



ΚΡΙΤΗΡΙΟ ΣΥΝΕΞΕΤΑΣΗΣ ΕΚΘΕΣΗ-ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ Β' ΛΥΚΕΙΟΥ : ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

ΠΡΟΤΥΠΟΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ : ΡΟΥΛΑ ΜΑΚΡΗ

ΣΥΝΟΛΟ ΣΕΛΙΔΩΝ: 6

ΚΕΙΜΕΝΟ 1

ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΤΩΝ ΑΝΘΡΩΠΩΝ ΚΑΙ ΤΩΝ ΠΡΑΓΜΑΤΩΝ

Η πλειονότητα των μελετητών προβλέπει νέες εξελίξεις στον τομέα της τεχνολογίας στο κοντινό μας μέλλον. Προβλέπουν ότι το διαδίκτυο θα καταστεί ακόμη πιο σημαντικό για τη ζωή μας, αν και θα είναι λιγότερο ορατό. Υποστηρίζουν ότι το διαδίκτυο θα καταστεί αντίστοιχο της «ηλεκτρικής ενέργειας» και θα προσφέρει ακόμη μεγαλύτερη διασύνδεση ανάμεσα στον άνθρωπο και τη μηχανή με αποτέλεσμα να αλλάξει τα πάντα, από τις διαπροσωπικές αλληλεπιδράσεις έως τις αποφάσεις που λαμβάνονται σε κυβερνητικό επίπεδο σε όλο τον κόσμο.

Είναι γεγονός ότι το διαδίκτυο όχι μόνον αναπτύσσεται, αλλά και εξελίσσεται στις τελευταίες δύο δεκαετίες, συχνά με απρόβλεπτους τρόπους. Η πρώτη ώθηση έγινε με την κατασκευή του διαδικτύου. Εταιρείες, όπως η AOL δημιούργησαν την υποδομή και έφεραν καταρχάς την Αμερική και μετέπειτα τον υπόλοιπο κόσμο σε απευθείας συνεχή ή διαρκή σύνδεση. Η φάση αυτή κορυφώθηκε γύρω στη στροφή του εικοστού αιώνα, θέτοντας τις βάσεις για το δεύτερο κύμα, το οποίο επέφερε την έλευση των εφαρμογών και υπηρεσιών θέτοντας το διαδίκτυο κυρίαρχο τόσο στο πεδίο της επικοινωνίας, όσο και στην οικονομία.

Στις μέρες μας έχει ήδη δρομολογηθεί ένα τρίτο κύμα. Σύμφωνα με τις προβλέψεις, στην επόμενη δεκαετία, το διαδίκτυο θα έχει μια πανταχού παρουσία, η ταχύτητα με την οποία θα διανέμει κείμενα, στοιχεία και εικόνες θα είναι τεράστια, με αποτέλεσμα η μαζική του χρήση να το καταστήσει όχι μόνον αναπόσπαστο μέρος της καθημερινής μας ζωής, αλλά και θα καταστεί «αόρατο», δηλαδή πανταχού παρόν, όπως σήμερα αντιλαμβανόμαστε και χρησιμοποιούμε το ηλεκτρικό ρεύμα. Οι αριθμοί είναι καθηλωτικοί: Το 1995

