

משרד החינוך
המנהל הפדגוגי
אגף בכיר בחינוך
מחברת בחינה

לנבחנים ולנבחנות שלום,

נא לקרוא את ההוראות בעמוד זה ולמלא אותן בדיוקנות. אי-מילוי ההוראות עלול לגרום לתקלות ואף להביא לידי פסילת הבחינה. הבחינה נועדה לבדוק הישגים אישיים, ולכן יש לעבוד עבודה עצמית בלבד. בזמן הבחינה אין להיעזר בזולת ואין לתת או לקבל חומר בכתב או בעל פה.

אין להכניס לחדר הבחינה חומר עזר – ספרים, מחברות, רשימות – חוץ מ"חומר עזר מותר בשימוש" המפורט בגוף השאלון או בהוראות מוקדמות של משרד החינוך. כמו כן **אין להכניס לחדר הבחינה טלפונים או מחשבים ניידים**. שימוש בחומר עזר שאינו מותר יוביל לפסילת הבחינה. כל חומר עזר שאינו מותר בשימוש, יש למסור למשגיח לפני תחילת הבחינה. לאחר סיום כתיבת הבחינה יש למסור את המחברת למשגיח ולעזוב בשקט את חדר הבחינה.

מותאם

יש להקפיד על טוהר הבחינות !

הוראות לבחינה

- יש לוודא כי במדבקות הנבחן שקיבלת מודפסים הפרטים האישיים שלך.
- אם לא קיבלת מדבקה, יש למלא בכתב יד את הפרטים במקום המיועד למדבקות הנבחן.
- אסור לכתוב בשולי המחברת (החלק המקוקו) משום שחלק זה לא ייסרק.
- לטייטה ישמשו אך ורק דפי מחברת הבחינה שיועדו לכך.
- אין לתלוש או להוסיף דפים**. מחברת שתוגש לא שלמה תעורר חשד לאי-קיום טוהר הבחינות.
- אין לכתוב שם בתוך המחברת, משום שהבחינה נבדקת בעילום שם.
- אין להוסיף או לשנות שום פרט במדבקות, כדי למנוע עיכוב בזיהוי המחברת וברישום הציונים.

ב ה צ ל ח ה !

שאלון 011281  עברית	<table><tr><td>18</td><td>מועד</td><td>21</td></tr><tr><td colspan="3">الموعد</td></tr><tr><td>23</td><td>מס' תעודת זהות</td><td>31</td></tr><tr><td colspan="2">رقم الهوية</td><td>37</td></tr><tr><td colspan="2">رقم المدرسة</td><td>32</td></tr><tr><td colspan="3">יש להדביק כאן ↑ מדבקת נבחן (ללא שם)</td></tr><tr><td colspan="3">يجب هنا ↑ إلصاق ملصقة ممتحن (بدون اسم)</td></tr></table>	18	מועד	21	الموعد			23	מס' תעודת זהות	31	رقم الهوية		37	رقم المدرسة		32	יש להדביק כאן ↑ מדבקת נבחן (ללא שם)			يجب هنا ↑ إلصاق ملصقة ممتحن (بدون اسم)			מדבקות לנבחן ملصقة ممتحن
18	מועד	21																					
الموعد																							
23	מס' תעודת זהות	31																					
رقم الهوية		37																					
رقم المدرسة		32																					
יש להדביק כאן ↑ מדבקת נבחן (ללא שם)																							
يجب هنا ↑ إلصاق ملصقة ممتحن (بدون اسم)																							

* הוראות בשפה הערבית מעבר לדף
* التعلیمات باللغة العربية على ظهر الصفحة

יש לסמן במשבצת ☐ אם ניתן שאלון נוסף
يجب الإشارة في المربع ☐ إذا أُعطي نموذج امتحان إضافي

وزارة التربية والتعليم

القسم الكبير للامتحانات

الإدارة التربويّة

دفتر امتحان

تحية للممتحنين وللممتحنات!

الرجاء قراءة التعليمات في هذه الصفحة والعمل وفقاً لها بدقة. عدم تنفيذ التعليمات قد يؤدي إلى عواقب مختلفة وحتى إلى إلغاء الامتحان. أُعدّ الامتحان لفحص تحصيلاتك الشخصية، لذلك يجب العمل بشكل ذاتي فقط. أثناء الامتحان، لا يُسمح طلب المساعدة من الغير ويُمنع إعطاء أو أخذ موادّ مكتوبة أو شفهيّة.

لا يُسمح إدخال موادّ مساعدة - كتب، دفاتر، قوائم - إلى غرفة الامتحان، باستثناء "موادّ مساعدة يُسمح استعمالها" المفصّلة في نموذج الامتحان أو في تعليمات مسبقة من الوزارة. كما لا يُسمح إدخال هواتف أو حواسيب محمولة إلى غرفة الامتحان. استعمال موادّ مساعدة غير مسموح بها يؤدي إلى إلغاء الامتحان.

يجب تسليم كلّ مادة مساعدة لا يُسمح استعمالها للمراقب قبل بدء الامتحان. بعد الانتهاء من كتابة الامتحان، يجب تسليم الدفتر للمراقب، ومغادرة غرفة الامتحان بهدوء.

يجب التقيد بنزاهة الامتحانات !

تعليمات للامتحان

1. يجب التأكّد بأنّ تفاصيلك الشخصية مطبوعة على ملصقات الممتحن التي حصلت عليها.
2. في حال عدم حصولك على ملصقة، يجب ملء التفاصيل في المكان المعدّ لملصقة الممتحن، بخطّ يد.
3. لا يُسمح الكتابة في هوامش الدفتر (في المنطقة المخطّطة)، لأنّه لن يتمّ مسح ضوئيّ لهذه المنطقة.
4. للمسوّدة تُستعمل أوراق دفتر الامتحان المعدة لذلك فقط.
5. يُمنع نزع أو إضافة أوراق. الدفتر الذي يُسلم ناقصاً يُثير الشكّ بعدم الالتزام بنزاهة الامتحانات.
6. لا يُسمح كتابة الاسم داخل الدفتر، لأنّ الامتحان يُفحص بدون ذكر اسم.
7. لا يُسمح إضافة أو تغيير أيّة تفاصيل في الملصقات، وذلك لمنع عوائق في تشخيص الدفتر وفي تسجيل العلامات.

