



Cambridge International AS Level

FRENCH LANGUAGE

8682/22

Paper 2 Reading and Writing

October/November 2023

MARK SCHEME

Maximum Mark: 70

Published

This mark scheme is published as an aid to teachers and candidates, to indicate the requirements of the examination. It shows the basis on which Examiners were instructed to award marks. It does not indicate the details of the discussions that took place at an Examiners' meeting before marking began, which would have considered the acceptability of alternative answers.

Mark schemes should be read in conjunction with the question paper and the Principal Examiner Report for Teachers.

Cambridge International will not enter into discussions about these mark schemes.

Cambridge International is publishing the mark schemes for the October/November 2023 series for most Cambridge IGCSE, Cambridge International A and AS Level components, and some Cambridge O Level components.

This document consists of **26** printed pages.

Generic Marking Principles

These general marking principles must be applied by all examiners when marking candidate answers. They should be applied alongside the specific content of the mark scheme or generic level descriptors for a question. Each question paper and mark scheme will also comply with these marking principles.

GENERIC MARKING PRINCIPLE 1:

Marks must be awarded in line with:

- the specific content of the mark scheme or the generic level descriptors for the question
- the specific skills defined in the mark scheme or in the generic level descriptors for the question
- the standard of response required by a candidate as exemplified by the standardisation scripts.

GENERIC MARKING PRINCIPLE 2:

Marks awarded are always **whole marks** (not half marks, or other fractions).

GENERIC MARKING PRINCIPLE 3:

Marks must be awarded **positively**:

- marks are awarded for correct/valid answers, as defined in the mark scheme. However, credit is given for valid answers which go beyond the scope of the syllabus and mark scheme, referring to your Team Leader as appropriate
- marks are awarded when candidates clearly demonstrate what they know and can do
- marks are not deducted for errors
- marks are not deducted for omissions
- answers should only be judged on the quality of spelling, punctuation and grammar when these features are specifically assessed by the question as indicated by the mark scheme. The meaning, however, should be unambiguous.

GENERIC MARKING PRINCIPLE 4:

Rules must be applied consistently, e.g. in situations where candidates have not followed instructions or in the application of generic level descriptors.

GENERIC MARKING PRINCIPLE 5:

Marks should be awarded using the full range of marks defined in the mark scheme for the question (however; the use of the full mark range may be limited according to the quality of the candidate responses seen).

GENERIC MARKING PRINCIPLE 6:

Marks awarded are based solely on the requirements as defined in the mark scheme. Marks should not be awarded with grade thresholds or grade descriptors in mind.

Annotations

The following is a list of annotations used in marking.

Symbol	Meaning
✓ <i>a</i> to ✓ <i>n</i>	Content marks being awarded
?	Unclear
BOD	Benefit of the doubt
NBOD	No benefit of the doubt
INVL	Invalidates
HA	Harmless addition – does not score, but does not invalidate
TV	Too vague
T+	Goes too far. May also be used to indicate over-reliance on the text in assessing the Quality of Language mark in Question 5.
^	Omission of required element
REP	Repeated or consequential error – no further penalty. May also be used to indicate that a point has already been awarded earlier in the answer.
/	Used for marking word limits in Q5.
LM	Lifted material, not to be rewarded
X	Answer not accepted
✓	Answer accepted
SEEN	Item/page seen
Additional annotations that may appear in the mark scheme: TC = <i>tout court</i> = on its own TOL = tolerate	

Section 1

Question	Answer	Marks	Not Allowed Responses
Question 1 Responses which do not fit directly into the ‘footprint’ left by the original word are not allowed – i.e. no additions, no deletions.			
1(a)	illimité	1	illimite <u>e</u>
1(b)	dévorante	1	
1(c)	pleinement	1	
1(d)	<u>du</u> quotidien	1	
1(e)	correspond	1	

