PRUEBAS DE ACCESO A LA UNIVERSIDAD
304 - FRANCÉS
PAU2025 - **JULIO**

NOTA IMPORTANTE
Este examen consta de tres secciones: comprensión escrita, dominio de la lengua francesa y producción escrita. En la **primera sección**, en 1.1 y 1.2 hay que determinar si las afirmaciones son verdaderas o falsas y justificar la opción elegida mediante un fragmento del texto; en 1.3 y 1.4 solo una de las tres opciones ofrecidas es correcta. En la **segunda sección**, en la pregunta 5, si se responde a un número de cuestiones superior al que se solicita, solo se corregirán las dos primeras respuestas dadas según el orden en el que aparecen en el examen. En la **tercera sección** (producción escrita) se podrá elegir una de dos opciones propuestas.

SECTION I : COMPRÉHENSION ÉCRITE (3 points)

L'utilisation des jeux vidéo dans le traitement de jeunes en situation de handicap

Le jeu vidéo a toujours été sujet aux polémiques : trop stéréotypé, trop débilitant, trop addictif… De plus, nombreux sont les jeux qui ont subi les assauts[1] d'associations souhaitant interdire certains titres perçus comme « dangereux » pour les jeunes utilisateurs.

Pourtant, de récentes études montrent que le jeu vidéo présente aussi des avantages pour la santé mentale. Il aide à augmenter les capacités cognitives des joueurs. Quelques médecins, psychologues et thérapeutes perçoivent même le jeu vidéo comme un outil[2] de médiation thérapeutique dans le traitement de jeunes en situation de handicap (troubles[3] psychiques, autisme, trouble du déficit de l'attention avec ou sans hyperactivité, etc.).

D'après une étude publiée dans la revue *Frontiers in Human Neuroscience*, une heure par jour de jeu vidéo suffirait pour augmenter les capacités visuelles, d'attention et de concentration des joueurs. Celle-ci a été réalisée sur un groupe de 29 étudiants qui ont été divisés en deux groupes : les « experts », qui jouent aux jeux vidéo depuis plus de deux ans, et les « non experts », qui jouent depuis moins de six mois. Cette étude révèle que tous les joueurs ont bénéficié d'une amélioration concernant leur capacité à se concentrer.

Les jeux vidéo d'action amélioreraient notamment l'attention visuelle des joueurs, selon un article de *Sciences humaines*, puisqu'ils peuvent suivre d'un simple coup d'œil plusieurs objets dans le temps et l'espace. Autrement dit, ils se repèrent[4] plus facilement dans l'espace. Les joueurs présenteraient également une augmentation de leur vitesse de réflexion ainsi que de la coordination entre leurs mains et leurs yeux.

Les jeux vidéo augmenteraient aussi la concentration des joueurs en aidant leur cerveau à moins se laisser distraire par divers événements extérieurs et à se focaliser sur une seule tâche. Toutes ces améliorations de compétences ont été associées par les chercheurs à un accroissement[5] significatif des capacités cognitives relatives à l'attention et la mémoire. Il y aurait ainsi une corrélation entre la pratique régulière des jeux vidéo et la modification cérébrale dans la région du cerveau qui contient l'hippocampe.

De nombreux articles sur Internet démontrent que le jeu vidéo est de plus en plus utilisé comme un objet de thérapie par les médecins afin d'aider les jeunes atteints de troubles cognitifs ou nerveux. Certains médecins créent des jeux vidéo pour favoriser la communication, la motricité des enfants en situation de handicap, ou encore détecter des symptômes précoces.

Il apparaît que le jeu vidéo thérapeutique présente énormément d'avantages par rapport à d'autres traitements. D'une part, il permet d'obtenir de nombreuses données sur le patient et, par conséquent, d'observer plus aisément[6] les améliorations. D'autre part, il s'adapte selon les difficultés, les améliorations et les sauvegardes des sessions précédentes du patient. On peut donc constater que le jeu vidéo est de plus en plus utilisé par les médecins, psychologues et thérapeutes pour accompagner la thérapie des jeunes en situation de handicap. Il n'est cependant pas un traitement. En effet, il nécessite encore la présence d'un professionnel de santé pour rendre compte de l'amélioration des capacités cognitives du patient.

1. **Assaut** : attaque, critique ; 2. **Outil** : moyen, instrument ; 3. **Trouble :** Perturbation d'ordre physiologique ou psychique ; 4. **Se repérer** : se situer avec précision ; 5. **Accroissement** : augmentation ; 6. **Aisément** : facilement, sans difficulté.

