

I. Prova di valutazione della competenza comunicativa (30 punti)

Leggi attentamente il testo proposto, segui le indicazioni:

I videogiochi annullano la fantasia

L'allarme è arrivato dall'Inghilterra e ha trovato subito conferma anche in Italia: i videogiochi fanno male ai bambini. Secondo alcuni neurologi i danni più diffusi sono provocati dalle esplosioni luminose, che possono causare mali fisici e svenimenti in alcuni ragazzi particolarmente sensibili alla luce. Ma i rischi più gravi riguardano la sfera psicologica. Dice la psichiatra Lucia Angelini: "I ragazzi trascorrono gran parte della loro giornata nelle sale giochi e poi, tornati a casa, si siedono di nuovo di fronte al computer, rischiando così un totale isolamento dalla realtà".

È quello che è accaduto a Michele, 8 anni, che possiede più di 50 videogiochi. "Mio figlio - racconta il padre del bambino - passava tutto il pomeriggio con i suoi giochi elettronici. Saltava la cena e di notte lo sorprendevo nel mio studio con il computer acceso. Allora ho deciso di cominciare a giocare anch'io con lui, imponendo lunghe e frequenti pause. Adesso, per fortuna, il gioco non lo appassiona più così tanto e la sua vita è tornata normale".

Ancora più incredibile è il caso di Riccardo, che ha 7 anni, vive a Treviso ed è stato portato per la cura dal dottor Daniele Pauletto, che si occupa di casi di videodipendenza. Il bambino, totalmente schiavo dei giochi elettronici, aveva insonnia, mal di testa e sovraeccitazione nervosa. Per il bisogno continuo di nuove immagini, obbligava i genitori a regalargli un programma ogni 24 ore. Il dottor Pauletto ha consigliato di ricoprire tutte le pareti di casa con grandi pannelli colorati con la scritta "il gioco è finito", cioè la stessa frase che Riccardo vedeva ogni volta che arrivava alla fine di un gioco. La cura ha funzionato e il bambino è stato così liberato dalla sua incontrollabile ossessione.

Il pericolo, comunque, non è solo quello di isolarsi dalla realtà, ma anche di bloccare le attività mentali legate alla fantasia. "Per sviluppare la creatività - dice la psicologa Tilde Giani Gallino - ci vogliono tempo e silenzio. Così i bambini riescono a simbolizzare la realtà attraverso immagini autonome e ad inventare personaggi immaginari. Quando però sono stimolati da immagini esterne, rapide e ripetitive, evitano lo sforzo di pensare e il loro cervello si identifica solo con il dito che preme il pulsante".

Il parere dei medici e sociologi non preoccupa, comunque, i produttori di videogiochi. Le grandi compagnie di questo settore continuano a inventare dispositivi sempre più sofisticati. Inoltre, la società inglese Euromonitor prevede che questo genere di mercato crescerà molto nei prossimi anni.

(Fonte: Italia&Italia, 2004)

Nr.	Item	Score	
1.	Rispondi, in base al testo, alle seguenti domande: (6 punti)		
	1. Quali sono i danni più diffusi prodotti dai videogiochi?	M	M
	_____	0	0
	_____	1	1
	_____	2	2

	2. Come è stato curato Riccardo?	M	M
	_____	0	0
	_____	1	1
	_____	2	2

	<hr/> <hr/> <p>3. Qual è la reazione dei produttori di videogiochi?</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	M 0 1 2	M 0 1 2
2.	<p>Leggi le seguenti domande e le varianti proposte. Identificare, in base al testo letto, la risposta giusta cerchiando una sola lettera (a, b, c, d): (4 punti)</p> <p>1. I danni più grandi riguardano:</p> <p>a) gli occhi. b) i mali fisici. c) la sfera psicologica. d) i produttori di videogiochi.</p> <p>2. Per sviluppare la creatività occorrono:</p> <p>a) immagini creative. b) tempo e silenzio. c) immagini e suoni. d) tempo e pazienza.</p>	M 0 2 M 0 2	M 0 2 M 0 2
3.	<p>Indica se le affermazioni proposte sono vere (V) o false (F). Giustifica la scelta mediante una frase del testo. (6 punti)</p> <p>1. Riccardo era molto appassionato dei giochi elettronici. (_____)</p> <hr/> <hr/> <p>2. Le opinioni dei medici e dei sociologi allarmano anche i produttori di videogiochi. (_____)</p> <hr/> <hr/>	M 0 1 3 M 0 1 3	M 0 1 3 M 0 1 3