Question	Answer	Marks	Not Allowed Responses
Question 2 Candidates must begin the answer by writing out the prompt. Candidates should make the minimum changes necessary, whilst retaining as many elements of the original as possible, and not alter vocabulary for its own sake.			
2(a)	<u>La gestion des pressions</u> est facilitée par ces jeux. ... se facilite ... à cause/en raison de/grâce à/TOL avec	1	... <u>les</u> jeux
2(b)	<u>Leurs frustrations sont</u> faciles à comprendre ... facilement comprises/comprises facilement ... facilement compréhensibles.	1	
2(c)	<u>Il vaut mieux que nous</u> ne les diabolisons pas.	1	on
2(d)	<u>Brigitte affirme que</u> ses collègues et elle ont/avaient réussi. TOL elle-même	1	... que elle/qu'elle et... (<i>prompt insists on que</i>) ... lui (<i>gender in text</i>) ... <u>ces</u> collègues ... réussissaient
2(e)	<u>Les adolescents</u> peuvent se sentir rappelés à l'ordre.	1	<i>omission of pouvoir</i>

Question	Answer	Marks	Not Allowed Responses
Question 3 Candidates must not copy word for word from the text.			
3(a)	Selon le premier paragraphe, comment les enfants déplaisent-ils à leurs parents (<i>un point</i>) ? Qu'est-ce que les jeux vidéo sont accusés d'empêcher les jeunes de faire (<i>un point</i>) ?	2	
	✓a <u>Spend time playing video games</u> or <u>Regularity of playing video games</u> Ils/Les enfants consacrent/passent/perdent/dédient/gaspillent leur/le/du <u>temps</u> (à jouer) <u>aux jeux vidéo/sur leur console</u> Ils passent trop/tant/tellement/beaucoup/TOL trop beaucoup/la plupart du/énormément de <u>temps/leur vie/(si) longtemps/tout leur temps/un temps</u> infini/excessif/illimité/incalculable/interminable/fou des <u>heures</u> (à jouer) <u>aux jeux vidéo/sur leur console</u> En consacrant/passant tant de temps etc... Ils jouent (trop/si) <u>souvent/régulièrement/toujours/sans cesse/arrêt/ TOL non-stop/infiniment</u> etc. <u>aux jeux vidéo</u> Ils jouent <u>trop aux jeux vidéo.</u> Par les/à cause des <u>heures</u> (excessives/nombreuses) passées/consacrées/qu'ils passent (à jouer) <u>aux jeux vidéo/sur leur console</u>	1	<i>If finite verb used, must be present tense</i> <i>No mention of either <u>time</u> or <u>frequency</u>, so Ils jouent aux jeux video TV</i> [temps ... consacré] Par passant/consacrant/jouant... Par passer/consacrer/jouer... Ils dépensent... ...<u>plus</u> de temps... ...le nombre de temps... Ils ne respectent pas la limite imposée par les parents HA

Question	Answer	Marks	Not Allowed Responses
3(a)	✓b <i>Either replace épanouissement with a verb or find a synonym for the noun</i> <u>S'</u>épanouir/<u>se</u> développer/<u>se</u> réaliser (pleinement/à fond) Être épanouis BOD Réaliser/développer leur potentiel Ils empêchent/obstruent leur développement/la réalisation de leur potentiel	1	[épanouissement] épanouisser faire d'autres activités/choses HA grandir (correctement/comme il faut) avancer/réussir dans la vie leur réussite/succès NBOD succéder/progresser se découvrir/se reposer profiter de leur jeunesse T+
3(b)	Comment les adolescents peuvent-ils bénéficier des jeux vidéo après une dure journée (deux points) ? Quel peut être l'impact sur l'adolescent de prouver sa supériorité à travers les jeux (un point) ? Que peut faire un jeune joueur pour se sentir sécurisé (un point) ? (deuxième paragraphe)	4	

Question	Answer	Marks	Not Allowed Responses
3(b)	✓a <u>Remove anxiety</u> Ils/Les adolescents peuvent/ évacuer/éliminer/dégager/ se débarrasser de/ se libérer de/se délivrer de/ décharger/chasser/oublier/ supprimer/enlever/ éradiquer/faire sortirl'angoisse/inquiétudes/stress/ soucis/anxiétés/frustrations (du quotidien/de tous les jours) (Pour) évacuer (le sentiment de) l'angoisse Ils <u>ne</u> seront plus angoissés En évacuant... TOL évacuer de l'angoisse <i>because although it is most likely a hangover de following évacuation, it is not impossible grammatically</i> (Pour) <u>se</u> déstresser/<u>se</u> calmer/ <u>s'</u>apaiser/ Par l'élimination de... Les jeux servent d'échappatoire	1	<i>If finite verb is used, must be present or future.</i> [évacuation] [gestion] par évacuant/évacuer évacuer INV évaquer INV s'évacuer de... éjecter réduire/diminuer gérer/contrôler déverser/purger/vider/ échapper/décrocher/dégorger emporter tensions/pressions se détendre/se relaxer/se défouler/se déstresser angoissement INV craintes/peurs/fatigue/peine exigences/préoccupations/ tracasdifficultés/problèmes devenir moins angoissés
	✓b <u>Handle pressure</u> Gérer/contrôler/réduire/diminuer/ combattre/moins ressentir les pression(s)/tension(s) / stress (if not used in 3bA) TOL <u>des</u> pressions <i>because although it is most likely a hangover de following gestion, it is not impossible grammatically</i>	1	<i>If a finite verb is used, must be present or future.</i> [gestion] [evacuation] gester/gestate INV retirer/enlever/supprimer/ éradiquer/ oublier soucis

