المستوى : الثانية متوسط

اختبار الثلاثي الثاني في مادة : اللغة العربية

السند :

سيلٌ جارِف من المعلومات والمؤثّرات الصّوتيّة وَفّرتها الألعاب الإلكترونيّة الحديثة ووضَعتْها بين يديْ الطّفل دون المرور بالرّقيب، وتتسابق الشّركات المُصنِعّة إلى تطوير ألعابها بشكل يوْميّ يُثير رُعْب الكبار والصّغار ، وفي ظِلّ رقابة أبويّة أخذت تتضاءل ، بعد أنْ باتت الأجهزة الإلكترونيّة وأجهزة الحاسُوب من ضروريّات الحياة ، ولايُمكِن الاستغناء عنها ، ولا تَقِلُّ أهمية وشأناً عن أجهزة المنْزل الأُخرى . فكان ذلك لابُدّ للطفل أنْ يسدّد فاتورته ، مُقابل استخدامه لتكنولوجيا الألعاب الإلكترونية الحديثة ، ولو كان ذلك على حِساب قتل براءته والفَتْك بصِحّته .

تطّورَت الألعاب الإلكترونيّة بشكل يدعو إلى الذّهول ، وبات استخدام الألعاب الإلكترونيّة سهلاً على الرّغم من التّقنيات العالية التي تحويها اللّعبة ، ولأنّ الشّركات العالميّة وضعتْ في حِساباتها الرّبح المادّيَّ فقط ، فقد تجاوزَت في كثير من الألعاب الخُطوط الحمْراء للعادات والتّقاليد والأعْراف وتعاليم الدّين .

إنّ الألعاب الإلكترونيّة تنشئ أطفالاً عنيفين وأنانيّين ومُحتالين أيضاً ، فمشاهِد العُنف التّي تحْويها هذه الألعاب تزْرع في نفسيّة الطّفل المشاعرَ العُدوانيّة.كما أنّ هناك أعراضاً جسديّة تُسبّبها المُمارسة المُستمرّة ، فهذه الألعاب تُؤدّي إلى تشتّت الانْتباه لَدى الطّفل ، ومنْ ثمّ تَسبّب تراجع مُستواه الدّراسيّ .ويُشير المُختصّون إلى أنّ الأطفال يتعرضون للسّمنة بسبب عدم انتظام التّغذية ، ويُصابون بحساسيّة في العيْن بسبب الجُلوس الطّويل أمام شاشة الحاسوب أو التّلفزيون . كما أنّ تكرار اللّعبة عِدّة مرّات في اليوم تُرسّخ مَشاهد العُنْف في أذهانهم ، كما تُولّدُ قناعات لدى الأطفال مثل استخدام القُوّة الجسديّة بَدَل الذّهنيّة ، وإقْناعهم بأنّ جميع المُشكلات لها حلّ عبْر تدمير المُسبّب للمُشكِلَة .

المجلّة العربيّة ، العدد : 401 بتصرّف.

الجزء الأول :

الوضعية الأولى :

- حدّد الفكرة العامة للنّص.
- الألعاب الإلكترونيّة خطرٌ يُهدّد الأطفال ،وضحْ هذا من النّصّ.
- اشرح بالمُرادف: " تَتَشتّت " – "الرّعب" وبالمُضاد: " تتضاءَل ".

الوضعية الثانية :

- أعرب ما تحته خط في النّص .

- أسند الفعل " يؤدي "في الماضي مع الضّميرين (هي – أنتم).
- إليك الجملة الواردة في النّصّ: " يدعو إلى الذّهول " .أدخلْ عليها إحدى أدوات الجزْم وغيّرْ ما يجب تغييره.
- وظّف كلمة "الألعاب" في أسلوب نفي من إنشائك .
- استخرج من الفقرة الأولى محسنا بديعيا وبيّن نوعه .
- حدد نوع الصورة البيانية في الجملة الآتية : " الألعاب تزْرع في نفسيّة الطّفل المشاعر العُدوانيّة " واشرحها .

الجزء الثاني :

الوضعية الإدماجية :

السياق :

بمناسبة تفَوّق أخيك في دراسته خلال الفصل الأوّل ، أهداهُ والدك لوْحة رقميّة ، وطلب منْك أنْ تضعَ له مجموعة من التّعليمات يُعلّقها فوق مكتبه يَتخِذُها دَليلا لِحُسْن الاستخدام .

السندات :

- الأجهزة الإلكترونيّة سلاح ذو حديّن.
- للتّكنولوجيا وجهان : إيجابيّ وسلبيّ.
- الرّقابة الأسريّة ضمان لحسن الاستخدام .
- الوقت كالسّيف إن لمْ تقطعه قطعك.

التعليمة :

اكتب بلُغَة سليمة أهمّ التّعليمات التّي قدّمْتها لأخيك مُركّزا على ضوابط الاستخدام ، وطرق الوقاية من أخطارها والطّريقة المُثلى لاستغلال منافعها ومُوظّفا ماتراه مناسبا من مكتسباتك. (12سطرا)

بالتوفيق