FISA DE EVALUARE

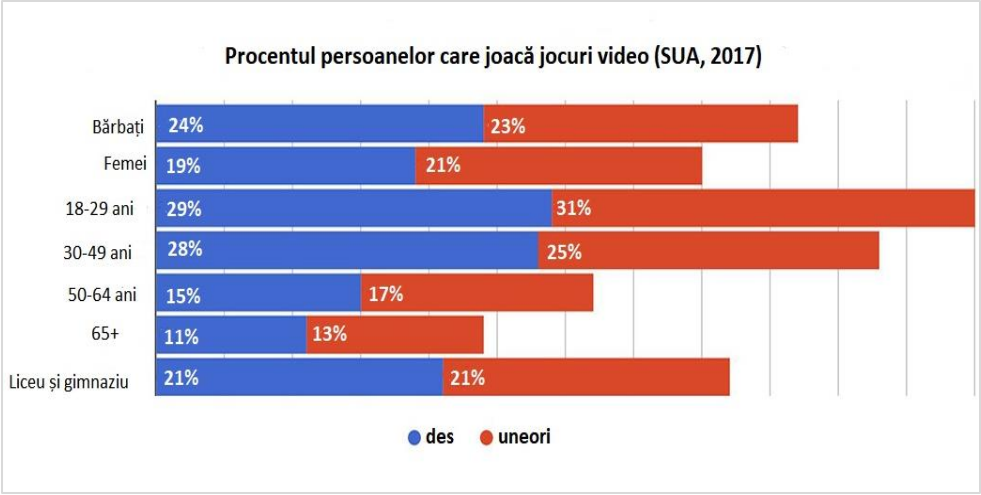
DOROLȚI GABRIEL- ȘCOALA GIMN. *CORNELIU COPOSU*
DOROLTI IOANA-ȘCOALA GIMN. *GHEORGHE LAZAR*

SUBIECTUL I **30 de puncte**

Se dă textul:

Organizația Mondială a Sănătății – jocurile video

Conform unui raport realizat în 2016 de către *The European Mobile Game Market*, numărul persoanelor care joacă jocuri video depășește 2,5 miliarde la nivel mondial. Numai în Statele Unite ale Americii, peste 64% din populație joacă jocuri video, media de vârstă a jucătorilor fiind 33 de ani în cazul bărbaților și 37 de ani în cazul femeilor.



Deși în SUA, numai 21-27% dintre jucători petrec maxim 10 ore pe săptămână realizând această activitate, există totuși și indivizi pentru care jocurile video devin mai mult decât un simplu mod de relaxare, putând să le afecteze sănătatea atât fizic cât și psihic.

La mijlocul anului 2018, Organizația Mondială a Sănătății (OMS) a elaborat *Cea de-a 11-a Revizie a Clasificării Internaționale a Bolilor*, document în care a fost introdus și definit sindromul „gaming Disorder" sau adicția de jocuri video.

Ce e adicția de jocuri video?

Conform OMS, această sintagmă este definită drept un sindrom clinic, un tipar comportamental caracterizat printr-un control deficitar al timpului acordat jocurilor video, alături de prioritizarea acestei activități în rutina zilnică, în fața unor nevoi de bază, până în punctul în care jocurile video ocupă locul principal în interesele și activitățile zilnice ale unei persoane.

În acest cadru, persoana în cauză nu mai ține cont de efectele negative pe care această activitate le poate avea asupra sănătății sale fizice sau mintale. De asemenea sunt ignorate și implicațiile care pot apărea în cadrul familial, social, economic, educațional sau operațional al individului.

Beneficiile jocurilor video

Un studiu publicat în *Royal Society Open Science*, la începutul anului 2019, a urmărit impactul pe care jocurile video îl au asupra comportamentului adolescenților, determinând gradul de agresivitate generat. Surprinzător, rezultatele nu au identificat nicio corelație între aceste jocuri și nivelul de agresivitate al participanților.

Printre principalele beneficii se numără:

- Îmbunătățirea sensibilității la contrastul vizual – conform acestui studiu, 50 de ore de jucat jocuri video, pe o perioadă de 10-12 săptămâni au condus la îmbunătățirea acestui parametru.

- Îmbunătățirea atenției și vigilenței – se pare că jocurile video de acțiune îmbunătățesc abilitatea jucătorilor de a localiza rapid și eficient stimulul țintit într-o suprafață de elemente care le distrag atenția, conform acestui studiu.
- Îmbunătățirea atenției distributive – rezultatele acestui studiu afirmă faptul că jocurile video de acțiune stimulează concentrarea, atenția, percepția și memoria jucătorilor, dezvoltându-le abilitatea de a lua decizii rapide și de a rezolva probleme în mod eficient și sigur.

