

Evaluation finale de compréhension orale

Transcription

Exercice 1

Première écoute

– *Marc Fauvelle* : Bonjour Laetitia Saavedra.

– *Laetitia Saavedra* : Bonjour Marc.

– *MF* : Le phénomène qui vous intéresse cette semaine, c'est celui des « sans bureau fixe », ces salariés qui n'ont plus de bureau attribué. L'entreprise américaine Google a lancé le mouvement il y a quelques années, suivie depuis par plusieurs grands groupes français.

– *LS* : Oui, le principe des salariés sans bureau attribué se systématisent en France aujourd'hui, c'est le cas notamment au siège de l'entreprise Sanofi, installé près de Paris depuis 2015. Ici, plus personne n'a de bureau attribué et chaque jour est une compétition pour obtenir un bureau. Le premier arrivé est le premier servi. Les employés arrivent le matin sur un espace commun à toute l'équipe, et chacun se met là où il le souhaite, y compris les chefs qui n'ont plus de bureau.

– *MF* : Alors pourquoi ne pas donner de bureau attribué aux salariés ?

– *LS* : Deux raisons à cela. La première c'est une raison économique : il faut optimiser l'utilisation des bureaux occupés en moyenne à 60 % du temps. Et puis la deuxième raison c'est que ce système est censé renforcer l'esprit d'équipe et la capacité d'adaptation des salariés. La conséquence de ces économies c'est que les entreprises prévoient systématiquement moins de postes de travail que d'employés, chez Sanofi par exemple c'est 8 postes pour 10 employés.

– *MF* : Alors comment ça se passe concrètement pour les salariés ?

– *LS* : Eh bien ce n'est pas toujours facile, ils s'installent là où il y a de la place, et parfois il n'y en a pas. Il arrive que certains rentrent chez eux. Autre problème : l'utilisation des salles de réunion qu'il faut réserver et qui sont très convoitées. Parfois, des employés bloquent leur place dans ces salles de réunion, en y laissant leurs sacs ou leurs manteaux pendant qu'ils partent en rendez-vous à l'extérieur. Le moindre espace disponible est occupé, et cela peut créer des tensions entre collègues.

– *MF* : Et que pensent les salariés de cette organisation du travail ?

– *LS* : Cela varie en fonction des générations : les jeunes s'adaptent à cette situation, mais les plus âgés se plaignent du bruit, de problèmes de concentration, certains ont même peur de ne plus avoir leur place dans l'entreprise.

– *MF* : Ce nouveau mode d'organisation va donc provoquer d'autres bouleversements, non ?

– *LS* : Oui, les outils numériques permettent déjà de travailler de chez soi ou d'un bureau partagé. Mais un concept va encore plus loin aux États-Unis : il s'agit des hôtels de travail, qui proposent à la fois un lieu de vie et un lieu de travail, avec une frontière entre la vie professionnelle et la vie personnelle de plus en plus réduite. Une nouvelle forme de travail sans limite de temps ou d'espace, c'est peut-être ce qui nous attend, avec des employés hyper flexibles qui pourront travailler n'importe où et à n'importe quelle heure.

Exercice 2

Vous allez écouter 2 fois un document.

Lisez les questions, écoutez le document puis répondez.

Journaliste : 51 % des Français jouent régulièrement à des jeux vidéo. Les chiffres sont là pour le prouver, le succès des jeux vidéo est une réalité. Pour en parler, nous recevons Olivier Gérard, Michel Sora et Pauline Barraux. Bonjour à tous les trois.

Tous les autres : Bonjour.

Journaliste : Michel Sora, vous êtes psychologue, que vous inspire ce chiffre de 51 % ? Ça veut dire aussi que tout le monde joue, pas uniquement les enfants.

Michel Sora : Oui, évidemment ! Et puis ce chiffre rappelle aussi la diversité du jeu vidéo, qui ne concerne pas uniquement les consoles, mais aussi les smartphones. Chacun peut trouver un jeu qui lui convienne. C'est aussi ce qui explique ces chiffres qui sont très positifs de mon point de vue.

