

2.0 DÉVELOPPEMENT

LONGUEUR = 200-250 MOTS

STRUCTURE = DEUX PARAGRAPHES DE 100-125 MOTS

1.1 PHRASE VEDETTE

Chaque paragraphe de développement débute par une phrase vedette comprenant les éléments suivants :

Ex : **Marqueur** + **Sujet** + **Explication**

Ex : Par ailleurs, Internet abrutit les jeunes, car il empêche les liens physiques. M + S + E

Exemples de marqueurs de début de paragraphe:

	temps	lieu	numéraux	variés
Paragraphe 1	Dans un premier temps,	En premier lieu,	Premièrement,	Tout d'abord,
Paragraphe 2	Dans un deuxième temps,	En second lieu,	Deuxièmement,	Par ailleurs,



Tes marqueurs doivent respecter un ordre logique.

2.2 LES SOUS-ASPECTS

La deuxième partie du paragraphe de développement se divise en deux sous-aspects.

- Chaque sous-aspect est introduit par un mini-marqueur.
- On retrouve un procédé explicatif dans chaque sous-aspect.

Mini-Marqueur + Sous-aspect 1 (MM+SA1)

- **Procédé explicatif**

Mini-Marqueur + Sous-aspect 2 (MM+SA2)

- **Procédé explicatif**

Exemples de mini-marqueurs de début de sous-aspect:

1er sous-aspect	Ainsi,	En effet,	Par exemple,
2e sous-aspect	Par ailleurs,	Également,	De plus,

Tes mini-marqueurs doivent respecter un ordre logique.

Dans les sous-aspects, tu dois expliquer l'idée exprimée dans ta phrase vedette en utilisant des procédés explicatifs. Il y en a cinq:

C	= comparaison
I	= illustration
D	= définition
R	= reformulation
E	= exemple

Expliquons chacun de ceux-ci.

1. Comparaison

- Sert à clarifier une explication : comparer un fait ou un objet à un autre permet de souligner leurs ressemblances ou leurs différences et ainsi mettre en relief un aspect caractéristique.
- Le fait de comparer un élément inconnu à un élément connu permet aussi de simplifier une explication.
- Mots indiquant une comparaison: comme, tel, semblable...

2. Illustration

- Façon d'expliquer un phénomène à l'aide d'un aspect visuel et concret (photos, schémas, dessins, graphiques).

3. Définition

- Sert à donner le sens des mots techniques ou scientifiques que le scripteur juge difficiles à comprendre dans le contexte.
- Permet de s'assurer que les lecteurs ont une compréhension adéquate de l'explication.

4. Reformulation

- Procédé qui consiste à reprendre les mêmes explications en d'autres mots plus simples.
- Permet de mieux faire comprendre certains termes savants ou certaines réalités complexes.
- Permet d'éviter la répétition de certains mots.
- Mots indiquant une reformulation: c'est-à-dire, en d'autres mots, autrement dit ...

5. Exemple

- Il est souvent utilisé pour illustrer un phénomène, un raisonnement ou une affirmation.
- Il sert à rendre concrets des principes qui sont abstraits et plus difficiles à saisir.
- L'exemple fait souvent appel aux connaissances des lecteurs.
- Mots indiquant un exemple: comme, tel, par exemple ...

2.3 LA CONCLUSION PARTIELLE

- La conclusion partielle est la conclusion du paragraphe de développement.
- Elle débute par un mini-marqueur.
- Elle rappelle l'explication abordée dans ce paragraphe.

Exemples de mini-marqueur pour une conclusion partielle.

Bref,	Donc,	Pour terminer,	Pour finir,	En somme,
-------	-------	----------------	-------------	-----------

Ex : **mini-marqueur** + **Sujet** + **Explication**
En somme, les jeunes deviennent abrutis à cause d'internet parce que celui-ci les empêche de tisser des liens physiques.

Demande à un ami ou à un proche de te lire ce paragraphe de développement et prends-le en dictée.

