



**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: ΓΕΩΡΓΙΑ (ΓΙΟΥΛΗ) ΑΛΕΞΙΟΥ**



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**

**Θεσσαλονίκη 2013**



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ

επένδυση στην μακρινή της γνώση

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

## 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), - ΟΠΙΖΟΝΤΙΑ 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 Κοντσογιάννης

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)



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μακρινή της γνώση  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ  
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



## A. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

### **Tίτλος**

Από την πληροφορία στη γνώση και την αφύπνιση.

### **Εφαρμογή σεναρίου**

Γεωργία (Γιούλη) Αλεξίου

### **Δημιουργία σεναρίου**

Αντώνιος Μιχαηλίδης

### **Διδακτικό αντικείμενο**

Νεοελληνική Γλώσσα

### **Tάξη**

Γ' Λυκείου

### **Σχολική μονάδα**

1ο Γενικό Λύκειο Συκεών Θεσσαλονίκης

### **Χρονολογία**

Από 18-02-2014 έως 25-02-2014

### **Διδακτική/θεματική ενότητα**

Ενότητα 2η: Δοκίμιο

Υποενότητα: Άρθρο (Άρθρο και δοκίμιο)

### **Διαθεματικό**

Όχι

### **Χρονική διάρκεια**

4 διδακτικές ώρες

### **Χώρος**

I. Φυσικός χώρος:



Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας

II. Εικονικός χώρος: Facebook

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

Σύμφωνα με το συνταγμένο σενάριο, 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.

### **To σενάριο στηρίζεται**

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

### **To σενάριο αντλεί**

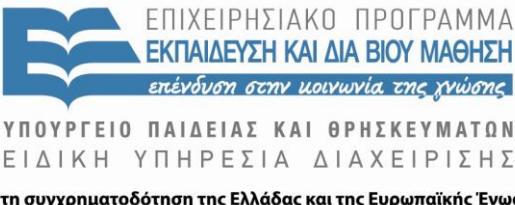
-

## **B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ**

Σύμφωνα με τον συντάκτη του, το σενάριο αφορά ένα πολυυσχητημένο 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



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



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 εστιάζεται 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 λαμβάνει χώρα ένας αγώνας αντιλογίας ανάμεσα σε υπερασπιστές και επικριτές των διαδικτυακών παιχνιδιών, ο οποίος κλείνει με ψηφοφορία και εξαγωγή αποτελέσματος με βάση ρουμπρίκα κριτηρίων που διανέμεται στους κριτές.

Στο τρίτο δίωρο, ο συντάκτης του σεναρίου προτείνει να επεξεργαστούν οι μαθητές ένα διαγνωστικό κριτήριο προσαρμοσμένο χρονικά και εστιασμένο σε ασκήσεις μελέτης παραγράφων και τρόπων πειθούς, το οποίο κλείνει με παραγωγή λόγου για θέμα σχετικό με το σενάριο. Κατά τη συγκεκριμένη εφαρμογή παρέλειψα αυτό το βήμα, για λόγους οικονομίας χρόνου και πρότεινα στους μαθητές μου να γράψουν το κριτήριο στο σπίτι τους (προαιρετικά) αφού το ανάρτησα στη σελίδα της τάξης στο Facebook.

## Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

### ***Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο***

Στο συνταγμένο σενάριο αναγράφεται: «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



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μακρινή της γνώση

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013

ΕΛΛΑΣ  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

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».



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μακρινά της ζωής

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο  
πρόγραμμα για την ανάπτυξη

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

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

Σύμφωνα με το συνταγμένο σενάριο:

«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 επομένων 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 νιοθετούν και εφαρμόζουν άλλες χώρες, άλλες θρησκείες, άλλοι πολιτισμοί.
- επομένως αναπτύσσεται ένα δημοκρατικό και ανεκτικό πνεύμα προς καθετί διαφορετικό, που γίνεται αντικείμενο σεβασμού και αναγνώρισης.
- νιοθετούν 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, όπως υπογραμμίζεται από τον συντάκτη του, επιδιώκει οι μαθητές να αποκτήσουν γνώσεις που άπτονται του προφορικού λόγου, του γραπτού λόγου αλλά και της ικανότητας να δημιουργούν και να χρησιμοποιούν



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μακρινά της ζωής

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

πρόγραμμα για την ανάπτυξη

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 περίσταση.
- 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».

Κατά την εφαρμογή του σεναρίου δεν οδηγήθηκαν οι μαθητές σε παραγωγή αρχείων Παρουσίασης ούτε σελίδων στο Slideshare.

### **Γραμματισμοί**

Σύμφωνα με το συνταγμένο σενάριο:

«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.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μακρινά της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

πρόγραμμα για την ανάπτυξη

- 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 Παρουσίασεις 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».

Κατά την εφαρμογή του σεναρίου δεν οδηγήθηκαν οι μαθητές σε παραγωγή αρχείων Παρουσίασης.

### Διδακτικές πρακτικές

Στο σενάριο σημειώνεται:

«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».

Κατά την εφαρμογή του σεναρίου ακολουθήθηκαν οι παραπάνω πρακτικές.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μακρινή της γνώση

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο  
πρόγραμμα για την ανάπτυξη

## Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

### *Αφετηρία*

Όπως υπογραμμίζει ο συντάκτης του σεναρίου, «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».

Επίσης επισημαίνει πως κύρια αφόρμηση για τη σύνταξη του σεναρίου 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 και εκθέτει ακολούθως τον προβληματισμό του: «Οι τεχνολογικές εξελίξεις ασφαλώς διεύρυναν κατά πολύ τις επιλογές των νέων για τον ελεύθερο χρόνο τους, αλλά προσέθεσαν ταυτόχρονα και άλλες αξιοπρόσεκτες παραμέτρους. Παραδειγματικά ας 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». Συμμεριζόμενη τις ανησυχίες του προχώρησα στην εφαρμογή του σεναρίου.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΛΛΑΣ  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο  
πρόγραμμα για την ανάπτυξη

## Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Όπως σημειώνει ο συντάκτης του σεναρίου, 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

Στο συνταγμένο σενάριο υπογραμμίζεται ότι 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, αντιμετωπίζονται οι ΤΠΕ και ως ένα περιβάλλον διεύρυνσης του χώρου και του χρόνου εργασίας των μαθητών και κυρίως συνεργασίας, ενώ ταυτόχρονα λειτουργούν και ως χώρος άντλησης πληροφοριών, ο οποίος όμως τίθεται υπό τη βάσανο της κριτικής για την αλήθεια και την ισχύ των προσφερόμενων πληροφοριών.

## Κείμενα

### Εκφραση-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!](#) (βλέπε στο [παράρτημα](#))



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013

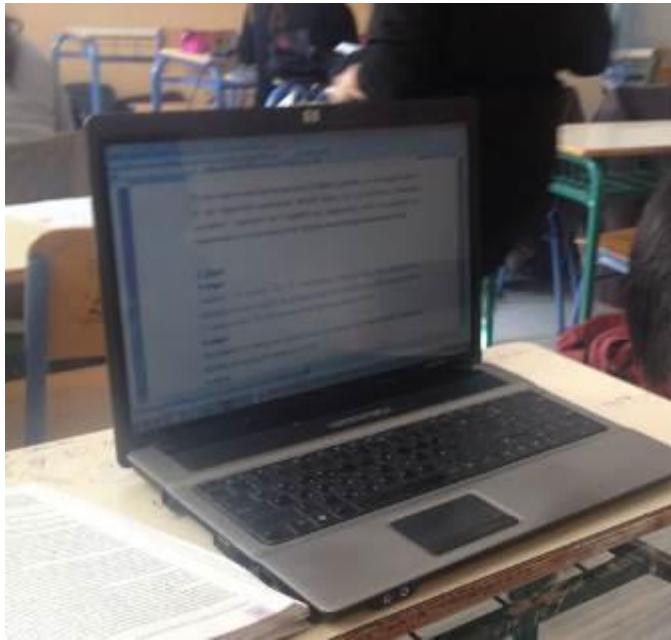
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Ναπ. Μαραβέγιας, [Κοινωνία της γνώσης ή της πληροφορίας](#) (Κυριακάτικη Ελευθεροτυπία, Κυριακή 23 Ιουνίου 2013)

### **Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις**

#### Πρώτο δίωρο

Το πρώτο δίωρο έγινε στην αίθουσα διδασκαλίας του τμήματος που φροντίσαμε να εξοπλίσουμε με πέντε υπολογιστές με σύνδεση στο διαδίκτυο (το προβολικό είναι μόνιμα εγκατεστημένο σε αυτή την αίθουσα διδασκαλίας). Μια μικρή δυσκολία αντιμετώπισα στην εξεύρεση των φορητών Η/Υ, αφού πριν λίγες μέρες το σχολείο μας έπεσε θύμα κλοπής. Σε συνεννόηση όμως με τους μαθητές το πρόβλημα λύθηκε, εφόσον αρκετοί από αυτούς προθυμοποιήθηκαν να φέρουν από τα σπίτια τους τους δικούς τους φορητούς υπολογιστές. Στο διάλειμμα φρόντισα να περάσω με τη βοήθεια των μαθητών στην επιφάνεια εργασίας τα αντίστοιχα φύλλα εργασίας και όλα ήταν έτοιμα για την εφαρμογή.



**Εικόνα 1. Προετοιμασία από το διάλειμμα**



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μακρινά της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

πρόγραμμα για την ανάπτυξη

Μόλις χτύπησε το κουδούνι και μπήκαν οι μαθητές στην τάξη εξήγησα σύντομα τόσο το περιεχόμενο όσο και τον σκοπό του σεναρίου και κάλεσα τους μαθητές να σχηματίσουν πέντε ομάδες. Οι μαθητές προτίμησαν να διατηρήσουν τις ομάδες που εργάζονται συνήθως. Επειδή όμως απουσίαζαν αρκετοί μαθητές (κάποια ίωση βρίσκεται σε έξαρση) άλλες ομάδες είναι εξαμελείς ενώ άλλες τετραμελείς. Οι ομάδες πήραν θέση γύρω από τους υπολογιστές και άνοιξαν τα Φύλλα Εργασίας, που αφορούν το κείμενο του Η. Γ. Μπεζεβέγκη «Ψυχολογικές και παιδαγωγικές επισημάνσεις για τη χρήση της πληροφορικής στην εκπαίδευση» (σχολικό εγχειρίδιο Έκφρασης-Έκθεσης σελ. 183-187). Παράλληλα άνοιξαν και τα βιβλία τους στην αντίστοιχη σελίδα για να εργάζονται με περισσότερη άνεση. Στη διάρκεια της πρώτης ώρας οι ομάδες επεξεργάζονταν τα φύλλα και ετοίμαζαν γραπτώς τις απαντήσεις τους.

