

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.

יש להקפיד על טוהר הבחינות !

הוראות לבחינה

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

ב ה צ ל ח ה !

שאלון 011281  עברית	<table border="1"> <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) 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

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, אותיות השימוש ומילות היחס

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. לכתוב תיוטה אפשר להשתמש בעמודים האחרונים (22-23) של השאלון.

ההנחיות בשאלון זה מנוסחות בלשון זכר ומכוונות לנבחנות ולנבחנים כאחד.
בהצלחה!



עברית: הבנה, הבעה ולשון, 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 4-5)

א. אילו קטע זה היה משולב בטקסט 1, איזה רכיב מבין רכיבי הטיעון קטע זה היה 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 אחר 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, חורף תשע"ט, מס' 11281 + נספח

3. לפניך קטע שכתבה במהלך חופשת הקיץ אם 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!"

הגב על דבריה של האם. הסתמך על ניסיונך 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 לכתובת טיוטה, ואת הסקירה כתוב בעמודים 7-8.

טיוטה

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

This image shows a full page of blank white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page, providing a template for writing or drawing. There are no margins, text, or other markings on the page.

עמוד 8



עברית: הבנה, הבעה ולשון, 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, אותיות השימוש ומילות היחס – חובה (10 נקודות)

בפרק זה ענה על שאלות 5-6.

5. לפניך קטע ובו מספרים מודגשים. כתוב במילים את המספרים המודגשים.

עליך לנקד בק את המילה שמונה (במשפטים שבהם כתובה הספרה 8).

מכורים למשחקי מחשב

תעשיית משחקי הווידאו היא 1 התעשיות הרווחיות ביותר בעולם, ושווייה מוערך בכמאה

מיליארד דולר בשנה. לשם השוואה, תעשייה זו מניבה פי 3 רווחים יותר מתעשיית הקולנוע.

בשנה האחרונה נעשה משחק הווידאו "פּוֹרְטֵנִיט" למשחק הפופולרי ביותר בעולם. מיליוני בני אדם משחקים

בו ברחבי העולם, והוא נמצא ביותר מ- $\frac{2}{3}$ ממשקי הבית בארצות הברית.

חברת "אֶפִּיק גֵּימְס", מפתחת ה"פורטנייט", הודיעה שבמהלך חודש ינואר **2018**

זכה המשחק ל- 45 מיליון הורדות.

"פורטנייט" מיועד לבני נוער בני 13 ומעלה, ויש הטוענים שאחת הסיבות

להצלחתו היא שבמשחק זה השחקן אינו מרגיש שהפסיד. תוצאת משחק יכולה להיות: "סיימת במקום

ה- 14 מבין מאה השחקנים שמשתתפים במשחק".

מסקרים שנערכו מתברר כי בארץ מספר השחקנים עולה על **800,000**,

ו- 43 אחוז מן הנשאלים העידו כי הם "מכורים" למשחק.



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

6. לפניך קטע קצר, ובו מודגשות מילות יחס בנטייה. מקצתן מבטאות הגייה שגויה.

הקף רק את מילות היחס שהגיתן תקינה.

הורים יקרים,

אם חשבתם שרק **אֶצְלָכֶם** הילדים מכורים למשחקי מחשב, דעו ש**כְּמוֹכֶם** יש עוד הורים רבים.

להלן כמה עצות מועילות:

- אפשרו לילדים לשחק שעותיים-שלוש ביום לכל היותר, ובשאר הזמן נסו לארגן **בְּשִׁבְלֶם** פעילויות של משחקי כדור בחוץ ומפגש עם חברים.
- שוחחו עם ילדיכם על הסכנות, והדריכו אותם מה לעשות במקרה שפונים **אֵלֵיהֶם** כדי לקבל מהם מידע.



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

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

ציין את שם הפרק שבחרת: _____

7. לפניך שלושה משפטים.

נוסחה שכלולים בה רכיבי ההתמכרות הבסיסיים.

קורבן של מניפולציה.

(3) ציין את הקשר הלוגי המשותף לשני המשפטים האחרים.

ב. במשפטים II-I תחם רק את פסוקיות הלוואי.

ג. המר את משפט III במשפט מורכב, שישמור על הקשר הלוגי שבמשפט המקורי.

