

Α.Τ.Ε.Ι. ΚΡΗΤΗΣ

ΣΧΟΛΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΩΝ ΥΓΕΙΑΣ ΚΑΙ ΠΡΟΝΟΙΑΣ

ΤΜΗΜΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

**ΧΡΗΣΗ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΕ ΗΛΙΚΙΕΣ 6 ΕΩΣ 18 ΕΤΩΝ
ΣΤΗΝ ΠΟΛΗ ΤΟΥ ΗΡΑΚΛΕΙΟΥ:
ΚΟΙΝΩΝΙΚΕΣ ΕΠΙΠΤΩΣΕΙΣ**



Σπουδάστριες

Βούργα Σωτηρία

Ντάμπου Σπυριδούλα

Παντελιά Ελένη

Παπαχριστοδούλου Ευανθία

Επιβλέπων Καθηγητής

Παπαδάκης Νίκος

ΗΡΑΚΛΕΙΟ 2012

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Η εργασία αυτή ξεκίνησε και τελείωσε μέσα στο ακαδημαϊκό έτος 2011 – 2012 σύμφωνα με τον υπάρχον κανονισμό του τμήματος Κοινωνικής Εργασίας του ΤΕΙ Κρήτης.

Ιδιαίτερα ευχαριστούμε τον υπεύθυνο καθηγητή κ. Παπαδάκη Νίκο για την εμπιστοσύνη που μας έδειξε δίνοντάς μας τη δυνατότητα να εκπονήσουμε την πτυχιακή μας εργασία στον τομέα που επιθυμούσαμε. Επίσης, θα θέλαμε να τον ευχαριστήσουμε για την διάθεσή του να μας βοηθήσει και να μας λύσει οποιαδήποτε απορία οποιαδήποτε στιγμή το χρειαζόμασταν.

Τέλος, επιθυμούμε να ευχαριστήσουμε θερμά τις οικογένειές μας για την ηθική και οικονομική συμπαράσταση όχι μόνο κατά την διάρκεια της εκπόνησης της πτυχιακής μας εργασίας αλλά και καθ' όλη τη διάρκεια των σπουδών μας.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ	6
ΠΡΩΤΟ ΜΕΡΟΣ	7
ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ	7
Κεφάλαιο 1 ^ο - Αναπτυξιακά Στάδια στις Ηλικίες 6 έως 18 ετών, Ανάγκες των Παιδιών	8
1.1 Μέση Παιδική Ηλικία	8
1.1.1 Βιολογική Ανάπτυξη	8
1.1.2 Βάση Γνώσεων	9
1.1.3 Σχολική Εκπαίδευση Και Ανάπτυξη	9
1.1.4 Ανάπτυξη Ακαδημαϊκών Δεξιοτήτων	11
1.1.5 Κοινωνική Ανάπτυξη στην Μέση Παιδική Ηλικία.	14
1.2 Εφηβεία	21
1.2.1 Βιολογική και Κοινωνική Ωρίμανση	21
1.2.2 Βιολογικές Αλλαγές, Κοινωνική Ζωή και Σεξουαλική Δραστηριότητα	24
1.2.3 Η Σκέψη των Εφήβων	26
1.3 Η Ολοκλήρωση του Εαυτού	27
Κεφάλαιο 2 ^ο	30
Οι Νέες Τεχνολογίες στην Εκπαίδευση	30
2.1 Πλεονεκτήματα από τη χρήση των Νέων Τεχνολογιών και μέσων επικοινωνίας στην εκπαιδευτική διαδικασία	30
2.2 Μειονεκτήματα από τη χρήση των Νέων Τεχνολογιών και μέσων επικοινωνίας στην εκπαιδευτική διαδικασία	32
2.3 Εφαρμογές των Νέων Τεχνολογιών στην Εκπαιδευτική Διαδικασία	34
2.3.1 Εικονική Εκπαίδευση και Μάθηση	34
2.3.2 Τηλε-εκπαίδευση	35
2.3.2.1 Γενικά Χαρακτηριστικά της τηλε-εκπαίδευσης	35
2.3.3 Εκπαίδευση Μέσω του Παγκόσμιου Ιστού (WWW)	36
2.4 Ψηφιακός αναλφαβητισμός	38
2.5 Συμπεράσματα	38
Κεφάλαιο 3 ^ο	40
Οι Νέες Τεχνολογίες ως Μέσο Ψυχαγωγίας. Επιδράσεις στον Ελεύθερο Χρόνο των Παιδιών.	40
3.1 Ιστορική Αναφορά	40
3.2 Ανάλυση Βασικών Όρων	41

3.2.1 Τεχνολογία	41
3.2.2 Ελεύθερος Χρόνος.....	41
3.2.3 Ψυχαγωγία (ψυχή + άγω).....	41
3.2.4 Παιχνίδι.....	42
3.3 Ανάλυση του Ελεύθερου Χρόνου	42
3.3.1 Κατηγορίες.....	43
3.3.2 Είδη Δραστηριοτήτων	43
3.3.3 Μορφές Δραστηριοτήτων	44
3.4 Παράγοντες που Επηρεάζουν τις Ψυχαγωγικές Επιλογές του Ατόμου.....	44
3.5 Οι Νέες Τεχνολογίες που Επιδρούν στην Ψυχαγωγία	44
3.6 Λόγοι που οι Νέοι Επιλέγουν την Χρήση Τεχνολογίας για την Κάλυψη του Ελεύθερου Χρόνου τους.....	47
3.7 Αποτελέσματα της Χρήσης των πιο Διαδεδομένων Μέσων.....	51
3.7.1 Τηλεόραση	51
3.7.2 Διαδίκτυο	52
3.7.3 Ηλεκτρονικά Παιχνίδια.....	55
3.8 Συμπτώματα Πιθανής Εξάρτησης από την Τεχνολογία	57
3.9 Γενικές Κατευθύνσεις για την Αντιμετώπιση του Προβλήματος	57
3.10 Συμπεράσματα.....	57
Κεφάλαιο 4 ^ο	59
Πλεονεκτήματα και Μειονεκτήματα των Νέων Τεχνολογιών	59
4.1 Ηλεκτρονικοί Υπολογιστές – Διαδίκτυο.....	59
4.2 Κινητό Τηλέφωνο	60
4.3 Τηλεόραση	61
4.4 Ραδιόφωνο.....	62
4.5 Ηλεκτρονικά Παιχνίδια.....	62
Κεφάλαιο 5ο.....	64
Κίνδυνοι που Εγκυμονεί η Αλόγιστη Χρήση της Τεχνολογίας από τα Παιδιά.....	64
5.1 Κοινωνικές Επιπτώσεις από τη Χρήση της Τεχνολογίας στα Παιδιά.....	64
5.1.1 Νομοθεσία και Τεχνολογία.....	64
5.1.2 Εκπαίδευση.....	65
5.1.3 Επικοινωνία.....	66
5.1.4 Επιπτώσεις του Διαδικτύου.....	68
5.1.5 Αίτια εθισμού Διαδικτύου.....	68

5.1.6 Συμπτώματα εθισμένων χρηστών στο Διαδίκτυο.....	68
5.1.7 Αντιμετώπιση εθισμού χρηστών από το Διαδίκτυο.....	69
5.1.8 Η Πορνογραφία στο Διαδίκτυο.....	69
5.1.9 Κοινωνικές Επιπτώσεις του Η/Υ στα Παιδιά.....	70
5.1.10 Το Πρώτο Ιατρείο «Ηλεκτρονικού Εθισμού».....	72
5.1.11 Ιστοσελίδες Κοινωνικής Δικτύωσης.....	73
5.2 Ο Ρόλος της Κοινωνικής Εργασίας στην Πρόληψη Σοβαρών Επιπτώσεων.....	74
5.2.1 Κοινωνική εργασία στον τομέα της εκπαίδευσης.....	74
ΔΕΥΤΕΡΟ ΜΕΡΟΣ.....	75
(ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ).....	75
Κεφάλαιο 6 ^ο	76
Μεθοδολογία έρευνας.....	76
6.1 Καθορισμός του Αντικειμενικού Σκοπού της Έρευνας.....	76
6.2 Πληθυσμός.....	76
6.3 Ερευνητικό Εργαλείο.....	76
6.4 Ανάλυση Αποτελεσμάτων.....	77
6.5 Δυσκολίες κατά την Έρευνα.....	77
Κεφάλαιο 7 ^ο	78
Αποτελέσματα Έρευνας.....	78
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	97
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ (ΔΙΕΘΝΗΣ).....	100
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ (ΕΛΛΗΝΙΚΗ).....	101
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ (ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ).....	102
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ.....	105

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα πτυχιακή εργασία πραγματεύεται την χρήση των νέων τεχνολογιών στοχεύοντας σε παιδιά ηλικίας μεταξύ 6 έως 18 ετών. Σε αυτό το πλαίσιο διερευνήθηκαν οι προσωπικές - κοινωνικές επιπτώσεις που προκύπτουν από την αλόγιστη χρήση των νέων τεχνολογιών και η γνώμη που διαθέτουν σχετικά με τους κινδύνους που περικλείει αυτή η χρήση.

Το δείγμα της έρευνας αποτέλεσαν μαθητές από τάξεις Δημοτικού, Γυμνασίου και Λυκείου στην πόλη του Ηρακλείου. Η έρευνα πραγματοποιήθηκε το διάστημα του εαρινού εξαμήνου το έτος 2011.

Στο πρώτο μέρος αναφέρονται τα αναπτυξιακά στάδια στις ηλικίες 6 έως 18 ετών και οι ανάγκες των παιδιών στις αντίστοιχες ηλικίες. Επίσης αναλύονται οι νέες τεχνολογίες στην εκπαίδευση και στη διδασκαλία, καθώς και η χρήση τους ως μέσο ψυχαγωγίας με τις αντίστοιχες επιδράσεις που αυτή επιφέρει στον ελεύθερο χρόνο των παιδιών. Περιγράφονται τα πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα της χρήσης της τεχνολογίας στους διάφορους τομείς που αυτή επιδρά, ενώ στη συνέχεια αναλύονται οι κίνδυνοι που εγκυμονεί η αλόγιστη δραστηριότητα των παιδιών με τα νέα τεχνολογικά μέσα. Ολοκληρώνοντας αναφέρονται οι κοινωνικές επιπτώσεις από τη χρήση της τεχνολογίας και ο ρόλος της Κοινωνικής Εργασίας στην πρόληψη σοβαρών επιπτώσεων στα παιδιά.

Στο δεύτερο μέρος αναφέρεται ο σκοπός, η μεθοδολογία, τα αποτελέσματα και τα ερευνητικά ερωτήματα της έρευνας. Επίσης συμπεριλαμβάνονται τα συμπεράσματα και οι προβληματισμοί των σπουδαστριών, που προέκυψαν από τη μελέτη αυτού του αντικειμένου.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: Νέες τεχνολογίες, διαδίκτυο, ηλεκτρονικός υπολογιστής, κινητό τηλέφωνο, τηλεόραση, βιντεοπαιχνίδια.

ΠΡΩΤΟ ΜΕΡΟΣ

ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ

Κεφάλαιο 1^ο - Αναπτυξιακά Στάδια στις Ηλικίες 6 έως 18 ετών, Ανάγκες των Παιδιών

1.1 Μέση Παιδική Ηλικία

1.1.1 Βιολογική Ανάπτυξη

Όπως όλες οι πλευρές της ανάπτυξης (γνωστική, κοινωνική), έτσι και η σωματική εξαρτάται από την αλληλεπίδραση του περιβάλλοντος καθώς και από γενετικούς παράγοντες. Οι ψιλοί γονείς έχουν ψιλά παιδιά. Η γενετική συμβολή στο ύψος μπορεί να παρατηρηθεί στις διαφορές ύψους και στο ρυθμό ανάπτυξης που χαρακτηρίζουν διαφορετικούς πληθυσμούς. Όταν η Phyllis Eveleth και ο J. M. Tanner (1990) συνέκριναν το ύψος των Ευρωπαίων, Ασιατών και Αφρο-Αμερικανών με καλή διατροφή, από τη γέννηση έως την ηλικία των 18 ετών βρήκαν ότι τα αγόρια και τα κορίτσια των Ασιατών ήταν πολύ πιο κοντά από τα παιδιά των δύο άλλων ομάδων (Cole & Cole, 2002).

Η διατροφή είναι ένας από τους σημαντικότερους περιβαλλοντικούς παράγοντες που επηρεάζουν το ύψος και το βάρος ενός παιδιού. Όταν δεν είναι επαρκής η πορεία της ανάπτυξης δεν αποκαθιστάται και η ανάπτυξη ανακόπτεται (Cole & Cole, 2002).

Οι ασθένειες παίζουν επίσης ρόλο στο ύψος του παιδιού. Η ανάπτυξη επιβραδύνεται στη διάρκεια μιας ασθένειας, ακόμα και αν είναι ήπια. Όταν τα παιδιά τρέφονται επαρκώς, αυτή η επιβράδυνση συχνά ακολουθείται από μια περίοδο ταχείας ανάπτυξης, που γρήγορα αποκαθιστά τη γενετικά προσδιορισμένη πορεία ανάπτυξης (Cole & Cole, 2002).

Οι καθημερινές συνήθειες των παιδιών δείχνουν την αύξηση των κινητικών δεξιοτήτων, του συντονισμού, της ευκινησίας και της δύναμης, που εμφανίζονται στη μέση παιδική ηλικία (6 έως 12 ετών). Κατά γενικό κανόνα τα αγόρια και τα κορίτσια διαφέρουν στις σωματικές δεξιότητες και σε όλη τη διάρκεια της μέσης παιδικής ηλικίας αυτές οι διαφορές φύλου στις κινητικές δεξιότητες γίνονται πιο έντονες (Cole & Cole, 2002).

Ο Piaget πίστευε ότι, ενώ τα μικρά παιδιά μερικές φορές παρουσιάζονται ικανά για συγκεκριμένες νοητικές πράξεις γιατί μπορούν σωματικά να πραγματοποιήσουν μια ενέργεια, αυτό το φαινόμενο δεν αντιστοιχεί στην ψυχολογική πραγματικότητα. Ο φυσικός κόσμος γίνεται πιο προβλέψιμος, γιατί τα παιδιά τώρα καταλαβαίνουν πως ορισμένες φυσικές πλευρές των αντικειμένων. Η σκέψη τους γίνεται επίσης πιο οργανωμένη και ευέλικτη, ενώ μπορούν να σκεφτούν εναλλακτικές λύσεις (Cole & Cole, 2002).

