

# 5. TECO: TEST SULLE COMPETENZE GENERALISTE DEI LAUREANDI

## 5.1 PARTE PT A RISPOSTA APERTA

### Svolgimento del test

Il test TECO è programmato per essere completato in un blocco di tempo di 90 minuti. Il test comprende il compito “Parchi” (compito a risposta articolata) di 60 minuti e una sezione di domande a risposta multipla di 30 minuti.

### Istruzioni per il compito “Parchi”

#### Scenario del compito

Teroli è una città situata nei pressi di un parco nazionale. Il Comune sovvenziona attualmente due programmi per gli studenti della scuola secondaria. Il primo, “Avventure nel Parco”, è un programma di campeggio estivo. Il secondo, “Camposcuola Educativo-Sportivo”, unisce sostegno allo studio e attività sportiva.

Teroli non può più permettersi di sovvenzionare ambedue i programmi così come sono ora. Alla riunione del Consiglio Comunale di stasera gli assessori discuteranno se il Comune non debba sovvenzionare uno solo dei due programmi. Immagina di far parte del personale assegnato alla direzione generale del Comune. Il Direttore Generale, Cristina Diliberti, ti chiede di aiutarla a prepararsi per la riunione, passando in rassegna i documenti disponibili nell’Archivio Documenti. Il tuo compito sarà poi di scrivere una relazione per la Signora Diliberti che analizzi i due programmi e comprenda una raccomandazione per le sovvenzioni comunali ai due programmi. Hai **60 minuti** per portare a termine il compito.

#### Saggio conclusivo

**Il tuo compito è di scrivere, per la Sig.ra Diliberti, una relazione che analizzi i due programmi e risponda alla domanda: “Se Teroli non può permettersi di mantenere le sovvenzioni ai programmi Avventure Nel Parco e Campo Scuola Educativo-Sportivo ai livelli attuali, che cosa dovrebbe fare il Comune?” Potresti raccomandare la sovvenzione di un solo programma, di modificare uno o entrambi i programmi, o un’altra proposta ancora. Nella relazione, le tue raccomandazioni dovranno essere sostenute da informazioni reperite nell’Archivio Documenti e dovrai spiegare perché le altre possibili raccomandazioni sono meno buone. Potresti provare a rispondere indicando quali sono i principali argomenti a favore e i principali contro per le Avventure nel Parco e per il Campo Scuola Educativo-Sportivo.**

Non esiste una risposta “giusta”. Nella tua relazione dovranno essere riportate e descritte con chiarezza tutte le indicazioni necessarie ad avvalorare il tuo punto di vista. La relazione sarà valutata non solo in base all’esattezza delle informazioni riportate, ma anche in base alla chiarezza con cui sono espressi i concetti, all’accuratezza con cui sono trattate le informazioni necessarie, all’efficacia con cui sono espone le idee, e al livello della scrittura conformemente alle regole e prassi della lingua italiana.

Sebbene il tuo personale bagaglio di valori e di esperienze sia importante, ti chiediamo di rispondere esclusivamente sulla base delle informazioni fornite qui sopra o contenute nei documenti che trovi nell’Archivio Documenti.

Scrivi la relazione negli spazi forniti. Scrivi pure quanto vuoi, non vi sono limiti di spazio.

### **Contenuto dell'Archivio Documenti**

**Documento 1** – Sito web dedicato ai programmi per la gioventù

**Documento 2** – Rapporto dati ospedalieri

**Documento 3** – Lettera di Oliviero Sansoni

**Documento 4** – Lettera di Pietro Rossi

**Documento 5** – Articolo di un quotidiano

**Documento 6** – Email del Dirigente Scolastico Aroldi

Accanto alle consuete attività, il Comune propone attualmente ai giovani di Teroli due stimolanti programmi. Si tratta di programmi finalizzati a sostenere il percorso di crescita educativa e personale dei ragazzi.

### ***CAMPO SCUOLA EDUCATIVO-SPORTIVO***

Questo programma, per le ragazze e i ragazzi della scuola secondaria, coniuga una gamma di attività sportive con un innovativo servizio di sostegno allo studio, curato in gran parte da studenti-atleti dell'Università locale. Il Campo Scuola Educativo-Sportivo è a disposizione tutto l'anno e si tiene presso il Centro Ricreativo Colle di Teroli.

