

Prezenta lucrare conține _____ pagini

SIMULARE JUDEȚEANĂ
EVALUAREA NAȚIONALĂ PENTRU
ABSOLVENȚII CLASEI a VIII-a

Decembrie 2023

Limba și literatura română

Numele:.....
.....
Inițiala prenumelui tatălui
Prenumele:.....
.....
Școala de proveniență:.....
.....
Centrul de examen:.....
Localitatea:
Județul:

Nume și prenume asistent	Semnătura

A	COMISIA DE EVALUARE	NOTA (CIFRE ȘI LITERE)	NUMELE ȘI PRENUMELE PROFESORULUI	SEMNĂTURA
	EVALUATOR I			
	EVALUATOR II			
	EVALUATOR III			
	EVALUATOR IV			
	NOTA FINALĂ			

B	COMISIA DE EVALUARE	NOTA (CIFRE ȘI LITERE)	NUMELE ȘI PRENUMELE PROFESORULUI	SEMNĂTURA
	EVALUATOR I			
	EVALUATOR II			
	EVALUATOR III			
	EVALUATOR IV			
	NOTA FINALĂ			

C	COMISIA DE EVALUARE	NOTA (CIFRE ȘI LITERE)	NUMELE ȘI PRENUMELE PROFESORULUI	SEMNĂTURA
	EVALUATOR I			
	EVALUATOR II			
	EVALUATOR III			
	EVALUATOR IV			
	NOTA FINALĂ			

Toate subiectele sunt obligatorii.

Se acordă 10 puncte din oficiu.

Timpul de lucru efectiv este de două ore.

SUBIECTUL I

70 de puncte

Citește cu atenție fiecare dintre textele de mai jos pentru a putea răspunde la cerințele formulate:

Textul 1

... fără să bănuiască nicio clipă adevărul: că nu trăiești în realitate, ci în niște pagini scrise cu pixul într-un caiet făcut ferfeniță și pătat de dulceață și margarină. Florin reciti ultimele pagini ale romanului său haiducesc și zâmbi foarte satisfăcut. Deși avea numai treisprezece ani, iată că se dovedea în stare să imagineze aventuri palpitante, ce mai, ca un scriitor adevărat. „Marfă!”, exclamă el când ajunse la pasajul cu năvălirea calului. Chestia asta o să le placă, la pariu, și lui George Mare, și lui Ovidiu, care deja citiseră aproape tot romanul. Și, în general, la toată gașca lui. Acum, în vacanță, se vedeau în fiecare zi. Ieșeau de obicei cu rolele la magazinul din colț, făceau câteva ture, încercau figuri și apoi se așezau pe gârdulețul verde și pălăvrăgeau. Atunci era momentul să le citească și din roman. Vreo doi se apucaseră și ei de un SF, dar nu ieșise nimic. Idioții îi vopsiseră pe extratereștri în toate culorile, le făcuseră coarne și antene, dar la mai mult nu-i dusesese mintea. Pe când Florea al lui știa să lupte, avea mereu ceva haios de spus. Nu se compara!

Se așază la computer și începu să joace „Duke”. Era cel mai bun joc. Aveai în față o armă și puteai să mergi înainte, înapoi, la dreapta, la stânga, doar apăsând pe săgețele. Trăgeai în rafale și omorai la monștri cu nemiluita. Găseai chei și deschideai uși secrete. Ca-n realitate. Se-ntreba uneori dacă Duke, eroul, sau monștrii știau să facă tot ce le comandă copilul care se joacă. Nu, sigur că nu știau.

Când se plictisi, își puse rolele și, cu caietul cel gros în buzunar, ieși la colțul străzii. Nu mai apăruse, deocamdată, nimeni din gașcă. Pe trotuarul celălalt trecu încrezuta de Ana, cu celelalte capre, Florina și Elena. Băiatul își luă vânt, încercă fluturele, dar fetele nici nu se uitară la el. De parcă Ana și el nu fuseseră prieteni până acum o lună, când i-o suflase Călăul dintr-a opta. Îi ziceau așa, fiindcă dădea la picioare la fotbal. „Lasă, Ano, că te aranjez eu”, își spuse Florin în sine, regretând că în ultimele pagini n-o făcuse decât să plângă la marginea drumului după un amărât de han. Lasă, că romanul nu s-a terminat! Ca să se răcorească își luă o înghețată pe băț și, rozând din ea câte puțin, alunecă pe role, lejer, prin fața vitrinelor de magazine...

... fără să bănuiască niciun moment adevărul: că, la rândul lui, el nu trăiește în realitate, că e și el doar un personaj din povestirea mea și că eu, scriitorul, pot să-l fac să meargă pe role mai departe, să se oprească, să dea colțul străzii, să se împace cu Ana, să se ducă la școală, chiar dacă-i vacanță, și să ia numai zece sau numai doi, și orice-mi trece mie prin minte.

Pe ecranul computerului meu, în fața căruia lucrez de o oră și jumătate, văd ultimele rânduri ale povestirii pe care tocmai o citești, chiar în clipa asta. Povestirea am s-o duc la editură ca să fie inclusă în manualul tău. Abia acum, când tu o citești, ea începe să existe cu adevărat. Și...

