

Κείμενο 1

Παιδιά εθισμένα σε socialmedia, βιντεοπαιχνίδια

Άρθρο που δημοσιεύθηκε στην www.kathimerini.gr, 8/10/2021.

Το 2018, ο Παγκόσμιος Οργανισμός Υγείας αναγνώρισε επίσημα τους εθισμούς που σχετίζονται με το Διαδίκτυο, συμπεριλαμβανομένου του εθισμού στα βιντεοπαιχνίδια. Σύμφωνα με τον διευθυντή του τμήματος Εθισμού και ειδικό στην ψυχιατρική και την ψυχοθεραπεία παιδιών και εφήβων στο Πανεπιστημιακό Ιατρικό Κέντρο Αμβούργου – Επεντορφ, Ράινερ Τομάσιους, η αυξημένη χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης και οι ώρες κατά τις οποίες τα παιδιά παίζουν βιντεοπαιχνίδια είναι ιδιαίτερα ανησυχητικές. «Οι χρόνοι χρήσης των μέσων κοινωνικής δικτύωσης αυξήθηκαν κατακόρυφα» δήλωσε ο Τομάσιους στην εφημερίδα Frankfurter Allgemeine. «Μεταξύ των παιδιών και των εφήβων ηλικίας 10 έως 17 ετών καταγράφηκαν ποσοστά αύξησης έως και 75%...»

Τα κορίτσια είναι πιο πιθανό να επηρεαστούν από επικίνδυνα ή παθολογικά πρότυπα χρήσης λόγω των κοινωνικών μέσων και τα αγόρια περισσότερο λόγω των βιντεοπαιχνιδιών. «Οι χρόνοι χρήσης ήταν πολύ υψηλοί –περίπου πεντέμισι ώρες τις καθημερινές για κοινωνικά δίκτυα και παιχνίδια στον υπολογιστή– χωρίς να περιλαμβάνεται η κατ' οίκον εκπαίδευση» πρόσθεσε ο Τομάσιους. «Αυτά είναι εξαιρετικά ανησυχητικά νούμερα και σημαντικά υψηλότερα από αυτά των εξαρτώμενων από κάνναβη παιδιών και εφήβων. Είναι ένας νέος πληθυσμός επιρρεπής σε εθισμό που δεν είχαμε δει πριν από δέκα χρόνια». Ωστόσο, οι ώρες χρήσης δεν είναι αρκετές για να διαγνωστεί ένα παιδί με εθισμό στα βιντεοπαιχνίδια. Άλλα κριτήρια πρέπει επίσης να πληρούνται σε διάστημα δώδεκα μηνών, όπως η απώλεια ελέγχου και η συνεχής χρήση παρά τις αρνητικές συνέπειες. «Αυτές οι συμπεριφορές πρέπει επίσης να οδηγούν σε σημαντική διαταραχή της καθημερινής ζωής στο σχολείο, στην οικογένεια ή σε άλλα κοινωνικά πλαίσια»

Κατά τον Τομάσιους, οι νέοι μπορούν να εθιστούν στα βιντεοπαιχνίδια όπως και στα ναρκωτικά. «Είναι ένας εθισμός που έγκειται στις διαταραχές συμπεριφοράς. Στην περίπτωση αυτή δεν υπάρχει κάποιος τοξικός παράγοντας ή μια ψυχοτρόπος ουσία που δρα άμεσα στο κεντρικό νευρικό σύστημα και προκαλεί μέθη. Ωστόσο, η χρήση των κοινωνικών μέσων και των βιντεοπαιχνιδιών μπορεί να επηρεάσει περιοχές του εγκεφάλου που είναι υπεύθυνες για τα καλά συναισθήματα».

Οι γονείς πρέπει να ενημερώνονται για το τι κάνουν τα παιδιά τους στο Διαδίκτυο για την αποφυγή και την καταπολέμηση του εθισμού των παιδιών τους. «Οι διαθέσιμες μελέτες δείχνουν ότι τα αγόρια είναι ιδιαίτερα ευαίσθητα λόγω προβλημάτων αυτοεκτίμησης. Μπορεί να νιώσουν τα ίδια πιο δυνατά κερδίζοντας μάχες στο παιχνίδι». Το αυξημένο άγχος, οι χαμηλές δεξιότητες αυτοελέγχου, η χαμηλή αυτοεκτίμηση και η κοινωνική ανασφάλεια παίζουν μεγάλο ρόλο στη δημιουργία του εθισμού. «Πρέπει να θέσετε όρια ανάλογα με την ηλικία των παιδιών και να δείξετε ενδιαφέρον για το περιεχόμενο του παιχνιδιού, προκειμένου να μπορέσετε να καταλάβετε τι ψάχνουν σε αυτό τα παιδιά σας. Το σημαντικότερο είναι να προσφέρετε εναλλακτικές λύσεις με ανάλογες δραστηριότητες αναψυχής, οι οποίες παρέχουν τη δυνατότητα αντιμετώπισης του άγχους ή άλλων καταστάσεων που ωθούν τα παιδιά στο να εθίζονται σε αυτά τα παιχνίδια» καταλήγει.

