

Materia: F R A N C É S

INSTRUCCIONES: No se permite el uso de diccionario. El alumnado deberá elegir **un ejercicio de cada tipo** (a, b, c y d). Esto supone que el alumnado podrá **elegir entre:**

→ Hacer los cuatro ejercicios relacionados con el mismo texto.

→ Hacer algún ejercicio o algunos ejercicios relacionados con el texto 1 y algún ejercicio o algunos ejercicios relacionados con el texto 2.

Puntuación máxima de la prueba: **10 puntos**. Se tendrá en cuenta para puntuar:

- Que el alumno responda a lo que se le pregunta.
- Que las respuestas se entiendan bien: las respuestas deben ser coherentes.
- Que las respuestas estén bien escritas: en cuanto a la ortografía, la gramática y el vocabulario.

Texte 1 :**Les Jeux Olympiques de Paris 2024.****5 choses à savoir sur la torche¹ olympique et paralympique**

Elle a été imaginée par un dessinateur français. C'est Mathieu Lehanneur, dessinateur français, qui a imaginé la torche olympique et paralympique. Des créations de Lehanneur, ingénieur industriel et artiste, ont reçu des récompenses, et quelques de ses œuvres sont exposées dans des musées, comme le MoMA à New York ou le Centre Pompidou à Paris.

Elle est parfaitement symétrique. En effet, cette torche ne ressemble pas aux torches précédentes, qui ont souvent des formes évasées (c'est-à-dire, plus large de la partie haute, comme une coupe), même si celles d'Atlanta en 1996, de Pékin en 2008 ou de Rio de Janeiro en 2016 étaient plus droites. Aucune en tout cas n'était parfaitement symétrique, comme celle de Paris 2024.

Elle a des dimensions et des matières bien réfléchies. Quand le Comité d'organisation des Jeux Olympiques (JO) a contacté Mathieu Lehanneur pour la conception de la torche, on lui a dit qu'il était libre du point de vue du design, mais il devait respecter quelques restrictions par rapport à la taille et le poids. Ainsi, la torche de Paris 2024 pèse 1,5 kg, et elle mesure 70 cm de haut et 3,5 cm de diamètre en haut comme en bas.

Par rapport à la couleur, elle est qualifiée de champagne. Si vous mélangez une médaille d'or et une médaille de bronze, vous obtenez cette couleur, résume Mathieu Lehanneur. En ce qui concerne sa matière, il s'agit d'acier de 0,7 mm d'épaisseur.

Elle est fabriquée en France. La torche est entièrement produite en France à partir d'acier recyclé, afin de réduire son empreinte carbone, explique Isabelle Chopin, directrice de la communication d'ArcelorMittal, le groupe sidérurgique chargé de la fabrication.

Elle va faire le tour de France. La première torche sera allumée le 16 avril 2024 sur le site d'Olympie en Grèce. Plus tard, elle prendra le Belem, un bateau à voile de la marine française, qui la mènera à Marseille via la Méditerranée. L'organisation des JO a décidé de ne pas utiliser l'avion, ni un bateau à moteur pour le respect de l'environnement.

Après Marseille, la torche visitera toutes les régions de la France et sera portée par 11 000 relayeurs² bénévoles entre avril et juillet 2024. Chaque relayeur portera la flamme pendant environ quatre minutes sur une distance de 200 mètres. La vasque olympique³ sera allumée le 26 juillet pendant la cérémonie d'ouverture des JO sur la Seine. Et 28 août 2024, la vasque s'allumera pour une seconde fois lors de la cérémonie d'ouverture des Jeux Paralympiques.

¹ La torche : la antorcha.

² Un relayeur : un relevista > Les relais : los relevos.

³ La vasque olympique : el pebetero (pila o recipiente grande donde arde la llama olímpica en los estadios).

Materia: FRANCÉS

Question A. COMPRÉHENSION. (3 points)

1. Où peut-on admirer des œuvres de Mathieu Lehanneur ? (0,25)
2. Par rapport à sa forme, la torche de Paris 2024, quelle caractéristique présente-t-elle par rapport aux torches précédentes ? (0,50)
3. Pour la conception de la torche, Lehanneur a-t-il dû suivre quelques conditions ? Oui ou non ? *Justifiez votre réponse.* (0,50)
4. Sur la couleur de la torche, comment le dessinateur explique-t-il la couleur champagne ? (0,25)
5. L'usine qui va fabriquer la torche de Paris, comment va-t-elle réduire son empreinte carbone ? (0,25)
6. Pour le transport de la torche depuis la Grèce jusqu'en France, pourquoi le bateau Belem a-t-il été choisi ? (0,50)
7. Combien de relayeurs vont-ils participer aux relais de torche olympique ? (0,25)
8. La vasque olympique, combien de fois sera-t-elle allumée pendant les Jeux de 2024 ? *Justifiez votre réponse.* (0,50)

Question B. DES SYNONYMES DU TEXTE (0,50 chaque mot = 2 points)

Voici une liste de 6 mots du texte. Choisissez seulement 4 mots et identifiez le synonyme. Par exemple : 0 – a. Écrivez vos réponses sur la feuille de l'examen (*e/ cuadernillo*).