Sursa: https://raportuldegarda.ro/articol/ce-spun-studiile-jocurile-video/

Scrie, în dreptul fiecărui exercițiu, răspunsul pentru cerințele de mai jos cu privire la textul dat.

1. Transcrie, din următorul articol de dicționar, sensul din text al cuvântului „tipar”. **2 puncte**

TIPÁR, *tipare,* s. n. **1.** Ansamblul operațiilor de tipărire a unui text; tehnica, meșteșugul de a tipări; ansamblul mijloacelor tehnice prin care se imprimă un text. ◊ *Tipar adânc* = calcografie (**1**). *Tipar înalt* = metodă de tipărire cu forme de tipar în relief. ◊ Expr. *A da* (ceva) *la tipar* = a preda (o lucrare) spre publicare. *(A fi* sau *a se afla) sub tipar* = (a fi sau a se afla) în pregătire la tipografie pentru a apărea, (a fi sau a se afla) în curs de tipărire. **2.** Model, prototip după care se confecționează sau se toarnă diferite obiecte. ♦ Fig. Clișeu, șablon. ♦ Ștanță pentru baterea monedelor. ♦ Cofraj. **3.** (Înv.) Urmă, întipărire. – Din sl. **tiparŭ.**

_____

_____

_____

2. Documentul elaborat de Organizația Mondială a Sănătății conține date referitoare la
   a. numărul celor care joacă jocuri video la nivel mondial.
   b. procentul celor care joacă jocuri video în SUA.
   c. sindromul ”gaming disorder”.
   d. categoriile de vârstă ale persoanelor care joacă jocuri video. **2 puncte**

Litera corespunzătoare răspunsului corect este ☐

3. Studiul publicat în *Royal Society Open Science* dezvăluie

   a. inexistența legăturii comportamentului violent cu jocurile video.
   b. că jocurile video duc la un comportament agresiv.
   c. că jocurile vide îmbunătățesc sensibilitatea la contrastul visual.
   d. comportamentul persoanelor diagnosticate cu adicție de jocuri video. **2 puncte**

Litera corespunzătoare răspunsului corect este ☐

4. Menționează într-un enunț tema textului, justificându-ți opțiunea cu două informații din text. **4 puncte**

_____

_____

_____

5. Notează „X” în dreptul fiecărui enunț, pentru a stabili corectitudinea sau incorectitudinea acestuia, bazându-te pe informațiile din text. **6 puncte**

Enunț	Corect	Incorect
a. *The European Mobile Game Market* realizează un raport în anul 2016.		
b. Peste 64% din populația lumii joacă jocuri video.		
c. Toți cei care joacă jocuri video suferă de ”gaming disorder”		
d. Jocurile video de acțiune stimulează concentrarea și atenția.		
e. Cei care suferă de ”gaming disorder” manifestă un control deficitar al timpului acordat jocurilor video.		
f. La nivel mondial, numărul persoanelor care joacă jocuri video este de cel mult 2,5 miliarde.		

