

**MINISTERUL EDUCAȚIEI  
AL REPUBLICII MOLDOVA**

**AGENȚIA NAȚIONALĂ  
PENTRU CURRICULUM ȘI  
EVALUARE**

**Raionul**

---

**Localitatea**

---

**Instituția de învățământ**

---

**Numele, prenumele elevului**

---

**TESTUL Nr. 1**

**LIMBA ITALIANĂ**

**TEST PENTRU EXERSARE  
CICLUL LICEAL**

martie 2016

Timp alocat: 180 de minute

Rechizite și materiale permise: *pix cu cerneală albastră.*

---

**Instrucțiuni pentru candidat:**

- Citește cu atenție fiecare item și efectuează operațiile solicitate.
  - Lucrează independent.
- 

***Îți dorim mult succes!***

## I. Prova di valutazione della competenza comunicativa (30 punti)

Leggi attentamente il testo proposto, segui le indicazioni:

### I videogames: punti di vista

#### I videogiochi fanno bene

Dopo anni di aspre polemiche e di feroci accuse, qualcuno si schiera finalmente in difesa dell'intrattenimento digitale. Secondo quanto emerso da una ricerca americana pubblicata sulla prestigiosa rivista "Nature", sembrerebbe proprio che giocare con i videogames migliorerebbe le capacità visive e psico-motorie dei bambini.

Autori dello studio sono due ricercatori di una università di New York, che hanno constatato che i ragazzi che usano i videogames per diverse volte la settimana e per un periodo non inferiore ai sei mesi riescono a "monitorare" realtà ambientali complesse dal punto di vista visivo molto meglio rispetto a giovani estranei ai videogiochi.

Inoltre, riescono a seguire le tracce di più oggetti allo stesso momento e risultano più efficienti nel percepire ed elaborare un numero maggiore di informazioni visive che passano velocemente sul video. Il discorso vale sia per giochi d'azione, ma anche per quelli di strategia e di guerra, che hanno il pregio di migliorare non solo le abilità visive, ma anche l'attenzione. L'abitudine metodica nell'utilizzare i videogiochi sembrerebbe quindi paragonabile all'allenamento che si fa in palestra, ma in questo caso non vengono impegnati i muscoli e l'apparato cardiorespiratorio, bensì il cervello e i riflessi. I processi di adattamento poi seguirebbero analoghe regole.

Pertanto "anche se giocare con i videogames può sembrare idiota (ma anche flettere un braccio con un manubrio in mano potrebbe sembrarlo) bisogna prendere atto che questi sono capaci di modificare radicalmente i processi visivi e dell'attenzione", almeno così hanno detto gli autori della ricerca.

#### I videogiochi fanno male

Più che i videogiochi è la violenza contenuta in molti di essi che fa male alla salute dei bambini. Lo afferma la Associazione Psicologica Americana (Apa), che da tempo spinge l'industria dei videogiochi a ridurre il contenuto di violenza dei suoi giochi elettronici. Una ricerca dell'Apa mostra che l'esposizione alla violenza, anche se solo virtuale, fa crescere l'aggressività nei giovani e aumenta la quantità di pensieri negativi e violenti.

Anche una ricerca dell'Università di Birmingham ha fatto emergere che i bambini esposti a film violenti e a videogiochi sono molto più predisposti a manifestare comportamenti aggressivi e ansiosi rispetto agli altri.

Gli psicologi chiedono quindi che sia elaborato un sistema di valutazione dei videogiochi che ne rifletta il contenuto. Tra le richieste ai produttori, c'è anche quella di segnalare e spiegare il legame diretto tra comportamenti violenti e conseguenze socialmente riprovevoli. Si va pertanto verso una regolamentazione delle vendite che possa prevedere anche il "vietato ai minori...".

