

Programme d'études de la formation de base commune

Français, langue d'enseignement

Situation d'évaluation

Les jeux vidéo

Cours Vers une langue partagée

FRA-1103

Nom de l'élève : _____

Date de naissance : _____

Date de l'évaluation : _____

Nom de l'enseignant : _____

Auteure : Nancy Béland, enseignante de français

En collaboration avec Jean-Pierre Fredette, conseiller pédagogique



Centre de formation des maskoutains

CSSH

Mai 2013



Les jeux vidéo

Écrivez deux mots qui vous font penser aux jeux vidéo : _____

Avez-vous déjà été ou êtes-vous un accro des jeux vidéo ? OUI ____ NON ____

Connaissez-vous quelqu'un qui est dépendant des jeux vidéo ? OUI ____ NON ____

Exprimez en une phrase ce que vous pensez des jeux vidéo : _____

Mise en situation

Votre frère a un adolescent adepte des jeux vidéo. Il vous fait part de son découragement quant au temps que son enfant passe devant l'écran. Lui et sa conjointe ne savent plus qu'en penser, comment réagir...

Vous désirez leur venir en aide. Pour ce faire, vous souhaitez récolter de l'information et vous forger une opinion sur le sujet. Cela vous permettra d'aider votre frère et sa conjointe adéquatement.



Source : hobbie-jeux-video.jpg

Dans cette situation d'évaluation, vous effectuerez trois tâches qui vous amèneront à donner votre point de vue sur les jeux vidéo chez les enfants et les adolescents.

Vous devrez donc :

- Écouter une entrevue sur la violence des jeux vidéo (tâche 1);
- Lire un article intitulé « Les jeux vidéo, loin d'être débilissants! » (tâche 2);
- Écrire un texte d'opinion (tâche 3).



Stratégies d'écoute

- ⇒ *Avant d'écouter, lisez d'abord les questions!*
- ⇒ *Notez les mots clés de l'entrevue!*
- ⇒ *Repérez les interlocuteurs!*

Tâche 1

Interprétation juste et rigoureuse d'un message oral

Vous vous rappelez avoir écouté, à la radio, une entrevue portant sur la violence des jeux vidéo. C'était à l'émission *L'ado est-il plus vert sur le terrain du voisin?* En allant sur le site Internet de l'émission, vous cliquez sur le lien vous permettant d'écouter l'entrevue de nouveau.

CONSIGNES

- Prenez d'abord connaissance des *Questions d'interprétation d'un message oral*.
- Écoutez le message, qui sera présenté à trois reprises (durée totale 11 minutes 45 secondes).
- Prenez des notes pendant vos écoutes.
- Répondez aux questions.
- Vous pouvez consulter un dictionnaire, une grammaire et un ouvrage de conjugaison.
- Vous disposez de 75 minutes pour réaliser cette tâche.

Questions d'interprétation d'un message oral

- 1) Quel titre donneriez-vous à cette entrevue diffusée à l'émission *L'ado est-il plus vert sur le terrain du voisin?*

- 2) Peut-on se fier aux propos rapportés dans l'entrevue? Expliquez votre réponse.

- 3) Que révèlent les études sur les jeux vidéo selon Sylvain Dubuc? Nommez au moins trois éléments.

- 4) Dans son message, M. Dubuc emploie certaines expressions pour communiquer ses idées. Que veut-il dire par:

- a. « Cette activité les désensibilise aussi à la violence. » ?

- b. « ... le jugement n'a pas sa place. » ?

- c. « Violence est ici synonyme de gratification. »?

- 5) Que pensez-vous des propos entendus lors de cette entrevue? Exprimez votre opinion en vous référant au message entendu.

- 6) Quels propos entendus lors de cette entrevue aimeriez-vous communiquer à votre frère?



Stratégies de lecture

- ⇒ *Lisez d'abord les questions!*
- ⇒ *Annotez le texte ; soulignez les mots importants et encerclez les mots inconnus !*
- ⇒ *Vérifiez votre compréhension et relisez au besoin!*

Tâche 2

Interprétation juste et rigoureuse d'un message écrit

Afin de poursuivre votre quête d'information au sujet des jeux vidéo, vous faites une recherche sur Internet et vous trouvez un article portant sur ce sujet.

