



הצעה לפתרון בחינת הבגרות בלשון

על פי תכנית הרפורמה ללמידה משמעותית
מרכיב 70% מן הרמה הרגילה (מותאם)

מועד חורף תשע"ט 2019

סמל שאלון: 11281 (מותאם)

הפתרון נכתב על ידי מיה צאלח-גפני ואסף גבעתי
מצוות מורי רשת החינוך אנקורי

חלק ראשון - הבנה והבעה

פרק א: הבנת הנקרא

1. א. אילו הקטע הזה היה משולב בטקסט 1 הוא היה משמש כטענת נגד. דעתו של כותב הטקסט הראשון על משחקי המחשב היא מאוד שלילית, והוא מפרט על המניפולציות הפסיכולוגיות בהן משתמשים יוצריהם כדי לפתות את הילדים להמשיך לשחק בהם עוד ועוד. הקטע המצורף מפרט על היתרונות של משחקי המחשב, ובעצם מנוגד לטענתו המרכזית של הכותב, ולכן יכול לשמש כטענת נגד.
- ב. כדי לחזק את טענתו העיקרית של הכותב הוא יצטרך להפריך את טענת הנגד הזו. לאחר שהציג את הטענת הנגד כדי להציג תמונה מאוזנת ולהפגין מודעות לדעות המנוגדות לדעתו, הכותב מפריך את טענת הנגד וכך מחזק את טענתו ותורם לשכנוע.
2. א. בטקסט 1 – ההורים מתייחסים למשחקי המחשב כקושי הגדול ביותר בהתמודדות שלהם עם ילדיהם, והם מלאים ברגשות אשמה סביב העיסוק של ילדיהם במשחקי המחשב.
- בטקסט 2 - יחסם של ההורים למשחקי המחשב הוא יחס אדיש. מבחינתם אין הבדל בין המשחקים של פעם למשחקים של היום, וישנה אפילו עדיפות למשחקי המחשב לעומת המשחקים של פעם, כי הילדים בטוחים ומוגנים יותר מכיוון שאינם עוזבים את תחומי הבית.
- ב. בטקסט 1 – ההורים אינם מבינים שהאובססיה ההרסנית של הילדים והמתבגרים שלהם לטכנולוגיה היא תוצאה של הקשר הסמוי והבלתי מוכר בין תעשיית הטכנולוגיה לבין תחום הפסיכולוגיה. קשר זה יצר את "הטכנולוגיה המשכנעת".
- בטקסט 2 – ההורים אינם מבינים שאמנם ילדיהם נמצאים בבית, אך הם למעשה אינם מוגנים כלל וכלל, להיפך – מחקרים שבחנו את התגובות הנוירולוגיות לאחר בילוי שעות רבות במשחק במחשב, מלמדים על היווצרות שינויים בפעילות באזורים במוח הקשורים ליכולת ריכוז, לבקרה ולעיבוד רגשי. כלומר – הילדים בהחלט חשופים לסכנות שמאיימות על נפשם ושכלם.

3. התלמיד מתבקש לנסח פסקה המתארת התלבטות אישית שלו בנושא ומסבירה את הנימוקים לבחירה.

הצעה לתשובה:

תסכולה של האם כפי שמובע בטקסט הוא מוצדק והגיוני. המועקה הקשה שהיא חווה בעקבות מה "שהבן שלה נהיה" הוא חוויה שמשותפת להרבה מאוד הורים בימינו. אני מסתייג מדבריה, לפיהם אם תנתק לו את החשמל אז תתעורר מלחמה שהיא אינה מסוגלת להתמודד עימה. חשוב שהאם תבין שבנה מגלה סימנים של התמכרות, והוא קורבן של טכנולוגיה משכנעת עליה עמלים יוצרי המשחקים. השלב הכי קשה להתמודדות עם התמכרות זו הוא השלב הראשוני, בו מונעים מהילד את אותו "סם". אך אין לי ספק שאם האם תתמיד במאבקה הצודק, אז המאבקים ילכו ויפחתו בהמשך, ויהפכו לכאלו שהיא יכולה להתמודד איתם ואולי אפילו בקלות.

חלק שני – לשון

פרק א: חובה – שם המספר ומילות היחס

5.

- אחת התעשיות
- פי שלושה
- בשנת אלפיים ושמונה עשרה
- ארבעים וחמישה מיליון
- ביותר משני שלישים
- בני שלוש עשרה
- במקום הארבעה עשר
- ארבעים ושלושה אחוז
- חמש אבנים
- ארבעה מקלות

פסוקית לוואי

6. א.

