

LEVEL C (C1 & C2)

May 2015

MODULE 2 Writing and mediation

ACTIVITY 1

Imagine that you are to give a talk, at a parents and teachers association meeting, about why they should **campaign against** gender-stereotyped toys. Write **the text** (about 350 words) for **your brief talk**, inspired by the article below.

FAMILY AFFAIRS | 32

Why does gender-stereotyped marketing matter?

- ✚ Kids should decide for themselves what they think is fun. Why put these limits on play?
- ✚ Play matters. Children need a wide range of play to develop different skills.
- ✚ Marketing matters. Directing consumers in this way is restricting children's play.
- ✚ The real world has moved on. These gender stereotypes are tired and out of date.



Play matters

Play is crucial to how children develop and learn about the world. In education it's recognised that children need access to a range of toys and play experiences. Toys focused on action, construction and technology hone spatial skills,

foster problem solving and encourage children to be active. Toys focused on role play, and small-scale theatre, allow them to practise social skills. Arts & crafts are good for fine motor skills and perseverance. However, many stores divide toys into separate boys' and girls' sections. Action construction and technology toys are predominantly marketed to boys while social role play and arts and crafts toys are predominantly marketed to girls. Both boys and girls miss out this way.

Stereotypes matter

Children don't pop out of their mother's womb with expectations about their future careers, or beliefs about what their work is worth, but the stereotypes we see in toy marketing connect with the inequalities we see in adult life. As a matter of fact, research shows that, by late primary age, children already have very clear ideas about the jobs that are suitable for boys and girls; ideas that are very hard to shake later on. Themes of glamour and beauty in toys and playthings directed at even the youngest girls tips over into a worrying emphasis on outward appearance. Stereotyped attitudes about boys are equally harmful. The constant assumption reinforced in toy advertising and packaging that boys are inevitably rough, dirty, rowdy, interested only in action and violence tells calmer, more sensitive or more creative boys that they're getting this whole 'boy' thing a bit wrong, and feeds low expectations of boys that undermine their performance at school.

ATTENTION

- Write your answers in the notebook provided. Use a pen (not a pencil).
- Do NOT write your name anywhere in the notebook or sign your script.
- You have a total of **2 hours** (120 minutes) to complete this part of the exam.

ACTIVITY 2

Read the text below and write a short **article** (300 words) for a European parents' magazine, (a) **promoting** Minecraft and its positive effects on young minds, and (b) **presenting** the game that the Greek Minecraft team has created.

www.kathimerini.gr/784679/gallery/tecnologia/games/h-arxaia-ellada-sto-minecraft
Αναζήτηση

ΚΑΙΡΟΣ
ENGLISH EDITION
ΕΝΤΥΠΗ ΕΚΔΟΣΗ
ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ
ΑΠΟΘΗΚΕΥΜΕΝΑ ΑΡΘΡΑ
Twitter
Google+

Η ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ

GAMES

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ
ΑΠΟΨΕΙΣ
ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ
ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ
ΠΡΟΣΩΠΑ
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ
VIDEO
ΤΑΞΙΔΙΑ
ΓΥΝΑΙΚΑ
ΕΡΕΥΝΗΤΕΣ

ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ
COMPUTERS
ΤΗΛΕΦΩΝΙΑ
GAMES
GADGETS
ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Η Αρχαία Ελλάδα στο Minecraft

Το Minecraft είναι ένα απλό παιχνίδι που θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ψηφιακή εκδοχή του γνωστού Lego. Στόχος του, η κατασκευή κόσμων και η εξερεύνηση. Επισοήθηκε το 2009 από τον Σουηδό προγραμματιστή Markus Persson και από το 2013 έχει πουλήσει πάνω από 15 εκατ. αντίτυπα στον υπολογιστή και 54 εκατ. σε όλες τις πλατφόρμες.

