



## Β' ΛΥΚΕΙΟΥ ΝΕΟΕΛΛΗΝΙΚΗ ΓΛΩΣΣΑ ΓΕΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ

### ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΕΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

#### A. Περίληψη

Το κείμενο αναφέρεται στις συνέπειες των βιντεοπαιχνιδιών και τις αντίθετες απόψεις γύρω από τη σημασία τους. Έτσι, οι ενήλικοι 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 γνημοσύνης». 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 βαραινεί 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 + κόσμος (κοσμικότητα)

επίλυση < επί + λύω (λύτης)

αλληλεπιδρούν < αλλήλων + επί + δρω (δραστικός)

εμμονή < εν + μένω (μόνιμος)

σύμμαχος < συν + μάχη (μάχιμος)

**ΠΡΟΛΟΓΟΣ**

Φίλες και φίλοι,

Είναι γεγονός ότι η δική μας γενιά έχει την τύχη να απολαμβάνει τεχνολογικά αγαθά άγνωστα και ασύλληπτα για τους νέους προηγούμενων δεκαετιών. Η εξέλιξη αυτή μας προσφέρει πολλές δυνατότητες σε όλους τους τομείς και κυρίως σε αυτόν της ψυχαγωγίας. Ωστόσο, είναι εξίσου αληθές ότι οι σύγχρονες μορφές ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας και ιδιαίτερα η κατάχρησή τους εγκυμονούν μία σειρά από κινδύνους για όλους εμάς. Αν θελήσουμε να διερευνήσουμε τις επιπτώσεις του φαινομένου, θα διαπιστώσουμε πως είναι ιδιαίτερα σύνθετες.

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

- Πρόκειται για μία εξοικειωμένη μορφή ψυχαγωγίας που δεν καλλιεργεί την κοινωνικότητα των νέων. Αντίθετα, τους εγκλωβίζει σε μία "εικονική" πραγματικότητα που υποκαθιστά την αληθινή ζωή και τις διαπροσωπικές σχέσεις.
- Οι νέοι εξοικειώνονται με τη βία, η οποία αποτελεί βασικό συστατικό των παιχνιδιών αυτών. Στη συνείδησή τους η βία παύει να είναι κάτι το αποκρουστικό και μετατρέπεται σε πηγή διασκέδασης και μέσο για την επίλυση πολλών από τα "προβλήματα" που θέτει το σενάριο του παιχνιδιού. Η δικαίωση της βίας καταξιώνει κατ' επέκταση στα μάτια τους και όλους εκείνους που την ενσαρκώνουν και την αναπαράγουν στην καθημερινότητα.
- Η συγκεκριμένη μορφή ψυχαγωγίας δεν καλλιεργεί τη φαντασία, γιατί προσφέρει έτοιμες εικόνες. Ενεργοποιεί αποκλειστικά σχεδόν την αίσθηση της όρασης και της ακοής. Παρά την ψευδαίσθηση ελευθερίας που δημιουργεί το ηλεκτρονικό παιχνίδι, στην πραγματικότητα το παιδί έχει οριοθετημένο χώρο δράσης και συγκεκριμένες επιλογές.
- Υπάρχουν σοβαρές επιπτώσεις στη γλωσσική ανάπτυξη των νέων. Ένα μέσο σημερινό παιδί αφιερώνει πολλές ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή ή της κονσόλας του, ασχολούμενο με μία δραστηριότητα που δεν του παρέχει κανένα γλωσσικό ή και γενικότερα μορφωσιογόνο ερέθισμα, σε μία μάλιστα τόσο κρίσιμη μαθησιακά περίοδο.

- Κάτω από τη συστηματική επίδραση των εικόνων και της ταχύτατης εναλλαγής τους διαμορφώνεται και παγιώνεται μία αρνητική στάση των νέων απέναντι στην ανάγνωση βιβλίων. Τα βιντεοπαιχνίδια επιδείνωσαν την ήδη διαρρηγμένη σχέση των μαθητών με το βιβλίο, σχολικό και εξωσχολικό, με αποτέλεσμα η μελέτη και η κατανόηση κειμένων να αποτελεί πλέον μία οδυνηρή διαδικασία για την πλειοψηφία τους. Ίσως στον τομέα αυτό να πρέπει να αναζητηθεί μία ακόμη αιτία που ευθύνεται για την έξαρση του λειτουργικού αναλφαβητισμού.
- 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. Είναι επόμενο, λοιπόν, ως ενήλικες να "καταναλώνουν" διάφορα προϊόντα μαζικής υποκοουλτούρας, είτε πρόκειται για τραγούδια είτε για ταινίες είτε για βιβλία. Η εξέλιξη αυτή είναι πολύ ανησυχητική, αν λάβει κανείς υπόψη του πως αυτού του είδους η διασκέδαση αποπλίζει ιδεολογικά τους πολίτες, τους αποπροσανατολίζει από τα πραγματικά τους προβλήματα, τους παθητικοποιεί και τους κάνει "ακίνδυνους" για την εκάστοτε εξουσία.

