne considère pas les jeux vidéo comme mauvais OU mention qu'ils ont de bons côtés.	Réponse inadéquate ou absente.	
3. Relevé des éléments d'information explicites ou implicites.	3 et 4	Relevé clair des 3 arguments et des 5 idées implicites.	Relevé clair des 3 arguments et de 4 idées implicites.	Relevé des 3 arguments et de 3 idées implicites.	Relevé de 2 arguments et de 2 idées implicites.	Relevé de 1 ou d'aucun argument et de 1 ou d'aucune idée implicite.	

4. Expression de réaction ou d'opinion par rapport aux idées, aux émotions ou aux valeurs transmises et justification à l'aide d'extraits ou d'exemples.	5	Expression claire de l'opinion en référence à au moins 2 éléments du texte.	Expression claire de l'opinion en référence à 1 élément du texte.	Expression claire de l'opinion en référence à 1 élément du texte.	Expression de l'opinion sans référence au texte.	Expression inadéquate de l'opinion ou absence de réponse.	
5. Fondement de l'interprétation sur des extraits ou des exemples pertinents.	6	Relevé d'au moins 3 éléments d'information pertinents.	Relevé de 2 éléments d'information pertinents.	Relevé de 1 élément d'information pertinent.	Relevé incomplet de 1 élément d'information.	Relevé de 1 élément d'information inadéquat ou absence de réponse	

Moyenne des cotes obtenues (arrondie à l'unité):

Note pondérée : /40

FRA-1103

Interprétation juste et rigoureuse d'un message oral (20 %)

Critères d'évaluation	Question associée	Échelons					Cote
		5	4	3	2	1	
1. Prononciation sur la crédibilité de la source d'information.	2	Réponse par l'affirmative en justifiant par la présence du psychologue, M. Sylvain Dubuc, et des résultats d'études sur les effets de la violence.	Réponse par l'affirmative en justifiant par la présence du psychologue et des résultats d'études.	Réponse par l'affirmative en justifiant par la présence du psychologue OU des résultats d'études.	Réponse par l'affirmative sans justification adéquate.	Réponse par la négative ou absence de réponse.	
2. Dégagement du sens global du texte.	1	Proposition d'un excellent titre en lien avec la violence des jeux vidéo.	Proposition d'un bon titre en lien avec la violence des jeux vidéo.	Proposition d'un titre en lien avec la violence des jeux vidéo.	Proposition d'un titre en lien avec les jeux vidéo sans mention de la violence.	Proposition d'un titre non pertinent ou absence de réponse.	
3. Relevé des éléments d'information explicites ou implicites.	3 et 4	Relevé des 4 éléments d'information explicite et des 3 éléments d'information implicite.	Relevé de 3 éléments d'information explicite et des 3 éléments d'information implicite.	Relevé de 2 éléments d'information explicite et des 3 éléments d'information implicite.	Relevé de 2 éléments d'information explicite et de 2 éléments d'information implicite.	Relevé de 1 ou d'aucun élément d'information explicite et de 1 ou d'aucun élément d'information implicite.	

4. Expression de réaction ou d'opinion par rapport aux idées, aux émotions ou aux valeurs transmises et justification à l'aide d'extraits ou d'exemples.	5	Expression claire de la réaction en référence à au moins 2 éléments du texte.	Expression claire de la réaction en référence à 1 élément du texte.	Expression de la réaction en référence à 1 élément du texte.	Expression de la réaction sans référence au texte.	Expression inadéquate de la réaction ou absence de réponse.	
5. Fondement de l'interprétation sur des extraits ou des exemples pertinents.	6	Relevé d'au moins 3 éléments d'information pertinents.	Relevé de 2 éléments d'information pertinents.	Relevé de 1 élément d'information pertinent.	Relevé incomplet de 1 élément d'information.	Relevé de 1 élément d'information inadéquat ou absence de réponse.	

Moyenne des cotes obtenues (arrondie à l'unité) :

Note pondérée : /20

FRA-1103

Expression adéquate d'un message écrit clair et cohérent (40 %)

Critères d'évaluation	Échelons					Cote
	5	4	3	2	1	
1. Prise en compte des éléments du contexte de communication (intention d'écriture, destinataire, pertinence des idées).	Respect continuél ou presque de l'intention de communication. Prise en compte continuelle ou presque du destinataire. Présentation continuelle ou presque d'idées pertinentes.		Respect général de l'intention de communication. Prise en compte générale du destinataire. Présentation générale d'idées pertinentes.	Peu de respect de l'intention de communication ou non-respect de l'intention de communication. Peu de prise en compte du destinataire ou absence de prise en compte du destinataire. Présentation de peu d'idées pertinentes ou absence d'idées pertinentes.		
2. Organisation adéquate du texte (ordre logique ou chronologique, regroupement en paragraphes, liens entre les phrases et entre les paragraphes établis au moyen de marqueurs de relation courants et appropriés, emploi de mots substitués appropriés, absence de contradictions).	Respect continuél ou presque de la cohérence textuelle (0 à 2 erreurs): - Communication des idées dans un ordre approprié - Regroupement des idées en paragraphes - Utilisation de marqueurs de relation et d'organisateurs textuels - Emploi de mots substitués pertinents		Respect général de la cohérence textuelle (3 à 6 erreurs): - Communication des idées dans un ordre approprié - Regroupement des idées en paragraphes - Utilisation de marqueurs de relation et d'organisateurs textuels - Emploi de mots substitués pertinents	Peu de respect de la cohérence textuelle (7 erreurs ou plus): - Communication des idées dans un ordre approprié - Regroupement des idées en paragraphes - Utilisation de marqueurs de relation et d'organisateurs textuels - Emploi de mots substitués pertinents		
3. Utilisation d'un vocabulaire juste et précis.	Utilisation continuelle ou presque d'un vocabulaire juste et précis.		Utilisation générale d'un vocabulaire juste et précis.	Peu d'utilisation d'un vocabulaire juste et précis.		

4. Respect des règles de la syntaxe (phrases complètes, bien construites et de types variés) et des règles de la ponctuation.	Respect continuuel des règles de la syntaxe et de la ponctuation. (0 à 3 erreurs)	Respect presque continuuel des règles de la syntaxe et de la ponctuation. (4 à 6 erreurs)	Respect général des règles de la syntaxe et de la ponctuation. (7 à 8 erreurs)	Peu de respect des règles de la syntaxe et de la ponctuation. (9 à 12 erreurs)	Très peu de respect des règles de la syntaxe et de la ponctuation. (13 erreurs et plus)	
5. Respect des règles de l'orthographe d'usage et de l'orthographe grammaticale.	Respect continuuel des règles de l'orthographe d'usage et de l'orthographe grammaticale (0 à 6 erreurs)	Respect presque continuuel des règles de l'orthographe d'usage et de l'orthographe grammaticale (7 à 10 erreurs)	Respect général des règles de l'orthographe d'usage et de l'orthographe grammaticale (11 à 15 erreurs)	Peu de respect des règles de l'orthographe d'usage et de l'orthographe grammaticale (16 à 21 erreurs)	Très peu de respect des règles de l'orthographe d'usage et de l'orthographe grammaticale (22 erreurs et +)	

Moyenne des cotes obtenues (arrondie à l'unité) :

Note pondérée : /40

FRA-1103

Résultat global

Critères d'évaluation	Résultats
Interprétation juste et rigoureuse d'un message écrit	/ 40
Interprétation juste et rigoureuse d'un message oral	/ 20
Expression adéquate d'un message écrit clair et cohérent	/ 40
Résultat global	/ 100