

DÜZEY C1&C2 Avrupa Konseyi'nin Ortak Avrupa Çerçevesi doğrultusundadır.

BÖLÜM 2 Yazma ve Başkalarına Bilgi İletme Becerisi

D Ö N E M

Aralık 2021

1. ETKİNLİK

“Gönüllülük duygusu” başlıklı metinden edindiğiniz bilgilere dayanarak, “Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi”ne gönderilmek üzere,

- gönüllülük kavramı, ve
- gönüllünün hangi eylemlerde etkinleştirilebileceğine (çevre koruma, sokak hayvanları, yaşlılar vb.) dair **bir makale yazın.**

T. Nikolau olarak imzalayın. (Yaklaşık 350 sözcük)



Gönüllülük

Duygusu

Her topluluğun huzuru, mutluluğu, sevinci için o toplumda gönüllülük duygusu geliştirilmelidir.

Gönüllüler, insanı evrenin en şerefli varlığı olarak görürler ve bu görüş doğrultusunda bütün insanların kardeş olduğu inancı içinde insanların birlikte yaşaması, birbirini sevmesi ve hizmet etmesi için çaba sarf ederler. Gönüllülükte hizmet eden ve hizmet edilen aynı düzeydedir. Birinin diğerine en ufak bir üstünlüğü yoktur. Ayrıca kimin kime hizmet ettiğini bilmek de olası değildir.

Gönüllü olarak hizmet yapmak çok zevkli ve insanı mutlu eden bir eylemdir. Hizmet bekleyen ve hizmete muhtaç birini bulamadığınız takdirde bu mutluluğu yaşayamaz ve bu zevki tadamazsınız. Verdiğim kurslar, dersler ve yapmaya çalıştığım hizmetler nedeniyle katılanlar ve yararlananlar sağ olsunlar, teşekkür ederler. Oysaki teşekkür etmesi gerekenin ben olduğumu, onların derslere, kurslara katılarak en çok sevdiğim hizmeti yapmama olanak sağladıklarını, hizmetleri kabul buyurarak bana hizmet yolunu açtıklarını söylerim. Gerçek olan ve benim gerçek düşüncem de budur. 16 yıldan beri yetişkin kursları veriyorum ve sınıflarım hep dolu... Böyle özveri dolu bir ilgi için kurslarıma katılanlara ne denli teşekkür etsem azdır. Bana düşen tek görev ise bu ilgiye layık olabilmektir. Gönüllülük yaşamım boyunca, en büyük saygının, hizmeti alan insana gösterilmesi gerektiğini anladım ve öğrendim.

Çünkü o zaten hizmete muhtaç, yaralı bir kuştur. Onu hor görerek daha ağır yeni bir yara açmamak gerekir. Kendi yemediğimizi muhtaca yedirmemeliyiz. Kendi giymediğimizi, giyilebilecek durumdaysa muhtaca vermeliyiz. Kabul ettiyse ona içtenlikle teşekkür etmeniz gerekir. Çünkü giymediğiniz şey evden gitmiş, yükünüz azalmış ve karşı taraf kabul buyurarak bunlara ilaveten bir de yüreğinize hizmet huzuru katmıştır.

Προσαρμογή από: <http://www.gonulluplatformu.com/>

DİKKAT


- Konuyla ilgili yazıları verilen defterciğe yazınız.
- Bütün konuları yazmalısınız. Her konuyu ayrı sayfaya yazınız.
- Lacivert ya da siyah tükenmez kalemle yazınız.
- Sınav süresi: **120 dakika.**

2. ETKİNLİK

Metindeki bilgilerden yararlanarak www.bilimteknik.comsitesine gönderilmek üzere **bir makale yazın**.

Bu makalenizde:

- Her yaşta insan gruplarının video oyunlarına olan ilgilerini **anlatın**.
 - Ayrıca, ebeveynlere çocuklarının video oyunlarına olan bağımlılığına karşı nasıl davranmaları gerektiği hakkında **önerilerde bulunun**. (Yaklaşık 300 sözcük)
- Makalenizi A. Aleksiu olarak imzalayın.*

← → ↺ ↻ lifo.gr/now/tech-science/pos-gaming-saronei-tin-ellada-kai-ton-kosmo  



Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια σήμερα

Η άνθηση της βιομηχανίας ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Σήμερα, ενώ οι βιομηχανίες πλήττονται η μία μετά την άλλη, η βιομηχανία ηλεκτρονικών παιχνιδιών σαρώνει. Αρκεί ένα κινητό, ένα laptop, ένα pc ή μια κονσόλα, καθόλου ή λίγα χρήματα για να βυθιστεί κανείς σε έναν εικονικό κόσμο γεμάτο δράση και περιπέτειες, ικανοποιώντας ταυτόχρονα την ανάγκη να ανήκει σε μια εποχή που το αίσθημα της μοναξιάς εντείνεται λόγω των υγειονομικών περιορισμών.