7. המר את משפט III במשפט פשוט, שיבטא את הטענה המרכזית שבו. עליך להשמיט מילים.



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

8. לפניך שלושה משפטים מורכבים.

I. מן המחקר הפסיכולוגי עולה כי נערים בגיל ההתבגרות מחפשים תחרותיות.

II. ההורים אומרים שעיסוק הילד של ילדיהם בטלפון, במשחקי וידאו ובמדיה חברתית הוא הקושי הגדול ביותר

בהתמודדות שלהם עימם.

III. ההבדל היחיד בין משחקי העבר ובין המשחקים בימינו הוא שבימינו המשחק הוא במחשב.

א. תחם את הפסוקית שבכל אחד מן המשפטים.

ב. (1) ציין את מספרו של המשפט שבחלק העיקרי שלו אין נושא. _____

(2) ציין את מספרו של המשפט שבחלק העיקרי שלו אין נושא. _____

(3) הסבר מדוע חסרים הנושא והנשוא בחלקים העיקריים של המשפטים שצינת.

ג. המר את משפט II במשפט פשוט.

ד. לפניך שני משפטים מורכבים נוספים, ובהם המילה "מתי" פותחת פסוקית.

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

רגשיות. _____

V. המשתמשים לעולם אינם יודעים מתי הם יקבלו את ה"לייק" הבא או את הפרס במשחק. _____

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

لا تكتب في هذه المنطقة

- لا تكتب في هذه المنطقة

لا تكتب في هذه المنطقة

لا تكتب في هذه المنطقة

لا تكتب في هذه المنطقة

لا تكتب في هذه المنطقة

- لا تكتب في هذه المنطقة

لا تكتب في هذه المنطقة

لا تكتب في هذه المنطقة

- لا تكتب في هذه المنطقة

لا تكتب في هذه المنطقة

- لا تكتب في هذه المنطقة

لا تكتب في هذه المنطقة

لا تكتب في هذه المنطقة

لا تكتب في هذه المنطقة

لا تكتب في هذه المنطقة

لا تكتب في هذه المنطقة

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

10. 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 שבקליפורניה שוכנת "מעבדת הטכנולוגיה המשכנעת". מקים המעבדה ד"ר בִּי ג'יי פוג 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 שני משפטים.

- I. משחקים אלה ואחרים מיועדים לטיפול באוכלוסיות שונות.
II. רכיבים אלו מטרתם לגרום לגירוי של אזורי התגמול במוחנו, בדיוק כמו סמים.

- (1) איזה מן המשפטים אינו פותח בנושא המשפט? הקף את מספרו.
(2) נסח את המשפט שאת מספרו הקפת באופן שיפתח בנושא המשפט.

ג. לפניך שני משפטים.

- I. ברשתות חברתיות ובמשחקי וידאו משתמשים בטכניקת "הפרס המשתנה".
II. בימינו פותחו מערכות דיגיטליות ואפליקציות שביכולתן לשנות מחשבות והתנהגויות אנושיות.

- (1) במשפטים אלה לא מוזכר עושה הפעולה. ציין איזו דרך תחבירית ננקטה בכל אחד מן המשפטים כדי שלא להזכיר את עושה הפעולה.

משפט I

משפט II

- (2) בחר באחד מן המשפטים I-II ושכך בו את עושה הפעולה. היעזר בטקסטים.

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

11. א. לפניך קטע קצר, ובו ההתכתבות בקבוצת "פורטנייט" של נערים.
נער א: יש לי קבוצה בפורטנייט איתה אני משחק. אם תרצו להצטרף אליה, אתם מוזמנים לפנות ולהציע את עצמכם.
נער ב: אוקיי. אני מעוניין. רק תדע ששלישי הבא לא אהיה פנוי גם אם אני יהיה מחובר.
נער א: מעולה. מה השם משתמש שלך? זה בסדר שאינך תהיה תמיד פנוי.
גם אני לא תמיד פנוי.

בטבלה שלפניך העתק מן הקטע שלוש שגיאות בתקינות התחבירית, ותקן כל אחת מן השגיאות.

שגיאה	תיקון
(1)	
(2)	
(3)	

- ב.** לפניך קטע קצר שהושמטו ממנו סימני הפיסוק.
- פסק את הקטע במקומות המתאימים – הוסף נקודות ופסיקים בלבד.