Επέλεξα να διαφοροποιήσω ελαφρώς τα φύλλα εργασίας: Συγκεκριμένα, ζήτησα από τις ομάδες να απαντήσουν σε έγγραφο Word το πρώτο ερώτημα, που αφορούσε συγγραφή περίληψης, ενώ οι άλλες ερωτήσεις ζήτησα να απαντηθούν προφορικά με βάση σημειώσεις που θα κρατούσαν οι μαθητές στα τετράδιά τους. Δεν ζήτησα PowerPoint, όπως ζητείται στο σενάριο, για οικονομία χρόνου αλλά και επειδή πολύ συχνά έχουμε δουλέψει με αυτό το τμήμα PowerPoint.

Η πρώτη ομάδα (έξι μαθητές) μελέτησε από το Φύλλο Εργασίας το κείμενο και πύκνωσε τις τέσσερις πρώτες παραγράφους. Προχώρησε επίσης στην αντιμετώπιση των άλλων ερωτήσεων που αφορούσαν:

- τον εντοπισμό των θέσεων του κειμένου για την εξέλιξη της πληροφορικής επιστήμης.
- την επαλήθευση και την επικαιρότητα των θέσεων αυτών σήμερα δεδομένου ότι το κείμενο είναι γραμμένο το 1991.
- τον εντοπισμό των χαρακτηριστικών του επιστημονικού λόγου με βάση τη θεωρία (παραπομπή στο σχολικό βιβλίο και σε αντίστοιχες σελίδες στο διαδίκτυο).



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην παινωνία της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013

ΕΛΛΑΣ  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο  
πρόγραμμα για την ανάπτυξη

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

- δ) τη μελέτη ειδικού λεξιλογίου της Πληροφορικής με τη βοήθεια και του ηλεκτρονικού λεξικού του Ιδρύματος Μανόλη Τριανταφυλλίδη.

Αφού διάβασε το κείμενο και συζήτησε τους κύριους άξονες της περίληψης, χωρίστηκε σε υποομάδες για τη συγγραφή της περίληψης και την απάντηση των άλλων ερωτήσεων. Πριν το τέλος της πρώτης ώρας, συνεργάστηκε ξανά για την ανακοίνωση των επιμέρους εργασιών και τη βελτίωσή τους



Εικόνα 2. Η πρώτη ομάδα εργάζεται σε υποομάδες.



Εικόνα 3. Ευρύτερη συνεργασία μαθητριών της 1ης ομάδας



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μακρινή της γνώση  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



**Εικόνα 4. 1η ομάδα:** Οι υπεύθυνες για την περίληψη την μεταφέρουν από το χαρτί στον υπολογιστή

Η δεύτερη ομάδα μελέτησε από το [Φύλλο Εργασίας](#) το κείμενο και πύκνωσε τις παραγράφους 4-7. Επίσης ασχολήθηκε, σύμφωνα με το σενάριο, με ασκήσεις κοινές που αφορούσαν:

- α) τον εντοπισμό των θέσεων του κειμένου για την εξέλιξη της πληροφορικής επιστήμης.
- β) την επαλήθευση και την επικαιρότητα των θέσεων αυτών σήμερα δεδομένου ότι το κείμενο είναι γραμμένο το 1991.
- γ) τον εντοπισμό των χαρακτηριστικών του επιστημονικού λόγου με βάση τη θεωρία και την παραπομπή στο Wiki της τάξης.
- δ) τη μελέτη ειδικού λεξιλογίου της Πληροφορικής με τη βοήθεια και του ηλεκτρονικού λεξικού του Ιδρύματος Μανόλη Τριανταφυλλίδη.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην παινωνία της γνώσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013

ΕΛΛΑΣ  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

πρόγραμμα για την ανάπτυξη

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Εικόνα 5. Η 2η ομάδα εργάστηκε σε ολομέλεια σε όλες τις φάσεις.



Εικόνα 6. Μόνο κατά την προετοιμασία της παρουσίασης κάθε μέλος ανέλαβε να διαμορφώσει την τελική μορφή της απάντησης για την οποία ήταν υπεύθυνο.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΛΛΑΣ  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Η τρίτη ομάδα, σύμφωνα με το σενάριο, μελέτησε από το Φύλλο Εργασίας της το κείμενο και πύκνωσε τις παραγράφους 8-11. Ασχολήθηκε στη συνέχεια με ασκήσεις κοινές που αφορούσαν:

- α) τον εντοπισμό των θέσεων του κειμένου για την εξέλιξη της πληροφορικής επιστήμης.
- β) την επαλήθευση και την επικαιρότητα των θέσεων αυτών σήμερα δεδομένου ότι το κείμενο είναι γραμμένο το 1991.
- γ) τον εντοπισμό των χαρακτηριστικών του επιστημονικού λόγου με βάση τη θεωρία και την παραπομπή στο wiki της τάξης.
- δ) τη μελέτη ειδικού λεξιλογίου της Πληροφορικής με τη βοήθεια και του ηλεκτρονικού λεξικού του Ιδρύματος Μανόλη Τριανταφυλλίδη.



Εικόνα 7. Η τρίτη ομάδα συνεργάστηκε σε όλες τις φάσεις της δουλειάς

Η τέταρτη ομάδα μελέτησε από το Φύλλο Εργασίας το κείμενο και πύκνωσε τις παραγράφους 12-15, για να ασχοληθεί στη συνέχεια με ασκήσεις κοινές που αφορούσαν:



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

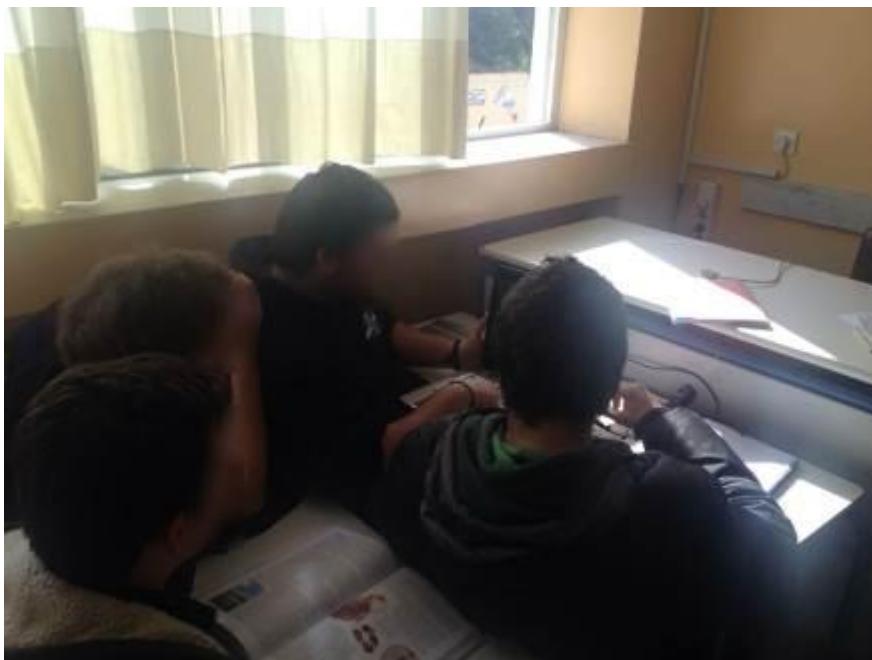


ΕΛΛΑΣ  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

πρόγραμμα για την ανάπτυξη

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

- α) τον εντοπισμό των θέσεων του κειμένου για την εξέλιξη της πληροφορικής επιστήμης.
- β) την επαλήθευση και την επικαιρότητα των θέσεων αυτών σήμερα δεδομένου ότι το κείμενο είναι γραμμένο το 1991.
- γ) τον εντοπισμό των χαρακτηριστικών του επιστημονικού λόγου με βάση τη θεωρία και την παραπομπή στο Wiki της τάξης.
- δ) τη μελέτη ειδικού λεξιλογίου της Πληροφορικής με τη βοήθεια και του ηλεκτρονικού λεξικού του Ιδρύματος Μανόλη Τριανταφυλλίδη.



Εικόνα 8. Η τέταρτη ομάδα, η μόνη που δεν ολοκλήρωσε την εργασία της, επέλεξε κι αυτή να συνεργάζεται σε όλες τις φάσεις

Η πέμπτη ομάδα μελέτησε, σύμφωνα με το σενάριο από το [Φύλλο Εργασίας](#) το κείμενο και πύκνωσε τις παραγράφους 16-19, για να ασχοληθεί στη συνέχεια με ασκήσεις κοινές που αφορούσαν:

- α) τον εντοπισμό των θέσεων του κειμένου για την εξέλιξη της πληροφορικής επιστήμης.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ  
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



β) την επαλήθευση και την επικαιρότητα των θέσεων αυτών σήμερα δεδομένου ότι το κείμενο είναι γραμμένο το 1991.

γ) τον εντοπισμό των χαρακτηριστικών του επιστημονικού λόγου με βάση τη θεωρία και την παραπομπή στο Wiki της τάξης.

δ) τη μελέτη ειδικού λεξιλογίου της Πληροφορικής με τη βοήθεια και του ηλεκτρονικού λεξικού του Ιδρύματος Μανόλη Τριανταφυλλίδη.



Εικόνα 9. Η πέμπτη ομάδα συνεργάζεται

Σύντομα οι ομάδες άρχισαν να με καλούν και να μου θέτουν το ερώτημα τι να κάνουν σε περίπτωση που τα στοιχεία που συλλέγουν από το τμήμα του κειμένου που επεξεργάζονται δεν είναι επαρκή, όσον αφορά τις ερωτήσεις για το λεξιλόγιο και για τον επιστημονικό λόγο. Τους έδωσα την οδηγία, σύμφωνα με το σενάριο, ότι μπορούν να μην περιορίζονται σε αυτό.

