

## ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΑ ΣΤΗΝ ΕΚΦΡΑΣΗ-ΕΚΘΕΣΗ

Όν/μο.....

**Β' Λυκείου**  
**22/01/2012**

### **Α.ΚΕΙΜΕΝΟ : Ο κίνδυνος από τα βιντεοπαιχνίδια .**

Αν ρωτήσετε κάποιον ενήλικο οπαδό των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, πιθανόν να σας πει ότι εκείνος δε βλέπει να δημιουργεί πρόβλημα η βία που περιέχουν , αντίθετα σε κάποιο βαθμό βοηθού τον παίκτη να γίνει εξυπνότερος , να μάθει να λύνει προβλήματα με ταχύτητα , να δοκιμάζει υποθέσεις και να λύνει γρίφους . Μια ψυχολόγος του UCLA , Πατρίσια Γκρίνφιλντ , ανακοίνωσε ότι στην εξάπλωση των βιντεοπαιχνιδιών οφείλεται μια παγκόσμια αύξηση του «μη λεκτικού δείκτη νοημοσύνης» , ο οποίος αφορά τις δεξιότητες μέσα στο χώρο , τη χρήση εικονιδίων για την επίλυση προβλημάτων και την ικανότητα κατανόησης των πραγμάτων από πολλές οπτικές γωνίες . Όμως η αύξηση αυτού του δείκτη γίνεται σε βάρος άλλων , ίσως σημαντικότερων κοινωνικών δεξιοτήτων . Με άλλα λόγια τα παιδιά δεν αλληλεπιδρούν τόσο καλά , όταν κάθονται με τις ώρες μπροστά σε ένα κομπιούτερ ή μία κονσόλα .

Βέβαια αρκετοί γονείς που τα παιδιά τους περνούν ώρες στα ηλεκτρονικά παιχνίδια , δεν βλέπουν να γίνονται ούτε αντικοινωνικά ούτε βίαια . Ούτε θεωρούν ως δεδομένο ότι το παιδί , αν δεν έπαιζε ηλεκτρονικά, θα έβρισκε μια πιο δημιουργική απασχόληση , όπως ένα άθλημα ή το διάβασμα , και δεν καθηλωνόταν στην τηλεόραση . Άλλοι πάλι ανησυχούν και αναρωτιούνται μήπως θα έπρεπε να κάνει κάτι η πολιτεία , ενδεχομένως απαγορεύοντας την πώληση των βίαιων παιχνιδιών στους ανηλίκους .

Η αντίπαλη πλευρά πάλι υποστηρίζει ότι τα βιντεοπαιχνίδια έχουν γίνει αποδιοπομπαίος τράγος για όλα τα δεινά της κοινωνίας μας και σε τελική ανάλυση , η απαγόρευσή τους θα ήταν αντισυνταγματική . Ενδεχομένως μια λύση θα ήταν να χαρακτηρίζονται , σαν τις ταινίες , «ακατάλληλα για ανηλίκους» , ώστε οι αγοραστές γονείς να έχουν την πλήρη ευθύνη της επιλογής . Είναι προφανές ότι η ευθύνη για τα παιδιά αρχίζει από το σπίτι . Οι γονείς θα πρέπει να κρατούν ανοιχτά τα μάτια τους και επέμβουν , αν δουν ότι τα βιντεοπαιχνίδια κάνουν το παιδί ευερέθιστο .

Πέρα από όλα αυτά όμως , υπάρχει και το ζήτημα του εθισμού . Είναι πράγματι εθιστικά τα ηλεκτρονικά παιχνίδια , όπως τα ναρκωτικά ή άλλες

δραστηριότητες που προκαλούν ευχαρίστηση ;Σύμφωνα με την Κάρολ Λίμπερμαν , ψυχίατρο του UCLA , «όταν ένα άτομο εκτίθεται σε αυτά τα βίαια ερεθίσματα και διεγείρονται οι ψυχονευρολογικοί υποδοχείς του , αισθάνεται μια έξαρση , ένα «ανέβασμα» και μπορεί να αποκτήσει εθισμό».

Όμως όσοι έπαθαν κάποτε εμμονή με ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι , μικροί και μεγάλοι ξέρουν ότι αργά ή γρήγορα φτάνει η στιγμή που ο ενθουσιασμός σβήνει .Ο αναπόφευκτος κορεσμός είναι ο καλύτερος σύμμαχος για τους γονείς που ανησυχούν

(Διασκευασμένο άρθρο από τον τύπο)

## **B. ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ :**

**A.** Να συντάξετε την περίληψη του κειμένου σε 80-100 λέξεις.

**(Μονάδες 25)**

**B1.** «Είναι προφανές ότι η ευθύνη για τα παιδιά αρχίζει από το σπίτι. Οι γονείς θα πρέπει να κρατούν ανοιχτά τα μάτια τους και να επέμβουν, αν δουν ότι τα βιντεοπαιχνίδια κάνουν το παιδί ευερέθιστο» Να αναπτύξετε την παραπάνω θεματική πρόταση σε μία παράγραφο 80-100 λέξεων.

