

סוג הבחינה: בגרות
מועד הבחינה: חורף תשע"ט, 2019
מספר השאלון: 011281
קובץ: תשובות סופיות

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!

תשובות סופיות

חלק ראשון – הבנה והבעה (50 נקודות)

שאלה 1

- א. הקטע היה יכול לשמש בטקסט 1 טענת נגד (הסתייגות / טענה של אחרים).
הסבר: כותב טקסט 1 טוען שמשחקי המחשב רק גורמים לנערים לחשוב שהם משתפרים, אך למעשה הם "אינם מפתחים מיומנויות המתאימות לעולם הממשי". הקטע מטקסט 3 טוען את ההפך: מחקרים גילו שמשחקי מחשב משפרים מגוון כישורים, ואף כישורים שימושיים בחיי היומיום, כמו קריאת האותיות הקטנות בחוזים ובעלוני תרופות. מכיוון שהקטע סותר את עמדת הכותב, הוא יכול להופיע בטקסט 1 רק כטענה של הצד האחר.
- ב. כותב טקסט 1 יידרש להפריך את הטענה שבקטע (לדחות אותה): להראות שאינה נכונה או שאין לה משקל – למשל לערער על ממצאי המחקרים, להפחית מערכם או להסתייג מהם – ורק כך הקטע יחזק את עמדתו.

שאלה 2

- א. בטקסט 1 – ההורים מוטרדים ממשחקי המחשב ומרגישים אשמה: קשה להם להתמודד עם עיסוק היתר ועם האובססיה של ילדיהם למשחקים ולטלפון ("הקושי הגדול ביותר בהתמודדות שלהם עימם"), והם בטוחים שבגללם ילדיהם מתמכרים לטכנולוגיה.
- בטקסט 2 – ההורים רואים במשחקי המחשב דבר חיובי ואינם מבינים "על מה המהומה": לדעתם המשחקים מעודדים יצירתיות, קואורדינציה והשגת יעדים ומשפרים את הריכוז; נוח להם שהילדים בבית ולא בחוץ, והם משווים את המשחקים למשחקים שהם עצמם שיחקו בילדותם.
- ב. על פי טקסט 1 – ההורים אינם מבינים שהאובססיה של ילדיהם לטכנולוגיה (ולמשחקי המחשב) אינה באשמתם, אלא היא תוצאה של הקשר הסמוי בין תעשיית הטכנולוגיה לבין תחום הפסיכולוגיה: מאחורי המסכים פועלים פסיכולוגים ומומחים למדעי המוח המנצלים את נקודות התורפה של הילדים כדי ללכוד את תשומת ליבם.
- על פי טקסט 2 – ההורים אינם מבינים שיש הבדל בין המשחקים שהם שיחקו בעבר לבין משחקי המחשב: משחקי המחשב משפיעים על פעילות אזורים במוח הקשורים לריכוז, לבקרה ולעיבוד רגשי ועל פעולת הדופמין, ולכן הם עלולים לגרום להתמכרות – מה שלא היה במשחקי העבר.

שאלה 3

(תשובה לדוגמה)

אני מבין את מצוקתה של האם, ואני מסכים איתה שאין לראות במשחקי המחשב פתרון נוח ל"הסתובבות בחוץ". לפי טקסט 1, הבן אינו אשם לבדו, וגם האם אינה אשמה: חברות הטכנולוגיה נעזרות בפסיכולוגים ובמומחים למדעי המוח כדי לבנות משחקים שילכדו את תשומת הלב של הילדים, ומשחקים אלה מרחיקים אותם ממשפחתם ומחבריהם בעולם האמיתי. טקסט 2 מסביר גם מדוע קשה כל כך לנתק את הבן מן המסך: המשחקים מגרים את אזורי התגמול במוח בדיוק כמו סמים, ולכן ניתוק פתאומי מעורר תגובה קשה. מניסיוני האישי, גם אני נהגתי לשחק שעות רבות בחופש הגדול, ורק כשהוריי הציעו לי לקבוע איתם מראש מכסת זמן למשחק ולהצטרף לחוג כדורגל עם חבריי חזרתי בהדרגה לפעילות בחוץ. לכן הייתי ממליץ לאם לא לנתק את החשמל בכוח, אלא לשוחח עם בנה, לקבוע איתו גבולות ברורים ולהציע לו פעילות חברתית שהוא אוהב.

שאלה 4 – סקירה לדוגמה

טכנולוגיה ופסיכולוגיה – קשר דו־כיווני

בשנים האחרונות הולך ומתהדק הקשר בין תעשיית הטכנולוגיה לבין תחום הפסיכולוגיה. זהו קשר דו־כיווני: כל אחד מן התחומים נעזר בידע ובכלים של התחום האחר.

