

Open Journal of Animation, Film and Interactive Media in Education and Culture [AFIMinEC]

Vol 4, No 2 (2023)

afimec,special issue



Το μυθοπλαστικό βίντεο «Το νήμα» ως διδακτικό εργαλείο ευαισθητοποίησης των εφήβων στο πλαίσιο της Ανάπτυξης Ψηφιακού Οπτικοακουστικού Υλικού

Χριστίνα Πλατανιώτη, Αλιβίζος (Λοΐζος) Σοφός

doi: [10.12681/afiiimec.34264](https://doi.org/10.12681/afiiimec.34264)

To cite this article:

Πλατανιώτη Χ., & Σοφός Α. (Λοΐζος). (2023). Το μυθοπλαστικό βίντεο «Το νήμα» ως διδακτικό εργαλείο ευαισθητοποίησης των εφήβων στο πλαίσιο της Ανάπτυξης Ψηφιακού Οπτικοακουστικού Υλικού. *Open Journal of Animation, Film and Interactive Media in Education and Culture [AFIMinEC]*, 4(2). <https://doi.org/10.12681/afiiimec.34264>

Το μυθοπλαστικό βίντεο «Το νήμα» ως διδακτικό εργαλείο ευαισθητοποίησης των εφήβων στο πλαίσιο της Ανάπτυξης Ψηφιακού Οπτικοακουστικού Υλικού.

Χριστίνα Πλατανιώτη
Εκπαιδευτικός ΠΕ78, Ηθοποιός,
Δασκάλα Drama in Education, Msc
christineplatanioti@hotmail.com

Αλιβίζος (Λοΐζος) Σοφός
Καθηγητής Πανεπιστήμιο Αιγαίου
ISOFO@RHODES.AEGEAN.GR

Abstract

The general objective of this article is the investigation and interpretation of the short fiction educational film "The thread, -talk using your silence-" created for the purposes of the course "Development of Digital Audiovisual Material" (supervising teacher: Sofos Alivizos). This particular fiction film, which also includes documentary elements, as well as its educational utilization approach the gaming addiction through the sketching of the daily life of the hero. At the same time though the main symptoms of the addiction are presented, as well as statistical data that have been drawn from scientific studies in collaboration with the scientific team of KETHEA. This is a phenomenon that has become more and more widespread in recent years with research showing alarming evidence of the impact on young people. Easy access to the Internet and excessive use among teenagers have raised concerns who have been rising over recent years. The aim of the film and the activities proposed are to inform, raise awareness and make the young people think seriously about internet addiction and in particular gaming addiction.

Key-words: Short film, educational film, educational design, addiction to online gaming, online games, addiction of teenagers to use the internet, fiction, documentary elements.

Περίληψη

Γενικός στόχος του παρόντος άρθρου είναι η διερεύνηση της μυθοπλαστικής ταινίας μικρού μήκους εκπαιδευτικού περιεχομένου «Το νήμα -μιλάς με τη σιωπή σου-» που δημιουργήθηκε στα πλαίσια του μαθήματος «Ανάπτυξη Ψηφιακού Οπτικοακουστικού Υλικού» με διδάσκοντα τον κύριο Σοφό Αλιβίζο. Η συγκεκριμένη ταινία μυθοπλασίας, η οποία συμπεριλαμβάνει και στοιχεία ντοκιμαντέρ, καθώς και η εκπαιδευτική αξιοποίηση της άνω ταινίας προσεγγίζουν τον εθισμό στο gaming μέσα από τη σκιαγράφηση της καθημερινότητας του ήρωα. Ταυτόχρονα όμως παρουσιάζονται τα βασικά συμπτώματα του εθισμού καθώς και στατιστικά δεδομένα που έχουν αντληθεί από επιστημονικές μελέτες σε συνεργασία με την επιστημονική ομάδα του ΚΕΘΕΑ. Πρόκειται για ένα φαινόμενο που αποκτά όλο και μεγαλύτερες διαστάσεις τα τελευταία χρόνια με τις έρευνες να αναδεικνύουν ανησυχητικά στοιχεία για τις επιπτώσεις στους νέους. Η εύκολη πρόσβαση στο Διαδίκτυο και η υπερβολική χρήση από τους εφήβους δημιουργεί ένα αυξανόμενο κλίμα ανησυχίας. Στόχος της ταινίας και των δραστηριοτήτων που προτείνονται είναι η ενημέρωση, η ευαισθητοποίηση και ο προβληματισμός των νέων σχετικά με τον εθισμό στο διαδίκτυο και συγκεκριμένα τον εθισμό στο gaming.

Λέξεις κλειδιά: Ταινία μικρού μήκους, ταινία εκπαιδευτικού περιεχομένου, εκπαιδευτικός σχεδιασμός, εθισμός στο online gaming, online games, εθισμός εφήβων στη χρήση του διαδικτύου, μυθοπλασία, στοιχεία ντοκιμαντέρ.

1. Θεωρητική προσέγγιση

Σύμφωνα με τον ορισμό που έχει δώσει ο παγκόσμιος οργανισμός υγείας, η διαταραχή του gaming είναι ένα πρότυπο gaming συμπεριφοράς που χαρακτηρίζεται από μειωμένο έλεγχο όσον αφορά στο παιχνίδι, προτεραιότητα στο gaming σε βαθμό που υπερισχύει των άλλων ενδιαφερόντων και των καθημερινών δραστηριοτήτων και συνέχιση ή κλιμάκωση του παιχνιδιού παρά την εμφάνιση αρνητικών συνεπειών.

