



السند :

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

إنّ الألعاب الإلكترونيّة تنشئ أطفالاً عنيفين وأنانيّين ومُحتالين أيضاً ، فمشاهد العنف التي تخويها هذه الألعاب تزرع في نفسيّة الطفل المشاعر العدوانيّة. كما أنّ هناك أعراضاً جسديّة تُسببها الممارسة المُستمرة ، فهذه الألعاب تُؤدّي إلى تشنّت الانتباه لدى الطفل ، ومن ثمّ تسبّب تراجع مُستواه الدّراسيّ . ويُشير المُختصّون إلى أنّ الأطفال يتعرّضون للسمّة 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 العنف في أذهانهم ، كما تولّد قناعات لدى الأطفال مثل استخدام القوّة الجسديّة بدّل الذّهنيّة ، وإفناعهم بأنّ جميع المُشكلات لها حلّ عبر تدمير المُسبّب للمُشكلة .

المجلّة العربيّة ، العدد : 401 بتصرّف.

الجزء الأول :

الوضعية الأولى :

- حدّد الفكرة العامة للنّص.
- الألعاب الإلكترونيّة خطرٌ يهدّد الأطفال ، وضح هذا من النّص.
- اشرح بالمُرادف: " تنشّت " – " 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 الدّھول " . أدخل عليها إحدى أدوات الجرّم وغيّر ما يجب تغييره .
- وظّف كلمة "الألعاب" في أسلوب نفي من إنشائك .
- استخرج من الفقرة الأولى محسناً بديعياً وبيّن نوعه .
- حدد نوع الصورة البيانية في الجملة الآتية : " الألعاب تزرع في نفسيّة الطّفل المشاعر العدوانيّة " وشرحها .

الجزء الثاني :

الوضعية الإدماجية :

السياق :

بمناسبة تفوّق أخيك في دراسته خلال الفصل الأوّل ، أهداه والدك لوحة رقميّة ، وطلب منك أن تضع له مجموعة من التّعليمات يُعلّقها فوق مكتبه يتخذها دليلاً لحسن الاستخدام .

السندات :

- الأجهزة الإلكترونيّة سلاح ذو حدّين .
- للتّكنولوجيا وجهان : إيجابيّ وسلبيّ .
- الرّقابة الأسريّة ضمان لحسن الاستخدام .
- الوقت كالسيف إن لم تقطعه قطعك .

التعليمات :

اكتب بلغة سليمة أهمّ التّعليمات التي قدّمتها لأخيك مُركّزاً على ضوابط الاستخدام ، وطرق الوقاية من أخطارها والطّريقة المثلى لاستغلال منافعها وموظّفاً ما تراه مناسباً من مكتسباتك. (12 سطراً)