Open Learning

Translation Department

Second Year

second Term

ESSAY READING & COMPREHENSION

Mr. Nabil Qadmani

4

2023 2022

LANWAR ESTABLISHMENT | elanwar.us
مؤسسة الأنوار التعليمية

Let's study! English

الممسوحة ضوئيا بـ CamScanner

Good morning.

Unit four

Argumentative essay

When I talk about argumentative essay, I talk about something to be discussed or to be argued within that theme, idea or topic.

So, the idea or the conclusion should be clearly stated to have certain view points; either by the reader to assess or by the writer to convince you with his argumentative topic.

Let us read the introduction:

An argumentative essay is one where the writer argues for or against a certain issue. The aim is to make a point, trying to persuade the audience and change their views, behavior, attitudes, etc. A good and effective argumentative essay is one where logical order and discussion of ideas is followed in order to leave a good impact.

المقال الجدلي هو الذي يجادل فيه الكاتب مع أو ضد قضية معينة. الهدف هو توضيح نقطة، ومحاولة إقناع الجمهور وتغيير آرائهم، سلوكهم، ومواقفهم، وما إلى ذلك. المقال الجدلي الجيد والفعال هو الذي يتم فيه اتباع الترتيب المنطقي ومناقشة الأفكار من أجل ترك تأثير جيد.

***

What is the difference between "**argue**" and "**discuss**"?

In discussion, you may have certain viewpoints suggested; that is all, but in argue, it means that a writer needs to go around the idea using different techniques to convince you.

So, argue is against certain issues, but at the end, you are really with or against.

Impact: influence/ affectation

So, we have another example here: **Video Games and Desensitization to Violence.**

Desensitization: means reducing sensation.

الممسوحة ضوئيا بـ CamScanner

You do not care about dilemmas, bombs, wars, or accidents in the streets. It becomes normal for you.

So, that type of essay is classified as argumentative essay. The writer wants us to discuss and to scan the essay to tell us that the influence of such type of video games would affect badly the people and the guys.

Video Games and Desensitization to Violence

So, we are going to read only the first paragraph:

1. Before trying to determine whether desensitisation to violence and video games are correlated in any way, we should mention first what is usually meant by desensitisation to violence. Young people becoming desensitized to violence means that they gradually become insensitive to violent scenes and violence in general. The dominant argument in this respect is that children perceive screen violence as play or spectacle and somehow become immune to the horror of violence which makes them as a result less sensitive to the pain and suffering of others, or even aggressive towards others.

1 . قبل محاولة تحديد ما إذا كان نزع الاحساس بالعنف وألعاب الفيديو مترابطين بأي شكل من الأشكال، يجب أن نذكر أولاً ما يعنيه عادةً عدم الاحساس بالعنف. إن عدم تأثر الشباب بالعنف يعني أنهم يصبحون تدريجياً غير حساسين لمشاهد العنف بشكل عام. الحجة السائدة في هذا الصدد هي أن الأطفال ينظرون إلى عنف الشاشة على أنه مسرحية أو مشهد ويصبحون بطريقة ما محصنين ضد رعب العنف الذي يجعلهم نتيجة لذلك أقل حساسية لألم ومعاناة الآخرين، أو حتى أكثر عدوانية تجاه الآخرين.

Immune: منيعين

Aggressive: Misanthropic/ men haters كاره للبشرية

****

2. It seems that there is no controversy concerning the effects of violence viewing on young people. Most scientists agree that there are negative effects from exposure to media violence and

الممسوحة ضوئيا بـ CamScanner

one such effect is desensitization to violence. However, nobody ever distinguishes between- actual violence and fictional or simulated one, as is the case with video games. Do they really believe that the teenager, who laughs while seeing a game character being relentlessly beaten, is equally insensitive when he sees his mother, for example, being beaten by his father? Is there some kind of selective insensitivity then?

