

**MARK SCHEME for the May/June 2011 question paper  
for the guidance of teachers**

**8682 FRENCH LANGUAGE**

**8682/22**

Paper 2 (Reading and Writing), maximum raw mark 70

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 must be read in conjunction with the question papers and the report on the examination.

- Cambridge will not enter into discussions or correspondence in connection with these mark schemes.

Cambridge is publishing the mark schemes for the May/June 2011 question papers for most IGCSE, GCE Advanced Level and Advanced Subsidiary Level syllabuses and some Ordinary Level syllabuses.

<b>Page 2</b>	<b>Mark Scheme: Teachers' version</b>	<b>Syllabus</b>	<b>Paper</b>
	<b>GCE AS LEVEL – May/June 2011</b>	<b>8682</b>	<b>22</b>

- 1 Allow one incorrect or missing accent which doesn't alter meaning. Two accent errors in one answer, no mark. Accept only answers which fit directly into the 'footprint' left by the original word – i.e. no additions, no deletions. Do not allow misspellings.

<b>Accept</b>	<b>Reject</b>	
(a) avouer		[1]
(b) repartir		[1]
(c) éprouvent		[1]
(d) davantage	mieux d'avantage	[1]
(e) totalement		[1]
<b>Total</b>	Ring in margin	<b>[5]</b>

- 2 Allow one minor spelling mistake or incorrect accent which doesn't alter meaning. Two minor spelling errors or accents in one answer, no mark.

<b>Accept</b>	<b>Reject</b>	
(a) <u>Personne</u> n'a prouvé la (TOL une) dépendance pu prouvé/ne peut prouver	Personne ne prouve	[1]
(b) <u>Les chercheurs ont dit</u> : « Nous avons découvert dans nos recherches que les jeux encouragent la résolution des	notre recherche nous découvrons	[1]
(c) <u>La baby-sitter</u> est remplacée par la console de jeux a été (TOL fut)	cède sa place à	[1]
(d) <u>Il est temps que vous</u> fassiez appel à un spécialiste.	consultiez appelez	[1]
(e) <u>Les joueurs sont</u> obligés d'agir par des/les/ces(TOL) / à cause des /grâce aux jeux éducatifs	avec à travers pendant/dans	[1]
<b>Total</b>	Ring in margin	<b>[5]</b>

<b>Page 3</b>	<b>Mark Scheme: Teachers' version</b>	<b>Syllabus</b>	<b>Paper</b>
	<b>GCE AS LEVEL – May/June 2011</b>	<b>8682</b>	<b>22</b>

- 3 If (and only if) all the words in bold in the square brackets [ ] in the reject column appear in the answer, reject as a 'lift'. Indicate by square brackets on the script.

If the only way in which a candidate avoids the lift is by making the French significantly incorrect, penalise as a lift.

It is not uncommon for candidates to 'lift' and then go on to rephrase acceptably, in which case indicate the lift but reward the rephrase.

Words which appear in brackets in the mark scheme are non-essential elements; words which are underlined are essential elements.

- (a) **Selon le premier paragraphe, quelle est l'attitude de certains parents envers les jeux vidéo ?**

<b>Accept</b>	<b>Reject</b>	
<b>A)</b> Ils ne les comprennent/connassent (TOL) pas Certains parents sont inadéquatement informés sur ... Ils ne peuvent/veulent (BOD)/arrivent pas à comprendre	<b>[incompréhension]</b> <i>unless prefaced by suitable verb e.g. ils les traitent/regardent avec... Not ils ont ...</i> compréhensifs ils ne comprennent pas les enfants	<b>[1]</b>
<b>B)</b> Ils les craignent/en ont (sont TOL) peur (La) peur.	<b>[crainte]</b> <i>unless prefaced by suitable (different) verb, not just avoir e.g. ils les considèrent avec ...</i> réticents attitude négative TV	<b>[1]</b>
<b>C)</b> Ils les interdisent/ne les autorisent pas Ils tentent/essaient de les interdire Ils font des tentatives/pour pour les interdire Ils font des efforts d'interdiction Ils en privent leurs enfants	<b>[interdiction]</b> Ils doivent les interdire	<b>[1]</b>
<b>Total</b>		<b>[3]</b>

(b) Selon les chercheurs de New York, que font mieux les joueurs que les non-joueurs ?