Ο Piaget πίστευε ότι η εμφάνιση των συγκεκριμένων νοητικών πράξεων αλλάζει επίσης την κοινωνική συμπεριφορά των παιδιών: κατανοούν πώς να παίζουν παιχνίδια σύμφωνα με

τους κανόνες τους, κατανοούν καλύτερα τους κοινωνικούς και ηθικούς κανόνες. Επιπλέον, τα παιδιά δεν παγιδεύονται πια στην δική τους οπτική γωνία και μπορούν καλύτερα να ερμηνεύσουν τις προθέσεις των άλλων. Με αυτές τις ικανότητες, το εύρος και η ποικιλία των κοινωνικών τους σχέσεων αυξάνεται (Inhelder & Piaget, 1999).

1.1.2 Βάση Γνώσεων

Ένας παράγοντας που συμβάλλει στη βελτίωση της μνήμης κατά την παιδική ηλικία είναι οι περισσότερες γνώσεις που έχουν συνήθως τα μεγαλύτερα παιδιά για κάθε δεδομένο θέμα, γιατί έχουν απλώς συσσωρεύσει περισσότερες εμπειρίες από τον κόσμο σε σχέση με τα μικρότερα παιδιά. Οι εμπειρίες αυτές παρέχουν στα μεγαλύτερα παιδιά πλουσιότερη βάση γνώσεων ή απόθεμα πληροφοριών στο οποίο καταφεύγουν όταν αντιμετωπίζουν μια καινούρια κατάσταση. Συνεπώς όταν τους ζητείται να θυμηθούν καινούριες πληροφορίες έχουν περισσότερες προηγούμενες πληροφορίες στις οποίες μπορούν να βασιστούν (Cole & Cole, 2002).

Η επίδραση της προηγούμενης γνώσης στην ανάπτυξη της μνήμης αποδεικνύεται με μελέτες στις οποίες μικρότερα παιδιά με πλούσια βάση γνώσεων συγκρίνονται με μεγαλύτερα παιδιά που δεν έχουν γνώσεις. Σε μία από αυτές τις μελέτες φάνηκε ότι όταν ζητούσαν από τα παιδιά να θυμηθούν τυχαίες θέσεις των πιονιών στο σκάκι, αντί για θέσεις με σημασία που θα μπορούσαν ενδεχομένως να υπάρξουν στη διάρκεια μιας παρτίδας (αφαιρώντας έτσι τη σημασία της γνώσης για το σκάκι) το πλεονέκτημα των άσων παικτών του σκακιού μειωνόταν σημαντικά. Μία δεύτερη μελέτη επικεντρώθηκε στην ικανότητα ενός αγοριού να ανακαλεί ονόματα δεινοσαύρων τους οποίους ήδη γνώριζε ονομαστικά. Οι ερευνητές κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι όσα περισσότερα ξέρει κάποιος για ένα θέμα, τόσο ευκολότερο είναι να θυμάται πράγματα σχετικά με το θέμα αυτό. Συνεπώς οι εμπειρίες που έχουν συσσωρεύσει τα παιδιά έως ότου φτάσουν στη μέση παιδική ηλικία πιθανότατα συμβάλλουν, τουλάχιστον εν μέρει, στην αύξηση της ικανότητας τους να θυμούνται (Cole & Cole, 2002).

1.1.3 Σχολική Εκπαίδευση Και Ανάπτυξη

Σε πολλά μέρη του σύγχρονου κόσμου είναι υποχρεωτικό τα παιδιά να πηγαίνουν σχολείο από τα 6 έως τα 16 τους χρόνια τουλάχιστον. Επί εννέα ή περισσότερους μήνες το χρόνο, πέντε ή έξι μέρες τη βδομάδα τα παιδιά περνούν πέντε έως επτά ώρες ακούγοντας

δασκάλους, απαντώντας σε ερωτήσεις, διαβάζοντας βιβλία, γράφοντας εκθέσεις, λύνοντας προβλήματα αριθμητικής και γράφοντας διαγωνίσματα. Η εκπαίδευση είναι μια μορφή κοινωνικοποίησης κατά την οποία οι ενήλικες επιδίδονται σε σκόπιμη διδασκαλία των νέων, για να εξασφαλίσουν την απόκτηση εξειδικευμένων γνώσεων και δεξιοτήτων (Cole & Cole, 2002).

Όταν οι κοινωνίες φτάνουν σε ένα βαθμό πολυπλοκότητας και εξειδίκευσης των ρόλων που παίζει ο καθένας, των εργαλείων που χρησιμοποιούν και των τρόπων με τους οποίους εξασφαλίζουν τροφή και στέγη, η εκπαίδευση παίρνει τη μορφή της μαθητείας, μιας ενδιάμεσης μορφής συναλλαγών ανάμεσα στη σιωπηρή κοινωνικοποίηση μέσω της οικογενειακής ζωής και στην επίσημη εκπαίδευση. Αν και η επίσημη εκπαίδευση την έχει ξεπεράσει ως βασική μορφή απόκτησης επάρκειας στις δεξιότητες των ενηλίκων, η μαθητεία εξακολουθεί να είναι σημαντική στον βιομηχανικό κόσμο (Cole & Cole, 2002).

Η εκπαίδευση διαφέρει από την άτυπη διδασκαλία μέσα στην οικογένεια και από την εξάσκηση με μαθητεία, κατά τέσσερις βασικούς τρόπους: α) Τα κίνητρα. Όταν οι μαθητές ξεκινήσουν το σχολείο πρέπει να προσπαθήσουν αρκετά χρόνια ώστε να τελειοποιήσουν τις δεξιότητές τους, πριν μπορέσουν να χρησιμοποιήσουν τις γνώσεις τους σε κάποια εργασία. β) Τις κοινωνικές σχέσεις. Οι δάσκαλοι του σχολικού περιβάλλοντος συνήθως έχουν προσεκτικά περιορισμένο ρόλο στην ανατροφή των μαθητών τους, που διαχωρίζει την εκπαίδευση από τις οικογενειακές υποχρεώσεις και τις οικονομικές παροχές, σε αντίθεση με τα αφεντικά των μαθητευόμενων. γ) Την κοινωνική οργάνωση. Οι μαθητευόμενοι συνήθως μαθαίνουν σε ένα περιβάλλον εργασίας, ανάμεσα σε ανθρώπους διάφορων ηλικιών και διαφορετικού επιπέδου δεξιότητας. Στο σχολείο, τα παιδιά βρίσκονται κατά παράδοση σε μια μεγάλη αίθουσα, μαζί με άλλα παιδιά της ίδιας περίπου ηλικίας κι έναν μόνο ενήλικα. Κατά κανόνα αναμένονται να δουλεύουν ατομικά και όχι συνεργατικά. δ) Το μέσο διδασκαλίας. Στη μαθητεία η διδασκαλία γίνεται συνήθως προφορικά, στο πλαίσιο της παραγωγής. Ο προφορικός λόγος είναι εξίσου σημαντικός στην επίσημη παιδεία αλλά συχνά πρόκειται για λόγο ειδικού τύπου, που απαιτεί από τα παιδιά να αποκτήσουν δεξιότητες και γνώση μέσω του χειρισμού γραπτών συμβόλων (Cole & Cole, 2002).

1.1.4. Ανάπτυξη Ακαδημαϊκών Δεξιοτήτων

Ανάγνωση

Η ικανότητα της ανάγνωσης είναι η ικανότητα ερμηνείας του κόσμου μέσω του έντυπου υλικού. Οι ψυχολόγοι συμφωνούν ευρέως ότι η ανάγνωση δεν είναι μια ενιαία δεξιότητα αλλά ένα σύνθετο σύστημα συντονισμένων δεξιοτήτων και γνώσης. Αρκετά πράγματα είναι γνωστά για το πώς οι έμπειροι αναγνώστες μεταφράζουν τα σημάδια πάνω στη σελίδα, σε μηνύματα με νόημα. Παρ' όλες τις ερευνητικές προσπάθειες που έγιναν τις τελευταίες δύο δεκαετίες του αιώνα μας, η διαδικασία της εκμάθησης δεν έχει πλήρως κατανοηθεί αρκετά. Το πρόβλημα είναι σημαντικό γιατί σήμερα πολλά παιδιά με φυσιολογική νοημοσύνη, δεν καταφέρνουν να αποκτήσουν τις δεξιότητες ανάγνωσης που θεωρούνται επαρκής για την παραγωγική συμμετοχή τους στην σύγχρονη κοινωνία (Cole & Cole, 2002).

Σχολική εκπαίδευση- γνωστικές συνέπειες

Φαίνεται λογικό το συμπέρασμα ότι οι χιλιάδες ώρες που περνούν τα παιδιά στο σχολείο μαθαίνοντας ανάγνωση και γραφή, θα έχουν σημαντικό αντίκτυπο στην γνωστική ανάπτυξη τους κατά τη διάρκεια της μέσης παιδικής ηλικίας και μετά (Cole & Cole, 2002).

Όταν η γνωστική επίδοση των παιδιών που έχουν πάει στο σχολείο συγκρίνεται με αυτή των παιδιών που δεν έχουν πάει στο σχολείο εντοπίζεται η ξεχωριστή συμβολή της εκπαίδευσης στη γνωστική ανάπτυξη. Ένας τρόπος να γίνουν αυτού του είδους οι συγκρίσεις είναι και η εκμετάλλευση των γραφειοκρατικών κανόνων που αφορούν στην ηλικία που πρέπει τα παιδιά να ξεκινήσουν να πηγαίνουν στο σχολείο (Cole & Cole, 2002).

Σε πολλές χώρες τα σχολικά συμβούλια ορίζουν συγκεκριμένη ημερομηνία, την οποία τα παιδιά πρέπει να έχουν συμπληρώσει για να εγγραφούν στο σχολείο. Αυτή η στρατηγική ονομάστηκε από τους ερευνητές στρατηγική του ορίου ηλικίας του σχολείου και όσοι την χρησιμοποίησαν βρήκαν ότι η σχολική εκπαίδευση επιφέρει μια σημαντική μερικών μόνο γνωστικών διεργασιών και όχι όλων (Moll, 2004).

Συνολικά, το συμπέρασμα που προκύπτει από τις εκτεταμένες έρευνες για την εκπαίδευση είναι ότι η αυτή αλλάζει ελάχιστα τις γνωστικές διεργασίες που συνδέονται με τη μέση παιδική ηλικία. Στις περιπτώσεις που βρέθηκε ότι η εκπαίδευση όντως επηρεάζει τη γνωστική επίδοση, η επίδραση φαίνεται ότι περιορίζεται μάλλον σε συγκεκριμένες στρατηγικές επεξεργασίας πληροφοριών ή σε συγκεκριμένο πλαίσιο, που σχετίζεται κυρίως με το ίδιο το σχολείο (Moll, 2004).

Κάτι ακόμα που αφορά την εκπαίδευση και τις γνωστικές συνέπειες είναι και η καταλληλότητα ενός ατόμου για το σχολείο διότι αν και οι άνθρωποι χρειάζονται βασικές δεξιότητες γραφής, ανάγνωσης και αριθμητικής για να λειτουργούν ορθά, πολλά παιδιά φεύγουν από το σχολείο χωρίς να τις έχουν κατακτήσει. Σε όλη τη διάρκεια του 20^{ου} αιώνα πιστευόταν ότι οι άνθρωποι διαφέρουν ως προς το χάρισμα που αποκαλείται «νοημοσύνη» και ότι αυτή η διαφοροποίηση επηρεάζει και εξηγεί τις διαφορές στη σχολική επίδοση τους (Cole & Cole, 2002).

Η έννοια της νοημοσύνης είναι ευρύτατα αποδεκτή και όλες οι γλώσσες έχουν όρους που περιγράφουν τις ατομικές διαφορές στον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι λύνουν προβλήματα και στο είδος προβλημάτων που λύνουν καλύτερα. Για αυτό το λόγο αναπτύχθηκαν και διαφόρων ειδών τεστ νοημοσύνης, έτσι ώστε να κατανοήσουμε τη φύση της νοημοσύνης ως παράγοντα της ανάπτυξης των παιδιών και να μπορέσουμε να την μετρήσουμε (Cole & Cole, 2002).

Σχολείο και κοινότητα

Προσπαθώντας να προσδιορίσουν τους παράγοντες που μπορεί να συμβάλλουν στη σχολική επιτυχία, οι ερευνητές εστίασαν σε παράγοντες που λειτουργούν στην οικογένεια, τις ομάδες συνομήλικων των παιδιών και στο περιβάλλον του σχολείου (Cole & Cole, 2002).

Οι έρευνες που έχουν πραγματοποιηθεί υπογραμμίζουν κάποια χαρακτηριστικά του περιβάλλοντος του σπιτιού που πιθανότατα να επηρεάζουν τη σχολική επίδοση. Παιδιά των οποίων οι γονείς τα ενθαρρύνουν να εξερευνούν, φροντίζουν να εξηγούν αυτά που πράττουν, ακούν τα παιδιά και προσαρμόζουν τις δυσκολίες που μπορεί να έχει το περιβάλλον τους στις ικανότητες και στα ενδιαφέροντά τους, έχουν συνήθως μεγαλύτερη ακαδημαϊκή επιτυχία (Cole & Cole, 2002).

Ένας άλλος παράγοντας που φαίνεται να επηρεάζει τις επιδόσεις των παιδιών στο σχολείο είναι ο βαθμός στον οποίο η γλώσσα που χρησιμοποιείται στο σπίτι πλησιάζει αυτή που χρησιμοποιούν οι δάσκαλοι στο σχολείο. Βέβαια οι ενδείξεις ότι κάποια σχήματα συναλλαγών προωθούν την επιτυχία στο σχολείο δεν συνεπάγονται ότι οι πρακτικές κοινωνικοποίησης στο σχολείο και στο σπίτι πρέπει να συνδέονται στενά, ώστε να μπορούν τα σχολεία να διδάξουν αποτελεσματικότερα τα παιδιά (Cole & Cole, 2002).

Όσον αφορά στους συνομηλικούς, η πιθανότητα αυτοί να έχουν αρνητική επίδραση στη σχολική επίδραση είναι μια συνηθισμένη πηγή ανησυχίας για τους γονείς. Τα στοιχεία που

δικαιολογούν αυτή την ανησυχία προέρχονται από μια έρευνα της οποίας τα αποτελέσματα έδειξαν ότι τα αγόρια που λάμβαναν μέρος στην έρευνα και συμμετείχαν σε κάποια «συμμορία» παρουσίαζαν ελάχιστη βελτίωση στην επίδοση τους στο σχολείο σε σχέση με τα παιδιά που δεν συμμετείχαν σε «συμμορίες» (Cole & Cole, 2002).