Dar stai o clipă, că sună la ușă. Mă ridic de la birou, străbat holul și deschid. E poștărița.

- Sunteți domnul Florescu?
- Da.
- V-am adus o telegramă. Semnați aici.

Mircea Cărtărescu, *Florin scrie un roman*

Textul 2

Jocurile video pot ajuta la îmbunătățirea abilităților sociale la copii, în special la cei care se luptă cu dificultăți de interacționare.

Modul în care jocurile video promovează abilitățile sociale

Deși există o credință larg răspândită că jucătorii sunt izolați social, multe jocuri video moderne încurajează interacțiunea între jucători. Majoritatea utilizatorilor (peste 70%) se joacă împreună cu unul sau mai mulți dintre prietenii lor. Aceștia joacă fie în cooperare (acolo unde doi sau mai mulți jucători lucrează împreună pentru a atinge scopul jocului), fie competitiv (unde fiecare jucător concurează împotriva celui alt jucător sau jucătorilor).

Cum îmbunătățesc jocurile video cooperative abilitățile sociale

Distracția prin intermediul jocurilor video în cooperare (sau „cooperativă”) îi poate ajuta pe copii să învețe cum să lucreze împreună cu ceilalți. 97% dintre copii (99% dintre băieți și 94% dintre fete) joacă o anumită formă de jocuri video, conform sondajelor realizate de Pew Research Center și Fundația MacArthur între 2007 și 2008. Din tinerii jucători chestionați, două treimi au afirmat că joacă jocuri video pentru a socializa față în față cu prietenii și familia (comparativ cu puțin peste 25% care joacă online cu prietenii lor de pe Internet).

Jocurile video care prezintă „canapea cooperativă” (adică jocuri video cooperative care permit utilizatorilor să se joace împreună pe aceeași consolă) permit jucătorilor să interacționeze față în față în timp ce joacă jocul. A vorbi despre joc și a discuta despre strategii poate ajuta jucătorii să învețe să facă parte dintr-o echipă și să-și îmbunătățească abilitățile de conversație.

Cum îmbunătățesc jocurile multiplayer abilitățile sociale?

Jocurile online multiplayer, deci cu mai mulți utilizatori simultan, pot ajuta jucătorii să-și îmbunătățească abilitățile sociale. În special, jocurile de rol online multiplayer (sau MMORPG), cum ar fi World of Warcraft, și jocurile de rețele sociale, cum ar fi FarmVille, pot îmbunătăți abilitățile sociale ale jucătorilor și pot încuraja comportamente prosociale. În aceste comunități sociale virtuale, trebuie luate decizii din mers despre partenerii de încredere, pe cine să respingi și cum să conduci cel mai eficient un grup. În esență, jucătorii trebuie să facă judecăți sociale rapide în timp ce joacă aceste tipuri de jocuri video. Dat fiind aceste contexte sociale captivante, jucătorii deprind rapid abilități sociale și comportamente prosociale care ar putea fi generalizate în relațiile dintre colegi și familie, în afara mediului de joc.

Jocuri video concepute special pentru dezvoltarea abilităților sociale

Aceste beneficii ale jocurilor video sunt cele mai mari atunci când jucătorii utilizează jocuri special concepute pentru a recompensa comportamentele prosociale, cum ar fi cooperarea eficientă, sprijinul și ajutorarea altor jucători. Un studiu arată faptul că jucătorii care au jucat mai multe jocuri prosociale la începutul anului școlar au avut mai multe șanse să prezinte comportamente utile mai târziu în acel an.

Mai multe studii au descoperit, de asemenea, că adolescenții care joacă jocuri cu experiențe civice, cum ar fi MMORPG Guild Wars 2, sunt mai predispuși să participe la activități sociale sau civice (cum ar fi voluntariatul, strângerea de fonduri pentru caritate și încurajarea celorlalți să voteze la alegeri) la școală și în viața lor de zi cu zi. Se pare că jocurile video care încurajează cooperarea, ajutorul reciproc și implicarea în cauze sociale pot pune bazele dezvoltării acestor comportamente în situații din lumea reală.

<https://www.magline.ro/blog/articole/beneficii-ale-jocurilor-video-pe-care-sigur-nu-le-știi>

A.

1. Transcrie, din textul 2, numele a două jocuri.

2 puncte

2. Scrie în casetă litera corespunzătoare răspunsului corect, valorificând informațiile din textul 1.

2 puncte

Florin scria:

- a) un roman SF.
- b) o nuvelă.
- c) un roman haiducesc.
- d) o povestire despre Ana.

Răspunsul corect:

☐

3. Scrie în casetă litera corespunzătoare răspunsului corect, valorificând informațiile din textul 1.

2 puncte

Florin este:

- a) un scriitor renumit.
- b) un personaj în romanul domnului Florescu.
- c) prieten cu Ana, Florina și Elena.
- d) prietenul Călăului.

