

מחווון למשימת הערכה לכיתה ט

פרק ראשון: טיבם של משחקים			
מספר	סוג השאלה	אפשרויות	מחווון להערכת התשובה
1	איתור מידע	2 - 1 - 0	2 – על הנבחן לכתוב <u>אחת</u> מבין האפשרויות הבאות: המשחק הוא פעילות מהנה כי הוא מתנהל מתוך רצון (ולא מתוך כפיה) / הוא מנותק ממטלות ומחובות שבחיי היום-יום / לוקחים בו סיכונים ללא נזק / המשחק שוקע בעולם מדומה / אין נשיאה באחריות ממשיית לתוצאות חומריות / ניתן להמשיך לשחק למשחק הבא עם תקוות ואפשרויות חדשות. 1- נבחן שכתב תשובה לא מלאה, למשל הוא מנותק ממטלות/ לוקחים בו סיכונים. 0- לא ענה או כתב תשובה אחרת.
2.א.	מטה-לשון	1 - 0	1 - סעיף ב' / למרות זאת 0 – לא ענה או סימן מסיחים אחרים, או סימן יותר מתשובה אחת. (גם אם סימן ביניהן את ב').
2.ב.	פרשנות והיסק	2 - 0	2- סעיף ג' / במשפט הראשון ההתייחסות לתחרות היא חיובית, ובמשפט השני שלילית. 0 – לא ענה או סימן מסיחים אחרים, או סימן יותר מתשובה אחת. (גם אם סימן ביניהן את ג').
3	פרשנות והיסק	3 - 0	3- סעיף ד' / למסור מידע על מאפייניהם של משחקים. 0 – לא ענה או סימן מסיחים אחרים, או סימן יותר מתשובה אחת. (גם אם סימן ביניהן את ד').
4.א.	פרשנות והיסק-שאלת יישום	3 - 0	3 - על הנבחן לציין <u>אפשרות אחת</u> מבין התשובות הבאות: למשחק יש יכולת / מיומנות / רצון להצליח / להתחרות / יש לו מזל. 0 – לא ענה או כתב תשובה אחרת.
4.ב.	פרשנות והיסק-שאלת יישום	4- 3 - 0	4 - על הנבחן להרחיב את הפסקה <u>בשני</u> מקומות באופן לכיד ומקושר. ישנן אפשרויות שונות. <u>תשובה מיטבית לדוגמה</u> : משחקים רבים מצריכים יכולת ומיומנות, <u>כמו המשחק "השתלת נר לבקבוק"</u> , <u>המתבצע ללא עזרת ידיים</u> . ישנם גם משחקים המבוססים על מזל, המוסיף מתח ועניין למשחק. משחקי מזל מאפשרים לשחקנים חלשים להשתחרר מאחריות לכישלון ולנצח שחקנים מיומנים מהם. ממד אחר במשחקים

פרק ראשון: טיבם של משחקים			
מספר שאלה	סוג השאלה	אפשרויות ניקוד	מחווון להערכת התשובה
			<p>3 – אם הרחיב רק במקום אחד באופן לכיד ומקושר. או אם הרחיב בשני מקומות וקיימת בעיה בלכידות או בקישוריות באחד מהם.</p> <p>0 - אם לא ענה, או אם הרחיב בצורה לא לכידה / לא מקושרת.</p>
5.א.	פרשנות והיסק	2 – 0	<p>2- , הגדרה מס' 1</p> <p>0 – לא ענה או סימן הגדרות אחרות, או סימן יותר מתשובה אחת. (גם אם סימן ביניהן את 1).</p>
5.ב.	פרשנות והיסק	2 – 0	<p>2 – הגדרה מס' 3</p> <p>0 – לא ענה או סימן הגדרות אחרות, או סימן יותר מתשובה אחת. (גם אם סימן ביניהן את 3).</p>
6	פרשנות והיסק/ אוצ"מ	2 - 1 - 0	<p>2 – חירות/דרור</p> <p>0 – לא ענה, או ענה תשובה אחרת.</p>

