



CALIFICACIÓN	REVISIÓN	REVISIÓN
Inicial	2ª Corrección	3ª Corrección
Firma	Firma	Firma

ESPACIO
RESERVADO
PARA LA
UNIVERSIDAD

Después de leer atentamente el examen, elija uno de los textos y responda a las preguntas sobre el texto elegido de la siguiente forma:

- responda EN ITALIANO a las preguntas 1 (preguntas de comprensión con respuesta de opción múltiple) y 2 (pregunta de comprensión mediante opción verdadero o falso más justificación de respuesta), del texto elegido.
- responda EN ITALIANO a las preguntas 3 y 4, del texto elegido, escogiendo en cada una de ellas una opción de entre las dos planteadas.

TIEMPO Y CALIFICACIÓN: 90 minutos. Las preguntas 1ª, 2ª y 3ª se calificarán con un máximo de 2 puntos. La pregunta 4ª se calificará con un máximo de 4 puntos.

El estudiante deberá indicar la agrupación de preguntas que responderá. La selección de preguntas deberá realizarse conforme a las instrucciones planteadas, no siendo válido seleccionar preguntas que sumen más de 10 puntos, ni agrupaciones de preguntas que no coincidan con las indicadas, lo que puede conllevar la anulación de alguna pregunta que se salga de las instrucciones.

PEGUE AQUÍ LA CABECERA ANTES DE ENTREGAR EL EXAMEN

OPCIÓN A

Lavori del futuro, quali scompariranno e quali cresceranno entro il 2030?

La premessa è doverosa: nessun analista ha la sfera di cristallo. Predire in modo puntuale gli andamenti del mercato del lavoro è un esercizio estremamente complesso. Ci sono tuttavia una serie di trend che possono dare informazioni utili sulla strada "imboccata" dall'occupazione. Dati strategici per capire in quali ambiti si trova (e si troverà) più facilmente impiego e dove invece si registra un'erosione di posti di lavoro. Prima le brutte notizie: secondo le stime Ocse, la crisi Covid-19 potrebbe causare una perdita di posti di lavoro compresa tra 1,2 e 1,4 milioni. Molti mestieri però non spariranno semplicemente vivranno un'evoluzione. Uno studio, realizzato dalle società EY, ManpowerGroup e Pearson Italia su 793 professioni, cerca di inquadrare gli sviluppi nel lungo periodo. Nel dettaglio l'orizzonte dell'analisi è il 2030, quindi un decennio. A livello nazionale le previsioni occupazionali indicano che l'80% delle professioni presenti in Italia muterà quantitativamente nei prossimi anni.

Dall'indagine risulta evidente come ad essere avvantaggiati saranno i competenti del digitale. Circa il 57% delle trenta professioni in ascesa segnalate dal report sono legate all'informatica e alla tecnologia. In questo campo già oggi rientrano i cosiddetti « introvabili » del mercato. Entro il 2030 però le aziende cercheranno anche specialisti di interfacce umane, esperti delle applicazioni IoT, tecnici delle macchine a guida autonoma. Nei prossimi anni avranno poi responsabilità e ruoli crescenti gli addetti all'integrazione con i robot assemblatori e i progettisti di visite ed eventi virtuali se pensiamo al turismo e alla cultura. Le aziende avranno poi bisogno di manovali e personale non qualificato in ambito edile e addetti ai servizi di custodia di impianti. Senza dimenticare i giuristi specializzati nel diritto d'impresa e in privacy vista la crescente importanza dei dati.

L'elenco dei settori in crescita al 2030 vede in testa i servizi informatici e delle telecomunicazioni, seguono a parimerito in termini di incremento i servizi culturali, sportivi e altri servizi alle persone, che dovrebbero vivere un rimbalzo post covid-19, e i servizi operativi di supporto alle imprese e alle persone.

Lo studio realizzato dalle società EY, Manpower e Pearson Italia sulle 793 professioni segnala invece in decrescita l'ambito dei servizi finanziari e assicurativi, l'agricoltura, caccia e pesca e l'industria della carta, cartotecnica e stampa, penalizzata ovviamente dal dominio del digitale.

(Testo tratto e adatto da <https://www.corriere.it>)

DOMANDE

1. Indicare qual è l'opzione corretta. (2 puntos: 0,5 por cada respuesta correcta, las respuestas erróneas no restan puntos)

- a) Molti posti di lavoro rischiano di scomparire:
- A causa della crisi del coronavirus
 - Per le nuove tecnologie
 - Perché non ci sono lavoratori competenti

- b) Le persone che più facilmente troveranno lavoro sono:
- Gli utenti di internet
 - Persone con conoscenze in informatica
 - I manovali qualificati
- c) Nei lavori del futuro tutti gli operai saranno altamente qualificati?
- Dipenderà dal lavoro, in alcuni non sarà necessario essere altamente qualificato.
 - Sì, le aziende solo assumeranno persone qualificate.
 - Per tutte le professioni sarà necessario avere competenze digitali.
- d) Lo studio della società EY, ManpowerGroup e Pearson:
- Analizza i cambiamenti delle professioni nell'anno in corso
 - Mette a confronto i lavori del passato con quelli del futuro
 - Prevede i risvolti nel mondo del lavoro nel corso di dieci anni

