

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التربية والتعليم

متوسطة : سقوالى محمد الحواس وادى الزناتى

السنة الدراسية : 2024/2023

المستوى : الثالث متوسط

المدة : ساعتان

التاريخ : الإثنين 19 جمادى الأولى 1445 الموافق لـ 4 ديسمبر 2023

اختبار الثلاثى الأول فى اللغة العربية

السند :

سئل جارفٌ من المعلومات والمؤثرات الصوتية والمرئية وفّرتها الألعاب الإلكترونية الحديثة وقوّعتها بين يديّ الطفل دون المرور بالزّقيب ، وتتسابق الشركات المصنّعة إلى تطوير ألعابها بشكل يوميّ يُثير رُعب الكبار والصغار ، في ظلّ رقابة أبوية أخذت تتضاءل ، بعد أن باتت الأجهزة الإلكترونية وأجهزة الحاسوب من ضروريات الحياة ، ولا يمكن الاستغناء عنها ، ولا تقلّ أهميةً وشأنًا عن أجهزة المنزل الأخرى .

فكان لابدّ للطفل أن يُسدّد فاتورته ، مُقابل إستخدامه لتكنولوجيا الألعاب الإلكترونية الحديثة ، ولَوْ كان ذلك على حساب قتل براءته والفتك بصحته . فسرّعان ما تطوّرت الألعاب الإلكترونية بشكلٍ يدعو إلى الدّهول ، وبات إستخدام الألعاب الإلكترونية سهلا على الرّغم من التقنيات العالية التي تحويها اللعبة ، فلا لعبة صعبة الاستعمال . ولأنّ الشركات العالمية وضعت في حساباتها الرّبح القادي فقط ، فقد تجاوزت في كثير من الألعاب الخطوط الحمراء للعادات والتقاليد والأعراف وتعاليم الدين .

إنّ الألعاب الإلكترونية تُنشئ أطفالاً عَنيفِينَ وَأَنَانِيَّينَ ومُحتالين أيضاً ، فمشاهد العنف التي تحويها هذه الألعاب تزرع في نفسية الطفل المشاعر العدوانية ، كما أنّ هناك أعراضاً جسدية تسببها الممارسة المُستمرة ، فهذه الألعاب تُؤدّي إلى تشنّت الانتباه لدى الطفل ، ومن ثمّ تسبّب تراجع مُستواه الدراسي .

ويشير المختصون إلى أنّ الأطفال يُصابون بالسمنة بسبب عدم إنظام التغذية ويصابون بحساسية في العين بسبب الجلوس الطويل أمام شاشة الحاسوب أو التلفزيون . كما أنّ تكرار اللعبة عدّة مرّات في اليوم يُرسخ مشاهد العنف في أذهانهم ، كما تولّد قناعات خاطئة لدى الأطفال مثل إستخدام القوة الجسدية بدّل الذهنية ، وإقناعهم بأنّ جميع المُشكلات لها حلّ عبر تدمير المُسبّب للمشكلة .

المجلة العربية ، العدد : 401 - بتصرف -

اقرأ النصّ جيّدا ثمّ أجب عن الأسئلة في الصّفحة الموالية :

الوضعية الأولى :

- 1- أذكر ماذا وفرت الألعاب الالكترونية الحديثة للطفل .
- 2- عذد سلبيتين للألعاب الالكترونية .
- 3- تعرف من النص على : مرادف : الدهشة ، وضد : تتزايد
- 4- ليخص مضمون النص في فكرة رئيسة مناسبة .
- 5- اشرح بأسلوبك الخاص معنى العبارة " تجاوزت كثير من الألعاب الخطوط الحمراء " .

الوضعية الثانية :

- 1- أعرب ما فوق السطر في النص (سهلا - لا لعبة)

- 2- إملا الجدول الموالي من الفقرة الأولى :

اسم فعل ماض وحذف معناه	حرف معنى وبين معناه	طباقاً وحذف نوعه

- 3- استخرج من الجملة الآتية " اسم فاعل " وبين طريقة صياغته .
- " سيل جارف من المعطومات والمؤثرات الصوتية وفرتها الألعاب الالكترونية "
- 4- حذد النمط الغالب على النص وكل عليه بمؤشر واحد مع التمثيل .
- 5- تحليل الصورة البيانية الآتية : " الألعاب تزرع في نفسية الطفل المشاعر العدوانية "
- 6- قدر قيمة تربوية مستفادة من النص .

الوضعية الإدماجية :

السياق : أثناء تصفحك لمواقع التواصل الاجتماعي ، وجدت أنها تنشر الإشاعات الكاذبة ، وجدت بعض المجموعات تستهزئ بالدين الإسلامي ، وتظهر صورا منافية للأخلاق ، فحز في نفسك مآل جيل اليوم في ظل هذه الهيمنة الالكترونية .

السند : " الإدمان الالكتروني مرض عصري أثره سلبي وعلاجه الوعي . "

قال الشاعر : إننا الأئمة الأخلاق ما بقيت ***** فإن هم ذهب أخلاقهم ذهبوا .

التعليمة :

أكتب نصاً تفسيرياً في حدود خمسة عشر سطراً ، تبين من خلاله إيجابيات وسلبيات مواقع التواصل الاجتماعي ، موضحة الطرق المثلى لاستعمالها ، ومقدياً نصيحة لمن جعلها وسيلة للفساد والإفساد ، موظفاً :

فعلاً مضارعاً مبنياً ، لا النافية للجنس ، طباقاً ، ومحترماً علامات الوقف .

- وفقكم الله -