

TRAINING!

BAC BLANC

ALLEMAND

**TERMINALE
GÉNÉRALE**



ALLEMAND – SUJET (évaluation 3, tronc commun)

**ÉVALUATION 3 (3^e trimestre de terminale)
Compréhension de l'oral, de l'écrit et expression écrite**

Le sujet porte sur l'**axe 4** du programme :

Citoyenneté et mondes virtuels

Il s'organise en trois parties :

- 1- **Compréhension de l'oral (10 points)**
- 2- **Compréhension de l'écrit (10 points)**
- 3- **Expression écrite (10 points)**

Vous disposez tout d'abord de **cinq minutes** pour prendre connaissance de l'**intégralité** du dossier.

Puis vous entendrez trois fois le document support de la compréhension de l'oral. Les écoutes seront espacées d'une minute. Vous pourrez prendre des notes pendant les écoutes.

À l'issue de la troisième écoute, vous organiserez votre temps (1h30) comme vous le souhaitez pour **rendre compte en français** du document oral et du document écrit et pour **traiter en allemand le sujet d'expression écrite**.

1. Compréhension de l'oral

Titre du document : ***Virtuelle Realität für Senioren in Magdeburg (document 1)***

Source du document : Einfach Genial – Henriettes Geschichte – MDR

En rendant compte du document en français, vous montrerez que vous avez compris :

- **le contexte** : le thème principal du document, la situation, les personnages / les personnes, etc. ;
- **le sens** : les événements, les informations, les points de vue, les éventuels éléments implicites, etc. ;
- **le but** : la fonction du document (relater, informer, convaincre, critiquer, dénoncer, divertir etc.), les destinataires et le style (informatif, fictionnel, humoristique, critique, ...), etc.

Vous pouvez organiser votre propos comme vous le souhaitez ou suivre les trois temps suggérés ci-dessus.

Modèle CCYC : ©DNE																																						
Nom de famille (naissance) : <small>(Suivi s'il y a lieu, du nom d'usage)</small>																																						
Prénom(s) :																																						
N° candidat :															N° d'inscription :																							
 <small>Liberté • Égalité • Fraternité RÉPUBLIQUE FRANÇAISE</small>	<small>(Les numéros figurent sur la convocation.)</small>																																					
Né(e) le :			/			/																																

1.1

2. Compréhension de l'écrit

En rendant compte du document en français, vous montrerez que vous avez compris :

- **le contexte** : le thème principal des documents, la situation, les personnages / les personnes, etc. ;
- **le sens** : les événements, les informations, les points de vue, les éventuels éléments implicites, etc. ;
- **le but** : la fonction des documents (relater, informer, convaincre, critiquer, dénoncer, divertir etc..), les destinataires et le style (informatif, fictionnel, humoristique, critique, ...), etc.

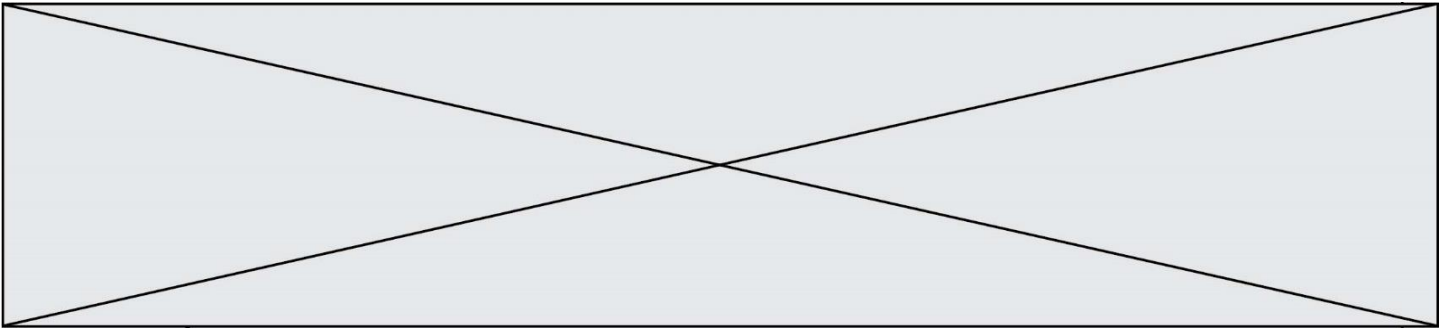
Vous pouvez organiser votre propos comme vous le souhaitez ou suivre les trois temps suggérés ci-dessus.

