

**OLIMPIADA DE LIMBI ROMANICE
LIMBA FRANCEZĂ
CLASA a XI-a**

Normal

**ETAPA NAȚIONALĂ
08.04.2014**

SUBIECTE

Lisez attentivement le texte ci-dessous:

Compte tenu de leur popularité croissante ainsi que des compétences, des connaissances et des valeurs que les jeunes acquièrent inévitablement en y jouant pour se divertir, les jeux numériques constituent un outil pédagogique riche qui peut être utilement exploité à l'école.

Diverses études de cas en Europe confirment que l'intégration des jeux numériques dans le processus pédagogique peut avoir un impact significatif sur la motivation des élèves. Ceux-ci apprécient le fait que cette approche tienne compte de leur réalité quotidienne et donne un but concret au travail qu'on leur demande de faire. Le recours aux jeux informatiques permet aux élèves d'être des acteurs de leur apprentissage et, grâce à leur dimension ludique, d'éprouver davantage de plaisir. Pour certains, cette motivation plus forte s'accompagne d'une plus grande confiance en soi lorsque des jeux informatiques sont utilisés en classe. C'est sans doute dû à leur connaissance préalable de ces jeux: ils ont ainsi l'occasion de guider d'autres élèves moins expérimentés et ils ont la satisfaction de voir qu'ils peuvent les aider à faire des progrès.

De plus, la manière dont sont gérées les erreurs et les différences dans le rythme d'apprentissage peut rendre l'enseignement mieux adapté pour les élèves et accroître leur confiance.

Un autre de leurs avantages est de permettre de simuler des expériences qu'il serait difficile, coûteux ou dangereux de réaliser dans la vie réelle. Les joueurs sont souvent amenés à tester des hypothèses, ce qui leur permet d'améliorer leurs connaissances et leurs compétences par un processus d'essais et d'erreurs.

PING_FR, www.kbs-frb.be

I. Compréhension écrite/ 25p.

1. Ce texte porte sur : / 5p.

- a. les avantages et les inconvénients des jeux numériques à l'école
- b. les avantages des jeux numériques en classe
- c. les avantages des jeux numériques pour la compréhension de l'identité numérique

2. Les jeux numériques présentent l'avantage : / 5p.

- a. de développer des capacités visuelles
- b. de stimuler l'apprentissage par cœur
- c. de développer l'inventivité et l'innovation

3. Cochez la bonne case et justifiez en citant un passage du texte. / 9p.

	VRAI	FAUX
a. Les jeux numériques supposent une motivation préalable. <i>Justification</i> :		
b. Les jeux numériques privilégient le travail en équipe. <i>Justification</i> :		
c. Les jeux numériques réduisent le risque des erreurs. <i>Justification</i> :		

4. Expliquez comment les élèves peuvent être des acteurs de leur propre apprentissage grâce aux jeux informatiques. / 6p.

II. Structures linguistiques / 25p.

1. Complétez, en choisissant la variante correcte. /5p.

- Je regrette, madame, ...le directeur ne peut pas vous répondre. (à l'instant/ pour l'instant)
- Le professeur est maintenant à la retraite, mais il se porte ... assez bien pour son âge. (de nouveau/ encore).
- Nous avons fait connaissance l'année passée. ... nous travaillions pour un projet très important. (En ce moment/ À ce moment-là).
- ... avoir fini l'école, les élèves ont commencé à crier de joie. (Après/ Avant)
- ... tu t'appliqueras plus aux mathématiques. (Dorénavant/ Dernièrement)

2. Dans les phrases suivantes, remplacez le verbe *toucher* par un des synonymes suivants : caresser, émouvoir, atteindre, concerner, recevoir. Faites attention aux transformations qui s'imposent ! /5p.

- Mon observation touche le sujet de l'émission que nous avons vue.
- J'ai peur de toucher ton chien !
- Ses paroles m'ont touché au point d'éclater en larmes.
- Son père touchait un bon salaire avant la crise.
- Tous les animaux domestiques du village ont été touchés par cette maladie.

