



משרד החינוך

האגף לחינוך דרוזי וצ'רקסי

הפיקוח על הוראת העברית מחוזות חיפה והצפון

אוקטובר תשע"ט

משימת הערכה - עברית לדרוזים

לכיתות ח' בבתי הספר העל-יסודיים

הוראות לתלמיד

- א. משך משימת ההערכה: שעה וחצי.
- ב. חומר עזר מותר בשימוש: אין.
- ג. הוראות מיוחדות:
- יש לענות על כל השאלות בגוף השאלון.
- שים לב לכתב, לכתיב, לפיסוק ולכללי הדקדוק.

פרטים אישיים של התלמיד:

שם התלמיד/ה: _____

כיתה: _____

בית-ספר: _____

ציון: _____

בהצלחה!

פרק ראשון - הבנת הנקרא:

קרא את הקטע שלפניך, וענה על השאלות המופיעות אחריו.

השפעת משחקי מחשב על ילדים ובני נוער – בעד ונגד

1 האינטרנט הפך, עבור ילדים ובני נוער רבים, למרכיב חשוב מאד בחיי היום יום שלהם. הם משתמשים בו לפעילויות רבות כגון קניות, השגת מידע, דיונים עם משתמשי אינטרנט אחרים בתוך פורומים שונים ובשיחות בצי'טים השונים. נראה כי אין תחום בחיים שהאינטרנט לא נוגע בו.

5 הדעות בעניין השפעת משחקי המחשב והטכנולוגיה על בני הנוער חלוקות בין בעד ונגד. ישנן דעות המעודדות משחקי מחשב ומצביעות על היתרונות בדבר, ומנגד ישנן דעות המתנגדות ואשר עומדות על ההשפעות השליליות של משחקי המחשב על בני הנוער. הדעות שמעודדות את חשיפת בני הנוער למשחקי המחשב מתייחסות לכך שבני הנוער נהנים מהשימוש במחשב ובטכנולוגיה בכמה היבטים, ובהם:

10 הטכנולוגיה מבטלת את החסמים התקשורתיים שיוצרת השפה ומאפשרת תקשורת זורמת ומובנת בקרב בני הנוער, היא מבטלת את בעיית המרחק ומאפשרת שימוש בה לשמירה על קשרים עם חברים שגרים קרוב ורחוק, הטכנולוגיה מאפשרת הגדלת מאגר חברים (וירטואליים) גם לבני נוער שמתקשים ביצירת קשרים פנים מול פנים, ועוד.

15 במחקרים שונים שנערכו בנושא שימוש במשחקי מחשב בקרב ילדים, נמצא כי קיים קשר ישיר בין יכולותיו של השחקן לבין פיתוח החשיבה העצמאית והיכולות המוטוריות שלו. כמו כן, נמצא כי ילדים המרבים לשחק במשחקי מחשב המותאמים לגילם הינם ילדים בעלי הישגים לימודיים גבוהים יותר.

19 מנגד, עולות דעות אשר מציינות את השפעתם השלילית של משחקי המחשב. למשל, יש טוענים שישנה השפעה שלילית על הבריאות, משחקי המחשב לילדים "גוזלים" זמן איכות יקר, ובמקום לבלות בחיק הטבע ובפעילויות שונות הקשורות להפעלת הגוף ואיבריו, הילדים בוהים במסכים מרצדים ומתנתקים מהעולם למספר שעות, דבר שעלול לגרום להופעת כאבי עיניים וכאבי ראש. בנוסף לכך, הישיבה הממושכת על כיסא מול המחשב מפעילה לחץ על השרירים המחוברים לחוליות עמוד השדרה. כמו כן, הוכח קשר בין השמנה וסכרת לבין ישיבה ממושכת מול המסכים.

