

**ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗΣ  
ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΤΗΣ ΝΕΑΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ ΦΑΣΗ Β (2013-2014)**

**Πλαίσιο Σχεδιασμού και Οργάνωσης Διδασκαλίας**

**Ενότητα που αφορά στη διδασκαλία (βάσει του σχολικού γλωσσικού εγχειριδίου):**

Παιχνίδια (11<sup>η</sup> ενότητα, Β.Μ., τεύχος β', σσ.69-88, Τ.Ε., τεύχος β', σσ.15-24)

**Τάξη:** Ε'      **Δημοτικό Σχολείο:** Κ' Δημοτικό Λεμεσού (Αγ. Παντελεήμονα)

**Ημερομηνία:** 11/03/14

**Δίκτυο Σχολείων ΕΔΕ:** κ. Γιώργου Γεωργίου

**Διευθύντρια:** Γιάννα Λιασίδου - Γεωργίου

**Για τον σχεδιασμό και την οργάνωση της διδασκαλίας συνεργάστηκαν οι:**

Χριστίνα Μιχαηλίδου - Χαραλάμπους (Εκπαιδευτικός) και Ευάνθη Α. Παπανικόλα (Σύμβουλος Γλώσσας).

**1. Συνοπτική παρουσίαση ανάπτυξης της ενότητας**

**1.1. Τι έχει προηγηθεί της διδασκαλίας:**

Στα αρχικά στάδια της ενότητας, δόθηκε στα παιδιά η ευκαιρία να συμμετάσχουν ομαδικά σε μια ιδεοθύελλα / καταγισμό ιδεών αναφορικά με το θέμα των «Παιχνιδιών». Μέσω της συζήτησης στην ολομέλεια, η οποία ακολούθησε του καταγισμού ιδεών στο επίπεδο της ομάδας, κατέστη δυνατή η ομαδοποίηση των διάφορων παιχνιδιών. Η ομαδοποίηση των παιχνιδιών σε διάφορες κατηγορίες, με κριτήρια που έθεσαν τα ίδια τα παιδιά, έδωσε την ευκαιρία να γίνει διάκριση γενικών και ειδικών εννοιών κάτω από το συγκεκριμένο θεματικό πλαίσιο. Στη συνέχεια, τα παιδιά εξέφρασαν τις προσωπικές τους προτιμήσεις αναφορικά με τα αγαπημένα τους παιχνίδια. Τα συγκεκριμένα δεδομένα «περάστηκαν» στον Η/Υ από τα παιδιά και ακολούθησε δημιουργία γραφικής παράστασης η οποία έτυχε επεξεργασίας αναφορικά με τις κειμενικές της συμβάσεις. Η γραφική παράσταση μετασχηματίστηκε και σε γλωσσικό κείμενο από κάθε παιδί ξεχωριστά. Ακολούθως, διαβάστηκαν κάποια από τα γραπτά κείμενα των παιδιών και έγινε αντιπαραβολή των γλωσσικών δομών που αξιοποιήθηκαν σε κάθε περίπτωση. Αναλυτικότερα, εντοπίστηκε η επαναλαμβανόμενη χρήση ρημάτων σε οριστική έγκλιση, τα οποία, σε συνδυασμό με την παρουσία αριθμητικών δεδομένων, δομούσαν την αξιοπιστία του κειμένου. Τέλος, τα παιδιά προβληματίστηκαν για το επικοινωνιακό πλαίσιο, μέσα στο οποίο θα ήταν δυνατόν να αξιοποιηθούν τα κείμενά τους. Κατέληξαν πως θα μπορούσαν να αναρτήσουν ένα συλλογικό κείμενο στην ιστοσελίδα του σχολείου τους ως μέσο αυτοπαρουσίασης.

Στα μαθήματα που ακολούθησαν, τα παιδιά, ερχόμενα σε επαφή με τα κείμενα του σχολικού εγχειριδίου, σύγκριναν την ομαδοποίηση των παιχνιδιών, στην οποία προέβη το βιβλίο τους, με την ομαδοποίηση την οποία διενέργησαν οι ίδιοι/ες. Επιπλέον, έβαλαν σε μια «ιστορική γραμμή» τα παιχνίδια που αναφέρονται στο σχολικό εγχειρίδιο και, βάσει αυτής της χρονικής ακολουθίας, άρχισαν να μελετούν τα κείμενα. Αναφορικά με το κείμενο «Ένα...ηλεκτρονικό ποδοσφαιράκι» (Β.Μ., τεύχος β', σ. 78), τα παιδιά

αποφάσισαν πως, επειδή είναι πιο σύγχρονο παιχνίδι αλλά και πιο οικείο σε αυτά, η εξέτασή του θα ήταν προτιμότερο να αφηνόταν για το τέλος. Κομβικό σημείο στην όλη διαδικασία ήταν η διατύπωση ερωτημάτων από τα παιδιά αναφορικά με τις διάφορες κατηγορίες παιχνιδιών. Τα ερωτήματά τους, σε αυτό το στάδιο της ενότητας, ήταν κυρίως πληροφοριακού χαρακτήρα (χώρος και χρόνος διεξαγωγής παιχνιδιών, συμμετέχοντες/ουσες, κανόνες κ.λπ.).

Στη συνέχεια, τα παιδιά, αξιοποιώντας τα ερωτήματά τους, ασχολήθηκαν με το κείμενο «Παραδοσιακά παιχνίδια» (B.M., τεύχος β', σ. 70). Ταυτόχρονα με την άντληση των πληροφοριών για τα υπό διερεύνηση ερωτήματα, δόθηκε η ευκαιρία διερεύνησης και των γλωσσικών δομών που αξιοποιούνται. Αναλυτικότερα, εντοπίστηκε ο αφηγηματικός χαρακτήρας του κειμένου, ο οποίος, σε συνδυασμό με την παρουσία του ασύνδετου σχήματος και της προσφώνησης σε β' πληθυντικό (αμεσότητα, παραστατικότητα), συσχετίστηκε με τον επικοινωνιακό σκοπό του κειμένου (αναπόληση/έκφραση συναισθημάτων). Επιπλέον, ο εντοπισμός των ρημάτων κινητικής δράσης αποτέλεσε το στοιχείο το οποίο λειτούργησε καθοριστικά, ώστε τα παιδιά να συσχετίσουν το χαρακτηριστικό της έντονης κινητικής δραστηριότητας με τα παραδοσιακά παιχνίδια. Ακολούθησε συνεξέταση του συγκεκριμένου κειμένου με το κείμενο «Κουτσό» (T.E., τεύχος β', σ. 16). Μέσα από τη συνεξέταση, τα παιδιά διέκριναν το διαφορετικό επικοινωνιακό πλαίσιο του κειμένου «Κουτσό» (οδηγίες παιχνιδιού) από το κείμενο του B.M. «Παραδοσιακά παιχνίδια», καθώς και τα γλωσσικά μέσα τα οποία έτυχαν αξιοποίησης στο συγκεκριμένο κείμενο (οριστική έγκλιση σε α' πληθυντικού, σειροθέτηση οδηγιών).