2.يبدو أنه لا جدال حول آثار مشاهدة العنف على الشباب. يتفق معظم العلماء على أن هناك آثاراً سلبية من التعرض للعنف الإعلامي وأن أحد هذه الآثار هو عدم الاحساس بالعنف. ومع ذلك، لا أحد يميز أبداً بين – العنف الفعلي والعنف الخيالي أو المحاكي، كما هو الحال مع ألعاب الفيديو. هل يعتقدون حقًا أن المراهق، الذي يضحك وهو يرى شخصية اللعبة تتعرض للضرب بلا هوادة، هو بنفس القدر من الحساسية عندما يرى والدته، على سبيل المثال، تتعرض للضرب من قبل والده؟ هل هناك نوع من عدم الحساسية الانتقائية إذن؟

* * * * * * * * * * * * * *

3. Aggressiveness is not a learned thing. It is an instinctive response to real or feared dangers that threaten an individual's Life and happiness. People never become aggressive because they saw similar behavior on screen. They are aggressive if and when they have a reason to be. If, for instance, they feel threatened, or are actually attacked or insulted, and if they have enemies or rivals or competitors whom they hate and want to harm or to defeat, also if they are cheated or betrayed; if aggression is not normal reaction, then what is?

العدوانية ليست شيئاً مكتسباً. إنها استجابة غريزية لأخطار حقيقية أو مخيفة تهدد حياة الفرد وسعادته. لا يصبح الناس عدوانيين أبداً لأنهم رأوا سلوكاً مشابهاً على الشاشة. إنهم عدوانيون إذاً عندما يكون لديهم سبب لذلك. إذا شعروا، على سبيل المثال، بالتهديد أو تعرضوا للهجوم أو الإهانة بالفعل وإذا كان لديهم أعداء أو خصوم أو منافسون يكرهونهم ويريدون إيذائهم أو هزيمتهم، وكذلك إذا تعرضوا للغش أو الخيانة؛ إذا كان العدوان ليس رد فعل طبيعي، فما هو إذن؟

So, aggressiveness is a kind of reaction which took place in certain events as a kind of defense.

الممسوحة ضوئيا بـ CamScanner

It is a kind of action which is related to event or to a situation.

So, it is very important to know that many situations would lead people to become aggressive.

****

4. The way aggressiveness is expressed depends mainly on the individual's cultural level. The lower their culture, the more likely they would be to express aggressiveness by exercising physical force. In this case media may be useful to them in providing new fighting tricks and techniques. However, these people would look for this kind of information anyway, even if it wasn't offered by the media so abundantly. People of a higher culture, on the other hand, are more likely to cope with conflict situations using reason. They have less reason to be aggressive but when they express their aggressiveness by means of verbal violence which, of course, is never to be found in video games. A civilized person would never resolve conflict using his fists even if he had previously killed some thousand little men in Street-fighter or Mortal Combat or whatever fighting game.

4. تعتمد طريقة التعبير عن العدوانية بشكل أساسي على المستوى الثقافي للفرد. كلما انخفضت ثقافتهم، زاد احتمال تعبيرهم عن العدوانية من خلال ممارسة القوة البدنية. في هذه الحالة، قد تكون وسائل الإعلام مفيدة لهم في توفير حيل وأساليب قتالية جديدة. ومع ذلك، فإن هؤلاء الأشخاص سيبحثون عن هذا النوع من المعلومات على أي حال، حتى لو لم يتم تقديمها من قبل وسائل الإعلام بكثرة. من ناحية أخرى، من المرجح أن يتعامل الأشخاص من ثقافة أعلى مع مواقف الصراع باستخدام العقل. لديهم سبب أقل للعدوانية ولكن عندما يكونون كذلك، فإنهم يعبرون عن عدوانيتهم عن طريق العنف اللفظي الذي بالطبع لا يمكن العثور عليه أبداً في ألعاب الفيديو. لن يحل الشخص المتحضر النزاع بقبضاته أبداً حتى لو كان قد قتل في السابق حوالي ألف من الرجال الصغار في قتال الشوارع أو Mortal Combat أو أي لعبة قتالية.

Reason: mind.

