

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

1.1

ÉPREUVES COMMUNES DE CONTRÔLE CONTINU

CLASSE : Première

VOIE : Générale Technologique Toutes voies (LV)

ENSEIGNEMENT :

DURÉE DE L'ÉPREUVE : 1h30

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

Axes de programme : CITOYENNETE 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 : 3

La cultura in gioco

Il turismo culturale negli ultimi anni ha conquistato una fetta sempre più massiva del mercato e girare per musei e monumenti con una guida sotto il braccio è un'abitudine di tantissimi viaggiatori, intenti alla scoperta di città d'arte e piccoli borghi tutto l'anno. Ma non sono solo i forestieri (1) a prendere d'assalto i luoghi della cultura. [...] Anche i residenti sono ormai appassionati amanti dei luoghi del sapere delle proprie città, approfittando di mostre, escursioni culturali, laboratori didattici per bambini, promossi da Associazioni culturali ed Istituzioni.

Ma se vi dicessimo che adesso è possibile anche giocare con la cultura?

Già...una delle nuove frontiere del turismo culturale sta diventando quella che gli inglesi definiscono "gamification", cioè utilizzare gli schemi del gioco nella realtà che viviamo tutti i giorni. [...] Per alcuni potrebbe essere un'invasione della sfera quotidiana, per altri un modo di rendere più dinamica un'azione ripetitiva e noiosa.

Adesso immaginiamo di essere in un museo. Cosa pensereste se, oltre alla tradizionale visita guidata, aveste la possibilità di giocare con il luogo in cui siete?

Rispondere a quiz, audio contest, domande fotografiche... sarebbe sicuramente un modo più coinvolgente (2) di vivere il museo!

Questo è ciò che lentamente sta entrando nel turismo: vivere le proprie esperienze museali in maniera interattiva. Attraverso l'uso delle tecnologie digitali ed apposite applicazioni viene data la possibilità di interagire coi luoghi della cultura di tante destinazioni italiane e straniere, trasformando le città in vere mappe per la caccia al tesoro, in cui il premio può essere la scoperta di nuovi luoghi in maniera divertente, o un vero e proprio premio come un buono sconto spendibile on line o in un esercizio commerciale.

Sicily Histories APP, [...] risponde a queste nuove forme di fruizione della cultura. Contenuti culturali di qualità accompagnati da storie che mettono in rete i principali siti di interesse siciliani, suddividendoli per periodo storico. La Sicilia diventerà un grande campo di gioco e narrativa. I personaggi inventati da Hi.Stories, start up catanese alla base dello sviluppo del progetto, introducono l'utente in un mondo narrativo da scoprire nei parchi archeologici, nei musei, nelle chiese barocche patrimonio UNESCO. Ogni storia sviluppa una missione, da portare a compimento con trivial, puzzle e giochi mnemonici.

Sono più di 90 i punti di interesse disseminati per tutta la regione, da Catania a Marsala, passando da Piazza Armerina e Morgantina, con escursioni nei borghi di Savoca, Montalbano Elicona e la magica scoperta dell'archeologia delle Eolie. Non solo una guida, ma un gioco coi monumenti, per conoscerli e stimolare il desiderio di ciascuno di noi a vivere pienamente i luoghi, rendendoli parte attiva delle nostre giornate. Chissà, magari fra qualche tempo alle fermate degli autobus, giocheremo tutti con la cultura!

www.sicilyhistoriesapp.com/la-cultura-in-gioco/29 maggio 2018

(1) i forestieri sono quelli che vengono da fuori

(2) coinvolgente = (ici) *engageant*

1 – Compréhension de l'écrit (10 points)

Leggi il testo e presentalo in base alla tua comprensione.

2 - Expression écrite (10 points)

Vous traiterez en italien l'un des deux sujets au choix (A ou B). Répondez en 120 mots minimum.

SUJET A

Stefania: «Oggi non serve a niente andare nei musei, sono posti vecchi e noiosi.»

Marcello: «Oggi le nuove tecnologie rendono le visite culturali più dinamiche e meno ripetitive.»

A quale posizione ti senti più vicino/a? Giustifica la tua risposta.

SUJET B

Cosa pensi di quest'affermazione «*Il miglior modo di stimolare i giovani alla conoscenza è farne un gioco*»? Giustifica la tua risposta.