



Π.3.2.5 Πιλοτική εφαρμογή και αξιολόγηση αντιπροσωπευτικού αριθμού σεναρίων από κάθε τύπο σε διαφοροποιημένες εκπαιδευτικές συνθήκες πραγματικής τάξης

**Νεοελληνική Γλώσσα**

**Β΄ Γυμνασίου**

**Τίτλος:**

**«Παίζουμε λογομαχία; Ψηφιακές αντιπαραθέσεις ενηλίκων – εφήβων με θέμα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια»**

**Συγγραφή: ΘΕΟΔΩΡΑ ΤΡΙΑΝΤΟΠΟΥΛΟΥ**

**Εφαρμογή: ΕΦΗ ΛΙΓΟΥΤΣΙΚΟΥ**



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**

**Θεσσαλονίκη 2015**



## ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

ΠΡΑΞΗ: «Δημιουργία πρωτότυπης μεθοδολογίας εκπαιδευτικών σεναρίων βασισμένων σε ΤΠΕ και δημιουργία εκπαιδευτικών σεναρίων για τα μαθήματα της Ελληνικής Γλώσσας στην Α/βάθμια και Β/βάθμια εκπαίδευση» MIS 296579 (κωδ. 5.175), - ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ ΠΡΑΞΗ, στους άξονες προτεραιότητας 1-2-3 του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση», η οποία συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και εθνικούς πόρους.

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: Ι. Ν. ΚΑΖΑΖΗΣ

ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ

ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ: Π.3.2.5. Πιλοτική εφαρμογή και αξιολόγηση αντιπροσωπευτικού αριθμού σεναρίων από κάθε τύπο σε διαφοροποιημένες εκπαιδευτικές συνθήκες πραγματικής τάξης.

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

Υπεύθυνος υπο-ομάδας εργασίας γλώσσας: Δημήτρης Κουτσογιάννης

ΦΟΡΕΑΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ: ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

<http://www.greeklanguage.gr>

Καραμαούνα 1 – Πλατεία Σκρα Τ.Κ. 55 132 Καλαμαριά, Θεσσαλονίκη

Τηλ.: 2310 459101, Φαξ: 2310 459107, e-mail: [centre@komvos.edu.gr](mailto:centre@komvos.edu.gr)



## **Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ**

### ***Τίτλος***

[Παίζουμε λογομαχία; Ψηφιακές αντιπαραθέσεις ενηλίκων – εφήβων με θέμα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.]

### ***Εφαρμογή σεναρίου***

Έφη Λιγούτσικου

### ***Δημιουργία σεναρίου***

Θεοδώρα Τριαντοπούλου

### ***Διδακτικό αντικείμενο***

Νεοελληνική Γλώσσα

### ***Τάξη***

Β΄ Γυμνασίου

### ***Σχολική μονάδα***

Ζάννειο Πρότυπο Πειραματικό Γυμνάσιο Πειραιά

### ***Χρονολογία***

Από 09-01-2015 έως 13-02-2015

### ***Διδακτική/θεματική ενότητα***

- 1<sup>η</sup> ενότητα: Από τον τόπο μου σε όλη την Ελλάδα, Δ1 (Τρόποι ανάπτυξης παραγράφου) Δ2 (Άλλοι τρόποι ανάπτυξης παραγράφου).
- 6<sup>η</sup> ενότητα: Παρακολουθώ, ενημερώνομαι και ψυχαγωγούμαι από διάφορες πηγές (ΜΜΕ, Διαδίκτυο, κ.τ.λ.).
- 8<sup>η</sup> ενότητα: συζητώντας για σύγχρονα κοινωνικά θέματα, Δ (Αξιολόγηση και Διατύπωση επιχειρημάτων).



### **Διαθεματικό**

Όχι

### **Χρονική διάρκεια**

9 ώρες στο χώρο του σχολείου και επιπλέον ώρες εργασίας από τους μαθητές εκτός σχολείου.

### **Χώρος**

I. Φυσικός χώρος:

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας και εργαστήριο πληροφορικής.

Εκτός σχολείου: συνάθροιση και συνεργασία μαθητών-ομάδας σε χώρους επιλογής τους.

II. Εικονικός χώρος: wiki.

### **Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή**

Το σενάριο προϋποθέτει:

- Την εξοικείωση του εκπαιδευτικού και των μαθητών με το λογισμικό wiki. Πριν την εφαρμογή του σεναρίου ο εκπαιδευτικός ζήτησε από τους γονείς των μαθητών υπογεγραμμένη υπεύθυνη δήλωση συναίνεσης από μέρος τους για τη χρήση των δυνατοτήτων και την αξιοποίηση του περιβάλλοντος του λογισμικού wiki από τους μαθητές. Μετά τη συναίνεση των γονέων και την εκδήλωση ενδιαφέροντος και από τους ίδιους τους μαθητές που ήδη γνώριζαν το λογισμικό wiki, η εκπαιδευτικός δημιούργησε ατομικούς λογαριασμούς στον κάθε μαθητή προκειμένου να τους ενημερώνει και να τους δίνει οδηγίες και κατευθυντήριες γραμμές τόσο για το περιβάλλον και τον τρόπο χρήσης του wiki όσο και για παρατηρήσεις και ερωτήσεις κατά τη διάρκεια εργασίας στους στο σπίτι αναφορικά με τις απαιτήσεις των εργασιών του εκπαιδευτικού σεναρίου.
- Εξοικείωση των μαθητών με τους τρόπους ανάπτυξης παραγράφων. Χρειάστηκε μια επανάληψη των τρόπων, καθώς οι μαθητές τους διδάχτηκαν



στην αρχή του α΄ τριμήνου, όμως το διάστημα μέχρι την έναρξη του σεναρίου αρκετά συχνά οι μαθητές ανέπτυσαν θεματικές προτάσεις με κάποια μέθοδο ανάπτυξης παραγράφου.

- Χρήση διαδραστικού πίνακα.

### ***Εφαρμογή στην τάξη***

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη. Κρίνεται όμως απαραίτητη και η συνεργασία των μαθητών ανά ομάδα και εκτός σχολείου.

### ***Το σενάριο στηρίζεται***

Θεοδώρα Τριαντοπούλου, Παίζουμε λογομαχία; Ψηφιακές αντιπαραθέσεις ενηλίκων – εφήβων με θέμα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, Νεοελληνική Γλώσσα Β΄ Γυμνασίου, 2015.

### ***Το σενάριο αντλεί***

-

## **B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ**

Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες (ενήλικες και έφηβοι), αναλαμβάνοντας τους αντίστοιχους ρόλους, με στόχο να λογομαχήσουν στο περιβάλλον του wiki της τάξης για τις θετικές και αρνητικές πτυχές των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Βεβαίως, πρώτα έχουν παρακολουθήσει και διαβάσει ένα δίκτυο ψηφιακών και έντυπων κειμένων που έχουν προταθεί από την ίδια την εκπαιδευτικό και οι ίδιοι οι μαθητές έχουν αναζητήσει και έχουν αξιοποιήσει. Όλα τα παραπάνω τους έχουν βοηθήσει προκειμένου να καταγράψουν σε ένα αρχείο Word ή στο τετράδιό τους βασικές λέξεις και φράσεις-κλειδιά, βασικές θεματικές προτάσεις προκειμένου να τους βοηθήσουν να διαμορφώσουν την επιχειρηματολογία τους, για να λογομαχήσουν με την αντίπαλη ομάδα τους. Η διαδικασία ξεκινά με μια γενική τοποθέτηση κάθε ομάδας, μια γενική εισαγωγή δηλαδή για το πώς αντιμετωπίζει ο ρόλος που



καλούνται να αναλάβουν (ενήλικες, γονείς ή έφηβοι) το θέμα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Η λογομαχία ξεκινά και ακολουθεί τη δομή των αγώνων επιχειρηματολογίας, δηλαδή των διττών λόγων. Κατά τη διάρκεια της επιχειρηματολογίας διατυπώθηκαν ερωτήματα στον χώρο της τάξης, ακούστηκαν ενστάσεις και διαφωνίες αντλώντας και βιωματικές εμπειρίες, ενώ όταν ολοκληρώθηκε η διαδικασία, οι ομάδες κλήθηκαν να αποτιμήσουν συνολικά την προσπάθεια της λογομαχίας αξιολογώντας τόσο τις δικές τους αντιπαραθέσεις ως ομάδα όσο και τις αντιπαραθέσεις των συμμαθητών τους.

## Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

### *Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο*

Το παιδαγωγικό πλαίσιο εφαρμογής του σεναρίου αντλεί βασικές αρχές από τη θεωρία του κοινωνικού εποικοδομητισμού, σύμφωνα με την οποία οι μαθητές οικοδομούν τη γνώση τους ενεργά μαζί με τους συμμαθητές τους σε ένα συνεργατικό και αλληλεπιδραστικό περιβάλλον (Holmes κ.ά. 2001). Οι μαθητές δουλεύουν σε ομάδες και ξεκινώντας από τα προσωπικά τους βιώματα συγκεντρώνουν από το διαδίκτυο αυθεντικό υλικό, το αξιολογούν, το ανασυνθέτουν και δημιουργούν συνεργατικά τα δικά τους επιχειρηματολογικά κείμενα. Η συνεργατική παραγωγή λόγου διευκολύνεται από την αξιοποίηση του επεξεργαστή κειμένου και λογισμικού wiki, το οποίο παρέχει επιπλέον τη δυνατότητα για την κατάθεση σχολίων. Επιπλέον, με την παραγωγή γραπτού λόγου στο περιβάλλον του επεξεργαστή κειμένου και του wiki, οι μαθητές εξοικειώνονται με τον δυναμικό χαρακτήρα της γραφής, τις διαδοχικές αναγνώσεις και γραφές, τους πειραματισμούς και τις εναλλακτικές εκδοχές έως ότου το κείμενο αποκτήσει ανακοινώσιμο χαρακτήρα και συνειδητοποιήσουν σταδιακά ότι το γράψιμο δεν αποτελεί μία εφάπαξ και στατική διαδικασία.

Στο σενάριο υιοθετούνται στοιχεία του κινήματος των Πολυγραμματισμών, στο



πλαίσιο του οποίου η επίδραση των νέων τεχνολογιών διαμόρφωσε μια νέα πραγματικότητα, στην οποία το νόημα παράγεται όλο και περισσότερο πολυτροπικά, με ποικίλους δηλαδή σημειωτικούς τρόπους (Kalantzis & Cope 1999). Οι μαθητές αξιοποιούν στα κείμενα που παράγουν διαφορετικούς πόρους και ασκούνται επίσης στην έννοια της υπερκειμενικότητας.

Ο εκπαιδευτικός στη διαδικασία αυτή έχει καθοδηγητικό, βοηθητικό και συντονιστικό ρόλο. Σχεδιάζει τις δραστηριότητες, υποβοηθά το έργο των ομάδων, συντονίζει τη διαδικασία της μάθησης, παρεμβαίνει όπου κρίνει απαραίτητο για να τονώσει, να διορθώσει, να εστιάσει και να συνοψίσει όσο παρουσιάζονται από τις ομάδες.

Η διαδικασία της αξιολόγησης δίνει έμφαση σε ποιοτικές περιγραφές και λιγότερο σε ποσοτικές και απαιτεί την ενεργητική συμμετοχή όλων των εμπλεκομένων (μαθητών και εκπαιδευτικού) στη «συνεταιριστική οικοδόμηση της γνώσης» (Σαπουντζής 2011:167 – 168).

#### **Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ**

##### ***Γνώσεις για τον κόσμο, αξίες, πεποιθήσεις, πρότυπα, στάσεις ζωής***

Οι μαθητές:

- αποκτούν επίγνωση των θετικών και των αρνητικών πτυχών της χρήσης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών·
- έρχονται σε επαφή με διαφορετικές απόψεις πάνω στο θέμα που εξετάζουν και αποκτούν ενσυναίσθηση του τρόπου σκέψης των ενηλίκων, καθώς καλούνται να δουν το θέμα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και από αυτή την οπτική γωνία.

##### ***Γνώσεις για τη γλώσσα***

Οι μαθητές αξιοποιώντας τις εμπειρίες τους, αλλά και ένα δίκτυο σχετικών κειμένων,



οργανώνουν τα δικά τους κείμενα. Στο πλαίσιο αυτό:

- αξιοποιούν τις γνώσεις τους για τους τρόπους ανάπτυξης παραγράφων (αιτιολόγηση, παραδείγματα, σύγκριση-αντίθεση, διαίρεση, ορισμό) στην παραγωγή των δικών τους κειμένων·
- αξιοποιούν τα χαρακτηριστικά του επιχειρηματολογικού λόγου (ρητορικές ερωτήσεις, επαναλήψεις, εκφράσεις που δηλώνουν το πιθανό) στη σύνθεση των κειμένων τους και κατανοούν τη λειτουργία τους στη διαμόρφωση του ύφους·
- εξοικειώνονται με τους τρόπους πειθούς (επιχειρήματα, τεκμήρια, επίκληση στην αυθεντία)·
- συνθέσουν και οργανώνουν την επιχειρηματολογία τους και προσαρμόζουν το ύφος τους ανάλογα με την κατάσταση επικοινωνίας (πομπός, αποδέκτες, είδος κειμένου).

### ***Γραμματισμοί***

#### Κλασικός Γραμματισμός

Οι μαθητές:

- κρατούν σημειώσεις από τις πηγές που μελετούν και συνθέτουν το διάγραμμα των κειμένων τους·
- ασκούνται στην κατανόηση των επιχειρημάτων του συνομιλητή τους·
- σχεδιάζουν και δημιουργούν τα δικά τους επιχειρηματολογικά κείμενα, οργανώνοντας τις απόψεις και τα επιχειρήματά τους·
- αναπτύσσουν δεξιότητες και στρατηγικές μεταγνωστικού τύπου πάνω στα γραφόμενά τους και εξοικειώνονται με τον δυναμικό χαρακτήρα της γραφής.

#### Νέοι Γραμματισμοί

Οι μαθητές:

- εξασκούνται στην άντληση και κριτική αξιολόγηση πληροφοριών με την





αξιοποίηση του διαδικτύου·

- παράγουν λόγο συνεργατικά αξιοποιώντας τις δυνατότητες του Επεξεργαστή Κειμένου και του λογισμικού Wiki·
- ασκούνται στη λογική των πολλαπλών σχεδιασμάτων ενός ψηφιακού κειμένου που επανεξετάζεται και αξιολογείται διαμορφωτικά μέχρι το στάδιο της τελικής δημοσιοποίησής του·
- εισάγονται στην έννοια της υπερκειμενικότητας, καθώς αξιοποιούν υπεσυνδέσεις σε κείμενα, εικόνες, βίντεο για να τεκμηριώσουν τις απόψεις τους.

### Κριτικός Γραμματισμός

Οι μαθητές αναμένεται να ασκηθούν:

- στην κριτική επεξεργασία πληροφοριών που συλλέγονται από το διαδίκτυο·
- στην κριτική επεξεργασία επιχειρημάτων του γραπτού λόγου·
- στη συνειδητοποίηση της βαρύνουσας σημασίας που έχουν οι πηγές στην τεκμηρίωση ενός επιχειρήματος·
- στην κριτική αξιολόγηση μιας ψηφιακής λογομαχίας με κριτήρια που διαμόρφωσαν από την αξιολόγηση των δικών τους κειμένων (ετεροαξιολόγηση-αυτοαξιολόγηση).

### *Διδακτικές πρακτικές*

1. Ιδεοθύελλα: Οι μαθητές ανακαλούν γνώσεις και στάσεις σχετικές με το θέμα βάσει των προσωπικών τους βιωμάτων. Συμμετέχουν στη συζήτηση θέτοντας τη δική τους συνεισφορά και συνειδητοποιούν τη συνεισφορά της ομάδας στο σταδιακό χτίσιμο της γνώσης.

