



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

Νεοελληνική Γλώσσα

Γ΄ Λυκείου

Τίτλος:

«Από την πληροφορία στη γνώση και στην αφύπνιση»

Συγγραφή: ΑΝΤΩΝΙΟΣ ΜΙΧΑΗΛΙΔΗΣ

Εφαρμογή: ΑΝΤΩΝΙΟΣ ΜΙΧΑΗΛΙΔΗΣ



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 δευτεροβάθμιας: 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



A. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Από την πληροφορία στη γνώση και την αφύπνιση.

Εφαρμογή σεναρίου

Αντώνιος Μιχαηλίδης

Δημιουργία σεναρίου

Αντώνιος Μιχαηλίδης

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

Τάξη

Γ΄ Λυκείου

Σχολική μονάδα

Γενικό Λύκειο Θρακομακεδόνων

Χρονολογία

Από 25-11-2014 έως 2-12-2014

Διδακτική/θεματική ενότητα

Ενότητα 2η: Δοκίμιο

Υποενότητα: Άρθρο (Άρθρο και δοκίμιο)

Διαθεματικό

Όχι

Χρονική διάρκεια

6 διδακτικές ώρες.



Χώρος

I. Φυσικός χώρος:

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής.

II. Εικονικός χώρος: facebook, wiki, slideshare.

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

- Προαπαιτούμενες γνώσεις για τον διδάσκοντα και τους μαθητές αποτελεί η γνώση χειρισμού ηλεκτρονικών υπολογιστών (επεξεργαστής κειμένου Word και λογισμικού Παρουσίασης Powerpoint) και του διαδικτύου.
- Προαπαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή της σχολικής μονάδας: Εργαστήριο πληροφορικής με ηλεκτρονικούς υπολογιστές, με σύνδεση στο διαδίκτυο και βιντεοπροβολέα ή πέντε φορητούς υπολογιστές με δυνατότητα σύνδεσης στο διαδίκτυο και βιντεοπροβολέα, στην περίπτωση που το σενάριο εφαρμοστεί στην αίθουσα του τμήματος.
- Προεργασία εκ μέρους του δασκάλου: Να προετοιμάσει και να διανείμει είτε σε χαρτί είτε ηλεκτρονικά τα φύλλα εργασίας που θα επεξεργαστούν οι ομάδες των μαθητών.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.

Το σενάριο στηρίζεται

Αντώνης Μιχαηλίδης, Από την πληροφορία στη γνώση και στην αφύπνιση, Νεοελληνική Γλώσσα Γ΄ Λυκείου.

Το σενάριο αντλεί

—

B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το συγκεκριμένο σενάριο αφορά ένα πολυσυζητημένο θέμα, την Πληροφορική και



την παρουσία της τόσο στον χώρο της εκπαιδευτικής πρακτικής όσο και στον ελεύθερο χρόνο των χρηστών της και ιδίως των νέων. Στη σκοποθεσία του σεναρίου έγκειται η προσέγγιση της ταχύτατης μεταβολής των τεχνολογικών δεδομένων και επομένως των επιδράσεων που ασκούνται σε όλες τις πτυχές της ζωής μας από τις ραγδαίες τεχνολογικές εξελίξεις. Αφορμή της συζήτησης αποτελεί ένα παλαιό πλέον κείμενο του διδακτικού εγχειριδίου, η κριτική προσέγγιση του οποίου θα αναδείξει την ταχύτητα της μεταβολής των δεδομένων. Στη συνέχεια, και συγκεκριμένα στο δεύτερο δίωρο θα εστιαστεί η προσοχή των μαθητών στα διαδικτυακά παιχνίδια και τις διαδικτυακές κοινότητες, που έχουν πολλαπλασιαστεί τα τελευταία χρόνια, με αφορμή ένα κείμενο από σχετική σελίδα στο facebook αλλά και τα κείμενα που μελετήθηκαν στο πρώτο δίωρο. Κατά τη δεύτερη ώρα θα λάβει χώρα ένας αγώνας αντιλογίας ανάμεσα σε υπερασπιστές και επικριτές των διαδικτυακών παιχνιδιών ο οποίος θα κλείσει με ψηφοφορία και εξαγωγή αποτελέσματος με βάση ρουμπρίκα κριτηρίων που θα διανεμηθεί στους κριτές. Στο τρίτο δίωρο οι μαθητές θα επεξεργαστούν ένα διαγνωστικό κριτήριο προσαρμοσμένο χρονικά και εστιασμένο σε ασκήσεις μελέτης παραγράφων και τρόπων πειθούς, το οποίο θα κλείσει με παραγωγή λόγου για θέμα σχετικό με το σενάριο.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Οι συνθήκες εκπαίδευσης τις τελευταίες τρεις δεκαετίες έχουν μεταβληθεί άρδην. Ο χώρος της εκπαίδευσης έχει διευρυνθεί και η προοπτική τείνει να καταστήσει το σχολείο χώρο διδασκαλίας του μικρότερου και ίσως λιγότερο σημαντικού μέρους της παρεχόμενης εκπαίδευσης. Σε αυτήν τη νέα κατάσταση προσαρμοζόμενο το σχολείο ανοίχτηκε προς τις τεχνολογίες της πληροφορίας και των επικοινωνιών, ώστε και να προσαρμοστεί στις νέες εξελίξεις αλλά και να ανανεώσει τα διδακτικά και παιδαγωγικά του μέσα. Ωστόσο, η ραγδαία τεχνολογική εξέλιξη δεν ελέγχεται πλέον



και έχει επεκταθεί σε όλες τις πτυχές της καθημερινής δραστηριότητας του ανθρώπου της εποχής μας. Αυτό το νέο και γεμάτο προκλήσεις περιβάλλον επιδιώκει το παρόν σενάριο να αναδείξει και να αναλύσει τόσο τις ευνοϊκές όσο και τις αμφιλεγόμενες ή και επικίνδυνες πτυχές του.

Η ομαδοσυνεργατική μέθοδος επιλέγεται στο σενάριο αυτό γιατί είναι δοκιμασμένη στη σχολική μας πράξη και λειτουργεί πολύ αποδοτικά ανανεώνοντας το ενδιαφέρον των μαθητών και ενεργοποιώντας και τον τελευταίο μαθητή, εκείνον που στις παραδοσιακές μετωπικές διδασκαλίες παρέμενε καθ' όλη τη διάρκεια του διδακτικού χρόνου απομονωμένος και αδρανής θαυμαστής του «σοφού δασκάλου» του. Μέσα στην ομάδα κανείς δε μένει αμέτοχος. Ο πιο δειλός σταδιακά ανοίγεται και αναλαμβάνει ρόλους, γιατί όλοι συμμετέχουν και συλλειτουργούν. Αυτό το επιβεβαιώνει και η σύγχρονη παιδαγωγική θεωρία (κοινωνικός εποικοδομισμός Vygotsky). Στο σενάριο αυτό χρησιμοποιείται και ο αγώνας αντιλογίας γύρω από το θέμα των διαδικτυακών ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Ο σκοπός αυτού του σημείου του σεναρίου έγκειται αφενός στην καλλιέργεια της κριτικής ικανότητας και της προφορικής έκφρασης και αφετέρου στην ανάπτυξη του κριτικού γραμματισμού και των αξιών της ανεκτικότητας και της διαλλακτικότητας. Είναι μεγάλο το ποσοστό, πλειονότητα πολύ ισχυρή, εκείνοι οι γονείς και οι δάσκαλοι που αφορίζουν και καταδικάζουν ασυζητητί τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μη προσπαθώντας να συνομιλήσουν και να ελέγξουν και την άποψη των νέων που υπερασπίζονται την επιλογή αυτήν. Με τον αγώνα αντιλογίας αυτή η στάση επιδιώκουμε να μεταβληθεί και να αναπτυχθεί το διαλεκτικό και διαλλακτικό πνεύμα διαμορφώνοντας νέες ταυτότητες ανεκτικές και δημοκρατικές.

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

Το διδακτικό αυτό σενάριο αναφέρεται σε ένα τεχνολογικό επίτευγμα που έχει



εξελιχθεί πλέον και έχει εξελίξει όλες τις πτυχές της σύγχρονης ζωής. Γι' αυτό το σενάριο που αναλύει την πληροφορική και τις επιδράσεις της στη ζωή μας σήμερα είναι κομβικής σημασίας, αφού:

- αλλάζει εντελώς τον τρόπο και τους διαύλους προσέγγισης της γνώσης διευρύνοντας και πολλαπλασιάζοντας τις δυνατότητες πληροφόρησης των νέων·
- αυξάνει τις πηγές επομένως και πνευματικής καλλιέργειάς τους·
- διευρύνει και μεταβάλλει εντελώς τον τρόπο παραγωγής και επεξεργασίας των κειμένων που δημιουργεί ο νέος και εν γένει ο πολίτης·
- προσεγγίζει και γνωρίζει άλλες στάσεις ζωής και διαφορετικές αξίες που υιοθετούν και εφαρμόζουν άλλες χώρες, άλλες θρησκείες, άλλοι πολιτισμοί·
- επομένως αναπτύσσεται ένα δημοκρατικό και ανεκτικό πνεύμα προς καθετί διαφορετικό, που γίνεται αντικείμενο σεβασμού και αναγνώρισης·
- υιοθετούν μια διαφορετική κοσμοθεωρία, που δεν αποκλείει αλλά δέχεται και μελετά το διαφορετικό σε όλους τους χώρους της δημόσιας αλλά και της ιδιωτικής και κοινωνικής ζωής με απόλυτο σεβασμό·
- αναπτύσσει κριτική και ερευνητική στάση προς καθετί καινούριο και ανάλογα προσαρμόζει τις ιδέες και τις απόψεις του στον βαθμό που οι άλλες ιδέες αποδειχτούν πιο εύστοχες, πιο λογικές.

Γνώσεις για τη γλώσσα

- Στο πεδίο της γλώσσας το σενάριο επιδιώκει οι μαθητές να αποκτήσουν γνώσεις που άπτονται του προφορικού λόγου, του γραπτού λόγου αλλά και της ικανότητας να δημιουργούν και να χρησιμοποιούν σε ανταγωνιστικό περιβάλλον επιχειρήματα αποτελεσματικά και με ευπαρουσίαστο τρόπο.

Πιο συγκεκριμένα το σενάριο αυτό αποσκοπεί:

- στην άσκηση του προφορικού λόγου των μαθητών προκειμένου να κατορθώνουν να εκφράζονται εύστοχα και άρτια, με συνοχή και συνεκτικότητα αλλά χωρίς επαναλήψεις ή αντιφάσεις·



- στην επιλογή του καταλληλότερου ύφους για την κάθε επικοινωνιακή περίπτωση·
- στη δημιουργία πολυτροπικών κειμένων (αρχείων Παρουσίασης αλλά και σελίδων στο Slideshare)·
- στην άσκηση των μαθητών στην επεξεργασία επιχειρημάτων και στην αντίκρουση των επιχειρημάτων της αντίπαλης πλευράς·
- στην άσκηση των μαθητών στην τεχνική του αγώνα αντιλογίας με τις σαφείς και προκαθορισμένες παραμέτρους που αυτό το ρητορικό είδος εμπεριέχει·
- στην εξάσκηση, τέλος, της ικανότητας στα διαφορετικά κειμενικά είδη και ιδίως στην ομιλία και στο άρθρο, που συνιστούν τα πιο εύχρηστα είδη θεμάτων.

Γραμματισμοί

Στο πεδίο των γραμματισμών το σενάριο αυτό καλύπτει τόσο τους θεμελιώδεις όσο και πιο σύγχρονους γραμματισμούς με έμφαση ιδιαίτερη στον κριτικό γραμματισμό.