Journaliste : Olivier Gérard, vous êtes à l'origine du site infojeux.fr, qu'est-ce que vous pensez de ce chiffre ?

Olivier Gérard : À mon sens, le jeu vidéo, c'est surtout aujourd'hui, une formidable opportunité de créer du lien dans l'espace familial. Quand je fais des conférences

sur le jeu, je vois bien qu'il y a un fossé générationnel sur le sujet, pas mal de peur. J'aimerais bien moi qu'on arrive à imaginer aujourd'hui des univers qui parlent à la fois aux parents et aux enfants et autour desquels tous pourraient se réunir.

Journaliste: On parle aussi souvent de la violence dans les jeux vidéo. Pauline Barraux, vous avez publié un livre sur les aspects positifs du jeu vidéo, comment vous réagissez sur ça ?

Pauline Barraux: Alors c'est intéressant, parce que justement, un institut de recherche d'Oxford vient de publier une étude qui démontre que c'est faux, et qui en plus critique assez fortement la manière dont les autres études sur le sujet avaient été menées auparavant.

Journaliste: Olivier Gérard, vous vouliez réagir.

Olivier Gérard: Oui, parce que c'est aussi à cause de ce genre d'études qu'on a voulu lancer notre site infojeux.fr, pour rétablir la vérité. On a voulu apporter aux parents une information fiable sur l'univers des jeux vidéo en parlant de leurs aspects les plus potentiellement discutables, qui sont peu nombreux, en fait. On a tout fait pour donner la vision la plus objective possible des jeux vidéo aux familles... Après, n'oublions pas qu'il y a aussi des parents joueurs qui comprennent très bien cet univers.

Journaliste: Alors, du coup, autour de la table, pourquoi est-ce que vous aimez jouer ? Michel Sora ?

Michel Sora: Bien sûr, le jeu ça me détend le soir, mais ce qui me plaît surtout c'est de faire un jeu complexe. D'échouer et de réussir au bout d'un moment, à force d'essayer et puis d'avoir cette satisfaction d'avoir réussi quelque chose de compliqué, ce sentiment positif qu'on a de soi-même, surtout.

Journaliste: Pauline Barraux ?

Pauline Barraux: Moi aussi, j'aime les défis, les enquêtes à résoudre, mais j'ai beaucoup joué en ligne quand j'étais plus jeune et je trouve que rien ne remplace l'impression de faire partie d'une communauté, cette sorte de société parallèle qui se crée. On rencontre des amis, des nouvelles personnes, et le plus important c'est qu'on agit ensemble pour progresser dans le jeu.

Journaliste: Olivier Gérard ?

Olivier Gérard: Ce que j'apprécie le plus, c'est non seulement les univers qu'on nous propose, mais surtout ce que les auteurs du jeu ont voulu dire derrière leur jeu. Ça me rappelle presque la littérature et le cinéma, pour tout le côté narratif dans lequel on est en même temps spectateur et acteur de l'histoire. On se met dans la peau de quelqu'un de différent et grâce à ça, on peut mieux appréhender les hommes et le monde.

Exercice 3

Vous allez écouter 1 fois 3 documents.

Document 1

Lisez les questions, écoutez le document puis répondez.

Journaliste : Cette semaine, nous vous parlons du lundi vert avec Didier Valence. Didier, vous nous expliquez ?

Didier Valence : Oui, alors le principe du lundi vert c'est de ne manger ni viande, ni poisson un jour par semaine. En l'occurrence, le lundi.

Journaliste : Et c'est vraiment utile ?

Didier Valence : C'est vrai qu'on sait désormais qu'il ne faut pas abuser de la consommation de poisson et de viande pour des raisons de santé, éthiques et même environnementales. Cependant ce lundi vert, il faut surtout le voir comme un pied dans la porte, un point de départ qui nous incite à essayer une autre façon de nous alimenter, d'avoir en quelque sorte une réflexion sur ce que nous mangeons.

Journaliste : Et vous avez vous-même testé, Didier Valence ?

