



**CERTIFICAT DE COMPETENCES EN LANGUES
DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR
CLES**

Langue : ALLEMAND

Session : 2008

Niveau : CLES 2

Composition du dossier du candidat

Ce dossier comporte :

1. Informations à l'attention du candidat – page 2
2. Présentation du CLES 2 – page 3
3. Dossier de travail du candidat – pages 4 à 12
4. Dossier documentaire – pages I à VI

**Vérifiez que vous êtes en possession de tous ces documents
Ce dossier dans son intégralité est à remettre au surveillant à la fin de l'écrit
(avant l'interaction orale)**

5. Une fiche « Activités de Production Orale » vous sera remise avant l'interaction orale – pages 13 à 15

En aucun cas vous ne sortirez avant la fin du temps imparti – 2 heures 45

NUMERO D'ANONYMAT : N°:

✂

NUMERO D'ANONYMAT : N°:

Cadres réservés au candidat : *Entourez la bonne réponse, svp.*

Langue	Filière	Année du cursus	
Allemand	Sciences pures	L1	
Anglais	Sc. et techniques	L2	
Espagnol	Sc. humaines	L3	
Italien	Lettres	M1	
Portugais	Sports	M2	
	Arts	Autres	
	Langues		

A déjà passé CLES 1	A déjà réussi CLES1	A déjà passé CLES2	Quel centre ?	Quelle Date ?
Oui Non	Oui Non	Oui Non		

Cadre réservé au correcteur

CLES	Compr Orale	Compr Ecrite	Prod Ecrite	Prod Orale	Résultats
CLES1	Oui Non	Oui Non	Oui Non	Oui Non	Oui Non
CLES2	Oui Non	Oui Non	Oui Non	Oui Non	Oui Non

TOURNER LA PAGE SVP.



CERTIFICAT DE COMPETENCES EN LANGUES DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR CLES

Langue : ALLEMAND
Session : 2008
Niveau : CLES 2

1. Informations à l'attention du candidat

Le CLES a pour objectif de certifier les compétences opérationnelles en langues selon quatre niveaux définis dans le Cadre européen de référence.

Référentiel CLES 2 (version du 29. 06. 05)

Le CLES 2 atteste de la capacité de l'étudiant à restituer, présenter et exposer son point de vue sur des thématiques générales et académiques transversales. Les documents proposés sont variés et font intervenir une dimension transversale/interdisciplinaire. Il s'agit pour le candidat de restituer, présenter et défendre son point de vue à partir d'un scénario « réaliste ».

La durée totale des épreuves ne doit pas être supérieure à 3 heures.

Compétences évaluées :

- Compréhension de l'écrit/de l'oral : le candidat doit faire la preuve qu'il est capable de repérer, sélectionner, trier, organiser les informations pertinentes issues de divers documents. Le traitement des informations est nécessaire à la résolution du problème qui lui est soumis.
- Production écrite : le candidat doit être capable, en production écrite, de rédiger un document de travail synthétique (note de synthèse envoyée sur un forum, fiche de lecture...).
- Interaction : le candidat doit faire la preuve qu'il est à même d'échanger des idées et d'interagir pour expliciter son point de vue et le défendre. Il montrera sa capacité à s'adapter à son interlocuteur.

Après accord des candidats, les épreuves pourront être utilisées pour la constitution d'exemples représentatifs de production au niveau CLES 2 et l'interaction orale pourra être filmée ou enregistrée.

Nous vous remercions pour votre participation et votre compréhension et nous vous serions reconnaissants de bien vouloir accepter de répondre à notre questionnaire et de donner votre accord pour l'exploitation de vos productions.

.....
Je soussigné(e),

accepte que mon travail soit utilisé à des fins d'analyse et comme exemple à toutes fins utiles. Mon identité ne sera toutefois pas révélée.

à, le

Signature :



CERTIFICAT DE COMPETENCES EN LANGUES DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR CLES

Langue : ALLEMAND

Session : 2008

Niveau : CLES 2

2. Présentation du CLES 2

Le CLES 2 est organisé de la façon suivante :

Vous aurez accès à un dossier documentaire constitué de textes écrits ainsi que de documents audio et/ou vidéo. Vous allez y rechercher, aidés par des questionnaires de compréhension, les informations nécessaires à la réalisation de deux tâches simulées mais réalistes : rédaction d'un texte écrit et interaction sous forme d'un jeu de rôles. La finalité du CLES est la validation d'un niveau de compétence en langue, et de ce fait, la partie fondamentale de l'épreuve est la tâche communicative finale.