1. Lisez le texte et décidez si les affirmations 1.1 et 1.2 sont vraies ou fausses. Ensuite, trouvez un extrait du texte qui confirme votre réponse dans chaque cas. Écrivez « VRAI » ou « FAUX » ainsi que l'extrait (une ou deux lignes maximum) sur votre feuille de réponses.

Puis, pour les items 1.3 et 1.4, choisissez la meilleure option (A, B ou C). Copiez la lettre correspondante sur votre feuille de réponse. [Note : 4 items x 0,4 points = 1,6 points]

Exemple pour items 1.1 et 1.2 **: Le jeu vidéo a toujours été au centre de controverses**.
VRAI. JUSTIFICATION : « Le jeu vidéo a toujours été sujet aux polémiques ».

Exemple pour items 1.1 et 1.2 : **Il y a des jeux vidéo qui ont été considérés comme bénéfiques par certaines associations.**
FAUX. JUSTIFICATION : « nombreux sont les jeux qui ont subi les assauts d'associations souhaitant interdire certains titres perçus comme « dangereux » pour les jeunes utilisateurs ».

1.1. **Les jeux vidéo peuvent avoir des effets positifs sur la santé mentale**.

1.2. **Pratiquer des jeux vidéo d'action aide à améliorer les repères dans l'espace**.

1.3. **Le jeu vidéo …**

A. ne sert qu'à amuser les jeunes.
B. est utilisé en médecine pour soigner les jeunes ayant des problèmes cognitifs.
C. ne favorise pas la communication.

1.4. **Des spécialistes en médecine…**

A. utilisent de plus en plus les jeux vidéo pour compléter le traitement médical des jeunes avec un handicap.
B. ont rejeté les jeux vidéo comme objet de thérapie.
C. considèrent que les jeux vidéo doivent être employés à l'école.

2. À partir des informations contenues dans le texte, complétez les phrases suivantes en utilisant vos propres mots. Vous devrez ajouter, à ce qui est déjà écrit, de 10 à 15 mots par phrase. NE COPIEZ PAS LITTÉRALEMENT le texte ni les phrases de l'exercice précédent. [Note : 2 x 0,5 = 1 point].

2.1. Grâce aux jeux vidéo, ...
2.2. On a constaté que .....

3. Trouvez dans le texte les mots qui correspondent aux définitions 3.1 à 3.4 ci-dessous. Copiez les mots du texte sur votre feuille de réponses. [Note : 4 items x 0,1 point = 0,4 points]

3.1. 1er paragraphe
Définition : *Qui crée une dépendance*.
Mot dans le texte (adjectif) :

3.2. 3e paragraphe
Définition : *Rendre quelque chose plus grand, plus considérable, plus important ; accroître.*
Mot dans le texte (verbe) :

3.3. 4e paragraphe
Définition : *Personne qui pratique un jeu, un sport*.
Mot dans le texte (nom) :

3.4. 7e paragraphe

Définition : *En grande quantité, d'une manière intense ; beaucoup*.
Mot dans le texte (adverbe) :

SECTION II : MAÎTRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE (3 points)

4. Complétez le texte en choisissant la meilleure option (A, B ou C) pour chaque TROU (1-15). Dessinez sur votre feuille de réponses un tableau comme celui-ci et, pour chaque réponse (1-15), écrivez la lettre correspondant à votre réponse (A, B ou C). Employez des MAJUSCULES [Note : 15 réponses correctes x 0,1 point = 1,5 point].

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

La tour Eiffel

La tour Eiffel est le symbole de la ville de Paris. Elle (1) ___ par Gustave Eiffel (2) ___ l'Exposition universelle de Paris de 1889. La tour Eiffel mesure exactement 312 mètres de hauteur. (3) ___ sa construction, la tour Eiffel était le monument (4) ___ du monde (elle (5) ___ restée pendant quarante ans). (6) ___ un site touristique très important, (7) ___ 7 millions de touristes visitent la tour Eiffel (8) ___ année. Au total, (9) ___ estime que/qu' (10) ___ sa construction plus de 300 millions de personnes ont visité la tour Eiffel.
Du haut de la tour Eiffel, on peut voir les (11) ___ monuments de Paris : la cathédrale Notre-Dame, la tour Montparnasse et l'arc de triomphe. On peut voir (12) ___ le fleuve (13) ___ traverse la capitale : la Seine. La tour Eiffel (14) ___ sur le Champ-de-Mars. C'est un parc (15) ___ les gens viennent se promener en famille et entre amis.

