



Π.3.2.1 Εκπαιδευτικά σενάρια και μαθησιακές δραστηριότητες,
σύμφωνα με συγκεκριμένες προδιαγραφές, που αντιστοιχούν σε
30 διδακτικές ώρες ανά τάξη

Νεοελληνική Γλώσσα

Β΄ Γυμνασίου

Τίτλος:

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

ΘΕΟΔΩΡΑ ΤΡΙΑΝΤΟΠΟΥΛΟΥ



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**

Θεσσαλονίκη 2014



ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

ΠΡΑΞΗ: «Δημιουργία πρωτότυπης μεθοδολογίας εκπαιδευτικών σεναρίων βασισμένων σε ΤΠΕ και δημιουργία εκπαιδευτικών σεναρίων για τα μαθήματα της Ελληνικής Γλώσσας στην Α/βάθμια και Β/βάθμια εκπαίδευση» MIS 296579 (κωδ. 5.175), - ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ ΠΡΑΞΗ, στους άξονες προτεραιότητας 1-2-3 του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια 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.3.2.1. Εκπαιδευτικά σεναρία και μαθησιακές δραστηριότητες, σύμφωνα με συγκεκριμένες προδιαγραφές, που αντιστοιχούν σε 30 διδακτικές ώρες ανά τάξη.

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

Υπεύθυνος υπο-ομάδας εργασίας γλώσσας δευτεροβάθμιας: Δημήτρης Κουτσογιάννης

ΦΟΡΕΑΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ: ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

<http://www.greeklanguage.gr>

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

Τηλ.: 2310 459101, Φαξ: 2310 459107, e-mail: centre@komvos.edu.gr



Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Παίζουμε λογομαχία; Ψηφιακές αντιπαραθέσεις ενηλίκων-εφήβων με θέμα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Δημιουργός

Θεοδώρα Τριαντοπούλου

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

(Προτεινόμενη) Τάξη

Β΄ Γυμνασίου

Χρονολογία

Σεπτέμβριος 2013

Διδακτική/θεματική ενότητα

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

Διαθεματικό

Όχι

Χρονική διάρκεια

9 ώρες



Χώρος

I. Φυσικός χώρος:

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής.

II. Εικονικός χώρος: Wiki.

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Το σενάριο προϋποθέτει:

- εξοικείωση του εκπαιδευτικού και των μαθητών με το λογισμικό wiki. Πριν την εφαρμογή του σεναρίου ο εκπαιδευτικός δημιουργεί ατομικούς λογαριασμούς για κάθε μαθητή και να τους ενημερώνει σχετικά με το περιβάλλον και τον τρόπο χρήσης του.
- χρήση προτζέκτορα ή διαδραστικού πίνακα.
- εξοικείωση των μαθητών με τους τρόπους ανάπτυξης παραγράφων.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο είναι πρόταση διδασκαλίας.

Το σενάριο στηρίζεται

—

Το σενάριο αντλεί

—

B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Οι μαθητές σε ομάδες λογομαχούν στο Wiki της τάξης με θέμα τις θετικές και αρνητικές πτυχές των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, υιοθετώντας αντίστοιχα τους ρόλους ενηλίκων ή εφήβων. Προηγουμένως έχουν διαμορφώσει τις θέσεις και τα επιχειρήματά τους σε ένα αρχείο word που το χρησιμοποιούν ως δεξαμενή άντλησης υλικού την ώρα της ψηφιακής λογομαχίας, αξιοποιώντας την προσωπική τους εμπειρία καθώς και ένα δίκτυο ψηφιακών ή έντυπων κειμένων που οι ίδιοι εντοπίζουν ή εναλλακτικά τους δίνει ο εκπαιδευτικός. Η λογομαχία ακολουθεί τη δομή των



αγώνων των διττών λόγων. Μετά την ολοκλήρωση της ψηφιακής λογομαχίας οι μαθητές καταθέτουν ατομικά στο Wiki ενστάσεις/σχόλια ως αναγνώστες και τέλος, αξιολογούν ως ομάδα με συγκεκριμένα κριτήρια αξιολόγησης τόσο τις αντιπαραθέσεις των συμμαθητών τους όσο και τη δική τους.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

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

Στο σενάριο υιοθετούνται στοιχεία του κινήματος των Πολυγραμματισμών, στο πλαίσιο του οποίου η επίδραση των νέων τεχνολογιών διαμόρφωσε μια νέα πραγματικότητα, στην οποία το νόημα παράγεται όλο και περισσότερο πολυτροπικά, με ποικίλους δηλαδή σημειωτικούς τρόπους (Kalantzis & Cope 1999). Οι μαθητές



αξιοποιούν στα κείμενα που παράγουν διαφορετικούς πόρους και ασκούνται επίσης στην έννοια της υπερκειμενικότητας.