Accept	Reject	
A) Ils <u>observent</u> des environnements/situations complexes	<b>[sens ... observation]</b> unless prefaced by suitable verb e.g. <i>ils (les joueurs, not jeux) développent/acquièrent/disposent d'un meilleur sens d'observation</i> (question is que <u>font</u> , so not just <i>ils ont</i> )	[1]
B) Ils réagissent plus rapidement Ils ont des réflexes plus rapides	<b>[temps de réaction réduit]</b> réacter <u>une</u> réaction	[1]
C) Ils sont capables de faire/ont/accomplissent/gèrent plusieurs choses/tâches <u>à la fois/en même temps</u>	<b>[multitâches]</b>	[1]
<b>Total</b>		<b>[3]</b>

(c) Quel problème les chercheurs de Rochester ont-ils eu ? Selon leur étude, qu'est-ce que les joueurs étaient plus capables de faire ?

Accept	Reject	
A) (De) trouver des non-joueurs Très peu d'étudiants ne jouaient pas Presque tous les étudiants jouaient	<b>[non-joueurs ... difficiles ... trouver]</b> <i>Ils ont de la peine à trouver des capacités mentales chez ... INV</i>	[1]
B) (De) résoudre les/des problèmes/difficultés (BOD) Trouver des solutions	<b>[résolution]</b> soucis résolver/résoluer	[1]
C) De prendre des décisions <u>rapides/rapidement</u>	<b>[prise]</b>	[1]
<b>Total</b>		<b>[3]</b>

Page 5	Mark Scheme: Teachers' version	Syllabus	Paper
	GCE AS LEVEL – May/June 2011	8682	22

- (d) Quelles sont les différences entre passer des heures devant un écran de télévision et passer des heures devant une console de jeux vidéo ? (troisième paragraphe)

Any **three** of :

Accept	Reject	
<p><b>A)</b> Les <u>joueurs</u> doivent/sont obligés d'être actifs/agir/réagir/interagir/participer activement/faire des actions</p> <p>Les jeux obligent les joueurs à ...</p>	<b>[réaction]</b>	
<p><b>B)</b> Les <u>télespectateurs</u> restent/peuvent rester passifs/passivement/simplement assis devant l'écran</p>	<b>[plutôt que ... rester passivement]</b>	
<p><b>C)</b> <u>Les joueurs</u> doivent/sont amenés à réfléchir Les jeux font travailler le cerveau</p>	<b>[réflexion]</b> reflecter	
<p><b>D)</b> Les <u>joueurs</u> peuvent apprendre Les jeux ont une valeur éducative</p>	<b>[jeux éducatifs]</b>	
<b>Total</b>	<b>Maximum</b>	<b>[3]</b>

- (e) Que font les « cinéphiles ou lecteurs passionnés », mentionnés dans le quatrième paragraphe ? Qu'est-ce qu'ils ont en commun avec les joueurs de jeux vidéo ?

Accept	Reject	
<p><b>A)</b> Ils vont souvent au cinéma/regardent beaucoup de/adorent/sont passionnés/accros pour les films</p> <p>Ils sont des utilisateurs des cinémas BOD</p>		<b>[1]</b>
<p><b>B)</b> Ils lisent beaucoup (de livres)/adorent/sont passionnés pour les livres/la lecture</p>		<b>[1]</b>
<p><b>C)</b> Ils cherchent à/essaient de s'évader (quelque temps) / se divertir/distraire/s'amuser / (de trouver/ s'offrir) l'évasion</p> <p>L'évasion/divertissement/distraction/passetemps. TC</p>	<b>[justifier leur passetemps]</b> Ils deviennent accros OTT Ils font ce qu'ils aiment TV	<b>[1]</b>
<b>Total</b>		<b>[3]</b>