Gamescom 2020 – Virtual Reality trifft auf Realität (Document 2)



Es ist die größte Computerspielmesse der Welt – die gamescom. Im letzten Jahr tummelten sich während der vier Tage im August Hunderttausende Menschen auf dem Kölner Messegelände. In diesem Jahr wurde es nicht machbar wegen der Corona-Pandemie. Die Messe¹ wurde komplett ins Internet verlegt – eine

¹ die Messe : *la foire, le salon*



5 Komplexität für die Veranstalter. Die digitale Tendenz sei aber auch ein „wichtiges Signal, dass wir ein solches Event auf die Beine stellen² können“, sagte Felix Falk, Geschäftsführer des Branchenverbands "game". „Die Games-Branche ist dafür mutig und innovativ genug.“

10 Beim offiziellen Start der "gamescom 2020" waren viele Politiker anwesend – selbstverständlich nur virtuell. Der Bundesminister für Verkehr und digitale Infrastruktur, Andreas Scheuer, kündigte in seiner Eröffnungsrede an, er wolle Deutschland als Standort für die Spiele-Entwicklung international konkurrenzfähig machen. Dafür sollen bis zum Jahr 2023 jedes Jahr 50 Millionen Euro zur Verfügung gestellt werden.

15 Gerade durch Corona registrieren die Spieleplattformen Rekordzugriffe. Das Zocken³ hat durch die erste Pandemie-Zeit vielen Spielern geholfen. In einer Umfrage des Instituts YouGov haben 27 Prozent der Spieler häufiger mit Familien und Freunden zusammengespielt und fast die Hälfte der Befragten glaubt, dass Spiele helfen können, solche Krisen besser durchzustehen.

20 Die Branche und auch die Politik schauen aber nicht nur auf das was ist, sondern visualisieren die Zukunftschancen von Computer- und Videospiele. Bundesaußenminister Heiko Maas sprach sogar davon, diese Technologien für die politische Bildung⁴ zu nutzen. Sein Haus habe in letzter Zeit sogar zwei Diplomaten zum Gamen eingesetzt⁵, damit sie in der Szene über Außenpolitik sprechen – ohne
25 die Leute "zu nerven oder zu langweilen".

Bildung und Digitalisierung sind grundsätzlich ein großes Thema, auch auf der gamescom. Einer der diesjährigen Trends: "Games machen Schule". In einer Pressemitteilung der Messe heißt es dazu, Spiele machten Spaß, motivierten und steigerten den Lernerfolg. Digitalstaatsministerin Dorothee Bär kündigte in ihrer

² etwas auf die Beine stellen: *mettre quelque chose sur pied*

³ das Zocken = das Computerspielen

⁴ die Bildung: *la formation, l'éducation*

⁵ einsetzen: *mettre en place*

Modèle CCYC : ©DNE	
Nom de famille (naissance) : <small>(Suivi s'il y a lieu, du nom d'usage)</small>	
Prénom(s) :	
N° candidat :	N° d'inscription :
 Liberté • Égalité • Fraternité RÉPUBLIQUE FRANÇAISE	(Les numéros figurent sur la convocation.)
Né(e) le :	