1. A) est construit	B) a été construite	C) était construit
2. A) pour	B) par	C) avec
3. A) Pour	B) Quand	C) Pendant
4. A) élevé	B) plus élevé	C) le plus élevé
5. A) l'a	B) l'est	C) le soit
6. A) Il est	B) C'est	C) Elle est
7. A) pour	B) sur	C) environ
8. A) chaque	B) chacune	C) quelque
9. A) il	B) on	C) s'
10. A) avant	B) après	C) pendant
11) A) principals	B) principales	C) principaux
12. A) aussi	B) ainsi	C) pourtant
13. A) que	B) qui	C) à qui
14. A) a situé	B) est située	C) est situé
15. A) que	B) dont	C) où

5. Transformez <u>deux</u> des phrases suivantes en faisant attention aux consignes de grammaire données [Note : 2 items x 0,75 point = 1,5 point].

5.1. Mettez le verbe <u>au passé composé et à la forme négative</u> :

Nous **mangeons** des sandwichs.

5.2. Transformez cette phrase à la <u>voix active</u> :

La voiture rouge a été vendue par André.

5.3. Dans la phrase suivante, choisissez <u>le mot en gras correct</u> :

1. *Malgré* / 2. *Grâce à* … son excellent travail, il a réussi à être promu dans l'entreprise.

5.4. Mettez les éléments de cette phrase <u>au pluriel</u> :

Mon ami a décidé de voyager avec son frère.

SECTION III. PRODUCTION ÉCRITE (4 points)

6. Choisissez UNE des deux options ci-dessous (a ou b) et rédigez le texte correspondant (120-150 mots) sur votre feuille de réponse.

a) <u>Texte d'opinion</u>

Les jeux vidéo présentent-ils plus d'avantages ou d'inconvénients pour les jeunes ?

RÉDIGEZ UN TEXTE D'OPINION. Assurez-vous d'adopter une position et de fournir les arguments nécessaires pour convaincre votre lecteur.

b) <u>Un email</u>

SITUATION

Vous vous appelez Emma et vous avez l'intention de vous rendre à Disneyland Paris cet été mais vous ne voulez pas y aller toute seule.

CONSIGNE : vous écrivez à Alice pour lui demander de vous accompagner et, afin de la convaincre, vous lui offrez la possibilité de rester à Paris et de faire aussi d'autres activités.

PRUEBAS DE ACCESO A LA UNIVERSIDAD
304 - FRANCÉS
PAU2025 - **JULIO**

CRITERIOS DE CORRECCIÓN Y EVALUACIÓN GENERAL

Criterios generales

En la prueba se valora el dominio del candidato/de la candidata en la comunicación escrita. En consecuencia, la prueba se organiza de manera que se pueda medir tanto la capacidad de comprensión como la de expresión en lengua francesa.

En el desarrollo de las correspondientes respuestas el candidato /la candidata debe demostrar su capacidad de comprensión y de expresión en francés escrito.

Criterios específicos

SECTION I : COMPRÉHENSION ÉCRITE	**(3 points)**

1. Lisez le texte et décidez si les affirmations 1.1 et 1.2 sont vraies ou fausses. Ensuite, trouvez un extrait du texte qui confirme votre réponse dans chaque cas. Écrivez « VRAI » ou « FAUX » ainsi que l'extrait (une ou deux lignes maximum) sur votre feuille de réponses. [Note : 2 items x 0,4 points = 0,8 points]

1. **0,4 point** pour une réponse complète et correcte : réponse qui inclut « vrai » ou « faux » et dont la justification est correcte.
1. **0,2 point** pour une réponse incomplète : réponse qui inclut « vrai » ou « faux » mais à laquelle il manque la justification d'une correcte compréhension, OU l'élève n'a pas indiqué si l'énoncé est « vrai » ou « faux » mais il a tout de même justifié correctement la réponse.
2. **0 point** pour une réponse incorrecte : réponse qui inclut « vrai » quand la bonne réponse est « faux » ou vice versa et dont la justification est également incorrecte.

Puis, pour les items 1.3 et 1.4, choisissez la meilleure option (A, B ou C). Copiez la lettre correspondante sur votre feuille de réponse. [Note : 2 items x 0,4 points = 0,8 points]

- **0,4 point** pour chaque réponse correcte.
- **0 point** pour chaque réponse incorrecte.
- **0 point** pour chaque question sans réponse.
- **0 point** pour chaque réponse illisible.

