

4. כתיבה ממוזגת (28 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.

הערות:

- סקירה בת פחות מ־70 מילים — 0.
- ציון שני הצדדים — צד אחד וצד אחר — יכול להיות בפתיח בלבד, מבלי לחזור עליו.
- כתיבת מידע מצד אחד, לאחר הכרזה על צד אחר — תגרום להפחתת אחוזים בסעיף הרלוונטיות א(3) וכן לא תזכה את הנבחן באחוזים על המידע אף על פי שהוא נכון.
- נבחן שציין את הרעיון המאחד, אך לא ייחס אותו לשני הכותבים לא יינזק בסעיף התוכן, אלא בסעיפים ב־8 ו־ג־11.

אחוזים	פירוט	תבחינים
<p>10%</p> <p>10%</p> <p>10%</p> <p>10%</p> <p>2 x 10%</p> <p>10%</p> <p>10%</p>	<p>1. המידע הרלוונטי לסקירה</p> <p>המטלה דורשת התייחסות לשני צדדים: צד אחד – תעשיית הטכנולוגיה משתמשת ב / מנצלת את הפסיכולוגיה וצד אחר – הפסיכולוגיה משתמשת בתוצרים של הטכנולוגיה.</p> <p>צד אחד – תעשיית הטכנולוגיה משתמשת ב / מנצלת ידע ו(ב)כלים מתחום הפסיכולוגיה.</p> <p>בצד הזה נדרשים שני רעיונות. לרעיון I נדרשת הרחבה אחת, ולרעיון II נדרשות שתי הרחבות.</p> <p>רעיון I – רעיון מייחד, פריד, טקסט 1.</p> <p>תעשיית הטכנולוגיה, "הטכנולוגיה המשכנעת", מנצלת את / משתמשת ב / ידע שיש לפסיכולוגיה על נקודות התורפה / החולשות / הצרכים / הדחפים של נערים בגיל ההתבגרות.</p> <p>הרחבה אחת מבין אלה: הדחף להצליח בתחום החברתי / מרדף אחרי "לייקים", "חברים", נקודות במשחק ורמות משחק / המרדף מסב להם אושר ועושה אותם מוצלחים / משחקי מחשב מעניקים פרסים / השאיפה להשתפר במיומנויות / מחפשים תחרותיות.</p> <p>רעיון II – רעיון מאחד, פריד ומרגלית, טקסטים 1 ו 2.</p> <p>תעשיית הטכנולוגיה / "הטכנולוגיה המשכנעת" משתמשת בידע שיש לפסיכולוגיה על ההתמכרות / על גרימת תחושת סיפוק והנאה / על הורמון הדופמין הגורם להתמכרות.</p> <p>שתי הרחבות: אחת מפריד ואחת ממרגלית.</p> <p>מפריד: טכניקת ה"פרס המשתנה" / שלל תרגילים דיגיטליים</p> <p>ממרגלית: תיאור "לולאת המשחק" או פרט אחד ממנה: משוב חיובי, קבלת תגמול / קבלת תגמול בדפוס אקראי / צמצום הפער בין ניצחון להפסד</p> <p>צד אחר – בתחום הפסיכולוגיה משתמשים בתוצרים של תעשיית הטכנולוגיה. / בעקבות גילויים על שיפור בפעילות המוח החלו חוקרים להשתמש במשחקי מחשב לפיתוח תחום הפסיכולוגיה. / בעקבות ניסויים שהוכיחו כי שיפור הקשב וקיצור זמני התגובה נבעו מפעולת המשחק החלו חוקרים מתחום הפסיכולוגיה להשתמש במשחקי מחשב.</p> <p>בצד הזה נדרש רעיון אחד.</p> <p>רעיון III – רעיון מייחד, דפני בבלייה וס' שון גרין, טקסט 3.</p> <p>בתחום הפסיכולוגיה פיתחו משחקי מחשב לשם החלפת המבחינים הפסיכולוגיים המשעממים / לשם אבחון והערכה / לשם טיפול פסיכולוגי של ממש / לשיפור הקשב / לצמצום את הסחת הדעת / לטיפול בילדים עם הפרעות קשב / לטיפול במבוגרים / לקיצור זמני התגובה.</p>	<p>א. תוכן המידע – תמציתיות, דיוק ועודפות – 100% – 10 נק'</p>
<p>20%</p>	<p>רלוונטיות:</p> <p>2. כל המידע הכתוב רלוונטי לדרישות המטלה (מהימן ומדויק).</p> <p>3. מידע הכתוב תחת צד אחד צריך להיות רלוונטי לאותו צד.</p> <p>4. הושמט מידע לא רלוונטי, למשל הקושי של ההורים בהתמודדות עם ילדיהם.</p> <p>5. הכותב נמנע מחזרות מיותרות.</p>	
<p>100%</p>	<p>סה"כ</p>	

תבחינים	פירוט	הערות	אחוזים
ב. ארגון המידע 100% — 10 נקודות	6. פתיח והתמקדות בנושא טקסט עצמאי (לא מהוקשר) • כתיבה של פתיח מכליל המציג את הנושא — 15% • התמקדות בנושא ולא במאמרים או בכותבים — 10%.		25%
	7. עיבוד המידע: • העתקה מושכלת ו/או פרפרזה (ולא "העתק־הדבק")		25%
	8. לכידות ובהירות • "זרימה" טובה בטקסט מנושא אחד לאחר. • ייתכן שימוש בכותרות משנה לכל היבט. • יש הלימה בין הכותרות לתוכן. • מיזוג בין הרעיונות המשותפים בטקסטים ופירוט הייחוד שבכל טקסט.		35%
	9. קישוריות בין חלקי הטקסט: שימוש בקשרים המתאימים למבנה הלוגי של הטקסט (השוואה, עימות, ניגוד) ולתוכנו.		15%
סה"כ 100%			
ג. אזכור המקורות ודרכי המסירה 100% — 5 נקודות	10. המידע שבטקסט מיוחס לכותבים המתאימים.		20%
	11. יש אזכור בסקירה של כל שלושת הכותבים.		20%
	12. אזכור מקורות המידע בגוף הטקסט הוא על פי נורמות כתיבה אקדמיות (שימוש בשמות משפחה + שנה).		20%
	13. אזכור מקורות המידע בסוף הטקסט הוא על פי נורמות כתיבה אקדמיות: סדר א"ב ועקביות ברישום פרטי הביבליוגרפיה.		20%
	14. שימוש בדרכי מסירה מקובלות. (אם נעשה שימוש בפועלי הבעה או אמירה יש לשים לב לדיוק מבחינת המשמעות)		20%
סה"כ 100%			
ד. לשון, מבע ותקינות 100% — 3 נקודות	15. ניסוח: הניסוח בהיר, ענייני והולם את אופי הכתיבה.		25%
	16. תקינות תחבירית: • המשפטים שלמים, בנויים כהלכה ואינם ארוכים מדי. • הכותב הקפיד על התאמים (במין, במספר וביידוע). • הכותב השתמש בה"א הזיקה באופן תקין.		25%
	17. פיסוק: שימוש נכון והולם בסימני פיסוק.		25%
	18. מורפולוגיה וכתיב: לדוגמה, שימוש תקין בצורות הנטייה, באותיות אית"ן ועוד.		25%
	סה"כ 100%		