2. Παιχνίδι ρόλων: Οι μαθητές επιλέγουν να υποδυθούν στη λογομαχία τον ρόλο των εφήβων ή των ενηλίκων/γονέων. Έρχονται σε επαφή με διαφορετικές απόψεις πάνω στο θέμα που εξετάζουν και αποκτούν ενσυναίσθηση του τρόπου σκέψης των ενηλίκων.



3. Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία: Οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες για να συγκροτήσουν την επιχειρηματολογία τους σχετικά με το θέμα: μελετούν κείμενα, απομονώνουν θέσεις και ιδέες, ανταλλάσσουν σκέψεις, διαμορφώνουν το πλαίσιο δράσης, συνεργάζονται και συνθέτουν τα κείμενά τους. Μαθαίνουν να ακούν και να σέβονται τις απόψεις των συμμαθητών τους, να επιλύουν προβλήματα με επιμερισμό ρόλων και να κατανοούν τη σημασία της ατομικής συνεισφοράς σε μία ομαδική εργασία.
4. Αυτοαξιολόγηση – Ετεροαξιολόγηση: οι μαθητές αξιολογούν τα κείμενα τα δικά τους και των άλλων ομάδων με συγκεκριμένα κριτήρια αξιολόγησης, αναπτύσσοντας δεξιότητες και στρατηγικές μεταγνωστικού χαρακτήρα πάνω στα γραφόμενά τους.

#### **Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ**

##### ***Αφετηρία***

Αφετηρία για την έμπνευση του σεναρίου υπήρξε η διδακτική πρακτική της λογομαχίας (διττοί λόγοι) που εφαρμόζεται συχνά στη διδακτική πράξη για την καλλιέργεια του προφορικού λόγου των μαθητών, η οποία προκαλεί το έντονο ενδιαφέρον τους. Μια λογομαχία σε γραπτό λόγο θα συνεισφέρει επιπλέον στο να συνειδητοποιήσουν και να βελτιώσουν οι μαθητές τα αδύναμα σημεία μιας προφορικής λογομαχίας, τα οποία αφορούν κυρίως σε επαναλήψεις επιχειρημάτων, ασάφειες και ελλιπή αντίκρουση.

Παράλληλα, πηγή έμπνευσης του σεναρίου αποτελεί η ευρεία χρήση της γραπτής λογομαχίας στον χώρο του διαδικτύου, κυρίως σε ιστοσελίδες κοινωνικής δικτύωσης (στο πλαίσιο της αξιολόγησης προϊόντων ή απλών αντιπαραθέσεων απόψεων πάνω σε συγκεκριμένα θέματα), καθώς και στον έντυπο και ηλεκτρονικό τύπο.



### *Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο*

Το σενάριο συνδέεται θεματικά με την 6η ενότητα της Νεοελληνικής Γλώσσας Β΄ Γυμνασίου «Παρακολουθώ, ενημερώνομαι και ψυχαγωγούμαι από διάφορες πηγές (ΜΜΕ, Διαδίκτυο κλπ.)» αλλά και με την 6η θεματική ενότητα της Α΄ Γυμνασίου «Οι δημιουργικές δραστηριότητες στη ζωή μου». Επιπλέον, αξιοποιεί από την 1<sup>η</sup> Ενότητα το Δ1 (τρόποι ανάπτυξης παραγράφων) και Δ2 μέρος (Άλλοι τρόποι ανάπτυξης παραγράφων), αλλά και το Δ μέρος της 8ης ενότητας (Αξιολόγηση και διατύπωση επιχειρημάτων). Το σενάριο συνάδει:

Α) Με τους στόχους του ΔΕΠΠΣ για τη Β΄ Γυμνασίου, σύμφωνα με τους οποίους οι μαθητές:

- συντάσσουν κείμενα των οποίων οι παράγραφοι οργανώνονται με διαφορετικούς τρόπους·
- βελτιώνουν την οργάνωση του κειμένου, ξαναγράφουν τμήμα του κυρίου μέρους, έναν άλλο επίλογο κ.λπ. με τη βοήθεια του ηλεκτρονικού υπολογιστή·
- συλλέγουν υλικό από διάφορες πηγές·
- αναπτύσσουν ποικίλα κείμενα επιλέγοντας κάθε φορά το κατάλληλο επίπεδο ύφους (λεξιλόγιο, σύνταξη, τύποι και γενικά την κατάλληλη γλωσσική ποικιλία)·
- κατανοούν τα επιχειρήματα ενός ομιλητή και κρίνουν τα συμπεράσματα στα οποία καταλήγει (ο ομιλητής)·
- αναπτύσσουν γραπτά και προφορικά, σταδιακά, κείμενα με επιχειρηματολογία σε θέματα που περιέχουν αφηρημένες έννοιες·
- συντάσσουν ένα δικό τους κείμενο χρησιμοποιώντας βασικές αρχές της επιχειρηματολογίας.

Β) Με το Νέο Πρόγραμμα Σπουδών για το Γυμνάσιο (2011), όπου στα ενδεικτικά αποτελέσματα και τις δραστηριότητες για τη Β΄ Γυμνασίου αναφέρεται ότι οι



μαθητές:

- παρακολουθούν την επιχειρηματολογία σε μια συζήτηση και κρίνουν την αποτελεσματικότητα των επιχειρημάτων, καθώς και των γλωσσικών μέσων που χρησιμοποιήθηκαν.
- επιχειρηματολογούν προφορικά για επίκαιρα θέματα, χρησιμοποιώντας διαφορετικά μέσα πειθούς ανάλογα με το επικοινωνιακό πλαίσιο.
- σχεδιάζουν τη δομή μονοτροπικού ή πολυτροπικού κειμένου.
- χρησιμοποιούν διαφορετικούς τρόπους οργάνωσης των παραγράφων (όπου χρειάζεται) σε συμφωνία με τους επικοινωνιακούς στόχους των κειμένων τους (αιτιολόγηση, σύγκριση, αντίθεση κτλ.).
- εφαρμόζουν συνειδητά μορφολογικούς και συντακτικούς κανόνες ανάλογα με το είδος και το επικοινωνιακό πλαίσιο.
- επαναξιολογούν τα δικά τους κείμενα και τα βελτιώνουν.
- αξιολογούν λειτουργικά τους διαφορετικούς τρόπους οργάνωσης παραγράφων κατά τη σύνταξη διαφόρων τύπων κειμένων.
- συμμετέχουν σε συζητήσεις με χρήση των εργαλείων επικοινωνίας και συνεργασίας του διαδικτύου για άντληση πληροφοριών.
- χωρίζονται σε ομάδες και επεξεργάζονται από κοινού κείμενο με τη χρήση κειμενογράφου, λογισμικού παρουσίασης (για πολυτροπικά κείμενα) και διαδικτυακών εργαλείων συνεργατικής γραφής.

### ***Αξιοποίηση των ΤΠΕ***

Οι ΤΠΕ στο σενάριο αυτό χρησιμοποιούνται ως παιδαγωγικά μέσα και ως μέσα πρακτικής γραμματισμού. Στο πλαίσιο αυτό:

- αξιοποιούνται για ανεύρεση και οργάνωση αυθεντικού γλωσσικού και εποπτικού υλικού.
- υποστηρίζουν τη διαδικασία της πύκνωσης και της επεξεργασίας της



διαδικτυακής πληροφορίας καθώς και τη διαδικασία της συνεχούς αναθεώρησης και της βελτίωσης των κειμένων (Επεξεργαστής Κειμένου).

- υποστηρίζουν τη συνεργατική γραφή προσφέροντας ένα ευέλικτο περιβάλλον για τη δημιουργία και τον σχολιασμό της λογομαχίας (λογισμικό Wiki, Επεξεργαστής Κειμένου).

