

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): «Συσκευές» (β' τεύχος, σ. 89 -90)

Τάξη: ΣΤ' Δημοτικό Σχολείο: Αρχάγγελος

Ημερομηνία: 16 Μαρτίου 2015

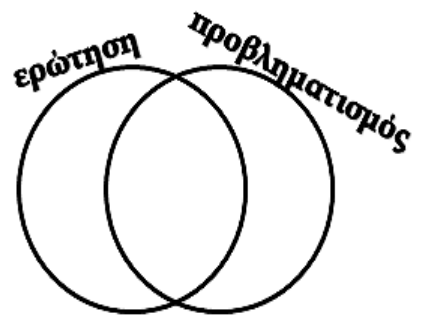
Δίκτυο Σχολείων ΕΔΕ: Πανίκου Λουκά

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

1. Συνοπτική παρουσίαση ανάπτυξης της ενότητας

1.1. Τι έχει προηγηθεί της διδασκαλίας:

Στο πλαίσιο της Ενότητας 9 του σχολικού εγχειριδίου της ΣΤ' τάξης (τεύχος β'), με τίτλο «Συσκευές», η τάξη μελέτησε κείμενα, που αναφέρονται στην τεχνολογία και τη σχέση της με τον άνθρωπο. Τα παιδιά είχαν την ευκαιρία να διαπραγματευτούν και απορρέοντα, σε σχέση με τον άνθρωπο και τα τεχνολογικά του επιτεύγματα, θέματα. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον επέδειξαν για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Το ενδιαφέρον τους αυτό οδήγησε στον προβληματισμό «Πώς τα ηλεκτρονικά παιχνίδια επηρεάζουν τη ζωή του ανθρώπου-χρήστη;». Κατά την προσπάθειά τους να διατυπώσουν τον προβληματισμό τους, ασχολήθηκαν με τις συμβάσεις του προβληματισμού και της ερώτησης, αναφέροντας ομοιότητες και διαφορές. Για την αντιπαραβολή των δύο, αξιοποιήθηκαν τα βέννεια διαγράμματα.



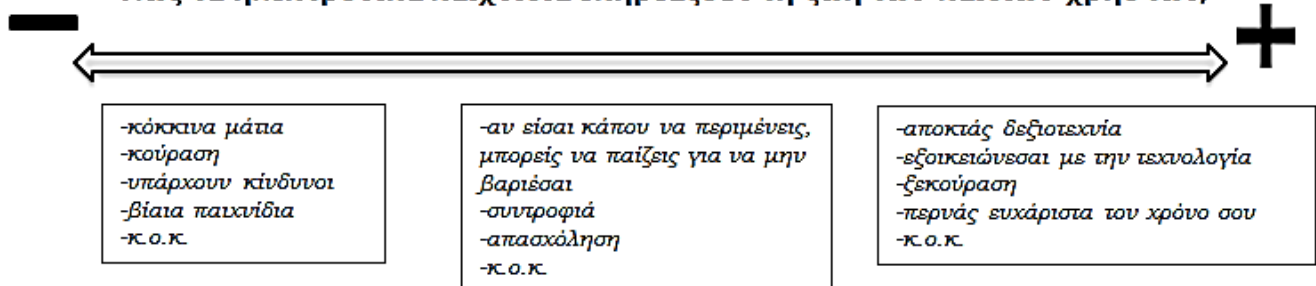
Στη συνέχεια, προέκυψε η ανάγκη να μελετηθούν επιπρόσθετα, από το σχολικό εγχειρίδιο, κείμενα, εφόσον μέσα στην ενότητα του βιβλίου δεν υπήρχε κάτι σχετικό με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Παράλληλα, συναποφασίστηκε να μελετήσουν και σχετικό λεξιλόγιο, έτσι ώστε να γνωρίσουν κάποιες βασικές έννοιες, οι οποίες, όπως υπέθεσαν, θα εμφανίζονταν συχνά, στα υπό διαπραγμάτευση κείμενα (π.χ., τεχνολογία, ψηφιακός κόσμος, ηλεκτρονικά παιχνίδια).

