

**ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΠΑΤΡΩΝ-
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΑΜΑΛΙΑΔΟΣ**

ΣΧΟΛΗ: ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ

**ΤΜΗΜΑ: ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΣΤΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗ
ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ**

**ΘΕΜΑ: Μελέτη-Σύγκριση και Αξιολόγηση των πιο
διαδεδομένων πλατφορμών κοινωνικής δικτύωσης
και πως μπορούν να αξιοποιηθούν στην Ελληνική
εκπαίδευση.**

**SUBJECT: Design-Comparison and Evaluation of the
most popular social network platforms and how these
can be used in Greek education**

Σπουδαστές: Δούρης Νικόλαος – Λαβίδας Χαράλαμπος

Επιβλέπουσα καθηγήτρια: Πλέσσας Αθανάσιος

ΑΜΑΛΙΑΔΑ 2011

Πίνακας Περιεχομένων

| | |
|---|-----------|
| Πίνακας Εικόνων | 3 |
| Πίνακας Πινάκων | 3 |
| Περίληψη | 4 |
| Abstract | 4 |
| Εισαγωγή | 5 |
| Κεφάλαιο 1 : Η εξέλιξη του διαδικτύου | 6 |
| 1.1 Ορισμός του διαδικτύου..... | 6 |
| 1.2 Ιστορική αναδρομή διαδικτύου | 6 |
| 1.3 Χρήση του διαδικτύου από τα παιδιά | 10 |
| 1.4 Στατιστικά στοιχεία για τη χρήση του διαδικτύου από τα παιδιά | 16 |
| Κεφάλαιο 2 : Πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης | 19 |
| 2.1 Ορισμός κοινωνικής δικτύωσης..... | 19 |
| 2.2 Πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης | 22 |
| 2.2.1 <i>Ιστορική αναδρομή πλατφορμών κοινωνικής δικτύωσης</i> | 25 |
| 2.2.2 <i>Η τεχνολογία WEB 2.0</i> | 26 |
| 2.2.3 <i>Τα είδη των πλατφορμών κοινωνικής δικτύωσης</i> | 27 |
| Κεφάλαιο 3: Πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης και εκπαίδευση | 38 |
| 3.1 Η πλατφόρμα Ning..... | 38 |
| 3.2 Η πλατφόρμα Elgg | 42 |
| 3.3 Η πλατφόρμα Vimeo | 43 |
| 3.4 Η πλατφόρμα E Twinning..... | 45 |
| 3.4.1 <i>Σχεδιασμός και οργάνωση μιας αδελφοποίησης</i> | 47 |
| 3.4.2 <i>Εργαλεία Αδελφοποίησης</i> | 50 |
| 3.5 Σύγκριση των πλατφόρμων κοινωνικής δικτύωσης στην Ελλάδα..... | 54 |
| Κεφάλαιο 4 : Ελληνική εκπαίδευση και διαδίκτυο | 56 |
| 4.1 Ιστορική αναδρομή των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση..... | 56 |
| 4.2 Στάσεις εκπαιδευτικών απέναντι στις νέες τεχνολογίες..... | 57 |
| 4.3 Ο ρόλος του διαδικτύου στην εκπαίδευση | 62 |
| Κεφάλαιο 5 : Πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης στην ελληνική εκπαίδευση | 69 |
| 5.1 Η Logo στην εκπαίδευση: Μια κοινότητα πρακτικής και μάθησης»..... | 69 |
| 5.2 Το facebook στην εκπαίδευση | 72 |
| 5.3 Το SocialGo στην εκπαίδευση..... | 74 |
| 5.4 Δίκτυο Σχολικής Καινοτομίας (ΔΣΚ)..... | 77 |
| 5.5 Ψηφιακό σχολείο..... | 79 |
| 5.6 Παιδαγωγική αξιοποίηση των πλατφόρμων κοινωνικής δικτύωσης στην ελληνική εκπαίδευση | 83 |
| 5.7 Σχετικές έρευνες για την αξιοποίηση των κοινωνικών δικτύων στην εκπαίδευση | 85 |
| Επίλογος | 88 |
| Βιβλιογραφία | 91 |

Πίνακας Εικόνων

| | |
|--|----|
| Εικόνα 2-1 Facebook | 27 |
| Εικόνα 2-2 MySpace | 29 |
| Εικόνα 2-3 Twitter | 31 |
| Εικόνα 2-4 YouTube | 34 |
| Εικόνα 3-1 Ning | 38 |
| Εικόνα 3-2 Διδάσκοντας Φυσικές Επιστήμες | 39 |
| Εικόνα 3-3 Υλικό Φυσικής και Χημείας | 40 |
| Εικόνα 3-4 Μαθαίνοντας Φυσική στο 8 ^ο | 41 |
| Εικόνα 3-5 Adult Educators GR | 42 |
| Εικόνα 3-6 Elgg | 42 |
| Εικόνα 3-7 E Twinning | 45 |
| Εικόνα 4-1 Λογισμικό υποστήριξης πληροφορικής Γυμνασίου. Αρχική Οθόνη | 65 |
| Εικόνα 4-2 Η κεντρική οθόνη του λογισμικού υποστήριξης Βιολογίας του Γυμνασίου | 66 |
| Εικόνα 4-3 Αρχική σελίδα Εφαρμογής λογισμικού υποστήριξης της Ιστορίας στο Γυμνάσιο | 66 |
| Εικόνα 4-4 Χάρτης Πλοήγησης εφαρμογής λογισμικού υποστήριξης ιστορίας στο Γυμνάσιο | 67 |
| Εικόνα 4-5 Δείγμα εκπαιδευτικού λογισμικού με θέμα την Ιστορία... .. | 67 |
| Εικόνα 5-1 «Η Logo στην εκπαίδευση: Μια κοινότητα πρακτικής και μάθησης» | 70 |
| Εικόνα 5-2 Το Facebook στην εκπαίδευση | 73 |
| Εικόνα 5-3 Το SocialGo στην εκπαίδευση | 75 |

Πίνακας Πινάκων

| | |
|--|----|
| Πίνακας 2-1 Δημοφιλέστερες πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης..... | 36 |
| Πίνακας 3-1 Σύγκριση των πλατφόρμων κοινωνικής δικτύωσης στην Ελλάδα..... | 54 |
| Πίνακας 4-1 Εκπαιδευτικό λογισμικό για μαθήματα Γυμνασίου..... | 63 |

Περίληψη

Η παρούσα εργασία μελέτησε, σύγκρινε και αξιολόγησε, τις πιο διαδεδομένες πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης, αλλά και τον τρόπο με τον οποίο αυτές αξιολογούνται στην ελληνική εκπαίδευση. Η μεθοδολογία της εργασίας στηρίχθηκε στη συλλογή δευτερογενών δεδομένων, τα οποία συλλέχθηκαν μέσα από βιβλία άρθρα σε περιοδικά αλλά και μέσα από επίσημους διαδικτυακούς τόπους. Το βασικό συμπέρασμα της εργασίας είναι ότι οι πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης προσδίδουν στο μάθημα χαρακτήρα παιχνιδιού, με στόχο τα παιδιά να το απολαύσουν όπως και μια διασκεδαστική δραστηριότητα. Στο σχολείο του μέλλοντος, ο υπολογιστής και το Internet πρέπει να είναι τα μέσα με τα οποία ο δάσκαλος θα οδηγεί τους μαθητές του να επιτύχουν τους μαθησιακούς τους στόχους.

Abstract

The present work studied, compared and evaluated, the most widely used social network platforms. Moreover analyzed the way, in which these social network platforms are evaluated in Greek education. The methodology of work based on the collection of secondary data, through books, articles in magazines and through official websites. The main conclusion of the paper is that children enjoy the courses which are based on social network platforms, as a fun activity. The school of tomorrow, the computer and the Internet should be the means by which the teacher leads the students to achieve their learning goals.

Εισαγωγή

Η παρούσα εργασία έχει στόχο να μελετήσει, να συγκρίνει και να αξιολογήσει τις πιο διαδεδομένες πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης, αλλά και τον τρόπο με τον οποίο αυτές αξιολογούνται στην ελληνική εκπαίδευση. Η μεθοδολογία της εργασίας στηρίζεται στη συλλογή δευτερογενών δεδομένων, τα οποία συλλέχθηκαν μέσα από βιβλία άρθρα σε περιοδικά αλλά και μέσα από επίσημους διαδικτυακούς τόπους. Η εργασία ολοκληρώνεται μέσα από πέντε κεφάλαια.

Το πρώτο κεφάλαιο μελετά την εξέλιξη του διαδικτύου, αποσαφηνίζοντάς το εννοιολογικά, παρουσιάζοντας μια σύντομη ιστορική αναδρομή του και αναλύοντας τη χρήση του από τα παιδιά.

Το δεύτερο κεφάλαιο αναλύει τις πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης, καθορίζοντας την έννοιά τους, επιχειρώντας μια ιστορική αναδρομή και παρουσιάζοντας τα είδη των πλατφορμών κοινωνικής δικτύωσης.

Το τρίτο κεφάλαιο εστιάζει στις πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης στην εκπαίδευση και συγκεκριμένα στην πλατφόρμα Ning, Elgg, Vimeo και E Twinning.

Το τέταρτο κεφάλαιο μελετά το διαδίκτυο στην ελληνική εκπαίδευση κάνοντας μια ιστορική αναδρομή των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση και παρουσιάζοντας τις στάσεις των εκπαιδευτικών απέναντι στις νέες τεχνολογίες και το ρόλο του διαδικτύου στην εκπαίδευση.

Το πέμπτο και τελευταίο κεφάλαιο μελετά τις πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης στην ελληνική εκπαίδευση και συγκεκριμένα τη Logo στην εκπαίδευση: «Μια κοινότητα πρακτικής και μάθησης», το facebook στην εκπαίδευση και τέλος την παιδαγωγική αξιοποίηση των πλατφορμών κοινωνικής δικτύωσης στην ελληνική εκπαίδευση.

Στο τέλος της εργασίας συνοψίζονται τα τελικά μας συμπεράσματα.

Κεφάλαιο 1 : Η εξέλιξη του διαδικτύου

1.1 Ορισμός του διαδικτύου

Το διαδίκτυο αποτελεί ένα από τα πιο διαδεδομένα μέσα επικοινωνίας, ανταλλαγής και εύρεσης πληροφοριών αλλά και χώρο εργασίας για ομάδες ατόμων και επιχειρήσεις. Τα δίκτυα των υπολογιστών αποτελούν το μέσο επικοινωνίας για τη μεταφορά πληροφοριών σε ψηφιακή μορφή μεταξύ διαφορετικών υπολογιστών. Η ψηφιακή πληροφορία δεν είναι τίποτε άλλο παρά ένα σύνολο από μεγάλες αλυσίδες αποτελούμενες από μονάδες και μηδενικά. Το φυσικό πάλι μέσο μεταφοράς της πληροφορίας μπορεί να είναι σύρματα, οπτικές ίνες ή κι ασύρματες διασυνδέσεις. Ο όρος διαδίκτυο και ευρέως διαδεδομένος με την αγγλική ορολογία *internet*, αναφέρεται για να περιγράψει ένα παγκόσμιο δίκτυο, το οποίο συνενώνει ένα μεγάλο αριθμό δικτύων μικρότερης κλίμακας διασκορπισμένων σε κάθε σχεδόν γωνιά της υφελίου παρέχοντας πληροφορίες στους χρήστες. Η σημερινή γνωστή του μορφή απέχει κατά πολύ από την αρχική ιδέα δημιουργίας του.

1.2 Ιστορική αναδρομή διαδικτύου

Το διαδίκτυο ξεκίνησε ως ιδέα δημιουργίας διαδικτύου στα μέσα της δεκαετίας του 1960. Κατά τις δεκαετίες του '50 και '60 ο Ψυχρός Πόλεμος βρισκόταν στο αποκορύφωμα του και οι Ηνωμένες Πολιτείες βρισκόταν σε συνεχή στρατιωτικό και τεχνολογικό ανταγωνισμό με το αντίπαλο δέος, τη Σοβιετική Ένωση. Το 1955 ο Αμερικανός Πρόεδρος *Eisenhower* ανακοίνωσε την πρόθεση του να θέσει σε τροχιά γύρω από τη γη ένα μικρό δορυφόρο, δίνοντας το σύνθημα για την κατάκτηση του διαστήματος. Η κούρσα αυτή τερματίστηκε δύο χρόνια αργότερα, όταν η Σοβιετική Ένωση ξεκίνησε το δορυφόρο Σπυτνικ1 στις 4 Οκτωβρίου 1957. Το πλήγμα που δέχθηκε το γόητρο των Η.Π.Α ήταν τόσο ισχυρό ώστε για πρώτη φορά μετά τη ρίψη της πρώτης ατομικής βόμβας η χώρα ένωσε τρωτή. Η κυβέρνηση των Η.Π.Α. ήταν ανήσυχη ότι οι Ρώσοι θα δημιουργούσαν όπλα υψηλής τεχνολογίας που θα απειλούσαν την ασφάλεια των Ηνωμένων Πολιτειών. Θέλοντας λοιπόν να προστατευτούν από μια πιθανή πυρηνική επίθεση των Ρώσων στρέφονται προς την τεχνολογία και σχεδόν αμέσως το Υπουργείο Άμυνας ιδρύει την υπηρεσία προηγμένων αμυντικών ερευνών ARPA (*Advanced Research Project Agency*).

Αποστολή της συγκεκριμένης υπηρεσίας ήταν να βοηθήσει τις στρατιωτικές δυνάμεις των Η.Π.Α να αναπτυχθούν τεχνολογικά και να δημιουργηθεί ένα δίκτυο επικοινωνίας το οποίο θα μπορούσε να επιβιώσει σε μια ενδεχόμενη πυρηνική επίθεση. Το αρχικό θεωρητικό υπόβαθρο δόθηκε από τον *Τζ.Λικκλαίντερ (J.C.R. Licklider)* που ανέφερε σε συγγράμματά του το "γαλαξιακό δίκτυο". Η θεωρία αυτή υποστήριζε την ύπαρξη ενός δικτύου υπολογιστών που θα ήταν συνδεδεμένοι μεταξύ τους και θα μπορούσαν οι άνθρωποι να ανταλλάσσουν γρήγορα πληροφορίες και προγράμματα από οποιαδήποτε γεωγραφική περιοχή.

Το επόμενο θέμα που προέκυπτε ήταν ότι το δίκτυο αυτό θα έπρεπε να ήταν αποκεντρωμένο έτσι ώστε ακόμα κι αν κάποιος κόμβος του δεχόταν επίθεση να υπήρχε δίοδος επικοινωνίας για τους υπόλοιπους υπολογιστές. Τη λύση σε αυτό έδωσε ο *Πόλ Μπάραν (Paul Baran)* με τον σχεδιασμό ενός κατακεντρωμένου δικτύου επικοινωνίας που χρησιμοποιούσε την ψηφιακή τεχνολογία. Πολύ σημαντικό ρόλο έπαιξε και η θεωρία ανταλλαγής πακέτων του *Λέοναρντ Κλείνροκ (Leonard Kleinrock)*, που υποστήριζε ότι πακέτα πληροφοριών που θα περιείχαν την προέλευση και τον προορισμό τους μπορούσαν να σταλούν από έναν υπολογιστή σε έναν άλλο. Στηριζόμενο λοιπόν σε αυτές τις τρεις θεωρίες δημιουργήθηκε το πρώτο είδος διαδικτύου γνωστό ως *ARPANET*. Το δίκτυο *ARPANET* γεννιέται το 1969 με πόρους του προγράμματος *ARPA (Advanced Research Project Agency)* του Υπουργείου Άμυνας, με σκοπό να συνδέσει το Υπουργείο με στρατιωτικούς ερευνητικούς οργανισμούς και να αποτελέσει ένα πείραμα για τη μελέτη της αξιόπιστης λειτουργίας των δικτύων. Εγκαταστάθηκε και λειτούργησε για πρώτη φορά με 4 κόμβους μέσω των οποίων συνδέονται 4 μίνι υπολογιστές. Η ταχύτητα του δικτύου έφθανε τα 50Kbps και έτσι επιτεύχθηκε η πρώτη dual-up σύνδεση μέσω γραμμών τηλεφώνου. Μέχρι το 1972 οι συνδεδεμένοι στο *ARPANET* υπολογιστές έχουν φτάσει τους 23, οπότε και εφαρμόζεται για πρώτη φορά το σύστημα διαχείρισης ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (e-mail). Παράλληλα δημιουργήθηκαν και άλλα δίκτυα, που χρησιμοποιούσαν διαφορετικές μεθόδους και τεχνικές τα οποία συνδέονταν με το *ARPANET*. Το πρωτόκολλο που χρησιμοποιούσε το *ARPANET* ήταν το *NCP (Network Control Protocol)*, το οποίο, όμως, είχε το μειονέκτημα ότι λειτουργούσε μόνο για συγκεκριμένους τύπους υπολογιστών και αυτό ήταν ένα πρόβλημα. Για το λόγο αυτό στις αρχές του 1970 δημιουργήθηκε η ανάγκη για ένα πρωτόκολλο που θα ένωνε όλα τα δίκτυα που είχαν δημιουργηθεί μέχρι τότε.

Το 1973, ξεκινά ένα νέο ερευνητικό πρόγραμμα που ονομάζεται Πρόγραμμα Διαδικτύωσης προκειμένου να ξεπεραστούν οι διαφορετικοί τρόποι που χρησιμοποιεί κάθε δίκτυο για να διακινεί τα δεδομένα του. Στόχος είναι η διασύνδεση πιθανώς ανόμοιων δικτύων και η ομοιόμορφη διακίνηση δεδομένων από το ένα δίκτυο στο άλλο. Διαφορετικά δίκτυα που χρησιμοποιούν το κοινό πρωτόκολλο *IP* μπορούν να συνδέονται και να αποτελούν ένα διαδίκτυο. Το 1974 λοιπόν, δημοσιεύεται η μελέτη των *Vint Cerf* και *Bob Kahn* από την οποία προέκυψε το πρωτόκολλο *TCP (Transmission Control Protocol)* που αργότερα το 1978 έγινε *TCP/IP*, προστέθηκε δηλαδή το *Internet Protocol (IP)*, και τελικά το 1983 έγινε το μοναδικό πρωτόκολλο που ακολουθούσε το *ARPANET* το οποίο αναγνωρίζεται ως πρότυπο και από το Υπουργείο Άμυνας των ΗΠΑ. Η έκδοση του λειτουργικού συστήματος *Berkeley UNIX* το οποίο περιλαμβάνει το *TCP/IP* συντελεί στη γρήγορη εξάπλωση της διαδικτύωσης των υπολογιστών. Εκατοντάδες Πανεπιστήμια συνδέουν τους υπολογιστές τους στο *ARPANET*, το οποίο επιβαρύνεται πολύ και το 1983, χωρίζεται σε δύο τμήματα: στο *MILNET* και στο νέο *ARPANET*. Το *MILNET* του Άγγλου *Military Network* ήταν ένα καθαρά στρατιωτικό δίκτυο και το *ARPANET* που εξελίχθηκε σε πολιτικό δίκτυο. Καθώς το *ARPANET* μετατρέπεται σε δίκτυο για τους πολίτες ονομαστικέ *Internet*. Το 1984 υλοποιείται το πρώτο *DNS (Domain Name System)* σύστημα στο οποίο καταγράφονται 1000 κεντρικοί κόμβοι και οι υπολογιστές του διαδικτύου πλέον αναγνωρίζονται από διευθύνσεις κωδικοποιημένων αριθμών. Το 1985, το *National Science Foundation (NSF)* δημιουργεί ένα δικό του γρήγορο δίκτυο, το *NSFNET* χρησιμοποιώντας το πρωτόκολλο *TCP/IP*, προκειμένου να συνδέσει πέντε κέντρα υπερ-υπολογιστών μεταξύ τους και με την υπόλοιπη επιστημονική κοινότητα. Το άνοιγμα των χρήσεων των υπερυπολογιστών στην ευρύτερη ακαδημαϊκή κοινότητα έγινε από το NSF μόνο σε πέντε κέντρα, γιατί τα σχετικά έξοδα ήταν τεράστια. Ένα ακόμα σημαντικό βήμα στην ανάπτυξη του Διαδικτύου έκανε το Εθνικό Ίδρυμα Επιστημών των ΗΠΑ, το οποίο δημιούργησε την πρώτη διαδικτυακή πανεπιστημιακή ραχοκοκκαλιά (*backbone*), το *NFSNET* το 1986. Ακολούθησε η ενσωμάτωση άλλων σημαντικών δικτύων, όπως το *USENET*, το *FIDONET* και το *BITNET*.

Ο όρος Διαδίκτυο/Ίντερνετ ξεκίνησε να χρησιμοποιείται ευρέως την εποχή που συνδέθηκε το *ARPANET* με το *NFSNET* και Ίντερνετ σήμαινε οποιοδήποτε δίκτυο χρησιμοποιούσε *TCP/IP*. Στα τέλη της δεκαετίας του '80, όλο και

περισσότερες χώρες συνδέονται στο NSFNET (Καναδάς, Γαλλία, Σουηδία, Αυστραλία, Γερμανία, Ιταλία, κ.α.). Χιλιάδες πανεπιστήμια και οργανισμοί δημιουργούν τα δικά τους δίκτυα και τα συνδέουν πάνω στο παγκόσμιο αυτό δίκτυο το οποίο αρχίζει να γίνεται γνωστό σαν *INTERNET* και να εξαπλώνεται με τρομερούς ρυθμούς σε ολόκληρο τον κόσμο. Η μεγάλη άνθιση του Διαδικτύου όμως, ξεκίνησε με την εφαρμογή της υπηρεσίας του Παγκόσμιου Ιστού από τον Tim Berners Lee στο ερευνητικό ίδρυμα *CERN* το 1989, ο οποίος δημιούργησε στην ουσία την πλατφόρμα, που κάνει εύκολη την πρόσβαση στο Ίντερνετ, ακόμα και στη μορφή που είναι γνωστό σήμερα. Το 1990, ο *Tim Berners Lee* ανέπτυξε τη γλώσσα *HTML*, η οποία βασίζεται στο *hypertext* και σχεδίασε τον παγκόσμιο ιστό (*World Wide Web*). Ο *Berners Lee* χάρισε στο δίκτυο τη σημερινή του μορφή και άνοιξε το δρόμο για τη μαζική παγκόσμια χρήση του. Το 1990, το *ARPANET* πλέον καταργείται. Όλο και περισσότερες χώρες συνδέονται στο *NSFNET*, μεταξύ των οποίων και η Ελλάδα το 1990.

Το 1993, το εργαστήριο *CERN* στην Ελβετία παρουσιάζει το *World Wide Web* (*WWW*) (Παγκόσμιο Ιστό) που αναπτύχθηκε από τον Tim Berners-Lee. Πρόκειται για ένα σύστημα διασύνδεσης πληροφοριών σε μορφή πολυμέσων (*multimedia*) που βρίσκονται αποθηκευμένες σε χιλιάδες υπολογιστές του *Internet* σε ολόκληρο τον κόσμο και παρουσιάσής τους σε ηλεκτρονικές σελίδες, στις οποίες μπορεί να περιηγηθεί κανείς χρησιμοποιώντας το ποντίκι. Το γραφικό αυτό περιβάλλον έκανε την εξερεύνηση του *Internet* προσιτή στον απλό χρήστη. Παράλληλα, εμφανίζονται στο *Internet* διάφορα εμπορικά δίκτυα που ανήκουν σε εταιρίες παροχής υπηρεσιών *Internet* (*Internet Service Providers - ISP*) και προσφέρουν πρόσβαση στο *Internet* για όλους. Οποιοσδήποτε διαθέτει *PC* και *modem* μπορεί να συνδεθεί με το *Internet* σε τιμές που μειώνονται διαρκώς. Το 1995, το *NSFNET* καταργείται πλέον επίσημα και το φορτίο του μεταφέρεται σε εμπορικά δίκτυα. Η ανακάλυψη του *WWW* σε συνδυασμό με την ευκολία απόκτησης πρόσβασης στο *Internet* προσέλκυσε έναν μεγάλο αριθμό καινούργιων χρηστών και έφερε την “έκρηξη” που παρακολουθούμε τα τελευταία χρόνια.

Καθ’ όλη τη δεκαετία του 1990 το Διαδίκτυο αυξήθηκε από περίπου 300.000 κεντρικούς υπολογιστές σε εκατοντάδες εκατομμύρια υπολογίζει σε όλο τον κόσμο. Για να φτάσουμε στη μετάβαση από το *Web1* στο *Web2* και τη κοινωνική δικτύωση χαρακτηριστικό της οποίας είναι ότι η ανάπτυξή της δεν ήταν προϊόν κάποιας

εταιρείας αλλά προϊόν το οποίο ξεκίνησε από τους ίδιους τους χρήστες από μια ομάδα φοιτητών του *Harvard* οι οποίοι ήθελαν να συνομιλούν και να ανταλλάσσουν σημειώσεις μεταξύ τους. Ο όρος Web 2.0, χρησιμοποιείται για να περιγράψει τη νέα «έκδοση» του Παγκόσμιου Ιστού η οποία βασίζεται στην όλο και μεγαλύτερη δυνατότητα που παρέχεται στους χρήστες του διαδικτύου να συμμετέχουν ως «παραγωγοί» (σε αντίθεση με τους «καταναλωτές») πληροφορίας και να συνεργάζονται μεταξύ τους. Με τον όρο αυτό υπονοείται μια δυναμική διαδικτυακή πλατφόρμα στην οποία μπορούν να αλληλεπιδρούν χρήστες χωρίς εξειδικευμένες γνώσεις σε θέματα υπολογιστών και δικτύων. Η ανάπτυξη ψηφιακών κοινωνικών δικτύων είναι αποτέλεσμα των νέων δυνατοτήτων που παρέχει το Web 2.0. Αποτελούν ίσως την πλέον μαζική εφαρμογή της νέας ιδέας στην οποία μας εισάγει το Web 2.0 και έχουν τύχει ευρείας αποδοχής στις μέρες μας, σε όλα τα κοινωνικά και ηλικιακά στρώματα της κοινωνίας.

1.3 Χρήση του διαδικτύου από τα παιδιά

Το διαδίκτυο πρόσφερε μεγαλύτερη πρόσβαση σε υλικό, σε ανθρώπους και σε μαθησιακά περιβάλλοντα. Επέτρεψε μεγαλύτερη δυνατότητα παγκόσμιας μετάδοσης και διάδοσης πληροφοριών και ανέπτυξε περισσότερο τη συνεργασία και την επικοινωνία ανάμεσα σε ανθρώπους και υπολογιστές ανεξαρτήτως γεωγραφικής τοποθέτησης ή χρόνου.¹

Το διαδίκτυο σήμερα αποτελεί μία από τις πιο νέες και δυναμικές εφαρμογές της νέας τεχνολογίας στη καθημερινότητα μας. Σαν διαδικασία το διαδίκτυο, δεν είναι κάτι που έχει μία αποσαφηνισμένη δομή και λειτουργία, αλλά αποτελείται από μία συλλογή υπηρεσιών και ηλεκτρονικών διασυνδέσεων που αλληλεπιδρούν η μία πάνω στην άλλη, δημιουργώντας το σημερινό, ραγδαία εξελισσόμενο αποτέλεσμα.

Είναι ιδιαίτερα δύσκολο λόγω της ιδιομορφίας της φύσης του να υπάρχει ένας αποσαφηνισμένος ορισμός του διαδικτύου ή μία ξεκάθαρη πρόβλεψη για την εξέλιξη

¹ Σαλώμη Παπαδήμα-Σοφοκλέους «Εκπαίδευση του μέλλοντος και γλωσσική διδασκαλία: Νέες τεχνολογίες και νέα μαθησιακά περιβάλλοντα για μία γλωσσική διδασκαλία του μέλλοντος» στο «Εκπαιδευτικές καινοτομίες για το σχολείο του μέλλοντος», τόμος Α, επιμέλεια Π. Αγγελίδης-Γ. Μαυροειδής, Εκδόσεις Τυπωθήτω, Αθήνα 2004, σελ.195.

του, τους περαιτέρω τρόπους χρήσης τους καθώς και τις τυχόν επιπτώσεις ή ωφέλειες που μπορεί να έχει.²

Ενσωματώνοντας πολλά από τα παλαιότερα μέσα, το διαδίκτυο ως επικοινωνιακό μέσο ανατρέπει το παλαιότερο επικοινωνιακό κατεστημένο και επιτρέπει στον μέχρι σήμερα δέκτη να έχει και το ρόλο του παραγωγού και του διανομέα, κάτι που οι παλαιότερες κοινωνικές, πολιτικές και οικονομικές δομές δεν του επέτρεπαν. Για παράδειγμα, αν κάποιος έχει συγγράψει κάτι και επιθυμεί να δημοσιεύσει το έργο του, μέχρι σήμερα υπήρχαν συγκεκριμένοι τρόποι για να το κάνει. Αυτό ανατρέπει με το διαδίκτυο αφού το έργο του όχι μόνο μπορεί να δημοσιευτεί αλλά να έχει αναγνώστες και από απομακρυσμένες γεωγραφικές περιοχές, κάτι που οι παραδοσιακοί τρόποι μέχρι τώρα πιθανόν να μην του το επέτρεπαν.³

Η διάδοση και η εδραίωση του διαδικτύου είναι τόσο μεγάλη σήμερα που άρχισε να αξιοποιείται και παιδαγωγικά. Ο λόγος που το διαδίκτυο άρχισε να έχει και παιδαγωγική χρήση είναι το γεγονός ότι μέσω αυτού υπάρχει η ικανότητα αναζήτησης και παροχής στο παιδί μεγάλης ποσότητας πληροφοριών για οποιοδήποτε θέμα μπορούμε να φανταστούμε, οποιαδήποτε στιγμή και σε όποιο γεωγραφικό σημείο και αν βρίσκεται. Επίσης, του παρέχει τη δυνατότητα επικοινωνίας και συνεργασίας με άλλα άτομα, πάλι ανεξαρτήτως χώρου και χρόνου.⁴

Πιο συγκεκριμένα, το παιδί μέσω του διαδικτύου μπορεί να έχει πρόσβαση για την απόκτηση πληροφοριών και δεδομένων σε:

- Τράπεζες πληροφοριών
- Βιβλιοθήκες, μουσεία, εκθεσιακούς χώρους, ζωολογικούς κήπους, και ότι άλλο ίδρυμα βρίσκεται online
- Έγγραφα δημόσιων οργανισμών
- Άρθρα περιοδικών και εφημερίδων

² Ελένη Ντρενογιάννη «Παιδαγωγική Αξιοποίηση των υπηρεσιών του Internet» στο <http://www.auth.gr/virtualschool/2.2-3/Praxis/DrenoyanniCyberPedagogy.html>

³ Ντένις ΜακΚουέιλ «Η θεωρία της μαζικής επικοινωνίας για τον 21^ο αιώνα», Εκδόσεις Καστανιώτη, Αθήνα 2003, σελ.147-148.

⁴ Ελένη Ντρενογιάννη «Παιδαγωγική Αξιοποίηση των υπηρεσιών του Internet» στο <http://www.auth.gr/virtualschool/2.2-3/Praxis/DrenoyanniCyberPedagogy.html>

- Επιστημονικά δεδομένα κάθε μορφής⁵

Εκτός όμως από την εύρεση πληροφοριών και δεδομένων, το παιδί μέσω του διαδικτύου μπορεί να κάνει χρήση:

- Διδακτικού υλικού και προγραμμάτων που βρίσκονται online
- Παρουσιάσεων και προσομοιώσεων φαινομένων, καταστάσεων, λειτουργιών και γεγονότων
- Παιχνιδιών, είτε εκπαιδευτικού είτε ψυχαγωγικού περιεχομένου
- Δραστηριοτήτων που θα του επιτρέψουν να εξασκήσει τις βασικές του δεξιότητες
- Δραστηριοτήτων που συμβάλλουν στην επικοινωνία του και ευνοούν τις αλληλεπιδράσεις με άλλα άτομα όπως online συγγραφή άρθρων και ιστοριών, κ.α.⁶

Εκτός από την εύρεση πληροφοριών και δεδομένων, το διαδίκτυο παρέχει στο παιδί τη δυνατότητα να αποθηκεύσει το υλικό που του χρειάζεται ή το ενδιαφέρει και να το χρησιμοποιήσει όποτε θεωρεί ότι το χρειάζεται.

