**Конкурс понимания письменных текстов**

**Лист заданий (1)**

**Durée de l’épreuve : 1 heure 20 Note sur 30**

**Document 1**

**Consigne : *Lire le texte. Pour répondre aux questions choisir la réponse jugée exacte ou formuler votre propre réponse.*** **15 points**

**CO2 Ennemi public n°1**

Il doit vraiment être dangereux, ce C02, pour que les dirigeants du monde entier se réunissent actuellement, à Paris, dans le but de lui régler son compte. Mais que lui reproche-t-on, exactement? SVJ revient sur les méfaits de ce gaz qui menace notre planète...

Le grand procès du siècle commence. Jamais, de mémoire de juge, le Tribunal du climat n'a attiré une telle foule. On se presse pour voir enfin l'accusé, cet ennemi invisible que le monde traque depuis des années. Faites place! Le dioxyde de carbone, alias CO2, fait son entrée. Sur les marches du palais de justice, le public gronde de colère : ce bandit international se cache encore, bien à l'abri dans un bocal! Les portes se referment sur la foule. Dans l'ambiance désormais feutrée du tribunal, une étonnante expérience attend les jurés. Le procureur leur distribue, ainsi qu'au juge, aux avocats, témoins, policiers et spectateurs, d'étranges lunettes. «Pour regarder enfin l'ennemi en face!» À peine les lunettes moléculaires chaussées, c'est le choc!

**Sur le lieu du crime**

Pour la première fois, le monde a vu de ses yeux l'arme secrète du CO2 : sa capacité à renvoyer certains rayonnements, les rayons infrarouges, vers la Terre. Le procureur brise le silence. «Ces rayonnements, invisibles à nos yeux humains, existent actuellement tout autour de nous. Ils sont émis par n'importe quel objet chauffé par le soleil. Normalement, ces rayons partent vers l'espace. Mais s'ils rencontrent des molécules de CO2 sur leur chemin, cela crée comme un accident de la route et les voilà qui retournent d'où ils viennent. Et réchauffent une seconde fois la surface de la Terre. Plus le CO2 s'accumule dans l'atmosphère, plus ce réchauffement «bonus» est important : c'est ça, l'effet de serre qui provoque le réchauffement climatique... Et si nous ne l'arrêtons pas, ses conséquences pourraient être dramatiques.

**«On doit tous la vie à mon client!»**

L'avocat de l'accusé demande la parole. «Mesdames et messieurs, vous qualifiez mon client de plus grand criminel du XXIe siècle. Mais en réalité... c'est un héros! Parfaitement, un héros, le plus grand bienfaiteur de l'humanité. Sans lui, nous ne serions pas là aujourd'hui à déblatérer1 sur son sort. Sachez que sans mon client, jamais cette planète n'aurait pu accueillir la vie, il y a plus de 3 milliards d'années. Le CO2 a nourri les premières cellules et les premières plantes. Aujourd'hui, il reste l'aliment principal des végétaux qui pratiquent la photosynthèse. Or, non seulement ces végétaux nous nourrissent, mais ils produisent aussi l'oxygène que nous respirons. Je n'ai pas peur de le dire : le CO2 est notre bienfaiteur!»

**Un allié devenu ennemi**

Malaise dans la salle. Le juge appelle à la rescousse2 un témoin clé : Philippe Ciais, du Laboratoire des sciences du climat et de l'environnement, qui a passé sa vie à étudier l'accusé. «Oui, admet-il, avant d'être notre ennemi, le CO2 était notre plus grand allié. C'est au XIXe siècle que tout a basculé. Avant, le dioxyde de carbone passait des êtres vivants - qui le rejetaient en respirant - à l'atmosphère, puis de l'atmosphère aux océans ou aux plantes, et des plantes aux animaux qui les consommaient. Un vrai cercle vertueux. Mais avec l'utilisation croissante du charbon, du pétrole et du gaz - des composés carbonés que l'on brûle en présence d'oxygène pour en tirer de l'énergie -, une nouvelle source de CO2 est apparue. Énorme : aujourd'hui, 1,1 million de kilos de CO2 sont émis chaque seconde dans le monde! D'après les dernières analyses effectuées par les différentes stations de mesure réparties sur la planète, la teneur de l'atmosphère en dioxyde de carbone atteint aujourd'hui près de 0,04%, contre 0,0278% en 1850. Soit une augmentation de plus de 40%! Et c'est cette quantité toujours plus massive de molécules de CO2 dans notre atmosphère qui pose problème. Tous mes collègues l'affirment aujourd'hui : c'est bien le CO2 qui est responsable du réchauffement en cours.»

