

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

9716 FRENCH

9716/21

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.

Page 2	Mark Scheme: Teachers' version	Syllabus
	GCE A LEVEL – May/June 2011	9716

- 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 word – i.e. no additions, no deletions. Do not allow misspellings.

Accept	Reject	
(a) compétition		[1]
(b) inconnu		[1]
(c) caves		[1]
(d) relier		[1]
(e) destinés		[1]
Total	Ring in margin	[5]

- 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.

Accept	Reject	
(a) <u>Il est possible que</u> les jeux en réseau aient commencé dans des caves		[1]
(b) <u>Des câbles</u> devaient relier plusieurs ordinateurs		[1]
(c) <u>Des soirées</u> régulières étaient organisées par les joueurs		[1]
(d) <u>On</u> peut télécharger la plupart des jeux		[1]
(e) <u>Des contributions financières</u> sont difficilement imposables / difficiles à imposer		[1]
Total	Ring in margin	[5]

Page 3	Mark Scheme: Teachers' version	Syllabus
	GCE A LEVEL – May/June 2011	9716

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, quelles peuvent être les caractéristiques des personnes avec qui on joue en réseau ?**

Any **four** of five

Accept	Reject	
A) on joue avec des amis <u>d'école</u>	[copain(s) de classe]	[1]
B) Gens qu'on ne connaît pas / étrangers	[inconnu(s)]	[1]
C) qui ont le même enthousiasme qui aiment les jeux / la même chose / les compétitions en jeux vidéo	[passion(s)]	[1]
D) avec des personnes de partout dans le monde / de n'importe où / qui vivent loin ou tout près	[où ... soit] personnes d'autres pays.	[1]
E) avec des personnes de n'importe quel âge / de tout âge L'âge n'est pas important / un problème	[quel que soit ... âge(s)] Personnes d'autres âges / du même âge	[1]
<i>If candidate scores 0 for Comprehension, remove 2 Quality of Language marks.</i>		
Total		[max 4]

- (b) D'après le deuxième paragraphe, quels problèmes limitaient la popularité de ...
qu'est-ce qui a changé la situation ?

Accept	Reject	
<p>A) Il était nécessaire de <u>(re)joindre / connecter</u> les ordinateurs entre eux</p>	<p>[relier ... ordinateurs]</p> <p>Ils avaient besoin de beaucoup d'ordinateurs et de câbles TV</p> <p>Les ordinateurs doivent rejoindre avec câbles</p> <p>Les câbles limitaient la popularité TV</p> <p>La connexion. TC</p>	[1]
<p>B) il fallait être spécialiste des / comprendre les ordinateurs</p> <p>Difficile pour les apprentis / ceux qui ne savaient rien des ordinateurs</p>	<p>[non-initié(s)]</p>	[1]
<p>C) les <u>jeux</u> sont devenus accessibles / nombreux <u>sur Internet</u></p> <p>Internet a changé la situation</p> <p>L'existence / la création d'Internet</p> <p>On peut jouer sur Internet</p> <p>Le secteur des jeux utilise Internet</p> <p>Beaucoup de gens ont Internet aujourd'hui TOL</p>	<p>[jeux ... répandus sur Internet]</p>	[1]
Total		[3]

- (c) Selon le troisième paragraphe, qui a profité de l'accès plus facile aux jeux en ligne que fait-on parfois pour se donner un avantage sur son adversaire ?

Accept	Reject	
A) les jeunes et les personnes qui ne sont pas <u>spécialistes</u> des ordinateurs/informatique	[ado(lescent)s ... personnes sans connaissance(s)] informations	[1]
B) ils obtiennent/achètent des programmes / des logiciels / données informatiques plus puissantes / avancées / de pointe / ils changent leurs jeux	[ressources ... avancées] Ils trichent TV	[1]
Total		[2]

- (d) D'après le quatrième paragraphe, pourquoi les jeux en réseau n'ont-ils pas été plus profitables financièrement ?