Στα επόμενα μαθήματα, το κείμενο «Παραδοσιακά παιχνίδια» συνεξετάστηκε με το κείμενο «Επιτραπέζια παιχνίδια» (B.M. τεύχος β' σσ. 75-76), καθώς και με το κείμενο «Πνευματικά παιχνίδια» (B.M. τεύχος β' σσ. 82-83). Κατά τη συνεξέταση των προαναφερθέντων κειμένων, τα παιδιά εντόπισαν διαφορές στο επίπεδο των κειμενικών συμβάσεων, διακρίνοντας τις οδηγίες παιχνιδιού από το παραμύθι. Αναφορικά με το κείμενο «Επιτραπέζια παιχνίδια», τα παιδιά διέκριναν τον επικοινωνιακό του σκοπό, μέσα από τα δομικά του στοιχεία, αλλά και τα γλωσσικά του μέσα (χρήση γ' πληθυντικού, άχρονος ενεστώτας, απρόσωπα ρήματα). Συν τοις άλλοις, ο εντοπισμός των προαναφερθέντων γλωσσικών μέσων συσχετίστηκε με το αδιαμφισβήτητο ύφος του κειμένου. Επιπλέον, η χρήση γ' πληθυντικού σε ρήματα λεκτικά και νοητικά λειτούργησε ως ένδειξη για τον ομαδικό, αλλά και ταυτόχρονα μικρότερο σε βαθμό ενεργητικό/κινητικό χαρακτήρα των επιτραπέζιων παιχνιδιών. Το τελευταίο σημείο ήλθε σε αντιπαράθεση με την περίπτωση των «Παραδοσιακών παιχνιδιών», στα οποία η παρουσία ρημάτων κινητικής δράσης προσέδωσε και τον έντονο κινητικό χαρακτήρα σε αυτά. Διευκρινίζεται σε αυτό το σημείο πως τα απρόσωπα ρήματα, των οποίων η λειτουργία εντοπίστηκε κατά την επεξεργασία του κειμένου «Επιτραπέζια παιχνίδια», έτυχε και μορφοσυντακτικής επεξεργασίας, μέσα από την άσκηση 5 του T.E. (τεύχος β', σ. 20), καθώς και μέσα από την άσκηση 3, σ. 85 του B.M. (τεύχος β').

Αναφορικά με το κείμενο τα «Πνευματικά παιχνίδια», σημειώνεται πως έτυχε, επίσης, αντιπαράθεσης με τα υπόλοιπα κείμενα ως προς τις κειμενικές του συμβάσεις, οι οποίες συσχετίστηκαν και με τον επικοινωνιακό σκοπό που εξυπηρετούν. Σχολιάστηκαν διάφορες γλωσσικές επιλογές του συγγραφέα, όπως είναι, για παράδειγμα, τα ονόματα των ηρώων, καθώς και η ισόρροπη παρουσία αρσενικών και θηλυκών ονομάτων στο κείμενο. Έμφαση δόθηκε, επίσης, στο να γίνει κατανοητός ο ενεργητικός ρόλος των παιδιών στο κείμενο, εντοπίζοντας τις διεργασίες/ενέργειες, στις οποίες λαμβάνουν μέρος τα παιδιά (δισαιθητικός εντοπισμός ρημάτων σκέψης, κίνησης, κ.λπ.), καθώς και ο συλλογικός χαρακτήρας των ενεργειών αυτών (χρήση α' πληθυντικού, χρήση επιθέτων που δηλώνουν δράση, π.χ., ενεργός συμμετοχή παιδιών). Ολοκληρώνοντας την επεξεργασία των συγκεκριμένων κειμένων, τα παιδιά

αξιοποίησαν τα ενδιάμεσά τους κείμενα (σημειώσεις, πλαγιότιτλους, σχεδιαγράμματα κ.λπ.) για σκοπούς αναστοχασμού. Επιπλέον, αξιοποιήθηκε η άσκηση 2 σ. 84, του Β.Μ., τεύχος β', η οποία έχει ως στόχο τη συγγραφή περίληψης για το συγκεκριμένο κείμενο. Η άσκηση 2 επαναπλαισιώθηκε με την έννοια πως υλοποιήθηκε με σκοπό την καταγραφή της διαδικασίας και αξιοποιήθηκε στο πλαίσιο αναστοχασμού στο επόμενο μάθημα. Δεν αποτέλεσε, επομένως, αυτοσκοπό. Αναφορικά με τη διαδικασία δημιουργίας της περίληψης, αυτή σημειώνεται πως δεν ήταν καθοδηγούμενη, αλλά προέκυψε από την ενεργητική συμμετοχή των παιδιών, μέσω αξιοποίησης διάφορων στρατηγικών ανάγνωσης, κατά την επεξεργασία του συγκεκριμένου κειμένου.

