



Región de Murcia
Consejería de Educación y Universidades
Dirección General de Innovación
Educativa y Atención a la diversidad



ESCUELAS OFICIALES DE IDIOMAS DE LA REGIÓN DE MURCIA

PRUEBA TERMINAL ESPECÍFICA DE CERTIFICACIÓN

**NIVEL INTERMEDIO(B1)
BILINGÜE**

CONVOCATORIA 2016

CUADERNO DEL CORRECTOR

Cuaderno del Corrector

**NI
FRANCÉS**

COMPRÉHENSION ÉCRITE (14 points)

ÉPREUVE N°1 : Lisez le document 1 « Chantiers de jeunes bénévoles : en route vers l'aventure! ». Retrouvez parmi les phrases proposées les sept affirmations qui correspondent au texte. Écrivez dans le tableau le numéro des affirmations correctes.

L'option 0 est un exemple.

NOTE : ____ / 7 points

CHANTIERS DE JEUNES BÉNÉVOLES (Affirmation 0) : EN ROUTE VERS L'AVENTURE !

S'engager dans un objectif commun (Affirmation 1) : aménager un local jeune, restaurer un monument ancien, baliser des sentiers pédestres, réaliser des fouilles archéologiques. Les chantiers de jeunes sont variés et riches d'expériences de vie en collectif.

Avant tout : un engagement individuel et collectif (Affirmation 1)

S'inscrire pour participer à un chantier de jeunes est une démarche volontaire. Il est donc important de choisir un chantier en accord ou en lien avec ses envies et peut-être ses projets futurs (études, travail,...). On part pour plusieurs semaines, en France et à l'étranger, avec d'autres jeunes, souvent de nationalités étrangères. La dimension sociale et humaine est omniprésente : avec les bénévoles, les encadrants et animateurs du chantier, **mais aussi la population de la ville ou du village (Affirmation 2)**. C'est surtout une rencontre interculturelle.

L'organisation générale : informations pratiques

Tout jeune à partir de 14 ans peut participer à un chantier de jeunes en France et **à partir de 16 ans dans quelques pays d'Europe (Affirmation 3)**. Attention, de nombreux chantiers sont ouverts uniquement à partir de 18 ans. **Il n'est pas nécessaire d'avoir une formation (Affirmation 4)**. Sur place, les autres bénévoles et les organisateurs accueillent et « forment » les nouveaux arrivants : le chantier et ses objectifs, les outils, l'intendance (participation aux tâches liées à la vie en collectivité). **Même si le chantier se déroule en France, il est très fréquent de côtoyer des jeunes étrangers (Affirmation 5)**.

L'inscription dans un chantier à l'étranger nécessite quelques informations préalables, fournies par l'organisateur et/ou le pays (ambassade de France sur place, France Diplomatie) : sur la situation du pays, sa situation sanitaire (les vaccins nécessaires, par exemple). **N'hésitez pas à aller aux réunions d'information collective qui pourraient être proposées avant le départ. Bien sûr en fonction de vos disponibilités (Affirmation 6)** (temps, distance et transports).

La majorité des chantiers se déroule en juillet et août et dure généralement de **2 à 3 ou 4 semaines (Affirmation 7)**. Il arrive que certains organismes et associations en proposent **durant l'année, les week-ends et petites vacances scolaires (Affirmation 8)**. La durée hebdomadaire de travail varie **entre 20 et 30 heures par semaine pour les mineurs et entre 30 et 35 heures pour les majeurs (Affirmation 9)**. **Les participants ne sont pas rémunérés (Affirmation 10)**, puisqu'ils ont un statut de bénévoles. **Une participation peut être demandée (Affirmation 11)**, qui couvre l'adhésion à l'association, la pension complète et une assurance la plupart du temps. Attention ! **Le transport est le plus souvent à la charge du bénévole (Affirmation 12)**.

Comment participer ? Quels organismes contacter ?

Les associations organisatrices sont agréées par différents ministères (Affirmation 13), selon leurs domaines d'action : Jeunesse et Sports, Education Nationale et Enseignement Supérieur, Culture

...