Il progetto comprende le seguenti attività sportive: “pallone bollente”, calcio, pallamano, pallavolo, ginnastica e tennis. Gli operatori sono per la maggior parte studenti universitari che offrono ai partecipanti al progetto, non solo educazione allo sport e sostegno allo studio, ma anche un'inestimabile esperienza di crescita guidata. Tutti gli operatori hanno un attestato in tecniche di primo soccorso e RCP (rianimazione cardiopolmonare). Molti di essi appartengono in prima persona a squadre sportive universitarie, e questo è un grande richiamo per i nostri ragazzi.

Tassa d'iscrizione: €25/anno

### ***UN'ESCURSIONE NELLA NATURA SELVAGGIA con AVVENTURE NEL PARCO***

L'agenzia Avventure nel Parco organizza escursioni a contatto con la natura selvaggia fin dal 1962. Ogni anno, più di 10.000 studenti in tutto il paese acquisiscono una più profonda conoscenza di sé e del mondo in cui vivono seguendo attività che si svolgono in piena natura, tra cui escursioni nel verde, arrampicate, kayak in mare e vela.

Per diversi anni il comune ha sponsorizzato escursioni di due settimane, zaino in spalla, nelle aree naturali che circondano Teroli. Il programma pone l'accento sulla crescita personale attraverso l'acquisizione di nuove abilità, l'interazione in un gruppo eterogeneo di coetanei, il superamento degli ostacoli piuttosto che la loro elusione. Il personale di Avventure nel Parco fornisce tutto l'equipaggiamento, oltre alla competenza e all'esperienza sul territorio necessaria a guidare i partecipanti in questa esperienza che cambia la vita.

Tassa d'iscrizione: €250/escursione

*Tutte le iniziative promosse dal Comune di Teroli offrono la possibilità, alle famiglie che ne abbiano i requisiti, di beneficiare di agevolazioni finanziarie. Per ulteriori informazioni chiamare l'ufficio Programmi per la Gioventù dalle 8:30 alle 17:00, dal lunedì al venerdì.*

<http://co.ter.it.gov/parchi/gioventù/0004214>

## DOCUMENTO 2 - RAPPORTO DATI OSPEDALIERI

### SIOT – Sistema Informativo Ospedale di Teroli

Rapporto di ricerca (1 di 2):

Numero di ammessi al pronto soccorso

- E età>9
- E età<19
- E diagnosi=frattura
- O diagnosi=lussazione
- O diagnosi=ernia
- O diagnosi=lacerazione
- O diagnosi=abrasione
- E assicurato=AvventureNelParco
- E anno=corrente

RICERCA

Risultati del rapporto: 10

Ammessi pronto soccorso: 10	Direttamente inviati in sala operatoria: 1
Trattati in pronto soccorso: 9	Tornati dopo ammissione: 0

Rapporto di ricerca (2 di 2):

Numero di ammessi al pronto soccorso

- E età>9
- E età<19
- E diagnosi=frattura
- O diagnosi=lussazione
- O diagnosi=ernia
- O diagnosi=lacerazione
- O diagnosi=abrasione
- E assicurato=CampoScuolaEducativo-Sportivo
- E anno=corrente

RICERCA

Risultati del rapporto: 46

Ammessi pronto soccorso: 46	Direttamente inviati in sala operatoria: 22
Trattati in pronto soccorso: 24	Tornati dopo ammissione: 0

## DOCUMENTO 3 - LETTERA DI OLIVIERO SANSONI

Gentile Signora Diliberti,

Sono ormai vent'anni che ho aperto il negozio Centrosport di Teroli, la più grande rivendita di articoli sportivi della città. In tutti questi anni ho fornito ai nostri giovani atleti, stagione dopo stagione, ogni tipo di articolo sportivo, e mi sono compiaciuto di veder diventare i ragazzi di Teroli dei giovani cittadini come si deve. Continuo a considerare i programmi sportivi della nostra città come un buon investimento sul futuro di noi tutti. Non posso dire lo stesso per quanto riguarda il programma Avventure nel Parco, specialmente considerando l'alto rischio d'incidente insito nelle attività che questo promuove e i costi sostanzialmente maggiori!