בשל הדחף הבסיסי [להצליח בתחום החברתי] ילדים מבליים אין ספור שעות בסביבות של מדיה חברתית ומשחקי וידאו.

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

ג.

- משכנעת: לוואי יוצרת: נושא המשתמשים: נושא מרגישים: נושא נענות: נושא

- בהן סביבות דיגיטליות
- שהן סביבות דיגיטליות
- שלהם המשתמשים

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

הפסיכולוגיה לעיצוב משחק על פי נוסחה

2. פסוקית לוואי

[שכלולים בה רכיבי ההתמכרות הבסיסיים].

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

5. פסוקית לוואי

מחשיפת העובדה [שצעירים הם קורבן של מניפולציה].

- הקשר הלוגי במשפט (2) : סיבה ותוצאה

ב.

- משפט (1)
- אף על פי ש / על אף שמשחקי הפעולה מעולם לא תוכננו להיות אמצעי לימוד, יש בעצם מהותם עקרונות למידה חשובים.
- בעצם מהותם של משחקי הפעולה יש עקרונות למידה חשובים.

8. א. (1) פסוקית
- מן המחקר הפסיכולוגי עולה [כי נערים בגיל ההתבגרות מחפשים תחרותיות].
- (2) ההבדל היחיד בין משחקי העבר ובין המשחקים בימינו הוא פסוקית
- [שבימינו המשחק הוא במחשב].
- ב. (1) משפט I
- (2) משפט II
- (3) במשפט I הפסוקית כולה היא הנושא (עונה על השאלה : מה עולה?), ואילו במשפט II הפסוקית כולה היא הנשוא.
- ג. לדברי ההורים, עיסוק היתר של ילדיהם בטלפון, במשחקי וידאו ובמדיה חברתית הוא הקושי 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) יש לבחור באפשרות אחת :
- החברות המשתמשות במחשבים כדי להשפיע על התנהגות הילדים הן פייסבוק, גוגל וטוויטר.
- הפסיכולוגיה היא התחום שאנחנו מקשרים עם ריפוי.
- מקים המעבדה הוא ד"ר בי ג'יי פוג.
- ב. (1) חוקרים הסיקו מן המחקרים על משחקי מחשב מסקנות.
- (2) החוקרים מחילים את המסקנות על דור חדש של משחקים.
- (3) מטרתם של המשחקים היא להחליף את המבחנים הפסיכולוגיים המשעממים.

10. א.

- פועל ברבים (נושא סתמי + נושא)
- מפתחי הרשתות החברתיות ומשחקי הוידאו משתמשים בטכניקת "הפרס המשתנה".

ב.

- הכוח המניע לשינוי התנהגות הילדים אינו הטכנולוגיה כי אם הפסיכולוגיה.

- נושא

- ניגוד

- הכוח המניע לשינוי התנהגות הילדים הוא הפסיכולוגיה.
- ג. השימוש במסכים ובטלפונים נהפך בשקט ובבלי דעת לפעילות העיקרית בתקופת הילדות.

פרק ג - מערכת הצורות

11. א.

הפועל	השורש	הבניין
נקראת	ק-ר-א	נפעל
מתגמלים	ת-ג-מ-ל	פיעל
מוציאים	י-ו-צ-א	הפעיל
מחילים	ח-י-ו-ל	הפעיל
מכונה	כ-נ-י-ה	פועל
לפתות	פ-ת-י-ה	פיעל
הורדה	י-ו-ר-ד	הופעל

12. א.

- השורש המשותף – י-ר-י/ה
- לירות- בניין פעל (קל)
- הורה – בניין הפעיל
- נורתה- בניין נפעל
- להורות
- שורש י-ר-י/ה

- ב. מהירות גלישה – שם עצם
תגובות מהירות – שם תואר

13. א. (1)

התפעל	הפעיל	פיעל	פעל (קל)
התעסקות	הודעות	שימוש בילוי	פגישה שיחה

(2) בילוי - ב-ל-ה/י

שיחה - ש-י-ו-ח

הודעות - י-ו-ד-ע

ב. (1) מחבואים, עיוורת.

(2) תלוי

14. א.

- פותחו
- לסייע
- להבין
- לרכוש
- נחשבים
- מוסיפים
- מאפשרים
- לנסות
- להיכשל

ב.

- תופעת
- מחלוקת
- מקרים
- הרגלי
- הוכחה
- ויכוח

15. א.

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

ב.

(1) בסיס וצורן סופי

(2) משחקן = בסיס : משחק + צורן סופי אן לציון מקצוע.

או :

משחקאי = בסיס : משחק + צורן סופי אאי לציון מקצוע.