

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗΣ
ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΤΗΣ ΝΕΑΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ ΦΑΣΗ Β (2014-2015)

Πλαίσιο Σχεδιασμού και Οργάνωσης Διδασκαλίας

Ενότητα που αφορά στη διδασκαλία (βάσει του σχολικού γλωσσικού εγχειριδίου): «Παιχνίδια, παιχνίδια, παιχνίδια» (β' τεύχος, σ. 69 - 88)

Τάξη: Ε' Δημοτικό Σχολείο: Εργατών

Ημερομηνία: 24 Απριλίου 2015

Δίκτυο Σχολείων ΕΔΕ: Δήμητρας Μέσσιου

Για τον σχεδιασμό και την οργάνωση της διδασκαλίας συνεργάστηκαν οι:
Ευρυδίκη Παπαγεωργίου (Εκπαιδευτικός) και Ρέα Παπαγεωργίου (Σύμβουλος Ελληνικών)

1. Συνοπτική παρουσίαση ανάπτυξης της ενότητας

1.1. Τι έχει προηγηθεί της διδασκαλίας:

Αρχικά, έγινε μια προεπισκόπηση της ενότητας του βιβλίου «Παιχνίδια, παιχνίδια, παιχνίδια», με τη βοήθεια του προοργανωτή της. Ακολούθως, τα παιδιά έκαναν υποθέσεις, που αφορούσαν στο περιεχόμενο του τίτλου. Στη συνέχεια, προέβησαν σε ομαδοποιήσεις, που αφορούσαν στο θέμα «Παιχνίδια» (π.χ., Α. είδη παιχνιδιών: (α) ατομικά– ομαδικά, (β) εσωτερικού χώρου – εξωτερικού χώρου και Β. παιχνίδια και συναισθήματα κ.ά.). Μετά, σύγκριναν την ομαδοποίηση των παιχνιδιών, η οποία υπάρχει στο βιβλίο τους, με τις ομαδοποιήσεις, τις οποίες διενέργησαν οι ίδιοι/ες. Τέλος, κατέληξαν στους προβληματισμούς και τα ερωτήματα, τα οποία θεωρούσαν ως σημαντικά:

1. Γιατί αρκετά παιδιά επιλέγουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αντί τα συμβατικά;
2. Γιατί τα περισσότερα παιχνίδια είναι χωρισμένα σε αγορίστικα και κορισίστικα;
3. Ποιος ο ρόλος της διαφήμισης στην αγορά παιχνιδιών;

Μετά από συζήτηση στην ολομέλεια, αποφάσισαν ότι προτιμούν να ασχοληθούν με το πρώτο ερώτημα. Προέκυψε η ανάγκη επιλογής κειμένων. Από το *Βιβλίο Μαθητή* επιλέχθηκε το κείμενο «Ηλεκτρονικά παιχνίδια: Ένα ... ηλεκτρονικό ποδοσφαιράκι». Ακολούθως, οι μαθητές/τριες διατύπωσαν την άποψη ότι και οι ίδιοι/ες αποτελούν μια ομάδα, η οποία μπορεί να έχει άποψη πάνω στο ζήτημα. Έτσι, κατέγραψαν τις απαντήσεις τους στο

ερώτημα. Αρχικά, διατύπωσαν την απάντησή τους ατομικά, στη συνέχεια ομαδικά και τέλος στην ολομέλεια. Τα συμπεράσματά τους, αφού έτυχαν επεξεργασίας και συμπλήρωσης, καταγράφηκαν στο τετράδιό τους. Για τους/τις μαθητές/τριες προέκυψε εύλογα το εξής ερώτημα: «Για ποιους λόγους αρκετά παιδιά ΔΕΝ προτιμούν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια;». Πάλι εργάστηκαν στις ομάδες τους. Οι ομαδικές τους εργασίες έτυχαν επεξεργασίας και συμπλήρωσης και καταγράφηκε, στο τετράδιό τους, το τελικό αποτέλεσμα, οι λόγοι, δηλαδή, για τους οποίους αρκετά παιδιά δεν προτιμούν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Ταυτόχρονα, συναποφασίστηκε η μελέτη και άλλων κειμένων, με ενδιαφέρον και νόημα, για τα παιδιά της τάξης (ως συμπληρωματικό διδακτικό υλικό). Με αφορμή το πρώτο κείμενο που επεξεργάστηκαν («Καλά ή κακά τα βιντεοπαιχνίδια; Δώστε μας τη γνώμη σας!»), το βασικό ερώτημα των μαθητών/τριών άλλαξε και διατυπώθηκε ως εξής:

