



Proves d'accés a la universitat

Llengua estrangera **Italià**

Sèrie 2 - A

Qualificació		TR
Comprensió oral		
Comprensió escrita		
Redacció		
Suma de notes parcials		
Qualificació final		

Etiqueta de l'alumne/a	Ubicació del tribunal
Etiqueta de qualificació	Etiqueta del corrector/a

Parte 1: Comprensione orale



UN SURREALISTA DI TERZA GENERAZIONE. INTERVISTA A JAN ŠVANKMAJER

Nel documento che state per ascoltare ci sono alcune parole che forse non conoscete. Imparatele prima di ascoltare la registrazione:

regista: Nel contesto, chi dirige un film. burattinaio: Chi fa o manovra burattini, fantocci, cioè figure umane o di altro tipo per la scena. al pascolo: Nel contesto, inattivo, a riposo.

E adesso...

- 1. Avete tre minuti di tempo per leggere i seguenti enunciati e le relative risposte. Domande e risposte si riferiscono sempre e solo alla registrazione.
- **2.** Ascoltate per la prima volta la registrazione audio e completate gli enunciati con UNA sola delle quattro risposte proposte, segnandola con una croce [X].
- **3.** Avete due minuti per rileggere le vostre risposte. Poi ascoltate la registrazione per la seconda e ultima volta.

DOMANDE

Per ciascuna delle domande seguenti, scegliete la risposta giusta. Attenzione: soltanto UNA risposta è corretta.

[3 punti: 0,375 punti per ogni risposta esatta; -0,125 punti per ogni risposta sbagliata. Non rispondere non comporta,

iiive	ce, alcuna ulminuzione.j	Espa	i per al cor	rector/a
		Correcta	Incorrecta	No contestada
1.	Indicate la risposta NON valida: Nelle opere di Švankmajer è particolarmente importante ☐ la simbologia. ☐ la presenza di oggetti. ☐ il linguaggio. ☐ la manifestazione delle emozioni.			
2.	Nell'intervista si dà ad intendere che l'estetica dei film di Švankmajer è ☐ onirica, trasognata, immaginativa. ☐ di un realismo esagerato e macroscopico. ☐ attenta all'ambientazione storica, quasi vetusta. ☐ di grande e intenso sensualismo.			
3.	Quando lavora con attori in carne ed ossa, Švankmajer ☐ li tratta come se fossero degli oggetti. ☐ si concentra nelle parti del corpo che più trasmettono emozioni. ☐ sceglie quelli che hanno avuto una vita ricca di esperienze. ☐ preferisce quelli che hanno lavorato con Lynch, Gilliam o Burton.			
4.	Che cosa si propone di fare Švankmajer con gli oggetti nei suoi film? ☐ Farci tornare ai tempi preistorici. ☐ Presentarli come entità animate, dotate di vita. ☐ Fare una denuncia del consumismo. ☐ Promuovere la ribellione degli oggetti contro la centralità umana.			
5.	Secondo Švankmajer, l'antica relazione umana con gli oggetti era □ rivestita di un'aura rituale, sacrale. □ ridotta al minimo, a pochi oggetti essenziali. □ ingenua, primitiva, quasi infantile. □ libera da qualsiasi dimensione religiosa o spirituale.			
6.	Švankmajer opina che l'estetica surrealista □ non c'è più, perché l'arte è del tutto cambiata. □ è stata degradata dal Dalí più commerciale. □ si divide in diverse correnti che hanno poco in comune. □ come tale non esiste: il surrealismo è una concezione del mondo.			
7.	Di norma, per ogni scuola artistica c'è una sola generazione di artisti, ma nel surrealismo, dice Švankmajer, □ lui ne ha contate almeno tre, di generazioni. □ c'è più di una scuola. □ si può far parte della scuola e non essere surrealisti. □ quel che davvero importa non è la generazione o la scuola, ma l'essere surrealisti.			
8.	Come vede Švankmajer la questione della libertà di parola nella Cechia del presente? Le condizioni politiche in Cechia non sono cambiate. Le difficoltà economiche delle famiglie impongono la censura. Se non viene esercitata, la libertà di espressione è come se non ci fosse. Molti di quelli che chiedevano la libertà di parola, oggi la negano agli altri.			
		Correctes	Incorrectes 1	No contestades
	Recompte de les respostes			