הטכנולוגיה בשירות האדם היא סיסמה של משווקי הטכנולוגיות החדשות אבל אין היא נכונה בהכרח לדברי שרון לויט מוסמכת בטיפול התנהגותי שיעור ההתמכרות באוכלוסייה לטכנולוגיות תקשורת כמו אינטרנט מחשב וטלפון חכם הוא 1%-2% תופעת ההתמכרות הולכת ומתפשטת בד בבד עם השתכללות המכשירים הקיימים והתרחבות היקף פעולתם המכשירים החדשים מאפשרים לא רק שיחה אלא גם התחברות לעבודה גלישה באינטרנט משחק צפייה בתוכנית ועוד כל זאת במהלך כל שעות היממה

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

פרק ג: מערכת הצורות (40 נקודות)

בפרק זה ענה על ארבע מן השאלות 12-16 (לכל שאלה – 10 נקודות).

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

12. א. לפניך ארבעה משפטים, ובהם מילים מודגשות.

- העיקרון השלישי שמנוצל עד הַנֶּם הוא צמצום הפער בין הניצחון להפסד. (מתוך טקסט 2)
- ידוע שילדים בגיל ההתבגרות הם הַמִּימִים, ויש אנשים שמנצלים זאת.
- "וַיְהִי כְכָלוֹת מֹשֶׁה לִכְתֹּב אֶת דְּבָרֵי הַתּוֹרָה הַזֹּאת עַל סֵפֶר עַד הַיּוֹם". (דברים ל"א, כ"ד)
- היא הבטיחה שתגיע בזמן, ואני לַתִּמִּי שוב האמנתי לה.

(1) ציין את הגזרה המשותפת למילים המודגשות במשפטים.

(2) ציין שני מאפיינים של הגזרה שצינת, והדגם כל אחד מהם על פי מילה אחת מן המילים המודגשות.

מאפיין 1: _____ מילה מדגימה: _____

מאפיין 2: _____ מילה מדגימה: _____

(3) בטבלה שלפניך מיון את המילים המודגשות לשתי קבוצות על פי משמעותן במשפטים, וציין בראש כל

עמודה את המשמעות של המילים בה.

משמעות I :	משמעות II :

ב. לפניך שלושה משפטים, ובהם מילים מודגשות.

- החברה מסיקה מסקנות ממחקרים על משחקי מחשב מסחריים ומְחִילָה אותן על דור חדש של משחקים טיפוליים (על פי טקסט 3).
- בערב יום הכיפורים היהודי מבקש מְחִילָה מאלה שפגע בהם.
- בטיול ראינו מְחִילָה של חפרפרת.

ציין לאחר כל משפט את השורש של המילה המודגשת בו.



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

13. א. (1) נתח כל אחד מן הפעלים שלפניך לשורש ולבניין.

נוֹכְחִים שורש _____ בניין _____

נוֹכְחִים שורש _____ בניין _____

(2) לפניך שני משפטים. שבץ בכל משפט את הפועל המתאים למשמעות המשפט מבין השניים:

נוֹכְחִים או נוֹכְחִים. שים לב: עליך להעתיק גם את הניקוד.

• לדעת פסיכולוגים ואנשי חינוך, הוריהם של מתבגרים צריכים להיות _____ בבית

בשעות אחר הצהריים ולפקח על פעולות ילדיהם.

• הורים רבים _____ לדעת כי ילדיהם עדיין זקוקים לפיקוח ולהכוונה.

ב. לפניך היגדים שהוצגו למשתתפים בסקר, שמטרתו לבדוק את מידת התמכרותם לטלפון החכם.

• ההתעסקות בִּטְלֶפֶון הַחֶכֶם שְׁלִי תוֹפֶסֶת חֶלֶק חָשׁוּב בְּחַיִּי.

• אֲנִי חוֹשֵׁב עַל הַטְלֶפֶון הַחֶכֶם שְׁלִי גַם כְּשֶׁהוּא אֵינּוּ בְּהֶשֶׁג יָדִי.

• קָשָׁה לִי לְהִמָּנַע מִן הַשְׁמוּשׁ בִּטְלֶפֶון הַחֶכֶם גַּם בְּזֶמַן הַרְצָאָה.

(1) הקף בהיגדים ארבעה שמות הנוטים במשקלי שמות הפעולה.

