

**ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΝΕΟΛΑΙΑΣ
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΜΕΣΗΣ ΓΕΝΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ****ΔΕΙΓΜΑΤΙΚΟ ΕΞΕΤΑΣΤΙΚΟ ΔΟΚΙΜΙΟ
ΕΝΙΑΙΑΣ ΤΕΛΙΚΗΣ ΠΡΟΑΓΩΓΙΚΗΣ ΓΡΑΠΤΗΣ ΕΞΕΤΑΣΗΣ****ΝΕΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ Β΄ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ****ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 135΄****ΜΕΡΟΣ Α: ΝΕΟΕΛΛΗΝΙΚΗ ΓΛΩΣΣΑ****(ΜΟΝΑΔΕΣ 70)****Πώς ο εθισμός στην οθόνη αλλοιώνει τη σκέψη των παιδιών**

Διαστάσεις πανδημίας λαμβάνει η έκθεση των παιδιών στις οθόνες των κινητών και των τάμπλετ από πολύ μικρή, ακόμη και τη βρεφική ηλικία. Παιδαγωγοί, εκπαιδευτικοί και ψυχολόγοι αρχίζουν ήδη να διαπιστώνουν τις μαθησιακές δυσκολίες που προκαλεί η ψηφιακή ζωή των παιδιών: Έχουν εθιστεί στο διαρκές και έντονο ερέθισμα που δίνουν οι συσκευές, είναι πια πολύ πιο δύσκολο να συγκεντρωθούν σε κάτι άλλο. Ο τρόπος με τον οποίο μαθαίνουν έχει αλλάξει, χάνουν το ενδιαφέρον τους για τα βιβλία, και όταν δεν είναι «συνδεδεμένοι» παραπονιούνται πως βαριούνται.

[...] «Οι γονείς παραπονιούνται ότι τα παιδιά περνούν πολλές ώρες το απόγευμα μπροστά σε μία οθόνη ή και ότι αρχίζουν να παίζουν παιχνίδια νωρίς το πρωί πριν έλθουν στο σχολείο. Αυτό επηρεάζει την αντίληψή τους, τον τρόπο που λειτουργούν, που μεγαλώνουν. Για παράδειγμα, έχω διαπιστώσει πως τα παιδιά τα τελευταία χρόνια διαθέτουν λιγότερες απτικές ικανότητες, δηλαδή δεν μπορούν να κάνουν χρήση εργαλείων όπως π.χ. ένα ψαλίδι στα εικαστικά, να κάνουν λεπτές κινήσεις.

Επίσης, την τελευταία δεκαετία έχει παρατηρηθεί ότι η απόδοση των μαθητών μειώνεται σταθερά. Και αυτό εντοπίζεται στη μαθηματικολογική σκέψη, στην κατανόηση κειμένων και στο διάβασμα», προσθέτει ο Αλέξανδρος Κουπατσιάρης, δάσκαλος στη Σητεία και γονιός ενός τετράχρονου αγοριού. «Τα παιχνίδια στους υπολογιστές είναι φτιαγμένα έτσι ώστε να δημιουργούν εξάρτηση στον χρήστη τους. Το κύριο χαρακτηριστικό τους είναι πως παρέχουν άμεση ανταμοιβή, όπως π.χ. η ντοπαμίνη, και επηρεάζουν τα κέντρα του εγκεφάλου».

«Τα παιδιά σπαταλούν τον χρόνο στο τάμπλετ, χάνουν το ενδιαφέρον τους για τα βιβλία, αποσπώνται συχνά από αυτό που κάνουν, αποξενώνονται, δεν παίζουν πια έξω από το σπίτι, δεν κινούνται, δεν κάνουν βόλτες. Είναι συνεχώς μπροστά σε μια οθόνη, δημιουργούν μία πλαστή πραγματικότητα και μέσω αυτής ερμηνεύουν τον κόσμο», προσθέτει ο κ. Κουπατσιάρης.[...]



Η σχέση με το κινητό και το τάμπλετ ξεκινάει πριν από το σχολείο. Οι ειδικοί της εκπαίδευσης και της παιδικής υγείας βλέπουν ήδη τις επιπτώσεις της ψηφιακής ζωής στην πρόσληψη της γνώσης και τη συγκέντρωση.



