

**OLIMPIADA NAȚIONALĂ DE LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ PENTRU ȘCOLI/SECȚII CU
PREDARE ÎN LIMBILE MINORITĂȚILOR ȘI PENTRU ROMÂNII DIN DIASPORA**
Secțiunea A Limba și literatura română pentru școli/secții cu predare în limba maghiară
Etapă județeană/a sectoarelor municipiului București
13 martie 2026
Clasa a IX-a

- **Toate subiectele sunt obligatorii. Timpul efectiv de lucru este de trei ore.**
- **Răspunsurile date nu vor avea titlu sau motto.**
- **Se acordă 10 puncte din oficiu.**
- **Punctajul total este de 100 de puncte.**

Citește fiecare dintre textele date pentru a putea răspunde la cerințele formulate:

A. Am fost într-o vreme un maniac al jocurilor pe computer. Timp de vreun an de zile am avut nevoie de doza zilnică de virtualitate: îmi făceam toate treburile pe fugă, am renunțat la mâncare și la somn și îmi tremurau mâinile după tastatură și mouse.

Jocurile de acțiune și strategie mi-au schimbat, în acea vreme însăși ideea despre om, despre trup. Căci personajele din aceste jocuri, sunt tot atât de diferite de ființele vii, cum este gândirea computerului de cea omenească.

Mai întâi, unele personaje au mai multe vieți, uneori reprezentate prin inimioare sau pietre prețioase. De câte ori cade de la înălțime sau în apă, e rănit sau curentat, personajul mai pierde o viață, iar când toate sunt pierdute, jocul se încheie. Te identifici cu eroul central până într-atât, încât el intră cu totul sub pielea ta. Uimitor peste măsură e că ființele din computer își pot și recâștiga, vitalitatea. Ești rănit? Nu-i nimic. Ți rămâne întotdeauna speranța să te refaci.

Pe lângă toate acestea, poți alege de la început nivelul de viață virtuală pentru care te simți pregătit: Easy, Medium sau Hard. Nu știu ce-aș fi ales în pântecul mamei sau imediat după naștere, sau la majorat.

Dar ceea ce deosebește esențial viețile noastre virtuale de cele reale este puterea de a da Save. Dacă pierd, dau timpul înapoi de unde am salvat și-mi corectez greșeala. Dacă, vreodată, aș fi întrebat de Autorul jocului în care trăim cu toții și aș putea să sugerez o singură îmbunătățire a lui, asta aș îndrăzni să cer: „Doamne, dă-ne, măcar de câteva ori în viață, puterea de a folosi comanda Save”, de a da timpul înapoi, de a șterge remușcarea, suferința, răul provocat altora, de a repara ireparabilul.

De fapt, toți pierdem jocul în care suntem din cauza acestei mici erori tehnice care va fi, probabil, corectată în versiunea viitoare, Life II, sau cum se va numi.

după Mircea Cărtărescu, *Pururi tânăr, înfășurat în pixeli* (2003)

B. La aniversarea de 20 de ani, deși considerat a fi învechit, Facebook este încă folosit, în prezent, de trei miliarde de oameni în fiecare lună și de 2,11 miliarde de oameni în fiecare zi.

Pe 4 februarie 2004, Mark Zuckerberg a lansat ceea ce avea să fie predecesorul Facebook de astăzi: Thefacebook.com, un proiect conceput în camera unor studenți de la Universitatea Harvard. Scopul site-ului era de a ușura interacțiunile între studenți.

Bineînțeles, Facebook nu s-a limitat doar la găsirea prietenilor, ci a mers mai departe. În 2006 a introdus așa-numitul „flux de știri”. Postări, fotografii făcute de utilizatori în călătorii sau la petreceri erau „partajate” și „distribuite” pe Facebook.

Viețile intime ale oamenilor au devenit știrile Facebook. În timp util, vedeai ce îți fac prietenii sau prietenii prietenilor, unde se află, ce mănâncă, ce și-au mai cumpărat.

În 2009 apare butonul Like. Dacă pentru utilizatori era un instrument prin care puteau să-și manifeste de acum simpatia unii față de ceilalți, pentru Facebook butonul Like era o metodă de a testa „piața”. Datorită acestui buton, Facebook avea să știe de acum ce le place și ce nu utilizatorilor de Internet.

