



PRUEBAS DE ACCESO A LA UNIVERSIDAD

FASE GENERAL: MATERIAS COMUNES

CURSO 2011 - 2012

CONVOCATORIA:

MATERIA:

OPCIÓN A

Elegir una opción solamente y contestar a las preguntas correspondientes de la opción elegida (A o B).
Responder únicamente en la hoja en blanco con las preguntas numeradas.

Les jeunes espagnols, une génération sacrifiée

Le pays a passé la barre des 5 millions de chômeurs. Pire, 45% des jeunes sont privés d'emploi. Une génération perdue dans le mirage¹ de la construction qui survit d'emplois précaires, de travail au noir et de solidarité familiale.

L'histoire de Javier et Isabel Monreal témoigne de cette réalité dans une petite ville de la région de Valence. Dans les années 2000, la vie souriait au jeune couple, Javier gagnait plus de 3000 euros par mois dans le bâtiment, Isabel travaillait à la mairie ; ils ont pu s'offrir la maison de leur rêve à crédit. Puis la bulle² s'est dégonflée, la crise a emporté des dizaines d'entreprises: ils ont perdu leur emploi, leur maison, dépensé leurs économies dans un petit négoce. La banque a confisqué leur bien, mais elle a aussi levé l'hypothèque, c'est leur seule consolation. La famille avec quatre enfants, âgés de 8 à 18 ans, a dû se réfugier chez le père d'Isabel. Aujourd'hui, le pays compte plus de 1,5 million de foyers où tous les membres sont au chômage.

Juan Romero, professeur à l'université, explique que le drame de l'Espagne, c'est le niveau d'échec³ scolaire très élevé et le manque de qualifications. La bulle immobilière a été un désastre car elle a sorti des dizaines de jeunes de l'école, attirés par des salaires très attractifs.

D'après [Anne Cheyvialle](#) publié le 05/02/2012, le figaro.fr.

Vocabulaire :

¹ Mirage: espejismo.

² Bulle: burbuja.

³ Échec: fracaso.

QUESTIONS

1. Indiquez si les propositions suivantes sont vraies ou fausses, selon qu'elles s'ajustent ou non au texte (1,50 point).
 - a) Presque la moitié des jeunes espagnols sont au chômage.
 - b) La crise a produit l'ouverture de nombreuses entreprises.
 - c) Avant la crise économique, des dizaines de jeunes espagnols abandonnaient l'école, séduits par des salaires très intéressants.

2. Questions sur le lexique (1,50 point):
 - a) Trouvez dans le texte un synonyme de « *recevoir, toucher de l'argent* ».
 - b) Trouvez dans le texte un antonyme du mot « *réalité* ».
 - c) Cherchez dans le texte le mot qui signifie : « *Situation d'un salarié apte au travail mais qui se trouve privé d'emploi* ».

3. Donnez en quelques lignes (2 ou 3) l'idée essentielle du texte (1,50 point).

4. Mettez-vous à la place d'un père et son fils/sa fille, celui-ci/celle-ci veut s'acheter une moto et son père lui rappelle qu'il vient de perdre son emploi et qu'il n'a pas les moyens de le faire. Donnez au moins deux phrases par interlocuteur (2,50 points).

Fils : *Je voudrais m'acheter une moto, j'ai très bien réussi mes qualifications scolaires cette année.*
Père :

.....
Fils :

.....
Père :

.....
Fils :

.....

5. Choisissez une seule option. Rédigez de 8 à 10 lignes ou de 80 à 100 mots, (3 points).
 - a) Vous écrivez à un ami français pour lui raconter comment les Espagnols vivent la crise économique au quotidien, d'après votre propre expérience.
 - b) Que pensez-vous de la déclaration du professeur Juan Romero à propos du niveau d'échec scolaire et du manque de qualifications des élèves espagnols ? Justifiez votre réponse.



PRUEBAS DE ACCESO A LA UNIVERSIDAD FASE GENERAL: MATERIAS COMUNES

CURSO 2011 - 2012

CONVOCATORIA:

MATERIA:

OPCIÓN B

Elegir una opción solamente y contestar a las preguntas correspondientes de la opción elegida (A o B).
Responder únicamente en la hoja en blanco con las preguntas numeradas.

Jeunes, Internet et jeux vidéo : les nouvelles pratiques en question

La commission des affaires culturelles du Sénat a publié un nouveau rapport sur le numérique⁴, intitulé «*Les nouveaux médias : des jeunes libérés ou abandonnés ?*». Son auteur David Assouline, sénateur socialiste, présente l'utilisation d'Internet et des jeux vidéo. Ce rapport analyse les relations qu'entretiennent les 11-18 ans avec le net et les jeux, soulignant que les adolescents sont généralement les principaux utilisateurs des nouveaux outils, soit des blogs ou des téléphones portables.

Les nouvelles technologies sont évaluées pour les menaces et pour les contributions qu'elles représentent. Cyberdépendance, vie privée réduite, publicité omniprésente, exposition possible à des images violentes ou pornographiques et remise en cause des médias d'un côté ; facteur de socialisation, de culture et d'échange, libération de la parole, de l'autre côté. Le téléchargement illégal est jugé seulement par les préjudices économiques qu'il provoque; il offre un énorme accès à la culture et améliore la diversité musicale et culturelle. On estime plus nécessaire d'initier les adolescents aux nouvelles technologies et aux médias traditionnels en ajoutant⁵ des heures de cours annuelles dans les centres.

D' après Sébastien Delahaye, *Écrans*, 19 novembre 2008

<http://www.ecrans.fr/>

Vocabulaire :

⁴ Un rapport sur le numérique: un informe sobre lo digital.

⁵ En ajoutant: incorporando

QUESTIONS

1. Indiquez si les propositions suivantes sont vraies ou fausses, selon qu'elles s'ajustent ou non au texte.

(1,50 point)

- a) Dans le rapport de la commission des affaires culturelles du Sénat le téléchargement illégal n'est jugé que négativement.
- b) Les adolescents sont souvent les principaux utilisateurs de nouveaux outils, soit des jeux, blogs ou des téléphones portables.
- c) Il est nécessaire d'initier les adolescents aux nouvelles technologies et aux médias traditionnels avec des heures de cours.

2. Questions sur le lexique (1,50 point):

- a) Trouvez dans le texte le mot qui correspond à la définition : « *Action de contribuer à quelque chose, part apportée à une œuvre ou à une dépense* ».
- b) Trouvez dans le texte un antonyme de « *bénéfice* ».
- c) Trouvez dans le texte un synonyme de « *dangers* ».

3. Donnez en quelques lignes (2 ou 3) l'idée essentielle du texte. (1,50 point)

4. Imaginez un dialogue entre deux adolescents qui parlent de leurs jeux vidéo respectifs. Donnez au moins deux phrases par interlocuteur. (2,50 points)

A: *Je viens d'acheter le Wipeout 2048. C'est un jeu de course futuriste. Tu le connais ?*

B :

.....

A :

.....

B :

.....

A :

.....

5. Choisissez une seule option. Rédigez de 8 à 10 lignes ou de 80 à 100 mots, (3 points).

- a) Rédigez une lettre à un(e) ami(e) pour lui parler du dernier jeu vidéo que vous venez d'acheter.
- b) Êtes-vous d'accord avec la phrase : «Est-ce que vous trouvez utile les nouvelles technologies dans votre vie quotidienne». Justifiez votre réponse.