



NOTE :

NOM : _____ **Prénom :** _____

**EXAMENS D'ADMISSION AUX GYMNASSES VAUDOIS
SESSION 2021**

ÉCOLE DE MATURITÉ

BRANCHE : OPTION SPÉCIFIQUE ITALIEN
SIGLE : EXAD-1M-OSITA-05
EXAMEN : ÉCRIT

Durée : 3 heures

Matériel autorisé : néant

Consignes :

- Le candidat rédige les réponses à l'encre de façon soignée.
- Les feuilles de brouillon sont remises avec l'épreuve.
- Les feuilles doivent rester agrafées.

Partie compréhension : _____ /23 pts

Partie expression : _____ /24 pts

Pondération : partie compréhension 40% et partie expression 60% de la note finale

PRIMA PARTE

COMPRENSIONE SCRITTA

I.1. Leggere il testo e svolgere gli esercizi come richiesto.

Tutti pazzi per i *Selfie* : moda passeggera o abuso?

Farsi un *selfie* al giorno d'oggi, ovvero scattare una fotografia da soli, è divenuto comune tanto quanto mandare un messaggio o fare una telefonata. Arriviamo in un posto, ci piace e quasi per inerzia prendiamo il telefono, scattiamo un *selfie* e lo condividiamo sui social. Questo comportamento, qualche tempo fa, era considerato
5 l'eccezione alla regola. Una volta si chiedeva ad un passante di scattarci una foto, farla da soli era considerata l'ultima opzione possibile. Oggi invece il *selfie* fa tendenza, è di moda. Scattiamo *selfie* in ogni momento della giornata: prima di andare a lavoro, in macchina, in ufficio, in palestra, per strada, al ristorante, in compagnia del nostro animale domestico, in pausa pranzo, persino in bagno o prima di dormire. Il *selfie* è
10 diventato così comune e diffuso che ha cambiato anche il modo di rapportarci alla nostra immagine e all'accettazione di essa.

Ma come ci ha cambiato veramente questa tendenza?

Più che cambiare il nostro aspetto esteriore, l'abitudine e l'impulso a farci dei *selfie* alterano alcuni aspetti della nostra vita a livello sociale: in primis, i *selfie* e il desiderio
15 di condivisione con il mondo social, ci portano a mettere in *standby* le esperienze che stiamo vivendo: che si tratti di un paesaggio da ammirare, di una serata in compagnia di persone care o di un momento libero per noi stessi, scattarci una foto, modificarla e postarla, portano a mettere in pausa noi e le persone che ci circondano, estraneano
20 da¹ quello che stiamo vivendo e ci inducono a guardare molte esperienze attraverso una lente piuttosto che a viverle realmente; a giudicare un avvenimento importante o meno sulla base degli apprezzamenti ricevuti in rete e non delle emozioni che ci ha fatto realmente provare.

¹ Estraneano da (oppure estraniano da): allontanano, rendono estraneo a ciò cui prima si era legati.

Uno studio condotto dagli psicologi dell'Università di Birmingham, nel Regno Unito, ha infatti dimostrato che le persone che si fanno più *selfie* tendono ad avere relazioni di scarsa qualità con coloro che li circondano. Tutto è più superficiale e basato sull'immagine, invece che sull'intimità, sulla generosità o semplicemente sull'affinità personale.

Il *selfie* è spesso usato come una sorta di proiettore sul mondo esterno, un avatar della persona che vorremmo essere a livello fisico, emotivo e sociale. La tendenza è quella a proiettare un'immagine di se stessi che non sempre corrisponde al vero. Alle immagini che ci ritraggono accompagniamo quasi sempre delle frasi tese a farci apparire in un certo modo, a veicolare messaggi su cose che pensiamo o abbiamo visto, ma che non necessariamente ci appartengono. [...]

Quali implicazioni ne derivano?

Tutti questi comportamenti mostrano una propensione all'accrescimento del proprio ego, sono il riflesso di tendenze basate sull'egocentrismo. Qualsiasi cosa accada, ogni avvenimento, persino un messaggio ricevuto sul cellulare, il compleanno di una persona cara non iscritta a canali social, possono diventare motivo per far parlare di sé, sentirsi apprezzati. L'apprezzamento sociale può generare un incremento di tale comportamento, generando così dei circoli viziosi. Si tratta però di un'autostima incrementata artificialmente, la quale non tiene conto di altri fattori di personalità. [...]