نتمنّى لكم النّجاح!

סוג הבחינה: בגרות
מועד הבחינה: חורף תשע"ט, 2019
מספר השאלון: 11281
נספח: טקסטים

עברית: הבנה, הבעה ולשון שאלון מותאם

הוראות לנבחן

א. משך הבחינה: שלוש שעות.

ב. מבנה השאלון ומפתח ההערכה: בשאלון זה שני חלקים.

חלק ראשון — הבנה והבעה — 50 נקודות

חלק שני — לשון — 50 נקודות

פרק א: שם המספר

פרק ב: תחביר
פרק ג: מערכת הצורות
יש לבחור באחד הפרקים

סה"כ — 100 נקודות

ג. חומר עזר מותר בשימוש: אין.

ד. הוראות מיוחדות: 1) יש לקרוא את הטקסטים שבנספח ולענות על השאלות בגוף שאלון זה, לפי ההוראות.

2) לכתובת טיוטה אפשר להשתמש בעמודים האחרונים (21-22) של השאלון.

ההנחיות בשאלון זה מנוסחות בלשון זכר ומכוונות לנבחנות ולנבחנים כאחד.

בהצלחה!



עברית: הבנה, הבעה ולשון, שאלון מותאם, חורף תשע"ט, מס' 11281 + נספח

חלק ראשון — הבנה והבעה (50 נקודות)

קרא את הטקסטים (1)-(3) שבנספח המצורף, וענה על כל השאלות 1-4 שלפניך.
הקפד על כתב ברור, על כתיב נכון, על כללי הדקדוק ועל פיסוק הגיוני.

1. לפניך קטע מטקסט 3.

"משחקי מחשב משפרים מגוון כישורים. אנשים ששיחקו בהם בקביעות שיפרו את היכולת להתמקד בפרטים חזותיים. יכולת זו שימושית בקריאה של האותיות הקטנות בחוזים או בעלוני תרופות" (שורות 6-8).

א. אילו קטע זה היה משולב בטקסט 1, איזה רכיב מבין רכיבי הטיעון היה קטע זה יכול

לשמש בטקסט 1? הסבר את קביעתך. (4 נקודות)

ב. מה יידרש מכותב טקסט 1 לעשות כדי לחזק באמצעות קטע זה את טענתו? (2 נקודות)

2. בכל אחד מן הטקסטים (1)-(2) מתואר יחס אחד של ההורים למשחקי המחשב, ובשני הטקסטים נטען שההורים אינם מבינים דבר כלשהו.

א. מהו יחסם של ההורים למשחקי מחשב בכל אחד מן הטקסטים (1) ו-(2)? הסבר. (4 נקודות)

ב. על פי כל אחד מן הטקסטים (1)-(2), מה ההורים אינם מבינים? (4 נקודות)



עברית: הבנה, הבעה ולשון, שאלון מותאם, חורף תשע"ט, מס' 11281 + נספח

3. לפניך קטע שכתבה אָם במהלך חופשת הקיץ על בנה המרבה לשחק במשחקי מחשב.

"נהיה לי בן רובוט, כל יציאה מן הבית גורמת למריבה, הצעה לבילוי נהייתה עול מבחינתו, הוא התנתק מרוב החברים האמיתיים ומצא לו חברים שהוא מדבר איתם בעת משחק, מה זה? איך הגעתי למצב הזה? יש לי מועקה קשה בנוגע למה שהבן שלי נהיה. ילד ספורטיבי וחברותי שבמהלך החופש כולו 'תקוע' מול המסך בעיניים מזוגגות, ואין לי שליטה על זה, כי אם אנתק את החשמל תתעורר פה מלחמה שאיני מסוגלת להתמודד איתה. בבקשה אל תגידו לי שזה עדיף על הסתובבות בחוץ. הכול עדיף על הבהייה האין־סופית הזאת, על שיחות עם אנשים וירטואליים מול מסך טלוויזיה. מה עושים? הקיץ הזה הוא סיוט!"

(מתוך קבוצת הפייסבוק "אימהות נפגעות פורטנייט")

הָגֵב על דבריה של האָם. הסתמך על ניסיוןך האישי ועל טקסט אחד או יותר מן הטקסטים

שקראת. (8 נקודות)

הקשר בין הטכנולוגיה לפסיכולוגיה הוא דו־כיווני. מצד אחד תעשיית הטכנולוגיה משתמשת בידע ובכלים מתחום הפסיכולוגיה, ומצד אחר בתחום הפסיכולוגיה משתמשים בתוצרים של תעשיית הטכנולוגיה.

על פי שלושת הטקסטים שקראת, כתוב סקירה ובה תציג כל אחד מן הצדדים האלה.
כתוב בהיקף של כ-200 מילים. השתמש בעמוד זה לכתיבת טיוטה, ואת הסקירה כתוב בעמודים 7-8.

טיוטה

[illegible]

לא לכתוב באזור זה

لا تكتب في هذه المنطقة

[illegible]

[illegible]

שים לב: שאלה 5 בעמוד הבא.



עברית: הבנה, הבעה ולשון, שאלון מותאם, חורף תשע"ט, מס' 11281 + נספח

חלק שני — לשון (50 נקודות)

בחלק זה שלושה פרקים. עליך לענות על שני פרקים: על פרק א — חובה, ועל אחד מן הפרקים ב-ג.

פרק א: שם המספר — חובה (10 נקודות)

ענה על שאלה 5.

5. בקטע שלפניך מודגשים שמות המספר. **הקף** את הצורה הנכונה מבין האפשרויות.