0. une récompense	a. un prix	b. des félicitations	c. des critiques
1. une œuvre	a. une pièce artistique	b. une recommandation	c. une collection
2. ressemble > ressembler	a. être différent	b. être similaire	c. être plus moderne
3. en haut	a. vers la partie supérieure	b. vers la partie inférieure	c. au centre
4. mélangez > mélanger	a. acheter	b. dissocier	c. combiner
5. réduire	a. rechercher	b. augmenter	c. diminuer
6. un bénévole	a. un bon candidat	b. un volontaire non rémunéré	c. un travailleur qualifié

PRODUCTION ÉCRITE. Les textes doivent être cohérents. Faites attention à la syntaxe et à l'orthographe. N'inventez pas de mots.

Question C) (2,5 points) (60 à 90 mots). Pour la fabrication et le transport de la torche olympique quelques mesures ont été prises pour le respect de l'environnement. Dans votre vie quotidienne, faites-vous des actions similaires ? Par exemple, faire le tri des déchets, prendre le transport public, acheter des produits de seconde main... Si oui, parlez de ce que vous faites. Écrivez le texte.

Question D) (2,5 points) (60 à 90 mots). Qu'aimez-vous faire pendant votre temps libre ? Aimez-vous lire ? Préférez-vous le sport ? Apprenez-vous à jouer d'un instrument de musique ? Faites-vous d'autres choses ? Imaginez que vous allez parler de votre passe-temps préféré dans un forum. Racontez ce que vous faites et expliquez pourquoi vous aimez faire l'activité en question. Écrivez le texte.

Materia: F R A N C É S

INSTRUCCIONES: No se permite el uso de diccionario. El alumnado deberá elegir **un ejercicio de cada tipo** (a, b, c y d). Esto supone que el alumnado podrá **elegir entre:**

→ Hacer los cuatro ejercicios relacionados con el mismo texto.

→ Hacer algún ejercicio o algunos ejercicios relacionados con el texto 1 y algún ejercicio o algunos ejercicios relacionados con el texto 2.

Puntuación máxima de la prueba: **10 puntos**. Se tendrá en cuenta para puntuar:

- Que el alumno responda a lo que se le pregunta.
- Que las respuestas se entiendan bien: las respuestas deben ser coherentes.
- Que las respuestas estén bien escritas: en cuanto a la ortografía, la gramática y el vocabulario.

Texte 2 :

Jeux vidéo : et s'il était possible d'apprendre en s'amusant ?

Le développement du numérique à l'école (des ordinateurs, d'Internet et des télécommunications) permet d'utiliser de nouvelles méthodes d'apprentissage. Et si les jeux vidéo en faisaient partie ?

Améliorer son savoir tout en s'amusant. Tous les jeux vidéo se caractérisent par l'implication de l'utilisateur. En effet, les joueurs doivent agir d'une manière participative et interactive afin de réaliser des actions, comme, résoudre une énigme, construire une pyramide, ou jouer un match de football. Et les jeux vidéo, comme tous les types de jeux, suscitent le divertissement. Des études scientifiques, par exemple, à l'Université de Genève, ont démontré que les jeux sont l'une des meilleures façons d'apprendre, grâce à son caractère ludique.

Des décors pour participer à des situations réelles ou des faits historiques. Les décors des jeux vidéo plongent les utilisateurs dans un monde imaginaire, une époque historique ou une situation réelle. En effet, les décors, les paysages, l'architecture ou l'urbanisme attirent la curiosité des joueurs.

Avec la série de jeux *Discovery Tours*, il est possible de visiter l'Égypte ancienne, la Grèce antique ou les régions des Vikings. Elaborée avec l'aide d'historiens, cette série de jeux a pour but de faire découvrir l'histoire et la vie quotidienne d'un autre temps.

Par rapport à l'authenticité des faits historiques, quelques jeux vidéo ont reçu des critiques. C'est pour cela que leurs créateurs sont de plus en plus rigoureux en ce qui concerne les décors, les vêtements des personnages ou les objets.