✚ Είναι θετικό ή αρνητικό να παίζουμε με ηλεκτρονικά παιχνίδια;

Στη βάση του συγκεκριμένου κειμένου, έγινε μια ενδιαφέρουσα εισήγηση από μέρους των παιδιών. Εισηγήθηκαν να διατυπώσουν οι ίδιοι/ες και οι γονείς τους την άποψή τους, όσον αφορά στα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Πραγματικά, οι γονείς ανταποκρίθηκαν θετικά και έγραψαν, στο τετράδιο των παιδιών τους, τις απόψεις τους (υπήρξε απάντηση από τον ένα γονέα του κάθε παιδιού). Οι απαντήσεις των παιδιών και των γονέων ανακοινώθηκαν, έτυχαν σχολιασμού και σύγκρισης και τέλος, αναρτήθηκαν στην πινακίδα, με τη μορφή της κλιμακωτής απάντησης, όπως φαίνεται στο πιο κάτω σχήμα:

Είστε υπέρ ή κατά της χρήσης ηλεκτρονικών παιχνιδιών από τα παιδιά;

Δικαιολογήστε την απάντησή σας.



Έχοντας ως κεντρικό άξονα το ερώτημα των παιδιών, επιλέχθηκαν τα εξής κείμενα:

- ❖ «Καλά ή κακά τα βιντεοπαιχνίδια; Δώστε μας τη γνώμη σας.»

<http://www.europarl.europa.eu/sides/getDoc.do?pubRef=-//EP//TEXT+IM-PRESS+20090223STO50154+0+DOC+XML+V0//EL>

- ❖ «Ηλεκτρονικά παιχνίδια: Θετικές & αρνητικές επιδράσεις»

http://www.music.net.cy/easyconsole.cfm/page/read/n_id/6800

- ❖ «Μια ώρα την ημέρα ενασχόληση με videogames και η εσωστρέφεια των παιδιών πάει περίπατο!»

<http://www.infokids.gr/2014/08/mia-ora-tin-imeras-enasxolisi-me-videogames-kai-i/>

- ❖ «Γιατί πρέπει να απαγορευτεί η χρήση φορητών συσκευών από τα παιδιά»

<http://mikroimegaloi.gr/content/%CE%B3%CE%B9%CE%B1%CF%84%CE%AF-%CF%80%CF%81%CE%AD%CF%80%CE%B5%CE%B9-%CE%BD%CE%B1-%CE%B1%CF%80%CE%B1%CE%B3%CE%BF%CF%81%CE%B5%CF%85%CF%84%CE%B5%CE%AF-%CE%B7-%CF%87%CF%81%CE%AE%CF%83%CE%B7-%CF%86%CE%BF%CF%81%CE%B7%CF%84%CF%8E%CE%BD-%CF%83%CF%85%CF%83%CE%BA%CE%B5%CF%85%CF%8E%CE%BD-%CE%B1%CF%80%CE%BF-%CF%84%CE%B1-%CF%80%CE%B1%CE%B9%CE%B4%CE%B9%CE%AC>

- ❖ «Δικαίωμα στο παιχνίδι; Ναι, αλλά ...»

<http://blogs.sch.gr/88dimath/files/2012/11/efhmerida-1.pdf>

- ❖ Δύο γελοιογραφίες (βλ. Παράρτημα)

1.2. Δείκτες Επιτυχίας και Δείκτες Επάρκειας της συγκεκριμένης διδασκαλίας:

Κατανόηση Γραπτού Λόγου

Δείκτες Επιτυχίας	Δείκτες Επάρκειας
1. Τοποθετούν ένα κείμενο σε πλαίσιο (θεματικό, επικοινωνιακό, κοινωνιοπολιτισμικό)	
1.3. Συνδέουν κείμενα και τρόπους παρουσίασης ανθρώπων και πολιτισμών με ιστορικά, πολιτισμικά, κοινωνικά πλαίσια	1.3.1. Σχέση κειμένου με συγκεκριμένη θεματολογία ή και προβληματισμό που αφορούν σε εμπειρίες ποικίλων κοινωνικών ομάδων: ηλεκτρονικά παιχνίδια
1.3. Επεξηγούν τεκμηριωμένα πώς κείμενα και τρόποι παρουσίασης ανθρώπων και πολιτισμών συνδέονται με ιστορικά, πολιτισμικά, κοινωνικά πλαίσια	1.3.1. Σχέση κειμένου με συγκεκριμένη θεματολογία ή και προβληματισμό που αφορούν σε ζητήματα παγκόσμιου ενδιαφέροντος (μουσεία) 1.3.4. Ομοιότητες και διαφορές μεταξύ κειμένων ίδιου ή και διαφορετικού τύπου, που εντάσσονται σε ίδια ή και διαφορετικά επικοινωνιακά και κοινωνικοπολιτισμικά πλαίσια
1.3. Συνδέουν κείμενα και τρόπους παρουσίασης ανθρώπων και πολιτισμών με ιστορικά, πολιτισμικά, κοινωνικά πλαίσια	1.3.2. Πληροφορίες για το επικοινωνιακό και ευρύτερο κοινωνικοπολιτισμικό πλαίσιο (π.χ., χώρος, χρόνος, πηγή κειμένου, σε σχέση με κοινωνικές/ούς σχέσεις - ταυτότητες - ρόλους, κοινωνικές ομάδες), ως δείκτες ερμηνείας ρητών και υπόρρητων νοημάτων που αναδεικνύονται ή

	απουσιάζουν από κείμενο (π.χ., ενήλικες - παιδιά)
1.4. Αρχίζουν να αξιοποιούν στρατηγικές κατανόησης, για εξαγωγή συμπερασμάτων, σε σχέση με τον τρόπο που παρουσιάζεται ένα θέμα	<p>1.4.1. Αιτιολογημένες προβλέψεις και εξαγωγή συμπερασμάτων, για το είδος, το περιεχόμενο και την οπτική του συγγραφέα, μέσα από σύνθεση πληροφοριών, με βάση στοιχεία όπως: εικόνα, τίτλος, είδος κειμένου, συγγραφέας, σκοπός, επικοινωνιακό και κοινωνιοπολιτισμικό πλαίσιο</p> <p>1.4.2. Σημειώσεις εντός και εκτός κειμένου και αξιολόγηση ή ιεράρχηση τους με συγκεκριμένα κριτήρια (π.χ., πειστικότητα, εγκυρότητα, σημαντικότητα) ως προς ένα ερώτημα - προβληματισμό</p> <p>1.4.3. Πίνακες και διαγράμματα για τη συσχέτιση γνωστών και νέων πληροφοριών σε ένα ή περισσότερα κείμενα</p>
2. Αναγνωρίζουν τον τρόπο που οργανώνεται και λειτουργεί ο λόγος σε επίπεδο κειμένου, πρότασης, λέξης	
2.4.3.1. Κατανοούν τη λειτουργία γλωσσικών στοιχείων σε επιχειρήματα με βάση την επίκληση στην αυθεντία	2.4.3.1.1. τριτοπρόσωπα ρήματα, επίθετα
3. Αξιολογούν και κρίνουν ένα κείμενο ως προς τη λειτουργία και το περιεχόμενό του	
3.1. Αξιολογούν την αποτελεσματικότητα ενός κειμένου, συνδέοντάς την με τρόπους αναπαράστασης ανθρώπων και πολιτισμών σε διαφορετικά ιστορικά, πολιτισμικά, κοινωνικά πλαίσια	3.1.1. Μέσα παρουσίασης περιεχομένου (γλώσσα, ύφος, οργάνωση κειμένου, εικόνες, πίνακες, διαγράμματα, μορφοποίηση) και σχέση με τον τρόπο που αναπαριστούν σχέσεις, ταυτότητες, αξίες

1.3. Τι προγραμματίζεται να γίνει στο πλαίσιο της συγκεκριμένης διδασκαλίας (χρονική διαδοχή ενεργειών εκπαιδευτικού-παιδιών, παράμετροι εστίασης της διδασκαλίας, δραστηριότητες κ.λπ.):

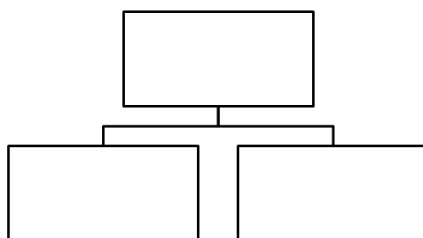
- ✚ Τα παιδιά αναφέρουν την αρχική τους θέση, ως προς το αν είναι υπέρ της χρήσης ηλεκτρονικών παιχνιδιών, την οποία κατέγραψαν στο τετράδιό τους, κατά την έναρξη της ενότητας, και αιτιολογούν την άποψή τους αξιοποιώντας τις ήδη καταγεγραμμένες πληροφορίες τους. Για να τοποθετηθούν, στέκονται κοντά στην καρτέλα, το περιεχόμενο της οποίας είναι εγγύτερα στη δική τους άποψη. Σε διάφορα σημεία της τάξης είναι τοποθετημένες καρτέλες με τις εξής δηλώσεις: «Διαφωνώ πλήρως», «Διαφωνώ μερικώς», «Συμφωνώ μερικώς» και «Συμφωνώ πλήρως». Θα μπορούσε να υπάρχει και η δήλωση «Δεν έχω γνώμη/άποψη», αλλά κάτι τέτοιο δεν ίσχυε στην περίπτωση μας.