Στη συνέχεια, η δεύτερη πτυχή στην οποία εστιάστηκαν τα παιδιά, ήταν αυτή των ηλεκτρονικών παιχνιδιών μέσα από το κείμενο του σχολικού εγχειριδίου «Ένα...ηλεκτρονικό ποδοσφαιράκι». Κατά την επεξεργασία του συγκεκριμένου κειμένου, τα παιδιά εντόπισαν την απόλυτα θετική στάση του/της συγγραφέα/έως του κειμένου προς τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, βρίσκοντας τα γλωσσικά μέσα με τα οποία προβαλλόταν η στάση αυτή (επαναλαμβανόμενη χρήση του δυνητικών εκφράσεων «μπορείτε να», «υπάρχει η δυνατότητα να» - αναφορά μόνο στις δυνατότητες και καθόλου στους περιορισμούς του παιχνιδιού). Επιπλέον, εντοπίστηκε η χρήση εξειδικευμένης ορολογίας για το ποδόσφαιρο η οποία συσχετίστηκε με το αξιόπιστο ύφος του κειμένου, ενώ η παρουσία του β' πληθυντικού συνδέθηκε με την προσπάθεια του/της συγγραφέα/έως να δημιουργήσει άμεσο ύφος. Η παρουσία πηγής στο συγκεκριμένο κείμενο αξιοποιήθηκε διδακτικά, εμπλέκοντας τα παιδιά σε μια προσπάθεια επικοινωνιακής πλαισίωσής του. Συγκεκριμένα, τα παιδιά επιχειρηματολόγησαν για το ποιος/α μπορεί να γράφει το συγκεκριμένο κείμενο και για ποιο λόγο. Η απόλυτα θετική στάση του κειμένου προς τα ηλεκτρονικά παιχνίδια οδήγησε τα παιδιά να διατυπώσουν υποθέσεις που είχαν να κάνουν με την υποκειμενική παρουσίαση του θέματος. Αναφέρθηκαν, μεταξύ άλλων, σε πιθανό διαφημιστικό κίνητρο του/της συγγραφέα/έως. Το γεγονός πως τα παιδιά αμφισβήτησαν την αντικειμενικότητα του κειμένου δημιούργησε την ανάγκη να ακουστούν κι άλλες απόψεις αναφορικά με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Στο σημερινό μάθημα το κείμενο «Ένα...ηλεκτρονικό ποδοσφαιράκι» (σ. 78, Β.Μ., τεύχος β') και το εμβόλιμο κείμενο «Η εξάρτηση από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια» θα συνεξεταστούν, με σκοπό τη διερεύνηση των απόψεων σε σχέση με το θέμα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Σημειώνεται πως η συνεξέταση των κειμένων θα υλοποιηθεί με εστίαση στις *γλωσσικές δομές*, καθώς και στις διαφορετικές *κειμενικές συμβάσεις* με τις οποίες προβάλλονται οι διάφορες θέσεις αναφορικά με το συγκεκριμένο θέμα.

## 1.2. Δείκτες Επιτυχίας – Επάρκειας:

### Κατανόηση Γραπτού Λόγου

Δείκτες Επιτυχίας	Δείκτες Επάρκειας
<b>1. Τοποθετούν ένα κείμενο σε πλαίσιο (θεματικό, επικοινωνιακό, κοινωνιοπολιτισμικό)</b>	
<p>1.1. Συνθέτουν πληροφορίες που δηλώνονται ρητά ή και υπόρρητα στο κείμενο και τις παρουσιάζουν συνοπτικά, ανάλογα με διαφορετικά σημεία έμφασης</p> <p>1.3. Συνδέουν κείμενα και τρόπους παρουσίασης ανθρώπων και πολιτισμών με ιστορικά, πολιτισμικά, κοινωνικά πλαίσια</p> <p>1.4. Αρχίζουν να αξιοποιούν στρατηγικές κατανόησης, για εξαγωγή συμπερασμάτων, σε σχέση με τον τρόπο που παρουσιάζεται ένα θέμα</p>	<p>1.1.1. Λέξεις, φράσεις, προτάσεις που δηλώνουν ρητά ή και υπόρρητα πληροφορίες (π.χ., θέμα, οπτική ως προς το υπό διερεύνηση ερώτημα)</p> <p>1.1.2. Γλωσσικά στοιχεία (π.χ., πλαγιότιτλοι, αρχή και κατάληξη κειμένου, παραγράφοι και πρότασης, σημεία, κενά) ή και μη γλωσσικά στοιχεία (π.χ., είδος, μέγεθος, γραμματοσειράς, διάταξη στοιχείων, εικόνα)</p> <p>1.3.1. Σχέση κειμένου με συγκεκριμένη θεματολογία ή και προβληματισμό που αφορούν σε εμπειρίες ποικίλων κοινωνικών ομάδων (π.χ., «Η επίδραση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στη ζωή των παιδιών»)</p> <p>1.3.2. Πληροφορίες για το επικοινωνιακό και ευρύτερο κοινωνικοπολιτισμικό πλαίσιο (π.χ., χώρος, χρόνος, πηγή κειμένου, σε σχέση με κοινωνικές/ούς σχέσεις - ταυτότητες - ρόλους, κοινωνικές ομάδες και βαθμός εγκυρότητας πηγής), ως δείκτες ερμηνείας ρητών και υπόρρητων νοημάτων που αναδεικνύονται ή απουσιάζουν από κείμενο (π.χ., ενήλικες - παιδιά)</p> <p>1.4.1. Αιτιολογημένες προβλέψεις και εξαγωγή συμπερασμάτων, για το είδος, το περιεχόμενο και την οπτική του συγγραφέα, μέσα από σύνθεση πληροφοριών, με βάση στοιχεία όπως: εικόνα, τίτλος, είδος κειμένου, συγγραφέας, σκοπός, επικοινωνιακό και κοινωνιοπολιτισμικό πλαίσιο</p> <p>1.4.2. Σημειώσεις εντός και εκτός κειμένου και αξιολόγηση ή ιεράρχηση τους με συγκεκριμένα κριτήρια (π.χ., πειστικότητα, εγκυρότητα, σημαντικότητα) ως προς ένα ερώτημα - προβληματισμό</p> <p>1.4.6. Διακειμενικές συνδέσεις, με έμφαση στην κριτική διερεύνηση υπόρρητων νοημάτων του κειμένου (π.χ., «κείμενο - εαυτός», «κείμενο - κείμενο», «κείμενο - κόσμος»)</p>
<b>2. Αναγνωρίζουν τον τρόπο που οργανώνεται και λειτουργεί ο λόγος σε επίπεδο κειμένου, πρότασης, λέξης</b>	
<p>2.3. Διακρίνουν το ύφος σε ανεπίσημο και επίσημο, εντοπίζοντας ενδιάμεσες διαβαθμίσεις και συνδέοντάς το με συγκεκριμένες γλωσσικές δομές</p>	<p>2.3.2. Επίσημο, επιστημονικό ύφος [π.χ., υποτακτική σύνταξη, πληθυντικός ευγενείας (π.χ., «προτείνουμε») μακροπερίοδος λόγος, ειδικό λεξιλόγιο ως μηχανισμός επιβολής εξουσίας, ονοματικές προτάσεις (αδιαμφισβήτητο ύφος) τριτοπρόσωπες και απρόσωπες ρηματικές εκφράσεις (όπως: «πρέπει να», κ.λπ.)]</p>