Κείμενο 2

«Φίλου»

Ο ήρωας Ιορδάνης σε μεγάλη πλέον ηλικία ταξιδεύει με το τρένο προς τη γενέτειρά του και θυμάται τα καλοκαίρια της παιδικής του ηλικίας με τους φίλους του στο χωριό. Από το βιβλίο του Γιάννη Ξανθούλη «Την Κυριακή έχουμε γάμο» Εκδόσεις Διόπτρα.

Ο Ιορδάνης όμως δεν ξέχασε ποτέ αυτούς τους καλοκαιρινούς φίλους που έτρωγαν τις καταλήξεις των λέξεων, σύμφωνα με το τοπικό γλωσσικό ιδίωμα. Μαζί τους είχε μάθει να περπατά ξυπόλυτος στους χωμάτινους δρόμους, χωρίς να πτοείται από τα τριβόλια που χώνονταν στα πέλματά του. Είδε τους μεγαλύτερους να σκοτώνουν οχιές κι εξασκήθηκε να κλέβει ζουμερά σύκα, χωρίς να πολυνοιάζεται για το γάλα τους που, όπου έσταζε στα χέρια του, του προξενούσε φαγούρα και σήκωνε φουσκάλες που πονούσαν. Ατρόμητοι φίλοι, που ορκίζονταν να μη μαρτυρήσουν ποτέ τα μυστικά που αντάλλασσαν μεταξύ τους και αφορούσαν συνήθως άλλα μυστικά, κλεμμένα από τον δυσανάγνωστο κόσμο των μεγάλων. [...]

Θάλασσες, φύκια περιπλανώμενα από κύμα σε κύμα, φωνές αζεδιάλυτες, μπλεγμένες με αεράκι καλοκαιρινό και τσιτσιρίσμα λαδιού σε τηγάνι με αφρόψαρα και καλαμαράκια, αντικατοπτρισμοί βράχων με πόδια αχινού και πεταλίδας, σύννεφα σαν γιγάντια χρυσάνθεμα... Ώρες συμπυκνωμένες σε μία και μόνο στιγμή παρήλαυναν απανωτά, σε όνειρα – αστραπή. Στη μέση όλων αυτών ο Ιορδάνης, ηλιοκαμένος, με αλάτια στα φρύδια και τα μαλλιά, άμμο στο μέσα μέρος και τα πόδια χαραγμένα από τα κελύφη – λεπίδες των μυδιών, χωρίς να του περνά καν από τον νου ότι η ζωή είναι μονάχα ένα «τόρα» και τίποτ' άλλο. Μισοξυπνούσε, άκουγε το σφύριγμα του τρένου και ξανάπεφτε στην πράσινη θάλασσα, αποκαμωμένος από ευτυχία.

ΘΕΜΑΤΑ

ΘΕΜΑ 1

1^ο υποερώτημα (μονάδες 10)

Τι μπορούν να κάνουν οι γονείς, προκειμένου να αντιμετωπίσουν το πρόβλημα της υπερβολικής ενασχόλησης του παιδιού τους με το διαδίκτυο, σύμφωνα με το Κείμενο 1; Να απαντήσεις συνοπτικά σε ένα κείμενο 60 – 80 λέξεων.

Μονάδες 10

2^ο υποερώτημα (μονάδες 10)

Τι επιδιώκεται δομικά με την αυτούσια μεταφορά των λεγομένων του Ρ. Τομάσιους στο Κείμενο 1;

Μονάδες 10

3^ο υποερώτημα (μονάδες 15)

Να αντιστοιχήσεις κάθε πρόταση του Κειμένου 1, που βρίσκεται στην στήλη Α, με τον τρόπο με τον οποίο αποδίδεται το μήνυμα, που αναγράφεται στη στήλη Β:

