

| | | |
|---|--|-------------------------|
| E. ARTÍSTICAS JUNIO LENGUA EXTRANJERA: FRANCÉS | CFGS: CÓDIGO: GS _____ DNI: | PARTE VOLUNTARIA |
| CRITERIOS DE CALIFICACIÓN I Preguntas sobre el texto: 1 punto cada una. II Redacción: 5 ptos.: Se evaluará la precisión gramatical y léxica, la amplitud de vocabulario y estructuras usadas, la distribución correcta de párrafos, la puntuación adecuada, la cohesión del texto y la ortografía. | | |

LECTURE DU TEXTE SUIVANT

LES ENFANTS ET LES JEUX-VIDÉO

En 1998 on faisait partout le procès des jeux vidéo. On dénonçait leur violence. Un journal titrait dans la une: "Nintendo a tué mon fils" et affirmait qu'ils rendaient les enfants épileptiques. On parlait de jeux nazis, racistes.

Le premier livre de Diberder tentait de réfuter quelques-unes de ces accusations. Epileptique, on l'est à la naissance, et le jeu vidéo, comme la télé ou les flashes, ne peut déclencher de crise que chez ceux qui souffrent déjà d'une forme très rare de la maladie dite "l'épilepsie photosensible". Chaque fois qu'une génération invente sa propre forme d'expression, on voit resurgir les mêmes arguments. Avec le temps, ça se calme.

Nous vivons dans un monde où les enfants sont de plus en plus seuls et préservés de la rue. Ils ont moins de frères et soeurs, ils sont seuls dans leur chambre et ils s'ennuient. L'interactivité du jeu vidéo, c'est la simulation d'un copain toujours disponible. Comment comprendre autrement que certains jeux stupides se vendent à plus d'un million et demi d'exemplaires! Un exemple typique, c'est le succès des jeux de guerre sur ordinateur qui attirent plutôt des enfants solitaires.

D'après LeMonde.fr

I. ÉCRIRE DES RÉPONSES COMPLÈTES AUX QUESTIONS SUIVANTES

1. Qu'est-ce qui s'est passé en 1998 avec les jeux-vidéo ?
2. Est-ce que, d'après le livre de Diberder les crises épileptiques peuvent être déclenchées par les jeux-vidéo ?

3. **Quel type de maladie peut produire l'utilisation de jeux-vidéo ?**

 4. **Pourquoi on dit que les enfants sont de plus en plus seuls ?**

 5. **Quel type de jeux-vidéo attirent le plus les enfants solitaires ?**
- II. Que pensez-vous des jeux vidéo? Croyez-vous qu'ils favorisent la violence et le racisme? Ou bien qu'ils contribuent à l'éducation des enfants ? (80-100 mots).**