

Ημερίδα για την Παγκόσμια Ημέρα Ελληνικής Γλώσσας
Παρασκευή, 7 Φεβρουαρίου 2020, Αίθουσα Εκδηλώσεων Π.Ο.Ε.Δ.

Διαγωνισμός Ελληνικής Γλώσσας

A. Συμμετέχοντες/ουσες

Στον Διαγωνισμό μπορούν να συμμετάσχουν μαθητές/μαθήτριες **Γ΄ Γυμνασίου**.

Η συμμετοχή στον Διαγωνισμό είναι προαιρετική.

Κάθε σχολική μονάδα που επιθυμεί να συμμετάσχει στον Διαγωνισμό θα εκπροσωπηθεί από **δύο (2) μαθητές/μαθήτριες**.

Η δήλωση ενδιαφέροντος για τη συμμετοχή στον Διαγωνισμό θα γίνει με ευθύνη του/της Διευθυντή/Διευθύντριας του Γυμνασίου κατά την υποβολή της δήλωσης συμμετοχής των εκπαιδευτικών του Γυμνασίου **μέσω του λογαριασμού του σχολείου** στο διαδικτυακό περιβάλλον εγγραφών του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου. Λόγω του περιορισμένου χώρου, σε περίπτωση που κάποια σχολική μονάδα δηλώσει συμμετοχή στον Διαγωνισμό, δεν θα είναι δυνατόν να εκπροσωπηθεί στην Ημερίδα από άλλους/άλλες μαθητές/μαθήτριες πέραν των δύο που θα συμμετάσχουν στον Διαγωνισμό.

Στον Διαγωνισμό θα είναι δυνατόν να συμμετάσχουν **διμελείς ομάδες μόνο από δεκαπέντε (15) Γυμνάσια**. Συνεπώς, θα τηρηθεί σειρά προτεραιότητας με βάση την καταχώριση της δήλωσης ενδιαφέροντος.

B. Περιεχόμενο Διαγωνισμού

Ο Διαγωνισμός θα περιλαμβάνει ερωτήσεις για τους ακόλουθους τομείς. Για κάθε τομέα δίδεται ενδεικτική ερώτηση.

- **ορθογραφία**
Έστειλαν στους γονείς μου από το σχολείο.
Α. μήνυμα
Β. μύνημα
Γ. μύνυμα
Δ. μήνημα
- **ετυμολογία**
Ποια από τις παρακάτω λέξεις δεν είναι παράγωγο του ρήματος «βάλλω».
Α. βολή
Β. βαλτός
Γ. βάση
Δ. βολικός
- **γραμματική**
Ο καθηγητής ήταν υπέρ της ενημέρωσης του τετραδίου.
Α. συνεπή
Β. συνεπής
Γ. συνεπείς
Δ. συνεπούς

Το αυτοκίνητο από την πορεία του.

- A. παρεξέκλινε
- B. παρέκκλινε
- Γ. παράκλινε
- Δ. παρέκλινε

• **σύνταξη**

Σε ποια από τις πιο κάτω φράσεις γίνεται λανθασμένα η χρήση του «ό,τι»;

- A. Στη χώρα μας είσαι ό,τι δηλώσεις.
- B. Μου αγόρασε ό,τι του ζήτησα.
- Γ. Τα κατάφερε, παρά το γεγονός ό,τι δεν είχε διαβάσει.
- Δ. Αυτό το δώρο δεν είναι ό,τι κι ό,τι.

• **σημασίες λέξεων**

Ο αθυρόστομος άνθρωπος είναι ο

- A. αδέξιος
- B. ακούραστος
- Γ. λαίμαργος
- Δ. αυθάδης

• **αρχαιοελληνικές/λόγιες φράσεις – παροιμίες**

Είμαστε καλά,

- A. δόξα τον Θεό.
- B. δόξα τω Θεώ.
- Γ. δόξασι ο Θεός.
- Δ. δόξα ο Θεός.