La scienza parla di Selfite

L'abitudine a fare autoscatti può diventare una vera e propria ossessione che va al di là del desiderio di seguire una semplice tendenza. Senza dubbio, come in tutti i fenomeni di massa, anche nel *selfie* gioca un ruolo fondamentale il seguire le mode (spesso lanciate da personaggi famosi) e il fare quello che fanno tutti gli altri semplicemente per spirito di emulazione. Questo aspetto è innegabile, ma c'è anche una spiegazione psicologica, un po' più profonda: i *selfie* esprimono il bisogno di autoaffermarsi, di raccontare agli altri, attraverso le immagini, la propria identità, nascondono anche il bisogno di essere riconosciuti dai propri "simili" e di ricevere apprezzamenti. Fin qui non ci sarebbe in fin dei conti nulla di male: tutti siamo un po' narcisisti e desideriamo i complimenti e l'apprezzamento degli altri, anche perché la nostra società è molto basata sull'immagine e pochissimi riescono a sottrarsi a questo

55 tipo di condizionamento. Quando però la situazione può sfuggire di mano e toccare i confini della patologia?

[...]

In italiano la parola "selfite" indica l'ossessione all'autoscatto, il bisogno ossessivo compulsivo di scattare foto a se stesso e pubblicarle sui social network.

60 Anteporre la vita vissuta a quella virtuale, impegnandosi in qualcosa che appassiona veramente e coltivando sane e vere relazioni nella quotidianità, è sicuramente il modo migliore di affrontare questo problema che, anche se non gravissimo (eccetto in casi estremi), alla lunga rischia di legarci ad uno schema distorto su noi stessi e su chi siamo e quanto valiamo, impedendoci di tirar fuori le nostre potenzialità.

Adattato dall'articolo di Sonia Pignataro tratto da *www.psicologheinrete.it*

I.1. Svolgere gli esercizi come richiesto.

Le domande seguono l'ordine del testo.

Indicare con una X l'affermazione giusta (A, B, C). ATTENZIONE: UNA SOLA RISPOSTA È POSSIBILE !

Scegliere tra VERO e FALSO. Indicare il numero della riga/delle righe.

Rispondere alle domande con frasi pertinenti, senza ricopiare il testo.

	Vero	Falso	Riga o righe
1. Nell'epoca attuale, fare selfie è diventata una tendenza abituale.	X		3 "quasi per inerzia prendiamo il telefono, scattiamo un selfie"
2. Scattiamo selfie anche durante la giornata di lavoro.	X		8 "in ufficio"
3. I selfie modificano più il modo di socializzare che l'apparenza fisica di una persona.	X		13-14 "Più che cambiare il nostro aspetto esteriore, l'abitudine e l'impulso a farci dei selfie alterano alcuni aspetti della nostra vita a livello sociale."

_____ /3 punti

4. Fare, modificare e postare selfie

- a) ci avvicina alle persone che ci circondano.
- b) ci impedisce di vivere pienamente il presente.**
- c) aiuta a ricordarci in modo dettagliato della nostra vita.

_____ /1 punto

5. Perché le persone che si fanno tanti selfie hanno tante volte relazioni povere con chi gli sta attorno?

.....**Perché la relazione è superficiale, le persone sono ossessionate dall'immagine quindi non guardano davvero le qualità delle persone con cui stanno.**

____ /1 punto

6. Con i *selfie* spesso si tende a

- a) idealizzare la propria persona.**
- b) far conoscere meglio il mondo e quello che ci riguarda.
- c) distruggere le false impressioni che diamo di noi stessi.

____ /1 punto

7. Si tende a fare tanti selfie per

- a) far divertire gli altri.
- b) aumentare la propria autostima.**
- c) esprimere tutta la propria personalità.

____ /1 punto

8. « [...] per spirito di emulazione [...] » (riga 47) significa in questo contesto che

- a) vogliamo imitare gli altri.**
- b) vogliamo provare delle emozioni.
- c) vogliamo superare gli altri.

____ /1 punto

9. Secondo la dottoressa Pignataro, quali potrebbero essere i bisogni profondi che vogliono soddisfare le persone che fanno molti selfie? Date almeno due bisogni tratti dal testo.

..... **Queste persone esprimono il bisogno di raccontare la propria vita agli altri, il fatto di esistere (righe 48-49); vogliono anche far parte di un gruppo e sentirsi apprezzati (righe 51-52).**

____ /2 punti

	Vero	Falso	Riga o righe
10. Secondo la psicologa, essere narcisisti è una malattia.		X	51 "nulla di male: siamo tutti un po' narcisisti"

____ /1 punto

11. Quale consiglio dà l'articolo per vivere la propria vita in modo meno artificiale ?

..... **Bisogna praticare un'attività appassionante e creare delle relazioni vere e regolari con della gente reale (righe 58-59).**
.....

____ /1 punto

Totale parte I.1. ____ /12 punti

I.2. Leggere il testo e svolgere gli esercizi come richiesto.**L'utilità dei cartoni animati**

Lasciare che bambine e bambini trascorrono del tempo (limitato) davanti allo schermo, guardando i cartoni animati, non è sbagliato. I cartoon possono essere istruttivi, a patto che rispondano a certi criteri. La loro utilità è stata analizzata in *Cartoon educativi e immaginario infantile* (Franco Angeli), raccolta di contributi di educatori e studiosi a cura di Cosimo Di Bari, ricercatore di Pedagogia generale e sociale all'Università di Firenze.

