

Istruzioni generali:

- L'esame consta di 5 domande.
- Si valuteranno coerenza, coesione, correttezza grammaticale, lessicale e ortografica oltre alla presentazione generale che implica una grafia leggibile.
- Punteggio: vedete le distinte parti dell'esame. Tempo per fare l'esame: 90 minuti.
- Materiale che si può utilizzare per rispondere alle domande dell'esame: penna blu o nera.
- Altro materiale: non si può utilizzare nessun altro materiale.

Istruzioni generali e valutazione

Risponda in ITALIANO alle seguenti domande dopo aver letto attentamente il testo: 1) vero/falso; 2) domanda aperta di comprensione ed espressione scritta; 3) vocabolario; 4) uso comunicativo della lingua; e 5) tema.

Le domande o le parti che offrono una possibilità di scelta sono le seguenti:

- la domanda 2 (presenta tre alternative per sceglierne due)
- la domanda 3 (presenta quattro item per sceglierne tre)
- la domanda 5 (presenta due alternative per sceglierne una)

Nel caso in cui si risponda a più domande o si scelgano più opzioni di quelle richieste, verranno corrette solo le risposte richieste e in ordine, scartando il resto.

Leggi attentamente questo articolo e rispondi in italiano

"Salvo Arcadia Bay o salvo Chloe?" L'ultimo straziante episodio del primissimo gioco per Xbox *Life is Strange* mise in difficoltà anche il più tenace dei giocatori. Quella decisione scatenò in tanti utenti un dilemma morale senza precedenti: salvare un'intera città dall'Apocalisse oppure la tua migliore amica, quella con cui hai condiviso momenti indimenticabili?

L'opera di Don't Nod Entertainment è entrata nella storia più recente per la sua capacità di raccontare un'amicizia straordinaria tra due adolescenti diversissime tra loro ponendo l'accento sul giocatore, a cui viene affidato il difficile compito di fare delle scelte. Proprio come nei vecchi libri "game", dove i lettori venivano posti davanti a bivi per procedere in momenti cruciali nella storia.

Ma non è solo questo ciò che ha permesso a *Life is Strange* di imprimersi nella memoria collettiva dei giocatori: c'è anche l'ottima colonna sonora originale, che ha accompagnato in modo sublime le avventure di Maxine Caulfield e Chloe Price, al punto da portare ad un successo inaspettato un cantautore francese poco conosciuto a livello mondiale come Syd Matters.

Nel frattempo, sono trascorsi quasi dieci anni dalla pubblicazione del primo capitolo: *Life is Strange* è cresciuto, proprio come la sua protagonista Maxine Caulfield. E forse, anche gli stessi giocatori lo sono. Così, recentemente è stato pubblicato un nuovo gioco dal titolo *Life is Strange: Double Exposure*, ambientato qualche anno dopo gli eventi di Arcadia Bay. Un vero e proprio sequel. *Double Exposure* abbandona quelli che sono i toni adolescenziali del primissimo gioco per offrirci uno sguardo su una Maxine in età adulta, ma ancora segnata da quei ricordi indelebili della sua esperienza ad Arcadia Bay.

Proprio mentre pensa di ricominciare tutto daccapo, ottenendo una cattedra alla Caledon University e facendosi un nuovo gruppo di amici, Maxine viene sconvolta ancora da un lutto: la sua amica Safi viene ritrovata senza vita nella neve e questa morte improvvisa dell'amica "riaccende" i poteri psichici di Maxine con addirittura nuove abilità: ora è capace di muoversi tra diverse dimensioni spazio-temporali nel tentativo di risolvere – e soprattutto "prevenire" – l'omicidio già consumato di Safi.

Adattato da <https://www.corriere.it/videogiochi>

1. Indica con una croce o un cerchio se le seguenti affermazioni sono VERE o FALSE e poi spiega PERCHÉ citando direttamente dal testo la frase che giustifica la tua risposta.

NON viene assegnato alcun voto solo per dire VERO o FALSO.

Rispondi a TUTTE le domande (dalla A alla D). (2 punti)

- A) Il gioco primissimo per Xbox *Life is Strange* ha avuto successo anche perché guidava in ogni passo verso la soluzione migliore. (0,5)

VERO / FALSO perché nel testo si dice:

.....
.....

- B) A volte, come nel caso del videogioco dell'articolo, gli elementi della trama vengono valorizzati da musiche scritte apposta. (0,5)

VERO / FALSO perché nel testo si dice:

.....
.....

- C) Il nuovo gioco *Life is Strange: Double Exposure* è una storia che ha il coraggio di reinventare il personaggio della protagonista. (0,5)

VERO / FALSO perché nel testo si dice:

.....
.....

- D) La figura di Maxine, non è ispirata a quella di una ragazzina normale, né per le situazioni in cui si trova né per le sue capacità. (0,5)

VERO / FALSO perché nel testo si dice:

.....
.....

2. Con parole tue e basandoti sulle idee del testo, rispondi a DUE delle seguenti tre domande (A, B o C).

NON vengono assegnati voti per opinioni personali o risposte copiate direttamente dal testo. (2 punti)

- A) Indica alcuni elementi che hanno decretato il successo del videogioco *Life is Strange*.

.....
.....
.....

- B) Indica l'elemento della storia che nella seconda parte del gioco può caratterizzare la trama come "noir" o "giallo".

.....
.....
.....

- C) Quali sono alcuni elementi della storia di Maxine che, in base alla lettura dell'articolo, portano alla conclusione che non sia una ragazza dalla vita facile?

.....
.....
.....

3. Trova nel testo parole che hanno lo stesso significato delle definizioni seguenti. Scegli TRE tra le quattro definizioni proposte (da A a D). Nel caso dei verbi, saranno accettate SOLO forme all'infinito (1,5 punti):

- A) Lo è chi non abbandona una sfida.
.....
- B) Chi usa un determinato prodotto o servizio.
.....
- C) Sinonimo di "mettere"
.....
- D) Incancellabile.
.....

4. Scegli l'opzione corretta o più adatta (A, B, C o D) per ciascuna domanda. Indica la tua scelta chiaramente cerchiando la lettera (A, B, C o D). Rispondi a TUTTE le domande (da 4.1 a 4.3). (1,5 punti)

4.1) Quando una persona si trova di fronte a delle scelte come quelle di Maxine si dice che ha di fronte una questione

- A) algida
- B) facile
- C) ardua
- D) acuta

4.2) Nel testo abbiamo trovato l'espressione "scatenò in tanti utenti un dilemma morale": delle seguenti espressioni qual è quella che **NON** si usa?

- A) scatenare un putiferio
- B) scatenare una reazione
- C) scatenare un prigioniero
- D) scatenare una novità

4.3) Nel testo abbiamo trovato l'espressione "vero e proprio" ("Un **vero e proprio** sequel"): indica qui sotto l'unico item che **NON** può sostituirla:

- A) realmente
- B) in tutto e per tutto
- C) dappertutto
- D) davvero

5. Scrivi un tema di 120-150 parole su UNA delle due opzioni seguenti (A o B). (3 punti):

- A) Se dipendesse da te, salveresti una persona amica o un'intera città? Mettiti nei panni di Maxine e spiega come ti sentiresti e cosa faresti.
- B) Parla del rapporto che hai con i videogiochi e spiega perché costa tanto far capire ancora oggi che, a volte, sono opere di cultura e non semplici prodotti di consumo per divertirsi.



**Aferrau una etiqueta identificativa
amb codi de barres**