<p>2.4.3.1. Κατανοούν τη λειτουργία γλωσσικών στοιχείων σε επιχειρήματα με βάση την επίκληση στην αυθεντία</p> <p>2.4.3.3. Αναγνωρίζουν συμβάσεις που αφορούν στη δομή επιχειρημάτων και τη σχέση τους</p> <p>2.4.4.1. Κατανοούν τη λειτουργία γλωσσικών στοιχείων σε οδηγίες για διαδικασίες με χρονική και ιεραρχική διαδοχή (σε συλλειτουργία με την επιχειρηματολογία, βλ. πιο πάνω)</p>	<p>2.4.3.1.1. Ρήματα - ρηματικές φράσεις που εκφράζουν ανάγκη και δηλώνουν βαθμό αναγκαιότητας - επιθυμία, ευχή, πρόθεση, υποχρέωση (δεοντική τροπικότητα, όπως: «πρέπει», «χρειάζεται», «είναι ανάγκη», «επιβάλλεται», «θέλω να»), εξειδικευμένο λεξιλόγιο και τριτοπρόσωπα/ες και απρόσωπα/ες ρήματα - ρηματικές φράσεις, για απόδοση αλήθειας καθολικής και διαρκούς ισχύος (π.χ., «πρέπει να») κ.λπ.</p> <p>2.4.3.3.1. Οργάνωση κειμένου με σαφή εισαγωγή, σώμα βασικών πληροφοριών και ιδεών και υποστηρικτικές λεπτομέρειες σε λογική σειρά, παραγωγική επιχειρηματολογία (από το γενικό στο ειδικό) και τεκμηρίωση με αναφορά (διακειμενικές συνδέσεις) σε εξωτερικές πηγές πληροφόρησης, (π.χ., εγκυροποίηση επιχειρημάτων με αναφορές σε επίσημες έρευνες)</p> <p>2.4.4.1.1. Εγκλίσεις, ελλειπτικές προτάσεις, σύνδεσμοι και δευτερεύουσες προτάσεις, ονοματικές φράσεις κ.λπ.</p>
<p><b>3. Αξιολογούν και κρίνουν ένα κείμενο ως προς τη λειτουργία και το περιεχόμενό του</b></p>	
<p>3.1. Αξιολογούν την αποτελεσματικότητα ενός κειμένου, συνδέοντάς την με την οπτική του συγγραφέα και τις πολλαπλές φωνές που πιθανόν να εμφανίζονται στο ίδιο κείμενο, ή και σε άλλα κείμενα</p>	<p>3.1.1. Μέσα παρουσίασης περιεχομένου (π.χ., εξειδικευμένο λεξιλόγιο, εγκλίσεις, αναφορά σε έρευνες ως μέσο ενσωμάτωσης πολλαπλών φωνών στο ίδιο κείμενο, κ.λπ.) σε σχέση με την οπτική του συγγραφέα εκτός κειμένου και τις πολλαπλές φωνές που πιθανό να εμφανίζονται εντός, ή και εκτός κειμένου, άμεσα ή έμμεσα (βαθμός αξιοπιστίας)</p>

### Παραγωγή Γραπτού Λόγου

Δείκτες Επιτυχίας	Δείκτες Επάρκειας
<p><b>1. Τοποθετούν το παραγόμενο κείμενο σε πλαίσιο (θεματικό, επικοινωνιακό, κοινωνιοπολιτισμικό)</b></p>	
<p>1.2. Καθορίζουν τον σκοπό και τον αποδέκτη, συνδέοντας το παραγόμενο κείμενο με συγκεκριμένο κοινωνιοπολιτισμικό πλαίσιο</p>	<p>1.2.1. ενημέρωση, επηρεασμός γνώμης, οδηγίες (ενημερωτικό δελτίο)</p> <p>1.2.2. Στοιχεία επικοινωνιακού και κοινωνιοπολιτισμικού πλαισίου, όπως: αποδέκτης, χώρος, χρόνος, μέσο δημοσιοποίησης του κειμένου, με έμφαση στη σχέση «εαυτού και αποδέκτη» (π.χ., ενημερωτικό δελτίο προς γονείς και συμμαθητές στην ιστοσελίδα του σχολείου)</p>