Εάν κάποτε τα νεαρά παιδιά θεωρούνταν η μόνη ηλικιακή ομάδα που έπαιζε video-games, σήμερα αυτό έχει αλλάξει. Από τους μεγαλύτερους, που μετά τη δουλειά θα συνδεθούν για να χαλαρώσουν, μέχρι τους φοιτητές που παίζουν ώρες ατέλειωτες ή τους νεότερους που περιμένουν με ανυπομονησία το video του αγαπημένου τους YouTuber, το ηλεκτρονικό παιχνίδι είναι παντού.

Κατά τη διάρκεια της πρώτης καραντίνας, η Nielsen Games έκανε μια έρευνα σε 3.000 ενεργούς παίκτες από την Αμερική, τη Γερμανία και την Αγγλία αναφορικά με τον χρόνο που αφιερώνουν στα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Η αύξηση που σημειώθηκε τότε άγγιζε ένα ποσοστό 20%-45%.

Και αυτό ήταν μόνο η αρχή...

Η αίσθηση της κοινότητας

Πώς μπορεί ένα φαινομενικά μοναχικό σπορ να αποτελεί για κάποιους έναν τρόπο μέσα από τον οποίο θα «συνδεθούν» με άλλους; Είτε παρακολουθείς απλώς κάτι που την ίδια στιγμή παρακολουθούν και χιλιάδες άλλοι, είτε περιηγείσαι στις πίστες ενός παιχνιδιού μιλώντας με αγνώστους, το σημαντικό είναι ότι εκείνη τη στιγμή διασκεδάσεις, έρχεσαι σε επαφή με άλλους και νιώθεις ότι μοιράζεσαι κάτι.

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ως τέχνη

Ο κόσμος ενός «τρισετάστατου καλλιτέχνη» (3D artist) και η εξέλιξη στην κατασκευή ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού πηγαίνει πλέον σε άλλα επίπεδα. Τα τελευταία χρόνια το σύμπαν του gaming αφορά διάφορες μορφές τέχνης, περιλαμβάνοντας από τη μουσική μέχρι τα πρόσωπα ηθοποιών, από μεταφορές ταινιών μέχρι τα συναρπαστικά σενάρια που προσφέρουν στον θεατή μια εμπειρία που κινητοποιεί όλες τις αισθήσεις.

Η ελληνική πραγματικότητα

Ο Panos αποτελεί φαινόμενο στον κόσμο του ελληνικού YouTube. Το κανάλι του για ηλεκτρονικά παιχνίδια μετράει πάνω από 600.000 συνδρομητές. Ο ίδιος σπουδάζει Οδοντιατρική, παίζει ηλεκτρονικά παιχνίδια από 7 χρονών και για πολλούς είναι μία από τις πιο συμπαθητικές μορφές του ελληνικού Διαδικτύου. Πολλοί γονείς, μάλιστα, τον θεωρούν πρότυπο επειδή κατάφερε να συνδυάσει σπουδές και παιχνίδι.

«Δεν ασχολούμαι επαγγελματικά με το ανταγωνιστικό παιχνίδι. Κυρίως ασχολούμαι με τα παιχνίδια που έχουν μια ιστορία και απλώς παίζω με τον υπόλοιπο κόσμο. Το δικό μου κανάλι το παρακολουθούν ακόμη και παιδιά 5 ετών που βλέπουν τα παιδικά παιχνίδια, αλλά επειδή η γκάμα μου στα παιχνίδια είναι τεράστια, οι ηλικίες φτάνουν μέχρι τα 30-35. Αυτό δεν είναι τυχαίο. Πρόκειται για ανθρώπους που μεγάλωσαν με παιχνίδια.»

Προσαρμογή από: <https://www.lifo.gr/now/tech-science/pos-gaming-saronei-tin-ellada-kai-ton-kosmo>

ΤΕΛΟΣ ΜΗΝΥΜΑΤΟΣ