



**EVALUARE NAȚIONALĂ  
LA FINALUL CLASEI a VI-a  
2020**

**MODEL Test 2  
Limbă și comunicare –  
Limba română-Limba *sârbă* maternă-Limba *engleză* 1**

Județul/sectorul .....

Localitatea .....

Unitatea de învățământ .....

Numele și prenumele elevului/elevei .....

.....

Clasa a VI-a .....

Băiat ☐

Fată ☐

Ai de realizat un proiect despre „**Copiii și telefonul mobil**”. Fiindcă te interesează în mod deosebit subiectul, te pregătești serios. Astfel, cauți informațiile în TEXTUL A, TEXTUL B. și în TEXTUL C.

**Îți recomandăm să citești cu atenție textele propuse și să răspunzi la fiecare dintre cerințele date, în limba în care este formulată fiecare cerință.**

**SUCCES!**



## TEXTUL A

Jucăriile au fost date uitării, iar cei mai mulți copii le-au înlocuit cu telefoane de ultimă generație, tablete sau Ipad-uri. A devenit deja un trend printre copii să dețină acest tip de aparate, iar cei care nu le au, riscă să fie marginalizați de către colegii lor. Aceasta este trista realitate a zilelor noastre. În urma cercetărilor s-a demonstrat că utilizarea acestor aparate într-un mod frecvent afectează foarte mult viața socială, emoțională, educațională, precum și sănătatea unui copil.

Telefoanele mobile, tabletele sau jocurile sunt un real pericol pentru copii, cu toate că puțini sunt și cei care își dau seama de acest lucru. Utilizarea în exces a acestora îl fac pe copil să devină mai închis, să nu-și dorească să socializeze cu cei din jur, să nu mai desfășoare activități pe care altă dată le făcea cu plăcere, precum și să-și piardă interesul față de activitățile școlare. Vor prefera doar să se joace cu și pe aparatele utrapperformante pe care le dețin. Aceste lucruri sunt recunoscute de către medicii specialiști care atestă faptul că micuții pot deveni dependenți de jocuri, telefoane sau de alte aparate utrapperformante. Dependența nu mai poate fi tratată decât cu ajutorul unor terapii, terapii care pot dura și câțiva ani.

Dr. Viorel Lupu, șeful Clinicii de Psihiatrie Pediatrică Cluj-Napoca, a declarat pentru Monitorul de Cluj că: „utilizarea excesivă a tabletelor și a telefoanelor mobile de către copiii până la 12 ani le poate limita accesul la socializarea normală vârstei și îi poate îndepărta de soluționarea temelor școlare”.

Telefonul mobil poate crea chiar și dependență, iar în cazul în care îi este interzis accesul la el, copilul poate deveni agresiv. „Utilizarea rațională le poate îmbunătăți anumite capacități motorii. Nu sunt prea multe studii în acest sens, dar, din experiența clinică, poate să apară dependența de mobil, care duce la nervozitate, agresivitate, insomnie”, a mai ținut să precizeze dr. Viorel Lupu.

Un studiu desfășurat de oamenii de știință din Marea Britanie demonstrează faptul că: „păstrarea telefonului mobil în dormitor, în timpul nopții, creează tulburări de somn, prin inducerea stării de „hipervigilență””.

Există și ipoteze conform cărora păstrarea telefonului mobil pe noptieră ar putea provoca amețeli și dureri de cap. Una dintre principalele cauze care afectează somnul este, însă, fără nicio îndoială, lumina intermitentă emisă de telefoanele mobile, mai ales de pe monitorul telefoanelor inteligente, de ultimă generație.

Sursa:

<http://www.monitorulcj.ro/actualitate/34487-exclusiv-in-editia-tiparita-#sthash.RS9e6UIK.dpbs>



## TEXT B

Оснивач Мајкрософта Бил Гејтс је својој тада десетогодишњој ћерки ограничио време проведено на интернету на 45 минута дневно радним даном и сат времена викендом. Ширење интернета, мобилних телефона и других технологија, осим незамисливе брзине протока информација и комуникације, донело је и бројне опасности од злоупотребе, које чак ни овај човек не може на други начин да спречи.

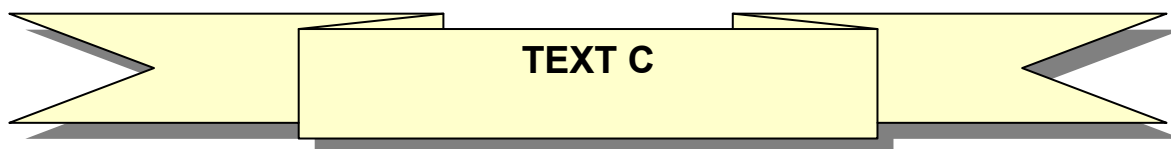
Док једни сматрају да рачунари и интернет отварају путеве бржег и бољег учења и помажу у комуникацији међу младима различитих делова планете, други страхују да савремена технологија лоше утиче на њихову децу, да узрокује отуђење од вршњака и доводи до потенцијално опасних ситуација.

Интернет је својом појавом унео новину најпре у степену интерактивности. Он даје простор за креирање садржаја, комуникације са небројено много особа, и на крају – сопствене презентације. Висок степен анонимности у комуникацији, коришћење "chat" програма, затим конструкција виртуелних ликова у онлајн игрици, или коришћење сајтова за социјално умрежавање, омогућавају нам да се представимо и на другачији начин креирањем lika којим ћемо, на пример, истаћи само пожељне или спутане особине.