Accept	Reject	
A) on peut télécharger /obtenir/ prendre TOL les <u>jeux</u> (sur Internet)	[jeux ... téléchargés]	[1]
B) il existe beaucoup / des problèmes de piratage À cause du piratage	[souffre(nt) ... piratage] Le piratage. TC	[1]
C) il est difficile d' <u>obliger</u> les joueurs à payer (pour les jeux) L'imposition des contributions financières	[imposer ... contributions] Avoir des contributions TV Les joueurs ne veulent pas payer TV	[1]
Total		[3]

Page 6	Mark Scheme: Teachers' version	Syllabus
	GCE A LEVEL – May/June 2011	9716

(e) Selon le dernier paragraphe, quels changements commencent à apporter de gains financiers au secteur des jeux en réseau ?

Accept	Reject	
A) on doit acheter le (logiciel du) jeu pour pouvoir y jouer	[logiciel doit être acheté]	[1]
B) on doit être abonné mensuellement/tous les mois/ payer/donner de l'argent par mois	[payer ... chaque mois]	[1]
C) les joueurs doivent payer 150 euros <u>par an</u>	[compter ... 150 euros]	[1]
Total		[3]

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

Page 7	Mark Scheme: Teachers' version	Syllabus
	GCE A LEVEL – May/June 2011	9716

QUALITY OF LANGUAGE

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

- 5 Very good** Consistently accurate. Only a 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. Some capacity to use accurately more complex structures.
- 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 often incorrect. Recurrent errors in agreement of adjectives.
- 1 Poor** Little or no evidence of grammatical awareness. Most constructions incomplete or incorrect. Consistent and repeated error.
- 0** 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.

4 Mark as Question 3

- (a) Selon le premier paragraphe, comment un enfant peut-il être en possession d'un vidéo trop violent pour lui ?

Accept	Reject	
<p>A) Un adulte/parent peut acheter un jeu (pour un enfant)</p> <p>...donner/passé le jeu à l'enfant</p> <p>Il demande à un adulte de ...</p>	<p>[on voit adulte ... acheter]</p> <p>À cause de/car/par leurs parents.</p>	[1]
<p>B) Ses parents n'ont pas vérifié le jeu / ont laissé leur enfant jouer sans savoir quel jeu c'était / que/si le jeu est violent</p> <p>... ne savent pas ce qu'ils achètent</p>	<p>[ne regardent pas ... intérieur des jeux]</p> <p>... ne regardent pas les vidéos de leurs enfants</p>	[1]
<p>C) Les parents sont moins experts en <u>technologie / informatique</u> que leurs enfants</p>	<p>[dépassés par ... enfants sur le terrain des nouvelles techniques]</p>	[1]
Total		[3]

- (b) D'après le deuxième paragraphe, quelle décision certains magasins allemands ont-ils prise et pourquoi les Français ont-ils réagi de manière différente ?

Accept	Reject	
<p>A) En Allemagne quelques magasins ont pris la décision d'arrêter de vendre des jeux vidéo pour <u>adultes</u> / destinés aux <u>plus de 18 ans</u> / violents BOD</p>	<p>[cesser ... vente de jeux vidéos ... interdits aux moins de 18 ans]</p> <p>le vent</p>	[1]
<p>B) La France pense que rien ne prouve que les jeux poussent les jeunes à la violence</p>	<p>[aucune enquête n'a prouvé que les jeux rendent violent]</p> <p>Les enquêtes prouvent que les jeux ne causent pas la violence/rendant pas violent OTT</p> <p>Les psychiatres ne pensent pas que ... OTT</p> <p>Les jeux vidéo ne sont pas nécessairement violents</p>	[1]
<p>C) les jeunes réussiront à obtenir/trouver le jeu (interdit) de toute façon</p>	<p>[jeune trouvera ... moyen ... se procurer ... jeu(x)]</p>	[1]
Total		[3]

- (c) Selon le troisième paragraphe, dans quelles conditions un jeu vidéo peut-il entraîner des actes de violence ?

Accept	Reject	
A) il faut que le jeune ait déjà un caractère/soit fragile / vulnérable/délicat/pas fort/faible BOD/pas stable	[Ils sont fragiles] Ils ne sont pas normaux TV docile	[1]
B) s'il a des problèmes psychologiques / mentaux / émotionnels	[troubles psychologiques]	[1]
C) quand il a des tendances / caractéristiques violentes / agressives La violence est dans son caractère une histoire violente / il est déjà violent BOD	[potentiel de violence]	[1]
Total		[3]

- (d) D'après le quatrième paragraphe, qu'est-ce qui peut changer dans le caractère d'un jeune qui abuse des jeux vidéo?

