



## משרד החינוך

### דגשים לגבי פרסום הצעה לפתרון בחינת הבגרות בעברית: הבנה, הבעה ולשון

1. הצעת הפתרון המפורסמת בזאת לבחינת הבגרות בעברית היא דוגמה הכוללת כמה אפשרויות פתרון בתשובות הפתוחות והיא אינה ממצה. במהלך הבדיקה ייתכן שייעשו שינויים ו/או הרחבות באפשרויות התשובה שיתקבלו על-ידי מעריכי הבחינה.
2. הפתרון להלן מביא את עיקר הסוגיות המרכזיות שהיו טעונות ליבון במסגרת המבחן אך יודגש כי הוא איננו תשובה מלאה ומקיפה, המזכה בניקוד מלא. נדגיש כי ציון המבחן מורכב, מטבע הדברים, גם מגורמים נוספים שאינם מופיעים בפתרון זה, ובהם: רמת ההתבטאות וניסוח התשובה, הקפדה על כללי הדקדוק והכתיב, התמקדות בעיקר, התבססות נכונה וראויה על הטקסט ועוד.
3. אם יתברר שנפלה טעות בהצעת הפתרון, תפורסם בתוך זמן סביר הצעה מתוקנת, והצעת הפתרון המתוקנת תהייה המחייבת. **ט.ל.ח.** (טעות לעולם חוזר) פרסום הצעת הפתרון כפוף לטעויות, ואין בו כדי לחייב קבלת תשובה שגויה בידי מעריכי הבחינה.
4. בהתאם לחוזר מנכ"ל טוהר הבחינות – תשע"ה/9ד, נבחן בבחינת הבגרות מחויב לפעול בהתאם לנוהלי טוהר הבחינות כדי להבטיח הליך בחינות אמין, הוגן ושוויוני. אם יתעורר חשד להפרת טוהר הבחינות על ידי הנבחן, יחל הליך של **החשדת הבחינה**, כמפורט בחוזר. [קישור לחוזר המנכ"ל](#)

בהצלחה לנבחנים ולנבחנות!



## משרד החינוך

הצעה לפתרון בחינות בגרות בעברית: הבנה, הבעה ולשון, מותאם, חורף תשע"ט

### הצעת פתרון לשאלון בעברית: הבנה, הבעה ולשון, מס' 11281, מותאם, חורף תשע"ט

#### חלק ראשון – הבנה והבעה (50 נקודות)

1. א. הקטע מטקסט 3 יכול לשמש בטקסט 1 טענת נגד / הסתייגות / טענה של אחרים, משום שבטקסט 1 הכותב טוען שמשחקי המחשב אינם משפרים מיומנויות המתאימות לעולם הממשי, ואילו הקטע מטקסט 3 מוכיח את ההפך: באמצעות מחקרים גילו שמשחקי מחשב משפרים מגוון כישורים.  
ב. כותב טקסט 1 יצטרך להפריך טענה זו / לערער על ממצאי המחקרים / להפחית מערך הטענה / לדחות את הטענה / להסתייג מטענה זו.
2. א. יחס ההורים למשחקי המחשב בטקסט 1 –  
להורים קשה להתמודד עם עיסוק היתר ועם האובססיות של השימוש של ילדיהם במשחקי מחשב, והם חשים אשמה על שבגללם ילדיהם מתמכרים לטכנולוגיה.  
ב. יחס ההורים למשחקי המחשב בטקסט 2 –  
ההורים אינם מבינים על מה המהומה, מבחינתם יש למשחקי מחשב יתרונות רבים והם משווים זאת למשחקים שהם שיחקו בילדותם.  
ג. על פי טקסט 1 ההורים אינם מבינים שהאובססיה של הילדים שלהם למשחקי המחשב היא תוצאה של הקשר בין תעשיית הטכנולוגיה לבין תחום הפסיכולוגיה.  
על פי טקסט 2 ההורים אינם מבינים שיש הבדל בין המשחקים שהם שיחקו בהם בעבר ובין משחקי המחשב. למשחקי המחשב יש השפעה על פעילות של אזורים במוח הקשורים לריכוז, לבקרה ולעיבוד רגשי ושגורמים להתמכרות, מה שלא היה במשחקי העבר.
3. על הנבחן להגיב על דבריה של האם: על פרט אחד מתוך דבריה או על מכלול הדברים, לנמק או להדגים מהניסיון האישי ומאחד הטקסטים. בניסוח התשובה יש להקפיד על לכידות, תקינות לשונית ותחבירית וכן על פיסוק.



