



ESCUELAS OFICIALES DE IDIOMAS DE LA REGIÓN DE MURCIA

PRUEBA TERMINAL ESPECÍFICA DE CERTIFICACIÓN

NIVEL INTERMEDIO (B1) - BILINGÜE

CONVOCATORIA 2016

COMPRESIÓN ORAL

NOMBRE: _____ DNI: _____

CALIFICACIÓN GLOBAL: APTO NO APTO

TAREAS: La prueba de Comprensión Oral consta de dos tareas.

DURACIÓN TOTAL: Aproximadamente 30 minutos

NOTE: _____ /14

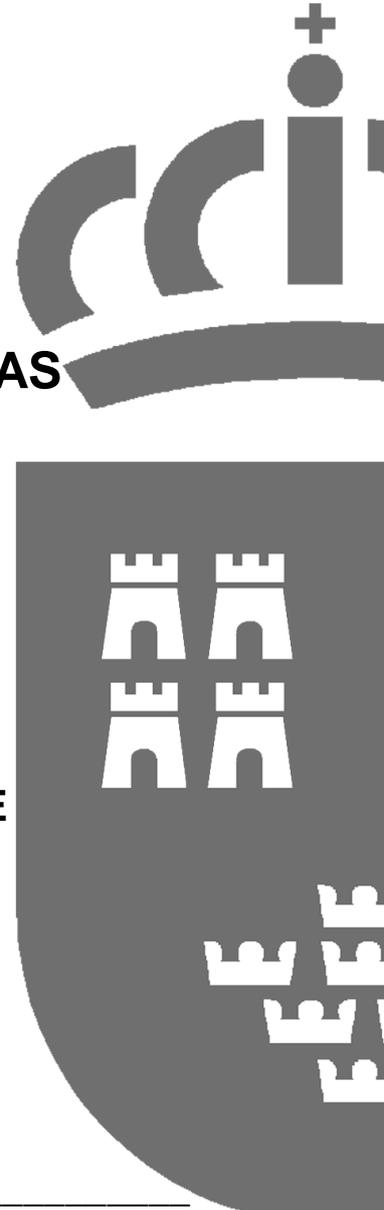
INDICACIONES:

- Se realizarán **dos** escuchas de cada documento.
- Las **dos** tareas se desarrollarán en los espacios indicados.
- Debe emplearse tinta azul o negra. El uso del lápiz no es válido.
- Corregir ~~tachando~~ el texto. No usar correctores líquidos o cintas.
- No se debe escribir en las partes sombreadas.
- Puntuación total: **14**. Calificación de "APTO": ≥ 7
- Desarrollo para cada una de las tareas:
 - 2 minutos para leer las preguntas
 - Primera escucha
 - 2 minutos para responder
 - Segunda escucha
 - 2 minutos para finalizar la tarea

C O R R E C T O R



NI
FRANCÉS



Épreuve 1

ÉPREUVE N°1: Après avoir écouté le document 1 deux fois, trouvez parmi les réponses proposées celle qui est correcte.

Notez votre réponse (a, b ou c) dans le tableau.

L'option 0 est un exemple.

NOTE : _____ / 7 points

DES CONSOLES AUX TABLETTES, LE BUSINESS DES JEUX VIDÉO

0) *Le reportage porte sur*

- a) *les jeux en ligne.*
- b) *les jeux pédagogiques.*
- c) *les jeux vidéo.*

1. Initialement, les jeux vidéo étaient créés par

- a) plusieurs dizaines de personnes.
- b) une cinquantaine de personnes.
- c) une ou deux personnes.

2. La réalisation des jeux n'est plus aussi complexe

- a) grâce à la globalisation.
- b) grâce au développement de cette industrie.
- c) grâce au savoir-faire de ses créateurs.

3. Ce qui revient le plus cher, c'est

- a) la diffusion du jeu.
- b) la réalisation de la maquette.
- c) la validation du projet.

4. La fabrication d'un jeu est un projet

- a) aussi individuel que la réalisation d'un film.
- b) moins individuel que la réalisation d'un film.
- c) plus individuel que la réalisation d'un film.

5. Le joueur peut être plus précis

- a) avec des commandes de mouvement.
- b) avec un écran tactile.
- c) avec une manette.

6. On devient dépendant d'un jeu à cause de

- a) sa fantaisie.
- b) sa qualité.
- c) sa violence.

7. Le temps passé à regarder la télé est

- a) identique à celui consacré aux jeux.
- b) inférieur à celui consacré aux jeux.
- c) supérieur à celui consacré aux jeux.

D'après Gilles Halais, Estelle Faure, © <http://www.franceinfo.fr>

0	1	2	3	4	5	6	7
C							
✓ CORRECTOR							

Épreuve 2

ÉPREUVE N°2 : Après avoir écouté le document 2 deux fois , dites si les affirmations ci-dessous sont vraies (V) ou fausses (F). Attention, vous devez obligatoirement justifier les réponses fausses.
L'option 0 est un exemple. NOTE : ____ / 7 points

JUSTE DEBOUT, REPORTAGE À LA CÉLÈBRE ÉCOLE DE STREET DANCE

0. *Le Juste Debout se déroulera le 22 mars à Paris.*

F	2 mars	✓
----------	--------	---

1. Il s'agit d'un événement national.

--	--	--

2. Sa famille et lui s'installent au Cameroun en raison du travail de son père.

--	--	--

3. Sa passion pour la danse se révèle à Paris.

--	--	--

4. C'est à la suite du décès de sa mère qu'ils retournent en France.

--	--	--

5. Il rejoint la compagnie Ykanji alors qu'il n'est pas encore majeur.

--	--	--

6. L'école «Juste Debout» a été créée après le festival.

--	--	--

7. Ykanji a baptisé son école « Juste Debout » pour la distinguer du hip-hop au sol.

--	--	--

D'après <https://www.youtube.com/>