

**MINISTERUL EDUCAȚIEI,  
CULTURII ȘI CERCETĂRII  
AL REPUBLICII MOLDOVA**

**AGENȚIA NAȚIONALĂ  
PENTRU CURRICULUM ȘI  
EVALUARE**

Raionul \_\_\_\_\_

Localitatea \_\_\_\_\_

Instituția de învățământ \_\_\_\_\_

Numele, prenumele elevului \_\_\_\_\_

**TESTUL Nr. 2**

**LIMBA FRANCEZĂ**

TEST PENTRU EXERSARE  
CICLUL LICEAL

Profil real, umanist, arte, sport

februarie 2021

Timp alocat: 180 de minute

Rechizite și materiale permise: *pix cu cerneală albastră.*

**Instrucțiuni pentru candidat:**

- Citește cu atenție fiecare item și efectuează operațiile solicitate.
- Lucrează independent.

***Îți dorim mult succes!***

Punctaj acumulat \_\_\_\_\_



## ÉPREUVE I. Évaluation de la compétence communicative (30 points)

a) Lisez le texte :

### *Médias numériques : être créatif et apprendre en s'amusant*

Les médias numériques permettent de se divertir, mais pas seulement. Ils constituent aussi de précieuses sources d'information, facilitent l'enseignement et la transmission des connaissances, et stimulent la créativité. On en profite à tout âge : à l'école, au travail ou pendant les loisirs. Mais comment trouver ce que l'on cherche dans l'offre que propose Internet ?

Les jeunes ont leur propre manière de faire des recherches. Ils ont tendance à taper la question entière dans le champ de recherche, ou ils utilisent un seul terme au lieu de plusieurs mots-clés. Lorsque leur recherche ne donne rien, ils ne se demandent en général pas comment ils pourraient chercher une réponse autrement.

Google est le deuxième site préféré des jeunes, après YouTube. Quand ils recherchent des informations, ils utilisent cependant aussi souvent les réseaux sociaux que les moteurs de recherche. Ils se rendent aussi sur des plateformes vidéo, par exemple pour chercher des tutoriels en ligne. Par contre, ils se réfèrent moins à Wikipédia ou à des sites dédiés aux informations.

L'étude allemande KIM (2016) a montré que la moitié des enfants âgés de 6 à 13 ans utilisent au moins une fois par semaine un moteur de recherche pour l'école. Les recherches qu'ils effectuent durant leur temps libre portent le plus souvent sur des jeux, des célébrités, des animaux ou des actualités. Google étant le moteur de recherche le plus connu, il est aussi plus souvent utilisé que des moteurs de recherche alternatifs ou spécifiques pour les enfants.

Les médias numériques permettent d'apprendre en s'amusant. Bien choisis, les médias éducatifs offrent de nombreuses possibilités pour développer des aptitudes cognitives et pratiques. Ils éveillent la curiosité des jeunes, les incitent à apprendre davantage et sont une source de connaissances interactive et ludique. Les enfants et les jeunes ne sont pas seulement des consommateurs passifs : ils créent des contenus, donnent leur avis et résolvent les problèmes des jeux vidéo. Cela permet d'activer les processus d'apprentissage et de développer la créativité, l'habileté, la logique et l'expression.

Les conséquences des jeux vidéo sur le développement des enfants préoccupent particulièrement les parents, mais aussi les chercheurs. Une évaluation de données internationales sur quinze ans, dirigée par l'Université de Genève, a conclu que les jeux d'action développent davantage les aptitudes cognitives que les autres jeux. Les chercheurs soulignent cependant qu'il faut éviter les excès. Comme pour toute autre activité éducative, il vaut mieux jouer régulièrement, mais pour une courte durée.

(D'après <https://www.jeunesetmedias.ch>)

b) Réalisez les activités suivantes.

Nr.	Items	Score	
1	<b>Répondez aux questions. (total – 6 points)</b>		
	1. À quel âge utilise-t-on Internet ?	A	A
	_____	0	0
	_____	1	1
	_____	2	2
	2. Comment est-ce que les jeunes recherchent une information sur Internet ?	A	A
	_____	0	0
	_____	1	1
	_____	2	2
	_____	A	A
	_____	0	0