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

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

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

Οι μαθητές:

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

Γνώσεις για τη γλώσσα

Οι μαθητές αξιοποιώντας τις εμπειρίες τους, αλλά και ένα δίκτυο σχετικών κειμένων, οργανώνουν τα δικά τους κείμενα. Στο πλαίσιο αυτό:

- αξιοποιούν τις γνώσεις τους για τους τρόπους ανάπτυξης παραγράφων (αιτιολόγηση, παραδείγματα, σύγκριση-αντίθεση, διαίρεση, ορισμό) στην παραγωγή των δικών τους κειμένων.



- αξιοποιούν τα χαρακτηριστικά του επιχειρηματολογικού λόγου (ρητορικές ερωτήσεις, επαναλήψεις, εκφράσεις που δηλώνουν το πιθανό) στη σύνθεση των κειμένων τους και κατανοούν τη λειτουργία τους στη διαμόρφωση του ύφους·
- εξοικειώνονται με τους τρόπους πειθούς (επιχειρήματα, τεκμήρια, επίκληση στην αυθεντία)·
- συνθέσουν και οργανώνουν την επιχειρηματολογία τους και προσαρμόζουν το ύφος τους ανάλογα με την περίσταση επικοινωνίας (πομπός, αποδέκτες, είδος κειμένου).

Γραμματισμοί

Κλασικός Γραμματισμός

Οι μαθητές:

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

Νέοι Γραμματισμοί

Οι μαθητές:

- εξασκούνται στην άντληση και κριτική αξιολόγηση πληροφοριών με την αξιοποίηση του διαδικτύου·
- παράγουν λόγο συνεργατικά αξιοποιώντας τις δυνατότητες του Επεξεργαστή Κειμένου και του λογισμικού Wiki·



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

Κριτικός Γραμματισμός

Οι μαθητές αναμένεται να ασκηθούν:

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

Διδακτικές πρακτικές

1. **Ιδεοθύελλα:** Οι μαθητές ανακαλούν γνώσεις και στάσεις σχετικές με το θέμα βάσει των προσωπικών τους βιωμάτων. Συμμετέχουν στη συζήτηση θέτοντας τη δική τους συνεισφορά και συνειδητοποιούν τη συνεισφορά της ομάδας στο σταδιακό χτίσιμο της γνώσης.
2. **Παιχνίδι ρόλων:** Οι μαθητές επιλέγουν να υποδυθούν στη λογομαχία τον ρόλο των εφήβων ή των ενηλίκων/γονέων. Έρχονται σε επαφή με διαφορετικές απόψεις πάνω στο θέμα που εξετάζουν και αποκτούν ενσυναίσθηση του τρόπου σκέψης των ενηλίκων.
3. **Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία:** Οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες για να συγκροτήσουν την επιχειρηματολογία τους σχετικά με το θέμα: μελετούν κείμενα, απομονώνουν θέσεις και ιδέες, ανταλλάσσουν σκέψεις, διαμορφώνουν το πλαίσιο



δράσης, συνεργάζονται και συνθέτουν τα κείμενά τους. Μαθαίνουν να ακούν και να σέβονται τις απόψεις των συμμαθητών τους, να επιλύουν προβλήματα με επιμερισμό ρόλων και να κατανοούν τη σημασία της ατομικής συνεισφοράς σε μία ομαδική εργασία.

4. Αυτοαξιολόγηση-Ετεροαξιολόγηση: οι μαθητές αξιολογούν τα κείμενα τα δικά τους και των άλλων ομάδων με συγκεκριμένα κριτήρια αξιολόγησης, αναπτύσσοντας δεξιότητες και στρατηγικές μεταγνωστικού χαρακτήρα πάνω στα γραφόμενά τους.