Το φαινόμενο του εθισμού των νέων στο διαδίκτυο έχει αποτελέσει αντικείμενο ερευνών σε παγκόσμια κλίμακα την τελευταία δεκαετία. Αναμφίβολα, η γενιά των εφήβων που γεννήθηκε μετά το 2000 βρίσκεται στο επίκεντρο της παρούσας θεματικής, καθώς έχει βιώσει τη μεγαλύτερη τεχνολογική επανάσταση μέχρι σήμερα. Μολαταύτα, η αυξανόμενη χρήση των νέων τεχνολογιών ως μέσου επικοινωνίας καθιστά πιθανό για όλες τις ηλικίες τον εθισμό στη χρήση του διαδικτύου καθώς και των video games. Ωστόσο, οι έφηβοι κυρίως είναι περισσότερο ευάλωτοι σε αυτήν την εξάρτηση, καθώς η ενασχόλησή τους με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές, τις νέες τεχνολογίες και το διαδίκτυο τους προσφέρει μεν πολλές δυνατότητες μάθησης, εκπαίδευσης και ψυχαγωγίας, παράλληλα όμως η διαρκώς αυξανόμενη χρήση των ανωτέρω εργαλείων μπορεί να προκαλέσει εθισμό. Σ' αυτό το πλαίσιο περνούν όλο και περισσότερες ώρες μπροστά στους υπολογιστές τους, προκειμένου να επικοινωνήσουν (chat rooms), να παίζουν (online games), να μπουν σε ιστότοπους κοινωνικής δικτύωσης (facebook), να αναζητήσουν πληροφορίες, να αγοράσουν προϊόντα ή/και να δεχτούν υπηρεσίες. Ως επακόλουθο, δημιουργούνται δυσκολίες επικοινωνίας στην οικογένεια ή δυσκολίες ένταξης στο σχολικό περιβάλλον, παράγοντες που συντείνουν στην ανάπτυξη του φαινομένου (ΚΕΘΕΑ). Ο εθισμός στο Διαδίκτυο μετατρέπεται σε ένα σοβαρό πρόβλημα παγκοσμίως. Μια μελέτη 853 εφήβων έδειξε ότι το 97,6% από αυτούς ταξινομήθηκαν ως εθισμένοι. Στις Ηνωμένες Πολιτείες, διεξήχθησαν μελέτες σε ενηλίκους και αποτυπώθηκε ότι το 0,7% των ερωτηθέντων ήταν εθισμένοι στο διαδίκτυο και το 25% των εφήβων βιώνουν αντίστοιχο εθισμό. Άλλες μελέτες έχουν δείξει ότι το 11,67-19,8% των εφήβων αναγνωρίζονται ως εθισμένοι. Με βάση τα ευρήματα, φαίνεται ότι οι ανήλικοι είναι ευάλωτοι ως εξαρτημένοι στο Διαδίκτυο.

Η ενασχόληση με τα video games καθίσταται προβληματική όταν αρχίζει να επηρεάζει τις σχέσεις και τη λειτουργικότητα ενός ατόμου. Αυτό συμβαίνει όταν το άτομο αρχίζει να εθίζεται και να ασχολείται υπερβολικά με το gaming, σε βαθμό που μένουν πίσω οι καθημερινές του δραστηριότητες. Σύμφωνα με την επίσημη σελίδα του ΚΕΘΕΑ: τα πιο συχνά σημάδια εθισμού στο διαδίκτυο είναι η συνεχής ενασχόληση με το διαδίκτυο, απώλεια της αίσθησης του χρόνου κατά τη διάρκεια της χρήσης, έντονη επιθυμία για χρήση και αδυναμία ελέγχου της, αυξανόμενη επένδυση στον τεχνολογικό εξοπλισμό, ανάπτυξη ανοχής στη χρήση, δηλαδή ανάγκη σταδιακής αύξησης της χρήσης προκειμένου να αντληθεί ικανοποίηση, ασυνέπεια σε σχέση με υποχρεώσεις και άλλες ασχολίες, πτώση των σχολικών επιδόσεων, αναβλητικότητα σε ζητήματα σπουδών, συχνές πρωινές απουσίες, χρήση του διαδικτύου ως μέσου διαφυγής από προβλήματα ή δυσάρεστες

καταστάσεις, αδιαφορία για ψυχαγωγικά ενδιαφέροντα που δε σχετίζονται με το διαδίκτυο, συμπτώματα απόσυρσης και στέρησης, όπως ψυχο-κινητική διέγερση, θυμός, άγχος, θλίψη, εκνευρισμός, επιθετικότητα, ψέματα και συγκρούσεις με άλλα μέλη της οικογένειας. Σύμφωνα με τα επίσημα στοιχεία του ΚΕΘΕΑ για το 2019 το 30% αφιερώνει στο διαδίκτυο 2-3 ώρες καθημερινά, το 50% από 4 έως 10 ώρες, ενώ ένα 9% απασχολείται από 11 έως 20 ώρες. Πάνω από τους μισούς έχουν πρόσβαση στο διαδίκτυο από το υπνοδωμάτιό τους, ενώ οι μισοί αναφέρουν ότι έχουν πάντα τη συγκατάθεση των δικών τους.

Στοχεύοντας στην ενεργοποίηση των εφήβων και χρησιμοποιώντας τόσο την τεχνολογία όσο και την τέχνη του κινηματογράφου, έγινε προσπάθεια ευαισθητοποίησης τους μέσα από την έβδομη τέχνη και τη συμβολή της στην αποτύπωση της πραγματικότητας, αλλά και της προβολής-μετάθεσης της πραγματικότητας των νέων μέσω του ήρωα. Πρόκειται για εκπαιδευτικό ντοκιμαντέρ με στοιχεία μυθοπλασίας. Στη συγκεκριμένη ταινία παρουσιάζεται η καθημερινότητα ενός φανταστικού ήρωα ο οποίος εθίζεται όλο και περισσότερο στα online games. Ενώ ο ήρωας και τα γεγονότα αποτελούν στοιχεία μυθοπλασίας, βασίζονται σε ρεαλιστικά περιστατικά που αποτελούν κοινό παρονομαστή τον εθισμένων ατόμων. Στο τέλος της ταινίας παρουσιάζονται πληροφορίες και πραγματικά γεγονότα που αφορούν τον εθισμό στο gaming. Πάνω από 2 δισεκατομμύρια άνθρωποι σε όλο τον κόσμο παίζουν βιντεοπαιχνίδια. Πολλοί gamers αφιερώνουν υπερβολικά πολύ χρόνο στο παιχνίδι, με αποτέλεσμα το gaming μερικές φορές να μετατρέπεται σε μια επιβλαβή συνήθεια.

2. Είδος μιντιακού προϊόντος

Η ταινία μικρού μήκους «Το νήμα» δημιουργήθηκε με σκοπό την ευαισθητοποίηση των νέων, και ιδιαίτερα των μαθητών Λυκείου στον εθισμό στο διαδίκτυο και το gaming. Η θεματική της ταινίας αφορά συγκεκριμένα την εξάρτηση των εφήβων στα online games. Η επιλογή του θέματος έγινε από ιδιαίτερο ενδιαφέρον και παρατήρηση περιπτώσεων εφήβων με τάση στον εθισμό. Ενώ ο ήρωας της ταινίας και τα γεγονότα αποτελούν στοιχεία μυθοπλασίας βασίζονται σε ρεαλιστικά περιστατικά που αποτελούν κοινό παρονομαστή τον εθισμένων ατόμων. Στο τέλος της ταινίας παρουσιάζονται πληροφορίες και πραγματικά γεγονότα που αφορούν τον εθισμό στο gaming. Πρόκειται για δομή αφήγησης που βασίζεται σε δράση. Έτσι και στη συγκεκριμένη ταινία υπάρχει αρχή μέση και τέλος και απαντώνται τα βασικά πέντε ερωτήματα που αφορούν τον ήρωα (Ποιος; Που; Πότε; Γιατί;). Από την πρώτη κιόλας σκηνή μπορούμε να καταλάβουμε και να απαντήσουμε στις παραπάνω ερωτήσεις. Τόσο η ροή της ταινίας όσο και το τέλος της δεν παρουσιάζουν μεγάλες συγκρούσεις ή ανατροπές θέλοντας ν' αναδείξουν ακριβώς αυτή τη μονοτονία της καθημερινότητας στην οποία σιγά-σιγά βυθίζεται το εθισμένο άτομο. Ενώ η ταινία θα μπορούσε να παρουσιάζει έλλειψη ενδιαφέροντος για το θεατή, ίσως ακόμα και κόπωση, πετυχαίνει ακριβώς το στόχο της, να δημιουργήσει δηλαδή στο θεατή το εν λόγω αίσθημα. Το σπικάζ και συγκεκριμένα η αφήγηση ερωτήσεων ενεργούς θέασης πετυχαίνουν την έκθεση πληροφοριών με μεγάλη πυκνότητα για το θεατή καθώς συνδυάζουν την εικόνα με την εξωτερική πληροφορία της κάθε ερώτησης, ενώ βοηθούν στη δημιουργία ενός εσωτερικού μονολόγου και η δράση εξελίσσεται μέσα από επανάληψη σκηνών και εναλλαγές των πλάνων.