מצד אחד, תעשיית הטכנולוגיה משתמשת בידע הפסיכולוגי כדי להגדיל את רווחיה. לדברי פריד (2018), פסיכולוגים ומומחים למדעי המוח מנצלים את נקודות התורפה של ילדים ובני נוער ואת הדחפים הבסיסיים שלהם, כמו הרצון להצליח בתחום החברתי, כדי לפתח מדיה חברתית ומשחקי וידאו שילכדו את תשומת ליבם. הוא מוסיף כי טכניקות כמו "הפרס המשתנה" ומשלוח בלתי פוסק של הודעות משמשים "טריגרים" הגורמים לילדים לחזור שוב ושוב לרשתות ולמשחקים. ברוח דומה מתארת מרגלית (2018) כיצד משחקי מחשב מעוצבים על פי "לולאת המשחק", נוסחה המושתתת על יסודות הפסיכולוגיה ההתנהגותית: תגמול על כל פעולה, תגמולים בדפוס אקראי וצמצום הפער בין ניצחון להפסד. כך מגרים המשחקים את אזורי התגמול במוח ועלולים לגרום להתמכרות.

מצד אחר, גם הפסיכולוגיה נעזרת בתוצרי הטכנולוגיה. לפי בבלייה ושון גרין (2016), חוקרים מתחום הפסיכולוגיה מחילים את מסקנות המחקרים על משחקי מחשב מסחריים על דור חדש של משחקים, המשמשים לאבחון, להערכה ולטיפול פסיכולוגי, למשל בילדים עם הפרעות קשב ובמבוגרים המגלים סימנים של הידרדרות קוגניטיבית. עם זאת, הם מציינים כי משחקים אלה עדיין צריכים להיבדק בידי הקהילה המדעית. נמצא אפוא שהטכנולוגיה והפסיכולוגיה מזינות זו את זו, ושאלת השימוש הראוי בשילוב ביניהן נעשית חשובה מתמיד.

רשימת מקורות

בבלייה, ד' ושון גרין, ס' (15 בספטמבר 2016). כיצד משחקי מחשב מחזקים את המוח. סיינטיפיק אמריקן ישראל. אוחר מ־www.sciam.co.il

מרגלית, ל' (7 ביולי 2018). כמו סמים: מה קורה במוחם של המכורים למשחקי וידאו? **The Marker**. אוחר מ־<http://www.themarker.com/opinion>

פריד, ר' (5 ביוני 2018). חוטפי הילדים ועוזריהם. אלכסון. אוחר מ־<http://alaxon.co.il/article>

חלק שני — לשון (50 נקודות)

שאלה 5

- 1 – אחת (התעשיות)
- 3 – (פי) שלושה
- $\frac{2}{3}$ – (מ)שני שלישים
- 2018 – אלפיים ושמונה עשרה
- 45 – (ל)ארבעים וחמישה (מיליון)
- 13 – (בני) שלוש עשרה
- 14 – (ה)ארבעה עשר
- 800,000 – שמונה מאות אלף
- 43 – (ו)ארבעים ושלושה (אחוז)

שאלה 6

יש להקיא: בְּשִׁבְלִים, אֲלֵיהֶם.
(ההגייה השגויה: אֲצֻלָּם – התקינה: אֲצֻלָּם; כְּמוֹכֶם – התקינה: כְּמוֹכֶם, וגם כְּמוֹתְכֶם.)

שאלה 7

- א. (1) משפט II
(2) סיבה (סיבה ותוצאה / סיבתיות)
(3) ויתור (הסתייגות / ניגוד)
- ב. I. ...לעיצוב משחק על פי נוסחה [שכלולים בה רכיבי ההתמכרות הבסיסיים].
II. ...הם חוששים מחשיפת העובדה [שצעירים הם קורבן של מניפולציה].
- ג. אף על פי שמשחקי הפעולה מעולם לא תוכננו להיות אמצעי לימוד, יש בעצם מהותם עקרונות למידה חשובים.
(אפשר גם: "אף ש...", "למרות ש...", "הגם ש...")
- ד. בעצם מהותם של משחקי הפעולה יש עקרונות למידה חשובים.

שאלה 8

- א. I. מן המחקר הפסיכולוגי עולה [כי נערים בגיל ההתבגרות מחפשים תחרותיות].
II. ההורים אומרים [שעיסוק היתר 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].
- ב. (1) משפט I
(2) משפט III
(3) משום שבמשפטים אלה הפסוקית ממלאת את התפקיד החסר: במשפט I יש פסוקית נושא, הממלאת את תפקיד הנושא, ובמשפט III יש פסוקית נושא, הממלאת את תפקיד הנושא. לכן החלק העיקרי לבדו אינו שלם.
- ג. לדברי ההורים, עיסוק היתר של ילדיהם בטלפון, במשחקי וידאו ובמדיה חברתית הוא הקושי הגדול ביותר בהתמודדות שלהם עימם.
או: ההורים מציינים את עיסוק היתר של ילדיהם בטלפון, במשחקי וידאו ובמדיה חברתית כקושי הגדול ביותר בהתמודדות שלהם עימם.
- ד. IV. פסוקית לוואי
V. פסוקית מושא