En France, la plupart des associations sont regroupées au sein du réseau COTRAVAUX. Pour des chantiers de jeunes bénévoles **à l'étranger**, renseignez-vous avant de partir (et surtout avant de signer quoi que ce soit !) sur les conditions d'accueil, le mode de travail, le contenu du projet et de la mission, la couverture sociale,... **(Affirmation 14)**.

ÉPREUVE N°1 : Lisez le document 1 « Chantiers de jeunes bénévoles : en route vers l'aventure! » . Retrouvez parmi les phrases proposées les sept affirmations qui correspondent au texte. Écrivez dans le tableau le numéro des affirmations correctes.
 L'option 0 est un exemple. NOTE : _____ / 7 points

0. Ce texte donne des informations sur les chantiers de jeunes. VRAI

1. Participer à un chantier de jeunes bénévoles est un compromis totalement individuel.
2. Les volontaires sont seulement en contact avec d'autres jeunes et avec les responsables du chantier.

3. Pour prendre part à un chantier à l'étranger, il n'est pas nécessaire d'être majeur. VRAI

4. Les jeunes doivent suivre une formation avant de se rendre sur un chantier.
5. Quand le chantier a lieu en France, les jeunes rencontrent rarement des étrangers.
6. Il faut obligatoirement assister à une réunion informative avant le voyage.

7. Les chantiers d'été durent au minimum deux semaines. VRAI

8. Les chantiers peuvent aussi avoir lieu en dehors des grandes vacances. VRAI

9. Le temps de travail est le même quel que soit l'âge des participants.
10. On peut récompenser le travail des volontaires avec un petit salaire.

11. Une contribution peut être sollicitée aux participants. VRAI

12. La plupart du temps, c'est le volontaire qui paye les déplacements. VRAI

13. Les associations ne dépendent pas toutes du même ministère. VRAI

14. Les organismes à joindre pour se renseigner sur les chantiers en France et à l'étranger sont différents. VRAI

0	3	7	8	11	12	13	14
✓ CORRECTOR							

ÉPREUVE N°2 : Complétez le document 2 « Les jeunes lisent toujours mais pas des livres» avec les phrases ou parties de phrases proposées ci-dessous. Écrivez dans la grille le numéro correspondant à la réponse de votre choix. Attention, les propositions sont présentées sans majuscules et par ordre alphabétique.

L'option 0 est un exemple.

NOTE : _____ / 7 points

MAIS PAS DES LIVRES	0	✓ CORRECTOR
changent souvent d'activité dans ce milieu hyper ouvert qu'est Internet	7	
devient une contrainte	5	
est, par nature, une activité plutôt longue et solitaire	4	
si les pratiques culturelles des jeunes ont changé	1	
souvent liées à leurs échanges écrits sur Internet	3	
très différents de ceux de leurs parents au même âge	2	
vivent encore chez leurs parents ou en cité universitaire	6	

LES JEUNES LISENT TOUJOURS ...0... MAIS PAS DES LIVRES

...1... Si les pratiques culturelles des jeunes ont changé, ceux-ci n'ont pour autant pas arrêté de se cultiver. C'est ce qu'explique Sylvie Octobre, chargée de recherche au Ministère de la Culture, dans son livre *Deux pouces et des neurones*, qui paraît mercredi 24 septembre. Dans un entretien avec *Campus*, l'auteure décrypte, sans parti pris, les usages des 15-29 ans en matière culturelle, **...2...** très différents de ceux de leurs parents au même âge.

Les jeunes lisent moins de livres et, surtout, lisent moins pour le plaisir. La lecture n'est plus considérée comme la porte d'accès privilégiée au savoir et n'est plus synonyme de plaisir. Auparavant, les études universitaires les plus prestigieuses nécessitaient une pratique assidue de la lecture. Or la lecture, en tant que loisir tout du moins, n'est plus vraiment obligatoire pour devenir ingénieur. Le français laisse peu à peu la place aux mathématiques.

Le numérique aussi a changé notre façon de lire : les séquences de lecture des jeunes sont plus courtes, **...3...** souvent liées à leurs échanges écrits sur Internet. Les choix de lecture se font en interaction avec les autres, de plus en plus par des recommandations. Or lire un livre **...4...** est, par nature, une activité plutôt longue et solitaire. A l'ère du numérique, la façon dont les jeunes construisent leur approche culturelle ne va pas naturellement vers la lecture. Pourtant, certains jeunes, statistiquement plutôt les filles, se tournent de nouveau vers la lecture comme activité à contretemps et déconnectée, comme pour stopper le flux d'informations continu qui leur parvient.