תעשיית משחקי הווידאו היא **אחד / אחת** התעשיות הרווחיות ביותר בעולם.
 לשם השוואה, תעשייה זו מניבה פי **שלושה / שלוש** רווחים יותר מתעשיית הקולנוע.
 בזמן האחרון נעשה משחק הווידאו "פורטנייט" למשחק הפופולרי ביותר בעולם.
 בחודש ינואר בשנת **אלפיים ושמונה עשרה / אלפיים ושמונה עשר** זכה
 המשחק ל**ארבעים וחמש מיליון / ארבעים וחמישה מיליון** הורדות, והוא
 נמצא ביותר מ**שני שלישים / שתי שלישים** ממשקי הבית בארצות הברית.
 "פורטנייט" מיועד לבני נוער בני **שלושה עשר / שלוש עשרה** ומעלה, ויש הטוענים
 שאחת הסיבות להצלחתו היא שבמשחק זה השחקן אינו מרגיש שהפסיד. תוצאת
 משחק יכולה להיות: "סיימת במקום **הארבע עשרה / הארבעה עשר** מבין מאה
 השחקנים שמתתפים במשחק".
 בסקרים שנערכו בארץ העידו **ארבעים ושלוש / ארבעים ושלושה** אחוז מן
 הנשאלים כי הם "מכורים" למשחק.
 בתקופה זו קשה להאמין שבעבר הלא רחוק שיחקו הילדים במשחקים אחרים לגמרי
 כמו **חמש / חמישה** אבנים ו**ארבעה / ארבע** מקלות.



עברית: הבנה, הבעה ולשון, שאלון מותאם, חורף תשע"ט, מס' 11281 + נספח

לפניך שני פרקים: פרק ב – תחביר ופרק ג – מערכת הצורות.
בחר בפרק שלמדת: פרק ב – תחביר או פרק ג – מערכת הצורות.
בפרק שבחרת ענה על השאלות לפי ההוראות.

ציין את שם הפרק שבחרת: _____



עברית: הבנה, הבעה ולשון, שאלון מותאם, חורף תשע"ט, מס' 11281 + נספח

פרק ב: תחביר (40 נקודות)

בפרק זה ענה על ארבע מן השאלות 6-10 (לכל שאלה – 10 נקודות).

שים לב: בכל שאלה שתבחר, ענה על כל הסעיפים.

6. א. לפניך שני משפטים ובהם שמות פועל מסומנים בקו.

(1) חוקרים רבים, ובהם פוג, נוטים להתעלם מן ההשפעות הנרחבות של "הטכנולוגיה המשכנעת" על הילדים.

(2) בשל הדחף הבסיסי להצליח בתחום החברתי ילדים מבלים איך-ספור שעות בסביבות של מדיה חברתית ומשחקי וידאו.

• באחד המשפטים שם הפועל פותח פסוקית מצומצמת.

תחם בו את הפסוקית, וציין את התפקיד התחבירי שלה. _____

ב. לפניך משפט מורכב ובו פסוקית מצומצמת.

חשוב לדעת את האמת על מעורבותם של המומחים במדעי המוח בלכידת תשומת הלב של הילדים.

המור את המשפט הנתון במשפט מורכב שתהיה בו פסוקית רגילה במקום הפסוקית המצומצמת.

ג. לפניך משפט, ובו מסומנות בקו מילים בצורת הבינוני.

"טכנולוגיה משכנעת" יוצרת סביבות דיגיטליות שהמשתמשים בהן מרגישים שהן נענות לדחפים האנושיים הבסיסיים שלהם.

• ציין את התפקיד התחבירי של כל אחת מן המילים המסומנות בקו.

בחר מן הרשימה: נושא, נושא, מושא, לוואי, תיאור.

משכנעת _____ יוצרת _____ המשתמשים _____

מרגישים _____ נענות _____

• במשפט זה נעשה שימוש במאזכרים. העתק מן המשפט את המילה (או המילים)

שכל אחד מן המאזכרים מתייחס אליה (או אליהן).

בהן _____ שהן _____ שלהם _____



עברית: הבנה, הבעה ולשון, שאלון מותאם, חורף תשע"ט, מס' 11281 + נספח

7. א. לפניך שני משפטים מורכבים שהפסוקיות בהם נתחמו ומוספרו.

(1) אף על פי שמדע המשחקים עדיין בחיתוליו, ¹ כבר גובשו די תובנות בתחום

הפסיכולוגיה לעיצוב משחק על פי נוסחה ² שכלולים בה רכיבי ההתמכרות

הבסיסיים.

(2) תאגידי הטכנולוגיה מעדיפים ³ שהעניין הזה יישאר בצל, ⁴ שכן הם חוששים

מחשיפת העובדה ⁵ שצעירים הם קורבן של מניפולציה.

• הקף את מספרי הפסוקיות שהן פסוקיות לוואי.

• מהו הקשר הלוגי במשפט (2)? הקף את התשובה הנכונה.

ניגוד, סיבה ותוצאה, תכלית, תנאי

ב. לפניך משפט איחוי (מחובר).

(3) משחקי הפעולה מעולם לא תוכננו להיות אמצעי לימוד, אך יש בעצם מהותם עקרונית למידה חשובים.

• באיזה מן המשפטים (1) או (2) שבסעיף א, יש אותו קשר לוגי כמו במשפט (3) שבסעיף ב? ציין את מספרו. _____

• המר את משפט (3) במשפט מורכב שישמור על הקשר הלוגי שבמשפט.

• המר את משפט (3) במשפט פשוט שיבטא את הטענה המרכזית שבמשפט. עליך להשמיט מילים.



עברית: הבנה, הבעה ולשון, שאלון מותאם, חורף תשע"ט, מס' 11281 + נספח

8. לפניך שני משפטים מורכבים.

(1) מן המחקר הפסיכולוגי עולה כי נערים בגיל ההתבגרות מחפשים תחרותיות.

(2) ההבדל היחיד בין משחקי העבר ובין המשחקים בימינו הוא שבימינו המשחק

הוא במחשב.

א. בכל אחד מן המשפטים (1) ו-(2) תחם את הפסוקית.

