



**EVALUARE NAȚIONALĂ
LA FINALUL CLASEI a VI-a
2018**

Test 2

Limba 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

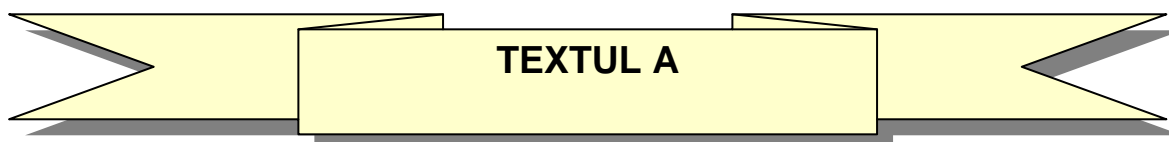
Băiat ☐

Fată ☐

Ai de realizat un proiect despre „Muzee pentru copii”. 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.

SUCCESE!



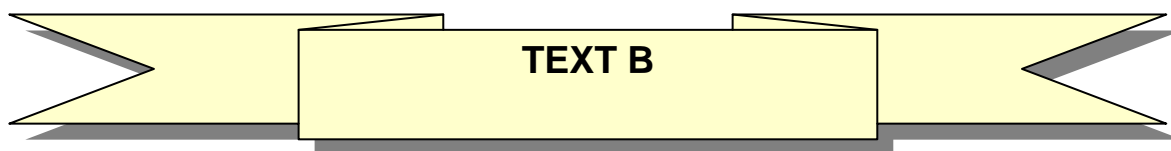
Primul muzeu interactiv pentru copii din România, Orașelul Cunoașterii

Pe o suprafață de 400 mp în interior și 1000 mp în exterior, sunt dispuse pe 8 zone de interes expozitionale-joc cu apă, aer, energie electrică, magneți, jocuri optice, senzoriale și de echilibru și mecanisme de roți dințate etc. Fiecare zonă are grupate laboratoare pentru experimente din domeniile: fizică, matematică, logică, ecologie etc. În acest fel noțiuni abstracte pot fi înțelese mai ușor de către oricine.

Spațiul „Orașelului Cunoașterii” cuprinde o suprafață în care sunt desfășurate toate experimentele, un spațiu de petreceri, spațiu de relaxare pentru adulți – deși noi preferăm ca adulții să fie împreună cu copiii la joacă - un spațiu dedicat atelierelor, un spațiu de vânzare a suvenirurilor și jocurilor.

Trebuie să acționăm bile, mingi, să potrivim, să pipăim, să așezăm corect, să apăsăm butoane, să învățăm moriști și multe altele. Peste tot sunt informații cu privire la ceea ce ai de făcut pentru a înțelege experimentul respectiv. În zona „Laboratorul acvatic” copiii au la dispoziție un mare joc cu apă pe care pot învăța moriști în plan vertical și orizontal, pot căra apă cu „șurubul lui Arhimede”, pot ghida o minge de ping-pong pe un traseu în spirală cu ajutorul forței apei. Zona „Casa mea” oferă jocuri de construit și îndemânare pentru cei mai mici, un covor pe care pot construi cu cărămizi tip lego, dar și un război de țesut. „Jocuri cu aer” ne oferă ocazia să ne verificăm viteza, să jucăm baschet „cu aer”, să facem magii cu forța aerului, să cântăm la o harpă fără coarde sau să ne jucăm în căsuța de povești cu lumina. „Sala oglinzilor și a iluziilor optice” cu oglinzi concave, convexe, imagini răsturnate și reflectate în oglinzi este o altă zonă de explorat. În aria „Echilibru și angrenaje”, copiii realizează mecanisme de roți dințate încercând să le facă să funcționeze și, de asemenea, jocuri de echilibru – de la balanțe ce trebuie echilibrate la un pod în arc roman care trebuie construit, firește, în echilibru. În zona „Fizică distractivă” găsești experimente despre electricitate, magneți, dinam, plan inclinat etc, dar și jocurile de îndemânare și atenție. În zona „Jocuri științifice în aer liber” copiii au ocazia să devină atât ingineri hidrotehniști, cât și constructori și în egală măsură pot explora un labirint sau scripetii.

după <https://www.gokid.ro/primul-muzeu-interactiv-pentru-copii-oraselul-cunoasterii/>



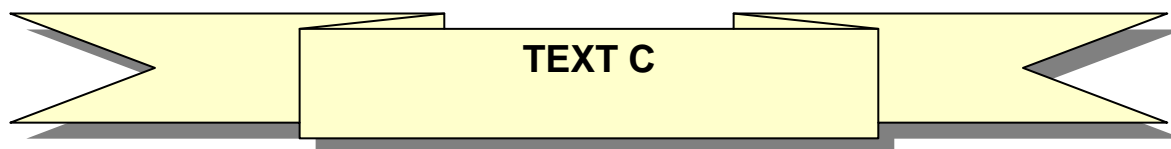
Интерактивни музеји: спој забаве, уметности и науке

Када вам следећи пут музеј буде само досадна алтернатива током кишног дана који вас је задесио на путовању, размислите поново! Музеји у 21. веку су толико занимљиви да их је штета заобилазити као велике, досадне хале, пуне непознатих слика. Савршено је нормално што желите да прескочите ту црвену врпцу и додирнете слику, пипнете уље, осетите мирис дрвеног рама... И нисте сами! Постоје музеји који разумеју своју публику, док експонати комуницирају са посетиоцима. Они спајају радозналце и експонате, у нади да ће код првих пробудити скривену љубав према уметности, култури и науци, док ће други добити пажњу која им припада.