**[Total : 15 points + 5 points pour qualité de langue = 20]**

Page 6	Mark Scheme: Teachers' version	Syllabus	Paper
	GCE AS LEVEL – May/June 2011	8682	22

## QUALITY OF LANGUAGE

(Criteria to be used for assessing the 5 marks for Quality of Language in Qs 3, 4 and 5)

- |                        |  |
|------------------------|--|
| <b>5 Very good</b>     | Consistently accurate. Only a few errors of minor significance. Accurate use of more complex structures (verb forms, tenses, prepositions, word order).  |
| <b>4 Good</b>          | Higher incidence of error than above, but clearly has a sound grasp of the grammatical elements in spite of lapses. Some capacity to use accurately more complex structures.                     |
| <b>3 Sound</b>         | 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. |
| <b>2 Below average</b> | Persistent errors in tense and verb forms. Prepositions often incorrect. Recurrent errors in agreement of adjectives.  |
| <b>1 Poor</b>          | Little or no evidence of grammatical awareness. Most constructions incomplete or incorrect. Consistent and repeated error.   |
| <b>0</b>               | Only to be awarded when there are no Content marks awarded in the whole Question – i.e. a minimum of 1 language mark must be awarded if there are any Content marks.                             |

**Note re Questions 3 and 4:** The 5 marks for Quality of Language are awarded **globally** for the whole performance on each set of answers.

A concise set of answers containing all mark-bearing components for content is scored on the full range of Quality of Language marks – i.e. length does not determine the Quality of Language mark.

Individual answers scoring 0 for Content cannot contribute to the overall Quality of Language mark. **For each question which scores 0 for Content, remove one of the Quality of Language marks** – i.e. one incorrect Content answer reduces what might otherwise have been a 5 for Quality of Language to a 4. Show as (5 – 1) 4 in total at bottom of the Question.

**If a candidate scores 0 for Content on a question which carries 4 marks (question 4 on this paper), remove 2 Quality of Language marks.**

Page 7	Mark Scheme: Teachers' version	Syllabus	Paper
	GCE AS LEVEL – May/June 2011	8682	22

4 Mark as Question 3

(a) Expliquez pourquoi les jeux vidéo peuvent être considérés comme « désocialisants ». (deuxième paragraphe)

Accept	Reject	
<p><b>Either :</b></p> <p><b>A)</b> Les joueurs quittent/abandonnent/ n'habitent plus le vrai monde Les joueurs habitent/vivent dans un monde virtuel plutôt que réel</p> <p><b>Or :</b></p> <p>Les joueurs passent beaucoup/tant/trop d'heures/temps devant l'écran/la console</p>	<p><b>[aspirés ... espace-temps virtuel]</b></p> <p>Ils désocialisent les jeunes</p> <p>Actuel</p> <p><b>[à force de passer ... heures]</b></p>	[1]
<p><b>B)</b> Les joueurs coupent les liens avec/se déconnectent/séparent de/fuient/ rejettent la société</p> <p>Ils rendent/les joueurs/jeunes deviennent antisociaux</p>	<p><b>[coupure]</b></p> <p>Les joueurs se désocialisent ...ne peuvent pas parler avec les autres</p>	[1]
<p><b>C)</b> Les joueurs se replient/renferment/concentrent/focalisent sur eux-mêmes</p>	<p><b>[repli]</b> <i>unless preceded by suitable verb e.g. ils s'abandonnent à – not just il y a</i></p> <p>... se repli sur soi-même ... se tourner sur soi-même</p>	[1]
<p><b>D)</b> Les joueurs se confondent avec/se prennent pour/ in/ imaginent qu'ils sont/ s'imaginent être les héros qu'ils créent.</p>	<p><b>[confusion]</b> <i>unless preceded by suitable verb e.g. ils éprouvent – not just il y a</i></p> <p>Les joueurs se confusent avec ... confuser</p>	[1]
<b><i>If candidate scores 0 for Comprehension, remove 2 Quality of Language marks.</i></b>		
<b>Total</b>		<b>[4]</b>

Page 8	Mark Scheme: Teachers' version	Syllabus	Paper
	GCE AS LEVEL – May/June 2011	8682	22

- (b) Ceux qui développent les jeux vidéo, de quoi sont-ils accusés dans le troisième paragraphe, et à quel moment un joueur peut-il être considéré comme une de leurs victimes ?

