

TECHNOLOGIE

Document à traiter

Vivant actuellement dans un monde numérique, on parle beaucoup de l'omniprésence des nouvelles technologies. **Grâce à ces inventions** que sont l'Internet, les réseaux sociaux, les machines, et plusieurs autres choses, la vie humaine s'est tellement facilitée. **Il faut dire que** leurs avantages sont vraiment nombreux.

Tout d'abord, ces nouvelles technologies servent à fournir des connaissances. Les informations abondantes sur l'inforoute rendent les études et les recherches plus faciles dans tous les domaines. **En effet**, avec des appareils électroniques et l'Internet, les utilisateurs peuvent accéder à une banque de données très riche en quelques clics.

De plus, les machines facilitent le travail de l'homme. **D'une part**, elles peuvent effectuer des tâches qu'il n'a pas la capacité de faire car elles sont plus fortes et disposent d'une plus grande précision que celui-ci. **D'autre part**, elles le libèrent des tâches pénibles et dangereuses. Certains robots permettent de combattre des incendies sans mettre en danger la vie des pompiers. **D'ailleurs**, les machines ne sont jamais fatiguées ni malades et n'ont donc pas besoin de se reposer. **C'est pourquoi** de nombreuses entreprises investissent dans des robots afin de faire des économies.

Ensuite, de nos jours, **grâce à la Toile** qui est un outil de communication d'une rare efficacité, le monde est devenu un petit village. **Ainsi**, des individus se trouvant dans des coins diamétralement opposés du globe peuvent communiquer rapidement et facilement en s'envoyant des courriels, des messages électroniques, en se téléphonant ou en passant des appels vidéo. La distance ne provoque désormais plus de problème dans les relations **lorsqu'**une personne doit partir loin. **En outre**, **il est tout à fait possible de** se faire des amis avec les étrangers sans avoir à aller dans leur pays.

Les appareils électroniques sont **également** des moyens de divertissement. Après l'école ou le travail, on peut regarder la télévision, écouter de la musique sur son téléphone ou jouer aux jeux vidéo sur sa tablette,... **pour se distraire**. Avec des petits écrans, on peut chatter avec

les amis et se mettre au courant juste en jetant un petit coup d'œil sur un réseau social **comme** Facebook.

Pourtant, il faut admettre que ces outils ont des points faibles.

En premier lieu, les machines à utiliser quotidiennement **telles que** le téléphone multifonction, l'ordinateur portable, le lecteur mp3 ou la télévision sont à l'origine d'un grand nombre de maladies. Un usage excessif de ces moyens nuît aux yeux des utilisateurs et favorise la myopie. **En outre,** en passant trop de temps devant les écrans, on n'a plus le temps de bouger, **voire** de rien faire, et on risque donc de devenir obèse. **A cela s'ajoutent** la conséquence néfaste des ondes électromagnétiques qui peuvent entraîner des cancers et celle de la lumière bleue sur le sommeil.

En deuxième lieu, l'explosion de ces technologies provoque plusieurs problèmes sociaux à savoir les escroqueries électroniques, la situation de solitude causée par la vie virtuelle ou la violence des jeunes due à des jeux vidéo, etc. **L'Internet en particulier,** peut avoir des répercussions néfastes sur les jeunes utilisateurs en l'absence d'un contrôle parental, **quand** ils consultent des sites sensibles ou dangereux.

En troisième lieu, en abusant de ces outils, l'homme en dépend progressivement. **D'un côté,** il perd la possibilité de se débrouiller seul sans aide des machines. **De l'autre côté,** en y consacrant plus de temps que ne le souhaiterait son entourage, l'utilisateur néglige d'autres obligations ou activités dans sa vie.

Cependant, il est difficile aujourd'hui **de** résister à une telle ouverture sur le monde, à une telle facilité de trouver autant de réponses et d'informations, en aussi peu de temps, et tout cela depuis son domicile. **C'est la raison pour laquelle** il vaut mieux connaître son temps passé devant ces machines et fixer pour soi-même une durée d'utilisation adéquate.

En somme, les nouvelles technologies sont de merveilleux outils d'information, de communication, de travail et de divertissement, **pourvu qu'on** en use avec modération en profitant des bienfaits qu'ils sont censés procurer.

Vocabulaire (1)

L'ère numérique/ le siècle de l'innovation technologique

Le village planétaire/ un monde plein d'écrans/ ...

L'évolution/ les progrès/ les avancées/ le développement de la technologie

Les nouvelles technologies

La vie virtuelle/ la vie réelle

Avoir accès à Internet (le Net/ la toile/l'autoroute électronique/ l'inforoute)

Allumer/ éteindre un écran : un ordinateur, un téléphone portable/un portable/un téléphone mobile/ un téléphone multifonction, une tablette, une liseuse,...

Un appareil, un appareil photo numérique

Une machine

Un robot

Un utilisateur

Un internaute

Utiliser/ se servir de qqc

Etre en ligne >< être hors-ligne

Se connecter à Internet = Aller sur Internet = Naviguer/Surfer sur Internet = Visiter des sites

Lire/envoyer un courriel (≠ un courrier)

Envoyer une pièce jointe >>> Veuillez trouver ci-joint + qqc

Avoir un message/courriel dans la messagerie

Faire des recherches sur Internet = Trouver des informations sur Internet.

Sauvegarder les fichiers

Chatter avec des amis = discuter en direct avec eux

Regarder/visionner des films en ligne

Télécharger des films, de la musique = récupérer des films, de la musique sur Internet

Jouer aux jeux en réseau/en ligne, aux jeux vidéo

Aller sur un réseau social

Créer/avoir un compte sur un réseau social



Vocabulaire (2)

Une bonne/mauvaise connexion

Fonctionner/ marcher bien

Tomber/ être en panne

Réparer une machine/ une voiture

Echanger un produit (contre un autre)

Avoir un problème technique

Le télétravail/ le travail à distance

La télévision haute définition

La téléconférence

Une visite virtuelle

L'administration électronique

La banque électronique

La bibliothèque numérique

Un excellent outil éducatif, de recherche et d'apprentissage

Un briseur de frontière, la fenêtre (ouverte) sur le monde

Un moyen de communication/ de divertissement/ de distraction

Un moyen de se détendre/ se distraire

Un mode de socialisation

L'arnaque/ la tromperie

La cyber-escroquerie

La cyberdépendance

Une addiction

Un accro de la télévision, du téléphone portable, des appareils électroniques, d'Internet (Invariable en genre, variable en nombre : elles sont accros.)

Etre accro à la télé, à Internet

Les risques de destruction de santé

Risquer qqc

Risquer de faire qqc

