

OLIMPIADA „LECTURA CA ABILITATE DE VIAȚĂ”

Etapa locală

14 februarie 2026

Nivelul 2 – clasele a VII-a și a VIII-a

BAREM DE NOTARE

Varianta 1

- În cazul subiectelor care presupun încadrarea într-o limită de rânduri, elevilor li s-a cerut să numereze rândurile scrise.
- În cazul cerințelor în care limita maximă de rânduri este precizată, nu se vor lua în considerare rândurile excedentare.
- Se acordă 10 puncte din oficiu.

SUBIECTUL I

40 de puncte

A. 2 puncte: 0,5 puncte pentru fiecare răspuns corect

1. c
2. a
3. b
4. b

B. 4 puncte: 0,5 p. pentru fiecare idee plasată corect

8	4	7	3	2	6	5	1
---	---	---	---	---	---	---	---

C. 16 puncte: câte 4 puncte pentru răspunsul corect la fiecare cerință

1. Precizarea motivului pentru care Getuța este văzută ca o mică bestie (de exemplu, intră în joc pentru că îi face plăcere să îi vadă pe ceilalți certându-se).

- 4 puncte pentru răspunsul corect, sub formă de enunț
- 2 puncte pentru răspunsul corect, neformulat în enunț
- 0 puncte pentru lipsa răspunsului sau răspuns greșit

2. Explicarea motivului pentru care Doinița privea gândacul îngândurată (de exemplu, se gândea la copiii lui că sunt probabil mititei).

- 4 puncte pentru răspunsul corect, sub formă de enunț
- 2 puncte pentru răspunsul corect, neformulat în enunț
- 0 puncte pentru lipsa răspunsului sau răspuns greșit

3. Transcrierea secvenței relevante pentru momentul în care se evidențiază reacția copiilor la câștigarea jocului de către Diana (de exemplu: *Fețele celorlalți se lungesc. / - Să verificăm, zice Laurențiu, uitându-se aspru la Diana.*)

- 4 puncte pentru transcrierea completă a secvenței relevante
- 2 puncte pentru transcrierea parțială
- 0 puncte pentru lipsa secvenței transcrise

4. Prezentarea semnificației secvenței: *Astfel, lui șapte îi mai zic și „griș cu lapte”; lui opt – „cartof copt”; cocârjatului nouă – „Scheletovici”, ca vecinului de la scara B, și așa mai departe* (de exemplu, copiii folosesc aceste denumiri, deoarece rimează și sunt amuzante).

- 4 puncte pentru prezentare clară, nuanțată, sub formă de enunț;
- 2 puncte pentru prezentare ezitantă
- 0 puncte pentru lipsa răspunsului sau răspuns greșit

D. 18 puncte

– 1 punct pentru numerotarea rândurilor

- 2 puncte pentru precizarea punctului de vedere (formulare clară și nuanțată – 2 p.; încercare de formulare – 1 p.)
- 8 puncte pentru motivarea punctului de vedere (motivare clară, convingătoare.; motivare ezitantă: 4 p.; încercare de explicare: 1)
- 2 puncte pentru respectarea convențiilor tipului de text (în totalitate – 2 p.; parțial -1 p.)
- 2 puncte pentru valorificarea secvenței citate (valorificare adecvată – 2p./ încercare de valorificare/ simpla citare – 1p.)
- 1 punct pentru coerența și corectitudinea exprimării
- 2 puncte pentru respectarea normelor de ortografie și de punctuație (2p. – 1 greșală; 1p. – 2 greșeli; 0p. – mai mult de 2 greșeli.)

Notă

Punctajul pentru numerotarea rândurilor, pentru coerența și corectitudinea exprimării și pentru respectarea normelor de ortografie și de punctuație se va acorda doar dacă textul dezvoltă subiectul propus.

SUBIECTUL al II-lea

30 de puncte

A. 12 puncte: 3 puncte pentru fiecare răspuns corect

1. Precizarea unui beneficiu pe care îl aduce jocul în procesul educațional (de exemplu, stimulează dezvoltarea cognitivă timpurie/ dezvoltă abilitățile sociale și emoționale etc.).

