

## TRANSKRYPCJA NAGRAŃ

### Zadanie 1.

#### Uno

*Giornalista:* Oggi ospitiamo al nostro programma Andrea, esperto del settore culinario. Dicci, qual è il piatto più popolare in assoluto?

*Uomo:* Paese che vai cibo che trovi. Esamino le scelte fatte dagli utenti di Internet in tutto il mondo. Per esempio l'ultimo mese la ricetta più cercata negli Stati Uniti è stata quella della torta di fagiolini, in Danimarca sono state le lasagne. Invece in Inghilterra va di moda l'insalata greca.

*Giornalista:* E in Italia?

*Uomo:* Il tiramisù. È la ricetta più cercata dell'anno, con una crescita d'interesse dopo il 20 marzo. Evidentemente questo dessert è gradito nei menù pasquali. Invece è stato cliccato sempre meno con l'avvicinarsi dell'estate. Si capisce che gli utenti seguono un criterio stagionale ed è un dato importante per i blogger.

*Giornalista:* E tu, quali ricette cerchi online?

*Uomo:* A dire la verità, io non cucino, osservo solo i gusti e i comportamenti degli altri.  
*adattato da [www.repubblica.it](http://www.repubblica.it)*

#### Due

Sono le undici del mattino in via Palestro a Milano, davanti alla Galleria dell'Arte Moderna. La gente cammina tranquilla. Ad un certo punto i passanti cominciano a comportarsi in modo strano: urlano, scappano, si nascondono nei negozi. Non mancano quelli che fanno foto o filmati. La causa di quella confusione sono centinaia di api che arrivano all'improvviso posandosi su una bicicletta parcheggiata. In pochi secondi una ruota ne viene ricoperta. Finalmente arriva la polizia e contatta uno specialista chiedendogli d'intervenire. Si tratta di un'operazione particolare, perché in questi casi bisogna catturare la regina per spostare tutto lo sciame. È una situazione meno rara di quanto si immagini, visto che le api vivono ormai anche nelle zone urbane.

*adattato da <http://milano.repubblica.it>*

#### Tre

*Donna:* Siamo davanti al negozio di Bruno Allegranzi. Bruno, perché sta togliendo l'insegna con il nome del negozio? Deve chiudere l'attività?

*Uomo:* Ma no! Nonostante la crisi andiamo bene e abbiamo ampliato la nostra offerta. Ma ieri mi è arrivato un bollettino da pagare. Sono andato a chiedere a cosa fosse legato. Mi hanno detto che era per l'ombra che l'insegna del mio negozio getta per terra. Credevo fosse uno scherzo.

*Donna:* Deve pagare la tassa sull'ombra?

*Uomo:* Sembra incredibile, invece è così! Tutta colpa di un decreto che suscita l'ira di tutti i negozianti. Sono pochi soldi da pagare, però è assurdo.

*adattato da <http://video.repubblica.it>*

## **Zadanie 2.**

### **Uno**

Il mese scorso ho partecipato al progetto *Ecocasa* in cui dovevamo realizzare una casa in terra cruda. Abbiamo deciso di fare tutto con le nostre mani, senza usare macchinari moderni. Pochi sanno che questo tipo di abitazione è diffuso in diverse zone del mondo. Anche nella Penisola italiana negli anni Settanta, soprattutto in Abruzzo e nelle Marche, la gente costruiva spesso case in terra e alla realizzazione contribuivano intere famiglie. Oggi l'idea di costruire case in terra cruda si sta rivelando nuovamente utile per chi vuole vivere nel pieno rispetto dell'ambiente.

### **Due**

Tramite i social media abbiamo conosciuto persone che come noi vogliono riscoprire la tecnica per costruire le case in terra cruda. Ci è servito quindi poco tempo per formare un gruppo di volontari decisi a venire in Abruzzo per partecipare a questo progetto. Per realizzare una casa in terra cruda occorre pazienza, senza contare la fatica, che viene ripagata dalla possibilità di ammirare la bellezza della casa realizzata. L'idea era di costruire la casa in un solo giorno, ma noi non ce l'abbiamo fatta a superare questa sfida. Il tutto ha richiesto in realtà circa una settimana. Secondo me avremmo potuto raggiungere il nostro obiettivo con l'aiuto di un maggior numero di persone. Chissà, forse la prossima volta ci riusciremo.

### **Tre**

Quello che mi ha colpito è che per la realizzazione della casa in terra cruda ci è voluto meno tempo rispetto a quanto necessario per costruire una comune abitazione. La terra cruda è costituita da un insieme di argilla, sabbia, paglia e acqua. Tutti questi componenti si potevano facilmente trovare sul luogo, il che voleva dire molto anche dal punto di vista dei costi. Il materiale preparato in questo modo è economico. In più, quando asciuga, diventa molto resistente e funzionale. Cosa mi è piaciuto di più? L'atmosfera allegra che accompagnava i lavori e la festa finale, con costumi tradizionali e piatti di una volta.