Nota de comprensió oral

NEGLI STATI UNITI IL GIOCO D'AZZARDO SI DIFFONDE COME UNA MALATTIA

Il gioco d'azzardo è ormai parte costitutiva del mondo dello sport. Appena pochi anni fa, sentire il commentatore di un grande canale sportivo parlare di gioco d'azzardo sarebbe stato inaudito. Oggi, invece, è un fatto comune. Perfino la Disney — sì, la Disney — possiede una piccola percentuale dell'operatore di **scommesse** DraftKings, e sta cercando di aumentare la propria quota in quel mercato.

Lo sport è solo un'attività economica come altre, ormai. E la correttezza o la scorrettezza di una qualsiasi attività economica non solleva più domande che pretendono una risposta, né riflessioni approfondite. Le transazioni che una volta erano considerate prerogativa della mafia ora sono un fatto accettato e comune: linee di credito con un tasso del 23 per cento, pornografia esplicita e gioco d'azzardo legalizzato, tutto disponibile su un cellulare. Il gioco, poi, è il modello d'affari anche di una grossa parte della Silicon Valley: una volta c'era Las Vegas, adesso c'è una Las Vegas in ogni telefono.

Per la società statunitense nel suo insieme — supposto che esista ancora qualcosa del genere — il gioco legale presenta benefici e costi. Il beneficio principale è che ci sono tantissimi soldi da fare, sia per i governi sia per le imprese. Il costo principale è che molte persone sfortunate e vulnerabili finiscono distrutte. Su molti fronti (nel settore bancario, nel mercato immobiliare, nella sanità), i nordamericani hanno accettato questo **arrangiamento**: molti soldi subito in cambio di una crisi sociale più tardi.

I **divieti** su alcool, pornografia e marijuana sono caduti tempo fa. La legalizzazione del lavoro sessuale e la decriminalizzazione delle droghe pesanti devono ancora arrivare. La liberalizzazione è stata lenta ma costante, perché entrambe le parti dello spettro politico sono d'accordo sul principio di base: meno Stato nelle nostre vite. La sinistra vuole lo Stato fuori della vita privata delle persone; la destra, fuori delle loro vite finanziarie. Si è vista, per un certo periodo, una specie di equilibrio in cui il bene pubblico e i desideri del mercato si contrappesavano. Poi il mercato ha vinto. Per un motivo semplice: tentativi di repressione come la guerra all'alcool hanno spesso fatto più male che bene, e la creazione di mercati regolamentati ha permesso di controllare certe sostanze in modo molto più sensato che attraverso le forze dell'ordine. E d'altra parte l'avidità tende a prevalere su ogni altra considerazione. Il risultato finale è lo stesso: fai quel che ti senti di fare. Se ti distrugge, è colpa tua.

Ma vietare il gioco d'azzardo non è solo proibire una forma di piacere che porta con sé costi sociali: suppone anche regolare una pratica economica predatoria. Affinché il modello d'affari del gioco d'azzardo funzioni è necessaria la dipendenza degli scommettitori; non è un segreto per nessuno. E tale modello rovina vite umane generando debiti che schiacciano l'anima; anche questo è un fatto noto. Ma lo stesso vale per il sistema educativo statunitense e per il mercato sanitario e immobiliare, che sono stati truccati dalle persone *in alto* per **spillare** più denaro possibile alla gente comune. Per la maggior parte degli statunitensi, partecipare all'economia, perfino nelle modalità più elementari, significa prendersi rischi anche esistenziali.

Testo adattato da Stephen MARCHE. *Internazionale.it* [on line] (6 dicembre 2021)

scommessa: Il puntare denaro sui risultati di giochi d'azzardo, incontri sportivi, e così via.

arrangiamento: Accomodamento, accordo, conciliazione.

divieto: Proibizione, veto.

spillare: Farsi dare denaro con richieste insistenti e pretesti vari, usando l'astuzia o l'inganno.

Parte 2: Comprensione del testo

etamens.car Per ciascuna delle domande seguenti, scegliete la risposta giusta. Attenzione: soltanto UNA risposta è corretta.