Accept	Reject	
<p><b>A)</b> (de) créer <u>exprès</u> une/la dépendance/d'essayer de créer une/la dépendance</p> <p>Ils sont destinés à ... Pour/afin de promouvoir</p>	<p><b>[conçus]</b></p> <p>Ne pas protéger les jeunes contre ... provoquer</p>	[1]
<p><b>B)</b> quand un joueur veut arrêter de jouer</p>	<p><b>[a envie de décrocher]</b></p> <p>ne peut pas s'en passer TV</p>	[1]
<p><b>C)</b> et/mais ne peut pas/sans pouvoir (le faire) ... mais n'arrive pas à le faire en vain</p>	<p><b>[n' ... arrive pas]</b> But allow n'arrive pas à ...</p>	[1]
<b>Total</b>		<b>[3]</b>

- (c) En quoi les jeux ressemblent-ils aux médicaments et à la nourriture, et quelles peuvent être leurs conséquences physiques mentionnées dans le quatrième paragraphe ?

Accept	Reject	
<p><b>A)</b> Ils peuvent être mauvais pour/avoir des effets néfastes sur/faire mal/nuire à la santé <u>si</u> on s'en permet/consomme <u>trop</u>/s'y laisse aller sans modération/excessivement/en abuse</p>	<p><b>[entraîner ... inconvénients]</b> <b>[en dehors ... limites/modération]</b></p>	[1]
<p><b>B)</b> On peut maigrir/perdre du poids/devenir maigre</p>	<p><b>[amaigrissement]</b></p> <p>Oublier de manger</p>	[1]
<p><b>C)</b> On peut grossir/prendre du poids/devenir gros</p>	<p><b>[prise de poids]</b></p>	[1]
<b>Total</b>		<b>[3]</b>



Page 9	Mark Scheme: Teachers' version	Syllabus	Paper
	GCE AS LEVEL – May/June 2011	8682	22

(d) Selon le cinquième paragraphe, les accros, que risquent-ils de faire si le jeu vidéo est leur unique centre d'intérêt ?

Accept	Reject	
<b>A)</b> (d')abandonner/rejeter/refuser toute vie sociale  devenir antisociaux	<b>[abandon]</b> <i>unless preceded by suitable verb e.g. ils choisissent ...</i>	<b>[1]</b>
<b>B)</b> (de) refuser tout échange avec les autres/amis	<b>[refus]</b> <i>unless preceded by suitable different verb e.g. ils optent pour ...</i>	<b>[1]</b>
<b>C)</b> (de) perdre (de) l'/leur intérêt pour/à la vie familiale/ <b>professionnelle/ scolaire</b>  Ils oublient (l'importance de) ... Ils se retirent de ...	<b>[perte d'intérêt]</b> <i>unless preceded by suitable verb e.g. ils développent ...</i>  ... à la vraie vie	<b>[1]</b>
<b>Total</b>		<b>[3]</b>

(e) Quelle tendance est prévue pour l'avenir et pourquoi ?