Προσπάθησαν να δώσουν δικούς τους ορισμούς, μελετώντας τα συνθετικά των λέξεων, χρησιμοποιώντας κατ' αναλογία προϋπάρχουσες γνώσεις και το περιεχόμενό τους σε κάποια από τα κείμενα του βιβλίου. Η ενασχόληση με τους όρους αυτούς παρείχε στην τάξη την ευκαιρία να ασχοληθεί με τα σημασιολογικά φαινόμενα της *υπερωνυμίας* και της *υπωνυμίας* (δηλ., υπερσύνολο vs υποσύνολο). Ετοίμασαν και ανάλογο εποπτικό υλικό, το οποίο ανάρτησαν σε πινακίδα.



Συνοπτικά, μελετώντας το συγκεκριμένο θέμα, τα παιδιά συμμετείχαν ενεργά σε δραστηριότητες που τους βοήθησαν να προβληματιστούν, να διερευνήσουν, να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους, να εκφραστούν, να παραγάγουν γραπτά κείμενα κ.λ.π. Συγκεκριμένα, μελέτησαν δύο κείμενα σχετικά με τις επιδράσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στη ζωή των χρηστών. Σε πινακίδα και πάλι, αξιοποιώντας το συνεχές της επιχειρηματολογίας, επέλεξαν τα «γλωσσικά τεκμήρια» (συνήθως χρήση β' ενικού για δημιουργία οικειότητας μεταξύ κειμενογράφου και αναγνώστη, χρήση γ' πληθυντικού για πιο επίσημο ύφος και μεγαλύτερη εγκυρότητα, χρήση επιθέτων στην προβολή κινδύνων, σημασιολογικές αποχρώσεις: ψυχαγωγία > ξεκούραση > απασχόληση > κούραση κ.ο.κ.), με τα οποία ο εκάστοτε κειμενογράφος προέβαλε την άποψή του, και τα τοποθέτησαν, αναλόγως, στη «γραμμή του προβληματισμού»:

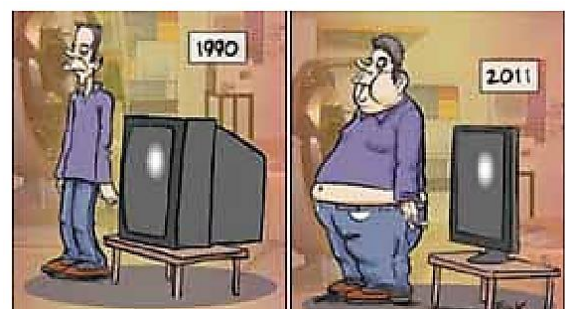
Πώς τα ηλεκτρονικά παιχνίδια επηρεάζουν τη ζωή των παιδιών-χρηστών;



Επιπλέον, τα παιδιά είχαν την ευκαιρία να συναντήσουν τον γελοιογράφο Boss (Σώτος Βοσκαρίδης), με τον οποίο συζήτησαν το έργο του, καθώς και τα χαρακτηριστικά μιας γελοιογραφίας (συνδυασμός σκίτσου - λεζάντας, χρήση χιούμορ στη θέση κυριολεξίας, σύντομο γλωσσικό κείμενο κ.λ.π.). Με την ευκαιρία αυτή, μελέτησαν κάποιες γελοιογραφίες σχετικές με την τεχνολογία και την επίδρασή της στον άνθρωπο.

* ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ που χρησιμοποιήθηκε στα προηγούμενα μαθήματα

- Λιλιπούπολη (Λέξεις... Φράσεις... Κείμενα, β' τεύχος, σ.41)
- Οδηγίες χρήσης καφετιέρας (Λέξεις... Φράσεις... Κείμενα, β' τεύχος, σ.42-43)
- Άσκηση για θεματικό λεξιλόγιο (Λέξεις... Φράσεις... Κείμενα, β' τεύχος, σ. 47)
- Πάμε μια βόλτα στον Γουέμπι; (Λέξεις... Φράσεις... Κείμενα, β' τεύχος, σ. 48-49)
- Το μηχάνημα (Λέξεις... Φράσεις... Κείμενα, β' τεύχος, σ. 48-49)
- Ηλεκτρονικά Παιχνίδια: Θετικές και αρνητικές επιδράσεις (<http://www.music.net.cy/>)
- Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ύπνοπα για πρόκληση παχυσαρκίας (<http://www.infokids.gr/>)



