

- Instrucciones:
- a) Duración: 1 HORA Y TREINTA MINUTOS.
  - b) Proceda a responder a las preguntas en lengua italiana.
  - c) No podrá utilizar diccionario ni ningún otro material didáctico.
  - d) En las respuestas a las preguntas sobre el texto, se evitará responder con la transcripción literal del mismo.
  - e) La puntuación de cada pregunta está indicada en las mismas.
  - f) Los alumnos deberán realizar completa una de las dos opciones A o B, sin poder mezclar las respuestas.

## OPCIÓN A

### TESTO

Il mercato videoludico in Italia è in costante crescita. Giocano ai videogames 24 milioni di persone, quasi 1 italiano su 2, e nel periodo scolastico l'utilizzo dei videogiochi raggiunge livelli elevatissimi: il 96% dei bambini/ragazzi tra i 6 e i 17 anni gioca. Da un'indagine condotta da Telefono Azzurro emerge che la maggior parte dei bambini intervistati indica i videogiochi come passatempo preferito, tra una serie di alternative, come ascoltare la musica o guardare la televisione. Sono soprattutto i maschi a preferire questa tipologia di gioco.

Un'indagine, compiuta attraverso la somministrazione di più di 500 questionari agli insegnanti di tutta Europa ha evidenziato che ben il 70% degli insegnanti intervistati utilizza i videogiochi in classe. Gli insegnanti si aspettano che i videogiochi incrementino la motivazione degli studenti nell'apprendimento, contribuiscano al raggiungimento di obiettivi educativi, promuovano valori positivi, migliorino le competenze sociali (come il lavoro di squadra) e intellettuali.

Tuttavia altre ricerche sostengono che i bambini esposti a media con contenuti violenti hanno maggiori possibilità di mettere in atto, nel corso della loro vita, comportamenti violenti e aggressivi rispetto ai loro coetanei non esposti a tali immagini e giochi. Questi studi concludono che un uso eccessivo di questi strumenti tecnologici può, infatti, causare una vera e propria dipendenza, mettendo a rischio, oltre alla salute psico-fisica, le relazioni familiari e sociali.

(Adattato da <http://www.azzurro.it>)

### DOMANDE

#### A. COMPRENSIONE (4 punti)

**Rispondere alle seguenti domande senza copiare letteralmente dal testo (3 punti)**

1. Quali sono i passatempi preferiti dai bambini italiani?
2. Che cosa si aspettano gli insegnanti dall'uso dei videogiochi in classe?
3. Quali sono le conseguenze di un uso eccessivo di questi strumenti tecnologici?

**Indicare se le seguenti affermazioni sono vere o false, giustificando la risposta con l'aiuto di parole o frasi del testo (1 punto):**

1. Nel periodo scolastico l'utilizzo dei videogiochi diminuisce.
2. Un uso eccessivo dei videogiochi può causare dipendenza.

#### B. USO DELLA LINGUA (3 punti)

**Esercizi lessicali (1 punto)**

Scrivere il contrario di: *dopo* - *comodo* - *pace* - *bello*

**Esercizi grammaticali (2 punti)**

1. Volgere al plurale  
*La provincia è grande* - *Quella ragazza è francese*
2. Completare con i possessivi  
Mario telefona a (*su*) ..... padre. Leggo (*mi*) ..... libri. Quel bambino è (*nuestra*) ..... amico.  
Loro sono (*tus*) ..... vicine di casa.
3. Mettere i verbi al passato prossimo  
Ieri (*io fare*) ..... una passeggiata / Voi (*andare*) ..... a Roma. Anna non (*capire*) ..... niente / Voi (*scrivere*) ..... una lettera.
4. Completare con le preposizioni (semplici o articolate)  
Vado ..... spiaggia / Compra un regalo ..... Maria / Salgo ..... treno / Penso ..... lui.