Από την άλλη μεριά, οι Margarita Azmitia και Marion Perlmutter εξετάζοντας μια μεγάλη σειρά μελετών στις οποίες αξιολογούσαν την επίδραση της ανάθεσης συλλογικής δουλειάς σε παιδιά σχολικής ηλικίας, για την πραγματοποίηση σχολικών εργασιών σε συνεργασία με τους συμμαθητές τους, βρήκαν ότι οι συνομήλικοι μπορούν επίσης να έχουν θετική επίδραση στις σχολικές επιδόσεις των παιδιών. Πιο συγκεκριμένα ανακάλυψαν ότι η συνεργασία με συνομηλικούς βελτιώνει την επίλυση των προβλημάτων, αφού τα παιδιά κατάφεραν να συνεργάζονται με τρόπο που τα βοηθούσε αμφότερα. Δυστυχώς όμως αυτή η έκβαση δεν είναι καθόλου εξασφαλισμένη. Επομένως, οι πρόσφατες έρευνες επικεντρώνονται στο πώς να κάνουν τις συναλλαγές πιο συνεργατικές μεταξύ των συνομηλικών (Cole & Cole, 2002).

Σημαντικός παράγοντας που μπορεί να επηρεάσει την σχολική επιτυχία θεωρείται και το σχολικό περιβάλλον ή αλλιώς η σχολική ατμόσφαιρα. Τα ερευνητικά στοιχεία από τις σχετικές μελέτες που έχουν πραγματοποιηθεί πείθουν ότι η ποιότητα των εμπειριών των παιδιών στο σχολικό περιβάλλον μπορεί να διαφοροποιήσει αποφασιστικά την ακαδημαϊκή τους επιτυχία. Έπειτα από έρευνα ο Rutter και οι συνεργάτες του ανακάλυψαν τέσσερις συνθήκες του σχολικού περιβάλλοντος που επηρέαζαν σημαντικότερα τις ακαδημαϊκές επιτυχίες των παιδιών. Την ακαδημαϊκή έμφαση, δηλαδή η προσδοκία του σχολείου οι μαθητές να μάθουν ακαδημαϊκά αντικείμενα, κάτι που επιτυγχάνονταν με διάφορους τρόπους όπως η ανάθεση εργασιών στο σπίτι και η επίδειξη εργασιών σε φυλλάδια ανακοινώσεων στην τάξη. Η κατανομή επαίνων και τιμωριών, όπου οι πιο πετυχημένες τάξεις φαίνονταν να είναι εκείνες στις οποίες οι έπαινοι ήταν συχνότερες από τις τιμωρίες. Και οι συνθήκες των μαθητών, για παράδειγμα τα σχολεία στα οποία διοικούνταν ολοκληρωτικά από ενήλικες είχαν λιγότερες επιτυχίες από εκείνα στα οποία τα παιδιά αναλάμβαναν ευθύνες για το περιβάλλον του σχολείου και έπαιρναν πρωτοβουλίες για την κατάσταση του σχολικού περιβάλλοντος (Cole & Cole, 2002).

Στις μορφωτικά ανεπτυγμένες κοινωνίες η επιτυχία των παιδιών τείνει να εξισωθεί με την ακαδημαϊκή εκπαίδευση, αλλά είναι γνωστό ότι στη ζωή υπάρχουν και άλλα πράγματα εκτός από το σχολείο. Η συμμετοχή των παιδιών σε ομάδες δραστηριοτήτων με συνομηλικούς

προσφέρει ένα είδος προεργασίας και προετοιμασίας για την ενήλικη ζωή τους (Cole & Cole, 2002).

1.1.5 Κοινωνική Ανάπτυξη στην Μέση Παιδική Ηλικία.

Μεταξύ 6 και 12 ετών τα παιδιά περνούν συνήθως περίπου διπλάσιο χρόνο με παιδιά της ηλικίας τους από ότι στην προσχολική ηλικία. Η αύξηση αυτή του χρόνου που περνούν με τους συνομηλίκους τους επέρχεται και της αντίστοιχης μείωσης του χρόνου που περνούν με τους γονείς τους. Συγκρίσεις της συμπεριφοράς των ίδιων παιδιών σε πλαίσια που ελέγχονται από ενήλικες και σε αυτά που κυριαρχούν οι συνομήλικοι, δείχνουν δύο σαφείς διαφορές στα πλαίσια αυτά. Πρώτον, το περιεχόμενο της δραστηριότητας το οποίο είναι κατά πολύ διαφορετικό αφού στο πλαίσιο των ενηλίκων οι δραστηριότητες επιτηρούνται και πραγματεύονται συνήθως ένα είδος διδασκαλίας ή δουλειάς, ενώ στο πλαίσιο των συνομηλίκων δεν υπάρχει επιτήρηση και τα παιδιά πιθανότατα να παίζουν ένα παιχνίδι ή απλά θα «κάθονται». Δεύτερον, οι μορφές του κοινωνικού ελέγχου είναι διαφορετικές στα δύο πλαίσια. Όταν τα παιδιά βρίσκονται με ενήλικους, οι τελευταίοι είναι που διατηρούν την ειρήνη και την κοινωνική τάξη. Όταν όμως τα παιδιά βρίσκονται σε ομάδες συνομηλίκων, πρέπει μεταξύ τους να οριστεί η κατανομή της εξουσίας και της ευθύνης (Cole & Cole, 2002).

Ο αυξημένος χρόνος που περνούν τα παιδιά με τους συνομηλίκους τους είναι ο λόγος και συγχρόνως και το αποτέλεσμα της ανάπτυξής τους, αφού οι νέες εμπειρίες που βιώνουν είναι μία πρόκληση για αυτά να αποκτήσουν καινούριες γνωστικές και κοινωνικές δεξιότητες (Cole & Cole, 2002).

Επίσης η αίσθηση του εαυτού τους και των σχέσεών τους με τους άλλους αλλάζει σε αυτή την ηλικία και φέρνει και αλλαγές στην ποιότητα της σχέσεως τους με τους γονείς τους, με αποτέλεσμα οι τεχνικές κοινωνικοποίησης που χρησιμοποιούν οι γονείς να γίνονται πιο έμμεσες και να βασίζονται περισσότερο στη συζήτηση και την εξήγηση για την επιρροή στην συμπεριφορά των παιδιών (Cole & Cole, 2002).

Παιχνίδια και κανονισμοί στις ομάδες

Όπως τα παιδιά της προσχολικής ηλικίας, έτσι και τα παιδιά της μέσης παιδικής ηλικίας επιδίδονται σε παιχνίδια με φανταστικούς ρόλους, αλλά τώρα επικρατεί περισσότερο το παιχνίδι που βασίζεται σε κανόνες (Cole & Cole, 2002).

Αν και το φανταστικό παιχνίδι βασίζεται σε ρόλους, ενώ τα παιχνίδια σε κανόνες, η απουσία αυτών δεν είναι ολοκληρωτική στο φανταστικό παιχνίδι, όπως και οι ρόλοι δεν απουσιάζουν εντελώς από τα παιχνίδια που βασίζονται σε κανόνες. Απλώς η ισορροπία ανάμεσα σε κανόνες και ρόλους αντιστρέφεται στην μέση παιδική ηλικία και οι κανόνες γίνονται η βάση πολλών παιχνιδιών και υπεισέρχονται διαφορετικά στο περιεχόμενο των παιχνιδιών (Cole & Cole, 2002).

Τα παιχνίδια που βασίζονται σε κανόνες φαίνεται να απαιτούν το ίδιο είδος νοητικών ικανοτήτων που αποτελούν τη βάση για την ανάθεση καινούριων καθηκόντων και ευθυνών από τους ενήλικες. Τα παιδιά θα πρέπει να συγκατατούν στο μυαλό τους ολόκληρη σειρά συνθηκών του καθήκοντος την ώρα που επιδιώκουν το στόχο της στιγμής. Συγχρόνως πρέπει να αντιλαμβάνονται και να κατανοούν τη σχέση ανάμεσα στις σκέψεις των άλλων παιχτών και στις δικές τους πράξεις, έτσι ώστε να είναι επιτυχής. Η διαφορά ανάμεσα στο φανταστικό παιχνίδι και στο παιχνίδι κανόνων είναι ότι στο πρώτο το παιχνίδι είναι το ζητούμενο και η ικανοποίηση προέρχεται από την εξάσκηση της φαντασίας, συντροφιά με τους άλλους. Ενώ στο δεύτερο, ο στόχος είναι η νίκη μέσω του ανταγωνισμού που διέπεται από κανόνες (Killen & Smetana, 2006).

Η ιδέα ότι τα παιχνίδια κανόνων αποτελούν ένα είδος προετοιμασίας για την ενήλικη ζωή είναι αρκετά ελκυστική. Ο Piaget πίστευε ότι η ύπαρξη παιχνιδιών με κανόνες στη μέση παιδική ηλικία έχει διττή σπουδαιότητα για την ανάπτυξη των παιδιών. Αρχικά έβλεπε τη συμμετοχή των παιδιών σε τέτοια παιχνίδια ως μια εκδήλωση των συγκεκριμένων νοητικών πράξεων στην κοινωνική σφαίρα, την εμφάνιση της διατήρησης και άλλων σημαντικών γνωστικών ικανοτήτων. Επίσης πίστευε ότι τα παιχνίδια κανόνων δημιουργούν δομημένες συνθήκες, στις οποίες τα παιδιά ασκούνται έτσι ώστε να εξισορροπούν τις επιθυμίες τους και να κατανοούν τους κανόνες της κοινωνίας τους. Αυτά τα παιχνίδια είναι δηλαδή, μοντέλα κοινωνίας από δύο στενά συνδεδεμένες απόψεις, όπως υποστήριζε ο Piaget. Πρώτον, είναι κοινωνικοί θεσμοί, διότι μεταδίδονται απαράλλακτα από γενιά σε γενιά. Και δεύτερον, όπως όλοι οι κοινωνικοί θεσμοί, τα παιχνίδια που βασίζονται σε κανόνες μπορούν να υπάρξουν μόνο εάν οι άνθρωποι συμφωνούν στην ύπαρξή τους. Η μέση παιδική ηλικία λοιπόν, είναι η περίοδος στην οποία το παιχνίδι κανόνων ξεκινάει να επικρατεί στις κοινωνικές συναλλαγές των παιδιών (Cole & Cole, 2002).

Κανόνες συμπεριφοράς

Όπως δείχνουν τα στοιχεία που αφορούν στις αλλαγές των παιχνιδιών, τα παιδιά μεταβαίνουν στη μέση παιδική ηλικία συνοδευόμενα από μια αύξηση της κατανόησης των κανόνων και την ικανότητα να χρησιμοποιούν τους κανόνες αυτούς για να καθοδηγούν τη συμπεριφορά. Το γενικότερο πλαίσιο των κανόνων χωρίζεται σε τρεις κύριες κατηγορίες. Οι ηθικοί κανόνες, οι οποίοι είναι κοινωνικές ρυθμίσεις που βασίζονται στις αρχές της δικαιοσύνης και της ευημερίας των άλλων. Συχνά πιστεύετε ότι οι ηθικοί κανόνες προέρχονται από μια Θεϊκή πηγή και ότι είναι υποχρεώσεις οι οποίες δεν μπορούν να παραβιαστούν. Στη δεύτερη κατηγορία βρίσκονται οι κοινωνικές συμβάσεις οι οποίες είναι κανόνες που αφορούν σε μια δεδομένη κοινωνία όπως οι συνήθειες συμπεριφορών που αρμόζουν σε άντρες ή γυναίκες ή η μόδα και ο ευπρεπής ρουχισμός για δημόσιες εμφανίσεις. Υποομάδα των κοινωνικών συμβάσεων είναι οι ομαδικοί κανόνες και ισχύουν για μικρές ομάδες όπως αυτές των συνομήλικων. Οι κοινωνικές συμβάσεις είναι αυτές που συντονίζουν τη συμπεριφορά των ατόμων μέσα στο κοινωνικό σύστημα, αλλά διαφέρουν από κοινωνία σε κοινωνία και από ομάδα σε ομάδα. Στην τελευταία κατηγορία βρίσκουμε τους προσωπικούς κανόνες που επιβάλλονται από τα ίδια τα άτομα για να ρυθμίσουν τη δική τους συμπεριφορά. Η κατανόηση των κανόνων συνεχίζει να αναπτύσσεται σε όλη τη διάρκεια της παιδικής ηλικίας (Cole & Cole, 2002).

Τα παιδιά προσχολικής ηλικίας πιστεύουν ότι οι κοινωνικοί κανόνες επιβάλλονται από τους ενήλικες και έτσι γνωρίζουν ότι μία πράξη είναι κακή όταν παραβιάζει τους κανόνες που έχουν τεθεί από τους ενήλικες. Ο Piaget σε αυτό το είδος συλλογισμού ως ηθική του εξαναγκασμού και σύμφωνα με αυτή του τη θεωρία όταν τα παιδιά καταλάβουν ότι οι κανόνες μπορούν να παραλλαχθούν όταν όλοι είναι σύμφωνοι τότε αρχίζουν να προσαρμόζουν τις κρίσεις τους για τις καλές και τις κακές συμπεριφορές τους με βάση τους αυτόνομους ηθικούς συλλογισμούς. Το βασικό χαρακτηριστικό αυτών είναι η πεποίθηση ότι δεν έχουν όλοι οι άνθρωποι τις ίδιες απόψεις για τους κοινωνικούς κανόνες και επομένως ο καθένας πρέπει να καταλήξει στα δικά του συμπεράσματα και να είναι προετοιμασμένος να ελέγξει αυτές του τις απόψεις σε σύγκριση με των άλλων (Killen & Smetana, 2006).

Για τον Piaget, το βασικό χαρακτηριστικό του αυτόνομου ηθικού συλλογισμού είναι ότι υιοθετεί ένα καινούριο πρότυπο δικαιοσύνης, την αμοιβαιότητα: ό,τι ισχύει για τους άλλους που παίζουν στο ίδιο παιχνίδι, ισχύει και για τον ίδιο μας τον εαυτό (Cole & Cole, 2002).

Οι σχέσεις με τα άλλα παιδιά

Από τη στιγμή που ο χρόνος επαφής με τους συνομηλίκους τους αυξάνεται τα παιδιά αναγκάζονται να μάθουν να δημιουργούν για τον εαυτό τους μια ειδική θέση μέσα στην κοινωνική ομάδα. Αλλά παρόλη την εκτίμηση που έχουν στους ηθικούς κανόνες και την αυξημένη τους ικανότητα να υπολογίζουν την άποψη των άλλων, δεν υπάρχει εγγύηση ότι θα γίνουν αποδεκτά από τους συνομηλίκους τους (Cole & Cole, 2002).