### **Κείμενα**

Οπτικοακουστικό υλικό

- Απόσπασμα από την εκπομπή «Πρωταγωνιστές» του Σ. Θεοδωράκη με τίτλο «[Η νέα γένια του ίντερνετ 3/5](#)». [πηγή: YouTube]
- Βίντεο «[Τα παιχνίδια που δεν είναι καθόλου παιχνίδια](#)». [πηγή: YouTube]
- Τηλεοπτική καμπάνια Saferinternet.gr για το 2007 «[Σύστημα πληροφόρησης για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια](#)». [πηγή: YouTube]
- Σ. Μπόικος, 2013, [Ηλεκτρονικά παιχνίδια](#).
- Βίντεο ειδήσεων από το ΚΡΗΤΗΤV, [Επικίνδυνος εθισμός η εξάρτηση από το ίντερνετ](#). [πηγή: YouTube]
- Ντοκιμαντέρ της NET, [Εθισμός στα videogames](#). [πηγή: YouTube]

Άρθρα και ποικίλα διαδικτυακά κείμενα

- Δ. Διαμαντίδης, [Ηλεκτρονικά παιχνίδια και διαδίκτυο](#), Απόσπασμα Φυλλαδίου από την εκστρατεία ενημέρωσης και ευαισθητοποίησης των νέων.
- Μ. Σαριδάκη, 2013, [Το LOL δεν είναι καθόλου για γέλια](#). [πηγή: Ελευθεροτυπία]
- Μ. Φωτίου, 2013, [Ηλεκτρονικά παιχνίδια και συνέπειες](#).
- Μ. Γούναρη, 2012, [Θετικά και αρνητικά των games](#). [πηγή: gameover.gr]
- [Αρχεία για την κατηγορία «παιχνίδι»](#) από το ιστολόγιο Terra Computerata.
- Α. Χιωτήνη, 2010, [Ηλεκτρονικά παιχνίδια. Τι να προσέξεις](#). [πηγή: TLIFE]
- Ν. Βουλάλα, [Πόσο Playstation να παίζει το παιδί μου](#); [πηγή: vita.gr]
- Το χαμόγελο του παιδιού, [Τα παιδιά... παίζει «Ηλεκτρονικά»](#)



### Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

#### Αφόρμηση (1<sup>η</sup> και 2<sup>η</sup> ώρα, συνεχές δίωρο, 09/01/2015)

Την πρώτη ώρα στην αίθουσα διδασκαλίας δόθηκε στους μαθητές φωτοτυπία με αποσπάσματα μαρτυριών εφήβων σχετικά με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και δύο φωτογραφίες που εικόνιζαν εφήβους απόλυτα προσηλωμένους στην οθόνη ενός ηλεκτρονικού υπολογιστή. Διαβάστηκαν τα κείμενα, σχολιάστηκαν οι φωτογραφίες και αβίαστα αναδύθηκε το κύριο θέμα που θα μας απασχολούσε, δηλαδή τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και οι θετικές αλλά και οι αρνητικές πτυχές που τα συνοδεύουν. Αυτόματα οι μαθητές άρχισαν να αναφέρονται σε προσωπικές – βιωματικές στιγμές τους έτσι ώστε να ξεκινήσει στο πλαίσιο της ολομέλειας μια συζήτηση για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια που γνωρίζουν ή παίζουν στον ελεύθερο χρόνο τους, καθώς οι προσωπικές εμπειρίες τους βοήθησαν καθοριστικά στην εξέλιξη και προώθηση της συζήτησης. Τα παιχνίδια που αναφέρουν οι μαθητές αναγράφονται στον πίνακα και ο κάθε μαθητής τα μεταφέρει στο τετράδιό του καθώς επίσης και τα συναισθήματα που νιώθουν, όταν ασχολούνται με αυτά. Σε αυτή τη φάση η εκπαιδευτικός παρουσιάζει στους μαθητές την αποστολή τους και τους παρουσιάζει τη θεματική και τη δομή της εργασίας που θα κληθούν να αναλάβουν. Σε πρώτη φάση τους ζητήθηκε να καταγράψουν σε ένα αρχείο του επεξεργαστή κειμένου του Word ή στο τετράδιό τους μια σειρά από θεματικές προτάσεις που αφορούν τη στάση εφήβων και γονέων απέναντι στα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Μάλιστα, τους ζητήθηκε να διαμορφώσουν μόνοι τους τις ομάδες τους, μια οικεία δραστηριότητα για τους μαθητές του συγκεκριμένου τμήματος, καθώς έχουν ξαναδουλέψει σε ομάδες και γνωρίζουν το λογισμικό wiki, ενώ παράλληλα τους ζητήθηκε να σκεφτούν ποιο ρόλο θα ήθελε να αναλάβει η κάθε ομάδα (γονέων ή εφήβων).

#### Συγκρότηση ομάδων – ανάθεση εργασίας

Τη δεύτερη ώρα η συζήτηση μεταφέρεται στο εργαστήριο πληροφορικής, καθώς διευρύνεται με την προβολή αποσπασμάτων από το διαδίκτυο. Συγκεκριμένα,



παρακολουθήσαμε αποσπάσματα από την εκπομπή «Πρωταγωνιστές» του Σ. Θεοδωράκη με τίτλο [«Η νέα γένια του ίντερνετ 3/5»](#) (πηγή: youtube), το video ειδήσεων από το ΚΡΗΤΗΤV, [«Επικίνδυνος εθισμός η εξάρτηση από το ίντερνετ](#) (πηγή: youtube), το ντοκιμαντέρ της NET, [«Εθισμός στα videogames](#) (πηγή: youtube) και την τηλεοπτική καμπάνια Saferinternet.gr για το 2007 [«Σύστημα πληροφόρησης για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια»](#) (πηγή: youtube). Αρχικά, οι μαθητές φάνηκαν επιφυλακτικοί και ίσως διστακτικοί αναφορικά με τις εθιστικές τάσεις και συνέπειες των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στους χρήστες λέγοντας χαρακτηριστικά: «Μα καλά, δεν μπορούσαν να καταλάβουν τι έκαναν...» και «Σιγά μη γίνονται έτσι τα πράγματα... και εμείς ξέρουμε τι κάνουμε...». Σταδιακά, όμως οι παραπάνω παρατηρήσεις σταμάτησαν και θα έλεγα ότι παρασύρθηκαν από τις εμπειρίες των μαθητών-εφήβων που παρακολουθούσαμε, καθώς φάνηκε ότι δεν ήταν λίγες οι στιγμές που και οι ίδιοι είχαν παθιαστεί με ανάλογα παιχνίδια και ότι όσα έλεγαν τα πρόσωπα που μιλούσαν τους άγγιζαν. Το αποτέλεσμα ήταν καταπληκτικό! Ένα αρκετά ζωνρό τμήμα όπως το συγκεκριμένο δε μιλούσε καθόλου, καθώς είχε ταυτιστεί με όσα άκουγε, επικρατούσε απόλυτη σιγή με αποκορύφωμα την ένστασή τους, όταν χτύπησε το κουδούνι για διάλειμμα! Δεν ήθελαν να σταματήσω τα βιντεάκια!

Στο επόμενο δίωρο, 16/01/2015, βρισκόμαστε στο εργαστήριο πληροφορικής και οι μαθητές έχουν έρθει με τις σημειώσεις τους (άλλοι σε φλασάκι με αρχείο του Word και άλλοι με σημειώσεις σε τετράδιο) για τις θετικές και αρνητικές πτυχές των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Εξάιρεση αποτέλεσε μια ομάδα, τριμερής της οποίας τα δύο μέλη απουσίαζαν λόγω ασθένειας και το τρίτο μέλος δεν είχε φέρει καμιά σημείωση. Ανακοινώνονται οι ομάδες και κάθε ομάδα αναλαμβάνει τον ρόλο της, καθώς δεν υπάρχουν διαφωνίες ποιος θα πάει με ποιόν και υπάρχει ισορροπία στους ρόλους γονέων και εφήβων. Ακολουθεί κλήρωση, για να οριστούν οι ομάδες αντιπαράθεσης. Εν συνεχεία, οι μαθητές μπαίνουν στο περιβάλλον wiki της τάξης. Η είσοδος / πρόσκληση των μαθητών έχει προηγηθεί από την εκπαιδευτικό σε ώρες εκτός σχολείου, καθώς έχοντας τα emails των μαθητών τους προσκάλεσε,