Στην ταινία υπάρχει απουσία διαλόγων, ενώ η γραμμή της ιστορίας και η δράση εξελίσσεται μέσα από την αφήγηση που προσφέρει η εικόνα. Στην ταινία είναι διακριτός ο ρόλος της μουσικής – τραγουδιού λειτουργώντας συνδυαστικά με τη δράση που παρουσιάζεται στην οθόνη. Η χρήση της μουσικής ευαισθητοποιεί τον θεατή και τον βάζει σε στοχαστική διάθεση καλώντας τον να κάνει τους δικούς του συλλογισμούς με αφορμή τις σκηνές της ταινίας. Στην ταινία «Το νήμα -Μιλάς με τη σιωπή σου-» προστίθεται η αφήγηση- σπικάζ ερωτήσεων ενεργούς θέασης που ταυτόχρονα βοηθούν στο να δοθεί έμφαση και μεγαλύτερη ένταση στη δράση (ή μη δράση) που εκτυλίσσεται.

3. Δομή της ταινίας

Η εκπαιδευτική ταινία μικρού μήκους «Το νήμα -Μιλάς με τη σιωπή σου-» δημιουργήθηκε με αφορμή την εξάρτηση των νέων από το διαδίκτυο. Επικεντρώνοντας το ενδιαφέρον στο gaming και τον εθισμό όλο και νεότερων ηλικιακών ομάδων σε αυτό, επιδιώκει να παρουσιάσει ορισμένα από τα βασικά συμπτώματα του εθισμού στο gaming καθώς και τις επιπτώσεις στους νέους με σκοπό να γίνουν ορατά από τον κοινωνικό περίγυρο αυτών. Ταυτοχρόνως, στόχος της ταινίας είναι οι νέοι, παρακολουθώντας την ταινία, να ευαισθητοποιηθούν και να προβληματιστούν σχετικά με τη θεματική σε ότι αφορά τόσο τη δική τους πραγματικότητα όσο και το ευρύτερο περιβάλλον τους, σχολικό ή/και οικογενειακό. Κατά τη διάρκεια της ταινίας παρουσιάζεται- μέσα από στοιχεία μυθοπλασίας- η καθημερινότητα ενός εφήβου και η αυξανόμενη ενασχόλησή του με παιχνίδια στο διαδίκτυο ημερησίως. Η ταινία θα μπορούσε να χωριστεί σε τέσσερις θεματικές διαστάσεις: α) προβολή του θέματος του εθισμού με στοιχεία και παρουσίαση συμπτωμάτων και συνεπειών μέσα από μυθοπλασία, β) ψυχολογικές επιπτώσεις εφήβων λόγω της εξάρτησής τους, γ) κοινωνικές προεκτάσεις του φαινομένου και δ) δράσεις πρόληψης και αντιμετώπισης.

Πρόκειται για μία σύντομη ιστορία με συμβολικό χαρακτήρα που μέσα από αφαιρετική αφήγηση προβάλλει κάποια από τα συμπτώματα και τις συμπεριφορές του εθισμού στο gaming. Στο τελευταίο μέρος της ταινίας παρουσιάζονται πληροφορίες και στατιστικά στοιχεία καθώς και οι μαρτυρίες νέων που έχουν βιώσει ή βιώνουν εθισμό στο gaming. Η διάρκεια υπολογίζεται στα 12 λεπτά. Στόχος της ταινίας είναι και ν' αναφερθεί στο κοινωνικό αποτύπωμα των εθισμένων παιδιών και να ευαισθητοποιήσει γονείς και νέους σχετικά με το θέμα, τις επιπτώσεις και όσα κάνουν στερείται από την ίδια τη ζωή με την εξάρτηση στο διαδίκτυο. Τέλος, σκοπός είναι η θετική στάση του κοινωνικού συνόλου απέναντι στην πρόληψη και αντιμετώπιση του φαινομένου.

4. Παρουσίαση μαθησιακού αντικειμένου

ΕΙΔΟΣ ΤΑΙΝΙΑΣ : Εκπαιδευτικό Ντοκιμαντέρ με στοιχεία μυθοπλασίας

ΘΕΜΑ : Εξάρτηση εφήβων στο διαδίκτυο – gaming

ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΕΚΦΡΑΣΗΣ : Αφηγηματικός τρόπος παρατήρησης- ποιητική αφήγηση

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ : Σύννοψη- Σενάριο – Story board- λήψεις – μοντάζ

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ : Προσέλκυση προσοχής, προσανατολισμός στο θέμα, ενεργή θέαση -ερωτήσεις, οικοδόμηση γνώσης, ευαισθητοποίηση, ενίσχυση, πλοκή

ΗΛΙΚΙΑΚΟ ΚΕΝΤΡΟ : Μαθητές Λυκείου

Η επιλογή θέματος έγινε από ιδιαίτερο ενδιαφέρον και παρατήρηση αυξανόμενων παραδειγμάτων μαθητών με τάσεις προς τον εν λόγω εθισμό.

