



Šifra kandidata:

**Državni izpitni center**



P 1 9 2 A 1 0 1 1 1

JESENSKI IZPITNI ROK

# SLOVENŠČINA

Izpitna pola 1

Razčlemba neumetnostnega besedila

**Sobota, 24. avgust 2019 / 60 minut**

*Dovoljeno gradivo in pripomočki:*

*Kandidat prinese nalivno pero ali kemični svinčnik.*

*Kandidat dobi ocenjevalni obrazec.*

*Priloga z neumetnostnim besedilom je na perforiranem listu, ki ga kandidat pazljivo iztrga.*

**POKLICNA MATURA**

## NAVODILA KANDIDATU

**Pazljivo preberite ta navodila.**

**Ne odpirajte izpitne pole in ne začenjajte reševati nalog, dokler vam nadzorni učitelj tega ne dovoli.**

Prilepite oziroma vpišite svojo šifro v okvirček desno zgoraj na tej strani in na ocenjevalni obrazec.

Izpitna pola vsebuje 21 nalog. Število točk, ki jih lahko dosežete, je 60. Za posamezno nalogo je število točk navedeno v izpitni poli.

Rešitve pišite z nalivnim peresom ali s kemičnim svinčnikom in jih vpisujte v izpitno polo v za to predvideni prostor. Pišite skladno s slovničnimi in pravopisnimi pravili, čitljivo, vendar ne samo z velikimi tiskanimi črkami. Pri nalogah izbirnega tipa izberite samo eno rešitev, če v navodilu ni določeno drugače. Če se zmotite, napisano prečrtajte in rešitev zapišite na novo. Nečitljivi zapisi in nejasni popravki bodo ocenjeni z 0 točkami.

Zaupajte vase in v svoje zmožnosti. Želimo vam veliko uspeha.

*Ta pola ima 12 strani, od tega 2 prazni.*





## Takoj ko sin vstane, sede k računalniku

V Sloveniji 2,5 odstotka osmošolcev ustreza diagnozi zasvojenih z računalniškimi igrami

### TINA RECEK



Ena ura igranja računalniških iger na dan je tista meja, ki še ne vpliva na proces v možganih.  
Foto: Sašo BIZJAK

»Ko najstniški sin vstane, se v pižami usede k računalniku in igra računalniške igrice. Brez težav čepi pred zaslonom po dve uri, ne da bi pred tem zajtrkoval. Da ga spravim stran, moram povišati ton in mu dobesedno iztrgati računalnik iz rok ter ga skriti. Če mu ga ne vrnem, se razburi in jezi,« pripoveduje zaskrbljena mama.

Igranje računalniških iger je pri nas in v svetu močno razširjena oblika preživljanja prostega časa, ki ima lahko negativne posledice. Nacionalni inštitut za javno zdravje (NIJZ) je v sodelovanju z mladinskim združenjem *Brez izgovora* lani med slovenskimi osmošolci izvedel raziskavo o vrstah nekemične ali vedenjske zasvojenosti. V njej so se osredotočili na intenzivnost igranja in potencialno zasvojenost z računalniškimi igrami. S tem so želeli ozavestiti mlade in starše, da tovrstna zasvojenost narašča. V vzorec je bilo vključenih 50,2 % fantov in 49,8 % deklet v povprečni starosti 13 let in pol.

»Podatki kažejo, da začnejo mladi igrati računalniške igre v povprečni starosti dobrih sedem let, med delavniki tej aktivnosti namenijo povprečno 1,7 ure dnevno, ob koncih tedna pa skoraj dve uri in pol na dan,« pravi vodja raziskave dr. Mirna Macur z NIJZ. Rezultati so še pokazali, da 2,5 % slovenskih osmošolcev ustreza diagnozi zasvojenih z računalniškimi igrami. Pretirano igranje računalniških iger je bolj tipično za dečke.