In tanti anni, non ho mai sentito di qualcuno che sia stato attaccato da un cinghiale, che si sia perso o che si sia rotto una gamba mentre attraversava i campi sportivi del Centro Ricreativo. Non posso dire lo stesso per le escursioni nella natura selvaggia dei dintorni, come sappiamo bene dall'ultimo caso di quel ragazzo del programma Avventure Nel Parco che si è rotto una gamba facendo trekking.

Se pure va dato atto ad Avventure Nel Parco di rivolgersi ai ragazzi delle famiglie svantaggiate dei quartieri degradati, devo dire che gli splendidi corsi di pallacanestro, pallamano, "palla bollente", tennis, calcio e ginnastica gestiti dal Dipartimento Parchi e Infrastrutture Ricreative di Teroli hanno offerto negli anni un ottimo servizio ai ragazzi della nostra città, compresi i miei figli. Inoltre, il programma Campo Scuola Educativo-Sportivo, anch'esso curato dal Dipartimento Parchi e Infrastrutture Ricreative fa un eccezionale lavoro di motivazione allo studio, offrendo nel contempo ai ragazzi l'opportunità di lavorare con allenatori e atleti provenienti dalla nostra Università.

Maria Spilimberghi, una nostra cliente e mamma di una studentessa dell'Istituto Comprensivo di Teroli, mi dice che la figlia adora lo sport e il fantastico gruppo di studenti universitari messo insieme dal programma Campo Scuola Educativo-Sportivo. La sua sola osservazione è che vorrebbe che il programma iniziasse un po' più tardi così sua figlia potrebbe seguire il programma Doposcuola (che deve frequentare) senza perdersi l'inizio del Campo Scuola Educativo-Sportivo.

Un'altra cliente, Gianna Corelli, ha anche lei un figlio che frequenta il Campo Scuola Educativo-Sportivo. È una grande sostenitrice del programma, ma l'altro giorno mi diceva che gli operatori e gli allenatori cambiano continuamente e che a volte se ne vanno prima e non possono seguire bene gli studenti. Le ho risposto che molto probabilmente anche loro hanno delle scadenze da rispettare presso l'Università. Sia io che la signora siamo grandi sostenitori del programma e questo fatto non modifica la nostra opinione, ma mi è parso opportuno farle giungere questa lamentela.

Va anche sottolineato che i progetti sportivi comunali hanno un effetto aggregante per gli abitanti di Colle di Teroli (per esempio, i genitori socializzano durante le partite del campionato di calcio dei "pulcini" o alla riffa di beneficenza ecc.). La nostra Associazione di Quartiere si è data da fare per restaurare campi e panchine per i giocatori e per rifare il fondo degli impianti del parco, così da non dover più ricorrere al cortile dell'Istituto Comprensivo. Il Centro Ricreativo è davvero il "centro" della nostra comunità e io dico: facciamone uso tramite il programma Campo Scuola Educativo-Sportivo!

La ringrazio per la sua attenzione e per l'ottimo lavoro che svolge per la città.

Oliviero Sansoni  
Titolare del Centrosport di Teroli

## DOCUMENTO 4 - LETTERA DI PIETRO ROSSI

Alla Sig.ra Diliberti  
Direttore Generale del Comune di Teroli

Gentile Sig.ra Diliberti,

La presente è in risposta alla Sua richiesta inerente ai premi assicurativi e al budget annuale pagato dal Dipartimento Parchi e Infrastrutture Ricreative di Teroli per i programmi per la gioventù, incluso il Centro Ricreativo Colle di Teroli.

La tabella 1 suddivide le componenti del premio complessivo per le diverse attività del Centro, attualmente tutte coperte attraverso la polizza generale n. 253-15686. In ottemperanza alla Sua richiesta, la specifica comprende la stima delle iscrizioni alle attività da voi fornita e utilizzata per calcolare il premio annuale. Di regola, tuttavia, le tariffe sono determinate più dalla gravità delle lesioni, nel caso in cui esse si verificano, che dalla loro frequenza.