Όταν χτύπησε το κουδούνι, οι περισσότερες ομάδες βρίσκονταν στο στάδιο της τελικής διαμόρφωσης των απαντήσεων και της πληκτρολόγησης της περίληψης (εκτός από μία ομάδα που έγραψε κατευθείαν στον υπολογιστή, οι άλλες προτίμησαν



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην παιδεία της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

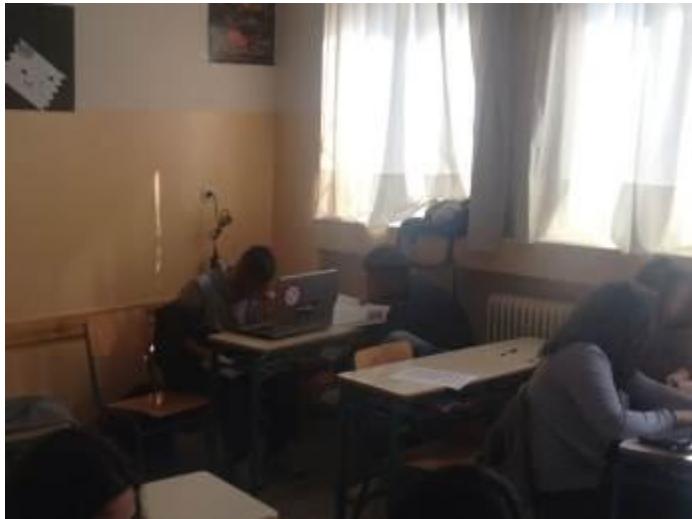


ΕΣΠΑ  
2007-2013

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

πρόγραμμα για την ανάπτυξη

το προσχέδιο της περίληψης να το γράψουν στο χαρτί). Μερικοί μαθητές ζήτησαν άδεια να παραμείνουν στο διάλειμμα ώστε να ολοκληρώσουν τις εργασίες τους.



**Εικόνα 10. Μερικοί μαθητές εξακολουθούν να εργάζονται και στο διάλειμμα.**

#### 2<sup>η</sup> ώρα 1<sup>ου</sup> διώρου:

Μόλις χτύπησε το κουδούνι, διαπίστωσα ότι οι περισσότεροι μαθητές είχαν επιστρέψει στην αίθουσα και πρότεινα να αρχίσει αμέσως η παρουσίαση των εργασιών. Μου ζήτησαν λίγο ακόμη χρόνο μέχρι να φροντίσουν τις τελευταίες λεπτομέρειες της παρουσίασης, ενώ η τέταρτη ομάδα ανακοίνωσε πως δεν πρόλαβε να ασχοληθεί με τις δύο τελευταίες ασκήσεις. Δόθηκε ένα πεντάλεπτο και αρχίσαμε με την παρουσίαση της πρώτης ερώτησης, της περίληψης, όπως προβλέπεται στο σενάριο.

Ενώ όμως παρουσίαζε η πρώτη ομάδα, παρατήρησα ότι οι υπόλοιποι δεν πρόσεχαν, απορροφημένοι με την τελειοποίηση των δικών τους εργασιών. Έτσι, τους ζήτησα να εντοπίσουν το βασικό λάθος στο οποίο υπέπεσαν οι συντάκτριες του κειμένου που ανακοινώθηκε. Υπενθύμισα ότι σκοπός της παρουσίασης των εργασιών δεν είναι η «αξιολόγηση», αλλά η υιοθέτηση καλών πρακτικών των άλλων ομάδων και ο εντοπισμός των λαθών. Ζήτησα από την υπεύθυνη της παρουσίασης της πρώτης ομάδας να επαναλάβει το κείμενο κι αυτή τη φορά εντοπίστηκε από αρκετούς το



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μακρινά της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013

ΕΛΛΑΣ  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

σφάλμα: χρήση σχολίου στην περίληψη. Εντοπίστηκαν βέβαια και τα θετικά στοιχεία της προσπάθειας.

Ακολούθησε η παρουσίαση των περιλήψεων από τις άλλες ομάδες. Όταν κάθε ομάδα ολοκλήρωνε την ανάγνωση μετά από παρότρυνσή μου (όπως προβλέπεται στο σενάριο), έκανε σύντομη αναφορά στη διαδικασία καθώς και στα κριτήρια επιλογής των στοιχείων που έκρινε σημαντικότερα για να συμπεριληφθούν στην πύκνωση του κειμένου. Έτσι, τέθηκαν και συζητήθηκαν στην τάξη καίρια ζητήματα για τη σύνταξη της περίληψης σχετικά με το τι μπορεί να παραλειφτεί και το τι πρέπει οπωσδήποτε να περιλαμβάνεται στην περίληψη κτλ. Όταν ολοκληρώθηκαν οι παρουσιάσεις, συζητήσαμε σύντομα το περιεχόμενο του άρθρου ώστε να περάσουμε ομαλά στις επόμενες ερωτήσεις.



Εικόνα 11. Από την παρουσίαση των περιλήψεων

Ακολούθησαν οι παρουσιάσεις των απαντήσεων των υπόλοιπων ερωτήσεων. Οι παρουσιάσεις ολοκληρώθηκαν στον προβλεπόμενο χρόνο



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μακρινή της γνώση

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

πρόγραμμα για την ανάπτυξη



Εικόνα 12. Παρουσίαση των επόμενων ερωτήσεων

Το κουδούνι χτυπούσε ενώ έδινα την ατομική εργασία για το σπίτι που προβλέπεται στο σενάριο: *Μελετήστε από το σχολικό σας εγχειρίδιο Έκφρασης-Έκθεσης (σελ. 192) το κείμενο των Ar. Ράπτη και Aθ. Ράπτη «Διαθεματικές δραστηριότητες: παιδαγωγικά παιχνίδια και προσομοιώσεις».* Αφού το διαβάσετε, δημιουργήστε ένα δίστηλο πίνακα σε αρχείο Word και καταγράψτε στην πρώτη στήλη τα παιχνίδια της μορφής που αναφέρουν οι δυο συγγραφείς του κειμένου και έπειτα στη δεύτερη στήλη τα παιχνίδια με τα οποία εσείς ή οι κοντινοί σας φίλοι ασχολείστε στον ελεύθερο χρόνο σας. Έπειτα προσπαθήστε σε μία παράγραφο να δικαιολογήσετε τις ομοιότητες ή τις διαφορές ανάμεσα στο περιεχόμενο των δύο στηλών.

Όταν, αργότερα στο σπίτι, άνοιξα τον υπολογιστή μου, είδα αναρτημένες τις εργασίες των ομάδων σε έγγραφα Word στη σελίδα της τάξης και τις απαραίτητες φωτογραφίες από το σημερινό μάθημα. Η πέμπτη ομάδα μάλιστα εκτός από την περίληψη έδωσε γραπτές απαντήσεις και στις άλλες ερωτήσεις.



**Ευρωπαϊκή Ένωση**  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
**ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ**

επένδυση στην μακρινή της γνώση

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

πρόγραμμα για την ανάπτυξη

## **ΠΕΡΙΛΗΨΑΡΑ**

Στο συγκεκριμένο απόσπασμα του κειμένου γίνεται λόγος για το πώς σχετίζεται ο χαρακτήρας των παιδιών με τη χρήση του υπολογιστή. Τα διαδικτυακά προγράμματα σφράζουν στη διάσχιση και την ομαδική εργασία χωρίς να αποξενώνουν τα παιδιά και μάλιστα η χρήση υπολογιστών ευνοεί τα παιδιά με αυτοέλεγχο καθώς η προσωπικότητα του παιδιού καθορίζει τη στάση του απέναντι σε αυτούς. Οι αντιδράσεις των παιδιών απέναντι στα ερεθίσματα που δέχονται, ως ένα ακόμα στοιχείο της προσωπικότητάς τους, καθιστούν αναγκαία την κατασκευή ηλεκτρονικών προγραμμάτων σύμφωνων με αυτές. Προκειμένου λοιπόν να κινητοποιηθεί το ενδιαφέρον των παιδιών όσον αφορά την τέλεση της μαθησιακής διαδικασίας μέσω υπολογιστή χρειάζεται η κατανόηση της στάσης τους απέναντι σε αυτούς καθώς και η δημιουργία προγραμμάτων με κύριο άξονα την ευχαρίστησή τους και την όστο το δυνατότερη προσαρμογή τους.

### **Εικόνα 13. Το κείμενο της 2ης ομάδας**

Βήμα 1ο

**Πηρηγηθεί παραγράφους 16-19:**

Ο συγγραφέας πιστεύει πως το υπόβαθρο των μαθητών κίνησε κατελλιτικός παράγοντας για την χρήση της αρχαλογίας και παραθέτει ως προβλήματα που ενδεχομένως δημιουργούνται. Επιπλέον η σημειώσια του ενήλικου (γονέα, δασκάλου) στους διάλογους της γηρασίας της νέας τεχνολογίας κίνησε μεγάλητ, κανόνι σ δασκαλούς είναι κύριος υπεύθυνος για την κατόφτηση του διδακτικού πονούτου. Τέλος τα νέα προγράμματα οφείλουν να σέρνονται θέση τη προσωπικότητα των μαθητή όσο και των ρόλων των δασκαλών, οπωρώνοντας στο παιδικό πατούλιαρο πατούλιαρια.

Βήμα 2ο

Στις παραγράφους 16-19 διαβάζουμε για χρήση των Η/Υ στην εκπαίδευση. Αυτό και μόνο το γεγονός μας δείχνει την εξέλιξη της αλητροφορικής. Πώς συγκεκριμένα η εξουκείστη των δασκαλών και των μαθητών με τη χρήση των υπολογιστών φωνερώνει την ανάπτυξη της νέας τεχνολογίας στο σχολείο.

Βήμα 3ο

Στις τέσσερις τελευταίες παραγράφους αναφέρεται κάποια γαρακτηριστικά παραδείγματα τα οποία ελπίζεινα υλοποιηθούν στο μέλλον. Αυτό το γεγονός μας κάνει να καταλάβουμε ότι το κείμενο έχει γραφεί πολύ καρφ πριν τη σημερινή εποχή. Τελικά ο συγγραφέας επιβεβαιώνεται εσόδους γνωρίζουμες πως έχουν ήδη υλοποιηθεί.

Βήμα 4ο

Στις παραγράφους 16-19 υπάρχουν οι εξής όροι :

1. επεξεργασία κειμένου
2. προγραμματισμός
3. διδασκαλία σχολικών μαθημάτων
4. ηλεκτρονική αρχαλογία
5. computers
6. Η/Υ

### **Εικόνα 14. Το κείμενο 5ης ομάδας**



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μοναδική της γνώση

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



Μου αρέσει! · Σχολιάστε · πριν από 34 λεπτά

ανέβασες ένα αρχείο.  
ε όχι περιληφτη, αλλά "περιληφάρα"!