- ✚ Επανέρχονται στο βασικό ερώτημα της ενότητας και τονίζεται η ανάγκη να ακουστούν πολλές και ποικίλες φωνές που να δίνουν απάντηση στον προβληματισμό τους. Μια φωνή που επιβάλλεται να ακουστεί είναι και αυτή των παιδιών. Πέρα από τις γνώμες των παιδιών της τάξης, επιλέχθηκε να ακουστεί και η φωνή ενός άλλου παιδιού της ίδιας ηλικίας.
- ✚ Μέσω του βιντεοπροβολέα παρουσιάζεται η πηγή, όπου εντοπίστηκε (και «αλιεύτηκε») το κείμενο (Παιδική Εφημερίδα «Τα παιδιά μιλούν για τα παιδιά», Τεύχος 1, Μάιος 2012). Γίνονται κάποιες πρώτες προβλέψεις/υποθέσεις (τι είδους κείμενο μπορεί να είναι, ποιος το συνέταξε, άραγε θα είναι υπέρ ή κατά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών κ.λπ.) και δίνεται στα παιδιά το κείμενο «Δικαίωμα στο παιχνίδι».
- ✚ Γίνεται μεγαλόφωνη ανάγνωση του κειμένου από την εκπαιδευτικό. Ακολουθούν ορισμένες ερωτήσεις κατανόησης που αφορούν βασικά στοιχεία του κειμένου όσον αφορά στο περιεχόμενό του και τη δομή. Για παράδειγμα, οι ομάδες εντοπίζουν βασικά χαρακτηριστικά του κειμενικού είδους μέσω μίας λίστας ελέγχου, σημειώνουν ή υπογραμμίζουν στο κείμενο λέξεις που φανερώνουν τον τρόπο δόμησης του κειμένου (όπως, πρόλογος, παλαιότερα, σήμερα, υπέρ, κατά, συμπέρασμα), σχολιάζουν τον τίτλο ή μετασχηματίζουν τον τίτλο κ.ά.
- ✚ Ακολουθεί σιωπηρή ανάγνωση από τους/τις μαθητές/τριες. Εντοπίζουν στο κείμενο πληροφορίες, οι οποίες αναφέρονται στα υπέρ και τα κατά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Χρωματίζουν με κίτρινο τα υπέρ και με πράσινο τα κατά. Γίνεται έλεγχος, στο πλαίσιο της ομάδας, και ανακοινώνονται ορισμένα σημεία για να γίνει μερικός έλεγχος των απαντήσεων. Στη συνέχεια, τα παιδιά καλούνται να σημειώσουν τα συγκεκριμένα σημεία, σε χαρτάκια τύπου post it (κίτρινα για τα υπέρ και πράσινα για τα κατά). Κολλούν τα χαρτάκια σε δύο στήλες, σε δοσμένο χαρτόνι (Στρατηγική Τ). Με αυτόν τον τρόπο σχηματίζεται μια γραφική παράσταση, όπου φαίνεται ξεκάθαρα ότι ο συγγραφέας καταγράφει περισσότερα αρνητικά παρά θετικά, όσον αφορά στα ηλεκτρονικά παιχνίδια.
- ✚ Η εκπαιδευτικός με ενδεικτικές ερωτήσεις παρακινεί τα παιδιά να εντοπίσουν τα μέσα, τα οποία χρησιμοποιεί ο συγγραφέας για να αναδείξει τα θετικά και τα αρνητικά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Μπορεί να γίνει αναφορά σε δομικά χαρακτηριστικά του κειμένου, όπως είναι το επιστημονικό λεξιλόγιο, το επίσημο ύφος κ.λπ. Σε αυτό το σημείο, αναμένεται ότι τα παιδιά θα πρέπει να επισημάνουν γλωσσικά/γραμματικά μοτίβα που υπάρχουν στο κείμενο (λειτουργία γραμματικών φαινομένων που παρουσιάζουν υψηλή συχνότητα στο κείμενο). Αναμένεται, ακόμα, να συμπεράνουν ότι ο συγγραφέας χρησιμοποιεί