- Σε επίπεδο γλωσσικού γραμματισμού εργασίες όπως η παραγωγή λόγου, η επεξεργασία λεξιλογικών ασκήσεων με στόχο τη σημασιολογική προσέγγιση λέξεων αλλά και η παραγωγή και συνεξέταση παραγράφων ως προς τη δομή και το περιεχόμενο ικανοποιούν αυτόν τον πρωταρχικό στόχο.
- Στην καλλιέργεια του κριτικού γραμματισμού ιδίως στη χρήση του διαδικτύου και των πληροφοριών που αυτό παρέχει το σενάριο δίνει ιδιαίτερη έμφαση.
- Στην καλλιέργεια της ικανότητας κριτικής ανάλυσης και κατανόησης ενός απαιτητικού κειμένου και στην πύκνωσή του.
- Στην καλλιέργεια του προφορικού λόγου με την ανάγκη να παρουσιάζουν προφορικά στην ολομέλεια τα προϊόντα της ομαδικής τους εργασίας δημιουργώντας πραγματικές περιστάσεις επικοινωνίας (Κουτσογιάννης 2012).
- Ικανοποιείται επίσης ο ψηφιακός γραμματισμός με την παραγωγή κειμένων σε Επεξεργαστή Κειμένου και σε Λογισμικό Παρουσίασης (Powerpoint)



- Επίσης επιδιώκεται η παραγωγή πολυτροπικού κειμένου με σύνθεση κειμένου, εικόνας, ήχου και βίντεο στις Παρουσιάσεις που θα συνθέσουν.
- Στην εξοικείωση με κειμενικά είδη όπως το άρθρο και το παιχνίδι.
- Στην καλλιέργεια της ικανότητας πειθούς των μαθητών μέσω της μελέτης κειμένων ως προς την πειθώ αλλά και της χρήσης τρόπων πειθούς στα κείμενα που καλούνται να παραγάγουν.

Διδακτικές πρακτικές

Με το σενάριο ενισχύεται η δεξιότητα συνεργασίας των μαθητών και κατορθώνουν να επεξεργαστούν κριτικά και να εμβαθύνουν στο αντικείμενο του σεναρίου υιοθετώντας και την ανάλογη κριτική στάση απέναντι σε τεχνολογικά μέσα που μπορεί να αποδειχτούν απειλητικά για την πνευματική τους ελευθερία. Με τον αγώνα αντιλογίας βελτιώνεται η διαλεκτική και η κοινωνική τους δεξιότητα και κατορθώνεται να αναπτύξουν τον σεβασμό προς τον άλλο και προς τις ιδέες του. Μέσω της ομαδικής εργασίας τέλος γίνονται πιο δημοκρατικοί και πιο διαλλακτικοί.

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Το συγκεκριμένο θέμα αποτελεί μέρος της διδακτέας ύλης της Γ΄ Λυκείου και επομένως πρέπει να καλυφθεί η συγκεκριμένη επιταγή της ύλης. Το διδακτικό εγχειρίδιο αφιερώνει αρκετές σελίδες στη χρήση της πληροφορικής και στις ποικίλες παραμέτρους που περιέχει καθιστώντας το συγκεκριμένο θέμα ένα πολύ ενδιαφέρον για τον μέσο μαθητή. Ωστόσο, αφορμή για μένα αποτέλεσε ο χρόνος που αφιερώνουν οι νέοι και οι νέες μας στην τεχνολογία και κατεξοχήν στα διαδικτυακά παιχνίδια καθώς και ο πολύ στενός δεσμός που αναπτύσσουν με αυτό το πολύ ελκυστικό περιβάλλον. Οι τεχνολογικές εξελίξεις ασφαλώς διέπρυναν κατά πολύ τις επιλογές των νέων για τον ελεύθερο χρόνο τους, αλλά προσέθεσαν ταυτόχρονα και



άλλες αξιοπρόσεκτες παραμέτρους. Παραδειγματικά ως αναφέρω την ανάγκη αναζήτησης των κοινωνικών συνθηκών και των οικονομικών παραμέτρων που συνέβαλαν στην άνθηση αυτής της πολύ κερδοφόρας επιχειρηματικής δραστηριότητας. Επιπλέον η σημαντική αυτή μεταβολή στον τρόπο εκμετάλλευσης του ελεύθερου χρόνου των νέων, αλλά όχι μόνο, σχετίζεται και με την αλλαγή των συνθηκών και των χώρων διαβίωσης στο δεύτερο μισό του περασμένου αιώνα. Ο σχεδόν επιβεβλημένος εγκλεισμός των παιδιών και των νέων μέσα στο σπίτι προκειμένου να αποφευχθούν οι κίνδυνοι που αιφνιδίως αυξήθηκαν, γέννησε αυτήν τη νέα συνθήκη ζωής των νέων που χρειάζεται τη μελέτη και την προσοχή μας. Αυτό καθίσταται ακόμη πιο επιτακτικό δεδομένης της απειλής που ολοένα και περισσότεροι ερευνητές φοβούνται για την αλλοτρίωση των νέων μας. Αυτός ο κίνδυνος που υψώνει η σύγχρονη πραγματικότητα επιβάλλει την επικέντρωση της προσοχής μας πάνω του.

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Όπως σημείωσα προηγουμένως, το σχολικό εγχειρίδιο αφιερώνει πολλές σελίδες στην Πληροφορική και στις επιπτώσεις και την προσφορά της σε όλες τις πτυχές της καθημερινής ζωής αλλά και ειδικότερα στη σχολική καθημερινότητα. Είναι άμεσα συνδεδεμένο και με τον στόχο του Προγράμματος Σπουδών για τον ψηφιακό και τον κριτικό γραμματισμό των μαθητών και των μαθητριών μας.

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Οι ΤΠΕ χρησιμοποιούνται ως μέσα πρακτικής γραμματισμού με την πρωταρχική τους λειτουργία, εφόσον είναι ο Επεξεργαστής Κειμένου και το Περιβάλλον Δεύτερου Ιστού τα μέσα στα οποία θα εκπονηθεί και θα «τρέξει» το σενάριο. Έτσι μεταβάλλονται και εμπλουτίζονται το περιβάλλον και τα μέσα έκφρασης των μαθητών δίνοντας –κι αυτό είναι στόχος– περισσότερες δυνατότητες μελέτης και έκφρασης. Επιπλέον όμως θα αντιμετωπιστούν οι ΤΠΕ και ως ένα περιβάλλον διεύρυνσης του χώρου και του χρόνου εργασίας των μαθητών και κυρίως



συνεργασίας, ενώ ταυτόχρονα θα λειτουργήσουν και ως χώρος άντλησης πληροφοριών, ο οποίος όμως θα τεθεί υπό τη βάση της κριτικής για την αλήθεια και την ισχύ των προσφερόμενων πληροφοριών.

Κείμενα

Έκφραση-Έκθεση Γ' Λυκείου:

- Η.Γ. Μπεζεβέγκης, [Ψυχολογικές και παιδαγωγικές επισημάνσεις για τη χρήση της πληροφορικής στην εκπαίδευση](#)
- Α. Ράπτης και Α. Ράπτη, [Συνεργατική μάθηση και ηλεκτρονικά εργαλεία](#)
- Στ. Μανουσάκης, [E-gaming 101!](#)
- Ναπ. Μαραβέγιας, [Κοινωνία της γνώσης ή της πληροφορίας](#) (Κυριακάτικη Ελευθεροτυπία, Κυριακή 23 Ιουνίου 2013)

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

Πρώτο δίωρο

Την Τρίτη 25 Νοεμβρίου 2014 και κατά την τέταρτη και την πέμπτη ώρα ξεκινήσαμε στο σχολείο την εφαρμογή του σεναρίου μου «Από την πληροφορία στη γνώση». Την παραμονή είχα σύντομα ενημερώσει το τμήμα για το σενάριο και τις εργασίες που θα «τρέξουν». Το σενάριο εφαρμόστηκε στην αίθουσα πληροφορικής. Παρατηρήθηκε μικρή καθυστέρηση στην αρχή στην προσέλευση μερικών μαθητών που ήταν απασχολημένοι από την υποδιευθύντρια, αλλά δεν προκάλεσε ιδιαίτερο πρόβλημα.

Δημιουργήθηκαν πέντε ομάδες με 24 άτομα συνολικά και άρχισαν να δουλεύουν ανά ομάδα συγκεκριμένο αριθμό παραγράφων, για να δημιουργήσουν πλαγιότιτλους και περίληψη σύμφωνα με το σενάριο. Το κείμενο του Μπεζεβέγκη τούς φάνηκε αρκετά δύσκολο και τους φόβισε λόγω του μεγέθους. Επέτρεψα λοιπόν ή μάλλον καθοδήγησα τους μαθητές των ομάδων να περιοριστούν μόνο στις παραγράφους που σύμφωνα με [το φύλλο εργασίας](#) όφειλε κάθε ομάδα να πυκνώσει. Με το τέλος της πρώτης ώρας δύο μόνο ομάδες είχαν αρχίσει να δουλεύουν τη



λεξιλογική ερώτηση με τη βοήθεια του ηλεκτρονικού λεξικού του Μανόλη Τριανταφυλλίδη από την Πύλη. Οι υπόλοιπες βρίσκονταν σε προηγούμενες ερωτήσεις.

Την επόμενη ώρα οι ομάδες προχώρησαν για να ολοκληρώσουν τα ερωτήματα του φύλλου εργασίας. Συνάντησαν κάποιες δυσκολίες στην εύρεση λέξεων από ειδικό λεξιλόγιο πληροφορικής, επειδή το κείμενο Μπεζεβέγκη, αν και αναφέρεται στην πληροφορική, δεν έχει πολλούς αντίστοιχους τεχνικούς όρους. Μία ακόμη δυσκολία που συνάντησαν ορισμένες ομάδες ήταν η αδυναμία να χρησιμοποιήσουν το διαδικτυακό λεξικό Τριανταφυλλίδη, αφού έθεταν φράσεις και όχι λέξεις στη μηχανή αναζήτησης και δεν έπαιρναν κανένα αποτέλεσμα. Εξήγησα με ποιον τρόπο ψάχνουμε και ξεπέρασαν το πρόβλημα. Η διαπίστωση αυτής της αδυναμίας των μαθητών της τρίτης λυκείου με αιφνιδίασε, αφού περίμενα να είναι πιο έμπειροι στη χρήση του διαδικτύου. Η τελευταία ερώτηση, που ζητούσε να εντοπιστούν τα χαρακτηριστικά του επιστημονικού λόγου στο κείμενο, με βάση θεωρία που είναι αναρτημένη στο wiki μου, αντιμετωπίστηκε με επάρκεια, αν και χωρίς τη δική μου διευκρίνιση μερικές ομάδες προχωρούσαν σε μηχανιστική αναπαραγωγή της θεωρίας.

Από την εφαρμογή του σεναρίου συνειδητοποίησα ότι οι εργασίες που είχα περιλάβει στο πρώτο δίωρο ήταν υπερβολικές σε αριθμό και είναι αδύνατο να τις διεκπεραιώσουν σε μία διδακτική ώρα. Διατήρησα το σχεδιασμό του σεναρίου ως προς τον αριθμό των εργασιών και τις ολοκληρώσαμε με το τέλος της δεύτερης ώρας. Επομένως οι προβλέψεις του σεναρίου για την δεύτερη ώρα του πρώτου διώρου θα μεταφερθούν στο δεύτερο δίωρο.

Σχεδόν όλοι οι μαθητές συμμετείχαν στην επεξεργασία των ερωτημάτων και η μόνη δυσκολία πήγασε από την χωροταξική τοποθέτηση των σταθμών εργασίας που δεν επιτρέπει σε πέντε μαθητές να έχουν άμεση επαφή με τον υπολογιστή και την εργασία που διεκπεραιώνεται. Στη συνέχεια παρατίθενται τα προϊόντα εργασίας των ομάδων.



ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΟΜΑΔΑΣ Α΄ εφαρμογή

1^ο βήμα

Κεντρικό θέμα είναι η διείσδυση της πληροφορικής στο εκπαιδευτικό σύστημα. Πρωτίστως, τονίζεται η κυριαρχία της σε όλους τους τομείς της ζωής του ανθρώπου και η ένταξή της στο σχολείο. Εν συνεχεία, εκφράζεται η ανησυχία του συγγραφέα αναφορικά με το βαθμό που μπορεί να επιδράσει ευεργετικά στη ψυχοσύνθεση των νέων. Ακολούθως, υπογραμμίζονται οι εφαρμογές της στο σχολικό περιβάλλον. Καταληκτικά, η πληροφορική ναι μεν μπορεί να φανεί χρήσιμη όταν ο νέος έχει αποκτήσει μια στοιχειώδη δεξιότητα αλλά ταυτόχρονα περιορίζεται η κινητικότητά του.

2^ο βήμα

Ο συγγραφέας, από τη μια πλευρά, επικροτεί την πρόοδο της πληροφορικής, αλλά από την άλλη, εκφράζει τις αμφιβολίες του για την πρακτική εφαρμογή της στο σχολικό περιβάλλον.

