

Proba de

Código

**CSPX031**

**Lingua  
estranxeira:  
francés**

Control

Poña aquí a etiqueta  
de control do exame

(código só en letras)

**Lingua estranxeira: francés**



# 1. Formato da proba

---

## Formato

- A proba consta dun texto e catro apartados de comprensión e expresión escrita referidos a el, algúns subdivididos en varias cuestións. A distribución é a seguinte:
  - Apartado 1: unha cuestión de síntese.
  - Apartado 2: sete cuestións tipo test.
  - Apartado 3: un exercicio de vocabulario tipo test (sete palabras para dar un sinónimo).
  - Apartado 4: redacción dun texto escrito.

## Puntuación

- Puntuación:
  - Apartado 1: 0,50 puntos.
  - Apartado 2: 0,50 puntos cada cuestión tipo test. Total: 3,50 puntos.
  - Apartado 3: 0,50 puntos cada palabra. Total: 3,50 puntos.
  - Apartado 4: 2,50 puntos.

## Duración

- Este exercicio terá unha duración de 40 minutos.

## Materiais e instrumentos que poden empregarse durante a proba

- Bolígrafo con tinta negra ou azul.

## Advertencias para o alumnado

- Os exames non deben levar ningún tipo de marca nin texto que poidan identificar a persoa candidata.
- Non está permitido o uso do dicionario.



## 2. Exercicio

Lisez ce document et répondez aux questions

Psychanalystes, psychologues, universitaires... ils sont de plus en plus nombreux à plaider ouvertement en faveur des jeux vidéo. Grâce à eux, on aiderait par exemple les enfants agressifs à canaliser leur violence, les mauvais élèves à reprendre goût à l'école. Les jeux vidéo commencent à trouver leur place dans les hôpitaux. Triompheront-ils un jour dans les salles de classe ?

Prescrire l'usage des jeux vidéo aux enfants agités, agressifs, en échec scolaire. Idée saugrenue, dangereuse même, jugeront d'emblée les parents les plus ouverts. Comment imaginer que le temps passé à exterminer frénétiquement des monstres virtuels ou à cheminer dans des univers abscons, puisse apporter un quelconque bénéfice ?

Michael Stora en est pourtant convaincu : les jeux vidéo peuvent avoir sur l'enfant un effet « thérapeutique », affirme ce psychanalyste et psychologue clinicien. « *Le jeu vidéo a des règles très strictes. Il faut déployer une stratégie, persévérer, accepter la frustration, collaborer.* »

Voilà quatre ans déjà que dans son cabinet parisien comme au centre médico-psychopédagogique (CMPP) de Pantin, à Seine-Saint-Denis, il soigne par le jeu vidéo des enfants atteints de divers troubles du comportement.

L'histoire commence en 1995 avec l'arrivée sur le marché des premiers jeux vidéo en trois dimensions. À cette période de sa vie où il ne va pas très bien, comme il le glisse pudiquement, le psychanalyste se met à jouer plusieurs heures par jour et découvre sur lui-même les vertus curatives de cette pratique ludique. Pourquoi n'en ferait-il pas bénéficier ses patients ?

Le programme: une demi-heure de psychothérapie de groupe, suivie d'une heure sur PlayStation avec le psychothérapeute, qui, en fonction des pathologies, choisit des jeux proches du conte de fées (Ico, Halo, Fable, ...) ou, au contraire, reproduisant la vie quotidienne (Sims), mais qui ont en commun de raconter une histoire. C'est ainsi que durant ces séances un peu spéciales, le plaisir commun du jeu, l'attention bienveillante du thérapeute, valorisent l'enfant et libèrent sa parole. Et voilà le bénéfice thérapeutique. Le jeu fonctionne comme un antidépresseur : il permet l'émergence de pulsions agressives et aide à les canaliser.

Pascale Krémer.

Le Monde 23/11/2006 (texte adapté)

### Apartado 1

1. Donnez un titre à ce document en vous rapportant aux idées principales du texte. [0,50 points]



## Apartado 2

Répondez aux questions suivantes. Cochez la réponse correcte. [3,50 points; 0,50 chaque question]

### 2. D'après le texte, les jeux vidéo :

---

- A** Sont bénéficiaux pour certains enfants avec des problèmes
- B** Sont préjudiciaux en général à cause de la violence que dégagent.
- C** Peuvent aider les enfants dans les collèges.