ΑΡΧΗ 2ΗΣ ΣΕΛΙΔΑΣ ΑΠΟ 6

συνδέονταν στο διαδίκτυο 39,6 εκατομμύρια άνθρωποι στον κόσμο. Ο αριθμός τους ανήλθε στο 1 δισεκατομμύριο το 2005, στα 3,2 δισεκατομμύρια το 2015 και προβλέπεται να ανέλθει στα 7,6 δισεκατομμύρια ανθρώπους το 2022. Αξίζει να σημειωθεί ότι σύμφωνα με τις προβλέψεις ο διαδικτυακός πληθυσμός θα είναι μεγαλύτερος του πραγματικού ανθρώπινου πληθυσμού. Από την παράθεση και μόνον των παραπάνω στοιχείων, διαφαίνεται ότι το διαδίκτυο έρχεται πλέον να αμφισβητήσει την πρωτοκαθεδρία άλλοτε κραταιών τομέων της οικονομίας, όπως η υγειονομική περίθαλψη, η εκπαίδευση, οι χρηματοοικονομικές υπηρεσίες, η ενέργεια και οι μεταφορές, που αθροιστικά αντιπροσωπεύουν περισσότερο από το ήμισυ της δυτικής οικονομίας. Αναλογιστείτε μόνον, πόσο η έλευση του διαδικτύου έχει μεταβάλλει εντυπωσιακά τον τρόπο εργασίας και παροχής της εκπαίδευσης, ιδιαίτερα τον τελευταίο καιρό λόγω και της πανδημίας.

Ενδεχομένως, η εξάπλωση του διαδικτύου θα ενισχύσει την παγκόσμια συνδεσιμότητα, την αναβάθμιση των σχέσεων μεταξύ των κοινωνιών. Τα στοιχεία είναι και πάλι εντυπωσιακά. Κάθε δευτερόλεπτο κάνουμε 53.766 αναζητήσεις στο Google και στέλνουμε 2.481.685 μηνύματα από το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο. Οι ταχύτητες γίνονται πιο γρήγορες επίσης. Το 1995 για να κατεβάσει κανείς ένα τραγούδι 4λεπτης διάρκειας ήθελε 540 δευτερόλεπτα και το 2015 το «φόρτωνε» στη στιγμή, σε μόλις 2 δευτερόλεπτα.

Το διαδίκτυο, η τεχνητή νοημοσύνη και ένας τεράστιος όγκος δεδομένων, θα κάνουν τους ανθρώπους να έχουν καλύτερη κατανόηση του κόσμου τους και της συμπεριφοράς τους. Δεν είναι λοιπόν τυχαίο ότι οι περισσότεροι εμπειρογνώμονες προβλέπουν ότι στο όχι μακρινό μας μέλλον, το «διαδίκτυο των πραγμάτων*» θα περιλαμβάνει ένα παγκόσμιο, καθηλωτικό, αόρατο περιβάλλον δικτύου υπολογιστών. Τα δεδομένα που διακινούνται πολλαπλασιάζονται με ασύλληπτους ρυθμούς.

Με άλλα λόγια, ένας «νέος γενναίος ψηφιακός κόσμος» αναδύεται με ταχύτητα, καθώς το διαδίκτυο κι άλλες συναφείς τεχνολογίες εξαπλώνονται. Αλλά θα μπορούσε αυτό να είναι κακή παρά καλή είδηση; Το χάσμα όμως ανάμεσα σε πλούσιες και λιγότερο πλούσιες χώρες παραμένει. Για παράδειγμα, οι λιγότερο πλούσιες χώρες που δεν έχουν πρόσβαση στις τεχνολογίες θα εμφανίσουν μειονεκτήματα σε σχέση με άλλες, και σε ορισμένες περιπτώσεις, σύμφωνα με τις προβλέψεις, θα μπορούσαν να επιδεινωθούν οι κοινωνικές ανισότητες. Κάτι τέτοιο έρχεται σε αντίθεση με ορισμένες από τις υποθέσεις όπως ότι η διάδοση του διαδικτύου θα μειώσει τις ανισότητες. Στην Ινδία, λόγω χάρη, η πρόσβαση στο διαδίκτυο, παρά την απήχηση και εκεί του Facebook, παραμένει περιορισμένη. Πάντως το «Επόμενο Διαδίκτυο», όπως αποκαλείται,

ΤΕΛΟΣ 2ΗΣ ΣΕΛΙΔΑΣ ΑΠΟ 6

ΑΡΧΗ 3ΗΣ ΣΕΛΙΔΑΣ ΑΠΟ 6

θα συγκεντρώνει και θα συνδυάζει τρία συστήματα: το Cloud Computing, το Big Data Analytics και το Διαδίκτυο των πραγμάτων.