פרק ראשון: טיבם של משחקים											
מספר שאלה	סוג השאלה	אפשרויות ניקוד	מחווון להערכת התשובה								
7.א.	מטה- לשון	4 - 3 - 2 - 1 - 0	<p>על הנבחן למלא 4 משבצות בלבד. כל אחד מהפריטים המודגשים מזכה בנקודה אחת. האפשרויות הן:</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>חלק הדיבור</td> <td>המילה</td> </tr> <tr> <td>שם תואר</td> <td>משחקית</td> </tr> <tr> <td>שם עצם</td> <td>משחקים</td> </tr> <tr> <td>שם עצם</td> <td>משחק</td> </tr> </table>	חלק הדיבור	המילה	שם תואר	משחקית	שם עצם	משחקים	שם עצם	משחק
חלק הדיבור	המילה										
שם תואר	משחקית										
שם עצם	משחקים										
שם עצם	משחק										
7.ב.	מטה לשון	2 - 0	<p>2- התשובה היא כללי המשחק. 0 - לא ענה או כתב תשובה אחרת.</p>								
7.ג.	מטה לשון	2- 1- 0	<p>כל אחד מהפריטים המודגשים מזכה בנקודה אחת.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>פעילויות משחקיות</td> <td>פעילות משחקית</td> </tr> <tr> <td>מסגרות זמן</td> <td>מסגרת זמן</td> </tr> </table>	פעילויות משחקיות	פעילות משחקית	מסגרות זמן	מסגרת זמן				
פעילויות משחקיות	פעילות משחקית										
מסגרות זמן	מסגרת זמן										
8.א.	מטה לשון	2- 1- 0	<p>2- על הנבחן לכתוב שלושה פעלים מתוך הרשימה: נעשית/ / גורמת / מתנתק / שוקע/ משמש/ יכולים / מסתיימת/ מעניקה / רווחת 1- אם כתב רק שניים מהרשימה. 0 - לא ענה/ או כתב מילים אחרות/ או כתב רק אחד מהפעלים שברשימה.</p>								
8.ב.	פרשנות והיסק	2 - 0	<p>2- סעיף ד' / ניתן ללמוד שהטקסט אינו תחום בזמן מסוים. 0 - לא ענה או סימן מסיחים אחרים, או סימן יותר מתשובה אחת. (גם אם סימן ביניהן את ד').</p>								

פרק שני: האדם המשחק												
מספר	סוג השאלה	אפשרויות ניקוד	מחווון להערכת התשובה									
1.א.	פרשנות והיסק	2-1-0	<p>2 – על הנבחן לכתוב שתי מילים מתוך הרשימה: כמו / דומות / אך / שוני / אבל / גם</p> <p>1 – כתב רק מילה אחת מהרשימה הנ"ל.</p> <p>0 – לא ענה או כתב תשובה אחרת.</p>									
1.ב.	איתור מידע	4-3-2-1-0	<p>כל אחד מהפריטים המודגשים מזכה בנקודה אחת.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>עיקרון</td> <td>בני האדם</td> <td>בעלי חיים</td> </tr> <tr> <td>יכולת החזרתיות</td> <td>יש</td> <td>יש</td> </tr> <tr> <td>יכולת ההעברה</td> <td>יש</td> <td>אין</td> </tr> </table>	עיקרון	בני האדם	בעלי חיים	יכולת החזרתיות	יש	יש	יכולת ההעברה	יש	אין
עיקרון	בני האדם	בעלי חיים										
יכולת החזרתיות	יש	יש										
יכולת ההעברה	יש	אין										
2	פרשנות והיסק	3-0	<p>3 - סעיף א' / לאדם יתרון על הבהמה בתחומים שונים.</p> <p>0 – לא ענה או סימן מסיחים אחרים, או סימן יותר מתשובה אחת. (גם אם סימן ביניהן את א').</p>									
3.א.	פרשנות והיסק	3-2-0	<p>3 - על הנבחן לכתוב אחת מהדוגמאות הבאות ולציין את מס' השורות:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• חתול הרץ אחרי כדור צמר ו/או ילד קטן שזה עתה החל לצעוד (שורות 6-7)</li> <li>• ריקוד הגשם אצל השימפנזים (שורות 13-20)</li> </ul> <p>2- כתב דוגמה מהנ"ל, אך לא ציין את מספר השורות/ או ציין את מס' השורות המדויק, אך לא כתב את הדוגמה.</p> <p>0 – לא ענה או כתב תשובה אחרת.</p>									
3.ב.	פרשנות והיסק	3-0	<p>3 - על נבחן לכתוב אחת מהתשובות הבאות בהתאם למה שענה בסעיף א':</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• חתול הרץ אחרי כדור צמר ו/או ילד קטן שזה עתה החל לצעוד מדגימים שלכל משחק יש כללים/ יש דברים משותפים למשחק של אדם ולמשחק של בע"ח.</li> <li>• ריקוד הגשם אצל השימפנזים מדגים את עיקרון החזרתיות.</li> </ul> <p>0- לא ענה או כתב תשובה אחרת.</p>									