Није ипак неочекивано нити чудно што је интернет, након што је заживео у свакодневици, "показао" и своју мрачну страну. Према статистикама Кајзер фамили фондејшана, просечно дете у Америци проводи чак шест сати дневно испред телевизора или играјући игрице на компјутеру. Подаци добијени путем анкете коју је "Удружење васпитача Београда" урадило, говоре да деца предшколског узраста из испитиваног узорка, проводе између 30 и 360 минута дневно гледајући телевизију, док пред рачунаром проводе између 40 и 75 минута радним даном, односно 53 до 105 минута дневно викендом. Мобилни телефон има 40 одсто испитиване предшколске деце, док са каснијим узрастима овај проценат расте, а телевизор у соби има чак 60 одсто испитиване деце предшколског узраста. Деца која користе мобилни телефон (укључујући и предшколце и ученике основне школе) највише времена проводе играјући се на њему, следи коришћење интернета, па четовање и, на крају, слушање музике.

Sursa:

<https://www.vreme.com/>



Nowadays, children as young as two play with electronic devices. These devices include video games, television, mobile and apart phone apps, computers, tables, and PSP games. Children tend to be active consumers and many electronic products are targeted to the youth market. It is also true that parents use gadgets and devices to keep their children quiet and in one place for a period of time.

Electronic devices can be useful but also have negative impact if they are over-used. Let's look at some of the pros and cons of allowing a young child to use a computer or electronic device.

For children younger than preschool age, electronic devices may help to stimulate the senses and imagination. Some use may help to promote listening ability, learning sounds and speech.

Games that encourage players to move up levels and earn high scores may help develop mathematical and engineering skills, as well as the motivation to meet goals.

A survey by Kaiser Family Foundation found that children spend more than seven hours per day on an electronic device on average. They can use electronics, but do not know how to tie their own shoes or swim. Children who spend significant time on devices may have difficulty concentrating on their studies.

Excessive computer exposure can be addictive. This can lead to a sedentary lifestyle, poor health, time management, and eating habits.

It is impossible to completely eliminate electronic devices from a child's life, but there are ways to decrease their negative impacts.

Sursa:

<https://wehavekids.com/parenting/dlectronic-devices-and-gadgets-to-Children>

Cod 2 1 0 9

I. Bifează, în tabelul de mai jos, căsuța potrivită pentru a arăta cărui text îi corespunde fiecare dintre afirmațiile date.

Afirmație	TEXT A	TEXT B	TEXT C	NICIUN TEXT
1 Folosirea excesivă a calculatorului poate crea dependență la copii.				
2. Tehnologia poate avea efecte negative asupra copiilor.				
3.Telefonul ținut în dormitor poate duce la tulburări ale somnului.				
4.Toți copiii ar trebui să aibă cât mai repede un telefon performant.				

II. Asociază, prin săgeți, cuvintele care să reflecte informațiile prezentate în fiecare text.

Cod 2 1 0 9

#### Textul A

- |                       |                         |
|-----------------------|-------------------------|
| 1. dependență         | a. învățare             |
| 2. hipervigilență     | b. nervozitate          |
| 3. utilizare în exces | c. izolare              |
|                       | d. tulburare a somnului |

Cod 2 1 0 9

#### Textul B

- |              |               |
|--------------|---------------|
| 1. онлајн    | a. игрица     |
| 2. виртуелни | b. лик        |
| 3. социјално | c. деца       |
|              | d. умрежавање |

Cod 2 1 0 9

#### Textul C

- |               |                |
|---------------|----------------|
| 1. electronic | a. lifestyle   |
| 2. sedentary  | b. imagination |
| 3. time       | c. management  |
|               | d. device      |

III. Transcrie, din fiecare text, câte două cuvinte **referitoare la pericolul folosirii excesive a telefoanelor**.

cuvinte în limba română

cuvinte în limba maternă

cuvinte în limba modernă

---



---



---



---



---



---

IV. Încercuiește ADEVĂRAT (A) / FALS (F) sau ТАЧНО (T) / НЕТАЧНО (H) sau TRUE (T) / FALSE (F), justificând alegerea cu secvențe din text.

Cod 21 11 12 13 00 99

1. Afirmație text A:

A / F

Telefoanele mobile, tabletele sau jocurile sunt un real pericol pentru copii

Justificare: \_\_\_\_\_

---

Cod 21 11 12 13 00 99

2. Afirmație text B:

T / H

Интернет је својом појавом унео новину у степену интерактивности.

Образложење: \_\_\_\_\_

---

Cod 21 11 12 13 00 99

3. Afirmație text C:

T / F

Electronic devices are good for children.

Justification: \_\_\_\_\_

---

Cod 21 11 12 13 00 99

V. Continuă fraza următoare utilizând informația din textul A:

Una dintre principalele cauze care afectează somnul este

---



---

VI. Подвуди тачан облик и образложи свој избор користећи информације из текста Б.

Интернет олакшава / не олакшава упознавање и комуникацију, јер \_\_\_\_\_

---



---



---

Utilizarea informațiilor din texte în pregătirea temei

**„Copiii și telefonul mobil”**

VII. Prezintă într-un enunț o asemănare între textele A și B.

---



---



---

VIII. Answer the following question: Should students be allowed to use mobile phones in school? Why?

---



---



---



---



---



**IX.** Желиш да саставиш упитник да би сазнао шта твоји другови мисле о мобилним телефонима.

Попуни таблицу одговарајућим питањима на која ће другови одговорити.

ПИТАЊЕ	ДА	НЕ
1.		
2.		
3.		

**X.** Care dintre cele trei texte te-a convins de pericolul folosirii excesive a telefoanelor mobile? Motivează-ți răspunsul în maximum 4 rânduri.

---



---



---



---

**FELICITĂRI, AI AJUNS LA SFÂRȘITUL TESTULUI!**

**MULȚUMIM PENTRU PARTICIPARE!**