L'école a son rôle à jouer dans ces évolutions. Au collège, les élèves promènent 15 kilogrammes de livres sur le dos toute la journée, qui sont des manuels scolaires. Le poids physique devient aussi un poids psychique, avec le temps. Les manuels donnent également du livre une image utilitaire. On note que les enfants en primaire lisent beaucoup, et ils aiment ça. Quand ils arrivent au collège, la lecture **...5...** devient une contrainte, c'est l'effet pervers de la scolarisation de la lecture. De plus, les réseaux sociaux et la sociabilité sont si importants pour les adolescents pour se construire qu'il leur est difficile de s'en extraire et de construire des espaces de solitude pour lire.

Les jeunes continuent de sortir au cinéma, même s'ils consomment de plus en plus de films à la maison. Ils recherchent la qualité d'une expérience de sortie : le grand écran, la qualité de l'image, bien meilleure qu'un film téléchargé, la convivialité de la salle de cinéma où l'on peut aller avec ses amis ou son amoureux. Pour les jeunes qui **...6...** vivent encore chez leurs parents ou en cité universitaire, il est difficile d'inviter toute sa bande de copains, surtout pour se masser autour d'un petit écran d'ordinateur, avec une connexion parfois insuffisante.

La recherche d'émotion et l'expression amateur sont les deux autres constantes qui émergent des pratiques culturelles des jeunes. Ils font de la photo, de la vidéo, du dessin et **...7...** changent souvent d'activité dans ce milieu hyper ouvert qu'est Internet, immense champ de possibilités. Ils font un an de danse, puis un an de football, du chant, de la guitare, etc. Une sorte de zapping qui répond à leur curiosité et qui a le mérite de les enrichir de plein de choses.

COMPRÉHENSION ORALE (14 points)

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.**

0	1	2	3	4	5	6	7
c	c	a	a	b	c	b	c
✓ CORRECTOR							

TRANSCRIPTION DU DOCUMENT N°1:

DES CONSOLES AUX TABLETTES, LE BUSINESS DES JEUX VIDÉO

Journaliste : Bonjour, **spécialiste du jeu vidéo (Question 0)** à France Info. Je vous présente Émilie, Félix et Maxime. Ils sont en cinquième au collège Lucie et Raymond Aubrac, à Paris, et au micro d'Estelle Faure, on commence avec toi Émilie.

Émilie : Ça prend combien de temps pour créer un jeu vidéo ?

Le spécialiste : Alors, ça peut prendre beaucoup de temps, plusieurs années, euh, pour ce qui est des grandes sagas. On va dire les blockbusters actuels du jeu vidéo, *Call of duty*, *les Assassin's Creed*, *les GTA*. Là, on est sur des développements de trois, quatre, cinq années, avec des centaines de personnes durant ces cinq années, mais y a **une nouvelle mode** qui est revenue, au début de, de, du jeu vidéo, dans les années soixante-dix, quatre-vingts, et ben **on pouvait faire un, un jeu vidéo tout seul, voire à deux (Question 1)**, hein, dans le garage. Et ben, aujourd'hui, c'est revenu. Y a des jeux qui ont été faits par deux personnes, euh, l'un à la musique, l'autre à la programmation et c'est devenu des cartons. Voilà. Le fait que que **le jeu vidéo se soit mondialisé (Question 2)**, a permis, on va dire cette simplification et ce retour à cette mode du du jeu vidéo fait avec une personne.

Félix : Combien ça coûte de développer un jeu ?

Le spécialiste : Ça peut coûter euh quasiment rien, un peu de temps, on va dire, quelques semaines de travail dans une chambre, mais surtout ça peut coûter des centaines de millions de dollars, dans le façonnage du jeu et **surtout dans la publicité (Question 3)**, hein.

Maxime : Par exemple, pour le jeu comme *Dofus* quand on s'abonne, est-ce que le créateur, il reçoit directement l'argent ?

