تم تحميل هذا الملف من الموقع Talamidi.com

المملكة المغربية
وزارة التربية الوطنية والتعليم الأولي والرياضة
المركز الجهوي للامتحانات

الامتحان الجهوي الموحد للبكالوريا
السنة الأولى من سلك الباكالوريا
الدورة العادية 2025
- خاص بالمترشحين الممدرسين -

المادة: اللغة العربية	المعامل:	02
الشعبة: جميع الشعب العلمية والشعب التقنية	مدة الإنجاز:	ساعتان

نص الانطلاق: الألعاب الإلكترونية والتواصل

تظل علاقة الإنسان بالترفيه والألعاب علاقة فطرية ومتأصلة تمتد عبر التاريخ، وتعكس الطبيعة الاجتماعية للإنسان ورغبته الدائمة في التفاعل والتواصل مع الآخرين. فمنذ العصور القديمة، استخدم الإنسان الألعاب باعتبارها وسيلة للتعبير والتعلم والتواصل على حد سواء، بدءا من الألعاب التقليدية البسيطة إلى المسابقات الرياضية المعقدة التي تعزز الروح الجماعية والمنافسة الشريفة. فاللعبة، باعتبارها ظاهرة بشرية جماعية، لا توفر المتعة فحسب، بل تبرز المنافسة وتولد الألفة وتعزز الروابط بين الأفراد والمجتمعات.

وفي هذا السياق، يبرز في العصر الراهن، الذي يمكن وصفه بعصر الإعلام والاتصال الإنساني، سؤال محوري حول كيفية تشكل البيئة الرقمية الحديثة للألعاب ومدى ارتباطها بالتطورات التي طالت تطبيقات الإعلام والاتصال. ولعل من المؤشرات الدالة على هذا الارتباط، أن متوسط أعمار من يلعبون في العالم اليوم وصل إلى 34 سنة، مما يشير إلى أن الألعاب لم تعد مقتصرة على فئة عمرية محددة بالأطفال كما كان الأمر سابقا، بل أصبحت جزءا من ثقافة المجتمع ككل. ووصلت مردودات الألعاب اليوم إلى 300 مليار دولار عالميا. وحتى نضع هذا الرقم في منظوره المنطقي، فهذا يعني أن الألعاب الإلكترونية باعتبارها سوقا، تخطت سوق أفلام هوليوود بعشرة أضعاف، مما يعكس حجم الصناعة وتأثيرها الاقتصادي.

ويعود هذا التأثير الكبير في جانب منه إلى نشأة الألعاب الإلكترونية على مكون التفاعلية، وهو المكون الرئيس الذي يميزها، باعتبارها وسيلة، عن نظيراتها من الوسائل الإعلامية الأخرى. فعنصر التفاعلية بين القائم بالاتصال والجمهور أحدث علاقة بين الطرفين قائمة على التأثير في الجوانب المعرفية والسلوكية والعاطفية. وهكذا، حول هذا التفاعل الألعاب من مجرد أدوات ترفيهية إلى منصات تواصل اجتماعي، حيث يتواصل اللاعبون ويتفاعلون ويتبادلون الخبرات.

وعليه، تكثر التساؤلات عند النظر في مستقبل سوق الألعاب الإلكترونية، الذي يتوقع أن يصل إلى 800 مليار دولار بحلول عام 2030، مما يعكس النمو السريع لهذه الصناعة. ومع تطور تقنيات الذكاء الاصطناعي، والتقنيات المرئية كالواقع الافتراضي والمعزز، نستطيع أن نقول إننا ما زلنا في الخطوات الأولى لهذا المجال. فإن كان لعنصر التفاعل هذا التأثير الكبير على مستويات التعرض للمحتوى، فما هو التأثير الممكن عندما تدمج الألعاب مع التقنيات الغامرة؟ وما هو التأثير المتوقع على الهوية الثقافية والاجتماعية في ظل بيئة رقمية يقودها الذكاء الاصطناعي؟

المصدر: رائد عبد الله الحمود، القوى الخفية التي تشكل مستقبل الإعلام والاتصال، المجلة العربية، عدد 582، الرياض، المملكة العربية السعودية، مارس 2025، ص.8-11 (بتصرف).