### Namesto sedem ur raje eno uro

Zagotovo je sedem ur igranja računalniških iger preveč. Terapevti pravijo, da je ena ura na dan tista meja, ki še ne vpliva na proces v možganih. Psihologinja Petra Belina razlaga: »Raziskave možganov kažejo, da se pri čezmernem igranju poslabša sposobnost učenja, spomina in kontrole impulzov.« Miha Kramli, vodja Centra za zdravljenje odvisnosti v Zdravstvenem domu Nova Gorica, pripomni, da zaradi visoke aktivnosti pri igranju center za zaznavanje časa in prostora oslabi. Če to traja dlje, nastanejo poškodbe v možganih. Otroci, ki pretirano igrajo igrice, ne zaznavajo ljudi okoli sebe. Ob računalniku so živi in iskrivi, medtem ko v realnem življenju njihova osebnost razpada. Vedno težje tvorijo stavke z repom in glavo. Če jim starši odzamejo računalnik, postanejo ne samo besedno, ampak tudi fizično agresivni. Posledica takega odziva otrok je, da jim starši velikokrat popustijo.

### Ne delajo domačih nalog

O razliki med vedenjem strastnih igralcev med slovenskimi osmošolci in vedenjem njihovih vrstnikov spregovori tudi Macurjeva. Za prve je značilno, da bolj uživajo, ko dražijo in nadlegujejo druge ljudi, hitreje izgubijo živce, pogosteje ne delajo domačih nalog. Zato Belinova svetuje staršem, naj ne čakajo, da bo faza igranja minila sama po sebi, naj se pozanimajo, katere igrice otrok igra in s kom. Obvezno pa morajo otroku postaviti omejitve in se jih dosledno držati.

(Prirejeno po: Večer, četrtek, 4. avgusta 2016.)





**Prazna stran**

**Pozorno preberite izhodiščno besedilo in rešite naloge.**

1. Dopolnite poved s podatki o okoliščinah izhodiščnega besedila.

Besedilo je napisala \_\_\_\_\_ . Objavljeno je bilo 4. avgusta 2016  
v \_\_\_\_\_ , in sicer v rubriki \_\_\_\_\_ .  
(1 točka)

2. Rešite nalogo o temi izhodiščnega besedila.

- 2.1. Kaj je tema besedila in kaj je avtorico spodbudilo, da ga je napisala?

Tema besedila: \_\_\_\_\_

Spodbuda za pisanje: \_\_\_\_\_

(2)

- 2.2. V katerem delu besedila je tema neposredno izražena?

Tema je neposredno izražena

- A v naslovu rubrike.
- B v naslovu besedila.
- C v podnaslovu besedila.
- Č v prvem odstavku besedila.

(1)  
(3 točke)

3. Katero vlogo imata v izhodiščnem besedilu fotografija in polje z ilustracijo? S križcema označite ustrezni povedi.

<input type="checkbox"/>	Fotografija pritegne bralca in mu omogoča, da si zelo podrobno predstavlja temo.
<input type="checkbox"/>	Polje z ilustracijo zgolj popestri besedilo, ne pripomore pa k njegovi razumljivosti.
<input type="checkbox"/>	Fotografija in polje z ilustracijo popestrita besedilo.
<input type="checkbox"/>	Polje z ilustracijo naslovniku ponuja bistvene rezultate raziskave.
<input type="checkbox"/>	Tako fotografija kot polje z ilustracijo predstavljata rezultate raziskave.

(1 točka)



4. Opredelite vrsto izhodiščnega besedila, tako da podčrtate ustrezno možnost. Izbiro utemeljite z navedbo dveh lastnosti besedila.

Izhodiščno besedilo je

- A praktičnosporazumevalno.
- B publicistično.
- C strokovno.

Utemeljitev: \_\_\_\_\_

(2 točki)

5. S katerim prevladujočim namenom je avtorica tvorila besedilo?

Avtorica je besedilo napisala, da bi

- A bralca seznanila z rezultati raziskave o zasvojenosti mladih z računalniškimi igrigami.
- B preprečila nadaljnje širjenje zasvojenosti z igrigami med mladimi.
- C bralca prepričala, da je stopnja zasvojenosti osmošolcev v Sloveniji zaskrblijujoča.
- Č bralca pozvala, naj se odzove na zaskrblijujoče rezultate raziskave.