26 קיימת גם השפעה שלילית בצד החברתי. השימוש במשחקי המחשב עלול לחשוף את הילדים לתכנים אלימים ותכנים שאינם הולמים את גילם ואת עולמם הפנימי. נערים המשתמשים באינטרנט הראו ירידה בקשרים חברתיים ועלייה בתחושות של בדידות ודיכאון וזה בגלל שהם מבליים רוב הזמן מול המחשב במקום שהזמן הזה בעבר הוקדש לחברים. לאור הדעות השונות ביחס למשחקי המחשב והשפעתם על בני הנוער, מומלץ לבחון את דרך הביניים וליהנות משני העולמות, מצד אחד להיחשף לעולם משחקי המחשב והשימוש בהם לצרכי לימוד והעשרה, ומצד שני הגבלת שעות המסך ועידוד קיומה של פעילות המתרחשת מחוץ לגבולות המסך.

(הקטע מעובד על-פי כתבות בעד ונגד משחקי מחשב והשפעתם על בני הנוער)

ענה על השאלות הבאות:

1. הרעיון המרכזי של הקטע הוא : (4 נקודות)

א. למשחקי המחשב השפעה חיובית על בני הנוער.

ב. למשחקי המחשב השפעה שלילית על בני הנוער.

ג. לחשיפת בני הנוער למשחקי המחשב יש חסרונות ויש יתרונות.

ד. משחקי המחשב חיוניים להתפתחות בני הנוער.

2. " האינטרנט הפך, עבור ילדים ובני נוער רבים, למרכיב חשוב מאד בחיי היום יום

שלהם. " (שורות 1-2)

ציין שלושה שימושים לאינטרנט בקרב בני הנוער לפי הפסקה הראשונה : (3 נקודות)

3. ציין שני טיעונים, מתחומים שונים, המחזקים את הטענות בעד משחקי המחשב?

(4 נקודות)

4. ציין שני טיעונים, מתחומים שונים, המחזקים את הטענות נגד משחקי המחשב ?

(4 נקודות)

5. " הטכנולוגיה מבטלת את החסמים התקשורתיים שיוצרת השפה ומאפשרת תקשורת זורמת ומובנת בקרב בני הנוער". (שורות 10-11)

א) איזו מילה לא מתאימה במשמעותה למילה "חסמים"? (2 נקודות)

(1) מעצורים (2) מחסומים (3) מכשולים (4) הישגים

ב) משמעות המשפט היא : (3 נקודות)

(1) הטכנולוגיה עוזרת לנער המתקשה בשפה לתקשר טוב יותר עם חבריו.

(2) הטכנולוגיה יוצרת בעיות בתקשורת בין בני הנוער.

(3) הטכנולוגיה מבטלת את התקשורת בין בני הנוער.

(4) הטכנולוגיה יוצרת שפה לא מובנת בין בני הנוער.

6. " הוכח קשר בין השמנה וסכרת לבין ישיבה ממושכת מול המסכים" (שורה 25).

כיצד, לדעתך, הישיבה מול המסכים משפיעה על ההשמנה וגורמת לסכרת? (5 נקודות)

7. לפי הפסקה האחרונה, ההמלצה היא : (4 נקודות)

א. להיחשף למשחקי המחשב כי הם מעשירים את בני הנוער.

ב. להימנע ממשחקי המחשב כי מזיקים לבריאות בני הנוער.

ג. להימנע ממשחקי המחשב ולהשתתף רק בפעילויות חברתיות.

ד. להיחשף למשחקי המחשב, אך גם לדאוג להשתתף בפעילויות החברתיות.

8. האם אתה בעד או נגד משחקי מחשב לבני הנוער? הסבר את טענתך. (6 נקודות)

9. אל מי / מה מתייחסים הכינויים הבאים? (6 נקודות)

- שלהם (שורה 2) : _____

- היא (שורה 11) : _____

- שלו (שורה 17) : _____

10. מה כתוב בקטע במקום : (6 נקודות)

- לוקחים _____

- מביטים / מסתכלים _____

- מתאימים _____

11. ציין ליד המשפט אם הוא עובדה או דעה : (2 נקודות)

- משחק המחשב החדש הינו משחק מעניין. עובדה / דעה

- האינטרנט הפך למרכיב חשוב בחיי האדם. עובדה / דעה

פרק שני - ידע לשוני:

1. השלם את הטבלה : (6 נקודות)

| שם תואר ברבים | מילה ברבים | שם תואר ביחיד | מילה ביחיד | |
|---------------|------------|---------------|------------|---|
| | | | שפה | 1 |
| | קשרים | | | 2 |
| | | | עולם | 3 |
| | פעילויות | | | 4 |

2. כתוב את המספרים במילים : (4 נקודות)

- _____ במשחק משתתפים 13 שחקנים.
- _____ השתתפתי ב-2 פעילויות שונות.
- _____ מקרינים את המשחק על גבי 4 מסכים ענקיים.
- _____ באותו נושא הועלו 12 דעות שונות.

3. השלם את המשפטים הבאים על-ידי יצירת מילים מהשורש **ש-ח-ק** : (4 נקודות)

א. ה_____ המצטיין יקבל פרס כספי.

ב. ה_____ הזה דורש חשיבה רבה.

ג. התינוק הקטן _____ בצעצועים הצבעוניים.

ד. אסור _____ במוצרי חשמל.

4. ציין סוג המשפט – **שמני / פועלי** : (3 נקודות)

- משפט שמני / משפט פועלי _____ הם משתמשים בו לפעילויות רבות.
- משפט שמני / משפט פועלי _____ הדעות בעניין משחקי המחשב שונות.
- משפט שמני / משפט פועלי _____ הטכנולוגיה מאפשרת תקשורת זורמת.

5. סמן את חלק הדיבור אליו שייכת המילה המודגשת בכל אחד מהמשפטים

שלפניך : (4 נקודות)

- הילדים לא נוהגים לבלות בחיק הטבע. שם תואר / שם פועל / שם עצם
- בני הנוער נהנים מהשימוש במחשב. פועל / שם תואר / שם עצם
- הדבר הראה ירידה בקשרים החברתיים. פועל / שם תואר / שם עצם
- מתנתקים מהעולם למספר שעות. שם עצם / שם תואר / שם פועל

6. "משחקי המחשב גוזלים זמן איכות" : (4 נקודות)

- השורש של הפועל גוזלים הוא : _____
- הזמן של הפועל גוזלים הוא : _____
- הבניין של הפועל גוזלים הוא : _____
- הגוף של הפועל גוזלים הוא : _____

7. "נמצא כי קיים קשר ישיר..." (4 נקודות)

- השורש של הפועל נמצא הוא : _____
- הזמן של הפועל נמצא הוא : _____
- הבניין של הפועל נמצא הוא : _____
- הגוף של הפועל נמצא הוא : _____

8. הפוך את המשפט מפעיל לסביל או להפך : (2 נקודות)

- אנשים רבים רכשו את המשחק החדש.

- המחקרים נערכו על-ידי חוקרים ידועים בתחום.

פרק רביעי – הבנת הנשמע: (10 נקודות)

תלמידים יקרים,

אתם תשמעו קטע. הקשיבו היטב לקטע וענו על השאלות מיד לאחר שמיעתו. הקטע יושמע פעמיים.

ענו על השאלות הבאות: (10 נקודות)

1. סמנו בעיגול את המשפט הנכון: (2 נקודות)

א. בעבר שיחקו במשחקי מחשב.

ב. בעבר שיחקו משחק קלאס בלבד.

ג. המשחקים בעבר היו שונים מהמשחקים של היום.

ד. המשחקים בעבר והיום הם אותם משחקים.

2. ציינו שמות של שלושה משחקים ששיחקו בעבר ושהם הוזכרו בקטע. (3 נקודות)

_____ , _____ , _____

3. היכן התקיים המשחק בעבר? (נקודה אחת)

4. סמנו **נכון** / **לא נכון** ליד כל משפט: (4 נקודות)

א. סוג המשחק נשאר קבוע בכל הזמנים. נכון / לא נכון

ב. האדם שיחק מאז ומתמיד. נכון / לא נכון

ג. מבוגרים גם משחקים. נכון / לא נכון

ד. בעבר התקיימו פחות משחקי חברה. נכון / לא נכון

בהצלחה!