2. Rispondere **Vero o Falso** alle frasi sul testo proposte a continuazione. Per giustificare la risposta è necessario copiare la frase -o frasi- che confermano la tua scelta (2 puntos: 0,5 puntos cada pregunta si la elección V/F y la justificación son correctas; si no 0 puntos).

a) La maggior parte delle professioni che ci sono oggi in Italia non esisteranno nel 2030. Giustificare risposta: Molti mestieri però non spariranno semplicemente vivranno un'evoluzione.	V	<input checked="" type="radio"/>
b) I servizi legati alla tecnologia, alla cultura, allo sport e alla cura di persone sono quelli che più cresceranno. Giustificare risposta: L'elenco dei settori in crescita al 2030 vede in testa i servizi informatici e delle telecomunicazioni, seguono a parimerito in termini di incremento i servizi culturali, sportivi e altri servizi alle persone.	<input type="radio"/>	F
c) Tra le professioni in crescita spiccano quelle relazionate con l'informatica e la tecnologia. Giustificare risposta: Circa il 57% delle trenta professioni in ascesa segnalate dal report sono legate all'informatica e alla tecnologia.	<input type="radio"/>	F
d) Le aziende soltanto assumeranno lavoratori specialisti e qualificati. Giustificare risposta: Le aziende avranno poi bisogno di manovali e personale non qualificato in ambito edile e addetti ai servizi di custodia di impianti.	V	<input checked="" type="radio"/>

3. Delle due domande proposte, sceglierne soltanto una: **3.A) Quali sono le figure più ricercate dalle aziende? 3.B) Che lavori saranno in calo?** El alumno debe reformular la información del texto de forma libre, sin copiar literalmente frases del mismo (2 puntos).

A) Molti profili ricercati dalle aziende si inquadrano nel mondo della tecnologia: programmatori informatici, esperti di interfacce umane, persone con conoscenze di robotica, lavoratori di turismo online. Le aziende cercheranno anche persone per il settore dell'edilizia o della custodia di edifici.

B) Decresceranno alcuni lavori legati alle finanze e ai servizi di assicurazione. Inoltre in calo si evince il settore agricolo e i settori di caccia e pesca, e anche i lavori legati alla carta.

4. Scrivi un breve testo di una lunghezza minima di 100 parole sul seguente argomento (delle due domande proposte, sceglierne soltanto una): **4.A) La professione ideale.** Qual è per te la professione ideale? Che lavoro ti piacerebbe avere in un futuro? Ragiona la tua risposta. **4.B) I giovani e il mondo del lavoro.** Credi che sia facile per i giovani trovare un'occupazione in Spagna?; e in un altro paese? (4 puntos)

No se ofrece respuesta por tratarse de un tema de opinión personal y expresión libre. El alumno debe responder y expresar su parecer a una de las dos opciones: A o B, planteadas en el ejercicio.

OPCIÓN B

Gli effetti positivi dei videogiochi: la scienza lo conferma!

Sono tantissimi i bambini e i ragazzi che si appassionano ai videogiochi e restano incollati davanti agli schermi di pc, console, tablet e smartphone, fino ad arrivare a giocare anche diverse ore consecutive. Le ore trascorse “appiccicati” ai giochi online, riprendendo le parole dei tantissimi genitori, sono oggetto di preoccupazione e spesso di conflitti.

Giocare in maniera adeguata, però, scegliendo videogiochi adatti all'età, può favorire lo sviluppo o il mantenimento di tutta una serie di abilità cognitive: risoluzione dei problemi, capacità di passare in poco tempo da un'attività all'altra, velocità di elaborazione delle informazioni. Per tale ragione, possono essere utilizzati anche per scopi educativi e terapeutici.

Un impatto positivo coinvolge anche diversi tipi di attenzione: permettono, infatti, di sviluppare l'attenzione selettiva, ossia la capacità di selezionare informazioni rilevanti senza distrarsi, e l'attenzione sostenuta, ossia riuscire a concentrarsi su diversi stimoli per un periodo più prolungato.

Negli ultimi anni, inoltre, un numero crescente di studi ha messo in luce come alcuni videogiochi possano stimolare l'immaginazione e la creatività, così come quelli di azione possano avere un impatto positivo sulla capacità di coordinazione visuo-spaziale.

Altri aspetti positivi dei videogiochi sembrano legati all'apprendimento e alla didattica: infatti, è stato messo in evidenza come, a differenza di una metodologia più tradizionale, il videogame consente a chi gioca di fare esperienza diretta dei contenuti, purché siano adeguati all'età. Vi sono, ad esempio, una serie di videogiochi di genere strategico a tema storico che, in tempo reale, calano il giocatore in battaglie tra civiltà antiche e questo offre la possibilità di imparare la storia proprio attraverso il gioco stesso.

Il gioco può anche incrementare la capacità di prendere decisioni, favorire lo sviluppo dell'intelligenza emotiva o portare alla luce tematiche sensibili sulle quali poter dialogare insieme ai ragazzi. Il punto di forza dei videogiochi sarebbe, in ogni caso, quello di rendere ludico l'apprendimento, stimolando la motivazione e il coinvolgimento.