<b>2. Οργανώνουν τον λόγο σε κείμενο</b>	
<p>2.3.3.1. Αξιοποιούν γλωσσικά στοιχεία, για να επιχειρηματολογήσουν, με βάση την επίκληση στην αυθεντία</p> <p>2.3.4.1. Αξιοποιούν γλωσσικά στοιχεία, για να καταγράψουν οδηγίες με χρονική και ιεραρχική διαδοχή (συλλειτουργία με επιχειρηματολογία)</p> <p>2.3.3.2. Αξιοποιούν μη γλωσσικά στοιχεία, για να επιχειρηματολογήσουν, με βάση την επίκληση στην αυθεντία</p> <p>2.3.3.3. Αξιοποιούν συμβάσεις που αφορούν στη δομή κειμένου, για να επιχειρηματολογήσουν, με βάση την επίκληση στην αυθεντία (ανάλογα με το είδος κειμένου)</p>	<p>2.4.3.1.1. Ρήματα - ρηματικές φράσεις που εκφράζουν ανάγκη και δηλώνουν βαθμό αναγκαιότητας, υποχρέωση (δεοντική τροπικότητα, όπως: «πρέπει», «χρειάζεται», «είναι ανάγκη», «επιβάλλεται», κ.λπ.) εξειδικευμένο λεξιλόγιο, απρόσωπα/ες ρήματα - ρηματικές φράσεις για απόδοση αλήθειας καθολικής και διαρκούς ισχύος (π.χ., «είναι αποδεκτό», «θεωρείται», «πρέπει να»), συμπερασματικοί σύνδεσμοι (π.χ., «άρα», «συνεπώς»)</p> <p>2.3.4.1.1. Εγκλίσεις, ελλειπτικές προτάσεις, ρηματικές ή ονομαστικές φράσεις, σύνδεσμοι και δευτερεύουσες προτάσεις (που αναδεικνύουν συνέπειες, αιτίες, κ.λπ.)</p> <p>2.3.3.2.1. (Κινούμενη) εικόνα, φωτογραφία, σχέδιο, μέγεθος στοιχείων, οργάνωση στον χώρο (π.χ., τοποθέτηση αντικειμένων μπροστά-πίσω, κέντρο οθόνης/κειμένου), χρώμα (ένταση, απαλότητα, φωτεινότητα), τυπογραφικά στοιχεία (π.χ., υπογράμμιση, μέγεθος και έμφαση γραμμάτων, πλάγια γραφή, κεφαλαία-πεζά) κ.λπ.</p> <p>2.3.3.3.1. Οργάνωση κειμένου με σαφή εισαγωγή, σώμα βασικών πληροφοριών και ιδεών, υποστηρικτικές λεπτομέρειες σε λογική σειρά και σαφές συμπέρασμα, τεκμηρίωση με αναφορά (διακειμενικές συνδέσεις) σε εξωτερικές πηγές πληροφόρησης, (π.χ., εγκυροποίηση επιχειρημάτων με αναφορές σε επίσημες έρευνες, ευθύς λόγος ως ενσωμάτωση άποψης ειδικού, κ.λπ.)</p>
<b>3. Αξιολογούν το παραχθέν κείμενο ως προς τη λειτουργία και το περιεχόμενό του</b>	
<p>3.1. Αξιολογούν την αποτελεσματικότητα κειμένου και τη διατύπωση της προσωπικής τους θέσης με βάση το θεματικό, επικοινωνιακό και συγκεκριμένο κοινωνικοπολιτισμικό πλαίσιο</p>	<p>3.1.2. Επικοινωνιακή επάρκεια κειμένου και ανάδειξη προσωπικής θέσης, όπως: συνάφεια θέματος, σκοπού, αποδέκτη, ύφους, με άμεσες ή έμμεσες αναφορές και τοποθετήσεις μέσω σχολιασμών για τη σχέση «εαυτού και αποδέκτη» (και στα ατομικά ή και κοινωνικά χαρακτηριστικά τους)</p>

## Κατανόηση - Παραγωγή Προφορικού Λόγου

Δείκτες Επιτυχίας	Δείκτες Επάρκειας
<b>1. 1. Κατανοούν και παράγουν προφορικό λόγο τοποθετώντας τον σε πλαίσιο (θεματικό, επικοινωνιακό, κοινωνιοπολιτισμικό)</b>	
<p>1.2. Αρχίζουν να αξιολογούν ρητά και υπόρρητα νοήματα</p> <p>1.4. Αρχίζουν να αξιοποιούν στρατηγικές κατανόησης και παραγωγής προφορικού λόγου, για εξαγωγή και παρουσίαση συμπερασμάτων, σε σχέση με τον τρόπο που παρουσιάζεται ένα θέμα</p>	<p>1.2.1. Λέξεις, φράσεις, προτάσεις που δηλώνουν ρητά ή και υπόρρητα πληροφορίες (π.χ., θέμα, κίνητρα του υπό ακρόαση/παρακολούθηση βίντεο)</p> <p>1.4.3. Σχεδιασμός συνεχών προφορικών κειμένων, με χρήση οπτικών και άλλων στηριγμάτων (π.χ., σημειώσεις για debate)</p> <p>1.4.4. Αξιοποίηση μη γλωσσικών μέσων (π.χ., εικόνας, μουσικής, χρωμάτων) και χρήση πηγών για κατανόηση, και σχολιασμό ενός θέματος, με σαφήνεια, πειστικότητα και παραστατικότητα</p>
<b>2. Αναγνωρίζουν τον τρόπο που οργανώνεται και λειτουργεί ο προφορικός λόγος σε επίπεδο κειμένου, πρότασης, λέξης</b>	
<p>2.4.3.1. Κατανοούν τη λειτουργία γλωσσικών στοιχείων σε επιχειρήματα με βάση την επίκληση στην αυθεντία και τα αξιοποιούν αναλόγως στην παραγωγή προφορικών κειμένων (π.χ., διαλογική αντιπαράθεση – debate)</p>	<p>2.4.3.1.1. Ρήματα - ρηματικές φράσεις που εκφράζουν ανάγκη και δηλώνουν βαθμό αναγκαιότητας υποχρέωση (δεοντική τροπικότητα, π.χ., «πρέπει», «χρειάζεται», «είναι ανάγκη», «επιβάλλεται», «θέλω να»), εξειδικευμένο λεξιλόγιο και τριτοπρόσωπα/ες και απρόσωπα/ες ρήματα/ρηματικές φράσεις για απόδοση αλήθειας καθολικής και διαρκούς ισχύος (π.χ., «είναι αποδεκτό», «θεωρείται», «κρίνεται»), δείκτες συνοχής και επιρρήματα, εναντιωματικές προτάσεις, συμπερασματικοί σύνδεσμοι (π.χ., «άρα», «συνεπώς»)</p>
<b>3. Αξιολογούν και κρίνουν προφορικό λόγο ως προς τη λειτουργία και το περιεχόμενό του</b>	
<p>3.1. Αξιολογούν την αποτελεσματικότητα προφορικού κειμένου (δικού τους ή άλλων), συνδέοντάς την με την οπτική του πομπού και τις πολλαπλές φωνές που πιθανό να εμφανίζονται εντός κειμένου</p>	<p>3.1.2. Συνοχή και συνεκτικότητα κειμένου (ηχογράφηση και αξιολόγηση διαλογικής αντιπαράθεσης σε σχέση με τον τρόπο που οι μαθητές διατηρούν ένα θέμα και συνδέουν τον λόγο τους με προηγούμενους συνομιλητές): δείκτες συνοχής (π.χ., σύνδεσμοι, συνώνυμα, αντωνυμίες, επαναλήψεις), δείκτες συνεκτικότητας (π.χ., σύνδεση μεταξύ τμημάτων του κειμένου, ανάλογα με το είδος και τη λειτουργία) και ασυνέχειες (π.χ., αλλαγές σε πρόσωπα, θέματα)</p>

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

- Αναστοχασμός σε σχέση με το προηγούμενο μάθημα μέσα από εποπτικό υλικό, σχετικό με το θέμα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.
- Προβολή του κειμένου «Ένα...ηλεκτρονικό ποδοσφαιράκι» → αναφορά στην απόλυτα θετική στάση του κειμένου προς τα ηλεκτρονικά παιχνίδια με αιτιολόγησή της (πιθανό πλαίσιο επικοινωνίας μέσα στο οποίο δημιουργήθηκε το συγκεκριμένο κείμενο).