ΣΤΗΛΗ Α	ΣΤΗΛΗ Β
Α. Το 2018, ο Παγκόσμιος Οργανισμός Υγείας αναγνώρισε επίσημα τους εθισμούς που σχετίζονται με το Διαδίκτυο, συμπεριλαμβανομένου του εθισμού στα βιντεοπαιχνίδια	1. Συμβουλή, προτροπή
Β. Τα κορίτσια είναι πιο πιθανό να επηρεαστούν από επικίνδυνα ή παθολογικά πρότυπα χρήσης λόγω των κοινωνικών μέσων και τα αγόρια περισσότερο λόγω των βιντεοπαιχνιδιών.	2. Πραγματικό γεγονός, βεβαιότητα
Γ. Άλλα κριτήρια πρέπει επίσης να πληρούνται σε διάστημα δώδεκα μηνών, όπως η απώλεια ελέγχου	3. δυνατότητα
Δ. Ωστόσο, η χρήση των κοινωνικών μέσων και των βιντεοπαιχνιδιών μπορεί να επηρεάσει περιοχές του εγκεφάλου που είναι υπεύθυνες για τα καλά συναισθήματα.	4. αναγκαιότητα
Ε. «Το σημαντικότερο είναι να προσφέρετε εναλλακτικές λύσεις με ανάλογες δραστηριότητες αναψυχής»	5. πιθανότητα

Μονάδες 15

ΘΕΜΑ 2 (μονάδες 30)

Η αξία του παιχνιδιού για την ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού είναι αναμφισβήτητη. Ωστόσο, όπως προκύπτει από το κείμενο 1, αναπτύσσεται προβληματισμός για την επίδραση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην ψυχοσωματική υγεία των παιδιών. Σε ένα άρθρο για το διαδικτυακό περιοδικό του σχολείου σας να παρουσιάσετε τους κινδύνους που κρύβουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αλλά και τα οφέλη που μπορούν να αποκομίσουν τα παιδιά από αυτά.

Μονάδες 30

ΘΕΜΑ 3 (μονάδες 20)

Στο απόσπασμα του λογοτεχνικού κειμένου του Γ. Ξανθούλη ποιος τύπος αφηγητή αξιοποιείται ως προς τη συμμετοχή του στα γεγονότα και ως προς τη γνώση του για αυτά; Σε τι εξυπηρετεί αυτή η επιλογή;

Μονάδες 20

ΘΕΜΑ 4 (μονάδες 15)

Στο Κείμενο 2 παρουσιάζονται τα καλοκαίρια των παιδικών χρόνων του ήρωα. Πώς θα τα χαρακτήριζες και γιατί (μονάδες 10); Ποια συναισθήματα σου δημιουργούνται, ειδικά αν τα συγκρίνεις με τα καλοκαίρια που ζουν τα παιδιά σήμερα; (μονάδες 5)

Μονάδες 15

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΓΛΩΣΣΑ (ΝΕΟΕΛΛΗΝΙΚΗ ΓΛΩΣΣΑ ΚΑΙ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ)

Β΄ ΤΑΞΗ ΗΜΕΡΗΣΙΟΥ ΚΑΙ ΕΣΠΕΡΙΝΟΥ ΓΕΛ

ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΕΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

(Επισημαίνεται ότι οι απαντήσεις που προτείνονται για τα θέματα είναι ενδεικτικές. Κάθε άλλη απάντηση, κατάλληλα τεκμηριωμένη, είναι αποδεκτή.)

ΘΕΜΑ 1 (μονάδες 35)

1^ο υποερώτημα (μονάδες 10)

Σύμφωνα με το Κείμενο 1, οι γονείς θα πρέπει να ενημερώνονται για τις διαδικτυακές δραστηριότητες των παιδιών τους, προκειμένου να αντιμετωπιστεί το πρόβλημα του εθισμού. Είναι ανάγκη να τα οριοθετούν ανάλογα με την ηλικία τους, αλλά και να ενδιαφέρονται για το περιεχόμενο του διαδικτυακού παιχνιδιού που παίζουν, προκειμένου να κατανοήσουν τους λόγους αυτής της απασχόλησης. Τέλος, είναι ανάγκη να προσφέρουν εναλλακτικές διεξόδους ψυχαγωγίας για την αντιμετώπιση του άγχους ή άλλων παραγόντων που σχετίζονται με τα διαδικτυακά παιχνίδια.

2^ο υποερώτημα (μονάδες 10)

Ο Ράινερ Τομάσιους είναι ο διευθυντής του τμήματος Εθισμού και ειδικός στην ψυχιατρική και την ψυχοθεραπεία παιδιών και εφήβων στο Πανεπιστημιακό Ιατρικό Κέντρο Αμβούργου – Έπεντορφ. Η αυτούσια μεταφορά των λόγων του ενισχύει την εγκυρότητα και την αξιοπιστία τόσο της θεματικής περιόδου της πρώτης παραγράφου, αλλά και όλου του άρθρου συνολικά. Με αυτό τον τρόπο οργανώνεται δομικά το Κείμενο 1, καθώς κυρίαρχο ρόλο σε αυτό έχουν οι θέσεις του έγκριτου επιστήμονα, που συμπληρώνουν τη δημοσιογραφική αφήγηση.