Les 3 épreuves (I - Activités de compréhension de l'oral ; II - Activités de compréhension de l'écrit ; III - Activité de production écrite) durent en tout 2h45, l'épreuve IV (Interaction orale) dure 10 minutes.

Les activités de compréhension (I et II) vous permettront de rechercher les informations dont vous aurez besoin dans les textes et messages oraux fournis dans le dossier documentaire. La durée prévue pour ces tâches est 1h45. Vous aurez ensuite à rédiger une synthèse ou autre document écrit (durée prévue : 1 heure). Enfin, vous interagirez avec un(e) autre candidat(e) ; votre rôle sera tiré au sort et vous fournira les indications nécessaires pour discuter, donner votre point de vue et/ou négocier une solution commune. Vous montrerez ainsi votre capacité à échanger des idées, réagir à votre interlocuteur, négocier une solution.



CERTIFICAT DE COMPETENCES EN LANGUES DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR CLES

Langue : ALLEMAND
Session : 2008
Niveau : CLES 2

3. Dossier de travail du candidat

Mise en situation

Vous êtes étudiant/e ERASMUS à l'université de Magdeburg. Vous participez à un séminaire sur l'impact des jeux électroniques sur la société, organisé par un groupe de recherche interdisciplinaire en informatique appliquée, « Arbeitsgruppe Computerspiele ». Dans le cadre de ce séminaire, vous êtes chargé/e de lire de d'écouter divers documents et d'en rendre compte.

Tâches de communication - productions

Tâche écrite

Vous rédigez pour les autres participants du séminaire une synthèse des documents que vous avez lus et écoutés. Le titre de cette synthèse est : « Les jeux électroniques sont-ils dangereux ? »

Tâche orale

Vous participerez à une discussion contradictoire avec un/e autre candidat/e sur le thème décrit précédemment. Il s'agira de présenter et de défendre la position qui vous sera attribuée par tirage au sort (Je suis plutôt favorable, je suis plutôt défavorable). Vous devrez négocier de façon constructive et aboutir ensemble à un compromis satisfaisant pour les deux partenaires du débat.

Textes écrits et documents oraux à étudier

- 📺 Document vidéo n° 1 – *Spiel ohne Grenzen – Wenn Computersucht die Kindheit zerstört, aus Panorama (WDR), 05.04.2007* : 3 mn 30
- 📺 Document vidéo n° 2 – *Was wir aus den Spielen lernten, Interview mit M. Mertens Bundeszentrale für politische Bildung* : 1mn 16
- 📄 Texte n°1 : *Schlachten in der Cyber-Welt, die Zeit 17.03.2005* p. II
- 📄 Texte n°2 : *Spielen als Sucht, www.gamestar.de, 06/2006* p. III et IV
- 📄 Texte n°3 : *Wie die Computerspiele auf junge Gehirne wirken, Spiegel 20/2007* p. V et VI

*Pensez bien à gérer votre temps,
lisez attentivement les documents,
les instructions et les questions avant de répondre.
Bon courage !*

CLES 2 – ALLEMAND 2008

I – Activités de Compréhension de l' oral

Zu Hördokument 1: Spiel ohne Grenzen

1. Was erfahren wir über Marc-Oliver ? Kreuzen Sie das Passende an :

- Er ist Einzelkind.
- Er sitzt jeden Tag stundenlang am Computer.
- Er spielt keine Kampfspiele.
- Er verlässt ungern das Haus.
- Er denkt, dass die Computerspiele ihn abhängig machen.
- Er wird gewalttätig, wenn er nicht spielen darf.
- Er war früher ein guter Schüler.
- Er besucht das Gymnasium.

2. Welche Suchtsymptome werden im ganzen Bericht angesprochen? Kreuzen Sie an:

<input type="checkbox"/>	Aggressivität
<input type="checkbox"/>	Appetitlosigkeit
<input type="checkbox"/>	Paranoia
<input type="checkbox"/>	Obsession
<input type="checkbox"/>	Schlaflosigkeit
<input type="checkbox"/>	Zittern

Zu beiden Hördokumenten

Welche Aussage passt zu welchem Hördokument? Kreuzen Sie an:

	Dok.1	Dok.2
Heute gibt es schon viele Erwachsene, die mit Computerspielen groß geworden sind.		
Computerabhängigkeit ist ein neues Massenphänomen.		
Durch Computerspiele lernt man, Probleme auf eine neue Art zu lösen.		
Computersucht kommt nicht plötzlich, sondern nach und nach.		
Die Spiele sind so konzipiert, dass die Benutzer lange Zeit damit spielen können.		
Informationen finden und bewerten ist in vielen Computerspielen wichtig.		
Computerabhängigkeit ist ein Grund für Schulversagen.		
Computerspieler müssen permanent schnell Entscheidungen treffen.		