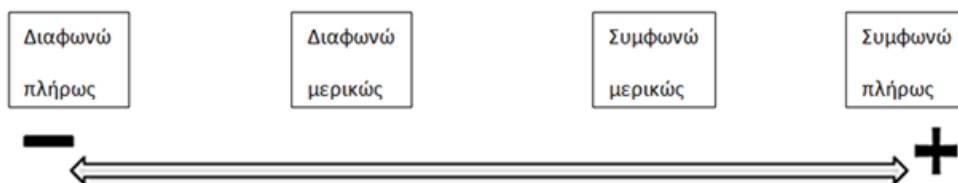
ρήματα, για να αναδείξει τα υπέρ, ενώ για τα κατά χρησιμοποιεί επίθετα, τα οποία είναι φορτισμένα με αρνητικό σημασιολογικό περιεχόμενο. Τα παιδιά μπορούν να αφαιρέσουν τα επίθετα από τις προτάσεις ή να τα αντικαταστήσουν με άλλα, τα οποία είτε να φέρουν αρνητικό σημασιολογικό περιεχόμενο είτε να φέρουν θετικό, και να παρατηρήσουν τι αλλάζει στο νόημα του κειμένου. Τα συμπεράσματα από τη γλώσσα/γραμματική του κειμένου τοποθετούνται κι αυτά στο χαρτόνι – σχήμα T της κάθε ομάδας ή συλλογικά στον πίνακα (αν υπάρχει έλλειψη χρόνου).

- ✚ Η εκπαιδευτικός προβληματίζει τα παιδιά για τις γλωσσικές/γραμματικές επιλογές του συγγραφέα, όσον αφορά στην επιλογή του προσώπου των ρημάτων (χρησιμοποιεί γ' πρόσωπο πληθυντικού στην οριστική ενεστώτα, για να αποστασιοποιηθεί και για να φανεί πιο αντικειμενικός). Τα παιδιά γράφουν στο τετράδιό τους την πρώτη παράγραφο, αλλάζοντας το πρόσωπο των ρημάτων, έτσι ώστε να φαίνεται ότι ο συγγραφέας ανήκει και αυτός στην ομάδα των παιδιών και μιλά ως παιδί και όχι ως αρθρογράφος. Διατυπώνουν προφορικά τις παρατηρήσεις τους και αναφέρουν τι αλλάζει στο νόημα της παραγράφου.
- ✚ Στη συνέχεια, δίδονται στους/στις μαθητές/τριες τρεις οργανωτές (βλ. Παράρτημα) και κάθε ομάδα καλείται να επιλέξει έναν, ο οποίος μπορεί να αποδώσει σχηματικά το περιεχόμενο του κειμένου. Κάθε ομάδα παρουσιάζει τον οργανωτή της και αιτιολογεί την επιλογή της. Αναμένεται ότι θα επιλέξουν το σχήμα:



- ✚ Η εκπαιδευτικός αποκαλύπτει επεκτάσεις (βλ. Παράρτημα, επίσης) του συγκεκριμένου σχήματος και καλεί τις ομάδες να επιλέξουν και πάλι νέο οργανωτή με βάση τα δεδομένα που συγκέντρωσαν στο χαρτόνι τους.
- ✚ Αυτοαξιολόγηση: Κλείνοντας, τα παιδιά ανατρέχουν και πάλι στη δήλωση:

Είμαι υπέρ της χρήσης ηλεκτρονικών παιχνιδιών από παιδιά.



- ✚ Τα παιδιά μετακινούνται και πάλι στα τέσσερα σημεία της τάξης όπου είναι τοποθετημένες οι καρτέλες με τις δηλώσεις: «Διαφωνώ πλήρως», «Διαφωνώ μερικώς», «Συμφωνώ μερικώς» και «Συμφωνώ πλήρως» και «Δεν έχω γνώμη/άποψη». Αυτό τους δίνει την ευκαιρία να επανατοποθετηθούν και να αιτιολογήσουν την παραμονή τους στην ίδια θέση ή τη μετακίνησή τους σε άλλη. Καταγράφουν στο τετράδιό τους τη νέα τους θέση ή εμπλουτίζουν την αρχική τους καταγράφοντας παράλληλα και την επιχειρηματολογία τους.