פרק שני: האדם המשחק															
מספר שאלה	סוג השאלה	אפשרויות ניקוד	מחווון להערכת התשובה												
4	פרשנות והיסק	4-2-0	4 – תשובה מיטבית צריכה להתבסס על המידע המופיע בשני הטקסטים, לדוגמה בעלי חיים אינם יכולים לשחק שחמט משום שמשחק השחמט דורש יכולת העברה, כלומר יכולת לתכנן מראש את המהלכים ולחזות מראש אפשרויות שונות של תפזורת הכלים. אבל לבעלי החיים אין יכולת כזאת. 2 - תשובה שהסבר בה אינו מלא / או תשובה מיטבית שמתבססת רק על אחד מהטקסטים. 0- לא ענה או כתב תשובה שאינה נכונה.												
5.א.	מטה- לשון	2 – 0	2 - דרך התצורה היא בסיס+ צורן סופי / גזירה קווית 0- לא ענה, ענה לא נכון.												
5.ב.	מטה- לשון	1- 0	1 - תתקבל כל תשובה נכונה של שם שנוצר באותה דרך תצורה של בסיס + צורן סופי. לא חייבת להיות התאמה בצורן או במשמעות המילה. 0- לא ענה, ענה לא נכון.												
5.ג.	מטה- לשון	2 – 0	2 – סעיף 4 / נפוצים 0 – לא ענה או סימן מסיחים אחרים, או סימן יותר מתשובה אחת. (גם אם סימן ביניהן את 4).												
6	מטה- לשון	מ 0 ועד 6	כל פריט מזכה בנקודה אחת, על הנבחן למלא רק פריט אחד בכל משבצת. האפשרויות הן:												
<table border="1"> <tr> <td></td> <td>המילה</td> <td>שורש</td> <td>בניין</td> </tr> <tr> <td>שם פועל</td> <td>לפעול / לחדש</td> <td>פע"ל / חד"ש</td> <td>קל / פיעל</td> </tr> <tr> <td>פועל</td> <td>רכשנו</td> <td>רכ"ש</td> <td>קל</td> </tr> </table>					המילה	שורש	בניין	שם פועל	לפעול / לחדש	פע"ל / חד"ש	קל / פיעל	פועל	רכשנו	רכ"ש	קל
	המילה	שורש	בניין												
שם פועל	לפעול / לחדש	פע"ל / חד"ש	קל / פיעל												
פועל	רכשנו	רכ"ש	קל												

