

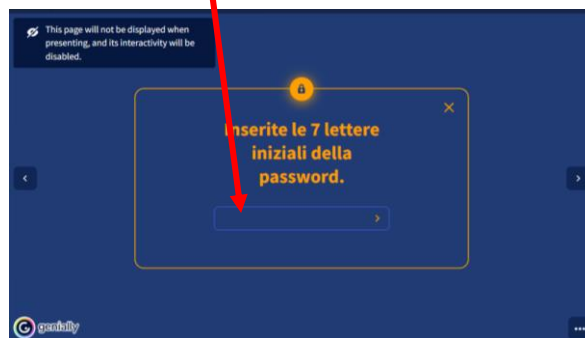
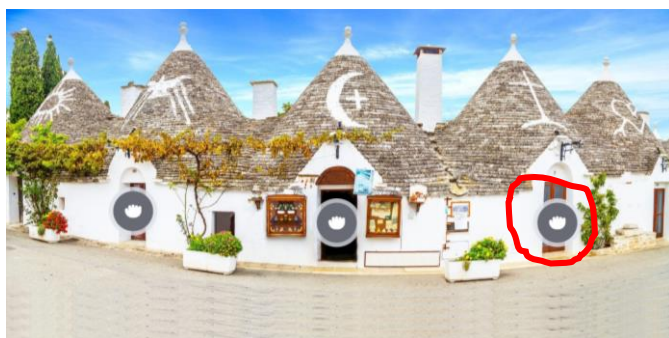
## Kedves Versenyző!

Szeretettel köszöntünk az SZTE Olasz Nyelvi és Irodalmi Tanszék olasz nyelvi versenyének harmadik és egyben utolsó fordulóján a döntő előtt. Mielőtt belekezdesz a feladatok megoldásába, figyelmesen olvasd el a versenyszabályzatot.

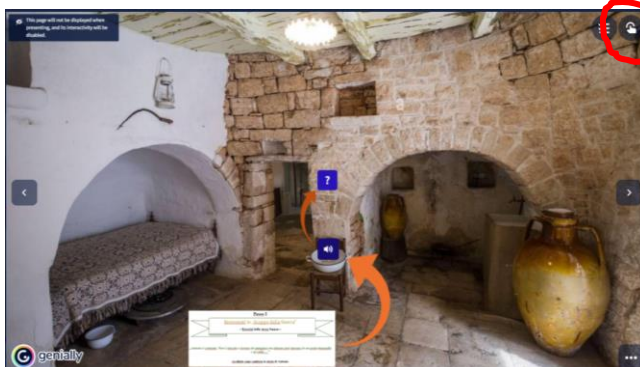
### Versenyszabályzat:

A nyelvi verseny levelező szakaszának harmadik állomásán továbbra is hibrid felületen dolgozol. A feladatok többségét a hagyományos PDF formában találod, míg néhányat az online szabadulósobában helyeztünk el. Az újabb szobába az előző munkalap interaktív feladatainak megoldása révén birtokodba jutott jelszóval tudsz belépni. A most kézben tartott feladatlap a harmadik szoba kihívásaihoz tartozik. A szobában elhelyezett feladatok sikeres teljesítésével tudtok átjutni a negyedik, utolsó szobába, méghozzá annak a jelszónak a segítségével, amelynek darabjait az interaktív feladatok helyes megoldásával kapjátok meg. Természetesen tovább követhetitek Antonio történetét, megismerhetitek, milyen fordulatokat vesz az élete. Ám mielőtt még elkezdenétek a munkát, alaposan tanulmányozzátok át a pontokba szedett szabályokat:

1. Lépj be a Genial.ly interaktív felületre. A középső, pulzáló gombra kattintva felugrik az ablak, ahová a szabadulósobába való belépéshez szükséges jelszót kell beírnod. Emlékeztetőül: 1. ha az első szabadulósobába szeretnél bejutni, használd a **Minestra di pietre** jelszót; ha a második szobába szeretnél lépni, ahol az előző feladatlapot letölthetted, akkor írd be a **COMPLIMENTONI** jelszót; a mostani, harmadik szoba jelszava pedig a **PSNPCUU** betűkombináció volt. A további jelszavaknak e feladatlap útmutatásai szerint juthatsz majd. Mindig figyelj a kis- vagy nagybetűs írásmódra.
2. A harmadik szobába tehát úgy juthatsz be, ha a jobboldali pulzáló gombra kattintva beírod a megszerzett betűkombinációt (PSNPCUU) az alábbi felugró felületre:

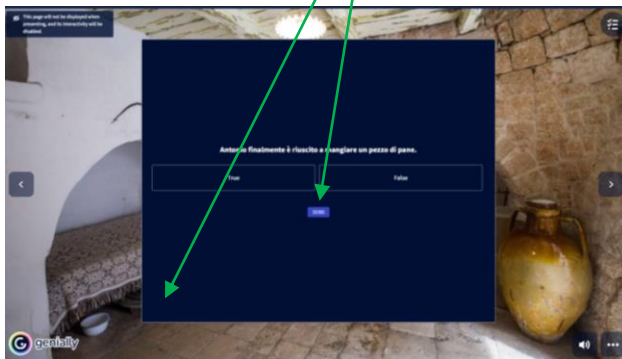


3. A harmadik szobában a nyilak mentén alulról felfelé haladva juthatsz ahhoz a linkhez, ahonnan le tudod majd tölteni a pdf feladatlapot, ehhez azonban a szövegértési kvíz megoldásával most is meg kell szerezned a letöltési kódot. (Ne feledd, a jobb oldal felső sarkában található ikonra kattintva láthatod, hol vannak elhelyezve az interaktív felületek.):

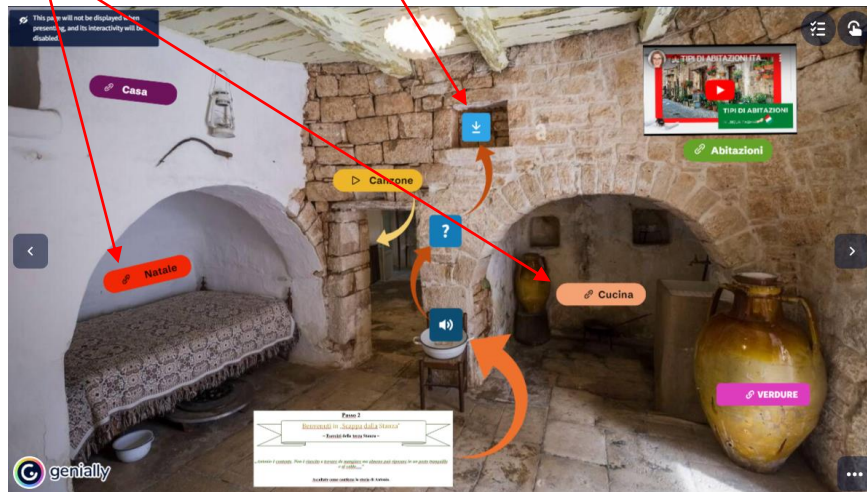


4. **Haladj végig a hallott szövegértés kérdésein.** Ha a megoldásod nem jó, próbáld újra a válasszal. **Ha helyes a válaszod, megkapod a feladatlap linkjéhez vezető jelszó egyik betűjét,** amely közepén

vagy a bal alsó sarokban tűnik fel zöld színnel. A betűk sorrendben vannak. Figyelj arra, hogy a felugró betűket jegyezd fel egy lapra, hogy utána be tudd írni a jelszót a feladatlap letöltéséhez. **A JELSZÓHOZ NAGYBETŰKET HASZNÁLJ!:**



5. A feladatlapot ezek után tudod letölteni PDF formátumban. A megoldásban haladj sorrendben, sokat segít, ha az interaktív felületre akkor lépsz ki, amikor a feladatlap erre utasítást ad.



6. A feladatok nyelvi szintje továbbra is vegyes, de ha elegendő időt hagysz a megoldásra, a szabad eszközhasználatnak köszönhetően segítséget tudsz használni: utána tudsz nézni egy-egy szabálynak, fel tudod eleveníteni az eddig tanult ismereteket, vagy épp előre léphetsz egy kicsit a tanulmányokban. Figyelj mindig a szöveg kínálta nyelvi kontextusra, ha megfigyeled, milyen nyelvi környezetbe kell beilleszteni egy-egy szót, névelőt, prepozíciót stb., a tanult szabályok szinte automatikus alkalmazása elvezet a helyes megoldáshoz. **A pontvadászat forrása a feladatlap:** igyekezz minél több feladatot megcsinálni, hogy aztán személyesen is találkozhassunk a döntő fordulójában.
7. **A feladatlap kitöltésekor maradjon meg az eredeti pdf formátum,** ne alakítsd át word dokumentummá, mert a feladatlap szétesik. **A kitöltött feladatlapot emailben kérjük visszaküldeni.**
8. A feladatlapon időről időre be vannak iktatva **a szabadulószoza interaktív feladatai, amelyek kitöltése kötelező, de nem jár érte pont.** (Pontot kizárólag a pdf feladatlap feladataiért kaphatsz.) Ugyanakkor **az interaktív feladatok helyes megoldásával birtokába juthatsz az utolsó, kivezető jelszóhoz, amelyet kérni fogunk a döntőben.**
9. Néhány hasznos tanács az interaktív felülethez:
- Ha kilépsz a szobából, majd később újra belépsz a munka folytatásához, a jelszót mindig kérni fogja a felület, tehát érdemes fel- vagy megjegyezned.
  - Ha az interaktív felület több elemből álló feladategyüttest tartalmaz, annak minden egyes darabja, majd a végén a teljes sorozat megoldása is egy-egy jelszórészlethez juttathat. Tehát pl. 5 elemből álló feladategyüttest végén 6 jelszóelemet tudsz összeszedni. Fontos tudnivaló, hogy az utolsó elemet csak akkor kapjátok meg, ha előtte mind az 5 feladat zöld pipát kap, ehhez

