

# BACCALAURÉAT TECHNOLOGIQUE

**SESSION 2011**

**ITALIEN**

**LANGUE VIVANTE 2 : Série STG**

**Durée de l'épreuve : 2 heures**

**Coefficient : 2** – spécialités : « Gestion des systèmes d'information »  
« Comptabilité et finances d'entreprise »  
« Mercatique »

**Coefficient : 3** – spécialité : « Communication et gestion des ressources humaines »

*L'usage de la calculatrice et du dictionnaire est interdit.*

Dès que ce sujet vous est remis, assurez-vous qu'il est complet.  
Ce sujet comporte 5 pages numérotées de 1 à 5.

*Les pages 3 et 4 sont à rendre avec la copie.*

**Répartition des points**

Compréhension	10 points
Expression	10 points

## "Videogiocare" insieme

Si può giocare a calcio, combattere una guerra ma anche diventare protagonisti di un'emozionante avventura. È il mondo virtuale dei videogiochi che [...] è entrato a pieno titolo nelle case degli italiani. Per sette famiglie su dieci, infatti, una partita al giorno è diventata ormai un passatempo irrinunciabile e il 40% dei genitori che gioca ritiene che i videogames siano uno strumento ideale per condividere divertimento, creare complicità e rinsaldare la relazione con i figli.

«I videogiochi possono essere un valido strumento per superare il gap<sup>1</sup> che c'è tra nativi digitali<sup>2</sup> e le generazioni che hanno prodotto questa tecnologia per utilità», ha detto all'Adnkronos la psicoterapeuta e presidente della Fondazione Movimento Bambino, Maria Rita Parsi. [...]

Nel 68% dei casi, i genitori dettano regole e pongono limiti temporali all'esperienza di gioco, per prevenire, piuttosto che correggere un uso scorretto dei videogiochi. Limiti che nel 44% dei casi vengono imposti a seguito di un utilizzo prolungato.

«Sarebbe opportuno – ha detto Maria Rita Parsi – che i ragazzini giocassero per 30-45 minuti, mai più di un'ora, lo stesso discorso vale per la televisione. Gli adolescenti non devono andare oltre le due ore. Se la durata di gioco supera questi tempi si creano problemi di vista, di concentrazione e si può generare una vera e propria addiction. È importante uscire, coltivare contatti umani, ma anche leggere e scrivere». [...]

«È anche molto importante che si giochi insieme, chi gioca da solo gioca con amici virtuali e finisce con l'isolarsi. L'interattività diventa una risposta a una solitudine che non sembra solitudine». [...]

E con la scusa di conciliare l'utile al dilettevole si fa strada l'idea che il videogame possa diventare uno strumento didattico. [...] «Il mondo virtuale – ha detto Maria Rita Parsi – permette di apprendere e di approfondire. Sono utili gli strumenti virtuali che educano a programmare e seguire determinati passaggi nella risoluzione dei problemi».

La Stampa, 4 novembre 2010

---

<sup>1</sup> il gap = l'écart.

<sup>2</sup> i nativi digitali = la *génération du numérique*.

**A – COMPRÉHENSION (10 points)**

**1. Scegli la o le risposte giuste:**

a) Per la maggioranza delle famiglie giocare al computer è:

- un divertimento quotidiano.
- un modo di fare sport.
- uno strumento di lavoro.

b) Nell'uso dell'informatica c'è:

- una tradizione trasmessa tra generazioni.
- una grande differenza tra generazioni.
- una trasformazione delle abitudini.

c) I videogiochi possono permettere di:

- allontanare le generazioni.
- imparare a leggere e a scrivere.
- rafforzare i rapporti tra genitori e figli.

d) Secondo gli esperti, i videogiochi:

- potranno essere usati a scuola.
- saranno usati nelle guerre.
- impediranno le relazioni umane.

**2. Vero o falso? Giustifica citando dal testo**

a) Molte famiglie italiane usano i videogiochi per passare tempo insieme (**cerca un elemento**).

vero       falso

.....  
.....

b) Il tempo di gioco è lasciato libero dai genitori (**cerca un elemento**).

vero       falso

.....  
.....

c) L'uso prolungato del videogioco crea problemi di salute (**cerca un elemento**).

vero  falso

.....  
.....

d) Giocare insieme ad altri favorisce le relazioni sociali (**cerca un elemento**).

vero  falso

.....  
.....

e) Il videogioco è sempre un ostacolo all'apprendimento scolastico (**cerca tre elementi**).

vero  falso

.....  
.....

f) "Videogiocare" permette di uscire dal quotidiano (**cerca due elementi**).

vero  falso

.....  
.....

**3. Completa il paragrafo con le parole seguenti:**

*strumento – generazionale – condividere – rinsaldare – utile*

I videogiochi possono creare una differenza.....oppure possono  
.....i legami famigliari. Si possono considerare come una tecnologia  
.....che permette di.....momenti piacevoli in  
famiglia e potrebbero anche diventare uno.....per apprendere.

**Le sujet d'expression devra être rédigé sur la copie d'examen.**

**B – EXPRESSION**

**(10 points)**

**(1 ligne = 10 mots)**

Le candidat traitera au choix l'un des deux sujets suivants :

1. Hai un nuovo videogioco, vuoi giocare con i tuoi genitori, loro non ne hanno voglia. Immagina il vostro dialogo.

*(15 lignes)*

**ou**

2. Sul blog della classe, devi presentare i vantaggi e gli inconvenienti dell'uso dei videogiochi.

*(15 lignes)*