S-a adâncit nu doar dependența utilizatorilor (care intrau din ce în ce mai des să-și verifice like-urile), ci s-a declanșat o adevărată vânătoare de like-uri.

Facebook a devenit un adevărat distribuitor de dopamină pentru creierul uman, susține Clément Machecourt, jurnalist pentru Le Point. „Primind mai multe like-uri la o fotografie,

comentarii pozitive sau având mai mulți prieteni virtuali decât colegul tău de clasă, rețeaua de socializare este adesea o cursă pentru popularitate.”

Aceste inovații tehnice au dus rapid la creșterea popularității Facebook, însă au avut și un impact social negativ.

după Stela Giurgeanu, *După 20 de ani: cât ne-a schimbat Facebook viața?* (2024)
www.dilemaveche.ro

Subiectul I (25 de puncte)

Răspunde, pe foaia de concurs, la fiecare dintre cerințele de mai jos.

1. Transcrie, din textul B, trei termeni care aparțin aceluiași câmp lexical, pe care îl vei preciza. **4 puncte**
2. Menționează, pe baza textului B, un motiv pentru care Facebook a devenit un site de socializare extrem de popular. **4 puncte**
3. Prezintă, valorificând informațiile din textul A, modul în care autorul ar îmbunătăți viața reală. **4 puncte**
4. Explică, valorificând informațiile din textul A, două diferențe principale între viața reală și viața virtuală din lumea jocurilor video. **4 puncte**
5. Susține-ți opinia despre semnificația următoarei secvențe din textul B: „*Primind mai multe like-uri la o fotografie, comentarii pozitive sau având mai mulți prieteni virtuali decât colegul tău de clasă, rețeaua de socializare este adesea o cursă pentru popularitate.*” **4 puncte**

Notă!

Niciun răspuns nu va depăși 100 de cuvinte.

Pentru **conținut**, vei primi 20 de puncte, iar pentru **redactare**, vei primi 5 puncte (utilizarea limbii literare – 1 punct; logica înlănțuirii ideilor – 1 punct; ortografia – 1 punct; punctuația – 1 punct; respectarea precizării privind numărul de cuvinte – 1 punct).

În vederea acordării punctajului pentru redactare, răspunsurile vor fi formulate în enunțuri.

Subiectul al II-lea (30 de puncte)

Imaginează-ți că ești un bunic/o bunică. Redactează o pagină de jurnal, de 100 – 150 de cuvinte, în care să prezinți relația ta cu nepotul tău/nepoata ta care a devenit mult prea interesat/interesată de jocurile pe computer. În textul tău, vei insera o secvență descriptivă, relevantă pentru tema precizată. Data redactării jurnalului este 13 martie 2026.

Notă!

Pentru **conținut**, vei primi 25 de puncte, iar pentru **redactare**, vei primi 5 puncte (utilizarea limbii literare – 1 punct; logica înlănțuirii ideilor – 1 punct; ortografia – 1 punct; punctuația – 1 punct; respectarea precizării privind numărul de cuvinte – 1 punct).

Subiectul al III-lea (35 de puncte)

Scrie un eseu structurat, de minimum 300 de cuvinte, despre *impactul tehnologiei în zilele noastre*.

În redactarea eseului vei avea în vedere:

- precizarea unui motiv pentru care *tehnologia* poate influența viața oamenilor;
- ilustrarea motivului precizat prin exemple relevante din cele două texte date;
- exemplificarea cu un alt text literar/nonliterar în care se regăsește aceeași idee;
- valorificarea experienței personale referitoare la *impactul tehnologiei*.

Pentru **conținutul** eseului, vei primi 30 de puncte, iar pentru **redactare**, vei primi 5 puncte (utilizarea limbii literare – 1 punct; logica înlănțuirii ideilor – 1 punct; ortografia – 1 punct; punctuația – 1 punct; respectarea precizării privind numărul de cuvinte – 1 punct).

Notă! Respectarea, în eseu, a ordinii cerințelor nu este obligatorie.

Punctajul pentru redactare se acordă numai dacă eseu are minimum 300 de cuvinte.

Inserarea de citate critice necomentate sau nerelevante pentru tema dată atrage după sine neacordarea punctajului maxim.