Τα παραπάνω βέβαια δεν σημαίνουν ότι όλες οι πληροφορίες και τα δεδομένα που παρέχει το διαδίκτυο είναι αξιόλογα και αξιόπιστα. Σαφώς και υπάρχει ένας μεγάλος αριθμός πληροφοριών που ανταποκρίνεται στα παραπάνω κριτήρια αλλά υπάρχει επίσης και ένας αριθμός πληροφοριών και εφαρμογών που όχι μόνο δεν ανταποκρίνεται σε αυτά αλλά πολλές φορές έχει και παραπλανητικό χαρακτήρα. Είναι συνεπώς αναγκαίο για το παιδί να αποκτήσει μέσω κατάλληλης εκπαίδευσης, δεξιότητες τέτοιες που θα του επιτρέψουν να αντιλαμβάνεται ποιες από αυτές είναι αξιόπιστες ώστε να αποφεύγει να σπαταλά το χρόνο του αλλά και χρήματα αφού η περιήγηση στο διαδίκτυο έχει αρκετά μεγάλο κόστος.

Όπως έχουμε ήδη αναφέρει εκτός από την εύρεση πληροφοριών, το διαδίκτυο μπορεί να έχει επίσης ψυχαγωγικό και επικοινωνιακό χαρακτήρα. Επιτρέπει στο παιδί να μοιραστεί τις απόψεις του, τις ιδέες του, τη γνώμη του και τα ιδεώδη του με άλλα

⁵ Ελένη Ντρενογιάννη «Παιδαγωγική Αξιοποίηση των υπηρεσιών του Internet» στο <http://www.auth.gr/virtualschool/2.2-3/Praxis/DrenoyanniCyberPedagogy.html>

⁶ Ελένη Ντρενογιάννη «Παιδαγωγική Αξιοποίηση των υπηρεσιών του Internet» στο <http://www.auth.gr/virtualschool/2.2-3/Praxis/DrenoyanniCyberPedagogy.html>

παιδιά που έχουν όχι μόνο διαφορές γεωγραφικού χαρακτήρα αλλά πιθανόν και πολιτιστικού και κοινωνικού. Με αυτά τα παιδιά εκτός των άλλων μπορεί να συνεργαστεί, να μοιραστεί πληροφορίες και δεδομένα καθώς και να γνωρίσει και να κατανοήσει τις διαφορές που υπάρχουν ανάμεσα σε αυτό και τα άλλα παιδιά.⁷

Οι νέοι επίσης χρησιμοποιούν κυρίως το διαδίκτυο προκειμένου να αναζητήσουν χρήσιμες πληροφορίες αναφορικά με την εργασίας τους ή με τις σπουδές τους. Χρήσιμο εργαλείο του διαδικτύου αποτελούν οι ηλεκτρονικές βιβλιοθήκες αλλά και οι μηχανές αναζήτησης, που βοηθούν τους χρήστες στην αναζήτηση βιβλιογραφικών πηγών. Η αναζήτηση πηγών βιβλιογραφίας μπορεί να ξεκινήσει με την έρευνα βιβλιοθηκών του εσωτερικού και του εξωτερικού. Πολλές μεγάλες βιβλιοθήκες, πανεπιστημιακές και ερευνητικές, δίνουν τη δυνατότητα στο χρήστη να κάνει βιβλιογραφική αναζήτηση παρέχοντας πρόσβαση σε διάφορες κατηγορίες βιβλιογραφικών δεδομένων. Τέτοιες κατηγορίες είναι βιβλία ανά επιστημονικό τομέα, σπάνια βιβλία, περιοδικά, πρακτικά συνεδρίων, κυβερνητικά έντυπα, συμπεράσματα ερευνητικών προγραμμάτων και γενικά κάθε λογής βιβλιογραφικό υλικό ταξινομημένο με διάφορα κριτήρια. Η αναζήτηση μπορεί να γίνει χρησιμοποιώντας λέξεις - κλειδιά, όπως η θεματική κατηγορία, το όνομα του συγγραφέα, ο τίτλος, ο εκδοτικός οίκος, το ISBN του βιβλίου κ.α.⁸.

Ως το σημαντικότερο σημείο αναφοράς για βιβλιογραφική αναζήτηση μπορεί να θεωρηθεί η Βιβλιοθήκη του Κογκρέσου (<http://lcweb.loc.gov>) στις Η.Π.Α.. Ένα αντίτυπο από σχεδόν κάθε βιβλίο που εκδίδεται στον κόσμο, βρίσκεται στα ράφια της και στους ηλεκτρονικούς καταλόγους της. Η Βρετανική Βιβλιοθήκη (<http://www.bl.uk>) είναι επίσης ένα ακόμη σημείο αναφοράς για ευρείας κλίμακας βιβλιογραφική έρευνα. Στην Ελλάδα μέσω του Βρετανικού Συμβουλίου (<http://www.britcoun.gr>), έχει κανείς τη δυνατότητα να παραγγείλει βιβλία και άρθρα από τη Βρετανική Βιβλιοθήκη χρησιμοποιώντας το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο. Τα άρθρα έρχονται στην Ελλάδα σε μορφή φωτοτυπίας, ενώ τα βιβλία διατίθενται για δεκαπενθήμερο δανεισμό.

Ανάλογα με τον επιστημονικό τομέα υπάρχει η δυνατότητα πρόσβασης μέσω

⁷ Jean Pierre Carrier- Σοφία Ασλανίδου «Θεωρητικές προσεγγίσεις για την ανάλυση των ΜΜΕ», Εκδόσεις Τυπωθήτω- Γιώργος Δάρδανος, Αθήνα 2004, σελ.13.

⁸ Τσάκαλης Π., Νικολού Ε., Χαλκίδης Α., 2008, Το Διαδίκτυο στην επιστημονική έρευνα των κοινωνικών επιστημών, ανακτημένο από: <http://www.etpe.gr/files/proceedings/uploads/e15.pdf>

του διαδικτύου σε συγκεκριμένες ηλεκτρονικές βάσεις δεδομένων, όπου μπορεί κανείς να συγκεντρώσει τεράστιες ποσότητες χρήσιμου υλικού. Κάποιες υπηρεσίες παρέχονται δωρεάν, όπως η βιβλιογραφική βάση δεδομένων εκπαιδευτικής αρθρογραφίας του ERIC (<http://ericir.syr.edu>) ή η βάση δεδομένων διδακτορικών διατριβών του UMI (<http://www.umi.com>) ενώ άλλες, όπως η βάση δεδομένων ψυχολογικής αρθρογραφίας του PsycLit (<http://www.apa.org>), απαιτούν συνδρομή. Ακόμη υπάρχει πλήθος άλλων βιβλιογραφικών βάσεων δεδομένων που και αυτές με συνδρομή παρέχουν είτε βιβλιογραφικά δεδομένα με περίληψη είτε ακόμη και πλήρες κείμενο.

Ένας τρόπος να προμηθευτεί κανείς υλικό από αυτές είναι μέσω των υπηρεσιών του Εθνικού Κέντρου Τεκμηρίωσης (Ε.Κ.Τ.) (<http://www.ekt.gr>). Μια ακόμη υπηρεσία του Ε.Κ.Τ. είναι η ελεύθερη δυνατότητα εύρεσης των ελληνικών βιβλιοθηκών που διαθέτουν ένα συγκεκριμένο τίτλο περιοδικού που αναζητά κανείς, μέσω του προγράμματος ΕΡΜΗΣ καθώς και η περιορισμένη (με χρήση κωδικού μόνο από το Ε.Κ.Τ., βιβλιοθήκες εκπαιδευτικών ιδρυμάτων και τα κατά τόπους Εστιακά Κέντρα Τεκμηρίωσης) δυνατότητα on-line παραγγελίας άρθρων με το ανάλογο χρηματικό κόστος. Στην Ελλάδα πολλά είναι τα πανεπιστήμια τα οποία διαθέτουν στις βιβλιοθήκες τους σύστημα βιβλιογραφικής αναζήτησης προσβάσιμο και από το διαδίκτυο⁹. Στα περισσότερα ελληνικά πανεπιστήμια, αλλά και σε πολλά του εξωτερικού, η πρόσβαση στη βιβλιοθήκη γίνεται μόνο μέσω της υπηρεσίας telnet. Ένας τρίτος τρόπος πρόσβασης σε βιβλιογραφικά δεδομένα, είναι οι δικτυακές σελίδες των εκδοτικών οίκων. Μεγάλοι εκδοτικοί οίκοι όπως ο Elsevier Science (<http://www.elsevier.nl>), ο Kluwer (<http://www.wkap.nl>), ο Psychology Press (<http://www.tandf.co.uk/HomePages/PPHome.htm>) ή εκδόσεις πανεπιστημίων όπως του Oxford Press (<http://www.oup-usa.org>), του MIT Press (<http://www.oup-usa.org>) κ.ά., παρέχουν μέσω του διαδικτύου πληροφορίες για τα βιβλία και τα περιοδικά τους, τη δυνατότητα της άμεσης παραγγελίας και αγοράς τους. Επίσης μπορούν να αποστέλλουν τα περιεχόμενα των περιοδικών που εκδίδουν σε ηλεκτρονική μορφή πριν ακόμη κυκλοφορήσει το αντίστοιχο τεύχος. Έτσι μπορεί κανείς εκ των προτέρων να γνωρίζει ποια τεύχη του περιοδικού τον ενδιαφέρουν και να ανατρέχει απευθείας σε αυτά. Εταιρίες όπως η Swets (<http://www.swetsnet.nl>) και η Leader Books

⁹ Τσάκαλης Π., Νικολού Ε., Χαλκίδης Α., 2008, Το Διαδίκτυο στην επιστημονική έρευνα των κοινωνικών επιστημών, ανακτημένο από: <http://www.etpe.gr/files/proceedings/uploads/e15.pdf>

(<http://www.leaderbooks.com/defaultgreek.asp>), που μεσολαβούν μεταξύ των εκδοτικών οίκων και της αγοράς, δίνουν επίσης πρόσβαση στο πλήρες κείμενο όλων των άρθρων όλων των περιοδικών στα οποία είναι κανείς συνδρομητής. Κατ' αυτόν τον τρόπο, όλα τα μέλη μιας πανεπιστημιακής, για παράδειγμα, κοινότητας, της οποίας η βιβλιοθήκη προμηθεύεται την έντυπη μορφή του εκάστοτε περιοδικού, αποκτούν τη δυνατότητα με κάποιο κωδικό να φέρουν στον υπολογιστή τους όσα άρθρα του περιοδικού τους ενδιαφέρουν, σε ηλεκτρονική μορφή. Με αυτή την υπηρεσία εκτός του ότι μειώνεται, η ανάγκη μετακίνησης του ερευνητή από το χώρο εργασίας του, αποσυμφορίζονται οι βιβλιοθήκες στις ώρες αιχμής, γίνεται οικονομία σε χαρτί και το κυριότερο το βιβλιογραφικό υλικό υπόκειται σε μικρότερες φθορές¹⁰.

Όπως ήταν φυσικό, η εμπορική πλευρά του διαδικτύου αφορά και τον τομέα του βιβλίου. Υπάρχουν μια σειρά ηλεκτρονικών βιβλιοπωλείων τα οποία προμηθεύουν υλικό μόνο μέσω του διαδικτύου. Στις σελίδες ερευνητικών κέντρων, πανεπιστημιακών εργαστηρίων και άλλων επίσημων ή ανεπίσημων κρατικών ή μη φορέων, συχνά μπορεί κανείς να βρει πληθώρα άρθρων, δημοσιευμένων ή αδημοσίευτων, ερευνητικών πορισμάτων, εκθέσεων κ.ά., τα οποία είναι ελεύθερα αξιοποιήσιμα. Τέτοιες πηγές πλήρους κειμένου είναι το HITL (<http://www.hitl.washington.edu/publications>), το Athena (<http://un2sg4.unige.ch/athena/html/athome.html>) το Εργαστήριο Πολυμέσων και Εικονικής Πραγματικότητας, του Π. Τ. Δ. Ε. Ιωαννίνων (http://www.uoi.gr/schools/edu/ptde/gr/mvrlab_gr.htm), και πολλά άλλα.

Πληροφορίες από κυβερνητικές και μη υπηρεσίες. Δεν είναι λίγες οι φορές που ο κοινωνικός επιστήμονας, για την οριοθέτηση του εκάστοτε πλαισίου και την ολοκλήρωση της έρευνάς του, χρειάζεται πληροφορίες σχετικά με το νομικό πλαίσιο ή τη στατιστική εικόνα του φαινομένου που μελετά. Συχνά αναζητεί ενημερωτικό, διδακτικό και πληροφοριακό υλικό, γνωμοδοτήσεις, αποτελέσματα ερευνητικών προγραμμάτων και γενικότερα κάθε μορφής υλικό που μπορεί να αξιοποιήσει στα πλαίσια και για τους σκοπούς της μελέτης του. Τέτοιου είδους δεδομένα είναι δυνατόν να προμηθευτεί από δικτυακές σελίδες κρατικών ή ιδιωτικών φορέων και υπηρεσιών. Συχνά μάλιστα η σύγκριση υλικού για το ίδιο θέμα που προέρχεται από τις δύο αυτές κατηγορίες πηγών, δίνει μια πληρέστερη και αντικειμενικότερη εικόνα

¹⁰ Τσάκαλης Π., Νικολού Ε., Χαλκίδης Α., 2008, Το Διαδίκτυο στην επιστημονική έρευνα των κοινωνικών επιστημών, ανακτημένο από: <http://www.etpe.gr/files/proceedings/uploads/e15.pdf>

των φαινομένων και των γεγονότων που το απαρτίζουν.

Είδος κρατικών ιστοσελίδων είναι αυτές των υπουργείων, του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου (http://www.pishools.gr/gr_index.htm) κ. ά., ενώ κατηγορίες μη κρατικών ιστοσελίδων είναι του Ιδρύματος Λαμπράκη (<http://www.lrf.gr/greek/grhomepage.html>), του Ευγενίδιου Ιδρύματος (<http://www.eugenfound.edu.gr/homegr.html>), της American Psychological Association (<http://www.apa.org>), της Greenpeace (<http://www.greenpeace.org>) κ. ά¹¹.

Το διαδίκτυο επομένως αποτελεί μια απτή πραγματικότητα, η οποία ανοίγει την πόρτα της γνώσης, της ενημέρωσης και της ψυχαγωγίας ενώ ταυτόχρονα μας δίνει και τα εργαλεία για να εκμεταλλευτούμε όλες αυτές τις δυνατότητες, σωστά.

1.4 Στατιστικά στοιχεία για τη χρήση του διαδικτύου από τα παιδιά

Σύμφωνα με Ευρωπαϊκές έρευνες¹², αναφορικά με τη χρήση του διαδικτύου από τα παιδιά και συγκεκριμένα τους εφήβους παρατηρήθηκε ότι 18,8 εκατομμύρια έφηβοι έχουν πρόσβαση στο διαδίκτυο από το σπίτι τους. Το 50% των εφήβων έχουν επισκεφτεί τουλάχιστον μία φορά ιστοσελίδες με πορνογραφικό περιεχόμενο και το 79% από αυτούς χρησιμοποιεί τον υπολογιστή του σχολείου ενώ το 67% μπαίνει στο διαδίκτυο και από το σπίτι του. Οι γονείς σε ποσοστό 75% πιστεύουν ότι γνωρίζουν τι αναζητούν τα παιδιά τους στο διαδίκτυο. Οι ανήλικοι χρήστες επισκέπτονται για πρώτη φορά μια πορνογραφική σελίδα κατά μέσο όρο στα 12 τους χρόνια. Το 71% παραδέχεται ότι το διαδίκτυο είναι κύρια πηγή για πορνογραφικό υλικό. Οι έφηβοι τέλος, χρησιμοποιούν το διαδίκτυο κατά μέσο όρο 8,5 ώρες την εβδομάδα για επικοινωνήσουν σε chat rooms και για ηλεκτρονικό ταχυδρομείο ενώ αντίθετα χρησιμοποιούν το διαδίκτυο για τις σχολικές εργασίες τους μόνο 1,8 ώρες εβδομαδιαίως.

Στην Ελλάδα βάσει μελέτης του Παρατηρητηρίου για την Κοινωνία της Πληροφορίας παρατηρήθηκε ότι το 73% των παιδιών ηλικίας 10-15 χρησιμοποιεί το Internet. Στο γενικό πληθυσμό (ηλικίες 16-74 ετών) το ποσοστό ανέρχεται σε 30 %.

¹¹ Τσάκαλης Π., Νικολού Ε., Χαλκίδης Α., 2008, Το Διαδίκτυο στην επιστημονική έρευνα των κοινωνικών επιστημών, ανακτημένο από: <http://www.etpe.gr/files/proceedings/uploads/e15.pdf>

¹² Αποτελέσματα Ευρωπαϊκών Έργων: the once project, Saferinternet

Οι χρήστες μεταξύ 12-17 ετών είναι πάνω από 700.000. Το 78% περίπου των μαθητών χρησιμοποιεί συστηματικά τον Η/Υ. Από τα παιδιά που χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο, το 36% κάνει χρήση καθημερινά ή σχεδόν καθημερινά, το 34.3% χρησιμοποιεί e-mail και το 51.2% περιηγείται στον παγκόσμιο ιστό. Οι ανήλικοι χρήστες επίσης ασχολούνται με ηλεκτρονικά παιχνίδια (online games), επικοινωνία με φίλους, ιστοσελίδες κοινωνικής δικτύωσης (όπως π.χ. facebook, youtube, my space, hi5, κ.α.), κατέβασμα τραγουδιών ή βίντεο και λιγότερο με τη συλλογή πληροφοριών για τις σχολικές τους εργασίες¹³.

Σύμφωνα επίσης με έρευνα που διεξήχθη από τη Μονάδα Εφηβικής Υγείας της Β Παιδιατρικής Κλινικής του Παν/μιου Αθηνών σε δείγμα 897 εφήβων, από τους οποίους οι 430 ήταν αγόρια και οι 467 κορίτσια βρέθηκε ότι το 53,4% χρησιμοποιεί το Διαδίκτυο για χρονικό διάστημα μεγαλύτερο του ενός έτους και το 8% κάνει χρήση για περισσότερο από 20 ώρες την εβδομάδα. Το 12,8% παρουσιάζει περιστασιακά ή τακτικά προβλήματα σε σχέση με την κατάχρηση του Διαδικτύου και εξάρτηση από αυτό. Η υπερβολική ενασχόληση του εφήβου επηρεάζει τις καθημερινές του ασχολίες και συγκεκριμένα αδιαφορεί για άλλες δραστηριότητες και παρουσιάζει μειωμένη σχολική επίδοση. Σε ακραίες τέλος περιπτώσεις ο έφηβος μπορεί να παρουσιάσει διαταραχές στον ύπνο, να παραμελεί την προσωπική του υγιεινή και να απομονώνεται.

Αναφορικά με τους κινδύνους του διαδικτύου, στην Ελλάδα, 9 στα 10 παιδιά δηλώνουν ότι έχουν επισκεφθεί πορνογραφικά sites, τα παιδιά σε ποσοστό 98%, δεν έχουν πληροφορηθεί ποτέ σχετικά με τους πιθανούς κινδύνους στο Internet και παραδέχονται ότι επισκέπτονται ιστοσελίδες με πορνογραφικό περιεχόμενο, επηρεάζονται από τις διαφημίσεις, συνομιλούν με αγνώστους και συχνά διατηρούν επαφή μαζί τους¹⁴.

Σε παγκόσμιο επίπεδο, η έρευνα που διεξήχθη από το πανεπιστήμιο του New Hampshire, (κατά τη χρονική περίοδο Αύγουστος 1999 μέχρι Φεβρουάριος 2000), σε 1.501 παιδιά ηλικίας 10 έως 17 ετών που χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο αναφορικά με την παιδική πορνογραφία και τη σεξουαλική παρενόχληση, βρέθηκε ότι περίπου 1

¹³ Μελέτη Παρατηρητηρίου για την Κοινωνία της Πληροφορίας (www.observatory.gr)

¹⁴ Ελληνική Καταναλωτική Οργάνωση (Ε.ΚΑ.ΤΟ) Ελληνικός Κόμβος Ασφαλούς Διαδικτύου – SaferInternet (www.saferinternet.gr)

στα 5 έλαβε κάποια μορφή σεξουαλικής παράκλησης πέρα του Διαδικτύου, 1 στα 33 έλαβε μια επιθετική σεξουαλική παράκληση (αίτημα να συναντηθεί, να συζητήσει τηλεφωνικώς, κ.λπ.). Επίσης 1 στα 4 εκτέθηκε σε ανεπιθύμητες εικόνες που περιείχαν γυμνό ή σεξουαλική δραστηριότητα και 1 στα 17 αισθάνθηκε απειλημένο ή παρενοχλημένο (σχετικά με κάποια σεξουαλικό περιεχόμενο). Τα κορίτσια στοχεύτηκαν ως σεξουαλικά θύματα δύο φορές περισσότερο από ότι τα αγόρια, το 77% της νεολαίας που στοχεύτηκε ως πιθανά σεξουαλικά θύματα ήταν άνω των 14 ετών Αν και το 22% της νεολαίας που θεωρήθηκε πιθανό θύμα ήταν ηλικίες 10 έως 13, αυτή η ηλικιακή ομάδα ενοχλήθηκε δυσανάλογα από το γεγονός.

Κεφάλαιο 2 : Πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης

2.1 Ορισμός κοινωνικής δικτύωσης

Τα social media είναι απόρροια αυτού που ονομάζουμε Web 2.0, η δεύτερη γενιά του διαδικτύου στην οποία ο κάθε χρήστης έχει πρόσβαση στη δημοσίευση περιεχομένου αλλά και στη διαδραστικότητα με το δημοσιευμένο περιεχόμενο ή άλλους χρήστες. Μια εικονική διαδικτυακή κοινότητα, όπου μπορεί να χτιστεί ένα ατομικό δίκτυο από φίλους, συνεργάτες ή ανθρώπους με κοινά ενδιαφέροντα. Υπάρχουν αρκετοί τρόποι που προσφέρεται διαδραστικότητα στα μέλη από το κάθε δίκτυο, όπως email, άμεσα μηνύματα, video κ.ά

Οι κοινωνικές υπηρεσίες δικτύωσης αλλάζουν τους τρόπους που οι άνθρωποι χρησιμοποιούν και δεσμεύονται με το Διαδίκτυο ο ένας με τον άλλον. Οι νέοι, ιδιαίτερα, προσαρμόζονται πολύ εύκολα στη νέα τεχνολογία με τέτοιο τρόπο που πολλές φορές θολώνουν όλο και περισσότερο τα όρια μεταξύ των δραστηριοτήτων στο Διαδίκτυο και στις δραστηριότητες στον πραγματικό κόσμο. Καθώς ο αριθμός επισκεπτών στα κοινωνικά δίκτυα αυξάνεται, ανάλογη είναι και η αύξηση νέων υπηρεσιών, μαζί με τους ήδη υπάρχοντες (μέσα στη σχετικά σύντομη διάρκεια ζωής του Διαδικτύου) ιστοχώρους που προσθέτουν, αναπτύσσουν ή επαναπροσδιορίζουν τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα ή εργαλεία υπηρεσιών των κοινωνικών δικτύων.

Οι τρόποι με τους οποίους συνδεόμαστε με τις υπηρεσίες κοινωνικών δικτύων επεκτείνονται και είτε είναι εφαρμογές παιχνιδιών ή εφαρμογές κινητού τηλεφώνου που αλληλεπιδρούν με εφαρμογές διαδικτύου και στα οποία υπάρχει μεγάλη ανάπτυξη. Σε όρους κοινωνικών δικτύων, μπορεί να ειπωθεί ότι αυτά τα ζευγάρια διατηρούν σχέσεις, π.χ. συνεργασίες, φιλίες, δεσμοί δηλαδή ένας δεσμός μεταξύ δύο ανθρώπων βασισμένο σε μία ή περισσότερες σχέσεις¹⁵.

Οι κοινωνικές υπηρεσίες δικτύωσης μπορούν να οριστούν ευρέως ως: κοινωνικοί χώροι στο Διαδίκτυο που είναι προσβάσιμοι και από κινητά τηλέφωνα, με σκοπό να διευκολύνουν την επικοινωνία, τη συνεργασία και το περιεχόμενο που μοιράζονται οι άνθρωποι σε δίκτυα επαφών. Μια κοινωνική υπηρεσία δικτύου εστιάζει στη δημιουργία σε απευθείας σύνδεση κοινοτήτων, ανθρώπων που μοιράζονται

¹⁵ Wasserman, S. and K. Faust, 1994, *Social Network Analysis*. Cambridge: Cambridge University Press

ενδιαφέροντα και δραστηριότητες, ή που ενδιαφέρονται να εξερευνήσουν τα ενδιαφέροντα και τις δραστηριότητες άλλων.

Οι περισσότερες κοινωνικές υπηρεσίες δικτύου είναι στο Διαδίκτυο και παρέχουν ποικίλους τρόπους για τους χρήστες να αλληλεπιδράσουν, όπως το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο και τις υπηρεσίες στιγμιαίων μηνυμάτων. Η κοινωνική δικτύωση έχει ενθαρρύνει να δημιουργηθούν νέοι τρόποι για να μεταβιβάζονται και να μοιράζονται οι πληροφορίες και έχει ως αποτέλεσμα οι ιστοχώροι κοινωνικής δικτύωσης να χρησιμοποιούνται τακτικά από εκατομμύρια ανθρώπους.

Οι Garton, Haythornwaite και Wellman όπως αναφέρονται στον (Anthony Hempell, 2004) καθορίζουν τα κοινωνικά δίκτυα ως επικοινωνία μέσω υπολογιστή που συνδέει ανθρώπους ή οργανώσεις ή μια ομάδα ανθρώπων (ή ακόμα και τις κοινωνικές οργανώσεις τους), οι οποίες συνδέονται με σχέσεις όπως η οικογένεια, η φιλία ή οι επαγγελματικοί δεσμοί¹⁶.

Ο Boyd (2003) προτείνει ότι «οι άνθρωποι τείνουν με φυσικό τρόπο να χρησιμοποιήσουν λογισμικό ως μέσο για να προωθηθούν τα προσωπικά ενδιαφέροντα τους και να αλληλεπιδράσουν κοινωνικά» επομένως, σχεδόν οποιοδήποτε πρόγραμμα λογισμικού θα μπορούσε να θεωρηθεί κοινωνική δικτύωση¹⁷.

Με άλλα λόγια μια κοινωνική υπηρεσία δικτύου που στην ουσία αποτελεί το ίδιο το κοινωνικό δίκτυο είναι μια κοινωνική δομή φτιαγμένη από δεσμούς (οι οποίοι αποτελούνται από άτομα ή οργανισμούς) που έχουν σχέσεις αλληλεξάρτησης όπως αξίες, οράματα, ιδέες, οικονομικές συναλλαγές, φιλίες, σεξουαλικές σχέσεις, αντιπάθειες ή εμπορικές συναλλαγές ή επιγραμμικές (web) επαφές¹⁸.

Οι κοινωνικές υπηρεσίες δικτύωσης προσφέρουν στους χρήστες ένα χώρο όπου μπορούν να διατηρήσουν τις σχέσεις τους, τη συνομιλία που έχει γίνει και να

¹⁶ Anthony Hempell, 2004. Orkut at eleven weeks: An exploration of a new online social network community [Computer and Information Science](#) 19(5)

¹⁷ Boyd, D. M., & Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), article 11. <http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html>

¹⁸ Νίκη Παπαηλιού, 2007 Κοινωνικά δίκτυα & Ανάλυση Κοινωνικών Δικτύων

μοιραστούν πληροφορίες. Επιπλέον, τους δίνεται η ευκαιρία να χτίσουν νέες σχέσεις μέσω των υπαρχόντων φίλων.

Οι κοινωνικές περιοχές δικτύωσης θεωρούνται συχνά από τους χρήστες τους ως κλειστά περιβάλλοντα, όπου τα μέλη μιλούν το ένα στο άλλο. Αυτή η εντύπωση των κοινωνικών υπηρεσιών δικτύωσης ως παροχέα ενός ιδιωτικού χώρου είναι πιθανό να ευθύνεται για τη συμπεριφορά, τη γλώσσα και τα μηνύματα που δεν μεταφράζονται καλά έξω από το προοριζόμενο κλειστό πλαίσιο τους. Είναι σημαντικό για όλους, κυρίως παιδιά και νέους, να καταλαβαίνουν τη δημόσια φύση ενός μεγάλου μέρους της δραστηριότητάς τους μέσα στις κοινωνικές υπηρεσίες δικτύωσης (και να μπορούν να χρησιμοποιήσουν αδειοδοτήσεις και έλεγχο μυστικότητας για να διαχειριστούν την προσωπική πληροφορία τους και την επικοινωνία), πρέπει δηλαδή να εξασφαλιστεί ότι η on-line δραστηριότητα γίνεται κατανοητή ολιστικά. Αποφεύγοντας την ανωνυμία που προηγουμένως ήταν χαρακτηριστική στην on-line εμπειρία, εκατομμύρια άνθρωποι έχουν συγκεντρωθεί σε κοινωνικές περιοχές δικτύωσης όπου τα μέλη δημιουργούν και διατηρούν τα προσωπικά τους προφίλ δίνοντας έτσι τη δυνατότητα να συνδεθούν με άλλα μέλη.

Το δίκτυο που προκύπτει από φίλους ή επαφές που έχουν παρόμοια ενδιαφέροντα, επιχειρησιακούς στόχους, ή ακαδημαϊκές σειρές μαθημάτων έχει αντικαταστήσει για πολλούς ανθρώπους, ειδικά νέα σε ηλικία άτομα, παλαιότερες έννοιες της κοινότητας. Το πιο βασικό λογισμικό κοινωνικής δικτύωσης επιτρέπει σε φίλους να σχολιάσουν ο ένας το προφίλ του άλλου, να στείλουν προσωπικά μηνύματα μέσα στο δίκτυο, και να μπορούν να δουν το δίκτυο επαφών που έχει δημιουργηθεί στο προφίλ κάθε μέλους. Οι πιο εξελιγμένες υπηρεσίες δικτύωσης επιτρέπουν στα μέλη να ενισχύσουν τα προφίλ τους με ήχο και βιντεοκλίπ, και κάποιες ακόμα υπηρεσίες προσφέρουν ανοικτό κώδικα λογισμικού για να επιτρέψουν σε τρίτους την ανάπτυξη και τη δημιουργία εφαρμογών ή widgets-μικρά προγράμματα που τρέχουν μέσα στο προφίλ του μέλους. Αυτά τα προγράμματα περιλαμβάνουν παιχνίδια, διαγωνισμούς γνώσεων, εργαλεία για το χειρισμό φωτογραφιών, και σημειώσεις με ότι νεότερο έχει συμβεί.

Μια δημοφιλής εφαρμογή παρασέρνει μερικές φορές χιλιάδες μέλη σε ένα προκαθορισμένο προφίλ, δημιουργώντας έτσι ζήτηση για τις υπηρεσίες του υπεύθυνου για την ανάπτυξη εφαρμογής, που έχει ως αποτέλεσμα να αυξάνεται η αξία του συγκεκριμένου προφίλ εντός της κοινότητας.