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

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

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

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Το σενάριο συνδέεται θεματικά με την 6η ενότητα της Νεοελληνικής Γλώσσας Β΄ Γυμνασίου «Παρακολουθώ, ενημερώνομαι και ψυχαγωγούμαι από διάφορες πηγές (ΜΜΕ, Διαδίκτυο κ.λπ)» αλλά και με την 6η θεματική ενότητα της Α΄ Γυμνασίου «Οι δημιουργικές δραστηριότητες στη ζωή μου». Επιπλέον, αξιοποιεί από την 1η



Ενότητα το Δ1 (τρόποι ανάπτυξης παραγράφων) και Δ2 μέρος (Άλλοι τρόποι ανάπτυξης παραγράφων), αλλά και το Δ μέρος της 8ης ενότητας (Αξιολόγηση και διατύπωση επιχειρημάτων). Το σενάριο συνάδει:

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

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

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

- παρακολουθούν την επιχειρηματολογία σε μια συζήτηση και κρίνουν την αποτελεσματικότητα των επιχειρημάτων, καθώς και των γλωσσικών μέσων που χρησιμοποιήθηκαν·
- επιχειρηματολογούν προφορικά για επίκαιρα θέματα, χρησιμοποιώντας διαφορετικά μέσα πειθούς ανάλογα με το επικοινωνιακό πλαίσιο·



- σχεδιάζουν τη δομή μονοτροπικού ή πολυτροπικού κειμένου·
- χρησιμοποιούν διαφορετικούς τρόπους οργάνωσης των παραγράφων (όπου χρειάζεται) σε συμφωνία με τους επικοινωνιακούς στόχους των κειμένων τους (αιτιολόγηση, σύγκριση, αντίθεση κτλ.)·
- εφαρμόζουν συνειδητά μορφολογικούς και συντακτικούς κανόνες ανάλογα με το είδος και το επικοινωνιακό πλαίσιο·
- επαναξιολογούν τα δικά τους κείμενα και τα βελτιώνουν·
- αξιοποιούν λειτουργικά τους διαφορετικούς τρόπους οργάνωσης παραγράφων κατά τη σύνταξη διαφόρων τύπων κειμένων·
- συμμετέχουν σε συζητήσεις με χρήση των εργαλείων επικοινωνίας και συνεργασίας του διαδικτύου για άντληση πληροφοριών·
- χωρίζονται σε ομάδες και επεξεργάζονται από κοινού κείμενο με τη χρήση κειμενογράφου, λογισμικού παρουσίασης (για πολυτροπικά κείμενα) και διαδικτυακών εργαλείων συνεργατικής γραφής.

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

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

- αξιοποιούνται για ανεύρεση και οργάνωση αυθεντικού γλωσσικού και εποπτικού υλικού·
- υποστηρίζουν τη διαδικασία της πύκνωσης και της επεξεργασίας της διαδικτυακής πληροφορίας καθώς και τη διαδικασία της συνεχούς αναθεώρησης και της βελτίωσης των κειμένων (Επεξεργαστής Κειμένου)·
- υποστηρίζουν τη συνεργατική γραφή προσφέροντας ένα ευέλικτο περιβάλλον για τη δημιουργία και τον σχολιασμό της λογομαχίας (λογισμικό Wiki, Επεξεργαστής Κειμένου)·



- λειτουργούν ως ένα περιβάλλον δημοσίευσης του λόγου των μαθητών (λογισμικό Wiki).
- συμβάλλουν στην εξάσκηση των μαθητών στη δημιουργία πολυμεσικών κειμένων και υπερκειμένων.