*Στέλιος Παπαθανασόπουλος (Καθηγητή Οργάνωσης και Πολιτικής των Μ.Μ.Ε.
| Τμήμα Επικοινωνίας και Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης ΕΚΠΑ)*

*Το Ίντερνετ των πραγμάτων αναφέρεται σε ένα σύστημα που εγκαθιστά αισθητήρες και συσκευές θερμικής επεξεργασίας σε αντικείμενα καθημερινής χρήσης (π.χ. ρολόγια) και τα εργαλεία παραγωγής (ρομποτικών βραχιόνων), και τους συνδέει σε δίκτυα που συγκεντρώνουν και χρησιμοποιούν τα δεδομένα σχετικά με τις επιδόσεις τους.

ΚΕΙΜΕΝΟ 2



Στον ίδιο χώρο αλλά τόσο μακριά...

ΚΕΙΜΕΝΟ 3

Go in the game

Έκατσα μπροστά στο κομπιούτερ και μπήκα στο παιχνίδι. Το MMORPG* που παίζεις έχει πέντε εκατομμύρια παίκτες. Απαιτεί όλο σου τον χρόνο. Όχι! Απαιτεί πολύ περισσότερο από όλο σου τον χρόνο. Από όλο το χρόνο που θα μπορούσες να διαθέσεις. Από όλο τον χρόνο του κόσμου. Όμως η μέρα έχει μόνο είκοσι τέσσερις ώρες. Δεν φτάνουν. Η εβδομάδα έχει μόνο επτά μέρες. Δεν φτάνουν. Συνήθως πλαγιάζεις στις τέσσερις. Αν δεν έχετε επιδρομή δηλαδή. Γιατί, τότε, μπορεί να μείνεις άπνους εντελώς. Η ομάδα σε χρειάζεται. Ο χαρακτήρας σου σε χρειάζεται. Το παιχνίδι ποτέ δεν σταματάει.

ΤΕΛΟΣ 3ΗΣ ΣΕΛΙΔΑΣ ΑΠΟ 6

ΑΡΧΗ 4ΗΣ ΣΕΛΙΔΑΣ ΑΠΟ 6

Δνρ. Ο καλύτερος παίκτης από την παλιά φρουρά είναι Ρώσος. Τα βίντεο που έχει τραβήξει τις μάχες που έδωσε γίνονται ανάρπαστα καθημερινά στο Ίντερνετ. Αυτό που συμπληρώνει το μύθο είναι το γεγονός ότι ο Δνρ δεν παίζει πια. Βρίσκεται κρατούμενος σε μία ρώσικη φυλακή εδώ και χρόνια. Σκότωσε ένα συμπαίκτη του. Συναντήθηκαν για να παίξουν το παιχνίδι σε ένα ίντερνετ καφέ σε αντικριστές οθόνες. Ο άλλος παίκτης τον κοίταξε ειρωνικά. Ο Δνρ σηκώθηκε, πήγε απέναντι, τον έριξε κάτω και τον σκότωσε με κλωτσιές. Έχει ακόμα δεκαπέντε χρόνια να εκτίσει. Άραγε θα υπάρχει ακόμα το παιχνίδι όταν εκείνος βγει έξω; Κι αν υπάρχει, θα τον νοιάζει;

Δέκα λεπτά πέρασαν χωρίς να γίνει τίποτα. Περιφερόμουν άσκοπα στο παιχνίδι, περιμένοντας. Έκανα ένα διάλειμμα, κοίταζα την οθόνη, σηκωνόμουν από τον υπολογιστή, έκανα βόλτες στο δωμάτιο, μη χάνοντας λεπτό την οθόνη από τα μάτια μου. Με έχει τρελάνει η ανησυχία.

Αυτό που ζητάς εσύ είναι “καπνός”, είναι σκόνη, είναι ηλεκτρισμός, “έξω” είναι ένα τίποτα. Δεν υπάρχει, είναι ψηφιακό χρυσάφι, όταν βγαίνεις εκτός αυτό μένει πίσω. Μαζί του μένει κι ένα κομμάτι δικό σου. Κάθε μέρα το κομμάτι που αφήνεις μέσα είναι λίγο μεγαλύτερο από χθες. Σίγουρα λίγο μεγαλύτερο από εκείνο που μένει έξω.

