

ΕΦΗΒΟΙ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ



- ΤΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΕΧΟΥΝ ΚΑΙ ΑΥΤΑ ΕΞΕΛΙΧΘΕΙ ΜΑΖΙ ΜΕ ΤΗΝ ΕΚΡΗΞΗ ΤΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ.ΕΤΣΙ ΕΝΑ ΠΡΩΤΟΠΟΡΙΑΚΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΟΧΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΟΠΩΣ ΤΟ PONG ΝΑ ΘΕΩΡΕΙΤΑΙ ΚΑΤΑ ΠΟΛΥ ΞΕΠΕΡΑΣΜΕΝΟ ΣΗΜΕΡΑ.ΚΑΙ ΝΕΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ 3D ΜΟΡΦΗ ΝΑ ΘΕΩΡΟΥΝΤΑΙ ΠΟΛΥ ΑΠΛΑ ΚΑΙ ΟΛΟ ΕΝΑ ΝΑ ΒΓΑΙΝΟΥΝ ΝΕΑ ΜΕ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΓΡΑΦΙΚΑ,ΠΟΙΟ ΡΕΑΛΙΣΤΙΚΑ ΚΑΙ ΠΟΙΟ ΕΛΚΥΣΤΙΚΑ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ.



ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΝΤΑΙ Η ΗΛΙΚΙΑ,ΤΟ ΦΥΛΟ ΚΑΙ ΠΟΙΑ ΠΑΙΔΙΑ ΠΑΙΖΟΥΝ ΚΑΙ ΔΕΝ ΠΑΙΖΟΥΝ ΗΛΙΚΙΑΣ 13-17

ΤΟ 51% ΠΕΡΙΠΟΥ ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΤΟΥ ΣΧΟΛΕΙΟΥ ΜΑΣ ΕΙΝΑΙ ΑΓΟΡΙΑ, ΑΠΟ ΤΑ ΟΠΟΙΑ ΤΟ 88% ΠΑΙΖΟΥΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, ΕΝΩ ΤΟ 12% ΔΕΝ ΑΣΧΟΛΕΙΤΑΙ. ΤΟ ΥΠΟΛΟΙΠΟ 49% ΠΕΡΙΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΚΟΡΙΤΣΙΑ, ΑΠΟ ΤΑ ΟΠΟΙΑ ΤΟ 77,5% ΠΑΙΖΟΥΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΕΝΩ ΤΟ 22,5% ΔΕΝ ΠΑΙΖΕΙ.



ΤΟ 71% ΕΧΕΙ ΞΕΚΙΝΗΣΕΙ ΝΑ ΠΑΙΖΕΙ ΟΤΑΝ ΠΕΡΑΣΕ ΤΗΝ ΗΛΙΚΙΑ ΤΩΝ 8, ΕΝΩ ΤΟ 29% ΝΩΡΙΤΕΡΑ. ΕΙΝΑΙ ΑΡΚΕΤΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΑ ΓΙΑΤΙ ΤΟ 66% ΠΡΟΤΙΜΑ ΝΑ ΠΑΙΖΕΙ ΜΑΖΙ ΜΕ ΑΛΛΟΥΣ ΑΝ ΚΑΙ ΠΕΡΙΠΟΥ ΤΟ 84% ΠΑΙΖΕΙ ΠΑΝΩ ΑΠΟ 2 ΩΡΕΣ.... ΤΟ 77% ΕΧΕΙ ΞΕΚΙΝΗΣΕΙ ΝΑ ΠΑΙΖΕΙ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΟΤΑΝ ΠΕΡΑΣΑΝ ΤΗΝ ΗΛΙΚΙΑ ΤΩΝ 8, ΕΝΩ ΤΟ 23% ΝΩΡΙΤΕΡΑ ΑΠΟ ΤΑ 8.ΦΕΝΕΤΑΙ ΠΩΣ ΤΑ ΚΟΡΙΤΣΙΑ ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥ ΠΟΙΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΑ ΑΠΟ ΤΑ ΑΓΟΡΙΑ ΓΙΑΤΙ ΤΟ 77,5% ΠΡΟΤΙΜΑ ΝΑ ΠΑΙΖΕΙ ΜΕ ΠΑΡΕΑ. ΕΝΩ ΕΔΩ ΤΟ 90% ΠΑΙΖΕΙ ΠΑΝΩ ΑΠΟ 2 ΩΡΕΣ. ΑΡΑ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΠΩΣ ΤΑ ΚΟΡΙΤΣΙΑ ΕΘΙΖΟΝΤΑΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΑΠΟ ΤΑ ΑΓΟΡΙΑ

- ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΠΡΟΤΙΜΟΥΝ ΝΑ ΠΑΙΖΟΥΝ ΕΙΝΑΙ:
- -ΑΘΛΗΤΙΚΑ = 80% ΓΙΑ ΑΓΟΡΙΑ /30% ΓΙΑ ΚΟΡΙΤΣΙΑ
- -ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ = 50% ΓΙΑ ΑΓΟΡΙΑ /30% ΓΙΑ ΚΟΡΙΤΣΙΑ
- -ΔΡΑΣΗΣ = 71% ΓΙΑ ΑΓΟΡΙΑ /42% ΓΙΑ ΚΟΡΙΤΣΙΑ
- -ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ=58%ΓΙΑ ΑΓΟΡΙΑ /68% ΓΙΑ ΚΟΡΙΤΣΙΑ
- -ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ = 63% ΓΙΑ ΑΓΟΡΙΑ /35,5% ΓΙΑ ΚΟΡΙΤΣΙΑ
- ΕΝΩ ΤΑ 60 ΑΠΟ ΤΑ 80 ΠΑΙΔΙΑ(ΑΓΟΡΙΑ ΚΑΙ ΚΟΡΙΤΣΙΑ) ΠΙΣΤΕΥΟΥΝ ΠΩΣ ΤΑ ONLINE ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΣ.

ΤΑ 28 ΑΓΟΡΙΑ ΑΠΟ ΤΑ 36 ΕΧΟΥΝ ΠΑΝΩ ΑΠΟ 1 ΚΟΝΣΟΛΑ ΕΝΩ ΤΑ ΥΠΟΛΟΙΠΑ 8 ΜΟΛΙΣ 1 ΚΟΝΣΟΛΑ...

ΤΑ 20 ΚΟΡΙΤΣΙΑ ΑΠΟ ΤΑ 31 ΕΧΟΥΝ ΠΑΝΩ ΑΠΟ 1 ΚΟΝΣΟΛΑ ΕΝΩ ΤΑ ΥΠΟΛΟΙΠΑ 11 ΕΧΟΥΝ ΜΟΛΙΣ 1.



- ΤΟ 18% ΤΩΝ ΑΓΟΡΙΩΝ ΥΠΟΣΤΙΡΙΖΕΙ ΠΩΣ ΕΠΗΡΕΑΖΕΙ ΤΗΝ ΖΩΗ ΤΟΥ ΕΝΩ ΤΟ 82% ΌΧΙ...
- ΤΟ 16% ΤΩΝ ΚΟΡΙΤΣΙΩΝ ΕΠΗΡΕΑΖΕΤΑΙ ΑΠΟ ΤΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΕΝΩ ΤΟ 84% ΔΕΝ ΕΠΗΡΕΑΖΕΤΑΙ



ΕΝΩ Η ΠΛΟΙΟΨΗΦΙΑ ΑΓΟΡΙΩΝ ΚΑΙ ΚΟΡΙΤΣΙΩΝ ΔΕΝ ΘΑ ΠΡΟΤΙΜΟΥΣΕ ΝΑ ΠΑΙΖΕΙ ΗΛ.Π. ΟΛΗ ΤΗΝ ΗΜΕΡΑ ΑΝ ΒΕΒΑΙΑ ΕΙΧΑΝ ΤΗΝ ΕΥΚΑΙΡΙΑ. ΜΟΛΙΣ 8 ΠΑΙΔΙΑ ΑΠΟ ΤΑ 80 ΘΑ ΠΡΟΤΙΜΟΥΣΑΝ ΝΑ ΠΑΙΖΟΥΝ ΟΛΗ ΤΗΝ ΗΜΕΡΑ.

- ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ
- ΠΑΝΩ ΚΑΤΩ ΠΕΡΙΜΕΝΑΜΕ ΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΠΟΥ ΒΓΑΛΑΜΕ ΓΙΑΤΙ ΞΕΡΟΥΜΕ ΠΟΛΥ ΚΑΛΑ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΑΦΟΥ ΕΙΜΑΣΤΕ ΑΠΟ ΧΩΡΙΟ ΚΑΙ ΕΙΜΑΣΤΕ ΠΟΛΥ ΕΝΩΜΕΝΟΙ.
- ΤΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΕΧΟΥΝ ΜΠΕΙ ΓΙΑ ΤΑ ΚΑΛΑ ΣΤΗΝ ΖΩΗ ΜΑΣ. ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΝ ΘΕΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΚΑΙ ΣΤΟΥΣ ΝΕΟΥΣ, ΠΑΝΩ ΑΠΟ ΟΛΑ ΨΥΧΑΓΩΓΙΚΑ, ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΓΝΩΣΕΙΣ ΚΑΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΓΝΩΣΤΙΚΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ, ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΕΞΟΙΚΕΙΩΣΗ ΜΕ ΤΗΝ ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ. ΓΙΑ ΝΑ ΠΕΡΙΟΡΙΣΤΟΥΝ ΟΙ ΠΙΘΑΝΕΣ ΑΡΝΗΤΙΚΕΣ ΕΠΙΔΡΑΣΕΙΣ, ΟΙ ΓΟΝΕΙΣ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΠΑΙΞΟΥΝ ΕΝΑΝ ΡΟΛΟ ΠΡΟΣΤΑΤΕΥΤΙΚΟ.
- ΤΙ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΚΑΝΟΥΝ;;;
- -ΝΑ ΕΝΗΜΕΡΩΘΟΥΝ, ΝΑ ΘΕΣΟΥΝ ΟΡΙΟ ΣΤΟΝ ΧΡΟΝΟ ΠΑΙΞΙΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΠΑΝΩ ΑΠΟ ΟΛΑ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΜΑΖΙ ΜΕ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΤΟΥΣ



- **ΠΕΙΡΑΤΕΣ ΤΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ**

- 1)ΓΑΛΑΝΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ

- 2)ΘΕΟΔΩΡΑΚΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ

- 3)ΣΤΑΘΑΚΟΠΟΥΛΟΣ ΑΡΙΣΤΕΙΔΗΣ

- 4)ΧΡΟΝΟΠΟΥΛΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ

- 2012-2013 ΓΥΜΝΑΣΙΟ – ΛΥΚΕΙΟ ΚΛΕΙΤΟΡΙΑΣ

- **Α΄ ΛΥΚΕΙΟΥ**

ΕΥΧΑΡΙΣΤΟΥΜΕ ΟΛΟΥΣ ΕΣΑΣ ΠΟΥ
ΑΦΙΕΡΩΣΑΤΕ ΛΙΓΑ ΛΕΠΤΑ ΑΠΟ ΤΟΝ
ΧΡΟΝΟ ΣΑΣ ΓΙΑ ΝΑ
ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΕΤΕ ΤΗΝ ΣΧΕΤΙΚΗ
ΕΡΕΥΝΑ ΜΑΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΑ
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΠΩΣ
ΕΠΗΡΕΑΖΟΥΝ ΤΗΝ ΖΩΗ ΤΩΝ
ΠΑΙΔΙΩΝ ΤΗΣ ΠΕΡΙΟΧΗΣ ΜΑΣ!!!!!!!!!!!!