• **σχήματα λόγου**

Σε ποια από τις πιο κάτω φράσεις η λέξη «πυξίδα» χρησιμοποιείται κυριολεκτικά;

- A. Η δράση του έγινε πυξίδα ελευθερίας για όλους τους λαούς.
- B. Τα διδάγματά του είναι πυξίδα στη ζωή μας.
- Γ. Δίχως πυξίδα χάθηκαν στα κύματα της θάλασσας.
- Δ. Προχωράμε με πυξίδα τη γνώση και το ένστικτό μας.

• **ξένες λέξεις που χρησιμοποιούνται στην καθημερινότητά μας**

Πώς θα πούμε στα ελληνικά την υπογραμμισμένη λέξη;

Μου έκανε εντύπωση το τρέντι ντύσιμό της.

- A. μοντέρνο
- B. επίσημο
- Γ. συντηρητικό
- Δ. ιδιόρρυθμο

• **κυπριακές λέξεις (σημασία, ετυμολογία)**

Τι σημαίνει το κυπριακό ρήμα «μόννω»;

- A. ορκίζομαι
- B. ζω μόνος
- Γ. πεισμώνω
- Δ. αρνούμαι

Γ. Τρόπος Διεξαγωγής

Οι μαθητές/μαθήτριες που θα διαγωνιστούν θα κάθονται σε ξεχωριστό χώρο στην αίθουσα (μακριά από τους/τις καθηγητές/καθηγήτριές τους και το υπόλοιπο κοινό). Η κάθε ομάδα θα έχει στη διάθεσή της ένα tablet με εγκατεστημένη την εφαρμογή **Kahoot**. Οι ερωτήσεις θα εκφωνούνται από τον/την παρουσιαστή/παρουσιάστρια και θα προβάλλονται στην κεντρική οθόνη. Η κάθε διμελής ομάδα θα επιλέγει την απάντηση που θέλει να δώσει, πατώντας το σχετικό κουμπί στο tablet. Οι ερωτήσεις θα είναι κοινές για όλους τους/τις συμμετέχοντες/συμμετέχουσες. Η κάθε ομάδα θα έχει το δικαίωμα να ζητήσει μία φορά τη βοήθεια του κοινού.

Στην κάθε ομάδα θα δοθεί ένα συγκεκριμένο όνομα από τους διοργανωτές βασισμένο στην ελληνική μυθολογία (π.χ. Δίας, Άρης, Αφροδίτη...). Με αυτό το όνομα θα καταχωριστεί η ομάδα στο παιχνίδι και αυτό το όνομα θα προβάλλεται στην κεντρική οθόνη, κατά την παρουσίαση της κατάταξης των ομάδων. Με αυτό τον τρόπο, δεν θα αποκαλύπτεται ποια ομάδα απαντά σωστά ή λανθασμένα. Θα αποκαλυφθούν τα πραγματικά ονόματα των συμμετεχόντων/συμμετεχουσών και των σχολείων τους, μόνο αν η ομάδα τους εξασφαλίσει μία από τις πέντε πρώτες θέσεις.

Σημειώνεται ότι πέρα από τη **σωστή απάντηση** συνυπολογίζεται και ο **χρόνος** που κάνουν οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες να απαντήσουν την κάθε ερώτηση. Δηλαδή, αν δύο ομάδες έχουν απαντήσει σωστά όλες τις ερωτήσεις, νικήτρια θα αναδειχθεί η ομάδα που θα έχει απαντήσει πιο γρήγορα.

Οι μαθητές/μαθήτριες που θα συμμετάσχουν μπορούν να εξοικειωθούν με το περιβάλλον του παιχνιδιού, απαντώντας τις ενδεικτικές ερωτήσεις εδώ: <https://kahoot.it/challenge/0553506>

Δ. Νικητές/Νικήτριες

Στο παιχνίδι θα αναδειχθεί νικήτρια η διμελής ομάδα που θα έχει συγκεντρώσει την υψηλότερη βαθμολογία. Η ομάδα αυτή θα κερδίσει ένα **ταξίδι στο Στρασβούργο στο πλαίσιο του εκπαιδευτικού προγράμματος EUROSCOLA**.