



**Coimisiún na Scrúduithe Stáit
State Examinations Commission**

LEAVING CERTIFICATE EXAMINATION, 2007

ROMANIAN

HIGHER LEVEL

Thursday, 7th June
Afternoon 1.30 p.m. to 4.30 p.m.

Citiți cu atenție textul de mai jos și răspundeți la întrebări. Completați toate cele trei părți. Răspundeți cu propriile cuvinte și bazându-vă pe text. Toate răspunsurile trebuie scrise în limba română

INTERNETUL , SOCIETATEA INFORMAȚIONALĂ SI TINERETUL

Opțiunile adolescentului IT

1. În ultimul deceniu al secolului trecut, conceptul de societate informațională a câștigat teren devenind o realitate din momentul exploziei Internetului, principalul vector al acestei societăți întemeiată pe cunoaștere ca informație. Programul informatic este o formă de cunoaștere dinamică pe a cărui bază și principii se întemeiază societatea modernă.

2. În mod implicit fiecare schimbare în domeniul informatic influențează direct societatea în ansamblul ei, iar vulnerabilitatea Internetului atrage după sine o nouă vulnerabilitate a societății. Citindu-l pe Siesfield (Brewer&Mishra) cunoașterea, chiar dacă ea ghidează întreaga activitate a omului, nu poate fi măsurată ci doar efectele ei.

3. În acest sens computerul a devenit unealta atractivă dar și necesară a dezvoltării adolescentului din secolul 21. Volumul mare de informație, comparativ cu sfârșitul secolului 20, face ca programele școlare să nu mai poată acoperi diversitatea vieții moderne. Atracția către studiul complex al unor anumitor materii, considerate de interes pentru un adolescent aflat în fața alegerii meseriei, conduce implicit la marginalizarea altor cursuri devenite nenesare pentru viitorul student.

4. Deseori, participarea la orele de liceu desemnate ca neinteresante, crează senzația de pierderea unui timp care putea fi folosit în scopul strict pe care fiecare absolvent și l-a propus. Drept compensație nehotariții, preferă să navigheze pe computer în cautare de informație senzațională și de divertisment, în detrimentul altor activități cotidiene absolut necesare vârstei cum ar fi sportul..

5. Riscul sedentarismului și al pierderii noțiunii timpului, face din computer o armă cu două tăișuri astfel că abundența informației de care orice om modern are nevoie, intră în conflict cu regulile vieții sănatoase și cumpătate. Pentru compensarea concentrării asupra computerului, mulți tineri încep să fumeze, iar epuizarea fizică generată de atractivul monitor este cauza multor probleme oftalmologice și psihice.

6. La un nivel de analiză mai profund Internetul și rețelele electronice produc un flux de informație tot mai separat de lucrurile fizice destrămând legătura anterioară dintre obiectul fizic și informație ; cu cât crește bogăția informației cu atât scade atingerea ei. Internetul mai produce ceea ce Wurster & Evans numesc fenomenul de deconstrucție (distrugerea structurilor organizatorice tradiționale, vechi, dar și reconstrucția lor).

7. În felul acesta se crează o nouă cultură specifică societății cunoașterii cu toate implicațiile în favoarea dar și defavoarea membrilor ei în special a celor mai vulnerabili, adolescenții. Romantismul unei întâlniri cu persoana iubită, s-a diluat în covorbirile sterile prin intermediul computerului. Siturile care stimulează violența au efecte sociale grave, care conduc chiar la delict și la fapte penale. Nevoia de teribilism a adolescentului este cauza fundamentală a apariției hackerilor, certați mereu cu legile și cu regulile sociale elementare.

8. La nivel global și teoretic, pentru managementul cunoașterii, Grayson et al. propun drept ghiduri strategice cinci propoziții : cunoașterea este un produs, transferul de cunoaștere se face prin cele mai bune metode, cunoașterea trebuie focalizată spre client, responsabilitatea personală este esențială pentru cunoaștere, hotărâtoare este strategia managementului activelor intelectuale.

9. Așadar computerul, acest înger și demon al societății moderne, trebuie folosit rațional, pentru a fi realmente un aliat al adolescentului aflat în pragul maturității .

Adaptat din: Curierul românesc, „Internetul, societatea informațională și tineretul”, iulie 2004

ÎNTREBĂRI

PARTEA I (30/100)

Răspundeți la întrebările următoare :

1. Explicați următoarele cuvinte și fraze :
 - concept (paragraful 1)
 - vector al acestei societăți (paragraful 1)
 - vulnerabilitatea Internetului și a societății (paragraful 2)
 - un flux de informație (paragraful 6)
 - nevoia de teribilism (paragraful 7) **(5 puncte)**
2. Care este cuvântul cheie ce definește societatea modernă și apare de 9 ori în text ? **(5 puncte)**
3. Scrieți cu propriile cuvinte trei schimbări importante produse de apariția computerului și a Internetului în societatea modernă. **(5 puncte)**
4. Cum înțelegeți fraza « computerul este o armă cu două tăișuri » (paragraful 5) ? **(5 puncte)**
5. Sunteți de acord cu afirmația din paragraful 3 « Volumul mare de informație, comparativ cu sfârșitul secolului 20, face ca programele școlare să nu mai poată acoperi diversitatea vieții moderne » ? Explicați de ce da sau de ce nu ! **(5 puncte)**
6. De ce credeți că prin titlul « Internetul, societatea informațională și tineretul-opțiunile adolescentului IT » autorul se adresează în mod direct tinerilor, ei nefiind singurii utilizatori ai computerului ? **(5 puncte)**

PARTEA II (30/100)

Cum interpretați (în aproximativ 100 de cuvinte) pasajul « computerul, acest înger și demon al societății moderne » (paragraful 9) ?

PARTEA III (40/100)

Scrieți un comentariu, (în aproximativ 300 de cuvinte), despre unul din următoarele subiecte :

1. Computerul ia mai mult decât dă !

SAU

2. Indiferența doare mai mult decât ura !