

PAȘI SPRE SUCCES

LITERA

EBRIS | We know
books
Bacalaureat

GINA MIOARA VARGA

TEXTUL ARGUMENTATIV

EXEMPLE ȘI APLICAȚII

CUPRINS

Argument	7
Eseul – prezentare generală	9
Ghid practic de realizare a unui eseu argumentativ	13
Textul argumentativ	14
Fișă de evaluare a textului argumentativ	15
Modelul I	16
Modelul al II-lea	18

CLASA A IX-A

TEME DE STUDIU

Tema 1: Joc și joacă	22
Tema 2: Familia	30
Tema 3: Scene din viața de ieri și de azi	37
Tema 4: Aventură, călătorie	44
Tema 5: Personalități, exemple, modele	51

EVALUEAZĂ TEXTUL ARGUMENTATIV!	58
--------------------------------------	----

POSSIBILE REZOLVĂRI

Tema 1: Joc și joacă	61
Tema 2: Familia	63
Tema 3: Scene din viața de ieri și de azi	65
Tema 4: Aventură, călătorie	68
Tema 5: Personalități, exemple, modele	70
Fișă de autoevaluare	72

CLASA A X-A

TEME DE STUDIU

Tema 1: Binele și răul – valori umane fundamentale	74
Tema 2: Trecut și prezent	81
Tema 3: Moralitate și imoralitate în artă	88
Tema 4: Rațiune <i>versus</i> emoție	95
Tema 5: Mentalitatea europeană <i>versus</i> mentalitatea indiană	102

EVALUEAZĂ TEXTUL ARGUMENTATIV!	109
---	-----

POSSIBILE REZOLVĂRI

Tema 1: Binele și răul – valori umane fundamentale	112
Tema 2: Trecut și prezent	113
Tema 3: Moralitate și imoralitate în artă	114
Tema 4: Rațiune <i>versus</i> emoție	115
Tema 5: Mentalitatea europeană <i>versus</i> mentalitatea indiană	116
Fișă de autoevaluare	118

CLASA A XI-A

TEME DE STUDIU

Tema 1: Latinitate și dacism.....	120
Tema 2: Trecut și prezent	128
Tema 3: Originalitate <i>versus</i> imitație.....	135
Tema 4: Normă și abatere.....	142
Tema 5: Obiectivitate și subiectivitate	149

EVALUEAZĂ TEXTUL ARGUMENTATIV!	156
---	-----

POSSIBILE REZOLVĂRI

Tema 1: Latinitate și dacism.....	159
Tema 2: Trecut și prezent	160
Tema 3: Originalitate <i>versus</i> imitație.....	161
Tema 4: Normă și abatere	162
Tema 5: Obiectivitate și subiectivitate (1).....	163
Obiectivitate și subiectivitate (2).....	164
Fișă de autoevaluare	166

CLASA A XII-A

TEME DE STUDIU

Tema 1: Orient și Occident	168
Tema 2: Constrângere și libertate în exprimarea artistică	176
Tema 3: Originalitate și imitație	184
Tema 4: Artă și realitate.....	192
Tema 5: Literatură și alte arte	199
Importanța ecranizării unor opere literare (argumente pro).....	199
Importanța ecranizării unor opere literare (argumente contra) ...	199

EVALUEAZĂ TEXTUL ARGUMENTATIV!	206
--------------------------------	-----

POSSIBILE REZOLVĂRI

Tema 1: Orient și Occident	209
Tema 2: Constrângere și libertate în exprimarea artistică	210
Tema 3: Originalitate și imitație	211
Tema 4: Artă și realitate	212
Tema 5: Literatură și alte arte	213
Fișă de autoevaluare	215

ESEURI LIBERE

Adolescența în vremea tehnologiei	216
Mai citește cineva astăzi?	217
Inadaptarea socială	219
La ce ne ajută bacul?	220
Realizarea socială	221

TEME DE STUDIU:**1. Joc și joacă**

Conținuturi vizate: Ion Barbu – *După melci*

2. Familia

Conținuturi vizate: Ioan Slavici – *Mara*

3. Scene din viața de ieri și de azi

Conținuturi vizate: Nicolae Filimon –
Ciocoii vechi și noi

4. Aventură, călătorie

Conținuturi vizate: Vasile Alecsandri –
Balta-Albă

5. Personalități, exemple, modele

Conținuturi vizate: Mihail Sadoveanu –
Frații Jderi

COMPETENȚE VIZATE:

- identificarea structurilor argumentative într-un text dat;
- identificarea elementelor dintr-un text care confirmă sau infirmă o opinie privitoare la textul respectiv;
- argumentarea unui punct de vedere privind textele studiate.

Tema 1

Joc și joacă

A. Structuri în textul argumentativ

Scrive un text de tip argumentativ de minimum 150 de cuvinte în care să argumentezi dacă *jocul este important sau nu în viața adolescenților*.