Κείμενα

Οπτικοακουστικό υλικό

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

Άρθρα και ποικίλα διαδικτυακά κείμενα

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



Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

Αφόρμηση (1 ώρα)

Ο εκπαιδευτικός σε ανοικτή συζήτηση στην ολομέλεια καλεί τους μαθητές να αναφερθούν σε ηλεκτρονικά παιχνίδια που γνωρίζουν ή παίζουν στον ελεύθερο χρόνο τους, εστιάζοντας, αν θέλουν, και στην προσωπική τους εμπειρία από τη χρήση τους. Τα παιχνίδια που αναφέρουν οι μαθητές αναγράφονται στον πίνακα. Η συζήτηση συνεχίζεται και διευρύνεται με την προβολή ενός μικρού αποσπάσματος από την εκπομπή «Πρωταγωνιστές» του Σ. Θεοδωράκη με τίτλο «[Η νέα γένια του ίντερνετ 3/5](#)» (1':48'' – 7':19''). Στο βίντεο ο Σ. Θεοδωράκης συζητά με έναν έφηβο που έχει εθιστεί στη χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Στη συνέχεια, οι μαθητές αξιοποιώντας το βίντεο και τις προσωπικές τους εμπειρίες καλούνται να επιλέξουν έναν ρόλο (ενήλικας/γονιός ή έφηβος) και να καταθέσουν θετικές ή αρνητικές πτυχές των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στη ζωή των εφήβων υιοθετώντας την οπτική γωνία του ρόλου που επέλεξαν. Στον πίνακα σημειώνονται επιγραμματικά τα επιχειρήματα που διατυπώνονται για τις δύο διαφορετικές θέσεις σε δύο στήλες.

Συγκρότηση ομάδων – Αποστολή (1 ώρα)

Ο εκπαιδευτικός στη φάση αυτή παρουσιάζει την αποστολή των μαθητών. Τους καλεί, αξιοποιώντας το Wiki της τάξης και υιοθετώντας τον ρόλο του ενήλικα/γονιού ή του εφήβου, να λογομαχήσουν ψηφιακά με θέμα τις θετικές και αρνητικές πτυχές των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Η τάξη αρχικά χωρίζεται ανάλογα με τις προτιμήσεις των μαθητών σε δυο μεγάλες ομάδες, ενήλικες/γονείς και έφηβοι, και στη συνέχεια, συγκροτούνται υποομάδες τετραμελείς ή τριμελείς αποκλειστικά με κριτήριο τις σχέσεις μεταξύ των μαθητών. Με κλήρωση ορίζονται οι ομάδες που θα αντιπαρατεθούν. Οι μαθητές μπαίνουν στο Wiki της τάξης και ενημερώνονται για την αποστολή τους και τη διαδικασία της λογομαχίας.



Η διαδικασία έχει ως εξής: Κάθε ομάδα εναλλάξ, με την έναρξη της ψηφιακής λογομαχίας κάνει μία μικρή εισαγωγή πάνω στη θέση που υποστηρίζει και στη συνέχεια καταθέτει το πρώτο της επιχειρήμα, αναπτυγμένο και τεκμηριωμένο. Η ομάδα που ξεκινά δεύτερη, με την έναρξη της διαδικασίας μετά την εισαγωγή και πριν από την κατάθεση του δικού της πρώτου επιχειρήματος, αντικρούει το πρώτο επιχειρήμα που κατατέθηκε από την άλλη ομάδα. Συνολικά, κάθε ομάδα θέτει σταδιακά τρία επιχειρήματα και αντικρούει επίσης τρία. Η πρώτη ομάδα τελειώνει με αντίκρουση του τελευταίου επιχειρήματος της αντιπαρατιθέμενης ομάδας και σύνοψη των δικών της επιχειρημάτων, ενώ η δεύτερη ομάδα κλείνει μόνο με σύνοψη των επιχειρημάτων.

Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στους μαθητές τα στάδια της λογομαχίας που είναι τα ακόλουθα:

- α) Προετοιμασία λογομαχίας: εύρεση και συγκρότηση επιχειρηματολογίας.
- β) Λογομαχία ηλεκτρονική.
- γ) Ενστάσεις/ερωτήσεις από την ολομέλεια -Αξιολόγηση.

Αμέσως μετά οι ομάδες αυτοοργανώνονται: ορίζεται ο συντονιστής που έχει ως ρόλο να συντονίζει τη συζήτηση, αυτός που συνοψίζει τις ιδέες που προκύπτουν σε κάθε ερώτημα, ο γραμματέας και χειριστής Η/Υ που καταγράφει τις θέσεις της ομάδας στο word ή στο Wiki, ο διαμεσολαβητής που αναλαμβάνει την αλληλεπίδραση με τον εκπαιδευτικό. Στην περίπτωση που τα μέλη είναι τρία, ο ρόλος του συντονιστή και αυτού που συνοψίζει ταυτίζονται.