****

الممسوحة ضوئيا بـ CamScanner

5. Although a very young medium, video games are popular among children, teenagers, even adults. They are considered a part of low culture but, as I see it, they are here to serve a need: the need for a substitute for the lost physical activity in modern society. Video games are actually simulated physical activity where the player is not doing the muscles part of action but only the brain part of it. Titles like: Streetfighter, Medal of Honor, Allied Assault, Grand Theft Auto, Doom are indicative of their content. In all these games the player is required to fight, outsmart, and defeat an enemy. The enemy is usually human (soldiers, spies, gangsters, knights, evil people) but there are also aliens, ghosts, creatures and other things. Every possible form of fighting is used: martial arts, gun fighting, air fighting, submarine fighting, spacecraft fighting, anything we can imagine. Yet all this mayhem has nothing to do with violence. Violence means harm, pain, suffering. There are no such elements in video shown and the victim can be completely run over and then pop back up without harm. The characters do not look realistic either by technical or by artistic standards. They are not given a substantial personality and they lack real life A motivations and emotions. They remind more of toys than of living creatures. The player cannot get emotionally involved (nobody cries when playing Max Payne, although the game's story is supposed to be very tragic). After all, the game is there to be played, not to be watched, and fighting is just an excuse for practicing quick response, accuracy, strategy, and other skills. But if it was to be watched, one would see in it images, colors, motion, speed, sounds, special effects and music; definitely not violence and pain. In any case, the result of all this "violent" experience is a happy player who has had a very good time testing his reflexes and practicing various skills, while at the same time, nobody got hurt, nobody got sad, nobody lost anything.

الممسوحة ضوئيا بـ CamScanner

5. على الرغم من كونها وسيلة صغيرة جداً، إلا أن ألعاب الفيديو تحظى بشعبية بين الأطفال والمراهقين وحتى البالغين. إنها تُعتبر جزءًا من الثقافة السيئة، لكنها، كما أراها، موجودة هنا لخدمة حاجة: الحاجة إلى بديل عن النشاط البدني المفقود في المجتمع الحديث. ألعاب الفيديو هي في الواقع محاكاة للنشاط البدني حيث لا يقوم اللاعب بالجزء العضلي من الحركة ولكن فقط جزء الدماغ منه. عناوين مثل: Streetfighter وMedal of Honor وAllied Assault وGrand Theft Auto وDoom تدل على محتواها. في كل هذه الألعاب، يُطلب من اللاعب محاربة العدو والتغلب عليه وهزيمته. عادة ما يكون العدو بشرياً (جنود، جواسيس، رجال عصابات، فرسان، أشرار) ولكن هناك أيضاً كائنات فضائية وأشباح ومخلوقات وأشياء أخرى. يتم استخدام كل شكل ممكن من أشكال القتال: فنون الدفاع عن النفس، القتال بالأسلحة النارية، القتال الجوي، قتال الغواصات، قتال المركبات الفضائية، أي شيء يمكننا تخيله. لكن كل هذه الفوضى لا علاقة لها بالعنف. العنف يعني الأذى والألم والمعاناة. لا توجد مثل هذه العناصر في الفيديو المعروض ويمكن للضحية أن تدهس بالكامل ثم تنبثق مرة أخرى دون أن تتعرض لأذى. لا تبدو الشخصيات واقعية بالمعايير الفنية. لا يتم منحهم شخصية جوهرية ويفتقرون إلى دوافع الحياة الحقيقية والعواطف. إنهم يذكرون الألعاب أكثر من الكائنات الحية. لا يمكن للاعب أن يتدخل عاطفياً (لا أحد يبكي عند لعب Max Payne، على الرغم من أن قصة اللعبة من المفترض أن تكون مأساوية للغاية). بعد كل شيء، اللعبة موجودة لتلعبها، لا يجب مشاهدتها، والقتال مجرد ذريعة لممارسة الاستجابة السريعة، والدقة، والاستراتيجية، ومهارات أخرى. ولكن إذا كانت ستتم مشاهدتها، فيمكن للمرء أن يرى فيها صوراً وألواناً وحركة وسرعة وأصواتاً ومؤثرات خاصة وموسيقى؛ بالتأكيد ليس العنف والألم. على أي حال، فإن نتيجة كل هذه التجربة "العنيفة" هي وجود لاعب سعيد قضى وقتًا ممتعًا في اختبار ردود أفعاله وممارسة مهارات مختلفة، بينما في نفس الوقت، لم يصب أحد، ولم يحزن أحد، ولم يخسر أحد شيئاً.

****

The concluding paragraph:

6. By this, I don't mean that simulated violence is a good or even acceptable subject for games or films, but this is a completely different matter having to do with the poverty of original ideas and inadequacy of dominant value systems, characteristic of our society and not with the mechanisms behind insensitive or violent behavior.

الممسوحة ضوئيا بـ CamScanner

6. لا أعني بهذا أن محاكاة العنف موضوع جيد أو مقبول حتى للألعاب أو الأفلام، لكن هذه مسألة مختلفة تماماً تتعلق بفقر الأفكار الأصلية وعدم كفاية أنظمة القيم السائدة، وهي سمة من سمات مجتمعنا. وليس بآليات السلوك غير الحساس أو العنيف.