Απόστολος Λακασάς

Πηγή: <https://www.kathimerini.gr/investigations/562228318/pos-o-ethismos-stin-othoni->[alloionei-ti-skepsi-ton-paidion/](https://www.kathimerini.gr/investigations/562228318/pos-o-ethismos-stin-othoni-)

(απόσπασμα και διασκευή)

Ημερομηνία ανάρτησης: 17.01.2023

Ημερομηνία ανάκτησης: 14.09.2023

A.I. ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΚΑΙ ΜΟΡΦΗΣ ΑΔΙΔΑΚΤΟΥ ΚΕΙΜΕΝΟΥ**(μονάδες 30)****A.I.1. α.** Να αναφέρετε τον πομπό και τον δέκτη του Κειμένου.**(μονάδες 2)****β.** Να γράψετε το κειμενικό είδος και δύο (2) χαρακτηριστικά του. Να τεκμηριώσετε την απάντησή σας μέσα από το Κείμενο.**(μονάδες 3)****A.I.2.** Να γράψετε αν το περιεχόμενο των πιο κάτω προτάσεων είναι «Ορθό» ή «Λανθασμένο» γράφοντας στα τετράδια απαντήσεών σας «Ο» ή «Λ» αντίστοιχα.**α.** Η έκθεση των παιδιών στις οθόνες ξεκινά από την εφηβική ηλικία.**β.** Τα παιδιά διαθέτουν λιγότερες ικανότητες ακόμη και στη χρήση εργαλείων, εξαιτίας του εθισμού τους στις οθόνες.**γ.** Τα παιχνίδια στους υπολογιστές είναι σχεδιασμένα ώστε να ενεργοποιούν την σκέψη των παιδιών.**δ.** Τα παιδιά δεν ενδιαφέρονται για τα βιβλία, αφού σπαταλούν τον χρόνο τους στην οθόνη.**(μονάδες 2)****A.I.3.** «... Τα ψηφιακά παιχνίδια αποτελούν ένα διαδραστικό μέσο το οποίο τείνει επίσης να περικλείει πολιτιστικά στοιχεία. Είναι ενδεικτικό ότι το μουσείο MOMA της Νέας Υόρκης έχει συμπεριλάβει στη συλλογή του 14 κλασικά και καινούργια ψηφιακά παιχνίδια όπως το Pac-man (1980) και το Flow (2006), αναγνωρίζοντας κατ' αυτόν τον τρόπο την αξία τους από άποψη σχεδιασμού, απεικόνισης χώρου, καλλιτεχνικής έκφρασης κτλ. Είναι επίσης ενδεικτικό ότι σήμερα λειτουργούν 14 μουσεία ψηφιακών παιχνιδιών... Τα ψηφιακά παιχνίδια χρησιμοποιούνται πια για να εκφράσουν και να διαδώσουν στοιχεία πολιτισμού...»Πηγή: <https://schoolblender.wordpress.com/2018/11/10/psyxagwgia-diaskedash/>**(απόσπασμα)**



Το πιο πάνω απόσπασμα εκφράζει αντίθετη άποψη σε σχέση με την πρώτη (1^η) παράγραφο του κειμένου σχετικά με την επίδραση των ψηφιακών παιχνιδιών στη μάθηση των παιδιών. Να γράψετε δύο (2) παραδείγματα από το κάθε ένα που να αιτιολογεί τη θέση αυτή.

(μονάδες 4)

A.I.4. Να γράψετε τον τρόπο ανάπτυξης της δεύτερης (2^{ης}) παραγράφου «Οι γονείς παραπονιούνται... λεπτές κινήσεις» του κειμένου και να δικαιολογήσετε (με συντομία) την απάντησή σας.

(μονάδες 3)

A.I.5. Να γράψετε το υποκείμενο των υπογραμμισμένων ρημάτων στις πιο κάτω προτάσεις και να δηλώσετε τη μορφή του.

α. «Τα παιδιά σπαταλούν τον χρόνο στο τάμπλετ...»

β « Αυτό επηρεάζει την αντίληψή τους...»

(μονάδες 4)

A.I.6. Να βάλετε τα πιο κάτω υπογραμμισμένα επίθετα στον σωστό βαθμό (της κατάλληλης στήλης) και να σχηματίσετε μονολεκτικά τους άλλους δύο βαθμούς, διατηρώντας το γένος, τον αριθμό και την πτώση. (Προσοχή! Να δηλώσετε ξεκάθαρα ποιοι τύποι ανήκουν στον κάθε βαθμό)

α. «... διαθέτουν λιγότερες απτικές ικανότητες»

β. «Έχουν εθιστεί στο διαρκές και έντονο ερέθισμα ...»