Θεματικές Διαστάσεις Ταινίας

Πρώτη θεματική διάσταση	Δεύτερη θεματική διάσταση	Τρίτη θεματική διάσταση	Τέταρτη θεματική διάσταση
Εξάρτηση εφήβων στο gaming	Συμπτώματα που φανερώνουν εξάρτηση στο gaming	Ψυχολογικές επιπτώσεις εφήβων λόγω της εξάρτησης τους	Πληροφορίες σχετικά με τη θεματική, στατιστικά στοιχεία
	Συνέπειες εθισμού (gaming, internet)	Κοινωνικές προεκτάσεις φαινομένου	Δράσεις πρόληψης και αντιμετώπιση
Παρουσίαση μέσα από μυθοπλασία	Παρουσίαση μέσα από μυθοπλασία	Απομόνωση-εσωστρέφεια Οικογενειακό , κοινωνικό και σχολικό περιβάλλον	
Πρώτο μέρος	Πρώτο μέρος	Πρώτο Μέρος	Τελευταίο μέρος

5. Εκπαιδευτικός σχεδιασμός

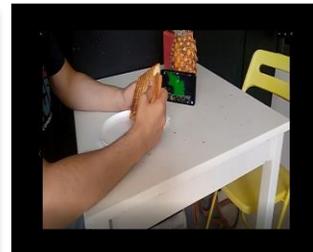
Μια ταινία εκπαιδευτικού περιεχομένου μπορεί ν' αποτελέσει αφορμή για περεταίρω διερεύνηση στη σχολική τάξη και να αποτελέσει εκπαιδευτικό εργαλείο, αναπτύσσοντας την κριτική σκέψη των μαθητών και να δημιουργήσει εμπειρίες μάθησης και αλληλεπίδρασης με το εκάστοτε εκπαιδευτικό υλικό. Οι ταινίες εκπαιδευτικού περιεχομένου μπορούν να χρησιμοποιηθούν στη διαδικασία της εκπαίδευσης ποικιλοτρόπως και σε διαφορετικά μαθησιακά αντικείμενα και θεματικές. Ο εκπαιδευτικός σχεδιασμός που πραγματοποιήθηκε για τη συγκεκριμένη ταινία εκπαιδευτικού περιεχομένου, αναφέρεται σε μαθητές εφηβικής ηλικίας 12 ετών και άνω και συγκεκριμένα σε μαθητές των τάξεων Β' Γυμνασίου έως και μαθητές Γ' Λυκείου. Η επιλογή της συγκεκριμένης ηλικιακής ομάδας ήταν στοχευμένη αφού πρόκειται για κρίσιμες ηλικίες στις οποίες παρατηρείται η συχνότερη ενασχόληση με το διαδίκτυο και τα online games. Οι δραστηριότητες είναι δομημένες με τρόπο που θα μπορούσαν να εφαρμοστούν σε όλες τις τάξεις που αναφέρονται παραπάνω, με την αντίστοιχη προσαρμογή στην εκάστοτε ομάδα μαθητών. Στις δραστηριότητες έχουν χρησιμοποιηθεί στοιχεία εκπαιδευτικού δράματος προσαρμοσμένα σε δια ζώσης και εξ αποστάσεως διδασκαλία. Η συνολική διάρκεια των δραστηριοτήτων είναι 2,5 ώρες και θα μπορούσε να

κατανεμηθεί με επιλογή του διδάσκοντα μέρους ή του συνόλου των δραστηριοτήτων. Η επιλογή μπορεί να γίνει ανάλογα με τις ανάγκες της εκάστοτε ομάδας των μαθητών και να προσαρμοστεί στις αντίστοιχες ώρες διδασκαλίας. Υπολογίζεται ότι για το σύνολο των δραστηριοτήτων, της προβολής της ταινίας καθώς και της παρουσίασης και διδασκαλίας συνολικά του υλικού θα χρειαστούν 6 διδακτικές ώρες μαθήματος. Μετά την προβολή της ταινίας και την εκπαιδευτική αξιοποίηση ο θεατής – μαθητής θα είναι σε θέση ν' αναπτύξει την κριτική του σκέψη πάνω στο θέμα, ν' αναλύσει τις διαστάσεις του φαινομένου, να παρατηρήσει σε βάθος τη συμπεριφορά του ήρωα καθώς και να συνεχίσει να ευαισθητοποιείται, να ενημερώνεται και να παρατηρεί τις επιπτώσεις του φαινομένου στην κοινωνική του πραγματικότητα (σχολείο, φίλοι, οικογένεια κ.λπ.).

Κατανομή δραστηριοτήτων ανά κατηγορία

1. Δραστηριότητες οπτικοακουστικής παιδείας (4)
2. Δραστηριότητες ανάπτυξης συναισθημάτων (5)
3. Δραστηριότητες γνωστικού περιεχομένου (2)
4. Δραστηριότητες επιπλέον γνωστικού περιεχομένου για περαιτέρω ενασχόληση με το αντικείμενο (1)

6. Παρουσίαση εκπαιδευτικού υλικού



Αριθμός	1	2	3	4	5
Διάσταση Έννοια	Ψυχολογικές επιπτώσεις εφήβων λόγω της εξάρτησής τους	Απομόνωση-εσωστρέφεια Οικογενειακό , κοινωνικό και σχολικό περιβάλλον	Απομόνωση-εσωστρέφεια Οικογενειακό , κοινωνικό και σχολικό περιβάλλον	Συμπτώματα που φανερώνουν εξάρτηση στο gaming	Ψυχολογικές επιπτώσεις εφήβων λόγω της εξάρτησής τους/ Κοινωνικές επιπτώσεις.
Κατηγορία	Ανάπτυξης συναισθημάτων	Επιπλέον γνωστικού περιεχομένου	Ανάπτυξης συναισθημάτων	Οπτικοακουστική παιδεία	Ανάπτυξης συναισθημάτων.

Διδακτική Λειτουργία	Αξιολόγηση/ Εφαρμογή /Κατανόηση	Αξιολόγηση/ Κατανόηση/Ανάλυση	Κρίση- Αξιολόγηση / Δημιουργία/Εφαρμογή	Εμπέδωσης του γνωστικού αντικειμένου	Ψυχολογικής και γνωστικής προετοιμασίας
Επίπεδο στόχου	Ανάλυση/ Εφαρμογή	Ανάλυση/Αξιολόγηση	Κρίση/ Δημιουργία	Ανάκληση	Εφαρμογή
Διάρκεια	15'	15'	6'	15'	20'
Σκηνές	Σκηνή έντασης με πρόσωπο της οικογένειας/ Λεπτό 8:07	Αφίσα	Σκηνή 2. Ο ήρωας δεν πηγαίνει τελικά στο σχολείο/ Λεπτό 8:36	Ολόκληρη η ταινία	Ολόκληρη η ταινία
Μαθησιακό αποτέλεσμα	Μετά το τέλος της δραστηριότητας οι μαθητές θα έχουν κατανοήσει τις συνέπειες του εθισμού στην καθημερινότητα (του ήρωα) και τις επιπτώσεις στις οικογενειακές του σχέσεις.	Μετά την ολοκλήρωση της δραστηριότητας οι μαθητές θα μπορούν να αναλύσουν, να αξιολογήσουν και να ερμηνεύσουν την επιλογή του τίτλου από το δημιουργό και τη σημασία του στην ταινία	Μετά την ολοκλήρωση της δραστηριότητας οι μαθητές θα έχουν αντιληφθεί τις επιπτώσεις και τη διαχείριση στον κοινωνικό περίγυρο	Μετά το τέλος της δραστηριότητας οι μαθητές θα είναι σε θέση να αναφέρουν και να ονομάσουν τα συμπτώματα του εθισμού και πως μπορούμε να τα αναγνωρίσουμε στην καθημερινότητα ενός ατόμου	Μετά το τέλος της δραστηριότητας οι μαθητές θα έχουν προετοιμάσει και δραματοποιήσει μια ακίνητη εικόνα, θα έχουν αποφασίσει το υποθετικό μέλλον του χαρακτήρα απαντώντας στις ερωτήσεις και θα έχουν αναστοχαστεί σε σχέση με τη θεματική.
Τίτλος	Εσωτερικές σκέψεις	Αφίσα Ταινίας	Απουσία από το σχολείο	Βρες πέντε σημεία.	Ένα χρόνο μετά

