مديرية التربية لولاية: تيارت	امتحان نهاية الفصل الثّاني	المستوى : الأولى متوسّط	
المقاطعة 5 بإشراف السيّد: سبع محمّد.		المادّة: اللّغة العربيّة	المدّة: ساعتان
متوسّطة :بن براهيم الحاج .الملعب			
إعداد الأستاذين : سهايلية سفيان / بوغفالة عبد القادر		التّاريخ: 22 شعبان 1445هـ / 03 مارس 2024	

السند:

لقد باتت الألعابُ الالكترونيّة اليوم جزءًا لا يتجزّأُ من حياة الأطفال في هذا العصر، وقد دَقَّ الأطباءُ **ناقوسَ** الخطر، لكنْ إنْ كانت لهذه الألعاب الإلكترونيّة منافع عند ممارستها، فلها أضرارٌ كبيرة على الأطفال عند استخدامها لفتراتٍ طويلة.

تعود أسبابُ تَعلُّق الأطفال بالألعاب الإلكترونيّة إلى الحماسَة والقدرة على الإنجازات التي تبدو بُطولية، وكذا المرح والمغامرات، ممّا يجعلُ الأطفال يلعبون فتراتٍ طويلة دون الانتباه إلى عدد السّاعات الكبير الّذي يقضونه وهم يلعبون خاصّةً في غياب الرّقابة الأسريّة، وليست المشكلةُ في الألعاب الالكترونيّة بحدّ ذاتها، بل في إساءة استخدامها، فمِن منافعها أنّها تساهمُ في تطوير وتحسين مهارات الحركة الدّقيقة للأطفال، مثل التّنسيق بين اليدين، و تنمية حسّ التّنافس، وكذا التّواصل الإيجابي والتّخطيط كفريق خاصّة في الألعاب الجماعيّة، وأيضا تُعزّز مهارةَ التخيّل والاستكشاف.

يتحوّلُ تعلُّق الأطفال بالألعاب الالكترونيّة إلى إدمانٍ، بحيث لا يتمكّنُ الطّفلُ المصاب به ترك العادة، وإنْ تركَ ما اعتاد عليه يُصَابُ **الطّفلُ** بأعراضِ انزعاج وغضب وقلق وتوتّر، ممَّا يؤثّر على تحصيله الدّراسي، وكذلك الألعاب الإلكترونيّة تُسبّب اضطرابًا في النّوم، لأنّها تحوي الكثير من المرئيات والصّور والألوان والأصوات الّتي تشدُّ الطّفلَ وتسلبه القُدرةَ على الاسترخاء والنّوم، فيبقى مُتأَثرًا بهذه المُؤثّرات الكثيرة.

وعلى الأهل عدم إهمال اعتياد الأطفال على الألعابِ الإلكترونيّة، وعدم تَركِهم يَمضون في لعبِها عدّةَ ساعاتٍ متواصلةٍ، لأنّ هذا يؤثّر على صحّتهم النّفسية والجسديّة، وعلى تحصيلِهم الدّراسي، فيصبح الطفلُ المُدمِن على الألعاب الإلكترونيّة كالسّجين وحيدًا في غرفته، فلَيتَ **الأَطفَالَ** يدركون خطورةَ الإدمانِ عليها.

الزّغابي للرّعاية الصّحيّة / مركز آدم وحواء للصّحّة النّفسيّة – تاريخ النّشر: 7 أوت 2023

www.ency-education.com

الأسئلة

الوضعية الأولى: (04 نقاط)

1. وردت في النّص أسباب تعلّق الأطفال بالألعاب الإلكترونيّة. **اذكر** سببين. (01ن)
2. الألعاب الإلكترونيّة لها منافع وأضرار. حدّد فائدتين ثمّ ضررين لها. (01ن)
3. **اقترح** عنوانا مناسبا للنّص. (01ن)
4. أ- **وظّف** لفظة "**الإدمان**" في جملة مفيد من إنشائك. (0,5ن)

   ب-**هات** من النّص ضد كلمة: **حضور**. (0.5ن)

الوضعية الثانية: (08 نقاط)

1. **أعرب** ما تحته خط: **نَاقُوسَ** - **الطّفلُ** - **الأطفَالَ**. (1.5ن)
2. **حدّد** محسّنا بديعيّا معنويًّا من الفقرة الأولى و**اذكر** نوعه. (01ن)
3. **دلّ** على الأسلوب الإنشائي الوارد في الفقرة الأخيرة و**اذكر** نوعه وصيغته . (01ن)
4. **سم** الصّورة البيانيّة و**حدّد** أركانها في مايلي: (1.5ن)

   الطفلُ المدمنُ على الألعاب كالسّجين وحيدٌ في غرفته.

5. **بيّن** نوع الهمزة وسبب رسمتها في مايلي: (02ن)

الكلمة	نوع الهمزة	سبب رسمتها
استخدام		
الإنجاز		

6. **حوّل** الجملة التّالية الى المثنّى المذكّر مع الضّبط بالشّكل: (01ن)

" إنْ تركَ الطّفلُ المصابُ بإدمانِ الألعاب ما اعتادَ عليه يُصَابُ بأعراضِ انزعاجٍ".

