|  |
| --- |
| **ÉVALUATION** |
| **CLASSE :** Première  **VOIE :** ☐ Générale ☐ Technologique **X** Toutes voies (LV)  **ENSEIGNEMENT : ESPAGNOL**  **DURÉE DE L’ÉPREUVE :** 1h30  Niveaux visés (LV) : LVA B1-B2 LVB A2-B1  **CALCULATRICE AUTORISÉE :** ☐Oui **x** Non  **DICTIONNAIRE AUTORISÉ :** ☐Oui **x** Non  ☐ Ce sujet contient des parties à rendre par le candidat avec sa copie. De ce fait, il ne peut être dupliqué et doit être imprimé pour chaque candidat afin d’assurer ensuite sa bonne numérisation.  ☐ Ce sujet intègre des éléments en couleur. S’il est choisi par l’équipe pédagogique, il est nécessaire que chaque élève dispose d’une impression en couleur.  ☐ Ce sujet contient des pièces jointes de type audio ou vidéo qu’il faudra télécharger et jouer le jour de l’épreuve.  **Nombre total de pages** : 4 |

L’ensemble du sujet porte sur **l’axe 4** du programme : **Citoyenneté et mondes** **virtuels**.

Il s’organise en deux parties :

**1. Compréhension de l’écrit**

**2. Expression écrite**

**Documento 1: La mujer que desarrolló un videojuego para ayudar a su hijo disléxico**

*Mario, el hijo de Montserrat García, es disléxico.*

Como en España no existía ningún programa de entrenamiento para hacer mejorar la capacidad lectora, Montserrat decidió desarrollarlo. Tras investigar, y segura de que se puede aprender jugando, eligió el formato de videojuego, y Mario se convirtió en su conejillo de indias[[1]](#footnote-1). […]

En la actualidad, Glifing es un método completamente desarrollado, basado en las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, que afirma tener un éxito superior al 95%. Consiste en un entrenamiento sistemático de la lectura a partir de un juego para ordenador o tablet que permite adquirir fluidez lectora y mejorar el rendimiento del niño de manera rápida y amena[[2]](#footnote-2).

Sara Rivas Moreno,

*https://elpais.com/retina/2018/07/17/innovacion ,* 28/07/2018

**Documento 2: El trabajo escolar que se convirtió en una exitosa app para personas con dislexia**

Todo surgió en la asignatura de proyectos del colegio técnico ORT en Buenos Aires. Con la idea de ayudar a algunos compañeros que tenían dificultades para el aprendizaje, un grupo de alumnos creó [LectO](https://lecto.app/es/#_blank).

Así nació la aplicación gratuita pensada para [las personas con dislexia](https://elpais.com/diario/1976/06/27/sociedad/204674433_850215.html#_blank), que cuenta con distintas funciones orientadas a facilitar la lectura y la escritura.

Lisandro Elías Acuña, Fausto Fang, Gonzalo Díaz de Vivar y Ulises López Pacholczak son los cuatro amigos y compañeros de aula, que comenzaron a evaluar sus ideas y cotejarlas1 con especialistas. En ese entonces, tenían apenas 16 años y los movía la pasión por la ciencia y la tecnología, además de las ganas de ayudar. Hoy, LectO es utilizada por más de 10.000 usuarios de distintos idiomas y se convirtió en una herramienta útil y de referencia entre las personas con dislexia, un trastorno del aprendizaje que consiste en la dificultad de identificar sonidos y relacionarlos con las letras. [...]

Con versiones para teléfono móvil y escritorio, LectO permite escribir y leer textos como cualquier editor. Sin embargo, está acompañado por diferentes funciones que lo hacen más amigable para las personas afectadas, a través del uso de colores, recursos auditivos y pictogramas.

“Se puede marcar cada letra con un color específico. Por ejemplo, la ‘b’ y la ‘d’, que son espejadas2 a simple vista. Configurar de esa manera hace que la lectura sea más visual y fácil. La lectura en voz alta, con distintas posibilidades de velocidad, también es muy útil. Además, incorporamos *Open Dyslexic*, una fuente tipográfica creada por especialistas para ser más legible3 para ellos. También se puede optar por otras fuentes clásicas”. [...]

Una herramienta como esta app, según la especialista [María Arabetti], no solo facilita la vida durante los años escolares sino en el resto del desarrollo.

Diego Jemio, *https://elpais.com/america-futura*, 05/01/2023

1. cotejar: *confronter, comparer*

2. espejadas : *en miroir*

3. legible : *lisible*

**1. Compréhension de l’écrit (10 points)**

Documento 1: La mujer que desarrolló un videojuego para ayudar a su hijo disléxico.

Documento 2: El trabajo escolar que se convirtió en una exitosa app para personas con dislexia.

Vous rendrez compte librement, en français, de ce que vous avez compris de chacun des textes (documents 1 et 2). Vous veillerez à établir un lien entre ces deux textes.

**2. Expression écrite (10 points)**

Vous traiterez, **en espagnol**, une seule des deux questions suivantes, **au choix**. Répondez en 120 mots au moins.

**Question A**

Diga en qué medida ambos documentos ilustran un aspecto del eje temático « Citoyenneté et mondes virtuels».

**Question B**

Diga qué elementos de las iniciativas presentadas le parecen útiles e inspiradores. Diga también si conoce otras iniciativas parecidas argumentando su respuesta.

1. un conejillo de indias: *un cobaye*  [↑](#footnote-ref-1)
2. amena = agradable [↑](#footnote-ref-2)