Η φιλία περιγράφεται γενικά ως μια σχέση που βασίζεται στη στοργή, την αμοιβαιότητα και τη δέσμευση μεταξύ ανθρώπων που θεωρούν πως είναι λίγο έως πολύ ίσοι μεταξύ τους (McGurk, 1992).

Ο William Hartup εντοπίζει τέσσερις αναπτυξιακές λειτουργίες της φιλίας:

- Υπάρχουν πλαίσια μέσα στα οποία τα παιδιά αναπτύσσουν κοινωνικές δεξιότητες, όπως την επικοινωνία, τη συνεργασία και την ικανότητα να ενταχθούν σε μια ήδη σχηματισμένη ομάδα.
- Παρέχουν στα παιδιά πληροφορίες για τον εαυτό τους, τους υπόλοιπους ανθρώπους και τον κόσμο.
- Προσφέρουν διασκέδαση και βοηθούν στην ανακούφιση από το στρες της καθημερινότητας.
- Παρέχουν πρότυπα σχέσεων που θα γίνουν σημαντικές στη μετέπειτα ζωή τους (Cole & Cole, 2002).

Η γειτνίαση κατέχει σημαντικό ρόλο στη δημιουργία φιλίας ανάμεσα στα παιδιά, αφού με τους φίλους περνάμε αρκετό χρόνο της ημέρας μαζί. Όμως η γειτνίαση δεν είναι το πάν, αφού τα παιδιά έχουν την τάση να διαλέγουν φίλους που είναι όμοιοι με αυτά με διάφορους τρόπους, όπως με βάση την ηλικία, τη φυλή, το φύλο και τις γενικότερες δεξιότητες σε διάφορες δραστηριότητες. Από ένα πείραμα του Gottman για την λεπτομερή περιγραφή της διεργασίας δημιουργίας μιας φιλίας φάνηκαν πέντε πλευρές κοινωνικής συναλλαγής των παιδιών που τελικά έγιναν φίλοι: α) Οι κοινές δραστηριότητες. Τα παιδιά που έγιναν φίλοι βρήκαν πιο γρήγορα κάτι κοινό να κάνουν μαζί και εξερεύνησαν τις ομοιότητες και τις διαφορές τους. β) Τη σαφή επικοινωνία. Τα παιδιά που έγιναν φίλοι άκουγαν ο ένας τον άλλον, και μιλούσαν για πράγματα που έκαναν εκείνη τη στιγμή. γ) Την ανταλλαγή πληροφοριών αφού τα παιδιά που έγιναν τελικά φίλοι έδιναν και ζητούσαν πληροφορίες σχετικά με τους συντρόφους τους. δ) Την επίλυση συγκρούσεων. Τα παιδιά δικαιολογούσαν καλά τις διαφωνίες τους και μπορούσαν γρήγορα να επιλύσουν το πρόβλημα που είχε

δημιουργήσει τις συγκρούσεις ανάμεσα τους και ε) Την αμοιβαιότητα, καθώς τα παιδιά που έγιναν φίλοι ανταποκρίνονταν στις θετικές συμπεριφορές του συντρόφου τους με δική τους αντίστοιχη θετική συμπεριφορά (Cole & Cole, 2002).

Στη μέση παιδική ηλικία το «ανήκειν» και η κοινωνική αποδοχή είναι τα σημαντικότερα θέματα της φιλίας, και επειδή τα παιδιά ανησυχούν ιδιαίτερα για την πιθανότητα να απορριφθούν ή να πληγωθούν τα συναισθήματά τους χρησιμοποιούν το κουτσομπολιό ως συνδετικό υλικό της φιλικής συνομιλίας. Μέσω του κουτσομπολιού, τα παιδιά εκτελούν σε αυτή την ηλικία τις βασικές κοινωνικές αμοιβαιότητες και την ανταλλαγή πληροφοριών που είναι κεντρικές στη φιλία. Φυσικά το κουτσομπολιό δεν είναι το μόνο πράγμα που επιδίδονται τα παιδιά της μέσης παιδικής ηλικίας, όσο μεγαλώνουν ανταλλάσσουν όλο και περισσότερες προσωπικές γνώσεις. Γίνονται πιο δοτικοί και πιο συνεργάσιμοι και πιο βοηθητικοί ο ένας με τον άλλον (Cole & Cole, 2002).

Σημαντικό ρόλο στις φιλίες των παιδιών κατέχει και η κοινωνική επάρκεια, δηλαδή το σύνολο δεξιοτήτων που συλλογικά καταλήγει σε επιτυχή κοινωνική λειτουργία με φίλους. Η δεξιότητες διαπραγμάτευσης των κοινωνικών συναλλαγών με τους συνομηλικούς εξαρτάται από την ικανότητα ενός παιδιού να καταλαβαίνει πώς σκέφτονται και πως νιώθουν οι άλλοι. Τα παιδιά προσχολικής ηλικίας δεν μπορούν να σκεφτούν ότι όλοι μπορούν να έχουν διαφορετικές απόψεις, σε αντίθεση με τα μεγαλύτερα παιδιά που κατανοούν την ύπαρξη διαφορετικών απόψεων παρόλο που δεν τις λαμβάνουν πάντα υπόψη τους (Cole & Cole, 2002).

Οι ψυχολόγοι της ανάπτυξης μελετούν την κοινωνική θέση των παιδιών μεταξύ των συνομηλικών έτσι ώστε να μπορέσουν να κατανοήσουν την ανάπτυξη της προσωπικότητας σε σχέση με τις ομαδικές διεργασίες. Χρησιμοποιούν για αυτό το σκοπό την διαδικασία της ονομασίας, μια μέθοδο μέσω της οποίας προσδιορίζεται η κοινωνική θέση των παιδιών. Εναλλακτικές μέθοδοι είναι η κλίμακα κατάταξης ή το κοινωνιόγραμμα. Με την χρήση αυτών των τεχνικών έχουν αναγνωριστεί διάφορες κατηγορίες παιδιών που ορίζονται από τη θέση τους στην κοινωνική τους ομάδα (Cole & Cole, 2002).

Τα δημοφιλή παιδιά είναι εκείνα που ονομάζονται πιο συχνά ως επιθυμητά από τα άλλα μέλη της ομάδας ή που δέχονται την υψηλότερη κατάταξη από τους φίλους τους (Cole & Cole, 2002).

Τα απορριπτόμενα παιδιά είναι εκείνα που ονομάζονται σπανιότερα ως επιθυμητά και πολύ συχνά ως ανεπιθύμητα από τους συνομηλίκους τους. τα αντιπαθούν ενεργά (Cole & Cole, 2002).

Τα παραμελημένα παιδιά είναι αυτά που το όνομα τους εμφανίζεται σπανίως είτε θετικά είτε αρνητικά. Αυτά τα παιδιά φαίνεται πως οι άλλοι μάλλον τα αγνοούν παρά τα αντιπαθούν (Cole & Cole, 2002).

Τα αμφιλεγόμενα παιδιά, όπως δείχνει και η λέξη, είναι εκείνα εξίσου ως επιθυμητά και ως ανεπιθύμητα (Cole & Cole, 2002:520).

Οι σχέσεις των συνομηλίκων και οι κοινωνικές θέσεις που θα προσδοθούν σε κάθε παιδί επηρεάζονται και από τη συμπεριφορά και την άποψη των ενηλίκων. Οι δάσκαλοι μπορούν να επηρεάσουν και να χρωματίσουν τον τρόπο με τον οποίο τα παιδιά βλέπουν το ένα το άλλο. Και οι γονείς επηρεάζουν τις σχέσεις των παιδιών, πολλές φορές σκοπίμως, επιλέγοντας παραδείγματα χάρη σε ποιο σχολείο θα πάνε τα παιδιά τους και ελέγχοντας με ποιους συναναστρέφονται. Επίσης υπάρχει και η ακούσια επιρροή των γονέων μέσω του περιβάλλοντος που τοποθετούν τα παιδιά τους και των αντιδράσεων στην κοινωνική τους συμπεριφορά. Ακόμα και όταν κανείς ενήλικος δεν είναι παρόν η συμπεριφορά των παιδιών επηρεάζεται από τους κανόνες συμπεριφοράς που έχουν τεθεί από την οικογένεια και από τους γενικότερους κοινωνικούς κανόνες της κοινότητας που ζουν (Cole & Cole, 2002).

Ανάμεσα στις αλλαγές που παρουσιάζονται στις φιλίες και στις κοινωνικές σχέσεις των παιδιών της μέσης παιδικής ηλικίας συμπεριλαμβάνονται και οι αλλαγές στις σχέσεις μεταξύ γονέα και παιδιού. Έχει παρατηρηθεί σε μελέτες ότι οι γονείς είναι λιγότερο θερμοί και περισσότερο αυστηροί και επικριτικοί με τα μεγαλύτερα παιδιά. Αυτό φαίνεται να οφείλεται σε δύο συναφείς παράγοντες. Πρώτον, στο γεγονός ότι οι γονείς σε όλους τους πολιτισμούς περιμένουν από τα παιδιά τώρα να είναι πιο ικανά και περισσότερο υπεύθυνα από ότι στην προσχολική ηλικία. Δεύτερον, λόγω της αύξησης της επάρκειας των παιδιών, οι γονείς αλλάζουν τις στρατηγικές που χρησιμοποιούν για να διορθώνουν την κακή συμπεριφορά τους. Καθώς η συμπεριφορά των γονιών αλλάζει, διαφοροποιείται και η συμπεριφορά των παιδιών. Τα παιδιά εκφράζουν λιγότερο συχνά το θυμό τους από όσο έκαναν όταν ήταν μικρότερα, χρησιμοποιούν διαφορετικούς τρόπους για να διεκδικήσουν αυτά που θέλουν, διαφωνούν με τους γονείς τους και επισημαίνουν τις αντιφάσεις τους. Ακόμα, παρουσιάζουν αρκετά συχνά μια παθητική έλλειψη συνεργασίας έπειτα από μία σύγκρουση. Εν τέλει τα

παιδιά και οι γονείς φτάνουν στο επίπεδο της συν-ρύθμισης, δηλαδή το μοίρασμα της ευθύνης μεταξύ τους για την συμπεριφορά του παιδιού (Collins, 1984).

Η αίσθηση του εαυτού

Όλες οι αλλαγές που αναλύθηκαν παραπάνω και πραγματοποιούνται κατά τη μετάβαση των παιδιών από τη νηπιακή στη μέση παιδική ηλικία συνοδεύονται επίσης και από την ανάπτυξη της αίσθησης των παιδιών για τον εαυτό τους (Cole & Cole, 2002).

Η ανάπτυξη της αίσθησης του εαυτού είναι αντίστοιχη των αλλαγών στην γνωστική ανάπτυξη και την κοινωνική συμπεριφορά των παιδιών και για αυτό το λόγο μετέρχεται και αυτή ως σημαντική μετατόπιση. Τα παιδιά πλέον όταν αναφέρονται στον εαυτό τους συμπεριλαμβάνουν την εμφάνιση τους, τις δραστηριότητες με τις οποίες καταπιάνονται, τις σχέσεις τους με τους άλλους και τα ψυχολογικά τους χαρακτηριστικά περιλαμβάνοντας και τις διαπροσωπικές συνέπειες των επιλεγόμενων χαρακτηριστικών. Αρχίζουν να ορίζουν τον εαυτό τους και σε σύγκριση με του άλλους μέσω της διαδικασίας που αποκαλείται κοινωνική σύγκριση και αναπτύσσουν λεπτότερους τρόπους σύγκρισης σε σχέση με τα μικρότερα παιδιά (Cole & Cole, 2002).

Τέλος, η αυτοεκτίμηση των παιδιών βλέπει μεγάλη αλλαγή στην μετάβαση από την νηπιακή στην παιδική ηλικία. Η υψηλή αυτό-εκτίμηση σε αυτή την ηλικία έχει συνδεθεί με την μετέπειτα ευτυχία και ικανοποίηση, ενώ η χαμηλή αυτό-εκτίμηση με την κατάθλιψη, το άγχος και την κακή προσαρμογή τόσο στο σχολικό περιβάλλον όσο και στις κοινωνικές σχέσεις. Τα παιδιά της μέσης παιδικής ηλικίας έχει παρατηρηθεί ότι έχουν την τάση να νιώθουν ανίκανα, και να παραιτούνται, διότι αποδίδουν την αποτυχία τους σε ένα μόνιμο χαρακτηριστικό του εαυτού τους και όχι σε περιστασιακούς παράγοντες, με αποτέλεσμα να εμφανίζουν αρνητικά συναισθήματα και χαμηλή επιμονή. Η αυτό-εκτίμηση έχει επίσης συνδεθεί με την ανατροφή που έχει το παιδί (Cole & Cole, 2002).

Στοιχεία που συνυπολογίζονται από διάφορες μελέτες αποδεικνύουν ότι το κλειδί για την υψηλή αυτό-εκτίμηση είναι ότι το παιδί θα έχει κάποια ικανότητα να ελέγχει το μέλλον του, ελέγχοντας τόσο τον εαυτό του όσο και το περιβάλλον του. Τα παιδιά που έχουν μια θετική εικόνα για τον εαυτό τους ξέρουν τα όρια τους και αυτή η γνώση δεν τα αποσπά από την αίσθηση αποτελεσματικότητας (Cole & Cole, 2002).

1.2 Εφηβεία

Οι σημαντικές βιολογικές αλλαγές που αρχίζουν στο τέλος της πρώτης δεκαετίας της ζωής μεταβάλλουν το μέγεθος, το σχήμα και τις λειτουργίες του σώματος. Η μεγαλύτερη από όλες τις αλλαγές είναι αυτή της ανάπτυξης της ικανότητας αναπαραγωγής. Αυτό το βιολογικό γεγονός έχει μεγάλες και σημαντικές επιπτώσεις στις διαπροσωπικές σχέσεις των εφήβων για τον απλούστατο λόγο ότι η αναπαραγωγή δεν μπορεί να επιτευχθεί από έναν μόνο άνθρωπο. Έτσι με την ωρίμανση των οργάνων αναπαραγωγής παρουσιάζονται νέες μορφές κοινωνικής συμπεριφοράς διότι και τα αγόρια και τα κορίτσια αρχίζουν να βρίσκουν ελκυστικό το αντίθετο φύλο. Βέβαια η διεργασία της βιολογικής αναπαραγωγής μόνη της δεν επαρκεί για την συνέχιση του είδους μας. Το κεντρικό σημείο της ανθρώπινης αναπαραγωγής είναι ότι η βιολογική αναπαραγωγή πρέπει να συμπληρώνεται από μακρά περίοδο πολιτιστικής αναπαραγωγής, στην οποία οι «στόχοι ζωής» που ανέπτυξε η ομάδα κληρονομούνται στην επόμενη γενιά (Cole & Cole, 2002).