7. Εκπαιδευτική αξιοποίηση

Πρόταση διδασκαλίας δια ζώσης

Στα πλαίσια της διδασκαλίας του μαθήματος η εισαγωγή στη θεματική, η προβολή της ταινίας και η εκπόνηση των δραστηριοτήτων υπολογίζεται να διαρκέσει 6 διδακτικές ώρες σε διάστημα ενός μήνα. Ως εκ τούτου, παρακάτω επιλέγονται κάποιες από τις

δραστηριότητες του συνόλου ανάλογα και με τη δυναμική και τις ανάγκες της κάθε ομάδας.

Α) Προτείνεται παρουσίαση και εισαγωγή στο θέμα του εθισμού στο internet και στα online games μέσα από τη διαδικασία του καταιγισμού ιδεών στην ομάδα της τάξης και στη συνέχεια σφαιρική παρουσίαση του θέματος από το διδάσκοντα

Β) Προβολή της ταινίας και μικρός σχολιασμός (Τί σας έκανε εντύπωση; Τί παρατηρήσατε στον ήρωα κ.α.)

Γ) Εκπόνηση δραστηριοτήτων

Δ) Περαιτέρω πληροφορίες, υλικό και διδασκαλία σχετικά με τη θεματική του εθισμού στο διαδίκτυο, ερωτηματολόγιο και ασκήσεις αξιολόγησης γνώσεων, επιπλέον μαρτυρίες καθώς και υλικό που μπορούν να προσθέσουν τα παιδιά στη φυσική τάξη μέσα από τις δικές τους αναφορές. Προβολή βίντεο ή διαφανειών μέσω προτζέκτορα στη φυσική τάξη.

Πρόταση διδασκαλίας εξ αποστάσεως (π.χ. περίπτωση πανδημίας ή σε περίπτωση διδασκαλίας στα πλαίσια προγράμματος διδασκαλίας απομακρυσμένων περιοχών)

Στην περίπτωση της εξ αποστάσεως διδασκαλίας προτείνεται η ίδια δομή μαθήματος με διαφοροποιήσεις όμως ως προς την εκτέλεση καθώς και επιλογή διαφορετικών δραστηριοτήτων που να μπορούν να υποστηριχθούν και να εφαρμοστούν στην εξ αποστάσεως διδασκαλία.

Α) Προτείνεται παρουσίαση και εισαγωγή στο θέμα του εθισμού στο internet και στα online games μέσα από τη διαδικασία του καταιγισμού ιδεών στην ομάδα της τάξης και στη συνέχεια σφαιρική παρουσίαση του θέματος από το διδάσκοντα. Λόγω της εξ αποστάσεως διδασκαλίας προτείνεται παρουσίαση μέσω διαφανειών, διαδραστικών βίντεο, ενώ ο καταιγισμός ιδεών μπορεί να γίνει online με ανοιχτά μικρόφωνα και κάμερες (για μεγαλύτερη προσομοίωση στη φυσική τάξη) ή μέσω padlet.

Β) Προβολή της ταινίας και μικρός σχολιασμός (Τί σας έκανε εντύπωση; Τί παρατηρήσατε στον ήρωα κ.α.)

Η προβολή της ταινίας θα γίνει live στο online μάθημα και ο σχετικός σχολιασμός με ανοιχτές κάμερες ή με ερωτήσεις μέσω padlet ή άλλης εφαρμογής.

Γ) Εκπόνηση δραστηριοτήτων που μπορούν να πραγματοποιηθούν online

Δ) Περαιτέρω πληροφορίες, υλικό και διδασκαλία σχετικά με τη θεματική του εθισμού στο διαδίκτυο. Προβολή βίντεο ομαδικά, αποστολή link για περαιτέρω διερεύνηση, διαδραστικά βίντεο αξιολόγησης γνώσεων σχετικά με τη θεματική, επιπλέον μαρτυρίες ή/και ντοκουμέντα.

Δραστηριότητες

Παρακάτω παρουσιάζονται ενδεικτικά πέντε από τις 11 δραστηριότητες που δημιουργήθηκαν για την ταινία.

1.

B) Εκφώνηση: Εκείνο το βράδυ η ώρα πέρασε χωρίς να το καταλάβει. Ήταν 4:00 τα χαράματα και σε 4 ώρες θα έπρεπε να βρίσκεται στο σχολείο. Όταν ξάπλωσε για να κοιμηθεί θυμήθηκε τη στιγμή που τσακώθηκε με τη μητέρα του. Μια ακόμη φορά είχαν έρθει σε μεγάλη ένταση με αφορμή το παιχνίδι.

Οδηγία : Μπορείς να αποτυπώσεις όλες εκείνες τις σκέψεις που μπορεί να έκανε εκείνο το βράδυ μόλις ξάπλωσε στο κρεβάτι του, μέχρι να καταφέρει να κοιμηθεί;

2.

B) Εκφώνηση:

Ο τίτλος της ταινίας είναι «Το νήμα» με υπότιτλο «μιλάς με τη σιωπή σου». Δώσε τη δική σου εξήγηση. Γιατί δόθηκε αυτός ο τίτλος;

Ανάλυσε τη σκέψη σου και εντόπισε που βλέπεις το συσχετισμό του τίτλου στην ταινία.

3.

Εκφώνηση: Υπήρξε μια μέρα που ο ήρωας ξύπνησε και ετοιμάστηκε για το σχολείο όπως κάθε μέρα αλλά τελικά δεν πήγε και έμεινε στο σπίτι και συνδέθηκε και πάλι στο παιχνίδι.

Πώς χειρίστηκε την απουσία του; Τί μπορεί να είπε για αυτό στους συμμαθητές του; Τί είπε στους γονείς του και τι στους καθηγητές;

Ανάπτυξε τους πιθανούς διαλόγους και σκηνές.