## משרד החינוך

הצעה לפתרון בחינות בגרות בעברית: הבנה, הבעה ולשון, מותאם, חורף תשע"ט

4. הסקירה צריכה להציג את הקשר הדור-כיווני שבין הטכנולוגיה לפסיכולוגיה. מצד אחד, תעשיית הטכנולוגיה משתמשת בפסיכולוגיה. היא עושה שימוש בידע הפסיכולוגי על נקודות התורפה, החולשות, הצרכים והדחפים של נערים בגיל ההתבגרות וכן גם בידע על התמכרות ועל גרימת סיפוק והנאה. מהצד האחר, בתחום הפסיכולוגיה משתמשים בתוצרים טכנולוגיים כגון משחקי מחשב לשם אבחון, הערכה וטיפולים פסיכולוגיים. על הסקירה להיכתב כטקסט עצמאי לכיד ובהיר שיכלול מיזוג בין הרעיונות הרלוונטיים המשותפים למאמרים, ופירוט המידע הרלוונטי שבכל טקסט. הסקירה צריכה לכלול את אזכור המקורות ושימוש בדרכי מסירה מקובלות. על הסקירה להיות מנוסחת באופן ברור, ענייני ותקין.

**חלק שני – לשון (50 נקודות)**

**פרק א: שם המספר** (חובה) (10 נקודות)

5. • אחת  
• שלושה  
• אלפיים ושמונה עשרה  
• ארבעים וחמישה מיליון  
• שני שלישים  
• שלוש עשרה  
• הארבעה עשר  
• ארבעים ושלושה  
• חמש  
• ארבעה



## משרד החינוך

הצעה לפתרון בחינות בגרות בעברית: הבנה, הבעה ולשון, מותאם, חורף תשע"ט

### פרק ב: תחביר (40 נקודות)

על הנבחן לענות על ארבע מן השאלות 6-10.

#### פסוקית לוואי

6. א. • (2) בשל הדחף הבסיסי | להצליח בתחום חברתי | ילדים מבליים אין־ספור שעות בסביבות של מדיה חברתית ומשחקי וידאו.

ב. • חשוב שיידעו / שנדע / שכולם יידעו / שההורים יידעו / שהילדים יידעו את האמת על מעורבותם של המומחים במדעי המוח בלכידת תשומת הלב של הילדים.

ג. • משכנעת – לוואי

יוצרת – נשוא

המשתמשים – נושא

מרגישים – נשוא

נענות – נשוא

• בהן – (ב) סביבות (ה) דיגיטליות  
• שהן – (שה) סביבות (ה) דיגיטליות  
• שלהם – (של) המשתמשים

7. א. • פסוקית 2 ופסוקית 5.

• סיבה ותוצאה

ב. • במשפט (1)

• אף על פי שמשחקי הפעולה מעולם לא תוכננו להיות אמצעי לימוד, יש בעצם מהותם עקרונות למידה חשובים.

• בעצם מהותם של משחקי הפעולה יש עקרונות למידה חשובים. / יש עקרונות למידה חשובים בעצם מהותם של משחקי הפעולה.