Total compréhension de l'oral/22 points – 13 points (60 %) pour valider la compétence

II – Activités de Compréhension de l'Écrit

Zu den drei Texten: Welche Aussage passt zu welchem Text? Kreuzen Sie an:

	Text 1	Text 2	Text 3
Die Wissenschaftler wissen bis heute nicht, ob Computerspiele gefährlich sind.			
Die Spieler suchen sich Spiele aus, die zu ihrer Persönlichkeit passen.			
Computerspiele machen aggressiv.			
Computerspiele beeinflussen das Gehirn positiv.			
Einige Forscher meinen, dass Computerspiele abhängig machen können.			
Den Umgang mit Computerspielen muss man lernen.			
Brutale Computerspiele verringern die Sensibilität für reale Gewalt.			
Computerspiele können das traditionelle Lernen in der Schule ergänzen.			
Computerspiele können eine ähnliche Wirkung wie Alkohol haben.			

Zum Text 2: Spielen als Sucht

Richtig oder falsch? Kreuzen Sie an und zitieren Sie die Stelle aus dem Text :

	Richtig	Falsch
Häufiges Computerspielen hat eine Wirkung auf das Gehirn. <i>Zitat:</i>		
Die Wissenschaftler sind sich nicht darüber einig, ob Spiele eine Sucht verursachen können. <i>Zitat:</i>		
Jemand ist süchtig, wenn er sechs Symptome aufweist. <i>Zitat:</i>		
Computer spielen kann tödlich enden. <i>Zitat:</i>		
Die Spielsucht trifft vor allem 50jährige. <i>Zitat:</i>		

Zum Text 3: Wie Computerspiele auf junge Gehirne wirken

a) Welche Fähigkeiten werden durch Computerspiele trainiert ? Zitieren Sie die Ausdrücke aus dem Text (ein Zitat kann in zwei Kategorien passen, darf aber nur einmal benutzt werden):

Intellektuelle Fähigkeiten (3)	- - -
Motorische (physische) Fähigkeiten (1)	-
Soziale Kompetenzen (2)	- -

b) Was empfehlen Pädagogen für die Medienerziehung ? Zitieren Sie fünf Ideen aus dem Text:

-
-
-
-
-

Total compréhension de l'écrit: ____/25 points. - 15 points (60%) pour valider la compétence.

III – Activité de Production Ecrite

✍ Schreiben Sie nun für die anderen Teilnehmer des Seminars einen Text, der die Vor- und Nachteile der Computerspiele zusammenfasst („synthèse“).