4.	Identifica nel testo i sinonimi delle seguenti parole: (4 punti) 1. Forzare - _____ 2. Necessità - _____	M	M
		0	0
		2	2
		4	4
5.	Proponi un altro titolo per il testo letto: (2 punti) _____	M	M
		0	0
		1	1
		2	2
6.	Esprimi con le proprie parole il messaggio del testo (30-40 parole) (8 punti) _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____	M	M
		0	0
		2	2
		4	4
		6	6
		M	M
		0	0
		1	1
		2	2

II. Prova di valutazione della competenza linguistica (20 punti)

Completa gli spazi con la forma grammaticale corretta:

Nr.	Item	Score	
1-10	<i>L'alimentazione dei Romani</i>	M	M
	I pasti giornalieri dei Romani erano normalmente tre: la colazione del mattino, il pranzo del mezzogiorno e la cena (di solito alle tre del pomeriggio).	0	0
	La colazione e il pranzo (<i>essere</i>) _____ spuntini leggeri e veloci; la cena invece era il pasto più ricco e importante (<i>della; dell'; del</i>) _____ giornata. Nelle case povere _____ gente mangiava seduta intorno _____ un rozzo tavolo di legno e la cena consisteva di piatti (<i>molto; molte; molti</i>) _____ semplici: minestre di verdura e di cereali, pesce, qualche (<i>volte; volta; volti</i>) _____	2	2
		4	4
		6	6
		8	8
		10	10
		12	12
		14	14
		16	16

<p>carne, legumi, formaggi e frutta, soprattutto secca. Nelle case (<i>ricco</i>) _____ si cenava sdraiati su appositi lettini messi intorno a un tavolo: la cena cominciava con un antipasto di olive, (<i>uove; uova; uovi</i>) _____ e funghi, continuava con varie portate di carne, legumi e pesce, il cibo preferito dai romani, e finiva con un dessert di frutta fresca e secca, dolci di farina, miele, formaggi. Con i vari piatti si beveva vino mescolato con acqua calda o fredda, oppure con miele. Durante i banchetti più importanti (<i>esserci</i>) _____ musiche, danze, letture di opere poetiche, esibizioni di (<i>comichi; comici; commici</i>) _____.</p>	18	18
	20	20

III. Prova di valutazione della competenza culturale e pragmatica (20 punti)
Scrivi un testo coerente di 70-80 parole secondo la situazione indicata:

Nr.	Item	Score	
1.	<p>Devi partecipare ad un concorso di civiltà con il seguente tema: Il cinema italiano nel mondo. (Quali sono, secondo te, gli attori italiani più famosi in Italia e all'estero? Qual è il tuo attore italiano preferito (o la tua attrice italiana preferita) e perché?)</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	M	M
		0	0
		1	1
		0	0
		1	1
		2	2
		0	0
		1	1
		0	0
		1	1
		2	2
		3	3
		0	0
		1	1
		2	2
		0	0
		1	1
		2	2
		3	3

		0	0
		1	1
		2	2
		3	3
		M	M
		0	0
		1	1
		2	2
		3	3
		4	4
		5	5

IV. Prova di valutazione della competenza civica e pragmatica (30 punti)
Elabora un testo coerente di 180-200 parole esprimendo la tua opinione secondo la situazione indicata:

Nr.	Item	Score	
		M	M
1.	<p>“Gli amici” (Qual è, secondo te, il ruolo dell’amicizia nella vita di una persona? Come deve essere un vero amico? Perché si dice che se vuoi avere degli amici devi essere amico? Racconta del tuo migliore amico/della tua migliore amica.) Argomenta le risposte, giustificandole con due esempi concreti della tua esperienza vissuta o in base alle tue letture). Segui il seguente schema: Introduzione; Svolgimento; Conclusioni.</p>	M	M
		0	0
		1	1
		2	2
		0	0
		1	1
		2	2
		0	0
		1	1
		2	2
		3	3
		4	4
		0	0
		1	1
		2	2
		3	3
		0	0
		1	1
		2	2