Έρευνα-Συγκέντρωση επιχειρημάτων (3 ώρες)

α) Εργασία στην τάξη (2 ώρες)

Στη φάση αυτή οι μαθητές συγκροτούν τους βασικούς άξονες της επιχειρηματολογίας τους, τους καταγράφουν σε ένα αρχείο word και στη συνέχεια τους εμπλουτίζουν.

Εργαζόμενοι στις ομάδες τους αρχικά βρίσκουν τα επιχειρήματά τους, αξιοποιώντας τις σημειώσεις που κράτησαν από τη συζήτηση που έγινε στην τάξη



καθώς και επιπλέον υλικό που οι ίδιοι εντοπίζουν (έντυπο ή ψηφιακό). Ο εκπαιδευτικός εναλλακτικά μπορεί να προτείνει στις ομάδες υλικό κατάλληλο για το θέμα. Ενδεικτικά, μπορεί να προτείνει κάποια από τα ακόλουθα κείμενα:

- Δ. Διαμαντίδης, [Ηλεκτρονικά παιχνίδια και διαδίκτυο](#), Απόσπασμα Φυλλαδίου από την εκστρατεία ενημέρωσης και ευαισθητοποίησης των νέων.
- Μ. Σαριδάκη, 2013, [Το LOL δεν είναι καθόλου για γέλια](#). [πηγή: Ελευθεροτυπία]
- Μ. Φωτίου, 2013, [Ηλεκτρονικά παιχνίδια και συνέπειες](#).
- Μ. Γούναρη, 2012, [Θετικά και αρνητικά των games](#). [πηγή: gameover.gr]
- [Αρχεία για την κατηγορία «παιχνίδι»](#) από το ιστολόγιο Terra Computerata.
- Α. Χιωτίνη, 2010, [Ηλεκτρονικά παιχνίδια. Τι να προσέξεις](#). [πηγή: TLIFE]
- Ν. Βουλάλα, [Πόσο Playstation να παίζει το παιδί μου](#); [πηγή: vita.gr]
- Το χαμόγελο του παιδιού, [Τα παιδιά... παίζει «Ηλεκτρονικά»](#)
- Βίντεο [«Τα παιχνίδια που δεν είναι καθόλου παιχνίδια»](#). [πηγή: YouTube]
- Τηλεοπτική καμπάνια Saferinternet.gr για το 2007 [«Σύστημα πληροφόρησης για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια»](#). [πηγή: YouTube]
- Σ. Μπόικος, 2013, [Ηλεκτρονικά παιχνίδια](#). [πηγή: YouTube]
- Βίντεο ειδήσεων από το ΚΡΗΤΗΤV, [Επικίνδυνος εθισμός η εξάρτηση από το ίντερνετ](#). [πηγή: YouTube]
- Ντοκιμαντέρ της NET, [Εθισμός στα videogames](#). [πηγή: YouTube]

Στη συνέχεια, οι μαθητές αφού ανοίξουν ένα αρχείο word διαμορφώνουν το σκελετό της επιχειρηματολογίας τους. Το αρχείο word που σταδιακά θα δημιουργήσουν θα λειτουργεί ως τη δεξαμενή που θα αντλούν το υλικό τους τη στιγμή της λογομαχίας και θα το ανεβάζουν στο Wiki με αντιγραφή/επικόλληση. Κάθε επιχείρημα που αντλούν από τη μελέτη του έντυπου ή ψηφιακού υλικού τους, το μεταφέρουν στο αρχείο word, προκειμένου να το επεξεργαστούν και να το εμπλουτίσουν. Επιπλέον, αξιοποιώντας την υπερσύνδεση μπορούν να συνδέσουν κάθε τους επιχείρημα με κείμενα που εντόπισαν (άρθρα, έρευνες, μαρτυρίες, εικόνες,



βίντεο), προκειμένου να τα αξιοποιήσουν ως τεκμήρια των θέσεών τους την ώρα της λογομαχίας. Οι μαθητές οργανώνουν επίσης τον σκελετό της εισαγωγής στο θέμα και τη σύνοψη.

