

Traitement de texte et mise en page d'un texte argumentatif

INITIATION AU PLAN

PREMIERE ETAPE

Le travail se fait, classe entière, en utilisant un seul ordinateur dont l'écran vidéoprojeté est visible par tous.

Mise en évidence de la composition du texte 1

● Le texte 1 est proposé au km, les élèves doivent repérer les grandes parties : introduction, développement et conclusion. Des sauts de lignes sont insérés.

● Puis, on repère les différentes parties du développement; en insérant des retours à la ligne, et on met en évidence les paragraphes en insérant des alinéas.

● On passe alors à la recherche dans l'introduction des trois points : thème, sujet et annonce du plan.

● De la même manière, on fait apparaître dans la conclusion, bilan et élargissement.

● Enfin, dans chaque partie, on marque l'introduction partielle et la transition.

On peut éventuellement, ajouter, en italique, les titres qui soulignent la structure du texte.

Le texte est imprimé, dupliqué et distribué aux élèves.

DEUXIEME ETAPE :

Le travail se fait en salle informatique, deux élèves par poste.

Exercice d'application

Le texte 2 est proposé au km sur chaque poste, les élèves doivent faire apparaître la structure du texte en utilisant sauts de lignes, retours et alinéas, ainsi que des titres en italiques.

A la fin de la séance, les textes sont vérifiés par le professeur puis imprimés.

TEXTE 1

ENTREZ DANS LE REVE

Start, pause, game over. On parle comme ça dans le langage des jeux vidéo, pleins de paysages, de super-héros et d'aventuriers aux idéaux de liberté. En moins de trois ans, ils sont devenus un phénomène de société. Aie ! patatrac ! plus dur est le retour sur terre, quand, en janvier dernier, on se pose la dérangeante question : les jeux vidéo sont-ils dangereux ? Si certains s'inquiètent de ces dangers, peut-être à tort, les véritables raisons de cette inquiétude sont sans doute à chercher ailleurs. Quelques incidents ont fait conclure que les jeux vidéo étaient nocifs pour la santé, et ont suscité des mises en garde. Peut-être un peu hâtivement ! En Angleterre, le quotidien à scandales "The Sun" rapporte qu'un garçon de 14 ans serait mort d'épilepsie devant sa console. En France, la Direction générale de la concurrence, de la consommation et de la répression des fraudes (DGCCRF) aurait relevé une dizaine de cas semblables, non mortels. Il y a moins d'un an, Nintendo, l'une des reines japonaises du ludique féérique avec Sega, prévenait dans une notice explicative livrée avec sa console dernier cri : "Nous vous suggérons de consulter votre médecin si vous êtes épileptique ou si, en jouant à des jeux vidéo, vous présentez un ou plusieurs des symptômes suivants : troubles de la vue, contractions musculaires, pertes de connaissance, troubles mentaux ou convulsions." Visionnaire, la firme nipponne ? Devra-t-on alors établir une bonne fois pour toutes un mode d'emploi, comme on propose une posologie pour un médicament ? Même le secrétariat d'Etat à la Consommation a lancé une enquête réunissant constructeurs, médecins et professeurs de tous horizons. Tout est parti en fait d'une confusion. Comme l'explique le Dr Philippe Pariser, neurologue parisien, "ce ne sont pas les jeux vidéo qui provoquent l'épilepsie, mais l'écran de télévision." Le danger des jeux vidéo est lié à la surconsommation électronique : elle conduit toujours à la fatigue, aux troubles visuels et à l'engourdissement du cerveau. Le sociologue Alain Ehrenberg explique que "plongé dans un autre monde trop longtemps, on devient forcément étrange. Mais on peut aussi sortir d'un livre et être complètement hagard !" Ainsi, plus que le jeu lui-même, c'est l'écran et son utilisation prolongée qui peuvent être nocifs, et les mises en garde ne calmeront pas forcément les esprits. Le jeu vidéo ne souffre-t-il pas, en réalité, d'incompréhension, liée à sa nouveauté, à son univers, à l'âge de ses utilisateurs ? Les vieilles craintes parentales resurgissent, comme à chaque fois qu'apparaît un phénomène : les enfants sont-ils des mutants, fascinés par un écran au contenu bizarroïde ? A la Fédération des parents d'élèves de l'enseignement public, on ne s'alarme pas : "L'inquiétude qui règne autour de ces jeux ressemble à celle qui régnait autour de la télévision quand personne ne savait l'expliquer, raconte Suzel Chassefeire, secrétaire générale. On ne maîtrise pas l'outil vidéo, on ne sait pas ce qu'il donnera plus tard, alors on se pose des questions. Pourtant, le jeu est indispensable à l'enfant, il lui apporte des notions d'espace, lui assimile les directions (gauche, droite). Et c'est aux parents de gérer le temps d'utilisation". Quant aux troubles du comportement, que l'on dit causés pas des jeux vidéo à caractère violent (jeux de karaté, de batailles spatiales, où l'on "tue" et "massacre" sans limites...), ils relèvent de la fable. François Lespinasse, psychologue dans un hôpital bordelais, travaille avec des enfants perturbés. sa méthode : le jeu vidéo. "Nous avons fait une expérience avec eux : si on les met face à plusieurs jeux, un d'aventure, un de combat, un de sport, tous, sans exception, préfèrent le