Didier Valence : Oui. Et c'est vrai qu'on se demande un peu à quoi ça sert et beaucoup de personnes de mon entourage n'en voyaient pas vraiment l'utilité, il faut le reconnaître. Mais au fond, ça permet surtout de faire prendre conscience. C'est particulièrement intéressant en France où on n'imagine pas un bon repas sans viande ou poisson.

Journaliste : De toute façon, on est sur une démarche volontaire.

Didier Valence : Oui évidemment, et puis l'avantage c'est que c'est relativement aisé à mettre en œuvre, l'idée n'est pas effrayante. Toutes les classes d'âges peuvent y trouver leur compte. C'est une démarche modérée qui peut ensuite se généraliser si les gens le souhaitent, chacun allant à son rythme.

Journaliste : Merci, Didier Valence.

Document 2

Lisez les questions, écoutez le document puis répondez.

Journaliste : Ce matin, dans l'édito de la rédaction, vous nous emmenez à Nantes, Éric Guérin, où se développent les cabines téléphoniques littéraires.

Éric Guérin : Eh oui, on croyait les cabines téléphoniques disparues depuis longtemps mais celles-ci sont particulières. En effet, lorsque vous utilisez le clavier numérique pour composer la date de naissance d'un écrivain, vous allez pouvoir écouter un texte de cet écrivain. Ces textes sont même parfois lus par les auteurs eux-mêmes.

Journaliste: Et comment sont choisis les auteurs ?

Éric Guérin: C'est la librairie Stoufflard, à l'origine de ces cabines et de ce projet étonnant qui a choisi les noms. Des auteurs qui sont pour beaucoup assez connus, on trouve de grands classiques bien entendu, mais aussi d'autres auteurs qui sont simplement venus à la librairie lors d'une tournée littéraire et qui ont discuté avec leurs lecteurs. Pour les remercier, la librairie a souhaité donner plus de visibilité à ces auteurs.

Journaliste: Et pourquoi avoir choisi un lieu aussi insolite ?

Éric Guérin: Parce qu'on ne voit plus beaucoup de cabines, justement. C'est intrigant, les passants se demandent ce que ça fait là, si c'est vraiment une cabine, et s'arrêtent, piqués au vif. Et c'est vraiment ça le but, que les gens viennent, découvrent un texte, redécouvrent un texte d'une manière différente. Certains visiteurs choisissent des textes qu'ils connaissent déjà ou qu'ils apprécient, qu'ils ont étudiés à l'école mais d'autres également reviennent régulièrement pour écouter différents auteurs.

Document 3

Lisez les questions, écoutez le document puis répondez.

Journaliste: Nous parlons ce midi d'une initiative de la ville de Limoges. La commune a commencé à remplacer les plateaux-repas en plastique dans les cantines des crèches par des plateaux en porcelaine. Émile-Roger Lombertie, vous êtes le maire de la ville, pourquoi cette décision ?

Maire: Ça relève d'une logique plus générale, on essaye d'éliminer tous les produits chimiques, toxiques ou qui pourraient avoir un effet sur la santé à long terme, et le plastique en fait partie.

Journaliste: Pour toutes les crèches de la ville, combien cela va représenter de plateaux ?

Maire: Cela va représenter à terme, près de 3 000 plateaux qui seront vendus environ 15 euros, même si les 500 premiers seront gratuits. Aujourd'hui, on doit surtout se préparer car un certain nombre d'autres communes commencent à demander à participer. Donc il faut que le processus de production soit adapté. Nous souhaitons aussi qu'elles puissent bénéficier progressivement de cette réalisation.

Journaliste: Et justement ! Comment sont produits ces plateaux ?

Maire: C'est un processus de créativité réalisé avec les lycées professionnels de la ville, des créateurs, des petites entreprises de la région et des start-ups. Donc on a tout à portée de main. L'idée c'est aussi, bien évidemment, de s'inscrire dans une démarche de développement durable. On aimerait bien être pionniers dans le domaine et servir d'exemple à l'échelle nationale. Toutefois, à notre niveau, on ne peut pas tout faire, et c'est aussi au gouvernement de piloter ce projet et d'aménager la loi pour nous aider.