La séance se lève, le sort du CO2 semble scellé3. L'attente du verdict est insupportable. Les jurés n'en finissent pas de débattre. Ils ont le destin de l'ensemble de l'humanité entre leurs mains... À leur retour, un silence saisit la salle d'audience. On entendrait une molécule voler tant la tension est forte. Le juge prend la parole. «Le Tribunal du climat juge le CO2 coupable du réchauffement en cours de la planète.» Dehors, la foule est en liesse4, des gens s'embrassent. (738 mots)

Science&Vie Junior, 315-DECEMBRE 2015 p. 28-37

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1 déblatérer : parler avec virulence contre quelque chose ou quelqu'un

2 à la rescousse : au secours, à l'aide

3 sceller le sort de quelqu'un/ quelque chose: décider du sort de quelque chose ou quelqu'un

4 en liesse : en joie collective

**1.** *Reconstruire l'effet de serre expliqué par le procureur. Choisir les étapes (5 points) et les remettre dans un bon ordre (5 points).* 10 points

**A.** La lumière solaire est surtout composée de lumière visible et d'ultraviolets.

**B.** Les océans absorbent la chaleur atmosphérique.

**C.** Le CО2 n'est pas transparent à certains infrarouges et les renvoie vers la Terre.

**D.** Les objets chauffés par le soleil émettent les rayons infrarouges.

**E.** Les rayons infrarouges rencontrent les nuages.

**F.** La Terre absorbe le rayonnement solaire sous forme de chaleur.

**G.** Les rayons infrarouges réchauffent une seconde fois la surface de la Terre.

**H.** Les nuages renvoient les rayons infrarouges vers la Terre.

**I.** Les rayons infrarouges rencontrent le CO2 dans l'atmosphère.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **étapes** | **A** | **B** | **C** | **D** | **E** | **F** | **G** | **H** | **I** |
| **ordre** | **1 /\_\_\_** | **2 / \_\_\_** | **3 /\_\_\_** | **4 /\_\_\_** | **5 /\_\_\_** |  |  |  |  |

**2.** *Reconstituer sous forme de schéma (en trois étapes) le cercle vertueux où le CO2 joue un rôle positif.* 3 points

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |

**3.** *La concentration du CO2 dans l'atmosphère est déclenchée* 3 points

**quand** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**comment** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**par qui** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Document 2** **15 points**

**Consigne : *Lire le texte.* *Pour répondre aux questions choisir la réponse jugée exacte ou formuler la vôtre.***

# Les jeux vidéo nuisent-ils à la réussite scolaire ?

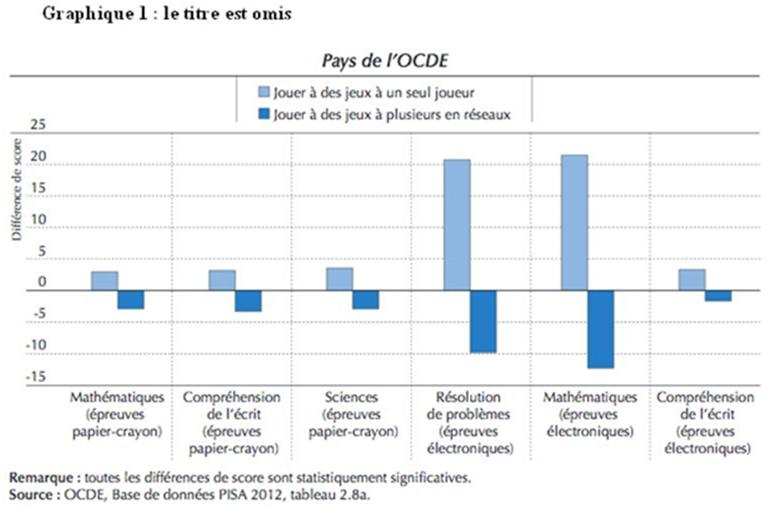
L'OCDE a réalisé une enquête dans 65 pays pour le savoir. Selon ses conclusions, tout dépend du type de jeux choisi par l'élève et de la fréquence à laquelle il joue.

Jouer "modérément" aux jeux vidéo peut être utile pour décrocher de meilleurs résultats à l'école, notamment pour les mathématiques, révèle une récente enquête de l'Organisation de Coopération et de Développement Économiques (OCDE) réalisée dans 65 pays et territoires. La relation entre les résultats scolaires des élèves et les jeux vidéos dépendrait du type de jeux qu’ils choisissent et de la fréquence à laquelle ils y jouent.

