

## Ανεμοπετάλιο

Τόμ. 4, Αρ. 4 (2025)

4ο Τεύχος Ανεμοπετάλιο



**Η Εξάρτηση από τα Διαδικτυακά Παιχνίδια ως Εμπόδιο στην Κατανόηση Κειμένου σε Αρχάριους Αναγνώστες**

*Ελένη Χατζηαποστόλου*

doi: [10.12681/anem.40177](https://doi.org/10.12681/anem.40177)

Copyright © 2025, Ελένη Χατζηαποστόλου



Άδεια χρήσης [##plugins.generic.pdfFrontPageGenerator.front.license.cc-by-nc-nd4##](https://plugins.generic.pdfFrontPageGenerator.front.license.cc-by-nc-nd4/#).

## Η Εξάρτηση από τα Διαδικτυακά Παιχνίδια ως Εμπόδιο στην Κατανόηση Κειμένου σε Αρχάριους Αναγνώστες

Ελένη Χατζηαποστόλου

[elekosmo@yahoo.gr](mailto:elekosmo@yahoo.gr)

### ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στην παρούσα εργασία εξετάζεται η εξάρτηση από τα διαδικτυακά παιχνίδια που εκτυλίσσονται σε ψηφιακές ή άλλες οθόνες και συσκευές, ως εμπόδιο στην κατανόηση του γραπτού κειμένου σε αναγνώστες αρχάριους, όπως είναι τα παιδιά της ηλικίας των 10 -12 ετών. Η προσήλωση που απαιτεί η ανάγνωση προκειμένου να γίνει η επεξεργασία, η κατανόηση, η γνώση και η μεταγνώση που συνοδεύουν την ενασχόληση με τον γραπτό λόγο μπορεί να κονιορτοποιηθεί από εσωτερικούς ή εξωγενείς παράγοντες. Ο παράγοντας της ενασχόλησης με τα ψηφιακά παιχνίδια και η εξάρτηση που προκύπτει από αυτήν αποτελεί ένα πρόσφατο -στις δεκαετίες που διανύουμε- πρόβλημα, που αξίζει να περιγραφεί και να αξιολογηθεί στον βαθμό που παρεμποδίζει την εξοικείωση με τον γραπτό λόγο και την κατανόησή του. Η εξασφάλιση εξάλλου της βασικής ικανότητας της ανάγνωσης των μαθητών -και μάλιστα στις πρώτες τάξεις φοίτησης στο Δημοτικό σχολείο- προδιαγράφει και περαιτέρω την επιτυχημένη μαθησιακή πορεία. Εφόσον λοιπόν η ενασχόληση με τα ηλεκτρονικά ή άλλα παιχνίδια διαδικτύου προκαλέσει στον νέο μαθητή εξάρτηση από αυτά, είναι φανερό ότι η τάση αυτή επηρεάζει τον βαθμό της συγκέντρωσης, την αφοσίωση και την υπομονή που απαιτεί η ανάγνωση ενός κειμένου στοιχειώδους δυσκολίας. Επομένως, ένας αρχάριος αναγνώστης με εξάρτηση από ηλεκτρονικά ή άλλα ψηφιακά παιχνίδια, επιβαρύνεται σημαντικά στην πορεία κατάκτησης και κατανόησης του γραπτού λόγου, καθώς παρεμποδίζεται η συνεχής και προσηλωμένη ανάγνωση, αποσπάται νοητικά και πρακτικά η προσοχή του και «τρικλοποδίζεται» συστηματικά η ανάγκη να συνομιλήσει ενεργά με την πραγματικότητα του γραπτού λόγου. Η παρέμβαση κρίνεται έτσι επιβεβλημένη.

**ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ:** εξάρτηση από οθόνες, κατανόηση γραπτού κειμένου, αρχάριος αναγνώστης

### ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Οι έρευνες των τελευταίων ετών σχετικά με τη χρήση των τεχνολογιών στην καθημερινότητα και την εκπαίδευση αποφέρουν αποτελέσματα που συχνά δίστανται. Εκ πρώτης όψεως οι νέες τεχνολογίες προωθούν τις μαθησιακές δεξιότητες κατάκτησης της αναγνωστικής ικανότητας, αφού φέρνουν τον χρήστη πολύ συχνά σε επαφή με γραπτά κείμενα με τρόπο παιγνιώδη, ευχάριστο και πλαισιωμένο από εικόνες, πολύχρωμες εφαρμογές και κινούμενα στοιχεία. Όταν όμως πρόκειται για αποκλειστική ενασχόληση των μικρών μαθητών με διαδικτυακό παιχνίδι ή κονσόλες εγκατεστημένου λογισμικού που μεταδίδουν αποκλειστικά παιχνίδια on line ή άλλες ηλεκτρονικές παιχνιδεφαρμογές, τα