6. Explică, în 50 – 80 de cuvinte, relația dintre ilustrație (grafic) și textul dat. **6 puncte**

7. Mara și George discută despre jocurile video.

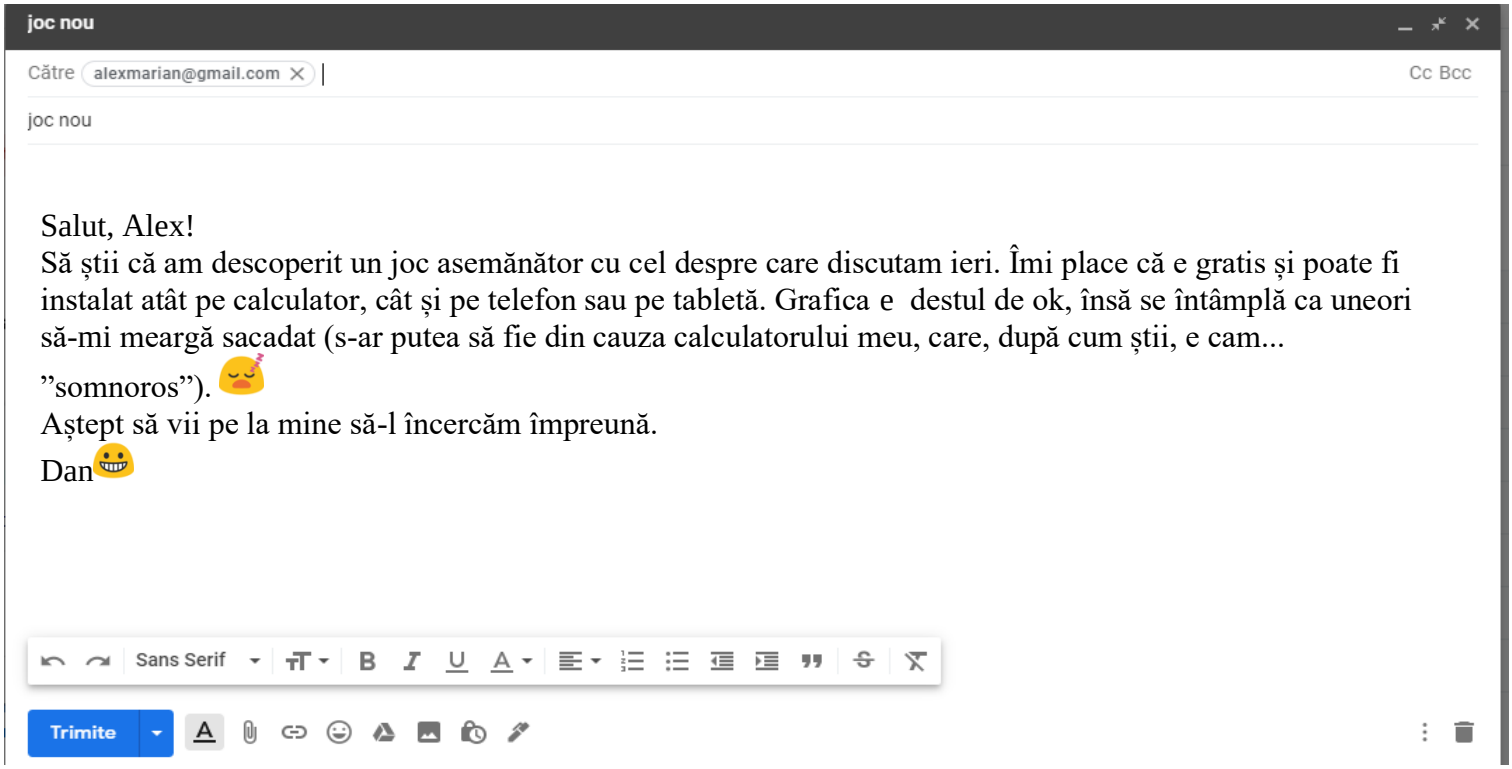
Mara: Cred că cel mai bine ar fi să se renunțe total la jocurile video, deoarece, astfel, s-ar elimina riscul de a deveni dependent de acestea.

George: Eu nu văd niciun pericol în a avea o pasiune pentru jocurile video, ba, dimpotrivă, uneori chiar ajută.

Redactează un text de 60 – 100 de cuvinte, care să susțină unul dintre punctele de vedere de mai sus, valorificând textul „ Jocurile video”. **8 puncte**

SUBIECTUL AL II-LEA **30 de puncte**

Se dă textul:


joc nou

Către alexmarian@gmail.com Cc Bcc

joc nou

Salut, Alex!
Să știi că am descoperit un joc asemănător cu cel despre care discutam ieri. Îmi place că e gratis și poate fi instalat atât pe calculator, cât și pe telefon sau pe tabletă. Grafica e destul de ok, însă se întâmplă ca uneori să-mi meargă sacadat (s-ar putea să fie din cauza calculatorului meu, care, după cum știi, e cam... ”somnoros”).
Aștept să vii pe la mine să-l încercăm împreună.
Dan

Sans Serif

Trimite

Scrie, în caseta fiecărui exercițiu, răspunsul pentru cerințele de mai jos cu privire la textul dat.

1. Sunt despărțite correct în silabe cuvintele din seria
   a. sa-lut, dis-cu-tam, ie-ri.
   b. gra-tis, cal-cu-la-tor, u-ne-ori.
   c. pu-tea, îm-preu-nă, ca-u-za.
   d. joc, de-stul, mear-gă **2 puncte**

   Litera corespunzătoare răspunsului corect este ☐

2. Cuvântul subliniat în secvența *Să știi că <u>am</u> descoperit un joc…* este
   a. pronume personal.
   b. verb auxiliar
   c. verb predicativ.

d. prerpoziție. **2 puncte**

Litera corespunzătoare răspunsului corect este ☐

3. Cazul adjectivului subliniat în secvența *Să știi că am descoperit un joc <u>asemănător</u>...* este

a. nominativ.
b. genitiv.
c. dativ.
d. acuzativ. **2 puncte**

Litera corespunzătoare răspunsului corect este ☐

4. Completează spațiile libere din răspunsul lui Alex, cu forma corectă a cuvintelor scrise între paranteze. **4 puncte**

Salut, Dane!
(*A fi* – condițional-optativ, prezent)_____ mai mult decât bucuros să ne întâlnim chiar în seara aceasta. (a ști – indicativ, prezent)_____ că nu pierd (adjectiv pronominal negativ)_____ ocazie să pălăvrăgim, mai ales că avem pasiuni comune. Una peste alta, am și o veste bună pentru tine: am primit o placă video aproape nou-nouță de la un verișor. O aduc, încercăm s-o montăm și poate reușim să-ți ”revigorăm” puțin calculatorul.
În speranța că am rămas amândoi fideli (*acela*) _____ principiu și anume că pasiunile comune îi unesc pe oameni, aștept cu nerăbdare să ne întâlnim!
Alex

Nu l-am auzit niciodată pe al tău să pomenească de excursie.