4.

Εκφώνηση: Διάβασε για τα συμπτώματα του εθισμού και εντόπισε πέντε σημεία που συναντάμε στην ταινία και φανερώνουν σημάδια εθισμού του ήρωα στο gaming.

Φύλλο εργασίας II

Εθισμός στο διαδίκτυο και στα online games

Σύμφωνα με το ΚΕΘΕΑ :

Τα πιο συχνά σημάδια εθισμού στο διαδίκτυο: Συνεχής ενασχόληση με το διαδίκτυο (στον ηλεκτρονικό υπολογιστή, στο κινητό, στο tablet, στα ίντερνετ καφέ ή/και στο σπίτι) και απώλεια της αίσθησης του χρόνου κατά τη διάρκεια της χρήσης.

Έντονη επιθυμία για χρήση και **αδυναμία ελέγχου** της ή περιορισμού της.

Αυξανόμενη **επένδυση στον τεχνολογικό εξοπλισμό** ή συχνές συναλλαγές μέσω διαδικτύου (π.χ. αναβάθμιση λογισμικού ή/και εξοπλισμού, πώληση ή αγορά αντικειμένων ή εικονικών ηρώων των ψηφιακών παιχνιδιών).

Ανάπτυξη ανοχής στη χρήση, δηλαδή, **ανάγκη σταδιακής αύξησης της χρήσης**, προκειμένου να **αντληθεί ικανοποίηση**.

ΑΣυνέπεια σε σχέση με υποχρεώσεις και άλλες ασχολίες, πτώση των σχολικών επιδόσεων, αναβλητικότητα σε ζητήματα σπουδών, συχνές πρωινές απουσίες.

Χρήση του διαδικτύου ως μέσου διαφυγής από **προβλήματα** ή **δυσάρεστες καταστάσεις**.

Αδιαφορία για ψυχαγωγικά ενδιαφέροντα που δεν σχετίζονται με το διαδίκτυο.

Συμπτώματα απόσυρσης και στέρησης, όταν διακόπτεται η σύνδεση, όπως ψυχοκινητική διέγερση, θυμός, άγχος, θλίψη, εκνευρισμός, επιθετικότητα.

Ψέματα σε σχέση με τη χρήση του διαδικτύου ή απόκρυψή της.

Απειθαρχία και **συγκρούσεις με άλλα μέλη της οικογένειας**.

Εκφώνηση: Διάβασε για τα συμπτώματα του εθισμού και εντόπισε **πέντε** σημεία που συναντάμε στην ταινία και φανερώνουν σημάδια εθισμού του ήρωα στο gaming.

Φρόντισε στην απάντηση σου να αναφερθείς σε συγκεκριμένο σημείο της ταινίας(πλάνο-σκηνή) και σε συγκεκριμένο σύμπτωμα εθισμού που παρατηρείς.

Απάντηση :

1.
2.
3.
4.
5.

Εκφώνηση: Βρισκόμαστε ένα χρόνο μετά από εκείνη τη στιγμή που βλέπουμε τον ήρωα στο τελευταίο πλάνο.

- Μπορείτε να σκεφτείτε πως είναι σήμερα;
- Ποια είναι σήμερα η καθημερινότητά του;
- Ποια είναι η σχέση του με το σκύλο του;
- Που βρίσκεται η σχολική του τσάντα;
- Πόσο συχνά είναι ενεργός ο υπολογιστής και για ποια χρήση;

Απαντήστε τις ερωτήσεις στην ομάδα, καταγράψτε τις απαντήσεις σας και δημιουργήστε μια ακίνητη εικόνα με αυτά τα νέα δεδομένα.

8. Διαδικασία παραγωγής και υλοποίησης

Η δημιουργία της ταινίας μικρού μήκους "*Το νήμα-Μιλάς με τη σιωπή σου-*" ήταν αποτέλεσμα εκπόνησης εργασίας στα πλαίσια του μαθήματος "Ανάπτυξη ψηφιακού οπτικοακουστικού υλικού". Πρόκειται για ατομική εργασία και ως εκ τούτου η δημιουργία, ο σχεδιασμός και η υλοποίηση έγιναν από το ίδιο πρόσωπο. Χρειάστηκαν περίπου 24 ώρες γυρίσματος το οποίο και έγινε μέσα σε ένα τριήμερο. Η διαδικασία του

μοντάζ υπήρξε χρονοβόρα καθώς προέκυψαν προβληματισμοί σε σχέση με την αποτύπωση της ιδέας στο τελικό αποτέλεσμα. Το πρόγραμμα που χρησιμοποιήθηκε για το μοντάζ είναι το **Sony Vegas Pro 14.0**, ενώ οι λήψεις έγιναν με κινητό τηλέφωνο και συγκεκριμένα το **XIAOMI MiMax2**. Σε ότι αφορά το σχεδιασμό αλλά και τη σύλληψη για τη δημιουργία της ταινίας, χρειάστηκε πολύ περισσότερος χρόνος καθώς ο εκπαιδευτικός σχεδιασμός και η συνολική εκπόνηση της εργασίας είχαν συγκεκριμένες απαιτήσεις. Σκηνοθετικά επιλέχθηκε η κινηματογράφηση του ήρωα χωρίς ο θεατής να δει το πρόσωπό του σε όλη τη διάρκεια της ταινίας. Υπήρξε α) απουσία διαλόγων και β) ενεργή συμμετοχή της μουσικής στη σκηνοθεσία της ταινίας.

Η ταινία γυρίστηκε σε σπίτι και χρησιμοποιήθηκαν μέρη του σπιτιού εσωτερικά, καθώς και εξωτερικοί χώροι όπως είσοδος πολυκατοικίας, δρόμοι και πεζοδρόμια, ενώ έγιναν λήψεις στον προαύλιο χώρο σχολείου και σε συνοικιακό πάρκο. Για τις λήψεις χρησιμοποιήθηκαν props ώστε να ενισχυθεί η αληθοφάνεια των σκηνών (ρούχα, αντικείμενα, φαγητό κ.α.) καθώς και εξοπλισμός που χρησιμοποιείται κυρίως από online gamers (ειδικά ακουστικά και πληκτρολόγιο). Ο παραπάνω εξοπλισμός ήταν δανεικός.

Η μεγαλύτερη δυσκολία που αντιμετωπίστηκε σχετιζόταν με εξωγενείς παράγοντες και συγκεκριμένα με μία έκτακτη συνθήκη που προέκυψε από το ΚΕΘΕΑ με αποτέλεσμα να μη μπορέσει να υπάρξει η έρευνα αποτυπωμένη μέσα στην ταινία μικρού μήκους όπως αρχικά είχε σχεδιαστεί. Μέρος της δυσκολίας παρουσιάστηκε στη διαδικασία του γυρίσματος με την επανάληψη λήψεων λόγω α) λάθος φωτισμού και β) πλάνων που χρειάζονταν διορθώσεις (βελτίωση κάδρου).