[3 punti: 0,375 punti per ogni risposta esatta; -0,125 punti per ogni risposta sbagliata. Non rispondere, invece, non comporta alcuna diminuzione 1

	Espa	i per al cori	rector/a
	Correcta	Incorrecta	No contestada
1. Il caso della Disney viene sottolineato per farci capire che si tratta di una compagnia			
 □ con degli interessi anche nel mondo dello sport. □ presente in diversi settori dell'intrattenimento. □ dominata da un operatore di scommesse. □ che dietro a una facciata familiare fa soldi anche con il gioco. 			
 Come interpretare nel secondo paragrafo la riflessione sullo sport come attività economica? ☐ Finalmente è possibile fare tanti soldi con lo sport. ☐ Lo sport interessa ormai solo come attività economica. ☐ Nessuno si vergogna ormai di arricchirsi grazie allo sport. ☐ L'attività economica dello sport ha perso l'aura di rispettabilità 			
di altri tempi. Come dobbiamo interpretare il riferimento alla mafia del secondo paragrafo? ☐ I cellulari fanno adesso possibili per tutti attività che prima non erano neanche legali.			
 □ Ora i mafiosi fanno i loro affari servendosi degli smartphones. □ Con un telefonino in mano, tutti siamo dei mafiosi potenziali. □ Con i nostri cellulari, adesso tutti somigliamo un po' ai mafiosi di Las Vegas. 			
 Secondo l'autore dell'articolo, la società statunitense oggi ☐ forse non esiste più come tale. ☐ teme la possibilità di una crisi sociale. ☐ è disposta a trovare un equilibrio tra costi e benefici. ☐ si mostra sensibile ai principi della solidarietà. 			
 Qual è l'interpretazione più plausibile di devono ancora arrivare in «La legalizzazione [] e la decriminalizzazione [] devono ancora arrivare»? È impossibile che non arrivino. □ Sarebbe conveniente che arrivassero. □ Non si può escludere che finalmente arrivino. □ È già stato deciso che arrivano. 			
Dal rapporto di forze tra bene pubblico e mercato negli Stati Uniti è possibile concludere che ☐ le tendenze di destra sono meno repressive di quelle di sinistra. ☐ regolare il consumo di certe sostanze attraverso il mercato si è dimostrato effettivo.			
 È l'imposizione del bene pubblico a provocare l'avidità del mercato. ☐ fare scegliere tra libertà individuali e bene pubblico è antidemocratico. 7. Qual è la tesi che difende l'autore dell'articolo? ☐ Il gioco comporta costi sociali superiori a quelli delle sostanze tossiche. ☐ La dipendenza generata dal gioco è inferiore a quella delle sostanze 			
tossiche. ☐ I costi sociali del gioco sono parte costitutiva del modello economico nordamericano. ☐ Negli Stati Uniti il gioco dovrebbe essere legale, le altre forme di piacere, no.			
 Il testo pone l'accento sul fatto che l'economia statunitense ☐ dipende da un consumo sfrenato. ☐ si basa sull'indebitamento dei cittadini. ☐ si orienta al rafforzamento delle economie domestiche. ☐ è completamente nelle mani dell'industria dei giochi d'azzardo. 	Correctes	Incorrectes	No contestades
Recompte de les respostes			Concestades

Nota de comprensió escrita

Parte 3: Espressione scritta

etamens.car Scrivete una redazione tra le 125 e le 150 parole su UNO dei temi qui proposti: [4 punti]

- 1. Sareste d'accordo con l'affermazione che apre il testo: «Il gioco d'azzardo è ormai parte costitutiva del mondo dello sport»? Stanno le scommesse compromettendo l'integrità del gioco? Si dovrebbe vietare la pubblicità delle scommesse durante le partite?
- 2. Come converrebbe trattare le sostanze e le pratiche che generano o favoriscono la dipendenza, o che si basano su di essa? È meglio ricorrere alle leggi oppure lasciare nelle mani dei cittadini le decisioni che incidono sulle loro esistenze?
- 3. Il testo che avete letto si riferisce alla particolare situazione del gioco d'azzardo nel contesto dell'economia degli Stati Uniti: che impressione vi ha fatto? Pensate che ci siano, in proposito, grandi differenze tra gli Stati Uniti e l'Europa, sia riguardo al modello economico, sia riguardo alla situazione dei giochi d'azzardo?