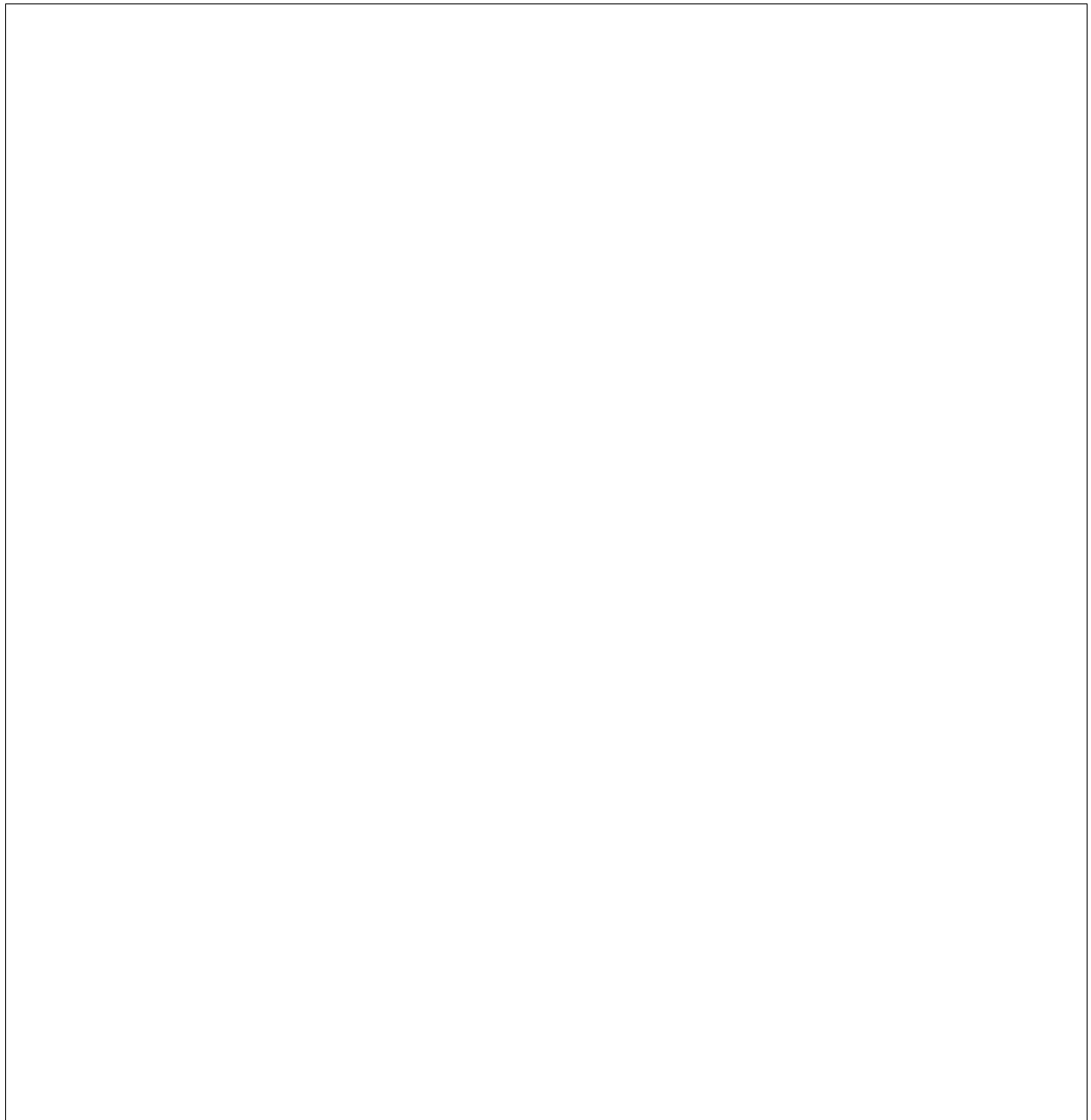
Titel des Textes : „Sind Computerspiele gefährlich?“

Länge : 250 bis 300 Wörter.

Sie sollen die Informationen aus den verschiedenen Dokumenten nicht einfach zitieren, sondern umformulieren, neu organisieren, und Ihrem Text eine klare Struktur geben.


Utilisez les deux pages suivantes comme brouillon. Rédigez ensuite sur les pages 11 et 12. Comptez le nombre de mots de votre rédaction et notez-le en bas de la page 12.

Brouillon



Brouillon

IV - Interaction Orale

 Vous participerez à un débat contradictoire avec un(e) autre candidat(e) au cours duquel une position que vous devrez présenter et défendre vous sera attribuée. Vous devrez utiliser les informations fournies par le dossier documentaire, même si vous ne disposez d'aucun document écrit pendant cette activité.

Rollenspiel 1


Rolle A:

Ihr kleiner Bruder wünscht sich ein Computerspiel zum Geburtstag und Sie möchten es ihm gerne schenken. Ihre Eltern sind jedoch entschieden dagegen. Versuchen Sie sie zu überzeugen, indem Sie die positiven Aspekte von Computerspielen hervorheben. Am Ende des Gesprächs sollen Sie zu einem für beide Seiten befriedigenden Kompromiss kommen.

Rolle B:

Ihr ältester Sohn / Ihre älteste Tochter möchte seinem / ihrem kleinen Bruder ein Computerspiel zum Geburtstag schenken. Sie sind ganz entschieden gegen diese Idee, denn Sie glauben, dass Computerspiele für Kinder sehr gefährlich sind. Am Ende des Gesprächs sollen Sie zu einem für beide Seiten befriedigenden Kompromiss kommen.

