



*Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca*  
**SCS1 – ESAME DI STATO DI ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE**

**Indirizzi: IA44 – SCIENZE SOCIALI**

**Tema di: SCIENZE SOCIALI**

*Il candidato è tenuto a svolgere, a sua scelta, due temi tra quelli proposti.*

**I**

“L’insicurezza (tra la popolazione immigrata quanto tra quella indigena) tende a trasformare il multiculturalismo in <<multicomunitarismo>>. Profonde o sottili, salienti o impercettibili che siano, le differenze culturali vengono utilizzate come mattoni nella frenetica costruzione di mura difensive e rampe di lancio. <<Cultura>> diventa un sinonimo di fortezza assediata, e gli abitanti delle fortezze assediate sono chiamati a manifestare quotidianamente la loro assoluta fedeltà e ad astenersi dal dare confidenza agli estranei; la <<difesa della comunità>> acquista precedenza su qualsiasi altra cosa. Sedere allo stesso tavolo degli <<estranei>>, visitare gli stessi posti camminando fianco a fianco, per non parlare di innamoramenti e matrimoni oltreconfine, è un segno di tradimento e motivo di ostracismo e messa al bando. Le comunità così costruite diventano espedienti volti principalmente a perpetuare la divisione, la separazione, l’isolamento e l’estraniamento”.

Z. Bauman, *Voglia di comunità*, Laterza, Bari 2001, p.137

Il candidato illustri l’uso del concetto di cultura delineato da Z. Bauman e ne evidenzi le conseguenze sociali e politiche nell’attuale contesto storico; in particolare si soffermi sul riconoscimento e sulla convivenza tra culture e religioni diverse, il rischio della violenza e dell’intolleranza.

**II**

“Provo poca simpatia verso la pratica oggi corrente negli Stati Uniti di insegnare dei fatti e poi controllarne l’apprendimento con test standardizzati; questo modo di procedere implica una visione molto limitata dell’apprendimento e non è difendibile efficacemente neppure dai suoi stessi sostenitori. Ma non mi sento a mio agio neppure con un programma formato di materie elettive, che permette ai bambini di passare a volontà da una materia all’altra o che ritaglia un diverso programma educativo sulle forze e debolezze di ogni singolo individuo. Piuttosto, in parte basandomi sull’esperienza in Cina, vedo con favore l’adozione di metodi di apprendistato dove gli studenti lavorino per intere giornate con dei maestri riconosciuti tali nel loro settore; in questo modo gli studenti-apprendisti non solo migliorano le proprie capacità esercitandosi con regolarità in un contesto significativo, ma si fanno anche un’idea di come quelle stesse conoscenze possano essere utilizzate al di fuori dell’istruzione formale. Il valore di tali esperienze di apprendistato va al di là delle specifiche scelte professionali che saranno fatte dallo studente o dalla società”

H. Gardner, *Aprire le menti. La creatività e i dilemmi dell’educazione*, Feltrinelli, Milano 1991, p. 326



*Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca*  
**SCS1 – ESAME DI STATO DI ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE**

**Indirizzi:** IA44 – SCIENZE SOCIALI

**Tema di:** SCIENZE SOCIALI

Il candidato, partendo dalla concezione pedagogica di Gardner, ne illustri le ricadute riscontrabili nella scuola di oggi. In particolare si soffermi poi sui seguenti punti:

- la relazione tra istruzione formale ed informale, riportando anche esperienze dirette di stage o di alternanza scuola-lavoro;
- il rapporto tra gli apprendimenti e la conoscenza del territorio;
- l'efficacia degli strumenti di valutazione degli apprendimenti e delle competenze utilizzati nella scuola.

**III**

“Ogni studio dei fenomeni migratori che dimentichi le condizioni d'origine degli immigrati si condanna a offrire del fenomeno migratorio solo una visione al contempo *parziale* ed *etnocentrica*: da una parte, come se la sua esistenza cominciasse nel momento in cui arriva in Francia, è *l'immigrante* – e lui solo – e non *l'emigrante* a essere preso in considerazione; dall'altra parte, la problematica, esplicita e implicita, è sempre quella dell'adattamento alla società “d'accoglienza”. Di conseguenza, per quanto possano essere utili, le analisi dell'universo degli immigrati rischiano di limitarsi a due discorsi tanto astratti quanto riduttivi. In relazione alle condotte, così costituite in norme, della società dominante, che è la società d'immigrazione, le condotte degli emigrati possono apparire soltanto come “manchevolezze” e per spiegarle rimane solo da imputarle ora alle condizioni di esistenza, che vengono così ritenute responsabili dei comportamenti “disfunzionali”, ora alle caratteristiche socio-culturali d'origine, considerate però, genericamente, una semplice eredità culturale e trattate come “freni”, come “ostacoli” posti al processo di adattamento al nuovo ambiente sociale”.

A. Sayad, *La doppia assenza. Dalle illusioni dell'emigrato alle sofferenze dell'immigrato*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2002, p. 44

Partendo dal brano il candidato si soffermi su:

- la scuola come luogo dello scambio interculturale;
- le cause socio-politiche delle migrazioni;
- le politiche di accoglienza e di integrazione in Italia e in Europa.



*Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca*  
**SCS1 – ESAME DI STATO DI ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE**

**Indirizzi:** IA44 – SCIENZE SOCIALI

**Tema di:** SCIENZE SOCIALI

**IV**

“Uno dei fattori che rendono i videogiochi uno strumento così potente è la loro capacità di creare interi mondi e di invitare i giocatori ad assumere una delle diverse identità possibili all'interno di essi. Quando i giocatori la scelgono, accadono due cose: da una parte, il loro punto di vista sul mondo potrebbe rafforzarsi .... D'altra parte, attraverso la creazione di mondi e di personaggi diversi i videogiochi possono sfidare i punti di vista sul mondo che i giocatori danno per scontati. Giocare all'invasione di Omaha Beach in *Medal of Honor: Allied Assault*, dà l'idea di cosa sia una battaglia in piena regola (come nell'attacco a Pearl Harbor in *Medal of Honor: Pacific Assault*). Lo stesso accade nel film *Salvate il soldato Ryan*, ma qui il gioco immerge il giocatore nel bel mezzo dell'azione, paralizzato a terra, circondato da rumori assordanti, da feriti sotto shock e da soldati, con l'alta probabilità di essere ucciso se solo fa la mossa sbagliata. Quando, in *The Sims*, il giocatore fa le sue scelte sui personaggi, sulle loro relazioni e sulla loro vita (e talvolta i giocatori mettono nei personaggi del gioco persone reali, come i loro amici), possono emergere alla sua coscienza valori e punti di vista che fino a quel momento dava per scontati e sui quali ora desidera riflettere”.

J.P. Gee, *Come un videogioco. Insegnare e apprendere nella scuola digitale*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2013, p. 125

A partire dal brano il candidato esponga le sue riflessioni sul ruolo delle immagini nella cultura contemporanea; in particolare si soffermi sui seguenti punti:

- il rapporto tra il mondo reale e il mondo virtuale;
- le differenze tra il cinema e i videogiochi;
- le implicazioni educative e il ruolo della scuola nella comprensione dei nuovi media.