

Materia: FRANCÉS

NOTA: Este modelo de examen podrá ser cambiado ligeramente después de las reuniones de coordinación con los profesores que preparan la PAU 2025

INSTRUCCIONES: No se permite el uso de diccionario. El alumnado deberá:

Pregunta 1/Question 1: responder a las 8 preguntas sobre el texto

Pregunta 2/Question 2: identificar, en el texto, un sinónimo de 4 de las 6 palabras propuestas

Pregunta 3/Question 3: elegir 2 de las 3 opciones y responder a esas preguntas escribiendo un texto breve o un diálogo de creación propia

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.

LAS FALTAS DE COHERENCIA, ORTOGRAFÍA, GRAMÁTICA Y VOCABULARIO PENALIZARÁN LA NOTA HASTA - 1,5 puntos

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.

Par exemple, la série de jeux *Discovery Tours* permet 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. Et pour garantir l'authenticité des faits historiques, 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.

Les jeux vidéo suscitent plus d'implication. Certains collèges et lycées intègrent les jeux vidéo dans le programme scolaire, parce qu'ils sont convaincus de l'approche pédagogique de ces jeux. Par exemple, le collège Marie Curie les 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 1. COMPRÉHENSION (3 points) Répondez à toutes les questions

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 2. 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 (*el 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. intègre > intégrer	a. incorporer	b. réduire	c. étudier

Question 3. PRODUCTION ÉCRITE. Voici 3 options. Choisissez seulement 2. Utilisez les questions pour inspirer votre réponse et écrivez le texte ou le dialogue.

A) (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.

B) (2,5 points) (60 à 90 mots). Imaginez que vous avez un(e) ami(e) qui ne veut pas utiliser les applications d'Internet, comme Instagram ou TikTok. 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.

C) (2,5 points) (60 à 90 mots). Imaginez que vous recevez un message électronique d'un(e) ami(e) français(e). Il/elle vous dit que, cet été, il/elle aimerait passer une semaine avec vous dans votre ville ou village. Alors, vous décidez d'organiser quelques activités que vous pourriez faire ensemble. Répondez à votre ami(e) et parlez de vos idées. Écrivez le message électronique.