Question	Answer	Marks	Not Allowed Responses
3(b)	✓c <u>Restore self-esteem</u> (Il(s) peu(ven)t/cela permet de/aide) à rétablir/restaurer/remonter/restituer/regagner/reconstruire/réparer... ... leur/son amour-propre/estime de/ pour soi/amour/respect pour/envers/ de lui-même /le sentiment de sa propre valeur ... reprendre (de la) confiance (en lui(-même)) ... augmenter (de) la confiance (en soi(-même)) ... restaurer/améliorer son respect pour/ son opinion de mieux s'aimer BOD	1	[rétablissement] rétablir de INV <u>leur</u> amour-propre regagner <u>un</u> amour-propre il peut se rétablir il établit se sentir bien/heureux/mieux dans sa peau/ses baskets sens de sécurité remonter le moral NBOD fierté/dignité
	✓d <u>Become a winner</u> or <u>adopt an identity/character they would like/choose to be/resemble/ admire</u> Devenir/être/se transformer en/adopter l'identité d'un personnage/ individu/une personne/quelqu'un qui gagne/réussit /triomphe/est plus fort(e) que son adversaire/un gagnant/gagneur Adopter/assumer/créer/prendre/choisir l'identité/image/se mettre dans la peau d'un personnage préféré/qu'il aimerait être/qui lui plaît/ convient/qu'il admire/de ses rêves Adopter, etc. une identité qu'il aimerait avoir	1	[adoption] adopter de INV l'identité... adopter une identité virtuelle/une autre identité TC TV s'adapter assommer INV assomption INV prendre l'apparence caractère/personnalité prouver/(dé)montrer sa supériorité (<i>in question</i>) [correspond...vision] reflecter visionner/imiter

Question	Answer	Marks	Not Allowed Responses
3(c)	Selon Arnold Behr, qu'est-ce que les joueurs apprennent à faire mieux que les non-joueurs ? Nommez <u>trois</u> actions. (troisième paragraphe)	3	
	✓a Comprendre/apprécier/assimiler/évaluer/analyser/saisir/(mieux/plus profondément) les situations/scénarios <i>TOL des as in 3bB</i>	1	<i>Verbs needed</i> [compréhension] comprendre INV compréhensibilité INV compréhensifs INV considérer ... les choses TV circonstances/événements NBOD plus vite T+ ils entraînent le cerveau HA
	✓b Traiter/manier/considérer/gérer/analyser/s'occuper de / <u>se</u> concentrer sur/penser à plusieurs variables/choses/éléments/facteurs/aspects/données/informations/renseignements <u>en parallèle/parallèlement/en même temps/à la fois/simultanément</u>	1	<i>Different verb from 3cA needed</i> <i>Different noun from 3cA needed</i> [traitement] traiter de INV (plusieurs) variables... (but de nombreux variables OK) faire/accomplir/plusieurs choses/tâches/problèmes à la fois/en même temps travailler avec... être multitâches
	✓c <u>Résoudre/régler/dénouer</u> (efficacement/de manière plus efficace/plus facilement/rapidement/mieux) les <u>problèmes/difficultés/défis</u> Trouver/chercher la solution de/aux ... Ils résolvent... TOL ils résoudent/résoluent/résouent <i>TOL des as in 3bB</i> Solutionner	1	<i>Different noun from 3cA and 3cB needed</i> [résolution(s)] résoudre INV éliminer gérer plus effectivement INV soucis/troubles/inconvénients trouver de bonnes solutions TC situations