-

 Vous participerez à un débat contradictoire avec un(e) autre candidat(e) au cours duquel une position que vous devrez présenter et défendre vous sera attribuée. Vous devrez utiliser les informations fournies par le dossier documentaire, même si vous ne disposez d'aucun document écrit pendant cette activité.


Rollenspiel 2

Rolle A:

Ihre Tochter hat den ganzen Nachmittag bei ihrem Freund am Computer gespielt. Das gefällt Ihnen gar nicht. Sie beschwerten sich bei den Eltern und erklären, warum Sie glauben, dass Computerspiele für Kinder gefährlich sind. Am Ende des Gesprächs sollen Sie zu einem für beide Seiten befriedigenden Kompromiss kommen.

Rolle B:

Ihr Sohn hat mit seiner Freundin den ganzen Nachmittag am Computer gespielt. Am Abend melden sich die Eltern, um sich bei Ihnen zu beschweren. Sie versuchen den Eltern zu erklären, warum Sie dafür sind, dass Kinder mit dem Computer spielen. Am Ende des Gesprächs sollen Sie zu einem für beide Seiten befriedigenden Kompromiss kommen.

 Vous participerez à un débat contradictoire avec un(e) autre candidat(e) au cours duquel une position que vous devrez présenter et défendre vous sera attribuée.

Vous devrez utiliser les informations fournies par le dossier documentaire, même si vous ne disposez d'aucun document écrit pendant cette activité.

Rollenspiel 3

Rolle A :

Sie arbeiten als Medienpädagoge/Medienpädagogin an einer Beratungsstelle für Medienerziehung und Mediensucht. Der Vater / die Mutter eines 13jährigen Sohnes kommt zu Ihnen, um sich über die Auswirkungen von Computerspielen zu informieren und beraten zu lassen. Er / sie ist sehr besorgt, weil der Sohn viel Zeit am Computer verbringt. Am Ende des Gesprächs sollen Sie zu einem für beide Seiten befriedigenden Kompromiss kommen.

Rolle B:

Sie sind der besorgte Vater / die besorgte Mutter eines 17jährigen Sohnes, der sehr viel Zeit am Computer verbringt. Sie gehen zu einer Beratungsstelle für Medienerziehung und Mediensucht, um sich über die Auswirkungen von Computerspielen zu informieren und beraten zu lassen. Am Ende des Gesprächs sollen Sie zu einem für beide Seiten befriedigenden Kompromiss kommen.



Vous participerez à un débat contradictoire avec un(e) autre candidat(e) au cours duquel une position que vous devrez présenter et défendre vous sera attribuée.

Vous devrez utiliser les informations fournies par le dossier documentaire, même si vous ne disposez d'aucun document écrit pendant cette activité.

Rollenspiel 4 (für drei Personen)

Rolle A :

Sie arbeiten als MedienpädagogIn an einer Beratungsstelle für Medienerziehung und Mediensucht. Ein Vater / eine Mutter kommt mit dem 13jährigen Sohn / der 13jährigen Tochter zu Ihnen, um sich über die Auswirkungen von Computerspielen zu informieren und beraten zu lassen. Die Eltern sind sehr besorgt, weil ihr Kind ihrer Meinung nach zu viel Zeit am Computer verbringt.

Am Ende des Gesprächs sollen Sie zu einem für alle drei Seiten befriedigenden Kompromiss kommen.

Rolle B:

Sie sind der Vater / die Mutter eines 17jährigen Sohnes / einer 17jährigen Tochter. Sie machen sich große Sorgen, weil Ihr Kind sehr viel Zeit am Computer verbringt. Sie gehen gemeinsam mit Ihrem Sohn / Ihrer Tochter zu einer Beratungsstelle für Medienerziehung und Mediensucht, um sich über die Auswirkungen von Computerspielen zu informieren.

Am Ende des Gesprächs sollen Sie zu einem für alle drei Seiten befriedigenden Kompromiss kommen.

Rolle C:

Sie sind ein 17jähriger Computerfan und verbringen viel Zeit am Computer. Sie finden Computerspiele echt cool und sind der Meinung, dass man viel dabei lernt. Ihre Eltern machen sich aber große Sorgen und bitten Sie, mit ihnen eine Beratungsstelle für Medienerziehung und Mediensucht aufzusuchen. Vertreten Sie dort Ihren Standpunkt.

Am Ende des Gesprächs sollen Sie zu einem für alle drei Seiten befriedigenden Kompromiss kommen.