1.4. Τι προγραμματίζεται να ακολουθήσει μετά τη διδασκαλία:

Κλείνοντας με αυτό το κείμενο, στην ουσία καλύπτουμε το αρχικό μας ερώτημα. Έτσι, τα παιδιά θα έχουν την ευκαιρία να κάνουν μια ανασκόπηση όλων των κειμένων που επεξεργάστηκαν, να μελετήσουν τα υπέρ και τα κατά που σημείωναν σταδιακά, να προβούν σε λεξιλογικές συγκρίσεις του λεκτικού με το οποίο είναι καταγεγραμμένα τα υπέρ και τα κατά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και να αναδειχθεί έτσι το βασικό λεξιλόγιο της ενότητας. Αυτό θα τους δώσει την ευκαιρία να αναστοχαστούν και να καταλήξουν στην «τελική» τους θέση όσον αφορά στο αν είναι υπέρ ή κατά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Αυτή η τελική θέση μπορεί να καταγραφεί με ποικίλους τρόπους, όπως, μέσα από τη συγγραφή ενός άρθρου το οποίο μπορεί να δημοσιευτεί στην τοπική εφημερίδα, μέσα από έναν οδηγό καλής χρήσης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών που μπορεί να μοιραστεί στους μαθητές του σχολείου, μέσα από ένα βίντεο ή μια αφίσα ή ό,τι άλλο μπορεί να εισηγηθούν οι ίδιοι οι μαθητές.

Λόγω του ότι εκκρεμεί ένα ερώτημα των παιδιών που αφορά στην ιστορική εξέλιξη των παιχνιδιών, προγραμματίζεται να ακολουθήσουν δραστηριότητες σχετικές με την απάντηση του συγκεκριμένου ερωτήματος, μέσω των οποίων θα δοθεί η ευκαιρία για επεξεργασία κειμένων σε διάφορα επίπεδα (γλώσσα, περιεχόμενο, δομή κειμένων). Τα κείμενα εκτός βιβλίου που θα αξιοποιηθούν είναι η δεύτερη γελοιογραφία (βλ. Παράρτημα), καθώς επίσης και το κείμενο «Ηλεκτρονικά Παιχνίδια: Θετικές και Αρνητικές Επιδράσεις». Από το σχολικό εγχειρίδιο μπορούν να αξιοποιηθούν τα κείμενα: «Παραδοσιακά παιχνίδια» (*Βιβλίο Μαθητή*, Τεύχος β', σ. 70), «Το μαντίλι» (*Βιβλίο Μαθητή*, Τεύχος β', σ. 72) και «Κουτσό» (*Τετράδιο Εργασιών*, Τεύχος β', σ. 16).

Ανατέθηκε, επίσης, διερεύνηση στους/στις μαθητές/τριες. Τα παιδιά θα ανακοινώσουν τις απαντήσεις των προγόνων τους, για το ποια παιχνίδια έπαιζαν στο παρελθόν. Τα παιχνίδια τοποθετούνται στη γραμμή του χρόνου και τα παιδιά προβληματίζονται για το ποια μπορεί να είναι τα παιχνίδια του μέλλοντος.

2. Διδακτικό Υλικό (π.χ., κείμενα, ασκήσεις από σχολικά εγχειρίδια και συμπληρωματικό υλικό):

Κείμενο



88ο Δ.Σ. Αθηνών
Χαλκοματάδων 42
Αθήνα - Ριζούπολη

Τα παιδιά μιλούν για τα παιδιά

Τεύχος 1
Μάιος 2012
2 ευρώ

Ένα τεύχος αφιερωμένο στα δικαιώματα των παιδιών

Τα παιδιά μιλούν για τα παιδιά

Σελίδα 5

Δικαίωμα στο παιχνίδι

από το Ε²

Γράφει ο **Δημήτρης Τσακίρης Ε2**

Όλα τα παιδιά έχουν δικαίωμα στο παιχνίδι. Με το παιχνίδι ψυχαγωγούνται, διασκεδάζουν, αλλά και μαθαίνουν.

