

التص:

نظارة أبل

أعلن رئيس شركة "أبل" بداية عصر (يُجدد الحياة) مع إطلاق نظارة الواقع الافتراضي المعززة "أبل فيجن برو" خلال فعاليات مؤتمر مطوري "أبل" الذي عُقد مؤخرًا.

في البداية تظهر لمحة عامة على التطبيقات المتاحة بذات طريقة عرض الصفحة الرئيسية للحاسوب اللوحي "آيباد"، ويتم تحديد التطبيق من خلال النظر إليه، ويتم تشغيله بإمضاء إصبع مثل النظر على الفأرة.

ويُتعمس المستخدم في الواقع الافتراضي متعجبًا، لأن نطاق الرؤية ليس مقيّدًا، ولا تظهر غير حافة ضيقة للشاشة باللون الأسود، وظهر العرض التوضيحي لتطبيق التلغاز "تي في بلس" مع الإصدار ثلاثي الأبعاد بأنه أكثر إقناعًا من أي فيلم ثلاثي الأبعاد في صالات السينما أو على أجهزة التلفاز ثلاثية الأبعاد.

وأصبحت الأجواء أكثر إثارة عند عرض "أبل" للنظارة مع الأفلام ثلاثية الأبعاد، التي تم إنتاجها خاصة للنظارة "أبل فيجن برو"، حيث يُحتسب المستخدم بشكل تلقائي مكانًا للثروب عندما يشاهد وحيد القرن يركض نحوه، على الرغم من أن هذه المشاهد ليست سوى معايرة افتراضية.

وتزداد الإثارة أيضًا عندما تكون محتويات الأفلام تفاعلية، حيث يتصمّن أحد العروض التوضيحية ظهور فراشة ملونة من صحراء صحريّة تسقط على يد المستخدم الممدودة، ويشعر المستخدم معها بأن الفراشة (قد استقرت) على إصبع الإبهام ليضع ثوانٍ.

هذه النظارة (قد ظهرت عليها بعض الجوانب السلبية) أثناء التجربة العملية ومنها أنها تفتقر لصوت قوي، كما أن الصوت المحيطي منخفض بشكل عام، فضلًا عن أن نظارة الواقع الافتراضي المعززة ليست خفيفة الوزن حيث يُقدّر وزنها بحوالي 500 غرام.

ويحتاج المستخدم (أن يعتمد) على مفهوم الإمداد بالطاقة، حيث تعتمد نظارة "أبل فيجن برو" على بطارية خارجية معلقة بواسطة سلك طويل، ويلزم الاستعانة بهذه البطارية أيضًا عند توصيل نظارة الواقع الافتراضي المعززة بمصدر التيار الكهربائي، حيث تعمل البطارية مثل المحزن المؤقت الوسيط.

عن موقع الجزيرة الإخباري - بتصرف -

الأسئلة:

الجزء الأول:

الوضعية الأولى:

1. بين كيفية تشغيل نظارة أبل من خلال النص.
2. نظارة أبل جعلت العالم الافتراضي أكثر إثارة. مثل لذلك من السند.
3. لخص مضمون النص في فكرة عامة مناسبة.
4. اشرح المفردتين الآتيتين: " تلقائي " ثم وظيفها في جملة وصفية من إنتاجك.

الوضعية الثانية:

1. أعرب ما تحته خط في النص إعراباً تاماً.
2. أعرب ما بين القوسين إعراب جمل.
3. أبرز النمط الغالب على الفقرة الأخيرة، ومثل له بمؤشر واحد.
4. حدد نوع المشتقات فيما يلي: المستخدم - أكثر - الممدودة - المخزن.
5. سمّ واشرح نوع الصورة البيانية الآتية: وينغمس المستخدم في الواقع الافتراضي.
6. حدد نوع الاستثناء وأعرب المستثنى في جملة: ولا تظهر غير حافة ضيقة.
7. ميز الجملة البسيطة من المركبة مع التعليل: أصبحت الأجواء أكثر إثارة / أصبحت الأجواء تثير الناس
8. عيّن الحال المفردة ثم حوله إلى جملة اسمية: وينغمس المستخدم في الواقع الافتراضي متعجباً

الجزء الثاني:

الوضعية الإدماجية:

السياق: شاهدت زميلاً لك في الدراسة وهو على مشارف الامتحانات الرسمية لاهياً في لعبة "فري فاير" فأشفقت عليه حين رأيته على هذه الحال منذ مدة.

السند: قال الإمام الشافعي: بِقَدْرِ الْكَدِّ تُكْتَسَبُ الْمَعَالِي *** وَمَنْ طَلَبَ الْعُلَا سَهَرَ اللَّيَالِي

التعليمة: في موضوع لا يقل عن ستة عشر سطراً، بين كيفية تأثير هذه اللعبة على المتدرسين، ذكراً أهم أخطارها، مرشداً لهم لتتركها، موظفاً ممنوعاً من الصرف وتوكيداً لفظياً.

الوضعية الأولى:

1. كيفية تشغيل نظارة أبل من خلال النص: ظهور لمحة عامة على التطبيقات المتاحة على الصفحة الرئيسية للحاسوب اللوحي وتحديد التطبيق من خلال النظر إليه، وتشغيله بإيماءة إصبع مثل النقر على الفأرة.
2. نظارة أبل جعلت العالم الافتراضي أكثر إثارة من خلال الأفلام ثلاثية الأبعاد فتظن أنك تشاهد وحيد القرن يركض نحوك، أو فراشة قد استقرت على إصبع إبهامك.
3. الفكرة العامّة: تفسير الكاتب لاختراع نظارة أبل المذهل وذكر بعض عيوبه.
4. شرح المفردتين الآتيتين: تلقائي: آليّ التوظيف: المنبه الصغير يعمل بشكل تلقائي.