Tout d'abord, Internet abrute les jeunes, car il empêche les liens physiques. En effet, bien des adolescents ne sentent plus la nécessité de rencontrer des membres de leur entourage parce que ceux-ci sont facilement accessibles même s'ils demeurent seuls dans leur chambre. Cette technologie fait comme s'ils étaient devenus des ermites qui ne cherchent pas à avoir des contacts avec l'extérieur. Également, les avatars, c'est-à-dire les représentations visuelles des joueurs avec qui les jeunes interagissent, leur donnent l'impression de s'adresser physiquement à de vrais individus. Par exemple, dans Fortnite, les internautes peuvent même partager une véritable complicité en s'entraînant et en «sauvant» certains partenaires de ce jeu. Bref, puisqu'il élimine les liens physiques, Internet abrute véritablement les jeunes.

(120 mots)

Dégage le plan de ce paragraphe de développement en complétant le tableau suivant.

Phrase vedette	marqueur	sujet	explication
Sous-aspect 1	mini-marqueur	sous-aspect	
	- procédé explicatif utilisé:		
Sous-aspect 2	mini-marqueur	sous-aspect	
	- procédé explicatif utilisé:		
Conclusion partielle	mini-marqueur	sujet	explication

Le corrigé est à la page suivante!

Demande à un ami ou à un proche de te lire ce paragraphe de développement et prends-le en dictée.

phrase vedette Tout d'abord, Internet abrutit les jeunes, car il empêche les liens physiques. En effet, bien des adolescents ne sentent plus la nécessité de rencontrer des membres de leur entourage parce que ceux-ci sont facilement accessibles même s'ils demeurent seuls dans leur chambre. Cette technologie fait comme s'ils étaient devenus des ermites qui ne cherchent pas à avoir des contacts avec l'extérieur. Également, les avatars, c'est-à-dire les représentations visuelles des joueurs avec qui les jeunes interagissent, leur donnent l'impression de s'adresser physiquement à de vrais individus. Par exemple, dans FortNite, les internautes peuvent même partager une véritable complicité en s'entraînant et en «sauvant» certains partenaires de ce jeu. Bref, puisque il élimine les liens physiques, Internet abrutit véritablement les jeunes.

(120 mots)

Remarquez les marqueurs qui introduisent des explications: car / parce que / puisque

Dégage le plan de ce paragraphe de développement en complétant le tableau suivant.

Phrase vedette	marqueur	sujet	explication
	tout d'abord	Internet abrutit les jeunes	empêche liens physiques
Sous-aspect 1	mini-marqueur	sous-aspect	
	en effet	seuls dans leur chambre	
	- procédé explicatif utilisé:	comparaison avec ermite	
Sous-aspect 2	mini-marqueur	sous-aspect	
	également	avatars = impression de s'adresser à de vrais individus	
	- procédé explicatif utilisé:	Exemple avec FortNite	
Conclusion partielle	mini-marqueur	sujet	explication
	Bref	Internet abrutit les jeunes	empêche liens physiques

CORRIGÉ EXPLICATIF DE LA DICTÉE

A- Explication de la ponctuation

CP détaché coordonnant suivi d'un sujet fin de phrase CP détaché
Tout d'abord, Internet abrutit les jeunes, car il empêche les liens physiques. En effet, bien des adolescents ne sentent plus la nécessité de rencontrer des membres de leur entourage parce que ceux-ci sont facilement accessibles même s'ils demeurent seuls dans leur chambre. Cette technologie fait comme s'ils étaient devenus des ermites qui ne cherchent pas à avoir des contacts avec l'extérieur. Également, les avatars, c'est-à-dire les représentations visuelles des joueurs avec qui les jeunes interagissent, leur donnent l'impression de s'adresser physiquement à de vrais individus. Par exemple, dans FortNite, les internautes peuvent même partager une véritable complicité en s'entraïdant et en «sauvant» certains partenaires de ce jeu. Bref, puisqu'il élimine les liens physiques, Internet abrutit véritablement les jeunes.