Θετικός	Συγκριτικός	Υπερθετικός (Σχετικός ή Απόλυτος)

(μονάδες 4)

A.I.7. α. Να επιλέξετε δύο (2) από τα ρήματα που υπάρχουν στην πιο κάτω περίοδο λόγου και να σημειώσετε τη συζυγία και τη φωνή στην οποία ανήκουν.

«Τα παιδιά σπαταλούν τον χρόνο στο τάμπλετ, χάνουν το ενδιαφέρον τους για τα βιβλία, αποσπώνται συχνά από αυτό που κάνουν, αποξενώνονται,»

Ρήμα	Συζυγία	Φωνή

(μονάδες 3)



β. Να δικαιολογήσετε τη χρήση της φωνής για τα δύο ρήματα που επιλέξατε πιο πάνω.

(μονάδα 1)

A.I.8. α. Να γράψετε τα συνθετικά της λέξης «τετράχρονου».

β. Από το β' συνθετικό να σχηματίσετε δύο (2) δικές σας λέξεις (απλές ή σύνθετες).

(μονάδες 2)

A.I.9. Να βρείτε ένα (1) συνώνυμο για καθεμιά από τις παρακάτω υπογραμμισμένες λέξεις χωρίς να αλλάξετε τον γραμματικό της τύπο και τη σημασία που έχει μέσα στη φράση.

α. «Το κύριο χαρακτηριστικό τους είναι πως παρέχουν άμεση ανταμοιβή,...»

β. « ... δημιουργούν μία πλαστή πραγματικότητα»

(μονάδες 2)

A.II. ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΓΡΑΠΤΟΥ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΚΟΥ ΛΟΓΟΥ

(μονάδες 40)

Σε άρθρο σου που θα αναρτηθεί στην ιστοσελίδα του σχολείου σου να διηγηθείς ένα περιστατικό από το οποίο να διαφαίνεται μία (1) επίπτωση από τη χρήση του κινητού τηλεφώνου στο Γυμνάσιό σου. Στη συνέχεια να αντιπροτείνεις έναν (1) δημιουργικό (εκπαιδευτικό) τρόπο χρήσης του κινητού τηλεφώνου για να εφαρμοστεί σε όλα τα Γυμνάσια της Κύπρου.

(έκταση: τουλάχιστον 230 λέξεις)

Σημείωση: Δεν επιτρέπεται να αναφέρετε το ονοματεπώνυμό σας ή οποιοδήποτε άλλο στοιχείο, το οποίο μπορεί να αποκαλύψει την ταυτότητά σας.

ΜΕΡΟΣ Β΄: ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ

(ΜΟΝΑΔΕΣ 30)

I. ΔΙΔΑΓΜΕΝΟ ΚΕΙΜΕΝΟ

Νίκος Καββαδίας, «Mal du depart»

Θα μείνω πάντα ιδανικός κι ανάξιος εραστής
των μακρυσμένων ταξιδιών και των γαλάζιων πόντων,
και θα πεθάνω μια βραδιά, σαν όλες τις βραδιές,



χωρίς να σχίσω τη θολή γραμμή των οριζόντων.

Για το Μαδράς,¹ τη Σιγκαπούρ,² τ' Αλγέρι³ και το Σφαξ⁴
θ' αναχωρούν σαν πάντοτε περήφανα τα πλοία,
κι εγώ, σκυφτός σ' ένα γραφείο με χάρτες ναυτικούς,
θα κάνω αθροίσεις σε χοντρά λογιστικά βιβλία.

Θα πάψω πια για μακρινά ταξίδια να μιλώ·
οι φίλοι θα νομίζουνε πως τά 'χω πια ξεχάσει,
κι η μάνα μου, χαρούμενη, θα λέει σ' όποιον ρωτά:
«Ήταν μια λόξα νεανική, μα τώρα έχει περάσει...»

Μα ο εαυτός μου μια βραδιάν εμπρός μου θα υψωθεί
και λόγο, ως ένας δικαστής στυγνός,⁵ θα μου ζητήσει,
κι αυτό το ανάξιο χέρι μου που τρέμει θα σπλιστεί,
θα σημαδέψει, κι άφοβα το φταίστη θα χτυπήσει.

Κι εγώ, που τόσο επόθησα μια μέρα να ταφώ
σε κάποια θάλασσα βαθιά στις μακρινές Ινδίες,
θά 'χω ένα θάνατο κοινό και θλιβερό πολύ
και μια κηδεία σαν των πολλών ανθρώπων τις κηδείες.