La preoccupazione maggiore dei genitori è legata alla quantità di tempo che il figlio deve o può trascorrere al giorno con gli strumenti digitali. È indubbio che un utilizzo eccessivo possa influire sia a livello psichico che comportamentale, ma ciò che è più importante monitorare e analizzare sono i contenuti che i ragazzi visualizzano o con i quali interagiscono a livello interattivo.

Il disagio si manifesta quando si verifica un abuso dei giochi elettronici, quando un loro utilizzo continuativo e sistematico prende il sopravvento, cioè condiziona la loro vita e tutte le loro attività quotidiane, andando anche a influire sulle relazioni. In queste situazioni, infatti, si arriva a vivere in funzione del gioco che diventa un bisogno e un'esigenza, tanto da star male quando non si può giocare.

(Adatto da <https://www.adolescenza.it>)

DOMANDE

1. Indicare qual è l'opzione corretta. **(2 puntos: 0,5 por cada respuesta correcta, las respuestas erróneas no restan puntos)**

- a) Ciò che più preoccupa i genitori è:
- Il calo del livello di attenzione nei figli
 - L'età consigliata di un determinato videogioco
 - Il tempo che i figli trascorrono davanti ai giochi elettronici
- b) I videogiochi possono portare benefici se:
- Sono adatti all'età del giocatore
 - Si gioca meno di tre ore al giorno
 - Si gioca con amici
- c) Tra gli effetti positivi dei videogiochi si trova:
- Lo sviluppo della capacità creativa
 - La capacità di sottrarsi alla realtà
 - L'abilità di imparare cose nuove
- d) Per evitare un uso inadeguato dei videogiochi la cosa più importante è:
- Controllare le ore di gioco
 - Supervisionare i contenuti con cui interagiscono
 - Limitare l'utilizzo di videogiochi troppo violenti o non appropriati.

2. Rispondere **Vero o Falso** alle frasi sul testo proposte a continuazione. Per giustificare la risposta è necessario copiare la frase -o frasi- che confermano la tua scelta **(2 puntos: 0,5 puntos cada pregunta si la elección V/F y la justificación son correctas; si no 0 puntos)**.

a) Alcuni videogiochi possono essere educativi. Giustificare risposta: Possono essere utilizzati anche per scopi educativi e terapeutici.	V	F
Altri aspetti positivi dei videogiochi sembrano legati all'apprendimento e alla didattica.		
b) Non è il videogioco ad essere nocivo, ma un suo inadeguato utilizzo. Giustificare risposta: Giocare in maniera adeguata, però, scegliendo videogiochi adatti all'età, può favorire lo sviluppo o il mantenimento di tutta una serie di abilità cognitive. È indubbio che un utilizzo eccessivo possa influire sia a livello psichico che comportamentale, ma ciò che è più importante monitorare e analizzare sono i contenuti che i ragazzi visualizzano o con i quali interagiscono a livello interattivo.	V	F
c) La capacità di apprendimento e la concentrazione diminuiscono quando si gioca online. Giustificare risposta: Niuscire a concentrarsi su diversi stimoli per un periodo più prolungato. È stato messo in evidenza come, a differenza di una metodologia più tradizionale, il videogame consente a chi gioca di fare esperienza diretta dei contenuti, purché siano adeguati all'età.	V	F
d) Per evitare effetti negativi dei videogiochi, basta controllare le ore di gioco. Giustificare risposta: Ciò che è più importante monitorare e analizzare sono i contenuti che i ragazzi visualizzano o con i quali interagiscono a livello interattivo.	V	F

3. Delle due domande proposte, sceglierne soltanto una: **3.A) Quali sono gli effetti positivi dei videogiochi? 3.B) I videogiochi sono utili nella didattica? Perché?** El alumno debe reformular la información del texto de forma libre, sin copiar literalmente frases del mismo **(2 puntos)**.

A) I videogiochi hanno molti effetti positivi, tra i quali si trova l'aumento della concentrazione e dell'attenzione, lo sviluppo dell'inventiva e della creatività, l'abilità di processare più rapidamente l'informazione, la motivazione per un apprendimento più divertente e ludico.

B) Certamente sono molto utili perché ti permettono di imparare giocando e con la realtà virtuale ti consentono di vivere in prima persona e sperimentare alcuni temi di studio.

4. Scrivi un breve testo di una lunghezza minima di 100 parole sul seguente argomento (delle due domande proposte, sceglierne soltanto una): **4.A) Vantaggi e svantaggi dell'utilizzo dei videogiochi.** Quali sono i benefici di questo tipo di giochi? E le cose negative? A te piacciono i videogiochi? **4.B) Ozio e tempo libero su internet.** Parla delle possibilità di intrattenimento e ozio online (puoi raccontare la tua esperienza personale). **(4 puntos)**.

No se ofrece respuesta por tratarse de un tema de opinión personal y expresión libre. El alumno debe responder y expresar su parecer a una de las dos opciones: A o B, planteadas en el ejercicio.