Στο τέλος του δίωρου, το αρχείο διαμοιράζεται στα μέλη της ομάδας με e-mail ή με στικάκι και κάθε μέλος δεσμεύεται να εμπλουτίσει ένα μέρος του σκελετού που ανέπτυξαν. Ο εκπαιδευτικός ενθαρρύνει τους μαθητές να συνεχίσουν, αν χρειαστεί, τη συνεργασία εκτός τάξης αξιοποιώντας το Skype ή άλλο μέσο. Τονίζει ακόμα ότι κατά τη συγγραφή των κειμένων οι μαθητές μπορούν να αξιοποιήσουν τους τρόπους ανάπτυξης παραγράφων (αιτιολόγηση, παραδείγματα, σύγκριση-αντίθεση, διαίρεση, ορισμό) καθώς και τα χαρακτηριστικά του επιχειρηματολογικού λόγου, όπως ρητορικές ερωτήσεις, επαναλήψεις, εκφράσεις που δηλώνουν το πιθανό (βλ. Γραμματική Νέας Ελληνικής Γλώσσας, σελίδα 177, Επιχειρηματολογικά κείμενα).

Σε μία ακόμα διδακτική ώρα, στην τάξη οι μαθητές ανά ομάδες ελέγχουν και διορθώνουν συνολικά τα κείμενα που δημιούργησαν τα μέλη των ομάδων πριν ξεκινήσει η λογομαχία. Επιπλέον, ανοίγουν τη δική τους σελίδα στο Wiki όπου θα λάβει χώρα η λογομαχία τους.

Λογομαχία (2 ώρες)

Τη λογομαχία ξεκινά η ομάδα που οι ίδιοι οι μαθητές ορίζουν. Η πρώτη ομάδα ανεβάζει στο Wiki την εισαγωγή και το πρώτο της επιχείρημα. Ακολουθεί κατά αντιπαράθεση η εισαγωγή της δεύτερης ομάδας, η πρώτη αντίκρουση και το πρώτο επιχείρημα. Η λογομαχία συνεχίζεται μέχρι τέλους. Αναμένεται να υπάρχει καθυστέρηση στη διαδικασία τη ώρα που οι μαθητές συγκροτούν το κείμενο της αντίκρουσης. Η άλλη ομάδα τη ώρα αυτή μπορεί να ξανακοιτά και να βελτιστοποιεί τα κείμενα που τα μέλη της ανέλαβαν να αναπτύξουν.

Μόλις ολοκληρωθεί η λογομαχία, οι μαθητές αναλαμβάνουν ως εργασία για το σπίτι την περιήγηση στις σελίδες του Wiki που γράφτηκαν και την κατάθεση σχολίων ή ενστάσεων, αν υπάρχουν.



Αξιολόγηση (2 ώρες)

Στην τάξη οι επιμέρους ομάδες, απαντούν στα σχόλια που κατέθεσαν οι αναγνώστες της σελίδας. Στη συνέχεια, αξιολογούν τις δουλειές των συμμαθητών τους και αναρτούν το αξιολογικό τους σχόλιο, με βάση τα ακόλουθα κριτήρια.

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

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

Το σενάριο ολοκληρώνεται με συζήτηση/αναστοχασμό στην ολομέλεια της τάξης. Κλείνοντας, ο εκπαιδευτικός μπορεί να παρουσιάσει στον διαδραστικό πίνακα την ιστοσελίδα in2life.gr με τίτλο «[Διαφωνίες](#)», η οποία περιέχει ψηφιακές αντιπαραθέσεις πάνω σε διάφορα θέματα. Οι μαθητές ως άσκηση για το σπίτι μπορούν να αναλάβουν να αξιολογήσουν μία από τις αντιπαραθέσεις αυτές με τα ίδια κριτήρια που αξιολόγησαν τις δικές τους.



ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Παίζουμε λογομαχία;

Ψηφιακές αντιπαραθέσεις ενηλίκων-εφήβων με θέμα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια

(το Φύλλο Εργασίας αναρτάται στην αρχική σελίδα του Wiki)

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

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

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

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

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



1^η Φάση: Προετοιμασία Λογομαχίας (2 ώρες)

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

1. Αρχικά, **αντλήστε επιχειρήματα**: αξιοποιήστε τις σημειώσεις που κρατήσατε από τη συζήτηση που έγινε στην τάξη και βρείτε επιπλέον υλικό που θα εντοπίσετε σε έντυπες ή ψηφιακές πηγές. Μπορείτε παράλληλα να αξιοποιήσετε και κάποιο τα ακόλουθα κείμενα:
 - Ηλεκτρονικά παιχνίδια και διαδίκτυο, Δημήτρης Διαμαντίδης, Απόσπασμα Φυλλαδίου από την εκστρατεία ενημέρωσης και ευαισθητοποίησης των νέων <http://www.genesispharma.gr/files/hzoixeixroma.pdf>
 - Ηλεκτρονικά παιχνίδια και συνέπειες, της Μαρίας Φωτίου <http://backbackinginedu.wordpress.com/2013/03/19/%CE%B2%CE%B9%CE%BD%CF%84%CE%B5%CE%BF%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9%CE%B1-%CE%BA%CE%B1%CE%B9-%CE%B2%CE%AF%CE%B1-2/>
 - Θετικά και αρνητικά των games, της Μαρίας Γούναρη <http://www.gameover.gr/features/item/18866-thetika-kai-arnitika-ton-games/18866-thetika-kai-arnitika-ton-games>
 - <http://blogs.sch.gr/tgiakoum/archives/category/%cf%80%ce%b1%ce%b9%cf%87%ce%bd%ce%af%ce%b4%ce%b9>
 - Ηλεκτρονικά παιχνίδια. Τι να προσέξεις. της Ανδρομάχης Χιωτίνη <http://www.tlife.gr/Article/%CE%9F%CE%99%CE%9A%CE%9F%CE%93%CE%95%CE%9D%CE%95%CE%99%CE%91%CE%A0%CE%91%CE%99%CE%94%CE%99-ME/0-43-4612.html>



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



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

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

2ο βήμα: Λογομαχία (2 ώρες)

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

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



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

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

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

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

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

Καλά να περάσετε!!!



Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Το πλαίσιο της λογομαχίας μπορεί να εφαρμοστεί ως ένα γενικό πλαίσιο που μπορεί να υποστηρίξει κάθε θεματολογία.

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Αν οι μαθητές αναζητήσουν τις δικές τους πηγές για τη συγκρότηση της επιχειρηματολογίας, ο χρόνος της προετοιμασίας μπορεί να διαρκέσει περισσότερο από δύο ώρες. Επιπλέον, δυσκολίες στην τήρηση του χρονοδιαγράμματος μπορεί ενδεχομένως να δημιουργηθούν, αν οι μαθητές δεν κάνουν την προεργασία στο σπίτι τη στιγμή που αυτό απαιτείται. Στην περίπτωση αυτή ο διδακτικός χρόνος που διατίθεται για τη λογομαχία (2 ώρες) μπορεί να μην είναι αρκετός

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

ΔΕΠΠΣ. 2003. *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών της Ελληνικής Γλώσσας για το Γυμνάσιο*, ΦΕΚ 303Β/13-03-2003. Διαθέσιμο στο διαδίκτυο: <http://www.pi-schools.gr/programs/depps/>.

Holmes, B., Tangney, B., Fitzgibbon, A., Savage, T. & S. Mehan. 2001. Communal Constructivism: Students constructing learning for as well as with others. A search for an appropriate model of education. *Mind*, 3, 1-7. Citeseer.

Kalantzis, M. & B. Cope. 1999. Πολυγραμματισμοί: επανεξέταση του τι εννοούμε ως γραμματισμό και τι διδάσκουμε ως γραμματισμό στα πλαίσια της παγκόσμιας πολιτισμικής πολυμορφίας και των νέων τεχνολογιών επικοινωνίας. Στο Α.Φ. Χριστίδης (επιμ.), *“Ισχυρές” και “ασθενείς” γλώσσες στην Ευρωπαϊκή Ένωση. Όψεις του γλωσσικού ηγεμονισμού* (τ. 2), 680-695. Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.