****

Now, let us do the exercise in page 48:

III. Fill in the blanks with appropriate words to complete the following summary of the reading selection. More than one word could be used in some blanks.

Promarico Benedetto is the owner of an Italian restaurant outside Brussels. He had **asked for** an inspection by a certification company **announced** Italian government. The **editor** arrived at 10 a.m. and was shown **notes** happy customers. Trombetta had a **tour** in the kitchen and wine cellar to do **inspection** there. In his report, he **passed** Benedetto's restaurant be given the **Italian certification/authenticity** only when he proves that his salami, pork, and ham are Italian.

Benedetto felt **devastated**. He rang his **supplier** and insisted that she send him **province** to prove that the meat is Italian.

Benedetto invited Trombetta to an Italian meal at his restaurant. The meal was **pizza and spaghetti and similar** to a meal in Italy.

The supplier sent him a letter promising that all meat is Italian.

As a **result,** Benedetto's restaurant was declared an **authentic** Italian restaurant.

****

Let us move to page 60:

II. Decide whether the following statements are True (T) or False (F).

It is believed that children who play violent video games become immune to violence. **True**

Scientists agree on the negative effects of media violence, except for desensitisation to violence. **False**

الممسوحة ضوئيا بـ CamScanner

People could become aggressive because they had seen similar violence on TV. **True**

People of a higher culture normally use verbal violence. **True**

The fighting in video games is the same as real violence. **False**

****

Let us move to part 2 now.

We are going to have selected texts for practice, and we will start with:

Shoot'em up

It means shoot them up.

What do we mean by "up"?

When we use "up + verb," it means to do this action fully.

For example, when I ask my kid to drink the milk up

يعني كرعها ولا (أشرب الكأس بأكمله)

When "up" is related to a verb, it means to complete that type of action.

So, Shoot'em up means أقضِ عليهم

So, Shoot'em up is a kind of what we call a field of movie making that may employ certain types of video games or movies.

Shoot'em up

1. **Playing action games improves visual skills**

Nothing, it seems, is without some redeeming value. Writing in Nature, Shawn Green and Daphne Bavelier, of the University of Rochester, in New York state, report the results of a series of tests they performed on two groups of people. One group consisted of experienced players of video games. The other consisted of non-players. It seems that playing games of the sort most censured by parents and moralists — action games such as "Grand Theft Auto III" — improves a person's visual perception.

الممسوحة ضوئيا بـ CamScanner

1 . تؤدي ممارسة ألعاب الحركة إلى تحسين المهارات البصرية: لا شيء، على ما يبدو، يخلو من بعض القيمة التعويضية. كتب شون جرين ودافني بافيلير من جامعة روتشستر بولاية نيويورك في دورية Nature، عن نتائج سلسلة من الاختبارات التي أجروها على مجموعتين من الأشخاص. تتألف إحدى المجموعتين من لاعبين ذوي خبرة في ألعاب الفيديو. والأخرى يتألف من غير اللاعبين. يبدو أن ممارسة الألعاب من النوع الأكثر انتقادًا من قبل الآباء وعلماء الأخلاق – ألعاب الحركة مثل "Grand Theft Auto III" – يحسن الإدراك البصري للشخص.

****

2. **The first two tests measured the ability to pay attention. One asked the subjects to work out which small shape was within a circle, in the presence of a large "distracter" shape. The other asked them to count the number of squares on a screen. Both tests showed that players pay better attention than non- players, at least within a narrow field of view.**

1 . قام أول اختبارين بقياس القدرة على الانتباه. طلب أحدهم من المشاركين تحديد الشكل الصغير الذي يقع داخل دائرة، في وجود شكل كبير "مشتت للانتباه". طلب الآخر منهم حساب عدد المربعات على الشاشة. أظهر كلا الاختبارين أن اللاعبين يولون اهتمامًا أفضل من غير اللاعبين، على الأقل ضمن مجال رؤية ضيق.

