

**Etapa județeană/ a sectoarelor municipiului București a olimpiadelor naționale școlare -
2025**

**OLIMPIADA DE LIMBI ROMANICE
LIMBA ITALIANĂ
Probă scrisă
15 martie 2025
CLASA a XI-a INTENSIV/ BILINGV**

TOATE SUBIECTELE SUNT OBLIGATORII.

TIMP DE LUCRU: 3 ORE

NU SE ACORDĂ PUNCTE DIN OFICIU.

SUBIECTUL I: Comprensione della lettura (30 punti)

Leggi attentamente il testo che segue:

Per avvicinare i ragazzi tra gli 11 e i 13 anni ai temi della cosiddetta cybersecurity e per migliorare i comportamenti nell'utilizzo - appunto - della Rete, il Consiglio Nazionale delle Ricerche ha ideato un videogioco da usare in classe. Si chiama "Nabbovaldo e il ricatto dal cyberspazio".

Il gioco in classe ora diventa didattica. Un'avventura interattiva, tutta da giocare in aula: non una distrazione ma anzi una buona pratica: scaricare un'App e usare lo smartphone a scuola. Giocare a scuola sarà addirittura consigliato: il Serious Game è l'ultima iniziativa della Ludoteca del Registro.it, l'organismo che, da oltre trent'anni assegna e gestisce i domini a targa italiana.

Sviluppato in collaborazione con Symmaceo e Grifo Multimedia – e disponibile su App Store di Apple e Google Play – è ispirato al fumetto "Nabbovaldo contro i PC zombie", della collana "Comics & Science" edita dal Cnr, dove il protagonista, un adolescente sempre online ma ingenuo nell'affrontare i pericoli del cyberspazio, si muove a Internetopoli, la città della Rete. Come si evince dal trailer, il videogioco racconta di Nabbo, di professione tuttofare, coinvolto in un'avventura con al centro un Ransomware (un programma informatico usato per disturbare l'utente di un computer e che estorce anche denaro) che terrà sotto scacco l'intera città e dovrà indagare cercando una soluzione.

Il gioco è stato pensato come strumento didattico per gli insegnanti e come mezzo di apprendimento per gli studenti. Attraverso le modalità tipiche del videogame ha l'obiettivo di insegnare, in modo ironico e inconsueto, termini informatici, nozioni di base e comportamenti corretti per navigare. La sezione "Nabbopedia" fornisce un mini-dizionario con le definizioni di alcuni termini tecnici come Trojan, Firewall, Adware, Antivirus, Troll, Ransomware, Scandisk e Spyware. Il gioco, fruibile sia singolarmente che mentre si fanno lezioni e laboratori, genera un punteggio finale che evidenzia la conoscenza dell'utente sui pericoli di Internet, con una speciale attenzione a social network, virus, truffe online, file condivisibili.

(Adattato da <https://www.repubblica.it/solidarieta/volontariato/2021/>)

**A. Le affermazioni che seguono riguardano il testo che hai letto. Scegli la variante giusta:
(10 punti)**

1. Il videogioco è stato creato per
 - a) migliorare i comportamenti.
 - b) evitare la noia e la distrazione.
 - c) navigare su Internet in sicurezza.
2. Il videogioco ha avuto come ispirazione
 - a) la storia di un ragazzo inesperto.
 - b) il protagonista di un cartone animato.
 - c) il trailer di un film d'avventura.
3. Nel videogioco, Nabbo
 - a) si sposta all'interno di una città.
 - b) si muove su Internet.
 - c) si dirige verso Internetopoli.
4. Il protagonista nel suo lavoro
 - a) fa quasi niente.
 - b) fa tante cose.
 - c) fa le cose molto bene.

5. Il videogioco può essere utilizzato
- da un gruppo di giocatori.
 - da una sola persona.
 - sia da un gruppo che da una sola persona.

B. Indica se le affermazioni sono vere o false e poi giustifica le tue risposte citando dal testo: (10 punti)

- Il videogioco mira a insegnare ai ragazzi come navigare in sicurezza su Internet.
- Il videogioco è stato creato in collaborazione con il Consiglio Nazionale delle Ricerche.
- Al centro del gioco c'è un programma informatico che produce molti danni.
- Il gioco ha uno scopo didattico.
- I ragazzi apprendono in modo classico molti termini informatici.