αποτελέσματα στην ανάπτυξη των ικανοτήτων ανάγνωσης των παιδιών είναι διαφορετικά (Romanczuk 2017). Εκεί οι εγκατεστημένες γνωστικές στρατηγικές της ανάγνωσης και της κατανόησης παρεμποδίζονται στον βαθμό που παρεμβάλλεται μονίμως η επιθυμία για την ανάμειξη και επίτευξη «στόχων» με τη μορφή της διαδικτυακής επιτυχίας σε προσομοιώσεις παιχνιδιών που γίνονται αποκλειστικά μέσω οθόνης. Στην περίπτωση μάλιστα όπου υπάρχει πλήρης αποπροσανατολισμός του μαθητή στην επίτευξη του στόχου της συγκρότησης αναγνωστικής παιδείας και μη ευχερής κατανόηση στη διαδικασία ανάγνωσης του γραπτού λόγου, αυτή η έλλειψη είναι ενδεικτική της μετέπειτα μαθησιακής πορείας των μαθητών συνολικά, καθώς όλα τα μαθησιακά αντικείμενα περιλαμβάνουν την κατανόηση του γραπτού κειμένου, ακόμα κι αν πρόκειται για μια μικρή σε έκταση διατύπωση αριθμητικού προβλήματος. Η κατανόηση λοιπόν που παρεμποδίζεται σε όλα τα πεδία του γραπτού λόγου επηρεάζει επιπρόσθετα με αρνητικό τρόπο και τον εννοιολογικό εξοπλισμό που απαιτείται για την πρόοδο σε μεγαλύτερες, αφηρημένες ή πολύπλοκες συλλογιστικές διαδικασίες και γίνεται αιτία μόνιμης έλλειψης στο κτίσιμο της γνωστικής επάρκειας του μαθητή (Diekmannshenke, 2012).

#### **Η ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΤΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΙΚΗΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑΣ**

Ο σκοπός που τίθεται κατά τη διάρκεια της ανάγνωσης είναι η βαθιά και συνεχής κατανόηση του σημασιολογικού περιεχομένου που παρουσιάζεται με τον γραπτό κώδικα, ο οποίος όμως χρήζει επεξεργασίας. Είναι λοιπόν η διαδικασία της αναγνωστικής κατανόησης μια σύνθετη κατακτημένη ικανότητα ενός παιδιού: κατά πρώτον αποκωδικοποιεί αυτά που διαβάζει και κατά δεύτερον μπαίνει εσωτερικά και νοητικά στη διαδικασία να ανασύρει το σημασιολογικό νόημα που περιέχεται στον γραπτό λόγο, που περιέχει τη λέξη, τη φράση και τελικά το κείμενο, το οποίο διεξέρχεται και μετατρέπεται σε νοητικές εικόνες, απλές ή πιο σύνθετες, που όμως πάντα τις κατανοεί με εσωτερίκευση, προσήλωση και ανταπόκριση σε αυτό που διαβάζει (Dore, 1974). Ακολουθεί η κριτική και αναλυτική σκέψη σε προηγμένες τάξεις, εφ' όσον έχει επιτευχθεί ο στόχος της ικανοποιητικής ανάγνωσης και κατανόησης.

Πρόκειται άρα για μια συμβολική επικοινωνία που διαδραματίζεται εσωτερικά, ενώ η σκέψη, η γλώσσα και η μετατροπή των συμβόλων σε νοήματα είναι τόσο περίπλοκα συναρμοσμένα, ώστε είναι σχεδόν αδύνατο να κάνει κάποιος σαφή διαχωρισμό στις επί μέρους διαδικασίες. Η αναγνωστική συμπεριφορά που προϋποτίθεται για την κατανόηση χωρίζεται σε δύο δεξιότητες: τη δεξιότητα αναγνώρισης των λέξεων και την παράλληλη δεξιότητα της κατανόησης του κειμένου, που αποτελεί αντικείμενο της διαδικασίας της ανάγνωσης. Παράλληλη είναι και η λειτουργία της μνήμης, βραχυπρόθεσμης και ακουστικής μνήμης, η οποία συνυφίνεται με την ανάπτυξη της αναγνωστικής κατανόησης, καθώς συγκροτεί σταδιακά την αποθήκευση των μικρών φορέων του νοήματος, που είναι οι λέξεις (Καρυτινού, 2016).