3^ο βήμα

Οι απόψεις του συγγραφέα μπορεί να ακούγονται ανεκπλήρωτες στην εποχή του, όμως στο σύγχρονο εκπαιδευτικό σύστημα σε μεγάλο βαθμό η πληροφορική έχει ενταχθεί στο πρόγραμμα σπουδών.

4^ο βήμα

Ηλεκτρονικός υπολογιστής: Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής είναι μια μηχανή κατασκευασμένη κυρίως από ψηφιακά ηλεκτρονικά κυκλώματα και δευτερευόντως από ηλεκτρικά και μηχανικά συστήματα,



προγραμματισμός: Προγραμματισμός υπολογιστών (αγγλ.: «computer programming») καλείται το σύνολο των διαδικασιών σύνταξης ενός υπολογιστικού προγράμματος, συνήθως ως υλοποίηση κάποιων αλγορίθμων ύστερα από προσεκτική σχεδίαση, για την αυτοματοποιημένη εκτέλεση εργασιών ή επίλυση κάποιου υπολογιστικού προβλήματος από έναν υπολογιστή.

συσκευή: μηχανήμα με κάποια ηλεκτρονική λειτουργία ©

τεχνολογία: η μελέτη των μεθόδων που χρησιμοποιούνται για την εφαρμογή των τεχνικών γνώσεων στους διάφορους κλάδους της βιομηχανίας και με επέκταση, οι κατακτήσεις του ανθρώπου στον τεχνικό τομέα: Προϊόν σύγχρονης / προηγμένης τεχνολογίας. Η ανάπτυξη της γερμανικής / της ιαπωνικής / της αμερικανικής τεχνολογίας. Η ~ του 20ού αι. 2. το σύνολο των διαδικασιών με τις οποίες μετατρέπονται οι πρώτες ύλες σε βιομηχανικά προϊόντα: Χημική ~. ~ τροφίμων.

Εκτυπώνω: μεταφέρω επάνω σε χαρτί γραφικά σύμβολα ή εικόνες χρησιμοποιώντας μια από τις τυπογραφικές μεθόδους· τυπώνω: Εκτυπώνεται το βιβλίο. 2. για εκτύπωση με εκτυπωτή. α. (πληροφ.): Πρέπει να εκτυπώσουμε το αρχείο σε τρία αντίτυπα. β. (γενικότερ.): Έχουμε εμφανίσει το φιλμ αλλά δεν το έχουμε εκτυπώσει ακόμη.

5^ο Βήμα

- επιστημονικός λόγος είναι περιγραφικός, ερμηνευτικός, αποδεικτικός
- κάνει επίκληση στη λογική
- σαφήνεια και ακρίβεια στη διατύπωση.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΟΜΑΔΑΣ Β' εφαρμογή

Ομαδική εργασία στο μάθημα της Έκθεσης-Έκφρασης



Περίληψη της 4^{ης} – 7^{ης} παραγράφου:

Ο συντάκτης στην 4^η παράγραφο αναφέρεται στον τρόπο χρήσης του Η/Υ και στις προϋποθέσεις που απαιτούνται από ένα παιδί προσχολικής ηλικίας για να τον χειριστεί. Ο Η/Υ ενέχει μία διττή λειτουργικότητα στην ανάπτυξη των αναγνωστικών και ορθογραφικών ικανοτήτων του παιδιού. Κατόπιν, στην παράγραφο που ακολουθεί τονίζεται ότι η δημιουργία προγραμμάτων και άλλων εφαρμογών μέσω του Η/Υ δίνει τη δυνατότητα στον νέο να ελέγχει τη συσκευή μέσω των εντολών που δίνει. Όπως επισημαίνουν διάφορα ερευνών, το παιδί της προσχολικής ηλικίας μαθαίνει να αντιμετωπίζει προβλήματα που καλείται να λύσει και στην καθημερινή ζωή του ενώ παράλληλα κατανοεί και την ουσία της αφαιρετικής διαδικασίας. Εν συνεχεία επίλυση τυχόν προβλημάτων κατά τη δημιουργία προγραμμάτων το παιδί αποκτά επίγνωση των σφαλμάτων του και έλεγχο των νοητικών λειτουργιών του. Τέλος, υπογραμμίζεται ότι μέσω της ενασχόλησης με τον Η/Υ το παιδί διευρύνει το γνωσιακό του πεδίο.

Θέσεις κειμένου:

Σε σχέση με τα δεδομένα της εποχής που γράφτηκε το κείμενο, διαπιστώνουμε ότι ο Η/Υ έχει συμβάλει στην ανάπτυξη των νοητικών και γνωσιακών λειτουργιών του παιδιού, καθώς αυτό έμαθε να εντάσσει τα οφέλη που του προσφέρει η τεχνολογία στην καθημερινή του ζωή. Ωστόσο, το τεχνολογικό αυτό ζήτημα έχει ακόμα περιθώρια βελτιώσεις, καθώς δεν υπάρχει η απαιτούμενη εκπαίδευση και εξειδίκευση των αρμόδιων καθηγητών.

Οι παραπάνω θέσεις είναι επίκαιρες γιατί, ακόμα και σήμερα η τεχνολογική ανάπτυξη βοηθά το άτομο της νεωτερικότητας να επιλύσει τα προβλήματα του αστικού βίου και να εξελίξει τις γνώσεις του αλλά και να αποκτήσει και άλλες. Άρα, διαπιστώνουμε ότι το κείμενο είναι διαχρονικό.



Ειδικοί όροι: Πρόγραμμα, προγραμματισμός, Η/Υ, τεχνολογίας, επεξεργασία κειμένου, έρευνα, συσκευή, ηλεκτρονικά παιχνίδια, πληροφορική, υλικό, εφαρμογή, χωρητικότητα της μνήμης, δεδομένα, κατ'οίκον εργασία

πληροφορική: η επιστήμη που ασχολείται με τη συλλογή, την επεξεργασία και τη μεταβίβαση πληροφοριών με μηχανικά μέσα (υπολογιστές) και με ορθολογικό τρόπο: Επιστήμη / θεωρία / σύστημα / τεχνολογία της πληροφορικής. Μάθημα / συνέδριο / σεμινάριο πληροφορικής. Η εισαγωγή της πληροφορικής στην εκπαίδευση. Ζούμε στην εποχή της πληροφορικής. [λόγ. πληροφορ(ία) -ική, θηλ. του -ικός μτφρδ. γαλλ. informatique]

προγραμματισμός: η κατάστρωση προγράμματος, ο εκ των προτέρων συστηματικός σχεδιασμός ενεργειών, στόχων και επιδιώξεων: Λεπτομερής / έγκαιρος / στοιχειώδης ~. Οικονομικός / τεχνικός / οικογενειακός* ~. Έλλειψη / απουσία προγραμματισμού. || ~ επιχείρησης, η επιδίωξη των σκοπών μιας επιχείρησης με την κατάρτιση ενός σχεδίου δράσης. || ~ ηλεκτρονικού υπολογιστή, ο καταρτισμός λεπτομερούς σχεδίου με συγκεκριμένες εντολές που εισάγεται στον υπολογιστή προκειμένου να εκτελεστεί μια σειρά εργασιών. Γλώσσα προγραμματισμού, το σύνολο των εντολών και των κανόνων στη βάση των οποίων συντάσσεται ένα πρόγραμμα, ώστε να είναι κατανοητό και να μπορεί να εκτελεστεί από έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή. [λόγ. (προγραμματίζω) προγραμματισμός μτφρδ. γαλλ. programmation (δες στο πρόγραμμα)]

δεδομένα: κωδικοποιημένα στοιχεία, τα οποία μπορεί να τα δεχτεί, να τα αποθηκεύσει, να τα επεξεργαστεί ή να τα παρουσιάσει ο υπολογιστής: Βάση δεδομένων, σύνολο από δεδομένα που είναι έτσι ταξινομημένα και αποθηκευμένα, ώστε μπορούν να επιλεγούν με διάφορους τρόπους και από διάφορα προγράμματα.

Χωρητικότητα: Η ~ της μνήμης ηλεκτρονικού υπολογιστή, η ποσότητα των πληροφοριών που μπορεί να αποθηκεύσει και να επεξεργαστεί.



συσσκευή: σύνολο συναρμολογημένων εξαρτημάτων ή μηχανισμών που είναι τοποθετημένα σε ένα κατάλληλο περίβλημα και που λειτουργούν συντονισμένα: ~ τηλεόρασης / τηλεφώνου. Οικιακές ηλεκτρικές συσκευές, κουζίνα, ψυγείο, πλυντήριο κτλ. [λόγ. < ελνστ. συσκευή `σκηνική κατασκευή` σημδ. γαλλ. appareil]

ηλεκτρονικά παιχνίδια :Μηχανικά παιχνίδια, που λειτουργούν με ηλεκτρονική ή μηχανική συσκευή, π.χ. φλίπερ, ποδοσφαιράκι κτλ.

τεχνολογία: 1. η μελέτη των μεθόδων που χρησιμοποιούνται για την εφαρμογή των τεχνικών γνώσεων στους διάφορους κλάδους της βιομηχανίας και με επέκταση, οι κατακτήσεις του ανθρώπου στον τεχνικό τομέα: Προϊόν σύγχρονης / προηγμένης τεχνολογίας. Η ανάπτυξη της γερμανικής / της ιαπωνικής / της αμερικανικής τεχνολογίας. Η ~ του 20ού αι. 2. το σύνολο των διαδικασιών με τις οποίες μετατρέπονται οι πρώτες ύλες σε βιομηχανικά προϊόντα: Χημική ~. ~ τροφίμων. [λόγ. < γαλλ. technologie < techno- = τεχνο- + -logie = -λογία]

Βήμα 5:

Ο επιστημονικός λόγος είναι ερμηνευτικός, γιατί στόχος του συντάκτη είναι να ερμηνεύσει τη λειτουργικότητα του Η/Υ στην καθημερινή ζωή του νεαρού ατόμου και να ενημερώσει για τα οφέλη της τεχνολογίας εν γένει.

Ο επιστημονικός λόγος χρησιμοποιεί ειδικούς επιστημονικούς όρους : «προγράμματα», «εφαρμογές», «Η/Υ», «πληροφορική», «τεχνολογίας», «δεδομένα», «χωρητικότητα μνήμης», «ηλεκτρονικά παιχνίδια».

Ο επιστημονικός λόγος έχει προσεκτική τεκμηρίωση με έγκυρα επιστημονικά δεδομένα πιο συγκεκριμένα αναφέρει συγκεκριμένη έρευνα : « Έρευνες έχουν δείξει... του παιδιού» στην 5^η παράγραφο του κειμένου.



Ο επιστημονικός λόγος επιδιώκει να έχει αντικειμενικό χαρακτήρα με το να παραθέτει τις δυο απόψεις αναφορικά με το θέμα των Η/Υ στα σχολεία.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΟΜΑΔΑΣ Γ' εφαρμογή

Πλαγιότιτλος 8: Απαιτείται η συμβολή του καθηγητή ώστε ο υπολογιστής να προσαρμοστεί στις διαφορετικές ανάγκες του κάθε μαθητή.

Πλαγιότιτλος 9: Η επίδραση της ηλικίας στη γνωστική συμπεριφορά του παιδιού.

Πλαγιότιτλος 10: Η ηλικία είναι μπορεί να είναι ανεξάρτητη από την νοητική ικανότητα του παιδιού.

Πλαγιότιτλος 11: Το φύλο αποτελεί παράγοντα διαφορών μεταξύ των ατόμων στη χρήση του Η/Υ.

Θέση συγγραφέα σχετικά με την εξέλιξη της πληροφορικής (8-11):

Ο συγγραφέας πιστεύει ότι προϋπόθεση της ορθής χρήσης του Η/Υ είναι η προσαρμογή της πληροφορικής στις ανάγκες και τις αδυναμίες του κάθε ατόμου ώστε να μπορέσει να επωφεληθεί από τις νέες τεχνολογίες. Συγκεκριμένα, ο συγγραφέας θεωρεί ότι ένα πρόγραμμα είναι αποτελεσματικό όταν ανταποκρίνεται στις ικανότητες του μαθητή να προχωρεί με το δικό του ρυθμό και να κάνει τις δικές του τροποποιήσεις σε αυτό.