Пре неколико дана своја врата је отворио реновирани, интерактивни Музеј фудбалског клуба Ливерпул. Кроз историју клуба, историју најважније споредне ствари на свету, и дворану славних играча, посетиоце путем звучне мапе води бивши капитен и легенда Ливерпула, Фил Томпсон. Музеј, за разлику од многих традиционалних, позива посетиоце да се фотографишу на сваком кораку, па се, сем са многобројним трофејима клуба, можете фотографисати у кабини за фотографисање, и изабрати једну од девет позадина са темом Ливерпула. Ако све то није довољно забавно, увек можете да покушате да изведете виртуелни пенал у финалу Европског купа. Музеј представља тачку коју не треба заобићи када сте у посети Ливерпулу, чак иако не припадате табору Црвених.

Музеј који такође не смете да прескочите, јер је један од најбољих интеркативних музеја на свету, налази се у Лондону. Музеј британске музике вас увлачи у авантуру, почевши од улазнице! Сваки експонат поседује сензор поред себе, и спајајући сензор и улазницу правите своју музичку листу, која остаје снимљена на сајту музеја, доступна за преслушавање и за евоцирање успомена из музеја. Три хиљаде фотографија, шестсто снимака, три хиљаде музичких спотова дефинитивно јесу вредни подсећања када се вратите кући. Музеј има четири целине, и док у једној можете да научите и снимите кореографију типичну за одређену еру, у другој пуштате музику на правој ДЈ опреми, а у трећој целини сте ви звезда и снимате музику у савременом музичком студију, уз помоћ познатих музичара.

<https://punjenipaprikas.com/interaktivni-muzeji-spoj-zabave-umetnosti-i-nauke>



Boston Children's Museum

Boston Children's Museum has been building innovative, engaging and interactive experiences for children and families for 100 years. Museums across the country host exhibits created by Boston Children's Museum, many of which have become national favourites, such as Bubbles, Raceways and Arthur's World. Our programs draw visitors from all across the United States and Canada. And our training resources, consultancy services and travelling exhibits extend our reach far beyond our walls, to museums all around the world.

Boston Children's Museum has served as a field leader in creating innovative exhibits and programs for decades, with the world's first "hands-on" exhibit (What's Inside, 1960s); the world's first exhibit designed specifically for very young children (Play Space, 1970s); pioneering science exhibits (Bubbles and Raceways, 1980s); and groundbreaking exhibits about world cultures (Kids Bridge and Teen Tokyo, 1990s). Many of these exhibits and programs have been replicated in other museums around the world, and our most recent exhibits like Kid Power, Peep's World and Countdown to Kindergarten continue that legacy today.

Generations of children have enjoyed learning about science, culture, the arts, literacy, health, the environment and more in our museum. We know your children will love it too. And because each of our exhibits and programs are designed for children and the adults in their lives...you might have just as much fun as your kids do.

<http://www.bostonchildrensmuseum.org/exhibits-programs>

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. În muzee nu trebuie atinse exponatele.				
2. Copiii învață despre știință, cultură și artă în muzeul pentru copii din Boston				
3. Primul muzeu interactiv din România se numește Orașelul Cunoașterii.				
4. Unul dintre cele mai bune muzee interactive dedicate muzicii se află în Londra.				

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

Cod 2 1 0 9

Textul A

- | | |
|------------|-----------------------|
| 1. acvatic | a. Imagini răsturnate |
| 2. fizică | b. calcule |
| 3. oglindă | c. Jocuri cu apă |
| | d. electricitate |

Cod 2 1 0 9

Textul B

- | | |
|--------------|--------------------------------------|
| 1. музей | a. слика |
| 2. Лондон | b. Музей футбольного клуба Ливерпуль |
| 3. Ливерпуль | c. экспонат |
| | d. Музей британской музыки |

Cod 2 1 0 9

Textul C

- | | |
|-------------------------|----------------------------|
| 1. inovative | a. across the country |
| 2. national | b. interactive experiences |
| 3. far beyond our walls | c. designed for children |
| | d. all around the world |

Cod 2 1 0 9

III. Transcrie, din fiecare text, câte două cuvinte **referitoare la expozate**
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. Copiii pot să facă direct experimente folosind expozatele muzeului. **A / F**

Justificare: _____

Cod 21 11 12 13 00 99

2. Afirmație text B. Музеји нису само досадна алтернатива током кишног дана. **T / H**

Образложење: _____

Cod 21 11 12 13 00 99

3. Afirmație text C. A lot of children have enjoyed Boston Childrens Museum. **T / F**

Justification: _____

Cod 21 11 12 13 00 99

V. Continuă fraza următoare utilizând informația din textul A :

Trebuie să acționăm bile, mingi, să potrivim

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

Интерактивни музеји **могу / не могу** пробудити скривену љубав према уметности, култури и науци.

Utilizarea informațiilor din texte în pregătirea temei

„Muzee pentru copii”

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

VIII Answer the following question: What kind of museum would you like to visit? Why?

IX. Желиш да саставиш упитник да би сазнао шта твоји другови мисле музејима.
Попуни таблицу одговарајућим питањима на која ће другови одговорити.

ПИТАЊЕ	ДА	НЕ
1.		
2.		
3.		

X. Care dintre cele trei texte te-a făcut să-ți dorești să vizitezi muzeul? Motivează-ți răspunsul în maximum 4 rânduri.

FELICITĂRI, AI AJUNS LA SFÂRȘITUL TESTULUI!

MULȚUMIM PENTRU PARTICIPARE!