פרק שלישי: "בזבז זמן" במשחקי וידיאו הוא גם מרכיב נהדר בחינוך הילדים.			
מספר	סוג השאלה	אפשרויות ניקוד	מחווון להערכת התשובה
1	פרשנות והיסק	3 - 0	3- סעיף ב' / לטעון בעד השימוש במשחקי וידיאו. 0 – לא ענה או סימן מסיחים אחרים, או סימן יותר מתשובה אחת. (גם אם סימן ביניהן את ב').
2	פרשנות והיסק	3 - 0	3 – סעיף ג' / להציג עמדה מנוגדת לשורות 1 – 4. 0 – לא ענה או סימן מסיחים אחרים, או סימן יותר מתשובה אחת. (גם אם סימן ביניהן את ג').
3.א.	פרשנות והיסק	4 - 0	4- על הנבחן לכתוב מסקנה שיש בה הכללה והשוואה, לדוגמה: הילדים מקדישים למשחקי מחשב את הזמן הרב ביותר בשעות הפנאי שלהם בהשוואה לזמן שהם מקדישים לכל פעילות אחרת במחשב. 0 – לא ענה או ענה תשובה שיש בה השוואה ללא הכללה (השווה בין פריטים). או לא כתב בקשר של השוואה.
3.ב.	פרשנות והיסק	3 - 2 - 0	3- הטענה של ההורים שמתחזקת באמצעות התרשים היא שמשחקי הוידאו גורמים לילד לשבת מול המחשב במשך שעות. (שורה 7) 2 – נבחן שכתב את התשובה הזו, אך הוסיף את המילים <u>לבד ו</u> / או <u>מבלי לזוז</u> שנמצאות במשפט המקורי בטקסט. 0 – לא ענה, כתב תשובה אחרת, או העתיק יותר מהמשפט הנתון.
4	מטה-לשון	2 - 0	2- סעיף ב' / לצייין שהמשמעות הפוכה. 0 – לא ענה או סימן מסיחים אחרים, או סימן יותר מתשובה אחת. (גם אם סימן ביניהן את ב').
5.א.	מטה-לשון	2 - 0	2- סעיף 1 / בשורות 5 – 7 0 - לא ענה או סימן מסיחים אחרים, או סימן יותר מתשובה אחת. (גם אם סימן ביניהן את 1.)
5.ב.	מטה-לשון	2 - 0	2 - הורים ומחנכים טוענים שבניגוד למשחקי השולחן הקלאסיים, משחקי וידיאו מדכאים פעילות גופנית ואינם מעודדים קשרים חברתיים. 0 – לא ענה או כתב תשובה אחרת.
6	מטה- לשון	3 - 2 - 1 - 0	3 - על נבחן לכתוב אחת מהתשובות הבאות: • משחקי הוידאו <u>מספקים</u> זאת. / מספקים = נשוא

פרק שלישי: "בזבח זמן" במשחקי וידאו הוא גם מרכיב נהדר בחינוך הילדים.			
מספר שאלה	סוג השאלה	אפשרויות ניקוד	מחווון להערכת התשובה
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• משחקי הוידאו <u>מציגים</u> משימות ברורות (אפשר גם להעתיק עד סוף המשפט.) / מציגים = נשוא</li> <li>• משחקי הוידאו אף <u>מעודדים</u> אלימות. / מעודדים = נשוא</li> </ul> <p>2 - כתב תשובה אחת מהנ"ל, אך לא ציין או לא סימן את הנשוא.</p> <p>1 - ציין או סימן את נשוא בלבד.</p> <p>0 - לא ענה או כתב תשובה אחרת.</p>

הערכת מטלות הכתיבה

1. משימת הסיכום:

כתבו פסקה שתסכם את התנאים לפעילות המשחקית על-פי המאמר "טיבם של משחקים", שורות 12 – 17 וכן על-פי המאמר "האדם המשחק", שורות 8-10. כשלב מקדים לכתיבה מומלץ לארגן את המידע באמצעות הטבלה הבאה.

הנחיות כלליות:

- א. יש להעריך את התשובה פעמיים: פעם על תוכן ופעם על ההבעה בכתב (יש לבדוק את איכות הכתיבה ללא תלות באיכות התוכן).
- ב. העתקה גורפת של שני הקטעים או כתיבת טקסט שאינו מתאים לסוגה (כמו הבעת עמדה או סיפור) יגרמו לפסילת הסיכום.
- ג. נבחן שהשתמש בלשון הטקסט באופן מושכל, לא יופחתו לו נקודות.
- ד. הנבחן לא חייב למלא את הטבלה המוצעת בתחילת המשימה.

