

Prezenta lucrare conține _____ pagini

**EVALUAREA NAȚIONALĂ PENTRU
ABSOLVENȚII CLASEI a VIII-a**

Anul școlar 2022 – 2023

Limba și literatura italiană maternă

Numele:.....

Inițiala prenumelui tatălui:

Prenumele:.....

Școala de proveniență:

Centrul de examen:

Localitatea:

Județul:

Nume și prenume asistent	Semnătura

A	COMISIA DE EVALUARE	NOTA (CIFRE ȘI LITERE)	NUMELE ȘI PRENUMELE PROFESORULUI	SEMNĂTURA
	EVALUATOR I			
	EVALUATOR II			
	EVALUATOR III			
	EVALUATOR IV			
	NOTA FINALĂ			

B	COMISIA DE EVALUARE	NOTA (CIFRE ȘI LITERE)	NUMELE ȘI PRENUMELE PROFESORULUI	SEMNĂTURA
	EVALUATOR I			
	EVALUATOR II			
	EVALUATOR III			
	EVALUATOR IV			
	NOTA FINALĂ			

C	COMISIA DE EVALUARE	NOTA (CIFRE ȘI LITERE)	NUMELE ȘI PRENUMELE PROFESORULUI	SEMNĂTURA
	EVALUATOR I			
	EVALUATOR II			
	EVALUATOR III			
	EVALUATOR IV			
	NOTA FINALĂ			

- **Toate subiectele sunt obligatorii.**
- **Se acordă zece puncte din oficiu.**
- **Timpul de lucru efectiv este de două ore.**

Subiectul I

30 de puncte

Leggi il testo:

Wade Watts è un adolescente che vive nell'anno 2045. La sua grande passione è quella per i videogiochi, per le serie tv e per la piattaforma Oasis, un universo virtuale dove gran parte dell'umanità trascorre le sue giornate. Nel 2045, la realtà è un brutto posto e, per questo, la tecnologia è un rifugio che permette ai ragazzi di esplorare infinite possibilità. Infatti, Wade stesso afferma: *Non c'è nessun posto dove andare. Nessuno, a parte Oasis, (...), un mondo in cui il limite della realtà è la tua immaginazione.* Infatti, tutto può avere dei limiti, ma la fantasia no. La piattaforma Oasis è stata creata da James Halliday, un ingegnoso uomo la cui importanza nel mondo nerd e della realtà virtuale non ha precedenti. Si tratta di un insieme di mondi virtuali dove ogni giocatore ha la possibilità di creare un Avatar e di iniziare delle partite con lo scopo di trovare il tesoro di Anorak, inventato proprio da Halliday. Ma, per i giovani che non hanno una solida base culturale della Apple e del mondo dei videogiochi, scoprire il tesoro è quasi impossibile. Quando il creatore dell'Oasis muore, un video trasmette una serie di complicati indovinelli basati sulla sua cultura pop del passato. Chi riuscirà a risolverli per primo entrerà in possesso dell'immensa fortuna di James Halliday e avrà il controllo della piattaforma. Wade riesce a trovare il primo indizio e subito si ritrova assediato da rivali pronti a ucciderlo. La gara è cominciata – e vincere è l'unico modo per sopravvivere.

A mio avviso, il libro *ReadyPlayer One*, dell'autore americano Ernest Cline, è un lavoro magistrale, scritto con una solida conoscenza dei videogiochi, dei film e degli autori classici. Una delle mie letture più belle che consiglio a tutti coloro che adorano leggere tematiche sulla tecnologia.

(Adatt. e riduz. da: <http://www.libridascoprire.it>)

7. Esprimi la tua opinione sulla seguente affermazione: “(...) *tutto può avere dei limiti, ma la fantasia no.*” Devi scrivere circa 30 – 50 parole, prendendo in considerazione anche le informazioni del testo. **8 punti**

SUBIECTUL AL II-LEA

30 de puncte

Leggi il testo:

A Tommy piacevano i videogame. Trascorrevà delle ore davanti allo schermo del televisore insieme a qualche amico, impegnato in lunghe partite. E, quando non c'erano gli amici, giocava da solo, anche se era meno divertente. L'ultimo videogame che Tommy aveva avuto in regalo era quello che gli piaceva più di tutti. Aveva per titolo *La Grande battaglia*. Era una battaglia molto speciale che vedeva cinque draghi schierati contro sette incappucciati (...). Quel giorno Tommy aveva giocato due partite da solo. In casa non c'era nessuno e lui aveva tutto il tempo per fare un'altra partita.

(Adatt. e riduz. da: Rossana Guarnieri, *Tommy videogame*, Giunti)

Scrivi, nelle cassette di ciascun esercizio, la risposta per le domande riguardanti il testo che hai appena letto.

1. Scrivi un numerale.

2 punti

2. Nella frase: "Quel giorno Tommy aveva giocato due partite da solo." la parola sottolineata è:

- a. pronome.
- b. preposizione.
- c. nome.
- d. verbo.

2 punti

La lettera corrispondente alla risposta giusta è .

3. Nella frase: " E, quando non c'erano gli amici, giocava da solo, anche se era meno divertente." i verbi all'indicativo sono al tempo:

- a. futuro.
- b. imperfetto.
- c. presente.
- d. passato prossimo.

2 punti

La lettera corrispondente alla risposta giusta è .

4. Completa gli spazi liberi della frase seguente, adoperando la forma corretta delle parole scritte tra parentesi. **4 punti**

Perché non _____ (chiudere -tu, indicativo passato prossimo) la finestra prima _____(preposizione semplice) uscire?

5. Trasforma la frase "Era una battaglia molto speciale che vedeva i draghi (...). ", sostituendo il nome sottolineato con un pronome diretto, forma atona. **4 punti**

6. Come convinceresti un ragazzo della tua età dell'importanza dell'uso intelligente della tecnologia per un giovane dei nostri giorni? **4 punti**

7. Riscrivi il testo di sotto, correggendolo.

4 punti

Non mi piace le gite in montagna, prefero le vacanze al mare.

8. Descrivi, in un testo di 30 – 50 parole, un personaggio del mondo virtuale che potrebbe essere un modello per te.

8 punti

A large rectangular area with a decorative, wavy border containing 25 horizontal lines for writing.

A large rectangular area with a decorative, wavy border containing 25 horizontal lines for writing.