Ομάδα 4.docx

Λήψη

Προεπικόπηση

Ανέβασμα αναθεωρημένης έκδοσης

μη και άλλες απαντήσεις

Ομάδα 5.doc

Λήψη

Προεπικόπηση

Ανέβασμα αναθεωρημένης έκδοσης

“χαλιάστε - 2 ώρες πριν

τε ένα σχόλιο...



Εικόνα 15. Οι αναρτήσεις στη σελίδα της τάξης



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ  
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Δεν μου αρέσει · Σχολιάστε · 7 ώρες πριν



**Εικόνα 16. Σχόλια και προς και από αυτούς που απονείδιζαν**

Πριν από το επόμενο δίωρο αρκετοί μαθητές (όχι όλοι, Γ' Λυκείου γαρ!), φρόντισαν να στείλουν με ηλεκτρονικό ή να μου παραδώσουν με παραδοσιακό τρόπο τις εργασίες που τους είχα αναθέσει στο σπίτι. Το πιο μεγάλο ενδιαφέρον, όμως, παρουσιάζει το μήνυμα που έλαβα στο προσωπικό μου ηλεκτρονικό ταχυδρομείο από κάποιον μαθητή μου:

Προς Εγώ

Επειδή μιλάμε για τα video games θυμήθηκα ένα σχετικό βίντεο για αυτά και σκέφτηκα να σας το στείλω „έχει μπινέλικια να ξέρετε, αλλά ουσιαστικά ετσι μιλάμε μεταξύ μας οι νέοι και το ξέρετε ...  
Οριστε : [http://www.youtube.com/watch?v=W1\\_oQ-nb2E4](http://www.youtube.com/watch?v=W1_oQ-nb2E4)

Είδα το βίντεο και συμφώνησα με τον αποστολέα του: Πράγματι μεστό επιχειρημάτων, πολύ χρήσιμο για προβληματισμό και συζήτηση σχετική με το θέμα μας, αλλά και με γλώσσα αρκετά αιχμηρή. Προβληματίστηκα αρκετά για το αν θα



**Ευρωπαϊκή Ένωση**  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
**ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ**  
επένδυση στην μακρινή της γνώση

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

ΕΛΛΑΣ  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΈΝΩΣΗ  
πρόγραμμα για την ανάπτυξη

έπρεπε να το προβάλω στην τάξη. Τελικά, αφού το σκέφτηκα και το συζήτησα αρκετά με φίλους συναδέλφους και από το «Διάλογο», αποφάσισα να κοινοποιήσω την πρόταση του μαθητή στους συμμαθητές του χωρίς όμως να δώσω και το link του βίντεο. Διατύπωσα τις επιψυλάξεις μου και σημείωσα ότι, αν κάποιος θέλει να δει το βίντεο, δεν έχει παρά να ζητήσει από τον συμμαθητή του, που το πρότεινε, τη διεύθυνσή του στο YouTube.

#### **Giouli Alexiou**

Παιδιά σας προωθώ ένα e mail που μου έστειλε ο [REDACTED] Ως κείμενο αρκετά αθυρόστομο, όπως παρατηρεί και ο ίδιος, αλλά περιλαμβάνει πολλά ενδιαφέροντα επιχειρήματα για να τα υιοθετήσουμε ή να τα αντικρούσουμε, ενώψει του μεθαυριανού debate:

Προς Εγώ

Σήμερα στις 1:15 μ.μ.

Επειδή μιλάμε για τα video games θυμήθηκα ένα σχετικό βίντεοκι για αυτα και σκέφτηκα να σας το στείλω ..εχει μπινελικια να ξέρετε,αλλα ουσιαστικά ετσι μιλάμε μεταξύ μας οι νέοι και το ξέρετε ...

Οριστε : <http://m.youtube.com/> : Ζητάτε τη διεύθυνση από τον και το βλέπετε με δική σας ...ευθύνη! \*;) ματάκι



Μου αρέσει! · Σχολιάστε · Κοινοποιήστε · 21 Φεβρουαρίου στις 10:58 μ.μ.

Την εδών 6

Την επόμενη ημέρα με πλησίασαν αρκετοί μαθητές την ώρα της εφημερίας μου και μου δήλωσαν ότι γνώριζαν το βίντεο και ότι δεν ήταν και τόσο τολμηρό. Διαπίστωσα ότι ...ανήκουμε σε διαφορετική γενιά!



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

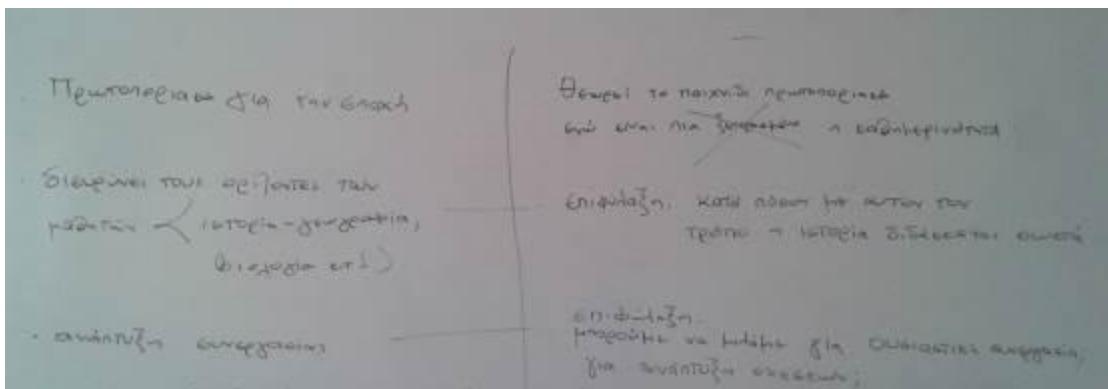


Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

## 2<sup>ο</sup> δίωρο

Κατά την πρώτη ώρα του δίωρου, παρουσιάστηκαν από τους μαθητές οι απαντήσεις τους στην εργασία για το σπίτι. Σύμφωνα με το σενάριο, κατέγραφα στον πίνακα τις απαντήσεις και ο πίνακας άρχισε να γεμίζει κυρίως με τις ονομασίες παιχνιδιών με τα οποία οι μαθητές ασχολούνται στον ελεύθερο χρόνο, ενώ παράλληλα γινόταν σύγκριση με τα παιχνίδια της μορφής που αναφέρουν οι δυο συγγραφείς του κειμένου.

Εκφράστηκε έντονα η επιθυμία των μαθητών να σταματήσει αυτή η καταγραφή και να εστιάσουμε περισσότερο στην άσκηση κριτικής του κειμένου του σχολικού βιβλίου (Αρ. Ράπτη και Αθ. Ράπτη «Διαθεματικές δραστηριότητες: παιδαγωγικά παιχνίδια και προσομοιώσεις»). Έτσι ο πίνακας σβήστηκε και γρήγορα ξαναγέμισε. Οι μαθητές έκριναν το συγκεκριμένο παιχνίδι, έτσι όπως παρουσιάζεται από το κείμενο, με σύγχρονη οπτική. Στα θετικά του καταλόγισαν ότι ήταν για την εποχή του πρωτοποριακό, ότι βοηθούσε στη διεύρυνση των οριζόντων των μαθητών και στην ανάπτυξη της μεταξύ τους συνεργασίας. Στη συνέχεια αρνήθηκαν πια τον χαρακτηρισμό «πρωτοποριακό» με τα σημερινά δεδομένα και εξέφρασαν επιφυλλάξεις σχετικά με το κατά πόσον μπορεί να βοηθήσει στη «σωστή» διαδασκαλία της ιστορίας ή για το κατά πόσο μπορεί να συμβάλει στην ανάπτυξη ουσιαστικής συνεργασίας και σχέσεων.



Έτσι, με αφορμή τον προβληματισμό αυτό έγινε ένα καλό ξεκίνημα για την επεξεργασία του θέματος που προβλέπει το σενάριο.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μακρινή της γνώση

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

πρόγραμμα για την ανάπτυξη

Στη συνέχεια οι μαθητές διάβασαν, σύμφωνα με το σενάριο, από το διαδίκτυο τα κείμενα μια φωνή υπέρ των διαδικτυακών παιχνιδιών (και ΕΔΩ) και απόψεις από το διαδίκτυο υπέρ και κατά (και ΕΔΩ). Μέχρι το τέλος της πρώτης ώρας του δίωρου οι μαθητές στις ομάδες τους ασχολήθηκαν με την καταγραφή:

- επιχειρημάτων υπέρ των διαδικτυακών ηλεκτρονικών παιχνιδιών,
- επιχειρημάτων εναντίον των διαδικτυακών ηλεκτρονικών παιχνιδιών,
- του ιδεολογικού φορτίου που διακρίνουν στα κείμενα,
- των γλωσσικών επιλογών των συντακτών,
- των μηνυμάτων που λανθάνουν πίσω από τις λέξεις κάθε κειμένου.

Εγώ περιφερόμουν από ομάδα σε ομάδα και παρατηρούσα τη δουλειά τους.

Κατά τη δεύτερη ώρα του δίωρου οργανώθηκε, σύμφωνα με το σενάριο, αγώνας αντιλογίας με θέμα τα διαδικτυακά ηλεκτρονικά παιχνίδια. Ρώτησα τους μαθητές μου αν γνώριζαν τους κανόνες που διέπουν συνήθως αυτούς τους αγώνες. Επειδή πολλοί θα λάμβαναν μέρος ή θα παρακολουθούσαν πρώτη φορά θεώρησα καλό να προβάλω μέσω του βιντεοπροβολέα τους παρακάτω κανόνες (πολύ κοντά στους κανόνες των αγώνων επιχειρηματολογίας, ελαφρώς προσαρμοσμένους για τις ανάγκες του μαθήματος):