ΓΕΝΕΘΛΙΑ ΤΟΝ ΠΑΛΙΟ ΚΑΙΡΟ



ΓΕΝΕΘΛΙΑ ΣΗΜΕΡΑ



<http://www.digitallife.gr/>

1.2. Δείκτες Επιτυχίας και Δείκτες Επάρκειας της συγκεκριμένης διδασκαλίας:

Κατανόηση και Παραγωγή Προφορικού Λόγου

Δείκτες Επιτυχίας	Δείκτες Επάρκειας
1. Τοποθετούν ένα κείμενο σε πλαίσιο (θεματικό, επικοινωνιακό, κοινωνιοπολιτισμικό)	
1.4. Αξιοποιούν στρατηγικές κατανόησης και παραγωγής προφορικού λόγου, για εξαγωγή και παρουσίαση συμπερασμάτων, σε σχέση με τον τρόπο που παρουσιάζεται ένα θέμα.	1.4.1. Υποθέσεις για το θέμα, τον σκοπό και το είδος υπό ακρόαση κειμένων με αξιοποίηση του ευρύτερου κοινωνιοπολιτισμικού πλαισίου
2. Αναγνωρίζουν τον τρόπο που οργανώνεται και λειτουργεί ο λόγος σε επίπεδο κειμένου, πρότασης, λέξης	
2.1. Αξιοποιούν γλωσσικά, παραγλωσσικά και εξωγλωσσικά στοιχεία, για να συζητήσουν και να συνεργαστούν αποτελεσματικά με διαφορετικούς συνομιλητές με διαφορετικά χαρακτηριστικά και θέσεις	2.1.2. Γλωσσικά στοιχεία/στρατηγικές για ανάπτυξη ή και τήρηση ενός θέματος, εναλλαγή συνομιλητών, δήλωση συμφωνίας ή διαφωνίας, εναλλαγή τόνου, χαλαρότερη τήρηση συνομιλιακών κανόνων
3. Αξιολογούν και κρίνουν ένα κείμενο ως προς τη λειτουργία και το περιεχόμενό του	
3.2. Αξιολογούν τον τρόπο που εναλλακτικές αναπαραστάσεις ενός θέματος επηρεάζουν διαφορετικά ακροατήρια και διαφορετικές συνομιλίες	3.2.1. Γλωσσικά στοιχεία/στρατηγικές που συμβάλλουν στη διαμόρφωση ιδεών και αξιών σε σχέση με διαφορετικές κοινωνικές ομάδες

