

*Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca***ESAME DI STATO DI ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE****Indirizzi:** LI04, EA03 - LICEO LINGUISTICO**(Testo valevole anche per le corrispondenti sperimentazioni internazionali e quadriennali)****Tema di:** LINGUA E CULTURA STRANIERA 1 (SPAGNOLO) e

LINGUA E CULTURA STRANIERA 3 (FRANCESE)

1ª PARTE: COMPRENSIÓN E INTERPRETACIÓN**Lee el texto siguiente y responde las preguntas que vienen a continuación:**

Junot se había obsesionado con aquel juego que le habían regalado a finales del curso pasado. Se llamaba *El rostro de la princesa* y en la carátula ofrecía un panorama nocturno de la ciudad de las torres. La contratapa informaba de que aquella aventura había cautivado a millones de adolescentes en todo el mundo. Con prosa enferma aludía a los avatares por los que tendría que pasar el jugador antes de alcanzar la meta: rescatar a la princesa de rostro tan hermoso que nadie que la hubiese contemplado una vez podría olvidar jamás. Nada más despertar por la mañana Junot se incorporaba en la cama y encendía el aparato dispuesto a descubrir por fin el enigmático rostro de la princesa secuestrada. Se enfrentaba a las serpientes ígneas de la montaña, a las paredes infatigables del laberinto, a las embarcaciones que minaban el océano. Llegaba al desierto, diezmado de fuerzas y posibilidades, y empezaba a tragar millas hasta quedarse sin carburante, planeaba sobre las dunas envenenadas buscando el surtidor más próximo sobre el que abatirse para recargar energías, y a veces lo conseguía y otras quedaba a expensas de los botones asesinos que estallaban contra su nave y lo dejaban fuera de combate. Se concedía un descanso en el que se dedicaba a maldecir a los conductores de aquellos vehículos azules que le impedían llegar a la ciudad de las torres. Solo una vez logró internarse por las calles de la ciudad. El héroe era un muchacho rubio que podía obtener armas si vencía a impíos enemigos que le surgían en cualquier esquina, en cualquier portal. Si derrotaba al primero de ellos, conseguía un puñal. Con el puñal se deshacía de unos enmascarados que se le encaraban en un callejón lleno de desperdicios. Una flecha roja le indicaba el camino a seguir. Buscando entre la basura daba con un pequeño arsenal que podría utilizar para enfrentarse a la cohorte de enemigos que le aguardaba. Pero la última fase resultaba casi imposible de pasar, porque el menor descuido significaba la eliminación. No se le concedían tres oportunidades como en el desierto o en cualquiera de las fases precedentes. Así que nunca pudo vislumbrar siquiera la torre final en la que mantenían escondida a la princesa cuyo rostro nadie que viera una sola vez podría olvidar ya nunca. Junot, para mejor dirigirse y no repetir los mismos errores, llegó a recoger en un cuaderno la situación exacta de cada uno de sus contrincantes. Era un plano bastante fiable al que dedicó muchas horas de trabajo.

El padre, cada vez que iba a visitarlo a su habitación, trataba de convencerle de que dispendiar el tiempo en aquella aventura no le podía resultar beneficioso. Él se encogía de hombros y ansiaba que su padre se marchase para que lo dejara en paz. Su madre, sin embargo, nunca le reprochaba que se le fueran las jornadas en aquel videojuego. Se interesaba por sus evoluciones. Hasta se arriesgaba a competir, pero su poca destreza le impedía avanzar demasiado. Nunca superaba la segunda fase, en el laberinto de piedra siempre tropezaba con algún soldado más poderoso que ella. Yo, por mi parte, cuando Junot me permitía que lo reemplazase ante la pantalla, perdía el interés enseguida. No ansiaba conocer el rostro de la princesa porque ya suponía cuáles eran sus rasgos: no podían ser otros que los de Andrea. Junot me confesó que siempre que trataba de imaginar el rostro de la princesa, convocaba en la pantalla negra de su cerebro la cara de Andrea, pero necesitaba llegar hasta la mazmorra donde la custodiaban para comprobar que en efecto la princesa no era otra que nuestro inabordable amor.

(610 palabras)



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
ESAME DI STATO DI ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE

Indirizzi: LI04, EA03 - LICEO LINGUISTICO

(Testo valevole anche per le corrispondenti sperimentazioni internazionali e quadriennali)

Tema di: LINGUA E CULTURA STRANIERA 1 (SPAGNOLO) e
LINGUA E CULTURA STRANIERA 3 (FRANCESE)

1. Contesta a las siguientes preguntas señalando **VERDADERO (V) / FALSO (F) / NO DICHO (ND)**.

a) A Junot le gusta jugar a un videojuego que tiene mucho éxito.

V ☐ F ☐ ND ☐

b) Junot dedica todo su tiempo a intentar llegar al final del juego.

V ☐ F ☐ ND ☐

c) El protagonista del videojuego se mueve a pie en los diferentes niveles.

V ☐ F ☐ ND ☐

d) El videojuego se desarrolla por completo en el desierto.