Έλεγχος θέσεων συγγραφέα στη σημερινή εποχή:

Αποτελεί γενική διαπίστωση ότι οι θέσεις του συγγραφέα δεν επαληθεύονται στη σημερινή εποχή. Αυτό συμβαίνει, διότι το εκπαιδευτικό σύστημα δεν χρησιμοποιεί για κάθε μαθητή ένα εξειδικευμένο πρόγραμμα, αλλά αντίθετα ένα κοινό για όλους. Έτσι, τα παιδιά υποχρεώνονται να το ακολουθούν παρά τις δυσκολίες ή και τις



ιδιαιτερότητες τους, γεγονός που δεν τους διευκολύνει να εκμεταλλευτούν τις ικανότητες τους.

Ερμηνεία ειδικών επιστημονικών όρων:

Προγραμματισμός: ο καταρτισμός λεπτομερούς σχεδίου με συγκεκριμένες εντολές που εισάγεται στον υπολογιστή προκειμένου να εκτελεστεί μια σειρά εργασιών. *Γλώσσα προγραμματισμού*, το σύνολο των εντολών και των κανόνων στη βάση των οποίων συντάσσεται ένα πρόγραμμα, ώστε να είναι κατανοητό και να μπορεί να εκτελεστεί από έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή.

Επεξεργασία: εισαγωγή και μετατροπή στοιχείων σε ηλεκτρονικό υπολογιστή: ~ *δεδομένων*. ~ *εικόνας*. ~ *κειμένου*, συγγραφή και διαμόρφωση κειμένου σε ηλεκτρονικό υπολογιστή.

Ηλεκτρονικός υπολογιστής: αυτόματη ηλεκτρονική μηχανή που μπορεί να κάνει εξαιρετικά περίπλοκες υπολογιστικές ή λογικές πράξεις (ταξινομήσεις, μεταφράσεις κτλ.) σε συντομότατο χρονικό διάστημα· κομπιούτερ.

Ηλεκτρονικά παιχνίδια: παιχνίδια που λειτουργούν με υπολογιστικά κυκλώματα εφοδιασμένα με μνήμη, καθώς και ο χώρος στον οποίο διασκεδάζει κάποιος παίζοντας ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Πληροφορική: η επιστήμη που ασχολείται με τη συλλογή, την επεξεργασία και τη μεταβίβαση πληροφοριών με μηχανικά μέσα (υπολογιστές) και με ορθολογικό τρόπο.

Χαρακτηριστικά επιστημονικού λόγου : Στο συγκεκριμένο κείμενο του Μπεζεβέγκη παρατηρούμε χαρακτηριστικά του επιστημονικού λόγου. Αυτά είναι η προσεκτική τεκμηρίωση βασιζόμενη σε έγκυρα δεδομένα, η κριτική στάση και η αντικειμενικότητα. Επίσης χρησιμοποιείται επίκληση στην αυθεντία (πχ Degelman et al, 1986)



ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΟΜΑΔΑΣ Δ΄ εφαρμογή

Βήμα 1:

12: Τα δυο βασικά ερωτήματα που σχετίζονται με τους υπολογιστές και οι απαντήσεις σε αυτά.

13: Η αίσθηση του ελέγχου μέσω του υπολογιστή που ταυτίζεται με χαρακτηριστικά της προσωπικότητας των χρηστών.

14: Η χρήση του υπολογιστή πρέπει να βασίζεται στον τρόπο αντίδρασης των χρηστών σε ερεθίσματα.

15: Η ενεργοποίηση του ενδιαφέροντος των χρηστών θα επιταχυνθεί με παροχή κινήτρων και παραγωγικών προγραμμάτων.

Βήματα 2 και 3

Πολλές από τις απόψεις του δοκιμογράφου που έχουν αποτυπωθεί στο κείμενο δεν συνάπτουν με τη σημερινή αυτό συμβαίνει διότι από το 1991 έχουν πραγματοποιηθεί πολλές αλλαγές στην τεχνολογία και στην επιρροή που αυτή ασκεί στους νέους. Καταρχάς αναφέρεται πως το γεγονός ότι οι Η/Υ έχουν συναρπαστικές δυνατότητες δεν επηρεάζει την κοινωνική ζωή των παιδιών ούτε τις διανοητικές σχέσεις. Αυτό στις σημερινές κοινωνίες δεν επαληθεύεται διότι μεγάλο ποσοστό της νεολαίας απορροφάται πλήρως από τον Η/Υ και το πιο ανησυχητικό είναι πως το αντικείμενο αναζήτησης τους δεν έχει εκπαιδευτικό περιεχόμενο αλλά αποσκοπεί σε μια πρόσκαιρη διασκέδαση μέσω ευτελών προγραμμάτων ,παιχνιδιών κλπ.

Βήμα 4

Η/Υ= υπολογιστής, αυτόματη ηλεκτρονική μηχανή που μπορεί να κάνει εξαιρετικά περίπλοκες υπολογιστικές ή λογικές πράξεις (ταξινομήσεις, μεταφράσεις κτλ.) σε συντομότερο χρονικό διάστημα· κομπιούτερ



Προγραμματισμός= ο καταρτισμός λεπτομερούς σχεδίου με συγκεκριμένες εντολές που εισάγεται στον υπολογιστή προκειμένου να εκτελεστεί μια σειρά εργασιών.

Επεξεργασία κειμένου =

Βήμα 5

ο επιστημονικός λόγος είναι περιγραφικός, ερμηνευτικός, αποδεικτικός.

Το διακρίνουμε από την επιχειρηματολογία του κειμένου η οποία είναι πλούσια και προσπαθεί να τεκμηριώσει τις απόψεις πχ παράγραφος 15

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΟΜΑΔΑΣ Ε΄ εφαρμογή

1^ο βήμα:

ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΠΑΡΑΓΡΑΦΩΝ 16-19

16: Ερωτήματα που δημιουργούνται στην οικογένεια από την χρήση της νέα τεχνολογίας

17: ο ρόλος και η συμβολή του δασκάλου για τους μαθητές στην εκμάθηση των Η/Υ

18-19: Ένα νέο εκπαιδευτικό σύστημα μέσω της τεχνολογίας

2^ο – 3^ο βήμα: οι θέσεις του κειμένου για την εξέλιξη της πληροφορικής επιστήμης στις παραγράφους 16-19 είναι επίκαιρες καθώς ακόμα και σήμερα υπάρχουν προβλήματα για αυτήν την τεχνολογία στο σχολείο και στην οικογένεια

4^ο βήμα:

Ηλεκτρονικός υπολογιστής (Η/Υ): δεν υπάρχει λήμμα

σκεπτόμενη μηχανή: εργαλείο ή συσκευή που χρησιμοποιείται για την παραγωγή έργου: Απλή ~, η οποία δεν αλλάζει πλήρως τη μορφή της ενέργειας που



χρησιμοποιεί. ΑΝΤ σύνθετη ~. Όλα τα είδη των μοχλών είναι απλές μηχανές. Υδραυλική / θερμική / ηλεκτρική ~, που λειτουργεί αντίστοιχα με την πίεση του νερού, τη θερμότητα, τον ηλεκτρισμό.

πληροφορική: η επιστήμη που ασχολείται με τη συλλογή, την επεξεργασία και τη μεταβίβαση πληροφοριών με μηχανικά μέσα (υπολογιστές) και με ορθολογικό τρόπο: Επιστήμη / θεωρία / σύστημα / τεχνολογία της πληροφορικής. Μάθημα / συνέδριο / σεμινάριο πληροφορικής. Η εισαγωγή της πληροφορικής στην εκπαίδευση. Ζούμε στην εποχή της πληροφορικής.

Προγραμματισμός: η κατάστρωση προγράμματος, ο εκ των προτέρων συστηματικός σχεδιασμός ενεργειών, στόχων και επιδιώξεων: Λεπτομερής / έγκαιρος / στοιχειώδης ~. Οικονομικός / τεχνικός / οικογενειακός* ~. Έλλειψη / απουσία προγραμματισμού. || ~ επιχείρησης, η επιδίωξη των σκοπών μιας επιχείρησης με την κατάρτιση ενός σχεδίου δράσης. || ~ ηλεκτρονικού υπολογιστή, ο καταρτισμός λεπτομερούς σχεδίου με συγκεκριμένες εντολές που εισάγεται στον υπολογιστή προκειμένου να εκτελεστεί μια σειρά εργασιών. Γλώσσα προγραμματισμού, το σύνολο των εντολών και των κανόνων στη βάση των οποίων συντάσσεται ένα πρόγραμμα, ώστε να είναι κατανοητό και να μπορεί να εκτελεστεί από έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή.

Τεχνολογία: η μελέτη των μεθόδων που χρησιμοποιούνται για την εφαρμογή των τεχνικών γνώσεων στους διάφορους κλάδους της βιομηχανίας και με επέκταση, οι κατακτήσεις του ανθρώπου στον τεχνικό τομέα: Προϊόν σύγχρονης / προηγμένης τεχνολογίας. Η ανάπτυξη της γερμανικής / της ιαπωνικής / της αμερικανικής τεχνολογίας. Η ~ του 20ού αι. 2. το σύνολο των διαδικασιών με τις οποίες μετατρέπονται οι πρώτες ύλες σε βιομηχανικά προϊόντα: Χημική ~. ~ τροφίμων.

5^ο βήμα:



- ο επιστημονικός λόγος είναι περιγραφικός, ερμηνευτικός, αποδεικτικός. (Ο ρόλος του δασκάλου είναι σύνθετος. Ασφαλώς εκείνος εποπτεύει την μαθησιακή διαδικασία αφού χρησιμοποιεί τον Η\Υ ως μέσο για να διδάξει κάτι στους μαθητές)
 - κάνει επίκληση στη λογική (επιχείρημα: ρόλος του δασκάλου)
 - σαφήνεια και ακρίβεια στη διατύπωση.

2^ο δίωρο: Στην ολομέλεια.

Στις 28 Νοεμβρίου 2014 συνεχίσαμε την εφαρμογή του σεναρίου στο εργαστήριο πληροφορικής κατά την πέμπτη και έκτη ώρα. Εκμεταλλεύτηκα αυτήν την εβδομάδα 4 ώρες, επειδή επίκειται η πενθήμερη εκδρομή της τρίτης λυκείου και ήθελα να ολοκληρωθεί το σενάριο πριν από την εκδρομή. Τα απρόοπτα πριν από την έναρξη της εφαρμογής ήταν το αίτημα τριών συναδέλφων να πάρουν παιδιά είτε για ομάδα σχολική είτε για χορούς είτε για πρόβα ενόψει χριστουγεννιάτικης γιορτής.

Κατά το πρώτο δίωρο είχαμε ολοκληρώσει μόνο τις εργασίες που προέβλεπε το πρώτο φύλλο εργασίας για την πρώτη ώρα, αποδεικνύοντας ότι οι προβλέψεις μου ήταν πολύ φιλόδοξες, και επομένως σήμερα ασχοληθήκαμε με την παρουσίαση των προϊόντων του προηγούμενου δίωρου, εργασία που έπρεπε να γίνει σύμφωνα με το αρχικό σενάριο κατά τη δεύτερη ώρα του πρώτου δίωρου. Οι ερωτήσεις απαντήθηκαν με τη σειρά που υπάρχουν στο 1ο φύλλο εργασίας.

Η πρώτη ερώτηση απαντήθηκε από όλες τις ομάδες, έπειτα η δεύτερη ερώτηση από εκπροσώπους όλων των ομάδων, έπειτα η τρίτη και η τέταρτη με παρόμοιο τρόπο. Δύο ομάδες είχαν απαντήσει μαζί την δεύτερη και την τρίτη ερώτηση του 1ου φύλλου. Η πρώτη ερώτηση ζητούσε την περίληψη συγκεκριμένων παραγράφων και τα μέλη των ομάδων διάβασαν στην ολομέλεια με τη σειρά τα προϊόντα των εργασιών τους. Μερικές ομάδες δεν είχαν συνθέσει τους πλαγιότιτλους και παρέθεσαν προφορικά απλώς τους πλαγιότιτλους.