1.1

30 Grußrede zum Start der gamescom an, dass sie sich stärker für den Einsatz von Games in der Schule einsetzen möchte.

Die Krise hat laut Dorothee Bär deutliche Defizite im Bereich digitale Bildung offengelegt. „Wir haben hier einen großen Nachholbedarf⁶.“ Der Digitalpakt Schule, mit dem der Bund den Schulen fünf Milliarden Euro für Investitionen zur Verfügung gestellt hat, könne nur ein erster Schritt sein. Nötig seien beispielsweise auch bundeseinheitliche Standards zur digitalen Informations- und Medienkompetenz. „Da geht es nicht nur um Hardware oder Software, sondern vor allem darum, wie die Lehrpläne aussehen. Ich finde zum Beispiel: Programmieren ab der Grundschule sollte neben Lesen, Schreiben und Rechnen die vierte Grundfertigkeit werden.“

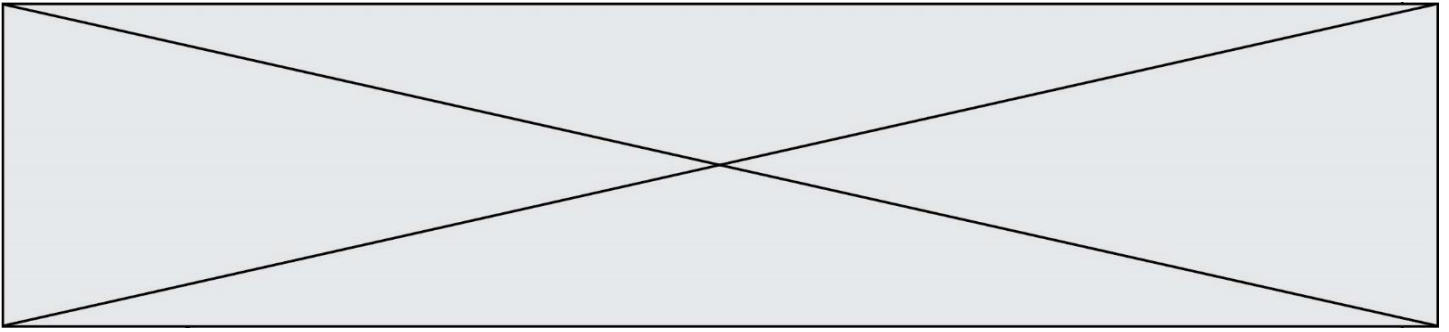
Nach KOCH Jan, *WDR, Tagesschau*, 28.08.2020

<https://www.tagesschau.de/wirtschaft/gamescom-2020-start-101.html>

Nach *Pfalz-Express*, 02.07.2020

<https://www.pfalz-express.de/digitalstaatsministerin-baer-corona-app-auch-in-schulen-mit-handyverbot/>

⁶ der Nachholbedarf: *un retard à combler*



Compréhension de l'ensemble du dossier

Vous montrerez aussi que vous avez compris l'ensemble du dossier de compréhension (documents 1 et 2) en répondant en français à cette question (environ 40 mots) :

Lequel des deux documents – la vidéo (*Virtuelle Realität für Senioren in Magdeburg* – document 1) ou le texte (*Gamescom 2020 – Virtual Reality trifft auf Realität* – document 2) – illustre à votre avis le mieux l'axe 4 **Citoyenneté et monde virtuel**? Justifiez votre point de vue en vous appuyant sur les deux documents.

3. Expression écrite

Behandeln Sie Thema A oder Thema B. (mindestens 120 Wörter)

Thema A:

Schreiben Sie folgenden Forum-Beitrag weiter:

Auf den ersten Blick scheint es nur Vorteile zu geben, wenn wir die Virtual Reality benutzen...



Thema B:



The New Normal

<https://www.cloud-science.de/>

Im Schulsystem stellt sich für Lehrer und Schüler diese Frage „Wofür könnte Virtuelle Realität in der Schule hilfreich sein?“ Begründen Sie Ihre Meinung mit konkreten Beispielen.