Le spécialiste : Non, non, il reçoit pas directement l'argent. Déjà y a pas un seul créateur, C'est, c'est des aventures **beaucoup plus collectives, euh, que, par exemple, le cinéma (Question 4)**, ou la littérature. Donc, non, le, le créateur, généralement, s'il est pas tout seul derrière la, la manette à avoir créé le jeu ne reçoit pas l'argent directement, encore que ça peut arriver, mais ce sont des cas très rares.

Émilie : Pourquoi sur l'iPad, on peut jouer à des jeux et pas sur la Nintendo : *Clash of clans* sur l'iPad et *Mario Kart* sur la Nintendo.

Le spécialiste : Alors ça, c'est des questions de droit déjà. Nintendo, avant cette année, ne voulait pas créer des jeux sur smartphones et tablettes. Voilà, tout simplement. Alors, ils ont changé d'avis. Et puis, euh, y a aussi le, la manière de contrôler les jeux. Quand on contrôle un jeu sur tablette et smartphone, c'est tactile. C'est simple, les bébés peuvent le faire, mais, du coup, on a **moins de précision qu'avec une manette (Question 5)**. Donc y a des jeux pour contrôler avec la manette et puis y a des jeux beaucoup plus, on va dire entre guillemets simples, ça veut pas dire que c'est pas compliqué, c'est des puzzles-games, c'est très intellectuel, mais c'est beaucoup plus simple à prendre en main grâce au tactile.

Maxime : Pourquoi sur certains jeux comme *GTA*, on peut utiliser des codes triche ?

Rires ...

Le spécialiste : Alors, on dit code triche, mais, en fait, c'est des codes qui ont été prévus, on va dire par les les programmeurs, tout simplement pour pouvoir aller plus vite dans le jeu. Voilà ils trichent.

Le journaliste : Pour débloquent des niveaux.

Le spécialiste : Voilà, eux ils se débloquent des niveaux, ils vont vérifier, ils vont tester, ils vont voir : « Tiens ce niveau-là marche bien, celui-là marche pas bien. » Pour ce qu'on appelle la phase de débogage. Donc, ils créent des codes, seulement le jeu, ce fut une époque où c'était un grand jeu sur

PC, sur ordinateur, c'était trouver des codes triche justement pour les joueurs pour aller plus vite, pour se créer une autre armure, euh pour avoir des vies infinies, et c'était un des grands jeux des années 90-2000 qui est en train de revenir d'ailleurs avec ce genre de jeu.

Félix : Quels types de jeux rendent le plus accro ?

Le spécialiste : **Un bon jeu rend accro (Question 6)** . C'est délicat à dire, mais un *Candy Crush* rend terriblement accro, mais un *World of Warcraft* qui n'a rien à voir, qui est un univers d'*Heroic Fantasy* à la *Seigneurs des Anneaux*. On est complètement pris dans un monde virtuel. Ces deux jeux n'ont aucun rapport, sauf un, ils rendent terriblement accros.

Félix : Moi, en moyenne, je passe une heure par jour euh sur les jeux vidéo et les gens combien ils passent en moyenne ?

Le spécialiste : C'est déjà pas mal une heure. Ouais, une à deux heures. Je pense qu'on est dans la moyenne. Je crois que c'est une heure, une heure et demie, mais **on est encore très, très loin de la télévision (Question 7)**. La télévision, c'est deux heures et demie en moyenne.

D'après Gilles Halais, Estelle Faure, © <http://www.franceinfo.fr/player/resource/693572-1544220>, France Info junior / 17-06-2015 (3'12)

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	<input checked="" type="checkbox"/>
----------	---------------	-------------------------------------

1. Il s'agit d'un événement national.

F	MONDIAL	<input type="checkbox"/>
----------	----------------	--------------------------

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

V		<input type="checkbox"/>
----------	--	--------------------------

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

F	AU CAMEROUN	<input type="checkbox"/>
----------	--------------------	--------------------------

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

F	PÈRE	<input type="checkbox"/>
----------	-------------	--------------------------

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

F	20 ANS	<input type="checkbox"/>
----------	---------------	--------------------------

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

V		<input type="checkbox"/>
----------	--	--------------------------

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

V		<input type="checkbox"/>
----------	--	--------------------------

JUSTE DEBOUT, REPORTAGE À LA CÉLÈBRE ÉCOLE DE STREET DANCE

La journaliste : Bienvenue dans nos quartiers ! À l'honneur cette semaine, un événement majeur du hip-hop le « Juste Debout » qui a lieu dimanche **2 mars (Phrase 0)** à Paris. Son créateur est notre invité. Bruce Ykanji, bonjour !