Question	Answer	Marks	Not Allowed Responses
3(d)	Qu'est-ce que les joueurs réguliers font mieux que les autres, selon l'équipe de Brigitte Lemestre ? Nommez <u>trois</u> actions. (<i>quatrième paragraphe</i>)	3	
	✓a <u>Se</u> concentrer/ être/rester concentrés / <u>se</u> focaliser/être focalisé/ <u>s'</u> appliquer/ faire/prêter attention (mieux)/sont attentifs (dans des situations bruyantes)	1	<i>Verb needed</i> [concentration] garder leur sang-froid
	✓b Observer (les détails) Ils sont (de bons) observateurs TOL plus mieux/plus bien	1	[observation] observants abilité INV un bon niveau de vision analyser T+/ils ont une forte perception analytique entourage
	✓c <u>Speed</u> Capturer/capter/saisir/assimiler/ absorber/enregistrer/repérer/identifier/ retenir/noter/remarquer/constater/faire attention à/(plus) <u>immédiatement/ rapidement/vite/tout de suite/instantanément/sur le champ les/des détails/ informations/renseignements/ choses/trucs BOD (même dans des environnements/décors complexes)</u> L'enregistrement/identification/ assimilation/absorption/rétention <u>rapide</u> TOL plus beaucoup	1	[capture] <i>as a noun</i> capturer de INV détails Ils sont plus attentifs aux détails (<i>needs speed</i>) prendre en compte captiver/atrapper mémoriser/se rappeler/se souvenir de voir/trouver TV analyser/analyse HA reconnaître T+ s'apercevoir vite <u>plusieurs</u> détails TV abilité places INV entourages
3(e)	D'après Hubert Meyer, qu'est-ce que les joueurs font plus vite (<i>deux points</i>) ? Pourquoi deviennent-ils plus persévérants (<i>un point</i>) ? (<i>cinquième paragraphe</i>)	3	

Question	Answer	Marks	Not Allowed Responses
3(e)	✓a Réagir/Ils réagissent (<i>vite in question</i>) Ils ont des réactions/réflexes plus rapides/immédiates Ils réduisent leur temps pour réagir Ils sont plus réactifs TOL	1	<i>If finite verbs used, must be present tense</i> [temps ... réaction] ils (f)ont des réactions/une réaction TC ils faient... agissent <u>se</u> réagissent <u>donnent</u> des réactions coordination œil-main HA – <i>question asks about speed</i>
	✓b Prendre/Ils prennent les/des/une décision(s)/(se)décider (Ils font) des/les décisions (Ils font) des choix/ils choisissent/sont décisifs	1	[prise (as noun) ... décisions] Ils prennent de INV décisions initiatives

Question	Answer	Marks	Not Allowed Responses
3(e)	✓c <u>Number or frequency of losses</u> Ils subissent/encaissent/rencontrent/essuient <u>souvent/beaucoup</u> d'échecs/défaites/pertes <u>fréquent(e)s/nombreuses/régulières/constantes</u> Ils ont <u>l'habitude</u> d'échouer/Ils sont habitués à ... Ils échouent <u>souvent</u> Les échecs sont <u>fréquents</u>/ils perdent <u>souvent/répétitivement</u> <u>Souvent</u> ils ne réussissent pas Ils ne réussissent <u>souvent</u> pas TOL Ils ne réussissent pas <u>souvent</u> À force de perdre <u>souvent/à plusieurs reprises/plusieurs fois</u> À cause de la <u>fréquence</u> d'échouer Ils doivent <u>souvent</u> recommencer/repartir de/à zéro <u>Chaque fois</u> qu'ils perdent, l'envie/détermination de gagner/augmente <u>Plus</u> ils échouent, plus ils sont motivés	1	[fréquence ... échec] Ils <u>font</u> des échecs (fréquents) erreurs à cause de la ténacité quand/parce qu'ils perdent/échouent TC Ils échouent (de plus en) <u>plus</u> (souvent) T+ Ils n'ont pas peur d'échouer Ils deviennent plus tenaces HA <u>par</u> la fréquence d'échouer Ils apprennent à perdre les défets

For the Quality of Language mark for Question 3, see guidance on the last two pages.

