الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبيّة

وزارةالتربية والتّعليم

متوسطة : سقوالي محمد الحوّاس وادي الزّناتي

المستوى : الثالث متوسط السنة الدراسيّة : 2024/2023

التاريخ : الإثنين 19جمادى الأولى1445الموافق لـ 4 ديسمبر2023 المدّة : ساعتان

اختبـــــار الثّلاثـــــي الأوّل فـي اللّـغة الـعـربـيّة

السّند :

تسيلُ جارِفٌ من المعلومات والمُؤثّرات الصّوتيّة والمَرئيّة وَفّرتْها الألعابُ الإلكترونيّة الحديثة وَوَضعتْها بين يَدَيْ الطّفل دون المرورِ بالرّقيبِ ، وتتسابقُ الشّركاتُ المُصنّعة إلى تطوير ألعابِها بشكل يوميّ يُثير رُعب الكبارِ والصّغارِ ، في ظلِّ رقابة أبويّةٍ أخذت تتضاءل ، بعد أن باتت الأجهزة الالكترونيّة وأجهزة الحاسوب من ضروريات الحياة ، ولا يُمكن الاستغناء عنها ، ولا تقلُّ أهميّةً وشأناً عن أجهزة المنزلِ الأخرى .

فكان لابدّ للطّفلِ أنْ يُسدِّد فاتُورتَه ، مُقابل إستخدامِه لتكنولوجيا الألعاب الالكترونيّةِ الحديثةِ ، ولَوْ كان ذلك على حِساب قتْلِ براءَته والفتْكِ بصحّته . فسُرعان ما تطوّرت الألعاب الالكترونيّة بشكلٍ يدعُو إلى الذُّهول ، وبات إستخدام الألعاب الالكترونيّة سهلا على الرّغم من التّقنيات العالية الّتي تَحْوِيها اللُّعبة ، فلا لعبة صعبة الاستعمالِ . ولأنّ الشركات العالميّة وَضعتْ في حِسّاباتها الرّبح المَاديّ فقط ، فقدْ تَجاوزَتْ في كثير من الألعاب الخُطوط الحمراء للعاداتِ والتّقاليد والأعرافِ وتعاليمِ الدّينِ .

إنّ الألعاب الالكترونيّة تُنشئ أطفالاً عَنِيفِينَ وَأنانِيّينَ ومُحتالين أيضًا ، فمَشاهد العُنفِ الّتي تَحْوِيها هذه الألعاب تزرعُ في نفسيّة الطّفل المشاعر العُدوانيّة ، كما أنّ هناك أعراضا جسديّةً تُسبّبها المُمارسة المُستمرّة ، فهذه الألعاب تُؤدّي إلى تَشتُّتِ الانتباه لدى الطّفل ، ومِنْ ثمّ تُسبّب تَراجع مُستواه الدّراسيّ .

ويُشير المُختصّون إلى أنّ الأطفال يُصابون بالسُّمنةِ بسبب عدم إنتظام التّغذية ويُصابون بحساسيّة في العين بسبب الجلوس الطّويل أمام شاشة الحاسوب أو التّلفزيون . كما أنّ تِكرار اللُّعبة عدّة مرّات في اليوم يُرسّخ مَشاهد العُنف في أذهانِهم ، كما تُولِّد قناعاتٍ خاطئةٍ لدى الأطفال مثل إستخدام القوّة الجسديّة بَدَلَ الذّهنيّة ، وإقناعهم بأنّ جميع المُشكلات لها حلّ عبر تدمير المُسبّب للمشكلة .

المجلّة العربيّة ، العدد : 401 - بتصرّف -

إقرأ النّص جيّدًا ثمّ أجب عن الأسئلة في الصّفحة الموالية :

الوضعيّة الأولى :

1- أُذكرّ ماذا وفّرت الألعاب الالكترونية الحديثة للطّفل .

2- عدِّدْ سِلْبيتين للألعاب الالكترونيّة .

3- تَعرّفْ من النّص على : مُرادف : الدّهشة ،و ضدّ : تتزايد

4- لخّص مضمون النّص في فكرة رئيسة مناسبة .

5- اِشرح بأسلوبك الخاص معنى العبارة " تجاوزت كثير من الألعاب الخطوط الحمراء " .

الوضعيّة الثانية :

1- أعرب ما فوق السّطر في النّص (سهلا - لا لعبة)

2- إملأ الجدول المُوالي من الفقرة الأولى :

اِسم فعل ماض وحدّد معناه	حرف معنى وبيّن معناه	طباقاً وحدّد نوعه

3- اِستخرج من الجملة الآتية " اِسم فاعل" وبيّن طريقة صياغته .

" سيل جارف من المعلومات والمؤثّرات الصّوتيّة وفّرتها الألعاب الالكترونيّة "

4- حدّد النّمط الغالب على النّص وكُلّ عليه بمؤشر واحدٍ مع التّمثيل .

5- حلّل الصورة البيانيّة الآتية : " الألعاب تزرع في نفسية الطّفل المشاعر العدوانيّة "

6- قدّر قيمة تربويّة مستفادة من النّص .

الوضعيّة الإدماجيّة :

السياق : أثناء تَصفُّحِك لمواقع التّواصل الاجتماعيّ ، وجدت أنّها تنشر الإشاعات الكاذبة ، ووجدت بعض المجموعات تَستهزئ بالدّين الإسلاميّ ، وتُظهر صورا منافية للأخلاق ، فحزّ في نفسك مآل جيل اليوم في ظلّ هذه الهيمنة الالكترونيّة .

السّند : " الإدمانُ الالكترونيّ مرضٌ عصريٌّ أثره سِلبيّ وعِلاجُه الوعّي ."

قال الشاعر : إنّما الأُمَمُ الأخلاق ما بَقِيَتْ ******** فإن هم ذهبتْ أخلاقهم ذهَبُوا .

التّعليمة :

أُكتب نصًّا تفسيريا في حدود خمسة عشر سطرا ، تُبيّن من خلاله إيجابيات وسلبيات مواقع التّواصل الاجتماعيّ ، مُوضحًا الطّرق المُثلى لاستعمالها ، ومُقدّما نصيحة لمن جعلها وسيلة للفساد والإفساد ، موظّفا :

فعلاً مضارعًا مبنيًّا ، لا النافية للجنس ، طباقاً ، ومُحترما علامات الوقف .

- وفّقكم الله -