Accept	Reject	
<b>A)</b> Les addictions vont augmenter/devenir plus nombreuses Le problème s'aggrave	<b>[augmentation ... addictions]</b>	<b>[1]</b>
<b>B)</b> Parce qu'il y aura <u>plus</u> de connexions/gens connectés à Internet Plus de gens utiliseront Internet L'augmentation des réseaux Internet augmente le nombre de joueurs	<b>[diffusion ... connexions]</b>  À cause d'Internet TV	<b>[1]</b>
<b>Total</b>		<b>[2]</b>

[Total : 15 points + 5 points pour qualité de langue = 20]

<b>Page 10</b>	<b>Mark Scheme: Teachers' version</b>	<b>Syllabus</b>	<b>Paper</b>
	<b>GCE AS LEVEL – May/June 2011</b>	<b>8682</b>	<b>22</b>

## 5 LENGTH OF SUMMARY AND PERSONAL RESPONSE

Writing within the maximum length is part of the task, and candidates who remain within the limit (140 words in total) deserve credit. There is a 10-word latitude to bring the total to 150 words.

Indicate with a double line in the text the point at which the limit of 150 words is reached and ignore anything which follows.

For these purposes, a word is defined as any item that stands alone and is not joined by a hyphen or apostrophe etc – i.e. *il y a* counts as 3 words; *qu'est-ce que c'est?* likewise.

Counting words is a chore, but one soon develops an 'eye' for 140-150 words. If in doubt or if a piece is clearly too long or short, the words need to be counted more accurately.

Candidates who write too few words should be penalized through the Quality of Language mark:

Over 120 words in total	no penalty
90–120 words in total	reduce Language mark by 1
60–89 words in total	reduce Language mark by 2
30–59 words in total	reduce Language mark by 3

### Content marks in Summary

Indicate in the body of the text or clearly in the margin the letter relating to the point being rewarded.

Do not penalize 'lifting' in this exercise.

### Personal Response

Mark like a mini-essay according to the variety and interest of the opinions and views expressed, the response to the original text stimulus, and the ability to express a personal point of view.

- |                        |   |
|------------------------|---|
| <b>5 Very good</b>     | Varied and interesting ideas, showing an element of flair and imagination, a capacity to express a personal point of view.                                      |
| <b>4 Good</b>          | Not the flair and imagination of the best candidates, but work still shows an ability to express a range of ideas, maintain interest and respond to the issues. |
| <b>3 Sound</b>         | A fair level of interest and ideas. May concentrate on a single issue, but there is still a response to ideas in the text.                                      |
| <b>2 Below average</b> | Limited range of ideas; rather humdrum. May disregard the element of response to the text and write a largely unrelated free-composition.                       |
| <b>0–1 Poor</b>        | Few ideas to offer on the theme. Banal and pedestrian. No element of personal response to the text.   |

<b>Page 11</b>	<b>Mark Scheme: Teachers' version</b>	<b>Syllabus</b>	<b>Paper</b>
	<b>GCE AS LEVEL – May/June 2011</b>	<b>8682</b>	<b>22</b>

### **BIENFAITS**

- A** bons pour le cerveau/esprit TOL/améliorent les capacités mentales/mémoire/concentration/ont une valeur éducative
- B** amélioration de la coordination œil-main/des réflexes plus rapides/temps de réaction réduite (emphasis on physical)
- C** développer le sens de l'observation
- D** développer des compétences multitâches
- E** résolution des problèmes
- F** prise de décision rapide
- G** participation active/amené à réfléchir/réagir/interagir (emphasis on mental)
- H** évasion/distraction/divertissement/passe-temps

### **DANGERS**

- N** encouragent la violence
- P** désocialisants/coupure avec la société/le monde réel/habiter monde virtuel/repli sur soi-même/abandon de vie sociale/plus d'échange avec les autres/amis/trop de temps devant la console
- Q** se confondre avec le héros virtuel/ne plus distinguer entre réalité et virtuel
- R** addiction/dépendance/accros/maladie psychologique
- S** perte d'intérêt à la vie familiale, professionnelle, scolaire
- T** problèmes physiques/santé/maladie/maigrir/ne plus manger/surpoids/obésité/manque d'exercice

### **Totals**

Indicate marks at the end of the exercise in the following sequence:

- mark for points made in Summary (max 10), then
- mark for Personal Response (max 5), then
- mark for Quality of Language (max 5), then
- (any deduction for too few words, then)
- total ringed

**[Total: 10 + 5 + 5 = 20]**