



مارس 2023

المستوى : الثانية متوسط

اختبار الثلاثي الثاني في مادة : اللغة العربية

السند :

سيلّ جارف من المعلومات والمؤثرات الصوّتيّة وقرّتها الألعاب الإلكترونيّة الحديثة ووضعتها بين يديّ الطّفل دون المرور بالرّقيب، وتتسابق الشّركات المصنّعة إلى تطوير ألعابها بشكل يوميّ يُثير رُعب الكبار والصّغار ، وفي ظلّ رقابة أבוّية أخذت تتضاءل ، بعد أن باتت الأجهزة الإلكترونيّة وأجهزة الحاسوب من ضروريّات الحياة ، ولايُمكن الاستغناء عنها ، ولا تقلّ أهمية وشأناً عن أجهزة المنزل الأخرى . فكان ذلك لا بدّ للطفل أن يسدّد فاتورته ، مُقابل استخدامه لتكنولوجيا الألعاب الإلكترونيّة الحديثة ، ولو كان ذلك على حساب قتل براءته والفنّك بصيّته . تطوّرت الألعاب الإلكترونيّة بشكل يدعو إلى الدّهول ، وبات استخدام الألعاب الإلكترونيّة سهلاً على الرّغم من التّقنيات العالية التي تحويها اللعبة ، ولأنّ الشّركات العالميّة وضعت في حساباتها الرّبح المادّيّ فقط ، فقد تجاوزت في كثير من الألعاب الخطوط الحمراء للعادات والتقاليد والأعراف وتعاليم الدّين .

إنّ الألعاب الإلكترونيّة تنشئ أطفالاً عنيفين وأنانيين ومُحتالين أيضاً ، فمشاهد العُنف التي تحويها هذه الألعاب تزرع في نفسيّة الطّفل المشاعر العدوانيّة كما أنّ هناك أعراضاً جسديّة تُسببها الممارسة المُستمرة ، فهذه الألعاب تُؤدّي إلى تشنّت الانتباه لدى الطّفل ، ومن ثمّ تسبّب تراجع مُستواه الدّراسيّ . ويُشير المُختصّون إلى أنّ الأطفال يتعرضون للسّمنة بسبب عدم انتظام التّغذية ، ويصابون بحساسيّة في العين بسبب الجلوس الطّويل أمام شاشة الحاسوب أو التّلفزيون . كما أنّ تكرار اللعبة عدّة مرّات في اليوم تُرسّخ مشاهد العُنف في أذهانهم ، كما تولّد قناعات لدى الأطفال مثل استخدام القوّة الجسديّة بدّل الدّهنيّة ، وإفناعهم بأنّ جميع المُشكلات لها حلّ عبّر تدمير المُسبّب للمُشكلة .

المجلة العربية ، العدد : 401 بتصرف.

الجزء الأول :

الوضعية الأولى :

- حدّد الفكرة العامة للنّص.
- الألعاب الإلكترونيّة خطرٌ يهدّد الأطفال ، وضّح هذا من النّصّ.
- اشرح بالمُرادف: " تتشّنّت " – " الرّعب " وبالمُضاد: " تتضاءل " .

الوضعية الثانية :

- أعرب ما تحته خط في النّص .

- أسند الفعل " يؤدي " في الماضي مع الضميرين (هي – أنتم).
- إليك الجملة الواردة في النصّ: " يدعو إلى الدّهول " . أدخل عليها إحدى أدوات الجزم وغيّر 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 تزرع في نفسيّة الطّفّل المشاعر العُدوانيّة " وشرحها .

الجزء الثاني :

الوضعية الإدماجية :

السياق :

بمناسبة تفوّق أخيك في دراسته خلال الفصل الأوّل ، أهدها والدك لوحة رقميّة ، وطلب منك أن تضع له مجموعة من التعلّيمات يُعلّقها فوق مكتبه يتّخذها دليلا لحُسن الاستخدام .

السندات :

- الأجهزة الإلكترونيّة سلاح ذو حدين.
- للتكنولوجيا وجهان : إيجابي وسلبي.
- الرّقابة الأسريّة ضمان لحسن الاستخدام .
- الوقت كالسيف إن لم تقطعه قطعك .

التعليمة :

اكتب بلغة سليمة أهمّ التعلّيمات التي قدّمتها لأخيك مُركّزا على ضوابط الاستخدام ، وطرق الوقاية من أخطارها والطريقة المثلى لاستغلال منافعها وموظّفا ماتراه مناسبا من مكتسباتك. (12 سطرا)

بالتوفيق

التصحيح النموذجي :

العلامة		عناصر الإجابة						
مجموعة	مجزأة							
4ن	1ن 1.5ن 0.5ن 0.5ن 0.5ن	<p style="text-align: right;">1- الوضعية الأولى :</p> <p>- الفكرة العامة للنص الألعاب الإلكترونية مسليّة في البداية ، لكنها إدمان وأضرار في الختام .</p> <p>- الألعاب الإلكترونية خطر يهدد الأطفال لأنها تنشئ أطفالا عنيفين وأنانيين ومحتالين أيضا، فمشاهد العنف التي تحويها هذه الألعاب تزرع في نفسية الطفل المشاعر العدوانية ، كما أن هناك أعراضا جسدية تسببها الممارسة المستمرة .</p> <p>- شرح بالمرادف : تتشئت : تنفرّق - الرعب : الخوف</p> <p>- وبالمضاد : تتضاءل : تتزايد</p>						
8ن	1ن 1.5ن 1ن 1ن 1.5ن	<p style="text-align: right;">2- الإعراب :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-bottom: 10px;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">الكلمة</th> <th style="text-align: center;">اعرابها</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">يسدد</td> <td>فعل مضارع منصوب ب " أن " وعلامة نصبه الفتحة الظاهرة على آخره والفاعل ضمير مستتر تقديره هو</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">يتعرضون</td> <td>فعل مضارع مرفوع وعلامة رفعه ثبوت النون لأنه من الأفعال الخمسة وواو الجماعة ضمير متصل مبني في محل رفع فاعل</td> </tr> </tbody> </table> <p>3- إسناد الفعل "يؤدي" في الماضي مع الضميرين : هي أدت - أنتم أدّيتم</p> <p>4- إدخال أداة جزم : لم يدعُ إلى الدّهول.</p> <p>5- توظيف كلمة " الألعاب " في أسلوب نفي ، لا نفع من الألعاب إلاّ التعب النفسي والجسديّ.</p> <p>6- محسن بديعي من الفقرة الأولى : الكبار - الصغار نوعه : طباق إيجاب</p> <p>7- نوع الصورة البيانية هي : شبه الألعاب بالإنسان الذي يزرع فحذف المشبّه به ورمز له بقرينة تدل عليه وهي (الزراعة) غلى سبيل الإستعارة المكنية</p>	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
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							

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