(2) מבין השמות שהקפת, העתק שניים השייכים לאותו הבניין. _____

(3) ציין את השורש של כל אחד מן השמות שהעתקת בסעיף ב(2). _____

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

14. לפניך משפט על פי טקסט 3, ובו מודגשים שני שמות פועל: לְכַנֵּן ולִירוֹת.

במשחקי פעולה במחשב השחקן חייב להחליט, בתוך שנייה בערך, באיזה כלי נשק לבחור, לאן לְכַנֵּן ומתי לִירוֹת.

א. לפניך רשימה של שמונה מילים הגזורות מן השורש של שם הפועל לְכַנֵּן.

כֵּן, הִכֵּן, כָּנֵן, הִכֵּן, נָכֵן, הִכֵּן, כִּנֵּן, הִכֵּן

(1) בטבלה שלפניך מיון את המילים שברשימה לפי הבנינים.

קל	נפעל	הפעיל	הופעל	פיעל

(2) ציין את הגזרה המשותפת לכל המילים שברשימה. _____

(3) אף על פי שכל המילים שברשימה שייכות לאותה הגזרה, מקצת המילים נוטות על דרך גזרת השלמים.

הקף ברשימה את המילים הנוטות על דרך גזרת השלמים.

(4) כתוב שני פעלים מן השורש של הפעלים שברשימה, לפי ההנחיות שלפניך.

- פועל בבניין התפעל הנוטה על דרך הגזרה שצינת בסעיף א(2). _____
- פועל בבניין התפעל הנוטה על דרך גזרת השלמים. _____

ב. (1) הקף את צורת העתיד בגוף נוכח (גוף שני, יחיד) הנכונה של שם הפועל לִירוֹת.

תִּירָה, תִּירָה

(2) לפניך ארבעה צירופים, ובהם מילים מודגשות. מבין המילים המודגשות הקף את המילים שנגזרו

מאותו השורש של שם הפועל לִירוֹת.

המוֹרָה לעברית, בלי מוֹרָא ופחד, יְרִית הפתיחה, הוֹרָה מלווה

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

15. א. לפניך רשימת שמות של משחקי ילדים, ובה מילים מודגשות.

איש תלוי, פרה עוורת, חבילה עוברת, מחבואים,

סבתא סורגת, צוללות, דג מלוח

(1) מבין המילים המודגשות, העתק שתי מילים שאינן צורות בינוני, וציין את המשקל של כל מילה.

המילה: המשקל:

המילה: המשקל:

(2) מבין צורות הבינוני שברשימה העתק רק את צורות הבינוני הסביל.

ב. השלם את הקטע שלפניך.



משחקי כדור עדיין נפוצים בימינו.

מן המילה כדור נגזרה המילה כדורי שמשמעותה היא דבר עגול, שנראה כמו כדור.

משמעות צורן הגזירה הסופי במילה כדורי היא .

המילה כדורת היא החלופה העברית לבאולינג, והיא נוצרה בדרך של .

דרך התצורה של המילים כדוריסל, כדורגל היא .

דוגמה למילה נוספת שנגזרה באותה דרך תצורה של המילים כדוריסל, כדורגל היא המילה

מטקסט 3, שורה 2.

מן המילה כדור נגזר השורש המרובע כ-ד-ר. השורש המרובע כ-ד-ר נוצר בדרך של

.

ג. לפניך משפט, ובו מודגשות שתי מילים.

מהירות גלישה גבוהה מאפשרת תגובות מהירות למהלכים במשחק.

ציין ליד כל מילה את סוג הצורן הסופי שבה: צורן גזירה או צורן נטייה, וקבע את משמעותו.

מהירות סוג הצורן הסופי: משמעותו:

מהירות סוג הצורן הסופי: משמעותו:



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



16. א. "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.

משחקן, משחקאי

(1) ציין באיזו דרך תצורה בחרה האקדמיה ללשון העברית ליצור את

שתי החלופות האלה.

(2) בחר באחת החלופות ופרט את דרך תצורתה.

ב. יש המציעים את המילה שחקת במקום המונח "הפרעת גיימינג".

ציין את השיקולים הדקדוקיים שהנחו את המציעים.

ג. שמות הפועל לטלפן, לציץ (בטוויטר) רווחים בעברית. נוסף עליהם נוצרו בלשון הדיבור גם לגגל ולפסבוק.