(1 točka)

6. Obkrožite DA, če je trditev v skladu z izhodiščnim besedilom, ali NE, če ni.

Več kot polovica vključenih v raziskavo je bila fantov.	DA	NE
Raziskava kaže, da večina mladih med tednom igra računalniške igrice več kot dve uri na dan.	DA	NE
Zasvojenost z igranjem računalniških igrig je vrsta vedenjske zasvojenosti.	DA	NE
Namen raziskave je preprečiti zasvojenost z igranjem računalniških igrig med mladostniki.	DA	NE
Že ena ura igranja igrig na dan lahko povzroči poškodbe na možganih.	DA	NE
Tisti, ki so zasvojeni, so v povprečju stari 5 let in pol, ko začnejo igrati igrice.	DA	NE

(3 točke)

7. Česa iz besedila ne izvemo?

Iz besedila ne izvemo ničesar o tem,

- A zakaj mladi pretirano igrajo računalniške igrice.
- B kdo in čemu je izvedel raziskavo o zasvojenosti z računalniškimi igrigami.
- C kako preprečiti strastno igranje računalniških igrig pri mladih.
- Č koliko osmošolcev je pri nas že zasvojenih z igranjem računalniških igrig.

(1 točka)



8. Preberite 4. odstavek besedila (Namesto sedem ur ...) in rešite nalogo.

8.1. Dopolnite poved s podatki iz besedila o tem, kako čezmerno igranje igric vpliva na procese v možganih.

Poškodbe v možganih nastanejo zaradi dlje trajajoče \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_. Ta povzroči, da \_\_\_\_\_,  
\_\_\_\_\_,  
poslabša pa se tudi sposobnost \_\_\_\_\_.  
(2)

8.2. Kaj je značilno za vedenje mladostnikov, ki pretirano igrajo računalniške igrice?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
(2)

8.3. S katerima načinoma razvijanja teme avtorica predstavi omenjeno vedenje v tem odstavku?

Vedenje otrok, ki pretirano igrajo računalniške igrice, je predstavljeno

- A z opisovanjem in razlaganjem.
- B s pripovedovanjem in z opisovanjem.
- C s pripovedovanjem in z utemeljevanjem.

(1)  
(5 točk)

9. V besedilu so tudi izjave strokovnjakov. Čemu jih je avtorica vključila?

Avtorica jih je vključila,

- A da bi besedilo le popestrila.
- B da bi pritegnila bralca.
- C da bi bilo besedilo prepričljivejše.
- Č da ne bi razkrila svojega mnenja, saj sama ni strokovnjakinja.

(1 točka)

10. V povedih napišite svoje mnenje o tem, zakaj je čedalje več mladostnikov zasvojenih z računalniškimi igricami.

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
(2 točki)



## 11. Preberite slovarski sestavek in rešite nalogo.

**žarišče** -a s (i) **1.** *kraj, prostor, kjer je gorenje med požarom najmočnejše*: ogenj se je iz žarišča razširil na sosednje prostore; usmeriti curek vode v žarišče požara **2.** *med. mesto v telesu, od koder se bolezen lahko širi*: ugotoviti bolezensko, gnojno žarišče; žarišče vnetja / prvotno žarišče bolezni **3.** *s prilastkom kraj, kjer se kaj pojavlja v veliki meri in od koder se širi*: nastala so nova kulturna žarišča; vojno žarišče; žarišča nesoglasij, sporov; žarišče upora / miselno žarišče / publ.: biti v žarišču dogajanja; problem je v žarišču zanimanja // *kraj, prostor, kjer je svetloba, osvetljenost najmočnejša*: stopiti v žarišče odrskih reflektorjev ♦ *geol. žarišče potresa točka pod zemeljsko površino, od koder izvirajo potresni valovi*; *geom. žarišče gorišče*

11.1. V 3. pomenski razlagi je besedna zveza *problem je v žarišču zanimanja* slogovno zaznamovana.

- Izpišite kvalifikator, ki določa vrsto zaznamovanosti.

\_\_\_\_\_

- Dopolnite poved, tako da podčrtano besedo zamenjate s slogovno nezaznamovano sopomenko.

Problem je v \_\_\_\_\_ zanimanja.