**Ευρωπαϊκή Ένωση**  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



**ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**  
**ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ**

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

<p><b>Λόγος</b> (5-6 χρόνια)</p> <p>Σε δύο χρόνια 5 λεπτά να μπορείτε να επηρεάσετε την απρόβοτη παιδική ανάπτυξη σας. Αλλά τούτο μπορείτε μόνον σε 3.</p> <p><b>Ειδικοί όροι διεξαγωγής:</b></p> <p>Έργα των Πρώτων ομάδης είναι:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Οροφής με θέματα;</li> <li>2. Συναζή παρούσαση της θέσης;</li> <li>3. Διατάξεις επαγγελμάτων</li> </ol> <p>(Χρόνος: 2-3 λεπτά)</p> <p>Έργα των Δεύτερων ομάδης είναι:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ανάπτυξη της καιρογραμμολογίας του αρίθμοτου ομάδης της ουδικούς ομάδας;</li> <li>2. Υποστήριξη του Αντίλογου με νέα, σημαντικότερα &amp; εξιτακτικά επαγγελμάτων</li> </ol> <p>(Χρόνος: 2-3 λεπτά)</p> <p>Έργα των Τρίτων ομάδης είναι:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Η τέλειη αντίκρουση της καιρογραμμολογίας του Λόγου.</li> <li>2. Η συνοπτική ανακαρδίαση των επαγγελμάτων της ομάδας υπαρχειμόντων τα καρότσα σημαία της, χωρίς όμως να επένδυσε επαγγελμάτων που δίνουν νέες διανοούσες στο θέμα. Ακό μηροποίηση όμως τι νέα παραδέχεμαν λογιζόνται τις νέες επαγγελμάτες, συνεπάδει να ακοφεύγουνται.</li> </ol> <p>(Χρόνος: 1-2 λεπτά)</p>	<p><b>Αντίλογος (5-6 χρόνια)</b></p> <p>Σας δίνουνται 5 λεπτά να συγκεντρώσετε και να σημανθείτε τα επιχειρήματά σας. Αλλά τούτο μπορείτε μόνον οι 3. Στόχος σας είναι να αναπτυξθείτε τα επιχειρήματα της αλλήγου μαθητή.</p> <p><b>Ειδικοί όροι διεξαγωγής:</b></p> <p>Έργα των Πρώτων ομάδης είναι:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Αποδοχή (ή απόρρηψη) των ορισμάτων</li> <li>2. Γενική παρούσαση της αντίθεσης;</li> <li>3. Αντίκρουση των γενικών επαγγελμάτων του αρίθμοτου ομάδης της ουδικούς ομάδας και λήψης ειδικής γνώσης.</li> </ol> <p>(Χρόνος: 2-3 λεπτά)</p> <p>Έργα των Δεύτερων ομάδης είναι:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Αντίκρουση της Επαγγελματολογίας των ομάδων της αντίστοιχης ομάδας;</li> <li>2. Υποστήριξη του Αντίλογου με νέα, σημαντικότερα &amp; εξιτακτικά επαγγελμάτων</li> </ol> <p>(Χρόνος: 2-3 λεπτά)</p> <p>Έργα των Τρίτων ομάδης είναι:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Η τέλειη αντίκρουση της επαγγελματολογίας του Λόγου.</li> <li>2. Η συνοπτική ανακαρδίαση των επαγγελμάτων της ομάδας υπαρχειμόντων τα καρότσα σημαία της, χωρίς όμως να επένδυσε επαγγελμάτων που δίνουν νέες διανοούσες στο θέμα. Ακό μηροποίηση όμως τι νέα παραδέχεμαν λογιζόνται τις νέες επαγγελμάτες, συνεπάδει να ακοφεύγουνται.</li> </ol> <p>(Χρόνος: 1-2 λεπτά)</p>
---	---

Επίσης πρόβαλα και τα καθήκοντα του χρονομέτρη και των κριτών,

#### Χρονομέτρης:

Είναι υπεύθυνος για την τίμηση των χρόνων. Αφορεί το λόγο από τους ομάδητές που τον υπερβαίνουν

Είναι υποχρεωμένος να ειδοποιεί τους ομάδητές 1 λεπτό πριν εκπνεύσει ο χρόνος τους

#### Κριτές

Λαμβάνουν υπόψη τα στοιχεία του πίνακα και βαθμολογούν με άριστα το 5



**Ευρωπαϊκή Ένωση**  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
**ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ**  
επένδυση στην μακρινά της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

πρόγραμμα για την ανάπτυξη

όπως και τη ρουμπρίκα αξιολόγησης που είχα φροντίσει να φωτοτυπήσω για τους κριτές.

	Επίδοση			Αποτελέσματα
Κριτήρια	Χαμηλή (β. 1)	Μέτρια (β. 3)	Εξαιρετική (β. 5)	
Επαρκή επιχειρήματα	Πενιχρά σε αριθμό ή ασήμαντα επιχειρήματα	Αρκετά αλλά όχι σημαντικά ή λίγα αν και σημαντικά επιχειρήματα	Πλούσια σε αριθμό επιχειρήματα και ουσιαστικά	
Παρουσίαση	χαμηλόφωνη, χωρίς χρήση του σώματος, με έντονο τρακ	Μέτρια χωρίς καθαρό και δυνατό λόγο, μέτρια χρήση της όλης εικόνας των ομιλητών	Καθαρός και δυνατός λόγος, άριστος συνδυασμός έκφρασης και σώματος	
Πειστικότητα	Καθόλου πειστική	Αρκετά Πειστική	Πολύ πειστική	
Χρόνος	η ομάδα διαχειρίστηκε χωρίς επιτυχία τον χρόνο της	η ομάδα εκμεταλλεύτηκε τον χρόνο της αλλά υπό πίεση του διαιτητή	η ομάδα εκμεταλλεύτηκε τον χρόνο της αλλά υπό πίεση του διαιτητή	η ομάδα εκμεταλλεύτηκε τον χρόνο της αλλά υπό πίεση του διαιτητή
				<b>ΣΥΝΟΛΟ:</b>

Συζητήσαμε σύντομα για τα διαδικαστικά και μετά, με τη βοήθεια των μαθητών μου, μετακινήσαμε κατάλληλα τα θρανία ώστε να εξυπηρετηθεί η διαδικασία:



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μακρινή της γνώση

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

πίνακας

έδρα

Βήμα σμιλητών

Ομάδα αντίλογου

Ομάδα αντίλογου

Ομάδα αντίλογου

Ομάδα λόγου

Ομάδα λόγου

Ομάδα λόγου

κριτές

κριτές

κριτές

κριτές

κριτές

κριτές

κριτές

κριτές

πίνακας

Ακολούθησε η οργάνωση του αγώνα αντίλογίας. Οι ομάδες συγκροτήθηκαν με επιλογή μεταξύ όσων προσφέρθηκαν εθελοντικά, όπως προβλέπεται στο σενάριο.

- Ομάδα Λόγου: υπερασπιστές των ηλεκτρονικών παιχνιδιών: 5 άτομα
- Ομάδα Αντίλογου: κατήγοροι των ηλεκτρονικών παιχνιδιών: 5 άτομα

(Ενώ το σενάριο τοποθετεί στη θέση του Λόγου τους υπερασπιστές των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, οι ομάδες των εθελοντών μου ζήτησαν το αντίθετο: Λόγος οι κατήγοροι των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και Αντίλογος οι υπερασπιστές τους. Δεν είχα αντίρρηση και ανέγραψα στον πίνακα τις ομάδες του Λόγου και του Αντίλογου).



Εικόνα 17. Η ομάδα του Λόγου συνεργάζεται για την εύρεση και την καταγραφή υλικού



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην παινωνία της γνώσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Εικόνα 18. Η ομάδα του Αντίλογου, οι υπερασπιστές των ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Χρονομέτρης για τήρηση χρόνων: μία μαθήτρια



Εικόνα 19. Τα σύγχρονα κινητά, ευτυχώς, έχουν χρονόμετρο

Κριτές: Οι υπόλοιποι μαθητές της τάξης.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μακρινή της γνώση  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ



ΕΣΠΑ  
2007-2013

ΕΛΛΑΣ  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

πρόγραμμα για την ανάπτυξη

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Εικόνα 20. Οι υπόλοιποι μαθητές σε ρόλο κριτή

Οι μαθητές πήραν τις θέσεις τους και δόθηκαν πέντε λεπτά στις δύο ομάδες να σημειώσουν τα επιχειρήματά τους ώστε να ξεκινήσει ο αγώνας λόγων. Όσο αυτοί οργάνωναν το υλικό τους, μοίρασα στους κριτές τη ρουμπρίκα για τη βαθμολογία, τους ζήτησα να τη μελετήσουν προσεκτικά και περιφερόμουν ανάμεσά τους λόγοντας ορισμένες απορίες που προέκυψαν. Συμφωνήσαμε όλοι να βαθμολογείται χωριστά κάθε ομιλητής ως προς κάθε κριτήριο που θέτει η ρουμπρίκα και το άθροισμα να είναι ο βαθμός της ομάδας. Η υπεύθυνη μαθήτρια για τον χρόνο ειδοποίησε ότι πέρασαν τα πέντε λεπτά της προετοιμασίας και κάλεσε στο βήμα την πρώτη ομιλήτρια της ομάδας του λόγου. Από αυτή τη στιγμή και μέχρι το τέλος του debate δεν είχα κανέναν ενεργό ρόλο, παρά παρατηρούσα και φωτογράφιζα, χωρίς να παρεμβαίνω.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην παινωνία της γνώσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Εικόνα 21. Η πρώτη ομιλήτρια του Λόγου



Εικόνα 22. Ο πρώτος ομιλητής του Αντίλογου

Η πρώτη ομιλήτρια του Λόγου όρισε το θέμα (αξιοποίησε πολύ καλά το υλικό που μελετήθηκε την προηγούμενη διδακτική ώρα), παρουσίασε τη γενική θέση και επιχειρηματολόγησε. Ο πρώτος ομιλητής του Αντίλογου δεν ασχολήθηκε με τον ορισμό του θέματος, παρουσίασε τη γενική θέση της ομάδας του και ανασκεύασε ορισμένα από τα επιχειρήματα της πρώτης ομάδας. Ο χρόνος του επέτρεψε να παρουσιάσει και δύο καινούργια επιχειρήματα. Κανένας ομιλητής δεν υπερέβη τον χρόνο ούτε και τον εξάντλησε.



Εικόνα 23. Η δεύτερη ομιλήτρια του Λόγου



Εικόνα 24. Ο δεύτερος ομιλητής του Αντίλογου



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μακρινά της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

πρόγραμμα για την ανάπτυξη

Η δεύτερη ομιλήτρια πολύ προσεκτικά ανασκεύασε και τα δύο επιχειρήματα που προέβαλε ο προηγούμενος ομιλητής, προέβαλε νέα συμπληρωματικά και εξειδικευμένα. Εξάντλησε όλο τον χρόνο, χωρίς τον υπερβεί. Ο ομιλητής του αντίλογου ασχολήθηκε αρκετά με την ανασκευή των επιχειρημάτων της προηγούμενης ομιλήτριας και δεν πρόλαβε μάλλον να αναφέρει όλα τα επιχειρήματα που είχε κατά νου να προσθέσει, στην προσπάθειά του να σεβαστεί το χρονικό όριο.