Στην καλύτερη περίπτωση, μία κοινωνική υπηρεσία δικτύου, ένα κοινωνικό δίκτυο δηλαδή λειτουργεί ως κυψέλη δημιουργικότητας, με τους χρήστες και τους υπεύθυνους για την ανάπτυξη να ικανοποιούν τη επιθυμία τους για να δουν και να δειχθούν. Οι κριτικοί, εντούτοις, βλέπουν αυτούς τους ιστοχώρους ως άξεστους διαγωνισμούς δημοτικότητας, στους οποίους οι «δυνατοί χρήστες» ακολουθούν το χαμηλότερο κοινό παρονομαστή σε μια αναζήτηση για να κερδίσουν τους περισσότερους φίλους. Με εκατοντάδες εκατομμύρια μοναδικούς επισκέπτες να χρησιμοποιούν πολλά από αυτά τα κοινωνικά δίκτυα παγκοσμίως, είναι δυνατό να παρατηρηθούν και ακραίες περιπτώσεις ακόμα και μέσα στην ίδια ομάδα φίλων.

Ο κάθε χρήστης με την εγγραφή του δημιουργεί μια προσωπική σελίδα, όπου υπάρχουν κάποιες προσωπικές πληροφορίες (όνομα, ημερομηνία γέννησης, επάγγελμα κ.ά.), αλλά και μια φωτογραφία. Στη συνέχεια, μέσα από μια μηχανή αναζήτησης μπορεί να αναζητήσει παλιούς και νέους φίλους. Επίσης, μπορεί να κάνει μια γρήγορη αναζήτηση στους φίλους των φίλων του, καθώς είναι πολύ πιθανό ανάμεσά τους να υπάρχουν ενδιαφέρουσες γνωριμίες.

Σημαντικό στοιχείο για τη λειτουργία των υπηρεσιών κοινωνικής δικτύωσης είναι η συχνή ανανέωση του περιεχομένου των προσωπικών σελίδων. Οι πιο ενεργοί χρήστες, αυτοί δηλαδή που δημοσιεύουν φωτογραφίες ή βίντεο, παίρνουν μέρος σε παιχνίδια και στέλνουν μηνύματα είναι και οι πιο δημοφιλείς, ενώ συνήθως έχουν και μεγαλύτερη παρέα.

Πολλά sites κοινωνικής δικτύωσης υποστηρίζουν τη δημιουργία εσωτερικών δικτύων πάνω σε συγκεκριμένες θεματικές, κοινό παρελθόν ή κοινά ενδιαφέροντα. Υπάρχουν λ.χ. δίκτυα εργαζομένων στην ίδια εταιρεία, συμμαθητών, συμφοιτητών ή αποφοίτων, ποδοσφαιρικών ομάδων κ.ά.

2.2 Πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης

Ως πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης χαρακτηρίζονται εκείνες οι διαδικτυακές υπηρεσίες που επιτρέπουν στα μέλη τους να δημιουργήσουν ένα δημόσιο, ή ένα ημι-δημόσιο προφίλ. Σε αυτήν την περίπτωση υπάρχουν περιορισμοί που δημιουργούνται από τον χρήστη για την δημόσια και κοινή θέα των πληροφοριών του από άλλους χρήστες της πλατφόρμας αυτής, μέσα σε ένα συνδεδεμένο σύστημα όπου μπορεί να δημιουργήσει μία λίστα με ονόματα άλλων

χρηστών όπου θα μοιράζεται πληροφορίες και θα υπάρχει επικοινωνία μεταξύ τους, μπορεί να δει ο ένας την λίστα με τα άτομα που έχει επικοινωνία ο άλλος μέσα στην πλατφόρμα αυτή, και άλλα που θα αναφερθούν παρακάτω.

Η φύση και η ονοματολογία των συνδέσεων αυτών διαφέρει από πλατφόρμα σε πλατφόρμα. Ενώ χρησιμοποιούμε τον όρο “*social network sites*” για να χαρακτηρίσουμε τις πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης, πολλοί διαλέγουν τον όρο “*social networking sites*”. Και οι δύο όροι χρησιμοποιούνται πολύ και είναι ευρέως γνωστοί όμως αποφεύγουμε το “*networking*” για τον λόγο του σκοπού των πλατφορμών αυτών. Ο όρος “*networking*” εστιάζει περισσότερο στην σχέση δύο εντελώς άγνωστων χρηστών που γνωρίζονται μόνο από την πλατφόρμα αυτή. Ενώ αυτό είναι εφικτό και συχνό φαινόμενο σε αυτές τις πλατφόρμες δεν είναι ο πρωταρχικός στόχος των περισσότερων από αυτές.

Αυτό που κάνει τις πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης μοναδικές, δεν είναι τόσο το γεγονός πως επιτρέπουν στους χρήστες τους, που μπορεί να είναι άγνωστοι, να γνωριστούν και να επικοινωνούν μέσα από αυτές, αλλά το ότι επιτρέπουν στον χρήστη να δημιουργήσει ένα προφίλ όπως ακριβώς το θέλει αυτός, με περιορισμούς απόκρυψης δεδομένων και παράλληλα κοινωνικοποίησης πληροφοριών που ο ίδιος θα επιλέξει. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να γίνονται επαφές χρηστών που κάτω από διαφορετικές συνθήκες μπορεί να μην γινότουσαν, και πάλι όμως δεν είναι αυτός ο στόχος τους.

Σε πολλές από τις μεγαλύτερες πλατφόρμες οι χρήστες δεν κοιτάνε αναγκαστικά να γνωρίσουν καινούργια άτομα, παρά αρκούνται στην επικοινωνία με τους ήδη γνωστούς τους στην πλατφόρμα αυτή. Παρά το γεγονός πως οι πλατφόρμες αυτές έχουν εφοδιαστεί με μία μεγάλη ποικιλία από τεχνικά χαρακτηριστικά το κύριο μέρος τους αποτελείται από προφίλ χρηστών τους που απεικονίζουν οργανωμένες λίστες φίλων τους που είναι και αυτοί χρήστες της πλατφόρμας αυτής. Το κάθε ένα προφίλ είναι και μία μοναδική σελίδα με τον δικό του χρήστη όπου μόνο αυτός έχει δικαίωμα πρόσβασης σε αυτό.

Όταν κάποιος γίνει χρήστης σε μία πλατφόρμα του ζητάται αμέσως να συμπληρώσει μία φόρμα με διάφορα στοιχεία του, πράγματα που τον χαρακτηρίζουν και επιθυμεί να τα κοινωνικοποιήσει. Το προφίλ του χρήστη χτίζεται και δημιουργείται σύμφωνα με τα στοιχεία αυτά που έχει εισάγει, όπως ηλικία, φύλο, ενδιαφέροντα, τόπος γέννησης, τόπος διαμονής, σπουδές, εργασιακός χώρος, και άλλα που τα εισάγει σε ένα τομέα που ονομάζεται “*σχετικά με εμένα*”. Αρκετές

μάλιστα πλατφόρμες ενθαρρύνουν τους χρήστες τους να ανεβάσουν φωτογραφίες τους όπου θα είναι στο προφίλ τους, ή να προσθέτουν διάφορες εφαρμογές που να βελτιώνουν την εικόνα και την όψη του προφίλ τους. Για το αν θα είναι προστατευμένο ένα προφίλ από την επισκεψιμότητα και το αν θα είναι ορατά τα δεδομένα, οι πληροφορίες, ή ακόμα και οι εικόνες του, εξαρτάται πρώτα από την πλατφόρμα και έπειτα από τον ίδιο τον χρήστη του προφίλ αυτού. Για παράδειγμα τα προφίλ χρηστών σε πλατφόρμες όπως το Friendster και το Tribe.net απαρτίζονται από μηχανές αναζήτησης, πράγμα που τα κάνει ορατά και συμβατά στον οποιοδήποτε έστω και αν αυτός είναι ένας απλός επισκέπτης χωρίς λογαριασμό χρήσης για την πλατφόρμα. Εν αντιθέτως πλατφόρμες όπως το MySpace και το Facebook επιτρέπουν στους χρήστες τους να επιλέξουν αν το προφίλ τους θα είναι ορατό από όλους ανεξαρτήτως, ή μόνο από τους “φίλους” του εκάστοτε χρήστη. Η επιλογή γίνεται μέσω ενός προγράμματος που χρησιμοποιούν ορισμένες πλατφόρμες και ελέγχει τι μπορεί να “δει” ο χρήστης με βάση αν έχει και αυτός λογαριασμό στην συγκεκριμένη πλατφόρμα. Οι δομικές μεταβολές σε σχέση με την προσβασιμότητα και την δημόσια ορατότητα των προφίλ κάνουν τις πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης να διαφέρουν μεταξύ τους.

Από τότε που εισήλθαν στο διαδίκτυο οι πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης όπως το MySpace, το Cyworld, το Youtube έχουν προσεγγίσει εκατομμύρια χρήστες πολλοί από τους οποίους έχουν εισαγάγει τις πλατφόρμες αυτές στον καθημερινό τρόπο ζωής τους. Υπάρχουν εκατοντάδες πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης με ποικίλες τεχνολογικές δυνατότητες η κάθε μία, υποστηρίζοντας μεγάλο εύρος ενδιαφερόντων και ασκήσεων. Ενώ τα βασικά τεχνολογικά χαρακτηριστικά όλων των πλατφορμών είναι ομοιόμορφα, η κουλτούρα και η πνευματική καλλιέργεια που αναδύεται από κάθε μία τους διαφέρει και ποικίλει. Οι περισσότερες πλατφόρμες διατηρούν την δομή που είχαν πριν εισέλθουν οι πλατφόρμες αυτές με την μορφή που τις γνωρίζουμε σήμερα, άλλες όμως βοηθάνε άτομα με μικρή γνώση του διαδικτύου και πιο συγκεκριμένα των πλατφορμών αυτών να συνδεθούν σε αυτές και να μοιράζονται τα ενδιαφέροντα τους με άλλους, ή πολιτικές απόψεις, ή άλλες ιδέες και χόμπι. Αρκετές πλατφόρμες φροντίζουν να διαχωρίσουν το κοινό τους, προσελκύουν χρήστες με βάση την ίδια ομιλούμενη γλώσσα ή φυλετική διάκριση, γένους χρήστη, θρησκευτικών πεποιθήσεων, ή ίδιας εθνικής ταυτότητας. Οι πλατφόρμες επίσης ποικίλουν στον τρόπο με τον οποίο ενσωματώνουν νέες τεχνολογίες και

επικοινωνιακά εργαλεία, όπως για παράδειγμα η δικτύωση κινητών τηλεφώνων, κοινοποίηση φωτογραφιών ή βίντεο.

2.2.1 Ιστορική αναδρομή πλατφορμών κοινωνικής δικτύωσης

Η πρώτη επίσημη και αναγνωρίσιμη πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης προβλήθηκε το 1997. Ήταν η SixDegrees.com όπου επέτρεπε στους χρήστες της να δημιουργούν προφίλ και να έχουν λίστα με φίλους. Αυτά τα χαρακτηριστικά υπήρχαν και πριν αλλά όχι σε πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης. Τα προφίλ υπήρχαν σε ιστοσελίδες δημοσίων συναντήσεων και επικοινωνιακών θεμάτων. Η ιστοσελίδα Classmates.com επέτρεπε στους ανθρώπους να συνδέονται με το λύκειο ή το πανεπιστήμιο τους και να χρησιμοποιούν το δίκτυο για πληροφορίες αλλά δεν μπορούσαν να δημιουργήσουν προφίλ ή λίστα φίλων τότε. Το SixDegrees ήταν η πρώτη πλατφόρμα που συνδύασε και τα δύο αυτά χαρακτηριστικά. Η SixDegrees προβλήθηκε η ίδια σαν ένα εργαλείο για να βοηθήσει τους ανθρώπους να συνδέονται και να ανταλλάσσουν μηνύματα και ενώ προσέλκυσε εκατομμύρια χρήστες απέτυχε να γίνει σταθερή και αυτό οδήγησε στο κλείσιμο της το 2000. Ενώ αρκετοί χρησιμοποιούν περιστασιακά το διαδύκτιο, δεν είχαν μόνιμη πρόσβαση σε αυτό όπως και οι περισσότεροι φίλοι τους και επιπλέον δεν ενδιαφέρονταν τόσο για να γνωρίσουν ξένους ανθρώπους και να κάνουν καινούργιους φίλους μέσω αυτού. Από το 1997 ως το 2001 μεγάλος αριθμός επικοινωνιακών εργαλείων ξεκίνησε να υποστηρίζει διαφόρους συνδυασμούς από προφίλ και λίστα φίλων. Οι πλατφόρμες AsianAvenue, BlackPlanet και Migente επέτρεπαν στους χρήστες τους να δημιουργήσουν προσωπικά, επαγγελματικά και επικοινωνιακά προφίλ και να αναζητούν φίλους. Η LiveJournal λίγο μετά απ' ότου δημιουργήθηκε το 1999 εφάρμοσε κατευθυντικές συνδέσεις στα προφίλ των χρηστών και φημολογείται πως ο ιδρυτής της ήταν αυτός που κατέστησε τους “φίλους” μεταξύ χρηστών και δημιούργησε επίσης την δυνατότητα διαχείρισης των επιλογών προσβασιμότητας και ορατότητας των προφίλ των χρηστών. Το νεότερο κύμα εξέλιξης των πληροφοριών κοινωνικής δικτύωσης ξεκίνησε όταν η Rize.com προώθησε το 2001 την δυνατότητα στους ανθρώπους να χειρίζονται διαδικτυακά τις δουλείες τους. Ο ιδρυτής της Rize αναφέρει πως πρώτος προώθησε την ιστοσελίδα στους φίλους του που ήταν ανώτερα στελέχη της επιχειρηματικής κοινότητας του San Francisco. Παρ' όλα αυτά η Rize δεν προσέλκυσε ποτέ πολλούς χρήστες, άλλες που ακολούθησαν τον τρόπο της όμως όπως η LinkedIn και η Tribe.net έγιναν ισχυρές πλατφόρμες με πολλούς χρήστες.

Αυτές είναι οι πρώτες πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης και πάνω σε αυτές βασίστηκαν οι υπόλοιπες, αναπτύχθηκαν και σχηματίστηκαν μέχρι την μορφή που τις ξέρουμε σήμερα.

2.2.2 Η τεχνολογία WEB 2.0

Η ανάπτυξη της τεχνολογίας Web 2.0 πάνω στο διαδίκτυο επιτρέπει πλέον την αλληλεπίδραση του χρήστη ενώ στο Web 1.0 υπήρχε μόνο αναζήτηση πληροφοριών. Τα ηλεκτρονικά κοινωνικά δίκτυα εκμεταλλεύονται αυτήν την επιπλέον δυνατότητα και χρησιμοποιούν εφαρμογές που δίνουν μεγάλες δυνατότητες στους χρήστες να συμμετέχουν στη δημιουργία και τη διάχυση των πληροφοριών και να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους χτίζοντας σχέσεις με άλλους ανθρώπους μέσω του διαδικτύου που να διασκελίζουν τα γεωγραφικά όρια. Οι ιστότοποι των κοινωνικών δικτύων φιλοξενούν ένα πλούτο ετερογενών πληροφοριών που σε μεγάλο βαθμό δημιουργούνται από τους ίδιους τους χρήστες, οι οποίοι έχουν την δυνατότητα να οργανώσουν μικρότερα δίκτυα που να οργανώνονται με βάση δημογραφικές ή γεωγραφικές προτιμήσεις. Η τεχνολογία του Web 2.0 επιτρέπει λοιπόν την δημιουργία αλληλεπιδραστικών και συμμετοχικών εξ' αποστάσεως εφαρμογών που αναπτύσσουν πολλές από τις δυνατότητες που είναι αποτέλεσμα της ανθρώπινης συνεργασίας που έχουν παρατηρηθεί μόνο σε ομάδες με άμεση επαφή στο παρελθόν. Οι τρεις κύριες εφαρμογές του Web 2.0 είναι :

- η ανάπτυξη περιεχομένου από τους χρήστες
- η αλληλεπίδραση των συστημάτων
- η κοινωνική έκφραση-αντιπροσώπευση του χρήστη

2.2.3 Τα είδη των πλατφορμών κοινωνικής δικτύωσης

Οι δημοφιλέστερες πλατφόρμες κοινωνικών μέσων με παγκόσμια εμβέλεια είναι:

Facebook :

Εικόνα 2-1 Facebook



Το **Facebook** είναι ιστοχώρος κοινωνικής δικτύωσης που ξεκίνησε στις 4 Φεβρουαρίου του 2004 και ανήκει στην Facebook, Inc. Ιδρυτής του facebook ήταν ο *Μαρκ Ζάκερμπεργκ* ως μέλος του πανεπιστημίου του *Harvard*. Αρχικά δικαίωμα συμμετοχής είχαν μόνο οι φοιτητές του *Harvard* ενώ αργότερα επεκτάθηκε για την *Ivy League*. Το όνομα της ιστοσελίδας προέρχεται από τα έγγραφα παρουσίασης των μελών πανεπιστημιακών κοινοτήτων μερικών Αμερικάνικων κολεγίων και προπαρασκευαστικών σχολείων που χρησιμοποιούσαν οι νεοεισερχόμενοι σπουδαστές για να γνωριστούν μεταξύ τους.

Πολύ αργότερα το δικαίωμα συμμετοχής επεκτάθηκε για όλους τους σπουδαστές πανεπιστημίων, κατόπιν για τους μαθητές σχολείων και τέλος για κάθε άνθρωπο του πλανήτη που η ηλικία του ξεπερνούσε τα 13 χρόνια. Οι χρήστες μπορούν να επικοινωνούν μέσω μηνυμάτων με τις επαφές τους και να τους ειδοποιούν όταν ανανεώνουν τις προσωπικές πληροφορίες τους. Όλοι έχουν ελεύθερη πρόσβαση στο να συμμετάσχουν σε δίκτυα που σχετίζονται μέσω πανεπιστημίου, θέσεων απασχόλησης ή γεωγραφικών περιοχών. Οι χρήστες του δημιουργούν ένα προφίλ σελίδα που δείχνει τους φίλους τους, τα δίκτυα στα οποία ανήκουν, καθώς και

πληροφορίες για τους ίδιους. Η επιλογή να συμπεριληφθεί ένας χρήστης σε ένα δίκτυο σημαίνει ότι ο καθένας στο εν λόγω δίκτυο μπορεί να δει το προφίλ του χρήστη αυτού. Ένα προφίλ συνήθως περιλαμβάνει τα εξής: γενικές πληροφορίες, κατάσταση χρήστη, φίλους, φίλους σε άλλα δίκτυα, φωτογραφίες, σημειώσεις, τις ομάδες στις οποίες ανήκει ο χρήστης και τον “τοίχο” (*Wall*) του χρήστη στον οποίο αναρτώνται τα σχόλια.

Το Facebook προσφέρει ένα εξατομικευμένο προφίλ στον χρήστη, ενώ επιτρέπει την επικοινωνία, την ανταλλαγή πληροφοριών, δημιουργώντας μια λίστα φίλων, φωτογραφικό άλμπουμ, δημιουργία και συμμετοχή σε κοινωνικές ομάδες συμφερόντων – groups, καθώς και διάφορα είδη online παιχνιδιών. Οι χρήστες μπορούν να ανεβάσουν τις φωτογραφίες τους, να αποστείλουν μηνύματα, να συμμετάσχουν σε chatroom, να κάνουν tag τον εαυτό τους ή τους άλλους σε φωτογραφίες, να γράφουν στους τοίχους των φίλων και πολλά άλλα.

Οι χρήστες έχουν την δυνατότητα να αναζητούν τους φίλους και τους γνωστούς τους μέσω e-mail , του σχολείου που φοίτησαν, του πανεπιστημίου, ή απλά πληκτρολογώντας το όνομα ή τη θέση του χρήστη τον οποίο και ψάχνουν. Όταν δύο χρήστες γίνονται φίλοι, είναι σε θέση να δουν ο ένας το προφίλ του άλλου, αλλά και πληροφορίες επικοινωνίας. Μία ειδοποίηση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου επιτρέπει στους χρήστες να γνωρίζουν πότε νέοι φίλοι επέλεξαν να τους προσθέσουν στην λίστα τους, ή όταν κάποιος τους έχει στείλει ένα μήνυμα μέσα στο Facebook.

Ένα άλλο δημοφιλές χαρακτηριστικό γνώρισμα στο Facebook είναι η δυνατότητα που δίνεται στους χρήστες να μοιράζονται φωτογραφίες που έχουν φορτωθεί είτε από το τηλέφωνο τους, τη φωτογραφική μηχανή τους, ή το σκληρό τους δίσκο. Όπως και με άλλες ιδιωτικές πληροφορίες, οι χρήστες έχουν την δυνατότητα να επιτρέπουν μόνο σε φίλους να βλέπουν τις φωτογραφίες τους, σε ομάδες χρηστών που οι ίδιοι έχουν διαμορφώσει ή και σε σημαντικότερα πλεονεκτήματα του Facebook σε σχέση με άλλες πλατφόρμες ανταλλαγής φωτογραφιών.

Οι “ομάδες” (*Groups*) μπορούν να δημιουργηθούν από τους χρήστες. Οι ομάδες αυτές μπορεί να περιλαμβάνουν οτιδήποτε, από συνδέσεις με συμμαθητές, μέχρι χόμπι και ενδιαφέροντα. Οι ομάδες μπορούν να είναι δημόσιες και διαθέσιμες

σε όλους ή ιδιωτικές, που σημαίνει ότι μόνο οι προσκληθείς μπορούν να συμμετάσχουν και να παρακολουθήσουν τις συζητήσεις. Ομοίως, οι “εκδηλώσεις” (*events*) επιτρέπουν στους φίλους να οργανώσουν πάρτι, συναυλίες, και άλλες συγκεντρώσεις στον παγκόσμιο κόσμο. Οι χρήστες μπορούν επίσης να γίνουν θαυμαστές σχετικά με τα πάντα, όπως άτομα, οργανώσεις, τηλεοπτικές εκπομπές, ταινίες και μουσικούς. Τέλος, προκειμένου να εξασφαλιστεί πρόσβαση από εφαρμογές τρίτων προς το Facebook, μία εφαρμογή για το Facebook, πρέπει να δημιουργηθεί. Στη συνέχεια οι χρήστες που έχουν αποδεχθεί τη συγκεκριμένη εφαρμογή, εκχωρούν δικαιώματα σε αυτή. Μόνο αν μία εφαρμογή έχει εγκατασταθεί, μπορεί να υπάρξει επικοινωνία με το προφίλ ενός χρήστη, να στείλει και να λάβει μηνύματα από αυτό.

Υπάρχουν αμέτρητες εφαρμογές διαθέσιμες αυτή τη στιγμή. Κυμαίνονται από μία κατηγοριοποίηση των καλύτερων φίλων, σε κοινά ενδιαφέροντα για ταινίες με τους άλλους, ή και χάρτες σχετικούς με το που έχει ταξιδέψει ο χρήστης. Αυτές οι εφαρμογές έχουν δημιουργηθεί από άτομα εκτός της δικαιοδοσίας του Facebook και είναι γνωστοί ως Προγραμματιστές του Facebook, (Facebook Developers). Το Facebook σήμερα έχει 500 εκατομμύρια ενεργούς χρήστες, κατατάσσοντας το ως ένα από τα δημοφιλέστερα web site του πλανήτη. Επίσης το Facebook είναι ένα από τα δημοφιλέστερα site για ανέβασμα φωτογραφιών με πάνω από 14 εκατομμύρια φωτογραφίες καθημερινά. Με αφορμή την δημοτικότητα του, το Facebook έχει υποστεί κριτική και κατηγορηθεί σε θέματα που αφορούν τα προσωπικά δεδομένα και τις πολιτικές απόψεις των ιδρυτών του.

MySpace

Εικόνα 2-2 MySpace



my _____

You must be logged in to do that.

[Log In](#)

Email

Password

Stay logged in

[Login](#)

Η πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης MySpace ιδρύθηκε τον Ιούλιο του 2003 από τον Tom Anderson και τον Chris Dewolfe. Πρόκειται για μία διαδικτυακή υπηρεσία κοινωνικής δικτύωσης, που επιτρέπει στους χρήστες της να μοιράζονται μηνύματα, τα ενδιαφέροντα τους και τις φωτογραφίες τους. Οι χρήστες μπορούν να στείλουν e-mail, video post, να ακούνε μουσική, και να γράφουν τα blogs τους. Ο διαδικτυακός τόπος περιλαμβάνει επίσης μικρές αγγελίες και αναφορά γεγονότων. Στις μέρες μας, είναι μία από τις κορυφαίες ιστοσελίδες,

Το mySpace αποτελεί το δημοφιλέστερο social network (κοινωνικό δίκτυο) website που προσφέρει στους χρήστες του ένα online βασισμένο σε χρήστες δίκτυο που αποτελείται από φίλους, προσωπικά προφίλ, blog, ομάδες, φωτογραφίες, μουσική και βίντεο για εφήβους και ενήλικους παγκοσμίως. Το MySpace βρίσκεται στο Beverly Hills της California και στεγάζεται στα γραφεία της εταιρίας που ανήκει, με την επωνυμία Fox Interactive Media. Η εταιρία απασχολεί 300 υπάλληλους και μετρά πάνω από 150 εκατομμύρια λογαριασμούς χρηστών.

Το myspace αυτήν την στιγμή εκτός του προσωπικού διαδικτυακού χώρου ανάρτησης προφίλ προσφέρει δωρεάν υπηρεσίες όπως είναι τα moods (η διάθεση των χρηστών με εικονίδια smilies), το blog, τα comments (σχόλια) , το profile customization (προσαρμογή του προφίλ) με HTML, τα multimedia, τα blurds και την μουσική.

Άλλο ένα σημείο που έκανε το mySpace να ξεχωρίσει από το κλασικό στήσιμο ενός κοινωνικού δικτύου, που τις περισσότερες φορές αναφέρεται σε ραντεβού ή σχολικών ομάδων, ήταν η καθιέρωση των μουσικών προφίλ. Κάθε νέος τραγουδοποιός έχει την δυνατότητα να φτιάξει ένα μουσικό προφίλ και να ανεβάσει online μερικά από τα τραγούδια που επιθυμεί και του ανήκουν. Βέβαια εκτός από τους ίδιους του τραγουδιστές μπορεί οποιοσδήποτε να φτιάξει ένα μουσικό προφίλ εκ μέρους του αγαπημένου του τραγουδιστή και να ανεβάσει ανενόχλητα όποιο τραγούδι θέλει.

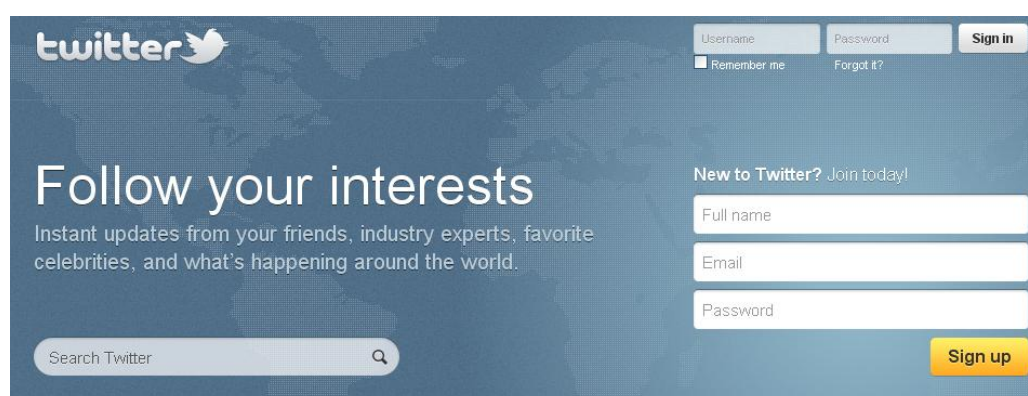
Η σημερινή κατάληξη του mySpace δεν είναι τόσο θετική όπως τουλάχιστον ήταν τα τελευταία 2 χρόνια. Ο ανταγωνισμός και η καινοτομία πάνω στις τεχνικές και τις ιδέες έχουν αφήσει πολύ πίσω το mySpace. Δεν υπάρχουν τα applications και γενικά όλες οι καινούργιες υπηρεσίες που προσφέρουν τα αντίπαλα κοινωνικά δίκτυα, καθώς και το «υπό κατεδάφιση» design αλλά και το παλαιωμένο usability έχουν

παραμένει πιστά στις τεχνικές των τότε ένδοξων εποχών όπου το mySpace ήταν το καλύτερο κοινωνικό δίκτυο στον κόσμο.

Παρόλα αυτά προσπάθεια γίνεται και όντως είναι πολύ μεγάλη. Επισπεύδοντας τις εργασίες που από το 2006 είχε αρχίσει, το mySpace βγάζει διαφορετικές εκδόσεις σε διαφορετικές ξένες γλώσσες με μουσικά και όχι μόνο νέα και γενικά με πιο «τοπικό» χαρακτήρα περιεχόμενο. Άλλη μία προσπάθεια έγινε στο να γίνει πιο εύκολο προς διαχείριση το προσωπικό πάνελ των χρηστών καθώς και το εντυπωσιακό facelift του design, δείγμα τις αναβάθμισης του κώδικα σε γλώσσες προγραμματισμού ανάπτυξης και σχεδίασης.

Twitter

Εικόνα 2-3 Twitter



Το Twitter.com¹⁹ αποτελεί «προϊόν» της εταιρείας Twitter Inc., η οποία «γεννήθηκε» από την Odeo Inc. (εταιρεία που δραστηριοποιούταν στο χώρο του podcasting²⁰). Ηγετικά στελέχη της Odeo Inc. ίδρυσαν την Twitter Inc. το Μάρτιο του 2006, η οποία σήμερα διοικείται από τους Jack Dorsey (αρχικά CEO και σήμερα Chairman του ΔΣ της εταιρείας), Biz Stone (CEO) και Evan Williams (Creative Director).

¹⁹ Ο επίσημος δικτυακός τόπος της εταιρείας είναι διαθέσιμος από: <http://twitter.com>.

²⁰ Βλ. <http://en.wikipedia.org/wiki/Podcasting> (ημερομηνία τελευταίας προσπέλασης: 14.07.2009).

Προωθήθηκε στις 13 Ιουλίου του 2006²¹. Πρόκειται για μια υπηρεσία blogging, η οποία λειτουργεί λιγότερο από τρία χρόνια, έχει περισσότερους από 41 εκατομμύρια χρήστες και αυξάνεται πολύ γρήγορα²². Το Twitter.com είναι ένα σε απευθείας σύνδεση κοινωνικό δίκτυο, που χρησιμοποιείται από εκατομμύρια ανθρώπους από όλον τον κόσμο, που επιθυμούν να μείνουν συνδεδεμένοι με φίλους, οικογενειακά μέλη και συναδέλφους τους, μέσω των υπολογιστών και των κινητών τηλεφώνων τους²³.