Section 2

Question	Answer	Marks	Not Allowed Responses
Question 4 Candidates must not copy word for word from the text.			
4(a)	Pourquoi les joueurs qui ont une exposition excessive aux jeux peuvent-ils devenir agressifs (<i>trois points</i>) ? Que font certains jeux qui sont critiqués comme immoraux (<i>un point</i>) ? (<i>premier paragraphe</i>)	4	
	✓ a Ils/les joueurs sont/deviennent désensibilisés à la violence Ils s'habituent à/ la violence/trouvent la violence normale/acceptable Ils/les jeux banalisent/normalisent la violence La violence est/devient banalisée/normale/banale/normalisée Être violent/la violence est/devient quelque chose de banal Ils sont exposés aux crimes de sang/à la violence Les jeux/écrans encouragent la violence/sont violents Les joueurs banalisent la violence/la violence est banalisée par les jeunes Ils rendent la violence normale/acceptable/ordinaire/la norme Ils (re)présentent la violence comme... À cause/en raison de la normalisation de la violence La violence fait partie des jeux	1	<i>Allow present, future or perfect tenses</i> [banalisation] Ils deviennent banalisés par la violence se familiarisent avec Ils font la violence normale brutalité T+ La violence fait partie de la vie (de tous les jours) Ils peuvent reproduire les mêmes choses dans la réalité

Question	Answer	Marks	Not Allowed Responses
4(a)	✓b <u>Ils croient/pensent/sont convaincus/persuadés</u> que les jeux reflètent/sont la réflexion de/représentent/ressemblent à/sont (pareils/similaires/ semblables à/comme BOD) (ce qui se passe dans) la réalité/la vie réelle Ils ne distinguent/différencient pas entre... Ils ne comprennent/ont pas la différence entre... Ils confondent/mélangent... ... la fantaisie/le fantasme/fantastique et la réalité Ils pensent que les mondes virtuels et réels sont la même chose <u>Ils pensent</u> qu'ils peuvent faire/copier/imiter/reproduire ce qui se passe dans les jeux dans la vraie vie Les jeux sont le miroir de... <u>Ils croient</u> que les jeux sont réalistes/reels BOD	1	[conviction] réfléter INV Ils pensent que c'est réel
	✓c L'objectif/but (du jeu) est de <u>tout</u> détruire/tuer <u>tout</u> ce qui bouge/vit (sur son passage) ...l'élimination de... Détruire toutes les choses qui bougent Le jeu consiste/TOL implique de détruire.../encourage les joueurs à... Ils doivent/Il faut détruire ...	1	[destruction] détruire de INV tout ce qui bouge détruire INV détruire ce qui bouge/ ...commettre des actes de violence/de la violence TV Il y a trop de violence TV

Question	Answer	Marks	Not Allowed Responses
4(a)	✓d Ils <u>valorisent/mettent en valeur/reconnaissent/valorisent/valoir/récompensent/célèbrent/applaudissent/glorifient</u> les/des joueurs qui commettent (le plus grand nombre) de(s) crimes/délits/offences/TOL offenses (sans être arrêtés)/l'illégalité/criminalité Ils <u>valorisent/encouragent/promouvent</u> le crime/la criminalité Ils <u>encouragent/poussent</u> les joueurs à commettre des crimes/délits/ actes immoraux/ne pas respecter la loi Ils permettent aux jeunes qui commettent le plus de crime de gagner	1	[valorisation] ... Ils <u>permettent</u> de détruire... Ils donnent plus de valeurs...
4(b)	Comment certains joueurs se comportent-ils à cause de leur dépendance ? Nommez <u>quatre</u> actions. (<i>deuxième paragraphe</i>)	4	
	✓a <i>Comment se <u>comportent-ils</u> ?</i> Ils grignotent/mangent/prennent des snacks/entre les repas/à toute heure Ils ne mangent pas des repas entiers/complets	1	[grignotage] Ils ne mangent pas bien/correctement TV Ils mangent mal/trop/excessivement/constamment TV Ils deviennent obèses/obèses HA risquent le surpoids HA snacker irrégulièrement en jouant Ils ne peuvent pas s'en passer/(sur)vivre sans jouer = <i>dépendance in question</i> se contrôler/devenir accro = <i>dépendance in question</i>