Professor Di Bari, in che cosa consiste il valore pedagogico di un cartone animato?

I cartoon abitano la vita dell'infanzia, entrando nelle abitudini, ma anche nel gioco e finiscono così per nutrire l'immaginario dei bambini. Possiamo considerarli dei «testi», come lo sono le fiabe, e possiedono tanti rischi quante opportunità. Rispetto ad altre forme narrative, il loro valore consiste, ad esempio, nella capacità di promuovere efficacemente l'immedesimazione degli spettatori nei personaggi e, dunque, nella possibilità di favorire una pluralità di punti di vista. Ci sono sempre più cartoon pensati per la prima infanzia che promuovono valori positivi, come l'amicizia, la collaborazione, il rispetto. Inoltre possono arricchire il linguaggio e favorire l'apprendimento di altre lingue. È bene precisare però che le potenzialità dei cartoon, per essere colte, necessitano dell'accompagnamento di un adulto che sappia stare vicino al bambino, regolando i tempi e cercando di far sì che la visione sia solo il «pre-testo» per poi cercare di svolgere altre attività.

Quanto tempo dovrebbero trascorrere i bambini davanti allo schermo? E da che età?

Gli studi più recenti e accreditati sull'argomento sono quelli dell'Accademia Americana dei Pediatri. Secondo queste ricerche sarebbe auspicabile che prima dei due anni i bambini non avessero a che fare con gli schermi. Sarebbero inoltre preferibili gli

schermi interattivi. Prima dei due anni i bambini hanno bisogno di formare i propri riferimenti spaziali e temporali, di usare le dieci dita della mano e di vivere esperienze nelle quali siano in grado di sperimentare i loro stati emotivi in prima persona. Purtroppo, le statistiche ci dicono che queste indicazioni non vengono rispettate. La capillare diffusione degli schermi rende difficile vietarne l'uso prima dei due-tre anni, per questo si rende necessario un ruolo attivo dei genitori, affinché offrano alternative e portino i piccoli, gradualmente con la crescita, ad autoregolarsi. Una «missione» complessa, ma non impossibile, a patto che l'adulto sia il primo a offrire un esempio positivo.

35 **Perché è importante che i cartoni animati abbiano dei contenuti e non siano semplice intrattenimento?**

La definizione di «edutainment²» è sempre più diffusa e dovremmo sfatare³ l'idea che ciò che è intrattenimento non possa essere educazione. Ad esempio, il gioco ha da sempre un valore educativo e può rappresentare una risorsa. I cartoon per la prima infanzia sono un altro esempio significativo perché, pur essendo pensati prima di tutto per intrattenere, vengono progettati con la consapevolezza delle capacità e delle attitudini dei bimbi di età inferiore ai sei anni e al loro interno ci sono tanti spunti interessanti da cogliere. Indubbiamente la ricchezza delle immagini, il linguaggio utilizzato, la complessità della narrazione, la caratterizzazione dei personaggi, l'uso delle musiche sono tutti dettagli capaci di fare la differenza. Nonostante questo, è sempre concreto il rischio che i produttori e i canali tematici finiscano per adeguarsi alle leggi del mercato, offrendo al pubblico solo programmi che riescono a catturare l'ascolto e dunque a farsi strumento di profitto, a prescindere dalla ricchezza dei contenuti. Per questo è importante che vicino al bambino ci sia un adulto in grado di filtrare e selezionare.

50 **Quali sono i parametri per capire se un cartoon è valido?**

Un primo criterio è la piacevolezza, tanto per il bambino quanto per l'adulto. È probabile che al piccolo piacciono cartoon con musiche accattivanti, colori accesi e personaggi

² Edutainment: parola inglese per esprimere il processo di intrattenere delle persone e allo stesso tempo far loro apprendere qualcosa.

³ Sfatatare: screditare, dimostrare falsa una convinzione

55 facilmente riconoscibili mentre l'adulto potrebbe considerare maggiormente la
dimensione estetica. Poi possiamo pensare alla corrispondenza tra l'età dei personaggi
rappresentati e l'età degli spettatori, per evitare che ci sia troppa distanza rispetto ai
modelli in cui ci si immedesima. Un terzo elemento è la chiarezza, cioè quanto gli
episodi sono comprensibili e quanto possono essere narrati dal bimbo al termine della
visione. Un quarto criterio è l'assenza di stereotipi di genere o di modelli semplificati
60 della realtà: le narrazioni non dovrebbero confermare la realtà [...], ma dovrebbero
fare viaggiare la fantasia. Un quinto criterio è rappresentato da come le narrazioni del
cartoon si collegano alla vita concreta, ad esempio a quanto offrano spunti per scoprire
la natura e le situazioni della quotidianità. Infine possiamo valutare quanti e quali valori
positivi vengono rappresentati nel cartoon. [...]