personnage attachant de Super Mario au primaire Rambo, qui tire sur tout ce qui bouge." les concepteurs de jeux connaissent bien la recette : un peu de sentiments par là, un peu de magie par ci, des décors étonnants ailleurs. Rassurez-vous : ni sexe, ni drogue, ni ultra-violence, la morale est sauve. Et le jeu vidéo, totalement vertueux. "Ces jeux ne seraient-ils pas l'équivalent des contes ? , poursuit François Lespinasse. Il y a un problème à résoudre, un sujet à diriger, des aides et une solution à l'arrivée. Quelle est la différence avec ces bonnes vieilles histoires, qui commencent toutes par "Il était une fois...?" On assiste, au fond, à un drame de la non-communication. Il est facile, pour les parents, d'accabler les jeux vidéo en omettant l'évidence : si l'enfant se fonde avec sa machine, c'est qu'il est mal entouré. "Les parents doivent s'intéresser aux jeux vidéo, comme ils prêtent attention au film que regarde leur enfant, reprend François Lespinasse. Qu'ils essayent au moins une fois, et ils comprendront que cette rencontre peut prendre place au sein de la rêverie familiale. Si les parents se taisent, l'enfant reportera toutes ses émotions sur son écran. Et la vidéo-dépendance, comme la toxico-dépendance, résulte d'une sorte d'abandon." Ainsi, au-delà des quelques crises d'épilepsie constatées, qui ont déclenché un véritable vent de panique, c'est tout l'univers du jeu vidéo qui est remis en cause. Va-t-il resté longtemps cantonné au rôle maléfique qu'on lui prête ? Il était une fois une psychose ambiante et légitime qui mettait en cause la passion du jeu. Votre mission, si vous l'acceptez : la détruire. Tiens, ça ferait un bon scénario de jeu vidéo, non?

Vincent Le Leurch, Télérama, 3 mars 1993.

Texte 1 après le travail collectif de recherche :

ENTREZ DANS LE REVE

INTRODUCTION

Présentation du thème Start, pause, game over. On parle comme ça dans le langage des jeux vidéo, pleins de paysages, de super-héros et d'aventuriers aux idéaux de liberté. En moins de trois ans, ils sont devenus un phénomène de société. Aie ! patatrak ! plus dur est le retour sur terre, quand, en janvier dernier, *Sujet* on se pose la dérangeante question : les jeux vidéo sont-ils dangereux ? *Plan* Si certains s'inquiètent de ces dangers, peut-être à tort, les véritables raisons de cette inquiétude sont sans doute à chercher ailleurs.

PARTIE I : DES DANGERS ?

introduction partielle Quelques incidents ont fait conclure que les jeux vidéo étaient nocifs pour la santé, et ont suscité des mises en garde. Peut-être un peu hâtivement !

1 constatations En Angleterre, le quotidien à scandales "The Sun" rapporte qu'un garçon de 14 ans serait mort d'épilepsie devant sa console. En France, la Direction générale de la concurrence, de la consommation et de la répression des fraudes (DGCCRF) aurait relevé une dizaine de cas semblables, non mortels.

2 mise en garde Il y a moins d'un an, Nintendo, l'une des reines japonaises du ludique féérique avec Sega, prévenait dans une notice explicative livrée avec sa console dernier cri : "Nous vous suggérons de consulter votre médecin si vous êtes épileptique ou si, en jouant à des jeux vidéo, vous présentez un ou plusieurs des symptômes suivants : troubles de la vue, contractions musculaires, pertes de connaissance, troubles mentaux ou convulsions." Visionnaire, la firme nipponne ? Devra-t-on alors établir une bonne fois pour toutes un mode d'emploi, comme on propose une posologie pour un médicament ? Même le secrétariat d'Etat à la Consommation a lancé une enquête réunissant constructeurs, médecins et professeurs de tous horizons.