### **ΣΤΑΔΙΑ ΑΠΟΚΤΗΣΗΣ ΤΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΗΣ**

Είναι σκόπιμο να αναφερθεί κανείς στη διαδικασία απόκτησης της κατανόησης του λόγου πριν ακόμα από την γλωσσική περίοδο της εκτύλιξης της ανάπτυξής του, δηλαδή στη μη γλωσσική περίοδο. Σε αυτήν την περίοδο υπάρχουν εννιά μεγάλες φάσεις –κατηγορίες στην επικοινωνία με τα πρόσωπα, που περιλαμβάνουν την ονομασία, την επανάληψη, την απάντηση, την αναζήτηση της πράξης του λόγου, την αναζήτηση μιας απάντησης, την κλήση, τον χαιρετισμό, τη διαμαρτυρία και την εξάσκηση (Dore, 1974) Αυτή είναι κατ' αναλογία και η διαδικασία απόκτησης της αναγνωστικής ικανότητας, από τα πρώτα στάδια εξοικείωσης, μέχρι την κατακτημένη ικανότητα ευχερούς επεξεργασίας ενός κειμένου.

Πρώτα λοιπόν συντελείται η διαδικασία της ονομασίας του μικρότερου φωνήματος ως μέρος μιας λέξης, στη συνέχεια γίνεται η εσωτερική επανάληψη και συνεργασία με την έννοια της λέξης, η οποία είναι μέρος της πρότασης, ενώ κατόπιν γίνεται η αναζήτηση της συγκεκριμένης πράξης του λόγου που απεικονίστηκε συμβολικά. Η κλήση της λέξης με τον εσωτερικό τρόπο συνεργασίας, συμφωνίας ή διαφωνίας με τα λεγόμενα, αποτελεί τελικά την ενεργή συμμετοχή στη διαδικασία της κατανόησης, που ολοκληρώνεται ως εξάσκηση, προσωπική δηλαδή συμμετοχή στις περιγραφόμενες από το κείμενο έννοιες.

Συνοψίζοντας, η κατανόηση του γραπτού λόγου αποτελεί αυτήν την πολύπλοκη δραστηριότητα που συντελείται νοητικά με τρόπο επεξεργασίας, αναπαραγωγής και ερμηνείας της ακριβούς σημασίας του μεταδιδόμενου μηνύματος (Τοκατλίδου, 2003). Προϋπόθεση βεβαίως για την επιτυχή αυτή πορεία είναι η προσήλωση της προσοχής εκ μέρους του αναγνώστη.

### **Η ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΩΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ**

Σε αντίθεση με την πράξη της ανάγνωσης και στον αντίποδά της ως νοητική διαδικασία βρίσκεται η ενασχόληση με τα παιχνίδια του υπολογιστή ή βιντεοπαιχνίδια. Η ανάγνωση εξασφαλίζει ταυτοχρόνως την εσωτερική του αναγνώστη, με τη συγκρότηση των ψυχικών δυνάμεων αλλά και τη συναναστροφή με το παρεχόμενο νόημα και την ταυτόχρονη κοινωνικοποίησή του, αφού ωθεί το άτομο που διαβάζει να επικοινωνήσει με τους γύρω του, έστω και μόνο συμβολικά. Απολύτως αντίστροφα κινείται το ηλεκτρονικό παιχνίδι ή το βιντεοπαιχνίδι, που συχνά ταυτίζονται, καθώς αναφέρονται ως *computergame* και *videogame* και περιγράφουν το ίδιο αντικείμενο. Οι διαφορές βρίσκονται στον τρόπο που διεξάγονται τα παιχνίδια, κατά μόνας ή με συμπαίκτη που παρευρίσκεται στον χώρο ή συμμετέχει μέσω σύνδεσης.

Αυτό που έχει σημασία είναι ότι η σχέση με την τρέχουσα πραγματικότητα μηδενίζεται και ο χρήστης των παιχνιδιών αυτών εσωτερικεύει μια εικονική πραγματικότητα, στην οποία νομίζει ότι ασκεί έλεγχο, ενώ εν τοις πράγμασι άγεται και φέρεται από την εναλλαγή των εικονικών επιτυχιών

και αποτυχιών, στην επίτευξη πλασματικών στόχων που τον «καταπίνουν», είτε πρόκειται για εικονική οδήγηση είτε για νίκες σε δραστηριότητες που αντιστοιχούν στα στερεότυπα του φύλου. (Επίτευξη στόχων ψηφιακής αυτοεικόνας στα πρότυπα ομορφιάς των ΜΜΕ ή επιτυχές ντύσιμο και παρόμοιοι στόχοι για τα κορίτσια, δύναμη και νίκη σε εικονικές δοκιμασίες ή παρόμοια επιτεύγματα για τα αγόρια). Εκεί λοιπόν που παραλύει ο συνειδησιακός έλεγχος και η επαφή με την πραγματικότητα, κυριαρχεί ο ανταγωνισμός με τον ψεύτικο εαυτό (Θεοδώρου, 2009), μέσα από την μόνιμη επιθυμία βελτίωσης κάποιου ατομικού σκορ. Εκεί λοιπόν, στην ψηφιακή πραγματικότητα, εδώ και λίγες δεκαετίες, το μέσο είναι ταυτόχρονα και το μήνυμα και ο προβαλλόμενος στόχος-νόημα.