### **Quattro**

La partecipazione a questo insolito laboratorio mi ha dato la possibilità di assistere al processo di costruzione dall'inizio alla fine. Abbiamo lavorato sotto la guida di esperti perché realizzare una casa in terra cruda non è semplice. La nostra iniziativa ha attirato l'attenzione degli abitanti del luogo che in breve tempo si sono dichiarati disponibili a sostenerci e hanno offerto anche un piccolo contributo economico. Il nostro successo ha dato il via alla nascita di una serie di laboratori per la costruzione di case in terra cruda. L'appuntamento successivo si svolgerà probabilmente il prossimo maggio.

*adattato da [www.greenme.it](http://www.greenme.it)*

### Zadanie 3.

*Giornalista:* Mario, ti guadagni da vivere giocando ai videogiochi. È il lavoro perfetto?

*Mario:* Dipende dal gioco sul quale sto lavorando. L'importante è ricordare che un tester non gioca ai videogiochi, ma li testa. Quando mi hanno preso per questo lavoro non lo sapevo. È andata così: arrivo in ufficio e mi danno l'ultimo Batman, il gioco dei miei sogni. Sono eccitato e comincio a giocare. Quando arriva l'ora di uscire, mi rendo conto che mi sono divertito, ma che in realtà non ho fatto niente. Non mi sono comportato in modo professionale. Il giorno successivo ho dovuto rifare tutto da capo. Sapevo che in futuro non avrei mai più commesso quell'errore.

*Giornalista:* Com'è questo lavoro?

*Mario:* È impegnativo, ma anche gratificante. Il nostro compito è quello di analizzare ogni elemento del gioco da tutti i punti di vista possibili. È una cosa che ci occupa un sacco di tempo. All'inizio il gioco può essere divertente ma poi, dopo tanti giorni o settimane, diventa monotono e finiamo per esserne stufo. Mi è capitato di passare anche due giorni semplicemente a far andare avanti e indietro il mio personaggio in uno spazio minuscolo. Inoltre, quando si avvicina l'uscita del gioco, spesso devo fare gli straordinari. Resta comunque un lavoro con i suoi privilegi. Per esempio lo stipendio è proporzionato alla grossa fatica che ci mettiamo.

*Giornalista:* Puoi descriverci l'atmosfera in ufficio?

*Mario:* In generale è un ambiente molto rilassato, anche quando si avvicinano le scadenze. Comunque, prima organizzavamo con i colleghi anche delle feste dopo il lavoro, ma ora non più, perché c'è troppo da fare. Di solito ognuno è preso dalle sue cose. Le informazioni sui prodotti testati ce le mandiamo nei messaggi via posta elettronica. Ce ne sono una cinquantina ogni giorno. Nei momenti di pausa ci riuniamo in cucina per un caffè, mangiamo, parliamo... Ogni argomento è buono, tranne i videogiochi, perché vogliamo staccare.

*Giornalista:* Ti capita mai di giocare per piacere?

*Mario:* Alcuni smettono di farlo non appena diventano tester. Io a casa cerco sempre di ritagliarmi un po' di tempo per giocare, è come tornare al mondo reale. Così per un po' giocare torna ad essere un piacere, non solo un dovere. A me piacciono i giochi di strategia, ma se in ufficio abbiamo da testare questo genere, preferisco scegliere quelli di ruolo o di avventura. Ovviamente a causa della mia professione ho più facilità a individuare determinati errori, ma quando gioco per piacere queste cose non m'interessano più. A casa voglio essere un giocatore normale, non un tester.

*Giornalista:* Che consigli daresti a chi vuole intraprendere questa professione?

*Mario:* Bisogna avere spirito d'osservazione. Oltre che ovviamente un certo interesse per i videogiochi, anche se non devi essere un fissato. E poi, serve una buona conoscenza dell'inglese. Pur lavorando a volte in gruppo si conserva una certa autonomia. Quello che conta di più è saper mantenere la calma ed essere pignoli, addirittura pedanti. Sono due cose essenziali secondo me. Avere esperienza coi videogiochi in precedenza è un punto in più, ma non è necessario. Alcuni dei più bravi non sono giocatori accaniti. Chi pensa di farsi pagare per "giocare" per otto ore a un videogioco non dovrebbe tentare questa professione. C'è una bella differenza tra testare un gioco e giocareci.

adattato da <http://www.vice.com>