Κατανόηση Γραπτού Λόγου

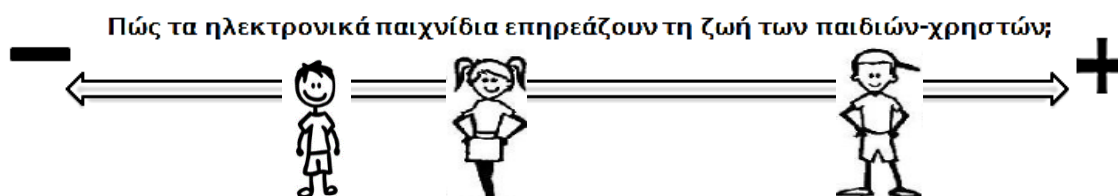
Δείκτες Επιτυχίας	Δείκτες Επάρκειας
1. Τοποθετούν ένα κείμενο σε πλαίσιο (θεματικό, επικοινωνιακό, κοινωνιοπολιτισμικό)	
1.1. Συνθέτουν πληροφορίες που δηλώνονται ρητά ή και υπόρρητα στο κείμενο και τις παρουσιάζουν συνοπτικά, με στοιχεία προσωπικής θέσης	1.1.1. Λέξεις, φράσεις, προτάσεις που δηλώνουν ρητά ή και υπόρρητα πληροφορίες (π.χ., θέμα, πρόβλημα, γνωρίσματα χαρακτήρων, εξέλιξη και κατάληξη γεγονότων, αιτία - αποτέλεσμα, δράση - συνέπεια, κίνητρα, προθέσεις σκοπιμότητες, επεξηγήσεις, συναισθήματα, κρίσεις, τεκμήρια, σειρά - ιεραρχία δράσεων)
2. Αναγνωρίζουν τον τρόπο που οργανώνεται και λειτουργεί ο λόγος σε επίπεδο κειμένου, πρότασης, λέξης	
2.4.3.1 Κατανοούν τη λειτουργία γλωσσικών στοιχείων επιχειρημάτων σε μεικτά κείμενα	2.4.3.1.1. Επιχειρήματα σε άρθρο (π.χ., γλωσσικά στοιχεία περιγραφής)
3. Αξιολογούν και κρίνουν ένα κείμενο ως προς τη λειτουργία και το περιεχόμενό του	
3.2. Αξιολογούν τον τρόπο που εναλλακτικές αναπαραστάσεις ενός θέματος επηρεάζουν διαφορετικά ακροατήρια	3.2.1. Γλωσσικά και μη γλωσσικά στοιχεία (π.χ., λεξιλόγιο, υπερβολές, μεταφορές, απεικονίσεις, συμβολισμοί) που συμβάλλουν στη διαμόρφωση ιδεών και αξιών σε σχέση με διαφορετικές κοινωνικές ομάδες

Παραγωγή Γραπτού Λόγου

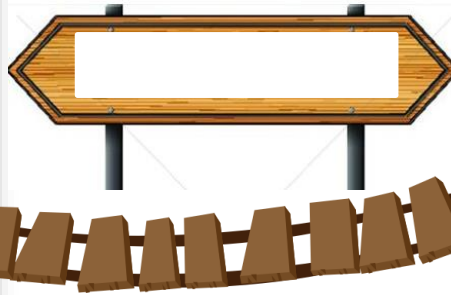
Δείκτες Επιτυχίας	Δείκτες Επάρκειας
1. Τοποθετούν ένα κείμενο σε πλαίσιο (θεματικό, επικοινωνιακό, κοινωνιοπολιτισμικό)	
1.3. Αξιοποιούν στρατηγικές παραγωγής κειμένων, ανάλογα με τον σκοπό και το είδος του κειμένου	1.3.2. Διαγράμματα, γλωσσικά στοιχεία (π.χ., γλωσσικά στηρίγματα ανάλογα με τη λειτουργία του κειμένου, θεματικό λεξιλόγιο)
2. Αναγνωρίζουν τον τρόπο που οργανώνεται και λειτουργεί ο λόγος σε επίπεδο κειμένου, πρότασης, λέξης	
2.1. Παράγουν κείμενα, αυτόνομα, με βάση το προσωπικό τους στυλ και αξιολογώντας τον εαυτό τους ως συγγραφέα	2.1.6. Δόμηση κειμένων, με την επιλογή κατάλληλου λεξιλογίου και επιχειρημάτων
3. Αξιολογούν και κρίνουν ένα κείμενο ως προς τη λειτουργία και το περιεχόμενό του	
3.1. Αξιολογούν την αποτελεσματικότητα κειμένου και τη διατύπωση της προσωπικής τους θέσης, με βάση το θεματικό, επικοινωνιακό και το ευρύτερο κοινωνικοπολιτισμικό πλαίσιο, αιτιολογώντας επιλογές στη μορφή, τη δομή και το περιεχόμενό του	3.1.1. Πραγμάτωση κειμένου, όπως: λειτουργική χρήση εικόνων που δομούνται στο κείμενο, γλωσσικά και μη γλωσσικά στοιχεία, κειμενικές συμβάσεις