- ב. • באיזה מן המשפטים, (1) או (2), אין נושא בחלק העיקרי? _____
- באיזה מן המשפטים, (1) או (2), אין נושא בחלק העיקרי? _____
- הסבר מדוע חסרים הנושא והנושא בחלקים העיקריים של המשפטים שציינת.

ג. לפניך משפט נוסף.

ההורים אומרים שעיסוק היתר של ילדיהם בטלפון, במשחקי הווידאו ובמדיה החברתית הוא הקושי הגדול ביותר בהתמודדות שלהם עימם.
המר את המשפט הנתון במשפט פשוט.

ד. לפניך שני משפטים מורכבים נוספים, ובכל אחד מהם המילה "מתי" פותחת פסוקית.

ציין לאחר כל משפט את התפקיד התחבירי של הפסוקית הפותחת במילה "מתי".

בחר את סוג הפסוקית מבין האפשרויות האלה:

פסוקית תיאור זמן, פסוקית לוואי, פסוקית מושא

- המתח בין הידיעה שיש סיכוי לקבל תגמול לבין חוסר הידיעה מתי בדיוק הוא יגיע מוביל לתהפוכות רגשיות. _____

- המשתמשים לעולם אינם יודעים מתי הם יקבלו את "הלייק" הבא או את הפרס במשחק. _____



עברית: הבנה, הבעה ולשון, שאלון מותאם, חורף תשע"ט, מס' 11281 + נספח

9. א. קרא את הקטע שלפניך.

החברות פייסבוק, גוגל וטוויטר משתמשות במחשבים כדי להשפיע על התנהגות הילדים, עם זאת הכוח המניע לשינוי ההתנהגות אינו הטכנולוגיה, אלא הפסיכולוגיה. הפסיכולוגיה – התחום שאנחנו מקשרים עם ריפוי – פועלת כעת נגד ילדים. באוניברסיטת סטנפורד שבקליפורנייה שוכנת "מעבדת הטכנולוגיה המשכנעת". מקים המעבדה ד"ר בִּי ג'יי פֹּג הוא פסיכולוג ואבי התחום המכונה "טכנולוגיה משכנעת". בתחום זה מערכות דיגיטליות ואפליקציות מכוונות לשינוי מחשבות והתנהגויות אנושיות.

(1) העתק מן הקטע שלוש תמורות.

(2) בחר באחת התמורות שהעתקת, וכתוב משפט שמני באמצעותה ובאמצעות המילה (או המילים) שהיא ממירה. התמורה תהיה הנשוא.

ב. לפניך משפט.

את המסקנות שהסיקו החוקרים מן המחקרים על משחקי מחשב מסחריים הם מחילים על דור חדש של משחקים, שמטרתם להחליף את המבחנים הפסיכולוגיים המשעממים.

פֶּרַק את המשפט לשלושה משפטים.

(1)

(2)

(3)



עברית: הבנה, הבעה ולשון, שאלון מותאם, חורף תשע"ט, מס' 11281 + נספח

10. א. לפניך משפט.

ברשתות חברתיות ובמשחקי וידאו משתמשים בטכניקת "הפרס המשתנה".

- במשפט זה לא מוזכר עושה הפעולה. ציין איזו דרך תחבירית ננקטה במשפט כדי שלא להזכיר את עושה הפעולה.
- שבץ במשפט את עושה הפעולה. **היעזר בטקסטים.**

ב. לפניך משפט.

הכוח המניע לשינוי התנהגות הילדים אינו הטכנולוגיה כי אם הפסיכולוגיה.

- במשפט זה יש חלק כולל. סמן אותו.
- **הקף** את תפקידו התחבירי של החלק הכולל.
- נושא, נושא, נושא, מושא, מושא, תיאור**
- מהו הקשר הלוגי בחלק הכולל? **הקף** את התשובה הנכונה.
- סיבה ותוצאה, ניגוד, תנאי, ברירה**
- **הקף** את המשפט שיש לו אותה המשמעות כמו במשפט הנתון.
- הכוח המניע לשינוי התנהגות הילדים הוא הטכנולוגיה.
- הכוח המניע לשינוי התנהגות הילדים הוא הפסיכולוגיה.
- הטכנולוגיה היא הכוח המניע את הפסיכולוגיה.

ג. **בשקט ובבלי דעת נהפך השימוש במסכים ובטלפונים לפעילות העיקרית בתקופת הילדות.**

נסח את המשפט מחדש, באופן שיפתח בנושא המשפט.

פרק ג: מערכת הצורות (40 נקודות)

שים לב: בכל שאלה שתבחר, ענה על כל הסעיפים.

ציין בטבלה את השורש ואת הבניין של כל אחד מן הפעלים.

הפועל	השורש	הבניין
(1)	ההתמכרות למשחקי וידאו נקראת (נִקְרָאת)	
(2)	המשחקים מתגמלים (מְתַגְמְלִים) את השחקנים בנקודות זמן שונות.	
(3)	האתגרים מוציאים (מוֹצִיֵּאִים) את השחקנים ממצבי הנוחות שלהם.	
(4)	החוקרים מחילים (מְחִילִים) את מסקנותיהם על דור חדש של משחקים טיפוליים.	
(5)	הטכניקה מכונה (מְכֻנָּה) "פרס משתנה".	
(6)	המדיה החברתית ומשחקי הווידאו מצליחים לפתות (לְפַתוֹת) את הילדים.	
(7)	גרסת המשחק הורדה (הוֹרְדָה) במיליוני מחשבים בעולם.	

עברית: הבנה, הבעה ולשון, שאלון מותאם, חורף תשע"ט, מס' 11281 + נספח

12. א. לפניך משפטים, ובהם פעלים מודגשים.

(1) במשחק מחשב השחקן חייב להחליט לאן לכוון ומתי **לירות** (לירות).

(2) המנהל **הורה** (הורה) למזכירה לזמן מועמדים לריאיון.

(3) בשנת 1995 השיקה חברת מייקרוסופט את הדפדפן "אינטרנט אקספלורר", ובכך

נורתה (נורתה) יריית הפתיחה בקרב על הדפדפן הפופולרי בעולם.