3. Mettez les phrases suivantes au discours rapporté, avec le verbe introducteur au passé. /10p.

- Qu'est-ce qui t'intéresse aujourd'hui ? (demander)
- Donnez-moi un coup de fil ce soir ! (prier)
- Est-ce que vous m'avez remarqué au concours il y a trois jours? (ne pas savoir)
- C'est sûr, notre père va nous punir quand il va apprendre la vérité. (confirmer)
- Qu'est-ce qu'elle est jolie ta petite sœur ! (s'exclamer)

4. Écrivez une réplique pour : / 5p.

- vous excuser d'une erreur auprès d'un client en colère
- demander à votre frère la raison de son mauvais comportement à table

III. Production écrite / 50p.

Lis ! Mais lis donc, bon sang, je t'ordonne de lire ! (Daniel Pennac, *Comme un roman*)

Vous écrivez un article sur votre blog dans lequel vous montrez que les contraintes du monde contemporain ne peuvent pas permettre de découvrir l'intérêt de la lecture. Vous proposez aussi des moyens pour stimuler cet intérêt. (200 à 220 mots)

NOTĂ. Toate subiectele sunt obligatorii.

Timp de lucru: 3 ore.

OLIMPIADA DE LIMBI ROMANICE
LIMBA FRANCEZĂ
CLASA a XI-a
BAREM DE EVALUARE

Normal

I. Compréhension écrite / 25p.

1. – b – 5p
2. – c – 5p
3. V/F – 9 p (3 x 3p)

	VRAI	FAUX
a. Les jeux numériques supposent une motivation préalable. <i>Justification : l'intégration des jeux numériques dans le processus pédagogique peut avoir un impact significatif sur la motivation des élèves.</i>		X
b. Les jeux numériques privilégient le travail en équipe. <i>Justification : ils ont ainsi l'occasion de guider d'autres élèves moins expérimentés et ils ont la satisfaction de voir qu'ils peuvent les aider à faire des progrès</i>	X	
c. Les jeux numériques réduisent le risque des erreurs. <i>Justification : améliorer leurs connaissances et leurs compétences par un processus d'essais et d'erreurs.</i>		X

4. Expression personnelle / 6p.

II. Structures linguistiques / 25p.

1. 1px5=5p.

a. pour l'instant ; b. encore ; c. À ce moment-là. ; d. Après ; e. Dorénavant

2. 1px5=5p.

- a. Mon observation concerne le sujet de l'émission que nous avons vue.
- b. J'ai peur de caresser ton chien !
- c. Ses paroles m'ont ému au point d'éclater en larmes.
- d. Son père recevait un bon salaire avant la crise.
- e. Tous les animaux domestiques du village ont été atteints par cette maladie.

3. 2px5=10p.

Toute phrase qui respecte la transformation discours direct/ discours indirect. Par exemple :

- a. Il a demandé ce qui m'intéressait ce jour-là.
- b. Il m'a prié de lui donner un coup de fil ce soir-là.
- c. Elle ne savait pas si nous l'avions remarquée au concours trois jours auparavant.
- d. Il a confirmé que leur père allait les punir quand il allait apprendre la vérité.
- e. Il s'exclamait que sa petite sœur était jolie.

4. Réponses libres. / 5p.

III. Production écrite / 50p.

Respectarea cerinței (tip de producție, număr de rânduri, titlu) / **5p.**

Corectitudine socio-lingvistică (adaptare la destinatar, context) / **5p.**

Plan structurat, paragrafe, punere în pagină / **10p.**

Argumente și luare de poziție; articulatori logici, / **10p.**

Coerență și coeziune (forme pronominale anaforice, COD, COI, fraze de tranziție, etc) / **5p.**

Corectitudine morfosintactică (moduri, timpuri, anumite forme pronominale – relativele, de ex / fraza complexă) și corectitudine ortografică gramaticală / **10p.**

Corectitudine lexicală și ortografie lexicală / **5p.**