

LEVEL C (C1 & C2)

2021 B

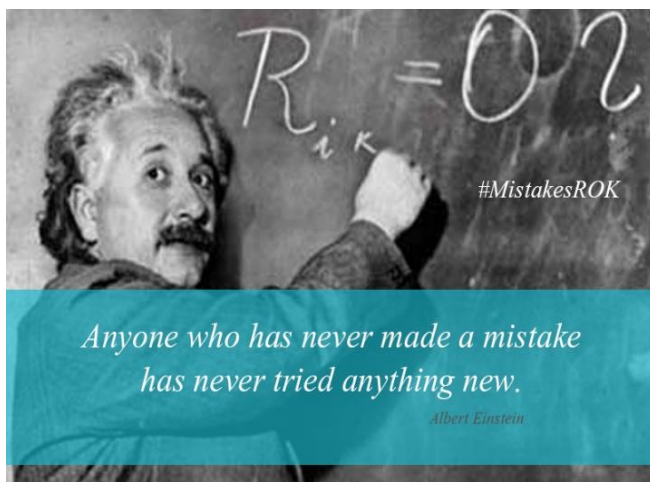
MODULE 2 Writing and mediation

ACTIVITY 1

Using some of the ideas below, write **an article** for your **ADVICE blog** (about 300 words). In your text:

- Narrate** a personal experience about a time when you were wrong about something but did not admit it and explain why (about 150 words).
- Explain** why such experiences are common and **give advice** to your readers on the importance of 'owning their errors' (about 150 words).

“The biggest mistake is to be afraid of making mistakes!”



The reason it's hard to acknowledge that we're wrong is that we can never be 100% honest about ourselves. Try as we might, we're the centre of our world, and it is impossible to be entirely objective. On the contrary, we have a 'cognitive blind spot' – a part of our mind looking after us, sheltering our ego and always attempting to rationalize why we made a mistake: 'It wasn't our fault'; 'we didn't have any other choice'; 'someone or something made us do it'; All these excuses sound familiar, right? It's so hard to admit to ourselves, but especially to others, that we were wrong!

However, refusing to acknowledge a bad call, not accepting responsibility for an error, or trying to shift the blame to someone else are all inevitably going to be harmful to our relationship with others. So, let's begin thinking about the positive side of owning our errors!

When we admit liability and accept that an error has happened because of us, we've already taken the first step to putting it right and there are many plus points in the process taking ownership of our errors. First of all, we learn from our errors; when we recognise that we were wrong, we allow ourselves to experience a setback, and that gives us time to start thinking about what went wrong and what we can do better next time. Secondly, our self-awareness may be improved. When we accept that we made a poor decision, we begin to understand ourselves better; to realise that, perhaps, it was our emotions rather than reason that influenced our decision-making, that other priorities clouded our thinking; that we lost sight of the big picture and so on.

All of the scenarios just mentioned are normal human reactions. However, once we understand why we made the error, we'll be in a far stronger position to admit our mistakes to ourselves and especially to others in the future. But that's easier said than done because we're afraid that others will think poorly of us, that they won't trust us anymore, that the consequences for our (professional or personal) relationship will be damaging. But what's important to understand is that being able to take control of a problem and claiming the blame is a way of establishing a foundation for constructive relationships. The kind of person who can own up to their mistakes is the kind of person we all want to have in our lives. They are trustworthy, humble, and honest.

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

Imagine you are an advice columnist for the parent.co. website. Using information from the article below, write a **response letter** (about 300 words) to William Hoffner, to be posted on <https://www.parent.com/>. Mr Hoffner has asked for your **advice** concerning his 12-year-old son Eric who spends all his free time on video games. Eric doesn't read, doesn't go out to play, doesn't hang out with other kids. So, both William and his wife, Eric's mom, are very worried.

- a) In the first part of your letter **argue** that there's no use trying to stop Eric from gaming, and explain why young people get hooked on video games (about 150 words),
- b) In the second part of your letter **suggest** that both he and his wife should try to understand what video games can offer and give them advice on how they should handle the situation with their son (about 150 words).

Η βιομηχανία ηλεκτρονικών παιχνιδιών σαρώνει...



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 «τριδιάστατου 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.

Το YouTube και οι πλατφόρμες των παικτών

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