שאלה 9

א. (1)+(2)

- I. "טכנולוגיה משכנעת" פועלת [כדי ליצור סביבות דיגיטליות שהמשתמשים בהן מרגישים שהן נענות לדחפים האנושיים הבסיסיים שלהם]. פסוקית תכלית (מצומצמת)
- II. בשל הדחף הבסיסי [להצליח בתחום החברתי] פסוקית לוואי (מצומצמת) ילדים מבלים אין-ספור שעות בסביבות של מדיה חברתית ומשחקי וידאו.
- (3)

המילה	התפקיד התחבירי
משכנעת	לוואי
פועלת	נשוא
המשתמשים	נושא
מרגישים	נשוא
נענות	נשוא

(4) בהן - (ב)סביבות (ה)דיגיטליות; שהן - (ה)סביבות (ה)דיגיטליות; שלהם - (של) המשתמשים

ב. חשוב שנדע את האמת על מעורבותם של המומחים במדעי המוח בלכידת תשומת הלב של הילדים. (אפשר גם: "חשוב שיידעו / שההורים יידעו / שכולנו נדע...")

ג. חלק מנשוא מורחב (הנשוא המורחב: נוטים להתעלם).

שאלה 10

א. (1)

- פייסבוק, גוגל וטוויטר
- התחום שאנחנו מקשרים עם ריפוי
- ד"ר ב' ג'יי פוג

(2) (אחת מאלה)

- החברות הן פייסבוק, גוגל וטוויטר.
- הפסיכולוגיה היא התחום שאנחנו מקשרים עם ריפוי.
- מקים המעבדה הוא ד"ר ב' ג'יי פוג.

ב. (1) משפט II

(2) מטרתם של רכיבים אלו היא לגרום לגירוי של אזורי התגמול במוחנו, בדיוק כמו סמים.

ג. (1)

משפט I – שימוש בפועל בגוף שלישי רבים בלי נושא (משפט בעל נושא סתמי).

משפט II – שימוש בפועל סביל (בבניין פֻעַל).

(2) (אחת מאלה)

I. ברשתות החברתיות ובמשחקי הווידאו מפתחי "הטכנולוגיה המשכנעת" משתמשים בטכניקת "הפרס

המשתנה". / מומחים מתחום הטכנולוגיה (בסיוע מומחים מתחום הפסיכולוגיה) משתמשים ברשתות

החברתיות ובמשחקי הווידאו בטכניקת "הפרס המשתנה".

II. בימינו פיתחו אנשי הטכנולוגיה מערכות דיגיטליות ואפליקציות שביכולתן לשנות מחשבות והתנהגויות אנושיות.

שאלה 11

א. (כל שלוש מן השגיאות האלה)

שגיאה	תיקון
(קבוצה) איתה אני משחק	(קבוצה) שאני משחק איתה / שאיתה אני משחק
אתם מוזמנים לפנות ולהציע את עצמכם	אתם מוזמנים לפנות אליי ולהציע את עצמכם
תדע שבשלישי הבא לא אהיה פנוי	תדע שבשלישי הבא לא אהיה פנוי
גם אם אני יהיה מחובר	גם אם אהיה מחובר / גם אם אני אהיה מחובר
מה השם משתמש שלך?	מה שם המשתמש שלך?
שאינך תהיה תמיד פנוי	שלא תהיה תמיד פנוי

ב. 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.

שאלה 12

א. (1) גזרת ע"ע (גזרת הכפולים) – השורש ת-מ-ם.

(2) (שניים מאלה)

- העיצור השני והשלישי של השורש זהים (ע' הפועל זהה לל' הפועל) – מילה מדגימה: תְּמִימִים (ת-מ-מ).
- עיצור שורש חסר ובמקומו דגש חזק (משלים), המציין את התלכדות שני העיצורים הזהים – מילה מדגימה: תָּמַם / לְתָמִי (הדגש במ').
- נטייה על דרך השלמים (שני העיצורים הזהים נשמרים) – מילה מדגימה: תְּמִימִים.
- כאשר אין תנועה אחרי העיצור שאמור להיות דגוש, אין דגש (והשורש נראה דו-עיצורי) – מילה מדגימה: תָּמַם.

