

Estructura del ejercicio.

La estructura del examen consta de dos bloques: (I) comprensión de un texto y transformación gramatical de frases de dicho texto; (II) redacción de un texto. En cada uno de estos dos bloques hay dos opciones. El/la estudiante debe elegir una opción de cada bloque. En cada pregunta se señala la puntuación máxima.

BLOQUE I (7 puntos)

TEXTE A

Les loisirs de la génération Z

« Avant la crise sanitaire, la génération Z préférait les activités en intérieur plutôt qu'en extérieur. En effet, plus de 53 % d'entre eux privilégiaient le visionnage d'une série ou un jeu vidéo en simultané plutôt qu'une soirée en boîte de nuit ou dans un bar », nous explique Nina Rolin, planneuse stratégique chez Leaks Podcast.

On pensait que le confinement serait très propice à la génération Z, habituée à vivre en ligne. En réalité, elle s'est sentie très isolée derrière les écrans. Cela lui a fait prendre conscience de la nécessité de sociabiliser « dans la vraie vie », souligne Elisabeth Soulié, coach et anthropologue diplômée de l'École des hautes études en sciences sociales. Dans son ouvrage, de plus en plus de jeunes lui ont confié être prêts à abandonner leur téléphone lorsqu'ils sont avec leurs amis ou dans certains lieux. Pourquoi ? Pour pouvoir « être complètement présents ».

Résultat : des jeunes qui apprécient rester chez eux en mode hors ligne, pour arroser leurs plantes en pot ou faire de la poterie et du tricot. « De multiples activités manuelles sont redevenues tendance ». Mais les nouveaux loisirs des Z ne se déroulent pas seulement dans la maison. « Nombre de jeunes me racontent faire les Chemins de Saint-Jacques-de-Compostelle », explique l'anthropologue. Elle note également que de plus en plus de jeunes se tournent vers la méditation et vers les activités en extérieur comme l'observation des oiseaux et la pêche façon *no kill*.

1. (2 points). Dites si c'est vrai ou faux, d'après le texte. Justifiez votre réponse avec une phrase du texte.
 - 1.1. Jusqu'à l'arrivée de la pandémie, la majorité de la génération Z aimait se rencontrer dans des lieux publics.
 - 1.2. Les experts estimaient que l'enfermement dû à la COVID-19 conviendrait parfaitement à la génération Z.
2. (2 points). Répondez brièvement (sans répéter les phrases du texte).
 - 2.1. Qu'a compris la génération Z pendant la pandémie ?
 - 2.2. Qu'est-ce que les jeunes de la génération Z aiment faire à l'extérieur actuellement ?
3. (1 point). Cherchez dans le texte le mot ou l'expression qui correspond aux définitions suivantes :
 - 3.1. Pratique mentale qui consiste à focaliser son attention sur le présent.
 - 3.2. Scientifique qui étudie les groupes humains.
4. (2 points).
 - 4.1. Récrivez la phrase en remplaçant les éléments soulignés au deuxième paragraphe par un pronom personnel : leur téléphone.
 - 4.2. Posez la question sur les éléments soulignés au troisième paragraphe : De multiples activités manuelles.

TEXTE B

Le métavers

Depuis que Facebook a annoncé son changement de nom, devenant Meta, et son intention de créer d'ici cinq ans un métavers, tout le monde en parle.

Le terme, contraction de « méta » et « univers », veut dire « au-delà de l'univers ». Le métavers est un monde parallèle virtuel, où chaque utilisateur peut mener une vie numérique en 3 ou 4D, au travers d'un avatar, un personnage qui le représente. « La vraie différence avec une simple expérience de réalité virtuelle, c'est que l'on y fera des choses : discuter, se déplacer et bien sûr acheter », explique Guillaume Moreau, professeur d'informatique et coauteur de *Réalité virtuelle et réalité augmentée. Mythes et réalités*.

Lancée en 2003, la plateforme *Second Life* peut être considérée comme un ancêtre du métavers. Mais l'accès à ce jeu, toujours en ligne, se fait via un simple écran d'ordinateur, en deux dimensions. Dans le métavers, le degré d'immersion sera infiniment supérieur grâce à l'utilisation d'un casque de réalité virtuelle connecté en wi-fi à Internet.