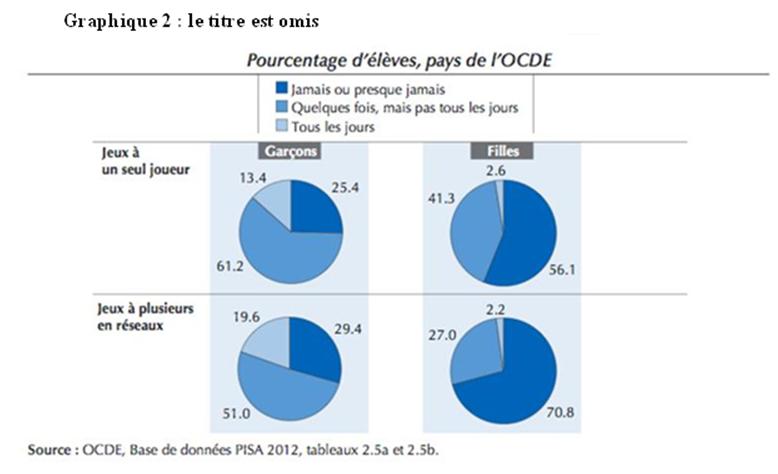
**Mieux vaut jouer seul qu'en réseau**

**BIENFAITS.** Selon ce rapport, les élèves qui jouent à des jeux vidéo à une fréquence allant d’une fois par mois à quelques fois mais pas tous les jours obtiennent, en moyenne, de meilleurs résultats en mathématiques, en compréhension de l’écrit, en sciences et en résolution de problèmes que ceux qui y jouent chaque jour. Ils obtiennent également de meilleurs résultats que les élèves qui n’y jouent jamais ou presque jamais. "Un usage modéré des jeux vidéo peut ainsi être utile notamment pour acquérir des compétences spatiales, d'orientation géographique, de lecture de carte et aider les élèves à obtenir de meilleurs résultats pour la résolution des problèmes en mathématiques", a souligné Francesco Avvisati, analyste à l'OCDE, lors d'une conférence de presse.

Une conclusion qui confirme celle d'études réalisées précédemment, qui soulignaient le fait que de nombreux jeux intègrent de bons principes d’apprentissage, susceptibles de stimuler le fonctionnement cognitif des élèves et de favoriser leur adaptation psychosociale, tout en perfectionnant leurs compétences en termes de perception de l’espace et de résolution de problèmes. Cependant, pour que les jeux vidéo soient réellement utiles, les adolescents doivent jouer seuls et non en réseau, fait remarquer l'OCDE. En effet, les jeux à plusieurs en réseaux semblent associés à une moindre performance, et ce, quelle que soit la fréquence à laquelle les élèves y jouent (voir graphique ci-dessous).



**FILLES.** Les garçons étant souvent des usagers quotidiens de jeux vidéo et nettement plus susceptibles que les filles de jouer à des jeux à plusieurs en réseaux, les différences observées entre les sexes en matière de jeux vidéo se traduisent par un avantage pour les filles en termes de performance, commente l'OCDE. Cependant, selon l’enquête PISA 2012, les filles jouent peu aux jeux vidéo, comparées aux garçons (voir graphique ci-dessous). Or, pour Francesco Avvisati, les jeunes filles gagneraient à jouer davantage aux jeux vidéo pour gagner "en confiance" et "accepter les erreurs". L'analyste souligne qu'au contraire, les garçons, lorsqu'ils jouent trop aux jeux vidéo, sont "plus susceptibles d'arriver en retard à l'école" ou de "sauter des jours d'école".



**L'excès de jeux vidéo : des conséquences néfastes**

**DÉPENDANCE.** De nombreuses recherches ont été menées sur la nature addictive des jeux vidéo et les conséquences potentiellement négatives qu’ils pourraient avoir sur les résultats scolaires des élèves, leur santé et leur mode de vie, souligne l'OCDE. Les élèves jouant aux jeux vidéo de façon excessive sont susceptibles de ne pas parvenir à se concentrer sur leur travail à l’école, d’être moins enclins à consacrer du temps à leur travail scolaire à la maison, d’avoir des troubles du sommeil, et de faire preuve de moins de persévérance s’ils ne voient pas leurs efforts immédiatement récompensés comme dans les jeux vidéo. L’excès de jeux vidéo est également associé à des troubles du fonctionnement social, à une augmentation de l’anxiété et à des problèmes de santé mentale, ainsi qu’à une plus grande prévalence des cas d’obésité. En outre, le fait de jouer à des jeux violents peut également être associé au développement de comportements agressifs. (634 mots)

<http://www.sciencesetavenir.fr/> **Sciences et Avenir**

**4.** *L'enquête PISA se réalise dans trois domaines clés. Lesquels ?*  3 points

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |

**5.** *La pratique des jeux vidéo améliore les résultats observés dans les épreuves :* 2 points

|  |
| --- |
|  |
|  |

**6.** *Le graphique 1, dont le titre a été omis, sert à illustrer la relation entre deux événements. Lesquels ?*  2 points

|  |
| --- |
|  |
|  |

**7.** *Les jeux vidéo pourraient avoir au moins 3 conséquences potentiellement négatives sur les résultats scolaires des élèves. Reformulez-les avec vos propres mots (ne pas dépasser 15 mots en rédigeant chaque conséquence).* 6 points (contenu - 3 points, correction linguistique - 3 points)

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

**8.** *Complétez le titre du graphique 2 :* **À quelle fréquence les filles et les garçons jouent-ils à des jeux vidéo ...** 1 point

**A.** à plusieurs en réseaux ?

**B.** sur ordinateur ?

**C.** à un seul joueur ?

**ПЕРЕНЕСИТЕ СВОИ РЕШЕНИЯ В ЛИСТ ОТВЕТОВ !!!**