Νίκος Καββαδίας, *Μαραμπού*, Αθήνα, Κέδρος, 1983

Λεξιλόγιο: ¹**Μαδράς:** λιμάνι της ΝΑ Ινδίας / ²**Σιγκαπούρ:** εμπορικός κόμβος στη χερσόνησο της Μαλαισίας / ³**Αλγέρι:** λιμάνι και πρωτεύουσα της Αλγερίας / ⁴**Σφαξ:** λιμάνι της Τυνησίας / ⁵**στυγνός:** σκληρός και αντιπαθητικός

Ερώτηση Β1

Να γράψετε δύο (2) συναισθήματα που βιώνει το ποιητικό υποκείμενο στο πιο πάνω ποίημα και να εξηγήσετε την αιτία που προκαλεί κάθε συναίσθημα, τεκμηριώνοντας την απάντησή σας με λέξεις/φράσεις του ποιήματος.

(μονάδες 10)

II. ΣΥΓΚΡΙΣΗ ΔΙΔΑΓΜΕΝΟΥ ΜΕ ΑΔΙΔΑΚΤΟ ΚΕΙΜΕΝΟ

II. ΑΔΙΔΑΚΤΟ ΚΕΙΜΕΝΟ

Λευτέρης Γιαννίδης, «Σ' ένα βαπόρι που φεύγει...»

Να 'μouνα στη χρυσή σου τώρα πλώρη
και να κινούσα αντάμα σου,¹ βαπόρι,²
κάπου, για κάποιες χώρες, μακρινές,



που δεν έχω ποτέ μου εγώ γνωρίσει
κι έχει η ψυχή μονάχα νοσταλγήσει
κάποιες θολές του ονείρου μου στιγμές...

Ν' αφήσω πια για πάντα αυτή την πόλη
που την πικρή ζωή σπατάλησα όλη
σε χίμαιρες³ και μάταιες προσμονές,
που ξεχασμένος χρόνια μοναχός μου
τις πιο μικρές δεν γνώρισα του κόσμου,
μήτε γνωστές, μήτ' άγνωστες χαρές!

Σε πολιτείες να φτάνω μακρυσμένες,
μες σε φωτός πελάγη βυθισμένες,
σ' όνειρο σα να ζουν παντοτινό,
που να με τριγυρνάνε ανθρωπói ξένοι
και να θαρρώ πως είν' αγαπημένοι
γνώριμοι, ξεχασμένοι από καιρό.
Και να μου γαληνεύουν τις αισθήσεις
κάποιες ανατολές και κάποιες δύσεις
σ' απόμακρους, χαμένους ουρανούς,
καινούρια πάντα ονείρατα να πλάθω
και δίχα να ζητώ πού πάω να μάθω
πάντ' άγνωστους να νείρουμαι* γιαλούς...

...Μα τώρ' απ' την πολύβουη παραλία
με τ' άλλα αργοκινάς και φεύγεις πλοία
κάπου, γι' άγνωστες χώρες, μακρινές,
και στην ψυχή μου νιώθω τη θλιμμένη
μια νοσταλγία σαν κύμα να πληθαίνει
για κάποιες που δεν γνώρισα χαρές...

Λευτέρης Γιαννίδης, Βήματα στην άμμο, 1938

Λεξιλόγιο: ¹να κινούσα αντάμα σου: να ξεκινούσα μαζί σου / ²βαπόρι: πλοίο /
³χίμαιρα: η ελπίδα ή ιδανικό που δεν μπορεί να πραγματοποιηθεί / ⁴νείρουμαι:
ονειρεύομαι, ονειροπολώ

Ερώτηση Β2

(α) Να αναφέρετε ποια είναι η κοινή επιθυμία των ποιητικών υποκειμένων στα πιο πάνω ποιήματα ("Mal du depart" και «Σ' ένα βαπόρι που φεύγει...»). Να δηλώσετε κατά πόσον αυτή πραγματοποιείται σε κάθε περίπτωση, τεκμηριώνοντας την απάντησή σας με δύο (2) λέξεις/φράσεις από κάθε ποίημα.

(μονάδες 12)



(β) Στα δύο συνεξεταζόμενα ποιήματα (“Mal du depart” και «Σ’ ένα βαπόρι που φεύγει...») χρησιμοποιείται ως κοινό εκφραστικό μέσο η αντίθεση. Να γράψετε μία (1) αντίθεση που εντοπίζετε στο κάθε ένα από τα δύο ποιήματα και να εξηγήσετε τη λειτουργία της σε κάθε ποίημα.

(μονάδες 8)

ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΕΞΕΤΑΣΤΙΚΟΥ ΔΟΚΙΜΙΟΥ