**Tabella 1. Premi assicurativi annui per i programmi sovvenzionati dal Dipartimento Parchi e Infrastrutture Ricreative di Teroli**

Polizza n. 253-15685			
Attività	Polizza n.	Iscritti	P r e m i o totale
Camposcuola Educativo-Sportivo	253-15685-01	200	10.000
Avventure nel Parco	253-15685-02	35	1.400
Mamma e io	253-15685-03	50	500
Ginnastica	253-15685-04	50	1.400
Vacanze in Musica	253-15685-05	50	250
Campo scienze	253-15685-06	50	750
Torneo di Tennis	253-15685-07	50	2.000
Torneo di Calcio	253-15685-08	50	3.000
Torneo di Pallamano	253-15685-09	50	2.500
Conversazione in inglese	253-15685-10	50	250
Palestra Aperta	253-15685-11	500	25.000
Ammontare totale premio			€47.050

La tabella 2 scompone i costi inclusi nel budget annuale dei programmi per la gioventù sovvenzionati dal Dipartimento Parchi e Infrastrutture Ricreative di Teroli. Sono comprese le stime delle iscrizioni alle attività da voi fornite, utilizzate per calcolare il costo netto per studente. Questa informativa riflette sia il risparmio ottenuto grazie all'utilizzo delle aule messe a disposizione dall'Istituto Comprensivo di Teroli, sia lo sconto sull'assicurazione garantito dal fondo regionale per il credito agevolato per i progetti che promuovono la collaborazione fra enti locali. La voce "Costo dei materiali" comprende le provviste e i pasti da consumare sul posto, la voce "Altri costi" comprende il trasporto, i pasti "al sacco", l'assicurazione e i costi di adesione a programmi esterni (per es. Avventure Nel Parco). Il costo netto è calcolato sottraendo le entrate rappresentate dalle tasse d'iscrizione degli studenti che non erano state stralciate dai costi totali dei programmi. Da ultimo, le agevolazioni finanziarie sono erogate sulla base delle disponibilità e delle necessità verificate dal Dipartimento.

**Tabella 2. Budget annuo per i programmi per la gioventù sovvenzionati dal Dipartimento Parchi e Infrastrutture Ricreative del Comune di Teroli**

Programma	Iscritti	Tasse d'iscrizione studenti	Stipendi personale	Costo delle strutture	Costo dei materiali	Altri Costi	Costi netti	Costo netto/ Studente
Ginnastica	50	1.250	7.500	3.500	1.000	3.125	13.875	278
Mamma e io	50	1.250	6.000	500	500	2.625	8.375	167
Palestra Aperta	500	-----	10.000	10.000	500	15.000	35.500	71
Avventure Nel Parco	35	8.750	9.750	-----	2.500	17.500	21.000	600
Campo Scienze	50	1.250	7.500	500	2.000	4.125	12.875	258
C a m p o s c u o l a Educativo-Sportivo	200	5.000	7.500	2.500	1.000	10.000	16.000	80
Torneo di Tennis	50	1.250	4.000	2.000	4.500	3.125	12.375	248
Torneo di Calcio	50	2.500	7.500	2.500	1.000	3.750	12.250	245
Torneo di Pallamano	50	2.500	7.500	2.500	1.000	3.750	12.250	245
Conversazione in inglese	50	1.250	6.000	500	500	2.625	8.375	167
A g e v o l a z i o n i Finanziarie	---	-----	-----	-----	-----	-----	25.000	-----
<b>Totale</b>							<b>€177.875</b>	

La prego di notare che le informazioni si riferiscono al costo annuo, a prescindere dall'effettiva durata delle attività (due settimane per Avventure Nel Parco, i mesi estivi per i campionati sportivi, l'anno intero per il Campo Scuola). Non esiti a contattarmi per qualsiasi ulteriore chiarimento.

Distinti saluti,  
**Pietro Rossi**  
Vicedirettore Gruppo AssiMar

## DOCUMENTO 5 - ARTICOLO DI UN QUOTIDIANO

*Gazzetta di Teroli*

---

### ***Mettere la testa a posto in mezzo alla natura: i giovani di Teroli apprezzano Avventure nel Parco***

*Dal nostro inviato*

*Carlo Forte*

Per sua stessa ammissione, Enrico Marcovaldo aveva imboccato una cattiva strada. “Ne facevo di tutti i colori, marinavo la scuola e frequentavo le persone sbagliate”, racconta il tredicenne. Sapeva che ciò che stava facendo era sbagliato, e sapeva pure che era ora di uscire da quel gorgo adolescenziale che non portava da nessuna parte, ma aveva bisogno di una spinta verso la giusta direzione, non dell’ennesima predica dai genitori o dallo psicologo scolastico. È stato il personale scolastico a raccomandargli di iscriversi a un corso Avventure Nel Parco di 14 giorni. In un primo tempo, Enrico non voleva proprio saperne.