## משרד החינוך

הצעה לפתרון בחינות בגרות בעברית: הבנה, הבעה ולשון, מותאם, חורף תשע"ט

8. א. (1) מן המחקר הפסיכולוגי עולה כי נערים בגיל ההתבגרות מחפשים תחרותיות.
- ב. (2) ההבדל היחיד בין משחקי העבר ובין המשחקים בימינו הוא שבימינו המשחק הוא במחשב.
- ג. • במשפט (1)  
• במשפט (2)  
• מפני שבמשפטים הללו יש פסוקית נושא ופסוקית נשוא הממלאות את התפקידים התחביריים של נושא ונשוא החסרים במשפט העיקרי.
- ג. לדברי ההורים, עיסוק היתר של ילדיהם בטלפון, במשחקי הווידאו ובמדיה החברתית הוא הקושי הגדול ביותר בהתמודדות שלהם עימם. / ההורים מציינים את עיסוק היתר של ילדיהם בטלפון, במשחקי הווידאו ובמדיה החברתית כקושי הגדול ביותר בהתמודדות שלהם עימם.
- ד. • פסוקית לוואי  
• פסוקית מושא
9. א. (1) — פייסבוק, גוגל וטוויטר  
— התחום שאנחנו מקשרים עם ריפוי  
— ד"ר בי ג'יי פוג
- (2) — החברות הן פייסבוק, גוגל וטוויטר.  
אנ  
— הפסיכולוגיה היא התחום שאנחנו מקשרים עם ריפוי.  
אנ  
— מקים המעבדה הוא ד"ר בי ג'יי פוג.
- ב. (1) החוקרים הסיקו את המסקנות מן המחקרים על משחקי מחשב מסחריים.  
(2) החוקרים / הם מחילים את המסקנות על דור חדש של משחקים.  
(3) מטרת המשחקים מן הדור החדש היא להחליף את המבחנים הפסיכולוגיים המשעממים.
10. א. • שימוש בנסתרים/בגוף שלישי רבים (ללא ציון הנושא)/ שימוש בנושא סתמי.  
• מפתחי "הטכנולוגיה המשכנעת" / מפתחי הרשתות החברתיות ומשחקי הווידאו / מומחים מתחום הטכנולוגיה (בסיוע מומחים מתחום הפסיכולוגיה) משתמשים בטכניקת ה"פרס המשתנה".
- ב. • הטכנולוגיה (כי אם) הפסיכולוגיה  
• נשוא  
• ניגוד  
• הכוח המניע לשינוי התנהגות הילדים הוא הפסיכולוגיה.
- ג. השימוש במסכים ובטלפונים נהפך בשקט ובבלי דעת לפעילות העיקרית בתקופת הילדות.



## משרד החינוך

הצעה לפתרון בחינות בגרות בעברית: הבנה, הבעה ולשון, **מותאם**, חורף תשע"ט

### פרק ג: מערכת הצורות (40 נקודות)

על הנבחן לענות על ארבע מן השאלות 11-15.

11.

השורש	הבניין
ק-ר-א	נפעל
ת-ג-מ-ל	פיעל
י-ו-צ-א	הפעיל
ח-ו-ל	הפעיל
כ-נ-י/ה	פועל
פ-ת-י/ה	פיעל
י-ר-ד	הופעל

12. א. • י-ר-י/ה  
 • לירות – קל  
 הוֹרָה – הפעיל  
 נורתה – נפעל  
 • להורות  
 • ה-ר-י/ה  
 ב. מהירות – שם עצם  
 מהירות – שם תואר

13. א. (1)

קל	פיעל	הפעיל	התפעל
פגישה שיחה	שימוש בילוי	הודעות	התעסקות

- (2) בילוי – ב-ל-י/ה  
 שיחה – ש-י-ו-ח  
 הודעות – י-ו-ד-ע  
 ב. (1) מחבואים  
 עיוורת  
 (2) תלוי



## משרד החינוך

הצעה לפתרון בחינות בגרות בעברית: הבנה, הבעה ולשון, מותאם, חורף תשע"ט

14. א. פותחו / מפותחים

לסייע

להבין

לרכוש

נחשבים

מוסיפים

מאפשרים

לנסות / להתנסות

להיכשל

ב. תופעת

מחלוקת

מקרים

הרגלי

הוכחה

ויכוח

15. א.

שורש ומשקל	בסיס וצורן סופי	הלחם בסיסים
השתעשעות	קביעות	חיזורים
מגוון	מהירות	
יכולת	טיפולי	
עיקרון	מסחרי	
קהילה	מדעית	

ב. (1) בסיס וצורן סופי / גזירה קווית

(2) משחקן – לבסיס "משחק" נוסף צורן הגזירה □ן שיש לו משמעות של בעל מקצוע,

תפקיד או תכונה.

אנ:

משחקאי – לבסיס "משחק" נוסף צורן הגזירה □אי שיש לו משמעות של בעל מקצוע,

תפקיד ותכונה.