Question	Answer	Marks	Not Allowed Responses
4(b)	✓b <u>Sitting or lack of exercise/movement</u> Ils restent/sont (trop) (longtemps) <u>assis/sédentaires/allongés/immobiles/figés/fixés/plantés</u> (devant un écran)/ne bougent pas/ont pas assez d'exercice/activité physique/sont peu/moins actifs Ils passent leur temps/vie/longtemps...	1	[sédentarité] paresseux Ils mènent une vie malsaine TV Ils passent trop de temps devant un écran TV Ils deviennent dépendants (<i>in question</i>) Ils ont du mal à se passer des jeux (<i>in question</i>) Ils s'asseyent pas de sport
	✓c Ils ne dorment pas <u>suffisamment/assez</u> Ils dorment <u>peu/moins/insuffisamment</u> Ils manquent/ont un manque de sommeil/TOL temps pour dormir Ils sacrifient leurs heures de sommeil	1	<i>Different verb needed</i> [insuffisance] Ils ne dorment pas/cessent de dormir T+ Ils trouvent difficile de dormir? Ils sont fatigués/manquent de repos Ils ne peuvent pas dormir l'insomnie
	✓d Ils ne <u>se</u> lavent/nettoient/douchent/baignent pas/négligent/oublient/délaissent/abandonnent leur hygiène (personnelle) Ils trouvent que l'hygiène n'est pas importante Ils sont sales/malpropres BOD Ils manquent d'hygiène/TOL n'ont pas assez d'hygiène/TOL ne sont pas/plus/sont peu/moins hygiéniques/propres Ils ne prennent pas soin de/ne s'occupent pas de/ne font pas attention à/ne considèrent pas leur <u>hygiène</u> (du corps)	1	<i>Different verb needed</i> [manque] as a noun, unless est en manque Ils ne se soignent pas T+ Ils manquent du soin du corps NBOD Ils ne s'occupent pas/prennent pas soin de/délaissent leur corps/santé (corporelle)/eux-mêmes? Ils ont de mauvais hygiène NBOD insalubres se baigner sentir mauvais

Question	Answer	Marks	Not Allowed Responses
4(c)	Qu'est-ce qui peut arriver si un enfant passe trop de temps seul devant son écran, selon le professeur Bugue ? Nommez <u>trois</u> actions. (troisième paragraphe)	3	
	✓a <i>Cut off from world/society/people in general</i> Il <u>se</u> coupe/se détache/<u>se</u> déconnecte/<u>se</u> débranche/se sépare/s'<u>é</u>loigne du monde/de la société/de l'extérieur/l'entourage Il est coupé... Il perd/manque de contact/interaction/socialisation avec le monde/les gens Il s'isole/est/reste solitaire/risque la solitude/l'isolement Il ne socialise pas/plus/passe plus de temps/s'amuse plus/découvre pas le monde avec ses amis/copains/les autres Il n'est plus sociable Il se referme sur lui-même	1	<i>If finite verbs used, must be present, future pr conditional tense</i> [coupure] seul (<i>in question</i>) Il développe une dépendance HA (<i>passe trop de temps in question</i>) Il ne s'intéresse plus au monde TV Il ne connaît pas/ignore le monde réel/ne sait pas ce qui se passe dans le monde TV Il se coupe de la <u>réalité</u> Il ne peut pas découvrir la vraie vie avec des amis réels Il s'enferme TC Il ne <u>se</u> socialise pas Il est antisocial Le jeu devient sa préoccupation centrale/son seul centre d'intérêt HA

Question	Answer	Marks	Not Allowed Responses
4(c)	✓b <i>Cut off from <u>family</u></i> Il rompt/brise/TOL casse/détruit/termine les/des/ses relations/liens/connexions avec sa <u>famille/familliales(aux)/ses proches</u> Les/ses relations/liens/connexions avec sa <u>famille/familliales(aux)/ses proches</u> sont rompues/se rompent etc. Il a une mauvaise relation/de mauvais(e)s relations/rapports avec... Il ne fréquente pas/s'éloigne de sa famille Il n'arrive pas à maintenir des relations... Il s'éloigne/se détache de... Il ne parle pas/communique pas... Il n'aura plus de vie <u>familiale</u> Ils rompent BOD ... dysfonctionnel	1	<i>If finite verb used, must be present or future tense</i> <i>Need different verb and noun (if one used) from 4cA</i> [rupture]... rupturer met en danger/endommagement/affecte/nuit à... TV réduit Il crée des <u>conflits/disputes/problèmes</u> au sein de la <u>famille</u> Il est éloigné <u>avec</u>... familiales il ne passe pas beaucoup/plus de temps avec... TV Il fréquente plus... sociales HA son entourage
	✓c Il érode/perd la distinction entre/confond réalité et fantaisie/le vrai/réel et le virtuel/faux/imaginaire/jeu/fiction Il ne distingue/différencie plus/pas entre... Il ne fait pas la différence entre... (<i>even if similar to 4aB</i>) Il a du mal à dissocier...	1	<i>If finite verb used, must be present or future tense</i> [érosion] éroser Il pourra plus différencier... (omission of <i>ne</i> confuses) il est perdu/prisonnier dans un monde imaginaire ?