• מהו השורש המשותף לכל הפעלים המודגשים? **הקף** את התשובה הנכונה.

י-ר-ת י-ר-י/ה ר-ו-י/ה ר-ת-י/ה

• כתוב את הבניין של כל אחד מן הפעלים המודגשים.

לירות _____, הורה _____, נורתה _____

• כתוב את שם הפועל של הפועל הורה.

• לפניך משפט, ובו מודגשת מילה.

בהרצאה דיבר **הורה** (הורה) על ההתמכרות של בנו למשחקי המחשב.

ציין מהו השורש של המילה הורה במשפט זה.

ב. לפניך משפט, ובו שתי מילים מודגשות בקו.

מהירות גלישה גבוהה מאפשרת תגובות מהירות על המהלכים במשחק.

ציין מעל כל מילה המודגשת בקו את חלק הדיבור שלה: פועל, שם עצם, שם תואר.



עברית: הבנה, הבעה ולשון, שאלון מותאם, חורף תשע"ט, מס' 11281 + נספח

13. א. לפניך היגדים שהוצגו למשתתפים בסקר שמטרתו לבדוק את מידת התמכרותם לטלפון החכם.

בהיגדים הודגשו מילים במשקלי שמות פעולה.

- ההתעסקות (הַתְּעַסְקוּת) בטלפון החכם שלי תופסת חלק חשוב בחיי.
- קשה לי להימנע משימוש (שְׁמוֹשׁ) בטלפון החכם שלי גם בזמן בילוי (בְּלוֹי).
- פגישה (פְּגִישָׁה) עם אנשים, שיחה (שְׁיַחָה) עם חברים ועוד.
- אני בודקת כל הזמן אם יש לי הודעות (הוֹדְעוֹת).

(1) בטבלה שלפניך מיון את המילים המודגשות לפי הבניינים.

קל	פיעל	הפעיל	התפעל

(2) ציין את השורש של כל אחת מן המילים שלפניך.

בילוי (בְּלוֹי) _____ שיחה (שְׁיַחָה) _____
הודעות (הוֹדְעוֹת) _____

ב. לפניך רשימת שמות של משחקי ילדים, ובה מילים מודגשות.

חבילה עוֹבְרָת, מְחַבֵּאִים, סבתא סוֹרְגָת,
צוֹלָלוֹת, פרה עוֹנָת, איש תְּלוֹי

(1) מבין המילים המודגשות העתק שתי מילים שאינן צורות בינוני.

(2) מבין צורות הבינוני שברשימה הקף את צורת הבינוני (ההווה) הסביל.

עברית: הבנה, הבעה ולשון, שאלון מותאם, חורף תשע"ט, מס' 11281 + נספח

14. א. לפניך קטע שחסרים בו **פעלים**. קרא אותו, וכתוב בכל מקום ריק את הפועל המתאים

על פי השורש שבסוגריים. אין צורך לנקד.

דוגמה: המורה התחשב (ח-ש-ב) בתלמיד.

משחקי המחשב החינוכיים _____ (פ-ת-ח) לצורך השגת מטרות חינוכיות ולימודיות.

הם נועדו _____ (ס-י-ע) לתלמידים ללמוד נושאים מסוימים, _____ (ב-ו-י)

אירועים היסטורים או _____ (ר-כ-ש) מיומנות כלשהי. משחקי המחשב החינוכיים

_____ (ח-ש-ב) כיום לכלי עזר חשובים בהוראה.

מחקרים רבים מלמדים על תרומתם של משחקי המחשב החינוכיים לחוויית

הלמידה של התלמידים. על פי המחקרים, משחקים אלה _____ (י-ו-ס-ף)

הנאה ללמידה, ומגבירים את המוטיבציה של התלמידים ללמוד.

נוסף על כך משחקים אלה _____ (א-פ-ש-ר) לתלמידים _____ (נ-ס-י/ה)

וגם _____ (כ-ש-ל), שלא כמו כלים לימודיים אחרים, למשל מבחנים.

ב. לפניך קטע שחסרים בו **שמות עצם**. קרא אותו, וכתוב בכל מקום ריק את השם המתאים

על פי השורש שבסוגריים. אין צורך לנקד.

דוגמה: תגלית (ג-ל-י/ה) זו שיפרה את איכות החיים של רבים.

ההחלטה של ארגון הבריאות העולמי של האו"ם להכיר ב _____ (י-ו-פ-ע)

ההתמכרות למשחקי מחשב כהפרעת נפש, מעוררת _____ (ח-ל-ק) בקרב החוקרים.

המצדדים בהחלטה מצביעים על _____ (ק-ר-י/ה) שבהם נפגעו אנשים

בשל _____ (ר-ג-ל) המשחק שלהם. כמו למשל מותם של שני גברים בטייוואן לאחר

ימים ארוכים של משחקים בקפה אינטרנט. לעומת זאת, המתנגדים להחלטה טוענים שלא

נמצאה כל _____ (י-ו-כ-ח) שהתמכרות למשחקי וידאו היא בעיה נפשית ממשית.

למרות ה _____ (י-ו-כ-ח) המתמשך בין שני הצדדים דבר אחד ברור: להתמכרות

למשחקים יש קריטריונים ייחודיים מאוד, ורק שיעור נמוך מן האוכלוסייה עומד בהם.

רוב הגיימרים אינם נחשבים מכורים.

עברית: הבנה, הבעה ולשון, שאלון מותאם, חורף תשע"ט, מס' 11281 + נספח

15. א. לפניך קטע על פי טקסט 3, ובו מילים מודגשות.
- האם **השתעשעות** "חסרת מחשבה" במשחקי מחשב שמטרתם לגבור על זומבים ו**חייזרים** יכולה לשפר את כישורי החשיבה?
- על פי מחקרים, משחקי מחשב שיפרו **מגוון** כישורים בקרב אנשים ששיחקו בהם **בקביעות**. יכולת הריכוז שלהם – **עיקרון** חשוב בלמידה – השתפרה, וכן השתפרה **מהירות** עיבוד המידע שלהם. אחת החברות מפתחת משחק **טיפולי** שמקורו במשחק **מסחרי** ומטרתו לשפר את הקשב, אולם יידרש עוד זמן עד שה**קהילה המדעית** תכיר באופן רשמי במשחקים כאלה.