CONSIGNES

- Prenez connaissance des *Questions d'interprétation d'un message écrit*.
- Lisez le texte attentivement.
- Répondez aux questions en vous référant à l'article lu.
- Vous pouvez consulter un dictionnaire, une grammaire et un ouvrage de conjugaison.
- Vous disposez de 75 minutes pour réaliser cette tâche.

Les jeux vidéo, loin d'être débilissants!

Par Morgane Dubé

La Presse, 18 novembre 2012

Un sondage Sofres, réalisé en 2002, avance que 80 % des jeunes et adolescents âgés entre 8 et 14 ans s'adonnent à des jeux multimédias. Cela n'est pas sans effrayer certains parents pour qui ces jeux ne sont que des occasions d'exacerber la violence et l'agressivité de leurs enfants. Pourtant, de nombreuses recherches ont prouvé les bienfaits des jeux vidéo et des jeux en ligne.

Admettons d'entrée de jeu que certains jeux sont particulièrement violents. C'est le cas de *GTA San Andreas*, dans lequel le joueur doit commettre crimes et délits sans se faire arrêter par la police. Il est vrai que ces jeux contribuent à désensibiliser les ados à la violence et à les déconnecter du monde réel. Toutefois, les résultats de recherches démontrent que ces risques, bien que présents, sont faibles. De plus, on dit que plusieurs jeux ayant la cote auprès des jeunes ne sont pas violents. Et ceux qu'ils le sont se servent souvent de la violence à des fins moralement acceptables, comme combattre les méchants ou sauver la princesse. Après tout, la violence dont il est question ici n'est-elle pas similaire à celle de films d'action et de nos traditionnels contes de fées? Cela remet la violence en perspective... D'autant plus que les jeux vidéo renferment des vertus tout à fait pacifiques.

Au fait, saviez-vous que les jeux en ligne invitent à l'entraide, à l'échange et à la communication amicale? On est loin de la violence ici... En fait, selon Patricia Greenfield et Jean Retschitzki, tous deux professeurs en psychologie, « *la pratique de ces jeux semble au contraire comporter une dimension sociale non négligeable* ». À ce propos, Douglas Gentile, chercheur à l'Iowa State University, mentionne que « *les joueurs discutent ouvertement de leurs stratégies, créant un environnement dans lequel des pratiques de raisonnement scientifique sont apprises via le jeu* ». Ainsi, 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. Cela a de quoi rassurer les parents qui s'inquiètent du fait que leurs enfants pourraient s'isoler et se replier sur eux en jouant trop sur Internet.

Dans ce contexte, il peut arriver que certains parents se préoccupent du fait que leurs enfants puissent devenir dépendants de leurs amis virtuels. Benoit Virole, docteur en psychologie et en sciences du langage, les rassure : le fait de jouer ne rime pas automatiquement avec dépendance. Il ajoute que cela ne touche qu'une faible minorité. Sur ce point, un sondage Sofres réalisé en 2004 a démontré que la plupart des jeunes âgés de 15 ans ou plus jouent moins de 25 minutes par jour. Rassurant.

Par ailleurs, une étude portant sur l'effet des jeux vidéo sur le cerveau a été réalisée par C. Shawn Green et Daphné Bavelier, tous deux professeurs au département de neurosciences de l'université de Rochester. Ils sont arrivés à la conclusion que la pratique régulière de ces jeux améliore les capacités cognitives des joueurs. D'ailleurs, plusieurs autres recherches vont aussi dans le même sens en admettant que les jeux vidéo favorisent les réflexes, les stratégies de résolution de problèmes, le sens de l'observation, l'attention, le traitement de plusieurs données en parallèle, la mémoire, la planification et l'induction. De tels résultats s'observent même chez les personnes âgées : une étude effectuée par Goldstein, chercheur en psychologie, montre que les joueurs âgés entre 60 et 69 ans ont de meilleurs réflexes et ressentent davantage de bien-être. Tout compte fait, il semble que notre cerveau bénéficie de l'apport de jeux virtuels.