Competència gramatical	
Lèxic	
Estructuració discursiva	
Total	
Nota de la redacció	

Etiqueta de l'alumne/a	







Proves d'accés a la universitat

Llengua estrangera **Italià**

Sèrie 5 - A

Qualificació		TR
Comprensió oral		
Comprensió escrita		
Redacció		
Suma de notes parcials		
Qualificació final		

Etiqueta de l'alumne/a	Ubicació del tribunal
Etiqueta de qualificació	Etiqueta del corrector/a

Parte 1: Comprensione orale



LE FORME ASTRATTE DELL'ARTE RUPESTRE NELL'ERA GLACIALE. DA UN'INTERVISTA A GENEVIEVE VON PETZINGER

Nel documento che state per ascoltare ci sono alcune parole che forse non conoscete. Imparatele prima di ascoltare la registrazione:

stampino: Questa denominazione fa qui riferimento all'applicare pigmenti al contorno della mano appoggiata su una parete.

sito: Qui, luogo in cui si trovano resti di interesse archeologico. manciata: Piccola quantità, ciò che può essere contenuto in una mano. scarabocchio: Segno grafico o disegno fatto male o in modo approssimato.

E adesso...

- 1. Avete tre minuti di tempo per leggere i seguenti enunciati e le relative risposte. Domande e risposte si riferiscono sempre e solo alla registrazione.
- **2.** Ascoltate per la prima volta la registrazione audio e completate gli enunciati con UNA sola delle quattro risposte proposte, segnandola con una croce [X].
- **3.** Avete due minuti per rileggere le vostre risposte. Poi ascoltate la registrazione per la seconda e ultima volta.

DOMANDE

Per ciascuna delle domande seguenti, scegliete la risposta giusta. Attenzione: soltanto UNA risposta è corretta.

[3 punti: 0,375 punti per ogni risposta esatta; -0,125 punti per ogni risposta sbagliata. Non rispondere non comporta,

liive	ce, alcuna diminuzione.j	Espa	ai per al cor	rector/a
		Composto	Imaamaata	No contests de
1.	La maggior parte dell'arte rupestre □ è europea.	Correcta	Incorrecta	contestada
	 consiste nel disegno di mani contornate. è stata fatta con la tecnica dello stampino. fu fatta dalle donne. 			
2.	La caverna di Cudón, in Spagna, ☐ presenta un soffitto bassissimo con dei dipinti in rosso. ☐ è così bassa che non ci si può stare in piedi. ☐ è tanto oscura che non si può fotografare. ☐ non è stata ancora esplorata.			
3.	In Europa □ tutti i siti rupestri presentano figure animali e umane. □ nel xx secolo sono stati scoperti più di 350 siti rupestri. □ le figure rupestri astratte sono rare. □ quasi tutti i disegni che si ripetono sono di animali.			
4.	L'attività di Genevieve von Petzinger consiste concretamente ☐ nello studio delle forme astratte nell'arte rupestre. ☐ nello studio dell'arte rupestre. ☐ nel catalogare le pitture rupestri. ☐ nell'analisi dell'arte rupestre in Spagna.			
5.	Nel 2007 ☐ si scoprono le prime pitture rupestri astratte. ☐ le figure rupestri astratte si fanno più numerose. ☐ si credeva che tutte le figure rupestri astratte fossero uguali. ☐ non esisteva ancora un repertorio di figure rupestri astratte.			
6.	Sorprende che, nelle pitture rupestri, i segni geometrici □ siano così poco presenti. □ si ripetano con non molte variazioni. □ superino in proporzione le altre figure. □ si possano ritrovare soltanto in Europa.			
7.	 Che in trentamila anni ci siano solo trentadue segni geometrici in tutto il continente europeo fa pensare □ che, in realtà, le figure geometriche dovevano essere molto più numerose. □ che le figure geometriche rupestri rappresentino idee di qualche tipo. □ che l'umanità preistorica era poco dotata per l'astrazione. 			
8.	 □ che l'arte preistorica aveva una forte tendenza a ripetersi. I segni geometrici dell'era glaciale □ si trovano uniformemente distribuiti nel tempo e nello spazio. □ cambiano molto da un continente all'altro. □ probabilmente hanno in Africa la loro origine. □ costituiscono una forma di scrittura. 			
		Corrector	Incorrectos	No contestades
	Recompte de les respostes			Concestades

