



**EVALUARE NAȚIONALĂ
LA FINALUL CLASEI a VI-a
2014**

**Model de test
Limbă și comunicare - Limba engleză**

Județul/sectorul

Localitatea

Școala

Numele și prenumele elevului/elevei

.....

Clasa a VI-a

Băiat

Fată

Cod școală

„Influența internetului și a jocurilor video asupra copiilor” este tema de discuție programată pentru următoarea activitate. Este o temă care te interesează în mod deosebit și vrei ca intervenția ta să fie una serioasă. Și atunci, cauți informații care să te ajute în pregătirea temei.

La final, alegi să folosești ca sursă de documentare două texte de mai jos: TEXTUL A și TEXTUL B.

Citește textele A și B și apoi răspunde cerințelor propuse.

Cerințele de la I la VI urmăresc ce și cât ai înțeles din textele citite, iar cele de la VII la X urmăresc felul în care folosești aceeași informație în scop propriu (acela de a realiza o temă).

SUCCES!



TEXTUL A

Era odată o carte: „Prietenul meu, calculatorul”. Aveți grijă ca acesta să nu fie și SINGURUL vostru prieten. Dar despre ce este vorba? Ah, da. Dependența de calculator (uneori numită și dependența de internet). [...] Faceți un test, iar o simplă căutare pe Google folosind termenii „computer addiction” va indica aproximativ 885.000 de rezultate, iar pentru „dependența de calculator” - peste 150.000 de rezultate. Tot mai credeți că este o glumă?

Se pare că problema este una serioasă, fiindcă dependența de calculator afectează destul de multe persoane, în special din rândul tinerilor. Și unii dintre noi ar putea fi bănuși de aceeași problemă, iar acesta este unul din motivele pentru care eu, cel puțin o dată pe an, plec departe de tot ce înseamnă internet sau calculator. N-am să neg că primul lucru pe care-l fac, atunci când mă întorc, este să-mi verific mailul, însă după 10-15 zile nu mi se pare un exces. [...]

Un alt indiciu al dependenței ar fi imposibilitatea de a renunța la calculator [...]. Să nu recunoști, să-ți „acoperi urmele”, să legi orice activitate invariabil de calculator poate reprezenta un simptom. Să dormi în camera în care se află calculatorul, să mănânci la calculator, să nu ai decât prieteni „online”. Calculatorul devine obiectul central al existenței, iar scopul în viață se reduce la sunetul tastelor și clicul de mouse. Logic, nicio persoană dependentă de calculator nu va recunoaște vreodată că are o problemă.

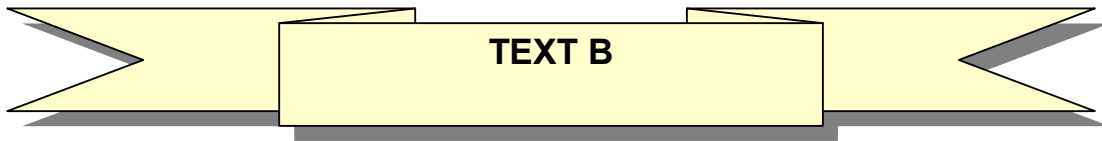
Personal, cred că ar fi indicat ca fiecare dintre noi să avem o listă a priorităților cu ce avem de făcut atunci când ne așezăm în fața calculatorului. Altfel, cu siguranță vom găsi ceva... apoi altceva... și încă ceva. O persoană dependentă de calculator va sări cu ușurință peste o masă sau peste orele de odihnă.

Atenție! În această categorie nu sunt incluse persoanele care folosesc calculatorul în interese de serviciu sau pentru școală. Cine are o lucrare (sau un proiect important), cu un termen limită ce se apropie rapid, poate fi nevoit să petreacă câteva zile/nopti în fața calculatorului. Situația este de înțeles. [...]

Eu am descoperit internetul când eram deja major. Astăzi, cei mai mulți au acces la internet încă din clasele primare. Uneori și mai repede. În principiu, ar trebui să fie un lucru bun, fiindcă internetul reprezintă cea mai mare sursă de informare, însă pentru un copil de 10-14 ani poate fi uneori prea mult. Internet la școală, internet acasă, internet în mall și internet-café. Prea multă lume pierde timpul pe internet, fără niciun scop precis... [...]

Deși internetul ar trebui să aibă un rol educativ în viața copiilor, el este folosit mai degrabă ca o sursă de distracție. Aceasta este și concluzia la care s-a ajuns în urma unui alt studiu: „Copiii și Internetul” [...]. Studiul relevă faptul că 63,5% dintre copiii sub 14 ani accesează zilnic calculatorul, iar aproximativ 59% dintre ei intră în fiecare zi pe internet nesupravegheați de niciun adult.