3 les vrais dangers Tout est parti en fait d'une confusion. Comme l'explique le Dr Philippe Pariser, neurologue parisien, "ce ne sont pas les jeux vidéo qui provoquent l'épilepsie, mais l'écran de télévision." Le danger des jeux vidéo est lié à la surconsommation électronique : elle conduit toujours à la fatigue, aux troubles visuels et à l'engourdissement du cerveau. Le sociologue Alain Ehrenberg explique que "plongé dans un autre monde trop longtemps, on devient forcément étrange. Mais on peut aussi sortir d'un livre et être complètement hagard !"

transition Ainsi, plus que le jeu lui-même, c'est l'écran et son utilisation prolongée qui peuvent être nocifs, et les mises en garde ne calmeront pas forcément les esprits.

PARTIE II : LES VRAIES RAISONS

introduction partielle Le jeu vidéo ne souffre-t-il pas, en réalité, d'incompréhension, liée à sa nouveauté, à son univers, à l'âge de ses utilisateurs ?

1 sa nouveauté Les vieilles craintes parentales resurgissent, comme à chaque fois qu'apparaît un phénomène : les enfants sont-ils des mutants, fascinés par un écran au contenu bizarroïde ? A la Fédération des parents d'élèves de l'enseignement public, on ne s'alarme pas : "L'inquiétude qui règne autour de ces jeux ressemble à celle qui régnait autour de la télévision quand personne ne savait l'expliquer, raconte Suzel Chassefeire, secrétaire générale. On ne maîtrise pas l'outil vidéo, on ne sait pas ce qu'il donnera plus tard, alors on se pose des questions. Pourtant, le jeu est indispensable à l'enfant, il lui apporte des notions d'espace, lui assimile les directions (gauche, droite). Et c'est aux parents de gérer le temps d'utilisation".

2 son univers Quant aux troubles du comportement, que l'on dit causés pas des jeux vidéo à caractère violent (jeux de karaté, de batailles spatiales, où l'on "tue" et "massacre" sans limites...), ils relèvent de la fable. François Lespinasse, psychologue dans un hôpital bordelais, travaille avec des enfants perturbés. sa méthode : le jeu vidéo. "Nous avons fait une expérience avec eux : si on les met face à plusieurs jeux, un d'aventure, un de combat, un de sport, tous, sans exception, préfèrent le personnage attachant de Super Mario au primaire Rambo, qui tire sur tout ce qui bouge." les concepteurs de jeux connaissent bien la recette : un peu de sentiments par là, un peu de magie par ci, des décors étonnants ailleurs. Rassurez-vous : ni sexe, ni drogue, ni ultra-violence, la morale est sauve. Et le jeu vidéo, totalement vertueux. "Ces jeux ne seraient-ils pas l'équivalent des contes ? , poursuit François Lespinasse. Il y a un problème à résoudre, un sujet à

diriger, des aides et une solution à l'arrivée. Quelle est la différence avec ces bonnes vieilles histoires, qui commencent toutes par "Il était une fois...?"

3 un conflit On assiste, au fond, à un drame de la non-communication. Il est facile, pour les parents, d'accabler les jeux vidéo en omettant l'évidence : si l'enfant se fonde avec sa machine, c'est qu'il est mal entouré. "Les parents doivent s'intéresser aux jeux vidéo, comme ils prêtent attention au film que regarde leur enfant, reprend François Lespinasse. Qu'ils essayent au moins une fois, et ils comprendront que cette rencontre peut prendre place au sein de la rêverie familiale. Si les parents se taisent, l'enfant reportera toutes ses émotions sur son écran. Et la vidéo-dépendance, comme la toxico-dépendance, résulte d'une sorte d'abandon."

CONCLUSION

Bilan Ainsi, au-delà des quelques crises d'épilepsie constatées, qui ont déclenché un véritable vent de panique, c'est tout l'univers du jeu vidéo qui est remis en cause. Va-t-il resté longtemps cantonné au rôle maléfique qu'on lui prête ?

Elargissement Il était une fois une psychose ambiante et légitime qui mettait en cause la passion du jeu. Votre mission, si vous l'acceptez : la détruire. Tiens, ça ferait un bon scénario de jeu vidéo, non ?

Vincent Le Leurch, Télérama, 3 mars 1993.