Όσον αφορά τη δεύτερη ερώτησή και την τρίτη μεταξύ των ομάδων υπήρξαν διαφορετικές τοποθετήσεις, ιδίως όσον αφορά την επικαιρότητα των θέσεων του κειμένου, γραμμένου το 1991, στις μέρες μας. Η τέταρτη ερώτηση ήταν μια άσκηση ερμηνείας ειδικού λεξιλογίου πληροφορικής με βάση και με τη βοήθεια του ηλεκτρονικού λεξικού του ιδρύματος Μανόλη Τριανταφυλλίδη. Η πρόβλεψη του σεναρίου ήθελε κάθε ομάδα να εντοπίσει όρους από το τμήμα που η ίδια είχε αρχικώς πυκνώσει, αλλά σε ορισμένα σημεία οι ομάδες δυσκολεύτηκαν να εντοπίσουν τέτοιους ειδικούς όρους πληροφορικής. Κατά την παρουσίαση στο δεύτερο δίωρο συζήτησα το θέμα υποβάλλοντας την ερώτηση για τους λόγους οι οποίοι εξηγούν την απουσία ειδικών τέτοιων όρων στο κείμενο. Αναπτύχθηκε ένας ενδιαφέρων διάλογος και οι απόψεις που προβλήθηκαν σημείωναν ότι συντάκτης του κειμένου είναι ένας ψυχολόγος, ότι το κείμενο αφορά επιπτώσεις της χρήσης των υπολογιστών στους νέους και τέλος ότι το κείμενο δεν απευθύνεται σε ειδικούς της πληροφορικής αλλά στο ευρύ κοινό.

Κατά τη δεύτερη ώρα αυτού του δίωρου τρεις ομάδες μελέτησαν ένα κείμενο που υπάρχει στο σενάριο με ποικίλα στοιχεία για τις επιπτώσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στους νέους (απόψεις από το διαδίκτυο υπέρ και κατά) και δύο ομάδες μελέτησαν ένα δημοσιευμένο άρθρο με επιχειρήματα υπέρ του ηλεκτρονικού παιχνιδιού (φωνή υπέρ των διαδικτυακών παιχνιδιών). Οι δυο ομάδες που αναζητούσαν επιχειρήματα υπέρ της χρήσης ηλεκτρονικών παιχνιδιών ολοκλήρωσαν πιο εύκολα τη συγκέντρωση του υλικού σε δυο αρχεία επεξεργαστή κειμένου, επειδή το κείμενο το συγκεκριμένο ήταν πιο σύντομο και πιο απλά δοσμένο. Οι τρεις άλλες ομάδες ασχολήθηκαν με το εκτενές άλλο κείμενο, που περιέχει κι επιχειρήματα κατά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών αλλά και άλλα στοιχεία εισαγωγικού χαρακτήρα, διευκρινιστικά και λοιπά. Και αυτές όμως ολοκλήρωσανε λίγο πριν από τη λήξη της δεύτερης ώρας τη συγκέντρωση του υλικού τους σε αρχεία επεξεργαστή κειμένου.

Παρατίθενται οι εργασίες των ομάδων:



Ομάδα Α΄ Υπέρ των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

- 1) Συνδράμει στη χαλάρωση.
- 2) Πρόκειται για μια διασκεδαστική ασχολία με αρκετό θέαμα και ενδιαφέρον, τόσο ενδιαφέρουσα μάλιστα που καταλαμβάνει πάνω από 2 ώρες στο ημερήσιο πρόγραμμά μου.
- 3) Προσφέρει μερικές ξεκούραστες και διασκεδαστικές ώρες.
- 4) Οι παίχτες χαρακτηρίζονται ταλαντούχοι διότι ενεργούν πρωτοποριακά και εκτελούν κινήσεις, τις οποίες άλλοι δε θα είχαν σκεφτεί.
- 5) Η τεχνική και η τακτική έχουν γενικότερη αξία
- 6) Καλλιεργεί αξίες όπως τον υγιή ανταγωνισμό, την ομαδικότητα και τον σεβασμό για τον αντίπαλο.
- 7) Ακόμα και αντιρατσιστικά λειτουργεί καθώς η επαφή με άτομα από όλον τον κόσμο δημιουργεί δεσμούς, έστω διαδικτυακούς, οι οποίοι προάγουν τον σεβασμό προς το διαφορετικό.
- 8) Ήδη υπάρχουν επαγγελματικές ομάδες οι οποίες συμμετέχουν σε επίσημα πρωταθλήματα και επαγγελματίες παίχτες οι οποίοι καθημερινά ασχολούνται με το LoL και κερδίζουν τα προς το ζην από αυτό.

Ομάδα Β΄ Υπέρ των ηλεκτρονικών παιχνιδιών

- 1) διασκεδαστική ασχολία με αρκετό θέαμα και ενδιαφέρον
- 2) αντιρατσιστικά λειτουργεί καθώς η επαφή με άτομα από όλον τον κόσμο δημιουργεί δεσμούς, έστω διαδικτυακούς, οι οποίοι προάγουν τον σεβασμό προς το διαφορετικό
- 3) η φαντασία, η πρωτοτυπία και η διορατικότητα εξασκούνται άριστα.
- 4) Ήδη υπάρχουν επαγγελματικές ομάδες οι οποίες συμμετέχουν σε επίσημα πρωταθλήματα και επαγγελματίες παίχτες οι οποίοι καθημερινά ασχολούνται με το LoL και κερδίζουν τα προς το ζην από αυτό.



- 5) Η τεχνική και η τακτική έχουν την ίδια αξία στα δύο αθλήματα. Διαβαθμίζουν το επίπεδο των παικτών και αποτελούν τους σημαντικότερους παράγοντες τις επιτυχίας.
- 6) Καλλιεργεί αξίες όπως τον υγιή ανταγωνισμό, την ομαδικότητα και τον σεβασμό για τον αντίπαλο όπως ακριβώς συμβαίνει και στον κλασικό αθλητισμό.

Ομάδα Γ' Κατά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών

- Οι συμπεριφορές υπόκεινται σε κάποιες ειδικές συνθήκες του διαδικτύου (π.χ. ανωνυμία, άρση των αναστολών, φυσική απόσταση), οι οποίες επηρεάζουν τη συμπεριφορά του ατόμου.
- Στην περίπτωση που είναι αρκετά συνηθισμένη η ενασχόληση, θα πρέπει να εκτιμηθεί κατά πόσο παραμελείται η «πραγματική ζωή» έναντι της ψηφιακής, σε επίπεδο σχέσεων. Παρόλα αυτά, πρέπει να αποφεύγονται οι υπερβολές περισσότερο αν σκεφτεί κανείς ότι για πολλούς χρήστες το παιχνίδι παίζει καταλυτικό ρόλο στη ζωή τους, είτε σαν βασική ασχολία, είτε σαν αυτοσκοπός.
- Οι έρευνες δείχνουν ότι η συντριπτική πλειοψηφία των χρηστών του διαδικτύου που παρουσιάζουν υπερενασχόληση ή εθισμό σε αυτό, είναι παίκτες διαδικτυακών παιχνιδιών. Συγκεκριμένα, προτείνεται ότι αν κάποιος παίζει 40 ώρες την εβδομάδα, είναι σίγουρο ότι θα έχει αρνητικές επιπτώσεις στην καθημερινότητα του και θεωρείται εθισμένος.
- Τα άτομα που παρουσιάζουν εθισμό στα παιχνίδια έχουν πολλά προβλήματα στην καθημερινότητα τους και τη ψυχική τους διάθεση. Επηρεάζεται η εργασία τους (για τους ενήλικες), η ακαδημαϊκή πορεία ή επίδοση στο σχολείο, οι σχέσεις τους με γονείς και συνομηλίκους, αφού το παιχνίδι γίνεται, όχι απλά η κύρια ασχολία, αλλά το μοναδικό πράγμα που απασχολεί τη σκέψη τους και τη συμπεριφορά τους.



- Σε επίπεδο ψυχικής υγείας και λειτουργίας, ο εθισμός στα παιχνίδια συσχετίζεται με Διαταραχή Ελλειμματικής Προσοχής, με αισθήματα μοναξιάς και κενού, Κατάθλιψη, νευρωτισμό, αποφευκτική συμπεριφορά και άλλα προβλήματα που δεν αργούν να γίνουν εμφανή στο άτομο.
- Σε επίπεδο συμπεριφοράς, πολύ συχνά είναι τα ξεσπάσματα θυμού, τα οποία μπορούν να λάβουν και ακραίες μορφές (σωματική επίθεση στους γονείς, αυτοτραυματισμοί), συνήθως, σε περίπτωση βίαιης διακοπής του διαδικτύου. Κάποιες φορές, όμως, οι παίκτες παρουσιάζουν μια αποκλίνουσα συμπεριφορά, η οποία τους χαρακτηρίζει, ιδίως στη σχέση τους με τους άλλους παίκτες. Οι συμπεριφορές κυμαίνονται από άκρως εγωκεντρική θέαση του παιχνιδιού, δυναστευτική συμπεριφορά, υπερβολική καχυποψία, ρατσισμό, συναισθηματική εξάρτηση από το παιχνίδι και υπερβολική επένδυση σε αυτό, καταναγκαστική συμπεριφορά κ.α.

Ομάδα Δ΄ Κατά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Όλες οι προσωπικότητες και συμπεριφορές υπόκεινται σε κάποιες ειδικές συνθήκες του διαδικτύου (π.χ. ανωνυμία, άρση των αναστολών, φυσική απόσταση), οι οποίες επηρεάζουν τη συμπεριφορά του ατόμου.

Χαρακτηριστικό είναι ότι παρατηρείται μια εξέλιξη των κινήτρων μέσα στο παιχνίδι (από το ατομικό στο κοινωνικό) και ότι, τις περισσότερες φορές, το αρχικό κίνητρο είναι η περιέργεια ή η ψυχαγωγία, η οποία θα εξελιχθεί σε κάποια πολυπλοκότερη συμπεριφορά.

Οι έρευνες δείχνουν ότι η συντριπτική πλειοψηφία των χρηστών του διαδικτύου που παρουσιάζουν υπερενασχόληση ή εθισμό σε αυτό, είναι παίκτες διαδικτυακών παιχνιδιών.

Τα άτομα που παρουσιάζουν εθισμό στα παιχνίδια έχουν πολλά προβλήματα στην καθημερινότητα τους και τη ψυχική τους διάθεση. Επηρεάζεται η εργασία τους (για



τους ενήλικες), η ακαδημαϊκή πορεία ή επίδοση στο σχολείο, οι σχέσεις τους με γονείς και συνομηλίκους, αφού το παιχνίδι γίνεται, όχι απλά η κύρια ασχολία, αλλά το μοναδικό πράγμα που απασχολεί τη σκέψη τους και τη συμπεριφορά τους.

Σε επίπεδο ψυχικής υγείας και λειτουργίας, ο εθισμός στα παιχνίδια συσχετίζεται με Διαταραχή Ελλειμματικής Προσοχής, με αισθήματα μοναξιάς και κενού, Κατάθλιψη, νευρωτισμό, αποφευκτική συμπεριφορά και άλλα προβλήματα που δεν αργούν να γίνουν εμφανή στο άτομο.

Σε επίπεδο συμπεριφοράς, πολύ συχνά είναι τα ξεσπάσματα θυμού, τα οποία μπορούν να λάβουν και ακραίες μορφές (σωματική επίθεση στους γονείς, αυτοτραυματισμοί), συνήθως, σε περίπτωση βίαιης διακοπής του διαδικτύου.

Οι συμπεριφορές κυμαίνονται από άκρως εγωκεντρική θέαση του παιχνιδιού, δυναστευτική συμπεριφορά, υπερβολική καχυποψία, ρατσισμό, συναισθηματική εξάρτηση από το παιχνίδι και υπερβολική επένδυση σε αυτό, καταναγκαστική συμπεριφορά κ.α.

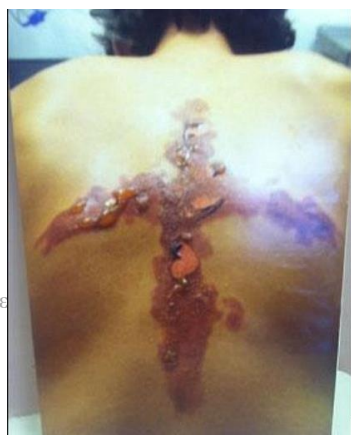
το άτομο αρχίζει να αντιλαμβάνεται και να συμπεριφέρεται στο παιχνίδι σαν κάτι περισσότερο από αυτό που είναι, δηλαδή ένα απλό παιχνίδι.

συναισθηματική εμπλοκή του παιδιού/ εφήβου με το παιχνίδι (π.χ. να μιλάει συνέχεια για αυτό) ή την αναγωγή του παιχνιδιού σε βασική ψυχαγωγική ασχολία (π.χ. προτιμά να παίζει, παρά να βγαίνει με τους φίλους του).

Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι το εξής

Το παιδί προσπάθησε με τη βοήθεια δύο συμμαθητών του να λάβει μέρος στο παιχνίδι του διαδικτύου που προκαλεί τους νέους να χαράξουν στο κορμί τους σύμβολα με τη βοήθεια αλατιού και πάγου, συνδυασμό που μπορεί σοβαρά εγκαύματα. Κερδίζει όποιος αντέξει τον πόνο για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα.

Προκειμένου να συμμετάσχει κανείς στο επικίνδυνο αυτό παιχνίδι θα πρέπει να απλώσει σε γυμνό σώμα μεγάλη ποσότητα αλατιού και αμέσως μετά να πιέσει με





δύναμη από πάνω του πάγο ώστε να προκληθεί η χημική αντίδραση που καίει το δέρμα σε χρόνο ρεκόρ.

Ακολουθώντας τους κανόνες του παιχνιδιού ο 12χρονος χάραξε έναν σταυρό στην πλάτη του αλλά λίγα λεπτά αργότερα μεταφέρθηκε επειγόντως στο νοσοκομείο.

Ομάδα Ε΄ Κατά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών

- ✓ Τα διαδικτυακά παιχνίδια έχουν δημιουργήσει έναν κόσμο ο οποίος δεν σταματά ποτέ και υφίσταται ακόμα και όταν ο παίκτης δεν είναι συνδεδεμένος. Ως εκ τούτου, ο παίκτης παύει να είναι ο πρωταγωνιστής και γίνεται απλά ένα μέρος του κόσμου.
- ✓ Όλες οι προσωπικότητες και συμπεριφορές υπόκεινται σε κάποιες ειδικές συνθήκες του διαδικτύου (π.χ. ανωνυμία, άρση των αναστολών, φυσική απόσταση), οι οποίες επηρεάζουν τη συμπεριφορά του ατόμου.
- ✓ Αν αναλογιστεί κανείς τα κίνητρα που έχει ο καθένας όταν παίζει ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι αντιλαμβάνεται ότι πολλές φορές το παιχνίδι παίζει καταλυτικό ρόλο στη ζωή των παικτών- χρηστών, είτε σαν βασική ασχολία, είτε σαν αυτοσκοπός.
- ✓ Οι έρευνες δείχνουν ότι η συντριπτική πλειοψηφία των χρηστών του διαδικτύου που παρουσιάζουν υπερενασχόληση ή εθισμό σε αυτό, είναι παίκτες διαδικτυακών παιχνιδιών.
- ✓ Τα άτομα που παρουσιάζουν εθισμό στα παιχνίδια έχουν πολλά προβλήματα στην καθημερινότητα τους και τη ψυχική τους διάθεση. Πολύ συχνά είναι τα ξεσπάσματα θυμού, τα οποία μπορούν να λάβουν και ακραίες μορφές (σωματική επίθεση στους γονείς, αυτοτραυματισμοί), συνήθως, σε περίπτωση βίαιης διακοπής του διαδικτύου.

Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα για τα σοβαρά μειονεκτήματα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών:

Ένα 12χρονο αγόρι μεταφέρθηκε στο νοσοκομείο με αφόρητους πόνους από εγκαύματα δευτέρου βαθμού στην πλάτη τα οποία προκάλεσε στον εαυτό του όταν μπλέχτηκε στα δίκτυα του διαδικτυακού παιχνιδιού «Αλάτι και πάγος. Η πρόκληση».



Ένα 12χρονο αγόρι από το Πίτσμπουργκ έφερε στη πρώτη γραμμή της δημοσιότητας μια παγίδα του διαδικτύου για την οποία πολλοί γιατροί έχουν χτυπήσει καμπανάκι τους τελευταίους μήνες.

Το παιδί προσπάθησε με τη βοήθεια δύο συμμαθητών του να λάβει μέρος στο παιχνίδι του διαδικτύου που προκαλεί τους νέους να χαράζουν στο κορμί τους σύμβολα με τη βοήθεια αλατιού και πάγου, συνδυασμό που μπορεί να προκαλέσει σοβαρά εγκαύματα. Κερδίζει όποιος αντέξει τον πόνο για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα.



Προκειμένου να συμμετάσχει κανείς στο επικίνδυνο αυτό παιχνίδι θα πρέπει να απλώσει σε γυμνό σώμα μεγάλη ποσότητα αλατιού και αμέσως μετά να πιέσει με δύναμη από πάνω του πάγο ώστε να προκληθεί η χημική αντίδραση που καίει το δέρμα σε χρόνο ρεκόρ.

Ακολουθώντας τους κανόνες του παιχνιδιού ο 12χρονος χάραξε έναν σταυρό στην πλάτη του αλλά λίγα λεπτά αργότερα μεταφέρθηκε επειγόντως στο νοσοκομείο μην αντέχοντας τους πόνους από το έγκαυμα.

Με κλάματα ο δίδυμος αδερφός του παιδιού αποκάλυψε στους γονείς ότι είχαν μάθει πληροφορίες για το παιχνίδι -μαζί με έναν καλό τους φίλο από το σχολείο- στο Facebook και το You Tube.

3^ο δίκωρο

Την Τρίτη 2 Δεκεμβρίου 2014 εκμεταλλεύτηκα 2 ώρες γενικής παιδείας στο τμήμα μου και πρόλαβα να ολοκληρώσω το σενάριο πριν αναχωρήσουν για την πενθήμερη εκδρομή. Κατά την πρώτη ώρα του δίκωρου, όπως είχα προγραμματίσει, έγινε ο Αγώνας Λόγου ανάμεσα στους υπερασπιστές και στους κατηγορούς των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Δέκα ήταν οι κριτές οι οποίοι είχαν την ρουμπρίκα αξιολόγησης με τα κριτήρια που έχω δημιουργήσει στο σενάριο και εναλλάξ



ανέβαιναν στο βήμα ένας από τη μία ομάδα και ένας από την άλλη. Είχε οριστεί και ο χρονομέτρης που έδινε τον λόγο και φρόντιζε να μην υπερβούν οι ομιλητές τον χρόνο. Συνολικά πέντε και πέντε ομιλητές. Οι μαθητές-κριτές κατέγραφαν αναλυτικά ανά ομιλητή και ανά πεδίο ορισμένο στη ρουμπρίκα τη βαθμολόγηση, ώστε στο τέλος να κάνουν την άθροιση.

Οι ομιλητές χρησιμοποίησαν περίπου ενάμισι με δύομισι λεπτά ο καθένας, γιατί είχαν μεταξύ τους καταναίμει τα επιχειρήματα που είχαν συγκεντρωθεί κατά το προηγούμενο δίωρο και μάλλον χωρίς ιδιαίτερο τρακ παρουσίασαν τα επιχειρήματά τους. Μάλιστα ορισμένοι που αρχικά εξέφρασαν άρνηση, στην πορεία του Αγώνα Λόγου με πολλή προθυμία σηκώθηκαν και εξέθεσαν τα δικά τους επιχειρήματα. Όλη αυτή η προετοιμασία, ο συντονισμός και η έκθεση των επιχειρημάτων στον αγώνα κάλυψε ολόκληρη την πρώτη από τις δύο ώρες του μαθήματος. Μόνο ο τελευταίος από την ομάδα κατά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών δεν πρόλαβε στη διάρκεια της πρώτης ώρας να εκθέσει τα επιχειρήματά του.

Τη δεύτερη ώρα ξεκινήσαμε με τον τελευταίο εκπρόσωπο και ακολούθως οι ομάδες αναλώθηκαν στην εξαγωγή των αποτελεσμάτων ανά μαθητή-ομιλητή και συνολικά ανά ομάδα. Τελικά από τους δέκα κριτές που έδωσαν βαθμολογία η ομάδα κατά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών βγήκε νικήτρια με 674 ψήφους έναντι 553 της ομάδας των υπερασπιστών.

Ο χρόνος που έμενε ήταν λιγότερο από μισή διδακτική ώρα και τον αφιέρωσα αρχικά στη δική μου συντομότατη κριτική των προσωπικών προφορικών παρουσιάσεων προκειμένου να γίνει μια σχετική συζήτηση, η οποία ήταν αρκετά ζωνηρή, και στην επισήμανση καιρίων παραμέτρων που πρέπει να υπολογίζονται σε μία προφορική παρουσίαση.

Ακολούθως μοίρασα το δίωρο [διαγνωστικό](#) με το κείμενο του Ναπολέοντα Μαραβέγια που βρίσκεται στο σενάριο και είχα προβλέψει για να καλυφθεί το τρίτο δίωρο και προλάβαμε απλώς να διαβάσουμε το αρχικό κείμενο για να δούμε την κριτική, τη διαφορετική προσέγγιση στο ζήτημα της πληροφορικής και της



διαχείρισης της πληροφορίας από τον ακαδημαϊκό δάσκαλο. Τους ανέθεσα να το απαντήσουν στο σπίτι τους.



ΣΤ. ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Α΄ ομάδα: ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

1^ο δίωρο

1ο βήμα

Διαβάστε το κείμενο του Η. Μπεζεβέγκη «[Ψυχολογικές και παιδαγωγικές επισημάνσεις για τη χρήση της πληροφορικής στην εκπαίδευση](#)» («Έκφραση-Έκθεση Γ΄ Λυκείου» σελ. 183-187) και πυκνώστε τις τέσσερις πρώτες παραγράφους.

2ο βήμα

Αναζητήστε τις θέσεις του κειμένου για την εξέλιξη της πληροφορικής επιστήμης έχοντας υπόψη σας ότι γράφτηκε το 1991.

3ο βήμα

Ελέγξτε αν και σε ποιο βαθμό επαληθεύονται και είναι επίκαιρες οι θέσεις αυτές σήμερα δεδομένης της εποχής στην οποία γράφτηκε το κείμενο.

4ο βήμα

Εντοπίστε 5-8 όρους ειδικού λεξιλογίου της πληροφορικής (αρχίζοντας από το απόσπασμα που πυκνώσατε) και ερμηνεύστε τους με τη βοήθεια και του [ηλεκτρονικού λεξικού του Ιδρύματος Μανόλη Τριανταφυλλίδη](#).

5ο βήμα

Εντοπίστε τα χαρακτηριστικά του επιστημονικού λόγου με βάση τη θεωρία από το αρχείο που θα βρείτε στο [wiki](#).

Β΄ ομάδα: ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

1^ο δίωρο

1ο βήμα

Διαβάστε το κείμενο του Η. Μπεζεβέγκη «[Ψυχολογικές και παιδαγωγικές επισημάνσεις για τη χρήση της πληροφορικής στην εκπαίδευση](#)» («Έκφραση-Έκθεση Γ΄ Λυκείου» σελ. 183-187) και πυκνώστε τις παραγράφους 4-7.

2ο βήμα



Αναζητήστε τις θέσεις του κειμένου για την εξέλιξη της πληροφορικής επιστήμης έχοντας υπόψη σας ότι γράφτηκε το 1991.

3ο βήμα

Ελέγξτε αν και σε ποιο βαθμό επαληθεύονται και είναι επίκαιρες οι θέσεις αυτές σήμερα δεδομένης της εποχής στην οποία γράφτηκε το κείμενο.

4ο βήμα

Εντοπίστε 5-8 όρους ειδικού λεξιλογίου της πληροφορικής (αρχίζοντας από το απόσπασμα που πυκνώσατε) και ερμηνεύστε τους με τη βοήθεια και του [ηλεκτρονικού λεξικού του Ιδρύματος Μανόλη Τριανταφυλλίδη](#).

5ο βήμα

Εντοπίστε τα χαρακτηριστικά του επιστημονικού λόγου με βάση τη θεωρία από το αρχείο που θα βρείτε στο [wiki](#).

Γ' ομάδα: ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

1^ο δίωρο

1ο βήμα

Διαβάστε το κείμενο του Η. Μπεζεβέγκη [«Ψυχολογικές και παιδαγωγικές επισημάνσεις για τη χρήση της πληροφορικής στην εκπαίδευση»](#) («Έκφραση-Έκθεση Γ' Λυκείου» σελ. 183-187) και πυκνώστε τις παραγράφους 8-11.

2ο βήμα

Αναζητήστε τις θέσεις του κειμένου για την εξέλιξη της πληροφορικής επιστήμης έχοντας υπόψη σας ότι γράφτηκε το 1991.

