



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

Model de test

Limbă și comunicare - Limba franceză

Județul/sectorul

Localitatea

Școala

Numele și prenumele elevului/eleveii

.....

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 I - VI urmăresc ce și cât ai înțeles din textele citite, iar cele de la VII la X 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 bănuți 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 stea 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. [...]

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>)



LE TEXTE B

Les jeux vidéo: bons pour la santé?

Vos parents ne seront sans doute pas d'accord... Et pourtant, des spécialistes l'affirment: «Les jeux vidéo sont bons pour les enfants!». À condition de jouer avec modération bien sûr. [...]

Grâce à ces jeux virtuels (pas réels), les enfants agressifs apprennent à calmer leur violence. Les hyperactifs apprennent à se concentrer et à faire travailler leur mémoire. D'autres, découragés par leurs mauvaises notes à l'école, reprennent confiance en eux. Enfin, grâce aux jeux vidéo, des malades à l'hôpital, souvent tristes, s'ouvrent aux autres et retrouvent le sourire.

Aux Etats-Unis, on a compris depuis longtemps que les jeux vidéo étaient une nouvelle manière d'apprendre. Les éditeurs créent désormais des jeux "intelligents".

Avec Civilization ou Age of Empire, on apprend l'histoire.

Avec Hungry Red Planet, on apprend à manger des aliments sains et équilibrés.

Avec Food Force, on lutte contre la faim dans le monde et on apprend l'aide humanitaire d'urgence...

Avec Danse Stage Euromix, un jeu de danse sur tapis de Konami, les enfants un peu trop gros bougent... et perdent leurs kilos. [...]

Des écoles britanniques et canadiennes utilisent désormais les jeux vidéo dans leur apprentissage... En France, on y viendra un jour. Mais il faudra encore attendre quelques années pour que les jeux vidéo fassent leur entrée au collège.

jde.fr

I. Bifează, în tabelul de mai jos, 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 prezentată o atitudine favorabilă jocurilor video.				
3. Textul face reclamă ultimului joc video de pe piață.				
4. Textul atrage atenția asupra consecințelor negative pe care le poate avea calculatorul în viața oamenilor.				

II. Încercuiește varianta care corespunde informațiilor din textele date.

1. Calculatorul este prezentat, în textul A, ca:
 - A. instrument de lucru util exclusiv copiilor.
 - B. singurul prieten al omului.
 - C. instrument de lucru util exclusiv adulților.
 - D. dușman posibil al omului.

2. Dependența de calculator afectează:
 - A. în special adulții.
 - B. în special tinerii.
 - C. în special copiii.
 - D. pe toată lumea.

3. Les spécialistes disent que les jeux vidéo sont pour les enfants.
 - A. mauvais
 - B. intéressants
 - C. bons
 - D. ennuyeux

4. Des jeux «intelligents» sont créés:
 - A. aux États-Unis.
 - B. au Canada.
 - C. en France.
 - D. en Angleterre.

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

cuvinte în limba română

mots en français

IV. Încercuiește ADEVĂRAT (A) / FALS (F) sau VRAI (V) / FAUX (F), justificând alegerea cu secvențe din text.

Cod 21 11 12 13 00 99

1. E bine ca fiecare persoană să-și gestioneze timpul petrecut la calculator. A / F

Justificare: _____

Cod 21 11 12 13 00 99

2. O persoană dependentă respectă cu strictețe orele de masă și de somn. A / F

Justificare: _____

Cod 21 11 12 13 00 99

3. Les jeux vidéo encouragent les enfants à être agressifs. V / F

Justification: _____

Cod 21 11 12 13 00 99

4. Dans certains pays, les jeux vidéo sont utilisés à l'école pour aider les enfants à apprendre. V / F

Justification: _____

V. Subliniază varianta corectă, motivând alegerea prin valorificarea informațiilor din text.

În ultimul paragraf al textului A, autorul consideră că internetul **are** / **nu are** valoare educativă în viața copiilor pentru că _____

VI. Continue la phrase suivante, en utilisant l'information du texte.

Il faut permettre aux enfants de jouer aux jeux vidéo parce que _____

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 afla 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 ce îndemn ai adresa colegilor tăi, pornind de la mesajul comun celor două texte cu privire la utilizarea calculatorului.

FELICITĂRI, AI AJUNS LA SFÂRȘITUL TESTULUI!

MULȚUMIM PENTRU PARTICIPARE!