

**Disciplina PSIHOLOGIE**  
**BAREM DE EVALUARE ȘI DE NOTARE**

- Se punctează oricare alte formulări/ modalități de rezolvare corectă a cerințelor.
- Nu se acordă punctaje intermediare, altele decât cele precizate explicit prin barem. Nu se acordă fracțiuni de punct.
- Se acordă 10 puncte din oficiu. Nota finală se calculează prin împărțirea punctajului total acordat pentru test la 10.

**PARTEA I** **(45 de puncte)**

1. câte 2 puncte pentru asocierea corectă a fiecăruia dintre termeni, astfel:

Trăsături fizice	Trăsături sociale	Trăsături psihologice
nu este foarte solidă	se face simpatizată	are un temperament vulcanic
este un băiat athletic	se face iubit	memorie foarte bună

**6x2p=12 puncte**

2. câte 3 puncte pentru încercuirea fiecăreia dintre literele corespunzătoare enunțurilor în care termenul de personalitate este corect utilizat din punct de vedere psihologic, respectiv b. și d;

**2x3p=6 puncte**

3. câte 3 puncte pentru încercuirea fiecăreia dintre acele noțiuni care exprimă trăsături de personalitate;

**3x3p=9 puncte**

4. câte 2 puncte pentru asocierea corectă a fiecăreia dintre cele patru noțiuni, astfel:

Trăsături înnăscute	Trăsături dobândite
ochi căprui	generos
păr blond	iubit de lectură

**4x2p=8 puncte**

5. câte 2 puncte pentru fiecare asociere corectă, astfel:

1 - D; 2 - A; 3 - E; 4 - B; 5 - C .

**5x2p=10 puncte**

**PARTEA a II-a** **(45 de puncte)**

- A. - aprecierea corectă a faptului că Brâncuși era un bun comunicator **4 puncte**  
- justificarea răspunsului dat **6 puncte**
- B. câte 5 puncte pentru fiecare dintre motivele care susțin faptul că Brâncuși *"înțelege să-și desfunde singur calea și să-și trăiască viața ca un viteaz"* (de exemplu, *a plecat pe jos la Paris, a făcut drumul acesta în vreo patru luni și ajungând acolo a trebuit să treacă prin multe și cumplite greutăți până să-și înfiripească un atelier unde să poată lucra*) **2x5p=10 puncte**

- C. - aprecierea corespunzătoare a felului de a fi al lui Brâncuși pornind de la faptul că acesta avea "un cerc de admiratori pe care nici nu i-a căutat, nici nu-i cultivă" (de exemplu, *modestie*) **5 puncte**  
 - explicarea răspunsului dat **10 puncte**
- D. - menționarea uneia dintre trăsăturile de personalitate ale lui Brâncuși despre care elevul consideră că i se potrivește **5 puncte**  
 - argumentarea răspunsului prin oferirea unui exemplu concret care să susțină alegerea făcută **5 puncte**

## 2. Exemple de activități de învățare

Proiectarea demersului didactic este un proces creativ, o activitate a profesorului prin care acesta își propune în procesul de predare-învățare-evaluare ce urmează să se desfășoare să parcurgă anumite etape, să includă anumite tipuri de acțiuni, în funcție de particularitățile și nevoile elevilor cu scopul de a le forma acestora competențele vizate. Din acest motiv, un rol important în proiectarea demersului didactic îl joacă selectarea acelor activități de învățare, care sunt relevante pentru competența specifică pe care o vizează și, totodată, în concordanță cu situația concretă de la clasă.

În cele ce urmează sunt oferite câteva exemple de activități de învățare ce pot contribui la formarea competențelor specifice menționate, existând libertatea ca profesorii să le utilizeze, ca atare, să le modifice/dezvolte sau să propună altele noi.

### ***Psihologie - CLASA a X-a***

***Competența generală 1: Utilizarea conceptelor specifice științelor sociale pentru organizarea demersurilor de cunoaștere și explicare a unor fapte, evenimente, procese din viața reală***

<b><i>Clasa a X-a – Psihologie</i></b>
<p><b>C. S. 1.1</b> Identificarea proceselor psihice și caracterizarea rolului lor în evoluția personalității</p> <p><b><i>Exemple de activități de învățare:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- descoperirea în contexte relevante, reale/imaginate, a unor situații diferite de interacțiune a sistemului psihic cu mediul, pentru a identifica diferite tipuri de procese psihice;</li> <li>- crearea unor exerciții interactive prin aplicația Kubbu (<a href="http://www.Kubbu.com">http://www.Kubbu.com</a>) care să faciliteze identificarea diferitelor procese psihice;</li> <li>- plasarea elevilor în situații de învățare variate prin intermediul jocurilor educaționale, utilizând, de exemplu, aplicația ClassTools (<a href="https://classtools.net">https://classtools.net</a>);</li> <li>- utilizarea jocului identificărilor multiple (de exemplu: "în situația,... este implicată...");</li> <li>- realizarea, prin intermediul diferitelor modalități de exprimare, a unor materiale (<i>postere, clipuri animate</i> etc.) care să exemplifice diferite proceselor psihice și caracterizarea rolului lor în evoluția personalității.</li> </ul>