C. Rispondi alle domande basate sul testo dato: (5 punti)

- Qual è l'obiettivo del videogioco?
- Qual è la modalità in cui vengono verificate le conoscenze dei giocatori?

D. Riformula in 40-50 parole il paragrafo sottolineato. (5 punti)

SUBIECTUL al II-lea: Competenza linguistica (30 punti)

Leggi il testo e scegli la variante giusta per completarlo.

È il 1956 o il 1957 e io ho circa nove anni e abito a Edolo, un paese (1) Lombardia. La linea ferroviaria finisce lì, a Edolo: il treno non va (2) I binari finiscono dopo duecento metri dalla stazione. In fondo ci sono i prati. C'è un capannone e dei vecchi vagoni ferroviari (3) legno. Per noi bambini è un posto bellissimo per giocare. Giochiamo là di pomeriggio, fino a che è buio, e siamo (4) in due bande nemiche. Il nome delle bande è preso da (5) film che vediamo la domenica all'oratorio. La televisione non c'è ancora nelle case. Per vedere la televisione bisogna andare al bar. Io sono il capo di una (6) perché forse sono il più forte, o il più veloce, o il più coraggioso. Le bande combattono tra loro. Ogni tanto riusciamo a catturare un nemico e a farlo (7) Lo portiamo nel nostro covo* e (8) facciamo un processo. La nostra tana** si trova in un vecchio vagone ferroviario. Un tempo quel vagone (9) bestiame e dentro c'è (10) di legno e di bestie. Su un lato del vagone c'è una finestra rettangolare chiusa da uno sportello di legno. Abbiamo con noi un (11) e siamo pronti per fargli il processo. Io sono il capo e mi (12) in piedi davanti a lui e do l'ordine: «Incominciamo il processo!». Do anche (13) con il piede alla parete di legno del vagone, che si trova (14) me. Sento una botta tremenda sulla mia faccia. Anzi, sul mio naso. Che (15)! Vedo le stelle! Lo sportello della finestra si è aperto di colpo.

(Tratto e adattato da Roberto Piumini, *Il processo e il naso*, in *Quando Avevo La Tua Età*, Bompiani, 1999)

* covo= (in questo caso) luogo di rifugio, nascondiglio

** tana= (in questo caso) nei giochi infantili, il luogo in cui si corre a salvarsi quando si è rincorsi

(1)	a. della	b. di	c. dalla	d. nella
(2)	a. dopo	b. oltre	c. dietro	d. più
(3)	a. il	b. di	c. sul	d. nel
(4)	a. diffusi	b. staccati	c. uniti	d. divisi
(5)	a. il	b. qualche	c. alcun	d. qualsiasi
(6)	a. squadra	b. classe	c. banda	d. compagnia
(7)	a. pentire	b. prigioniero	c. capo	d. impazzire
(8)	a. gli	b. le	c. lo	d. la
(9)	a. trasportò	b. ha trasportato	c. trasportava	d. trasporta
(10)	a. odore	b. profumo	c. aroma	d. emanazione
(11)	a. socio	b. uomo	c. nemico	d. rapinatore
(12)	a. infilo	b. sollevo	c. innalzo	d. metto
(13)	a. uno schiaffo	b. un colpo	c. una botta	d. una spinta
(14)	a. dietro di	b. davanti di	c. accanto	d. dietro a
(15)	a. forte	b. male	c. noia	d. tristezza

SUBIECTUL al III-lea: Produzione scritta (40 punti)

Il tuo amico Marco ti invia un'e-mail in cui ti confessa di sentirsi molto confuso. Non sa come fare per avere una carriera di successo, continuare gli studi all'università o entrare direttamente nel mondo del lavoro. Scrivigli un'e-mail per esprimere la tua opinione.

Firma l'e-mail con il nome Giulio/ Giulia. **(200-220 parole)**

NB: Regola per contare le parole : si considera una parola qualsiasi insieme di segni posto tra due spazi: "l'informazione" = 1 parola; "comunicazione tecnico-scientifica" = 2 parole; "Un buon soggetto" = 3 parole; "Non l'ho mai visto" = 4 parole.