(3)

משמעות I: סוף / שלמות	משמעות II: תמימות / נאיביות / יושר
תָּמַם, תָּמַם	תְּמִימִים, לְתָמִי

ב. • ומְחִילָה – ח-ו-ל / ח-י-ל

• מְחִילָה – מ-ח-ל

• מְחִילָה – ח-ל-ל

שאלה 13

א. (1)

נוֹכָחִים – שורש: י-כ-ח (ו-כ-ח), בניין: נפעל

נוֹכָחִים – שורש: נ-כ-ח, בניין: קל (פֻּעַל)

(2)

- ...הוריהם של מתבגרים צריכים להיות נוֹכָחִים בבית...
- הורים רבים נוֹכָחִים לדעת כי ילדיהם עדיין זקוקים לפיקוח ולהכוונה.

ב. (1) התעַסְקוּת, הֶשֶׁג, שְׁמוּשׁ, הֶרְצָאָה

(2) הֶשֶׁג, הֶרְצָאָה (שניהם – שמות פעולה של בניין הפעיל)

(3) הֶשֶׁג – נ-ש-ג; הֶרְצָאָה – ר-צ-י (ר-צ-ה)

שאלה 14

א. (1)

קל	נפעל	הפעיל	הופעל	פיעל
כָּן	נָכוֹן, הַכּוֹן	הָכִין, הַכּוֹיִן	הוּכַן	כָּוֵן, כּוֹנֵן

(2) גזרת ע"ו/ע"י (השורש כ-ו-ן).

(3) כָּוֵן, הַכּוֹיִן

(4) • הַתְּכַוֵּן (מְתַכַּוֵּן, אֶתְכַוֵּן וכו')

- הַתְּכַוֵּן (מְתַכַּוֵּן, תְּתַכַּוֵּן וכו')

ב. (1) תִּירָה

(2) (ה)מוֹרָה, יָרִית

שאלה 15

א. (1)

המילה: עֹרֶת – המשקל: קָטַל (בנקבה: קְטַלְת)

המילה: מְחַבְּאִים – המשקל: מְקַטֹּל

(2) תְּלוּי, מְלוּחַ

ב. • משמעות צורן הגזירה הסופי במילה פְּדוּרִי היא שם תואר (תכונה / דמיון: "כמו כדור").

• המילה פְּדוּרִת נוצרה בדרך של שורש ומשקל (השורש כ-ד-ר במשקל קְטַלְת).

• דרך התצורה של המילים פְּדוּרְסֵל, פְּדוּרְגָל היא הלחם בסיסים.

• מילה נוספת שנגזרה באותה דרך מטקסט 3, שורה 2: חִיזָרִים (חי + זר).

• השורש המרובע כ-ד-ר-ר נוצר בדרך של הכפלת העיצור האחרון של השורש (שורש תלת-עיצורי כ-ד-ר + חזרה על ל' הפועל).

ג. מְהִירוֹת – סוג הצורן הסופי: צורן גזירה; משמעותו: הפשטה (שם מופשט).

מְהִירוֹת – סוג הצורן הסופי: צורן נטייה; משמעותו: נקבה רבות.

שאלה 16

א. (1) בסיס וצורן גזירה סופי (גזירה קווית).

(2) (אחת מאלה)

• מְשַׁחֵקֵן – לבסיס "מְשַׁחֵק" נוסף צורן הגזירה ךֿ, שמשמעותו בעל מקצוע, תפקיד או תכונה.

• מְשַׁחֵקָאִי – לבסיס "מְשַׁחֵק" נוסף צורן הגזירה םֵאי, שמשמעותו בעל מקצוע, תפקיד או תכונה.

ב. המציעים השתמשו בשורש ש-ח-ק, המציין משחק (משחק המחשב), ובמשקל קְטַלְת, שמשמעותו העיקרית

היא מחלות (כמו אֲדָמָת, שְׁפָעַת, צִהָבָת). השילוב של שני הרכיבים יוצר מילה עברית שפירושה "מחלה

הקשורה במשחק" – חלופה מדויקת למונח "הפרעת גיימינג".

ג. (1) פיעל

(2) לְצִיץ

(3) השורשים נגזרו משמות עצם (שורשים גזרי שם): מן המילים הלועזיות טלפון, גוגל, פייסבוק חולצו

העיצורים ונוצרו השורשים ט-ל-פ-נ, ג-ל-ל, פ-ס-ב-ק.

ד. (1) תְּעוּדָה; מְחֻלָּף

(2) (אחת מאלה)

• תְּעוּדָה – משום שבבניין פיעל אין תשלום דגש לעיצור ע' בע' הפועל: הדגש אינו בא בע', והחיריק נשאר קצר (כמו נְהוּל, צְחוק), ולא תְּעוּדָה.

• מְחֻלָּף – משום שזהו שם עצם המציין מקום, ולכן הוא שקול במשקל שמות המקומות מְקֻטֵּל (בגרונית בפ' הפועל: מְחֻלָּף, כמו מְרָחֵב), ולא במשקל שמות המכשירים מְקֻטֵּל (מְחֻלָּף – מכשיר).