(2)

## 11.2. Kako je ime rubrike povezano s temo izhodiščnega besedila? Odgovorite v povedi.

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

(2)

## 11.3. Obkrožite DA, če je trditev pravilna, ali NE, če ni.

Beseda *žarišče*

je samostalnik srednjega spola.	DA	NE
se lahko uporablja samo v ednini.	DA	NE
se uporablja tudi v frazemih.	DA	NE
v geometriji pomeni isto kot beseda <i>gorišče</i> .	DA	NE

(2)

(6 točk)

## 12. Naslednjim prevzetim besedam iz izhodiščnega besedila pripišite domače sopomenke.

agresiven \_\_\_\_\_

aktivnost \_\_\_\_\_

kontrola \_\_\_\_\_

(2 točki)





13. Podčrtano slogovno zaznamovano besedno zvezo nadomestite z nezaznamovano.

Vedno težje tvorijo stavke z repom in glavo.

\_\_\_\_\_ (1 točka)

14. V zadnjem odstavku izhodiščnega besedila je nekaj besed iz iste besedne družine, kot je beseda *igra*. Napišite jih na črte.

Samostalniki

Glagol

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

(2 točki)

15. Dopolnite besedilo, tako da besede oziroma besedne zveze v oklepajih postavite v ustrezno obliko.

Po besedah \_\_\_\_\_ (doktorica Mirna Macur)

in \_\_\_\_\_ (psihologinja Petra Belina)

mladi začnejo igrati računalniške igrice, ko so stari dobrih sedem let, intenzivnost igranja igrice pa je tesno povezana s potencialno \_\_\_\_\_ (zasvojenost).

Avtorica besedila se je pogovarjala tudi z \_\_\_\_\_ (vodja) Centra za zdravljenje

odvisnosti \_\_\_\_\_ (Miha Kramli), ki se srečuje z

\_\_\_\_\_ (otroci), pri katerih se zaradi čezmernega igranja pojavijo poškodbe

\_\_\_\_\_ (možgani).

(4 točke)

16. Odvisni govor pretvorite v premega.

Petra Belina svetuje staršem, naj ne čakajo, da bo faza igranja minila sama po sebi.

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

(2 točki)



17. V povedi podčrtajte stavčne člene in njihove dele.

Zasvojeni otroci pogosto ne zaznavajo ljudi okoli sebe.

(3 točke)

18. Preberite spodnjo poved in poimenujte podčrtani odvisnik. Nato podredno zloženo poved pretvorite v priredno.

Ko najstniški sin vstane, se v pižami usede k računalniku.

Vrsta odvisnika: \_\_\_\_\_

Priredno zložena poved: \_\_\_\_\_

(3 točke)

19. Preberite naslednje povedi v delu iz izhodiščnega besedila in rešite nalogo o navezovanju.

Ko najstniški sin vstane, se v pižami usede k računalniku in igra računalniške igrice. Brez težav čepi pred zaslonom po dve uri. Da ga spravim stran, moram povišati ton in mu dobesedno iztrgati računalnik iz rok ter ga skriti.

- 19.1. Na katero besedno zvezo (nanašalnico) se navezujeta podčrtani besedi?

Nanašalnica: \_\_\_\_\_

(1)

- 19.2. V katero podvrsto samostalniške besede spadata podčrtani besedi?

\_\_\_\_\_

(1)  
(2 točki)

20. V besedilu odpravite pravopisne napake pri rabi ločil.

Podobne podatke so dobili tudi z mednarodno raziskavo iz leta 2014 v kateri so sodelovali otroci stari 13. in 15 let. Dr. Mirna Macur, ki je vodila raziskavo je razkrila, da imamo na Slovenskem med osnovnošolci 2,5-odstotno zasvojenost z računalniškimi igricami, in da ta z leti samo še narašča. Sprašujemo se, kam vse to vodi

(3 točke)



P 1 9 2 A 1 0 1 1 1 1 1

21. Napišite **javno vabilo**.

Na sestanku Dijaške skupnosti Srednje zdravstvene šole Celje ste se pogovarjali o problemu čezmernega posedanja dijakov pred računalniki. Odločili ste se, da boste na šoli organizirali predavanje psihologinje Petre Belina o vrstah vedenjske zasvojenosti. Na predavanje povabite učitelje, dijake in njihove starše. Pri pisanju javnega vabila si pomagajte z izhodiščnim besedilom. Manjkajoče podatke si izmislite. Besedilo ustrezno oblikujte.

*(12 točk)*



**Prazna stran**