#### C. COMPOSIZIONE (circa 120 parole) (3 punti)

Breve composizione sul seguente argomento: *Quanto ti piace il mondo dei videogiochi e perché?*

- Instrucciones:
- a) Duración: 1 HORA Y TREINTA MINUTOS.
  - b) Proceda a responder a las preguntas en lengua italiana.
  - c) No podrá utilizar diccionario ni ningún otro material didáctico.
  - d) En las respuestas a las preguntas sobre el texto, se evitará responder con la transcripción literal del mismo.
  - e) La puntuación de cada pregunta está indicada en las mismas.
  - f) Los alumnos deberán realizar completa una de las dos opciones A o B, sin poder mezclar las respuestas.

## OPCIÓN B

### TESTO

Un museo del crimine ambientale come testimonianza delle torture sugli animali. Gli orsi torturati per estrarre la bile e la strage dei rinoceronti massacrati per la polvere contenuta nei loro corni sono due esempi dei crimini contro il pianeta che verranno spiegati nel Museo permanente del crimine ambientale, pronto a debuttare all'interno del Bioparco di Roma all'inizio dell'estate. Un tesoro della morte fatto di corpi, pelli, zanne e pezzi di corno, composto da più di 70 mila reperti, che verrà usato per insegnare ai bambini il rispetto della vita e le motivazioni che stanno dietro a questi crimini brutali.

A pensare di utilizzare in maniera pedagogica il patrimonio dei reperti sequestrati dalla Forestale è stato il presidente del Bioparco Federico Coccia, che ha deciso di trovare un modo per sensibilizzare il grande pubblico sul commercio illegale della fauna e della flora in via d'estinzione. Una comprensione del crimine che può avvenire più facilmente, soprattutto se poco prima si sono visti quegli animali in vita. «Vedere gli stessi animali prima vivi e in buona salute aiuta i bambini a capire i motivi per cui è necessario non fargli del male». Un impatto emotivo che verrà sollecitato anche per i reati botanici. «Nei 17 ettari del Bioparco», conclude Coccia, «ci sono piante secolari. Ed è importante che i bambini capiscano anche quanto sia grande il valore della loro vita».

(Adattato da: [www.Repubblica.it](http://www.Repubblica.it))

### DOMANDE

#### A. COMPRENSIONE (4 punti)

**Rispondere alle seguenti domande senza copiare letteralmente dal testo (3 punti).**

1. Qual è lo scopo del Museo del crimine ambientale?
2. Perché è importante entrare in contatto con gli animali vivi?
3. Verso quali altri esseri viventi il presidente del Bioparco vuole sensibilizzare i visitatori?

**Indicare se le seguenti affermazioni sono vere o false, giustificando la risposta con l'aiuto di parole o frasi del testo (1 punto):**

1. Il Museo verrà aperto in inverno.
2. Alcuni alberi del Bioparco hanno molti anni di vita.

#### B. USO DELLA LINGUA (3 punti)

**Esercizi lessicali (1 punto)**

Scrivere il contrario di: *nessuno* – *vicino a* – *ingrassare* – *avanti*

**Esercizi grammaticali (2 punti)**

1. Mettere al singolare le seguenti frasi:

*I miei amici sono simpatici* – *Le mie fotografie sono belle.*

2. Mettere i verbi al passato prossimo:

Io non (*digerire*) ..... bene la cena di ieri sera. / Tu (*sentire*) ..... uno strano rumore in cucina? / Io (*seguire*) ..... un corso di informatica.

3. Scegliere la giusta preposizione:

Noi usciamo spesso (*di-a-da*) ..... sera. / Domenica prossima andiamo tutti (*per-in-a*) ..... Roma.  
/ Ieri il professore ha fatto una lezione (*per-su-di*) ..... Dante.

4. Completare con i possessivi italiani:

Daniela e ..... fratello sono gemelli. / Mi ha telefonato Marco perché la ..... macchina è rotta.  
/ Barbara, questa non è ..... borsa!

#### C. COMPOSIZIONE (circa 120 parole) (3 punti)

Breve composizione sul seguente argomento: *Perché è importante visitare i musei?*