Προχθές, συνάντησα τον Jimako για πρώτη φορά. Για πρώτη φορά έξω από το παιχνίδι δηλαδή. Δημήτρης. Μικρός αλλά ήρωας. Ο ήρωας είναι δεκαπέντε ετών, ζυγίζει εκατόν είκοσι κιλά σύμφωνα με την γυάλινη ζυγαριά ακριβείας του μπάνιου του. Ο ήρωας είναι συνήθως αξύριστος. Έχει μακριά λιγδωμένα μαλλιά και μικρά αεικίνητα μάτια. Πίνει φραπέ, πλένεται σπάνια. Είναι ήρωας. Το αγαπημένο του όπλο είναι ο διπλός πέλεκυς.

Όταν παίζεις τόσες ώρες, οι καθημερινές σου ανάγκες προσαρμόζονται απόλυτα στο παιχνίδι. Αν θέλεις να πας στην τουαλέτα, θα κρατηθείς. Αλλάζοντας την στάση σου στην καρέκλα, κρατιέσαι λίγο ακόμα...Αν, πάλι, πεινάς, θα παραγγείλεις απ' έξω. Και θα φας μπροστά στην οθόνη. Γρήγορα με το ένα χέρι. Παίζεις ώρες ατελείωτες. Είσαι πτώμα. Θέλεις να ξαπλώσεις αλλά δεν το κάνεις. Τα μάτια σου καίνε, αλλά ξέρεις πως αισθάνεσαι καλύτερα όταν παίζεις.

Στον ύπνο σου το παιχνίδι πάντα συνεχίζεται. Κλείνεις τα μάτια, βλέπεις τις λάμπες της μάχης. Στρίβεις το σώμα στο κρεβάτι, να αποφύγεις ένα χτύπημα που στοχεύει την καρωτίδα, τραβιέσαι πίσω, ακούς τις κλαγγές των όπλων. Αγχώνεσαι, πιέζεις νοητά τα κουμπιά που πρέπει... Μη σταματάς. Ευπνάς πάντα σαν από λήθαργο βαθύ, ακόμα κουρασμένος. Πάντα κουρασμένος.

Κώστας Γκαζής, «Το αγαπημένο σου ξόρκι», Χαμένοι στο διαδίκτυο, εκδ. Πατάκη 2008, διασκευή

*διαδικτυακό παιχνίδι

ΘΕΜΑ Α

A1. Σύμφωνα με το κείμενο 1 ποιες θα είναι στο άμεσο μέλλον οι συνέπειες του τρίτου κύματος ανάπτυξης του διαδικτύου. (80-90 λέξεις).

Μονάδες 15

A2. Σε καθεμία από τις παρακάτω προτάσεις να δώσετε το χαρακτηρισμό Σωστό ή Λάθος ανάλογα με το αν ανταποκρίνονται στο περιεχόμενο του κειμένου 1 παραθέτοντας τα αντίστοιχα αποσπάσματα.

- α. Το διαδίκτυο χάρη στις εφαρμογές και στις υπηρεσίες που πρόσφερε επικράτησε και στο χώρο της οικονομίας.
- β. Σε λίγα χρόνια ο πληθυσμός της γης θα είναι μικρότερος σε σύγκριση με τον διαδικτυακό πληθυσμό.
- γ. Η αλματώδης ανάπτυξη του διαδικτύου έχει εξαλείψει τις κοινωνικές ανισότητες.
- δ. Ο όγκος των πληροφοριών που παρέχεται μέσα από το διαδίκτυο θα βοηθήσει τους πολίτες να κατανοήσουν καλύτερα τον κόσμο.
- ε. Η έλευση του διαδικτύου επέφερε ελάχιστες μεταρρυθμίσεις στον εργασιακό τομέα.