Distracter: something confuses you and distract your attention, so you cannot concentrate. مشتت

****

3. **That is not surprising, because video games tend to have just such a restricted field of view. In a third test, however, the subjects had to find a small target (a triangle within a circle) in an extensive field of squares. This test showed that players did much better than non-players even when a wide field of view was involved, a result which suggests that their skills are being generalized.**

الممسوحة ضوئيا بـ CamScanner

3. هذا ليس مفاجئاً، لأن ألعاب الفيديو تميل إلى أن يكون لها مجال رؤية محدود. ومع ذلك، في اختبار ثالث، كان على الأشخاص العثور على هدف صغير (مثلث داخل دائرة) في مجال واسع من المربعات. أظهر هذا الاختبار أن أداء اللاعبين أفضل بكثير من غير اللاعبين حتى عندما يتعلق الأمر بمجال رؤية واسع، وهي نتيجة تشير إلى أن مهاراتهم يتم تعميمها.

****

4. Mr. Green also looked at whether the rapid pace of action games improved the ability to avoid attention bottlenecks. An example of a bottleneck is when people have difficulty detecting a second target if it appears on screen a few tenths of a second after an initial one. Regular players could, indeed, detect a second target almost twice as often as non-players.

4. نظر جرين أيضاً فيما إذا كانت الوتيرة السريعة لألعاب الحركة قد حسنت القدرة على تجنب تقيد الانتباه. مثال على هذا التقيد هو عندما يواجه الأشخاص صعوبة في اكتشاف هدف ثان إذا ظهر على الشاشة بعد بضعة أعشار من الثانية من الهدف الأولي. يمكن للاعبين العاديين، في الواقع، اكتشاف هدف ثان تقريبًا ضعف مرات اكتشاف غير اللاعبين.

Bottleneck: it is when you cannot get out and get stuck in the area. It is a kind of confusion.

5. Sceptics might argue that video-game players did better on the tests because of pre-existing differences. Mr. Green therefore took another group of novices and trained them for an hour a day over the course of ten days. Half the group played "medal of Honour", an action game. The other half played "Tetris", a puzzle game. After the training period, the "Tetris" players had not notably improved on the tests, but the "Medal of Honour" players had. Mr. Green supposed that this is because action games require players to do a lot of things at once - look for new enemies, shoot old ones, dodge bullets and so one. "Tetris" players, by contrast, have to focus on a specific task - getting the block in the gap.

الممسوحة ضوئيا بـ CamScanner

5. قد يجادل المشككون في أن لاعبي ألعاب الفيديو أدوا بشكل أفضل في الاختبارات بسبب الاختلافات الموجودة مسبقًا. لذلك أخذ السيد جرين مجموعة أخرى من المبتدئين ودربهم لمدة ساعة في اليوم على مدار عشرة أيام. لعب نصف المجموعة لعبة "ميدالية الشرف" وهي لعبة أكشن. النصف الآخر لعب "تتريس"، وهي لعبة ألغاز. بعد فترة التدريب، لم يتحسن لاعبو " "Tetrisبشكل ملحوظ في الاختبارات، لكن لاعبي " "Medal of Honorتحسنوا بشكل ملحوظ. افترض السيد جرين أن السبب في ذلك هو أن ألعاب الحركة تتطلب من اللاعبين القيام بالكثير من الأشياء في وقت واحد – البحث عن أعداء جدد، وإطلاق النار على الأعداء القدامى، ومراوغة الرصاص، وهكذا. على النقيض من ذلك، يتعين على لاعبي " "Tetrisالتركيز على مهمة محددة – وضع الكتلة في الفجوة.

Skeptics: feeling that you are not sure of the result even if the result is clear. متشككين

Novices: beginners. مبتدئين

Dodge: avoid/ keep away. يتجنب

****

6. This, surely, will please armies, air forces and sports teams, which require people to make split- second decisions based on a rich, wide visual field. Whether parents will welcome their children's arguments that video games are good for you is, of course, another question entirely.

6. هذا بالتأكيد سوف يرضي الجيوش والقوات الجوية والفرق الرياضية، والتي تتطلب من الناس اتخاذ قرارات في أجزاء من الثانية بناءً على مجال بصري غني وواسع. ما إذا كان الآباء سيرحبون بحجج أطفالهم بأن ألعاب الفيديو مفيدة لهم هو بالطبع سؤال آخر تماماً.

Split- second: a very little part of the second.

جزء بسيط من الثانية

a. It is related to the previous essay.
b. It is also an argumentative essay.

Thank you everyone

Don't give up

الممسوحة ضوئيا بـ CamScanner