Τι συμβαίνει με τον γραπτό λόγο αντίστοιχα τους τελευταίους αιώνες; Η σύνδεση της γραφής με την ανάγνωση είναι προφανής. Κατακτώνται παράλληλα και εξασφαλίζουν την ομαλή κοινωνικοποίηση στον σχολικό χώρο. Το μέσο, που είναι το βιβλίο, και κάθε γραπτό κείμενο, είναι απολύτως ήπιο, έχει ρυθμούς που εξατομικεύονται στον τρόπο με τον οποίο το χειρίζεται ο αναγνώστης και δημιουργείται μια αλληλεγγύη ειδικά στους αναγνώστες-μαθητές, καθώς έρχονται σε επαφή με το ίδιο μήνυμα ταυτοχρόνως, και την απαίτηση να δοθεί η υποκειμενική κατανόηση και ερμηνεία του, που προσαρμόζεται ανάλογα με τις γνωστικές κατακτήσεις των παιδιών (Στασινός, 2009)

Χαρακτηριστικό παράδειγμα ποιοτικής εξατομίκευσης της περιπέτειας του γραπτού λόγου είναι και η ανάγνωση της λογοτεχνίας, με επί μέρους μορφές την ποίηση, το παραμύθι, το δοκίμιο, το διήγημα, τις παροιμίες, και άλλες μορφές, που δίνουν αφορμές και ευκαιρίες για έκφραση του εσωτερικού πλούτου των μαθητών, ο οποίος βεβαίως ποικίλλει από αναγνώστη σε αναγνώστη. Και ποικίλλει επίσης και η αντίληψη που σχηματίζει μοναδικά ο καθένας, αν και διαβάσει και μοιράζεται το ίδιο κείμενο με πολλούς άλλους συναγνώστες.

Έτσι επιτυγχάνεται η καλλιέργεια της σκέψης με τον τρόπο της ελεύθερης ανάσυρσης συναισθημάτων και συμβόλων ή βιωμάτων, αλλά και ο εσωτερικός διάλογος, μια αυτογνωστική διαδικασία που αφορμάται από την ανάγνωση. Η φαντασία επίσης, καλλιεργείται μέσα σε πλαίσια λογικής και εναρμόνισης με τον άλλο συνομιλητή, τον συγγραφέα ή τον συναγνώστη, με τον οποίο επίσης αναπτύσσεται αλληλεπίδραση και διάλογος. Για όλες αυτές τις δεξιότητες, εδώ και αιώνες, η διαδικασία περιλαμβάνει την κοπιώδη και προσηλωμένη προσπάθεια μετασχηματισμού της ανάγνωσης σε έκφραση κατορθωμένου λόγου, σκέψη και κατανόηση (Ρωμανού, 2018)

#### **ΠΑΡΕΜΠΟΔΙΣΗ ΤΗΣ ΚΑΤΑΝΟΗΣΗΣ ΛΟΓΩ ΕΛΛΙΠΟΥΣ ΕΣΤΙΑΣΗΣ**

Ενώ λοιπόν η προσήλωση στο γραπτό κείμενο είναι προϋπόθεση για την ικανοποιητική πορεία της αναγνωστικής ικανότητας και της κοινωνικοποίησης στον χώρο του σχολείου, ένα πλήθος ερευνών μελετά την κατάχρηση των εφαρμογών του διαδικτύου και μέσα από αυτές περιγράφεται το μείζον

πρόβλημα που προκύπτει για τους μικρούς αλλά και τους μεγάλους χρήστες του, ως μόνιμη διάσπαση της προσοχής, ενώ η προσοχή είναι προαπαιτούμενη για την εκτέλεση της ανάγνωσης. Μία από αυτές τις έρευνες καταδεικνύει στα αποτελέσματά της -σχετικά με την ενασχόληση που ξεπερνά τη διάρκεια των τεσσάρων ωρών ημερησίως- ότι το 50% των παιδιών κάνουν την παραδοχή ότι παραμελούν τις επιβεβλημένες από το σχολείο μαθητικές υποχρεώσεις και δραστηριότητες εξαιτίας του διαδικτυακού παιχνιδιού. Παράλληλα ένα στα τρία παιδιά θεωρεί πως είναι εξαρτημένο από τα παιχνίδια αυτά (Μπαρμπάτσης, 2010) Ο μέσος χρόνος που αφιερώνει ο σημερινός μαθητής, ενόσω βρίσκεται συνδεδεμένος στο διαδίκτυο και στις διάφορες εφαρμογές του, είναι όλο και περισσότερος.