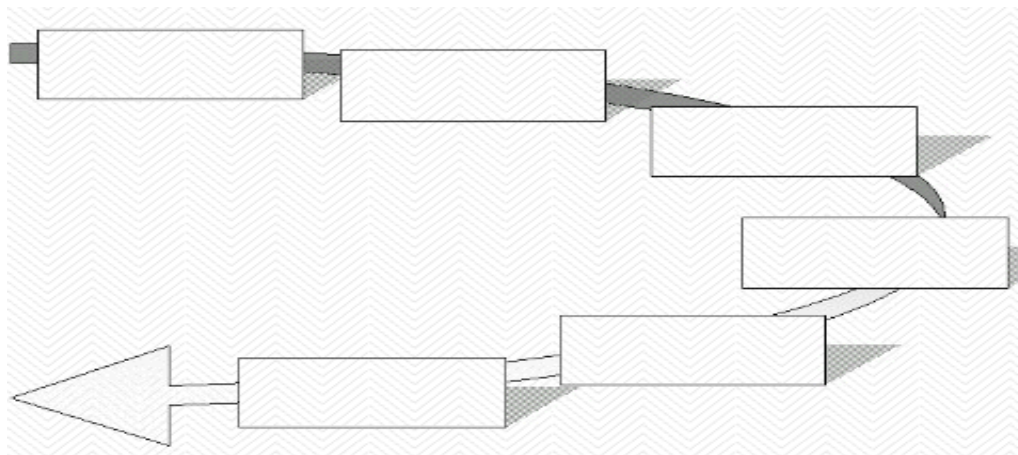
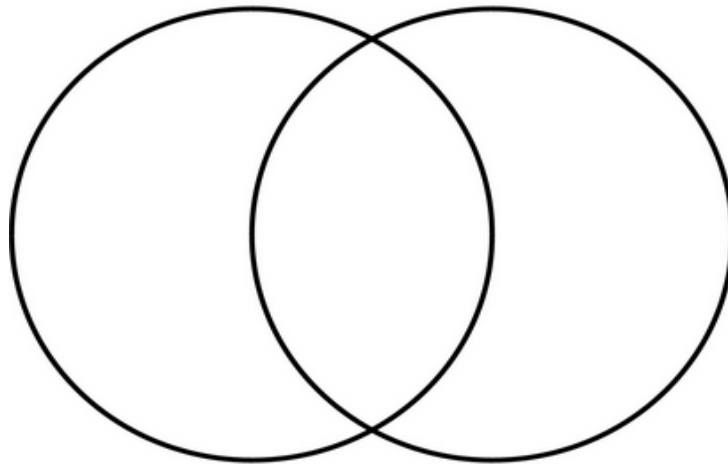
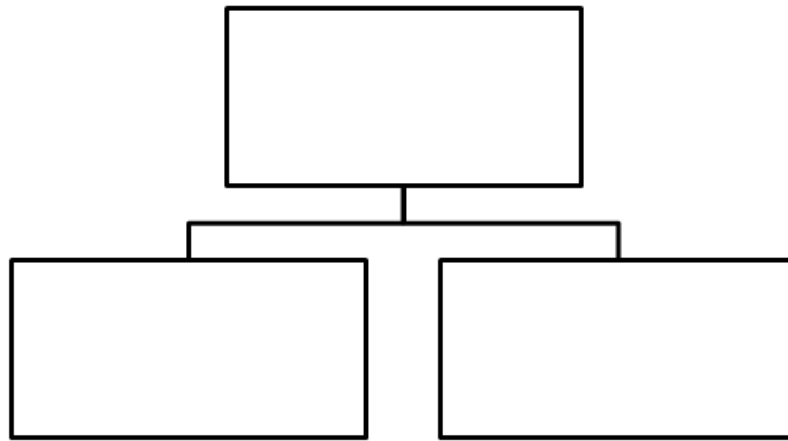
Πλαιότερα τα παιδιά έπαιζαν πολλά ομαδικά παιχνίδια αλλά και επιτραπέζια. Σήμερα ο τρόπος παιχνιδιού έχει αλλάξει. Τα περισσότερα παιδιά παίζουν μόνα τους ή με παρέα στο σπίτι ηλεκτρονικά παιχνίδια, τα λεγόμενα βιντεοπαιχνίδια. Αρκετά απ' αυτά, όπως τα παιχνίδια στρατηγικής,

εξασκούν το μυαλό και απαιτούν από τον χρήστη να σκεφτεί. Άλλα προσφέρουν γνώσεις και συμμετοχή σε ιστορικά γεγονότα. Υπάρχουν όμως και παιχνίδια που προβάλλουν τη βία και και κάνουν τα παιδιά επιθετικά, βίαια