Bruce Ykanji : Bonjour !

La journaliste : Vous êtes danseur et créateur de cette rencontre **mondiale (Phrase 1)** dont nous allons parler mais commençons par vous. Vous naissez en 1976 dans le 11^e arrondissement de Paris d'une mère française, secrétaire dans un cabinet d'avocats et d'un père franco-camerounais, ingénieur en informatique et vous avez 5 ans quand votre père décide d'emmener sa petite famille s'installer **au Cameroun où il veut importer des ordinateurs (Phrase 2)**, où il veut développer l'informatique et c'est là, au Cameroun, à 8 ans que vous, vous découvrez la danse, précisément, vous commencez par le smurf.

Bruce Ykanji : Exactement le smurf. Alors ça a commencé à 8 ans, je suis tombé amoureux de cette gestuelle, de ce, de ce mouvement et, euh, c'était **au Cameroun (Phrase 3)**, c'était tout nouveau pour moi et j'ai embrassé la danse avec un grand D.

La journaliste : Ouais. C'était les années 80.

Bruce Ykanji : Voilà. Exactement.

La journaliste : Ouais. Et vous, vous n'avez que, que 10 ans quand votre **père meurt (Phrase 4)**. Votre mère rentre en France avec ses trois enfants sous le bras. Là, c'est dur, hein ?

Bruce Ykanji : Là, c'est retour à la, à la réalité et euh, mais la danse est toujours là pour me, me, me faire oublier tous ces, tous ces soucis du quotidien.

La journaliste : Ouais. Plus de papa. La pension à Bordeaux puis, euh, la banlieue de Seine et Marne et vous, le bon élève, euh, décrochez à l'école, mais les grands du quartier, des quartiers vont vous prendre sous leurs ailes et, euh, c'est avec eux que vous allez découvrir, en fait, les différents styles du hip-hop.

Bruce Ykanji : Alors on va, je vais redécouvrir et continuer mon initiation à la danse hip-hop et, euh, me perfectionner dans cette, cette discipline.

La journaliste : Et là c'est parti ! Alors, vous êtes très doué, euh, à **20 ans (Phrase 5)**, vous intégrez, euh, la Compagnie Ykanji, ce qui veut dire, euh, « bon esprit » en japonais et vous adoptez ce nom d'ailleurs, hein ?

Bruce Ykanji : Ouais, c'est un peu mon nom, mon nom de groupe, quoi.

La journaliste : Ouais, ça vous correspond.

Bruce Ykanji : Je, j'espère !
(Rires)

La journaliste : Et à 21 ans vous dansez pour, euh, MC Solaar puis vous serez, euh, tour à tour danseur ou chorégraphe pour les Dix Commandements, Mis-Teeq, Billy Crawford, Urban Peace et **en 2002, euh, vous créez, euh, votre festival Juste Debout, on va en parler, puis en 2009, une école du même nom « Juste Debout ». (Phrase 6)**. Alors parce qu'en fait dans le hip-hop, y a, expliquez-nous, y a les danses debout et les danses au sol.

Bruce Ykanji : Bah, en fait, on, euh, dans les années 80 on était tous, euh, réunis sur, sur le nom de la danse hip-hop, mais c'est vrai qu'on s'est un peu plus, euh, diversifiés et c'est vrai que la danse, euh, la danse hip-hop pour le, le, le commun des mortels, c'est la danse au sol, le break.

La journaliste : Ouais, c'est ça on imagine les danseurs qui dansent sur la tête et qui tournent sur le dos.

Bruce Ykanji : Exactement mais y a pas que ça, y a plein d'autres disciplines et c'est pour ça qu'on a appelé ça le « Juste Debout » aussi pour **se différencier (Phrase 7)**.