- Προβληματισμός αναφορικά με τον ενδεχόμενο κοινωνικό διάλογο για το θέμα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών («Ποιοι θα μπορούσαν να μιλήσουν για το συγκεκριμένο θέμα;»)
- Προβολή του κειμένου «Η εξάρτηση από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια» και διατύπωση προαναγνωστικών προσδοκιών, αναφορικά με τη στάση που τηρεί το κείμενο απέναντι στο θέμα μας, το πλαίσιο επικοινωνίας και τα γλωσσικά μέσα που θα αξιοποιηθούν:
  1. Αναφορά στον τίτλο, την εικόνα και την πηγή του κειμένου → Συζήτηση για την αξιοπιστία του κειμένου, σύγκριση με το κείμενο «Ηλεκτρονικό ποδοσφαιράκι» στο οποίο δεν υπάρχει πηγή.
  2. Σύγκριση των διαφορετικών οπτικών που παρουσιάζονται στα δύο κείμενα.
  3. Εντοπισμός των δομικών μερών του κειμένου με αναφορά στα μορφικά στοιχεία που αξιοποιούνται για τον σκοπό αυτό (σημεία, κενά, παραγραφοποίηση).
- *Συζήτηση στην ολομέλεια* των πληροφοριών που τα παιδιά αναμένουν να πάρουν από το κείμενο.
- Μεγαλόφωνη ανάγνωση κειμένου: Τα παιδιά έχουν ως προαναγνωστικό στόχο να εντοπίσουν τα μέρη του κειμένου που επιβεβαιώνουν ή διαψεύδουν τις προαναγνωστικές τους προσδοκίες. Αναμένεται λήψη συνοπτικών σημειώσεων υπό μορφή λέξεων-κλειδιών, πλαγιότιτλων κ.λπ.
- *Ομαδική εργασία*: Αναλαμβάνουν να συζητήσουν σε επίπεδο ομάδας δύο από τα συμπτώματα που αναφέρονται στο κείμενο αναφορικά με το θέμα του ηλεκτρονικού εθισμού και να τα παρουσιάσουν στην ολομέλεια της τάξης. Αναμένεται πως, κατά την παρουσίαση των συμπτωμάτων, τα παιδιά θα προβούν σε διαισθητική μετατροπή των ΟΦ σε ΡΦ. Ακολουθεί αξιοποίηση του λόγου των παιδιών με σκοπό τη διάκριση των ΟΦ σε ΡΦ, καθώς και τη σύγκρισή τους στο επίπεδο του ύφους. Στη συνέχεια, τα παιδιά προβληματίζονται για άλλα στοιχεία του κειμένου που καθιστούν το ύφος του πιο επίσημο → εντοπισμός εξειδικευμένου λεξιλογίου. Ακολουθεί προβληματισμός για τον λόγο που το ύφος του κειμένου είναι πιο επίσημο → αναφορά στο θέμα της αξιοπιστίας, αλλά και στον πομπό του κειμένου (επιστημονική οπτική).
- *Εργασία σε ομάδες*: Παρουσίαση πλασματικών σεναρίων για το πώς οι γονείς χειρίστηκαν την εξάρτηση των παιδιών τους από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και συσχέτιση με αντίστοιχες συμβουλές που δίδονται στο κείμενο.
- Εστίαση της προσοχής των παιδιών στις γλωσσικές δομές που αξιοποιούνται στο πλαίσιο των συμβουλών → μορφοσυντακτική αναγνώριση της υποτακτικής έγκλισης και επαναδιατύπωση των συμβουλών από τα παιδιά σε ατομικό επίπεδο και σε γραπτή μορφή.
- Αναγνώριση των διαφορετικών γλωσσικών δομών που αναμένεται να αξιοποιήσουν τα παιδιά και αναμένεται να αφορούν σε χρήση προστακτικής, οριστικής και απρόσωπης σύνταξης → μορφοσυντακτική αναγνώριση των συγκεκριμένων δομών και συζήτηση για τη διαφορά τους στο ύφος. Αναμένεται συσχέτιση του επίσημου / αδιαμφισβήτητου ύφους με τη θέση εξουσίας της συγγραφέως προς τους αναγνώστες (επιστήμονας = κάτοχος της γνώσης), αναφορά στις έρευνες και αξιολόγηση του τρόπου δόμησης της αξιοπιστίας του κειμένου.
- Προβληματισμός για το πού απευθύνονται οι συμβουλές σε σχέση και με το πού αποδίδεται ευθύνη για την αντιμετώπιση του προβλήματος.
- *Τελική αξιολόγηση*: Δίνονται στις ομάδες διάφορες θέσεις / συμπεράσματα, στα οποία κατέληξαν άλλοι αναγνώστες του κειμένου «Η εξάρτηση από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια», και τα παιδιά τοποθετούνται έναντι των συγκεκριμένων δηλώσεων, οι οποίες αφορούν τόσο το περιεχόμενο όσο και το γλωσσικό ύφος και την κριτική διάσταση του κειμένου.



*Σύνδεση με το επόμενο μάθημα:* Προβολή μέρους ενός συγκεκριμένου βίντεο που αναφέρεται σε εκπαιδευτικά ηλεκτρονικά παιχνίδια. Τα παιδιά διατυπώνουν υποθέσεις για την οπτική παρουσίαση του θέματος μέσα από το συγκεκριμένο κείμενο, του οποίου η επεξεργασία θα ολοκληρωθεί στο επόμενο μάθημα, εμπλουτίζοντας τον κοινωνικό διάλογο πάνω στο υπό διαπραγμάτευση θέμα.

*\*Διευκρίνιση:* Σημειώνεται πως για σκοπούς *μορφοσυντακτικής εμπέδωσης των εγκλίσεων* θα μπορούσαν να αξιοποιηθούν ως *εμπεδωτικές δραστηριότητες* οι εργασίες 3 και 4 του Β.Μ, τεύχος β', σ.73 και του Τ.Ε., τεύχος β', σ.17, αντίστοιχα.