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

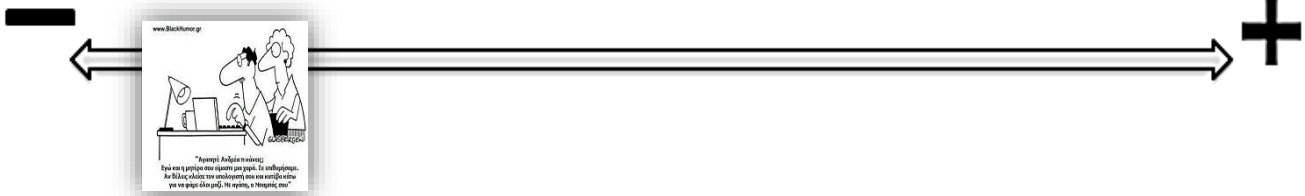
Τα παιδιά παρουσιάζουν πινακίδα, στην οποία τοποθέτησαν διάφορα εποπτικά, σχετικά με τη θεματική ενότητα, με την οποία ασχολούνται. Πάνω στην πινακίδα υπάρχει και η «γραμμή» του προβληματισμού (*Πώς τα ηλεκτρονικά παιχνίδια επηρεάζουν τη ζωή των παιδιών-χρηστών;*), τον οποίο διερευνούν μέσα από διάφορα κείμενα. Αφού εξηγήσουν πώς έφτιαξαν την πινακίδα αυτή, κάποια παιδιά τοποθετούνται σε ένα σημείο του συνεχούς και, με μια σύντομη αντιλογία (debate), αιτιολογούν τη θέση τους, βάσει του προβληματισμού αυτού, αξιοποιώντας και πληροφορίες-«γλωσσικά τεκμήρια» από την πινακίδα.



Ακολούθως, τα παιδιά παρατηρούν ότι υπάρχει αναρτημένη στον πίνακα, σε μεγέθυνση, μια γελοιογραφία. Η εκπαιδευτικός αναφέρει ότι «η γελοιογραφία αποτελεί τη *γλωσσική γέφυρα* που θα μας οδηγήσει στο κείμενο που θα μελετήσουμε σήμερα». Τα παιδιά διατυπώνουν προσωπικές υποθέσεις για το «τι μπορεί να γράφει η γέφυρα», μελετώντας τη γελοιογραφία. Κάθε παιδί, σημειώνει σε μία καρτέλα μία λέξη, η οποία, όπως πιστεύει, αντιπροσωπεύει τη «λέξη - γέφυρα». Κατά την παρουσίαση των λέξεών τους πιθανόν να αναφέρουν και κάποια στοιχεία της γελοιογραφίας (*σχετική με τον προβληματισμό, συνδυασμός σκίτσου-λεζάντας, σύντομο κείμενο κ.λπ.*) Αναμένεται να συμπεράνουν ότι η «λέξη-γέφυρα» είναι ο *εθισμός*. Η λέξη γράφεται στο ανάλογο εποπτικό και ένα παιδί τοποθετεί τη γελοιογραφία στη «γραμμή» του προβληματισμού, αιτιολογώντας τη θέση της.



Πώς τα ηλεκτρονικά παιχνίδια επηρεάζουν τη ζωή των παιδιών-χρηστών;



Παρουσιάζεται το επόμενο κείμενο που θα μελετήσουν. Τα παιδιά ρίχνουν μια γρήγορη ματιά στο κείμενο (διαγώνια ανάγνωση), για να διαπιστώσουν ότι, όντως, υπάρχει μέσα η λέξη «εθισμός». Ενδεχομένως να αναφερθούν και στο ότι το κείμενο είναι άρθρο, να αναφέρουν στοιχεία που το υποστηρίζουν, βάσει της μορφής, του περιεχομένου και του συγκείμενου του κειμένου. Επαναφέρονται τα βασικά χαρακτηριστικά του άρθρου¹. Ακολουθεί μεγάλωφωνη ανάγνωση του κειμένου από την εκπαιδευτικό. Κατά τη διάρκεια, όμως, της ανάγνωσης τα παιδιά θα πρέπει να τοποθετήσουν τα προσυμφωνημένα² «τους» σύμβολα στο κείμενο. Ένα παιδί εξηγεί τι είναι αυτή η διαδικασία και γιατί χρειάζεται να γίνει. Αναλυτικότερα, κάθε παιδί, καθώς διαβάζει η εκπαιδευτικός, θα πρέπει να τοποθετήσει μικρές καρτελίτσες στο κείμενο, για να εντοπίσει/σημειώσει τα εξής: 3 (τρεις) λέξεις-κλειδιά, 2 (δύο) εικόνες που θα μπορούσε να ζωγραφίσει και 1 (έναν) προβληματισμό του ή 1 (ένα) σημείο που το ενδιαφέρει:

3



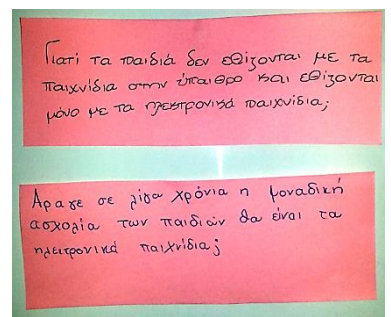
2



1



Μετά από την ανάγνωση, τα παιδιά εργάζονται στις ομάδες και συναποφασίζουν ποιες λέξεις κλειδιά, ποιες εικόνες και ποιο σημείο προβληματισμού/ενδιαφέροντος θα αντιπροσώπευαν όλη την ομάδα. Καταγράφουν τα σημεία 3 και 1, με μαρκαδόρο, σε χαρτί, και σκισάρουν το σημείο 2. Αμέσως μετά, πάνω στα σκίτσα, καταγράφουν (αντιγράφουν) από το κείμενο, «γλωσσικά τεκμήρια» που υποστηρίζουν τις εικόνες που σκίτσαραν. Ακολούθως, οι ομάδες παρουσιάζουν τα αποτελέσματά τους, ξεκινώντας από το σημείο 1 (εάν προκύψουν προβληματισμοί, θα αποτελέσουν την αφητηρία/σύνδεση με επόμενο μάθημα). Μετά παρουσιάζονται οι τρεις λέξεις-κλειδιά κάθε ομάδας. Αξιοποιώντας το παιχνίδι-στόχος, οι ομάδες καλούνται να τοποθετήσουν τις λέξεις



¹ Τα χαρακτηριστικά αυτά εντοπίστηκαν και καταγράφηκαν από τα παιδιά, σε προηγούμενα μαθήματα.

² Ρουτίνα της τάξης.

πάνω στον στόχο. Συζητούν και αιτιολογούν γιατί τοποθέτησαν έτσι τις λέξεις (πιο κεντρικά τοποθετούνται λέξεις υπερώνυμες, με μεγάλη συχνότητα και αναφορικότητα στο κείμενο, με παρουσία στον τίτλο κ.ο.κ.). Αναμένεται ότι στο κέντρο του στόχου θα τοποθετήσουν τη λέξη «εθισμός». Συμπεραίνουν ότι ο εθισμός έχει μεγάλη βαρύτητα μέσα στο κείμενο. Οι λέξεις, που επιλέχθηκαν από τα παιδιά, πιθανόν να αποτελέσουν τη βάση, για να δομήσουν την περίληψη του άρθρου, εφόσον οι λέξεις αυτές φέρουν όντως το σημασιολογικό φορτίο του κειμένου. Η περίληψη, βάσει των λέξεων του στόχου, θα είναι και μία διαδικασία επαλήθευσης της βαρύτητας των λέξεων.