(<http://www.stefamedia.ro/dependenta-de-calculator-copiii-si-internetul>)



Computer games are great! They're better than TV. On TV you can watch a space ship, but in a computer game you can fly a space ship!

When children play with computers, they learn to understand them. Computers are going to be very important in the future. So children should play with them and learn about them.

The Internet is very useful. There is more information on the Internet than in the world's biggest library.

I've got friends all over the world. We don't see each other, but I know them all well because we send e-mails to each other. My computer is my door to the world.

On the other hand, computers are bad for your health. In the past, children ran around and played sports. Now they just sit at home. A lot of children spend too much time with computers. They start playing and then they can't stop. They don't talk to anyone, they just sit and look at the computer for hours and hours.

A lot of computer games are very bad. [...] These games are worse than TV. On TV you *see* bad things, but in computer games you *do* bad things. It can't be good for you.

I don't think children learn much from computers. They can't learn about life from a computer. And they can't do their homework if they play computer games all the time.

(D'Arcy Adrian-Vallance, *Computers at home*)

I. În tabelul de mai jos, bifează căsuța potrivită pentru a arăta cărui text îi corespunde fiecare dintre afirmațiile din stânga.

	A	B	C	D
	TEXT A	TEXT B	AMBELE TEXTE	NICIUN TEXT
1. Textul este preluat de pe internet.				
2. În text este vorba despre influența tehnologiei asupra vieții cotidiene.				
3. Autorul textului este D'Arcy Adrian-Vallance.				
4. Textul face reclamă ultimului joc video de pe piață.				

II. Scrie, în coloana din dreapta, câte un enunț care să conțină informațiile solicitate în coloana din stânga. Răspunde în limba în care este formulată întrebarea.

	Răspunsuri/Answers
1. Pe cine afectează dependența de calculator?	
2. La ce studiu face referire primul text?	
3. Why is the Internet very useful?	
4. Why are computers bad for children's health?	

III. Transcrie, din fiecare text, câte două cuvinte care se referă la **tehnologia modernă**.

cuvinte în limba română

English words

IV. Completează (în limba în care este formulat enunțul) spațiile libere cu informații selectate din textele-suport:

Două manifestări ale dependenței de calculator sunt:

_____ și
_____.

Poți folosi calculatorul pentru

_____.



The computer is a door to the world because _____

_____.

Some computer games are bad for children because _____

_____.

V. Alege, din textele-suport, o idee cu care ești de acord și una cu care nu ești de acord, motivând alegerea făcută:

Sunt de acord 	Nu sunt de acord 
Motivarea alegerii:	Motivarea alegerii:

VI. Alege varianta corectă de răspuns, în funcție de ce exprimă fiecare enunț:

1. *Era odată o carte: „Prietenul meu, calculatorul”.*
 - a) condiție
 - b) constatare
 - c) dorință
 - d) temere
2. *Aveți grijă ca acesta să nu fie și SINGURUL vostru prieten.*
 - a) constatare
 - b) îndemn
 - c) mirare
 - d) rugămintă
3. *Computer games are great!*
 - a) încântare
 - b) îndemn
 - c) poruncă
 - d) mirare
4. *I've got friends all over the world.*
 - a) afirmație
 - b) întrebare
 - c) rugămintă
 - d) sfat

Utilizarea informațiilor din texte în pregătirea temei
„Influența internetului și a jocurilor video asupra copiilor”

Cod 2 1 0 9

VII. Enunță două beneficii ale calculatorului, pe care să le menționezi la începutul prezentării către colegi, valorificând informațiile din cele două texte.

1. _____

2. _____

Cod 2 1 0 9

VIII. Explică celor din clasa ta sensul secvenței „Aveți grijă ca acesta să nu fie și SINGURUL vostru prieten.”

IX. Vrei să realizezi un chestionar pe care să-l aplici colegilor tăi, în clasă, pentru a vedea dacă sunt dependenți de calculator.

Completează chestionarul de mai jos cu întrebările potrivite, la care colegii tăi trebuie să răspundă.

ÎNTREBARE	DA	NU
1.		
2.		
3.		
4.		

X. Precizează care este mesajul comun celor două texte cu privire la efectele calculatorului asupra lor, pe care vrei să îl transmiți colegilor în încheierea prezentării tale.

FELICITĂRI, AI AJUNS LA SFÂRȘITUL TESTULUI!

MULȚUMIM PENTRU PARTICIPARE!