προκειμένου να είμαστε έτοιμοι για την οργάνωση της λογομαχίας και να μη χάνουμε χρόνο με διαδικαστικές λεπτομέρειες, αφού οι μαθητές ήδη γνώριζαν τις δυνατότητες και τη διαδικασία του περιβάλλοντος wiki. Σημείωση ότι οι μαθητές της παραπάνω ομάδας που απουσίαζαν δεν είχαν αποδεχτεί την πρόσκληση και δεν έδειξαν κανένα ενδιαφέρον συμμετοχής και ενεργοποίησης (θεωρητικά ήταν ομάδα εφήβων). Τη δεύτερη ώρα οι μαθητές βρίσκονται μπροστά στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Ένας υπολογιστής είναι διαθέσιμος για κάθε ζεύγος αντιπαράθεσης (γονείς – έφηβοι). Δυστυχώς αυτή η κατάσταση λειτουργούσε σε βάρος της ταχύτητας της δραστηριότητας των ομάδων και γι' αυτό κρίθηκε απαραίτητο να συνεχίσουν τις εργασίες τους οι μαθητές στο σπίτι τους. Παρά τα προβλήματα που υπήρχαν, ένεκα της ανεπάρκειας ηλεκτρονικών υπολογιστών και των περιορισμένων ωρών στο εργαστήριο, επειδή υπάρχει ένα εργαστήριο για όλο το σχολείο, οι ομάδες αρχίζουν να καταγράφουν τις εισαγωγές του θέματος. Παράλληλα, διαμορφώνουν και τον σκελετό της επιχειρηματολογίας τους αξιοποιώντας έντυπο και ψηφιακό υλικό, όπως άρθρα, έρευνες, μαρτυρίες, εικόνες, βίντεο. Η εκπαιδευτικός έχει ήδη προωθήσει στους μαθητές στο περιβάλλον wiki υλικό κατάλληλο για το δεδομένο θέμα. Η συνέχεια θα γινόταν πια για κάθε ομάδα εκτός σχολείου.

Ενδεικτικό υλικό που δόθηκε:

- Δ. Διαμαντίδης, [Ηλεκτρονικά παιχνίδια και διαδίκτυο](#), Απόσπασμα Φυλλαδίου από την εκστρατεία ενημέρωσης και ευαισθητοποίησης των νέων.
- Μ. Σαριδάκη, 2013, [Το LOL δεν είναι καθόλου για γέλια](#). [πηγή: Ελευθεροτυπία]
- Μ. Φωτίου, 2013, [Ηλεκτρονικά παιχνίδια και συνέπειες](#).
- Μ. Γούναρη, 2012, [Θετικά και αρνητικά των games](#). [πηγή: gameover.gr]
- [Αρχεία για την κατηγορία «παιχνίδι»](#) από το ιστολόγιο Terra Computerata.
- Α. Χιωτίνη, 2010, [Ηλεκτρονικά παιχνίδια. Τι να προσέξεις](#). [πηγή: TLIFE]
- Ν. Βουλάλα, [Πόσο Playstation να παίζει το παιδί μου](#); [πηγή: vita.gr]
- Το χαμόγελο του παιδιού, [Τα παιδιά... παίζει «Ηλεκτρονικά»](#)





- Βίντεο «[Τα παιχνίδια που δεν είναι καθόλου παιχνίδια](#)». [πηγή: YouTube]
- Τηλεοπτική καμπάνια Saferinternet.gr για το 2007 «[Σύστημα πληροφόρησης για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια](#)». [πηγή: YouTube]
- Σ. Μπόικος, 2013, [Ηλεκτρονικά παιχνίδια](#). [πηγή: YouTube]
- Βίντεο ειδήσεων από το ΚΡΗΤΗΤV, [Επικίνδυνος εθισμός η εξάρτηση από το ίντερνετ](#). [πηγή: YouTube]
- Ντοκιμαντέρ της NET, [Εθισμός στα videogames](#). [πηγή: YouTube]

Για να αποφευχθούν καθυστερήσεις, ορίστηκε παρουσία της εκπαιδευτικού χρονοπλάνο δραστηριοτήτων, για να μπορούμε να λειτουργήσουμε ομαδικά έστω και εκτός σχολείου μέσω του πλαισίου περιβάλλοντος wiki. Παράλληλα, δίνονται οδηγίες για την ακριβή διεξαγωγή της λογομαχίας τόσο προφορικά στο χώρο της τάξης όσο και γραπτά με αρχείο που «ανέβασε» η εκπαιδευτικός στο wiki. Συγκεκριμένα, κάθε ομάδα εναλλάξ με την έναρξη της ψηφιακής λογομαχίας κάνει μια μικρή εισαγωγή σχετικά με τη θέση που θα υποστηρίξει (τα ηλεκτρονικά παιχνίδια από τη θέση των γονέων ή των εφήβων) και στη συνέχεια καταθέτει το πρώτο της επιχειρήματα, αναπτυγμένο δηλαδή αιτιολογημένο και τεκμηριωμένο. Η ομάδα που ξεκινά δεύτερη, με την έναρξη της διαδικασίας μετά την εισαγωγή και πριν από την κατάθεση του δικού της πρώτου επιχειρήματος, αντικρούει το πρώτο επιχειρήματα που κατατέθηκε από την άλλη ομάδα. Συνολικά, κάθε ομάδα θέτει δύο με τρία επιχειρήματα και αντικρούει άλλα τόσα. Η πρώτη ομάδα τελειώνει με αντίκρουση του τελευταίου επιχειρήματος της αντιπαρατιθέμενης ομάδας και σύνοψη των δικών της επιχειρημάτων ή με μια γενική διαπίστωση για την επιχειρηματολογία που παρουσιάστηκε όπως και η δεύτερη ομάδα.

Αμέσως μετά οι ομάδες καλούνται να αυτοοργανωθούν: ορίζεται ο συντονιστής που έχει ως ρόλο να συντονίζει τη συζήτηση, αυτός που συνοψίζει τις ιδέες που προκύπτουν σε κάθε ερώτημα, ο γραμματέας και χειριστής του ηλεκτρονικού υπολογιστή που καταγράφει τις θέσεις της ομάδας στο Word και μετά στο wiki, ο



διαμεσολαβητής που αναλαμβάνει την αλληλεπίδραση με την εκπαιδευτικό. Επειδή κάποιες ομάδες αποτελούνταν από λιγότερα μέλη, δηλαδή τρεις μαθητές και μία ομάδα από δύο μαθήτριες, κάποιον έπρεπε να αναλάβουν περισσότερους από έναν ρόλους, κάτι που ρυθμίστηκε χωρίς προβλήματα από τους ίδιους τους μαθητές.

Η εκπαιδευτικός κλήθηκε αρκετές φορές να ενισχύσει, να ενθαρρύνει τις ομάδες να συνεχίσουν, να οργανωθούν, να τηρήσουν τα χρονοδιαγράμματα μέσω του περιβάλλοντος wiki καθώς και μέσω αποστολής προσωπικών emails προς συγκεκριμένους μαθητές που αδρανούσαν. Οι ομάδες ανταποκρίθηκαν σε γενικότερο πλαίσιο με συνέπεια στις απαιτήσεις της εργασίας τους. Μια ομάδα δεν μπόρεσε να οργανωθεί και δυστυχώς ακόμη και τώρα δεν έχει καταφέρει να δείξει την αναμενόμενη συνέπεια. Ανασταλτικός παράγων στάθηκε το γεγονός ότι τα δύο μέλη της ήταν άρρωστα για μεγάλο διάστημα και το τρίτο δε θέλησε να ενταχθεί σε κάποια άλλη ομάδα. Δούλεψε μόνος του λοιπόν καταγράφοντας κάποιες θεματικές προτάσεις (βλ. *Τεκμήρια*, Ηλεκτρονικά Παιχνίδια: θετικά και αρνητικά) γενικά για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ως εξωτερικός παρατηρητής. Ανασταλτικός παράγων επίσης κρίθηκε ότι στο συγκεκριμένο σχολείο υπηρετώ μόνο δύο ημέρες της εβδομάδας, κάτι που δυσχεραίνει τον «έλεγχο» και την καθημερινή επίβλεψη ή την εναλλακτική μιας πρόσθετης ώρας προκειμένου να αντιμετωπίσω προβλήματα όπως το συγκεκριμένο με τη δεδομένη ομάδα.