Οι χρήστες του Twitter συζητούν (tweet) για οποιοδήποτε θέμα μέσα σε ένα όριο 140 χαρακτήρων και ακολουθούν άλλους για να λάβουν τις συζητήσεις τους²⁴. Οι χρήστες του Twitter ακολουθούν άλλους χρήστες ή ακολουθούνται από άλλους χρήστες. Αντίθετα, από τα περισσότερα κοινωνικά δίκτυα, όπως είναι το Facebook ή το MySpace, η σχέση της ακολουθίας δεν απαιτεί καμία δέσμευση. Ένας χρήστης μπορεί να ακολουθήσει οποιονδήποτε άλλο χρήστη, και ο χρήστης που ακολουθείται δεν χρειάζεται να ακολουθήσει πίσω. Όταν κάποιος είναι ακόλουθος στο Twitter σημαίνει ότι λαμβάνει όλα τα μηνύματα (τα οποία ονομάζονται tweets) από εκείνους που ακολουθεί²⁵. Η προεπιλογή που θέτει τις συζητήσεις είναι δημόσια και έτσι επιτρέπεται στους ανθρώπους να ακολουθούν άλλους και να διαβάζουν ο ένας τις συζητήσεις του άλλου χωρίς να δοθεί κάποια συγκεκριμένη άδεια. Κάθε χρήστης έχει

²¹ Jansen B., Zhang M., Sobel K., Chowdury A., (2009). Twitter Power: Tweets as Electronic Word of Mouth. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 60(11):2169–2188, 2009

²² Kwak H., Lee C., Park H., Moon S. (2010). What is Twitter, a Social Network or a News Media? Department of Computer Science, KAISTQA

²³ Huberman B., Romero D., Wu F. (2008). Social networks that matter: Twitter under the microscope. *First Monday* 15(1), Picker R. (2009). Online Advertising, Identity and Privacy. Electronic copy available at: <http://ssrn.com/abstract=1428065>

²⁴ Kwak H., Lee C., Park H., Moon S. (2010). What is Twitter, a Social Network or a News Media? Department of Computer Science, KAIST, Jansen B., Zhang M., Sobel K., Chowdury A., (2009). Twitter Power: Tweets as Electronic Word of Mouth. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 60(11):2169–2188, 2009, Huberman B., Romero D., Wu F. (2008). Social networks that matter: Twitter under the microscope. *First Monday* 15(1) Picker R. (2009). Online Advertising, Identity and Privacy. Electronic copy available at: <http://ssrn.com/abstract=1428065>

²⁵ Kwak H., Lee C., Park H., Moon S. (2010). What is Twitter, a Social Network or a News Media? Department of Computer Science, KAIST

μια σελίδα στο Twitter, όπου όλες οι αναπροσαρμογές του αθροίζονται σε έναν ενιαίο κατάλογο²⁶.

Οι συζητήσεις (Tweets) δεν επιδεικνύονται μόνο στην σελίδα, στο προφίλ δηλαδή των χρηστών, αλλά οι ίδιοι μπορούν να τις μεταφέρουν στους άλλους χρήστες μέσω του στιγμιαίου μηνύματος, τη σύντομη υπηρεσία μηνυμάτων (SMS), μέσω του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, ή μέσα από άλλες κοινωνικές πλατφόρμες δικτύωσης, όπως είναι το Twitterrific ή το Facebook. Η εφαρμογή προγράμματος διεπαφής του Twitter (API: application program interface) επιτρέπει επίσης την ολοκλήρωση του Twitter με άλλες υπηρεσίες και εφαρμογές του παγκόσμιου Ιστού. Ως μια από τις μεγαλύτερες υπηρεσίες blogging, το Twitter, έχει αυξήσει τους χρήστες του και έχει προσελκύσει την προσοχή εταιριών που ενδιαφέρονται για τη συμπεριφορά και την εξυπηρέτηση των πελατών τους²⁷. Ένας καταναλωτής μπορεί να μπει στο Twitter και να ενημερώσει πολλούς άλλους καταναλωτές για ένα νέο προϊόν. Οι κοινωνικοί επιστήμονες επιθυμούν να αναφερθούν σε αυτήν την κοινωνική διαδικασία με έναν πολύ φανταχτερό όρο αποκαλούμενο «διυποκειμενική επαλήθευση της πραγματικότητας». Ο όρος αυτός σημαίνει ότι η αλήθεια μιας εικόνας ενός προϊόντος για αυτό που είναι μπορεί να επιβεβαιωθεί από αυτά που άλλοι άνθρωποι λένε ότι είναι. Όταν όλες οι απόψεις για αυτό συνάδουν, τότε οι απόψεις αυτές γίνονται η πραγματικότητα της αλήθειας²⁸.

Λαμβάνοντας υπόψη την ευρωστία του, το Twitter χρησιμοποιείται όλο και περισσότερο από τους οργανισμούς ειδήσεων για να λάβει τις αναπροσαρμογές κατά τη διάρκεια των έκτακτων αναγκών και των φυσικών καταστροφών. Διάφορες επιχειρήσεις και οργανώσεις χρησιμοποιούν το Twitter ή παρόμοιες υπηρεσίες για να διαδώσουν τις πληροφορίες των εμπορικών τους σημάτων. Οι εφαρμογές του Ιστού, όπως το Tweetrush (tweetrush.com), υπολογίζουν την κυκλοφορία του Twitter σε

²⁶ Jansen B., Zhang M., Sobel K., Chowdury A., (2009). Twitter Power:Tweets as ElectronicWord of Mouth. *Journal of the american society for information science and technology*, 60(11):2169–2188, 2009

²⁷ Jansen B., Zhang M., Sobel K., Chowdury A., (2009). Twitter Power:Tweets as ElectronicWord of Mouth. *Journal of the american society for information science and technology*, 60(11):2169–2188, 2009

²⁸ Vass T. (2009), Twitter and the Emergence of A New Market: How Twitter is Disrupting Market Exchanges Based Upon Price. Market Economist and Business Capital Advisor. Electronic copy available at: <http://ssrn.com/abstract=1460183>

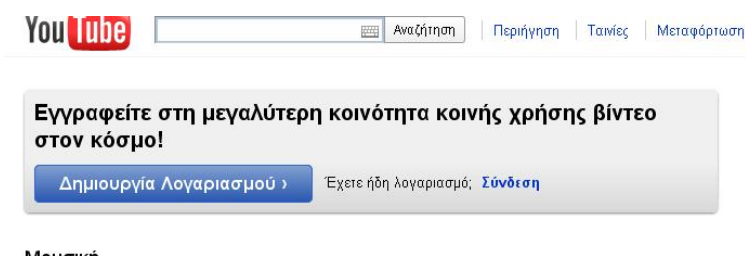
περίπου 1 εκατομμύριο ημερησίως. Το Twitter επομένως είναι ο μεγαλύτερος, ο πιο γνωστός, και ο δημοφιλέστερος ηλεκτρονικός τόπος²⁹.

Google Buzz

Το Google Buzz είναι μια πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης που επιτρέπει στους χρήστες του Gmail να μοιράζονται φωτογραφίες, video, διάφορα link και πληροφορίες, εύκολα και γρήγορα με τους φίλους τους. Η πλατφόρμα αυτή κοινωνικής δικτύωσης βρίσκεται κάτω από το Inbox στο menu του Gmail. Το γεγονός ότι το Buzz είναι διαθέσιμο μέσω του Gmail σημαίνει ότι κάθε νέα αλλαγή που γίνεται στο προφίλ ενός χρήστη ή οποιαδήποτε ειδοποίηση αποστέλλεται απευθείας και στον φάκελο της εισερχόμενης ηλεκτρονικής αλληλογραφίας. Αυτό, βέβαια, σημαίνει ότι κάθε φορά που πραγματοποιείται κάποια μεταβολή στο προφίλ, αυτό αναρτάται και δημοσιών, με την επιλογή, όμως, να μην είναι εμφανές σε όλους αλλά σε επιλεγμένες ομάδες χρηστών. Τη νέα υπηρεσία του Google μπορούν, επίσης, να χρησιμοποιήσουν και οι κάτοχοι κινητών τηλεφώνων, αφού αποτελεί πλέον μέρος της κεντρικής σελίδας του Google Mobile. Βέβαια, η “φορητή” έκδοση του Buzz έχει ένα χαρακτηριστικό που ίσως δυσαρεστήσει πολλούς, αφού σε κάθε ανάρτηση που πραγματοποιεί ο χρήστης, η υπηρεσία αυτόματα εντοπίζει και δημοσιεύει την ακριβή τοποθεσία του. Επιπλέον, η Google ανακοίνωσε ότι η συγκεκριμένη έκδοση του Buzz δεν αποτελεί ακόμα το τελικό προϊόν, ενώ ενδέχεται να πραγματοποιηθούν, μελλοντικά, περαιτέρω προσθήκες.

YouTube

Εικόνα 2-4 YouTube



²⁹ Jansen B., Zhang M., Sobel K., Chowdury A., (2009). Twitter Power: Tweets as Electronic Word of Mouth. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 60(11):2169–2188, 2009

Το YouTube είναι μία εταιρεία που έχει συγκεντρώσει μία συλλογή με περισσότερα από 100 εκατομμύρια βίντεο κλιπ, τα οποία μεταδίδονται σε απευθείας σύνδεση μέσω του Web site της στο YouTube.com. με περίπου 70 εκατομμύρια επισκέπτες τον μήνα στις ΗΠΑ, έχει καταστεί ο αδιαφιλονίκητος ηγέτης στην online χρήση βίντεο. Το YouTube κερδίζει έσοδα από την πώληση διαφημίσεων και έχει συμφωνίες συνεργασίας με φορείς παροχής περιεχομένου, όπως η CBS, η Warner Music Group, και το NBA. Το YouTube ιδρύθηκε το 2005 από τον Steve Chen και τον Chant Hurley. Σήμερα είναι θυγατρική της Google, γίγαντας του Διαδικτύου αναζήτησης.

Παρακάτω παρατίθεται ένας πίνακας με όλες τις δημοφιλέστερες πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης, που για λόγους, συντομίας, δεν μπορούν να αναλυθούν όλοι:

Πίνακας 2-1 Δημοφιλέστερες πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης

| No | Όνομα | Χαρακτήρας | Τοπικότητα | Χρήστες |
|----|---------------------|---------------------------------------|----------------------------|-------------|
| 1 | Skype | Κλήση φωνής και βίντεο | Παγκόσμια εμβέλεια | 521.000.000 |
| 2 | Facebook | Κοινωνικό δίκτυο | Παγκόσμια εμβέλεια | 400.000.000 |
| 3 | Qzone | Πολιτισμός/Ξένες γλώσσες | Κίνα | 200.000.000 |
| 4 | Yahoo!answers | E&A | Παγκόσμια εμβέλεια | 200.000.000 |
| 5 | Google buzz | Κοινωνικό δίκτυο | Παγκόσμια εμβέλεια | 150.000.000 |
| 6 | Google calendar | Εργαλείο διαχείρισης ελεύθερου χρόνου | Παγκόσμια εμβέλεια | 150.000.000 |
| 7 | Google wave | Συνεργατικό εργαλείο | Παγκόσμια εμβέλεια | 150.000.000 |
| 8 | Myspace | Κοινωνικό δίκτυο | Παγκόσμια εμβέλεια | 130.000.000 |
| 9 | Windows live spaces | Κοινωνικό δίκτυο | Παγκόσμια εμβέλεια | 120.000.000 |
| 10 | Youtube | Ανταλλαγή βίντεο | Παγκόσμια εμβέλεια | 117.000.000 |
| 11 | Habbo | Κοινωνικό δίκτυο | Παγκόσμια εμβέλεια | 100.000.000 |
| 12 | Orkut | Κοινωνικό δίκτυο | Βραζιλία, Ινδία | 90.000.000 |
| 13 | Friendster | Κοινωνικό δίκτυο | Νοτιοανατολική Ασία | 80.000.000 |
| 14 | Hi5 | Κοινωνικό δίκτυο | Ινδία, Κ.Αφρική, Ν.Αμερική | 80.000.000 |
| 15 | Tagged | Κοινωνικό δίκτυο | ΗΠΑ | 75.000.000 |
| 16 | Photobucket | Εικόνες, βίντεο | ΗΠΑ | 75.000.000 |
| 17 | Twitter | Μικρο-ιστολογία | ΗΠΑ-Ευρώπη | 75.000.000 |
| 18 | Typepad | Ιστολογία | ΗΠΑ | 65.000.000 |
| 19 | Vkontakte | Κοινωνικό δίκτυο | Ρωσία | 63.000.000 |
| 20 | Flixter | Miscellaneous | Παγκόσμια εμβέλεια | 61.000.000 |
| 21 | Netlog | Κοινωνικό δίκτυο | Ευρώπη, Καναδάς | 60.000.000 |
| 22 | Linkedin | Κοινωνικό δίκτυο | Παγκόσμια εμβέλεια | 51.000.000 |
| 23 | Mylife | Διάφορα | ΗΠΑ | 50.000.000 |
| 24 | Classmates.com | Σύνδεση με φίλους | ΗΠΑ-Καναδάς | 50.000.000 |
| 25 | Scribd | Ανταλλαγή αρχείων | ΗΠΑ | 47.000.000 |
| 26 | Myheritage | Διάφορα | ΗΠΑ | 46.300.000 |
| 27 | Wikianswers | E&A | ΗΠΑ | 45.000.000 |

| | | | | |
|----|---------------|---------------------------------------|--------------------|------------|
| 28 | Odnoklassniki | Πολιτισμός | Ρωσία, Ουκρανία | 43.000.000 |
| 29 | Ning | Κοινωνικό δίκτυο | Παγκόσμια εμβέλεια | 40.000.000 |
| 30 | Bebo | Κοινωνικό δίκτυο | Παγκόσμια εμβέλεια | 40.000.000 |
| 31 | Xanga | Διάφορα | Χονγκ Κονγκ-ΗΠΑ | 37.000.000 |
| 32 | Badoo | Διάφορα | Ευρώπη-Ισπανία | 32.000.000 |
| 33 | Flickr | Ανταλλαγή εικόνων | Παγκόσμια εμβέλεια | 30.000.000 |
| 34 | Last.fm | Μουσική | ΗΠΑ | 25.000.000 |
| 35 | Yelp.com | Επαγγελματικός | ΗΠΑ | 24.323.160 |
| 36 | Mixi | Πολιτισμός | Ιαπωνία | 22.000.000 |
| 37 | Fotolog | Ανταλλαγή εικόνων | Ν.Αμερική-Ισπανία | 22.000.000 |
| 38 | Skyrock | Κοινωνικό δίκτυο | Γαλλία | 20.000.000 |
| 39 | Blackplanet | Κοινωνικό δίκτυο | ΗΠΑ | 20.000.000 |
| 40 | My Yearbook | Σύνδεση με φίλους | ΗΠΑ | 17.564.977 |
| 41 | Livejournal | Κοινωνικό δίκτυο | ΗΠΑ-Ρωσία | 12.098.382 |
| 42 | Wikipedia | Εγκυκλοπαίδεια | Παγκόσμια εμβέλεια | 10.000.000 |
| 43 | Buzznet | Μουσική | ΗΠΑ | 9.700.791 |
| 44 | Stumbleupon | Αξιολόγηση ιστοτόπων | ΗΠΑ | 9.040.962 |
| 45 | deviantART | Τέχνη | Παγκόσμια εμβέλεια | 6.817.111 |
| 46 | Meetup.com | Γενικά | ΗΠΑ | 5.300.000 |
| 47 | Delicious | Νέα | Παγκόσμια εμβέλεια | 4.100.000 |
| 48 | Digg | Νέα | ΗΠΑ | 3.200.000 |
| 49 | MouthShut.com | Κριτικές από χρήστες | Ινδία | 2.000.000 |
| 50 | Ustream | Ανταλλαγή και ζωντανή μετάδοση βίντεο | ΗΠΑ-Ιαπωνία | 1.000.000 |
| 51 | Friendfeed | Συλλέκτης κοινωνικών δικτύων | Παγκόσμια εμβέλεια | 1.000.000 |

Κεφάλαιο 3: Πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης και εκπαίδευση

3.1 Η πλατφόρμα Ning

Η πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης στην εκπαίδευση Ning (<http://www.ning.com/>), αποτελεί μία από τις δημοφιλέστερες διαδικτυακές πλατφόρμες, που παρέχουν τη δυνατότητα στους χρήστες της να δημιουργήσουν και να διαχειριστούν ένα δίκτυο από την αρχή παρέχοντάς τους ποικιλία δυνατοτήτων και εργαλείων χωρίς να απαιτούνται προγραμματιστικές γνώσεις. Η πλατφόρμα Ning χρησιμοποιείται ευρέως για τη δημιουργία Διαδικτυακού Εκπαιδευτικού Κοινωνικού Δικτύου (ΔΕΚΔ -Ning in education, <http://education.ning.com/>) και έχει κερδίσει την εμπιστοσύνη της εκπαιδευτικής κοινότητας τόσο διεθνώς όσο και στην Ελλάδα.

Εικόνα 3-1 Ning

Εγγραφή



Μερικά Διαδικτυακά Εκπαιδευτικά Κοινωνικά Δίκτυα, τα οποία αξιοποιούν την τεχνολογία Ning είναι³⁰:

- Classroom 2.0 - <http://www.classroom20.com/> - (35.094 μέλη)
- Ning in education - <http://education.ning.com/> - (8.316 μέλη)
- AACE Connect - <http://www.aaceconnect.org/> - (1.709 μέλη)
- eLatin eGreek eLearn - <http://eclassics.ning.com/> - (1.470 μέλη)

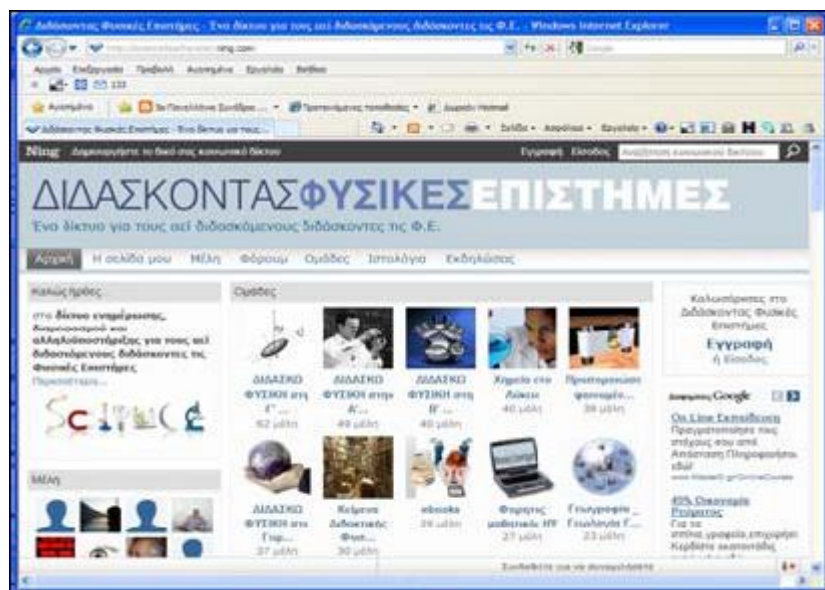
³⁰ Γλέζου Κ., Γρηγοριάδου Μ., Κωνσταντίνου Ν. (2011). Αξιοποίηση διαδικτυακών υπηρεσιών κοινωνικής δικτύωσης στην ελληνική εκπαίδευση. Αθήνα: Πανεπιστήμιο Αθηνών, Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών

- Apprendre - <http://apprendre2point0.ning.com/> - (1.288 μέλη)

Στην Ελλάδα η πλατφόρμα Ning αποτελεί την πιο διαδεδομένη διαδικτυακή υπηρεσία κοινωνικής δικτύωσης στην εκπαίδευση. Οι Έλληνες εκπαιδευτικοί, αξιοποιώντας την τεχνολογία Ning ανέπτυξαν τα εξής Διαδικτυακά Εκπαιδευτικά Κοινωνικά Δίκτυα³¹:

- Διδάσκοντας Φυσικές Επιστήμες - <http://scienceteachersnet.ning.com/> - (577 μέλη). Το συγκεκριμένο δίκτυο δημιουργήθηκε από δύο εκπαιδευτικούς Φυσικών Επιστημών στα μέσα Ιουνίου 2009 στην πλατφόρμα Ning. Στόχος του είναι, οι εκπαιδευτικοί όλων των βαθμίδων εκπαίδευσης να γίνουν καλύτεροι μέσα από την ανταλλαγή εμπειριών διδασκαλίας, απόψεων και εκπαιδευτικού υλικού.

Εικόνα 3-2 Διδάσκοντας Φυσικές Επιστήμες



- Υλικό Φυσικής και Χημείας - <http://ylikonet.ning.com/> - (403 μέλη). Το δίκτυο αυτό δημιουργήθηκε από έναν εκπαιδευτικό Φυσικών Επιστημών στα μέσα Ιουλίου 2009, με στόχο όσοι εκπαιδευτικοί επιθυμούν να αναρτούν υλικό

³¹ Γλέζου Κ., Γρηγοριάδου Μ., Κωνσταντίνου Ν. (2011). Αξιοποίηση διαδικτυακών υπηρεσιών κοινωνικής δικτύωσης στην ελληνική εκπαίδευση. Αθήνα: Πανεπιστήμιο Αθηνών, Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών

διδασκαλίας, το οποίο οι μαθητές θα μπορούν να προμηθευτούν, προκειμένου για τη διευκόλυνσή τους στα μαθήματα Φυσικής και Χημείας.

Εικόνα 3-3 Υλικό Φυσικής και Χημείας



- Η Logo στην εκπαίδευση: Μια κοινότητα πρακτικής και μάθησης - <http://logogreekworld.ning.com/> - (397 μέλη). Το συγκεκριμένο δίκτυο δημιουργήθηκε από μία καθηγήτρια Φυσικής / Πληροφορικής στα τέλη Μαΐου 2009, με σκοπό την επικοινωνία, συνεργασία και ανταλλαγή απόψεων, ιδεών και υλικού μεταξύ των μελών της εκπαιδευτικής κοινότητας σχετικά με θέματα που αφορούν κυρίως στην παιδαγωγική αξιοποίηση της γλώσσας προγραμματισμού Logo και των Logolike περιβαλλόντων στην εκπαίδευση.
- Μαθαίνοντας Φυσική στο 8^ο - <http://physics8th.ning.com/> - (55 μέλη). Το συγκεκριμένο δίκτυο δημιουργήθηκε από έναν καθηγητή Φυσικής, του 8^{ου} Γενικού Λυκείου Ιωαννίνων, το Φεβρουάριο 2009. Το δίκτυο απευθύνεται τόσο στους μαθητές, όσο και στους εκπαιδευτικούς. Αφορά το πρώτο ελληνικό δίκτυο που δημιουργήθηκε εστιάζοντας στην αξιοποίηση της κοινωνικής δικτύωσης στην δευτεροβάθμια εκπαίδευση απευθυνόμενο σε μαθητές και καθηγητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης.

Εικόνα 3-4 Μαθαίνοντας Φυσική στο 8^ο



- Adult Educators GR με υπότιτλο ένα δίκτυο για την εκπαίδευση ενηλίκων - <http://adulthoodeducation.ning.com/> - (5 μέλη). Τέλος το συγκεκριμένο δίκτυο δημιουργήθηκε από ένα εκπαιδευτή ενηλίκων το Φεβρουάριο 2008, με στόχο να αναρτηθούν απόψεις σχετικά με την εκπαιδευτική αξία της ανταλλαγής πληροφοριών σε ένα περιβάλλον που προωθεί την συνεργατική παραγωγή εκπαιδευτικού υλικού»³².

³² Γλέζου Κ., Γρηγοριάδου Μ., Κωνσταντίνου Ν. (2011). Αξιοποίηση διαδικτυακών υπηρεσιών κοινωνικής δικτύωσης στην ελληνική εκπαίδευση. Αθήνα: Πανεπιστήμιο Αθηνών, Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών

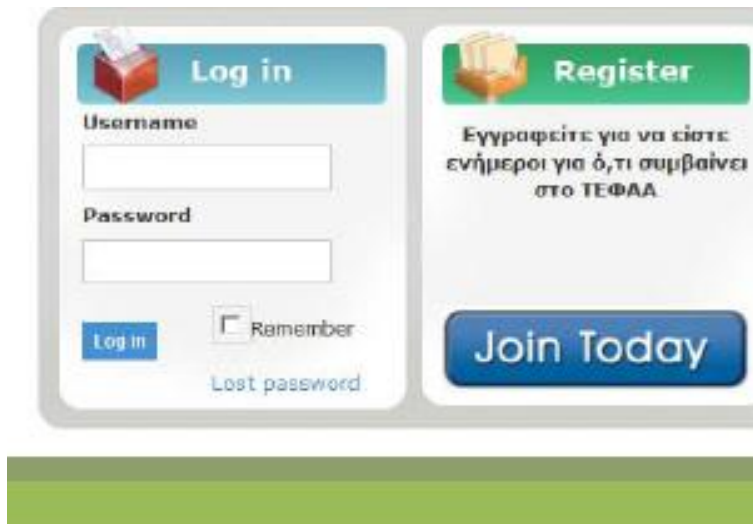
Εικόνα 3-5 Adult Educators GR



3.2 Η πλατφόρμα Elgg

Η πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης στην εκπαίδευση, Elgg (<http://elgg.org/>), όπως και η Ning αποτελεί μία από τις δημοφιλέστερες διαδικτυακές πλατφόρμες, που παρέχουν τη δυνατότητα στους χρήστες της να δημιουργήσουν και να διαχειριστούν ένα δίκτυο από την αρχή παρέχοντάς τους ποικιλία δυνατοτήτων και εργαλείων χωρίς να απαιτούνται προγραμματιστικές γνώσεις. Η Elgg αποτελεί μια πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης ανοιχτού κώδικα, ενώ περιγράφεται από τους δημιουργούς του ως ένα «τοπίο μάθησης». Η πλατφόρμα Elgg χαρακτηρίστηκε ως η καλύτερη πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης ανοιχτού κώδικα στη βράβευση της InfoWorld 2008 (InfoWorld's 2008 Best Of Open Source Awards).

Εικόνα 3-6 Elgg



Μερικά Διαδικτυακά Εκπαιδευτικά Κοινωνικά Δίκτυα, τα οποία αξιοποιούν την τεχνολογία Elgg για τη δημιουργία κοινότητας είναι³³:

- One Community - <http://one.swlacademicnetwork.ac.uk/> - (55.985 μέλη)
- EduSpaces - <http://eduspaces.net/> - (20.000 μέλη)
- Stoa - <http://stoa.usp.br/> - (14.042 μέλη)
- Graz Technical Institute - <http://vlpc04.tugraz.at/> - (7.165 μέλη)
- University of Leeds - <https://elgg.leeds.ac.uk/> - (5.563 μέλη)

Στην Ελλάδα η πλατφόρμα Elgg δεν έχει αξιοποιηθεί ακόμα ως διαδικτυακή υπηρεσία κοινωνικής δικτύωσης για τη δημιουργία ΔΕΚΔ.

3.3 Η πλατφόρμα Vimeo

Το Vimeo έγινε μέσα σε ελάχιστο χρονικό διάστημα η πιο δημοφιλής βιντεοπλατφόρμα για υψηλής ποιότητας βίντεο στο διαδύκτιο. Το -online video- χάρη στις επιλογές δικτύωσης «like» και «share button» ευθύνονται που όλο και περισσότεροι αναζητούν εικόνες πλέον στην βιντεοπλατφόρμα «Vimeo» και βάζουν

³³ Γλέζου Κ., Γρηγοριάδου Μ., Κωνσταντίνου Ν. (2011). Αξιοποίηση διαδικτυακών υπηρεσιών κοινωνικής δικτύωσης στην ελληνική εκπαίδευση. Αθήνα: Πανεπιστήμιο Αθηνών, Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών

σε δεύτερη μοίρα το Google και το «you tube». Το Vimeo όπως υποστηρίζει και ο αντιπρόεδρος και υπεύθυνος για την ανάπτυξή του, Andrew Pile, αντέγραψε την ιδέα της δημιουργίας του από τον ιστοσελίδα συλλογής ειδήσεων Digg. Με τον τρόπο αυτόν το Vimeo κατάφερε να χτίσει ένα καυτό κοινωνικό χώρο των media με συνεχή εναλλακτική ενημέρωση που ανεβάζουν σε βίντεο οι χρήστες του.

Ιδρύθηκε στα τέλη του 2004 από την «Connected Ventures». Το Vimeo ήταν αρχικά ένα «side project» για τους «web developers», Jakob Lodwick και Ζακ Κλάιν. Μετά από ώρες, τα δύο κολλεγιόπαιδα άρχισαν να πειραματίζονται με το φόρτωμα ολιγόλεπτων βίντεο για τους φίλους τους. Από αυτήν την πειραματική προσπάθεια δημιουργήθηκε το κοινωνικό δίκτυο και οι υπηρεσίες του Vimeo με 45.000.000 μοναδικούς επισκέπτες μηνιαίως και 5.3 εκατομμύρια εγγεγραμμένους χρήστες που σηκώνουν βίντεο στο διαδύκτιο³⁴.

Το Vimeo που κερδίζει συνεχώς έδαφος από την «youtube» έχει καταφέρει να συσπειρώσει μια φανατική κοινότητα, μπλόγκερς, ανεξάρτητων καλλιτεχνών, φοιτητών και κοινωνικών ακτιβιστών στην βιντεοπλατφόρμα του, με ομιλίες, διαλέξεις, ακτιβισμούς και ειδήσεις που τα παραδοσιακά media συχνά αγνοούν για να πληροφορήσουν το κοινό τους.

Η πλατφόρμα Vimeo αναπτύχθηκε σοβαρά από τους ιδρυτές της μετά το 2006, δηλαδή μετά την εξαγορά της «youtube» από την Google, δίνοντας έμφαση όχι τόσο στην ποσότητα των βίντεο που ανεβαίνουν στο site της όσο κυρίως στην ποιότητα του βιντεοπεριεχομένου. Τον Οκτώβριο του 2007, η Vimeo έγινε η πρώτη ιστοσελίδα για κοινή χρήση του ιντερνετικού βίντεο που η ανάπτυξή της βασίστηκε στο Flash.

Χωρίς χρήση plug-ins ο καταναλωτής μπορεί να αναπαράγει και να δει περιεχόμενο υψηλής ευκρίνειας HD. Η ιστοσελίδα επιτρέπει ελεύθερα την φόρτωση μέχρι 500 megabytes την βδομάδα και με μικρή ετήσια συνδρομή, την φόρτωση τεράστιων ενιαίων αρχείων για τις ανάγκες HD video.

Η Εκπαιδευτική Ραδιοτηλεόραση συμμετέχει στην ψηφιακή εποχή, συνδέεται με τους νέους ανθρώπους και τις κοινότητές τους. Μετασχηματίζεται σε μια ανοιχτή

34 Πλατφόρμα Vimeo (2011). Vimeo: Η ανεξάρτητη προοδευτική βιντεοπλατφόρμα του διαδικτύου. Ανακτημένο από: <http://parodynews.wordpress.com/category/social-media/>

multimedia πλατφόρμα, έχει το δικό της blog με 22.000 επισκέψεις ως σήμερα και είναι συνδεδεμένη με τους σημαντικότερους ιστότοπους κοινωνικής δικτύωσης. Υπάρχει στο facebook, στο twitter, στο LinkedIn στο flickr, στο YouTube, στο Vimeo και στο Scoopit. Πρόσφατα εγκαινίασε την πλατφόρμα νεανικής δημιουργίας www.i-create.gr προσφέροντας στους μαθητές και τους εκπαιδευτικούς το περιβάλλον και τα εργαλεία για να σχεδιάσουν και να πραγματοποιήσουν τα δικά τους πολυμεσικά έργα.

Η Εκπαιδευτική Ραδιοτηλεόραση έχει ενεργό ρόλο στο Νέο Σχολείο. Βλέπει τον μαθητή ως δημιουργό, ερευνητή, πολίτη του κόσμου και συμβάλλει στην ανάπτυξη της οπτικοακουστικής παιδείας δίνοντας τη δυνατότητα στην ίδια την εκπαιδευτική κοινότητα να δημιουργήσει και να την εμπλουτίσει με το δικό της περιεχόμενο τη «δική της Εκπαιδευτική Τηλεόραση».

3.4 Η πλατφόρμα E Twinning

Εικόνα 3-7 E Twinning



Η αδελφοποίηση θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως μια νέα μορφή συνεργασίας μεταξύ σχολικών τάξεων που βρίσκονται σε διαφορετική τοποθεσία μέσω της οποίας προάγονται κοινοί μαθησιακοί στόχοι.