Εκτός από την απόκτηση βασικών δεξιοτήτων, οι έφηβοι πρέπει να καταφέρουν νέες και ωριμότερες σχέσεις με τους συνομηλίκους και των δύο φύλων, να ανεξαρτητοποιηθούν συναισθηματικά από τους γονείς τους, να αποκτήσουν δικές τους πολιτιστικές και ηθικές αξίες και να μάθουν να συμπεριφέρονται με κοινωνικά υπεύθυνο τρόπο. Παρακάτω θα δούμε την πρόοδο της βιολογικής ωρίμανσης των εφήβων και τους στενούς δεσμούς της με τις αλλαγές στην κοινωνική τους ζωή αλλά και τα ψυχολογικά χαρακτηριστικά της εφηβείας (Cole & Cole, 2002).

1.2.1 Βιολογική και Κοινωνική Ωρίμανση

Οι σημερινές αντιλήψεις για την εφηβεία στις δυτικές κοινωνίες εξακολουθούν να είναι έντονα επηρεασμένες από τους Ευρωπαίους λόγιους του 18ου και 19ου αιώνα που ασχολήθηκαν με την εφηβεία ως ξεχωριστή περίοδο της ζωής. Ο Rousseau πρότεινε τρία χαρακτηριστικά της εφηβείας:

Η εφηβεία είναι μια περίοδος όπου τα παιδιά βιώνουν μια αυξημένη αστάθεια και μια συναισθηματική σύγκρουση που προκαλείται από την βιολογική τους ωρίμανση.

Θεμελιώδεις αλλαγές των ψυχολογικών διεργασιών συνοδεύουν τις βιολογικές και κοινωνικές αλλαγές που επικρατούν στην εφηβεία.

Οι αλλαγές που συμβαίνουν στην εφηβική περίοδο είναι ένα είδος αναγέννησης. Σύμφωνα με αυτή την άποψη η εφηβεία ανακεφαλαιώνει με συμπαγή μορφή, τα προηγούμενα στάδια από τα οποία έχει περάσει το παιδί.

(Cole & Cole, 2002)

Ο Hall όπως και ο Rousseau περιέγραφε την εφηβεία ως εποχή έντονης συναισθηματικότητας και στρες και πίστευε ότι επαναλαμβάνεται η εξελικτική ανάπτυξη των υψηλότερων ανθρώπινων ικανοτήτων και ότι είναι μια περίοδος που μπορούσε να προωθήσει την ανθρώπινη πρόοδο (Cole & Cole, 2002).

Οι θεωρίες για την βιολογική ωρίμανση για την εφηβεία, τονίζουν ότι η ανάπτυξη είναι κυρίως το ξεδίπλωμα του κληρονομημένου βιολογικού δυναμικού (Cole & Cole, 2002).

Ο Arnold Gesell δέχεται το περιβάλλον μπορεί να ασκήσει μια εντονότερη επιρροή κατά τη διάρκεια της εφηβείας, αλλά υποστηρίζει ότι οι περιβαλλοντικές συνθήκες δεν αλλάζουν θεμελιωδώς τη βασική δομή της ανάπτυξης στη διάρκεια αυτής της περιόδου. Συμφωνούσε με την θεωρία ότι το παιδί ανακεφαλαιώνει την ιστορία του είδους κατά τη διάρκεια της ανάπτυξης του και πίστευε ότι «ανώτερα ανθρώπινα χαρακτηριστικά» όπως η αφηρημένη σκέψη, η φαντασία και ο αυτό-έλεγχος εμφανίζονται αργότερα στην πορεία της ανάπτυξης του ατόμου διότι αποκτούνται αργά στην ιστορία του είδους. Η άποψη του Gesell που υποστηρίζεται ευρέως σήμερα είναι ότι οι βιολογικοί παράγοντες καθορίζουν τις βασικές δομές της ψυχολογικής λειτουργίας στην εφηβεία (Cole & Cole, 2002).

Ο Sigmund Freud σύμφωνα με τη θεωρία του για τη βιολογική ωρίμανση, πίστευε ότι η εφηβεία είναι ένα ξεχωριστό στάδιο ανάπτυξης, στη διάρκεια του οποίου οι άνθρωποι μπορούν να εκπληρώσουν την επιταγή της αναπαραγωγής και επομένως, να αναπαράγουν το είδος τους. Αποκάλεσε την εφηβεία το γενετικό στάδιο, διότι αυτή είναι η περίοδος που η σεξουαλική επαφή γίνεται ένα σημαντικό κίνητρο της συμπεριφοράς (Pervin & John, 2001).

Ο Freud πίστευε ότι η συναισθηματική αναταραχή που συνοδεύει την εφηβεία είναι το αποκορύφωμα της ψυχολογικής διαμάχης των τριών συστημάτων της προσωπικότητας: το Εκείνο, το Εγώ και το Υπερεγώ. Κατά την θεωρία του αυτή, η σεξουαλική διέγερση που έρχεται με την ήβη αφυπνίζει πρωτόγνωρα ένστικτα και διαταράσσει την ψυχική ισορροπία που είχε μέχρι τώρα επιτευχθεί στη μέση παιδική ηλικία (Pervin & John, 2001).

Αν και η θεωρία του Freud για την εφηβεία έχει τις ρίζες της στη βιολογία, δεν αγνοεί τον κοινωνικό κόσμο. Το Υπερεγώ δεν παύει να είναι η εσωτερική εκπροσώπηση της κοινωνίας και το Εγώ μεσολαβητής του κοινωνικού κόσμου που είναι ενσωματωμένος στο Υπερεγώ και

των απαιτήσεων του Εκείνου. Επομένως, η ανάπτυξη της προσωπικότητας στην περίοδο της εφηβείας εκτός από τους βιολογικούς εμπλέκει και τους κοινωνικούς παράγοντες, όπως και στα προηγούμενα στάδια ανάπτυξης του παιδιού (Pervin & John, 2001).

Με την αρχή των μπηχεβιοριστικών εξηγήσεων της ανθρώπινης συμπεριφοράς, οι βιολογικά προσανατολισμένες περιγραφές της ανάπτυξης κατακρίθηκαν γιατί υποτιμούσαν το βαθμό στο οποίο το κοινωνικό περιβάλλον διαμορφώνει τη συμπεριφορά των παιδιών, ενώ αντίθετα υπερτιμούσαν το βαθμό της ασυνέχειας που διακρίνει την εφηβεία από τη μέση παιδική ηλικία (Cole & Cole, 2002).

Οι ερευνητές που δίνουν μεγαλύτερη σημασία στους περιβαλλοντικούς παράγοντες υποστηρίζουν ότι οι πολιτισμικές διαφορές στη συμπεριφορά των εφήβων είναι η απόδειξη ότι η συμπεριφορά των εφήβων διαμορφώνεται κυρίως από το κοινωνικό περιβάλλον (Cole & Cole, 2002).

Η προσέγγιση του Piaget για την εφηβεία αποτελεί συνέχεια της θεωρίας του για την μέση παιδική ηλικία. Προσπαθούσε να συμβιβάσει το βιολογικό παράγοντα με τον παράγοντα περιβάλλοντος μάθησης που επηρεάζουν την ανάπτυξη προκύπτουν από την αλληλεπίδραση βιολογικών και κοινωνικών παραγόντων που εντοπίστηκαν σε όλες τις κοινωνίες, ανεξαρτήτως πολιτισμικής οργάνωσης (Cole & Cole, 2002).

Στο κεντρικό κορμό της θεωρίας του για την εφηβεία, βρίσκεται η ιδέα ότι, καθώς οι νέοι αρχίζουν να αναλαμβάνουν ρόλους ενηλίκων, πρέπει να αρχίσουν να προγραμματίζουν το μέλλον και να σκέπτονται συστηματικότερα σχετικά με τον κόσμο και το περιβάλλον που τους περιτριγυρίζει. Υποστήριξε ότι αυτός ο νέος τρόπος σκέψης των εφήβων επηρεάζει όλες τις πτυχές της ψυχολογικής λειτουργίας, συμπεριλαμβανομένης της κατανόησης που έχουν οι νέοι για τον εαυτό τους, για τις σχέσεις τους με τους συνομηλίκους, τις στάσεις τους ως προς τα κοινωνικά ιδανικά και την ικανότητα τους για εργασία (Cole & Cole, 2002).

Από την πλευρά του Erikson βλέπουμε ότι ήθελε να δείξει ότι η ανάπτυξη της ανθρώπινης προσωπικότητας εξαρτάται σε πολύ μεγάλο βαθμό, από την πολιτισμική οργάνωση της εμπειρίας των παιδιών. Αλλά παρόλα αυτά αποδέχθηκε και την έμφαση που έδωσε ο Freud στο ρόλο των βιολογικών παραγόντων στη διαμόρφωση των χαρακτηριστικών της εφηβείας. Επίσης υποστήριξε ότι η εφηβεία είναι οικουμενική και ποιοτικά ξεχωριστή περίοδος ανάπτυξης, και ότι οι νέοι καθώς μπαίνουν στην ενήλική ζωή, πρέπει να ενσωματώσουν τις νέες σεξουαλικές ενορμήσεις τους και τις κοινωνικές επιταγές που συναντούν, σε μια πλήρως ολοκληρωμένη και υγιή προσωπικότητα (Cole & Cole, 2002).

Κατά τον Erikson, ο σχηματισμός της ταυτότητας είναι μεγάλης σημασίας στην περίοδο της εφηβείας, διότι αυτή είναι η εποχή κατά την οποία οι πεποιθήσεις, οι ικανότητες και οι επιθυμίες του παιδιού πρέπει να συμβιβασθούν με τους κανόνες των ενηλίκων. Δηλαδή, η ατομική ταυτότητα πρέπει να είναι συμβατή με την κοινωνική ταυτότητα ώστε ο έφηβος να λάβει μια θέση στον κόσμο των ενηλίκων. Ενδιαφέρον στην προσέγγιση του Erikson είναι το γεγονός ότι δεν θεωρούσε την εφηβεία ως το τέλος της ανάπτυξης του ατόμου αλλά, έβλεπε την ανάπτυξη ως διεργασία που διαρκούσε ολόκληρη τη ζωή (Cole & Cole, 2002).

Μια διαφορετική προσέγγιση, είναι αυτή του πολιτισμικού πλαισίου, στην οποία οι αναπτυξιακοί ψυχολόγοι αναγνωρίζουν ότι η εφηβεία είναι ένα σημαντικό στάδιο της ανάπτυξης μόνο σε κοινωνίες όπου οι νέοι φτάνουν στη βιολογική ωριμότητα πριν αποκτήσουν τη γνώση και τις δεξιότητες που απαιτούνται για να εξασφαλίσουν την πολιτισμική αναπαραγωγή. Πιο συγκεκριμένα, σύμφωνα με αυτή τη θεωρία, το είδος των δραστηριοτήτων που πρέπει να μάθουν οι έφηβοι για να πραγματοποιηθεί η ανθρώπινη αναπαραγωγή στην κοινωνία όπου ζουν, διαμορφώνει χαρακτηριστικά που αναπτύσσει κάθε έφηβος στο τέλος της μέσης παιδικής ηλικίας (Cole & Cole, 2002).

1.2.2 Βιολογικές Αλλαγές, Κοινωνική Ζωή και Σεξουαλική Δραστηριότητα

Οι έντονες αλλαγές που συμβαίνουν στο σώμα ενός εφήβου συνδέονται με τις αλλαγές στον τρόπο συναναστροφής με τους συνομηλίκους τους και την οικογένεια τους (Cole & Cole, 2002).

Καθώς τα παιδιά μπαίνουν στη εφηβεία, οι κοινωνικές σχέσεις με τους συνομηλίκους τους υφίστανται μεγάλες αναδιοργανώσεις. Ο B. Bradford Brown εντοπίζει τέσσερις βασικές αλλαγές: 1) η συναναστροφή με τους συνομηλίκους λαμβάνει περισσότερο χρόνο από όσο στην μέση παιδική ηλικία, 2) οι εφηβικές ομάδες λειτουργούν με λιγότερη καθοδήγηση και λιγότερο έλεγχο από τους γονείς και γενικά τους ενήλικους, 3) οι έφηβοι απομακρύνονται όλο και περισσότερο από τους ενήλικες και αναζητούν να μάθουν άτομα του αντίθετου φύλου και 4) τα μέλη των ομάδων συνομηλίκων πληθαίνουν την ίδια περίοδο που οι φίλες και οι στενές σχέσεις αποκτούν μεγαλύτερη ένταση (Cole & Cole, 2002).

Οι έφηβοι διαλέγουν φίλους με τους οποίους έχουν κοινά ενδιαφέροντα, κοινές πεποιθήσεις, αξίες και συμπεριφορές, διότι τέτοιου είδους φίλοι έχουν περισσότερες πιθανότητες να τους καταλάβουν. Η αφοσίωση και η οικειότητα είναι τα κύρια στοιχεία της φιλίας στην εφηβεία, αφού οι μελέτες δείχνουν ότι στη διάρκεια αυτής της περιόδου οι φίλοι

αλληλοβοηθούνται για να αντιμετωπίσουν και να κατανοήσουν αβέβαιες καταστάσεις ή/και καταστάσεις που τους προκαλούν άγχος. Επίσης, φαίνεται ότι οι στενές φιλικές σχέσεις λειτουργούν με θετικό τρόπο στην κοινωνική ανάπτυξη και την προσωπικότητα του εφήβου, αφού οι έφηβοι που θεωρούν τους φίλους τους συμμάχους αναφέρουν λιγότερα ψυχολογικά προβλήματα, μεγαλύτερη εμπιστοσύνη στην κοινωνική τους αποδοχή και λιγότερη μοναξιά (Cole & Cole, 2002).

Όσον αφορά τις σχέσεις γονέα-παιδιού, αυτές όπως και με όλα τα μέλη της οικογένειας αλλάζουν με την έναρξη της ήβης. Σε πολύ γενικό επίπεδο οι έφηβοι απομακρύνονται από τους ενήλικους και στρέφονται στους συνομηλίκους τους για συμβουλές και επίλυση των προβλημάτων τους (Cole & Cole, 2002).

Στους πρώτους μήνες μετά την έναρξη της περιόδου των κοριτσιών, και οι δύο γονείς εντείνουν τις προσπάθειές τους για έλεγχο και οι διαφωνίες μεταξύ μητέρας και κόρης μπορεί να αυξηθούν. Έπειτα από ένα χρόνο αυτά τα φαινόμενα μειώνονται σημαντικά. Μια παρόμοια δυναμική στη σχέση μητέρας παιδιού συναντάται και στα αγόρια, αλλά στην περίπτωσή τους, η ηλικία έχει σημασία. Η πρώιμη ωρίμανση έχει μεγάλες πιθανότητες να αυξήσει τη σύγκρουση μεταξύ γονέα και παιδιού. Επίσης, είναι πιο συνηθισμένο οι σχέσεις των εφήβων με τη μητέρα να αλλάζουν πιο αισθητά από όσο οι σχέσεις με τον πατέρα (Cole & Cole, 2002).