Question	Answer	Marks	Not Allowed Responses
4(d)	D'après Mme Doucoure, comment un enfant peut-il être affecté s'il ne s'intéresse qu'aux jeux vidéo ? Mentionnez <u>deux</u> conséquences. (quatrième paragraphe)	2	
	✓a Il quitte/arrête l'école/abandonne ses études (sans diplôme) Il décroche de/à l'école/ses études/son parcours scolaire Il ne s'intéresse plus/perd son intérêt aux études/son envie d'étudier/assister aux cours Il néglige/oublie/ignore/se déconnecte de ses études Il ne réussit pas/ne fait pas bien/échoue/n'a pas de succès à l'école Ses notes chutent/sa performance scolaire ne sont pas bonnes/sont/faibles/affectées Se retrouver en (situation d') échec scolaire Il fait moins de progrès à l'école ...l'abandon scolaire	1	<i>If finite verb used, must be present or future tense</i> [décrochage] Il décroche TC Il se décroche Il s'intéresse plus... (omission of <i>ne co nfuses</i>) performer échouer
	✓b Sa vie sociale/ses rapports sociaux est appauvrie/moins bonne/réduite/ <u>s'</u> appauvrit/ <u>se</u> détériore/ <u>s'</u> abîme/ <u>se</u> dégrade/diminue/souffre/s'empire Il n'aura pas de/perdra sa vie sociale socialiser socialisation insociable Il aura moins d'amis Cela nuit à ...	1	<i>If finite verb used, must be present or future tense</i> <i>Must be a different verb</i> [appauvrissement] appauvrir de INV la vie sociale deviendra isolé (des autres)/deviendra antisocial se socialiser détruire la relation avec la société diminution/di(s)muniton

Question	Answer	Marks	Not Allowed Responses
4(e)	Qu'est-ce que les joueurs peuvent se croire obligés de faire comme le jeu progresse (<i>un point</i>) ? Qu'est-ce que leurs parents devront faire par conséquent (<i>un point</i>) ? (<i>dernier paragraphe</i>)	2	
	✓a <i>Buy <u>extra items</u></i> (D')acheter/ils achètent/dépenser de l'argent/payer (pour) des/les contenus/éléments/fonctions/accessoires/données produits/effets/outils/matériels <u>additionnel(le)s/ autres/nouveaux(elles)/ supplémentaires/ en plus/TOL en addition</u>	1	<i>If finite verb used, must be present or future tense</i> [achat(s)] Ils <u>peuvent</u> acheter... acheter des choses/trucs/appareils/jeux/équipements améliorer leurs caractères progresser plus vite HA personnaliser les protagonistes HA
	✓b <i>Spend money/pay bills <u>they were not expecting</u></i> Dépenser de l'argent/faire des paiements/payer des sommes/coûts/frais <u>inattendu(e)s/ imprévu(e)s/qu'ils n'anticipaient pas (au début)</u> Régler des factures/notes (conséquentes) <u>inattendues/imprévues/qu'ils n'avaient pas anticipées</u>	1	<i>Needs different verb from 4eA</i> [ne s'attendaient pas] se méfier/rester vigilants

For the Quality of Language mark for Question 4, see guidance on the last two pages.