Η δημιουργία δηλαδή κοινοτήτων μάθησης της οποίας τα μέλη δεν είναι απαραίτητο να βρίσκονται στον ίδιο χώρο. Η αδελφοποίηση μπορεί να γίνει με διάφορους τρόπους ανάλογα με το γνωστικό αντικείμενο που διδάσκεται όπως επίσης και για διαφορετικά μαθήματα πέραν της ξένης γλώσσας.

Η συνεργασία και η επικοινωνία αποτελούν λέξεις κλειδιά. Οι μαθητές συνεργάζονται για την διεξαγωγή κοινών εργασιών που αναλαμβάνουν ανταλλάσσοντας πληροφορίες και χρήσιμο οπτικοακουστικό υλικό ενώ η επικοινωνία επιτυγχάνεται με την χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή ο οποίος υπερπηδά το εμπόδιο της γεωγραφικής απόστασης συνδέοντας εύκολα, γρήγορα και φθηνά δύο ή

και περισσότερες τάξεις σχολείων που μπορεί να βρίσκονται σε διαφορετικές πόλεις/ χώρες. Το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, η τηλεδιάσκεψη, η συγχρονική επικοινωνία και ο πίνακας ανακοινώσεων αποτελούν ισχυρά εργαλεία για την επιτυχημένη επικοινωνία.

Όσον αφορά όμως την επιτυχία της συνεργασίας αυτή εξαρτάται κατά κύριο λόγο από την σωστή οργάνωση και ξεκαθάριση των στόχων του μαθήματος από τον αρμόδιο καθηγητή και από τις πρωτοβουλίες και την διάθεση συμμετοχής από τους μαθητές. Σύμφωνα με την εμπειρία προηγούμενων σχετικών προγραμμάτων που αναπτύχθηκαν τα τελευταία χρόνια, το μοντέλο της συνεργατικής μάθησης μέσω των σύγχρονων μορφών επικοινωνίας αποτελεί ερέθισμα για τους μαθητές οι οποίοι ανακαλύπτουν νέα κίνητρα για την ενασχόληση τους με κοινές δραστηριότητες στα πλαίσια του μαθήματος.

Προκύπτει λοιπόν ένα μαθητικοκεντρικό περιβάλλον μέσα στο οποίο δημιουργούνται στενές σχέσεις μεταξύ των μελών λόγω της ιδιαιτερότητας του τρόπου διασύνδεσης. Η γνώση κάτω από αυτές τις συνθήκες αποκομίζεται με ενεργό τρόπο, με την συμμετοχή και τον διάλογο των εμπλεκόμενων και όχι παθητικά.

Παρόλα αυτά η σύνδεση και η συνεργασία των τάξεων αυτή καθ' αυτή δεν εγγυάται την δημιουργία νέας γνώσης αν δεν υπάρξει σαφής παιδαγωγικός προσανατολισμός, όπως αναφέρει η Ελένη Σκούρτου -Επίκουρη Καθηγήτρια στο Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Αιγαίου η οποία διευθύνει επιστημονικά το πρόγραμμα «Αδελφοποίηση τάξεων από διαφορετικά κοινωνικά, εθνικά και γλωσσικά περιβάλλοντα: ένα εναλλακτικό μοντέλο στη διδασκαλία ξένων γλωσσών»-.

Σε άρθρο της επίσης τονίζει ότι πρέπει πριν την συμμετοχή σε τέτοιου είδους προγράμματα να τεθούν προτεραιότητες σε σχέση με τους στόχους του μαθήματος ενώ η ίδια ορίζει την αδελφοποίηση ως τις «..συνθήκες διασύνδεσης και διαδικτύωσης ανάμεσα σε τάξεις γεωγραφικά απομακρυσμένες με σκοπό την ανταλλαγή πληροφοριών, τη δημιουργία κοινών εργασιών και τη συνεργατική μάθηση. Η διασύνδεση αυτή μπορεί να γίνει σε εθνικά ή υπερεθνικά πλαίσια για ένα ή για περισσότερα μαθήματα ή για δραστηριότητες πέρα από το αναλυτικό πρόγραμμα».

Κατ' αυτόν λοιπόν τον τρόπο καταρρίπτεται το πρόβλημα της γεωγραφικής απομόνωσης των απομακρυσμένων σχολείων και η πρόσβαση σε πηγές πληροφοριών

αποτελεί μαθησιακή ευκαιρία για όλους. Είναι φανερό ότι οι νέες τεχνολογίες (NT) στον τομέα της εκπαίδευσης παίρνουν την σκυτάλη και αν χρησιμοποιηθούν σωστά τα πλεονεκτήματα θα πολλαπλασιαστούν.

Για αυτόν τον λόγο προωθείται συνεχώς και ποικιλοτρόπως και από την Ευρωπαϊκή Ένωση η ένταξη των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση. Το Ευρωπαϊκό Συμβούλιο στη Σύνοδο της Βαρκελώνης στις 15 και 16 Μαρτίου 2000 ζήτησε από την Επιτροπή μελέτη σκοπιμότητας για να εντοπιστούν διάφορες δυνατότητες υποβοήθησης των σχολείων της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης για να ενισχύσουν την διαδικτυακή σύνδεση σχολείων. Στην συγκεκριμένη μελέτη αναφέρεται ότι οι αδελφοποιήσεις προάγουν το πνεύμα της πρωτοβουλίας, της αμοιβαίας κατανόησης και δημιουργούν κοινωνικούς και πολιτιστικούς δεσμούς.

3.4.1 Σχεδιασμός και οργάνωση μιας αδελφοποίησης

1. ΤΡΟΠΟΣ ΑΔΕΛΦΟΠΟΙΗΣΗΣ

Η τροποποίηση της συμβατικής διδασκαλίας σύμφωνα με τα νέα δεδομένα δεν είναι κάτι που μπορεί να γίνει από την μία στιγμή στην άλλη.

Χρειάζεται χρόνος για προσαρμογή και έντονη προσπάθεια κυρίως από την πλευρά των καθηγητών. Από την στιγμή όμως που θα αποφασιστεί η εκμετάλλευση των δυνατοτήτων που προσφέρουν οι νέες τεχνολογίες των πληροφοριών και της επικοινωνίας ανοίγονται νέοι δρόμοι, στους οποίους δύναται να βαδίζει κάθε εκπαιδευτική βαθμίδα. Η πρωτοβάθμια, δευτεροβάθμια και τριτοβάθμια εκπαίδευση μπορεί να βρει μέσω της διαδικτυακής συνεργασίας λύσεις και απαντήσεις που την αφορούν.

Αυτή τη στιγμή λαμβάνουν χώρα προγράμματα τα οποία αφορούν ηλικίες από 9 -12 και από 13-19 χρονών, με πλούσια θεματολογία που καλύπτει τομείς όπως εκμάθηση ξένων γλωσσών, ιστορία, πολιτισμός, ιθαγένεια, τέχνες, επιστήμες, πληροφορική κ.α

Πριν όμως προχωρήσει στην αδελφοποίηση της τάξης του και στην συνεργατική μάθηση από απόσταση, ο εκπαιδευτικός οφείλει να σχεδιάσει προσεχτικά το μάθημα του ακολουθώντας την ίδια διαδικασία που θα ήταν απαραίτητη και στην συμβατική παράδοση του γνωστικού του αντικειμένου.

Το σχέδιο μαθήματος θα πρέπει να κινηθεί παρ' όλα αυτά σε διαφοροποιημένους άξονες καθώς πέρα από την διδακτική ενότητα του γνωστικού αντικείμενου και τους επιδιωκόμενους διδακτικούς στόχους πρέπει να ληφθεί υπόψη το δεδομένο της ύπαρξης γλωσσικής πολυμορφίας, η απαραίτητη γνώση αγγλικών, η ιδιαιτερότητα του μέσου διδασκαλίας, οι απαιτούμενες δεξιότητες των μαθητών και του καθηγητή όπως επίσης και η χρονική διάρκεια της δραστηριότητας. Ο χρόνος ενασχόλησης που απαιτείται για την κατάλληλη προετοιμασία της δραστηριότητας είναι πολλαπλάσιος του παραδοσιακού. Ο καθηγητής θα πρέπει να φροντίσει για την προμήθεια του τεχνικού εξοπλισμού που ενδεχομένως να χρειαστεί και σταδιακά να ενημερώσει τους μαθητές για την συγκεκριμένη προσέγγιση του μαθήματος έτσι ώστε να είναι προετοιμασμένοι.

Πριν αδελφοποιηθεί η τάξη με μια άλλη πρέπει να είναι ικανή να συνεισφέρει στην όλη διαδικασία από την πλευρά της καθώς για να επιτύχει η συνεργασία θα πρέπει η συνεισφορά των μελών να είναι αμοιβαία και η μάθηση αμφίδρομη.

Εφ' όσον ολοκληρωθεί η σχεδίαση του μαθήματος, ο εκπαιδευτικός μπορεί να επιλέξει τον τρόπο αδελφοποίησης ανάλογα με το εύρος και σύμφωνα με το γνωστικό αντικείμενο. Μπορεί δηλαδή να αδελφοποιήσει την τάξη του με μία μόνο άλλη τάξη για κάποιο συγκεκριμένο μάθημα ή θέμα (πχ. συνεργασία της τάξης του με μια τάξη στην Ιταλία για την εκμάθηση της γλώσσας των αγγλικών) είτε με περισσότερες από μία τάξεις για διαφορετικά μαθήματα, μετέχοντας ουσιαστικά έτσι σε ένα δίκτυο τάξεων όπου πχ. ένα ελληνικό σχολείο μπορεί να συνεργαστεί με ένα αγγλικό σε θέματα τεχνών και το ίδιο σχολείο να συνεργαστεί παράλληλα με ένα άλλο ομογενών του εξωτερικού για την εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας.

Την επιλογή του τρόπου αδελφοποίησης διαδέχεται η εύρεση συντρόφου η οποία μπορεί να γίνει με αναζήτηση κατάλληλου υποψηφίου μέσω του παιδαγωγικού ινστιτούτου είτε με την εγγραφή σε διεθνή σχολικά δίκτυα. Ανάλογα πάντα με τους επιδιωκόμενους στόχους, ο εκπαιδευτικός μπορεί να επιλέξει την συμμετοχή της τάξης του σε ένα μεγάλο σχολικό δίκτυο όπου υπάρχει πληθώρα προτεινόμενων θεμάτων για συνεργασίες είτε να επικοινωνήσει απ' ευθείας με κάποιο άλλο σχολείο και κατόπιν συζητήσεων να καταλήξουν μαζί ως προς το θέμα του αναλαμβανόμενου project. Σ' αυτήν την περίπτωση όμως, της μη συμμετοχής δηλαδή σε κάποιο προϋπάρχον δίκτυο, είναι αναγκαία η δημιουργία ενός διαδικτυακού τύπου συνάντησης των εμπλεκόμενων σχολείων, μιας ιστοσελίδας μέσω της οποίας οι

μαθητές θα μπορούν να επικοινωνούν μεταξύ τους, να ανταλλάσσουν υλικό και να ανακοινώνουν τις εργασίες τους, γεγονός που προϋποθέτει τεχνικές και κατά περίπτωση εξειδικευμένες γνώσεις ενώ παράλληλα απαιτείται σαφής παιδαγωγικός προσανατολισμός.

2.ΕΥΡΕΣΗ ΣΥΝΕΡΓΑΖΟΜΕΝΟΥ ΣΧΟΛΕΙΟΥ

Πλήθος οργανισμών και πανεπιστημίων, με την μορφή δικτύων προσφέρουν την δυνατότητα ανεύρεσης συν-εταίρων στην συνεργατική μάθηση μέσω διαδικτύου έχοντας στις βάσεις δεδομένων τους βιογραφικά που συμπληρώνουν οι εγγεγραμμένες στα αρχεία τους τάξεις για αυτό τον σκοπό.

Το iEARN αποτελεί ένα παγκόσμιο μη κερδοσκοπικό δίκτυο σχολείων μέσω του οποίου προωθείται η συνεργασία σε κοινά projects ενώ παρόμοια δραστηριότητα έχει και ο εκπαιδευτικός οργανισμός Global SchoolNet οπού επιτρέπει την εύρεση συνεργάτη ανάμεσα από τα 45.000 σχολεία των 134 χωρών που μετέχουν στα προτεινόμενα θέματα συνεργασίας.

Το ενδιαφερόμενο σχολείο μπορεί να συμπληρώσει την φόρμα εγγραφής στην ιστοσελίδα του, καταθέτοντας στοιχεία που το αφορούν και περιγράφοντας τι ακριβώς ψάχνει, ενώ μπορεί να προτείνει και το θέμα συνεργασίας. Ως μέσο σύναψης συνεργασιών λειτουργεί επίσης το ENIS δίκτυο πρωτοποριακών σχολείων ως προς τη χρήση των τεχνολογιών πληροφορίας και επικοινωνίας στη διδασκαλία και τη μάθηση.

Πλατφόρμα συνεργασίας και συμμετοχής 5000 σχολείων απ' όλη την Ευρώπη αποτελεί και το myEUROPE, ένα διαδικτυακό project του Ευρωπαϊκού Σχολικού Δικτύου, οργανισμός που υποστηρίζει την εισαγωγή των ΤΠΕ στην διδασκαλία. Το KIDLINK είναι παρόμοιο σχολικό δίκτυο με μαθητές 10-15 χρονών απ' όλο τον κόσμο με μεγαλύτερη συμμετοχή όμως κυρίως από τις ΗΠΑ, τον Καναδά και την Ιταλία. Τέλος το Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο σχεδιασμένο από το Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων το οποίο έχει ως στόχο την δημιουργία εκπαιδευτικών κοινοτήτων προσφέρει μέσω των προηγμένων του υπηρεσιών πρόσφορο έδαφος για συνεργασίες.

Σε όποιο δίκτυο και αν απευθυνθεί ο εκπαιδευτικός για την αδελφοποίηση της τάξης του το μοτίβο που ακολουθείται είναι σχεδόν ίδιο. Αρχικά εγγραφή της τάξης,

αναζήτηση συνεταίρου και πρόταση θέματος ή επιλογή από τα ήδη προτεινόμενα κι έπειτα χρήση των εργαλείων επικοινωνίας τα οποία συνήθως περιέχονται στην ιστοσελίδα του δικτύου και αποτελούν κύριο παράγοντα επιτυχίας.

3.4.2 Εργαλεία Αδελφοποίησης

Πριν προσεγγίσουμε παιδαγωγικά το μοτίβο της αδελφοποίησης και τις επιπτώσεις του στον μαθητικό κόσμο, χρήσιμο είναι να παρουσιάσουμε το εκπαιδευτικό λογισμικό και τα απαιτούμενο software και hardware για την επιτυχή συνεργασία και επικοινωνία καθώς μόνο έπειτα από αναγνώριση των δυνατοτήτων των εργαλείων των ΤΠΕ μπορούμε να εξάγουμε συμπεράσματα ως προς τα παιδαγωγικά οφέλη και την προώθηση γνώσης.

Κατ' αρχάς εκτός από τον βασικό εξοπλισμό του υπολογιστή, απαραίτητη είναι η ύπαρξη σκάνερ ,κάμερας και μικροφώνου, δεδομένου ότι θα γίνει εισαγωγή πληροφοριών ενώ για την εξαγωγή των αντίστοιχων πληροφοριών που θα λάβουμε θα πρέπει να διαθέτουμε ακουστικά, ηχεία και εκτυπωτή.

Επιπλέον για την φύλαξη των εργασιών και των δεδομένων αναγκαία είναι τα αποθηκευτικά μέσα όπως δισκέτες, εγγράψιμα cd/ dvd είτε κάποιο flash memory(επανεγγράψιμο φορητό τσιπ μνήμης).

Όσον αφορά το εκπαιδευτικό λογισμικό που θα χρησιμοποιηθεί κατηγοριοποιείται ανάλογα με την διδακτική προσέγγιση σε συστήματα συμβολικής έκφρασης και οικοδόμησης που περιλαμβάνουν εργαλεία επεξεργαστών κειμένου, εργαλεία σχεδιασμού και γραφικών, δημιουργίας υπερκειμένων και πολυμέσων καθώς και επιτραπέζια συστήματα εκδόσεων, ενώ στα συστήματα επικοινωνίας εντάσσονται το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, το instant messaging (σύγχρονη επικοινωνία), το file sharing (διαμοιρασμένα αρχεία),ο web board (ηλεκτρονικός πίνακας ανακοινώσεων), ο whiteboard (κοινή επιφάνεια εργασίας) και το teleconference (τηλεδιάσκεψη).

Στην αγορά διατίθενται συνεχώς ανανεωμένα πακέτα συνδυασμού των παραπάνω εφαρμογών, ειδικά λογισμικά δηλαδή που παρέχουν ένα πολυμεσικό περιβάλλον το οποίο μπορεί να εξυπηρετήσει κάθε ανάγκη.

Ένα βήμα πιο κάτω προχωρούν τα virtual environments τα οποία αποτελούν εικονικά τρισδιάστατα περιβάλλοντα που παρέχουν την δυνατότητα διαλόγου και συνεργασίας σε εικονικές αίθουσες με avatars (γραφική εικόνα του χρήστη).

Αρχικά όμως ας εστιάσουμε στο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, ένα εργαλείο εύχρηστο και παγκοσμίως γνωστό σε κάθε χρήστη του διαδικτύου.

Το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο ουσιαστικά αποτελεί μια μετάλλαξη του κλασικού ταχυδρομείου καθώς επιτρέπει στον καθένα να στείλει και να λάβει e-mail, γράμματα δηλαδή στην ηλεκτρονική του διεύθυνση τα οποία εκτός από την κλασική μορφή κειμένου μπορούν να περιλαμβάνουν υπερσυνδέσεις (σύνδεσμοι που μεταφέρουν τον αναγνώστη σε άλλα κείμενα πχ. σε κάποια σχετική ιστοσελίδα) , εικόνες και ήχο. Παράλληλα στο ίδιο e-mail μπορούν να προσαρτηθούν και να αποσταλούν εξωτερικά δεδομένα, αρχεία κειμένων, διαγραμμάτων, ήχων και εικόνων. Η επεξεργασία των μηνυμάτων γίνεται εύκολα, χωρίς την απαίτηση ιδιαίτερων γνώσεων ενώ στο γραμματοκιβώτιο (mailbox) του κάθε παραλήπτη συχνά υπάρχει η δυνατότητα ταξινόμησης των παραλαμβανόμενων mail κατά ημερομηνία, μέγεθος, αποστολέα κτλ.

Δεδομένων των παραπάνω χαρακτηριστικών το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο σήμερα αποτελεί τον φθηνότερο, εύκολο και γρήγορο τρόπο επικοινωνίας.

Επιπρόσθετα το γεγονός ότι είναι ασύγχρονο μέσο το καθιστά πιο εύχρηστο σε σχέση με το τηλέφωνο ή με την συνομιλία μέσω chat/forum τα οποία απαιτούν την ταυτόχρονη σύνδεση και από τις δυο πλευρές.

Οι μαθητές που αλληλογραφούν μεταξύ τους μπορούν να συζητήσουν για οποιοδήποτε θέμα δημιουργώντας έτσι ένα αυθεντικό πλαίσιο επικοινωνίας με πραγματικές συνθήκες και όχι υποτιθέμενες όπως θα συνέβαινε κατά την συγγραφή μιας έκθεσης –γράμματος προς ανύπαρκτο αποστολέα. Ειδικά στην περίπτωση εκμάθησης ξένης γλώσσας η επικοινωνία μέσω mail αποδεικνύεται ιδιαίτερα θελκτική για τους μαθητές που πλέον απευθύνονται σε υπαρκτά πρόσωπα, με αποτέλεσμα να επιδεικνύουν μεγαλύτερη προσοχή στο κείμενο τους ,εκφράζοντας πιο ξεκάθαρα τις σκέψεις τους και εμπλουτίζοντας το λεξιλόγιό τους. Οι μαθητές μπορούν να ανταλλάξουν γράμματα για να παρουσιάσουν τον εαυτό τους, τα χόμπι τους ,να μιλήσουν για το σχολείο τους όπως ακριβώς θα έκαναν στο συμβατικό μάθημα έτσι ώστε να εξασκηθούν στην νέα γλώσσα. Κατά την πραγματική επαφή

όμως των παιδιών η γλώσσα στόχος μαθαίνεται πιο εύκολα και διασκεδαστικά καθώς η ύπαρξη ενός κοινού ανάγνωσης των κειμένων αποτελεί ισχυρό κίνητρο.

Έτσι την ίδια χρησιμότητα μπορεί να έχει η αλληλογραφία και στην παράδοση του μαθήματος της γλώσσας. Η αδελφοποίηση παραδείγματος χάριν δύο ομόφωνων σχολείων και η ανταλλαγή μηνυμάτων για τον σχολιασμό βιβλίων, την σύνθεση ιστοριών, ποιημάτων κτλ αφυπνίζει τους μαθητές και τους ενεργοποιεί θετικά μεταβάλλοντας την ορθογραφία και την γραμματική από βαρετό μάθημα σε ευχάριστο παιχνίδι. Ανάλογη εφαρμογή μπορεί να έχει και σε άλλα μαθήματα όπως της ιστορίας και του πολιτισμού όπου οι μαθητές θα επικοινωνήσουν μεταξύ τους για να ανταλλάξουν φωτογραφίες και πληροφορίες για την πόλη τους, τις συνήθειες τους, τα ήθη και τα έθιμα.

Συνοψίζοντας το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο είναι ένα απαραίτητο εργαλείο για την άμεση έκφραση και κοινωνικοποίηση του μαθητή στα πλαίσια μιας αδελφοποίησης.

Αμεσότητα όμως προσφέρει και το on line chat όπως επίσης και τα forums, που αφορούν την συγχρονική επικοινωνία σε πραγματικό χρόνο ανάμεσα σε πολλαπλούς χρήστες μέσω δωματίων συνομιλίας (chat rooms). Το κείμενο που πληκτρολογεί ο κάθε χρήστης φαίνεται σε όλα τα pc που συμμετέχουν στην συνομιλία. Επιτρέπουν δηλαδή την στιγμιαία ανταλλαγή μηνυμάτων που αναμεταδίδεται στις οθόνες όλων των συνδεδεμένων συμμετεχόντων. Τα forums διαφοροποιούνται κατά κάποιο τρόπο καθώς αποτελούν χώρους συζήτησης συγκεκριμένων θεμάτων όπου το κάθε μέλος μπορεί να αναρτήσει το μήνυμά του το οποίο μπορεί να διαβαστεί από τα υπόλοιπα μέλη οποιαδήποτε χρονική στιγμή, κάτι που δεν ισχύει στα chat rooms.

Αυτός ο τρόπος επικοινωνίας ενδείκνυται κυρίως για την πρώτη επαφή των μαθητών μεταξύ τους αλλά και για συζητήσεις επί του θέματος συνεργασίας είτε για άμεση συλλογή πληροφοριών είτε για πρακτική εξάσκηση της γλώσσας. Αν και η αμεσότητα που προσφέρεται έχει ως αποτέλεσμα τα μηνύματα να έχουν την μορφή προφορικού λόγου και να χάνουν την δομή του γραπτού, η χρησιμότητα της συγχρονικής επικοινωνίας παραμένει σημαντική γιατί λόγω της ιδιαιτερότητας της δημιουργούνται αυθεντικές καταστάσεις επικοινωνίας που πάνω απ' όλα κρατάνε αμείωτο το ενδιαφέρον των μαθητών για το μάθημα.

Παραπλήσιο εργαλείο αλλά σαφώς πιο ενδιαφέρον είναι η τηλεδιάσκεψη κατά την οποία οι συνεργαζόμενοι μαθητές βλέπουν και ακούνε την αντίστοιχη πλευρά και μπορούν να συζητήσουν ή να παρουσιάσουν τις εργασίες τους ή μια τάξη στην άλλη. Βέβαια αυτό προϋποθέτει την συγχρονική επικοινωνία κάτι που πιθανόν να είναι ανέφικτο αν λόγω γεωγραφικής θέσης υπάρχει διαφορά ώρας. Σ' αυτήν την περίπτωση λύση μπορεί να δώσει εκτός από το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο που αναφέρθηκε νωρίτερα και ο πίνακας ανακοινώσεων στον οποίο θα γίνεται η ανάρτηση των εργασιών των παιδιών αλλά και των μηνυμάτων που αφορούν τις εμπλεκόμενες τάξεις, η ανάγνωση των οποίων είναι δυνατόν να γίνει οποιαδήποτε στιγμή συνδεθεί με την ηλεκτρονική τοποθεσία το κάθε μέλος.

Τέλος ενδιαφέρον παρουσιάζει η κοινή επιφάνεια εργασίας που είναι στην ουσία ένας κοινός ηλεκτρονικός χώρος εργασίας. Κάθε συμμετέχων μπορεί να προσθέσει κείμενο, σχέδια ή εικόνες που είναι ορατές απ' όλους του συμμετέχοντες ενώ το υλικό που δημιουργείται μπορεί να αποθηκευτεί για μετέπειτα χρήση. Κατ' αυτόν τον τρόπο μπορεί να γίνει ανάλυση ιδεών και σχολιασμός αυτών απ' όλους τους μαθητές.

Στις ιστοσελίδες των σχολικών δικτύων που προωθούν την συνεργατική μάθηση προσφέρεται η χρήση των εργαλείων επικοινωνίας ωστόσο στο διαδίκτυο υπάρχουν διάφορες τοποθεσίες μέσω των οποίων μπορεί να γίνει αναζήτηση για δωρεάν κατέβασμα τέτοιων εφαρμογών όπως των msn yahoo,aim και i-chat messengers, του whiteboard seemyscreen και του teleconferencing netmeeting και i-sight.

Ολοκληρωμένες λύσεις επίσης μπορούν να βρεθούν από ειδικά λογισμικά που περιλαμβάνουν τις δυνατότητες όλων των παραπάνω εργαλείων.

Πλατφόρμα τέτοιων υπηρεσιών αποτελεί το λογισμικό CENTRA που αφορά την υποστήριξη ζωντανής αλληλεπίδρασης και δυνατότητας συνεργασίας σε πραγματικό χρόνο, υποστηρίζει δημόσιες και ιδιωτικές συνομιλίες κειμένου, τηλεδιάσκεψη, συνομιλία φωνής και αλληλεπιδραστικό whiteboard. Το Microworlds Pro επίσης είναι ένα πολυμεσικό περιβάλλον το οποίο διαθέτει ως γλώσσα προγραμματισμού τη γνωστή Logo και έχει σχεδιαστεί σύμφωνα με τις παιδαγωγικές αντιλήψεις του δημιουργού της S. Papert, συνεργάτη του J. Piaget. Περιλαμβάνει εργαλεία για απλή επεξεργασία κειμένου, επεξεργασίας εικόνας και σύνθεση ήχου,

μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τα παιδιά για τη δημιουργία εργασιών με διαδραστικό και πολυμεσικό χαρακτήρα, καθώς περιέχει όλα τα απαραίτητα εργαλεία (εικόνες, ήχοι, κινούμενα σχέδια, βίντεο, γεωμετρικά σχήματα, κουμπιά κλπ) και επιτρέπει τη δημοσίευση των εργασιών σε μορφή html, επομένως και την ανάρτησή τους στο διαδίκτυο (π.χ. στη σχολική ιστοσελίδα).

3.5 Σύγκριση των πλατφόρμων κοινωνικής δικτύωσης στην Ελλάδα

Στην παρούσα ενότητα θα πραγματοποιηθεί μια σύγκριση ανάμεσα στις πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης που χρησιμοποιούνται στην ελληνική εκπαίδευση. Συγκεκριμένα η σύγκριση παρουσιάζεται στον κάτωθι πίνακα:

Πίνακας 3-1 Σύγκριση των πλατφόρμων κοινωνικής δικτύωσης στην Ελλάδα

| Κοινωνικό Δίκτυο | Δυνατότητες |
|-------------------------|---|
| Ning | Διδάσκοντας Φυσικές Επιστήμες Υλικό Φυσικής και Χημείας Η Logo στην εκπαίδευση: Μια κοινότητα πρακτικής και μάθησης - Μαθαίνοντας Φυσική στο 8 ^ο |
| Elgg | Δεν έχει αξιοποιηθεί ακόμα ως διαδικτυακή υπηρεσία κοινωνικής δικτύωσης |
| Vimeo | Εκπαιδευτική Ραδιοτηλεόραση |
| E Twinning | εκμάθηση ξένων γλωσσών, ιστορία, πολιτισμός, ιθαγένεια, τέχνες, επιστήμες, πληροφορική |

Βάσει του παραπάνω πίνακα, παρατηρούμε ότι η πλατφόρμα Ning και η αδελφοποίηση των σχολικών τάξεων – E twinning, προσφέρουν σήμερα στην ελληνική εκπαίδευση πολλές δυνατότητες, προκειμένου να προσελκύσουν τα παιδιά και να κάνουν το μάθημα περισσότερο ευχάριστο και ενδιαφέρον. Η πλατφόρμα Elgg

δεν έχει αξιοποιηθεί ακόμα ως διαδικτυακή υπηρεσία κοινωνικής δικτύωσης στην Ελλάδα ενώ η Vimeo, προσφέρει σήμερα μόνο τη δυνατότητα της εκπαιδευτικής ραδιοτηλεόρασης. Τα παραπάνω καταδεικνύουν ότι και στη χώρα μας γίνονται κάποιες προσπάθειες ως απάντηση στις προκλήσεις των καιρών, από εκπαιδευτικούς με μεράκι και δημιουργικότητα.

Κεφάλαιο 4 : Ελληνική εκπαίδευση και διαδίκτυο

4.1 Ιστορική αναδρομή των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση

Η ενσωμάτωση των τελευταίων επινοήσεων της τεχνολογίας στην εκπαιδευτική διαδικασία δεν είναι πρόσφατη έμπνευση. Στις αρχές του αιώνα, και ενώ ο κινηματογράφος δεν μετρούσε παρά μερικά χρόνια ζωής, πολλοί μιλούσαν για την επανάσταση που πρόκειται να φέρει στην εκπαιδευτική διαδικασία. Οραματίζονταν ένα σχολείο γεμάτο κινηματογραφικές μηχανές προβολής να παίζουν ταινίες που θα συνοδεύουν την προφορική παράδοση και ίσως τελικά καταφέρουν να αντικαταστήσουν τον δάσκαλο. Το σχέδιο δεν απέδωσε παρά σε περιορισμένη, πειραματική κλίμακα. Όταν κατέφθασε η τηλεόραση, η ιδέα επανήλθε με τη μορφή των εκπαιδευτικών εκπομπών που θα παρακολουθούσαν τα παιδιά την ώρα του μαθήματος. Και αυτή η εκδοχή δεν διαδόθηκε ιδιαίτερα, κυρίως λόγω προβλημάτων προγραμματισμού. Κατά τις δεκαετίες του '60, του '70 και του '80, τα «προχωρημένα» σχολεία προσέφεραν οπτικοακουστική διδασκαλία με τη βοήθεια μαγνητοφώνων, διαφανειών και βίντεο, αλλά έπρεπε να φθάσουμε στην εποχή του υπολογιστή για να μπορέσει να γίνει πράξη η πλήρως πολυμεσική, αλληλεπιδραστική διδασκαλία και το άνοιγμα του σχολείου στον κόσμο μέσω του Internet.

Στην Ελλάδα σε όσα σχολεία έχουν εργαστήριο πληροφορικής, οι υπολογιστές χρησιμοποιούνται περιθωριακά. Τα παιδιά μαθαίνουν να χρησιμοποιούν κάποια προγράμματα και να πλοηγούνται στο Internet. Μερικά σχολεία έχουν δική τους παρουσία στο Internet και τα παιδιά μπορούν να έρθουν σε επαφή με άλλα παιδιά μέσω του Δικτύου, όμως κάποια άλλα σχολεία δεν έχουν καν υπολογιστή.