Μονάδες 10

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ

ΘΕΜΑ Β

B1. Ο συγγραφέας στο κείμενο 1 επιθυμεί να (αποδείξει, ενημερώσει, ευαισθητοποιήσει). Επιλέξτε μία από τις παραπάνω επιλογές και τεκμηριώστε την απάντηση που θα καταγράψετε με αναφορά στις γλωσσικές επιλογές που χρησιμοποιούνται.

Μονάδες 10

B2α Να σχολιάσετε τα παρακάτω σημεία στίξης.

Ερώτηση Αλλά θα μπορούσε αυτό να είναι κακή παρά καλή είδηση;

Εισαγωγικά «Επόμενο διαδίκτυο»

B2β. Στην τρίτη παράγραφο του κειμένου 1 (Στις μέρες μας...πανδημίας) ποιος είναι ο βασικός ισχυρισμός του συγγραφέα. Με ποιους τρόπους προσπαθεί να αποδείξει την ορθότητα του;

Μονάδες 10

B3. Ποιο μήνυμα θέλει να μεταφέρει ο πομπός στους δέκτες μέσω της εικόνας στο κείμενο 2. Από τα δύο πρώτα κείμενα ποιο θεωρείτε ότι επηρεάζει με πιο αποτελεσματικό τρόπο τον αναγνώστη;

Μονάδες 10

ΑΡΧΗ 6ΗΣ ΣΕΛΙΔΑΣ ΑΠΟ 6

ΘΕΜΑ Γ

Αξιοποιώντας τρεις κειμενικούς δείκτες να αναπτύξετε σε ένα κείμενο 150-200 λέξεων ποιο κατά τη γνώμη σας είναι το κεντρικό θέμα του κειμένου 3. Θεωρείτε ότι ως νέοι είστε περισσότεροι ευάλωτοι στη διαρκή επιρροή του διαδικτύου;

Μονάδες 15

ΘΕΜΑ Δ

Με αφορμή ημερίδα που διοργανώνεται στο σχολείο σας καλείστε ως ομιλητής να παρουσιάσετε τους κινδύνους που ελλοχεύουν από την αλόγιστη χρήση του διαδικτύου και να προτείνετε τρόπους με τους οποίους η εκπαίδευση θα μπορούσε να διδάξει τους μαθητές την ορθή αξιοποίηση του. (350-400 λέξεις)

Μονάδες 30

ΟΔΗΓΙΕΣ (για τους εξεταζομένους)

1. Στο εξώφυλλο να γράψετε το εξεταζόμενο μάθημα. Στο εσώφυλλο πάνω - πάνω να συμπληρώσετε τα ατομικά στοιχεία μαθητή. Στην αρχή των απαντήσεών σας να γράψετε πάνω - πάνω την ημερομηνία και το εξεταζόμενο μάθημα. Να μην αντιγράψετε τα θέματα στο τετράδιο και να μη γράψετε πουθενά στις απαντήσεις σας το όνομά σας.
2. Να γράψετε το ονοματεπώνυμο σας στο πάνω μέρος των φωτοαντιγράφων αμέσως μόλις σας παραδοθούν. Τυχόν σημειώσεις σας πάνω στα θέματα δεν θα βαθμολογηθούν σε καμία περίπτωση. Κατά την αποχώρησή σας να παραδώσετε μαζί με το τετράδιο και τα φωτοαντίγραφα.
3. Να γράψετε το ονοματεπώνυμο του καθηγητή στο πάνω μέρος των φωτοαντιγράφων αμέσως μόλις σας παραδοθούν.
4. Να απαντήσετε στο τετράδιό σας σε όλα τα θέματα μόνο με μπλε ή μόνο με μαύρο στυλό με μελάνι που δεν σβήνει.
5. Κάθε απάντηση τεκμηριωμένη είναι αποδεκτή.
6. Διάρκεια εξέτασης: δύο (2) ώρες μετά τη διανομή των φωτοαντιγράφων.

ΣΑΣ ΕΥΧΟΜΑΣΤΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ!



ΤΕΛΟΣ 6ΗΣ ΣΕΛΙΔΑΣ ΑΠΟ 6