Συμπεράσματα

Μετά την ολοκλήρωση της παρούσας δράσης προσεγγίστηκε το φαινόμενο της εξάρτησης των εφήβων στο διαδίκτυο και τα video games ικανοποιητικά μέσα από ένα βίντεο μυθοπλαστικό – με στοιχεία ντοκιμαντέρ-. Πιο συγκεκριμένα, η συνδυαστική αξιοποίηση εικόνας και τραγουδιού έδωσε την ευκαιρία να παρουσιαστούν με ρεαλιστικό και συνάμα συναισθηματικό τρόπο σκηνές από την καθημερινότητα του ήρωα και έμμεσα να γίνει αναφορά σ' όλους τους νέους που θα συναντήσουν κοινά σημεία με την καθημερινότητα του ήρωα. Αναπόσπαστο μέρος της καθημερινής ζωής των εφήβων περιστρέφεται γύρω από το διαδίκτυο. Οι έφηβοι είναι ευάλωτοι στο διαδίκτυο, λόγω του συνδυασμού της φυσικής τους αθωότητας με το τρέχον τοπίο ψηφιακών μέσων, το οποίο περιλαμβάνει πολλαπλές ευκαιρίες για διαδραστικότητα και κοινωνική δικτύωση, όπως και συναρπαστικά εικονικά περιβάλλοντα. Η εφηβεία είναι μια εποχή μετάβασης στην οποία οι νέοι επιχειρούν προοδευτικά να αποδράσουν από την ασφάλεια του σπιτιού αλλά και για να εξερευνήσουν νέες ευκαιρίες. Σκοπός ήταν η δημιουργία ερεθίσματος που θα μπορούσε να ευαισθητοποιήσει τους εφήβους (και κυρίως μαθητές γυμνασίου-λυκείου) πάνω στο θέμα, να τους ενημερώσει για τους κινδύνους και τις επιπτώσεις του εθισμού. Πρόκειται για ταινία που ο θεατής κατά την παρακολούθηση έχει τη δυνατότητα να μπει για λίγο στα παπούτσια του ήρωα και να αντιληφθεί σαν παρατηρητής τον τρόπο που επηρεάζει ο εθισμός την καθημερινότητα. Έχει τη δυνατότητα ν' αναπτύξει κριτική σκέψη πάνω σε αυτό που βλέπει. Στην ταινία έγινε προσπάθεια να αποφευχθεί κάθε είδους διδακτισμός καθώς αποτελεί αντικίνητρο για την παρακολούθηση της ταινίας από τον θεατή-μαθητή.

Αναγνωρίζοντας εκ των υστέρων τις δυσκολίες που προέκυψαν, θα δημιουργούσα περαιτέρω σκηνές που να αποτυπώνουν ξεκάθαρα την σταδιακή απομόνωση του ήρωα από τον κοινωνικό περίγυρο. Θα πρόσθετα σκηνές που θα έδειχναν σαφώς αυτή τη σταδιακή εξέλιξη και απομόνωση. Αν υπήρχε δυνατότητα θ' αποτύπων τα αποτελέσματα της έρευνας στο περιεχόμενο της ταινίας. Αν υπήρχε διαφορετικό οικονομικό πλαίσιο καθώς και ηθοποιοί που να μπορούν να παρουσιαστούν ως έφηβοι (δυσκολίες που εντάθηκαν λόγω πανδημίας), ενδεχομένως να πρόσθετα διαλόγους ή και αποσπάσματα συνομιλιών (όπως chats σε μέσα κοινωνικής δικτύωσης) δημιουργώντας έτσι σφαιρικότερη παρουσίαση του θέματος. Η επιλογή του κεντρικού ήρωα, ο οποίος δεν φαίνεται ολόκληρος στην κάμερα, θα παρέμενε σταθερή, θέλοντας έτσι να τονιστεί το απρόσωπο, η σταδιακή απουσία συναισθήματος και τη μονοτονία η οποία μέσα από την απουσία δράσης φαίνεται να γίνεται αντιληπτή από το θεατή. Στα πρώτα λεπτά η επιλογή μιας ίσως κουραστικής για το θεατή διαδρομής και η απουσία ενδιαφέροντος ήταν συνειδητή. Σε δεύτερο χρόνο θα επέλεγα μεγαλύτερες εναλλαγές ρυθμού καθώς και αλλαγές στον τρόπο προβολής (fast forward ή ασπρόμαυρες σκηνές) που θα έδινε έμφαση στο τελικό αποτέλεσμα.

Η δημιουργία αυτής της ταινίας υπήρξε μία πολύ ενδιαφέρουσα και δημιουργική διαδικασία και θα μπορούσε να αποτελέσει εργαλείο για τη δημιουργία εκπαιδευτικών ταινιών με αφετηρία το εκπαιδευτικό υλικό που διδάσκεται στα σχολεία αλλά και με επιπλέον υλικό που είναι σημαντικό να συμπεριληφθεί στις ευρύτερες γνώσεις των μαθητών. Μέσα από τη δημιουργική διαδικασία της κινηματογράφησης ανοίγεται ένας κόσμος προς εξερεύνηση, μια εξερεύνηση που η τέχνη αποτελεί οδηγό και κατεύθυνση. Σύμφωνα με τον Edgar Degas 1834-1917 «Η τέχνη δεν είναι αυτό που βλέπεις, αλλά αυτό που κάνεις τους άλλους να δουν».

Βιβλιογραφία

- Ekaterina G. Shubnikova, A. N. (2017). Internet-Addiction of Adolescents: Diagnostic Problems and Pedagogical Prevention in the Educational Environment.
- Inmaculada Sureda Garcia, R. L. (2020). Cyberbullying and Internet Addiction in Gifted and Nongifted Teenagers.
- Khanolainen, D. P. (2017). *"Internet-Addiction of Adolescents: Diagnostic Problems and Pedagogical Prevention in the Educational Environment"*. Russia: Modestum.
- L Fitria, I. I. (2018). Exploring internet addiction on adolescents.
- Patrick Chin-HooiSoh, K. W. (2018). Parents vs peers' influence on teenagers' Internet addiction and risky online activities. *Telematics and Informatics*.
- Sari, A. P. (2018). *"Exploring internet addiction on adolescents"*. Indonesia: IOP Publishing.
- Soh, P. C.-H. (2018). *Parents vs peers' influence on teenagers' Internet addiction and risky online activities*. USA: Telematics and Informatics.
- Αλιβίζος, Σ. (2014). *Παιδαγωγική αξιοποίηση κινηματογραφικής ταινίας και βίντεο στην εκπαιδευτική διαδικασία*. Αθήνα: ΙΩΝ.
- Αναστασοπούλου, Η. (2017). *Διαδίκτυο και ψυχική υγεία*. Αθήνα: Ιδρυματικό Καταθετήριο.