لتحميل المزيد من الملفات قم بزيارة الموقع : Talamidi.com

تم تحميل هذا الملف من الموقع Talamidi.com

المملكة المغربية
وزارة التربية الوطنية والتعليم الأولي والرياضة
الأكاديمية الجهوية للتربية والتكوين لجهة الداخلة - وادي الذهب
المركز الجهوي للامتحانات

الامتحان الجهوي الموحد للبكالوريا

السنة الأولى من سلك الباكالوريا

الدورة العادية 2025

- خاص بالمترشحين المدرسين -

الصفحة 2 / 2

المادة: اللغة العربية	المعامل	02
الشعبة: جميع الشعب العلمية والشعب التقنية	مدة الإنجاز	ساعتان

أقرأُ النص قراءة متأنية، ثم أجيب عن الأسئلة الآتية:

❖ المجال الأول: مكون النصوص (10 نقط)

1. اقرأ(ئي) عنوان النص وأبرز(ي) **علاقته بموضوعه**. .....(1ن)
2. حدد(ي) **القضية** التي يطرحها النص. .....(1ن)
3. اشرح(ي) قول الكاتب: "**الألعاب لم تعد مقتصرة على الأطفال، بل أصبحت جزءا من ثقافة المجتمع ككل**". .....(1ن)
4. يتجاذب النص حقلان دلاليان هما **حقل الألعاب الإلكترونية، وحقل التواصل الرقمي**. مثل(ي) لكل واحد منهما بثلاثة ألفاظ أو عبارات، مصنفا(ة) ذلك في جدول. .....(1.5ن)
5. بين(ي) انطلاقا من النص **التأثير الاقتصادي الكبير لسوق الألعاب الإلكترونية**. .....(1ن)
6. أبرز(ي) **الطريقة** المعتمدة في بناء النص وعرض مضمونه. .....(1.5ن)
7. اكتب(ي) فقرة تناقش(ين) فيها قضية "**تحول الألعاب الإلكترونية إلى وسيلة تواصل**" مبديا(ة) رأيك الشخصي فيها.(3ن)

❖ المجال الثاني: مكون علوم اللغة (4 نقط)

1. تأمل(ي) الجملة الآتية المأخوذة من النص: "**إن متوسط أعمار من يلعبون في العالم اليوم وصل إلى 34 سنة**" ثم قم(قومي) بما يلي:

أ- استخرج(ي) عناصر ظاهرة العدد من الجملة، واملأ(ئي) الجدول بما يناسب (بعد نقله في ورقة الامتحان): .....(1ن)

العدد	صورته	المعدود	نوعه

ب- حول(ي) العدد الوارد في الجملة من صورته الرقمية إلى صورته اللفظية، مع تغيير ما يلزم. ..... (1ن)

2. ركب(ي) جملتين مفيدتين من إنشائك، تتضمن الأولى **استفهاما يفيد التقرير**، وتتضمن الثانية **نهيا يفيد النصح**. ...(2ن)

❖ المجال الثالث: مكون التعبير والإنشاء (6 نقط)

"تقول دراسة حديثة:

"إن الألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين؛ فقد تكون وسيلة للتعلم والتواصل، أو أداة للإدمان والعزلة."

انطلق(ي) من هذه الفكرة، واكتب(ي) موضوعا منسجما تستثمر(ين) فيه مكتسباتك حول مهارة: "**توسيع فكرة**" مراعيا(ة) ما يأتي:

(الالتزام بالمطلوب، وتوظيف تقنيات وإجراءات المهارة، ومراعاة سلامة اللغة واحترام علامات الترقيم...).

لتحميل المزيد من الملفات قم بزيارة الموقع : Talamidi.com