



PUNTUACIÓN QUE SE OTORGARÁ A ESTE EJERCICIO: 10 puntos.

La prueba consiste en la traducción directa sin diccionario del texto propuesto. (Puntuación total: 10 puntos)

Apprendre l'histoire d'une autre manière

Pourquoi s'intéresser à l'histoire ? Pour des adolescents de quinze ans qui vivent dans le monde d'Internet, il est difficile de répondre à cette question car ils pensent que cette matière ne leur servira à rien dans le monde du travail.

Jean-François Gosselin, professeur de lycée, a eu l'idée d'utiliser le jeu vidéo dans ses cours. Il a proposé à ses élèves de revivre un grand moment historique. « Les jeux vidéo sont très réalistes. Cela les aide à comprendre comment les gens vivaient à une autre époque », a-t-il expliqué.

Selon cet enseignant, l'apprentissage par le jeu vidéo représente, pour les élèves, un moyen de vaincre leurs difficultés. « J'ai des élèves qui avaient des difficultés à l'école, mais qui étaient compétents en jeu vidéo. Ils ont montré beaucoup de choses aux autres élèves, et moi-même, j'ai appris à mieux apprécier les jeux vidéo. C'était intéressant pour moi et pour les élèves », a-t-il affirmé.

Pour Jean-François Gosselin, l'utilisation de la technologie de « manière intelligente » a permis aux élèves d'accomplir leurs objectifs, même dans d'autres matières. « L'objectif n'était pas de jouer pour le plaisir de jouer, le projet était vraiment de rendre l'étude de l'histoire plus proche d'eux. Ils ont aussi acquis des connaissances en mathématiques, en économie, etc. Je veux qu'ils développent leur pensée pour devenir de meilleurs citoyens et s'intégrer dans la société. Cela me paraît beaucoup plus important que d'apprendre simplement des dates et des noms », a-t-il conclu.



CRITERIOS ESPECÍFICOS DE CORRECCIÓN

La calificación máxima de este ejercicio será de 10 puntos. Para su corrección, se tendrán en cuenta los siguientes criterios:

Criterio 1

Errores de interpretación relacionados con el texto origen: se penalizarán con 1 punto aquellos errores que afecten a la interpretación adecuada del texto global, el sentido original de sus frases (*contresens, faux sens, non sens*) o que supongan la adición o supresión injustificada de información sustancial respecto al texto origen. La penalización máxima por este apartado será de 5 puntos.

Criterio 2

Errores de producción relacionados con el texto en español: se penalizarán con 0,25 puntos los errores puntuales de carácter ortográfico, gramatical, semántico y sintáctico que afecten a la comprensión y corrección lingüística del texto traducido. Cada error repetido se penalizará 1 sola vez. La penalización máxima por este apartado será de 5 puntos.

Criterio 3

Resolución de problemas planteados por la traducción: se valorará especialmente la transferencia del sentido del texto original frente a una traducción estrictamente literal, la atención a las particularidades y posibles interferencias de la lengua objeto de traducción, la riqueza y fluidez en la reexpresión del texto y la coherencia y creatividad en las propuestas aportadas. La valoración máxima por este apartado será de 6 puntos.

Criterio 4

Corrección académica: se valorará el rigor, orden y limpieza en la realización y presentación final del ejercicio. La valoración máxima por este apartado será de 4 puntos.