Apprendre en pratiquant. L'un des autres grands avantages du jeu vidéo est qu'il favorise une pédagogie active. Contrairement aux modes d'apprentissage classiques, la compréhension passe par l'action. Par exemple, le jeu *PowerZ* propose d'apprendre les matières scolaires mais aussi la mythologie, la botanique ou le yoga. L'étudiant-joueur crée son personnage qu'il pourra déplacer librement afin de découvrir l'univers dans lequel il est plongé.

Quant aux quêtes, le joueur fera face à diverses problématiques : un calcul mental pour ouvrir une porte, un changement d'état de l'eau pour traverser une rivière, etc. Grâce à cet aspect divertissant, l'étudiant oublie presque qu'il révisé les matières scolaires pour poursuivre l'aventure.

Les jeux vidéo suscitent plus d'implication. Depuis quelques années déjà, on évoque l'approche pédagogique des jeux vidéo. Convaincus de leurs bénéfices, certains établissements les intègrent dans le programme scolaire. Le collège Marie Curie, par exemple, l'utilise pour des cours d'histoire-géographie ou de français. En effet, les professeurs ont remarqué plus de motivation et d'effort de la part des étudiants.

Mais que se passe-t-il lorsque l'utilisateur ne réussit pas un niveau du jeu ? Mort, défaite, perte... sous toutes ses formes, l'« erreur » constitue elle aussi une étape de l'apprentissage ludique. En effet, l'échec confronte le joueur à ses fautes, mais sans jamais le juger. De même, il n'y a aucune conséquence à perdre : pas de mauvaises notes, pas de critiques... L'étudiant peut réfléchir et prendre conscience de qui ne va pas et, plus tard, recommencer le jeu.

Materia: FRANCÉS

Question A. COMPRÉHENSION. (3 points)

1. Les joueurs des jeux vidéo, comment doivent-ils agir pour avoir des résultats positifs ? (0,25)
2. Pourquoi les jeux sont-ils une excellente façon d'apprendre ? (0,50)
3. Citez deux éléments des jeux vidéo que les joueurs considèrent intéressants. (0,50)
4. Les créateurs des jeux vidéo comme *Discovery Tours*, que font-ils pour raconter l'histoire d'une façon authentique ? (0,25)
5. Par rapport à l'attitude de l'étudiant-joueur, quelle est la différence entre apprendre avec des méthodes classiques ou avec des jeux vidéo ? (0,25)
6. Citez deux caractéristiques du jeu *Power Z*. (0,50)
7. Selon les professeurs du collège Marie Curie qui utilisent des jeux vidéo, quelles attitudes ont-ils remarqué chez les étudiants ? (0,25)
8. Quand les jeux vidéo sont utilisés dans un programme scolaire, l'« erreur » a-t-il des effets négatifs ? Oui ou non ? *Justifiez votre réponse.* (0,50)

Question B. DES SYNONYMES DU TEXTE (0,50 chaque mot = 2 points)

Voici une liste de 6 mots du texte. Choisissez seulement 4 mots et identifiez le synonyme. Par exemple : 0 – a. Écrivez vos réponses sur la feuille de l'examen (*e/ cuadernillo*).

0. améliorer	a. perfectionner	b. annuler	c. organiser
1. résoudre	a. demander	b. solutionner	c. répéter
2. une façon	a. un problème	b. une solution	c. une manière
3. rigoureux	a. moderne	b. exact	c. généreux
4. des vêtements	a. des instruments	b. des habits	c. des animaux
5. un avantage	a. un bénéfice	b. un inconvénient	c. une théorie
6. intègrent > intégrer	a. incorporer	b. réduire	c. étudier

PRODUCTION ÉCRITE. Les textes doivent être cohérents. Faites attention à la syntaxe et à l'orthographe. N'inventez pas de mots.

Question C) (2,5 points) (60 à 90 mots). Aimez-vous jouer aux jeux vidéo ? Oui ou non, et pourquoi ? Si oui, quel type de jeux vidéo aimez-vous ? Avec qui jouez-vous ? Les utilisez-vous aussi avec des objectifs pédagogiques ? Parlez de votre expérience. Et si vous n'aimez pas les jeux vidéo, justifiez votre choix. Écrivez le texte.

Question D) (2,5 points) (60 à 90 mots). Imaginez que vous avez un(e) ami(e) qui ne veut pas utiliser les applications d'Internet. Cette personne pense qu'elles ont beaucoup de risques. Parlez avec lui/ elle et essayez de le/la convaincre pour qu'il/elle utilise ces applications. Écrivez le dialogue.