3ο βήμα

Ελέγξτε αν και σε ποιο βαθμό επαληθεύονται και είναι επίκαιρες οι θέσεις αυτές σήμερα δεδομένης της εποχής στην οποία γράφτηκε το κείμενο.

4ο βήμα



Εντοπίστε 5-8 όρους ειδικού λεξιλογίου της πληροφορικής (αρχίζοντας από το απόσπασμα που πυκνώσατε) και ερμηνεύστε τους με τη βοήθεια και του [ηλεκτρονικού λεξικού του Ιδρύματος Μανόλη Τριανταφυλλίδη](#).

5ο βήμα

Εντοπίστε τα χαρακτηριστικά του επιστημονικού λόγου με βάση τη θεωρία από το αρχείο που θα βρείτε στο [wiki](#).

Δ΄ ομάδα: ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

1ο δίωρο

1ο βήμα

Διαβάστε το κείμενο του Η. Μπεζεβέγκη «[Ψυχολογικές και παιδαγωγικές επισημάνσεις για τη χρήση της πληροφορικής στην εκπαίδευση](#)» («Έκφραση-Έκθεση Γ΄ Λυκείου» σελ. 183-187) και πυκνώστε τις παραγράφους 12-15.

2ο βήμα

Αναζητήστε τις θέσεις του κειμένου για την εξέλιξη της πληροφορικής επιστήμης έχοντας υπόψη σας ότι γράφτηκε το 1991.

3ο βήμα

Ελέγξτε αν και σε ποιο βαθμό επαληθεύονται και είναι επίκαιρες οι θέσεις αυτές σήμερα δεδομένης της εποχής στην οποία γράφτηκε το κείμενο.

4ο βήμα

Εντοπίστε 5-8 όρους ειδικού λεξιλογίου της πληροφορικής (αρχίζοντας από το απόσπασμα που πυκνώσατε) και ερμηνεύστε τους με τη βοήθεια και του [ηλεκτρονικού λεξικού του Ιδρύματος Μανόλη Τριανταφυλλίδη](#).

5ο βήμα

Εντοπίστε τα χαρακτηριστικά του επιστημονικού λόγου με βάση τη θεωρία από το αρχείο που θα βρείτε στο [wiki](#).

Ε΄ ομάδα: ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

1ο δίωρο



1ο βήμα

Διαβάστε το κείμενο του Η. Μπεζεβέγκη [«Ψυχολογικές και παιδαγωγικές επισημάνσεις για τη χρήση της πληροφορικής στην εκπαίδευση»](#) («Έκφραση-Έκθεση Γ΄ Λυκείου» σελ. 183-187) και πυκνώστε τις παραγράφους 16-19.

2ο βήμα

Αναζητήστε τις θέσεις του κειμένου για την εξέλιξη της πληροφορικής επιστήμης έχοντας υπόψη σας ότι γράφτηκε το 1991.

3ο βήμα

Ελέγξτε αν και σε ποιο βαθμό επαληθεύονται και είναι επίκαιρες οι θέσεις αυτές σήμερα δεδομένης της εποχής στην οποία γράφτηκε το κείμενο.

4ο βήμα

Εντοπίστε 5-8 όρους ειδικού λεξιλογίου της πληροφορικής (αρχίζοντας από το απόσπασμα που πυκνώσατε) και ερμηνεύστε τους με τη βοήθεια και του [ηλεκτρονικού λεξικού του Ιδρύματος Μανόλη Τριανταφυλλίδη](#).

5ο βήμα

Εντοπίστε τα χαρακτηριστικά του επιστημονικού λόγου με βάση τη θεωρία από το αρχείο που θα βρείτε στο [wiki](#).



Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Προκειμένου να περιοριστεί το σενάριο κατά δυο ώρες (στις τέσσερις δηλαδή ώρες), είναι δυνατό να αφαιρεθεί το δώρο του κριτηρίου που γράφουν οι μαθητές στην τάξη και να δοθεί ως εργασία για το σπίτι. Επίσης και για να γνωρίσουν οι μαθητές άλλη μια δυνατότητα του Δεύτερου Ιστού, μπορούμε κατά τη δεύτερη ώρα του πρώτου δώρου να δημιουργήσουν προσωπικούς λογαριασμούς στο Slideshare για να αναρτήσουν εκεί τις Παρουσιάσεις που παρήγαγαν κατά το πρώτο δώρο.

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Το σενάριο αυτό προσπαθεί να θίξει ένα καυτό θέμα, που αγγίζει την καθημερινότητα των νέων και συνήθως φέρνει σε αντιπαράθεση διδάσκοντες και μαθητές. Από αυτήν την αντιπαράθεση είναι πιθανό να προκληθούν δυσκολίες στην εφαρμογή του, αν ο διδάσκων «τρέξει» το σενάριο με απολύτως αρνητική προδιάθεση εναντίον της πληροφορικής. Ασφαλώς έχουμε τις ενστάσεις μας και μερικοί και την εδραιωμένη ίσως πεποίθηση πως η τεχνολογία είναι εχθρός ή δούρειος ίππος κτλ. Όμως το σενάριο είναι μάθημα στο πλαίσιο του οποίου οι μαθητές πρέπει να ασκηθούν στην καλλιέργεια της κριτικής τους σκέψης, να εκφράσουν ελεύθερα και αιτιολογημένα τις σκέψεις τους και επομένως τον κίνδυνο αυτόν θα χρειαστεί ο διδάσκων να τον προλάβει και να τον αντιμετωπίσει.

Ένας άλλο παράγοντας, συναφής με τον προηγούμενο, είναι ο κίνδυνος να παρεκτραπεί το μάθημα σε μια διελκυστίνδα άσκοπων διαξιφισμών χωρίς όρια. Κι αυτό χρειάζεται να προληφθεί. Στο πλαίσιο του σεναρίου η παράμετρος του χρόνου είναι πάντοτε σημαντική. Τέλος, στα κείμενα που δίνονται στα δεύτερο δώρο με απόψεις υπέρ και κατά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών χρειάζεται να προσεχτεί πάλι ο χρόνος. Δεν είναι ανάγκη να αναγνωστούν στην τάξη όλα αυτά με σειρά. Ο διδάσκων ίσως μπορεί να έχει εκ των προτέρων επισημάνει απόψεις υπέρ και κατά,



υφολογικά διαφορετικές, με περισσότερη ή λιγότερη ιδεολογική φόρτιση, ώστε να εστιαστεί σε ορισμένα σημεία η προσοχή των ομάδων.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Κουτσογιάννης, Δ. 2012. Ο ρόμβος της γλωσσικής εκπαίδευσης. Στο *Μελέτες για την ελληνική γλώσσα. Πρακτικά της 32^{ης} συνάντησης του Τομέα Γλωσσολογίας, του Α.Π.Θ.* Θεσσαλονίκη: Ινστιτούτο Νεοελληνικών Σπουδών.



ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Δίωρο διαγνωστικό κριτήριο που γράφεται στην τάξη.

Α. Κείμενο: ΝΑΠ. ΜΑΡΑΒΕΓΙΑΣ: Κοινωνία της γνώσης ή της πληροφορίας

Πολύ συχνά στη δημόσια συζήτηση γίνεται αναφορά στην κοινωνία ή/και στην οικονομία της γνώσης, προκειμένου να χαρακτηριστεί η εποχή μας, κατά την οποία η πληροφόρηση-ενημέρωση είναι άφθονη, λόγω της διάδοσης των ηλεκτρονικών-ψηφιακών μέσων (τηλεόραση, ραδιόφωνο, Διαδίκτυο, μέσα κοινωνικής δικτύωσης κ.λπ.). Προφανώς, με την έκφραση αυτή, εννοείται κοινωνία ή οικονομία της πληροφορίας και όχι της γνώσης, **γιατί η μετατροπή της πληροφορίας σε γνώση απαιτεί μια σύνθετη εκπαιδευτική και διανοητική διαδικασία.**

Βέβαια, η κάθε είδους πληροφορία δεν είναι άφθονη και διαθέσιμη σ' όλο τον κόσμο. Σε περιοχές ολόκληρες του πλανήτη υπάρχουν ακόμη απαγορεύσεις και η πληροφορία «φιλτράρεται», λιγότερο ή περισσότερο, προκειμένου να είναι αρεστή στις διάφορες εξουσίες. Όμως, ακόμη και στις κοινοβουλευτικές δημοκρατίες δυτικού τύπου, η πληροφόρηση-ενημέρωση είναι πολλές φορές κατευθυνόμενη από συγκεκριμένα συμφέροντα προφανή ή/και αφανή, εξυπηρετεί συγκεκριμένες σκοπιμότητες και ελέγχεται από διάφορα κέντρα εξουσίας.

Η επικρατούσα άποψη διεθνώς, ότι η πληροφόρηση-ενημέρωση μπορεί να παρέχεται από οποιονδήποτε έχει τη δυνατότητα να διαδίδει πληροφορίες με έντυπα ή ηλεκτρονικά μέσα, είναι μια δημοκρατική κατάκτηση, γιατί επιτρέπει τον πλουραλισμό και την ελεύθερη έκφραση. Ωστόσο, επειδή η διάδοση της πληροφορίας έχει οικονομικό κόστος, πολύ συχνά οι δυνατότητες κατοχής των μέσων πληροφόρησης-ενημέρωσης, με αξιώσεις κάλυψης μεγάλων τμημάτων μιας χώρας ή/και του πλανήτη, περιορίζονται σε ελάχιστες επιχειρήσεις με ενδεχόμενα ιδιοτελή συμφέροντα.

Η κατάλυση του κρατικού μονοπωλίου στην πληροφόρηση-ενημέρωση με ηλεκτρονικά μέσα (ραδιοτηλεόραση) αποτέλεσε σε όλες τις χώρες ένα σημαντικό βήμα προς την ελευθερία και τη δημοκρατία, γιατί συμβάλλει, κατ' αρχάς, στη



διάδοση της πληροφορίας χωρίς πολιτικές και συχνά κομματικές σκοπιμότητες. Ο πολλαπλασιασμός των κατόχων ηλεκτρονικών (ψηφιακών) μέσων, μικρών ή μεγάλων, πληροφόρησης είναι προφανώς ακόμη ένα βήμα προς την ελευθερία.

Όμως, η απόλυτη ελευθερία, συχνά χωρίς τη δυνατότητα ελέγχου της βασιμότητας της πληροφορίας, οδηγεί σε παραπληροφόρηση και απαιτεί ένα εκπαιδευμένο κοινό για να είναι σε θέση να διακρίνει μεταξύ της αλήθειας και της αληθοφάνειας μιας πληροφορίας. Ένα τέτοιο εκπαιδευμένο κοινό είναι δύσκολο να υπάρχει σε μια οποιαδήποτε κοινωνία, γιατί στη μεγάλη πλειονότητά του δεν διαθέτει ούτε το χρόνο ούτε τα διανοητικά μέσα για να διακρίνει μεταξύ πληροφόρησης και παραπληροφόρησης, μεταξύ αλήθειας και ψεύδους. Πολύ περισσότερο, δεν μπορεί να μετατρέψει αυτόματα την πληροφορία σε γνώση. Γιατί η γνώση προϋποθέτει διαφορετικό τρόπο πρόσληψης και απαιτεί επεξεργασία της πληροφορίας μέσα από κατάλληλες εκπαιδευτικές διαδικασίες.

Στη σημερινή εποχή, η μετατροπή της πληροφορίας σε γνώση γίνεται όλο και δυσκολότερη, γιατί η γνώση απαιτεί κόπο και διανοητική προσπάθεια, ενώ η πληροφορία προσλαμβάνεται παθητικά χωρίς απαιτήσεις. Οι μεγάλες δυσκολίες των εκπαιδευτικών διαδικασιών σε όλο τον κόσμο και σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης συνδέονται με την προσπάθεια που πρέπει να καταβάλλεται για να μετατραπεί η εύπεπτη πληροφορία σε απαιτητική γνώση.

Όμως, παρά τις δυσκολίες, η εκπαιδευτική προσπάθεια πρέπει να συνεχίζεται όχι μόνο στη διάρκεια της τυπικής εκπαίδευσης, αλλά και αργότερα με άλλα μαζικότερα μέσα. Σε μία χώρα που θέλει ενημερωμένους, ενεργούς και υπεύθυνους πολίτες, το κράτος πρέπει με κατάλληλους τρόπους και μέσα να προσφέρει τη δυνατότητα στους πολίτες του να επεξεργάζονται την παρεχόμενη πληροφόρηση-ενημέρωση, ώστε να τη διακρίνουν από την παραπληροφόρηση και να τη μετατρέπουν, όσο γίνεται περισσότερο, σε πραγματική γνώση.

