

**MINISTERUL EDUCAȚIEI
AL REPUBLICII MOLDOVA**

**AGENȚIA DE ASIGURARE
A CALITĂȚII**

Raionul

Localitatea

Instituția de învățămînt

Numele, prenumele elevului

TESTUL Nr. 1

LIMBA ITALIANĂ

CICLUL LICEAL

februarie 2015

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!

Scor total acumulat _____

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

Leggi attentamente il testo proposto: segui le indicazioni:

L'Inferno di Dante diventa un videogioco

La Divina Commedia di Dante Alighieri è uno dei capolavori della letteratura italiana e non solo. Il poeta fiorentino la scrisse nel XIV secolo immaginando un viaggio di tre giorni nella vita dopo la morte. Inferno, Purgatorio e Paradiso sono descritti in un'opera di altissimo livello, tradotta in centinaia di lingue e ammirata in tutto il mondo. La Divina Commedia ha cambiato la visione della vita dopo la morte dell'Occidente e da allora il timore del giudizio di Dio è stato più presente che mai nella vita dei cristiani.

Leggendo la Divina Commedia molti studenti hanno provato il desiderio di vivere l'avventura di Dante Alighieri e adesso questo desiderio potrà essere esaudito, anche se solo virtualmente, perché essa è diventata oggetto di un videogioco. La prima parte del poema dantesco, l'Inferno, ha ispirato un videogioco che è ambientato proprio fra i gironi immaginati dal poeta.

Sul sito Internet dell'azienda che lo distribuirà è disponibile solo una presentazione, nella quale Dante appare come un forzuto guerriero che lotta contro i personaggi dell'Inferno per liberare Beatrice, la donna che ha ispirato alcune delle sue opere e molti passaggi della Divina Commedia.

La rivista online "The Inquirer" spiega così il gioco: "Forse c'è più violenza nell'Inferno dantesco che nei videogame popolari. Nel gioco il celebre poeta si trasforma in un guerriero coraggioso che, tra le mille insidie del posto, dovrà fare di tutto per liberare Beatrice. Stando ai primi video che circolano in rete, Dante's Inferno (il nome inglese originale) sembra essere davvero interessante, se non altro perché alla sua creazione ha contribuito anche Wayne Barlowe, un illustratore che ha lavorato ad Hollywood per il progetto Harry Potter".

Jonathan Knight, capo della squadra che sta realizzando Dante's Inferno, spiega al sito business and tech: "Volevo fare qualcosa di molto cupo, qualcosa sull'oltretomba. Non c'è nulla che abbia forgiato così profondamente il nostro immaginario sull'aldilà. E poi il modo di raccontare di Dante è vivido e dettagliato. Attenendosi alle sue descrizioni si ottiene un inferno perfetto. Anzi, l'inferno per eccellenza".

Sui dettagli del gioco Knight aggiunge: "Ogni girone sarà molto diverso dagli altri. In particolare dal sesto in poi, quando dai peccati del corpo si passa a quelli della mente". La vera fonte d'ispirazione è un altro videogame prodotto a partire dal 2005. Le dinamiche di fondo assomigliano infatti a quelle di God of War, saga da oltre sette milioni di copie ambientata nell'antica Grecia".

Se il videogioco ispirato all'inferno di Dante sarà veramente come spiegano queste anticipazioni è facile prevedere delle polemiche da parte degli amanti del poema, dei letterati e degli accademici. Il gioco infatti sarebbe completamente diverso dal poema originale.

Non rimane che aspettare l'uscita del videogioco e i commenti che lo accompagneranno. Lo sfruttamento del poema di Dante però non sembra essere finito. La casa cinematografica Universal Pictures ha acquistato i diritti del videogioco (non del poema) per farne un film.

(Fonte: "Italia Italiano", nr.15, 2009, www.italiaitaliano.it)

Nr.	Item	Score	
1.	Rispondi, in base al testo, alle seguenti domande: 1. Che influenza ha avuto la Divina Commedia sulla vita dei cristiani? _____	6	6
		5	5
		4	4
		3	3
		2	2

	<p>_____</p> <p>_____</p> <p>2. Che desiderio hanno provato molti studenti dopo la lettura della Divina Commedia?</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>3. Che cosa ha ispirato la prima parte della Divina Commedia?</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	1 0 M	1 0 M
2.	<p>Identifica nel testo i sinonimi delle seguenti parole:</p> <p>1. La voglia - _____</p> <p>2. Comprare - _____</p>	4 2 0 M	4 2 0 M
3.	<p>Identifica nel testo gli antonimi delle seguenti parole:</p> <p>1. Coraggio - _____</p> <p>2. Sconosciuto - _____</p>	4 2 0 M	4 2 0 M
4.	<p>Indica se le affermazioni proposte sono vere (V) o false (F). Giustifica la scelta mediante una frase del testo.</p> <p>1. Il videogioco della Divina commedia susciterà molte polemiche. (_____)</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>2. La Universal Pictures sta già preparando un film sulla Divina Commedia. (_____)</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	6 4 3 2 1 0 M	6 4 3 2 1 0 M
5.	<p>Proponi un altro titolo per il testo letto:</p> <p>_____</p>	2 1 0 M	2 1 0 M

6.	Esprimi con le proprie parole il messaggio del testo (35-40 parole)	8	8
	_____	7	7
	_____	5	5
	_____	3	3
	_____	1	1
	_____	0	0
	_____	M	M

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

Completa gli spazi con la forma grammaticale corretta:

Nr.	Item	Score	
1-10	La moda	20	20
	Gli italiani sono _____ popolo di persone eleganti. Per _____ vestirsi bene è importante. (Seguire) _____ molto attentamente le novità di ogni stagione e conoscono la qualità _____ vestiti. Non per nulla l'Italia è una nazione che, oggi, è indubbiamente la nazione leader per _____ riguarda l'industria della moda e Milano ne è certamente la sua capitale. _____ stilisti più famosi del mondo per la loro qualità, bellezza e tipico "design" italiano. Basta dire moda e tutti pensano ai vari Armani, Valentino, Gucci, Fendi Versace e via di seguito. L'associazione tra la moda e l'Italia è così forte e (diretto) _____ che si fa automaticamente senza pensarci due volte. La moda in Italia abbraccia tutto e tutti. Se si (volere) _____, si possono fare le compere nei più esclusivi negozi delle grandi città ma si può essere (elegante) _____ e fare "bella figura" anche se si fanno gli acquisti nei mercati settimanali. La moda in Italia non fa distinzione né tra uomini e donne, né tra grandi e piccini. Tutti possono trovare articoli adatti ai _____ gusti e esigenze.	18	18
		16	16
		14	14
		12	12
		10	10
		8	8
		6	6
		4	4
		2	2
		0	0
		M	M

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.	Le città italiane. (Quali sono le città italiane più visitate. Qual è la città italiana che ammiri e perché? Che curiosità sono legate al nome della città scelta e quali sono i posti da visitarne?)	5	5
	_____	4	4
	_____	3	3
	_____	2	2
	_____	1	1
	_____	0	0
	_____	M	M

	_____	15	15