**(Μονάδες 10)**

**B2.** Γιατί ο δημοσιογράφος περιλαμβάνει στο άρθρο του και σχόλια-Απόψεις τρίτων ;Να αιτιολογήσετε τη συγκεκριμένη επιλογή

**(Μονάδες 5)**

**B3.** Να γράψετε ένα συνώνυμο για κάθε μία από τις παρακάτω λέξεις του κειμένου : δεινά , προφανές , ευερέθιστο , αναπόφευκτος , κορεσμός

**(Μονάδες 5)**

**B4.** Παγκόσμια , επίλυση , αλληλεπιδρούν , εμμονή , σύμμαχος .Να Αναλύσετε ετυμολογικά τις παραπάνω λέξεις του κειμένου και με το τελευταίο συνθετικό τους να γράψετε μια παράγωγη λέξη .

**(Μονάδες 5)**

**B5.** Να βρεθεί πως επιτυγχάνεται η συνοχή των παραγράφων του κειμένου

**(Μονάδες 5)**

**B6.** Να εξηγήσετε τη χρήση εισαγωγικών στο κείμενο .

**(Μονάδες 5)**

**Γ. Παραγωγή λόγου:**

Σε μια συζήτηση που εκτυλίσσεται στην τάξη σας διαπιστώνετε ότι πολλοί συμμαθητές σας ασχολούνται υπερβολικά με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ξοδεύοντας τον ελεύθερο χρόνο τους αποκλειστικά σε αυτά. Προσπαθήστε να τους δείξετε τις συνέπειες της ενασχόλησης αυτής για την προσωπικότητά τους .Προτείνεται εναλλακτικές δραστηριότητες που θα μπορούσαν να αναπτυχθούν με τη συμβολή του σχολείου προκειμένου να αξιοποιηθεί παραγωγικά ο ελεύθερος χρόνος τους .  
(400-500 λέξεις)

**(Μονάδες 40)**

**ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ**

## **ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ(ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΕΣ)**

### **A. Περίληψη**

Το κείμενο αναφέρεται στις συνέπειες των βιντεοπαιχνιδιών και τις αντίθετες απόψεις γύρω από τη σημασία τους. Έτσι οι ενήλικες υποστηρικτές αυτών θεωρούν τη βία που παρουσιάζουν ακίνδυνη, τονίζοντας ότι κάνουν τους παίκτες πιο εύστροφους. Επιπλέον, επισημαίνεται η συμβολή τους στην αύξηση του «μη λεκτικού δείκτη νοημοσύνης». Βέβαια η πολύωρη χρήση τους έχει επίπτωση στις διαπροσωπικές σχέσεις, ένα κίνδυνο που πολλοί γονείς παραβλέπουν. Κάποιοι άλλοι, ανησυχώντας, υποστηρίζουν την αναγκαιότητα απαγόρευσής τους. Σύμφωνα, όμως, με τους υποστηρικτές τους αυτό θα ήταν παράνομο και υπερβολικό. Μια λύση θα ήταν η ευθύνη της αγοράς. Τους να βαραίνει τους γονείς. Το βέβαιο είναι πάντως ότι οδηγούν στον εθισμό με μόνη ελπίδα τον κορεσμό.

### **B1.**

Είναι προφανές.....το παιδί ευερέθιστο. Η οικογένεια ως ένας από τους φορείς παιδείας είναι επιφορτισμένη με τη σωστή διαπαιδαγώγηση των νέων. Επιπρόσθετα, το γεγονός ότι μέσα σ' αυτή παρέχονται τα πρώτα πρότυπα και γαλουχούνται με τις πρώτες αξίες τα παιδιά, καθιστά ακόμη πιο σημαντικό το έργο της. Στην περίπτωση μάλιστα των βιντεοπαιχνιδιών, Η ουσιαστική επικοινωνία μεταξύ γονέων και παιδιών είναι αυτή που θα καταδείξει αν η επίδρασή τους είναι αρνητική και αναπτύσσει την επιθετικότητά τους. Έτσι οι γονείς θα παρέμβουν έγκαιρα προκειμένου να εξαλειφθούν τα πρότυπα βίας που διαταράσσουν την ψυχική ισορροπία των παιδιών τους.

### **B2.**

Ο δημοσιογράφος περιλαμβάνει στο άρθρο του απόψεις τρίτων για να παρουσιάσει σφαιρικότερα και αντικειμενικότερα το θέμα, εκθέτοντας τις θέσεις και των δύο πλευρών. Παράλληλα, αποφεύγει να εκφράσει την προσωπική του άποψη και να πάρει την ευθύνη. Τέλος, παραθέτοντας τις γνώμες ειδικών προσδίδει κύρος στο κείμενό του και παρακινεί το ενδιαφέρον του αναγνώστη.

