Όμιλος Ρητορικής Π.Γ.Ε.Σ.Σ., Σχολικό Έτος 2013-14

**ΔΙΤΤΟΙ ΛΟΓΟΙ**

**ΘΕΜΑ 2ο : Η Βουλή πιστεύει ότι πρέπει να καταργηθούν τα εθιστικά ηλεκτρονικά παιχνίδια**

 **Τα μειονεκτήματα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών**

* Το παιδί δεν ξεχωρίζει το πραγματικό από το ψεύτικο.

* Ακόμη ένα αρνητικό των ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι η μεγάλη ψυχολογική επιρροή τους. Αυτά τα παιχνίδια συνήθως έχουν βίαιο περιεχόμενο, έτσι η **συμπεριφορά των νέων που παίζουν γίνεται επιθετική**.
* Επίσης τα παιδιά μέσω των ηλεκτρονικών παιχνιδιών **δεν είναι ικανά να αποκτήσουν πρακτικές γνώσεις επιβίωσης.** Για παράδειγμα δεν ξέρουν να προστατεύονται, να αντιμετωπίζουν τον αληθινό κίνδυνο, να αποκτούν εμπειρίες και να σέβονται τους άλλους.

* Τα παιδιά παίζοντας συνέχεια ηλεκτρονικά παιχνίδια δεν έχουν το χρόνο να κάνουν κάτι δημιουργικό και να αναδείξουν τις ικανότητες και τα πιθανά ταλέντα τους.
* Δεν αφιερώνουν το χρόνο που χρειάζεται για την εκπλήρωση των σχολικών τους υποχρεώσεων, με αποτέλεσμα να βλάπτεται η πρόοδός τους.
* Δεν αφιερώνουν αρκετό χρόνο στους φίλους τους και στην οικογένειά τους, με αποτέλεσμα να απομακρύνονται συνεχώς από αυτούς , να «κλείνονται» στον εαυτό τους και να πλήττεται η κοινωνικότητά τους, ενώ συγχρόνως νιώθουν μοναξιά.
* Πολλά παιδιά όταν γνωρίσουν τον εικονικό κόσμο, ο οποίος τους χαρίζει έντονες συγκινήσεις και αυτοπεποίθηση, όταν τα καταφέρνουν στο παιχνίδι, ικανοποιούν την ανάγκη τους για αποκτηση δύναμης και διάκρισης και τίποτα πια δεν τους ευχαριστεί στον πραγματικό κόσμο.
* Τέλος τα παιδιά καθώς εθίζονται, εξαρτώνται από αυτά σε τέτοιο βαθμό, ώστε να αμελούν και τις βασικές τους ανάγκες (φαγητό, νερό, ύπνο), με αποτέλεσμα να εξαντλούνται υπερβολικά και σε κάποιες ακραίες περιπτώσεις μετά από ασταμάτητο παίξιμο να χάνουν και την ίδια τους τη ζωή (παραδείγματα στην Κίνα).

 Οικονόμου Χρυσή, Α2

**ΤΑ ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΤΩΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ**

Χωρίς να αμφισβητώ την πληθώρα των ερευνών που αποδεικνύουν τις αρνητικές επιπτώσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, δεν μπορώ να παραβλέψω και τα πλεονεκτήματά τους, τα οποία συνοψίζονται στα εξής:

* Είναι μια αστείρευτη πηγή διασκέδασης και ψυχαγωγίας για τα παιδιά.
* Κάποια από αυτά είναι δημιουργικά και βοηθούν τα παιδιά να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία τους.
* Τονώνουν την αυτοπεποίθηση των παιδιών, κάθε φορά που καταφέρνουν έναν στόχο ή κερδίζουν.
* Παιδοψυχολόγοι πιστεύουν πως συντελούν στην ανάπτυξη των γνωστικών δεξιοτήτων και των διανοητικών λειτουργιών των παιδιών.
* Τα παιδιά δεν γίνονται αντικοινωνικά. Παίζουν με τους φίλους τους, αφού τα περισσότερα από αυτά τα παιχνίδια επιτρέπουν την ταυτόχρονη συμμετοχή πολλών παιχτών.
* Τα βοηθάει να εξοικειωθούν με την τεχνολογία και να την χρησιμοποιούν με μαεστρία. Έτσι προετοιμάζονται για τον πρωταγωνιστικό τους ρόλο σε έναν καθαρά τεχνολογικό κόσμο.
* Έρευνες αποδεικνύουν ότι η χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών αναπτύσσει τις ικανότητες στρατηγικής και επίλυσης προβλημάτων.
* Παίζοντας ηλεκτρονικά παιχνίδια βλέπουν λιγότερη τηλεόραση, που ως επί το πλείστον δεν έχει εκπαιδευτικές εκπομπές και καλλιεργεί την αδράνεια και την παθητικότητα.
* Οι γονείς μπορούν να ελέγξουν καλύτερα το περιεχόμενο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών παρά των προγραμμάτων της τηλεόρασης, που βλέπουν τα παιδιά τους, ιδίως όταν αυτοί λείπουν.

 Δημήτριος Αβραμίδης, Α2