

ÉVALUATION DE DÉBUT DE SIXIÈME

Compréhension de l'écrit

Élève :

Classe :

Groupe de l'élève :

Support : « Arachné », d'après Annie Collognat, 25 *Métamorphoses* d'Ovide

Réponse de l'élève au test spécifique (case cochée) assortie de la réponse correcte (case grisée).

1/ Un seul de ces titres peut convenir au texte. Lequel ? ☐ La fabrication d'une tapisserie ☒ La punition d'une orgueilleuse ☐ La trahison de la déesse Minerve ☐ La mort tragique d'Arachné	6/ Les deux toiles brodées ont pour sujet principal... ☒ les dieux. ☐ les humains. ☐ un coucher de soleil. ☐ la création du monde.																									
2/ Arachné et Minerve sont toutes deux expertes dans l'art de... ☐ peindre. ☐ se transformer. ☒ tisser. ☐ se coiffer.	7/ Cocher vrai ou faux. Arachné provoque la colère de Minerve car... <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Vrai</th> <th>Faux</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Arachné a lancé un défi à une déesse.</td> <td>☒</td> <td>☐</td> </tr> <tr> <td>Arachné a déchiré la toile de Minerve.</td> <td>☐</td> <td>☒</td> </tr> <tr> <td>Arachné a représenté la puissance des dieux.</td> <td>☐</td> <td>☒</td> </tr> <tr> <td>Arachné a brodé une toile parfaite.</td> <td>☒</td> <td>☐</td> </tr> </tbody> </table>		Vrai	Faux	Arachné a lancé un défi à une déesse.	☒	☐	Arachné a déchiré la toile de Minerve.	☐	☒	Arachné a représenté la puissance des dieux.	☐	☒	Arachné a brodé une toile parfaite.	☒	☐										
	Vrai	Faux																								
Arachné a lancé un défi à une déesse.	☒	☐																								
Arachné a déchiré la toile de Minerve.	☐	☒																								
Arachné a représenté la puissance des dieux.	☐	☒																								
Arachné a brodé une toile parfaite.	☒	☐																								
3/ Page 2. Minerve prend l'apparence d'une... ☐ araignée. ☐ déesse. ☐ brodeuse. ☒ vieille femme.	8/ Minerve punit Arachné en la condamnant à... ☐ disparaître. ☐ mourir. ☒ être une araignée. ☐ être misérable.																									
4/ Page 2. Minerve, sous l'apparence d'une vieille femme, conseille à Arachné... ☐ de faire des expériences. ☐ de surpasser les autres. ☒ de demander pardon. ☐ d'avoir de l'ambition.	9/ Le point commun entre Arachné et l'araignée est qu'elles... ☒ tissent des toiles. ☐ font peur. ☐ sont laides. ☐ sont immortelles.																									
10/ Remettre les évènements dans l'ordre du texte. <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>1^{er} évènement</th> <th>2^e évènement</th> <th>3^e évènement</th> <th>4^e évènement</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>La métamorphose en araignée</td> <td>☐</td> <td>☐</td> <td>☐</td> <td>☒</td> </tr> <tr> <td>Le concours de tissage</td> <td>☐</td> <td>☐</td> <td>☒</td> <td>☐</td> </tr> <tr> <td>La visite d'une vieille femme</td> <td>☐</td> <td>☒</td> <td>☐</td> <td>☐</td> </tr> <tr> <td>Les vantardises d'Arachné</td> <td>☒</td> <td>☐</td> <td>☐</td> <td>☐</td> </tr> </tbody> </table>			1 ^{er} évènement	2 ^e évènement	3 ^e évènement	4 ^e évènement	La métamorphose en araignée	☐	☐	☐	☒	Le concours de tissage	☐	☐	☒	☐	La visite d'une vieille femme	☐	☒	☐	☐	Les vantardises d'Arachné	☒	☐	☐	☐
	1 ^{er} évènement	2 ^e évènement	3 ^e évènement	4 ^e évènement																						
La métamorphose en araignée	☐	☐	☐	☒																						
Le concours de tissage	☐	☐	☒	☐																						
La visite d'une vieille femme	☐	☒	☐	☐																						
Les vantardises d'Arachné	☒	☐	☐	☐																						

ÉVALUATION DE DÉBUT DE SIXIÈME

Compréhension de l'écrit

Élève :

Classe :

Groupe de l'élève :

Support : document composite sur le sommeil

Réponse de l'élève au test spécifique (case cochée) assortie de la réponse correcte (case grisée).

1/ Sur le dessin de la page 1, l'enfant a les yeux grands ouverts car il n'arrive pas à...

- ☒ s'endormir rapidement.
☐ éteindre les lumières.
☐ finir son jeu vidéo.
☐ retrouver son smartphone.

2/ L'auteur du dessin de la page 1 veut faire comprendre que les durées d'utilisation des écrans indiquées sont des durées...

- ☐ recommandées.
☒ trop longues.
☐ acceptables.
☐ très faibles.

3/ « La télévision, l'ordinateur, les jeux vidéo sur console ou sur ordinateur, l'utilisation d'Internet et du téléphone mobile sont associés à des éveils nocturnes et à un sommeil de médiocre qualité. » (Page 2)

Dans cette citation, « nocturnes » signifie...

- ☒ qui ont lieu la nuit.
☐ qui ont lieu la journée.
☐ volontaires.
☐ agréables.

4/ Le stress est provoqué par...

- ☒ la violence des jeux vidéo.
☐ la lumière des écrans.
☐ l'excès de sédentarité.
☐ la sécrétion de mélatonine.

5/ Selon la page 5, au cours du cycle du sommeil, le sommeil paradoxal dure environ...

- ☐ 5 minutes.
☒ 10 minutes.
☐ 1 heure 30.
☐ 2 heures.

6/ Grâce à la page 5, associer chaque description à la phase correspondante.

	Sommeil lent profond	Latence	Sommeil lent léger
On est bien.	☐	☐	☒
On se réveille.	☐	☒	☐
On n'entend plus rien.	☒	☐	☐

7/ Ce document donne des informations sur tous ces sujets sauf 1. Lequel ?

- ☐ L'importance d'un bon sommeil
☐ L'effet des écrans sur le sommeil
☐ Le fonctionnement du sommeil
☒ Les astuces pour un bon sommeil

8/ Jouer à des jeux vidéo non adaptés à son âge peut provoquer des cauchemars.

Cette information n'est pas dans le document. Elle pourrait se trouver dans le paragraphe...

- ☒ « Comment ces médias influencent-ils le sommeil ? »
☐ « Le manque de sommeil altère le cerveau des ados »
☐ « Le cycle du sommeil »
☐ « Qu'est-ce qu'un sommeil de qualité ? »

9/ Associer chaque information à la page à laquelle elle se trouve.

	Page 3	Page 5	Page 6
Les conséquences de l'exposition à la lumière d'écran	☒	☐	☐
La définition d'un sommeil de qualité	☐	☐	☒
La description des différentes phases du sommeil	☐	☒	☐