



משרד החינוך

דגשים בנוגע לפרסום הצעה לפתרון בחינת הבגרות בעברית: הבנה, הבעה ולשון לבתי ספר ערביים

1. ההצעה לפתרון בחינת הבגרות בעברית המפורסמת בזאת 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 מובאים 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 תהיה המחייבת. **טל"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 על פי נוהלי טוהר הבחינות כדי להבטיח הליך בחינות אמין, הוגן ושוויוני. אם יתעורר חשד שהנבחן הפר את טוהר הבחינות, יחל הליך של **החשדת הבחינה**, כמפורט בחוזר.

[קישור לחוזר המנכ"ל](#)

בהצלחה לנבחנים ולנבחנות!



משרד החינוך

הצעה לפתרון בחינת הבגרות בעברית: הבנה, הבעה ולשון לבתי ספר ערביים, מס' 014381, קיץ תשע"ט

פרק ראשון — הבנת הנקרא (50 נקודות)

יש לענות על כל השאלות 1-7 שבפרק זה.

1. א. יש להשלים את המשפט הנתון.

על פי שורות 1-2, "פורטנייט", "פוקימון גו", "מיינקראפט" ו"טטריס" הם דוגמאות למשחקי מחשב שנהפכו לתעשייה עולמית המגלגלת מיליוני דולרים.

ב. יש להביא, על פי שורות 1-6, שתי עובדות המעידות שהגיימינג נהפך לתופעה עולמית.

עובדה 1: אחד התחביבים של 25% מאוכלוסיית העולם הוא לשחק במשחקי מחשב.

עובדה 2: במקומות רבים בעולם התפתחה תרבות של צריכת מוצרים נלווים.

2. א. יש להציג את העמדה של ארגון הבריאות העולמי בנוגע לסכנה שבתופעת הגיימינג.

גיימרים עלולים להתמכר למשחקי המחשב, ולהתמכרות זו יכולות להיות תוצאות הרסניות.

ב. יש להסביר את הסיבה לעמדה של החברות המייצרות את משחקי המחשב, עמדה המנוגדת לעמדת ארגון הבריאות העולמי בנוגע לסכנה שבתופעת הגיימינג.

החברות המפתחות את המשחקים מרוויחות מיליוני דולרים בשנה מן הצרכנים של משחקי המחשב (על פי שורות 4-6 בקטע), לכן הן לא ירצו שמקורות ההכנסה שלהן (מכירת משחקי המחשב) ייפגעו. זו הסיבה שהן מתנגדות להגדרה של ארגון הבריאות העולמי (שעמדתו היא שהגיימרים מסתכנים בהתמכרות, ועמדה זו יכולה להשפיע על גיימרים ועל בני משפחתם שלא לקנות משחקי מחשב או מוצרים הנלווים להם).

ג. — משחקי המחשב מספקים גמול מיידי של חוויית הצלחה, בניגוד למציאות.

3. א. שאלת דעה אישית

התשובות שלפניך הן הצעה בלבד. תתקבל כל תשובה שיש בה נימוק לדעה.

יש להביע דעה בנוגע לשאלה אם הגיימינג אצל צעירים כיום הוא הרגל חולף, מהנה ולא מזיק או התמכרות שבצידה סכנה, ולנמק דעה זו.

אני סבור שהגיימינג אינו התמכרות.

נימוק: לדעתי, אף על פי שרבים מן הצעירים מחפשים דברים שיגרמו להם להתרגש, הם אינם מתמכרים לדבר אחד ספציפי, אלא מחפשים כל פעם דבר אחר. מכיוון שברגע שהם מתרגלים לדבר הוא מפסיק לרגש אותם. על כן זו אינה התמכרות, אלא הרגל חולף ולא מזיק.

או:

אני סבור שגיימינג הוא התמכרות שבצידה סכנה.

נימוק: גיימינג הוא דבר ממכר. צעירים רבים שנחשפים למשחקי מחשב הופכים לגיימרים, כלומר הם משקיעים זמן רב במשחקים ואחר כך גם באביזרים למשחקים אלה. המעבר מגיימר שאינו מכור לצעיר המכור למשחקי מחשב עלול להיות מהיר מכיוון שההבדל הוא בין בילוי במשחקים אלה ובין בילוי בלי שליטה באורך הזמן. וברגע שזה קורה הגיימר מאבד שליטה על חייו, ולכן עלולות להיות תוצאות הרסניות.



משרד החינוך

הצעה לפתרון בחינת הבגרות בעברית: הבנה, הבעה ולשון לבתי ספר ערביים, קיץ תשע"ט

- ב. יש להביע דעה בנוגע לשאלה מהי המטרה של הנהלת בית הספר בהצבת השלט הנתון.
התשובה שלפניך היא הצעה בלבד. תתקבל כל תשובה שיש בה פירוט או הסבר.
לדעתי, מטרת הנהלת בית הספר בהצבת השלט הזה מחוץ לשערי בית הספר היא להזהיר את התלמידים מפני הסכנות סביבם, כמו מכונות או אופניים או אפילו עמודים בדרך. ההתעסקות של התלמידים בטלפון הנייד מסיטה את תשומת הלב שלהם מסכנות אלה, והנהלת בית הספר רוצה למשוך את תשומת ליבם של התלמידים למתרחש סביבם.
4. — פסקה זו מדגימה את הסכנה בהתמכרות למשחקי מחשב.
5. א. — ההתמכרות לגיימינג
ב. — בחלקה
6. א. יש להביא מקטע ב שני הסברים של מנהל העמותה לטענה שההגדרה של ארגון הבריאות העולמי לא נכונה.
הסבר 1: התמכרות למשחקי מחשב אינה דומה להתמכרות לסמים ולאכזריות.
הסבר 2: משחקי המחשב אינם שונים במהותם מפעילויות מהנות אחרות שאנשים עוסקים בהן, ואיש אינו מכנה אנשים אלה מכורים.
(**הסברים אחרים:** התמכרות למשחקי מחשב אינה מבטלת את הרצון החופשי של הגיימר; אומנם משחקי המחשב משפיעים על המוח, אך השפעתם היא דווקא לטובה; אפשר ללמוד לשלוט במשך זמן המשחק)
ב. — להציג לקוראים עמדות שונות בנוגע לסכנה בתופעת הגיימינג
7. יש להשלים את הטבלה על פי שני הקטעים.