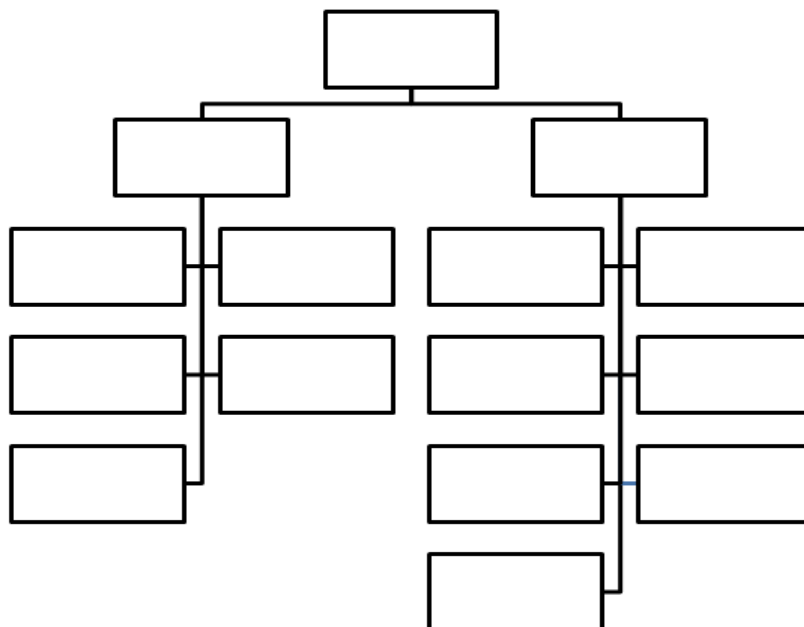
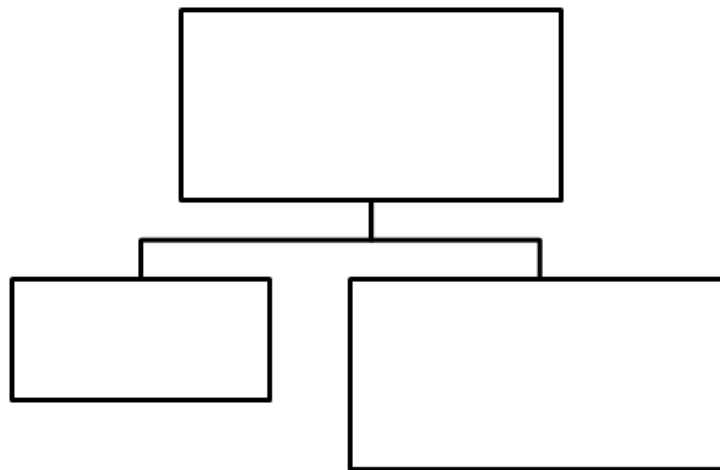
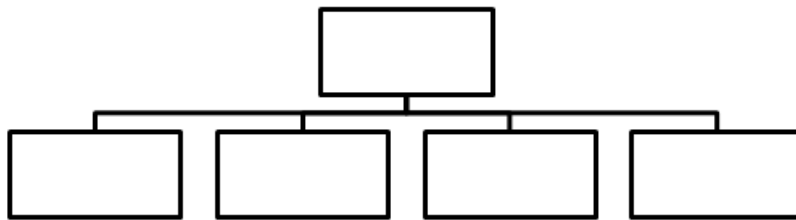
και επικίνδυνα για τους γύρω τους αλλά και για τον εαυτό τους.

Το πόσο τα βιντεοπαιχνίδια επηρεάζουν τα παιδιά εξαρτάται από το πόσες ώρες παίζουν. Έχει παρατηρηθεί ότι παιδιά που παίζουν ατελείωτες ώρες βιντεοπαιχνίδια παρουσιάζουν εγκεφαλικές και νευρικές διαταραχές, προβλήματα στην όραση αλλά και στον ύπνο τους. Επίσης παρουσιάζουν αντικοινωνική συμπεριφορά, είναι άτομα μοναχικά χωρίς άλλα ενδιαφέροντα. Γι' αυτό πρέπει να υπάρχει μέτρο στη χρήση τους και να μη γίνεται κατάχρηση.

Οργανωτές 1:



Οργανωτές 2:



Γελοιογραφίες που χρησιμοποιήθηκαν σε προηγούμενα μαθήματα:

Έχεις δίκαιο, έξω είναι πολύ ωραία για να παίζει κάποιος στο σπίτι. Θα μπορούσες να με βοηθήσεις να μεταφέρω την τηλεόραση και το PlayStation έξω στη βεράντα;



Ξέρεις, όταν εγώ ήμουν μικρός, το μόνο που χρειαζόμασταν για να διασκεδάσουμε ήταν ένα παλιό τενεκεδάκι ... Αυτό και μια πραγματικά απλή ερμηνεία του τι σήμαινε διασκέδαση.



Ελεύθερη μετάφραση από την Ευρυδίκη Παπαγεωργίου.