- 3 puncte pentru răspunsul corect, inclus în enunț
- 1 punct pentru răspunsul corect, neinclus în enunț
- 0 puncte pentru răspunsul greșit sau lipsa răspunsului

2. Definirea conceptului de învățare prin joc (de exemplu, *Conceptul de învățare prin joc este o metodă recunoscută pentru impactul său pozitiv asupra dezvoltării cognitive, fizice și emoționale a copiilor*).

- 3 puncte pentru răspunsul corect, inclus în enunț
- 1 punct pentru răspunsul corect, neinclus în enunț
- 0 puncte pentru răspunsul greșit sau lipsa răspunsului

3. Scrierea unui motiv pentru care se poate îmbina educația cu distracția (de exemplu, *învățarea prin joc poate îmbina educația cu distracția, permițând copiilor atât să învețe în mod natural și eficient, cât și să se exprime liber și creativ*).

- 3 puncte pentru răspunsul corect, inclus în enunț
- 1 punct pentru răspunsul corect, neinclus în enunț
- 0 puncte pentru răspunsul greșit sau lipsa răspunsului

4. Motivarea importanței ca profesorii să folosească învățarea prin joc în procesul educațional (de exemplu, într-o perioadă în care metodele tradiționale de predare se confruntă adesea cu provocări legate de motivația și implicarea elevilor, jocul devine un instrument valoros și un aliat de bază în procesul educațional).

3 puncte pentru răspunsul corect, nuanțat, inclus în enunț

1 punct pentru răspunsul corect, neinclus în enunț

0 puncte pentru răspunsul greșit sau lipsa răspunsului

B. 18 puncte

Scrierea unui text, de cel mult 20 de rânduri, în care să prezinte opinia despre importanța jocului în procesul de învățare, valorificând textul – suport și experiența personală.

1 punct pentru numerotarea rândurilor

15 puncte respectarea structurii argumentative

- opinie - 2p. (formulare clară și nuanțată – 2 p.; încercare de formulare – 1 p.)

- 2 argumente enunțate și dezvoltate 4p.+4p. (enunțare clară și nuanțată – 2p.+2p./ enunțare ezitantă – 1p.+1p.; dezvoltare clară și nuanțată – 2p.+2p./ încercare de dezvoltare – 1p.+1p.)
- concluzie - 1p.
- valorificarea textului - suport – 2p. (valorificare adecvată – 2p./ încercare de valorificare/ simpla citare – 1p.)
- valorificarea experienței personale - 2 p. (valorificare adecvată – 2p./ încercare de valorificare – 1p.)
- 1 punct pentru exprimarea corectă
- 1 punct pentru respectarea normelor de ortografie și de punctuație (1 greșeală – 1p.; 2 sau mai multe greșeli – 0p.)

Notă

Punctajul pentru numerotarea rândurilor, pentru coerența și corectitudinea exprimării și pentru respectarea normelor de ortografie și de punctuație se va acorda doar dacă textul dezvoltă subiectul propus.

SUBIECTUL al III-lea

20 puncte

(Se vor acorda câte 6 puncte pentru cerințele 1 și 2, respectiv 8 puncte pentru cerința 3.)

1. Menționarea partenerului Muzeului de Istorie (Școala Gimnazială Nr.26, Galați)
 - 6 puncte pentru răspunsul corect, inclus în enunț
 - 3 punct pentru răspunsul corect, neinclus în enunț
 - 0 puncte pentru răspuns greșit sau lipsa răspunsului
2. Prezentarea denumirii și a tipului de activitate la care face referire afișul (Denumirea: Jocurile copilăriei, tipul: activitate educațională)
 - 4 puncte (2 p. pentru denumirea activității și 2 p. pentru tipul acesteia)
 - 2 puncte pentru formularea în enunț
3. Explicarea, într-un text de cel mult 10 rânduri, a relației dintre mesajul verbal și elementele vizuale ale afișului.
 - 1 punct pentru numerotarea rândurilor
 - 1 punct pentru precizarea legăturii
 - 4 punct pentru prezentare detaliată, clară, nuanțată; 2puncte pentru prezentare ezitantă
 - 2 punct pentru respectarea normelor de ortografie și de punctuație: 2p. – 1 greșeală; 1p. – 2 greșeli; 0p. – mai mult de 2 greșeli.