Η εργασία των υπόλοιπων ομάδων συνεχίστηκε εκτός σχολείου και η παρακολούθηση έγινε μέσω του wiki. Οι ομάδες ανέβασαν τις εισαγωγές τους και η πρώτη ομάδα του κάθε ζεύγους αντιπαράθεσης παρουσίασε το πρώτο της επιχείρημα. Ακολούθησε η δεύτερη ομάδα και η διαδικασία άρχισε να δομείται. Παρεμβάσεις από μέρους της εκπαιδευτικού χρειάστηκαν, προκειμένου να συντονιστεί η διαδικασία και να μην επαναπαύονται οι ομάδες και έτσι σταδιακά το υλικό συγκεντρώθηκε με ελάχιστες ελλείψεις και καθυστερήσεις. Οι περισσότερες ομάδες (τρία ζεύγη ομάδων) κατέγραψαν δύο επιχειρήματα και αντιστοίχως δύο αντεπιχειρήματα.

Το δίωρο 23/02/2015 συνεχίζει η καταγραφή επιχειρημάτων υπό την άμεση



επίβλεψη της εκπαιδευτικού στο εργαστήριο πληροφορικής (μόνο τη δεύτερη ώρα, γιατί το εργαστήριο δεν ήταν διαθέσιμο), όπου ακούστηκαν απορίες και παρατηρήσεις από μέρους των μαθητών. Η εκπαιδευτικός προσπαθεί να επιλύσει απορίες και επιχειρεί πια άμεσα να επαναλάβει και να τονίσει βασικές κατευθυντήριες γραμμές αναφορικά με την επαρκή και αιτιολογημένη καταγραφή των επιχειρημάτων τα οποία πρέπει να έχουν μια συλλογιστική και μια ανάλογη δομή. Συγκεκριμένα, γίνεται πάλι αναφορά στο ότι οι μαθητές κατά τη συγγραφή των κειμένων – επιχειρημάτων πρέπει να αξιοποιήσουν, για να έχουν τεκμηριωμένες απόψεις, τους τρόπους ανάπτυξης παραγράφων (αιτιολόγηση, παραδείγματα, σύγκριση – αντίθεση, διαίρεση, ορισμό), τα δομικά μέρη της παραγράφου (θεματική πρόταση – λεπτομέρειες – κατακλείδα), να προσέχουν την ορθογραφία και την επιλογή του κατάλληλου κάθε φορά λεξιλογίου και διατύπωσης. Επίσης, οφείλουν να αξιοποιήσουν και τα χαρακτηριστικά του επιχειρηματολογικού λόγου, όπως ρητορικές ερωτήσεις, επαναλήψεις, εκφράσεις που δηλώνουν το πιθανό (βλ. Γραμματική Νέας Ελληνικής Γλώσσας, σελίδα 177, Επιχειρηματολογικά κείμενα). Γίνονται λοιπόν κάποιες επί τόπου διορθώσεις και όπου κρίνεται απαραίτητο η εκπαιδευτικός συμβουλεύει και προτείνει εναλλακτικές.

Στο επόμενο δίωρο 06/02/2015 βρισκόμαστε στο εργαστήριο της Πληροφορικής. Οι περισσότερες ομάδες έχουν ολοκληρώσει την εργασία τους ή βρίσκονται σε καλό δρόμο επιχειρηματολογίας. Τώρα πια γίνεται μια πρώτη προσπάθεια συγκέντρωσης και μορφοποίησης όσων έχουν καταγράψει οι μαθητές στο περιβάλλον wiki σε ενιαίο φύλλο εργασίας. Η αξιολόγηση και επιμέλεια αυτών γίνεται με βάση τα ακόλουθα κριτήρια:

- Επιχειρηματολογία-Αντίλογος: Πληρότητα και πειστικότητα των επιχειρημάτων, λογική συγκρότηση και συνέπεια, σαφήνεια και καθαρότητα σκέψης, τεκμήρια, ικανότητα αντίκρουσης των επιχειρημάτων.
- Δομή: Εύστοχη τοποθέτηση του θέματος, διάταξη και ιεράρχηση των επιχειρημάτων, έμφαση στα κύρια σημεία.



- Γλώσσα-Ύφος: Αξιοποίηση τρόπων ανάπτυξης παραγράφων, γλωσσικά στοιχεία του επιχειρηματολογικού λόγου, ύφος που ταιριάζει στην επικοινωνιακή περίσταση.

Στο τέλος, συγκροτούν το αξιολογικό σχόλιο και για την πορεία της δικής τους ομάδας αξιολογούν επιπλέον και την ομαδικότητα και τη συνεργασία τους.

Το τελευταίο δίωρο, 13/02-15, οι μαθητές παρουσιάζουν στην ολομέλεια τη δουλειά τους (βλ. *Τεκμήρια*, Αντιπαράθεση Γονέων Εφήβων 1,2,3) και ακολουθεί συζήτηση για τα ευρήματα, τις αντιρρήσεις, τις ενστάσεις, τις δυσκολίες που αντιμετώπισαν. Ελέγχουν πια άμεσα και συγκριτικά με τις υπόλοιπες ομάδες την επάρκεια των επιχειρημάτων τους, την ευστοχία των απαντήσεών τους, τη συνάφεια των λεγομένων τους, αξιολογούν προφορικά την αποτελεσματικότητα της συνεργασίας και της ομαδικότητάς τους. Πολλοί μαθητές εξέφρασαν με ενθουσιασμό ότι ήταν για τους ίδιους μια καλή ευκαιρία και ταυτόχρονα και δικαιολογία να βρίσκονται στο σπίτι του καθενός κάθε εβδομάδα και να δουλεύουν την εργασία και όχι μόνο βέβαια, άλλοι δήλωσαν ότι τους δόθηκε η δυνατότητα να γνωριστούν καλύτερα και να βελτιωθούν στον τρόπο σκέψης και γραφής τους. Βέβαια, δεν απουσίασαν και τα παράπονα, αν και ήταν λιγιστά και μεμονωμένα. Συγκεκριμένα, ακούστηκαν από την ομάδα που δεν λειτούργησε ποτέ ως ομάδα και δεν παρουσίασε και ομαδική εργασία. Το μέλος που έγραψε μια ατομική εργασία ως εξωτερικός παρατηρητής δήλωσε ότι είναι πιο καλά να τα παρουσιάζουμε προφορικά ή γραπτά στο τετράδιο και όχι μέσω του wiki, το οποίο χαρακτήρισε απρόσωπο. Επίσης, τα άλλα δύο μέλη επέμεναν ότι δεν μπορούσαν να μουν στο wiki όμως δεν αξιοποίησαν και την εναλλακτική που τους έδωσε η εκπαιδευτικός να προωθήσουν την εργασία τους μέσω email. Σε δυσάρεστη θέση βρέθηκε η αντίπαλη ομάδα τους (γονείς) με την οποία έπρεπε με βάση τα αποτελέσματα της κλήρωσης να επιχειρηματολογήσουν και η οποία αρκέστηκε σε παράθεση απόψεων – επιχειρημάτων περί των ηλεκτρονικών παιχνιδιών από την πλευρά των γονέων (βλ. *Τεκμήρια*, Τοποθέτηση Γονέων). Το σενάριο ολοκληρώνεται με



συζήτηση/αναστοχασμό στην ολομέλεια της τάξης. Κλείνοντας, η εκπαιδευτικός παρουσίασε στον διαδραστικό πίνακα την ιστοσελίδα [in2life.gr](http://in2life.gr) με τίτλο «[Διαφωνίες](#)», η οποία περιέχει ψηφιακές αντιπαραθέσεις πάνω σε διάφορα θέματα.



