Prezenta lucrare conține _____ pagini

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

Nume și prenume asistent	Semnătura

SIMULARE JUDEȚEANĂ

EVALUAREA NAȚIONALĂ PENTRU ABSOLVENȚII CLASEI a VIII-a

Decembrie 2023

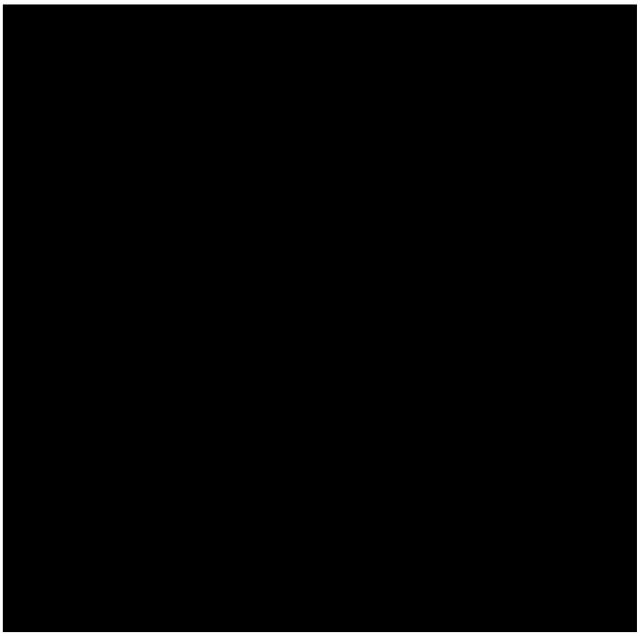
Limba și literatura română

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			

Subiect preluat de pe plusedu.ro



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 trăieşti în realitate, ci în nişte pagini scrise cu pixul într-un caiet făcut ferfeniţă şi pătat de dulceaţă şi margarină. Florin reciti ultimele pagini ale romanului său haiducesc şi zâmbi foarte satisfăcut. Deşi 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, şi lui George Mare, şi lui Ovidiu, care deja citiseră aproape tot romanul. Şi, în general, la toată gaşca lui. Acum, în vacanţă, se vedeau în fiecare zi. Ieşeau de obicei cu rolele la magazinul din colţ, făceau câteva ture, încercau figuri şi apoi se aşezau pe gărduleţul verde şi pălăvrăgeau. Atunci era momentul să le citească şi din roman. Vreo doi se apucaseră şi ei de un SF, dar nu ieşise nimic. Idioţii îi vopsiseră pe extratereştri în toate culorile, le făcuseră coarne şi antene, dar la mai mult nu-i dusese mintea. Pe când Florea al lui ştia să lupte, avea mereu ceva haios de spus. Nu se compara!

Se aşeză la computer şi începu să joace „Duke". Era cel mai bun joc. Aveai în faţă o armă şi puteai să mergi înainte, înapoi, la dreapta, la stânga, doar apăsând pe săgeţele. Trăgeai în rafale şi omorai la monştri cu nemiluita. Găseai chei şi deschideai uşi secrete. Ca-n realitate. Se-ntreba uneori dacă Duke, eroul, sau monştrii ştiau să facă tot ce le comandă copilul care se joacă. Nu, sigur că nu ştiau.

Când se plictisi, îşi puse rolele şi, cu caietul cel gros în buzunar, ieşi la colţul străzii. Nu mai apăruse, deocamdată, nimeni din gaşcă. Pe trotuarul celălalt trecu încrezuta de Ana, cu celelalte capre, Florina şi Elena. Băiatul îşi luă vânt, încercă fluturele, dar fetele nici nu se uitară la el. De parcă Ana şi el nu fuseseră prieteni până acum o lună, când i-o suflase Călăul dintr-a opta. Îi ziceau aşa, fiindcă dădea la picioare la fotbal. „Lasă, Ano, că te aranjez eu", îşi 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 îşi luă o îngheţată pe băţ şi, rozând din ea câte puţin, alunecă pe role, lejer, prin faţa vitrinelor de magazine...

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

Subiect preluat de pe plusedu.ro

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

Dar stai o clipă, că sună la uşă. Mă ridic de la birou, străbat holul şi deschid. E poştăriţa.

- Sunteţi domnul Florescu?
- Da.
- V-am adus o telegramă. Semnaţi 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 celuilalt 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 ajutarea 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-ştiai

Subiect preluat de pe plusedu.ro

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 aceluiași 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.		

Subiect preluat de pe plusedu.ro

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) „- Sunteţi domnul Florescu?
- Da.
- V-am adus o telegramă. Semnaţi aici.”

b) „Acum, în vacanţă, se vedeau în fiecare zi. Ieşeau de obicei cu rolele la magazinul din colţ, făceau câteva ture, încercau figuri şi apoi se aşezau pe gărduleţul verde şi pălăvrăgeau. Atunci era momentul să le citească şi 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**

Subiect preluat de pe plusedu.ro

8. Crezi că jocurile sunt importante în dezvoltarea relațiilor sociale? Motivează-ți răspunsul, în 50 – 100 de cuvinte, valorificând textul 2. **6 puncte**

9. Asociază fragmentul din „Florin scrie un roman” de Mircea Cărtărescu cu un alt text literar studiat la clasă sau citit ca lectură suplimentară, prezentând, în 50 – 100 de cuvinte, o valoare comună, prin referire la câte o secvență relevantă din fiecare text. **6 puncte**

Subiect preluat de pe plusedu.ro

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”, „gărduleț̦ul”.

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) descusuți, au tăgăduit.

Răspunsul corect: ☐

4. Scrie în casetă litera corespunzătoare răspunsului corect. **2 puncte**

Indică structura în care nu există nicio greșeală:
a) jocurile ai căror nivel.
b) jocurile al cărui nivel.
c) jocurile al căror nivel.
d) jocurile ai cărui nivel.

Răspunsul corect: ☐

Subiect preluat de pe plusedu.ro

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. Alcătuiește 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.

Subiect preluat de pe plusedu.ro

SUBIECTUL AL II-LEA **20 de puncte**

Imaginează-ți că ești în vacanța de vară și îți petreci foarte mult timp cu prietenii.

Scrie un text narativ, de cel puțin 150 de cuvinte, în care să prezinți o întâmplare reală sau imaginară din această vacanță, incluzând o secvență dialogată, de minimum patru replici, și una descriptivă, de minimum 30 de cuvinte.

Punctajul pentru compunere se acordă astfel:

- conținutul compunerii – 12 puncte
- redactarea compunerii – 8 puncte (marcarea corectă a paragrafelor – 1 punct; coerența textului – 1 punct; proprietatea termenilor folosiți – 1 punct; corectitudine gramaticală – 1 punct; claritatea exprimării ideilor – 1 punct; respectarea normelor de ortografie – 1 punct; respectarea normelor de punctuație – 1 punct; lizibilitate – 1 punct).

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

Subiect preluat de pe plusedu.ro

Subiect preluat de pe plusedu.ro