Email: saitameur3@gmail.com 023 71 54 67 فاكس: 023 71 54 63 / 0550 47 22 35 رقم الهاتف:

المستوى : الثانية متوسط	مارس 2023
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 .

تطوّرَت 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

مـنـصـــة الـقـلـم الـجـزائـــري | DZPEN.COM

التصحيح النموذجي :

عناصر الإجابة	العلامة مجزأة	العلامة مجموعة
1- <u>الوضعية الأولى :</u> - الفكرة العامة للنص الألعاب الإلكترونية مسليّة في البداية ، لكنها إدمان وأضرار في الختام . - الألعاب الإلكترونية خطر يهدد الأطفال لأنها تنشئ أطفالا عنيفين وأنانّيين ومحتالين أيضا، فمشاهد العنف التي تحويها هذه الألعاب تزرع في نفسية الطفل المشاعر العدوانية ، كما أن هناك أعراضا جسدية تسببها الممارسة المستمرة . - شرح بالمرادف : تتشتّت : تتفرّق - الرعب : الخوف - وبالمضاد : تتضاءل : تتزايد	1ن 1.5ن 0.5ن 0.5ن 0.5ن	4ن .1
2- الإعراب : الكلمة | اعرابها يسدد | فعل مضارع منصوب ب " أن" وعلامة نصبه الفتحة الظاهرة على آخره والفاعل ضمير مستتر تقديره هو يتعرضون | فعل مضارع مرفوع وعلامة رفعه ثبوت النون لأنه من الأفعال الخمسة وواو الجماعة ضمير متصل مبني في محل رفع فاعل 3- إسناد الفعل "يؤدي" في الماضي مع الضميرين : هي أدّت – أنتم أدّيتُم 4- إدخال أداة جزم : **لم** يدعُ إلى الذّهول. 5- توظيف كلمة " الألعاب " في أسلوب نفي ، **لا نفع من الألعاب إلاّ التّعب النّفسي والجسديّ**. 6- محسن بديعي من الفقرة الأولى : الكبار – الصغار نوعه : طباق إيجاب 7- نوع الصورة البيانية هي : شبه الألعاب بالإنسان الذّي يزرع فحذف المشبّه به ورمز له بقرينة تدل عليه وهي (الزراعة) غلى سبيل الإستعارة المكنية	<u>1ن</u> <u>1ن</u> 1ن 1.5ن 1ن 1ن 1.5ن	8ن

مـنـصـــة الـقـلـم الـجـزائـــري | DZPEN.COM

الوضعية الإدماجية : 8ن

المعايير	المؤشرات	العلامة	
		مجزأة	كاملة
الوجاهة (الملائمة)	ملائمة المنتج المطلوب * كتابة مجموعة من التعليمات: - دليل حسن استخدام اللوحة الرقمية . - طرق الوقاية من أخطارها - الطريقة المثلى لاستغلال منافعها	1ن 1ن 1ن	3ن
الإنسجام	- ترابط الأفكاروضوحها. - لغة منسجمة مع الوضعية . (مقدمة – عرض – خاتمة) - توظيف الروابط – أدوات الربط - احترام علامات الوقف	1ن 1ن	2ن
سلامة اللغة	- احترام التركيب السليم للجمل - الرسم الإملائي الصحيح خلو النّص من الأخطاء (الصرفية – النحوية التركيبيّة)	1ن 1ن	2ن
الإبداع والإتقان	- وضوح الخط ومقروئيته . - تنظيم الورقة وحسن العرض وجمال التّعبير.	0.25 0.75	1ن

مـنـصـــة الـقـــلـــم الـجـزائـــري | DZPEN.COM