קטע א	קטע ב	
ארגון הבריאות העולמי	המנהל של עמותת תעשיית המשחקים הדיגיטליים בישראל	בעל העמדה
יש סכנה שהגיימרים יתמכרו למשחקי המחשב ולהתמכרות כזאת יש תוצאות הרסניות.	ההגדרה מהי "הפרעת גיימינג"	הטענה העיקרית של בעל העמדה
הגיימר שהתמכר למשחקי מחשב מעדיף פעילות זו על כל פעילות אחרת, וזה גורם לו לאבד עניין בכל תחום אחר בחיים, זה פוגע בבריאותו ואסכן את חייו.	אחד מן הנימוקים המפורטים בקטע ב: התמכרות למשחקי מחשב אינה דומה להתמכרות לסמים ולאכזריות	נימוק לעמדה



משרד החינוך

הצעה לפתרון בחינת הבגרות בעברית: הבנה, הבעה ולשון לבתי ספר ערביים, קיץ תשע"ט

פרק שני – הבעה בכתב (25 נקודות)

יש לענות על שאלות 8-9 שבפרק זה.

8. סיכום בורר (10 נקודות)

לפניך סיכום בורר. סיכום זה הוא הצעה בלבד, ויתקבל כל סיכום שנכתב על פי הקריטריונים לסיכום.

גיימינג הוא תחביב של בילוי במשחקי מחשב. עמדת ארגון הבריאות העולמי בנוגע לגיימינג הוא שתחביב זה יכול לגרום להתמכרות, והתמכרות זו יכולה להיות הרסנית מפני שהגיימר עלול להעדיף את משחקי המחשב על כל פעילות יום-יומית אחרת ולאבד עניין בכל תחום אחר בחיים. כך בריאותו של הגיימר עלולה להיפגע, עד כדי סכנה לחייו. למרות סכנות אלה משחקי המחשב פופולריים בקרב הצעירים. ההסבר לכך הוא שמשחקי המחשב מספקים לגיימר גמול מיידי בצורת חוויות של התרוממות רוח והצלחה הבאה בקלות, שלא כמו בחיים האמיתיים.

בדיקת הסיכום תיעשה על פי אמות המידה לבדיקת סיכום.

9. כתיבת חיבור (15 נקודות)

יש לכתוב חיבור על אחד מן הנושאים א-ג.

כתיבת חיבור עברי מבוססת על המיומנויות הנרכשות על פי תוכנית הלימודים.

בדיקת החיבור תיעשה על פי אמות המידה לבדיקת חיבור.



משרד החינוך

הצעה לפתרון בחינת הבגרות בעברית: הבנה, הבעה ולשון לבתי ספר ערביים, קיץ תשע"ט

פרק שלישי – לשון (25 נקודות)

יש לענות על שאלות 10-15 שבפרק זה.

חלק א – הפועל (10 נקודות)

שאלה 10: ניתוח פעלים – מספר הפריטים הנכונים – 15.

- א. (1) פ-ת-ח
(2) התפעל
(3) יפתחו
- ב. (1) ע-נ-ק
(2) הפעיל
(3) הוענק
- ג. (1) ת-פ-ס
(2) נפעל
(3) תפסה
- ד. (1) ס-כ-נ
(2) פיעל
(3) תסתכנו
- ה. (1) מ-כ-ר
(2) נפעל
(3) מכורים

חלק ב – שם העצם (5 נקודות)

שאלה 11: מיון שמות (3 נקודות)

יש למיין את שש המילים שבקטע על פי הטבלה.

שורש ומשקל	בסיס וצורת סופי	שאלה מלעז
התמכרות	עולמי	פסיכולוגיה
מחשב		אינטרנט
סכנה		

שאלה 12: מילה יוצאת דופן מבחינת השורש (נקודה אחת)

פשע (להקיף את המילה)

ש-פ-ע

שאלה 13: צורת סמיכות ברבים ובנקבה (נקודה אחת)

סכנות החלקה

אשת עסקים



משרד החינוך

הצעה לפתרון בחינת הבגרות בעברית: הבנה, הבעה ולשון לבתי ספר ערביים, קיץ תשע"ט

חלק ג – שם המספר (4 נקודות)

שאלה 14:

א. (1) ארבעה

(2) עשרים ושש

ב. (1) עשרים ואחת

(2) תשע

חלק ד – תורת ההגה (6 נקודות)

שאלה 15:

א. משחקי / משפרים / פעילות

ב. אינה

ג. פתח גנובה / גנוב (הנמכת תנועה)

ד. סכנה / משפרים

ה. פעילות

ו. מצטמצמת