الوضعية الثانية:

1. الإعراب:

بذات: ب: حرف جر/ ذات: اسم مجرور بالباء وعلامة جره الكسرة الظاهرة على آخره
إقناعاً: تمييز منصوب وعلامة نصبه الفتحة الظاهرة على آخره
سوى: خبر ليست منصوب وعلامة نصبه الفتحة المقدرة على الألف المقصورة منع من ظهورها التعذر
صحراء: اسم مجرور بالباء وعلامة جره الفتحة النابتة عن الكسرة لأنه ممنوع من الصرف
البطارية: بدل مجرور وعلامة جره الكسرة الظاهرة على آخره
توصيل: مضاف إليه مجرور وعلامة جره الكسرة الظاهرة على آخره

2. إعراب الجمل:

(يحدد الحياة): جملة فعلية في محل جر نعت

(قد استقرت) جملة فعلية في محل رفع خبر إنّ

(قد ظهرت عليها بعض الجوانب السلبية) جملة فعلية في محل رفع خبر لمبتدأ (هذه)

(أن يعتمد) جملة مصدرية فعلية في محل نصب مفعول به

3. التّمطّ الغالب على الفقرة الأخيرة: الحجاج ومؤشره: استعمال الذاتية: هذه النظارة قد ظهرت عليها بعض الجوانب السلبية أثناء التجربة العملية ومنها أنّها تفتقر للصوت القوي.

4. نوع المشتقات: المستخدم: اسم فاعل - أكثر: اسم تفضيل - الممدودة: اسم مفعول - المخزّن: اسم مكان.

5. نوع الصورة البيانية الآتية: وينغمس المستخدم في الواقع الافتراضي: استعارة مكنية، حيث شبه الكاتب الواقع الافتراضي بالماء وترك قرينة دالة عليه على سبيل الاستعارة المكنية.

6. نوع الاستثناء في جملة: ولا تظهر غير حافة ضيقة. ناقصة منفية / غير تعرب حسب موقعها في الجملة وهي فاعل مرفوع

7. تمييز الجملة البسيطة من المركبة مع التعليل: أصبحت الأجواء أكثر إثارة: جملة بسيطة لأن خبر أصبحت ورد مفرداً - أصبحت الأجواء تثير الناس: جملة مركبة لأن خبر أصبحت ورد جملة فعلية

8. الحال المفردة متعجبا، تحويله إلى جملة اسمية: وينغمس المستخدم في الواقع الافتراضي (وهم متعجبون)

حل الوضعية الإدماجية:

لعبة فري فاير هي لعبة قتالية ظهرت في عام 2017م، وقد أخذت إنتشاراً عظيماً في السنوات الأخيرة فأقبل عليها أبنائنا خصوصاً الممدرسين منهم، الذين صارت أعينهم وأصابعهم مربوبة بها وكأهم عبيد لها، وما فتئت هذه اللعبة حتى أخذت منحى آخر كُله سلبى لم نكن نتوقعه. فما هو هذا التأثير السلبي على مُمدرسينا مُستقبلاً، وهل لها أخطارٌ حقاً؟

إن من أخطر المخاطر لهذه هي تراجع المستوى الدراسي لدى المتعلم، وقال أهل الاختصاص أن كل من يلعب هذه اللعبة ستخفض عنده نسبة التركيز ويكون لديه الشعور بالتوتر خاصة إذا لم يغم باللعبة، وأثناء الحِصص الدراسية سيبدأ بالتفكير في اللعبة. أمّا الجانب الطبي فتسبب الإضرار بالعينين كما أثبتت الدراسات، نتيجة التعرض لهذا الضوء، وإذا كانت العُزلة مُظلمة فإن الخطر يزداد أكثر، ويزداد الأمر سوءاً عند اللعب. أمّا عن جانب الوقت فحدّث ولا حرج لأن فري فاير سبّحر بك في محيطها حيث لا ساحل له، ولو لم تكن لهذه اللعبة أي أضرارٍ إلا ضياع الوقت لكفى. فالوقت الوقت لأنه هو كل شيء في الحياة.

قيل إن هذه اللعبة مجانية لكن الهوس بها والإدمان يفعل باللاعب المُستحيل إذا وصل إلى مراحل مُتقدمة من اللعب، حينئذ سيُقوم بشحن الأموال كل هذا من أجل الحصول على سكنات الملابس والأسلحة والتباهي أمام الأصدقاء.

أمّا الجانب النفسي فعلماء النفس يُشيرون إلى إمكانية الإصابة بمرض الاكتئاب، الذي قد يحصل للطفل اللاعب، وغيرها من الألعاب الإلكترونية الأخرى. والسبب في ذلك أن الطفل عندما يصل إلى مرحلة الإدمان على اللعبة، قد لا يريد أن يلعب مع أصدقائه في الخارج أو الخروج معهم، بل سيفضل العزلة في البيت، وبعد مرور مدّة طويلة سيُشعر الطفل بالوحدة إلى أن يصل إلى مرحلة الاكتئاب والعزلة ومرض التوحد لا قدر الله.

أخيراً، نقول إن هذه اللعبة وغيرها من الألعاب يجب أن تخضع للمراقبة الأبوية وأن تكون محدّدة بوقت، وألا تترك هباءً منثوراً يحملها أبنائنا على أيديهم من خلال هواتفهم، فالحذر الحذر من هذه اللعبة، وخير ما تحصّدونه هو علمكم وتُحصيلكم الدراسي المتميز، وباختصارٍ شديدٍ إذا زاد الشيء عن حده إنقلب إلى ضده.