Any **four** of five

Accept	Reject	
A) il peut devenir dépendant des jeux	[devenir accro(s)] [danger d'addiction]	[1]
B) il peut devenir (socialement) isolé / reclus / solitaire / seul Il s'isole devient anti-social a des problèmes sociaux avec les autres jeunes	[se (re)trouver isolé(s)]	[1]
C) Il peut ne plus savoir comment faire partie d' /être / travailler dans un groupe	[perdre ... capacité ... fonctionner ... groupe] Il ne sait pas faire des amis TV	[1]

D) il peut finir par croire que le jeu est la réalité /ne plus faire la différence entre la réalité et l'imaginaire du jeu Perd son sens de la réalité	[confondre ... réel ... virtuel] Ne peut pas voir la vraie vie et la virtuelle	
E) il ne veut pas affronter/ faire face aux difficultés de la vie / vivre dans la réalité / le monde réel / la vraie vie ...se cacher/perdre dans l'image	[échapper ... réalités de la vie] [réfugier dans l'image]	[1]
<i>If candidate scores 0 for Comprehension, remove 2 Quality of Language marks.</i>		
Total		[max 4]

(d) Selon le dernier paragraphe, quel peut être un avantage des jeux et quel risque comportent-ils pour les jeunes ?

Accept	Reject	
A) on peut devenir moins agressif (dans la vie / en évacuant /exprimant son agressivité / colère/ frustration dans le jeu / en jouant) Les jeunes deviennent plus calmes Les jeux les calment	[débarrasser ... tendance(s) aggressive(s)] combattre [rendra calme(s)] calmer les nerves	[1]
B) les jeux peuvent devenir une baby-sitter (virtuelle) Ils ne sont pas une baby-sitter Les jeux peuvent devenir une baby-sitter	[devienne(nt) ... baby-sitter]	[1]
Total		[2]

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

Page 11	Mark Scheme: Teachers' version	Syllabus
	GCE A LEVEL – May/June 2011	9716

5 LENGTH OF SUMMARY AND PERSONAL RESPONSE

Writing within the maximum length is part of the task, and candidates who remain within (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.

AVANTAGES

- A** on peut jouer / interagir / se connecter / faire des amis avec un grand nombre de personnes (qui partagent la même passion)

- B** pas de restriction d'âge / de proximité / étrangers aussi bien qu'amis

- C** accès / accessibilité facile

- D** on a juste besoin d'un ordinateur et du logiciel du jeu

- E** on n'a pas besoin d'être expert en informatique

- F** avantage financier pour le joueur: télécharger les jeux, Internet gratuit

- G** les jeux peuvent calmer les / se débarrasser des tendances agressives

- H** esprit de compétition / compétitivité

Page 12	Mark Scheme: Teachers' version	Syllabus
	GCE A LEVEL – May/June 2011	9716

www.PapaCambridge.com

DANGERS

- M** on peut tricher / infliger dégâts
- N** on peut pirater les jeux et les télécharger sans payer
- P** un enfant peut avoir accès à des jeux (trop) violents (pour lui)
- Q** on peut devenir violent / encouragent la violence / présentent la violence comme acceptable/ la norme / accentuent les troubles psychologiques / tendances agressives / potentiel de violence
- R** Les ados peuvent devenir accro / danger d'addiction / ne plus rien faire d'autre
- S** le jeune peut devenir isolé de la société
- T** ne peut plus fonctionner dans un groupe
- U** confondre le réel et le virtuel / se réfugier dans l'image / échapper à la réalité
- V** deviennent une baby-sitter (virtuelle)

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.

- 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 respond to the issues.
- 3 Sound** A fair level of interest and ideas. May concentrate on a single issue, but there is still a response to ideas in the text.
- 2 Below average** Limited range of ideas; rather humdrum. May disregard the element of response to the text and write a largely unrelated free-composition.
- 0–1 Poor** Few ideas to offer on the theme. Banal and pedestrian. No element of personal response to the text.

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]