الوضعية الإدماجية الإنتاجية:(08 نقاط)

السّياق: داومتَ مع زملائك المنافسةَ على ألعاب الفيديو (بوبجي ، فري فاير) ممّا انعكس ذلك على نتائجك المدرسيّة وسبب لك نقصا حادّا في النّظر.

السّند: الألعاب الإلكترونيّة نِعمة ونقمة.

التّعليمة: أنتج نصّا من عشرة أسطر تصف فيه أجواء اللّعب مع زملائك، مبيّنا تأثير الألعاب الإلكترونية على صحّتك وعلى تحصيلك العلمي، موظّفا مكتسباتك المناسبة للموضوع.

www.ency-education.com

الوضعية	الإجابة	التّنقيط
الأولى (04 ن)	**الوضعيّة الأولى: (04نقاط)** **1/ أسباب تعلّق الأطفال بالألعاب الإلكترونيّة:** أ/ الحماسة والقدرة على الإنجازات التي تبدو بُطولية. ب/ المرح والمغامرات **2/ أ- فوائد الألعاب الإلكترونيّة:** - تساهمُ في تطوير وتحسين مهارات الحركة الدّقيقة للأطفال. - تنمية حسّ التّنافس. - التّواصل الإيجابي والتّخطيط كفريق خاصّة في الألعاب الجماعيّة. - تُعزّز مهارةَ التّخيّل والاستكشاف. **ب- أضرار الألعاب الإلكترونيّة:** - الإدمان. - التّأثير على التّحصيل الدّراسي. - اضطراب في النّوم. -التّأثير على الصّحة النفسية والجسمية. **3/ اقتراح عنوان مناسب للنّص:** الألعاب الإلكترونيّة **4/** أ. توظيف لفظة "**الإدمان**" في جملة مفيدة. ب/ ضدّ كلمة **حضور** من النّص: غياب.	(01ن) (0.5 ن) (0.5ن) (01ن) (0.5ن) (0.5ن)
الثّانية: (8ن)	**1/ الإعراب:** **ناقوسَ** : مفعول به منصوب وعلامة نصبه الظّاهرة على آخره. **الطّفلُ** : نائب فاعل مرفوع وعلامة رفعه الضمّة الظّاهرة على آخره. **الأطفالَ**: اسم ليتَ منصوب وعلامة نصبه الفتحة الظّاهرة على آخره. **2/ تحديد محسّن بديعي معنوي من الفقرة الأولى وذكر نوعه:** **(منافع، أضرار)** **نوعه** : طباق إيجاب. **3/ الأسلوب الإنشائي الوارد في الفقرة الأخيرة:** ليت الأَطفَالَ يدركون خطورةَ الإدمانِ عليها. **نوعه** : طلبي **صيغته**: التّمنّي. **4/ تسمية الصّورة البيانيّة وتحديد أركانها في ما يلي:** الطفلُ المُدمنُ على الألعاب كالسّجين وحيدٌ في غرفته: **تشبيه تّام** **المُشبّه**: الطفل المدمن **المشبّه به**: السّجين **الأداة**: الكاف **وجه الشبه**: وحيد في غرفته. **5/ تبيان نوع الهمزة وسبب رسمتها في مايلي:**	(0.5ن) (0.5ن) (0.5ن) (01ن) (01,5ن) (01ن)

الكلمة	نوع الهمزة	سبب رسمتها
استخدام	همزة وصل	مصدر الماضي السّداسي
الإنجاز	همزة قطع	مصدر الرّباعي المبدوء بهمزة

(02ن)

www.ency-education.com

6/تحويل الجملة التّالية الى المثنّى المذكّر مع الضّبط بالشّكل: (01ن)

" إنْ تَركَ **الطّفلَان المُصَابَان** بإدمانِ الألعابِ ما **اعتَادَا** عليه **يُصَابَانِ** بأعراضِ انزعاجٍ".

الوضعيّة الإدماجيّة الإنتاجيّة: (08 نقاط)

المعايير	المؤشّرات	النّقطة
الملاءمة	**الاستجابة لطبيعة الموضوع من خلال:** -وصف أجواء اللّعب مع الأصدقاء. - تأثير الإدمان على الألعاب الإلكترونيّة على صحة الأطفال وعلى تحصيلهم العلمي. استخدام النمط الوصفي - توظيف المكتسبات القبليّة. -احترام حجم المنتج: (عشرة أسطر).	**0.75ن** **0.75 ن** **0.5 ن** **0.5ن** **0.5 ن**
الانسجام	- الهيكلة السّليمة للموضوع (مقدّمة ، عرض ، خاتمة). - ترابط الأفكار وتسلسلها. - حسن استعمال أدوات الرّبط.	**02ن**
سلامة اللّغة	**التّوظيف السليم لقواعد اللّغة:** الإملائية والصرفية والنحوية والتّركيبيّة.	**0.5x4**
الإتقان والأبداع	-حسن العرض وجودة الخط. - -إدراج شواهد مناسبة للموضوع.	**0.5 ن** **0.5 ن**

www.ency-education.com