Μαρία, Τ. (2018). *Ο διαδικτυακός εθισμός των νέων και η επίδραση στην ψυχική υγεία*. Αθήνα : ΕΚΠΑ.

Ιστοσελίδες

ΚΕΘΕΑ (2018) «Μπορεί κάποιος να εθιστεί στο διαδίκτυο και τα video games;» Διαθέσιμο στο <https://www.kethea.gr/faq/mporei-kapoiος-ethistei-sto-diadiktyo-kai-video-games/>

ΚΕΘΕΑ (2020). Διαθέσιμο στο <https://www.kethea.gr/>

CNN(2016) “Ο νέος παγκόσμιος κίνδυνος: Εθισμός στον εικονικό κόσμο των video games” Διαθέσιμο στο <https://www.cnn.gr/tech/video/17734/o-neos-pagkosmios-kindynos-ethismos-ston-eikoniko-kosmo-ton-video-games>

CNN (2019) «Εθισμός στα video games: Όταν το παιχνίδι γίνεται εξάρτηση» Διαθέσιμο στο <https://www.cnn.gr/focus/story/172064/ethismos-sta-video-games-otan-to-paixnidi-ginetai-exartisi>

(2014) «Video Games: Για ποια εγκλήματα ευθύνονται». Διαθέσιμο στο <http://www.matrix24.gr/2014/11/video-games-gia-pia-egklimata-efthinonte/>

TED(2019) “How video game skills can get you ahead in life”. Διαθέσιμο στο https://www.ted.com/talks/william_collis_how_video_game_skills_can_get_you_ahead_in_life#t-346496

«ΕΘΙΣΜΟΣ ΣΤΑ VIDEO GAMES (GAME ADDICTION) » Διαθέσιμο στο <https://www.youtube.com/watch?v=6XRbeDVkL5k>

«ΕΘΙΣΜΟΣ ΣΤΑ VIDEO GAMES (GAME ADDICTION) (ΜΕΡΟΣ 2/3)» Διαθέσιμο στο <https://www.youtube.com/watch?v=6XRbeDVkL5k>

Ted (2012). “Your brain on video games Daphne Bavelier. Διαθέσιμο στο <https://www.youtube.com/watch?v=FktsFcooIG8>

(2020) «Τζόγος: Τα σημάδια του εθισμού και η αντιμετώπιση» - Ν. Παπανικολάου Κλινικός Ψυχολόγος. Διαθέσιμο στο <https://www.youtube.com/watch?v=dwhxOjAvoHY>

(2020) «Εθισμός στα ψηφιακά παιχνίδια και τα video games» | Εδώ που τα λέμε | ΕΡΤ. Διαθέσιμο στο https://www.youtube.com/watch?v=W1V_iXzLgjA

“How Gaming Affects Dopamine Reward Circuitry | Episode 004 Video Game Addiction” Διαθέσιμο στο https://www.youtube.com/watch?v=D_1eRqcJnes

The Atlantic (2019) “A Gamer’s Secret Life and Tragic Death”. Διαθέσιμο στο <https://www.youtube.com/watch?v=LThXCI3ntvI>

Game Quitters (2016) “Video Game Addiction Documentary | Silent Addiction” Διαθέσιμο στο https://www.youtube.com/watch?v=Y4vI0s_19MY

Netflix(2020). “The Social Dilemma”. Διαθέσιμο στο <https://www.youtube.com/watch?v=uaaC57tcci0>

Πίνακας ταινίας «Το νήμα. -μιλάς με τη σιωπή σου-



Τίτλος ταινίας	Το νήμα (μιλάς με τη σιωπή σου)
URL ταινίας	https://www.youtube.com/watch?v=Z5ZyoWdq0mw
Τρέιλερ ταινίας	https://www.youtube.com/watch?v=6PTxLQxnuLs
Είδος ταινίας	Ντοκιμαντέρ με στοιχεία μυθοπλασίας
Χώρα	Ελλάδα
Έτος	2021
Διάρκεια σε λεπτά	11:31
Πρωταγωνιστές	Ηλίας Κοσμάς , Χριστίνα Πλατανιώτη
Γλώσσα	Ελληνικά
Υπότιτλοι	Όχι
Ηλικιακή ομάδα	12 ετών και άνω
Τόπος	Αθήνα
Τίτλος ΠΜΣ	«Εκπαιδευτικός σχεδιασμός online διαδικτυακής εκπαίδευσης»
Τίτλος μαθήματος	Ανάπτυξη ψηφιακού οπτικοακουστικού υλικού
Όνομα διδάσκοντος	Αλιβίζος (Λοΐζος) Σοφός

Εκπαιδευτικό θέμα	Εξάρτηση εφήβων στο διαδίκτυο
Σύνδεσμοι σε άλλες πηγές σχετικές με το θέμα της ταινίας	http://www.matrix24.gr/2014/11/video-games-gia-pia-egklimata-efthinonte/ https://www.ted.com/talks/william_collis_how_video_game_skills_can_get_you_ahead_in_life#t-346496 https://www.ted.com/talks/william_collis_how_video_game_skills_can_get_you_ahead_in_life#t-346496 https://www.youtube.com/watch?v=6XRbeDVkL5k https://www.youtube.com/watch?v=6XRbeDVkL5k https://www.youtube.com/watch?v=dwhxOjAvoHY https://www.youtube.com/watch?v=W1V_iXzLgiA https://www.youtube.com/watch?v=D_1eRqcJnes https://www.youtube.com/watch?v=LThXCI3ntvI https://www.youtube.com/watch?v=Y4vI0s_19MY https://www.youtube.com/watch?v=uaaC57tcci0
Περίληψη <p>Στην ταινία παρακολουθούμε την καθημερινότητα ενός ήρωα που σιγά σιγά εθίζεται όλο και περισσότερο στα παιχνίδια στο διαδίκτυο. Μέσα από την ταινία γινόμαστε θεατές στην μοναχική του πραγματικότητα, παρατηρώντας τον ήρωα και ακολουθώντας τα βήματά του. Στην ταινία δεν υπάρχει εξέλιξη και μεγάλη δράση, ώστε να αποτυπωθεί η μοναξιά και η μονοτονία που προκύπτει από τον εθισμό. Ερωτήσεις ενεργούς θέασης ακούγονται παράλληλα με την εξέλιξη του ήρωα ενώ μαρτυρίες και σχετικές πληροφορίες για τον εθισμό στα online παιχνίδια κλείνουν την ταινία δίνοντας έτσι έναν εκπαιδευτικό χαρακτήρα στην ιστορία καθώς και αφορμή για συζήτηση.</p>	