Μέχρι και το 1997 η γενική φιλοσοφία εισαγωγής και ένταξης της πληροφορικής στην ελληνική εκπαίδευση διαπνέεται καθαρά από την τεχνική και σε λιγότερο βαθμό από την πραγματολογική προσέγγιση (αφού σε επίπεδο γυμνασίου η εισαγωγή ενός μαθήματος πληροφορικού αλφαριθμητισμού συνάδει περισσότερο με αυτή την προσέγγιση). Κανένα πιλοτικό πρόγραμμα ένταξης των νέων τεχνολογιών στα διάφορα γνωστικά αντικείμενα της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης δεν έχει μέχρι τότε υλοποιηθεί ενώ η πρωτοβάθμια εκπαίδευση αγνοείται εντελώς. Η κατάσταση φαίνεται να αλλάζει άρδην με το πιλοτικό πρόγραμμα «**Οδύσσεια**» (η υλοποίηση του οποίου έχει ξεκινήσει από το 1997) που χρηματοδοτείται από το ΥΠ.Ε.Π.Θ. Για

πρώτη φορά, ένα ολοκληρωμένο πιλοτικό πρόγραμμα που έχει ως στόχο την ένταξη των νέων τεχνολογιών σε όλο το φάσμα της ελληνικής εκπαίδευσης (με έμφαση στην δευτεροβάθμια εκπαίδευση και την αρχική επαγγελματική κατάρτιση) σχεδιάζεται και τίθεται προς υλοποίηση.

4.2 Στάσεις εκπαιδευτικών απέναντι στις νέες τεχνολογίες

Η εισαγωγή των Νέων Τεχνολογιών στην εκπαίδευση αποτελεί ένα σημαντικό φαινόμενο και ένα πρόσφορο έδαφος για δημιουργική ενασχόληση και διερεύνηση των δυνατοτήτων εποπτικοποίησης της διδακτικής πράξης. Ωστόσο, είναι σημαντικό να τονιστεί ότι η ουσιαστική αξιοποίηση των ΤΠΕ δεν εξαντλείται στον επιφανειακό εξοπλισμό των μαθητών με δεξιότητες χειρισμού της τεχνολογίας, αλλά προχωράει παραπέρα, στην κατάρτιση των νέων με ικανότητες που αφορούν εναλλακτικές μορφές έκφρασης, διερεύνησης, οικοδόμησης και προσέγγισης της γνώσης³⁵. Βασικός, επομένως, στόχος δεν είναι πλέον ούτε η συσσώρευση γνώσεων, κατεξοχήν επιδίωξη του υπάρχοντος κλασσικού μοντέλου, αλλά ούτε και η απλή εξοικείωση με τα νέα τεχνολογικά μέσα. Αντίθετα, η παιδαγωγική διάσταση που λαμβάνει η χρήση των ΤΠΕ στην εκπαίδευση επιτάσσει την απόκτηση δεξιοτήτων αναζήτησης, αξιολόγησης και χρησιμοποίησης της κάθε είδους πληροφορίας³⁶. Προϋποθέτει ένα μοντέλο διαλογικής σχέσης δασκάλου-μαθητή, όπου ο εκπαιδευτικός γίνεται καθοδηγητής στη διαδικασία για την απόκτηση της γνώσης³⁷. Ο εκπαιδευτικός λοιπόν σήμερα, για να μπορέσει να αντεπεξέλθει στο ρόλο του στο νέο σχολείο οφείλει να είναι καταρτισμένος και επιμορφωμένος στις νέες στρατηγικές διδασκαλίας που επιτάσσουν οι ΤΠΕ. Η εκπαίδευση του, δηλαδή, πρέπει να στοχεύει στην απόκτηση ικανοτήτων τεχνολογικής, παιδαγωγικής και επικοινωνιακής φύσεως. Οι νέες τεχνολογίες δεν αποτελούν από μόνες τους παιδαγωγικό εργαλείο αλλά αναλογικά με την χρήση που τους γίνεται μπορούν να λάβουν μια τέτοια προοπτική. Ωστόσο, σε κάθε περίπτωση, καθώς παραμένει ο κύριος μοχλός της διδασκαλίας επαφίεται στην προσωπική επιλογή του εκπαιδευτικού, το ποια στρατηγική θα υιοθετήσει ως

³⁵ White C. (1997) *Technology and social studies: an introduction*. Social Education, 61(3), 147-149

³⁶ Βρύζας Κ. (1990). *Μέσα Επικοινωνίας και Εκπαίδευσης*, Σύγχρονη Εκπαίδευση, τ.51, σ.77-90

³⁷ Ματσαγγούρας Η. (1997). *Θεωρία και Πράξη της Διδασκαλίας: Στρατηγικές Διδασκαλίας*. Αθήνα, εκδ.: Gutenberg

αποτελεσματικότερη για τη μάθηση και κατά πόσον θα αξιοποιήσει τις δυνατότητες των νέων τεχνολογιών για όφελος της εκπαιδευτικής διαδικασίας³⁸.

Παρακάτω αναφέρονται κάποια στοιχεία από έρευνες που έχουν γίνει στον Ελλαδικό χώρο και αφορούν την είσοδο των νέων τεχνολογιών στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Σύμφωνα με την έρευνα των Χαϊδεμένη και Βαβουράκη (2004)³⁹, αναφορικά με το μάθημα της Ιστορίας και τις νέες τεχνολογίες, οι εκπαιδευτικοί και οι επιμορφωτές που πήραν μέρος στην έρευνα, αντιλαμβάνονται ως στόχο του μαθήματος της Ιστορίας την ερμηνεία και αξιοποίηση της ιστορικής πληροφορίας από το μαθητή μέσω της διερεύνησης ιστορικών πηγών, ενώ θεωρούν ότι οι νέες τεχνολογίες μπορούν να ενθαρρύνουν τέτοιου είδους διαδικασίες. Το 1/3 των συμμετεχόντων ενθαρρύνει τους μαθητές να ερμηνεύουν τις ιστορικές πληροφορίες που λαμβάνουν και ένα μικρότερο ποσοστό ενθαρρύνει τους μαθητές να αξιοποιούν τις πληροφορίες σε δημιουργικές συνθετικές δραστηριότητες. Παράλληλα, όπως φάνηκε, οι νέες τεχνολογίες εξυπηρετούν τους στόχους του εκπαιδευτικού – σχεδιαστή του σεναρίου, παρά το αντίστροφο. Η αξιοποίηση του λογισμικού, ανεξάρτητα από τις δυνατότητές του, εξαρτάται από τον εκπαιδευτικό. Αυτός θα επιλέξει τον τρόπο με τον οποίο οι μαθητές θα αξιοποιήσουν τα λογισμικά στο πλαίσιο διαφόρων δραστηριοτήτων, στον υπολογιστή ή και εκτός υπολογιστή.

³⁸ Μυλωνά Ι. (2004), Ο εκπαιδευτικός και οι νέες τεχνολογίες: κριτική θεώρηση και προβληματισμοί για το νέο ρόλο που αναλαμβάνει στην κοινωνία της πληροφορίας. Πρακτικά 4ου Πανελληνίου συνεδρίου με διεθνή συμμετοχή "Οι τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση", Ελληνική Επιστημονική Ένωση Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, Αθήνα, 29 Σεπτεμβρίου - 03 Οκτωβρίου 2004.

³⁹ Χαϊδεμένη Χ., Βαβουράκη Α. (2004) Αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στις προτάσεις διδασκαλίας της ιστορίας στην εκπαιδευτική πύλη του Υπουργείου Παιδείας. Πρακτικά 4ου Πανελληνίου συνεδρίου με διεθνή συμμετοχή "Οι τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση", Ελληνική Επιστημονική Ένωση Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, Αθήνα, 29 Σεπτεμβρίου - 03 Οκτωβρίου 2004.

Η έρευνα, ωστόσο, των Τζιμογιάννη και Κόμη (2004)⁴⁰ αναφορικά με τη χρήση των νέων τεχνολογιών από τους εκπαιδευτικούς δεν είχε θετικά αποτελέσματα. Συγκεκριμένα από εκπαιδευτικούς που επιμορφώθηκαν στις νέες τεχνολογίες, ζητήθηκε να αναφέρουν εφαρμογές των ΤΠΕ που γνωρίζουν ότι μπορούν να χρησιμοποιηθούν στο έργο τους. Οι περισσότεροι από αυτούς (73,7%) δεν γνώριζαν εφαρμογές και εργαλεία των ΤΠΕ που μπορούν να αξιοποιηθούν στη διδασκαλία του αντικειμένου τους. Το 5,6% θεωρούσε ότι η αξιοποίηση των ΤΠΕ περιορίζεται στο +διοικητικό και προπαρασκευαστικό έργο του εκπαιδευτικού και του σχολείου (σημειώσεις, διαγωνίσματα, αρχείο, τήρηση βαθμολογίας κ.λ.π.). Από την άλλη μεριά, το 8,6% επικεντρώθηκε στη χρήση παρουσιάσεων για την υποστήριξη της παραδοσιακής διδασκαλίας ή/και του Διαδικτύου για την πληροφόρηση-ενημέρωση του εκπαιδευτικού. Είναι χαρακτηριστικό ότι μόλις 1 στους 10 εκπαιδευτικούς ήταν σε θέση να αναφέρει συγκεκριμένα εκπαιδευτικά λογισμικά που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στη διδασκαλία: Το 3,6% των εκπαιδευτικών ανέφερε μόνο τα λογισμικά που χρησιμοποιήθηκαν στο πλαίσιο του Προγράμματος (Modellus, ΣΕΠ, Ηρόδοτος, 21 εν πλώ, Ξένιος), το 3,8% ανέφερε επίσης λογισμικά προσομοίωσης (Interactive Physics, Tina, WorkBench) και το 2,5% άλλα λογισμικά (Sketchpad, Function Probe, πολυμέσα, εγκυκλοπαίδειες κ.λπ.).

Τα αποτελέσματα της συγκεκριμένης μελέτης ανέδειξαν μια σειρά ζητημάτων σχετικά με την εισαγωγή και την παιδαγωγική αξιοποίηση των ΤΠΕ στη διδακτική πράξη. Περίπου οι μισοί εκπαιδευτικοί ήταν επιφυλακτικοί για την αποτελεσματικότητα των διαφόρων εργαλείων και θεωρούσαν ότι υπάρχουν σημαντικές δυσκολίες ως προς την παιδαγωγική-διδακτική πλευρά της χρήσης των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική πρακτική. Στο σημείο αυτό πρέπει να αναφερθεί ότι η επιμόρφωση των εκπαιδευτικών, στα πλαίσια του προγράμματος, περιορίστηκε στην τεχνολογική πλευρά και δεν προετοιμάστηκε, στο βαθμό που έπρεπε το παιδαγωγικό πλαίσιο αξιοποίησης των ΤΠΕ.

⁴⁰ Τζιμογιάννης Α., Κόμης Β. (2004). Οι ΤΠΕ στην εκπαίδευση: διερευνώντας τις απόψεις εκπαιδευτικών της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Πρακτικά 4ου Πανελληνίου συνεδρίου με διεθνή συμμετοχή "Οι τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση", Ελληνική Επιστημονική Ένωση Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, Αθήνα, 29 Σεπτεμβρίου - 03 Οκτωβρίου.

Πιο αναλυτικά σύμφωνα με τη συγκεκριμένη μελέτη, οι εκπαιδευτικοί των ειδικοτήτων του πυρήνα του Προγράμματος Σπουδών της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, με εξαίρεση των εκπαιδευτικών των φυσικών επιστημών, εμφανίστηκαν αρνητικοί ή επιφυλακτικοί σχετικά με την ένταξη των ΤΠΕ στην εκπαίδευση. Από την άλλη μεριά, οι εκπαιδευτικοί άλλων αντικειμένων, όπως τεχνολογίας, ξένων γλωσσών και λοιπών ειδικοτήτων, είχαν περισσότερο θετική στάση για τις ΤΠΕ στην εκπαίδευση. Παρ' ότι το εύρημα αυτό απαιτεί περαιτέρω διερεύνηση, φαίνεται ότι υπάρχει συσχέτιση ανάμεσα στις διδακτικές προτεραιότητες, τις παιδαγωγικές αντιλήψεις-φιλοσοφίες και στις στάσεις των εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ στην εκπαίδευση. Στη βιβλιογραφία αναφέρεται ότι οι εκπαιδευτικοί που έχουν εκπαιδευτικές αντιλήψεις που βασίζονται ή επηρεάζονται από τις αρχές του εποικοδομισμού θεωρούν πολύ σημαντικό το ρόλο των ΤΠΕ στη διδασκαλία τους.

Από τα παραπάνω διαφαίνεται ότι η ενσωμάτωση των ΤΠΕ στην καθημερινή εκπαιδευτική πρακτική είναι μια ιδιαίτερα δύσκολη και περίπλοκη διαδικασία, η οποία απαιτεί χρόνο και συνεχή προσπάθεια. Είναι προφανές, ότι οι εκπαιδευτικοί της πράξης αποτελούν τον καθοριστικό παράγοντα για την επιτυχή ένταξη των ΤΠΕ στην εκπαίδευση. Δεν αρκεί απλά να χρησιμοποιούν εργαλεία των ΤΠΕ και να έχουν πρόσβαση σε νέες πηγές πληροφόρησης, όπως είναι το Διαδίκτυο. Πρέπει να προετοιμαστούν κατάλληλα ώστε να είναι σε θέση να επανοργανώσουν τη διδασκαλία τους με τη βοήθεια εργαλείων των ΤΠΕ, χρησιμοποιώντας παραδοσιακές και νέες διδακτικές και μαθησιακές στρατηγικές, οι οποίες θα στοχεύουν στην ενεργητική συμμετοχή των μαθητών.

Σύμφωνα με τους Τσιτουρίδου & Βρύζας (2003)⁴¹ και Τζιμογιάννη & Κόμη (2004)⁴², οι εκπαιδευτικοί στη χώρα μας έχουν, εν γένει, θετικές στάσεις σχετικά με τις ΤΠΕ στην εκπαίδευση. Παρόλο όμως τη θετική αυτή στάση, οι εκπαιδευτικοί είναι επιφυλακτικοί και αναγνωρίζουν δυσκολίες στην εφαρμογή των ΤΠΕ στην

⁴¹ Tsitouridou, M., & Vryzas, K. (2003), Early childhood education teachers' attitudes towards computer and information technology: the case of Greece, *Information Technology in Childhood Education Annual*, 187-207

⁴² Τζιμογιάννης, Α. & Κόμης, Β. (2004), Στάσεις και αντιλήψεις εκπαιδευτικών της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης σχετικά με την εφαρμογή των ΤΠΕ στη διδασκαλία τους, στο Μ. Γρηγοριάδου (επιμ.), *Πρακτικά 4ου Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή "Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση"*, Τόμος Α', 165-176, Αθήνα

εκπαιδευτική πρακτική⁴³. Σύμφωνα με μελέτη των Δημητριάδης et al (2003)⁴⁴, οι εκπαιδευτικοί της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης ενδιαφέρονται να χρησιμοποιήσουν εργαλεία των ΤΠΕ με στόχο να βελτιώσουν το έργο τους, αλλά έχουν την τάση να τα προσαρμόζουν στο παραδοσιακό δασκαλοκεντρικό μοντέλο διδασκαλίας. Συγκεκριμένα 1 στους 2 εκπαιδευτικούς είναι επιφυλακτικοί για την αποτελεσματικότητα των διαφόρων εργαλείων και θεωρούν ότι υπάρχουν σημαντικές δυσκολίες ως προς την παιδαγωγική-διδασκτική πλευρά της χρήσης των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική πρακτική. Η άποψη αυτή οφείλεται σύμφωνα με τον Τζιμογιάννη (2002)⁴⁵, στο γεγονός ότι η επιμόρφωση των εκπαιδευτικών, στα πλαίσια του προγράμματος, περιορίζεται στην τεχνολογική πλευρά και δεν προετοιμάζεται, στο βαθμό που πρέπει το παιδαγωγικό πλαίσιο αξιοποίησης των ΤΠΕ.

Η στάση των εκπαιδευτικών απέναντι στους ΤΠΕ διαφοροποιείται βάσει του φύλου, της ηλικίας, της εμπειρίας χρήσης των υπολογιστών αλλά και τη βαθμίδα εκπαίδευσης⁴⁶. Σύμφωνα με τον Whitley (1997), οι εκπαιδευτικοί που διδάσκουν στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση εμφανίζουν σε μεγαλύτερο βαθμό φόβο για τους υπολογιστές και αποφεύγουν την χρήση τους⁴⁷.

Στην Ελλάδα, σύμφωνα με την έρευνα των Αναστασιάδη κ.α.⁴⁸, οι γυναίκες εκπαιδευτικοί, οι μεγαλύτεροι σε ηλικία και με περισσότερα έτη υπηρεσίας εκπαιδευτικοί, είναι περισσότερο επιφυλακτικοί απέναντι στις νέες τεχνολογίες και την εισαγωγή τους στην εκπαίδευση. Παράλληλα οι εκπαιδευτικοί εκφράζουν τον

⁴³ Τζιμογιάννης, Α. & Κόμης, Β. (2004), Στάσεις και αντιλήψεις εκπαιδευτικών της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης σχετικά με την εφαρμογή των ΤΠΕ στη διδασκαλία τους, στο Μ. Γρηγοριάδου (επιμ.), *Πρακτικά 4ου Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή "Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση"*, Τόμος Α', 165-176, Αθήνα

⁴⁴ Demetriadis, S., Barbas, A., Molohides, A., Palaigeorgiou, G., Psillos, D., Vlahavas, I., Tsoukalas, I. & Pombortsis, A. (2003), "Cultures in negotiation": teachers' acceptance/ resistance attitudes considering the infusion of technology into schools, *Computers & Education*, 41(1), 19-37

⁴⁵ Τζιμογιάννης, Α. (2002), Προετοιμασία του σχολείου της Κοινωνίας της Πληροφορίας. Προς ένα ολοκληρωμένο μοντέλο ένταξης των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στο Ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα, *Σύγχρονη Εκπαίδευση*, 122, 55-65

⁴⁶ Evans – Jenings, S., & Okwuegbuzie, A. (2001), Computer attitudes as a function of age, gender, math attitude, and developmental status, *Journal of Educational Computing Research*, 25 (4), 367-384.

⁴⁷ Whitley B. E. (1997), Gender differences in computer-related attitudes and behavior: a meta-analysis, *Computers in Human Behavior*, 13, 1-22.

⁴⁸ Αναστασιάδης, Π. (2000). Στον αιώνα της πληροφορίας. Αθήνα, εκδόσεις «Νέα Σύνορα-Α.Α.Λιβάνη».

προβληματισμό τους για τις επιμορφωτικές διαδικασίες κυρίως σε σχέση με ζητήματα οργάνωσης και λειτουργίας της τάξης. Τα επιμορφωτικά παιδαγωγικά προγράμματα χρήσης του υπολογιστή που εφαρμόζονται, δεν ανταποκρίνονται σε αυτό που προσδοκούν οι εκπαιδευτικοί⁴⁹.

4.3 Ο ρόλος του διαδικτύου στην εκπαίδευση

Οι άνθρωποι, κατά τον μεγάλο ερευνητή (Gardner), διαθέτουν οκτώ διαφορετικές ευφυΐες⁵⁰. Ανάλογα ποιες από αυτές έχει ο καθένας περισσότερο ανεπτυγμένες, διαφοροποιείται και ο τρόπος που μαθαίνει καλύτερα. Οι εφαρμογές σε πολυμέσα έχουν φτιαχτεί με βάση τις διαφορετικές αυτές ευφυΐες. Οι πολυμεσικές εφαρμογές μπορούν να διανεμηθούν είτε με την μορφή CD-ROM είτε μέσω διαδικτύου. Για το δεύτερο όμως χρειάζονται γρήγορες ευρυζωνικές συνδέσεις.

Μία εφαρμογή σε CDROM μπορεί να περιέχει διάφορους τρόπους παρουσίασης της πληροφορίας. Πληροφορία η οποία μπορεί να διαβαστεί (κείμενα), μπορεί να παρατηρηθεί (φωτογραφίες & video), αλλά και να ακουστεί (ηχητικά, μουσική & αφηγήσεις). Ο "χρήστης" μπορεί να επιλέξει την κατεύθυνση της παρουσίασης (interactivity) που επιθυμεί, να μεταφερθεί αυθαίρετα σε μια θεματική περιοχή (interactive menu), να εκκινήσει ή να διακόψει μια διεργασία (interactive buttons) καθώς και να προσδιορίσει επακριβώς το είδος της πληροφορίας που επιθυμεί.

Η multimedia εφαρμογή μπορεί επίσης να περιέχει διακοσμητικά "κινούμενα" στοιχεία (animations), εισαγωγές (introductions), διαφημιστικά μηνύματα (banners), σκηνικά "περάσματα" (transitions) καθώς και διανυσματικές δυναμικές παρουσιάσεις με την μορφή flash. Η δυναμική αυτή τεχνολογία της Macromedia (και τώρα της Adobe), ενδείκνυται και για εφαρμογές σε CD ROM, DVDROM, αλλά και για

⁴⁹ Πολίτης Π., Ρούσος Π., Καραμάνης Μ. και Τσαούσης Γ., 2000, Αξιολόγηση της επιμόρφωσης των εκπαιδευτικών στα πλαίσια του έργου ΟΔΥΣΣΕΑΣ, στο Β. Κόμης (επιμ.), Πρακτικά 2ου Πανελληνίου Συνεδρίου «Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση», 583-592, Πάτρα.

⁵⁰ Γλωσσική νοημοσύνη, Λογικομαθηματική νοημοσύνη, Χωρική νοημοσύνη ή νοημοσύνη του χώρου, Κινησθητική νοημοσύνη, Μουσική νοημοσύνη, Ενδοπροσωπική νοημοσύνη, Νατουραλιστική νοημοσύνη, Διαπροσωπική νοημοσύνη (Interpersonal Intelligence).

ιστοσελίδες στο Internet. Αυτό οφείλεται στο πλήθος δυνατοτήτων που παρέχει σε εικαστικό και προγραμματιστικό επίπεδο, αλλά και στο μικρό μέγεθος αρχείου που προκύπτει λόγω πολύ καλής συμπίεσης των δεδομένων.

Εκπαιδευτικές εφαρμογές υπάρχουν πολλές και οι περισσότερες είναι αποτέλεσμα συλλογικής δουλειάς ερευνητών και δασκάλων όλων των βαθμίδων της εκπαίδευσης, μηχανικών υπολογιστών και πληροφορικής, προγραμματιστών, τεχνικών και διοικητικών υπαλλήλων, πολλών ειδικοτήτων.

Μπορούμε να βρούμε αρκετές από τις εφαρμογές που έχουν αναπτυχθεί για να υποβοηθήσουν την διδασκαλία στα ελληνικά σχολεία στην ιστοσελίδα του παιδαγωγικού ινστιτούτου. Οι εφαρμογές αυτές έχουν δημιουργηθεί από εταιρίες πληροφορικής, πανεπιστημιακά ιδρύματα και ερευνητικά εργαστήρια.

Πίνακας 4-1 Εκπαιδευτικό λογισμικό για μαθήματα Γυμνασίου

1. Εκπαιδευτικό Λογισμικό (CD-ROM) Α. Αρχαία Ελλάδα - Τόπος και άνθρωποι
B. Ηροδότου Ιστορίες Α', Β' Γυμν.
2. Εκπαιδευτικό Λογισμικό (CD-ROM) Χημεία Β' - Γ' Γυμνασίου.
3. Εκπαιδευτικό Λογισμικό (CD-ROM) Φιλοσοφικά Κείμενα Γ' Γυμνασίου.
4. Εκπαιδευτικό Λογισμικό (CD-ROM) Γεωλογία - Γεωγραφία Α', Β' Γυμνασίου.
5. Εκπαιδευτικό Λογισμικό (CD-ROM) Αγγλικά για Αρχαρίους α', β', γ' Γυμνασίου.
6. Εκπαιδευτικό Λογισμικό (CD-ROM) Αγγλικά για Προχωρημένους α', β', γ' Γυμνασίου.
7. Εκπαιδευτικό Λογισμικό (CD-ROM) Φυσική β', γ' Γυμνασίου.
8. Εκπαιδευτικό Λογισμικό (CD-ROM) Ιστορία α', β', γ' Γυμνασίου.
9. Εκπαιδευτικό Λογισμικό (CD-ROM) Βιολογία α' - γ' Γυμνασίου.
10. Εκπαιδευτικό Λογισμικό (CD-ROM) Τοπική Ιστορία Γ' Γυμνασίου.
11. Εκπαιδευτικό Λογισμικό (CD-ROM) Θρησκευτικά Α', Β', Γ' Γυμνασίου.
12. Εκπαιδευτικό Λογισμικό (CD-ROM) Γερμανικά α' - β' - γ' Γυμνασίου
13. Εκπαιδευτικό Λογισμικό (CD-ROM) Φυσική Αγωγή Γυμνασίου
14. Εκπαιδευτικό Λογισμικό (CD-ROM) Ομηρικά Έπη Α' - Β' Γυμνασίου

15. Εκπαιδευτικό Λογισμικό (CD-ROM) Γαλλικά α' - β' - γ' γυμνασίου

16. Εκπαιδευτικό Λογισμικό (CD-ROM) Πληροφορική Α' - Β' - Γ' Γυμνασίου

Πηγή: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο

Οι συγκεκριμένες εφαρμογές έχουν αναπτυχθεί με συγγραφικά εργαλεία (στην πλειοψηφία τους με το Flash ή το Director). Μέσα από το περιβάλλον της εφαρμογής ο μαθητής έχει την δυνατότητα να πλησιάσει το μάθημα από πολλές πλευρές. Υπάρχει κείμενο, video με ήχο, εικόνες και τέλος παιχνίδια. Ιδιαίτερα μέσα από τα παιχνίδια ο μαθητής μπορεί να μάθει πιο εύκολα γιατί το περιβάλλον της εφαρμογής του είναι ποιο οικείο και ευχάριστο.

Παρακάτω ακολουθούν μερικά παραδείγματα εφαρμογών με τις αρχικές οθόνες και την «Μπάρα» επιλογών και κάθετα Μενού.

Παρακάτω βλέπουμε δείγμα υλικού από τα διάφορα μαθήματα του αναλυτικού προγράμματος σπουδών του Γυμνασίου.

Εικόνα 4-1 Λογισμικό υποστήριξης πληροφορικής Γυμνασίου. Αρχική Οθόνη

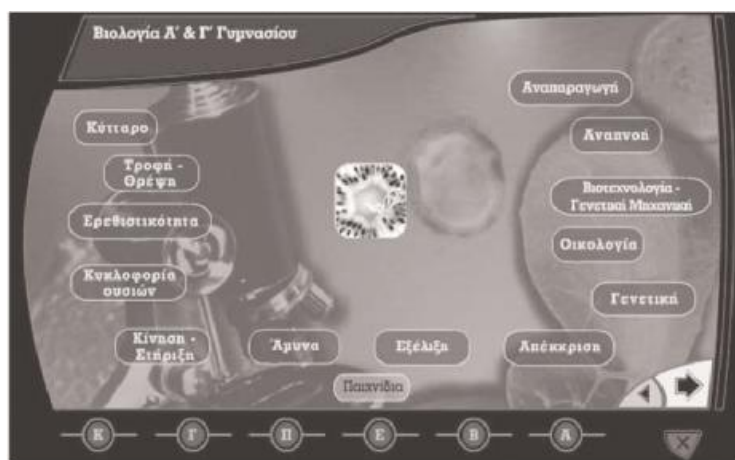


Αρχική Οθόνη Λογισμικού Πληροφορικής



Οθόνη με επιλογές του χρήστη.

Εικόνα 4-2 Η κεντρική οθόνη του λογισμικού υποστήριξης Βιολογίας του Γυμνασίου



Η κεντρική οθόνη παρέχει πρόσβαση σε όλες τις θεματικές ενότητες

Στην αρχική σελίδα κάθε εφαρμογής εμφανίζονται οι θεματικές ενότητες του εκπαιδευτικού λογισμικού. Κάθε φορά που περνάει ο κέρσορας («ποντίκι») πάνω από την περιοχή της κάθε ενότητας, εμφανίζεται ο τίτλος της. Πατώντας στην ίδια περιοχή μπορείτε να μεταφερθείτε στην αντίστοιχη ενότητα.

Εικόνα 4-3 Αρχική σελίδα Εφαρμογής λογισμικού υποστήριξης της Ιστορίας στο Γυμνάσιο



Εικόνα 4-4 Χάρτης Πλοήγησης εφαρμογής λογισμικού υποστήριξης ιστορίας στο Γυμνάσιο



Παρακάτω δίνεται ένα δείγμα εκπαιδευτικού λογισμικού με θέμα την Ιστορία.

Εικόνα 4-5 Δείγμα εκπαιδευτικού λογισμικού με θέμα την Ιστορία



Η δυνατότητα επίσης των μαθητών – και όχι μόνο- να έχουν πρόσβαση στο internet τους δίνει την δυνατότητα να έχουν πρόσβαση στον καλύτερο Άτλαντα που έχει γίνει μέχρι τώρα. Το Google Earth και το Google Maps έχει δώσει την δυνατότητα σε πολλούς μαθητές να έχουν πρόσβαση σε ένα τεράστιο όγκο δεδομένων που ήταν αδύνατον να γραφούν σε βιβλία. Το γραφικό περιβάλλον αυτών των εφαρμογών από μόνο του είναι ευχάριστο και δεν κουράζει τους μαθητές.

Κεφάλαιο 5 : Πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης στην ελληνική εκπαίδευση

5.1 Η Logo στην εκπαίδευση: Μια κοινότητα πρακτικής και μάθησης»

Το κοινωνικό δίκτυο «Η Logo στην εκπαίδευση: Μια κοινότητα πρακτικής και μάθησης» (<http://logogreekworld.ning.com/>) με υπότιτλο: «Μαθαίνω – Κατασκευάζω – Συνεργάζομαι – Επικοινωνώ» δημιουργήθηκε από μία καθηγήτρια Φυσικής / Πληροφορικής στα τέλη Μαΐου 2009 στην πλατφόρμα Ning. Σκοπός του δικτύου είναι η επικοινωνία, η συνεργασία, και η ανταλλαγή ιδεών, απόψεων και υλικού μεταξύ των μελών της εκπαιδευτικής κοινότητας σχετικά με θέματα που αφορούν κυρίως στην παιδαγωγική αξιοποίηση της γλώσσας προγραμματισμού Logo και των Logolike περιβαλλόντων στην εκπαίδευση. Στόχος η λειτουργία του δικτύου ως κοινότητα πρακτικής και μάθησης, ως βήμα διαλόγου και αλληλοϋποστήριξης της εκπαιδευτικής κοινότητας στην προσπάθεια αναβάθμισης της διδακτικής - μαθησιακής διαδικασίας. Το δίκτυο «Η Logo στην εκπαίδευση: Μία κοινότητα πρακτικής και μάθησης» ακολουθεί τα σύγχρονα πρότυπα διάρθρωσης κοινωνικών δικτύων. Πιο συγκεκριμένα, με μία απλή πλοήγηση στις σελίδες του χώρου θα εντοπίσουμε οντότητες όπως: μέλη, ομάδες, φόρουμ, ιστολόγια, φωτογραφίες, βίντεο, εκδηλώσεις, συνομιλία, σημειώσεις.