מיינן בטבלה שלפניך את המיילים המודגשות על פי דרך התצורה.

שורש ומשקל	בסיס וצורן סופי	הלחם בסיסים

- ב.** "גיימר" (gamer) הוא חובב מושבע של משחקי וידאו ושל משחקי מחשב ומקדיש זמן רב למשחקים עצמם, לדיון בהם ולקריאה עליהם.
- בשל הצורך בחלופה עברית למילה "גיימר", הציעה האקדמיה ללשון העברית שתי אפשרויות והעמידה אותן לבחירת הציבור.
- מִשְׁחָקוֹן מִשְׁחָקָאִי

(1) ציין באיזו דרך תצורה בחרה האקדמיה ללשון העברית ליצור את שתי החלופות האלה.

(2) בחר באחת מן החלופות, ופרט את דרך תצורתה.

/בהמשך דפי טיוטה/

בהצלחה!

זכות היוצרים שמורה למדינת ישראל
אין להעתיק או לפרסם אלא ברשות משרד החינוך

לא לכתוב באזור זה

لا تكتب في هذه المنطقة



עברית: הבנה, הבעה ולשון, שאלון מותאם, חורף תשע"ט, מס' 11281 + נספח

טיוטה

لا تكتب في هذه المنطقة

לא לכתוב באזור זה

טיוטה

לא לכתוב באזור זה

لا تكتب في هذه المنطقة



لا تكتب في هذه المنطقة

לא לכתוב באזור זה



מדבקת משגיח

ملصقة مراقب

"אתך בכל מקום, גם בבגרות.
בהצלחה, מועצת התלמידים והנוער הארצית"
"معك في كل مكان، وفي البجروت أيضًا.
بالتجّاح، مجلس الطّلاب والشّبيبة القطري"

נספח: טקסטים

לשאלון מותאם, עברית: הבנה, הבעה ולשון

11281, חורף תשע"ט

מותאם

לפניך שלושה טקסטים.

קרא אותם, וענה על השאלות בשאלון המחברת המצורף.

טקסט 1

חוטפי הילדים ועוזריהם

מאת ריצ'רד פריד

במקצועי – פסיכולוג של ילדים ומתבגרים – אני פוגש משפחות רבות שילדיהן מרבים להשתמש בטכנולוגיה. ההורים אומרים שעיסוק היתר של ילדיהם בטלפון, במשחקי וידאו ובמדיה חברתית הוא הקושי הגדול ביותר בהתמודדות שלהם עימם. בעבודתי אני רואה יותר מדי נערות שמסרבות להיפרד מהטלפונים שלהן ונערים שהאובססיה שלהם למשחקים אלקטרוניים גורמת להם לוותר על כל עיסוק אחר. מאפיין נוסף שחוזר במקרים הללו הוא תחושת אשמה של הורים רבים, שכן הם בטוחים שבגללם ילדיהם מתמכרים לטכנולוגיה.

מה שאיש מן ההורים הללו אינו מבין הוא שהאובססיה ההרסנית של הילדים והמתבגרים שלהם לטכנולוגיה היא תוצאה של הקשר הסמוי והבלתי מוכר בין תעשיית הטכנולוגיה לבין תחום הפסיכולוגיה. הברית הזאת קושרת את עושרה האדיר של תעשיית הטכנולוגיה במחקר הפסיכולוגי המתוחכם ביותר. השילוב בין שני התחומים האלה הביא לפיתוח של מדיה חברתית, משחקי וידאו וטלפונים חכמים המצליחים לפתות את המשתמשים הצעירים.

להורים האלה אין מושג שמאחורי המסכים והטלפונים של ילדיהם שורץ המון של פסיכולוגים ומומחים למדעי המוח, שמשתמשים בידע שלהם על נקודות התורפה של האדם, כדי להמציא מוצרים ללכידת תשומת הלב של הילדים, וכדי להגביר את הרווחיות של תעשיית הטכנולוגיה.

באוניברסיטת סטנפורד שבקליפורניה שוכנת "מעבדת הטכנולוגיה המשכנעת". מקים המעבדה ד"ר פי ג'יי פוג הוא פסיכולוג ואבי התחום המכונה "טכנולוגיה משכנעת", תחום שבו מערכות דיגיטליות ואפליקציות – ובהן טלפונים חכמים, מדיה חברתית ומשחקי וידאו – מכוונות לשינוי מחשבות והתנהגויות אנושיות.

אם לא שמעתם על "טכנולוגיה משכנעת" – זה לא במקרה. תאגידי הטכנולוגיה יעדיפו שהעניין הזה יישאר בצל, שכן הם חוששים מחשיפת העובדה שצעירים הם קורבן של מניפולציה למטרות רווח. "הטכנולוגיה המשכנעת" פועלת כדי ליצור סביבות דיגיטליות שהמשתמשים בהן מרגישים שהן נענות לדחפים האנושיים הבסיסיים שלהם – כמו למשל להיות חברותיים או להשיג מטרות.

בשל הדחף הבסיסי להצליח בתחום חברתי, ילדים מבליים אין-ספור שעות בסביבות דיגיטליות של מדיה חברתית ומשחקי וידאו, במרדף אחר "לייקים", "חברים", נקודות במשחק ורמות משחק. הם מאמינים שהדבר מסב להם אושר ועושה אותם למוצלחים, והם מגלים שקל יותר להיות בסביבה דיגיטלית מלהשתתף בפעילויות חברתיות בעולם האמיתי, החשובות להתפתחותם.

