



Nacionalni centar  
za vanjsko vrednovanje  
obrazovanja

Adesivo per l'identificazione

INCOLLARE ATTENTAMENTE

# FIL

## FILOSOFIA

Fascicolo d'esame 2

FIL IK-2 D-S031

FIL.31.IT.R.K2.12



26337



12

Pagina vuota



## INDICAZIONI GENERALI

Leggi attentamente tutte le indicazioni e seguile.

Non voltare pagina e non iniziare a risolvere i quesiti senza il permesso dell'insegnante di servizio.

Incolla gli adesivi di identificazione su tutti i materiali d'esame che hai ricevuto nella busta sigillata.

L'esame dura **150** minuti senza interruzioni.

In questa parte dell'esame devi scrivere un breve saggio utilizzando le indicazioni e le tracce utili.

Puoi usare il foglio della brutta copia, che non verrà valutata.

**Ricopia obbligatoriamente il tema sul foglio della bella copia.**

Usa esclusivamente una penna a sfera di colore blu o nero.

Scrivi in modo leggibile. Il saggio scritto in modo non leggibile verrà valutato con zero (0) punti.

In caso di errore, correggi mettendo l'errore tra parentesi e barrandolo, poi apponi una breve firma.

**È proibito firmarsi per intero con nome e cognome.**

Buona fortuna!

Questo fascicolo d'esame ha 12 pagine di cui 3 vuote.



### Saggio

Leggi attentamente i seguenti testi. Mediante il loro confronto e con le tracce proposte, scrivi un saggio avente una struttura chiara: introduzione (con una tesi o un'ipotesi), parte centrale (con un'analisi e una argomentazione) e conclusione (con una sintesi).

**Tema del saggio:** Regole del gioco

#### Primo testo

Come faremo allora a spigare a qualcuno che cos'è un gioco? Credo che gli descriveremo alcuni *giochi* e poi potremmo aggiungere: "Questo, e *simili cose si chiamano 'giochi'*". (...)

Possiamo senza dubbio immaginare che alcuni uomini si divertano a giocare con una palla in un prato; e precisamente che comincino diversi giochi, tra quelli esistenti, senza portarne a termine nessuno; che tra un gioco e l'altro gettino la palla in alto senza scopo, si diano l'un l'altro la caccia con la palla, gettandosela addosso per scherzo, ecc. e ora uno potrebbe dire: "Per tutto il tempo costoro hanno giocato un gioco di palla attenendosi, ad ogni lancio a determinate regole.

E non si dà anche il caso in cui giochiamo e – *make up the rules as we go along* (creiamo le regole durante il giorno)? e anche il caso in cui le modifichiamo – *as we go along* (nel procedere del gioco)?"

(...) Ma come può apparire un gioco già tutto racchiuso nelle proprie regole? le cui regole non consentono e non danno spazio a dubbio alcuno; gli precludono tutti i passaggi e sviluppi. Ma è mai possibile immaginare una regola che determini l'applicazione delle regole stesse? E il dubbio che *detta* regola annulla e via dicendo?

(...) La regola sta come un'indicazione. Ma essa non dà adito a dubbi alcuni sulla via da seguire? ... dove sta scritto in che senso dobbiamo applicare, seguire la regola; ...

Si può semplicemente dire che ogni dubbio *ci indica* qualche crepa esistente nel fondamento; di modo che la comprensione completa sia possibile solamente nel caso in cui prima dubitiamo e riflettiamo su tutto quello *su cui si possa riflettere*, e quindi escludiamo ogni dubbio.

L'indicazione è valida nel caso in cui, in circostanze normali, assolve il proprio scopo.

Ludwig Wittgenstein, *Ricerche filosofiche*



## Secondo testo

“Gioco è un’azione, o un’occupazione volontaria, compiuta entro certi limiti definiti di tempo e di spazio, secondo una regola volontariamente assunta, e che tuttavia impegna in maniera assoluta che ha un fine in se stessa; accompagnata da un senso di tensione e di gioia, e dalla coscienza di ‘essere diversi’ dalla ‘vita ordinaria’. Così determinata, la nozione sembra adatta a comprendere tutto ciò che chiamiamo gioco, di animali, di bambini, di adulti: giochi di abilità, di forza, d’intelligenza, d’azzardo, rappresentazioni ed esecuzioni. Ci è parso di poter considerare questa categoria ‘gioco’ quale uno dei più fondamentali elementi spirituali della vita.”

... All’origine di ogni competizione c’è il gioco, che è una convenzione: quella cioè di compiere entro un limite di tempo e di spazio, secondo date regole, in una data forma, qualcosa che sciolga una tensione e che esorbiti dal corso normale della vita. Ogni gioco ha le proprie regole. Che cosa si debba compiere e che cosa si ottenga con ciò è una questione che si collega solo in secondo luogo alla funzione del gioco. Una straordinaria omogeneità distingue in tutte le civiltà costumanze competitive e il significato ascrittovi. Le regole determinano le norme valide all’interno del mondo provvisorio circoscritto dal gioco. Le regole del gioco sono incondizionate e non danno adito a dubbi. Nel momento in cui la regola viene infranta, si infrange il mondo del gioco.

Johan Huizinga, *Homo ludens*



## Traccia per la stesura del saggio

Determina i seguenti concetti: “gioco”, “regole del gioco”, “regole inerenti le regole”, “variabilità ed invariabilità delle regole del gioco”, “accordo” e “competizione”.

1. Spiega perché il gioco sia importante per l'uomo e in base a che cosa si differenzia dalle attività quotidiane.
2. Spiega come Ludwig Wittgenstein determina il gioco e quali siano secondo lui i motivi per cui non sia possibile definirlo. Spiega come Johan Huizinga definisce il gioco.
3. Spiega e confronta il ruolo e la comprensione delle regole del gioco secondo Ludwig Wittgenstein e Johan Huizinga.
4. Definisci se sia possibile giocare un gioco senza definire prima le regole determinanti e vincolanti. Entro quale misura le regole sono importanti per il gioco?
5. Spiega per quale motivo sono estremamente necessarie le regole che regolamentano l'applicazione delle regole del gioco.

## Esempi per l'argomentazione:

1. la necessità della presenza di un giudice indipendente che giudichi in merito all'applicazione delle regole del gioco
2. la partecipazione a un gioco che non ha regole definite in precedenza, bensì le stesse vengono create spontaneamente nel corso del gioco stesso.



# Filosofia

Foglio per la bella copia

Di questo spazio si serve l'esaminatore. Ti preghiamo di non riempirlo.

FIL IK-2 D-S031



03

Foglio per la bella copia

8



## Foglio per la bella copia



9

# Filosofia

Foglio per la bella copia

Di questo spazio si serve l'esaminatore. Ti preghiamo di non riempirlo.

FIL IK-2 D-S031



03

Pagina vuota



Pagina vuota