Εκεί λοιπόν παραμονεύει μια μορφή ισχυρής εξάρτησης από την επαφή με το διαδικτυακό παιχνίδι, το οποίο αποτελεί μια εύκολη δραπέτευση από την πραγματικότητα (Kim, 2019). Οι ειδικοί ανησυχούν για το πόσο άμεσα γίνεται αποδεκτή η ανεξέλεγκτη ταύτιση του υποκειμένου που «κερδίζει» εικονικά και «ανεβαίνει» σε επίπεδο επιτυχίας (τα αντίστοιχα level του εικονικού παιχνιδιού) και παρακάμπτει τον συνειδησιακό έλεγχο. Οι διαπροσωπικές σχέσεις λοιπόν ακόμα και στην πολύ ευαίσθητη πρώτη παιδική ηλικία δέχονται ένα πλήγμα στην ποιότητα και την αμοιβαιότητα της επικοινωνίας, η οποία εξοβελίζεται από την εικονική επαφή με τα διαδικτυακά παιχνίδια που προσφέρουν γρήγορη, ρηχή και άμεση ευχαρίστηση με το πάτημα των ψηφιακών εντολών, που υπόκεινται σε μια αόρατη αίσθηση τυχαιότητας, την οποία επιδιώκουν να «πετύχουν» σε καλή και ευνοϊκή για το παιχνίδι θέση. Αυτό σημαίνει πως «κλείνουν» την επικοινωνία με τον πραγματικό κόσμο και αφοσιώνονται στην εκτύλιξη των ψηφιακών επαφών με εντατικοποιημένη προσοχή και αφοσίωση. Από τη φύση της, αυτή η αφοσίωση είναι η απόλυτη αντιστροφή της ενεργητικής προσοχής που επιστρατεύει και την οποία εστιάζει με σταθερότητα ο αναγνώστης, για να «συνομιλήσει» με το γραπτό κείμενο.

#### **ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΚΑΙ ΓΝΩΣΤΙΚΗΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΚΑΙ ΜΑΘΗΣΗΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΞΑΡΤΗΣΗ ΑΠΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ**

Έχουν περιγραφεί λεπτομερώς οι συνέπειες της εξάρτησης από το διαδίκτυο στην γνωστική και συναισθηματική ανάπτυξη των παιδιών. Περιλαμβάνουν την παραμέληση του φαγητού, της καθαριότητας, της βόλτας, της συνεπούς ολοκλήρωσης των μαθησιακών υποχρεώσεων, την παραμέληση της επικοινωνίας με γονείς και φίλους και απομονώνουν τους μαθητές σε έναν πλασματικό κόσμο ( Diekmannshenke, 2012). Για τη σχέση όμως αυτής της εξάρτησης με τη συγκεκριμένη ικανότητα της ευχερούς ανάγνωσης και κατανόησης του γραπτού κειμένου δεν υπάρχει επαρκής βιβλιογραφική αναφορά. Οι έρευνες συσχετίζουν τα γενικότερα προβλήματα γνωστικής ανάπτυξης με τις ώρες προσήλωσης σε ψηφιακές ενασχολήσεις και μόνο συνεκδοχικά συμπεραίνεται ότι, εφόσον ο μαθητής δεν συγκροτεί ικανοποιητική σχέση με τον γραπτό λόγο, δεν

έρχεται σε συχνή επαφή με κείμενα που εξασκούν την ενεργητική ανάγνωση και διαβαθμίζουν σταδιακά τη δυσκολία κατανόησης.

Έτσι ο μικρός αναγνώστης αποξενώνεται από τη δεξιότητα προσήλωσης και την επικοινωνία με τον γραπτό λόγο και επομένως από την κατανόησή του. Το κενό λοιπόν που εντοπίζεται στις ερευνητικές εργασίες αφορά στη σχέση που υπάρχει ανάμεσα στην εξάρτηση από τα διαδικτυακά παιχνίδια και την παρεμπόδιση της κατανόησης του γραπτού κειμένου.

Η διάσπαση της προσήλωσης είναι το πρώτο σύμπτωμα που προκύπτει από την επιθυμία αποκλειστικά για διαδικτυακό παιχνίδι και την επιστράτευση όλων των δυνάμεων ενός παιδιού στην υπηρεσία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, που εφαρμόζονται μέσω διαδικτύου. Ο μέσος χρόνος ενασχόλησης ενός παιδιού με γραπτό κείμενο είναι περίπου είκοσι με σαράντα λεπτά ημερησίως, συμπεριλαμβανομένου και του σχολικού χρόνου ανάγνωσης κειμένου (Παυλίδης, 2016) Αν συγκριθεί αυτός ο λίγος χρόνος με τα τρία και τετράωρα που αφοσιώνονται στα παιχνίδια διαδικτύου, γίνεται ολοφάνερη η αποξένωση από τη διαδικασία αποκωδικοποίησης του γραπτού λόγου, η ήττα κατά κράτος, θα λέγαμε του γραπτού κειμένου στην ενεργή καθημερινότητα του αρχάριου μαθητή-αναγνώστη.