Question	Answer	Marks	Not Allowed Responses
Question 5(a) (Summary) The summary could include the points below/overleaf up to a maximum of 10.			
5(a)	Résumez les bienfaits et les dangers des jeux vidéo, tels qu'ils sont présentés dans les deux textes?	10	
	Bienfaits		
	✓a Evacuation/réduction de l'anxiété/ gestion des pressions/échappatoire		
	✓b Rétablissement de l'amour-propre/ confiance/se sentir sécurisé/progresser/ se prouver plus fort/assumer l'identité/ image de/devenir quelqu'un qui gagne/réussit		
	✓c Entraîne/stimule/bon pour <u>le cerveau</u>		
	✓d Analyse/compréhension des situations/traitement de plusieurs variables en même temps/parallèle/multitâche/ résolution des problèmes		
	✓e Concentration accrue/faculté de l'observation/capture d'objets		
	✓f Coordination œil-main/des deux mains/ temps de réaction plus rapide/prise de décision plus rapide		
	✓g Ténacité/persévérance		
	Dangers		
	✓h Obstacles à/empêchent/retardent l'épanouissement/développement		

Question	Answer	Marks	Not Allowed Responses
5(a)	✓i Encourager violence/agressivité/ banalisation/destruction/les joueurs deveiennet violents		
	✓j Immoralité/récompenser/valoriser/ glorifier les crimes		
	✓k Dépendance/accro/incapable de s'en passer/seul centre d'intérêt/grignotage/sédentarité/ surpoids/obésité/ manque de sommeil/d'exercice/ Il pourra plus différencier... (omission of <i>ne</i> confuses) Il pourra plus différencier... (omission of <i>ne</i> confuses) hygiène corporelle		
	✓l Coupure du monde/rupture des relations/s'enfermer seul dans sa chambre/pas d'activités avec des copains réels/appauvrissement de la vie sociale/décrochage/échec scolaire		
	✓m Érosion/confusion de la distinction entre réalité et fantaisie/jeux/penser que cela reflète la réalité		
	✓n Coût/factures lourdes		

Question	Answer	Marks	Not Allowed Responses
Question 5(b) (Personal Response)			
Content marks			
Marked like a mini essay according to the variety, originality and interest of the relevant opinions and views expressed and the ability to express a personal point of view.			
5(b)	Si vous étiez parent, quelles règles imposeriez-vous à votre enfant en ce qui concerne son utilisation des jeux vidéo ?	5	
	5 Very good Varied and interesting ideas, showing an element of flair and imagination, a capacity to express a personal point of view. 4 Good Not the flair and imagination of the best candidates, but work still shows an ability to express a range of ideas, maintain interest and make a personal response to the issues. 3 Sound A fair level of interest and ideas. May not venture very far from the ideas of the text, but there is still an element of personal response. 2 Below average Limited range of ideas; rather humdrum. May disregard the element of response to the question, and write a largely unrelated free-composition, or merely regurgitate elements from the text. 0–1 Poor Few ideas to offer on the theme. Banal and pedestrian. No element of personal response to the question.		

For the Quality of Language mark for Question 5, see guidance on the next page.

Quality of Language Marks for Questions 3, 4 & 5**Quality of Language – Accuracy**

5 Very good
Consistently accurate. Only very few errors of minor significance. Accurate use of more complex structures (verb forms, tenses, prepositions, word order).
4 Good
Higher incidence of error than above, but clearly has a sound grasp of the grammatical elements in spite of lapses.
3 Sound
Fair level of accuracy. Common tenses and regular verbs mostly correctly formed. Some problems in forming correct agreement of adjectives. Difficulty with irregular verbs, use of prepositions.
2 Below average
Persistent errors in tense and verb forms. Prepositions frequently incorrect. Recurrent errors in agreement of adjectives.
0–1 Poor
Little or no evidence of grammatical awareness. Most constructions incomplete or incorrect. Consistent and repeated error.

Additional marking guidance for Quality of Language for Questions 3 and 4

The five marks available for Quality of Language are awarded **globally** for the whole performance on each set of answers.

A concise answer, containing all mark-bearing components for Content is scored on the full range of marks for language, i.e. length does not determine the Quality of Language mark.

Answers scoring 0 for Content cannot contribute to the overall Quality of Language mark.

Identify the answer(s) scoring 0 for Content in the whole set of answers. Then add together the number of Content marks available for each of these questions and reduce the Quality of Language mark according to the following table:

Total Content marks available on questions where a candidate scores 0	Reduce Quality of Language mark by:
2–3	1
4–5	2
6–7	3
8–14	4
15	5

Note: A minimum of one mark for Quality of Language should be awarded if there are any Content marks at all (i.e. 0 Quality of Language marks only if 0 Content marks).