“Credevo fosse solo un altro di quei campi estivi”, continua, “ma non era quello che mi aspettavo. Era piuttosto una specie di scuola di vita.” Dopo la sua partecipazione Enrico è cambiato molto. “C’erano un sacco di sfide, mentali più che altro”, dice il ragazzo. “Stai là fuori per tipo due settimane, e due settimane sono un sacco di tempo quando sei nei boschi. Ti metti a pensare al modo in cui vivi. Quando sono tornato ero una persona completamente diversa. Sono rimasti tutti stupiti.”

Il campo funziona così: da sette a dieci studenti, che non si conoscono prima, si ritrovano per l’avventura. Gli istruttori fanno svolgere ai ragazzi varie attività all’aria aperta, per esempio discendere le rapide o andare in arrampicata. Via via che ognuno acquisisce abilità nuove ed è sottoposto a inedite sfide, emergono caratteristiche quali l’autosufficienza, la responsabilità e la compassione.

Certo, la ricetta di Avventure nel Parco, che combina natura e apprendimento di nuove abilità non sarà al 100 per cento efficace, ma contribuisce a riplasmare anche i caratteri più refrattari. “A volte, capita che le persone siano a caccia di un cambiamento senza però sapere bene quale”, afferma Giovanna Petrini, l’istruttrice responsabile del corso seguito da Enrico. “Noi non facciamo altro che aiutarli a scoprire qual è. L’esperienza di Enrico non è diversa da quella di migliaia di altre che Avventure nel Parco ha reso possibili negli ultimi quarant’anni”.

Chi è nuovo a questo tipo di esperienze potrebbe essere un po’ scettico. Ma come, te ne vai un paio di settimane in mezzo ai boschi ed ecco che dal bozzolo esce una splendida farfalla? La dottoressa Petrini chiarisce: “Si tratta di educazione esperienziale che ha luogo in una classe di rara potenza. Vi è una sorta di alchimia in atto, una magia che si manifesta a contatto con la natura selvaggia. Quando una persona si ritrova in un ambiente nuovo e affronta nuove sfide, vive un’esperienza nuova”.

Persiste peraltro la percezione, erronea, che Avventure nel Parco sia solo per giovani disadattati. In realtà, il programma è aperto a chiunque sia interessato. Raffaella Bignami, rappresentante degli studenti al Consiglio d’Istituto e studentessa brillante, ha partecipato solo perché sua madre lo aveva fatto da giovane e ha chiesto alla figlia di continuare la tradizione. Non si può certo dire che Raffaella sia una persona disadattata, eppure anche per lei Avventure Nel Parco è stata un’esperienza entusiasmante.

“All’inizio era strano perché io sono una che passa tutto il suo tempo libero a scambiare sms con gli amici o fare vasche in centro, figuratevi trovarmi in una spedizione dove per due settimane non si vede una doccia all’orizzonte. Pensavo che mi sarei sentita sola e che tutti sarebbero stati molto diversi da me. Ma quando conosci le persone in situazioni come questa, scopri di avere qualcosa in comune con tutti, che tutti abbiamo bisogno gli uni degli altri e che tutti vogliamo aiutarci l’un l’altro. Ho conosciuto gente la cui vita non stava andando per il verso giusto, ragazze che non volevano nemmeno provarci, e li ho visti cambiare. Questo mi ha aiutato a capire meglio me stessa e gli altri. E anch’io sono cambiata. Non avevo mai vissuto un’esperienza come questa.”

Il Prof. Davide Aroldi, Dirigente Scolastico dell’ITIS Galilei, nota un effetto positivo enorme sugli studenti che partecipano al programma. “Vedo grandi cambiamenti nei giovani dei quartieri bassi che partecipano al progetto Avventure Nel Parco. I loro tassi di scolarizzazione e di conseguimento del diploma sono quasi doppi rispetto a quelli dei loro compagni che non partecipano. Sono più sicuri di sé, il loro potenziale per riuscire in ambito scolastico migliora, e anno dopo anno ho visto



molti di loro crescere e diventare cittadini modello della nostra comunità.”