Nota de comprensió oral

LA NOIA È SOLO MANCANZA DI ATTENZIONE

Uno dei misteri meno esplorati della psicologia umana riguarda il numero di attività quotidiane

i della psicologia umana riguarda il numero di attività quotidiane

i della psicologia umana riguarda il numero di attività quotidiane

i della psicologia umana riguarda il numero di attività quotidiane

i della psicologia umana riguarda il numero di attività quotidiane che non ci sembrano noiose. Se ci piace un pub o una passeggiata in campagna o tendiamo ad ascoltare certe canzoni venti volte di seguito, possiamo dare l'impressione di violare il principio dell'adattamento edonico, secondo il quale quando un piacere ci diventa familiare non ci dà più gioia.

In fin dei conti, l'evoluzione ci ha plasmati in modo tale da farci restare affascinati dalle novità — nella savana preistorica, le cose nuove erano più pericolose ma offrivano anche più opportunità delle vecchie — e l'economia moderna **sfrutta** incessantemente questo principio.

Le persone che preferiscono ripetere sempre le stesse esperienze rischiano di essere disprezzate. Forse è comprensibile se, in vista delle ultime notizie, leggo o rileggo vecchi romanzi invece della cronaca sull'attualità o i romanzi all'ultima moda, ma probabilmente non mi darete la vostra approvazione. In fondo, sembra una fuga dalla realtà.

Perciò sono stato contento di imbattermi in un nuovo studio di Ed O'Brien, dell'università di Chicago, che potrebbe stimolare un ripensamento su questo tema. O'Brien ha portato i soggetti del suo esperimento a vedere film, musei, videogame, e poi ha chiesto ad alcuni di loro di rivedere direttamente gli stessi film, musei, ecc., e agli altri se potevano dirgli subito quanto gli sarebbe piaciuto di rivederli in un futuro.

Per farla breve: alle persone piace ripetere le stesse esperienze più di quanto immaginano. E non perché usano quella ripetizione per entrare in una confortevole estasi, ma perché vi scoprono nuovi dettagli che la prima volta gli erano sfuggiti. Per citare O'Brien: «Vedere una cosa una volta può provocare in noi l'errata impressione di averla ormai "vista", mentre in realtà ci sono **sfumature** che ci sono passate inosservate e delle quali potremmo ancora godere». Quindi, non è tanto questione di amare quello che ci è familiare, quanto di scoprire che dopotutto non ci era così familiare.

Questo non dovrebbe sorprenderci se pensiamo allo sfasamento tra le informazioni che bombardano il nostro cervello in qualsiasi momento e la minima quantità di input che la nostra mente cosciente è in grado di elaborare. Se a questo aggiungiamo la nostra naturale tendenza a distrarci, e la probabilità che attualmente siamo più inclini che mai a essere distratti, è chiaro che nessuna esperienza sarà mai la stessa due volte. Non abbiamo problemi ad ammettere che le opere di Shakespeare richiedono più di una lettura ma, viste le nostre limitate capacità, questo vale anche, in una certa misura, per un film poliziesco o un reality show televisivo.

Se pensiamo alla vita quotidiana in questi termini, cominciamo a capire quello che intende lo scrittore Sam Harris quando dice che «la noia è solo mancanza di attenzione». C'è sempre qualcosa di più da scoprire in qualsiasi esperienza, e la noia interviene solo quando, per impazienza o distrazione, smettiamo di cercarlo.

Harris attribuisce questa scoperta alla meditazione, il che in fondo è sensato: chiunque mediti per un certo periodo di tempo arriva a scoprire l'intenso fascino che può esercitare qualcosa di apparentemente banale e ripetitivo come il respiro. E se respirare può essere interessante ogni volta che lo facciamo, non si capisce perché fare una passeggiata sulle colline non dovrebbe sembrarci il viaggio di una vita.