#### **1.4. Διδακτικό Υλικό (π.χ., κείμενα και ασκήσεις από σχολικά εγχειρίδια και τυχόν συμπληρωματικό υλικό):**

- Κείμενο από το σχολικό εγχειρίδιο: «Ένα...ηλεκτρονικό ποδοσφαιράκι» (σ. 78, Β.Μ. , τεύχος β').
- Εμβόλιμο κείμενο «Η εξάρτηση από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια»:  
<http://ygeia.tanea.gr/default.asp?pid=8&ct=14&articleID=14468&la=1>
- Βίντεο «Ηλεκτρονικά παιχνίδια εντός τάξης»:  
<http://www.youtube.com/watch?v=QPTC8iRIX7Q>
- Εποπτικό υλικό σχετικό με το θέμα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.
- Συμπληρωματικά φύλλα εργασίας (πλασματικά σενάρια, συμπεράσματα / τοποθετήσεις άλλων αναγνωστών σχετικά με το κείμενο «Η εξάρτηση από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια»).

#### **1.5. Τι προγραμματίζεται να ακολουθήσει μετά τη διδασκαλία:**

Στα επόμενα μαθήματα, θα ολοκληρωθεί η επεξεργασία του βίντεο ««Ηλεκτρονικά παιχνίδια εντός τάξης». Μέσα από την επαφή των παιδιών με το συγκεκριμένο βίντεο θα δοθεί η ευκαιρία να διερευνηθούν άλλες οπτικές αναφορικά με το υπό διαπραγμάτευση θέμα, αλλά και τα γλωσσικά μέσα που χρησιμοποιούνται για να προβληθούν οι οπτικές αυτές. Αναλυτικότερα, τα παιδιά μπορούν να κληθούν να πάρουν συνοπτικές σημειώσεις κατά την προβολή του βίντεο σε ατομικό και ομαδικό επίπεδο. Βάσει των συνοπτικών τους σημειώσεων, μπορεί να ακολουθήσει συζήτηση αναφορικά με τη στάση του συγκεκριμένου κειμένου για το θέμα και συσχέτιση της στάσης αυτής με τον κοινωνικό διάλογο. Παράλληλα, σχολιασμού μπορεί να τύχουν και οι επιλογές που γίνονται στο βίντεο, αναφορικά με το ποιες απόψεις προβάλλονται και ποιες αποσιωπούνται. Τα παιδιά θα μπορούσαν να εκφράσουν τη δική τους άποψη για το θέμα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, εφόσον έχουν εκτεθεί σε ποικίλες οπτικές, μέσα από ένα προφορικό *debate*, για το οποίο μπορεί να χρειαστεί προηγουμένως να προβούν σε λήψη προσωπικών σημειώσεων σχετικά με τα επιχειρήματά τους. Διευκρινίζεται πως δε θα οριστεί στα παιδιά η άποψη, την οποία θα εκφράσουν προς το συγκεκριμένο θέμα, εφόσον ο στόχος είναι τα ίδια τα παιδιά να επιλέξουν τι τα εκφράζει περισσότερο. Επιπλέον, θα δοθεί στα παιδιά η ευκαιρία να τοποθετηθούν γραπτώς πάνω στο υπό διαπραγμάτευση θέμα. Η επιλογή του κειμενικού είδους, το οποίο θα κληθούν να παραγάγουν τα παιδιά, θα γίνει σε συνάρτηση και με το επικοινωνιακό πλαίσιο στο οποίο θα δράσουν. Ο σκοπός της παραγωγής του γραπτού λόγου θα αφορά στην ενημέρωση των συμμαθητών/τριών τους για το υπό διαπραγμάτευση θέμα, αλλά κάτω από ένα πολυφωνικό πλαίσιο, όπου το κάθε παιδί θα μπορεί να εκφράσει τη δική του άποψη. Ως μέσο επικοινωνίας με τα υπόλοιπα παιδιά, θα μπορούσε να

αξιοποιηθεί η ιστοσελίδα του σχολείου, όπου μπορεί να αναρτηθεί μια μορφή ενημερωτικού δελτίου, αφιερωμένου στο θέμα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Σημειώνεται, πως η επαφή των παιδιών με το θέμα του ηλεκτρονικού εθισμού προσφέρει, επίσης, το άνοιγμα για συνοικοδόμηση θεματικής ενότητας αναφορικά με το συγκεκριμένο θέμα. Έτσι, τα παιδιά ερχόμενα σε επαφή με διάφορα χρηστικά και λογοτεχνικά κείμενα θα μπορούσαν να διερευνήσουν το θέμα από άποψη επίρριψης ευθυνών και να σταθούν κριτικά ως προς τον τρόπο που τα διάφορα κείμενα τοποθετούνται. Ταυτόχρονα, επεξεργασίας τυγχάνουν και οι γλωσσικές δομές, καθώς και οι κειμενικές συμβάσεις των υπό επεξεργασία κειμένων. Επίσης, μέσα από τη συνεξέταση του προαναφερθέντος υλικού, η σχολική κοινότητα θα μπορούσε να προχωρήσει στην ανάπτυξη συγκεκριμένης κοινωνικής δράσης, όπως είναι, για παράδειγμα, μία εκστρατεία ενημέρωσης της σχολικής, αλλά και της ευρύτερης τοπικής κοινότητας σε σχέση με τον ηλεκτρονικό εθισμό. Η παραγωγή γραπτού λόγου προκύπτει στο πλαίσιο υλοποίησης της συγκεκριμένης δράσης και μπορεί να αποτελείται από διάφορα κείμενα, τα οποία διαφοροποιούνται στον βαθμό αξιοποίησης γλωσσικού κειμένου, εικόνων, ήχου κ.λπ. Συγκεκριμένα, τα παιδιά θα μπορούσαν να προχωρήσουν σε δημιουργία βίντεο, αφισών, ρεπορτάζ κ.ά. πάνω στο συγκεκριμένο θέμα. Διευκρινίζεται, τέλος, πως οι προαναφερθείσες μορφές λόγου είναι δυνατόν να προκύψουν από την αξιοποίηση των ενδιάμεσων μορφών γραπτού λόγου των μαθητών/τριών (σημειώσεις υπό μορφή σχεδιαγραμμάτων, σημείων, νοητικών χαρτών, περιληπτική απόδοση κειμένων κ.ά.).