Έτσι, τα παιδιά με μόνιμη εξάρτηση από διαδικτυακή ανάμειξη σε παιχνίδια αποκτούν τελικά ελαφρά ή σοβαρότερη διάσπαση προσοχής, ώστε αδυνατούν να συγκεντρωθούν αρκετά πάνω από ένα γραπτό, δυσκολεύονται να συντονίσουν τη θέλησή τους για κατανόηση με τις προσηλωμένες κινήσεις των ματιών και να ολοκληρώσουν την εσωτερική ανάγνωση που απαιτείται. Γίνονται τελικά ανυπόμονα, απρόσεκτα, και ταυτόχρονα νωθρά και εξαντλημένα, εκδηλώνουν νευρικές και ανοργάνωτες κινήσεις, ενώ φανερώνουν μια ευέξαπτη συμπεριφορά, σε μια προσπάθεια να αποφύγουν την νοερή εργασία που απαιτεί η ανάγνωση, ακόμα και του πιο απλού κειμένου. Ο λόγος είναι ότι ήδη στα εσωτερικά τους κίνητρα έχει παγιωθεί η επιθυμία να «κερδίσουν» τη νέα πίστα, το επόμενο ανώτερο level και η μόνη σταθερή κλίση τους είναι η κίνηση προς την ικανοποίησή της. Η διαδικασία συνομιλίας με τον γραπτό λόγο και τα στάδια της κατανόησής του γίνονται αυτομάτως εχθροί στην επίτευξη του στόχου που λέγεται παρουσία, πολύωρη συμμετοχή και νίκη στα διαδικτυακά παιχνίδια (Θεοδώρου, 2009).

Ακολουθούν οι συγκρούσεις με τους γονείς ή τους δασκάλους και η απαίτηση να ολοκληρώσουν τη μελέτη της καθημερινής τους σχολικής υποχρέωσης τούς βρίσκει πάντα αρνητικούς, αν όχι εχθρικούς, ενώ προαπαιτείται η παρουσία ενός βοηθητικού ενήλικα, μεγαλύτερου αδερφού ή γονιού ή κάποιου δασκάλου που επιφορτίζεται με τη μελέτη τους.

Η διάσπαση λοιπόν της αναγνωστικής προσοχής ή η αρνητική στάση απέναντι στην ανάγνωση φανερώνεται είτε συνοδευμένη από συγκεκριμένα μαθησιακά είτε και χωρίς ιδιαίτερα μαθησιακά προβλήματα. Σε κάθε περίπτωση η προσοχή των μικρών αναγνωστών διατηρείται μοιραία για κάποιο μικρό μόνο χρονικό διάστημα. Αυτό ακολουθείται από εμφανή σημάδια «δυσανεξίας» στην

ανάγνωση και κόπωσης που συντελείται πολύ γρηγορότερα από τους άλλους συμμαθητές, οι οποίοι δεν έχουν τη μόνιμη αναφορά και προσκόλληση στη διαδικτυακή υποχρέωση «ανεβάσματος» της πίστας ή της απαραίτητης «νίκης» στο φανταστικό διαδικτυακό πεδίο.

Αυτό μπορεί να περιγραφεί και να αποδοθεί και νευροφυσιολογικά, ως εγκατεστημένη πλέον αδυναμία του εγκεφάλου να εστιάσει και να επιλέξει σημαντικές ή και απλές πληροφορίες στον μηχανισμό της ανάγνωσης, της αποδοχής και επανάληψης των γραπτών συμβόλων που απαιτούν αποκωδικοποίηση. Γίνεται εν τέλει φανερό η παρεμπόδιση της αναγνωστικής κατανόησης που οφείλεται στην εξάρτηση του μαθητή που έχει συντελεστεί συμπεριφορικά από τις διαδικτυακές παιχνιδεφαρμογές, καθώς αυτή επηρεάζει ριζικά τη γνωστική, τη μαθησιακή αλλά και την κοινωνική ανάπτυξη των ικανοτήτων του (Oakhill, 2014).

### **ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ**

Η παρέμβαση με σκοπό τη μετατροπή αυτού του φαύλου κύκλου αποφυγής της ανάγνωσης και επιδίωξης της ψηφιακής ενασχόλησης με παιχνίδια διαδικτυακής μορφής οφείλει να περιλαμβάνει δύο άξονες. Τον εξορθολογισμό της χρήσης του παιχνιδιού με τη σταδιακή μείωση του χρόνου που αφιερώνεται σ' αυτό και την ενίσχυση της θετικής αυτοεικόνας, που προκύπτει από την επιτυχημένη αναπαραγωγή της ανάγνωσης και την κατανόησή της, καθώς αυτή η βελτίωση της αυτοεκτίμησης ακολουθεί την εξομάλυνση των σχέσεων με δασκάλους και γονείς. Για τον πρώτο άξονα υπάρχουν πολλές μέθοδοι σταδιακής αποεξάρτησης από τη σχέση με την οθόνη.