### **B3.**

δεινά =συμφορές  
προφανές =ολοφάνερο  
ευερέθιστο =ευέξαπτο  
αναπόφευκτος =αναγκαίος  
κορεσμός =χορτασμός , υπερπλήρωση

### **B4.**

παγκόσμια <παν+κοσμος(κοσμικότητα)  
επίλυση <επί +λύω (λύτης)  
αλληλεπιδρούν <αλλήλων+επί+δρω(δραστικός)  
εμμονή <εν+μένω (μόνιμος)  
σύμμαχος <συν+μάχη (μάχιμος)

### **B5.**

Η 1<sup>η</sup> με τη 2<sup>η</sup> παράγραφο με τη διαρθρωτική λέξη «βέβαια» που δηλώνει βεβαίωση .Η 2<sup>η</sup> με την 3<sup>η</sup> παράγραφο με τη διαρθρωτική λέξη «πάλι» που δηλώνει αντίθεση .Η 3<sup>η</sup> με την 4<sup>η</sup> παράγραφο με τη διαρθρωτική λέξη «όμως» που δηλώνει αντίθεση .Η 4<sup>η</sup> με την 5<sup>η</sup> παράγραφο με τη διαρθρωτική λέξη «όμως» που δηλώνει αντίθεση .

### **B6.**

«μη λεκτικού δείκτη νοημοσύνης» - ορολογία  
«ακατάλληλα για ανηλίκους» - ορολογία  
«όταν ένα άτομο εκτίθεται σε αυτά τα βίαια ερεθίσματα και διεγείρονται οι ψυχονευρολογικοί υποδοχείς του , αισθάνεται μια έξαρση , ένα «ανέβασμα» και μπορεί να αποκτήσει εθισμό». –επανάληψη αυτούσιων Φράσεων επιστήμονα.

## **Γ. Παραγωγή Λόγου**

Πρόλογος

Προσφώνηση : Φίλες και φίλοι

**Αρνητικές συνέπειες για την προσωπικότητα των παιδιών από την ενασχόλησή τους με τα βιντεοπαιχνίδια .**

- Πρόκειται για μια εξατομικευμένη μορφή ψυχαγωγίας που δεν καλλιεργεί την κοινωνικότητα των νέων .Αντίθετα τους εγκλωβίζει σε μία «εικονική» πραγματικότητα που υποκαθιστά την αληθινή ζωή και στις διαπροσωπικές σχέσεις .

- Οι νέοι εξοικειώνονται με τη βία , η οποία αποτελεί βασικό συστατικό των παιχνιδιών αυτών .
- Η συγκεκριμένη μορφή ψυχαγωγίας δεν καλλιεργεί τη φαντασία , γιατί προσφέρει έτοιμες εικόνες .
- Υπάρχουν σοβαρές επιπτώσεις στη γλωσσική ανάπτυξη των νέων .
- Κάτω από τη συστηματική επίδραση των εικόνων και της ταχύτατης εναλλαγής τους διαμορφώνεται και παγιώνεται μία αρνητική στάση των νέων απέναντι στην ανάγνωση βιβλίων
- Αποτελεί μία νόθη μορφή ψυχαγωγίας που , όχι μόνο δεν καλλιεργεί τα αισθητικά κριτήρια των νέων , αλλά τους εθίζει στην ιδέα ότι η ψυχαγωγία είναι μία δραστηριότητα που πρέπει να διακρίνεται από απουσία οποιουδήποτε προβληματισμού , γρήγορους ρυθμούς , χάρτινη αισθητική και μεγάλες «δόσεις» βίας

**Εναλλακτικές δραστηριότητες που θα μπορούσαν να αναπτυχθούν με τη συμβολή του σχολείου προκειμένου να αξιοποιηθεί παραγωγικά Ο ελεύθερος χρόνος τους.**

- Το σχολείο θα πρέπει να ανοίξει τις πύλες του στην ελληνική κοινωνία. Αυτό πρακτικά σημαίνει πως είναι αναγκαία η δημιουργία των ανάλογων υποδομών (αίθουσες διαλέξεων , εικαστικών εκθέσεων , γυμναστήρια για αθλητικές συναντήσεις ....)
- Με πρωτοβουλία του υπουργείου παιδείας χρειάζεται να δημιουργηθούν κατάλληλα εκπαιδευτικά προγράμματα και παιχνίδια για ηλεκτρονικούς υπολογιστές .
- Είναι αναγκαία η οργάνωση δανειστικών βιβλιοθηκών .
- Απαραίτητη είναι η επανεξέταση του ρόλου και του περιεχομένου των σχολικών εκδρομών .Χρειάζεται η ενσωμάτωσή τους στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα και η αναβάθμισή τους
- Το σχολείο θα πρέπει να επαναπροσδιορίσει συνολικά το ρόλο του .Σήμερα έχει αναγάγει την αξιολόγηση σε υπέρτατη εκπαιδευτική αξία, παραμελώντας το ρόλο του ως θεσμού κοινωνικοποίησης .

**Επίλογος**

**Αποφώνηση**