În redactarea textului, vei avea în vedere următoarele repere:

- ▷ formularea unei opinii față de problematica pusă în discuție, enunțarea și dezvoltarea corespunzătoare a două argumente adecvate opiniei și formularea unei concluzii pertinente; **14 puncte**
- ▷ utilizarea corectă a conectorilor în argumentare, respectarea normelor limbii literare (norme de exprimare, de ortografie și de punctuație), așezarea în pagină, lizibilitatea, respectarea precizării privind numărul minim de cuvinte. **6 puncte**

În vederea acordării punctajului pentru redactare, textul trebuie să dezvolte subiectul propus. **Total: 20 de puncte**

Rezolvare

Jocul reprezintă activitatea preferată a copiilor. Trecerea timpului nu stinge însă în ei dorința de joc, deoarece acesta reprezintă o formă de eliberare, dar și de dezvoltare personală.

În primul rând, adolescența este o perioadă dificilă, când tinerii se adaptează greu la cerințele societății și simt nevoia de a lăsa din când în când deoparte problemele, întorcându-se la copilărie. Jocul, real sau virtual, ia realitatea în glumă, o tratează într-un mod mai neserios, oferind momente de bucurie nevinovată și de detensionare. De exemplu, o oră de fotbal cu prietenii este un mod reconfortant de a elibera tensiunea negativă, acumulată după o zi cu proiecte și cu lucrări.

În al doilea rând, jocurile dezvoltă o mulțime de aptitudini, continuând o tendință începută în copilărie. Indiferent de felul lor, ele presupun interacțiuni sociale complexe și plăcute, mișcare, atenție, perspicacitate, calități extrem de utile și mai târziu, în viața de adult, a căror exersare nu s-ar realiza altfel. De exemplu, chiar și un joc de cărți, care reunește prietenii, presupune realizarea unor calcule, urmărirea reacțiilor partenerilor, stimulând competitivitatea, dar și spiritul de echipă.

În concluzie, jocul rămâne o activitate importantă indiferent de vârstă, deoarece oferă satisfacții unice și un mod aparte de a interacționa cu realitatea.

- a. identifică cele trei părți ale eseului: ipoteza, argumentarea și concluzia;
- b. subliniază conectorii din text;
- c. formulează într-un enunț primul argument;
- d. formulează într-un enunț cel de-al doilea argument;
- e. alege unul dintre argumente și adaugă-i un exemplu din experiența ta personală;
- f. combate unul dintre argumentele date în text;
- g. comentează concluzia, prin raportare la argumente.

B. Exerciții de argumentare

Să ne reamintim!

A argumenta înseamnă a susține o idee cu argumente.

Exemplu

Afirmație: *Lectura are un rol important în dezvoltarea inteligenței emoționale.*

Argument: Citind, te identificeți cu personajul și experimentezi odată cu el situațiile prin care trece, asumându-ți trăirile acestuia ca și cum ar fi ale tale.

Evident, nu este obligatoriu să fii întotdeauna de acord cu toate afirmațiile.

Contraargument: Emoțiile generate de carte nu sunt autentice, deoarece nu sunt nici personale și nici reale. Inteligența emoțională se dezvoltă prin contactul nemijlocit cu oameni și cu situații reale.

1. Urmând modelul anterior, găsește câte un argument și câte un contraargument pentru fiecare dintre afirmațiile de mai jos.

a. *Jocul are efecte benefice asupra dezvoltării tinerilor.*

Argument:

Contraargument:

b. Greșelile copiilor trebuie întotdeauna iertate mai ușor decât cele ale adulților.

Argument:

Contraargument:

c. Greșelile pe care le faci în adolescență te urmăresc toată viața.

Argument:

Contraargument:

d. Din greșeli înveți mai mult decât din succese.

Argument:

Contraargument:

e. *Vorbele pot răni mai mult decât faptele.*

Argument:

Contraargument:

2. Pornind de la ideile poetice exprimate de Tudor Arghezi în ciclul *Tablouri biblice*, completează afirmațiile de mai jos.

Consider că Adam și Eva sunt vinovați/nu sunt vinovați pentru că au încălcat porunca divină.

Un prim argument este acela că _____

Îmi susțin argumentul cu următorul exemplu din text: _____

Al doilea argument este _____

Îmi susțin argumentul cu următorul exemplu din text: _____

În concluzie, _____

3. Pornind de la textul *După melci* de Ion Barbu, găsește argumente pentru afirmațiile de mai jos.

Copilul este vinovat pentru moartea melcului.

Argumente:

Copilul nu este vinovat pentru moartea melcului.

Argumente:

Sușține una dintre poziții și schimbă apoi rolul cu colegul/colega de bancă. Încearcă să găsești contraargumente la argumentele formulate de acesta.

C. Exersează textul argumentativ!

1. Citește fragmentul de mai jos.

Întotdeauna părinții au încercat să își țină departe copiii de jocurile video, pe motivul că pierd vremea inutil și își strică vederea, însă numeroase cercetări în acest domeniu țin să sugereze că există și unele beneficii. Astfel, specialiștii ne asigură că, pe termen lung, în multe cazuri, jocurile video pot reduce anxietatea și stresul, pot restabili funcțiile motorii¹ (în cazul celor cu probleme de mobilitate) și îmbunătățesc vederea, dar nu numai. [...]