Στη συνέχεια, παρουσιάζονται τα σκίτσα των ομάδων. Τοποθετούνται και αυτά στον στόχο και αιτιολογούνται. Αναμένεται ότι οι ομάδες θα σκισάρουν τις δύο εικόνες ως εξής: α) παιδιά που παίζουν στην ύπαιθρο και β) παιδιά που παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια. Προβληματίζονται γιατί ο αρθρογράφος επέλεξε να περιγράψει και να αντιπαραβάλει αυτές τις δύο σκηνές και επιλέγουν ποια προτιμούν. Διερευνούν γλωσσικά τις δύο εικόνες και παρατηρούν ειδικά τα «γλωσσικά τεκμήρια» που χρησιμοποίησε ο αρθρογράφος. Επίσης, χρησιμοποιούν τη «ζυγαριά των λέξεων - φράσεων» και τον πίνακα T, για να ζυγίσουν/αντιπαραβάλουν/συγκρίνουν τις λέξεις που χρησιμοποίησε στις «εικόνες» και συμπεραίνουν ποια λειτουργία έχουν αυτές οι εικόνες στο συγκεκριμένο κείμενο, αλλά και στα άρθρα γενικά (δηλ. η αντιπαραβολή των γλωσσικών εικόνων λειτουργεί ως επιχείρημα εναντίον της χρήσης ηλεκτρονικών παιχνιδιών).

Τα παιδιά τοποθετούν το κείμενο στη «γραμμή» του αρχικού τους προβληματισμού. Επαναδιατυπώνουν τις προσωπικές τους απόψεις, όπως αυτές διαμορφώθηκαν μετά από την επεξεργασία του συγκεκριμένου άρθρου. Για να αιτιολογήσουν/οργανώσουν την άποψή τους, επιλέγουν έναν οργανωτή (βλ. Παράρτημα) στον οποίο καταγράφουν τις σκέψεις τους. Αργότερα, καταθέτουν την άποψή τους γραπτώς, χρησιμοποιώντας ως βοήθημα τον οργανωτή τους και τα κείμενα της ημέρας.

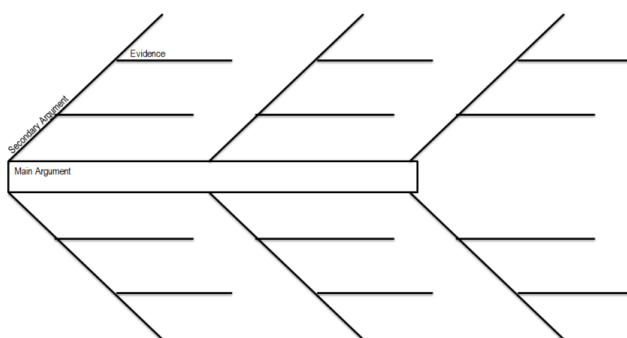
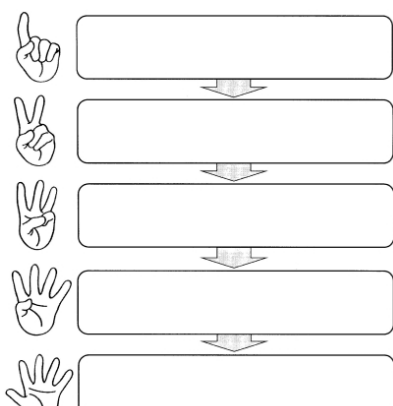
1.4. Τι προγραμματίζεται να ακολουθήσει μετά τη διδασκαλία:

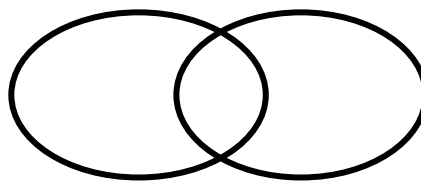
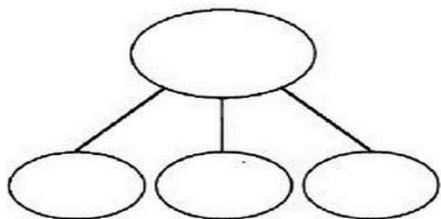
Προβολή ντοκιμαντέρ με τίτλο Health in Europe (μεταγλωττισμένο), το οποίο αντιπαραβάλλεται με το σημερινό άρθρο, όσον αφορά στους σημειωτικούς πόρους (βαθμός πολυτροπικότητας, έκταση γλωσσικού μέρους, λεξιλογικές επιλογές κ.ο.κ.). Τα παιδιά τοποθετούν και το φιλμάκι στη «γραμμή» του προβληματισμού τους. Εντοπίζουν και το μέσο του δημιουργού του ντοκιμαντέρ να παρουσιάσει την οπτική του (προφορική αφήγηση από τρία άτομα, που είναι εθισμένα στη χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών).