Il Prof. Aroldi è convinto che sostenere economicamente questi studenti a rischio sia uno dei migliori investimenti che si possano fare col denaro pubblico. “Le agevolazioni finanziarie messe a disposizione dal Comune rendono possibile l’accesso ad Avventure nel Parco a molte famiglie che non potrebbero altrimenti permetterselo. È un investimento che frutta dividendi a noi tutti.”

## DOCUMENTO 6 - EMAIL DEL DIRIGENTE SCOLASTICO AROLDI

A: Sig.ra Cristina Diliberti  
Da: Prof. Davide Aroldi  
Oggetto: Relazione sui risultati scolastici annuali dell'ITIS Galilei di Teroli

Gentile Sig.ra Diliberti,

Come richiesto, ho proceduto a una comparazione delle variazioni annuali dei voti nelle verifiche in italiano e in matematica. Oltre ai risultati globali per materia, ho preso in esame anche i risultati in base alle iscrizioni a determinati programmi, nella fattispecie: il Campo Scuola Sportivo-Educativo, il programma Avventure Nel Parco, e il Doposcuola. I risultati sono riportati nella tabella sottostante. Come lei sa, i programmi Campo Scuola Sportivo-Educativo e Avventure Nel Parco sono sovvenzionati dal Dipartimento Parchi e Infrastrutture Ricreative del Comune di Teroli, mentre il Doposcuola è gestito dal Distretto Scolastico di Teroli. Per il Doposcuola, il personale è composto da insegnanti abilitati del Distretto, il quale non può permettersi di assumerne altri oltre a quelli già in ruolo.

*Variazione percentuale annua del voto nelle verifiche in Italiano e matematica  
in base alle iscrizioni a determinati programmi*

<b>Voto in italiano</b>	<b>Variazione nel voto dall'anno precedente</b>
Tutti gli studenti della scuola (n = 533)	+1%
Studenti della scuola iscritti a:	
Campo Scuola Sportivo-Educativo (n = 102)	+2%
Avventure Nel Parco (n = 27)	+3%
Doposcuola (n = 59)	+11%
<b>Voto in matematica</b>	<b>Variazione nel voto dall'anno precedente</b>
Tutti gli studenti della scuola (n = 533)	+3%
Studenti della scuola iscritti a:	
Campo Scuola Sportivo-Educativo (n = 102)	+9%
Avventure Nel Parco (n = 27)	Nessuna variazione
Doposcuola (n = 59)	+17%

Nota: l'errore di stima è pari a +/- 1% per tutti i dati.

Mi faccia sapere se le servono ulteriori informazioni in preparazione della riunione del Consiglio Comunale.

Distinti saluti,  
Prof. Davide Aroldi  
Dirigente Scolastico ITIS Galilei  
Distretto Scolastico di Teroli

## 5.2 STRALCIO DELLA PARTE SRQ A RISPOSTA CHIUSA

Ecco lo stralcio di una delle domande a risposta chiusa, ogni altra parte delle domande a risposta chiusa essendo coperta dal confidentiality agreement sottoscritto nel contratto CAE-ANVUR (cfr. ALL. 10).

### Istruzioni per le domande a risposta multipla

Hai 30 minuti per completare questa parte della prova. La prova consiste nel selezionare le risposte a 20 domande facendo riferimento ai documenti forniti.

Leggi attentamente ogni domanda e rispondi meglio che puoi. Le domande sono seguite da quattro alternative di risposta, ciascuna delle quali è preceduta da una lettera. Per rispondere, fai un cerchio intorno alla lettera corrispondente alla risposta che consideri corretta. Se non sei sicuro/a di quale sia la risposta giusta, fai un cerchio intorno all'alternativa che ti sembra la più probabile e passa alla domanda successiva. Se decidi di cambiare una risposta, fai una "X" sulla prima risposta che avevi scelto e poi fai un cerchio intorno a quella che ritieni più corretta.