Différents éléments expliquent cette émergence. D'abord, la capacité de calcul des ordinateurs a été multipliée par plus de 100 depuis 1980, permettant un réalisme graphique inédit. Autre élément, les casques sont beaucoup moins chers. « Ils sont passés de plusieurs dizaines de milliers d'euros à 350 euros en moyenne », souligne Guillaume Moreau. Dans le même temps, l'utilisation de la réalité virtuelle s'est généralisée, dans le domaine professionnel. « Les pilotes d'avion, par exemple, s'entraînent depuis longtemps déjà sur des simulateurs de vol. Parallèlement, la société s'est hyperdigitalisée, avec les smartphones et les réseaux sociaux. Combinés à tout cela, « le confinement et les restrictions sanitaires ont représenté un formidable accélérateur ».

1. (2 points). Dites si c'est vrai ou faux, d'après le texte. Justifiez votre réponse avec une phrase du texte.
 - 1.1. Le métavers est devenu un sujet courant de conversation.
 - 1.2. Le métavers n'a rien à voir avec le jeu *Second Life*.
2. (2 points). Répondez brièvement (sans répéter les phrases du texte).
 - 2.1. Pourquoi le métavers sera-t-il différent de la réalité virtuelle actuelle ?
 - 2.2. Citez au moins deux conditions qui ont rendu possible le développement du métavers.
3. (1 point). Cherchez dans le texte le mot ou l'expression qui correspond aux définitions suivantes :
 - 3.1. Réunion de deux éléments linguistiques en un seul.
 - 3.2. Appareils qui permettent de représenter artificiellement un fonctionnement réel.
4. (2 points).
 - 4.1. Mettez au conditionnel présent la phrase soulignée au deuxième paragraphe : Le métavers est un monde parallèle virtuel, où chaque utilisateur peut mener une vie numérique en 3 ou 4D, au travers d'un avatar, un personnage qui le représente.
 - 4.2. Mettez à la voix passive la phrase soulignée au quatrième paragraphe : Différents éléments expliquent cette émergence.

BLOQUE II (3 puntos)

RÉDACTION A

Pensez-vous que les loisirs des jeunes d'aujourd'hui soient plus amusants que les loisirs des jeunes du passé ? (3 points) (entre 80 et 120 mots).

RÉDACTION B

Pensez-vous que le métavers puisse remplacer dans le futur le monde réel ? (3 points) (entre 80 et 120 mots).



CRITERIOS ESPECÍFICOS DE CORRECCIÓN

Estructura del ejercicio.

La estructura del examen consta de dos bloques: (I) comprensión de un texto y transformación gramatical de frases de dicho texto; (II) redacción de un texto. En cada uno de estos dos bloques hay dos opciones. El/la estudiante debe elegir una opción de cada bloque.

BLOQUE I (7 puntos)

Cuestión 1: Hasta 2 puntos. Se otorgará 1 punto por cada apartado, siempre y cuando la respuesta de verdadero o falso sea correcta y esté adecuadamente justificada con una frase del texto.

Cuestión 2: Hasta 2 puntos. A la hora de calificar esta cuestión no debería darse todo el punto que se asigna a cada una de las preguntas a la corrección gramatical, sino 0,5 a la comprensión y 0,5 a la corrección lingüística, ya que se pretende medir ambas capacidades.

Cuestión 3: Hasta 1 punto, adjudicándose 0,5 a cada apartado.

Cuestión 4: La calificación es de 2 puntos, 1 por cada apartado, y se atenderá más a la corrección de la estructura morfosintáctica que a los detalles de la ortografía.

BLOQUE II (3 puntos)

Redacción:

La valoración de este apartado es de 3 puntos. Debe evitarse la tentación de corregir este apartado atendiendo solo a la corrección gramatical y ortográfica. Los criterios de calificación así lo deben recordar: el manejo del léxico, la organización de las ideas, la coherencia y la capacidad de transmitir un mensaje, la creatividad y la madurez son aspectos muy importantes que deben tenerse en cuenta.

Aunque la apreciación de esta pregunta debe ser de conjunto, podría señalarse de modo indicativo la siguiente distribución de la puntuación:

- 1 punto por la corrección ortográfica.
- 1 punto por la corrección de la estructura sintáctica y organización de las ideas.
- 1 punto por la adecuada utilización del léxico, riqueza de este y creatividad.