נערים בגיל ההתבגרות מחפשים תחרותיות ושואפים להשתפר במיומנויות. משחקי המחשב מעניקים פרסים, וגורמים לנערים לחשוב שהמיומנות שלהם עולה והם משתפרים כל הזמן. הנערים משוכנעים שהם רוכשים "מיומנות", אך למעשה הם מבליים אין-ספור שעות באתרי משחק. המציאות העצובה היא שהנערים סגורים בחדרים שלהם, שקועים במשחק, ואינם מפתחים מיומנויות המתאימות לעולם הממשי — ללימודים באוניברסיטה ולעולם העבודה.

"הטכנולוגיות המשכנעות" מצליחות כנראה משום שהן גורמות לשחרור של דופּמין — חומר כימי המופרש במוח ומעורב בין השאר במנגנון הגורם לתחושות עונג וסיפוק, המביאות להתמכרות.

ברשתות החברתיות ובמשחקי וידאו פועלת גם טכניקה המכונה "פרס משתנה". בטכניקה זו המשתמשים לעולם אינם יודעים מתי הם יקבלו את ה"לייק" הבא או את הפרס במשחק, והוא ניתן להם בזמן מסוים, שעל פי חישוב שנערך מראש גורם לגירוי מרבי ולהשאת המשתמשים באתר.

שלל תרגילים דיגיטליים — כגון משלוח בלתי פוסק של הודעות הדוחקות במשתמשים לצפות בתמונות של חבריהם והצעות לבדוק שוב ושוב אם מישו אהב את ה"פוסט" או את התצלום שלהם — משמשים "טריגרים" שבעזרתם טכנולוגיית השכנוע גורמת לילדים ולנערים להשתמש ברשתות החברתיות ובמשחקי הווידאו.

חוקרים רבים, ובהם פוג, נוטים להתעלם מן ההשפעות הנרחבות של "הטכנולוגיה המשכנעת". הם מתמקדים במשימה שלפניהם, שהיא בניית מערכות דיגיטליות ואפליקציות המיטיבות לדרוש את תשומת ליבם של המשתמשים ומכריחות אותם להשתמש בהן ללא הפסק, כדי שהרווח של תעשיית הטכנולוגיה יגדל בהתמדה.

"טכנולוגיות משכנעות" מעצבות מחדש את הילדות. הן מרחיקות ילדים ממשפחותיהם ומהלימודים וגורמות להם לבלות זמן ניכר מחייהם בישיבה מול מסכים וטלפונים. בשקט ובבלי דעת השימוש במסכים ובטלפונים לשם בידור נעשה לפעילות העיקרית של תקופת הילדות. הילדים מסתתרים בחדרי השינה בחברת המכשירים, והם מחמיצים את הקשר הממשי עם המשפחה ועם בית הספר — שתי אבני הפינה של הילדות המסייעות לילדים לגדול מאושרים ומצליחים.

בכל יום שחולף "טכנולוגיות משכנעות" משתפרות ומנצלות טוב יותר את צורכיהם של ילדים ומתבגרים. אנשי מקצוע בתחום הפסיכולוגיה חייבים להקפיד שהכלים שלהם ישמשו לשיפור בריאותם ואיכות חייהם של צעירים ולא לפגיעה בהן. עליהם להשמיע קול ברור נגד השימוש הנצלני ב"טכנולוגיות משכנעות". עליהם להשמיע את קול המצפון בעידן הזה, שבו המערכות הדיגיטליות רק הולכות ומתרבות, ובהן גלומה עוצמה מסוכנת.

טקסט 2

כמו סמים: מה קורה במוחם של המכורים למשחקי מחשב?

מאת לירז מרגלית

לאחרונה הכיר ארגון הבריאות העולמי בהתמכרות למשחקי מחשב כמחלה לכל דבר ועניין, ובמהדורה החדשה של ספר האבחנות בתחום הפסיכולוגיה, DSM-5, המחלה נקראת "הפרעת גיימינג".

התמכרות נוצרת באזורי התגמול במוחנו – אותם אזורים הגורמים לנו תחושת סיפוק והנאה. התמכרות היא התנהגות שתכיפותה גוברת בהדרגה ללא יכולת שליטה, ועם הזמן יש צורך במינונים גבוהים יותר של התנהגות זו כדי להשיג את אותן רמות סיפוק.

הורים רבים אינם מבינים על מה המהומה. מבחינתם, משחקי מחשב מעודדים יצירתיות, קואורדינציה והשגת יעדים, ומשפרים את יכולת הריכוז. "מה עדיף, שהם יסתובבו בחוץ?" הם אומרים, שכן נוח להם מאוד שהילדים בבית ואינם מעורבים בפעילויות מסוכנות. "גם אנחנו נהנינו לשחק כשהיינו קטנים, ההבדל היחיד הוא שעכשיו המשחק הוא במחשב".

אולם זה לא בדיוק כך. מחקרים שבחנו את התגובות הנירולוגיות לאחר בילוי שעות רבות במשחק במחשב מלמדים על היווצרות שינויים בפעילות באזורים במוח הקשורים ליכולת ריכוז, לבקרה ולעיבוד רגשי. בפרט נצפו שינויים בפעולת ההורמון דופאמין, המעורב בין השאר בתחושת סיפוק ועונג.

אף על פי שמדע המשחקים עדיין בחיתוליו, כבר גובשו די תובנות בתחום הפסיכולוגיה לעיצוב משחק על פי נוסחה שכלולים בה רכיבי ההתמכרות הבסיסיים. רכיבים אלו מטרם לגרום לגירוי של אזורי התגמול במוחנו, בדיוק כמו סמים. נוסחה זו נקראת "לולאת המשחק", והיא מושתתת על יסודות הפסיכולוגיה ההתנהגותית. כאשר מכניסים אנשים לתוך ה"לולאה" הזאת, אפשר לגרום להם לחזור על אותה התנהגות שוב ושוב.

* מעובד על פי מרגלית, ל' (7 ביולי 2018). כמו סמים: מה קורה במוחם של המכורים למשחקי וידאו? **The Marker**.