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

### Η εξάρτηση από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια

Δημοσίευση: 22-3-2012, 07 Τελευταία ανανέωση: 22-3-2012, 17:11

*Της Μυρσίνης Κωστοπούλου*

*Μπορεί ένα παιδί σχολικής ηλικίας να εθιστεί στη χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών;*

Η συστηματική και παρατεταμένη χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών μπορεί να προκαλέσει εθισμό σε ένα παιδί. Ιδιαίτερα ευάλωτα σε αυτή την εξάρτηση είναι τα αγόρια ηλικίας 8 - 18 ετών. Συνήθη συμπτώματα της εξάρτησης είναι:



\* Η κατανάλωση σταδιακά περισσότερου χρόνου στα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

\* Η ανοχή (ανάγκη για περισσότερο χρόνο χρήσης).

\* Η έλλειψη ενδιαφέροντος για άλλες δραστηριότητες και η αγωνιώδης προσμονή της επόμενης στιγμής που θα ασχοληθεί με αυτά.

\* Οι εμμονές ή οι φαντασιώσεις με θέματα και ρόλους που διαδραματίζονται στην πλοκή ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού, τρέμουλο, άγχος, ανησυχία, αϋπνία, εφιάλτες (συμπτώματα που παρουσιάζονται με τη μείωση ή τη διακοπή της χρήσης τους).

\* Η απομόνωση από τους συνομήλικους.

\* Η σταδιακή μείωση του κινήτρου του παιδιού για το σχολικό διάβασμα και η σοβαρή πτώση της σχολικής του επίδοσης.

*Οι γονείς πρέπει να απαγορεύουν στα παιδιά τη χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών;*

Οι έρευνες συγκλίνουν ότι η αλόγιστη χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών μπορεί να οδηγήσει σε απευαισθητοποίηση και ανοχή απέναντι στη βία και σε κοινωνικό αποκλεισμό, ιδιαίτερα όταν το παιδί είναι εσωστρεφές, με καταπιεσμένη επιθετικότητα και μεγαλώνει σε βίαιο περιβάλλον. Προτείνουμε στους γονείς:

\* Να μιλούν και να μοιράζονται με τα παιδιά τους τις ανησυχίες τους.

\* Να μη χρησιμοποιήσουν την απαγόρευση ως λύση, καθότι το απαγορευμένο εύκολα μετατρέπεται σε γοητευτικό αντικείμενο και μαγνητίζει την περιέργεια των παιδιών.

\* Να κατανοήσουν ότι η χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι σημείο των καιρών μας και να το αποδεχτούν, προσπαθώντας όμως να ελέγξουν την ποιότητα της θεματολογίας τους (λιγότερη βία) και τη διάρκεια έκθεσης του παιδιού τους σε αυτά.

\* Να ωθήσουν τα παιδιά τους σε άλλες δημιουργικές δραστηριότητες (π.χ. τέχνη, διάβασμα, αθλητισμός), που θα αντισταθμίσουν και θα ελαχιστοποιήσουν την επιρροή της κατάχρησης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

\* Να μιλούν στα παιδιά για τη σκοτεινή πλευρά και τις επιπτώσεις της ανθρώπινης βίας.

\* Να έχουν «ανοιχτές τις κεραίες τους» για ίχνη εξάρτησης, ώστε να αναζητήσουν βοήθεια από ψυχολόγο.

***Η Μυρσίνη Κωστοπούλου είναι ψυχολόγος-ψυχοθεραπεύτρια (Ph.D.), [myrsi@hol.gr](mailto:myrsi@hol.gr)***

***Πηγή : ΤΑ ΝΕΑ Ένθετο Υγεία***

***<http://ygeia.tanea.gr/default.asp?pid=8&ct=14&articleID=14468&la=1>***

## Σενάρια Αναστοχασμού

«Εγώ αυτό που κατάλαβα είναι ότι η ψυχολόγος υποστηρίζει πως τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι πολύ επικίνδυνα και πως πρέπει να απαγορεύσω στα παιδιά μου να παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια».

«Αυτό που διαβάσαμε σήμερα είναι ένα παραμύθι και αυτοί που είναι πολύ πιθανόν να το διαβάσουν, είναι παιδιά μικρής ηλικίας».

«Το κείμενο υποστηρίζει πως όταν οι γονείς έχουν παιδιά που κάθονται ώρες μπροστά από έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή, το **ΜΟΝΟ** που μπορούν να κάνουν, για να αντιμετωπίσουν το πρόβλημα, είναι να πάνε σε έναν ψυχολόγο».

«Η ψυχολόγος θεωρεί υπεύθυνους, για να βοηθήσουν τα παιδιά να ξεφύγουν από την εξάρτηση από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, τους γονείς των παιδιών».

## Σενάρια Συμβούλων

### ΟΜΑΔΑ Α΄

« Πες μου, Κώστα, τι είναι αυτό που σε απασχολεί και τελευταία δε θες να παίξεις με τους φίλους σου; Ανησυχώ για σένα».

### ΟΜΑΔΑ Β΄

«Ειρήνη, από σήμερα κομμένος ο χορός και η γυμναστική. Έχεις αρκετό διάβασμα, πρέπει να είσαι συγκεντρωμένη σε αυτό».

### ΟΜΑΔΑ Γ΄

«Ναι, παρακαλώ ονομάζομαι Μαίρη Χαραλάμπους και είμαι μητέρα ενός δωδεκάχρονου αγοριού. Τελευταία παρατήρησα μεγάλη αλλαγή στη συμπεριφορά του γιου μου και θα ήθελα τη γνώμη σας ως ειδικού. Θα μπορούσα να κλείσω ένα ραντεβού για να μιλήσουμε από κοντά;».

### ΟΜΑΔΑ Δ΄

«Καταλαβαίνω την αναστάτωσή σου, Νικήτα μου. Ο Μάριος σε πρόσβαλε και γι' αυτό νευρίασες τόσο πολύ. Μήπως όμως αν δεν ήσουν τόσο απότομος και συζητούσες πιο ήρεμα μαζί του, να λυνόταν το πρόβλημά σας πιο εύκολα και πιο γρήγορα;».