	<p>3. Qu'est-ce que les jeunes cherchent sur les plateformes vidéo ?</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	1 2	1 2
2	<p><b>Lisez les questions ci-dessous et les variantes de réponse. Encerclez une seule lettre correspondant à la variante de la réponse correcte à chaque question conformément au contenu du texte lu. (total – 4 points)</b></p> <p>1. Le moteur de recherche le plus utilisé par les jeunes est...</p> <p>a) Google. b) YouTube. c) Wikipédia.</p> <p>2. Quels sont les avantages éducatifs des médias numériques ?</p> <p>a) Ils sont tous gratuits. b) Ils ne fatiguent pas les jeunes. c) Ils offrent un apprentissage actif.</p>	A 0 2	A 0 2
3	<p><b>Indiquez, pour chacune des phrases suivantes, si l'information donnée est vraie (V) ou fausse (F). Justifiez la réponse par une phrase du texte. (total – 6 points)</b></p> <p>1. Les jeunes utilisent YouTube et les sites d'informations en égale mesure. _____ <i>Justification :</i></p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>2. Les jeux d'action sont une activité éducative. _____ <i>Justification :</i></p> <p>_____</p> <p>_____</p>	A 0 1 3	A 0 1 3
4	<p><b>Trouvez dans le texte un synonyme des mots proposés. (total – 4 points)</b></p> <p>1. bénéficiaire</p> <p>_____</p> <p>2. les abus</p> <p>_____</p>	A 0 2 4	A 0 2 4
5	<p><b>Proposez un autre titre pour le texte. (total – 2 points)</b></p> <p>_____</p> <p>_____</p>	A 0 1 2	A 0 1 2

6	<b>Exprimez en 35-40 mots le message du texte. (total – 8 points)</b>	A	A
		0	0
		2	2
		4	4
		6	6
		A	A
		0	0
		1	1
		2	2

### ÉPREUVE II. Évaluation de la compétence linguistique (20 points)

Écrivez la réponse correcte et complétez les espaces par les formes grammaticales convenables.

Nr.	Items	Score	
1-10	<p style="text-align: center;"><i>Incident curieux</i></p> <p>La semaine _____ (<i>dernier, dernière</i>), il s'est passé une drôle d'histoire à Marseille. Un adolescent de 17 ans a essayé de voler une voiture. Le jeune homme _____ (<i>a réussi, réussit, réussira</i>) à ouvrir la portière d'une BMW, il _____ (<i>entrer, entre, est entré</i>) et a refermé la portière. Pas de chance ! Le système de sécurité de la BMW a fonctionné et le jeune voleur _____ (<i>se retrouver, se retrouve, s'est retrouvé</i>) à l'intérieur du véhicule. Impossible de sortir ! Ce jour-là, la chance n' _____ (<i>être, est, était</i>) pas de son côté, car _____ (<i>sa, son, leur</i>) téléphone portable _____ (<i>le, lui, leur</i>) permettait de faire seulement des appels d'urgence. Après avoir réfléchi, il s'est décidé à appeler la police- _____ (<i>qui, que, dont</i>) a été très _____ (<i>heureux, heureuse</i>) de pouvoir venir _____ (<i>l', la, lui</i>) aider et de lui faire visiter le commissariat de Marseille.</p>	A	A
		0	0
		2	2
		4	4
		6	6
		8	8
		10	10
		12	12
		14	14
		16	16
		18	18
20	20		

**ÉPREUVE III. Évaluation des compétences culturelle et pragmatique (20 points)**

**Rédigez un texte de 70-80 mots conformément à la situation indiquée.**

Nr.	Item	Score	
1	Vous êtes membre du Club francophone de votre lycée. Pour la réunion prochaine, vous devez présenter une ville française. Laquelle est-ce que vous allez choisir ? Décrivez-la en expliquant votre choix.	A	A
		0	0
		1	1
		0	0
		1	1
		2	2
		0	0
		1	1
		0	0
		1	1
		2	2
		3	3
		0	0
		1	1
		2	2
		3	3
		0	0
		1	1
		2	2
		3	3
		0	0
		1	1
		2	2
		3	3
		0	0
		1	1
		2	2
		3	3
		A	A
		0	0
1	1		
2	2		
3	3		
4	4		
5	5		

**ÉPREUVE IV. Évaluation des compétences civique et pragmatique (30 points)**

**Rédigez un texte cohérent de 180-200 mots conformément à la situation indiquée en exprimant votre attitude.**

Nr.	Items	Score	
1	Vous êtes membre d'un club de discussion francophone de votre lycée. Pour la réunion prochaine, vous devez présenter le sujet <i>Savoir dépasser un échec, c'est important</i> . Êtes-vous d'accord ou non ? Justifiez votre opinion par deux exemples, suivant le plan :	A	A
	- introduction ;	0	0
	- développement ;	1	1
	- conclusion.	2	2
	_____	0	0
	_____	1	1
	_____	2	2
	_____	0	0
	_____	1	1
	_____	2	2
	_____	3	3
	_____	4	4
	_____	0	0
	_____	1	1
	_____	2	2
	_____	3	3
	_____	0	0
	_____	1	1
	_____	2	2
	_____	0	0
	_____	1	1
	_____	0	0
	_____	1	1
	_____	2	2
	_____	3	3
	_____	0	0
	_____	1	1
	_____	2	2
	_____	3	3
	_____	4	4
_____	A	A	
_____	0	0	
_____	1	1	