TEXTE 2

LE TEMPS LIBRE DES ECOLIERS

On peut définir le temps libre des écoliers comme la période de temps qui se déroule en dehors des horaires scolaires, et qui représente une grande partie de la vie des enfants et des adolescents : cent quatre-vingt cinq jours de congé aujourd'hui, contre cent quatre-vingts de classe, soit six mois de loisirs ! Jusque vers 1960, les jeunes devenaient de petits adultes vers treize ou quatorze ans en entrant en apprentissage, ils avaient comme les adultes de maigres loisirs. La prolongation de la scolarité jusqu'à seize ans, et bien au-delà pour un grand nombre, a fait basculer d'un seul coup le mode de vie des adolescents, sans que nul ne s'en préoccupe. Comment améliorer cette face cachée de l'éducation ? On peut étudier successivement les rôles que pourraient jouer l'école, la cité, la famille. L'école est à mon sens l'un des secteurs les plus défaillants sur le rôle qu'il a à jouer, et ceci peut se vérifier sur deux exemples. Prenons le problème le plus simple du temps libre à l'heure du déjeuner : la grande majorité des enfants restent aujourd'hui à la cantine, véritable bouleversement des habitudes françaises dont on n'a tiré aucune conséquence. Tout le monde n'a pas vocation à bousculer ses copains dans la cour de récréation en attendant que l'heure se passe. Pourquoi ne pas prévoir, par exemple, surtout dans les écoles primaires où les effets de la baisse de natalité commencent à se faire sentir, une salle de lecture surveillée pour les enfants ? Mais c'est aux parents de se manifester, de critiquer, de suggérer, afin que l'école devienne plus gaie, plus inventive pour nos enfants. Autre problème majeur, celui du mercredi, très mal vécu par la majorité des enfants et des adolescents. Pourquoi ne pas demander aux écoles que soient organisées ce

jour-là des activités culturelles, pratiques, artistiques, sportives, sous la direction de l'établissement lui-même dont elles constitueront une autre dimension de l'oeuvre éducative ? Le cadre scolaire a tous les avantages : pratique pour les parents car proche du domicile, il est rassurant pour les enfants. Ainsi l'école pourrait jouer un rôle dans le temps libre des élèves sans sortir de sa vocation éducative, rôle qui pourrait être relayé, complété par un meilleur accueil de l'enfant dans la cité. L'occupation et l'éducation des jeunes peuvent aussi être pris en charge par des associations de jeunesse ou des réalisations municipales. Les associations, bien qu'elles soient en principe de simples conventions entre bénévoles avec un but non lucratif, sont en fait de véritables institutions, c'est-à-dire qu'elles sont devenues de véritables structures sociales, qui manquent de personnel. Il faut éviter de renouveler cette erreur pédagogique qui consiste à sous-estimer l'importance de l'encadrement : le jeune, au contraire, a besoin de discuter, de s'opposer à des adultes, de "consommer" des adultes qui ne soient pas toujours les mêmes. Cet encadrement doit être permanent et de qualité, donc - puisqu'il y a de moins en moins de bénévoles - professionnel et rétribué. D'autre part, on constate que les équipements sportifs municipaux sont trop conçus pour les adultes. Est-il si difficile de mettre au point des équipements éclatés géographiquement, donc plus proches du domicile de chacun, qui puissent accueillir les familles, avec une cafétéria, un endroit où les moins sportifs aient l'occasion de se retrouver, de lire, de jouer aux cartes, des éléments d'encadrement et d'accueil pour les tout petits ? Le cadre de vie extra-scolaire des jeunes peut donc apporter une seconde solution au problème des loisirs, à condition d'envisager certaines améliorations. Là encore, les parents doivent exprimer leurs désirs et leurs besoins, sans oublier qu'ils ont un rôle primordial dans ce domaine du temps libre, au sein de la famille. Les parents, souvent, se creusent la tête pour meubler les vacances de leurs enfants, et utilisent comme ultime recours, la télévision. Pourquoi ne vouloir offrir aux enfants que des loisirs de pur divertissement ? C'est un faux signe de promotion sociale. Le temps libre des jeunes doit être en partie occupé par la préparation de la vie adulte, une évidence depuis longtemps aux Etats-Unis. En France, il faudrait développer des stages ouverts aux adolescents, même s'ils sont peu ou pas rémunérés. Des stages qui pourraient fort bien être proposés au collège par les parents ou les anciens élèves. La télévision est le seul élément qui depuis vingt ans ait bouleversé les modes de vie des enfants et des adolescents. Aujourd'hui, un enfant de treize ans passe devant le petit écran quinze à dix-huit heures par semaine, soit plus qu'à l'école puisque la télé, elle, marche toute l'année. Bien sûr, il est hors de question d'asservir les chaînes à des obligations éducatives. Mais sans gêner le plaisir des adultes, une certaine surveillance et une coordination des programmes, le mardi soir, les week-ends ou pendant les vacances scolaires, faciliteraient la tâche éducative des parents. Voici donc trois solutions, parmi d'autres, pour faire du temps libre des jeunes un temps de loisir participant aussi à leur éducation, prise en charge par l'école, la cité, les parents. Bien sûr, des structures existent déjà, mais il faut les améliorer, et surtout prendre conscience que ce phénomène du loisir des jeunes prendra, du fait de l'évolution de la société en ce sens, une importance grandissante ; il est urgent de s'en préoccuper, afin que ce temps libre ne soit pas du temps perdu.

D'après un article de Guillemette de Sairigné, sur un entretien avec Jean-François de Vulpillières. (Marie-Claire, avril 1982)