

Modèle CCYC : ©DNE

Nom de famille (naissance) :

(Suivi s'il y a lieu, du nom d'usage)

Prénom(s) :

N° candidat : N° d'inscription :

(Les numéros figurent sur la convocation.)

Né(e) le : / /

 Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

1.1

Évaluation

CLASSE : Première

VOIE : ☐ Générale ☐ Technologique ☒ Toutes voies (LV)

ENSEIGNEMENT : Basque

DURÉE DE L'ÉPREUVE : 1h30

Niveaux visés (LV) : LVA **B1-B2** LVB **A2-B1**

Axes de programme : **Axe 4 « citoyenneté et mondes virtuels »**

CALCULATRICE AUTORISÉE : ☐ Oui ☒ Non

DICTIONNAIRE AUTORISÉ : ☐ Oui ☒ 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

Baccalauréat général et technologique

Basque

Classe de première

**Compréhension de l'écrit et expression écrite
(3^e trimestre)**

<u>Niveau visé</u> LVB : A2-B1	<u>Durée de l'épreuve</u> 1 h 30	<u>Barème</u> 20 points CE : 10 points EE : 10 points
---	---	--

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

1- Compréhension de l'écrit (10 points)

Titre du document : **Fortnite bideo-jokoa**

Ondoko galderei euskaraz erantzun.

- a-** Zer da artikulu honen gai nagusia ?
- b-** Zer da *Fortnite* jokoaren printzipioa ? Nola jostatzen da, bakarrik, taldeka ?
- c-** Idazleak dio mugak finkatu behar direla. Zertaz ari da ?

FORTNITE BIDEO-JOKOA

Fortnite bideo-jokoa da, ziur asko, azken hilabeteetan gurasoen artean eta haurren taldeetan gehien aipatu den bideo-jokoa. Guraso eta haurren arteko gatazken iturri ere bilakatu da.

2017an ikusi zuen argia eta jada 125 milioi erabiltzaile ditu munduan. Mugikorretarako bertsioa ere badu eta doakoa da. Horiek dira bere zabalpen esponentziala ulertzeko bi gako. Eta baita *youtuber* eta *gamer* ezagunek euren jokaldiak zuzenean erakustea ere. Kezka eta alarma 8 eta 9 urteko erabiltzaileak izateak ekarri du, baita gure inguruko gurasoen artean ere. PEGI kode europarraren arabera, 12 urtetik gorakoentzat da.

Jolasteko bi modu daude: *Save the World* eta *Battle Royale*. Bigarren hau egin da ospetsu, jokalaria bat baino gehiagok elkarrekin jolasteko aukera ematen duena. Jokalariak mapan nonbait erortzen uzten dira. Eta bizirik irauten azkenak izatea da helburua: gainontzeko guztiak akabatzea, alegia. Baina ez da odolik inon ageri. Ezta zonbirik ere. Ez da hain beldurgarria edota bortitza begietara. Marrazki bizidunen itxura du. Hori da bere ezaugarri erakargarrienetako bat (baita gurasoentzat ere). Baina han eta hemen armak lortu behar dituzte bizirik irauteko. Taldean lan egin daiteke helburu hori lortzeko eta estrategia bat garatzeko gaitasuna eta elkarlana susta dezake. Baina helburua bestea akabatzea den heinean, bestearekiko enpatia behintzat ez da lantzen.

Haurren kasuan, zuzeneko *txat*-erako duen aukera da, ziur asko, bortizkeria entzun, irakurri eta sentitzeko kanal nagusia. Ahoz edo idatziz, uneko beste jokalariekin hitz egin daiteke (ezezagunak kasu gehienetan). Eta helburua bestea akabatzea denez, *txat* hori hitz iraingarri eta bortitzez betetzen da. Jokalariaren adinaren, izaeraren edota gaitasunen arabera, *txata*ren aukera desgaitzea oso gomendagarria litzateke.

Birritan egin didate galdera: *Fortnite*-rekin zer? Nire erantzuna berbera da beti: etxe bakoitzak erabaki ditzala erabileraren mugak. Mugak erabaki eta jarri, nor, noiz eta nola: nor jolas daiteke, noiz eta zenbat denboraz eta zein baldintzatan (*txat*-arekin? Ni ondoan nagoela?). Mugak ezinbestekoak dira zeren eta, haur eta nerabeen kasuan bereziki, arriskua baita jokoak enpatiarik gabeko mundu batera eremanen dituela, hasieran birtuala eta ondotik...

Iratxe Esnaola (Hezkuntzan doktorea)

Guraso.eus



2- Expression écrite (10 points)

Ondoko bi gaietarik **bat** landuko duzu **euskaraz** 12 bat lerrotan.

Sujet A

Pierrek 18 urte ditu, Terminalean da eta aurten baxoa pasa behar du baina *Fortnite* jokolaria da, eta « profesionala » izateko helburua dauka. Horretarako Estatu Batuetara joan behar du. Bere erabakia gurasoei esplikatu eta konbentzitu behar ditu. Zer erranen die ?

Sujet B

Sareetako jokoek jende ainitz biltzen dute, eta jokolariak harremanetan sartzan ohi dira. Bainan harreman hauek « egiazkoak » ote dira ? Zer diozu ? Ba ote duzu kondatzeko esperientziarik ?