Εικόνα 25. Η τρίτη ομιλήτρια του Λόγου



Εικόνα 26. Ο τρίτος ομιλητής του Αντίλογου

Η τρίτη ομιλήτρια του Λόγου σεβάστηκε απόλυτα τις οδηγίες και οργάνωσε κατάλληλα τον λόγο της (αντίκρουση επιχειρημάτων αντίπαλης ομάδας – συγκεφαλαίωση επιχειρηματολογίας της ομάδας της). Υπερέβη κατά (πολύ) λίγο το χρόνο αναγκάζοντας τη μαθήτρια που κρατούσε το χρονόμετρο να την επαναφέρει. Αντίθετα, ο τρίτος ομιλητής του Αντίλογου δεν τήρησε τους κανονισμούς, επιχείρησε να εισαγάγει νέο επιχείρημα και, καταλαβαίνοντας το σφάλμα του, το άφησε μισό για να προσπαθήσει να συγκεφαλαίωσει την επιχειρηματολογία της ομάδας του. Τέλος, άφησε την προσπάθεια ημιτελή (χωρίς να επιχειρήσει να αντικρούσει την επιχειρηματολογία της αντίπαλης ομάδας) και αποχώρησε από το βήμα.



**Ευρωπαϊκή Ένωση**  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
**ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ**  
επένδυση στην παινωνία της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΛΛΑΣ  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

ΕΣΠΑ  
2007-2013  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

Μόλις τελείωσαν οι ομιλίες έδωσα ένα λεπτό χρόνο στους κριτές να καταλήξουν στη βαθμολογία τους. Μετά ένας ένας ανακοίνωνε τη βαθμολογία και εγώ την κατέγραφα στον πίνακα



Εικόνα 27. Οι κριτές ολοκληρώνουν το έργο τους

A	B
54	39
50	39
48	38
52	38
46	41
52	42

Εικόνα 28. Τμήμα του πίνακα της τάξης με τη βαθμολογία των ομάδων

Ήταν φανερό ότι η ομάδα του Λόγου ξεπέρασε κατά πολύ την ομάδα του Αντίλογου στη βαθμολογία, μολονότι τα επιχειρήματα των μαθητών της δεύτερης ομάδας ήταν αρκετά ενδιαφέροντα, πρωτότυπα αρκετές φορές και πειστικά. Οι κριτές αιτιολόγησαν τη χαμηλή βαθμολογία της δεύτερης ομάδας παρατηρώντας ότι υστερούσε σε οργάνωση (κανένας από τους ομιλητές δεν κρατούσε σημειώσεις), με αποτέλεσμα συχνά να μην iεραρχούνται οι σκέψεις των ομιλητών/ να μην υπάρχει οργάνωση στην ομάδα – ποιος θα μιλήσει και γιατί. Αδυναμίες επίσης εντόπισαν στον τρόπο παρουσίασης (χωρίς χρήση του σώματος, χωρίς καθαρό και δυνατό λόγο) και στη διαχείριση του χρόνου, από ορισμένους ομιλητές.

Σε ερώτησή μου, στα κορίτσια της ομάδας του Λόγου, αν πιστεύουν αυτά που υποστήριξαν ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι βλαβερά, η απάντηση ήταν όχι. Οι ίδιες ομολόγησαν ότι παίζουν, η μία μάλιστα πάρα πολύ συχνά.

Το κουδούνι χτύπησε την ώρα που ζήτησα από το σύνολο των μαθητών να προσθέσουν επιπλέον επιχειρήματα που δεν ακούστηκαν είτε από την ομάδα του Λόγου είτε από την ομάδα του Αντίλογου. Αρκετοί την ώρα του διαλείμματος, κι ενώ



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΛΛΑΣ  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

επαναφέραμε τα θρανία της τάξης στην συνήθη τους διάταξη, πρόσθεταν νέα στοιχεία στην επιχειρηματολογία που είχε αναπτυχθεί.

Στο σενάριο προβλέπεται τρίτο δίωρο, με [διαγνωστικό κριτήριο](#) στην τάξη. Για λόγους οικονομίας χρόνου ανάρτησα το κριτήριο στη σελίδα της τάξης να το γράψουν – προαιρετικά – οι μαθητές στο σπίτι τους, κάτι που προτείνεται εξάλλου στο σενάριο στις «άλλες εκδοχές».

Η **Giouli Alexiou** ανέβασε ένα αρχείο.

Γεια σας παιδιά

Ολοκληρώνοντας την ενότητα ανεβάζω ένα δίωρο κριτήριο. Είναι προαιρετικό, για όποιον βρει χρόνο να το γράψει. Δεν έχει Περίληψη 😊.  
Αν κάποιος θέλει να γράψει και την περίληψη θα πρέπει να αφιερώσει τρεις περίπου ώρες ❤️



[Δίωρο διαγνωστικό κριτήριο.docx](#)

[Λήψη](#)

[Προεπισκόπηση](#)

[Ανέβασμα αναθεωρημένης έκδοσης](#)



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μακρινή της γνώση

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο  
πρόγραμμα για την ανάπτυξη

## 1. ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ

### Α' ομάδα: ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

**Να απαντήσετε στην πρώτη ερώτηση (1ο βήμα ) γραπτώς -σε ένα κείμενο word- μια περιεκτική παράγραφο, 80-100 λέξεις. Για τις υπόλοιπες τέσσερεις ερωτήσεις κρατήστε στα τετράδιά σας σημειώσεις, ώστε να μπορείτε να παρουσιάσετε τις απαντήσεις στην τάξη σε προσχεδιασμένο προφορικό λόγο.**

#### **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 (αν θέλετε αξιοποιήστε το αρχείο που θα βρείτε στο [wiki](#) ή επισκεφτείτε τη σελίδα [Χαρακτηριστικά του επιστημονικού λόγου](#)).



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μακρινή της γνώση

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

## Β' ομάδα: ΦΥΛΔΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

**Να απαντήσετε στην πρώτη ερώτηση (1ο βήμα ) γραπτώς -σε ένα κείμενο word- με μια περιεκτική παράγραφο, 80-100 λέξεις. Για τις υπόλοιπες τέσσερεις ερωτήσεις κρατήστε στα τετράδιά σας σημειώσεις, ώστε να μπορείτε να παρουσιάσετε τις απαντήσεις στην τάξη σε προσχεδιασμένο προφορικό λόγο.**

### **1<sup>ο</sup> 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 (αν θέλετε αξιοποιήστε το αρχείο που θα βρείτε στο [wiki](#) ή επισκεφτείτε τη σελίδα [Χαρακτηριστικά του επιστημονικού λόγου](#)).



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μακρινή της γνώση

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

## Γ' ομάδα: ΦΥΛΔΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

**Να απαντήσετε στην πρώτη ερώτηση (1ο βήμα ) γραπτώς -σε ένα κείμενο word- με μια περιεκτική παράγραφο, 80-100 λέξεις. Για τις υπόλοιπες τέσσερεις ερωτήσεις κρατήστε στα τετράδιά σας σημειώσεις, ώστε να μπορείτε να παρουσιάσετε τις απαντήσεις στην τάξη σε προσχεδιασμένο προφορικό λόγο.**

### **1<sup>ο</sup> 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**

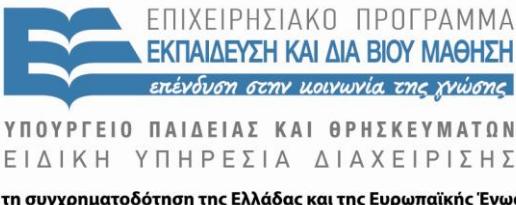
Εντοπίστε 5-8 όρους ειδικού λεξιλογίου της πληροφορικής (αρχίζοντας από το απόσπασμα που πυκνώσατε) και ερμηνεύστε τους με τη βοήθεια και του [ηλεκτρονικού λεξικού του Ιδρύματος Μανόλη Τριανταφυλλίδη](#).

#### **5ο βήμα**

Εντοπίστε τα χαρακτηριστικά του επιστημονικού λόγου με βάση τη θεωρία (αν θέλετε αξιοποιήστε το αρχείο που θα βρείτε στο [wiki](#) ή επισκεφτείτε τη σελίδα [Χαρακτηριστικά του επιστημονικού λόγου](#)).



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ  
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΛΛΑΣ  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο  
πρόγραμμα για την ανάπτυξη

## Δ' ομάδα: ΦΥΛΔΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

**Να απαντήσετε στην πρώτη ερώτηση (1ο βήμα ) γραπτώς -σε ένα κείμενο word- με μια περιεκτική παράγραφο, 80-100 λέξεις. Για τις υπόλοιπες τέσσερεις ερωτήσεις κρατήστε στα τετράδιά σας σημειώσεις, ώστε να μπορείτε να παρουσιάσετε τις απαντήσεις στην τάξη σε προσχεδιασμένο προφορικό λόγο.**

### **1<sup>ο</sup> 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 (αν θέλετε αξιοποιήστε το αρχείο που θα βρείτε στο [wiki](#) ή επισκεφτείτε τη σελίδα [Χαρακτηριστικά του επιστημονικού λόγου](#)).



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΛΛΑΣ  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

## Ε' ομάδα: ΦΥΛΔΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

**Να απαντήσετε στην πρώτη ερώτηση (1ο βήμα ) γραπτώς -σε ένα κείμενο word- με μια περιεκτική παράγραφο, 80-100 λέξεις. Για τις υπόλοιπες τέσσερεις ερωτήσεις κρατήστε στα τετράδιά σας σημειώσεις, ώστε να μπορείτε να παρουσιάσετε τις απαντήσεις στην τάξη σε προσχεδιασμένο προφορικό λόγο.**

### **1<sup>ο</sup> 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 (αν θέλετε αξιοποιήστε το αρχείο που θα βρείτε στο [wiki](#) ή επισκεφτείτε τη σελίδα [Χαρακτηριστικά του επιστημονικού λόγου](#)).



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην παιδεία της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ  
πρόγραμμα για την ανάπτυξη

## Z. ΆΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Ο συντάκτης του σεναρίου προτείνει, προκειμένου να περιοριστεί το σενάριο κατά δυο ώρες (στις τέσσερις δηλαδή ώρες), να αφαιρεθεί το δίωρο του κριτηρίου που γράφουν οι μαθητές στην τάξη και να δοθεί ως εργασία για το σπίτι. Αυτή την εκδοχή ακολούθησα κατά την εφαρμογή αυτή.