Για τον δεύτερο άξονα, προτείνεται η σύζευξη της επιθυμίας για ψηφιακή ενασχόληση με την καλλιέργεια της ανάγνωσης και της ταυτόχρονης κριτικής και κατανόησης. Ένας δημιουργικός τρόπος μείξης της σύγχρονης ψηφιακής πραγματικότητας με την πραγματικότητα της ανάγνωσης θα ήταν η εισαγωγή των ηλεκτρονικών βιβλίων στην εκπαίδευση και η χρήση ειδικών εφαρμογών, ανάλογων με την ηλικία του αναγνώστη στην εκπαίδευση (Νικολακόπουλος, 2014). Αυτές ενσωματώνουν τη λογική του παιχνιδιού στην αξιολόγηση της κατανόησης του κειμένου με διαδραστικό τρόπο, πράγμα που γίνεται με ερωτήσεις κατανόησης, με ψηφιακή μετατροπή των βασικών σημείων του κειμένου σε παιχνιδομορφές, που ελκύουν την προσοχή των παιδιών και ικανοποιούν και την επιθυμία τους για ευχάριστο και ενδιαφέρον περιβάλλον ανάγνωσης. Η πρώτη λοιπόν πρόταση περιλαμβάνει τη χρήση του ψηφιακού κόσμου με τρόπο που να υπηρετεί την ανάγνωση.

Ωστόσο, υπάρχει πάντα η γοητεία του τυπωμένου βιβλίου. Του βιβλίου που διαβάζει κάποιος με όμορφο τρόπο, με τονισμό, με χρωματισμό από υποβλητικό ή αλέγκρο τρόπο στις αντίστοιχες αποχρώσεις και διακυμάνσεις του νοήματος, με την κατάλληλη προσωδία (Hasbrouck, 2006) Κατά την απόδοση του κειμένου, η δραματοποιημένη ανάγνωση που επαναλαμβάνεται από περισσότερους μαθητές, με τη φαντασία που γίνεται σκηνοθεσία και βιωματική συμμετοχή στα αναγνώσματα, δεν συγκρίνεται με κανένα ψηφιακό παιχνίδι σε οθόνη, της οποίας η ακτινοβολία



προκαλεί οπτική κόπωση, συναισθηματική αποξένωση και εκνευρισμό (Τσακμάκη, 2015). Η δεύτερη πρόταση περιλαμβάνει την αξιοποίηση αυτής της δυναμικής της ομάδας που αναπτύσσεται γύρω από ένα πρόσωπο που διαβάζει, σε συνθήκες λιγότερο αυστηρές από την εξέταση του μαθήματος σε ένα υποχρεωτικό βαθμολογούμενο πλαίσιο (Πετρίτση, 2021). Γι' αυτό και γίνεται η διάκριση ανάμεσα στη λεγόμενη εστιασμένη και διαρκή σιωπηλή ανάγνωση (*sustained silent reading*) και την ανάγνωση που υπακούει στην επιταγή «πετάξτε τα όλα και διαβάστε» (*drop everything and read*), καθώς είναι απαραίτητη και η ποσότητα αλλά και η καλή ποιότητα της ανάγνωσης (Hasbrouck, 2006) Για τον δεύτερο στόχο εξάλλου επιστρατεύονται ειδικά αφιερωμένες μέρες και ώρες, με την αναζήτηση σπουδαίων βιβλίων να γίνεται στόχος μόνιμης και καθημερινής επιδίωξης σε χώρες της Ευρώπης και στην Αμερική.

### ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Στον αιώνα της κυριαρχίας μιας ψηφιακής ψευδοεπικοινωνίας που επιβάλλεται ολοένα και πιο καταλυτικά εξανδραποδίζοντας την ελευθερία του σύγχρονου νέου ανθρώπου, είναι πράξη ελευθερίας η συνομιλία με τον ποιοτικό γραπτό λόγο. Ο εξανδραποδισμός αυτός ισχύει στον βαθμό που η εικονική πραγματικότητα εξορίζει τη βούληση, τη συνείδηση, την κατανόηση του πραγματικού κόσμου και την προαίρεση του ανθρώπου, μέσα από την αποξένωσή του από τα γραπτά, εδώ και αιώνες, κείμενα της παραδομένης παιδείας και τη συνειδητή και κριτική κατανόησή τους. Στον νέο μαθητή-αναγνώστη η επίδραση από την εξάρτηση από τις διαδικτυακές εφαρμογές γίνεται μόνιμο εμπόδιο στη μαθησιακή διαδικασία της κατανόησης της ανάγνωσης, μια διαδικασία που διαρκεί διά βίου.