Τον Μάρτιο του 2011 οι δημιουργοί της ελληνικής κοινότητας Minecraft, Κωνσταντίνος και Ιωάννα, γνωστοί ως Padakoys και Rozoyli, άνοιξαν τον Rainbow Minecraft Server, ο οποίος αναγνωρίστηκε «ως ένας από τους καλύτερους σέρβερ παγκοσμίως». Η ελληνική ομάδα RFS (Rainbow Family Servers) ετοιμάζει το πρώτο Minecraft βασισμένο σε ιστορικά γεγονότα με αναφορά στην Αρχαία Ελλάδα, με στόχο το παιχνίδι να αποτελέσει εκπαιδευτικό υλικό. Ο παίκτης θα έχει τη δυνατότητα να περιηγηθεί σε ελληνικές πόλεις (Σπάρτη, Αθήνα, Πέλλα, Ολυμπία), να γνωρίσει ψηφιακά τόπους μεγάλης αρχαιολογικής σημασίας, ίσως και να προσθέσει ένα «λιθαράκι» στην Ακρόπολη.




Στα σχολεία

Η συνεισφορά του Minecraft στην εκπαίδευση δεν περιορίζεται στις ανθρωπιστικές σπουδές. Το παιχνίδι παροτρύνει τους μαθητές να ασχοληθούν με διαφορετικές επιστήμες, όπως η φυσική, ο προγραμματισμός και η αρχιτεκτονική. Εντυπωσιακή είναι η δυνατότητα που παρέχεται στους μαθητές να κατασκευάσουν κτίρια προσχεδιασμένα από αρχιτέκτονες και να δώσουν μια απτή μορφή, με τη χρήση εκτυπωτών 3D, σε ό,τι οικοδόμησαν μέσα στον εικονικό κόσμο του Minecraft.

Το παιχνίδι αποτελεί σημαντικό εργαλείο στα χέρια των εκπαιδευτικών, καθώς μπορεί να εμπνεύσει τους μαθητές ή σπουδαστές να εμπλακούν με αντικείμενα που δεν τους ενδιέφεραν χωρίς να το αντιληφθούν, «αφού είναι πολύ απασχολημένοι με το να παίζουν», σημειώνει ο κ. Mills.

Σύμφωνα με έρευνα του S.R.I. International, ομάδας ειδικών σε θέματα τεχνολογίας της Silicon Valley, τα παιχνίδια μπορούν να αναπτύξουν τη γνωστική μάθηση κατά 12%, ενισχύοντας την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων και τις λειτουργίες της μνήμης.

Ο Eric Klorfer, καθηγητής στο Ινστιτούτο Τεχνολογίας της Μασαχουσέτης, αναφέρει πως ειδικά το Minecraft ενισχύει τις κατασκευαστικές δεξιότητες των μαθητών και την αντίληψη του χώρου, ενώ σύμφωνα με τη διδάκτορα του Τμήματος Επικοινωνίας, Μέσων και Πολιτισμού του Παντείου Πανεπιστημίου κ. Λήδα Τσενέ, αναπτύσσει «τη στρατηγική σκέψη, τη δημιουργικότητα και την ικανότητα της συνεργασίας».

Η δημιουργικότητα, η συνεργασία, η λήψη αποφάσεων, η καλλιέργεια ηγετικών δεξιοτήτων είναι μόνο λίγα από τα στοιχεία που καλλιεργούνται μέσω του παιχνιδιού. «Η ανάπτυξη του μηχανισμού της εμπιστοσύνης έρχεται να συμπληρώσει τον κύκλο των δεξιοτήτων που φαίνεται να ενισχύονται παίζοντας». Ένας «μαγικός κύκλος» σχέσεων εμπιστοσύνης μοιάζει να διαπλάθεται μέσα από τη δημιουργία παγκοσμίων κοινοτήτων από παίκτες.

ΤΕΛΟΣ ΜΗΝΥΜΑΤΟΣ