Επίσης προτείνει, προκειμένου να γνωρίσουν οι μαθητές άλλη μια δυνατότητα του Δεύτερου Ιστού κατά τη δεύτερη ώρα του πρώτου διώρου, να δημιουργήσουν προσωπικούς λογαριασμούς στο Slideshare για να αναρτήσουν εκεί τις Παρουσιάσεις που παρήγαγαν κατά το πρώτο δίωρο. Δεν επιχείρησα, λόγω έλλειψης χρόνου, να εφαρμόσω αυτή την εκδοχή

## H. ΚΡΙΤΙΚΗ

Το σενάριο εφαρμόστηκε χωρίς ιδιαίτερη δυσκολία και εντός των προβλεπόμενων χρονικών ορίων. Οι μαθητές συμμετείχαν με προθυμία διότι το θέμα τους ενδιέφερε πραγματικά. Φαίνεται δέχονται ιδιαίτερη πίεση από το περιβάλλον τους όσον αφορά την ενασχόλησή τους με τα video games και θεώρησαν το μάθημα σαν μια καλή ευκαιρία να συζητήσουν το θέμα και να εκφράσουν τη γνώμη τους. Βρήκαν πολύ διασκεδαστικό το debate και συμμετείχαν με ενδιαφέρον και ουσιαστικά όλοι, μέσα από τους ρόλους τους.

## Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

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



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μακρινά της ζωής

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

### Δίωρο διαγνωστικό κριτήριο που γράφεται στην τάξη.

**A. 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 τόπου, 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.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΛΛΑΣ  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο  
πρόγραμμα για την ανάπτυξη

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



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μακρινή της γνώση

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

πρόγραμμα για την ανάπτυξη

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.

**B. 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)



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην παινιά της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

## E-gaming 101

### (φωνή υπέρ των διαδικτυακών παιχνιδιών)

Όλοι θέλουμε λίγο χρόνο για να ζεσκάσουμε μετά από μία κουραστική ημέρα στη δουλειά, το σχολείο ή το πανεπιστήμιο. Έτσι και εμείς οι έφηβοι έχουμε βρει τα χόμπι 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 μας συνόδευσαν 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,



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΛΛΑΣ  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

ΕΣΠΑ 2007-2013  
πρόγραμμα για την ανάπτυξη

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

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 υγή 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 αθλημα. Και τώρα πρέπει να ξεπεράσουμε το εμπόδιο της προκατάληψης για αποχαύνωση 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, απέναντι 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



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μακρινή της γνώση

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013

ΕΛΛΑΣ  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

πρόγραμμα για την ανάπτυξη

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 αποκτούν 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 καχυπογία. Η σωστή χρήση έχει πολλά οφέλη!!

-TreyCe



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μακρινά της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο  
πρόγραμμα για την ανάπτυξη

## Διαδικτυακά παιχνίδια: Τι είναι και πως επιδρούν σε παιδιά και έφηβους

<http://osarena.net/games/diadikiaka-pechnidia-ti-ine-ke-pos-epidroun-se-pedia-ke-efivous.html>

(απόψεις από το διαδίκτυο...)

27 March, 2011

Γράφει ο Μακρής Ευάγγελος, M.Sc  
Κλινικός Ψυχολόγος, Υπ. Διδάκτωρ Παντείου Πανεπιστημίου  
Μέλος Ελληνικής Εταιρείας Μελέτης της Διαταραχής Εθισμού στο Διαδίκτυο

### 1. Τι είναι τα διαδικτυακά παιχνίδια;

Τα διαδικτυακά παιχνίδια είναι δισδιάστατα ή τρισδιάστατα παιχνίδια που παίζονται στον ηλεκτρονικό υπολογιστή ή στις παιχνιδομηχανές (π.χ. Playstation) και, μέσω του διαδικτύου, ο χρήστης μπορεί να παίζει και να αλληλεπιδρά με χρήστες από διάφορες χώρες, πολύ συχνά, σε έναν ενιαίο, εικονικό κόσμο.

Η θεματολογία τους ποικίλει, όμως τα περισσότερα και πιο διαδεδομένα διαδικτυακά παιχνίδια είναι παιχνίδια ρόλων και παρουσιάζουν ένα πλαίσιο Ηρωικής Φαντασίας (Massively Multiplayer Online Role Play Games- MMORPG).

Κάποια αρκετά διαδεδομένα παιχνίδια μπορεί να παίζονται διαδικτυακά, αλλά δεν είναι αμιγώς διαδικτυακά, μπορούν να παίχτονται και σε ατομικό υπολογιστή ή τοπικό δίκτυο (LAN).

Παραδείγματα πολύ γνωστών MMORPGs είναι το World of Warcraft (WoW), Lineage, Warhammer Online, Guild Wars, Lord of the Rings Online κ.α. Παιχνίδια που παίζονται όχι αποκλειστικά διαδικτυακά, αλλά είναι ιδιαίτερα δημοφιλή είναι τα Warcraft, Counter Strike, DoTA κ.α. Φυσικά υπάρχουν διαδικτυακά παιχνίδια που δεν ανήκουν στις παραπάνω κατηγορίες, όπως [to Second Life](#).

Τα στοιχεία που θα ακολουθήσουν αναφέρονται σε έρευνες πάνω σε MMORPGs, όμως αφορούν κάθε είδος διαδικτυακού παιχνιδιού.

2. Ποιες είναι οι διαφορές τους με τα μη διαδικτυακά παιχνίδια και για ποιο λόγο είναι τόσο δημοφιλή;



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΛΛΑΣ  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Τα διαδικτυακά παιχνίδια έχουν κάποια χαρακτηριστικά γνωρίσματα, τα οποία τα διαφοροποιούν από τα υπόλοιπα παιχνίδια.

Πρώτον, ο κόσμος που περιγράφουν 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. Δεύτερον, οι διαδικτυακές δυνατότητες επιτρέπουν την ταυτόχρονη επικοινωνία χιλιάδων παικτών, από διαφορετικές χώρες και πολιτισμικό υπόβαθρο, και την αλληλεπίδραση τους.

Αν στα δύο παραπάνω χαρακτηριστικά προσθέσει κανείς ένα ισχυρότατο σύστημα συνεχών ανταμοιβών/ενισχύσεων (ολοκληρώνω μια αποστολή, πάρινω ένα βραβείο και πηγαίνω για την επόμενη αποστολή και το επόμενο βραβείο), μέσα σε έναν κόσμο που συνεχώς εξελίσσεται και εμπλουτίζεται για να κρατάει τους παίκτες σε εγρήγορση ή και ανταγωνισμό, είναι ξεκάθαρο ότι τα διαδικτυακά παιχνίδια είναι σχεδιασμένα για να προσελκύουν μεγάλους αριθμούς παικτών και ότι τα τελευταία χρόνια αποτελούν μια ξεχωριστή μόδα για τους νέους (και όχι μόνο) ανθρώπους.

Άλλωστε, δεν θα πρέπει να παραβλέπει κανείς την κατεξοχήν κοινωνική φύση του διαδικτύου, η οποία παίζει πάρα πολύ μεγάλο ρόλο στην εξάπλωση των περισσότερων διαδικτυακών δραστηριοτήτων.

3. Τι τύπους παικτών συναντά κανείς και πως διαμορφώνονται τα κίνητρα τους;

Ο εικονικός κόσμος του παιχνιδιού αποτελεί μια μικρογραφία της κοινωνίας, επομένως μπορεί κανείς να συναντήσει όλων των ειδών τις προσωπικότητες μέσα σε αυτόν.

Φυσικά, δεν θα πρέπει να παραβλέπεται ότι 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.

Σημαντικότατο ρόλο στη συμπεριφορά και τον τρόπο παιχνιδιού παίζουν τα κίνητρα των παικτών, δηλαδή οι λόγοι για τους οποίους παίζει κανείς ένα διαδικτυακό παιχνίδι, ακόμη περισσότερο αν σκεφτεί κανείς ότι για πολλούς χρήστες το παιχνίδι παίζει καταλυτικό ρόλο στη ζωή τους, είτε σαν βασική ασχολία, είτε σαν αυτοσκοπός.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μακρινή της γνώση

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο  
πρόγραμμα για την ανάπτυξη

Αυτός είναι και ο λόγος που η έρευνα έχει εστιάσει αρκετά πάνω σε αυτό το κομμάτι. Θα μπορούσε να πει κανείς ότι τα κίνητρα των παικτών είναι όμοια με αυτά της πραγματικής ζωής: υπάρχουν κίνητρα καθαρά ατομικά, καθαρά κοινωνικά ή συνδυασμένα.

Κίνητρα θετικά, αρνητικά και διφορούμενα. 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.

Άλλες πάλι φορές, το παιχνίδι χρησιμεύει στην ικανοποίηση συγκεκριμένων κινήτρων, τα οποία προϋπάρχουν της ενασχόλησης με τους ψηφιακούς κόσμους.

#### 4. Δημιουργούν τα παιχνίδια αυτά εξάρτηση;

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

Πράγματι, τα χαρακτηριστικά των παιχνιδιών και των κινήτρων για τα οποία παίζει κανείς, έχουν ταυτιστεί με τον εθισμό στο διαδίκτυο, αφού στα παιχνίδια συγκεντρώνονται τόσο διαδικτυακές, όσο διαδραστικές-κοινωνικές συνθήκες, που αυξάνουν πολύ τις πιθανότητες για ανάπτυξη εθισμού.

Στη διαδικασία αυτή συμβάλλουν και τα παιχνίδια, καθώς αν θέλει κανείς να διακριθεί σε αυτά, χρειάζεται να δαπανήσει αρκετές ώρες την εβδομάδα.

Συγκεκριμένα, προτείνεται ότι αν κάποιος παίζει 40 ώρες την εβδομάδα, είναι σίγουρο ότι θα έχει αρνητικές επιπτώσεις στην καθημερινότητα του και θεωρείται εθισμένος. Σε κάθε περίπτωση πρέπει να γίνεται σαφής διάκριση μεταξύ ενασχόλησης, εντατικής ενασχόλησης και εξάρτησης.

#### 5. Με τι είδους δυσκολίες συνδέεται η κατάχρηση των 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.

Τα παραπάνω φαινόμενα, να σημειωθεί, αποτελούν αρκετά σπάνια περιστατικά.

6. Ποιες ακατάληξ συμπεριφορές μπορεί κανείς να συναντήσει σε έναν εικονικό κόσμο παιχνιδιού;

Όπως προαναφέρθηκε, η κοινωνία του παιχνιδιού είναι μια μικρογραφία της κοινωνίας, με όλες τις πιθανές συμπεριφορές να είναι δυνατόν να εμφανιστούν.