Είναι λοιπόν επιβεβλημένη η ανάσχεση αυτής της εξάρτησης στην εκπαιδευτική διαδικασία και συνολικά στη μαθησιακή εξέλιξη των παιδιών και η σύναψη μόνιμης και δημιουργικής σχέσης με τον γραπτό λόγο. Αν η ψηφιακή εποχή εντάξει τα μεγάλα κείμενα αλλά και τα κείμενα της πρώτης μαθησιακής εμπειρίας σε περιβάλλον που προάγει την ανάγνωση και την κατανόηση, η εξοικείωση με τον γραπτό λόγο μέσω της τεχνολογίας θα έχει μόνο θετικές επιπτώσεις. Αν αντίθετα η εξάρτηση από την εικονική πραγματικότητα των παιχνιδιών που φυλακίζουν και λοβοτομούν τον νέο μαθητή επεκταθεί σε μεγαλύτερη κλίμακα, θα έχει γίνει άλλο ένα βήμα στη νέα βαρβαρότητα, μια γενοκτονία του αλφαριθμητισμού, ένας νέος ολοκληρωτισμός για την ανθρωπότητα.

### ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Diekmannshenke, H., & Lohoff, M. (2012). Populäre Kommunikations-Räume in Online-Spielen. Eine medienlinguistische Annäherung. *Zeitschrift für angewandte Linguistik*, 2012

Dore, J. (1974). A pragmatic description of early language development. *Journal of psycholinguistic Research*  
Hasbrouck, J. (2006). Drop everything and read—but how? For students who are not yet fluent, silent reading is not the best use of classroom time. *American Educator*,

Θεοδώρου, Σ. (2009). Επιπτώσεις της κατάχρησης του διαδικτύου στην προσωπική, επαγγελματική και κοινωνική ζωή του σύγχρονου ανθρώπου: μια θεωρητική και εμπειρική διερεύνηση.

- Καραγιαννάκη, Δ., & Μαυροθαλασσίτη, Ε. (2019). Μαθησιακές επιδόσεις παιδιών με Διάχυτες Αναπτυξιακές Διαταραχές πρώτης σχολικής ηλικίας σε γραφή και ανάγνωση με τη χρήση σταθμισμένων εργαλείων.
- Καρυτινού, Α. (2016). Ανάπτυξη εργαλείου αναγνωστικής ικανότητας βασισμένο στο αγγλικό εργαλείο "TOWRE" σε παιδιά ηλικίας 7.00-8.00 ετών με μητρική γλώσσα την ελληνική.
- Kim, C. (2019). Übersetzen von Videospieldtexten: Nekrotexte lesen und übersetzen (Vol. 103). Frank & Timme GmbH.
- Μπαρμπάτσης, Κ., Οικονόμου, Δ., Παπαμαγκανά, Ι., & Ζώζας, Ι. (2010). Ηλεκτρονικά Παιχνίδια ως Εκπαιδευτικά Εργαλεία. Πρακτικά του 2ου Πανελληνίου Εκπαιδευτικού Συνεδρίου, Ημαθία.
- Νικολακόπουλος, Α. Π. (2014). Μελέτη περίπτωσης: η αναγνωστική συμπεριφορά εκπαιδευομένων σε ψηφιακό περιβάλλον (e-Reader) (Master's thesis).
- Oakhill, J., Cain, K., & Elbro, C. (2014). Understanding and teaching reading comprehension: A handbook. Routledge.
- Παυλίδης, Γ. (2016). Μαθησιακές δυσκολίες: δυσλεξία, διάσπαση προσοχής, παρορμητικότητα και υπερκινητικότητα (ΔΕΠΥ–ADHD).
- Πετρίτση, Χ. (2021). Σχεδιασμός μαθησιακών χώρων με εφαρμογές τρισδιάστατης απεικόνισης από παιδιά δημοτικού
- Romanczuk-Seiferth, N. (2017). Internetbezogene Störungen. Die Psychiatrie
- Ρωμανού, Α. (2018). Η επίδραση του ψηφιακού graphic novel σε μαθητές/μαθήτριες με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες: μια μελέτη περίπτωσης στο ειδικό δημοτικό σχολείο Λάρισας.
- Στασινός, Δ. (2009). Ψυχολογία του λόγου και της γλώσσας. Αθήνα: Gutenberg.
- Τοκατλίδου, Β. (2003). Γλώσσα, επικοινωνία και γλωσσική εκπαίδευση. Αθήνα: Πατάκης.
- Τσακμάκη, Χ. (2015). Εργονομική χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών.
- Τσεκάι, Ε., & Τσιντώνη, Α. (2018). Εθισμός στο διαδίκτυο: σύγκριση απόψεων πολιτών Ελλάδας και Γερμανίας.