אוחזר מ־ <http://www.themarker.com/opinion>

העיקרון הראשון של נוסחה זו פשוט, והוא מבוסס על ההנחה כי קבלת משוב חיובי בתגובה על פעולה מעודדת התנהגות חזרתית. בעולם המשחקים כל פעולה שאנו עושים זוכה לתגמול באמצעות אורות, צבעים מתחלפים, צלילים, ניקוד ועוד. התגמול גורם לנו לחזור על פעולה זו שוב ושוב. 25

העיקרון השני הוא קבלת התגמולים בדפוס אקראי, שאינו מאפשר לצפות מתי יגיע התגמול. המתח בין הידיעה שיש סיכוי לקבל תגמול לבין חוסר הידיעה מתי בדיוק הוא יגיע מוביל לתהפוכות רגשיות. המתח יוצר אצל השחקן אמונה חזקה שמועד הזכייה יגיע, גם אם כרגע השחקן נכשל. אמונה זו מעוררת דחף לשחק משחק נוסף, והוא לעולם לא נגמר בסבב אחד. 30

העיקרון השלישי שמנוצל עד תום הוא צמצום הפער בין הניצחון להפסד. ההפסד בקרב במשחק יכול למשל להיות תלוי אך ורק בשתי מכות אגרוף או בקוביית טטריס אחת שהשחקן לא הצליח לסובב. פער מתוכנת זה הוא גורם רב-עוצמה המניע לשחק שוב כי "הייתי ממש קרוב לניצחון; בפעם הבאה זה כבר יקרה". 35

בכל המשחקים האלה יש מנגנון הדרגתי של למידה. בכל פעם מעלים מעט את רמת המשחק, והאתגר נחווה מחדש. המשחקים גורמים לתחושת הנאה עצומה. עם הזמן, כדי להשיג תחושה זו, מוחנו צורך עוד ועוד שעות משחק. אילו היה אפשר לתכנת את מוחנו אחרת, היה עדיף שככל שנצרוך יותר, נרצה פחות. אבל הטרגדיה האנושית היא שככל שנצרוך יותר, נרצה יותר. יותר מהר, יותר חזק, יותר מרגש. התענוג של אתמול — כבר לא יספק אותנו מחר. 40

טקסט 3

כיצד משחקי מחשב מחזקים את המוח

מאת דפני בבלייה, ס' שון גרין

בשלהי שנות התשעים התחלנו לחקור במעבדה שלנו באוניברסיטת רוצ'סטר במדינת ניו יורק את השאלה – האם השתעשעות שנראית "חסרת מחשבה" במשחקי מחשב שבהם המטרה העיקרית היא לגבור על זומבים, חייזרים ומפלצות יכולה להביא לשיפורים ניכרים בכישורי החשיבה? ובכלל, מהי ההשפעה של משחקי המחשב הן על המוח הן על ההתנהגות?

5

במהלך המחקר גילינו שמשחקי מחשב משפרים מגוון כישורים. אנשים ששיחקו בהם בקביעות שיפרו את היכולת שלהם להתמקד בפרטים חזותיים. יכולת זו שימושית בקריאה של האותיות הקטנות בחוזים או בעלוני תרופות. הייתה להם גם יכולת אבחנה טובה יותר בין גוונים, המסייעת בעת נהיגה בערפל כבד. "גיימרים" ששיחקו במשחקי פעולה יכלו גם לסובב אובייקטים בעיני רוחם ביתר דיוק, ועל ידי כך להיטיב להחליט למשל איך כדאי להכניס ספה מגושמת למשאית הובלות עמוסה. גם הפניית קשב מהירה ממטלה למטלה, למשל בעת ניהול שיחה במסעדה בתוך כדי קריאת התפריט, הייתה להם קלה יותר.

10

משחקי הפעולה מעולם לא תוכננו להיות אמצעי לימוד, אך יש בעצם מהותם עקרונות למידה חשובים. אנשים שמשחקים במשחקים אלה לא רק זוכים ביכולת ריכוז טובה יותר, אלא הם גם מעבדים מהר יותר את המידע בזרם השוצף של האירועים במשחק. השחקן חייב להחליט, בתוך שנייה בערך, אם אובייקט מסוים שנע במשחק הוא אויב או ידיד, ואם הוא אויב, באיזה כלי נשק לבחור, לאן לכוון ומתי לירות. בעיני הפסיכולוגים, מהירות עיבוד המידע היא מדד מרכזי ליעילות התפקוד הקוגניטיבי, ונראה שמשחקי פעולה הם דרך מצוינת לקיצור זמני התגובה. בניסויים שלנו הצלחנו להוכיח כי שיפור הקשב וקיצור זמני התגובה נבעו מפעולת המשחק. משחקי פעולה הם גם מהנים, וידוע כי להנאה יש חשיבות רבה בלמידה.

15

20

את המסקנות שהסיקו חוקרים מתחום הפסיכולוגיה מן המחקרים על משחקי מחשב מסחריים הם מחילים על דור חדש של משחקים, שמטרתם להחליף את המבחנים הפסיכולוגיים המשעממים המקובלים. עוד ועוד חברות משתמשות במשחקי מחשב הן לשם אבחון והערכה הן לטיפול פסיכולוגי ממש. למשל, אחת החברות מפתחת משחק טיפולי שמקורו במשחק מסחרי שמטרתו לשפר את הקשב ולצמצם את הסחת הדעת. משחק זה ואחרים מיועדים לטיפול באוכלוסיות שונות כגון ילדים עם הפרעות קשב, מבוגרים המגלים סימנים ראשונים של הידרדרות קוגניטיבית ועוד. יידרש עוד זמן עד שמשחקים כאלה יקבלו הכרה רשמית. כדי שישולבו בטיפולים קליניים, הם עדיין חייבים להיבדק על ידי הקהילה המדעית בתחום וכן על ידי גופים נוספים.

25

30

* מעובד על פי בבלייה, ד' ושון גרין ס' (15 בספטמבר 2016). כיצד משחקי מחשב מחזקים את המוח. סיינטיפיק אמריקן ישראל.