***« ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΣΤΗ ΖΩΗ ΜΑΣ»***

***ΕΙΔΗ***

* ***η ανάγνωση βιβλίων:*** *ικανοποιεί την έμφυτη τάση για μάθηση και διευρύνει τους γνωστικούς ορίζοντες και τα πνευματικά ενδιαφέροντα*
* ***ενασχόληση με τον αθλητισμό:*** *ασκεί το σώμα, συμβάλλοντας έτσι στη σωματική ευεξία, εκτονώνει και μέσω των ομαδικών αθλημάτων καλλιεργεί την άμιλλα*
* ***θέατρο, μουσική, επίσκεψη σε μουσεία και πινακοθήκες, γενικότερα η επαφή με την τέχνη:*** *μέσω της οποίας αναπτύσσονται καλλιτεχνικά ενδιαφέροντα, εκλεπτύνεται ο ψυχικός κόσμος και αναβαθμίζεται το αισθητικό κριτήριο*
* ***επικοινωνία με φιλικά πρόσωπα:*** *καλλιεργεί την κοινωνικότητα και αναπτύσσει κοινωνικές αρετές*
* ***συμμετοχή σε πολιτιστικές εκδηλώσεις και δραστηριότητες:*** *επικοινωνία μεταξύ των ανθρώπων, ισχυροποίηση των συνεκτικών δεσμών, επαφή με την παράδοση*
* ***ταξίδια****: επαφή με άλλους λαούς και πολιτισμούς, διαμόρφωση πνεύματος οικουμενικής συνείδησης, εμπλουτισμός παραστάσεων και εμπειριών*
* ***επαφή με τη φύση:*** *αναζωογονεί, απαλλάσσει από το άγχος της καθημερινότητας, την πλήξη και την ανία. Αποτελεί πηγή έμπνευσης και παρέχει τη δυνατότητα ενδοσκόπησης και περισυλλογής*
* ***ερασιτεχνισμός:*** *αναδεικνύει τις ιδιαίτερες κλίσεις και τα προσωπικά ενδιαφέροντα . Απαλλάσσει από την ανία της καθημερινής μονότροπης απασχόλησης*

***ΜΟΡΦΕΣ ΜΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗΣ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΟΥ ΕΛΕΥΘΕΡΟΥ ΧΡΟΝΟΥ: « ΝΟΘΗ ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ»***

* ***ηλεκτρονικά παιχνίδια***
* ***παρακολούθηση χαμηλής ποιότητας πολιτιστικών έργων, π.χ. τηλεοπτικές σειρές***
* ***εκτόνωση στο γήπεδο, χουλιγκανισμός***
* ***νυχτερινά κέντρα***
* ***τυχερά παιχνίδια, π.χ. χαρτοπαίγνια***
* ***χρήση μηχανών και μανία ταχύτητας***

***ΠΑΡΑΓΟΝΤΕΣ ΠΟΥ ΠΑΙΖΟΥΝ ΚΑΘΟΡΙΣΤΙΚΟ ΡΟΛΟ ΣΤΙΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΜΑΣ { γνήσια ή νόθη ψυχαγωγία}***

 ***«ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ»***

***Θετικά/ πλεονεκτήματα***

* *είναι παιχνίδια γνώσης και στρατηγικής, άρα προσφέρουν γνώσεις, πληροφορίες, οξύνουν την κρίση, την αντίληψη, την επινοητικότητα*
* *συνδυάζουν δράση και περιπέτεια. Εξάπτουν τη φαντασία*
* *είδος διασκέδασης: διαφυγή από το άγχος, την πίεση τη μονοτονία*
* *εξοικείωση με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές και τη νέα τεχνολογία, κάτι που θα τους βοηθήσει αργότερα στη σχολική τους επίδοση και στην επαγγελματική τους εξέλιξη*

***Αρνητικά/******μειονεκτήματα***

* *απομόνωση από τον κοινωνικό περίγυρο*
* *παραμέληση της σωματικής κίνησης και άσκησης. Αποβαίνουν εις βάρος της σωματικής ανάπτυξης και υγείας { κρίσεις επιληψίας}*
* *αλλοίωση της πραγματικότητας : σύγχυση πραγματικού – φανταστικού*
* *προκαλούν εθισμό. Το άτομο πλέον δεν έχει κανένα άλλο ενδιαφέρον*