### 3. Michael Stora commence à travailler avec des jeux vidéo :

---

- A** Parce qu'il envisage de faire une recherche scientifique
- B** Parce qu'il est le créateur d'un jeu vidéo destiné aux enfants agressifs.
- C** Parce que lui-même s'est bénéficié de cette pratique à un moment donné.

### 4. Les parents des enfants :

---

- A** Sont d'accord avec Michael Stora
- B** Seulement quelques-uns (les plus ouverts) sont d'accord avec lui.
- C** S'opposent frontalement à cette idée.

### 5. Michael Stora est :

---

- A** Médecin de famille.
- B** Psychanalyste.
- C** Psychiatre.

### 6. Michael Stora travaille avec les jeux vidéo :

---

- A** Depuis le début de cette année.
- B** Il y a déjà quatre ans.
- C** Depuis 1995.

### 7. Le programme thérapeutique dure :

---

- A** Une heure.
- B** Une demi-heure.
- C** Une heure et demie.



**8.** Le but de cette thérapie consiste à :

---

- A** Renforcer la confiance entre médecin et enfant.
- B** S'amuser avec le jeu.
- C** Faire parler l'enfant.



### Apartado 3

Cherchez le synonyme des mots suivants: [3,50 points; 0,50 chaque mot]

#### 9. Plaider.

---

- A** S'opposer.
- B** Soutenir une cause.
- C** Se plaindre.

#### 10. Prescrire.

---

- A** Interdire.
- B** Permettre.
- C** Imaginer.

#### 11. Échec.

---

- A** Faillite.
- B** Succès.
- C** Tombée.

#### 12. Cheminer.

---

- A** Nettoyer les cheminées.
- B** Traverser.
- C** Marcher.

#### 13. Déployer.

---

- A** Éclater.
- B** Détruire.
- C** Déplier.

#### 14. Tirer.

---

- A** Jeter.
- B** Obtenir.
- C** Regretter.



**15.** Craintes.

---

- A** Turbulences.
- B** Problèmes.
- C** Peurs.

**Apartado 4**

- 16.** Êtes-vous d'accord avec Michael Stora ? Quelle est votre opinion en ce qui concerne l'usage des jeux vidéo chez les enfants ? (100 mots) [2,50 points]
-



### 3. Solución para as preguntas tipo test

Nº	A	B	C	
1	Apartado 1			
2	X			
3			X	
4		X		
5		X		
6		X		
7			X	
8			X	
9		X		
10	X			
11	X			
12			X	
13			X	
14		X		
15			X	
16	Apartado 4			
Nº de respostas correctas (C)				
Nº de respostas incorrectas (Z)				
Puntuación do test $0'50 \times C - 0'125 \times Z$				
Puntuación apartado 1 (A1)				
Puntuación apartado 4 (A4)				
Puntuación total = test + A1 + A4				

**Nas preguntas de test, por cada resposta incorrecta descontaranse 0'125 puntos. As respostas en branco non descontarán puntuación**



## 4. Solución para as preguntas que non son de tipo test

---

### Apartado 1

[0,50 puntos]

- Valorarase a capacidade do alumnado de resumir e localizar a idea principal do texto.  
Exemplo: “Jeux vidéo: et si c’était bon pour les enfants?”

### Apartado 4

[2,50 puntos]

- Terase en conta a comprensión, a expresión e a corrección na escrita.
- A persoa correctora ha valorar se o alumno ou a alumna se comunican de xeito efectivo, de modo que respondan de maneira coherente, cunha ordenación lóxica na exposición de ideas, amosando fluidez no uso do vocabulario, ao tempo que empregan unha expresión gramatical correcta.
- Penalizaranse:
  - Erros básicos ortográficos e gramaticais.
  - Erros na estrutura das oracións.
  - Transcricións literais de fragmentos do texto.
  - Uso reiterativo de palabras ou estruturas.
  - Efecto negativo e confuso na mensaxe.
  - Desaxuste do texto ao número de palabras indicado no exercicio.
- Resposta libre.