Εικόνα 5-1 «Η Logo στην εκπαίδευση: Μια κοινότητα πρακτικής και μάθησης»



Βασική συνιστώσα του δικτύου αποτελούν τα μέλη του δικτύου, δηλαδή οι χρήστες του ιστότοπου. Κάθε χρήστης αποκτά προσωπική ιστοσελίδα και έχει τη δυνατότητα να διαμορφώσει το προφίλ του / της δημοσιεύοντας πληροφορίες για τον εαυτό του / της (όπως όνομα, ιδιότητα, σπουδές, στοιχεία επικοινωνίας και φωτογραφία). Ακόμα μπορεί να καθορίσει τη βαθμίδα απόρρητου με την οποία θέλει να αλληλεπιδρά με τους υπόλοιπους χρήστες, όσο αφορά τη διάθεση των προσωπικών πληροφοριών του αλλά και την ενημέρωση των υπολοίπων σχετικά με την δραστηριότητά του μέσα στο δίκτυο. Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να συνδεθεί με άλλα μέλη του δικτύου προκειμένου να αποκτήσει πρόσβαση στις δημοσιευμένες πληροφορίες τους και να μπορεί να παρακολουθήσει τη δραστηριότητά τους αποκτώντας παράλληλα τη δυνατότητα να επικοινωνήσει μαζί τους με εναλλακτικούς τρόπους. Τα μέλη του δικτύου προέρχονται από διάφορους τομείς και βαθμίδες της εκπαίδευσης. Υπάρχουν εγγεγραμμένοι χρήστες με διαφορετικές ιδιότητες όπως πχ εκπαιδευτικοί και εκπαιδευόμενοι /ες διαφόρων βαθμίδων και ειδικοτήτων, σχολικοί σύμβουλοι, γονείς / κηδεμόνες μαθητών.

Κάθε μέλος του δικτύου μπορεί να εγγραφεί και να συμμετέχει σε μια ή περισσότερες εξειδικευμένες ομάδες συζήτησης ενδιαφέροντός του, οι οποίες έχουν ήδη δημιουργηθεί από άλλους, ή και να δημιουργήσει μια νέα ομάδα της επιλογής του. Με αυτόν τον τρόπο το δίκτυο αποκτά τη δυνατότητα ταξινόμησης του περιεχομένου του διατηρώντας σε μία λογική σύνδεση-συσχέτιση πληθώρα πληροφοριών που σχετίζονται με κάποιο συγκεκριμένο θέμα. Σε κάθε ομάδα τα μέλη

μπορούν εύκολα να δημοσιεύσουν κάποιο κείμενο, να αναρτήσουν αρχεία και να σχολιάσουν τις δημοσιεύσεις άλλων μελών χρησιμοποιώντας την επιλογή «προσθήκη σχολίου» στον πίνακα σχολίων.

Στο δίκτυο λειτουργεί πέρα από τις συζητήσεις των ομάδων, μία κεντρική περιοχή κατηγοριοποιημένων συζητήσεων. Ενεργές κατηγορίες συζητήσεων αποτελούν οι εξής: «Θέματα διδακτικής αξιοποίησης της Logo», «Θέματα ανάπτυξης μικρόκοσμων σε Logo-Like περιβάλλοντα», «Τεχνικά θέματα», «Γενικά», «Νέα – Ανακοινώσεις», «Χωρίς κατηγορία».

Κάθε μέλος έχει τη δυνατότητα να αναρτήσει οπτικοακουστικό υλικό και να δημιουργήσει προσωπικά άλμπουμ. Το υλικό μπορεί να σχετίζεται άμεσα ή έμμεσα με τη θεματολογία του δικτύου και τα ενδιαφέροντα των μελών. Το υλικό είναι προσβάσιμο ανάλογα με τα δικαιώματα που επιλέγει ο κάτοχός του και μπορεί να σχολιαστεί.

Κάθε μέλος διαθέτει το προσωπικό του ιστολόγιο στην προσωπική του ιστοσελίδα όπου μπορεί να αναρτά τις προσωπικές του καταχωρίσεις και να τις σχολιάζει. Στην κεντρική σελίδα του δικτύου εμφανίζονται οι πρόσφατες καταχωρίσεις όλων των μελών.

Τα μέλη του δικτύου έχουν στη διάθεσή τους πληθώρα εργαλείων με τα οποία μπορούν να επικοινωνήσουν μεταξύ τους. Ο πιο διαδεδομένος τρόπος επικοινωνίας είναι οι συζητήσεις (φόρουμ) και ο σχολιασμός των καταχωρήσεων που πραγματοποιούνται μέσω του πίνακα σχολίων. Επίσης τα μέλη μπορούν να χρησιμοποιήσουν την προσφερόμενη υπηρεσία ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ως μηχανή ανταλλαγής και αρχείου μηνυμάτων. Ακόμα ένας πολύ ευέλικτος τρόπος επικοινωνίας είναι η υπηρεσία σύγχρονης συνομιλίας Chat που προσφέρεται από την πλατφόρμα Ning. Στο μεγαλύτερο μέρος του συγκεκριμένου κοινωνικού δικτύου υποστηρίζεται η τεχνολογία RSS (Really Simple Syndication).

Το δίκτυο παρέχει μία υπηρεσία καταγραφής των ενεργειών των χρηστών του δικτύου και τη δυνατότητα παρουσίασης των τελευταίων δραστηριοτήτων. Με αυτόν τον τρόπο μπορούν οι χρήστες να παρακολουθούν τα τελευταία νέα του δικτύου και να ενημερωθούν για νέα γεγονότα, νέα στοιχεία, νέα μέλη, νέες φιλίες, ενημερώσεις

προφίλ, ενημερώσεις κατάστασης, απαντήσεις στις προσκλήσεις συμμετοχής σε εκδήλωση⁵¹.

5.2 Το facebook στην εκπαίδευση

Το Facebook θεωρείται ως ένα ευνοϊκό εκπαιδευτικό εργαλείο, λόγω της δομής και των διαφόρων υπηρεσιών κοινής ωφελείας. Από την άλλη πλευρά, πώς και για το ποιους σκοπούς αυτά τα εργαλεία θα χρησιμοποιηθούν σε εκπαιδευτικά πλαίσια αναμένει ακόμη το ενδιαφέρον των ερευνητών. Σε σχετικές μελέτες υποστηρίζεται ότι το Facebook και άλλα κοινωνικά δίκτυα διευκολύνουν την άτυπη μάθηση, λόγω του ενεργού ρόλου τους στην καθημερινή ζωή των μελών. Το κοινωνικό δίκτυο υποστηρίζει τη συνεργατική μάθηση, τα άτομα καλλιεργούν την κριτική σκέψη και ενισχύεται η επικοινωνία και ο γραπτός λόγος. Επιστήμονες ισχυρίζονται ότι τα κοινωνικά δίκτυα είναι παιδαγωγικά εργαλεία, γιατί οι άνθρωποι μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν για συνδεσιμότητα και κοινωνική στήριξη, συνεργατική ανακάλυψη και ανταλλαγή πληροφοριών, δημιουργία περιεχομένου, γνώση, συσσώρευση πληροφοριών και τροποποίηση. Στη μελέτη, η εκπαιδευτική χρήση του Facebook εξετάστηκε κάτω από τρία θέματα, την επικοινωνία, την συνεργασία και την ανταλλαγή υλικού⁵².

⁵¹ Γλέζου Κ., Γρηγοριάδου Μ., Κωνσταντίνου Ν. (2011). Αξιοποίηση διαδικτυακών υπηρεσιών κοινωνικής δικτύωσης στην ελληνική εκπαίδευση

⁵² Facebook (2011). Ανακτημένο από: <http://bessiou22.blogspot.com/>

Εικόνα 5-2 Το Facebook στην εκπαίδευση



Ὡ Επικοινωνία

Η εκπαιδευτική χρήση του Facebook για επικοινωνία συνίσταται σε δραστηριότητες, όπως η δυνατότητα επικοινωνίας μεταξύ των μαθητών και τους εκπαιδευτές, διευκολύνοντας την συζήτηση στην τάξη, μετά τις ανακοινώσεις για μαθήματα και την ενημέρωση σχετικά με τους πόρους και τις συνδέσεις που σχετίζονται με τα μαθήματα.

Ὡ Συνεργασία

Το Facebook παρέχει ευκαιρίες στα μέλη να συμμετάσχουν σε νέα δίκτυα, γεγονός το οποίο ανοίγει χώρους για τη συνεργατική μάθηση⁵³. Οι άνθρωποι μπορούν να ανταλλάξουν ιδέες, να ανταλλάσσουν πληροφορίες και να συνεργάζονται με όποιους έχουν κοινά συμφέροντα, τις ιδέες και τις ανάγκες. Η εκπαιδευτική χρήση του Facebook για συνεργασία συνίσταται σε δραστηριότητες, όπως είναι τα άτομα να συμμετέχουν σε ακαδημαϊκές ομάδες που σχετίζονται με τα σχολεία, τα τμήματά τους ή τάξεις και να δημιουργούν τα έργα της ομάδας με την ανταλλαγή σχεδίων και ιδεών.

⁵³ Selwyn, N. (2007) 'Young people and their information needs in the context of the information society' Brussels, Directorate of Youth and Sport of the Council of Europe/ European Agency for Youth Information and Counselling

Ü Ανταλλαγή υλικού

Καθώς οι άνθρωποι μπορούν να ανταλλάσσουν ιδέες και πληροφορίες στο Facebook, μπορούν επίσης να μοιραστούν τους πόρους, τα υλικά τους, σχέδια και έγγραφα. Με τις δυνατότητες, όπως η μεταφόρτωση βίντεο και φωτογραφιών, και προσθέτοντας και ακολουθώντας τους συνδέσμους σε εξωτερικές πηγές ή σελίδες, παρέχει στους χρήστες του Facebook οπτικά υλικά και πόρους. Η εκπαιδευτική χρήση του Facebook για κοινή χρήση των πόρων και του υλικού αποτελείται από δραστηριότητες, όπως ανταλλαγή πολυμέσων, βίντεο, ακουστικού υλικού και άλλων.

Στην έρευνα⁵⁴ διαπιστώθηκε ότι η χρήση του Facebook μπορεί να έχει θετικά αποτελέσματα στον τομέα της εκπαίδευσης αν χρησιμοποιηθούν ή καλύτερα, αν αξιοποιηθούν κατάλληλα τα χαρακτηριστικά του και η δημοτικότητά του. Αυτή η δημοφιλής πλατφόρμα επικοινωνίας δύναται ακόμα περισσότερο να αποτελέσει συμπληρωματικό μέσο ενίσχυσης της εκπαιδευτικής διαδικασίας και της επικοινωνίας τόσο των μαθητών όσο και των καθηγητών μεταξύ τους αν υπάρξει κίνητρο και διάθεση για νέες ερευνητικές προσπάθειες – μελέτες που θα στοχεύουν στην εύρεση των πρακτικών τρόπων με τους οποίους μπορεί το facebook να χαρακτηριστεί ασφαλές και ικανό για εκπαιδευτική χρήση.

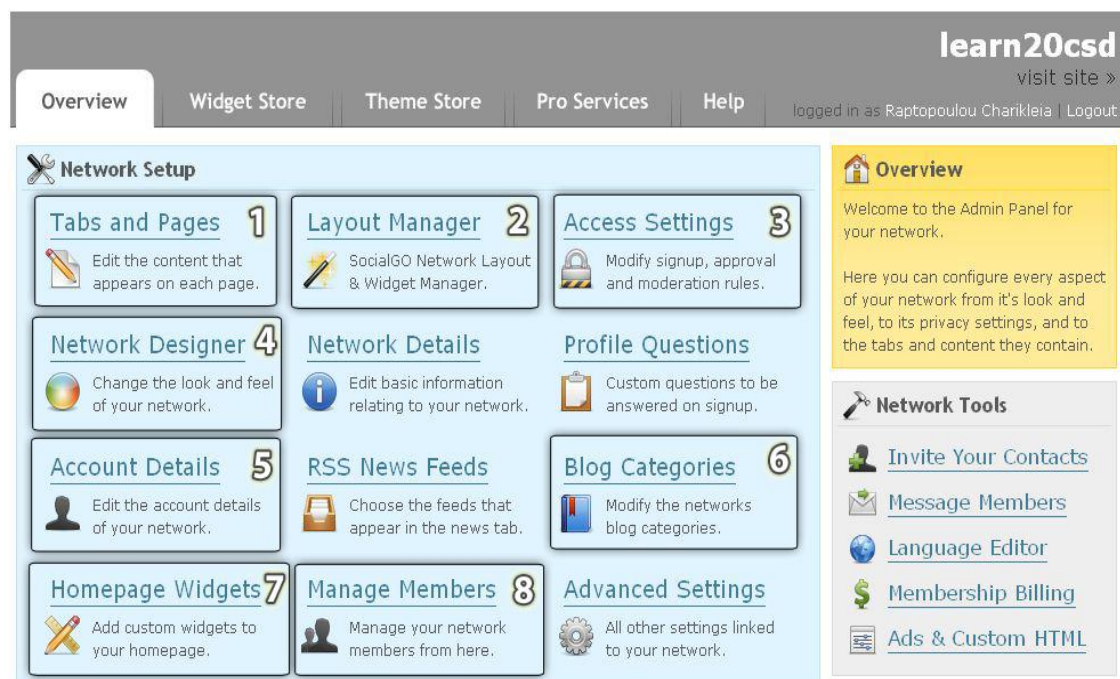
5.3 Το SocialGo στην εκπαίδευση

Το SocialGo, όπως και το Ning είναι ένα site που επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργήσουν το δικό τους δίκτυο και μάλιστα έχει και δωρεάν έκδοση η οποία προσφέρει τις βασικές λειτουργικότητες. Δημιουργήθηκε τον Ιούνιο του 2007 από τους Alex Halliday, Steve Hardman και τον CEO Dominic Wheatley.

Ξεκινώντας ο χρήστης τη δημιουργία του δικού του κοινωνικού δικτύου θα πρέπει να επιλέξει ένα όνομα για το δίκτυό του, μία διεύθυνση και έναν τύπο κοινωνικού δικτύου (παραδείγματος χάρη εκπαιδευτικό δίκτυο) και θα πρέπει να γράψει μία μικρή περιγραφή γι αυτό. Αφού τα κάνει αυτά είναι έτοιμο το κοινωνικό του δίκτυο και το μόνο που μένει είναι να το διαμορφώσει. Για να το διαμορφώσει πάει στο «NetworkSetup».

⁵⁴ Facebook (2011). Ανακτήμένο από: <http://bessiou22.blogspot.com/>

Εικόνα 5-3 Το SocialGo στην εκπαίδευση



Το κοινωνικό αυτό δίκτυο, επιτρέπει στον χρήστη να διαμορφώσει το περιεχόμενο που εμφανίζεται σε κάθε σελίδα και καρτέλα, να αλλάξει τη διάταξη, να επεξεργαστεί και να προσθέσει στοιχεία στο κοινωνικό του δίκτυο. Η διαδικασία είναι πολύ απλή μιας και ο χρήστης απλά κάνει draganddrop τα στοιχεία αυτά. (Η επιλογή αυτή δίνεται στους χρήστες που έχουν αγοράσει την Premium έκδοση). Μέσα από αυτή την επιλογή ο χρήστης δίνει τα δικαιώματα που θέλει στα μέλη του δικτύου του, όπως για παράδειγμα τη δυνατότητα ή μη δημιουργίας ομάδας, blog, εκδηλώσεων κ.α. Επιτρέπει επίσης στον χρήστη να αλλάξει την εμφάνιση (χρώματα, γραμματοσειρές κ.α.) του κοινωνικού του δικτύου. Μέσα από αυτή την επιλογή ο χρήστης μπορεί να επεξεργαστεί τα στοιχεία του λογαριασμού του. Από την επιλογή αυτή ο χρήστης μπορεί να τροποποιήσει τις κατηγορίες των blog του. Επιτρέπει τέλος στον χρήστη να προσθέσει και να αφαιρέσει widgets από την αρχική σελίδα που βλέπουν όλα τα μέλη. Η επιλογή αυτή δίνει τη δυνατότητα στον χρήστη να διαχειριστεί τα μέλη του κοινωνικού του δικτύου.

Κάνοντας κάποιος ένα κοινωνικό δίκτυο στο SocialGo αυτομάτως τα μέλη που θα συμμετέχουν σε αυτό έχουν τη δυνατότητα των παρακάτω:

Δημιουργία Προσωπικού Προφίλ

Τα μέλη που συμμετέχουν στο δίκτυο μπορούν να διαμορφώσουν το δικό τους προφίλ και να ανεβάζουν φωτογραφίες, βίντεο, μουσική κ.α. καθώς επίσης και να δημιουργήσουν τα δικά τους blogs. Είναι επίσης εφικτό να αλλάξουν και τις ρυθμίσεις απορρήτου του προφίλ τους. Όσοι έχουν ξαναχρησιμοποιήσει κάποιο κοινωνικό δίκτυο, θα βρουν πολύ οικεία τα χαρακτηριστικά του, όπως για παράδειγμα τον τοίχο του προφίλ, τις διάφορες δραστηριότητες και την αναζήτηση άλλων μελών χρησιμοποιώντας διάφορα κριτήρια.

Εύκολη Αποστολή Μηνυμάτων

Το SocialGo, όπως και όλα τα κοινωνικά δίκτυα, δίνει τη δυνατότητα στα μέλη να στέλνουν μηνύματα ο ένας στον άλλον απευθείας. Είναι επίσης δυνατή η επικοινωνία πολλών μελών ταυτόχρονα, καθώς επίσης και υποομάδων και μεμονωμένων ατόμων.

Δημιουργία Υποομάδων

Μέσα σε ένα κοινωνικό δίκτυο, είναι λογικό άνθρωποι με παρόμοια ενδιαφέροντα και στόχους να θέλουν το δικό τους χώρο. Αυτές οι υποομάδες μπορεί να είναι είτε δημόσιες είτε να δίνουν τη δυνατότητα συμμετοχής μόνο σε μέλη που έχουν λάβει κάποια πρόσκληση. Τα μέλη των υποομάδων αυτών είναι σε θέση να στέλνουν μηνύματα ο ένας στον άλλον άμεσα, δημιουργώντας έτσι ένα πραγματικό αίσθημα συμμετοχής και προσωπικώς ιδιοκτησίας.

Δημιουργία και Προώθηση Εκδηλώσεων

Το SocialGo είναι μία εξαιρετική πλατφόρμα για την οργάνωση και προώθηση εκδηλώσεων. Τα μέλη και οι υποομάδες ενός κοινωνικού δικτύου έχουν τη δυνατότητα να δημιουργήσουν μία εκδήλωση η οποία μπορεί να είναι είτε δημόσια είτε ιδιωτική. Έτσι τα διάφορα μέλη του κοινωνικού δικτύου, μπορούν να δηλώσουν ότι θα παρευρεθούν στην εκδήλωση, να γράψουν στον τοίχο της και να ανεβάσουν φωτογραφίες. Παράλληλα, ο δημιουργός ενός κοινωνικού δικτύου μπορεί να ελέγχει και να προσαρμόζει τη δημιουργία εκδηλώσεων από τα μέλη του δικτύου του.

Δημιουργία Forum

Τα μέλη ενός κοινωνικού δικτύου μπορούν να συζητάνε τα θέματα που τους ενδιαφέρουν σε ειδικά διαμορφωμένα forum που μπορούν να δημιουργήσουν στο SocialGo. Παράλληλα, μπορούν να ανεβάζουν βίντεο και φωτογραφίες ως μέρος των απαντήσεών τους στο φόρουμ. Οι συμμετέχοντες ενημερώνονται για τυχόν νέες απαντήσεις μέσω e-mail. Και επιπλέον, οι ομάδες μπορούν να κρατάνε τα φόρουμ τους ιδιωτικά.

Δημιουργία Blog

Τα blogs είναι ένας πολύ καλός τρόπος για την ενθάρρυνση της συμμετοχής στο δίκτυο. Έτσι το SocialGo δίνει τη δυνατότητα στα μέλη να δημιουργήσουν το δικό τους blog, να το εμπλουτίσουν με φωτογραφίες, βίντεο, περιεχόμενο από το YouTube κ.α. Παράλληλα, μπορούν να ρυθμίσουν οι καταχωρήσεις τους στο blog να αναρτούνται αυτομάτως και στην σελίδα του προφίλ τους.

Διαμοιρασμός Φωτογραφιών και Βίντεο

Το SocialGo μπορεί να εμφανίζει τις φωτογραφίες και τα βίντεο που τα μέλη έχουν ανεβάσει. Μπορεί ακόμα να ενσωματώσει το περιεχόμενο από άλλα δίκτυα. Τα μέλη μπορούν να ανεβάζουν φωτογραφίες και βίντεο σε πολλά δημόσια άλμπουμ και σε ιδιωτικά άλμπουμ. Ο δημιουργός του κοινωνικού δικτύου μάλιστα μπορεί να επιλέξει να ελέγχει το πολυμεσικό υλικό που πάνε να ανεβάσουν οι χρήστες, πριν αυτό ανέβει.

Ενσωμάτωση Άλλων Κοινωνικών Δικτύων

Τα μέλη μπορούν να εγγραφούν σε ένα δίκτυο του SocialGo, μόνο με ένα κλικ, χρησιμοποιώντας το λογαριασμό που έχουν στο Facebook ή στο Twitter.

5.4 Δίκτυο Σχολικής Καινοτομίας (ΔΣΚ)

Το Δίκτυο Σχολικής Καινοτομίας (ΔΣΚ) απευθύνεται σε όλους τους εκπαιδευτικούς και σε όλα τα ελληνικά σχολεία. Υποστηρίζει την ανάπτυξη πρωτοβουλιών εκ μέρους των ίδιων των εκπαιδευτικών. Προωθεί εκπαιδευτικές καινοτομίες στις σχολικές μονάδες και, με τη συνεργασία μεταξύ τους, επιδιώκει την

ουσιαστική αλλαγή στη μορφή και στο περιεχόμενο της εκπαιδευτικής πράξης με τρόπο που να αναδεικνύει δημιουργικές μορφές εργασίας και μάθησης στο σχολείο.

Εκπαιδευτικές δραστηριότητες

1. Έφηβοι δημοσιογράφοι (ηλεκτρονικό περιοδικό)

- wiki
- δημοσιογράφοι
- ηλεκτρονικό περιοδικό

Η δραστηριότητα αυτή αποτελεί ένα ηλεκτρονικό μαθητικό περιοδικό. Για το στήσιμό του αξιοποιείται το περιβάλλον του Web.2, και συγκεκριμένα η εφαρμογή Wiki, γιατί επιτρέπει την αλληλεπίδραση μαθητών/τριών – εκπαιδευτικών σε περιβάλλον ασύγχρονης επικοινωνίας, τη συνεργατική παραγωγή λόγου και την ταυτόχρονη ανάδειξη της ατομικής συμβολής των μαθητών/τριών στην παραγωγή του συλλογικού προϊόντος.

2. -portfolios για τα Μαθηματικά και την Οικιακή Οικονομία

- portofolio
- αξιολόγηση
- τεχνολογία

Κάποια σχολεία έχουν ήδη θέσει σε λειτουργία μη αριθμητικές μορφές αξιολόγησης και αυτό-αξιολόγησης των μαθητών τους. Τα e-portfolios θα βοηθήσουν σε μία αξιοποίηση της ηλεκτρονικής πλατφόρμας επικοινωνίας CMS (Course Management System), για τη λειτουργία της διαμορφωτικής αυτο-αξιολόγησης, που προσφέρουν τα e-portfolios.

3. Αλκοόλ – Ασφάλεια - Οδήγηση

Οι δράσεις του προγράμματος σχεδιάζονται με βάση τους στόχους που συναποφασίστηκαν με τους μαθητές. Προσδιορίζονται οι ρόλοι των εκπαιδευτικών και των μαθητών στην πορεία σχεδιασμού και υλοποίησης του προγράμματος. Κατανέμονται οι αρμοδιότητες ανάμεσα στους συνεργάτες εκπαιδευτικούς και άλλους διαφορετικής ειδικότητας που συμμετέχουν στο πρόγραμμα. Οι μαθητές

χωρίζονται σε ομάδες εργασίας και αποφασίζουν από κοινού τα θέματα των επιμέρους εργασιών που θα υλοποιήσουν.

4. MathGame – Ένα διαδραστικό παιχνίδι Μαθηματικών

- διδασκαλία
- μαθηματικά
- παιχνίδι

Τα παιχνίδια βοηθούν στην ανάπτυξη της φαντασίας και μαθαίνουν στα παιδιά να ακολουθούν μια λογική σειρά σκέψης. Κάποια από αυτά ζητούν να ανακαλυφθεί ο μαθηματικός «κόλπος» στον οποίο βασίζονται. Στηριζόμενοι οι εκπαιδευτικοί στο υλικό που δούλεψαν την περσινή σχολική χρονιά με τους μαθητές της Β΄ Γυμνασίου στο πρόγραμμα Μαθηματικά-Επιστήμες και Τέχνες σκέφτηκαν μέρος αυτού να χρησιμοποιηθεί για την κατασκευή ενός διαδραστικού παιχνιδιού. Οι ιδέες είναι των μαθητών και το μοντάρισμα γίνεται με τη συνεργασία των συντονιστών.

5.5 Ψηφιακό σχολείο

Το Ψηφιακό Σχολείο είναι βασικό συστατικό του οράματος του Νέου Σχολείου. Η χρήση των Νέων Τεχνολογιών γίνεται ο καταλύτης για την αλλαγή του περιεχομένου των Προγραμμάτων Σπουδών και της σχολικής γνώσης, της διδασκαλίας και της μάθησης, της σχέσης εκπαιδευτικών και μαθητών και τέλος της σχέσης γονιών και σχολείου.

Η δημιουργία του ψηφιακού σχολείου αποτελεί υψηλή προτεραιότητα για να ανακτήσει το ελληνικό σχολείο την ανταγωνιστικότητά του στον ευρωπαϊκό χώρο. Η βασική πρόκληση που καλείται αυτό να αντιμετωπίσει σήμερα είναι η ουσιαστική ενσωμάτωση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία όλων των μαθημάτων αλλά και στη σχολική ζωή ευρύτερα.

Αυτή τη στιγμή στην Ελλάδα το 35% των εκπαιδευτικών δηλώνουν ότι έχουν χρησιμοποιήσει τις ΤΠΕ για τα μαθήματά τους (μέσος όρος στην Ε.Ε. 74%). Το 31% των εκπαιδευτικών δηλώνουν ότι δεν έχουν καμία ή σχεδόν καμία εμπειρία στη χρήση των ΤΠΕ (μέσος όρος στην Ε.Ε. 7%). Το 40% των σχολείων έχουν δική τους ιστοσελίδα (εκτιμάται ότι μόλις το 10-15% είναι ενεργές). Ενώ μόλις το 1.4% των

εκπαιδευτικών της Α/θμιας και το 3.7% της Β/θμιας έχουν ενεργή ιστοσελίδα στο ΠΣΔ.

Το ψηφιακό σχολείο αποτελεί ολιστική προσέγγιση με παράλληλη ανάπτυξη όλων των παραμέτρων που η εμπειρία αναδεικνύει ως κρίσιμες για την επιτυχή εισαγωγή των ΤΠΕ στο σχολείο. Συγκεκριμένα, υλοποιείται με σειρά δράσεων που οργανώνονται σε πέντε βασικούς άξονες:

- Ενίσχυση των υποδομών δικτύου και του ηλεκτρονικού εξοπλισμού των σχολείων με στόχο τη δημιουργία της ψηφιακής τάξης. Η ψηφιακή τάξη έχει γρήγορη σύνδεση με το διαδίκτυο, είναι εξοπλισμένη με διαδραστικά συστήματα διδασκαλίας (π.χ. διαδραστικούς πίνακες), ενώ ο εκπαιδευτικός και οι μαθητές αλληλεπιδρούν με δυναμικό τρόπο με τη χρήση όλων των σύγχρονων εργαλείων των ΤΠΕ.
- Πλούσιο, διαδραστικό και αντιστοιχισμένο με τα προγράμματα σπουδών ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο (e-books) για όλες τις τάξεις και τα μαθήματα.
- Επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στην εκπαιδευτική αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών.
- Ολοκληρωμένο σύστημα ηλεκτρονικής διοίκησης της εκπαίδευσης και διαχείρισης εκπαιδευτικών δεδομένων.
- Οριζόντιες υποστηρικτικές δράσεις.

Ειδικότερα, σε σχέση με καθέναν από τους παραπάνω άξονες έχουν δρομολογηθεί και υλοποιούνται με ταχύτατους ρυθμούς τα ακόλουθα:

• Ψηφιακή τάξη (δίκτυα και εξοπλισμοί)

Τα σχολεία προμηθεύονται συστήματα διαδραστικής διδασκαλίας (διαδραστικούς πίνακες, data-projectors), αρχικά για τη Β' Γυμνασίου (1.250 σχολεία που υπέβαλαν σχετικό αίτημα τους προηγούμενους μήνες) και στη συνέχεια για όλες τις τάξεις του Γυμνασίου (Α', Β', Γ') και τη Στ' Δημοτικού σε 1.190 Γυμνάσια (60% του συνόλου) και 5.200 Δημοτικά (85% του συνόλου). Φορητό εργαστήριο Η/Υ αποτελούμενο από

15 Η/Υ, 1 Wifi, 30 USB memory sticks, ερμάριο τροχήλατο για τα 800 ολόημερα δημοτικά και όλα τα Γυμνάσια. 1 Η/Υ (400 σχολεία σε απομακρυσμένες περιοχές). Παράλληλα, 1300 σχολεία σε 57 Δήμους αποκτούν ευρυζωνική σύνδεση μέσω Μητροπολιτικών Αστικών Δικτύων (MAN) οπτικών ινών.

ΰ Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο (e-books)

Δημιουργείται δημόσια διαθέσιμη ψηφιακή πλατφόρμα ανοικτού λογισμικού, με δυνατότητες ενεργού εμπλοκής των χρηστών με εργαλεία Web 2.0, στην οποία θα είναι ενσωματωμένα όλα τα βιβλία σε ψηφιακή μορφή, εμπλουτισμένα με πρόσθετο διαδραστικό υλικό (animations, videos, υπερσυνδέσμους, κλπ). Ψηφιακό φροντιστήριο (βιντεοσκοπημένες πρότυπες διδασκαλίες) για όλα τα μαθήματα των εισαγωγικών εξετάσεων της Γ' Λυκείου. Σχέδια μαθημάτων για κάθε ενότητα, όπου εντάσσονται οι νέες τεχνολογίες στη διδασκαλία. Πρόσθετο ψηφιακό υλικό αντιστοιχισμένο ανά ενότητα μαθημάτων, όπως φωτογραφίες, βίντεο, ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια, από ψηφιακά αρχεία (ΕΡΤ, Εθνικό Οπτικοακουστικό Αρχείο, ΓΑΚ, Βιβλιοθήκες, Μουσεία, κλπ). Δυνατότητες τοπικής εκπαιδευτικής διαχείρισης της κάθε τάξης (ανταλλαγή εργασιών μεταξύ μαθητών-εκπαιδευτικών, ανακοινώσεις, διαγωνίσματα, βαθμολογίες, απουσίες, κλπ). Με βάση αυτήν την πλατφόρμα, δίνεται πρόσβαση από το σπίτι, στο μεν μαθητή για περαιτέρω εμπέδωση της ύλης και εξάσκηση με τον ιδιαίτερο δικό του ρυθμό, στο δε γονιό για να ενημερώνεται για όλη την πρόοδο και τη σχολική πορεία του παιδιού του. Παράλληλα, ο εκπαιδευτικός αποκτά ένα δυναμικό εργαλείο που αναβαθμίζει σημαντικά τη διδασκαλία του στην τάξη.

ΰ Επιμόρφωση εκπαιδευτικών

Επιμορφώνονται 103.000 εκπαιδευτικοί (57.2% του συνόλου) στη διδακτική αξιοποίηση των εργαλείων ΤΠΕ στα μαθήματα της ειδικότητάς τους και στη χρήση των διαδραστικών πινάκων και της ψηφιακής εκπαιδευτικής πλατφόρμας.

Δημιουργείται ειδική e-πλατφόρμα για επιμόρφωση των εκπαιδευτικών από απόσταση.