ΣΤ. ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

## Παίζουμε λογομαχία;

### Ψηφιακές αντιπαραθέσεις ενηλίκων-εφήβων με θέμα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια

(το Φύλλο Εργασίας αναρτήθηκε στην αρχική σελίδα του Wiki)

Γιατί τα παιδιά «κολλάνε» ώρες στον υπολογιστή παίζοντας ηλεκτρονικά παιχνίδια; Τι κερδίζουν; Ποια επιχειρήματα προβάλλουν για να τα υπερασπιστούν;

Από την άλλη μεριά, ποια είναι η οπτική των γονιών; Γιατί ανησυχούν; Ποια μειονεκτήματα βλέπουν στα ηλεκτρονικά παιχνίδια;

Ας γίνει λοιπόν ο χώρος αυτός πεδίο αντιπαραθέσης απόψεων για το θέμα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών ανάμεσα σε εφήβους/παιδιά και ενήλικους/γονείς. Όμως, εσείς είστε αυτοί που θα «κенсаρκώσετε» και τους δύο ρόλους: Επιλέξτε λοιπόν ρόλο, οργανωθείτε και ξεκινήστε.....

Η λογομαχία σας θα ξεκινήσει από την ομάδα που εσείς θα επιλέξετε. Κάθε ομάδα εναλλάξ, θα γράψει μία μικρή εισαγωγή στο θέμα και θα θέσει το πρώτο της επιχειρήμα, αναπτυγμένο και τεκμηριωμένο. Η ομάδα που θα ξεκινήσει δεύτερη, αφού κάνει τη δική της εισαγωγή στο θέμα και πριν να θέσει το δικό της επιχειρήμα θα αντικρούσει το πρώτο επιχειρήμα που γράφτηκε από την πρώτη ομάδα. Κάθε ομάδα θα θέσει σταδιακά τρία επιχειρήματα και θα αντικρούσει επίσης τρία. Η πρώτη ομάδα θα τελειώσει με αντίκρουση του τελευταίου επιχειρήματος της αντιπαρατιθέμενης ομάδας και σύνοψη των δικών της επιχειρημάτων, ενώ η δεύτερη ομάδα θα κλείσει μόνο με σύνοψη των επιχειρημάτων.

Για να φέρετε σε πέρας αυτή τη λογομαχία ακολουθήστε τις παρακάτω φάσεις:

### **1<sup>η</sup> Φάση: Προετοιμασία Λογομαχίας (2 ώρες)**



Στόχος της φάσης αυτής είναι να συγκροτήσετε και να καταγράψετε τους βασικούς άξονες της επιχειρηματολογίας σας και στη συνέχεια να τους εμπλουτίσετε.

1. Αρχικά, **αντλήστε επιχειρήματα**: αξιοποιήστε τις σημειώσεις που κρατήσατε από τη συζήτηση που έγινε στην τάξη και βρείτε επιπλέον υλικό που θα εντοπίσετε σε έντυπες ή ψηφιακές πηγές. Μπορείτε παράλληλα να αξιοποιήσετε και κάποιο τα ακόλουθα κείμενα:

- Ηλεκτρονικά παιχνίδια και διαδίκτυο, Δημήτρης Διαμαντίδης, Απόσπασμα Φυλλαδίου από την εκστρατεία ενημέρωσης και ευαισθητοποίησης των νέων <http://www.genesispharma.gr/files/hzoixeixroma.pdf>
- Ηλεκτρονικά παιχνίδια και συνέπειες, της Μαρίας Φωτίου <http://backbackinginedu.wordpress.com/2013/03/19/%CE%B2%CE%B9%CE%BD%CF%84%CE%B5%CE%BF%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9%CE%B1-%CE%BA%CE%B1%CE%B9-%CE%B2%CE%AF%CE%B1-2/> .
- Θετικά και αρνητικά των games, της Μαρίας Γούναρη <http://www.gameover.gr/features/item/18866-thetika-kai-arnitika-ton-games/18866-thetika-kai-arnitika-ton-games>
- <http://blogs.sch.gr/tgiakoum/archives/category/%cf%80%ce%b1%ce%b9%cf%87%ce%bd%ce%af%ce%b4%ce%b9>
- Ηλεκτρονικά παιχνίδια. Τι να προσέξεις. της Ανδρομάχης Χιωτίνη <http://www.tlife.gr/Article/%CE%9F%CE%99%CE%9A%CE%9F%CE%93%CE%95%CE%9D%CE%95%CE%99%CE%91%CE%A0%CE%91%CE%99%CE%94%CE%99-ME/0-43-4612.html>



- Πόσο play station να παίζει το παιδί μου; Ν. Βουλάλα  
<http://www.vita.gr/html/ent/237/ent.2237.asp>
  - Τα παιδιά... παίζει «Ηλεκτρονικά» <http://www.hamogelo.gr/140-1/1068/Ta-poidia-paizei-Hlektronika>
  - Το LOL δεν είναι καθόλου για γέλια, της Μ. Σαριδάκη  
<http://www.enet.gr/?i=news.el.article&id=340889>
  - Παιχνίδια που δεν είναι παιχνίδια [http://www.youtube.com/watch?v=8DhgU9vz-rQ&list=PLcu7-4V2SwFAAsneVwA\\_AVSS7\\_NZVO3zn&index=6](http://www.youtube.com/watch?v=8DhgU9vz-rQ&list=PLcu7-4V2SwFAAsneVwA_AVSS7_NZVO3zn&index=6)
  - Σύστημα πληροφόρησης για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια  
<http://www.youtube.com/watch?v=WzmB5QKaKk8>
  - Ηλεκτρονικά παιχνίδια <http://www.youtube.com/watch?v=eXegaxijoIU>
  - Επικίνδυνος εθισμός η εξάρτηση από το ίντερνετ  
<http://www.youtube.com/watch?v=g5ZyE4VRC5k>
  - Εθισμός στα videogames [http://www.youtube.com/watch?v=S\\_kojANfaGU](http://www.youtube.com/watch?v=S_kojANfaGU)
2. **Κάντε τον σκελετό της επιχειρηματολογίας** σας, αφού ανοίξετε ένα αρχείο Word. Το Word θα λειτουργεί ως η δεξαμενή της επιχειρηματολογίας σας, όταν γίνει η λογομαχία, καθώς από εκεί θα αντλείτε υλικό και θα το ανεβάζετε στο Wiki με αντιγραφή/επικόλληση. Κάθε επιχείρημα που αντλείτε από τα κείμενα θα το μεταφέρετε στο αρχείο Word προκειμένου να το επεξεργαστείτε και να το εμπλουτίσετε.
  3. **Χρησιμοποιείτε, όπου νομίζετε, τεκμήρια για να στηρίζετε τις απόψεις σας.** Κάντε υπερσυνδέσεις σε κείμενα (άρθρο, έρευνα, μαρτυρία, εικόνα, βίντεο), που τεκμηριώνουν τα επιχειρήματά σας.





4. **Από τον σκελετό που δημιουργήσατε, δημιουργείστε τα κείμενά σας:** Με βάση τον σκελετό που αναπτύξατε, συνθέστε τέσσερα ολοκληρωμένα κείμενα: εισαγωγή στο θέμα, 1ο επιχείρημα, 2ο επιχείρημα, 3ο επιχείρημα, σύνοψη. Κάθε μέλος της ομάδας σας να αναλάβει να αναπτύξει ένα από τα παραπάνω κείμενα ως εργασία για το σπίτι. Διαμοιράστε το αρχείο με τον σκελετό που δημιουργήσατε ή με e-mail ή με στικάκι. Αν χρειαστεί, αξιοποιήστε το Skype ή άλλο μέσο για να προχωρήσετε τη συνεργασία σας. Στην τάξη την επόμενη φορά, φέρτε το κείμενο που αναλάβατε να εμπλουτίσετε και διορθώστε συνολικά τα κείμενα που δημιούργησαν τα μέλη της ομάδας σας πριν ξεκινήσει η λογομαχία.