(1) ציין את הבניין המשותף לכל ארבעת שמות הפועל האלה.

(2) רק לאחד מארבעת שמות הפועל יש שורש עברי. הקף אותו.

(3) שורשיהם של שמות הפועל האחרים מקורם בלעז. באיזה אופן נוצרו השורשים האלה?

ד. (1) לפניך שני משפטים, ובכל משפט שתי מילים מודגשות: מילה המשקפת את ההגייה הנכונה ומילה

המשקפת הגייה שגויה. בכל משפט הקף את המילה המבטאת את ההגייה הנכונה.

• המצלמה בטלפון הנייד משמשת להנעוד / הנעוד אירועים בחיננו.

• המחלף / מחלף החדש נבנה באמצעות שימוש בטכנולוגיה חדישה.

(2) בחר באחת מן המילים שהקפת, ונמק מדוע המילה שהקפת היא הנכונה.

/בהמשך דפי טיוטה/

בהצלחה!

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

لا تكتب في هذه المنطقة

لا لכתוב באזור זה

טיוטה

לא לכתוב באזור זה

لا تكتب في هذه المنطقة



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

טיוטה

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.
بالتحاح، مجلس الطلاب والشبيبة القطري"

נספח: טקסטים
לשאלון עברית: הבנה, הבעה ולשון
11281, חורף תשע"ט

לפניך שלושה טקסטים.

קרא אותם, וענה על השאלות בשאלון המחברת המצורף.

טקסט 1

חוטפי הילדים ועוזריהם

מאת ריצ'רד פריד

- 5 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.
- 10 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 בִּי ג'יי פֹּג הוא פסיכולוג ואבי התחום המכונה "טכנולוגיה משכנעת", תחום שבו מערכות דיגיטליות ואפליקציות — ובהן טלפונים חכמים, מדיה חברתית ומשחקי וידאו — מכוונות לשינוי מחשבות והתנהגויות אנושיות.
- 15 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.
- 20 בשל הדחף הבסיסי להצליח בתחום החברתי, ילדים מבילים 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 מבילים אין-ספור שעות באתרי משחק. המציאות העצובה היא שהנערים סגורים בחדרים שלהם, שקועים במשחק, ואינם מפתחים מיומנויות המתאימות לעולם הממשי — ללימודים באוניברסיטה ולעולם העבודה.
- 25 "הטכנולוגיות המשכנעות" מצליחות כנראה משום שהן גורמות לשחרור של דופאמין — חומר כימי המופרש במוח ומעורב בין השאר במנגנון הגורם לתחושות עונג וסיפוק, המביאות להתמכרות.

- 30 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 ולהשארת המשתמשים באתר.
- שלל תרגילים דיגיטליים – כגון משלוח בלתי פוסק של הודעות הדוחקות במשתמשים לצפות בתמונות של חבריהם והצעות לבדוק שוב ושוב אם מישהו אהב את ה"פוסט" או את התצלום שלהם – משמשים "טריגרים" שבעזרתם טכנולוגיית השכנוע גורמת לילדים ולנערים להשתמש ברשתות החברתיות ובמשחקי הווידאו.
- 35 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.
- 40 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.
- 45 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.

5

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 נוה 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 דופמין, המעורב בין השאר בתחושת סיפוק ועונג.

10

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 מטרתם 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.

15

העיקרון הראשון של נוסחה זו פשוט, והוא מבוסס על ההנחה כי קבלת משוב חיובי בתגובה לפעולה 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.

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.

20

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".

25

בכל המשחקים האלה יש מנגנון הדרגתי של למידה. בכל פעם מעלים מעט את רמת המשחק, והאתגר נחוה 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 שכל שנצרוך יותר, נרצה פחות. אבל הטרגדיה האנושית היא שכל שנצרוך יותר, נרצה יותר. יותר מהר, יותר חזק, יותר מרגש. התענוג של אתמול — כבר לא יספק אותנו מחר.

* 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>

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? 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 למשאת הובלות עמוסה. גם הפניית קשב מהירה ממטלה למטלה, למשל בעת ניהול שיחה במסעדה בתוך כדי קריאת התפריט, הייתה להם קלה יותר.
- 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 השופץ 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.
- 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 ראשוניים 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.

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