Articolo di Stefania Prandi, del 06.04.2020, tratto da *www.azione.ch*

I.2. Svolgere gli esercizi come richiesto.

Le domande seguono l'ordine del testo.

Indicare con una X l'affermazione giusta (A, B, C). ATTENZIONE: UNA SOLA RISPOSTA È POSSIBILE !

Scegliere tra VERO e FALSO. Indicare il numero della riga/delle righe che possa/possano giustificare la vostra scelta.

Rispondere alle domande come richiesto di volta in volta.

Le domande seguono l'ordine del testo.

	Vero	Falso	Riga/righe
1. Secondo degli studi, tutti i cartoni animati hanno un effetto positivo sui bambini.		x	2-3 "possono essere istruttivi, a patto che rispondano a certi criteri"
2. I cartoni possono popolare la vita reale come la fantasia del bambino.	x		9-10 "abitano la vita dell'infanzia, entrando nelle abitudini, ma anche nel gioco e finiscono così per nutrire l'immaginario dei bambini"

____/2 punti

3. Che cosa insegnano di positivo i cartoni animati? (4 elementi, potete riprendere alcune parole del testo)

- **l'empatia /il mettersi nei panni del personaggio /il capire il personaggio**
- **diverse prospettive/modi di vedere le cose**
- **valori positivi**

- **capacità di comunicazione/espressione (la propria lingua)**
- **Imparare altre lingue**

____/2 punti

4. Che cosa deve fare un adulto per "accompagnare" i bambini nella visione di cartoni animati? (2 elementi, riformulate senza copiare il testo)

- **Tenere monitorati i tempi**
- **Pensare/proporre attività/riflessioni legate al cartone;
sfruttare il cartone per imparare/fare qualcosa di nuovo**

____/1 punto

5. Perché sono sconsigliati gli schermi ai bambini molto piccoli? Trovate due motivi e citate direttamente il testo.

- **devono capire i loro riferimenti di spazio e tempo,**
- **devono allenare/usare la motricità fine della mano/ tutte le dita della mano**
- **devono provare direttamente le emozioni**

"perché prima dei due anni i bambini hanno bisogno di formare i propri riferimenti spaziali e temporali, di usare le dieci dita della mano e di vivere esperienze nelle quali siano in grado di sperimentare i loro stati emotivi in prima persona".

____/1 punto

	Vero	Falso	Riga/righe
6. La maggior parte dei genitori riesce a seguire le raccomandazioni riguardanti l'uso degli schermi.		x	29 "le statistiche ci dicono che queste indicazioni non vengono rispettate". 30 "La capillare diffusione degli schermi rende difficile vietarne l'uso prima dei due-tre anni"

7. I giochi, così come i cartoni, possono diventare un modo per imparare divertendosi.	x	38-40 "il gioco ha da sempre un valore educativo e può rappresentare una risorsa. I cartoon per la prima infanzia sono un altro esempio"
--	----------	---

____/2 punti

8. I contenuti dei cartoni animati

- a) devono essere convalidati dagli adulti.**
- b) rispondono a motivi pedagogici più che economici.
- c) sono creati soprattutto per educare.

____/1 punto

9. Un cartone può essere considerato valido quando

- a) è gradevole sia per i grandi sia per i piccoli.**
- b) i bambini possono riconoscerne la bellezza.
- c) le canzoni e le immagini attirano l'attenzione di tutti.

____/1 punto

10. Un cartone è positivo per il bambino quando quest'ultimo

- a) può mettersi nei panni di personaggi anche molto diversi da lui.
- b) è in grado di raccontare la storia che ha visto.**
- c) capisce meglio il mondo, perché semplificato.

____/1 punto

Totale I.2: ____/ 11 punti

TOTALE DEI PUNTI NELLE PARTI I.1. E I.2 ____/23 PUNTI

SECONDA PARTE
ESPRESSIONE SCRITTA

“[...] la seconda volta che padre e figlio andranno a Marsiglia, saranno costretti a rimanerci per due giorni e quel periodo servirà ad avvicinarli, a metterli in contatto, in comunicazione, a far dire, fare loro quanto non avevano detto o fatto prima, quanto per anni non avevano potuto [...].”

www.eduscuola.eu

Sviluppare questa idea raccontando alcuni episodi pertinenti del romanzo *Le tre del mattino*, di Gianrico Carofiglio, con un minimo di 250-300 parole, strutturando il vostro lavoro in paragrafi coesi, con frasi corrette e un vocabolario appropriato e vario.

Indicare alla fine il numero di parole.