Οι ενήλικες προσπαθούν να δομήσουν την πραγματικότητα του εφήβου έτσι ώστε να ταιριάζει με τη δική τους, με αποτέλεσμα οι έφηβοι οι οποίοι καταλαβαίνουν τα μειονεκτήματα της πραγματικότητας των γονιών τους, να μην τους αφήνουν να τους καθορίζουν και να προσπαθούν να επιβάλουν τις δικές τους προτιμήσεις. Εδώ βλέπουμε ότι το δίλημμα του εφήβου και η κύρια πηγή της σύγκρουσης του με τους γονείς είναι το ότι βρίσκονται ανάμεσα σε δύο κόσμους, αυτόν της εξάρτησης που περιγράφει τη σχέση παιδιού-γονέα και αυτόν της ευθύνης, που αντικατοπτρίζει τις προσδοκίες των γονέων για την εξέλιξη του παιδιού τους (Cole & Cole, 2002).

Ο κόσμος των γονέων όσον αφορά την ανάληψη ευθύνης από τους εφήβους, συμπεριλαμβάνει και την εργασία και αποτελεί βασικό παράγοντα για τις μεταβαλλόμενες σχέσεις μεταξύ τους. Εάν οι έφηβοι δεν συμμετέχουν στην εργασία των ενηλίκων, τότε δεν αποκτούν το κύρος του ενήλικα. Σε πολλές χώρες, η πρόσβαση η πρόσβαση στην εργασία των ενηλίκων και στο κύρος τους, έρχεται μόνο έπειτα από μακρά περίοδο προετοιμασίας, όπου οι νέοι μαθαίνουν να εργάζονται και να αποκτούν δεξιότητες ανάλογες με τη

συγκεκριμένη εργασία και θεωρείται ότι κάθε διαδοχική δουλειά που αναλαμβάνει ένας έφηβος τείνει να είναι ουσιαστικότερη και πιο υπεύθυνη και τον βοηθάει στις επιλογές του, για την στιγμή που θα μπει στην αγορά εργασίας (Cole & Cole, 2002).

Εκτός όμως, από τις αλλαγές στη κοινωνική τους ζωή, οι έφηβοι βιώνουν και πολλές αλλαγές στην σεξουαλική ζωή τους. Είναι πλέον φανερό ότι μεγάλο μέρος της κοινωνικής συμπεριφοράς που συνδέεται με τους ρόλους του φύλου μαθαίνεται από την εξάσκηση και την παρατήρηση. Είναι λιγότερο φανερό όμως, ότι η φυσική πράξη της συνουσίας με ένα άλλο πρόσωπο επίσης απαιτεί αρκετή μάθηση. Επιπλέον, δεδομένου ότι τα αγόρια και τα κορίτσια διαφοροποιούνται ως προς τους βιολογικούς ρόλους και το κοινωνικό ιστορικό, η διαδικασία μέσω της οποίας μαθαίνουν να ασχολούνται με τη σεξουαλική επαφή είναι διαφορετική από πολλές πλευρές. Η σεξουαλική πράξη με τη μορφή ταινιών και οπτικού υλικού είναι συχνά, η αρχική εξοικείωση των εφήβων που ασχολούνται πρώτη φορά με το σεξ. Οι εμπειρίες τους από την ομάδα των συνομηλίκων, οι παρατηρήσεις που έχουν κάνει όταν παρακολουθούν τους ενήλικες και η γενική πολιτισμική τους γνώση, τους παρέχουν κάποια ιδέα των σεναρίων που θα πρέπει να ακολουθήσουν και των ρόλων που πρέπει να παίξουν. Τέλος, το σενάριο μπορεί να δώσει επίσης σεξουαλικό νόημα σε μεμονωμένες πράξεις που μπορεί να έχουν διαφορετικό νόημα σε άλλο πλαίσιο όπως το να κρατιέσαι από το χέρι ή να φιλάς, που δεν παραπέμπουν απαραίτητα σεξουαλικές πράξεις. Μόνο στο πλαίσιο του σεναρίου των ραντεβού ή της συνουσίας, οι πράξεις αυτές αποκτούν το σεξουαλικό τους νόημα (Cole & Cole, 2002).

1.2.3 Η Σκέψη των Εφήβων

Οι θεωρητικοί που ασχολούνται με την περίοδο της εφηβείας έχουν από καιρό συμφωνήσει ότι η μετάβαση από την παιδική ηλικία στην ενήλικη ζωή συνοδεύεται από την ανάπτυξη ενός νου διαφορετικής ποιότητας. Δηλαδή οι αλλαγές στην ικανότητα των παιδιών για βιολογική αναπαραγωγή, που συνοδεύονται από τις αλλαγές στις κοινωνικές τους σχέσεις, οδηγούν σε νέο κοινωνικό κύρος, με νέα δικαιώματα και περισσότερες ευθύνες. Τόσο οι νέες μορφές κοινωνικών σχέσεων όσο και οι νέες ευθύνες απαιτούν πιο σύνθετες μορφές σκέψης (Cole & Cole, 2002).

Ο Daniel Keating πρότεινε πέντε χαρακτηριστικά της σκέψης των εφήβων:

Τις σκέψεις για τις δυνατότητες, δηλαδή την σκέψη για τις δυνατότητες που δεν είναι άμεσα αντιληπτές και δεν μπορούν να παρατηρηθούν άμεσα.

Τις σκέψεις για το μέλλον, δηλαδή το γεγονός ότι οι έφηβοι αρχίζουν να σκέφτονται τι θα κάνουν στη μετέπειτα ζωή τους, κάτι που δεν χαρακτηρίζει τα μικρότερα παιδιά.

Η σκέψη μέσω υποθέσεων. Οι έφηβοι περισσότερο από τα μικρά παιδιά, είναι πολύ πιθανόν να κάνουν σκέψεις για τις οποίες πρέπει να διατυπώσουν και να ελέγξουν υποθέσεις και να σκέπτονται καταστάσεις που έρχονται σε αντίθεση με τα γεγονότα.

Οι σκέψεις για τις σκέψεις, δηλαδή η σκέψη του ατόμου για τις δικές του διεργασίες. Επίσης οι έφηβοι αποκτούν και την ικανότητα της δευτερογενούς σκέψης, δηλαδή την ικανότητα να σκέπτονται με κανόνες για τους κανόνες και να έχουν υπόψη τους δύο ανόμοια συστήματα κανόνων καθώς τα επεξεργάζονται στο μυαλό τους.

Η σκέψη πέρα από τα συμβατικά όρια δηλαδή η ικανότητα να ξανασκέφτονται θεμελιώδη θέματα των κοινωνικών σχέσεων, της ηθικής, της θρησκείας και της πολιτικής, θέματα για τα οποία έρχονται σε αντιπαράθεση με τους ενήλικους και τα οποία έχουν μπερδέψει τους ανθρώπους από την αρχή της ιστορίας τους.

(Cole & Cole, 2002).

1.3 Η Ολοκλήρωση του Εαυτού

Μια από τις πιο διαδεδομένες ιδέες για την εφηβεία είναι ότι κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου, το άτομο θέτει τις βάσεις για μια σταθερή ενήλικη προσωπικότητα. Η ικανότητα των εφήβων να λαμβάνουν υπόψη τους διαφορετικούς παράγοντες, όταν σκέφτονται ένα πρόβλημα, η ευρύτερη γνώση τους των ηθικών κανόνων και ηθών της κοινωνίας και η αυξανόμενη συνειδητοποίηση ότι πλησιάζουν στο να γίνουν ενήλικες, είναι οι παράγοντες που συμβάλλουν στην εδραίωση μιας ολοκληρωμένης αίσθησης του εαυτού ως ενήλικες (Cole & Cole, 2002).

Στη διάρκεια της εφηβείας, εμφανίζεται ένα είδος αυτό-περιγραφής στο οποίο η προσωπική ταυτότητα εκφράζεται με όρους γενικών πεποιθήσεων, αξιών και σχεδίων ζωής. Καθώς τα παιδιά μπαίνουν στην εφηβεία, οι αυτό-περιγραφές τους μετατρέπονται από σχετικά συγκεκριμένα χαρακτηριστικά σε πιο περιεκτικές έννοιες υψηλότερου επιπέδου. Ένα στοιχείο που διακρίνει τις έννοιες που έχουν για τον εαυτό τους οι έφηβοι από εκείνες των παιδιών μικρότερης ηλικίας είναι η ευρύτερη ποικιλία των χαρακτηριστικών που περιλαμβάνουν. Πολύ πιθανόν είναι επίσης, οι έφηβοι να σκέφτονται και να περιγράφουν τον εαυτό τους ως προς το πλαίσιο για το οποίο ερωτούνται (Cole & Cole, 2002).

Όταν οι έφηβοι αρχίσουν να προσέχουν συστηματικά τις αντιφάσεις ανάμεσα στον τρόπο που συμπεριφέρονται και στον τρόπο με τον οποίο θα έπρεπε να συμπεριφέρονται εάν ήθελαν να είναι συνεπείς με τον «πραγματικό εαυτό» τους, αρχίζει να τους απασχολεί το ερώτημα ποιος είναι ο αληθινός εαυτός τους (Cole & Cole, 2002).

Η γοητεία είναι η πρώτη στον κατάλογο των χαρακτηριστικών που συνδέονται με την υψηλή αυτοεκτίμηση στους εφήβους και ιδιαίτερα στα κορίτσια, ακολουθούμενη από την αποδοχή των συνομηλίκων και αφήνοντας όλα τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά σε δεύτερη μοίρα. Καθώς η εφηβεία τελειώνει, οι νέοι αντιμετωπίζουν το συμβιβασμό των πολλαπλών εικόνων του εαυτού που έχουν αναπτύξει όλα αυτά τα χρόνια (Cole & Cole, 2002).

Ένα από τα πιο θεμελιώδη θέματα που πρέπει να αντιμετωπιστούν κατά τη διάρκεια της μετάβασης από την παιδική ηλικία στην ενήλικη ζωή είναι και η κρίση ταυτότητας που βιώνουν οι έφηβοι. Κάθε έφηβος ή θα πρέπει να επιτύχει μια ασφαλή αίσθηση προσωπικής ταυτότητας ή να αντιμετωπίσει πολλά ψυχολογικά προβλήματα στη μετέπειτα ζωή του (Cole & Cole, 2002).

Σύμφωνα με τον Erikson οι έφηβοι καλούνται να επεξεργαστούν και πάλι τέσσερις προηγούμενες αναπτυξιακές κρίσεις που συναντώνται κυρίως στη βρεφική νηπιακή ηλικία αλλά και στη μέση παιδική ηλικία:

Την εδραίωση της εμπιστοσύνης. Ο έφηβος αναζητά ανθρώπους στους οποίους μπορεί να έχει εμπιστοσύνη και που μπορούν να αποδείξουν την αξιοπιστία τους. η αναζήτηση αυτή λειτουργεί και σε προσωπικό και σε κοινωνικό επίπεδο.

Η εδραίωση της αυτονομίας. Η αυτονομία για τον έφηβο σημαίνει να επιλέγει κανείς μόνος του το δρόμο που θα ακολουθήσει στη ζωή του, αντί να υπακούει στις αποφάσεις που του επιβάλλει η οικογένεια του.

Η λήψη πρωτοβουλιών. Για τον έφηβο σημαίνει να ορίζει στόχους για αυτό που είναι πιθανόν να γίνει και όχι να συμβιβάζεται στην περιορισμένη πραγματικότητα των ενηλίκων.

Η εργατικότητα. Η εργασία για τον έφηβο στο τέλος της περιόδου, θέτει τη σχετική ανεξαρτησία της ενήλικης ζωής και παρουσιάζει το καθήκον της ευθύνης για τους στόχους και την ποιότητα της δουλειάς.

(Cole & Cole, 2002).

Η κεντρική ιδέα του Erikson για τον σχηματισμό της ταυτότητας είναι ότι αυτός εξαρτάται από το πώς οι έφηβοι κρίνουν τους άλλους, πώς τους κρίνουν οι άλλοι, πώς κρίνουν τις διεργασίες της κρίσης των άλλων και το πόσο ικανοί είναι να λαμβάνουν υπόψη τους τις

κοινωνικές κατηγορίες που διαθέτει ένας πολιτισμός και σύμφωνα με τις οποίες κρίνουν τους άλλους. Αυτό καθιστά σαφές ότι η διεργασία της συγκρότησης της ταυτότητας θα είναι δύσκολη, όχι μόνο για τους ίδιους τους εφήβους αλλά και για την οικογένεια και τους φίλους τους (Cole & Cole, 2002).

Επίσης θεμελιώδες θέμα είναι και η σεξουαλική ταυτότητα των εφήβων και η αίσθηση αλληλεξάρτησης των δύο φύλων, η οποία είναι αποτέλεσμα των αλλαγών της ήβης (Cole & Cole, 2002).

Ο Freud υποστήριξε ότι η αναβίωση της επιθυμίας του παιδιού για τον γονιό, σε συνδυασμό με τους κοινωνικούς περιορισμούς, οδηγούν τον έφηβο να αναζητήσει ανθρώπους για να αγαπήσει έξω από την οικογένεια (Pervin & John, 2001). Η βάση της αναζήτησης αυτής έχει τεθεί από την εποχή της εμπειρίας με τους συνομηλίκους, στη μέση παιδική ηλικία, αλλά παρ' όλα αυτά, ο επαναπροσανατολισμός του εφήβου έχει μεγάλες δυσκολίες. Κατ' αρχάς, ο έφηβος έχει ελάχιστη εμπειρία φιλίας με τους συνομηλίκους του αντίθετου φύλου και καμία εμπειρία στις συναλλαγές με συνομηλίκους ως ερωτικούς συντρόφους, με αποτέλεσμα να πρέπει να μάθει νέα πρότυπα κοινωνικής συμπεριφοράς. Έπειτα, η μεταστροφή του αντικειμένου της αγάπης από τον γονέα στον συνομήλικό απαιτεί συναισθηματική αποστασιοποίηση από την οικογένεια η οποία μέχρι τώρα αποτελούσε κύρια πηγή συναισθηματικής ασφάλειας (Cole & Cole, 2002).