3^ο υποερώτημα (μονάδες 15)

- A. 2
- B. 5
- Γ. 4
- Δ. 3
- E. 1

ΘΕΜΑ 2 (μονάδες 30)

ΤΙΤΛΟΣ	Ηλεκτρονικά Παιχνίδια: Κίνδυνοι και Οφέλη για τα Παιδιά.	
ΠΡΟΛΟΓΟΣ	Στην σύγχρονη ψηφιακή εποχή, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αποτελούν αναπόσπαστο μέρος της ζωής πολλών παιδιών, προσφέροντας μοναδικές εμπειρίες αλλά και προκλήσεις, καθώς η υπερβολική τους χρήση έχει προκαλέσει έντονο προβληματισμό σχετικά με την ψυχοσωματική υγεία των παιδιών. Στο παρόν άρθρο θα εξεταστούν οι κίνδυνοι που εγκυμονεί η χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών αλλά και τα οφέλη που μπορούν να προκύψουν από αυτήν.	
ΚΥΡΙΟ ΘΕΜΑ	ΚΙΝΔΥΝΟΙ	Επιπτώσεις στην σωματική υγεία: Η πολύωρη καθιστική δραστηριότητα μπροστά από μια οθόνη συνδέεται με προβλήματα όπως η παχυσαρκία, η μυοσκελετική κόπωση, και προβλήματα όρασης. Εθισμός: Όπως αναφέρει ο Παγκόσμιος Οργανισμός Υγείας, η υπερβολική ενασχόληση με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορεί να οδηγήσει σε εθισμό, με συμπτώματα όπως απώλεια ελέγχου, συνεχής χρήση παρά τις αρνητικές συνέπειες, και διαταραχές στην καθημερινότητα.
		Επιπτώσεις στην ψυχική Υγεία: Η χαμηλή αυτοεκτίμηση, το αυξημένο άγχος, και η κοινωνική ανασφάλεια ενδέχεται να επιδεινωθούν, ιδιαίτερα όταν τα παιδιά προσπαθούν να αποδράσουν από τα προβλήματά τους μέσω των παιχνιδιών. Κοινωνική Απομόνωση: Η υπερβολική ενασχόληση με τα παιχνίδια μπορεί να απομακρύνει τα παιδιά από την πραγματική ζωή, μειώνοντας τον χρόνο που περνούν με την οικογένεια και τους φίλους τους.
	Μεταβατική φράση	Οι κίνδυνοι από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι σημαντικοί, ωστόσο, αξίζει να σημειωθεί ότι τα παιχνίδια αυτά, ως παιχνίδια έχουν και σημαντικά οφέλη.
	ΟΦΕΛΗ	Ανάπτυξη Δεξιοτήτων: Τα παιχνίδια δράσης και στρατηγικής βελτιώνουν την κριτική σκέψη, την επίλυση προβλημάτων και τον συντονισμό χεριού-ματιού. Μάθηση Μέσω Παιχνιδιού: Εκπαιδευτικά παιχνίδια προάγουν τη γνώση σε τομείς όπως τα μαθηματικά, οι γλώσσες και η επιστήμη.
		Ανάπτυξη κοινωνικών σχέσεων: Πολλά παιχνίδια απαιτούν συνεργασία και επικοινωνία μεταξύ παικτών, ενισχύοντας τις κοινωνικές δεξιότητες και την ομαδικότητα. Διασκέδαση και Χαλάρωση: Τα παιχνίδια προσφέρουν στα παιδιά έναν τρόπο διασκέδασης και αποφόρτισης από το άγχος της καθημερινότητας.
ΕΠΙΛΟΓΟΣ	Από όλα τα παραπάνω προκύπτει πως τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι ένα διπλό όπλο, καθώς μπορούν να αποτελέσουν παράγοντα κινδύνου για την ψυχοσωματική υγεία αλλά και εργαλείο μάθησης και διασκέδασης. Η ενημέρωση και η σωστή καθοδήγηση από τους γονείς και τους εκπαιδευτικούς είναι απαραίτητες για να εξασφαλιστεί ότι τα παιδιά αποκομίζουν τα οφέλη, ενώ προστατεύονται από τους κινδύνους.	