הערות	מחווון	אפשרויות ניקוד	רכיב תוכן								
יש להימנע מחזרות. בשני הקטעים יש התייחסות לכללים ולזמן. אין לחזור על מידע זה פעמיים במקומות שונים בטקסט הנכתב. אם חזר על מידע יופחתו לו 2 נקודות.	<p>על הנבחן לכתוב 4 תנאים משני הטקסטים. לכל תנאי 2 נקודות. הסדר אינו מחייב.</p> <table border="1"> <tr> <td>לכל משחק יש כללים וחוקים</td> <td>תנאי (1)</td> </tr> <tr> <td>לכל משחק יש גבולות של זמן (מסגרת זמן)</td> <td>תנאי (2)</td> </tr> <tr> <td>לכל משחק יש גבולות של מקום</td> <td>תנאי (3)</td> </tr> <tr> <td>רצון המשתתפים להשתתף</td> <td>תנאי (4)</td> </tr> </table>	לכל משחק יש כללים וחוקים	תנאי (1)	לכל משחק יש גבולות של זמן (מסגרת זמן)	תנאי (2)	לכל משחק יש גבולות של מקום	תנאי (3)	רצון המשתתפים להשתתף	תנאי (4)	8 - 6 - 4 - 2 - 0	
לכל משחק יש כללים וחוקים	תנאי (1)										
לכל משחק יש גבולות של זמן (מסגרת זמן)	תנאי (2)										
לכל משחק יש גבולות של מקום	תנאי (3)										
רצון המשתתפים להשתתף	תנאי (4)										



	על הנבחן לכתוב משפט מכליל, לדוגמה בקטעים מציינים מספר תנאים הכרחיים לקיום פעילות משחקית, או על-פי הקטעים התנאים לפעילות משחקית הם ארבעה.	2 – 1 – 0	<b>מבנה :</b>	
	על הנבחן ליצור קישוריות בין התנאים.	1 – 0	<b>מבנה :</b>	<b>לכידות וקישוריות</b>
נבחן שהשתמש בלשון הטקסט באופן מושכל, לא יופחתו לו נקודות.	שימוש בלשון עניינית ובהירה (ללא תוספות אישיות ולא ציורית), משלב בינוני – לא לשון ספרותית וללא עגה.	2 - 1 - 0	<b>מבע</b>	
	לשון תקינה: צורות, תחביר ( כולל התאם), כתיב, פיסוק	2 - 1 - 0		

2. הבעת עמדה ונימוקה:

יש הטוענים כי משחקי הווידיאו/ משחקי המחשב משפיעים לרעה על התנהגותם של ילדים ובני נוער.

הביעו את דעתכם בנושא, נמקו והדגימו את דבריכם. כתבו חיבור בהיקף של כ-15 שורות, היעזרו במאמרים שקראתם בשלושת הפרקים.

הנחיות כלליות:

א. יש להעריך את התשובה פעמיים: פעם על תוכן ופעם על ההבעה בכתב (יש לבדוק את איכות הכתיבה ללא תלות באיכות התוכן).

ב. העתקה גורפת מהטקסטים או כתיבת טקסט שאינו מתאים לסוגה (כמו סיכום או סיפור) יגרמו לפסילת התשובה.

ג. נבחן שהשתמש בלשון הטקסטים באופן מושכל, לא יופחתו לו נקודות.

הערות	מחווון	אפשרויות ניקוד	רכיב
<p>- על התלמיד להיעזר בטקסטים להצגת נימוקיו. כלומר, לפחות נימוק אחד צריך להיות מהטקסטים.</p> <p>- התשובה יכולה לכלול נימוק אחד בלבד אם הוא נימוק מרכזי והתלמיד ביסס אותו בצורה מיטבית.</p>	<p>8- תשובה הכוללת את עמדת התלמיד (חיובית, שלילית, שיש בה הסתייגות) בליווי נימוקים מתאימים.</p> <p>5- תשובה הכוללת נימוק מתאים ללא ציון מפורש של עמדת התלמיד.</p> <p>או תשובה הכוללת עמדה ונימוק חלקי או כללי מידי.</p> <p>0- תשובה הכוללת דעה בלבד ללא נימוק, או שהיא כוללת נימוק שאינו רלוונטי.</p>	8 - 0	תוכן
	מבנה התשובה בהלימה למטלה, מבנה המשפטים תקין.	2 - 1 - 0	מבנה
	קיים רצף בין המשפטים, שימוש/ שימוש תקין במילות הקישור.		לכידות וקישוריות
	שימוש בלשון בהירה שיש בה מבע אישי, שיש ביטויים להבעת עמדה ולנימוקה. משלב בינוני – לא לשון ספרותית וללא עגה.	2 - 1 - 0	מבע
	לשון תקינה: צורות, תחביר (כולל התאם), כתיב, פיסוק	2 - 1 - 0	