B- Accord dans les groupes nominaux

Tout d'abord, ^N Internet abrutit ^{D N} les jeunes, car il empêche ^{D N A} les liens physiques. En effet, bien ^D des
^N adolescents ne sentent plus ^{D N} la nécessité de rencontrer ^{D N} des membres de ^{D N} leur entourage parce
 que ceux-ci sont facilement ^A accessibles même s'ils demeurent ^A seuls dans ^{D N D} leur chambre. Cette
^N technologie fait comme s'ils étaient ^{A D N} devenus des ermites qui ne cherchent pas à avoir ^D des
^N contacts avec ^{D N} l'extérieur. Également, ^{D N} les avatars, c'est-à-dire ^{D N A D} les représentations visuelles des
^N joueurs avec qui ^{D N} les jeunes interagissent, leur donnent ^{D N} l'impression de s'adresser
 physiquement à ^{D A N} de vrais individus. Par exemple, dans ^{N D N} Fortnite, ^{N D N} les internautes peuvent même
 partager ^{D A N} une véritable complicité en s'entraînant et en «sauvant» ^{D N D} certains partenaires de ^D ce
^N jeu. Bref, puisqu'il élimine ^{D N A N} les liens physiques, ^{D N} Internet abrutit véritablement ^{D N} les jeunes.

D = déterminant ---» receveur d'accord
 A = adjectif ---» receveur d'accord
 N = nom ---» donneur d'accord

^A = adjectif --- accessibles : attribut du sujet «ceux-ci»
 --- seuls : attribut du sujet «ils»
 --- ermites : attribut du sujet «ils»

C- Accord du verbe conjugué avec son sujet

Tout d'abord, Internet abrutit les jeunes, car il empêche les liens physiques. En effet, bien des adolescents ne sentent plus la nécessité de rencontrer des membres de leur entourage parce que ceux-ci sont facilement accessibles même s'ils demeurent seuls dans leur chambre. Cette technologie fait comme s'ils étaient devenus des ermites qui ne cherchent pas à avoir des contacts avec l'extérieur. Également, les avatars, c'est-à-dire les représentations visuelles des joueurs avec qui les jeunes interagissent, leur donnent l'impression de s'adresser physiquement à de vrais individus. Par exemple, dans Fortnite, les internautes peuvent même partager une véritable complicité en s'entraînant et en «sauvant» certains partenaires de ce jeu. Bref, puisqu'il élimine les liens physiques, Internet abrutit véritablement les jeunes.

S= sujet ---» donneur d'accord

V = verbe conjugué ---» receveur d'accord

* avatars = sujet du verbe conjugué «donnent»

D- Quelques homophones expliqués

Tout d'abord, Internet abrutit les jeunes, car il empêche les liens physiques. En effet, bien des adolescents ne sentent plus la nécessité de rencontrer des membres de leur entourage parce que ceux-ci sont facilement accessibles même s'ils demeurent seuls dans leur chambre. Cette technologie fait comme s'ils étaient devenus des ermites qui ne cherchent pas à avoir des contacts avec l'extérieur. Également, les avatars, c'est-à-dire les représentations visuelles des joueurs avec qui les jeunes interagissent, leur donnent l'impression de s'adresser physiquement à de vrais individus. Par exemple, dans FortNite, les internautes peuvent même partager une véritable complicité en s'entraînant et en «sauvant» certains partenaires de ce jeu. Bref, puisqu'il élimine les liens physiques, Internet abrutit véritablement les jeunes.

rencontrer = mordre = verbe à l'infinifitif ≠ participe passé

s'adresser = mordre = verbe à l'infinifitif ≠ participe passé

partager = mordre = verbe à l'infinifitif ≠ participe passé

leur = déterminant possessif --» leur entourage (un seul entourage qui est à eux)
--» leur chambre (une seule chambre qui est à eux)

sont = verbe être = étaient ≠ déterminant possessif

leur = pronom personnel (remplaçable pour «nous») ≠ déterminant possessif

à = préposition ≠ avoir ≠ avait