ΘΕΜΑ 3 (μονάδες 20)

Στο απόσπασμα αξιοποιείται ο ετεροδιηγητικός παντογνώστης αφηγητής που δεν συμμετέχει στα γεγονότα και έχει πλήρη γνώση των πραγμάτων. Πιο συγκεκριμένα αφηγείται σε γ' πρόσωπο γεγονότα που αφορούν τη ζωή άλλου προσώπου με το οποίο φαίνεται να μην σχετίζεται και γνωρίζει και εποπτεύει τα πάντα, αφού εισχωρεί και στις πιο μύχιες σκέψεις του ήρωά του. Με αυτήν την αφηγηματική επιλογή ο συγγραφέας κατορθώνει να παρουσιάσει την ιστορία αποστασιοποιημένα, γεγονός που δεν επιτρέπει στον αναγνώστη να ταυτιστεί με τον ήρωα. Από την άλλη η πλήρης παντογνωσία και εποπτεία του βοηθά τον αναγνώστη να κατανοήσει καλύτερα την ιστορία.

ΘΕΜΑ 4 (μονάδες 15)

Ο μαθητής / η μαθήτρια μπορεί να αξιοποιήσει στοιχεία από το κείμενο και να αναφερθεί σε καλοκαίρια που τα χαρακτηρίζει η ξέγνοιασιά, η ανεμελιά, η ελευθερία, το αυτοσχέδιο παιχνίδι μέσα στην φύση, η έλλειψη πίεσης χρόνου ή άγχους, η απουσία τεχνολογικών μέσων ή επιτευγμάτων κ.ά. Αντίστοιχα, μπορεί να εκφράσει τα προσωπικά του/της συναισθήματά αναλογιζόμενος /η το τότε με το τώρα. Κάθε απάντηση θεωρείται σωστή, αρκεί να είναι επαρκώς τεκμηριωμένη, σαφής και ακριβής.

Ενδεικτική απάντηση:

Τα καλοκαίρια των παιδικών χρόνων του Ιορδάνη, όπως παρουσιάζονται στο κείμενο, θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν ειδυλλιακά, ξέγνοιαστα και αυθεντικά. Ήταν γεμάτα με εμπειρίες στη φύση, παιχνίδια, μικρές περιπέτειες και συναισθηματικούς δεσμούς. Ο Ιορδάνης και οι φίλοι του απολάμβαναν την ελευθερία της επαφής με το περιβάλλον, περπατώντας ξυπόλυτοι, συλλέγοντας στιγμές γεμάτες χαρά και χωρίς να φοβούνται τα μικρά καθημερινά εμπόδια, όπως τα τριβόλια ή το γάλα από τα σύκα. Τα παιδικά του καλοκαίρια, λοιπόν, χαρακτηρίζονται από απλότητα, ανεμελιά και σύνδεση με το φυσικό κόσμο.

Το κείμενο μου δημιουργεί συναισθήματα νοσταλγίας και θαυμασμού για τη φυσικότητα και την ανεμελιά των καλοκαιριών αυτών. Αν τα συγκρίνω με τα καλοκαίρια που ζουν τα παιδιά σήμερα, παρατηρώ μια μεγάλη διαφορά: τα σύγχρονα παιδιά συχνά περνούν περισσότερο χρόνο μπροστά από οθόνες και σε δομημένες δραστηριότητες, αντί να εξερευνούν τη φύση ή να παίζουν ελεύθερα όπως ο Ιορδάνης. Η σημερινή ζωή είναι πιο οργανωμένη, αλλά λιγότερο αυθόρμητη και συνδεδεμένη με τη φύση, γεγονός που μπορεί να στερεί από τα παιδιά την αίσθηση της απόλυτης ελευθερίας και αυθεντικότητας που περιγράφεται στο κείμενο. Μέσα από αυτήν τη σύγκριση αναδύεται μια γλυκόπικρη αίσθηση, η νοσταλγία για το παρελθόν και ο προβληματισμός για το παρόν και το μέλλον.

«Το/τα θέμα/τα προέρχεται και αντλήθηκε/αν από την πλατφόρμα της Τράπεζας Θεμάτων Διαβαθμισμένης Δυσκολίας που αναπτύχθηκε (MIS5070818-Τράπεζα θεμάτων Διαβαθμισμένης Δυσκολίας για τη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση, Γενικό Λύκειο-ΕΠΑΛ) και είναι διαδικτυακά στο δικτυακό τόπο του Ινστιτούτου Εκπαιδευτικής Πολιτικής (Ι.Ε.Π.) στη διεύθυνση (<http://iep.edu.gr/el/trapeza-thematon-archiki-selida>)»