Εξετάζοντας λοιπόν τα δεδομένα που αφορούν στις σωματικές και κοινωνικές αλλαγές των εφήβων, καθώς και στις γνωστικές διαφορές και στις διαφορές προσωπικότητας, είδαμε ενδείξεις ότι η μετάβαση στη θέση του ενήλικα συνεπάγεται οικουμενικά, συγκρούσεις, άγχος και αβεβαιότητα. Όμως εξακολουθεί να υπάρχει πρόβλημα στην κατανόηση της αναπτυξιακής δυναμικής των νέων στις σύγχρονες, βιομηχανικά ανεπτυγμένες χώρες, δεδομένου ότι μια κοινωνική κατηγορία που αντιστοιχεί στην εφηβεία μπορεί να προκύψει κάτω από συγκεκριμένες πολιτισμικές συνθήκες (Cole & Cole, 2002).

Ένα ξεχωριστό γεγονός που αφορά την εφηβεία είναι ότι δεν συμπίπτουν όλες οι πλευρές βιο-κοινωνικο-συμπεριφορικής μεταστροφής που προκαλεί, όπως συνέπιπταν σε προηγούμενα στάδια. Το βέβαιο είναι ότι η βιολογική ωρίμανση των εφήβων προκαλεί καινούριες επιθυμίες και συναισθήματα καθώς και νέες μορφές κοινωνικών σχέσεων (Cole & Cole, 2002).

Κεφάλαιο 2^ο

Οι Νέες Τεχνολογίες στην Εκπαίδευση

Σήμερα ζούμε στην εποχή της πληροφορίας (Μπαβελής, 2002). Οι πολίτες γνωρίζουν ότι χάρη στη νέα τεχνολογία όλοι οι άνθρωποι απέκτησαν τη δυνατότητα πρόσβασης σε βιβλιοθήκες, σε εγκυκλοπαίδειες και σε δημοσιεύσεις κέντρων μελετών/ ερευνών (Κυριαζής 2009).

Οι νέες τεχνολογίες και μέσα έκφρασης, παρέχουν νέες προοπτικές και ένα ευρύ φάσμα νέων διδακτικών και μαθησιακών πεδίων. Επιφέρουν αλλαγές στις παραδοσιακές μορφές επικοινωνίας των ατόμων και στις παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας. Όλα εκείνα τα μέσα που έχουν αναπτυχθεί για να επικοινωνούμε, αποκτούν ηλεκτρονική διάσταση. Έτσι, ο δέκτης των μηνυμάτων είναι ταυτόχρονα και χρήστης και η σχέση του με τον πομπό είναι αμφίδρομη, με αποτέλεσμα τα άτομα να αντιλαμβάνεται και να συναισθάνεται τον γύρω κόσμο ως χρήστης και αναμεταδότης της πληροφορίας που μόλις απέκτησε (Καϊμάκη 1997).

Η επικοινωνία μεταξύ εκπαιδευτών και εκπαιδευόμενων και η υποστήριξη που παρέχουν οι εκπαιδευτές στους εκπαιδευόμενους, συμβάλλουν στην αποτελεσματικότητα της διδασκαλίας (Frymier & Houser 2000). Η απόφαση για την επιλογή εκείνων των μέσων διδασκαλίας και μάθησης που θεωρούνται απαραίτητα είναι σημαντική, προκειμένου να δραστηριοποιηθεί ο μαθητής σε συγκεκριμένα αισθητηριακά κανάλια, τα οποία θα προωθήσουν αποτελεσματικότερα τη μάθηση και μέσω αυτών θα αφυπνιστούν ορισμένες συγκεκριμένες και καθορισμένες ικανότητες (Κοσσυβάκη 1997).

Η πολυεπίπεδη τεχνολογική ανάπτυξη και εξέλιξη της ψηφιακής εποχής υποδεικνύει ότι οφείλουμε να αναθεωρήσουμε την εικόνα που έχουμε σχηματίσει για τον κοινωνικό μηχανισμό. Η ενδυναμωτική φύση του ψηφιακού κόσμου, η πρόσβαση, η κινητικότητα και η ικανότητά του να πραγματοποιεί αλλαγές, είναι αυτό που κάνει το μέλλον να φαίνεται τόσο διαφορετικό από το παρόν (Νεγρεπόντης 1995).

2.1 Πλεονεκτήματα από τη χρήση των Νέων Τεχνολογιών και μέσων επικοινωνίας στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Ξεκινώντας από τη θετική πλευρά είμαστε σε θέση να διαπιστώσουμε ότι οι νέες τεχνολογίες και τα μέσα έκφρασης στην εκπαιδευτική διαδικασία, δίνουν τη δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να συμπεριλάβει την παιδαγωγική αξιοποίηση των υπολογιστικών εργαλείων στην καθημερινή εκπαιδευτική πρακτική.

Διαμορφώνονται εναλλακτικοί τρόποι δόμησης της εκπαιδευτικής διαδικασίας, νέες σχέσεις και ισορροπίες αλλά και προσδοκίες ενώ δημιουργούνται νέοι ρόλοι και σχέσεις τόσο για τον εκπαιδευτικό, όσο για τον εκπαιδευόμενο και τη σχολική κοινότητα. Ενθαρρύνεται ο ρόλος του εκπαιδευτικού ως οργανωτή της διαδικασίας μάθησης και αξιολόγησης, μέσα από σύγχρονες παιδαγωγικές αντιλήψεις, αλλά και ο ρόλος του μαθητή μέσα από σύγχρονες διδακτικές προσεγγίσεις αφού παρέχεται η δυνατότητα διασύνδεσης των πληροφοριών και «πλοήγησης» στη γνώση, ανάλογα με τη διάθεση ή και την περιέργεια του μαθητή (Ζωγόπουλος, 2001).

Συμβάλλουν στον εκσυγχρονισμό των προγραμμάτων σπουδών ως προς το περιεχόμενο και τη μεθοδολογία, προσδίδοντας ευελιξία και προσαρμοστικότητα. Μέσω της αυτοεκπαίδευσης, της ενίσχυσης της κριτικής στάσης και την ανάπτυξη δεξιοτήτων, οι εκπαιδευόμενοι οικοδομούν τις ιδέες τους με εναλλακτικούς τρόπους έκφρασης (Ζωγόπουλος, 2001).

Οι νέες τεχνολογίες επιδρούν συμπληρωματικά στο μαθησιακό περιβάλλον και συμβάλλουν στη διαθεματική προσέγγιση της γνώσης, στην ανάπτυξη των γενικών ικανοτήτων των μαθητών καθώς και στην εφαρμογή ενεργητικών μεθόδων μάθησης (Ζωγόπουλος, 2001).

Διαμορφώνονται με αυτό τον τρόπο νέοι όροι στο «διδακτικό και παιδαγωγικό συμβόλαιο», μετατοπίζοντας το κέντρο βάρους της εκπαιδευτικής διαδικασίας στη βελτίωση των γνωστικών ικανοτήτων, των ατομικών προσόντων (αυτοπεποίθηση, κοινωνική επικοινωνία), καθώς και στην ανάπτυξη κινητικών δεξιοτήτων σε μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες (Ζωγόπουλος, 2001).

Επίσης παρέχεται στο μαθητή σύγχρονη επιστημονική γνώση και μεθοδολογία, με αναπροσαρμογή στις εξελίξεις. Οι νέες τεχνολογίες και μέσα έκφρασης βοηθούν το μαθητή να καλλιεργήσει τις αναπτυξιακές του ανάγκες (διανοητική, συναισθηματική, ψυχοκινητική, κοινωνική, ηθική). Τον βοηθούν επίσης να ανακαλύπτει, να δημιουργεί σχέδια δράσης, να αποτιμά τις πηγές γνώσεων, να λαμβάνει αποφάσεις, να εκφράζεται δημιουργικά (Ζωγόπουλος, 2001).

Παρατηρώντας μια ακόμη πλευρά της τεχνολογίας διαπιστώνεται η παροχή δυνατότητας συνεργασίας διδασκαλίας και εκμάθησης σε γεωγραφικά διασκορπισμένα σχολεία και ενίσχυση της εκπαίδευσης από απόσταση (Ζωγόπουλος, 2001).

Επιπλέον παρέχεται πλήθος πληροφοριών σε ελάχιστο χρονικό διάστημα, με δυνατότητα διασταύρωσής τους και επιτρεπτή τη συγκέντρωση και κοινοποίηση διάσπαρτων σκέψεων από όλο τον κόσμο (Ζωγόπουλος, 2001).

Γενικότερα ευνοείται η ανάπτυξη δημοκρατικών επιλογών υπό την έννοια ότι μπορούμε να επιλέξουμε το τι θα παρακολουθούμε. Σύμφωνα με τον Πάολο Κοέλο «οι νέες τεχνολογίες δεν είναι χώρος αλλά χρόνος. Οι άνθρωποι μπορούν να σκεφτούν, να μεταδώσουν αυτά που σκέφτονται, να επικοινωνήσουν με τον άλλον την ίδια στιγμή ή να αμφισβητήσουν την ιδέα του άλλου» (Ζωγόπουλος, 2001).

Υπό το πρίσμα αυτό, η εκπαιδευτική διαδικασία οφείλει να εξασφαλίσει εκείνα τα εφόδια τα οποία θα την καταστήσουν ικανή να αντεπεξέλθει στο νέο μαθησιακό περιβάλλον. Να σχηματίσουν τα χαρακτηριστικά του νέου, ηλεκτρονικά δικτυωμένου μαθησιακού περιβάλλοντος και τις νέες σχέσεις στις έννοιες πληροφόρηση – γνώση – μάθηση. (Ζωγόπουλος, 2001).

2.2 Μειονεκτήματα από τη χρήση των Νέων Τεχνολογιών και μέσωσ επικοινωνίας στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Στον αντίποδα του τεχνολογικού οπτιμισμού επιχειρήθηκε να εντοπιστούν ορισμένα προβλήματα και αρνητικές επιπτώσεις από την εισαγωγή των νέων τεχνολογιών και μέσωσ έκφρασης στην εκπαιδευτική διαδικασία. Η χρήση τους δεν αποτελεί πανάκεια για την εκπαιδευτική καινοτομία, αλλά θα ήταν άξιο λόγου αν δεν αναπαρήγαγε το υπάρχον εκπαιδευτικό σύστημα (Ζωγόπουλος, 2001).

Ως μαθησιακά εργαλεία απαιτούν γενική αποδοχή από τους φυσικούς φορείς της γνώσης (εκπαιδευτικούς), τους αποδέκτες αυτής (εκπαιδευόμενους), αλλά και από το σύνολο της εκπαιδευτικής κοινότητας. Θα πρέπει να αναπτυχθεί η κατάλληλη μεθοδολογία ένταξης στο σχολικό περιβάλλον, έτσι ώστε να εξασφαλιστεί η παραγωγή και μεταφορά της γνώσης. Απαιτείται επίσης διαμόρφωση κανόνων αισθητικής και ηθικών αξιών για την αποφυγή αλόγιστης χρήσης από τους ανήλικους μαθητές (Ζωγόπουλος, 2001).

Επειδή μέχρι σήμερα η διάχυση τους δεν είναι ομοιόμορφη σε κάθε σχολείο, ούτε καν στο ίδιο το σχολείο, κρίνεται απαραίτητη για την καθιέρωση τους διοικητική και τεχνική υποστήριξη, κεντρική και ενδοσχολική επιμόρφωση. Υφίσταται η ανάγκη παιδαγωγικού επανασχεδιασμού των βασιζόμενων στις νέες τεχνολογίες εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων και η κατάλληλη δημιουργία προδιαγραφών στο περιεχόμενο, στη μεθοδολογία και στις

τεχνικές. Θα πρέπει να υπάρξει επίσης ο κατάλληλος χρόνος για να αφομοιωθούν οι αλλαγές και να εμπλακούν όλες οι ενδιαφερόμενες κοινωνικές ομάδες στη νέα διαδικασία (Ζωγόπουλος, 2001).

Οι νέες τεχνολογίες και μέσα έκφρασης οφείλουν να τηρούν το «παιδαγωγικό συμβόλαιο» το οποίο εκφράζει τις αμοιβαίες προσδοκίες των συμβαλλομένων, κατοχυρώνει την παιδαγωγική και διδακτική προσέγγιση, καθορίζοντας επίσης τις πιθανές μεταβολές στο γνωστικό υπόβαθρο (Ζωγόπουλος, 2001).

Στο άλλο άκρο, αντιπαραβάλλεται το πρόβλημα απαξίωσης ενός μεγάλου ποσοστού της γνώσης σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα εξαιτίας των πρωτοφανών ρυθμών ανάπτυξης και εξέλιξης στους τομείς της πληροφορικής και των νέων τεχνολογιών (Ζωγόπουλος, 2001).

Η πληροφορία θα πρέπει να είναι αξιολογημένη, τεκμηριωμένη και αξιόπιστη, διότι μόνον έτσι θα αποτελεί δομικό στοιχείο σχεδιασμού των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων (Ζωγόπουλος, 2001).

Μείζον πρόβλημα αποτελεί η δυνατότητα ορθολογικής διαχείρισης, επεξεργασίας και αξιολόγησης της πληροφορίας. Η έγκυρη και αξιόπιστη πληροφορία οφείλει να έχει ορισμένα χαρακτηριστικά για να μην απαξιώνεται, να είναι επίκαιρη, ποιοτική και ευπροσάρμοστη (Ζωγόπουλος, 2001).

Επιπρόσθετη δυσκολία παρουσιάζεται από την ανάγκη ομογενοποίησης των νέων τεχνολογικών μέσων, εξαιτίας της ασυμβατότητας που πολλές φορές παρουσιάζουν, αφού τροχοπέδη της διαδικασίας είναι το ιδιαίτερα υψηλό κόστος ανανέωσης και λειτουργίας τους (Ζωγόπουλος, 2001).

Από κοινωνικής πλευράς, τίθεται το ζήτημα ότι οι νέες τεχνολογίες δημιουργούν συνθήκες απομόνωσης, εξάρτησης, παθητικότητας που οδηγούν σε έλλειψη καλλιέργειας των ανθρωπίνων αξιών. Τα νέα μέσα καθορίζουν νέα επικοινωνιακά ήθη και δημιουργούν ζητήματα κοινωνικής προσαρμογής. Αλλοιώνουν τον χαρακτήρα των ανθρωπίνων σχέσεων και αλλάζουν μαζί με τον τρόπο και το προϊόν της επικοινωνίας. Ο δέκτης των πληροφοριών μετατρέπεται τελικά σε άβουλο αποδέκτη και η ύπαρξη υπερβολής της πληροφόρησης δημιουργεί φαινόμενα ρευστότητας και απροσδιοριστίας (Ζωγόπουλος, 2001).