_____
_____
_____
_____

6.Formulează un enunț alcătuit din două propoziții principale aflate în raport de coordonare adversativ, în care să prezinți un avantaj și un dezavantaj al jocurilor video. **4 puncte**

_____
_____
_____

7.Textul de mai jos, preluat dintr-o postare on-line, conține greșeli de punctuație.

Bună ziua dragii mei Vin cu un apel umanitar pentru o familie nevoiașă o mamă cu patru copii, rămasă fără locuință în urma inundațiilor de luna trecută. Cei care doresc să ajute sunt rugați să-mi scrie în privat, pentru a stabili detaliile.

Fiți sensibili la nevoile celorlalți

Corectează textul, adăugând semnele de punctuație corespunzătoare. **4 puncte**

Bună ziua dragii mei Vin cu un apel umanitar pentru o familie nevoiașă o mamă cu patru copii, rămasă fără locuință în urma inundațiilor de luna trecută. Cei care doresc să ajute sunt rugați să-mi scrie în privat, pentru a stabili detaliile.

Fiți sensibili la nevoile celorlalți

8.Redactează un dialog alcătuit din 8-10 replici, în care să-ți imaginezi discuția dintre Alex și Dan, în urma întâlnirii acestora. În dialog vei folosi cel puțin două pronume demonstrative în cazuri diferite.

8 puncte

Subiectul al III-lea **30 de puncte**

Se dă textul:

1. Mi-i fraged sufletul, până pe buze mi-i fraged,
poate de iarba ce crește acuma la noi;
cu bice de aur trec sub fereastra mea ploi –
stau singură și-mi aduc aminte de multe:

2.Când eram mică legasem un leagăn de-o creangă.
”Vreau s-ajung steaua de-acolo...” strigam bunicului.
O, cât de sus s-au suit dușmănoasele stele...
Nu le mai văd, le-am uitat lumina curată.

3.Mi-i inima tristă. Mama mi-a scris c-au tăiat
pomii din fundul grădinii, leagănul putred;
odată cu dânsul, va fi căzut în buruieni
copilăria mea – și o mănâncă furnicile...
.....
4.Şi singură mai târziu am plecat.
Pe tărâmul zmeului mișună oameni.
În jurul inimilor lor un șarpe mic
se-încolăceşte; ei sunt triști și răi.
.....

În timpul unei discuții la clasă referitoare la natură, pe baza operei Magdei Isanos, îți notezi următoarele cuvinte-cheie:

- bunicului
- leagăn
- copilărie
- inimă

În timpul discuției, au fost formulate câteva idei prezente în text:

- Copilul se bucură de lucruurile simple pe care i le oferă viața.
- Omul adult nu este capabil să bucure de jocurile de odinioară.
- Degradarea leagănului simbolizează dispariția copilăriei.

S-a formulat următoarea semnificație posibilă a textului:

- Odată cu trecerea timpului, omul devine nostalgic, tânjind după momentele copilăriei.

Scrie o co* ***pierderii momentelor frumoase ale acesteia*****, valorificând atât textul Magdei Isanos, cât și cunoștințele și experiențele tale.**

În redactarea compunerii:

- vei prezenta lumea descrisă în text; 4 puncte
- vei selecta două secvențe din poezie care exprimă frumusețea copilăriei și nostalgia pierderii momentelor frumoase ale acesteia, explicând semnificațiile acestora; 6 puncte
- vei interpreta o figură de stil pe care o consideri sugestivă pentru frumusețea copilăriei și nostalgia pierderii acesteia; 6 puncte
- vei corela o idee din textul dat cu o experiență din viața ta sau cu o idee dintr-o altă operă artistică. 4 puncte

Notă! Punctajul pentru compunere se acordă astfel:

- **conținutul compunerii** – **20 de puncte**;
- **organizarea și claritatea exprimării ideilor** – **4 puncte** (organizarea ideilor – 2 puncte; claritatea exprimării ideilor – 2 puncte);
- **redactarea compunerii** – **6 puncte** (respectarea normelor de ortografie – 3 puncte; respectarea normelor de punctuație – 2 puncte; lizibilitate – 1 punct).

Notă! Punctajul pentru redactare se acordă doar în cazul în care compunerea are minimum 150 de cuvinte și dezvoltă subiectul propus.

_____

_____

_____

_____

_____

_____