

ΝΕΑ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΓΛΩΣΣΑ

Κείμενο

[Η ενασχόληση με ηλεκτρονικά παιχνίδια – με μέτρο- κάνει καλό στα παιδιά]

Τα παιδιά που παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια για διάστημα που φτάνει μέχρι και τη μία ώρα ημερησίως είναι πιο ευτυχισμένα και κοινωνικά και λιγότερο υπερκινητικά σε σχέση με αυτά που δεν παίζουν καθόλου, σύμφωνα με έρευνα του Πανεπιστημίου της Οξφόρδης.

Όπως αναφέρεται σε σχετικό δημοσίευμα της βρετανικής εφημερίδας Daily Telegraph, στη μελέτη συμμετείχαν περίπου 5.000 παιδιά, ηλικιών μεταξύ 10 και 15 ετών, αγόρια και κορίτσια. Το συμπέρασμά της ήταν ότι τα «νεαρά άτομα» τα οποία επιδίδονται με μέτρο στην ενασχόληση με ηλεκτρονικά παιχνίδια, μέχρι 60 λεπτά ημερησίως, φαίνονται να προσαρμόζονται καλύτερα σε σχέση με παιδιά που είτε δεν παίζουν καθόλου είτε παίζουν για τρεις ώρες και άνω.

«Τα παιδιά που έπαιζαν ηλεκτρονικά παιχνίδια για λιγότερο από μία ώρα είχαν **υψηλότερο επίπεδο κοινωνικότητας** και συνήθως δήλωναν ευχαριστημένα από τις ζωές τους. Μάλιστα, αντιμετώπιζαν λιγότερα προβλήματα με φίλίες και συναισθήματα, ενώ επισημάνθηκε σ' αυτά λιγότερη υπερκινητικότητα σε σχέση με τις άλλες κατηγορίες» σημειώνεται. Επίσης, τα παιδιά που έπαιζαν για μεγαλύτερα χρονικά διαστήματα, αλλά και πάλι σχετικά «μέτριας» διάρκειας (μεταξύ μίας και τριών ωρών), φάνηκε ότι δεν δέχονται κάποιου είδους επίδραση, θετική ή αρνητική. Ωστόσο, σε αυτά που έπαιζαν πάνω από τρεις ώρες την ημέρα παρατηρήθηκαν αρνητικές επιπτώσεις.

Σύμφωνα με τη μελέτη, υπάρχουν αρκετοί λόγοι για τους οποίους τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορεί να έχουν **ευεργετική επίδραση**, ειδικά σε σύγκριση με μη διαδραστικές μορφές ψυχαγωγίας, όπως η παρακολούθηση τηλεόρασης. «Τα παιχνίδια αυτά παρέχουν ποικιλία γνωστικών προκλήσεων, ευκαιριών εξερεύνησης, ξεκούρασης και συναναστροφής συνομηλίκων. Παράλληλα, μπορούν να βελτιώσουν την ευημερία των παιδιών και την υγιή προσαρμογή τους στην κοινωνία, όπως συμβαίνει με κάθε μορφή διασκέδασης που δεν περιλαμβάνει ψηφιακά μέσα», σημειώνεται.

Στη μελέτη, που δημοσιεύθηκε στην επιστημονική επιθεώρηση παιδιατρικής *Pediatrics*, εκτιμάται ότι τρία στα τέσσερα παιδιά στη Βρετανία παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια σε ημερήσια βάση. Περίπου το 1/3 αυτών περνά από μία ως τρεις ώρες παίζοντας, ενώ το 10-15% παίζει πάνω από τρεις, γεγονός που έχει αρνητικές επιπτώσεις. Οποσδήποτε, το τελευταίο ερευνητικό δεδομένο αποδίδεται είτε στην έλλειψη άλλων ωφέλιμων δραστηριοτήτων ή και στην έκθεσή τους σε υλικό που έχει

σχεδιαστεί για ενηλίκους. Ωστόσο, τονίζεται ότι το ποσοστό των νεαρών που κάνουν κατάχρηση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών κυμαίνεται σε χαμηλά επίπεδα και ότι οι αρνητικές επιπτώσεις είναι αντίστοιχα μικρές, κάτι που υποδεικνύει πως τόσο οι μεγάλες ελπίδες όσο και οι μεγάλοι φόβοι για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι μάλλον υπερβολικοί. Παράλληλα, υπογραμμίζεται ότι άλλοι παράγοντες διαδραματίζουν σημαντικότερο ρόλο στη συμπεριφορά, όπως το κλίμα στην οικογένεια του παιδιού, το αν βιώνει στερήσεις ή η κατάσταση στο σχολείο.

Από την ιστοσελίδα της εφ. *Η Ναυτεμπορική*, 4.08.2014 (διασκευή).

ΘΕΜΑΤΑ

A. (Μονάδες 20)

A. Να αποδώσετε περιληπτικά το κείμενο (60 - 80 λέξεις).

(μονάδες 20)

B. (Μονάδες 15)

B1. Με ποια επιχειρήματα τεκμηριώνει ο αρθρογράφος την άποψη ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν τη δυνατότητα να επιδράσουν θετικά σε ένα παιδί; (60 - 80 λέξεις).

(μονάδες 10)

B2.α. Να επισημάνετε δύο από τις διαρθρωτικές λέξεις με τις οποίες εξασφαλίζεται η συνοχή στην τελευταία παράγραφο (Στη μελέτη... σχολείο) του κειμένου.

(μονάδες 2)

B2.β. Ποια σχέση συνοχής δηλώνει η κάθε διαρθρωτική λέξη;

(μονάδες 3)

Γ. (Μονάδες 15)

Γ1. Να γράψετε μία παράγραφο 50 - 60 λέξεων, στην οποία να χρησιμοποιήσετε τις φράσεις του κειμένου με **έντονη γραφή: υψηλότερο επίπεδο κοινωνικότητας, ευεργετική επίδραση.**

(μονάδες 10)

Γ2.α. «Τα παιχνίδια αυτά παρέχουν ποικιλία γνωστικών προκλήσεων».

Να δηλώσετε αν η χρήση της γλώσσας στην παραπάνω πρόταση είναι κυριολεκτική/δηλωτική ή μεταφορική/συνυποδηλωτική.

(μονάδες 2)

Γ2.β. Να αιτιολογήσετε την απάντησή σας.

(μονάδες 3)