V ☐ F ☐ ND ☐

e) A la madre de Junot le gusta que su hijo pase las horas jugando a ese videojuego.

V ☐ F ☐ ND ☐

2. Responde a las siguientes cuestiones con oraciones completas, sin copiar literalmente del texto:

a) ¿Cómo es la relación que tienen Junot y su padre?

b) ¿Qué relación parecen tener Junot y el narrador del relato?

c) ¿Quién es Andrea?

2ª PARTE: EXPRESIÓN ESCRITA

“Creo que uno de los más importantes objetivos de la educación es que los niños conozcan las alternativas que existen a los prejuicios de sus padres. Sobre todo en el campo de los valores cívicos: educamos para vivir en sociedad, no solo en familia. En democracia, las leyes liberan y las tradiciones y costumbres esclavizan”.

Fernando Savater (1947), “No, papá”, *El País*, 12 de julio de 2018

A partir de la cita anterior redacta un texto argumentativo de unas 300 palabras en el que desarrolles y expliques los objetivos que, en tu opinión, debería contemplar un buen sistema educativo. Estructura el texto en párrafos y presta atención al uso de conectores.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
ESAME DI STATO DI ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE

Indirizzi: LI04, EA03 - LICEO LINGUISTICO

(Testo valevole anche per le corrispondenti sperimentazioni internazionali e quadriennali)

Tema di: LINGUA E CULTURA STRANIERA 1 (SPAGNOLO) e
LINGUA E CULTURA STRANIERA 3 (FRANCESE)

PARTIE 1 – COMPRÉHENSION ET ANALYSE

Lisez le texte suivant.

La fracture numérique

Selon une enquête *UFC Que choisir* menée en 2017, 7,5 millions de Français sont privés d'une connexion de qualité à Internet. Ils sont victimes de ce qu'on appelle la fracture numérique, c'est-à-dire les inégalités d'accès aux technologies numériques. Elle se mesure tant d'un point de vue de l'outil, que de l'usage. Autrement dit, il ne suffit pas de pouvoir se payer un ordinateur et une connexion Internet, mais aussi d'être capable de s'en servir.

La fracture numérique existe d'abord au niveau mondial. En Europe 84,2% des foyers sont connectés à Internet, contre 18% en Afrique. Dans une économie mondialisée et de plus en plus numérique, ne pas avoir accès à Internet a des conséquences néfastes pour l'économie d'un pays.

Mais la fracture numérique est aussi locale et entraîne l'exclusion sociale. Payer ses impôts, inscrire ses enfants à des activités sportives, acheter un billet de train à tarifs préférentiels... avec la multiplication des démarches en ligne et la dématérialisation des services publics, avoir accès à Internet est indispensable pour 9 Français sur 10. Pourtant seulement 67% d'entre eux se sentent compétents pour utiliser un ordinateur. Si le smartphone est le premier objet de connexion à Internet, l'utilisation de celui-ci ou de tablettes ne résout pas le problème puisqu'entre 3 et 4 personnes sur 10 disent ne pas savoir s'en servir.

Les facteurs de discrimination sont variés. En France les zones rurales sont particulièrement défavorisées, avec par exemple une couverture 4G de 99% en ville contre 39% en campagne pour l'opérateur Orange. L'âge est également déterminant : selon une étude du CREDOC, les 70 ans et plus n'ont qu'un usage limité d'Internet contre un usage expert pour les 25 - 39 ans.

Clément Baudet, France Télévisions, 4 octobre 2018

Répondez aux questions en cochant (X) la bonne réponse.

1. Qui risque moins d'être touché par la fracture numérique ?

- ☐ un Européen
- ☐ un Africain
- ☐ un paysan français
- ☐ un Français âgé de plus de 70 ans



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

ESAME DI STATO DI ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE

Indirizzi: LI04, EA03 - LICEO LINGUISTICO

(Testo valevole anche per le corrispondenti sperimentazioni internazionali e quadriennali)

Tema di: LINGUA E CULTURA STRANIERA 1 (SPAGNOLO) e
LINGUA E CULTURA STRANIERA 3 (FRANCESE)

2. Combien de ruraux ont accès à un réseau haut-débit en France ?

- ☐ 84,2%
- ☐ 99%
- ☐ 67%
- ☐ 39%

3. La fracture numérique est un phénomène qui concerne :

- ☐ le monde entier
- ☐ seulement l'Europe
- ☐ seulement l'Afrique
- ☐ seulement le milieu rural

Répondez aux questions suivantes avec vos propres mots et par des phrases complètes.

4. Qu'est-ce qui limite l'accès à Internet ?

5. Quelles sont les conséquences de la fracture numérique ?

PARTIE 2 – PRODUCTION ÉCRITE

Développez le sujet de rédaction suivant.

Vous avez réussi un exploit sportif.

Dans un texte de 150 mots, vous partagez votre expérience avec vos contacts Facebook en racontant ce qui s'est passé.

Durata massima della prova: 6 ore.

Per entrambe le lingue, è consentito l'uso di dizionari bilingue e monolingue.

Non è consentito lasciare l'Istituto prima che siano trascorse 3 ore dalla dettatura del tema.