

ACTIVITÉ 1

Intéressé(e) par le texte ci-dessous et sensibilisé(e) par la lutte contre le gaspillage alimentaire, vous décidez de poster un article sur le www.courrierinternational.com/ dans lequel vous vous référez aux causes du gaspillage alimentaire et vous envisagez des solutions possibles.

350 mots environ. Signez votre texte A. Alexiou.



Le gouvernement veut diminuer le gaspillage alimentaire

Chaque Français jette entre 20 et 30 kilos de nourriture par an, un gaspillage que le gouvernement veut diviser par deux d'ici 2025.

Ce thème préoccupe une majorité de Français puisque 54% d'entre eux considèrent que la lutte contre le gaspillage est un acte important à faire au quotidien. Selon G. Garot, ministre délégué à l'agroalimentaire, il s'agit de plus « de s'engager concrètement contre les dérives de la société de surconsommation ».



Le plan, proposé par le gouvernement, comprend cinq actions destinées à « enclencher une dynamique » auprès de la grande distribution, des industriels, des associations et des consommateurs. Des opérations pilotes sont aussi menées dans des collèges en Dordogne (sud-ouest) pour que les élèves prennent « la juste portion ».

ATTENTION

- Écrire dans le cahier prévu pour cette épreuve.
- Essayer d'effectuer toutes les activités.
- Utiliser un stylo bleu ou noir.
- Durée de l'épreuve : 120 minutes.

ACTIVITÉ 2

Après avoir lu le texte ci-dessous, vous écrivez un article qui sera publié en ligne dans la *Revue de vulgarisation scientifique et technique, Athéna*. Cet article portera sur le jeu « Minecraft » et ses apports aux élèves. Vous puisez vos informations dans le texte suivant.

300 mots environ. Signez votre texte A. Alexiou.



The screenshot shows a web browser window displaying the website 'H KATHIMERINI GAMES'. The page features a navigation menu with categories like 'ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ', 'ΑΠΟΨΕΙΣ', 'ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ', 'ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ', 'ΠΡΟΣΩΠΑ', 'ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ', 'ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ', 'VIDEO', 'ΤΑΞΙΔΙΑ', 'ΓΥΝΑΙΚΑ', and 'ΕΡΕΥΝΗΤΕΣ'. Below the navigation, the article title 'Η Αρχαία Ελλάδα στο Minecraft' is prominently displayed. The article text discusses the game's popularity and its educational potential, mentioning the creators and the 'Rainbow Minecraft Server'. Two images are included: one showing a group of people in a computer lab, and another showing a Minecraft game scene with a character running in a blocky landscape.

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. Επινοήθηκε 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 Klopfer, 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