

**Titre à donner par écrit aux candidats : ACTIVE VIDEO GAMES**

**Notion(s) culturelle(s) du programme : Idée de Progrès**

Descripteurs CECRL (voir p.56 du CECRL)		Éléments attendus à titre indicatif:
<b>A1</b>	Relevé de quelques éléments isolés permettant seulement une amorce de compréhension	-Jeux vidéos / Activité Physique, Sport / Parents & Enfants / Noel / un Docteur - 2, 3 interlocuteurs pas pleinement identifiés
<b>A2</b>	Relevé d'éléments permettant d'identifier les points essentiels les plus accessibles (thème, situation, lieu, moment, locuteur(s), ...)	- Lien établi entre les jeux vidéo et l'activité physique - Des chiffres isolés: 7% des enfants, 60 minutes d'exercice physique - Pas d'augmentation de l'activité physique - Parents achètent des jeux vidéo à leurs enfants - Enfants vigoureux en bonne santé - Noms de sport: golf, tennis, hockey
<b>B1 (LV2)</b>	- Relevé des informations principales, voire de quelques détails significatifs (contexte, objet, locuteur(s), ...) - Compréhension satisfaisante des points principaux	- 3 interlocuteurs clairement identifiés: 2 journalistes et un Docteur / Spécialiste - Parents ne veulent pas que leurs enfants restent assis sur le canapé - Les jeux vidéo ne mettent pas la santé en jeu - 7% des enfants font du sport - Les jeux vidéo sont placés en haut de la liste de Noel - Jeu vidéo permet de réduire le temps assis - la manette ne remplace pas un ballon et des baskets (sans lien avec idée précédente) - les jeux vidéo n'augmentent pas l'activité physique ➤ <b>SI 4-5 idées sur celles-ci sont présentes, niveau B1 considéré comme acquis</b>
<b>B2 (LV1)</b>	- Relevé d'un nombre suffisant de détails significatifs (relations entre les interlocuteurs, attitude des locuteurs, ...) - Relevé d'éléments relevant de la compréhension fine, voire de l'implicite (attitude et point de vue du / des locuteur(s), ton, humour, ...) - L'exhaustivité n'est <u>pas</u> requise à ce stade	- 7% des enfants seulement réalisent les 60 minutes journalières d'activité physique recommandée - Mise en garde auprès des parents: le fait que les jeux vidéo actifs puissent se substituer au sport ou rendre les enfants plus actifs est une illusion - Le docteur est sceptique sur les bienfaits des jeux vidéo - l'augmentation de l'activité physique avec ce genre de jeux vidéos est minime voire nul. - les jeux vidéo éloignent les enfants d'une réelle activité sportive - les parents dépensent plus sur les jeux vidéo que sur les cours de sports ou l'équipement - le jeu vidéo permet de réduire le temps assis MAIS cela ne remplace pas le ballon et les baskets ➤ <b>SI 3 éléments présents, niveau B2</b>
<b>Éléments non exigibles mais à valoriser si mentionnés</b>		- Jeu de mots sur VIRTUAL / VIRTUALLY relevé - la manette ne remplace pas les 'baskets' (sneakers) - le nom du Docteur: Mark Tremblake - l'utilisation de ces jeux vidéo ne permet pas d'augmentation de l'activité physique <u>au cours d'une journée complète</u>