(Fonte: Impariamo con un progetto, 2015)

Nr.	Item	Score	
1.	<b>Rispondi, in base al testo, alle seguenti domande:</b> (6 punti) 1. Quali sono i due punti di vista sui videogiochi?  _____  _____  _____	M 0 1 2	M 0 1 2

	<p>2. Quali sono i lati positivi dal giocare con i videogames?</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>3. Quali sono i lati negativi dal giocare con i videogames?</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>M 0 1 2</p> <p>M 0 1 2</p>	<p>M 0 1 2</p> <p>M 0 1 2</p>
2.	<p><b>Leggi le seguenti domande e le varianti proposte. Identificare, in base al testo letto, la risposta giusta cerchiando una sola lettera (a, b, c, d):</b> (4 punti)</p> <p>1. Sembra che giocare con i videogames:</p> <p>a) contribuirebbe allo sviluppo intellettuale dei bambini.</p> <p>b) sarebbe opportuno durante le lezioni.</p> <p>c) porterebbe ad uno stato migliore di salute dei bambini.</p> <p>d) migliorerebbe le capacità visive e psico-motorie dei bambini.</p> <p>2. L'esposizione alla violenza, anche se solo virtuale, fa crescere:</p> <p>a) l'appetito dei giovani.</p> <p>b) l'aggressività nei giovani.</p> <p>c) la paura dei giovani.</p> <p>d) il coraggio dei giovani.</p>	<p>M 0 2</p> <p>M 0 2</p>	<p>M 0 2</p> <p>M 0 2</p>
3.	<p><b>Indica se le affermazioni proposte sono vere (V) o false (F). Giustifica la scelta mediante una frase del testo.</b> (6 punti)</p> <p>1. Solo giochi d'azione migliorano le abilità visive e l'attenzione. ( _____ )</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>2. Secondo l'Apa la violenza dei giochi non provoca l'aggressività nei giovani. ( _____ )</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>M 0 1 3</p> <p>M 0 1 3</p>	<p>M 0 1 3</p> <p>M 0 1 3</p>

4.	<b>Identifica nel testo i sinonimi delle seguenti parole: (4 punti)</b> 1. Efficace - _____ 2. Potere - _____	M 0 2 4	M 0 2 4
5.	<b>Proponi un altro titolo per il testo letto: (2 punti)</b> _____ _____	M 0 1 2	M 0 1 2
6.	<b>Esprimi con le proprie parole il messaggio del testo (35-40 parole) (8 punti)</b> _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____	M 0 2 4 6 M 0 1 2	M 0 2 4 6 M 0 1 2

## II. Prova di valutazione della competenza linguistica (20 punti)

Completa gli spazi con la forma grammaticale corretta:

Nr.	Item	Score	
1-10	<p style="text-align: center;"><b>Cari genitori, stare con i piccoli è dovere vostro</b></p> <p>I genitori di oggi? Con troppa facilità delegano il loro compito ad altri soggetti: la babysitter, la maestra del nido, i nonni. E questo(<i>possa/puoi/potrebbe</i>) _____ avere conseguenze molto negative (<i>sugli/sui/sul</i>) _____ bambini. A rimproverare severamente le mamme e i papà degli anni Novanta è M.B., decano dei pediatri italiani. Secondo lui (<i>i/gli/l'</i>) _____ adulti tendono a sottovalutare l'importanza della vita emotiva del bambino, che è ricchissima fin dai primi mesi. E per crescere e svilupparsi(<i>avere</i>) _____ bisogno della presenza e della guida dei genitori. Ma quale linguaggio usare (<i>da/di/per</i>) _____ comunicare con un bimbo che non(<i>sapere</i>) _____ parlare? Il miglior canale è _____ tenerezza. “Essere teneri con un bambino (<i>significare</i>) _____ anche fare attenzione ai piccoli gesti, ai rituali di cui lui ha bisogno, perché (<i>le/gli/lo</i>) _____ danno sicurezza e tranquillità”. L'importante è che anche il genitore più impegnato sul lavoro (<i>riuscire</i>) _____ a ritagliarsi degli spazi per stare con il proprio figlio.</p>	M 0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20	M 0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20

### III. Prova di valutazione della competenza culturale e pragmatica (20 punti)

Elabora un testo coerente di 75-80 parole secondo la situazione indicata:

Nr.	Item	Score	
1.	Devi partecipare ad un concorso di civiltà con il seguente tema:	M	M
	<b>La scienza italiana.</b> (Quali sono, secondo te, gli scienziati italiani più famosi in Italia? All'estero?)	0	0
	_____	1	1
	_____	0	0
	_____	1	1
	_____	2	2
	_____	0	0
	_____	1	1
	_____	2	2
	_____	0	0
	_____	1	1
	_____	2	2
	_____	0	0
	_____	1	1
	_____	2	2
	_____	3	3
	_____	0	0
	_____	1	1
	_____	2	2
	_____	3	3
	_____	M	M
	_____	0	0
	_____	1	1
	_____	2	2
	_____	3	3
	_____	4	4
	_____	5	5