Τις περισσότερες φορές, η συμπεριφορά ενός παίκτη δεν είναι κατεξοχήν αρνητική, έχει τόσο αρνητικά, όσο και θετικά στοιχεία. 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.

Είναι σημαντικό να έχει κανείς κατά νου ότι οι παραπάνω συμπεριφορές επηρεάζουν τόσο τους παίκτες που τις παρουσιάζουν, όσο και τους άλλους, οι οποίοι είναι οι τελικοί αποδέκτες.

7. Πώς θα αντιληφθεί ο γονέας ή ο εκπαιδευτικός ότι το παιδί έχει αρχίσει να καταχράται τα παιχνίδια;

Ένα είναι το βασικό γνώρισμα της απαρχής μιας προβληματικής συμπεριφοράς (υπερενασχόληση, εθισμός) από τον παίκτη: το άτομο αρχίζει να αντιλαμβάνεται και να συμπεριφέρεται στο παιχνίδι σαν κάτι περισσότερο από αυτό που είναι, δηλαδή ένα απλό παιχνίδι.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μακρινά της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013

ΕΛΛΑΣ  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Αυτό έχει άμεσο αντίκτυπο στην καθημερινότητα του, καθώς αρχίζει να υπολειτουργεί σε σημαντικούς τομείς. Πριν, όμως, φτάσει κανείς σε αυτό το επίπεδο, ο γονέας/ εκπαιδευτικός θα πρέπει να εντοπίσει τη 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).

Βέβαια, σχετικά με τη δεύτερη περίπτωση, το παιδί μπορεί να παίζει μαζί με τους φίλους του, με αποτέλεσμα να νιώθει κοινωνικοποίηση και μέσα στο παιχνίδι ή ακόμα να κάνει φίλους μέσα από το παιχνίδι.

Στην περίπτωση αυτή, που είναι αρκετά συνηθισμένη, θα πρέπει να εκτιμηθεί κατά πόσο παραμελείται η «πραγματική ζωή» έναντι της ψηφιακής, σε επίπεδο σχέσεων. Παρόλα αυτά, πρέπει να αποφεύγονται οι υπερβολές.

Για παράδειγμα, παλαιότερα στο σκασιαρχείο, οι μαθητές πήγαιναν για καφέ ή «ουφάδικα» και μπιλιάρδα. Τώρα είναι πιθανότερο να πάνε σε κάποιο ίντερνετ καφέ και να παίζουν κάποιο παιχνίδι.

Αυτό δεν πρέπει να διαφεύγει της προσοχής, αλλά δεν σημαίνει απαραίτητα ότι υπάρχει προβληματική συμπεριφορά, απλά, όπως προαναφέρθηκε, τα διαδικτυακά παιχνίδια είναι μόδα και τα αντίστοιχα καφέ, χώρος συνάντησης για παιδιά και εφήβους.

Η συχνότητα και η ποιότητα του παιχνιδιού σηματοδοτούν την κατάχρηση και τον εθισμό.

8. Τι πρέπει να κάνει ο γονιός ή ο εκπαιδευτικός σε περίπτωση που αντιληφθεί ότι το παιδί καταχράται τα διαδικτυακά παιχνίδια;

Καταρχήν, ο γονέας δεν πρέπει να πανικοβληθεί. Θεωρητικά θα πρέπει να έχει δει τα σημάδια στη συμπεριφορά του παιδιού και να επιληφθεί της κατάστασης πριν φτάσει σε επίπεδα δύσκολο να αντιμετωπισθούν.

Η αντιμετώπιση έχει τρεις βασικούς άξονες: επικοινωνία με τον έφηβο/παιδί, επικοινωνία μεταξύ των ατόμων που φροντίζουν τον έφηβο/ παιδί και συνεργασία με ειδικό ψυχικής υγείας, ο οποίος να γνωρίζει τη συγκεκριμένη κατηγορία συμπεριφορών. Η επικοινωνία με το παιδί είναι ο ακρογωνιαίος λίθος της



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην παινωνία της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013

ΕΛΛΑΣ  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

εμπιστοσύνης που πρέπει να υπάρχει, η οποία θα φέρει τους γονείς συμμάχους στην προσπάθεια για απεγκλωβισμό από τον διαδικτυακό κόσμο.

Οι γονείς θα πρέπει να έχουν τακτική επαφή με τους καθηγητές και αλλά σημαντικά πρόσωπα φροντίδας, προκειμένου να τηρείται μια κοινή γραμμή σε κάποια βασικά θέματα συμπεριφοράς και τη θέσπιση ορίων και κανόνων, καθώς επίσης και για να παρατηρείται η συμπεριφορά του παιδιού/ εφήβου σε διαφορετικά πλαίσια.

Τέλος, ο εξειδικευμένος ειδικός ψυχικής υγείας, θα αξιολογήσει την κατάσταση και θα εφαρμόσει συγκεκριμένες τεχνικές προκειμένου να καταφέρει το ίδιο το άτομο να επαναπροσδιορίσει την εμπλοκή του με τα διαδικτυακά παιχνίδια και να ελαττώσει, σταδιακά, τις ώρες παιχνιδιού. Για να γίνει αυτό, θα πρέπει να έχει σύμμαχους, τόσο το συγγενικό περιβάλλον, όσο και τους δασκάλους/ καθηγητές.

#### 9. Είναι τα παιχνίδια ανεξέλεγκτα;

Σε καμιά περίπτωση δεν μπορεί κανείς να υποστηρίξει πως τα διαδικτυακά παιχνίδια δεν υπόκεινται σε κάποιον έλεγχο.

Πέρα από το περιεχόμενο του παιχνιδιού, το οποίο ελέγχεται από τους κατασκευαστές και αρμόδιες επιτροπές, υπάρχει έλεγχος και σε αυτά που διαδραματίζονται μέσα στο παιχνίδι (π.χ. cyber bullying, φυλετικές διακρίσεις).

Η σημαντικότατη λεπτομέρεια που πρέπει να γνωρίζουν γονείς και εκπαιδευτικοί είναι, πως τα επώνυμα παιχνίδια, τα οποία απαιτούν μηνιαία συνδρομή ή κάποιου άλλου είδους καταβολή χρημάτων, είναι πολύ πιο ασφαλή σε σχέση με τα ανεπίσημα, «πειρατικά» και αυτό διότι, οι εταιρείες εγγυώνται την προστασία του χρήστη από οποιαδήποτε επικίνδυνη ή προσβλητική συμπεριφορά. Σε κάθε περίπτωση, δεν θα πρέπει να επαφίεται η ασφάλεια του παιδιού ή εφήβου στις διαθέσεις οποιασδήποτε εταιρείας, παρά στις ενέργειες των γονέων και εκπαιδευτικών.

Σε θεσμικό επίπεδο, η Πανευρωπαϊκή Πληροφόρηση για Παιχνίδια (Pan European Gaming Information- PEGI) είναι υπεύθυνη για τη βαθμολόγηση των παιχνιδιών, ανάλογα με την καταλληλότητα τους, και την αντίστοιχη κατηγοριοποίηση. Η κατηγοριοποίηση αυτή γίνεται σε πέντε ηλικιακές ομάδες (3,7, 12,16,18) με κάθε αριθμό να δηλώνει την ελάχιστη ηλικία καταλληλότητας.

Όπως προαναφέρθηκε, από τη στιγμή που κάθε παιχνίδι αναγράφει επάνω την ελάχιστη ηλικία που πρέπει να έχει ο παίκτης, πρέπει οι γονείς και οι εκπαιδευτικοί



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μακρινά της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

πρόγραμμα για την ανάπτυξη

να ελέγχουν κατά πόσο τα όρια τηρούνται. Η PEGI, επίσης, [στηνη ιστοσελίδα της](#) προσφέρει συμβουλές και στοιχεία για όλα τα παιχνίδια, διαδικτυακά και μη.

10. Είναι ωφέλιμο να παίζει ένα παιδί ή έφηβος διαδικτυακά παιχνίδια;

Οι κίνδυνοι του διαδικτύου και των διαδικτυακών παιχνιδιών δεν θα πρέπει να αποτελούν αποτρεπτικό παράγοντα για τη χρήση τους. Άλλωστε, η μεγάλη πλειοψηφία των παικτών δεν παρουσιάζουν εθισμό.

Η χρήση διαδικτυακών παιχνιδιών έχει συσχετιστεί με πολλά οφέλη για τους χρήστες, πέραν της ψυχαγωγίας. Οι κύριες κατηγορίες που εντοπίζονται τα οφέλη είναι η κοινωνικοποίηση, αφού τα άτομα αλληλεπιδρούν με εκατοντάδες χρήστες, η βελτίωση αισθητηριακών χαρακτηριστικών (π.χ. όραση, χρόνος αντίδρασης) και το πεδίο της μάθησης, καθώς τα παιχνίδια είναι ένα εξαιρετικό εργαλείο εκμάθησης γνώσεων και δεξιοτήτων και για το λόγο αυτό, τα τελευταία χρόνια, σχεδιάζονται ειδικά παιχνίδια.

Σχετικά με την κοινωνικοποίηση, στα διαδικτυακά παιχνίδια βρίσκουν «καταφύγιο» πολλοί παίκτες με κάποια σωματική ή ψυχική αναπηρία και με διάφορες κοινωνικές δυσκολίες (π.χ. κοινωνική φοβία).

Τέλος, να σημειωθεί, ότι τα διαδικτυακά παιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν και για θεραπευτικούς σκοπούς από τους ειδικούς ψυχικής υγείας.

Τελικά, τι είναι αυτό που πρέπει να θυμάται κάθε γονέας ή εκπαιδευτικός σχετικά με τα διαδικτυακά παιχνίδια;

Τα διαδικτυακά παιχνίδια δεν είναι εγγενώς αρνητικά. Ο αντίκτυπος που θα έχουν στο παιδί, τον έφηβο, ακόμα και τον ενήλικα, εξαρτάται από τη συνετή και υπεύθυνη χρήση, την ενημέρωση των οικείων του ανήλικου για αυτά και τη δυνατότητα διακριτικής παρακολούθησης που χρειάζεται, τη θέσπιση κανόνων ορθής χρήσης, τη δημιουργία δραστηριοτήτων και κινήτρων στην πραγματική ζωή και, φυσικά, τη σχέση αμοιβαίας εμπιστοσύνης μεταξύ γονιού- παιδιού ή δάσκαλου- παιδιού.

Η καλύτερη προστασία είναι η πρόληψη και όχι η δαιμονοποίηση, η ενημέρωση και όχι η άγνοια.