Τα παιδιά γράφουν μια ιστορία, με σκοπό να προβάλουν τη δική τους οπτική για τη χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Εστιάζουν στον τρόπο που θα γράψουν την ιστορία τους (ενδεχομένως να «δανειστούν» εργαλεία, που χρησιμοποίησαν οι κειμενογράφοι των κειμένων που μελετήθηκαν). Για πλοηγό στη συγγραφή τους, θα αξιοποιήσουν το εργαλείο «βουνό της αφήγησης». Στη συνέχεια, θα επιλέξουν τρόπους να παρουσιάσουν τις ιστορίες τους στην ολομέλεια του σχολείου (π.χ., προφορική αφήγηση, παρουσίαση ppt, εικονογράφηση κ.λπ.).

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

Παραδείγματα οργανωτών, που θα χρησιμοποιήσουν οι μαθητές/τριες για οργάνωση της άποψής τους:





Ασφάλεια στο Διαδίκτυο

Ενημερωτικός Κόμβος Πανελληνίου Σχολικού Δικτύου

Αναζήτηση

Αρχική

Βίντεο

Ενημέρωση

Επικοινωνία

Κοινότητα

Πρωτοβουλία Πολιτών EU

Συνεργασίες

Υλικό



Ο εθισμός στα ηλεκτρονικά παιχνίδια

Κατά τη διάρκεια των τελευταίων ετών, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μονοπωλούν το ενδιαφέρον των νέων. Έτσι, από το να είναι μία ψυχαγωγία, τείνουν να γίνουν ένα νέο είδος εθισμού.

Η εικόνα των παιδιών που επιστρέφουν ύστερα από τα υπαίθρια παιχνίδια τους, ιδρωμένα, με λασπωμένα ρούχα, σκονισμένα παπούτσια και ματωμένα γόνατα, έχει αντικατασταθεί από την εικόνα των παιδιών με τα κουρασμένα, κατακόκκινα μάτια, για ώρες κολλημένα μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή. Η υπερβολική ενασχόληση με τον νέο αυτό ελκυστικό κόσμο, συχνά, έχει δυσάρεστες συνέπειες για τους χρήστες. Μία από τις πιο σοβαρές συνέπειες των εθισμένων χρηστών είναι η αποξένωσή τους στον «ψηφιακό κόσμο», αγνοώντας ακόμη και τις στοιχειώδεις ανάγκες τους, δημιουργώντας προβλήματα στους εαυτούς τους, όπως επίσης και στις οικογένειές τους.

Παρά το γεγονός ότι ο εθισμός στο ηλεκτρονικό παιχνίδι δεν έχει αναγνωριστεί επίσημα ως ασθένεια, αντιμετωπίζεται ως τέτοια σε ειδικά διαμορφωμένα κέντρα θεραπείας. Σας προτείνουμε να παρακολουθήσετε το ντοκιμαντέρ «Δοκιμάστε ξανά» (περισσότερα στη σχετική ιστοσελίδα Health in Europe), στο οποίο παρουσιάζονται οι πολύτιμες συμβουλές των ειδικών, μέσα από τις προσωπικές αφηγήσεις παιδιών, τα οποία αποτάθηκαν σε ένα τέτοιο εξειδικευμένο κέντρο θεραπείας, προκειμένου να απαλλαγούν από αυτή τη σύγχρονη «ασθένεια», κάνοντας

μια νέα αρχή στον πραγματικό κόσμο.

Πηγή: Health in Europe.



"Αγαπητέ Ανδρέα τι κάνεις;
Εγώ και η μητέρα σου είμαστε μια χαρά. Σε επιθυμήσαμε.
Αν θέλεις κλείσε τον υπολογιστή σου και κατέβα κάτω
για να φάμε όλοι μαζί. Με αγάπη, ο Μπαμπάς σου"