Răspunsul corect:

☐

4. Scrie în casetă litera corespunzătoare răspunsului corect, valorificând informațiile din textul 2.

2 puncte

Jocul video care prezintă „canapea cooperativă” permite:

- a) utilizarea aceluiasi canal de Discord de mai mulți jucători.
- b) utilizarea aceleiași platforme de mai mulți jucători.
- c) utilizarea aceleiași canapele de mai mulți jucători.
- d) utilizarea aceleiași console de joc de către mai mulți jucători.

Răspunsul corect:

☐

5. Notează „X” în dreptul fiecărui enunț pentru a stabili corectitudinea sau incorectitudinea acestuia, bazându-te pe informațiile din cele două texte.

6 puncte

Textul 1

Enunțul	Adevărat	Fals
1. Florin fusese prieten cu Ana până acum două luni.		
2. Florescu este scriitor.		
3. George Mare și Ovidiu scriseseră un roman SF.		

Textul 2

Enunțul	Adevărat	Fals
1. Adolescenții care joacă jocuri cu experiențe civice sunt predispuși să participe la activități sociale.		
2. În comunitățile sociale virtuale, jucătorii trebuie să facă judecăți sociale rapide.		
3. Jocurile de rol online multiplayer se mai numesc MMORPG.		

6. Menționează, în câte un enunț, tiparul textual identificat în fiecare dintre fragmentele de mai jos.

6 puncte

a) „- Sunteți domnul Florescu?

- Da.

- V-am adus o telegramă. Semnați aici.”

b) „Acum, în vacanță, se vedeau în fiecare zi. Ieșeau de obicei cu rolele la magazinul din colț, făceau câteva ture, încercau figuri și apoi se așezau pe gârdulețul verde și pălăvrăgeau. Atunci era momentul să le citească și din roman.”

7. Prezintă, în minimum 30 de cuvinte, un element de conținut comun celor două texte date, valorificând câte o secvență relevantă din fiecare text.

6 puncte

[illegible]

B.

1. Scrie în casetă litera corespunzătoare răspunsului corect.

2 puncte

Seria care conține doar cuvinte cu diftongi este:

- a) „școală”, „lumea”, „role”.
- b) „scrie”, „tocmai”, „soare”.
- c) „era”, „doar”, „lui”.
- d) „strategii”, „el”, „aveai”.

Răspunsul corect:

2. Scrie în casetă litera corespunzătoare răspunsului corect.

2 puncte

Seria care conține doar cuvinte compuse este:

- a) „haiducesc”, „multiplayer”.
- b) „treisprezece”, „despre”.
- c) „extraterestru”, „poștăriță”.
- d) „interacțiunea”, „gărdulețul”.

Răspunsul corect:

3. Scrie în casetă litera corespunzătoare răspunsului corect.

2 puncte

Sinonimele cuvintelor subliniate în enunțul: „Din tinerii jucători chestionați, două treimi au afirmat că joacă jocuri video pentru a socializa față în față cu prietenii și familia.” sunt, în ordine:

- a) interogați, au negat.
- b) examinați, au contestat.
- c) întrebați, au declarat.
- d) descuși, au tăgăduit.

Răspunsul corect:

4. Scrie în casetă litera corespunzătoare răspunsului corect.

2 puncte

Indică structura în care nu există nicio greșală:

- a) jocurile ai căror nivel.
- b) jocurile al cărui nivel.
- c) jocurile al căror nivel.
- d) jocurile ai cărui nivel.

Răspunsul corect:

5. Transcrie, din fragmentul următor, trei verbe aflate la timpuri diferite ale modului indicativ, pe care le vei preciza: „Îi ziceau așa, fiindcă dădea la picioare la fotbal. „Lasă, Ano, că te aranjez eu”, își spuse Florin în sine, regretând că în ultimele pagini n-o făcuse decât să plângă la marginea drumului după un amărât de han.”

6 puncte

Verbul selectat	Timpul verbului selectat

6. Alcătuieste un enunț interogativ, în care substantivul comun „poștăriță” să fie în cazul dativ (1) și un enunț asertiv, în care adjectivul „verde” să fie nume predicativ (2).

6 puncte

1. _____

2. _____

7. Scrie o părere despre jocuri sub forma unei fraze alcătuite din două propoziții aflate în raport de coordonare adversativă.

6 puncte

8. Completează enunțul următor cu formele corecte, reprezentând mesajul unui creator de jocuri, adresat unui admirator al jocurilor sale.

6 puncte

Trebuie _____ (**a avea**, conjunctiv, prezent, plural, persoana a II-a) grijă atunci când jucați în echipă, pentru că _____ (**membru**, cazul nominativ, plural, articulat hotărât) echipei voastre sunt foarte importanți pentru a atinge toate obiectivele. Este _____ (**a reține**, supin) că un joc _____ (**care**, genitiv) etape sunt trecute de toți jucătorii echipei aduce, după sine, punctaje mai mari și șanse la victorie. Astfel, coechipierii _____ (**vostru**, plural) sunt esențiali pentru a câștiga.

Lined area for writing, consisting of 30 horizontal lines within a blue border.