Testo adattato da

Oliver Burkeman. Internazionale.it [on line] (28 gennaio 2020)

noia / noioso: Tedio, insoddisfazione, fastidio. / Ciò che provoca il senso di noia.

gioia: Allegrezza, esultanza.

sfruttare: Ottenere il maggiore vantaggio possibile di una situazione particolare.

imbattersi: Trovarsi inaspettatamente davanti a qualcuno o a qualcosa.

sfumatura: Dettaglio, particolare.

Parte 2: Comprensione del testo

etamens.car Per ciascuna delle domande seguenti, scegliete la risposta giusta. Attenzione: soltanto UNA risposta è corretta.

[3 punti: 0,375 punti per ogni risposta esatta; -0,125 punti per ogni risposta sbagliata. Non rispondere, invece, non comporta alcuna diminuzione 1

oona alcuna uliminuzione.j		Espa	ai per al cor	rector/a
		Correcta	Incorrecta	No contestada
 Secondo il principio dell'adattamento edonico, ☐ quotidiano è sinonimo di piacevole. ☐ le novità sarebbero da evitare in quanto potenz ☐ ciò che viene ripetuto cessa di essere piacevole ☐ la psicologia umana è un mistero inesplorato. 				
 Secondo l'autore del testo, l'economia moderna □ approfitta del fatto che non possiamo resistero □ è il risultato dell'evoluzione umana. □ sfrutta l'attrazione umana per il pericolo. □ ci tratta come scimmie evolute. 	i a ciò che è nuovo.			
 Secondo l'autore del testo, chi preferisce le esperiente è una persona noiosa. □ merita di essere disprezzato. □ non ha coraggio per affrontare la realtà. □ o non ama le novità, oppure prova disinteresse 				
 Ad alcuni dei soggetti del suo esperimento, O'Brie □ se si erano divertiti. □ se avrebbero voluto collaborare con lui di nuo □ se conoscevano previamente ciò che gli aveva i □ che rifacessero di nuovo le stesse attività. 	vo.			
 L'esperimento di O'Brien dimostrerebbe che ripete è come farla per la prima volta. permette di scoprirvi dettagli prima non perce è, in fondo, contrario alla natura umana. risulta piacevole per il senso di familiarità. 	-			
6. Rifacciamo le stesse esperienze ☐ finché diventano veramente familiari. ☐ ma non vogliamo ammettere che ci piace farlo ☐ perché in fondo non ci risultano tanto familiar ☐ perché la ripetizione ha qualcosa di ipnotico.				
7. Grazie al lavoro di O'Brien scopriamo che □ oggidì ripetiamo più esperienze che in passato □ nessuna esperienza si ripete mai in modo iden □ non facciamo altro che ripetere le nostre esper □ crediamo di rifare esperienze che in realtà abb	tico. ienze.			
8. Secondo lo scrittore Sam Harris, la noia ightharpoonup è il risultato di un eccesso di meditazione. ightharpoonup nasce dall'incapacità di apprezzare le differenz ightharpoonup si può vincere ripetendo pensieri banali. ightharpoonup si supera mediante tecniche orientali.	e.			
	Documento de les serves (Correctes	Incorrectes	No contestades
	Recompte de les respostes			

Nota de comprensió escrita

Parte 3: Espressione scritta

Scrivete una redazione tra le 125 e le 150 parole su UNO dei temi qui proposti: [4 punti]

- Nel testo si fanno diverse considerazioni sulla ripetizione e sulla novità: con quale delle posizioni o degli argomenti esposti siete d'accordo e con quali no? Ragionate le vostre risposte.
- 2. L'autore del testo afferma che «l'economia moderna sfrutta incessantemente» il fascino della novità. Secondo voi, i meccanismi sfruttati dalla pubblicità si basano di più sul fattore della novità oppure su quello della noia? Quanto vi è familiare il senso della noia? Come fate per affrontare questo sentimento?
- 3. Tra le attività che vi piace fare, segnalate quali sono quelle che amate ripetere con una certa frequenza e quali invece no, indicando le ragioni per le quali in certi casi siete stimolati a ripeterle in tempi brevi e perché in altri casi lasciare passare un po' di tempo è preferibile.

Competència gramatical	
Lèxic	
Estructuració discursiva	
Total	
Nota de la redacció	

Etiqueta de l'alumne/a	