Aussi, les jeux vidéo peuvent être au service de certaines professions. Tel est le cas des apprentis-chirurgiens. Selon une étude, des apprentis-chirurgiens se servant de jeux de simulation pour pratiquer des opérations augmentent leur vitesse d'exécution du tiers lors de tâches réelles par rapport à leurs collègues ne s'adonnant pas à ces pratiques. On dit aussi qu'ils commettent 40 % moins d'erreurs qu'eux. N'est-ce pas une utilité non négligeable dans notre société?

Tout compte fait, chers parents, il faut s'y faire, l'informatique est un incontournable de notre quotidien. Les jeux virtuels en font partie, on ne peut s'en sauver. S'assurer que nos enfants et ados s'en servent à bon escient, c'est notre responsabilité en tant que parents. Mais prendre connaissance des bienfaits de ces jeux, autant sur les plans relationnel, psychologique, cognitif et scientifique, c'est outrepasser nos préjugés.

Question d'interprétation d'un message écrit

1) Les informations de cet article sont-elles crédibles selon vous? Justifiez votre réponse.

2) Que pense l'auteure des jeux vidéo?

3) Relevez, dans le texte, trois arguments évoqués par l'auteur pour défendre son opinion.

4) L'auteure de l'article utilise certaines expressions pour exprimer ses idées. Quel sens ont les suivantes :

- « Cela n'est pas sans effrayer certains parents... » (paragraphe 1)?

- « ...plusieurs jeux ayant la cote... » (paragraphe 2)?

- « ... le fait de jouer ne rime pas automatiquement avec dépendance... » (paragraphe 4)?

- « N'est-ce pas une utilité non négligeable dans notre société? » (paragraphe 6)?

- « ... c'est outrepasser nos préjugés. » (paragraphe 7)?

5) Après avoir lu cet article, avez-vous une perception différente des jeux vidéo? Expliquez votre réponse.

6) Quels éléments d'information contenus dans le texte utiliserez-vous pour venir en aide à votre frère?



Stratégies d'écriture

⇒ *Relisez les consignes avant d'écrire!*

⇒ *Vérifiez les liens entre les phrases et entre les paragraphes!*

⇒ *Révisez votre texte : utilisez la grille de correction!*

Tâche 3

Expression adéquate d'un message écrit

Vous disposez à présent de suffisamment d'information pour faire part de votre avis à votre frère. Écrivez-lui un courriel dans lequel vous lui exposez votre opinion par rapport aux jeux vidéo chez les jeunes.

CONSIGNES

- Rédigez un texte comptant entre 250 et 300 mots.
- Commencez par élaborer le plan de votre texte.
- Écrivez d'abord une version provisoire de votre courriel, puis recopiez-la dans la section de la version définitive.
- Vous avez accès aux documents relatifs aux deux autres tâches que vous avez complétées.
- Vous pouvez consulter un dictionnaire, une grammaire et un ouvrage de conjugaison.
- Vous disposez de deux heures pour réaliser cette tâche.

Plan du courriel

Nom :

Objet :

Appel :

Introduction

Développement

1^{re} idée principale

Idées secondaires

2^e idée principale

Idées secondaires

Conclusion

Salutations :

Signature :

Grille de vérification

Cibles	✓
Je m'assure que mes phrases sont complètes.	
Je vérifie les accords des groupes nominaux.	
J'accorde les verbes en les reliant à leur sujet.	
Quand j'hésite, je vérifie l'orthographe des mots choisis.	
Je porte une attention à mes erreurs fréquentes.	

Autoévaluation

Faites une prédiction sur la note que vous pensez obtenir

- pour vos réponses à l'écoute de l'entrevue _____ %
- pour vos réponses à la lecture du texte _____ %
- pour votre courriel _____ %

Après avoir corrigé,

- comparez vos prédictions à vos résultats
 - pour vos réponses à l'écoute de l'entrevue _____ %
 - pour vos réponses à la lecture du texte _____ %
 - pour votre courriel _____ %

- notez les éléments à améliorer dans une prochaine situation :