Για την ανάπτυξη των κειμένων που ανέλαβε κάθε μέλος της ομάδας σας, αξιοποιήστε τον τρόπο ανάπτυξης παραγράφων (αιτιολόγηση, παραδείγματα, σύγκριση-αντίθεση, διαίρεση, ορισμό) καθώς και τα χαρακτηριστικά του επιχειρηματολογικού λόγου, όπως ρητορικές ερωτήσεις, επαναλήψεις, εκφράσεις που δηλώνουν το πιθανό (βλέπε Γραμματική Νέας Ελληνικής Γλώσσας, σελίδα 177, Επιχειρηματολογικά κείμενα).

## **2ο βήμα: Λογομαχία**

Αρχικά ανοίξτε τη δική σας σελίδα στο Wiki και ξεκινήστε τη λογομαχία.

Ξεκινά η ομάδα που εσείς θα ορίσετε. Ανεβάζετε τα έτοιμα κείμενα που δημιουργήσατε από το αρχείο word με αντιγραφή/επικόλληση εναλλάξ, δημιουργώντας επί τόπου το κείμενο αντίκρουσης (όπου χρειάζεται). Να θυμάστε ότι κάθε φορά αντικρούετε το επιχείρημα της άλλης ομάδας και εν συνεχεία γράφετε το δικό σας. Την ώρα που η άλλη ομάδα απαντά, εσείς αξιοποιήστε τον χρόνο σας και ξαναδείτε τα κείμενα που δημιούργησαν τα μέλη της ομάδας σας κάνοντας τις τελικές διορθώσεις.



### 3ο βήμα: Ενστάσεις/ερωτήσεις από την ολομέλεια- Αξιολόγηση (2 ώρες)

Στο σπίτι πλοηγηθείτε στις σελίδες του Wiki, δείτε τις εργασίες των άλλων ομάδων και γράψτε τα ερωτήματά σας, αν έχετε, με τη μορφή σχολίου.

Στην τάξη ως ομάδα, απαντήστε στα σχόλια που κατέθεσαν οι συμμαθητές σας και αναρτήστε το αξιολογικό σας σχόλιο για την εργασία των άλλων ομάδων έχοντας τα ακόλουθα κριτήρια.

- **Επιχειρηματολογία-Αντίλογος:** Πληρότητα και πειστικότητα των επιχειρημάτων, λογική συγκρότηση και συνέπεια, σαφήνεια και καθαρότητα σκέψης, τεκμήρια, ικανότητα αντίκρουσης των επιχειρημάτων
- **Δομή:** Εύστοχη τοποθέτηση του θέματος, διάταξη και ιεράρχηση των επιχειρημάτων, έμφαση στα κύρια σημεία
- **Γλώσσα - Ύφος:** Αξιοποίηση τρόπων ανάπτυξης παραγράφων, Γλωσσικά στοιχεία του επιχειρηματολογικού λόγου, Ύφος που ταιριάζει στην επικοινωνιακή περίσταση

Στο τέλος, αφού δείτε τα σχόλια των συμμαθητών σας καταθέστε στην ολομέλεια το δικό σας σχόλιο για την πορεία της ομάδας σας, σχολιάζοντας επιπλέον το κριτήριο της ομαδικότητας και της συνεργασίας.

*Καλά να περάσετε!!!*



## **Z. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ**

Το πλαίσιο της λογομαχίας μπορεί να εφαρμοστεί ως ένα γενικό πλαίσιο που μπορεί να υποστηρίξει κάθε θεματολογία. Για παράδειγμα, θα μπορούσε να αξιοποιηθεί στο μάθημα της Ιστορίας καθώς και της Λογοτεχνίας ειδικότερα, να αξιοποιηθεί στα κείμενα του Χατζή «Ο Κάσπαρ Χάουζερ στην έρημη χώρα» και του Μπρεχτ «Για τον όρο 'μετανάστες'», προκειμένου οι μαθητές να επιχειρηματολογήσουν για τις έννοιες *μετανάστης και πρόσφυγας*.

## **H. ΚΡΙΤΙΚΗ**

Επειδή οι μαθητές χρειάζονται πολύ χρόνο, για να δομήσουν το υλικό τους, να επεξεργαστούν το υπάρχον, να αναζητήσουν πρόσθετο υλικό (έντυπο και ψηφιακό) και εν τέλει να το καταγράψουν δεν επαρκούν οι ώρες δουλειάς στο χώρο του σχολείου. Επιβάλλεται και εργασία από μέρους των ομάδων και του ίδιου του εκπαιδευτικού και εκτός σχολείου. Σίγουρα υπάρχουν δυσκολίες στην τήρηση του χρονοδιαγράμματος και καθυστερήσεις, αν οι μαθητές δεν κάνουν την προεργασία στο σπίτι τη στιγμή που αυτό απαιτείται, κάτι που τη δεδομένη στιγμή συνέβη. Οι μαθητές δυστυχώς σε αυτήν την ηλικία δεν έχουν μάθει να δουλεύουν μόνοι τους και επιβάλλεται ο εκπαιδευτικός να λειτουργεί κάποιες στιγμές και με επιτακτικό ύφος θέτοντας κυρώσεις σε παρατεταμένες καθυστερήσεις. Πρόσθετο πρόβλημα δημιουργείται όταν στο σχολείο δεν είναι διαθέσιμο το εργαστήριο πληροφορικής και το μοιράζονται όλοι οι συνάδελφοι. Το πρόβλημα εντείνεται όταν ένας συνάδελφος, όπως η εκπαιδευτικός που κλήθηκε να εφαρμόσει το παρόν σενάριο, καλείται να υπηρετήσει σε δύο σχολεία και συνεπώς οι ημέρες που βρίσκεται στο κάθε σχολείο είναι περιορισμένες όπως και οι ώρες της. Ειδικότερα, αν δεν υπάρχει και διάθεση θετική για τροποποιήσεις στο πρόγραμμα σε περιόδους παραμονής εορτών, εκδρομών, ημερών παράδοσης βαθμολογίας, το πρόβλημα εντείνεται και ο χρόνος συρρικνώνεται περισσότερο και υπάρχουν πολλές καθυστερήσεις.



Αναντίρρητα, το παρόν σενάριο λογομαχίας έδωσε τις βάσεις στους μαθητές να κατανοήσουν την έννοια της επιχειρηματολογίας και να μπουν σε μια διαδικασία να ακούσουν τον άλλο κάτι που αποτελούσε και βασική προϋπόθεση και συλλογιστική του σεναρίου κατακτώντας ως ένα σημείο μια μορφή της λεγόμενης ενσυναίσθησης. Οι μαθητές εξοικειώθηκαν με τους τρόπους ανάπτυξης παραγράφου, έμαθαν να κρατούν σημειώσεις και να συνθέτουν ως ένα βαθμό παράγοντας συνειρμικά σκέψεις και απόψεις.

#### Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- ΔΕΠΠΣ. 2003. *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών της Ελληνικής Γλώσσας για το Γυμνάσιο*, ΦΕΚ 303B/13-03-2003. Διαθέσιμο στο διαδίκτυο: <http://www.pi-schools.gr/programs/depps/>.
- Holmes, B., Tangney, B., Fitzgibbon, A., Savage, T. & S. Mehan. 2001. Communal Constructivism: Students constructing learning for as well as with others. A search for an appropriate model of education. *Mind*, 3, 1-7. Citeseer.
- Kalantzis, M. & B. Cope. 1999. Πολυγραμματισμοί: επανεξέταση του τι εννοούμε ως γραμματισμό και τι διδάσκουμε ως γραμματισμό στα πλαίσια της παγκόσμιας πολιτισμικής πολυμορφίας και των νέων τεχνολογιών επικοινωνίας. Στο Α.Φ. Χριστίδης (επιμ.), *“Ισχυρές” και “ασθενείς” γλώσσες στην Ευρωπαϊκή Ένωση. Όψεις του γλωσσικού ηγεμονισμού* (τ. 2), 680-695. Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.
- Σαπουντζής, Γ. 2011. Η εφαρμογή της θεωρίας του Κοινοτικού Εποικοδομητισμού (Communal Constructivism, C.C.) σε περιβάλλοντα διαδικτυακής μάθησης. Στο *Τα Εκπαιδευτικά*, τ. 99-100, σ.σ. 162-171. <http://www.taekpaideutika.gr>