Μία ανεξάρτητη και αδέσμευτη δημόσια ραδιοτηλεόραση μπορεί, μεταξύ άλλων, να συμβάλει σημαντικά στην επίτευξη αυτού του στόχου. Συνεπώς, η αποκατάσταση



της εύρυθμης λειτουργίας της δημόσιας ραδιοτηλεόρασης στη χώρα μας αποτελεί άμεση ανάγκη, προκειμένου να επιτελεί τον ευρύτερο εκπαιδευτικό και ενημερωτικό της ρόλο με υπευθυνότητα, αμεροληψία και μετριοπάθεια, όπως συμβαίνει σε όλες τις ευρωπαϊκές χώρες.

Β. Ασκήσεις:

B1) Να αναπτύξετε το ακόλουθο απόσπασμα: «... η μετατροπή της πληροφορίας σε γνώση απαιτεί μια σύνθετη εκπαιδευτική και διανοητική διαδικασία». (10 μόρια)

B2α) Να βρεθούν οι τρόποι ανάπτυξης της δεύτερης παραγράφου. (4 μόρια)

B2β) Να βρεθεί η δομή της ίδιας παραγράφου. (3 μόρια)

B3) Ποιον τρόπο και ποια μέσα πειθούς χρησιμοποιεί ο αρθρογράφος στην τρίτη παράγραφο; (8 μόρια)

B4) Να γράψετε δύο παράγωγα, ένα ουσιαστικό και ένα επίθετο, των επόμενων ρημάτων του κειμένου: αποτέλεσε, έχει, απαιτεί, μετατροπή, συμβαίνει. (10 μόρια)

Γ. Παραγωγή κειμένου: Να αναπτύξετε σε 400-450 λέξεις τους κινδύνους που πηγάζουν για την ελεύθερη πληροφόρηση από την κατοχή των μέσων ενημέρωσης σε εθνικό αλλά και σε παγκόσμιο επίπεδο από ελάχιστους οικονομικούς κολοσσούς. Το κείμενό σας θα δημοσιευτεί ως άρθρο στο περιοδικό «Για μια πολυφωνική Κοινωνία της Πληροφορίας». (40 μόρια)



E-gaming για μεσήλικες 101

Όλοι θέλουμε λίγο χρόνο για να ξεσκάσουμε μετά από μία κουραστική ημέρα στη δουλειά, το σχολείο ή το πανεπιστήμιο. Έτσι και εμείς οι έφηβοι έχουμε βρει τις ασχολίες μας για να χαλαρώνουμε. Μετά τη γενιά της αλάνας και τη γενιά του Γκάλη, η οποία σάρωσε τα παρκέ κάθε συλλόγου, ήρθε η γενιά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, του e-gaming.

Το e-gaming δεν έχει κάνει το κλικ στις προηγούμενες γενιές και καταλήγει να γίνεται το μαύρο πρόβατο των χόμπι. Γεννηθήκαμε και μεγαλώσαμε όμως με αυτό! Από το πρώτο Gameboy μέχρι το Playstation και τα παιχνίδια στον υπολογιστή, όλες αυτές οι συσκευές μάς συνόδευαν στις ελεύθερες ώρες τα απογεύματα και στις διακοπές μας. Δεθήκαμε με αυτό και πολύ περισσότερο όταν μας το απαγορεύατε γιατί ήταν ακατάλληλο για καθημερινή χρήση, γεννήσατε τον έρωτά μας με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Τα πιτσιρίκια σας, του 2005, είναι σήμερα ειδικοί στον χειρισμό κάθε ηλεκτρονικής συσκευής και κυρίως αυτών που έχουν σχέση με διασκέδαση. Πλέον εξελίχθηκαν και είναι κομμάτι της ζωής μας οπότε αν μας δείτε σε 10-15 χρόνια μετά τη δουλειά -αν έχουμε- να διαβάζουμε τις ειδήσεις στο internet, να διαβάζουμε ένα βιβλίο στην online βιβλιοθήκη και μετά να λιώνουμε στο Pro evolution ή το Football Manager, μη σας φανεί περίεργο. Ήρθε η ώρα να το δηλώσω χωρίς φόβο και αμφιβολία... ΤΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ Ο ΣΑΤΑΝΑΣ!

Δημιούργημα αυτής της εξέλιξης είναι και το League of Legends, ένα παιχνίδι τύπου MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Ως έφηβος, έχω εντάξει το e-gaming στις καθημερινές ασχολίες μου και κατ' επέκταση το LoL. Πρόκειται για μια διασκεδαστική ασχολία με αρκετό θέαμα και ενδιαφέρον, τόσο ενδιαφέρουσα μάλιστα που καταλαμβάνει πάνω από 2 ώρες στο ημερήσιο πρόγραμμά μου. Σε γενικές γραμμές, η μορφή του αφορά 10 ήρωες, οι οποίοι χωρίζονται σε 2 ομάδες των 5 και μάχονται για την κατάληψη της αντίπαλης βάσης. Ακόμα και αν είναι παιχνίδι, η επιτυχία απαιτεί προσπάθεια και συνεχή βελτίωση σε όλους τους τομείς του. Όταν



Ξεκίνησα το LoL, το 2010, θεώρησα πως είναι ένα απλό παιχνίδι για να περνά ευχάριστα ο ελεύθερος χρόνος, αργότερα όμως κατάλαβα πως κρύβει πολλά περισσότερα, πως έχει πιο πολλά να προσφέρει από μερικές ξεκούραστες και διασκεδαστικές ώρες. Άρχισα να καταλαβαίνω πως είναι άθλημα όπως ακριβώς έχουμε στο μυαλό μας το ποδόσφαιρο, το μπάσκετ και το βόλεϊ. Δεν υστερούσε πουθενά, και για να πείσω τον κάθε δύσπιστο θα το αναλύσω περισσότερο, συγκρίνοντάς το με το ποδόσφαιρο. Όπως οι κορυφαίοι ποδοσφαιριστές αναγνωρίζονται για το ταλέντο τους έτσι και οι κορυφαίοι παίκτες LoL χαρακτηρίζονται ταλαντούχοι διότι ενεργούν πρωτοποριακά και εκτελούν κινήσεις, τις οποίες άλλοι δε θα είχαν σκεφτεί. Η τεχνική και η τακτική έχουν την ίδια αξία στα δύο αθλήματα. Διαβαθμίζουν το επίπεδο των παικτών και αποτελούν τους σημαντικότερους παράγοντες τις επιτυχίας. Καλλιεργεί αξίες όπως τον υγιή ανταγωνισμό, την ομαδικότητα και τον σεβασμό για τον αντίπαλο όπως ακριβώς συμβαίνει και στον κλασικό αθλητισμό. Δεν είναι λίγες οι φορές που έδωσα ή δέχτηκα συγχαρητήρια για μία καλή κίνηση. Επίσης, πολλές φορές συνεργάστηκα με ομαδικό πνεύμα και κατάφερα να κερδίσω αγώνες διαπιστώνοντας πως δεν είχε καμία διαφορά με τη λειτουργία μου στο πλαίσιο της ομάδας μπάσκετ που αγωνίστηκα για 4 περίπου χρόνια. Ακόμα και αντιρατσιστικά λειτουργεί καθώς η επαφή με άτομα από όλον τον κόσμο δημιουργεί δεσμούς, έστω διαδικτυακούς, οι οποίοι προάγουν τον σεβασμό προς το διαφορετικό.

Για τους πιο καχύποπτους, οι οποίοι θα θίξουν το ζήτημα της φυσικής κατάστασης, τους παραπέμπω σε μία απλή αναζήτηση στο διαδίκτυο για τους επώνυμους παίκτες LoL. Εύκολα διακρίνει κανείς πως πρόκειται για άτομα με φυσιολογική φυσική κατάσταση σε καμία περίπτωση επιβαρημένη από την “καθιστική ζωή”. Άλλωστε πάντα υπάρχει χρόνος για σωματική άσκηση! Είναι ξεκάθαρη πλέον η ομοιότητα με κάθε άλλο άθλημα. Και τώρα πρέπει να ξεπεράσουμε το εμπόδιο της προκατάληψης για αποχαίνωση μπροστά στον υπολογιστή. Δεν έχει νόημα να κατηγορείται για παρακμή της πνευματικής υπόστασης του ανθρώπου μια ασχολία που απαιτεί συνεχή



εγρήγορση. Από προσωπική εμπειρία μπορώ να επιβεβαιώσω πως η ανάλυση των δεδομένων που λαμβάνει κανείς για τη λήψη αποφάσεων και την πρόβλεψη καταστάσεων ακονίζει το μυαλό και διευρύνει τη σκέψη αφού η φαντασία, η πρωτοτυπία και η διορατικότητα εξασκούνται άριστα. Και ας ολοκληρώσουμε αυτό το σύντομο debate που μόνος έστησα με εσάς, τους καχύποπτους, απέναντί μου, με το ζήτημα της αποξένωσης. Ακόμα και αν έχω φίλους με τους οποίους παίζουμε μαζί LoL, ομολογώ πως έχω γνωρίσει αρκετό κόσμο μέσα από την ασχολία αυτή. Μερικές φορές είχα την τύχη να γνωρίσω τα άτομα αυτά από κοντά. Σίγουρα το LoL ή οποιαδήποτε άλλη παρόμοια ασχολία δεν αντικαθιστά τη φυσική παρουσία των ατόμων του κοινωνικού μας κύκλου, αλλά από την άλλη δεν μπορεί να χαρακτηριστεί αποξενωτικό.

(Για όσους πείστηκαν πως το LoL είναι μια σοβαρή ασχολία με πολλά οφέλη για τους φίλους του, παραθέτω λίγα στοιχεία για την εξέλιξη του παιχνιδιού. Δημιουργήθηκε το 2009 και από νωρίς έδειξε πως θα έχει μεγάλη πρόοδο προσελκύοντας αρκετό κόσμο από τα δοκιμαστικά στάδιά του ακόμα (beta version). Μάλιστα οι δημιουργοί του δεν το αντιμετώπισαν σαν ένα απλό παιχνίδι από την αρχή κάνοντας σκληρή προσπάθεια για να προσφέρουν την καλύτερη δυνατή εμπειρία στους παίκτες. Μετά από 4.5 χρόνια παρουσίας έχει καθημερινά πάνω από 12 εκατομμύρια ενεργούς παίκτες σε Ευρώπη και Αμερική, δίνοντας την αίσθηση πως θα κυριαρχήσει στον χώρο του e-gaming. Το σημαντικότερο δείγμα όμως της μεγάλης αξίας που έχει αποκτήσει το LoL είναι η επαγγελματική διάσταση που έχει αναπτυχθεί εξελίσσοντας την έννοια του e-gaming σε e-sports. Ήδη υπάρχουν επαγγελματικές ομάδες οι οποίες συμμετέχουν σε επίσημα πρωταθλήματα και επαγγελματίες παίκτες οι οποίοι καθημερινά ασχολούνται με το LoL και κερδίζουν τα προς το ζην από αυτό. Αρκετές εταιρίες οι οποίες ασχολούνται με την τεχνολογία έχουν εκφράσει ενδιαφέρον για χορηγίες ενώ ήδη τα επίσημα τουρνουά έχουν εισέλθει στον χώρο του online στοιχήματος. Μερικά αξιοσημείωτα γεγονότα είναι η αναγνώριση του LoL ως επίσημου αθλήματος από την κυβέρνηση των Η.Π.Α., ώστε



οι επαγγελματίες να αποκτήσουν visa παραμονής, αλλά και η φιλοξενία του φετινού τελικού του παγκοσμίου πρωταθλήματος στο Staples Center, γήπεδο των Los Angeles Lakers.)

Κλείνοντας θα ήθελα να διευκρινίσω πως το LoL είναι μια μικρή πτυχή των e-sports τα οποία γενικότερα διατηρούν την ίδια φιλοσοφία. Σκοπός είναι οι προηγούμενες γενιές να ενημερωθούν κατάλληλα και να υποδεχτούν αυτό το είδος διασκέδασης χωρίς καχυποψία. Η σωστή χρήση έχει πολλά οφέλη!!