### **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.** Θα πρέπει δηλαδή να λειτουργήσει, όχι μόνο ως χώρος μάθησης αλλά και ως μία κοινότητα πολιτισμού και αθλητισμού προσβάσιμη στη νεολαία, ακόμη και τα σαββατοκύριακα. 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.** Έτσι θα εξασφαλίσουμε ότι θα διαθέτουν μία παιδαγωγική διάσταση, θα είναι πιστοποιημένη η ποιότητα του περιεχομένου τους και θα έχουν ευχάριστο χαρακτήρα για τα παιδιά. Το λογισμικό αυτό μπορεί να αξιοποιηθεί τόσο στο πλαίσιο του σχετικού μαθήματος της πληροφορικής, όσο και κατά το διάστημα που το σχολείο θα λειτουργεί ως κέντρο δημιουργικής απασχόλησης.
- **Είναι αναγκαία η οργάνωση δανειστικών βιβλιοθηκών** που θα είναι προσβάσιμες τόσο στους μαθητές του εκάστοτε σχολείου, όσο και στους νέους της τοπικής κοινωνίας. Χρειάζονται όμως βιβλιοθήκες ζωντανές, πραγματικά κύτταρα πολιτισμού και όχι μουντές αποθήκες βιβλίων. Για να συμβεί αυτό θα πρέπει να αξιοποιηθούν από τους εκπαιδευτικούς, οι οποίοι πρέπει συστηματικά να αναθέτουν εργασίες στα παιδιά και γενικότερα να τα παρακινούν έμμεσα να τις χρησιμοποιούν. Στο πλαίσιο αυτό, η διεύθυνση του σχολείου μπορεί να οργανώνει εκδηλώσεις, όπως σεμινάρια δημιουργικής γραφής υπό την επίβλεψη συγγραφέων ή συζητήσεις επιστημόνων με νέους που θέλουν να θέσουν τα ερωτήματά τους ή να καταθέσουν τις απόψεις τους.

- **Απαραίτητη είναι η επανεξέταση του ρόλου και του περιεχομένου των σχολικών εκδρομών.** Δεν μπορεί να έχουν το χαρακτήρα μιας άσκοπης και αμήχανης περιδιάβασης με μόνο τους προτέρημα την απόδραση από τη σχολική τάξη. Χρειάζεται η ενσωμάτωσή τους στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα και η αναβάθμισή τους. Η κατάλληλη προετοιμασία τους και η σωστή επιλογή του προορισμού θα έχουν ως αποτέλεσμα επιτυχημένες εκδρομές που θα αφήσουν αξέχαστες αναμνήσεις στους νέους και θα τους καλλιεργήσουν την αίσθηση ότι η Ελλάδα έχει πολλές κρυφές φυσικές ομορφιές που αξίζει να τις ανακαλύψουν οι ίδιοι στον ελεύθερο χρόνο 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. Εάν καλλιεργήσει τα αισθητικά κριτήρια των νέων και τους φέρει σε επαφή με καλλιτεχνικά έργα και δραστηριότητες που μέχρι τώρα δεν είχε αναδείξει, θα διαμορφώσει το κατάλληλο πλαίσιο ώστε τα παιδιά να αξιοποιούν τον ελεύθερο χρόνο τους και να μη τον σπαταλούν, για παράδειγμα, μπροστά στην οθόνη της τηλεόρασης, της κονσόλας ή του υπολογιστή.

### ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Μπορούμε, επομένως, να συμπεράνουμε πόσο ευαίσθητο ζήτημα είναι αυτό της σημερινής "ηλεκτρονικής" διασκέδασης με την οποία οι νέοι τείνουν να αποκτήσουν σχέση εθισμού. Είναι βέβαιο πάντως ότι, αν συνειδητοποιήσουμε τους κινδύνους που εγκυμονούνται και ενεργοποιηθεί το σχολείο, διαδραματίζοντας τον πραγματικό του ρόλο, η τεχνολογία θα πάρει τη θέση που της αξίζει. Θα γίνει δηλαδή συνεργάτης του ανθρώπου, μέσο ανακάλυψης νέων γνώσεων, ευχάριστο και ωφέλιμο παιχνίδι κατά τον ελεύθερο χρόνο του.

Σας ευχαριστώ