viszont egyszerre kell megoldanod mind az 5 feladatot, különben mindig újra meg kell csinálnod azokat is, amiket korábban már megoldottál.

- c. Egy-egy feladat megoldása után a bal felső sarokban található kék, balra mutató nyíllal léphetsz vissza a kiindulási felületre. Így gond nélkül össze tudod gyűjteni mind a hat jelszórészletet.
  - d. A Learningapps felületen elhelyezett feladatok esetében tanácsos a jobb felső sarokban található teljes képernyős nagyításra rákattintani. Így biztosan látszani fog minden kérdés és kényelmesen meg tudod oldani a feladatokat.
  - e. Ha a Learningapps feladatok nyitófelületén a bal felső sarokban egy sárga lámpát láatsz, azt jelenti, hogy rákattintva segítséget találhatsz a megoldáshoz, ha elakadtál.
10. Az interaktív felületen a feladatok nincsenek sorrendben, a feladatlap jelzi, mikor melyiket kell megoldanod. Soha ne feledd a helyes megoldásért járó jelszódarabot kiírni. **A feladatlap végén a puzzle-ből négy mondat rakható ki: a sorok alkotó szavakat a jelzett vonalakra kiírva a négyzetekbe kerülő betűk adják a jelszót, amellyel beléphettek az utolsó szobába (15 nagybetű). A harmadik szobát 2023. december 15-től nyitjuk meg.** Ebben a szobában a döntő fordulójához szükséges információkat és a szóbeli témakörök listáját fogod találni.
11. A feladatlap kitöltésére másfél hónap áll rendelkezésedre. **Beküldési határidő: legkésőbb 2024. január 12. 24.00 óra.**
12. Beküldés előtt ne feledjétek el **kitölteni a feladatlap borítóját.** Beküldési cím: [szte.olasztanszek.verseny2022@gmail.com](mailto:szte.olasztanszek.verseny2022@gmail.com)

*Versenyünk elsődleges célja továbbra is a nyelvtanulók motivációjának előmozdítása és segítése, a mérés mellett ismereteik gyarapítása, ezért a szabad eszközhasználatot nem csak megengedjük, de kifejezetten támogatjuk is. Célunk, hogy a tanulók felismerjék, olasz nyelven ugyanolyan szabadon tudnak a napjainkat behálózó szövegek világban tájékozódni, mint angolul vagy magyarul, online és papíralapon egyaránt. A változatos autentikus szövegeknek köszönhetően kiléphetnek a nyelvkönyvek zárt és limitált világából, és megmerítközhetnek abban a gazdag nyelvi valóságban, amely napjaink Olaszországát kézzelfogható távolságba hozza számukra. Másik fontos küldetésünk egy környezettudatos verseny kidolgozása: a kitöltéshez nem kell a feladatsort kinyomtatni, közvetlenül a pdf-ben kérünk dolgozni. A beküldést szintén elektronikus formában várjuk. Fontos, hogy a tanulók figyeljenek rá, hogy a megoldásaikat folyamatosan mentsek.*

Feladatok kidolgozása és összeállítása:

Dr. Dávid Kinga

közreműködött: Kovács Zita (valamint az SZTE tanárszakos hallgatói: Bálint Dorina, Halász Csenge, Hanyecz Réka, Keszeli Viola, Koncz Réka, Lőrincz Júlia Anna, Makai Endre, Minárovics Réka, Szabó Nikolett, Szabolcsi Kata Sára, Szócs Gábor)

Nyelvi lektorálást végezte:

Anna Maria Cutrupia

anyanyelvi lektor

**Jó munkát kívánunk!**

Zentainé dr. Kollár Andrea  
tanszékvezető egyetemi docens

Dr. Dávid Kinga  
egyetemi adjunktus

SZTE Olasz Tanszék  
tanárszakos hallgatói