

**B\_15344**

**Κείμενο 1**

### **Παιδιά εθισμένα σε socialmedia, βιντεοπαιχνίδια**

*Άρθρο που δημοσιεύθηκε στην [www.kathimerini.gr](http://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 αντάλασσαν 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 «τώρα» και τίποτ' άλλο. Μισοξυπνούσε, άκουγε το σφύριγμα του τρένου και ξανάπεφτε στην πράσινη θάλασσα, αποκαμωμένος από ευτυχία.

## **ΘΕΜΑ 1**

### **1<sup>ο</sup> 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.

### **2<sup>ο</sup> υποερώτημα (μονάδες 10)**

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

### 3<sup>ο</sup> 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 <b>Παγκόσμιος Οργανισμός Υγείας</b> 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

### ΘΕΜΑ 2 (μονάδες 30)

Σ' ένα άρθρο (350-400 λέξεων ) για τη σχολική εφημερίδα να αναπτύξετε την απόψεις σας σχετικά με τα βιντεοπαιχνίδια και το ρόλο τους στην ψυχαγωγία των νέων. Για ποιους λόγους πιστεύετε είναι τόσο ελκυστικά σήμερα ; Ποιες είναι οι σοβαρότερες επιπτώσεις τους στην υγεία, στο χαρακτήρα και στην κοινωνικότητά τους;<sup>1</sup>

ή

Σε μια συζήτηση που εκτυλίσσεται στην τάξη σας διαπιστώνετε ότι πολλοί συμμαθητές σας ασχολούνται υπερβολικά με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ξοδεύοντας τον ελεύθερο χρόνο τους αποκλειστικά σε αυτά. Προσπαθήστε να τους δείξετε τις συνέπειες της ενασχόλησης αυτής για την προσωπικότητά τους. Προτείνετε εναλλακτικές δραστηριότητες που θα μπορούσαν να αναπτυχθούν με τη συμβολή του σχολείου προκειμένου να αξιοποιηθεί παραγωγικά ο ελεύθερος χρόνος τους. (350 – 400 λέξεις).<sup>2</sup>

### 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)

<sup>1</sup> <https://www.schooltime.gr/wp-content/uploads/2013/10/ekfrasi-ekthesi-b-likeiou-kritiria-aksiologisis-ekd-schooltime.gr-2013.pdf>

<sup>2</sup> [http://www.anodos.edu.gr/themata/OEFE\\_B\\_Lykeio/2007/neol\\_glossa\\_b\\_oefe\\_07.pdf](http://www.anodos.edu.gr/themata/OEFE_B_Lykeio/2007/neol_glossa_b_oefe_07.pdf)