

Direction Régionale de l'Éducation Nationale et de L'Enseignement Technique Abidjan 3

BEPC BLANC REGIONAL
SESSION MARS 2014

Coefficient : 1
Durée : 2h

COMPOSITION FRANÇAISE

Cette épreuve comporte 2 pages numérotées 1/2 et 2/2

Lè candidat traitera l'un des deux sujets au choix

PREMIER SUJET : LE TEXTE ARGUMENTATIF

Lors d'une conférence organisée par le club « Les messagers de la paix » d'un lycée de Yopougon, le conférencier a déclaré « sans la paix, il n'y a pas de développement possible.

- 1- Identifie le thème
- 2- Reformule la thèse du conférencier
- 3- Rédige un texte argumentatif pour étayer cette affirmation.

DEUXIEME SUJET : RESUME DE TEXTE ARGUMENTATIF :

L'introduction de technologies nouvelles s'est toujours accompagnée d'inquiétudes. Dès 1905, certains censeurs craignaient que les spectacles de cinéma poussent les jeunes à la violence! Aujourd'hui, ce sont les jeux vidéo pratiqués par les adolescents qui angoissent beaucoup d'adultes.

Avant d'aborder ces inquiétudes, nous commencerons par évoquer ce que les jeux vidéo apportent aux adolescents.

Tout d'abord, les jeux vidéo permettent une familiarisation avec les nouvelles technologies, comme par exemple avec le fait qu'en appuyant toujours sur le même bouton et en faisant apparaître successivement plusieurs icônes, on puisse commander plusieurs fonctions.

Les jeux vidéo apprennent également à gérer plusieurs tâches en même temps, par exemple quand le joueur doit à la fois défendre son camp et attaquer celui de l'ennemi. Cela est de plus en plus utile dans le monde complexe où nous vivons. Qui aurait pu croire, au moment de l'invention du téléphone, de la voiture et de la télévision, qu'un être humain pourrait un jour faire ces trois choses en même temps ?

Ces jeux stimulent enfin les fonctions d'attention, de résolution d'énigmes comme le faisaient traditionnellement les livres illustrés. C'est le cas notamment de Seven Guest, Myst, Croisades, Vikings. Bref, les jeux vidéo ont un ensemble de qualités positives liées à la relation que l'enfant établit avec le jeu lui-même(...)

Deux dangers sont pourtant mis en avant sitôt qu'on parle de jeux vidéo : le repliement de l'enfant sur soi et le risque de confusion entre la réalité et la fiction.

D'après Serge TISSERON, *Petites mythologies d'aujourd'hui*, Aubier, 22 août 2000

I-QUESTIONS

A-COMPREHENSION :

- 1- Identifie la thèse développée par l'auteur.
- 2- Relève dans le texte les inconvénients des jeux vidéo.

B-VOCABULAIRE :

Propose un synonyme à chacun des mots ou expressions suivants :

- stimuler
- le repliement sur soi

II- RESUME

Résume ce texte de 262 mots à 1/3 de son volume. Une marge de plus ou moins 10% est tolérée.