Copiii diagnosticați cu boli grave precum autismul, depresia ori chiar boala Parkinson, ultimele două fiind în general specifice vârstelor înaintate, pot da semne de ameliorare a simptomelor dacă se joacă pe calculator, arată cercetările realizate în cadrul Universității din Utah. De asemenea, jocurile video pot conferi sentimentul de putere, anduranță² și spiritul de luptător, elemente esențiale de care avem nevoie pentru a supraviețui în situații limită și cu resurse limitate, pentru a trece cu bine peste încercările vieții.

Probabil nu ți se pare cea mai eficientă metodă prin care să îți înveți copilul să fie mai activ, însă, dacă îți lași copilul în fața ecranului TV jucându-se jocuri interactive specifice vârstei sale, acestea îl pot ajuta să aibă un mai bun control asupra abilităților motorii, sunt de părere cercetătorii australieni. [...] Pe lângă faptul că pot oferi alinare psihicului, jocurile video pot ameliora și durerile fizice. Acest lucru este posibil, susțin specialiștii, prin distragerea atenției de la probleme către ceea ce trebuie făcut în cadrul jocului. Există și dovezi palpabile că acest beneficiu este real: un grup de soldați care au jucat „Snow World”, un joc care presupune aruncarea bulgărilor de zăpadă în diverse ținte, au luat mult mai puține medicamente contra durerilor în timpul recuperării, oamenii de știință punând pe seama jocurilor video acest fapt.

Paula Rotaru, 7 efecte benefice ale video jocurilor, www.csid.ro

¹ Motóriu, -ie, adj. Care pune în mișcare, care mișcă.

² Anduranță, s. f. 1. Capacitatea de a rezista la eforturi fizice; răbdare.

prezenți acolo. Iar noi profităm de acest joc al destinului, bucurându-ne împreună de fiecare clipă petrecută împreună. Alergam liberi pe maidan, ne cățărăm prin copaci, băteam mingea, învățam împreună... creșteam împreună!

Copilăria s-a scurs prea repede. Odată ajunși adulți privim cu nostalgie în trecut. Ne dorim ca timpul să ne trimită înapoi acolo, doar ca să retrăim acele clipe magice. Să ne bucurăm de jocul „de-a baba oarba”, „de-a v-ați ascunselea”, „Țară, țară, vrem ostași!”, „de-a elasticul”, „șotronul”, „castelul”, „desene pe asfalt”, de cazematele¹ făcute iarna și bulgăreala de după, de săniile pe care ne plimbam pe rând și de oamenii de zăpadă mai înalți decât noi! Era o perioadă liniștită. Nu știam ce e pericolul și nici părinții noștri nu trăiau cu frica în sân că vom păți ceva dacă vom fi lăsați nesupravegheați. Am făcut parte din generația „cu cheia la gât”, iar asta m-a ajutat să devin un om responsabil. [...] În ultimii ani, multe lucruri s-au schimbat. Însă copiii au rămas aceiași. Puri! Din păcate, ei nu mai au șansa de a se bucura la fel de mult ca noi de jocurile copilăriei, cum nici noi nu am avut șansa să ne bucurăm de o gamă atât de diversă de jocuri după care tânjeam. Însă, indiferent de generație, cele mai populare erau acele jucării logice care aveau dublu rol. Pe de o parte, ne distrau, pe de altă parte, ne stârneau imaginația. Acest gen de jucării prefer să le cumpăr și eu pentru băiatul meu și se pare că alegerea mea este și pe placul lui.

Fiind băiat, bineînțeles că iubește să se joace cu mașinuțe, dar, în același timp, adoră cuburile pentru construcții, jocurile Lego sau alte jocuri în care imaginația lui bogată prinde formă! De jocurile Lego ne bucurăm împreună construind fel de fel de forme, apoi refacem construcția iar și iar, până când ne plictisim.

Irina Sima, *Jocurile copilăriei...*, www.albinutamagica.ro

Redactează un text de minimum 150 de cuvinte, în care să argumentezi dacă, în esență, *copilăria de altădată avea sau nu mai mult farmec decât copilăria prezentului*, raportându-te atât la informațiile din fragmentul extras din *Jocurile copilăriei...*, de Irina Sima, cât și la experiența personală sau culturală.

În redactarea textului, vei avea în vedere următoarele repere:

- ▷ formularea unei opinii față de problematica pusă în discuție, enunțarea și dezvoltarea corespunzătoare a două argumente adecvate opiniei și formularea unei concluzii pertinente; **14 puncte**
- ▷ utilizarea corectă a conectorilor în argumentare, respectarea normelor limbii literare (norme de exprimare, de ortografie și de punctuație), așezarea în pagină, lizibilitatea, respectarea precizării privind numărul minim de cuvinte. **6 puncte**

În vederea acordării punctajului pentru redactare, textul trebuie să dezvolte subiectul propus. **Total: 20 de puncte**

¹ Cazemată, -e, s. f. Lucrare de apărare, construită din lemn și pământ sau din beton armat, în care sunt instalate diferite mijloace de luptă împotriva artileriei și împotriva bombardamentelor aeriene; buncăr.