Ϊ Ηλεκτρονική διοίκηση της εκπαίδευσης

Αντικαθίστανται τα διαφορετικά σημερινά βασικά συστήματα καταγραφής δεδομένων του εκπαιδευτικού συστήματος (e-survey, e-school, e-data center, ολοκληρωμένο πληροφοριακό σύστημα διορισμών και προσλήψεων) με ένα ενιαίο διαλειτουργικό σύστημα, στο οποίο θα μπορεί να έχει πρόσβαση ο καθένας ανάλογα με τη θέση του ή το ρόλο του (π.χ. ο γονιός για το παιδί του, ο εκπαιδευτικός για τη τάξη του, ο σχολικός σύμβουλος για τα σχολεία που εποπτεύει, κ.ο.κ). Αναπτύσσεται ιστοσελίδα σε κάθε σχολείο και αποκεντρωμένη Υπηρεσία του Υπουργείου, προκειμένου να αναρτώνται οι αποφάσεις και τα πεπραγμένα τους, στην κατεύθυνση της διαφάνειας και της κοινωνικής λογοδοσίας. Όλα τα σχολεία της χώρας αποκτούν την ηλεκτρονική τους καρτέλα, στην οποία θα αναγράφονται πλήρως όλα τα στοιχεία τους (μαθητές, προσωπικό, εξοπλισμός, κλπ).

Ϊ Οριζόντιες υποστηρικτικές δράσεις

Αναπτύσσεται σύστημα υποστήριξης των σχολείων (helpdesk) σε κεντρικό και περιφερειακό επίπεδο. Προωθείται η αριστεία και η καινοτομία στη χρήση των ΤΠΕ από την εκπαιδευτική κοινότητα (βραβεία, διαγωνισμοί, κλπ). Διεξάγονται μικρές έρευνες ανίχνευσης των τεχνικών και παιδαγωγικών προϋποθέσεων για την καλή ένταξη των ΤΠΕ στο σχολείο, καθώς και αξιολόγησης πειραματικών και καινοτόμων δράσεων. Πιστοποιούνται οι γνώσεις στις ΤΠΕ όλων των μαθητών στη Γ' Γυμνασίου.

Αναλαμβάνεται δράση με στόχο την ενημέρωση γονέων, μαθητών, και εκπαιδευτικών για την ασφαλή χρήση του διαδικτύου (safer internet). Η εκπαιδευτική τηλεόραση μετατρέπεται σε multimedia πλατφόρμα συνδεδεμένη με τα σημαντικότερα sites κοινωνικής δικτύωσης, που προσφέρει στην εκπαιδευτική κοινότητα το περιβάλλον για να σχεδιάσει και να πραγματοποιήσει τα δικά της projects: video, online games, social networking services, blogs, twitter, wiki-based projects.

5.6 Παιδαγωγική αξιοποίηση των πλατφόρμων κοινωνικής δικτύωσης στην ελληνική εκπαίδευση

Η χρήση των κοινωνικών δικτύων σε εκπαιδευτικό και διδακτικό πλαίσιο μπορεί να θεωρηθεί ως δυνητικά ισχυρή ιδέα μόνο και μόνο επειδή οι μαθητές περνούν πολύ χρόνο σε αυτές τις online δραστηριότητες δικτύωσης. Σύμφωνα με επίσημες μελέτες τα κοινωνικά δίκτυα συμβάλλουν σε μεγάλο βαθμό στην αλληλεπίδραση, τη συνεργασία, την ενεργό συμμετοχή, την ενημέρωση, την κατανομή των πόρων, την υποστήριξη των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων καθώς η νέα διαδικτυακή εποχή (Web 2.0) αναδεικνύει καινούργιες μορφές πολιτισμού και μάθησης. Η διαπίστωση πως οι νέοι μαθαίνουν πολύ πιο εύκολα μέσα από δραστηριότητες οι οποίες σχετίζονται με τη διασκέδαση και τη δημιουργική συμμετοχή σε κοινωνικά δίκτυα αποτελεί ισχυρό κίνητρο ένταξης των κοινωνικών δικτύων στην διαδικασία μάθησης.

Σ' αυτή τη νέα εποχή όμως, όπου δημιουργείται ένα δυναμικό πλέγμα σχέσεων μεταξύ των φορέων πληροφόρησης, του κοινού και της τεχνολογίας, πολιτιστικοί και εκπαιδευτικοί φορείς καλούνται να επαναπροσδιορίσουν τις αξίες και το ρόλο τους εφόσον θέλουν να παραμείνουν στις επάλξεις ως κέντρα διαχείρισης της πληροφορίας, δημιουργικής μάθησης, προώθησης της νέας τεχνολογίας και συνοχής του κοινωνικού ιστού. Κρίνεται επομένως απαραίτητο οι βιβλιοθήκες, τα σχολεία, τα Πανεπιστήμια, τα πνευματικά κέντρα και γενικότερα οργανισμοί εκπαίδευσης και επιμόρφωσης να ενισχύσουν το ρόλο τους ως χώροι ανακάλυψης, ερμηνείας και απόκτησης εμπειριών και να συμβάλλουν στην ανάπτυξη της δημιουργικής έκφρασης των πολιτών μέσα από την λογική της δια βίου μάθησης. Η λογική αυτή αναδεικνύεται μέσα από τις υπηρεσίες του Web 2.0 και τα κοινωνικά δίκτυα.

Η αξιοποίηση των διαδικτυακών περιβαλλόντων του Web 2.0 στην Εκπαίδευση συμβαδίζει με τις αρχές που διέπουν τις σύγχρονες θεωρίες μάθησης. Σύμφωνα με τον εποικοδομητισμό του J. Piaget, ο μαθητής μαθαίνει σε ένα περιβάλλον πλούσιο σε εξωτερικά ερεθίσματα, το οποίο του δίνει τη δυνατότητα να αλληλεπιδρά μαζί του, καθώς ο ίδιος κατασκευάζει με ενεργητικό τρόπο τη γνώση στις διάφορες φάσεις εξέλιξής του. Σύμφωνα με τις κοινωνιοπολιτισμικές θεωρήσεις, η μάθηση συντελείται μέσα σε συγκεκριμένα πολιτισμικά πλαίσια και ουσιαστικά

δημιουργείται από την αλληλεπίδραση του ατόμου με άλλα άτομα, σε συγκεκριμένες επικοινωνιακές περιστάσεις και μέσω της υλοποίησης συνεργατικών δραστηριοτήτων. Τα διαδικτυακά περιβάλλοντα κοινωνικής δικτύωσης ενσωματώνουν πλήθος δυνατοτήτων αλληλεπίδρασης και επικοινωνίας των μαθητών: υποστηρίζουν την ανταλλαγή ιδεών, τη συνεργασία για παραγωγή κοινού έργου, την οικοδόμηση περιεχομένου, την έκφραση μέσω πολυτροπικών κειμένων. Παράλληλα, παρέχουν τη δυνατότητα επέκτασης του φυσικού χώρου και χρόνου της σχολικής τάξης, δημιουργώντας ένα διαφορετικό – συμπληρωματικό μαθησιακό πλαίσιο.

Στο πλαίσιο ένταξης των κοινωνικών δικτύων στην εκπαίδευση κινείται και η ιστοσελίδα του Πανελληνίου Σχολικού Δικτύου (<http://www.sch.gr>) που υποστηρίζει αποκλειστικά την εκπαιδευτική κοινότητα η οποία φιλοξενεί αυτή τη στιγμή 1.507 ιστολόγια (blogs). Επιπλέον, κάποια σχολεία και εκπαιδευτικοί για διάφορους λόγους αναρτούν τα ιστολόγια τους και σε άλλους παρόχους π.χ. <http://www.blogger.com>. Θεσμοί όπως η πρωτοβουλία *ξεblogare* (<http://www.kseblogare.gr/>), που ήταν ένα πανελλήνιος μαθητικός διαγωνισμός για blogs, δείχνουν πως και η πολιτεία πλέον δίνει σημασία σε αυτές τις δραστηριότητες και θέλει να αναδείξει την δυναμική τους. Ακόμα και συνέδρια ή ημερίδες έχουν πλέον ως θέμα τους τη «μάθηση 2.0» (Πανελλήνιο Συνέδριο ΕΕΕΠ-ΔΤΠΕ, 2009). Κάποιοι καθηγητές, αξιοποιώντας τα περιθώρια που τους αφήνει το θεσμικό πλαίσιο για την εκπαιδευτική διδασκαλία, έχουν ξεκινήσει να αξιοποιούν εργαλεία Web 2.0 μέσα στην τάξη υλοποιώντας έργα (projects) που στηρίζονται κυρίως σε blogs αλλά και σε wikis (π.χ. <http://tinyurl.com/ycnkjm2>, <http://1dinars.eduportal.gr>, <http://tinyurl.com/yd9tqna>), οι δε εκ των υστέρων αξιολογήσεις αυτών των προσπαθειών είναι θετικές και ελπιδοφόρες. Συγκεκριμένα, αποτελούν ένα εργαλείο που αφήνει στα παιδιά τον κυρίαρχο λόγο, δίνει περιθώρια για συνεργασία, για ανάδειξη απόψεων και για διάλογο, οδηγώντας έτσι στην εξατομίκευση της μαθησιακής διαδικασίας. Τα παιδιά από παθητικοί ακροατές -καταναλωτές γίνονται ενεργοί ομιλητές - δημιουργοί.

5.7 Σχετικές έρευνες για την αξιοποίηση των κοινωνικών δικτύων στην εκπαίδευση

Η Danah Boyd (2007)⁵⁵ σε έρευνά της αναφορικά με το ρόλο των κοινωνικών δικτύων στη ζωή των εφήβων και στην εκπαίδευσή τους, συμπέρανε ότι οι μαθητευόμενοι θέλουν να διατηρήσουν τα προσωπικά τους δίκτυα μακριά από τις εκπαιδευτικές τους υποχρεώσεις. Δεν θέλουν να είναι διαρκώς διαθέσιμοι στους διδάσκοντες ή να βομβαρδίζονται με ακαδημαϊκές πληροφορίες. Δε φαίνεται να έχουν σκεφτεί τα κοινωνικά δίκτυα ως εργαλεία μάθησης. Οι MadgeC, MeekJ, WellensJ και Hooley (2009)⁵⁶ εξηγούν το παραπάνω ως ένα μέσο απόδρασης από τον κόσμο των μεγάλων και την επίσημη καθημερινότητα όπου έχουν τη δυνατότητα να αλληλεπιδράσουν και να ανταλλάξουν εμπειρίες, πέρα από τις τετριμμένες νόρμες. Στην Ελλάδα, ο Παπανής (2008), σε έρευνα που έκανε στο Πανεπιστήμιο Αιγαίου αναφορικά με τη χρήση του Facebook στην Ελλάδα από μαθητευόμενους, συμπέρανε ότι οι λόγοι χρήσης του έχουν να κάνουν με αναζήτηση επικοινωνίας, κάποιιοι το αντιλαμβάνονται ως μόδα, άλλοι ως χώρο ελευθερίας, άλλοι ως τεμπέλικη απασχόληση, σε καμιά περίπτωση όμως δε φαίνεται να αντιλαμβάνονται οι νέοι το κοινωνικό δίκτυο σαν πηγή γνώσης, πόσο μάλλον σαν εργαλείο εκπαίδευσής τους.

Αντίθετα η έρευνα του Selwyn (2009)⁵⁷, η οποία απευθυνόταν σε φοιτητές, έδειξε ότι δεν αξιοποιούν το Facebook στην επίσημη εκπαιδευτική διαδικασία αλλά αναγνωρίζουν ότι κάποιες φορές χρησιμοποιείται για ανεπίσημους μαθησιακούς

⁵⁵ Boyd D. Why Youth (Heart) Social Network Sites: The Role of Networked Publics in Teenage Social Life,[w:] Buckingham D.(red.). *Mc Arthur Foundation on Digital Learning–Youth, Identity, and Digital Media Volume*. 2007:1-26. Available at: [http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:Why+Youth+\(+Heart+\)+Social+Network+Sites+:+The+Role+of+Networked+Publics+in+Teenage+Social+Life#0](http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:Why+Youth+(+Heart+)+Social+Network+Sites+:+The+Role+of+Networked+Publics+in+Teenage+Social+Life#0)

⁵⁶ Madge C, Meek J, Wellens J, Hooley T. Facebook, social integration and informal learning at university: “It is more for socialising and talking to friends about work than for actually doing work.” *Learning, Media and Technology*. 2009;34(2):141-155. Available at: <http://www.informaworld.com/openurl?genre=article&doi=10.1080/17439880902923606&magic=crossref|D404A21C5BB053405B1A640AFFD44AE3>

⁵⁷ Selwyn N. Faceworking: exploring students education-related use of Facebook. *Learning, Media and Technology*. 2009;34(2):157-174. Available at: <http://www.informaworld.com/openurl?genre=article&doi=10.1080/17439880902923622&magic=crossref|D404A21C5BB053405B1A640AFFD44AE3>

σκοπούς. Για παράδειγμα στην ανταλλαγή «διαχειριστικών» πληροφοριών (πότε, που γίνονται οι διαλέξεις κτλ.) σε συζητήσεις σχετικές με τις απαιτήσεις διδασκαλίας και τις εξετάσεις ή στην υποστήριξη της επικοινωνίας για την πραγματοποίηση εργασιών. Ο Παλαιγεωργίου (2010)⁵⁸ σε έρευνά του σε φοιτητές, συμπέρανε ότι τελευταία στις προτιμήσεις τους ήταν η ανάγκη δικτύωσης με τους συναδέλφους τους και αυτό θα μπορούσε να ερμηνευθεί ποικιλοτρόπως. Από τη μία θα μπορούσε κανείς να πει ότι υπάρχει μια αισθητή ανάγκη για επαφή με ανθρώπους που σχετίζονται με το αντικείμενο σπουδών τους αλλά όχι για online επικοινωνία με άτομα με τα οποία συναναστρέφονται καθημερινά. Από την άλλη, πιθανόν να διαφαίνονται σημάδια έντονου ανταγωνισμού και ανάγκης για προσωπική εξέλιξη ή και προβολή μέσω της διεύρυνσης του κύκλου γνωριμιών και η συνεργατική μαθησιακή εμπειρία ίσως έρχεται σε δεύτερη μοίρα.

Οι Christine Greenhow and Beth Robelia (2009)⁵⁹ σε έρευνά τους σε νέους από 17 ως 19 ετών στις ΗΠΑ συμπέραναν ότι πολλοί μαθητές αισθάνονται πως χρησιμοποιώντας το MySpace.com, μαθαίνουν (αποκτούν) τεχνολογικές δεξιότητες και δεξιότητες επικοινωνίας και δημιουργικότητας οι οποίες αυξάνονται με την αύξηση της χρήσης. Μέσα από τη διαδικασία της καθοδήγησης άλλων στο να μάθουν πως θα χειρίζονται τα διάφορα εργαλεία (π.χ. αναζήτησης) και πώς θα επιλύουν προβλήματα, διαμορφώνουν διαισθητικά τη δική τους προσωπική έννοια της ικανότητας.

Τέλος σε άλλες έρευνες, όπως αυτή των Hung, H. & Yuen, S. (2010)⁶⁰ προκύπτει ότι οι τεχνολογίες κοινωνικής δικτύωσης ανοίγουν μια σειρά από ευκαιρίες μάθησης μέσα σε κοινότητες πρακτικής. Επιπλέον η κοινωνική δικτύωση αποκτά τη μέγιστη

⁵⁸ Palaiogeorgiou G. What if undergraduate students designed their own web learning environment ? Exploring students ' web 2 . 0 mentality through participatory design. *Journal of Computer Assisted Learning*. 2010;27(Boyd 2007):1-14. Available at: <http://doi.wiley.com/10.1111/j.1365-2729.2010.00382.x>

⁵⁹ Greenhow C, Robelia B. Informal learning and identity formation in online social networks. *Learning, Media and Technology*. 2009;34(2):119-140. Available at: <http://www.informaworld.com/openurl?genre=article&doi=10.1080/17439880902923580&magic=crossref||D404A21C5BB053405B1A640AFFD44AE3>

⁶⁰ Hung H-T, Yuen SC-Y. Educational use of social networking technology in higher education. *Teaching in Higher Education*. 2010;15(6):703-714. Available at: <http://www.informaworld.com/openurl?genre=article&doi=10.1080/13562517.2010.507307&magic=crossref||D404A21C5BB053405B1A640AFFD44AE3>

αξία της όταν υποστηρίζει κοινότητες ατόμων που πραγματοποιούν δια ζώσης συναντήσεις ή εικονικές κοινότητες από άτομα που γνωρίζονται. Και στην περίπτωση της έρευνας των Arnold N. & Paulus T (2010)⁶¹ ενώ τα εργαλεία δεν χρησιμοποιήθηκαν με τον τρόπο για τον οποίο είχαν σχεδιαστεί οι δραστηριότητες και μεγάλο μέρος της αλληλεπίδρασης των μαθητευόμενων δεν ήταν φανερό, οι αόρατες αυτές αλληλεπιδράσεις υποστήριξαν σημαντικά την ανάπτυξη της συνοχής της κοινότητας. Δηλαδή η μη συμμετοχή δεν ήταν στη συγκεκριμένη περίπτωση σημάδι αποστασιοποίησης αλλά δείγμα συμμετοχής και διάθεσης.

⁶¹ Arnold N, Paulus T. Using a social networking site for experiential learning: Appropriating, lurking, modeling and community building. *The Internet and Higher Education*. 2010;13(4):188-196. Available at:

<http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S1096751610000333>

Επίλογος

Η παρούσα εργασία μελέτησε το ρόλο που διαδραματίζουν οι πλατφόρμες κοινωνικής διατήρησης στην εκπαιδευτική διαδικασία, παρουσιάζοντας την πλατφόρμα Ning, Elgg, Vimeo και E Twinning.

Πιο αναλυτικά οι πλατφόρμες κοινωνικής διατήρησης προσδίδουν στο μάθημα χαρακτήρα παιχνιδιού, με στόχο τα παιδιά να το απολαύσουν όπως και μια διασκεδαστική δραστηριότητα. Αναφορικά με τις εφαρμογές των νέων τεχνολογιών στα σχολεία οφείλουμε να πούμε ότι δυστυχώς στην Ελλάδα δεν είναι ακόμα πολύ διαδεδομένο. Το βασικό συμπέρασμα της παρούσης εργασίας είναι ότι ακόμη και οι πιο παραδοσιακοί παιδαγωγοί του δυτικού κόσμου έχουν αντιληφθεί πλέον ότι η τεχνολογία παρέχει στην εκπαίδευση κάποιες δυνατότητες πρωτόγνωρες και την ωθεί προς ιδιαίτερα ενδιαφέρουσες αλλαγές, όπως να διερευνούμε υποθετικά ερωτήματα, να προσομοιώνουμε καταστάσεις και φαινόμενα, να κάνουμε ορατά πράγματα που διαφορετικά θα έμεναν αόρατα και να κατανοούμε με σαφήνεια αφηρημένες έννοιες.

Αυτή η παραδοχή δεν έγινε βέβαια από τη μία μέρα στην άλλη. Από την κλασική αντίληψη ότι η εκπαίδευση του ανθρώπου άρχιζε με βασικά εργαλεία την «ανάγνωση, γραφή και αριθμητική», μέχρι τη μοντέρνα εκδοχή - «ολιστική γλώσσα, επίλυση προβλημάτων και διευθέτηση συγκρούσεων».

Στο σχολείο του μέλλοντος, ο υπολογιστής και το Internet πρέπει να είναι τα μέσα με τα οποία ο δάσκαλος θα οδηγεί τους μαθητές του να επιτύχουν τους μαθησιακούς τους στόχους. Η χρήση των Η/Υ δημιουργεί νέα μαθησιακά περιβάλλοντα και ένεκα τούτου απαιτούνται αλλαγές σε δομικά στοιχεία της εκπαίδευσης, όπως το αναλυτικό πρόγραμμα, το μοντέλο διδασκαλίας και ο ρόλος του δασκάλου και του μαθητή. Το σχολείο θα πρέπει να παρέχει στα παιδιά και τους εφήβους δεξιότητες να κινούνται μέσα σ' ένα μεγάλο πλήθος και να αφομοιώνουν τις απαραίτητες γνώσεις. Το μελλοντικό σχολείο θα πρέπει να είναι εναρμονισμένο με την κοινωνία και τις σύγχρονες απαιτήσεις της.

Από τα παραπάνω καταλαβαίνουμε ότι προκύπτει η απαίτηση για υπέρβαση του υπάρχοντος αναλυτικού προγράμματος, το οποίο μπορεί να χαρακτηριστεί κλειστό και άκαμπτο και προορισμένο για συγκεκριμένου τύπου διδασκαλία, και που αγνοεί φυσικά τη χρήση του Η/Υ ως πολυδύναμου εργαλείου μάθησης.

Ο εκπαιδευτικός παύει να είναι μόνο μεταδότης και ελεγκτής γνώσεων και γίνεται εμπνευστής, οργανωτής και δημιουργικός εμπνευστής.

Η σημερινή τάση οδηγεί προς την κατεύθυνση της μάθησης που βασίζεται σε εκπαιδευτικά προγράμματα (project-based learning). Η μάθηση θεωρείται μια διαδικασία προσωπικής ανακάλυψης από το μαθητή. Επομένως η εισαγωγή της πληροφορικής στην εκπαίδευση έχει σαν βασική προϋπόθεση την ύπαρξη και αξιοποίηση αξιόπιστων προγραμμάτων και επιβάλλει την αλλαγή του ρόλου των καθηγητών. Τα οφέλη που αναμένονται για την παιδεία μας σύμφωνα με τον Μπαμπινιώτη (2003) είναι η δυνατότητα αναζήτησης ποικίλων και μεγάλης κλίμακας πληροφοριών μέσω της πρόσβασης σε Τράπεζες Δεδομένων καθώς και η χρησιμοποίηση εκπαιδευτικών προγραμμάτων με βάση την τεχνολογία των πολυμέσων.

Εκτός από τα θετικά στοιχεία της εισαγωγής των ΤΠΕ στην εκπαίδευση, υπάρχουν και προβλήματα από την εισαγωγή των νέων τεχνολογιών με κυριότερα τα ακόλουθα: Πρώτον, η εισαγωγή των νέων τεχνολογιών αλλάζει άρδην το ρόλο του εκπαιδευτικού, δεύτερον η αξιοποίησή τους προϋποθέτει να υπάρχουν αξιόπιστα και αξιόλογα προγράμματα και τρίτον, χρειάζεται περισσότερη έρευνα και ενασχόληση για να αξιοποιηθούν αυτές οι μέθοδοι μέσα στην τάξη.

Για την άρση των παραπάνω εμποδίων προτείνεται η επιμόρφωση των καθηγητών στις νέες τεχνολογίες, ώστε να είναι καλοί γνώστες και να βοηθούν τους μαθητές. Ο υπολογιστής δεν υποκαθιστά το δάσκαλο. Ο δάσκαλος βρίσκεται αρωγός στην όλη διαδικασία. Τέλος, ένας ακόμα τρόπος αντιμετώπισης των εμποδίων που προαναφέρθηκαν είναι η δημιουργία κατάλληλων, για όλα τα μαθήματα, λογισμικών που θα διευκολύνουν το μαθητή και θα προωθούν τη διαδικασία της μάθησης.

Τέλος αξίζει να αναφερθεί το ψηφιακό σχολείο που σχεδιάζεται στην Ελλάδα. Το Ψηφιακό Σχολείο, στην παρούσα φάση περιλαμβάνει το επίσημο εκπαιδευτικό υλικό (βιβλία μαθητή, βιβλία εκπαιδευτικού, Εργαστηριακές ασκήσεις, κλπ). στη συνέχεια θα εμπλουτίζεται το περιεχόμενο της ιστοσελίδας με νέο ψηφιακό υλικό. Ο δικτυακός τόπος έχει σχεδιαστεί να λειτουργεί στα δημοφιλέστερα λειτουργικά συστήματα και υποστηρίζονται οι πιο διαδεδομένοι φυλλομετρητές. Ο δικτυακός τόπος επίσης απαιτεί σε κάποιες περιπτώσεις την εγκατάσταση επιπρόσθετων λογισμικών για την προβολή του περιεχομένου. Τα λογισμικά αυτά είναι ευρέως διαδεδομένα και μπορούν να μεταφορτωθούν ελεύθερα και χωρίς κόστος από το διαδίκτυο και να εγκατασταθούν στον υπολογιστή σας. Συγκεκριμένα: Για θέαση εγγράφων πρέπει να έχετε εγκατεστημένο το λογισμικό Adobe Acrobat Reader Καθοριστικός παράγοντας για τη θέαση του περιεχομένου του αρχείου είναι η ταχύτητα πρόσβασης στο

διαδίκτυο. Ο δικτυακός τόπος τέλος χρησιμοποιεί το πρωτόκολλο HTTP (TCP/80) για πρόσβαση στις ιστοσελίδες και στο οπτικοακουστικό περιεχόμενο.

Βιβλιογραφία

1. Anthony Hempell, 2004. Orkut at eleven weeks: An exploration of a new online social network community [Computer and Information Science](#) 19(5)
2. Arnold N, Paulus T. Using a social networking site for experiential learning: Appropriating, lurking, modeling and community building. *The Internet and Higher Education*. 2010;13(4):188-196. Available at: <http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S1096751610000333>
3. Boyd D. Why Youth (Heart) Social Network Sites: The Role of Networked Publics in Teenage Social Life,[w:] Buckingham D.(red.). *Mc Arthur Foundation on Digital Learning–Youth, Identity, and Digital Media Volume*. 2007:1-26. Available at: [http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:Why+Yout h+\(+Heart+\)+Social+Network+Sites+:+The+Role+of+Networked+Publics+in+Teenage+Social+Life#0](http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:Why+Yout+h+(+Heart+)+Social+Network+Sites+:+The+Role+of+Networked+Publics+in+Teenage+Social+Life#0)
4. Boyd, D. M., & Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), article 11. <http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html>
5. Demetriadis, S., Barbas, A., Molohides, A., Palaigeorgiou, G., Psillos, D., Vlahavas, I., Tsoukalas, I. & Pombortsis, A. (2003), “Cultures in negotiation”: teachers’ acceptance/ resistance attitudes considering the infusion of technology into schools, *Computers & Education*, 41(1), 19-37
6. Evans – Jenings, S., & Okwuegbuzie, A. (2001), Computer attitudes as a functin of age, gender, math attitude, and developmental status, *Journal of Educational Computing Research*, 25 (4), 367-384.
7. Facebook (2011). Ανακτημένο από: <http://bessiou22.blogspot.com/>
8. Greenhow C, Robelia B. Informal learning and identity formation in online social networks. *Learning, Media and Technology*. 2009;34(2):119-140. Available at: <http://www.informaworld.com/openurl?genre=article&doi=10.1080/17439880902923580&magic=crossref||D404A21C5BB053405B1A640AFFD44AE3>

9. <http://en.wikipedia.org/wiki/Podcasting> (ημερομηνία τελευταίας προσπέλασης: 14.07.2009).
10. Huberman B., Romero D., Wu F. (2008). Social networks that matter: Twitter under the microscope. *First Monday* 15(1), Picker R. (2009). Online Advertising, Identity and Privacy. Electronic copy available at: <http://ssrn.com/abstract=1428065>
11. Hung H-T, Yuen SC-Y. Educational use of social networking technology in higher education. *Teaching in Higher Education*. 2010;15(6):703-714. Available at: <http://www.informaworld.com/openurl?genre=article&doi=10.1080/13562517.2010.507307&magic=crossref||D404A21C5BB053405B1A640AFFD44AE3>
12. Jansen B., Zhang M., Sobel K., Chowdury A., (2009). Twitter Power:Tweets as Electronic Word of Mouth. *Journal of the american society for information science and technology*, 60(11):2169–2188, 2009
13. Jean Pierre Carrier- Σοφία Ασλανίδου «Θεωρητικές προσεγγίσεις για την ανάλυση των ΜΜΕ», Εκδόσεις Τυπωθήτω- Γιώργος Δάρδανος, Αθήνα 2004, σελ.13.
14. Kwak H., Lee C., Park H., Moon S. (2010). What is Twitter, a Social Network or a News Media? Department of Computer Science, KAISTQA
15. Madge C, Meek J, Wellens J, Hooley T. Facebook, social integration and informal learning at university: “It is more for socialising and talking to friends about work than for actually doing work.” *Learning, Media and Technology*. 2009;34(2):141-155. Available at: <http://www.informaworld.com/openurl?genre=article&doi=10.1080/17439880902923606&magic=crossref||D404A21C5BB053405B1A640AFFD44AE3>
16. Palaigeorgiou G. What if undergraduate students designed their own web learning environment ? Exploring students ’ web 2 . 0 mentality through participatory design. *Journal of Computer Assisted Learning*. 2010;27(Boyd 2007):1-14. Available at: <http://doi.wiley.com/10.1111/j.1365-2729.2010.00382.x>
17. Picker R. (2009). Online Advertising, Identity and Privacy. Electronic copy available at: <http://ssrn.com/abstract=1428065>
18. Selwyn N. (2009). Faceworking: exploring students education-related use of Facebook. *Learning, Media and Technology*.;34(2):157-174. Available at:

<http://www.informaworld.com/openurl?genre=article&doi=10.1080/17439880902923622&magic=crossref||D404A21C5BB053405B1A640AFFD44AE3>

19. Selwyn, N. (2007) 'Young people and their information needs in the context of the information society' Brussels, Directorate of Youth and Sport of the Council of Europe/ European Agency for Youth Information and Counselling
20. Tsitouridou, M., & Vryzas, K. (2003), Early childhood education teachers' attitudes towards computer and information technology: the case of Greece, *Information Technology in Childhood Education Annual*, 187-207
21. Vass T. (2009), Twitter and the Emergence of A New Market: How Twitter is Disrupting Market Exchanges Based Upon Price. Market Economist and Business Capital Advisor. Electronic copy available at: <http://ssrn.com/abstract=1460183>
22. Wasserman, S. and K. Faust, 1994, *Social Network Analysis*. Cambridge: Cambridge University Press
23. White C. (1997) *Technology and social studies: an introduction*. Social Education, 61(3), 147-149
24. Whitley B. E. (1997), Gender differences in computer-related attitudes and behavior: a meta-analysis, *Computers in Human Behavior*, 13, 1-22.
25. Αναστασιάδης, Π. (2000). Στον αιώνα της πληροφορίας. Αθήνα, εκδόσεις «Νέα Σύνορα-Α.Α.Λιβάνη».
26. Βρύζας Κ. (1990). Μέσα Επικοινωνίας και Εκπαίδευσης, Σύγχρονη Εκπαίδευση, τ.51, σ.77-90
27. Γλέζου Κ., Γρηγοριάδου Μ., Κωνσταντίνου Ν. (2011). Αξιοποίηση διαδικτυακών υπηρεσιών κοινωνικής δικτύωσης στην ελληνική εκπαίδευση. Αθήνα: Πανεπιστήμιο Αθηνών, Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών
28. Γλωσσική νοημοσύνη, Λογικομαθηματική νοημοσύνη, Χωρική νοημοσύνη ή νοημοσύνη του χώρου, Κινησθητική νοημοσύνη, Μουσική νοημοσύνη, Ενδοπροσωπική νοημοσύνη, Νατουραλιστική νοημοσύνη, Διαπροσωπική νοημοσύνη (Interpersonal Intelligence).
29. Ελένη Ντρενογιάννη «Παιδαγωγική Αξιοποίηση των υπηρεσιών του Internet» στο <http://www.auth.gr/virtualschool/2.2-3/Praxis/DrenoyanniCyberPedagogy.html>
30. Ελληνική Καταναλωτική Οργάνωση (Ε.ΚΑ.ΤΟ) Ελληνικός Κόμβος Ασφαλούς Διαδικτύου –SaferInternet (www.saferinternet.gr)

