

LERNSTANDSERHEBUNG ITALIENISCH ZWEITE SPRACHE

RILEVAMENTO DELLE COMPETENZE DI ITALIANO SECONDA LINGUA

**Deutsche Bildungsdirektion der Autonomen Provinz Bozen-Südtirol
in Zusammenarbeit mit der “Università per Stranieri di Siena”**

**Direzione Istruzione e Formazione tedesca della Provincia di Bolzano – Alto Adige
in collaborazione con l’Università per Stranieri di Siena**

**Secondo ciclo di
istruzione**

Classe II

2019

Trascrizioni

Ascolto - Prova n. 1

Ascolterete il testo due volte.

Prima del primo ascolto, avrete due minuti per leggere le frasi.

Segnate con una x la sola opzione che corrisponde ai contenuti dell'audio.

Alla fine del primo e del secondo ascolto avrete due minuti per controllare le vostre risposte e per riportarle sul FOGLIO DELLE RISPOSTE.

(Silenzio per due minuti)

- Intervistiamo alcuni ragazzi che hanno partecipato al Campo Avventura a Mazzorbo, l'isola vicino Venezia. Il tuo nome?

- Arianna.

- Arianna, prima di tutto spiegaci che cos'è il Campo Avventura.

- È... sono un insieme di attività che organizza la Protezione Civile della Regione Veneto. È un'iniziativa per i ragazzi residenti nella Regione del Veneto, i campi sono divisi per fasce di età. Si parte da 8 fino a 19 anni.

- Quanto dura il Campo Avventura?

- Due settimane.

- Che cosa ti ha colpito particolarmente di questa esperienza?

- Le nuove amicizie: ho conosciuto ragazzi e ragazze molto simpatici. Abbiamo lavorato insieme e c'è stata una grande collaborazione. E poi non posso dimenticare le nostre cene la sera. Ci siamo davvero divertiti a cucinare!

- Com'era la tua giornata al campo?

- Impegnativa: la mattina e il pomeriggio andavamo con i nostri istruttori, diversi in base alle diverse attività, solo la sera tardi eravamo liberi e si poteva girare per l'isola o fare il bagno.

- Ti è piaciuto il soggiorno?

- Sì. Soprattutto ho imparato tante cose: costruire una zattera, uscire in canoa, cosa fare nel primo soccorso, lavorare con i cani, spegnere i fuochi...

- Quale campo di specializzazione della Protezione Civile vorresti approfondire?

- Anti incendio boschivo.

- Due aggettivi per descrivere questa esperienza.

- Emozionante e selvaggia!

- La rifaresti?

- Sì, ma i posti sono pochi e quindi è giusto lasciare spazio anche ad altri ragazzi.

(Stacco musicale. Silenzio per due minuti. Il testo viene fatto ascoltare di nuovo. Poi silenzio per due minuti. Dopo un breve stacco musicale inizia la Prova n. 2.)

Ascolto - Prova n. 2

Ascolterete i testi due volte.

Prima del primo ascolto, avrete due minuti per leggere le frasi.

Scegliete fra le frasi quelle che corrispondono ai contenuti presenti nei due testi (sono solo 6).

Riportate il numero corrispondente nello schema più sotto.

Alla fine del primo e del secondo ascolto avrete due minuti per controllare le vostre risposte e per riportarle sul FOGLIO DELLE RISPOSTE.

(Silenzio per due minuti)

- *Ottimo* è la prima libreria mobile per ragazzi. *Ottimo* è una libreria su un camioncino che nasce nel 2006 grazie a Tiziana Mortellara. Tiziana lavorava in una libreria per ragazzi a Roma e ha capito che il traffico della città, la lontananza, i costi dei mezzi di trasporto rendevano difficile ai ragazzi raggiungere la libreria, così ha pensato di creare una postazione mobile sul territorio. Ma sentiamo proprio Tiziana: (voce maschile)
- “*Ottimo* si muove su invito, ci chiamano le scuole e i Comuni. Raggiungiamo luoghi dove non ci sono librerie specializzate. Con le scuole facciamo un lavoro di sensibilizzazione alla lettura. Vorremmo far capire ai giovani che i libri possiedono le risposte a molte domande e possono rendere la vita più semplice”. (voce adulta femminile)

(Stacco musicale)

- Creare un videogioco in sole 48 ore. È la sfida del *Global Game Jam*, l'evento annuale globale che si è svolto dal 23 al 25 gennaio e ha coinvolto 16mila partecipanti, 78 Paesi e 523 città di cui sei in Italia: Torino, Milano, Pisa, Roma, Salerno e Catania. A Roma l'evento si è svolto nell'antico Tempio romano di Adriano. Giovani di tutto il mondo hanno messo alla prova le loro capacità di ideare, sperimentare e creare giochi. I partecipanti hanno saputo il tema sul quale sviluppare il gioco soltanto all'inizio della manifestazione. Il progetto, che ha come sponsor importanti aziende informatiche, prevede di condividere e diffondere gratuitamente in tutto il mondo i giochi che i concorrenti hanno realizzato.

(Stacco musicale. Silenzio per due minuti. Il testo viene fatto ascoltare di nuovo. Poi silenzio per due minuti. Un breve stacco musicale segna la fine delle prove di ascolto.)