Il tuo personale bagaglio di valori e di esperienze è importante, tuttavia rispondi alle domande della prova unicamente sulla base delle informazioni fornite nella documentazione e nelle domande stesse.

I risultati di questo test potranno essere utilizzati dal tuo istituto a scopo informativo per migliorare il livello dell'istruzione fornita agli studenti. Ti raccomandiamo pertanto di dare il meglio di te in questa prova.

## AGGIORNAMENTO

18 settembre

In risposta a questo *post*, molti lettori mi hanno mandato il *link* a uno studio condotto da Fischer e colleghi nel 2007. Analogamente all'indagine della *Continental*, questa ricerca rivela che il giocare con videogiochi di simulazione di guida è correlato a un "comportamento competitivo al volante" e al "numero d'incidenti riferiti". Alcuni risultati sono illustrati nella Tabella 1 di seguito.

*Tabella 1 – Correlazione fra gioco con videogiochi di simulazione di guida e comportamento di guida (Da Fischer e altri, 2007)*

Correlazione fra gioco con videogiochi di simulazione di guida e:	comportamento competitivo al volante	comportamento prudente al volante	numero di incidenti riferiti
Negli uomini (n=106)	0,50**	- 0,22**	0,29**
Nelle donne (n=92)	0,33**	- 0,03*	- 0,13*
Nel totale (N=198)	0,49**	- 0,21**	0,22**

\*\* Indica una correlazione significativa

\* Indica una correlazione non significativamente diversa da 0

In un esperimento successivo, Fischer (2007) assegnava casualmente le persone a due gruppi di giocatori: un gruppo giocava con un gioco automobilistico e l'altro con un gioco calcistico "neutro". In un secondo momento, i partecipanti erano sottoposti a un test computerizzato di simulazione di guida pericolosa, nel quale dovevano guardare una persona alla guida intenta a compiere una manovra pericolosa, come un sorpasso o l'attraversamento di un passaggio a livello in funzione. Ai partecipanti era quindi chiesto di indicare a che punto avrebbero cessato la manovra pericolosa e i ricercatori registravano dopo quanto tempo i vari partecipanti avrebbero cessato tale manovra. I risultati hanno rivelato che gli uomini che avevano giocato con il videogioco di simulazione di guida prima del test avevano un comportamento significativamente più spericolato degli uomini che avevano giocato con un gioco "neutro". Al contrario, giocare con un videogioco di simulazione di guida non ha un impatto significativo sulla propensione al rischio delle donne. Gli autori dichiarano: "A livello pratico, i nostri risultati sollevano la questione se sia vero che giocare con videogiochi di simulazione di guida è causa d'incidenti durante la guida nella vita reale".

Omissis ...

### Videogiochi - Domande

14. Quale fra i seguenti progetti di ricerca si potrebbe adottare per verificare l'ipotesi che giocare con i videogiochi di simulazione di guida induce alla guida pericolosa?
  - A. Sottoporre giocatori e non giocatori a un vero esame pratico di guida e misurare le abilità di guida degli uni e degli altri.
  - B. Far seguire ai giocatori lezioni di guida non aggressiva e vedere se nell'arco di sei mesi smettono di perdere punti sulla patente.
  - C. Mettere a confronto il numero di incidenti d'auto in cui sono coinvolti giocatori e non giocatori nei 12 mesi successivi.
  - D. Far giocare i non giocatori con simulatori di guida per tre mesi e osservare come questo incida sui loro punti sulla patente.

Omissis ...

1. Quale fra le seguenti affermazioni riflette più accuratamente i risultati dell'esperimento di Fischer (2007)?

- a. Tanto gli uomini quanto le donne che hanno giocato con un simulatore di guida si sono dimostrati più spericolati alla guida di quanti hanno giocato con un videogioco “neutro”.
- b. Fra gli uomini e le donne che hanno giocato con un videogioco “neutro”, le donne si sono dimostrate più spericolate alla guida.
- c. Gli uomini che hanno giocato con un simulatore di guida sono più spericolati di quelli che hanno giocato con un gioco “neutro”, ma lo stesso non vale per le donne.
- d. Tanto gli uomini quanto le donne che hanno giocato con un videogioco “neutro” si sono dimostrati guidatori migliori di quanti hanno giocato con un simulatore di guida.