

Lisez les textes suivants et répondez aux questions:

- De quoi parlent ces deux textes ?
- Disent-ils la même chose ?
- Quelles sont donc les deux thèses en présence ?



TEXTE 1

Les jeux vidéo sont nuisibles pour l'apprentissage. En effet, les enfants qui passent trop de temps à jouer aux jeux vidéo dorment mal, ce qui dégrade leur mémoire et leurs capacités d'apprentissage. D'ailleurs, une étude scientifique a montré que les enfants qui jouent après leurs devoirs retiennent moins bien les leçons qu'ils viennent d'apprendre. De plus, ils mettent plus de temps à s'endormir et leur sommeil est moins réparateur. « *C'est un problème qui ne doit pas être pris à la légère* », disent certains spécialistes, qui avertissent ainsi les parents.

TEXTE 2

De nombreuses études ont montré que la pratique des jeux vidéo développait diverses compétences chez les enfants. D'abord, la capacité à traiter l'information en parallèle : pouvoir manier plusieurs données à la fois, savoir s'interrompre pour traiter une urgence, puis revenir à la tâche précédente au bon endroit. Les jeux vidéo entraînent également à évaluer la situation et à prendre la bonne décision. Enfin, ils accroissent les capacités d'anticipation et développent donc l'adaptabilité à des situations très différentes.

Relisez les deux textes et complétez le tableau suivant.

	THÈSE	ARGUMENTS	CONNECTEURS
TEXTE 1			
TEXTE 2			

Y a-t-il dans les textes des arguments qui font appel à une autorité ? Lesquels ?

Maintenant, cherchez des exemples pour enrichir les argumentations

CORRIGÉ

- De quoi parlent ces deux textes ? Des jeux vidéo et des effets qu'ils ont sur les enfants.
- Disent-ils la même chose ? Non, le texte 1 insiste sur l'aspect négatif, le texte 2 sur l'aspect positif.
- Quelles sont donc les deux thèses en présence ? Thèse 1 : ces jeux sont mauvais pour la scolarité et la santé ; thèse 2 : ces jeux servent le développement des capacités Ces thèses sont contradictoires.

	Thèse	Arguments	Connecteurs
Texte 1	ces jeux sont mauvais pour la santé et la scolarité	<ul style="list-style-type: none">– ils empêchent de bien dormir– ils altèrent la mémoire– ils gênent l'apprentissage– une étude scientifique le montre– les spécialistes disent que c'est un problème grave	<i>en effet</i> <i>de plus</i>
Texte 2	ces jeux servent le développement de capacités	<ul style="list-style-type: none">– de nombreuses études le montrent– ils développent la capacité à manier plusieurs données à la fois– à s'interrompre pour traiter une urgence, puis à revenir au bon endroit– à évaluer une situation– à prendre une décision– à s'adapter	<i>d'abord</i> <i>également</i> <i>enfin</i> <i>donc</i>

PROPOSITIONS:

Thèse 1 : « Le soir, mon petit frère est tellement excité par son jeu qu'il continue à jouer dans sa tête et n'arrive pas à s'endormir » ; « Une institutrice m'a dit que certains enfants, qui jouaient beaucoup aux jeux vidéo retenaient mal ce qu'ils avaient appris la veille », etc.

Thèse 2 : « Je connais un enfant qui a fait de grands progrès en appliquant la stratégie des jeux à des problèmes de maths » ; « Personnellement, je suis beaucoup plus à l'aise pour prendre des décisions dans la vie courante grâce à mon expérience de tel ou tel jeu vidéo », etc.