2. À partir des informations contenues dans le texte, complétez les phrases suivantes en utilisant vos propres mots. Vous devez ajouter, à ce qui est déjà écrit, de 10 à 15 mots par phrase. NE COPIEZ PAS LITTÉRALEMENT le texte ni les phrases de l'exercice précédent. [Note : 2 items x 0,5 point = 1 point].

- **Correction linguistique : 0,2 point par item**

  0,2 point = aucune erreur dans la réponse.

  0,15 point = la réponse contient une erreur.

  0,1 point = la réponse contient deux erreurs.

  0,05 point = la réponse contient trois erreurs.

  0 point = la réponse contient plus de trois erreurs.

- **Compréhension : 0,3 point par item**

  0,3 point = compréhension complète.

  0,15 point = compréhension incomplète ou partiellement inexacte.

  0 point = manque total de compréhension.

3. Trouvez dans le texte les mots qui correspondent aux définitions 3.1 à 3.4 ci-dessous. Copiez les mots du texte sur votre feuille de réponses. [Note : 4 items x 0,1 point = 0,4 points]

SECTION II : MAÎTRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE (3 points)

3. Complétez le texte en choisissant la meilleure option (A, B ou C) pour chaque TROU (1-15). Dessinez sur votre feuille de réponses un tableau comme celui-ci et, pour chaque espace (1-15), écrivez la lettre correspondant à votre réponse (A, B ou C). Employez des MAJUSCULES [Note : 15 réponses correctes x 0,1 point = 1,5 point].

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

- **0,1 point** pour chaque réponse correcte.
- **0 point** pour une réponse incorrecte, illisible ou absence de réponse.

4. Transformez <u>deux</u> des phrases suivantes en faisant attention aux consignes de grammaire données [2 items x 0,75 point = 1,5 point].

- **0,75 point** pour chaque réponse correcte.
- **0,6 point** s'il y a une 1 erreur dans la réponse.
- **0,45 point** s'il y a 2 erreurs.
- **0,3 point** s'il y a 3 erreurs.
- **0,15 point** s'il y a 4 erreurs.
- **0 point** s'il y a plus de 4 erreurs dans la réponse.
- **0 point** si la réponse ne réalise pas les changements des structures linguistiques demandés ou pas tous.

Par ex. :

Transformez au discours rapporté :

Michel : Iras-tu en France ?

Réponses :

Michel a dit : Iras-tu en France ? **0 point**

Michel a dit, iras-tu en France ? **0 point**

Michel a demandé, iras-tu en France ? **0 point**

SECTION III : PRODUCTION ÉCRITE **(4 points)**

5. Le texte à rédiger changera en fonction de la typologie textuelle choisie. Rédaction entre 120 et 150 mots. [Note : 4 points x 1 item = 4 points]

Critères :

a) Contenu, présentation et organisation : 1,5 point

- **1,5 point** si la longueur du texte (entre 120 et 150 mots) et la consigne sont respectées.
- **1,2 point** si la longueur du texte (entre 100 et 119 mots) et la consigne sont respectées.
- **0,8 point** si la longueur du texte (moins de 100 mots) et la consigne sont respectées.

b) Correction : Maîtrise de la langue française (grammaire et vocabulaire) : 2 points

- **2 points** pour une production écrite entre 120 et 150 mots.
- **1,5 point** pour une production écrite entre 100 et 119 mots.
- **1 point** pour une production écrite de moins de 100 mots.

c) Autres (orthographe, ponctuation, emploi des majuscules, etc.) : 0,5 point

- **0,5 point** pour une production écrite entre 120 et 150 mots.
- **0,3 point** pour une production écrite entre 100 et 119 mots.
- **0,2 point** pour une production écrite de moins de 100 mots.

Résumé des ponctuations maximales selon les trois critères (a, b et c) pour chaque type de réponse :

- Entre 120 et 150 mots : 4 points (1,5 pour Contenu, présentation et organisation + 2 pour Maîtrise de la langue française + 0,5 autres).

- Entre 100 et 119 mots : 3 points (1,2 pour Contenu, présentation et organisation + 1,5 pour Maîtrise de la langue française + 0,3 pour Autres).

- Moins de 100 mots : 2 points (0,8 pour Contenu, présentation et organisation + 1 pour Maîtrise de la langue française + 0,2 pour Autres).

PRUEBAS DE ACCESO A LA UNIVERSIDAD
304 - FRANCÉS
PAU2025 - **JULIO**

REMARQUE IMPORTANTE :

Les critères de correction A, B et C seront appliqués jusqu'au premier point suivant le cent cinquantième mot. Au-delà, seul le critère A sera évalué.

À partir du cent soixante-dixième mot, tous les critères seront de nouveau appliqués.