Άξιο αναφοράς είναι η τάση επιβολής πιστοποίησης των γνώσεων και των δεξιοτήτων στη χρήση των τεχνολογιών, γεγονός που φέρει αρνητικές συνέπειες σε όσους αδυνατούν να αποκτήσουν τέτοιου είδους πιστοποίηση (π.χ. λόγω ένδειας του ενδιαφερόμενου) (Ζωγόπουλος, 2001).

2.3 Εφαρμογές των Νέων Τεχνολογιών στην Εκπαιδευτική Διαδικασία

2.3.1 Εικονική Εκπαίδευση και Μάθηση

Παρότι η ανάπτυξη και εκμετάλλευση του δυναμικού της πληροφορικής σε εκπαιδευτικές χρήσεις, υπήρξε σημαντική μετά από το 1970, δεν υπήρξαν κρίσιμες αλλαγές του τρόπου και των διαδικασιών εκπαίδευσης και μάθησης. Τα τελευταία χρόνια ωστόσο, παρατηρείται μια ριζική μεταβολή με τις καινοτομίες που αφορούν στα πολυμέσα και το λογισμικό παραγωγής εκπαιδευτικών εφαρμογών (Ζωγόπουλος 2001).

Συγχρόνως, παρατηρείται μια σύγκλιση των τεχνολογιών διασύνδεσης, κινητού υπολογιστικού εξοπλισμού και πολυμέσων, η οποία παίρνει τη μορφή αλληλοδραστικών εφαρμογών και εκμεταλλεύεται τα χαρακτηριστικά του Διαδικτύου. Οι νέες αυτές τεχνολογίες οδηγούν στη δημιουργία νέων τύπων εκπαιδευτικού λογισμικού που στοχεύουν όχι μόνο στη βελτίωση της εκπαιδευτικής διαδικασίας, αλλά και στη δημιουργία ποιοτικών αλλαγών στη φύση των διαδικασιών μάθησης και εκπαίδευσης (Ζωγόπουλος 2001).

Εκτιμάται ότι οι τεχνολογίες της Κοινωνίας Πληροφοριών θα οδηγήσουν σε πλήρη μετασχηματισμό του μοντέλου μάθησης, στην «Εικονική Μάθηση», στην οποία αντί για κλασική ροή της πληροφορίας, θα υποστηρίζεται η αμφίδρομη, συνεργασιακή μάθηση. Η Εικονική Μάθηση ενσωματώνει τις έννοιες της εκπαίδευσης εξ αποστάσεως και τηλεεκπαίδευσης, ενώ συγχρόνως στοχεύει στην παροχή της απαραίτητης γνώσης όταν χρειάζεται (Ζωγόπουλος 2001).

Σύμφωνα με τον Ζωγόπουλο (2001) η εικονική μάθηση ως μοντέλο εκπαίδευσης έχει μια σειρά ισχυρών και αδύνατων σημείων. Τα ισχυρά της σημεία είναι ότι υποστηρίζει την ανεξάρτητη και «ενεργή» μάθηση, ενώ επιτρέπει στους μαθητές να υιοθετήσουν μια ερευνητική προσέγγιση καθώς συλλέγουν πληροφορίες. Παρέχεται δυνατότητα διεθνούς συνεργασίας και διατίθεται υλικό παγκόσμιας εκπαίδευσης εξασφαλίζοντας άμεση πρόσβαση. Επιπλέον επιτρέπει στους διδάσκοντες να παρακολουθούν την παραγωγικότητα της μάθησης και υποστηρίζει τη διαχείριση της εκπαίδευσης.

Αδύνατο σημείο της εικονικής μάθησης είναι πως αυξάνει τις κοινωνικοοικονομικές διαφορές μεταξύ των εχόντων και μη εχόντων πρόσβαση στην πληροφορία. Στην ίδια κατηγορία εντάσσεται ο χρόνος του διδάσκοντα που μετατρέπεται από χρόνος διδασκαλίας, σε χρόνο ανάπτυξης και συντήρησης του ηλεκτρονικού εκπαιδευτικού υλικού, αντιμετωπίζοντας ταυτόχρονα τα όποια τεχνολογικά προβλήματα (Ζωγόπουλος 2001).

Μια ακόμη δυνατότητα του Διαδικτύου είναι η εικονική πραγματικότητα, η οποία επεκτείνει τις δυνατότητες της διδασκαλίας με τη βοήθεια του Η\Υ. Η τεχνολογία και η μεθοδολογία που παρέχει η εικονική πραγματικότητα φαίνεται από τα χαρακτηριστικά της που τη διαφοροποιούν από τα συμβατικά υπολογιστικά συστήματα και την κάνουν ένα ισχυρό εργαλείο για τη μετάδοση της πληροφορίας (Ζωγόπουλος 2001).

Η προσφορά της εικονικής πραγματικότητας στην εκπαιδευτική διδασκαλία έγκειται στην εξερεύνηση υπαρκτών αντικειμένων και χώρων στους οποίους δεν υπάρχει προσπέλαση από τους μαθητές, όπως και στην αλληλεπίδραση με πραγματικούς ανθρώπους σε μακρινές φυσικές θέσεις ή σε φανταστικούς τόπους (Ζωγόπουλος 2001).

Βοηθά στη μελέτη πραγματικών αντικειμένων, αδύνατο να κατανοηθούν διαφορετικά εξαιτίας του μεγέθους της θέσης ή των ιδιοτήτων τους, όπως επίσης στη δημιουργία και το χειρισμό αφηρημένων αναπαραστάσεων (Ζωγόπουλος 2001).

Επιπλέον μπορεί να δημιουργεί περιβάλλοντα και αντικείμενα με διαφορετικές από τις γνωστές ιδιότητες, αλληλεπιδρώντας με εικονικά αντικείμενα (Ζωγόπουλος 2001).

2.3.2 Τηλε-εκπαίδευση

Η εκπαίδευση από απόσταση είναι μια μορφή εκπαίδευσης στην οποία δεν απαιτείται ο εκπαιδευτής και οι εκπαιδευόμενοι να βρίσκονται στον ίδιο τόπο. Ο εκπαιδευτής επικοινωνεί με τους εκπαιδευόμενους με κάποιο μέσο αμφίδρομης επικοινωνίας, σύγχρονης ή ασύγχρονης. Η εκπαίδευση αυτή ονομάζεται και τηλε-επιμόρφωση ή τηλε-εκπαίδευση. Υπάρχουν διάφορες μορφές εκπαίδευσης από απόσταση. Κάποιες μορφές κάνουν προσομοίωση της διδασκαλίας που γίνεται μέσα στην τάξη με πλήρη επικοινωνία καθηγητών και μαθητών σε πραγματικό χρόνο, ενώ άλλες μορφές υποστηρίζουν την ανεξάρτητη μάθηση που κατευθύνεται από τον εκπαιδευόμενο. Η μορφή ανεξάρτητης μάθησης με ασύγχρονη επικοινωνία εφαρμόζεται στα περισσότερα συστήματα εκπαίδευσης από απόσταση (Ζωγόπουλος 2001).

2.3.2.1 Γενικά Χαρακτηριστικά της τηλε-εκπαίδευσης

Στο δίκτυο υπολογιστών η επικοινωνία σε πραγματικό χρόνο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την δημιουργία «εικονικών» τάξεων που προσομοιώνουν την πραγματική διδασκαλία μέσα στην τάξη. Τα περιβάλλοντα επικοινωνίας του δικτύου υπολογιστών που

χρησιμοποιούνται για το σκοπό αυτό είναι η επικοινωνία με φωνή και εικόνα, με γραπτά κείμενα και με σχεδιαγράμματα (Ζωγόπουλος 2001).

Θα μπορούσαμε να ορίσουμε την εξ αποστάσεως εκπαίδευση ως εξής: «Εκπαίδευση εξ αποστάσεως ορίζεται η απόκτηση γνώσεων και ικανοτήτων με έμμεση πληροφόρηση και καθοδήγηση που περιλαμβάνει όλες τις τεχνολογίες και άλλες μορφές μάθησης από απόσταση» (U.S. Distance Learning Association, 1998).

Η εκπαίδευση από απόσταση απευθύνεται είτε σε ενήλικους είτε σε μαθητές σχολείων. Μπορεί να διαχωριστεί σε τρεις βασικές κατηγορίες. α) εκπαίδευση και διαρκής κατάρτιση εργαζομένων ενηλίκων, β) ανώτερη εκπαίδευση σε πανεπιστήμια και τεχνολογικά ιδρύματα, γ) κατώτερη και μέση εκπαίδευση σε μαθητές Δημοτικών σχολείων και Γυμνασίων, Λυκείων (Ζωγόπουλος 2001).

Τα τελευταία χρόνια γίνονται προσπάθειες σε κάθε χώρα ώστε τα σχολεία όλων των βαθμίδων εκπαίδευσης και τα πανεπιστήμια να συνδεθούν στο παγκόσμιο δίκτυο υπολογιστών. Έτσι η εκπαίδευση από απόσταση μέσω του Διαδικτύου μπορεί να είναι προσιτή σε μαθητές κάθε ηλικίας από όλο τον κόσμο. Οι εκπαιδευόμενοι από απόσταση δεν είναι σε θέση να παρακολουθούν κανονικά τις παραδόσεις μαθημάτων και ως εκ τούτου τους προσφέρεται αυτή τη δυνατότητα (Ζωγόπουλος 2001).

Όταν η εκπαίδευση απευθύνεται σε μαθητές σχολείων χρησιμοποιούνται μέθοδοι προσομοίωσης της πραγματικής διδασκαλίας. Οι μαθητές επικοινωνούν με άλλα σχολεία της περιοχής ή από όλο τον κόσμο και συμμετέχουν σε ομαδικές εργασίες. Τα σχολεία απομακρυσμένων περιοχών παρακολουθούν μαθήματα από εκπαιδευτικούς που βρίσκονται σε κεντρικές πόλεις και δεν μπορούν να επισκεφθούν αυτές τις περιοχές (Ζωγόπουλος 2001).

2.3.3 Εκπαίδευση Μέσω του Παγκόσμιου Ιστού (WWW)

Ο Παγκόσμιος ιστός (World Wide Web ή WWW) με κατάλληλα προγράμματα λογισμικού μπορεί να επιτρέψει την σύγχρονη επικοινωνία με γραπτά κείμενα. Η πιο εντυπωσιακή μορφή επικοινωνίας γίνεται με προγράμματα που δημιουργούν «εικονικές» τάξεις στον Παγκόσμιο Ιστό όπου οι μαθητές και οι καθηγητές επικοινωνούν σε πραγματικό χρόνο με φωνή και εικόνα (Ζωγόπουλος 2001).

Στον Παγκόσμιο Ιστό ανακοινώνονται πληροφορίες για προγράμματα μαθημάτων, δημοσιεύονται σημειώσεις μαθημάτων και παρουσιάσεις εργασιών, αλλά μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ως μέσο για ολοκληρωμένη εκπαίδευση εξ αποστάσεως. Αν συγκρίνουμε

τον Παγκόσμιο Ιστό με άλλα μέσα επικοινωνίας, βλέπουμε ότι υπερέχει γιατί τα εκπαιδευτικά κέντρα μπορούν να δημιουργούν πηγές πληροφοριών και να παραδίδουν μαθήματα σε όλο τον κόσμο. Το κόστος εκτύπωσης και αποστολής εντύπων μέσω ταχυδρομείου εξουδετερώνεται, ενώ οι δημοσιευμένες πληροφορίες μπορούν να διορθωθούν και να συμπληρωθούν στον κεντρικό υπολογιστή του δικτύου και όλοι οι χρήστες να δουν τις αλλαγές. Οι αλληλεπιδραστικές επικοινωνίες γίνονται με αποστολή κειμένων, εικόνων, ταινιών μικρού μήκους, γραφικών και ήχου από τον καθηγητή στον μαθητή, από τον μαθητή στον καθηγητή και από τον μαθητή σε άλλους μαθητές. Οι μαθητές επικοινωνούν με το δάσκαλο πιο εύκολα και αναπτύσσονται νέες μορφές συνεργασίας μεταξύ τους και μπορούν να συμμετέχουν σε εργασίες που γίνονται από ομάδες (Ζωγόπουλος 2001).

Γενικότερα στον Παγκόσμιο Ιστό (WWW) μπορούν να σχεδιαστούν με διάφορα εργαλεία προγραμματισμού, Ιστοσελίδες με πολλές δυνατότητες. Κάθε σχολείο μπορεί να δημιουργήσει τις δικές του Ιστοσελίδες και να παρέχει με αυτές εκπαίδευση από απόσταση με μορφή κειμένου (Ζωγόπουλος 2001).

Τα πλεονεκτήματα του Διαδικτύου είναι ότι δεν απαιτείται η μετάβαση στο χώρο της εκπαίδευσης, όλη η καθοδήγηση και η διδασκαλία γίνεται μέσω του Παγκόσμιου Ιστού. Οποιοδήποτε χρόνο και οποιαδήποτε στιγμή, συμμετέχοντες εισέρχονται στην «εικονική τάξη», για να λάβουν καθοδήγηση και να συμπληρώσουν τις εργασίες τους (Ζωγόπουλος 2001).

Οι επιδράσεις των νέων μέσων έκφρασης και των υπολογιστών στο ψυχολογικό κλίμα της τάξης, όπως αυτές έχουν προσδιοριστεί από ερευνητικές διαδικασίες, είναι ιδιαίτερα σημαντικές και καθοριστικές για το μαθητή (Ζωγόπουλος 2001).

Ο όρος «ψυχολογικό κλίμα της τάξης» αναφέρεται στον τρόπο με τον οποίο οι μαθητές ως άτομα και υποομάδες, βιώνουν ψυχολογικά υποκειμενικά τις σχέσεις του με τον εκπαιδευτικό, με τους συμμαθητές τους καθώς και με το διδακτικό αντικείμενο (Ζωγόπουλος 2001).

Το ψυχολογικό κλίμα όπως το βιώνει ο μαθητής έχει από τη φύση του μια κοινωνιολογική διάσταση καθώς συγκαταλέγεται μεταξύ των βασικών παραγόντων που επηρεάζουν τόσο τη μάθηση όσο και τη συμπεριφορά (Ζωγόπουλος 2001).

Ο μαθητής αποκτά μεγαλύτερο ενδιαφέρον για τη διδασκαλία ενός γνωστικού αντικείμενου και είναι σε θέση να συμμετέχει στις απαιτούμενες διαδικασίες, κυρίως λόγω της ευχάριστης διάστασης των μέσων παρουσίασης (Ζωγόπουλος 2001).

Βελτιώνεται η απόδοση του και ενισχύεται η εμπιστοσύνη στον εαυτό του καθώς μέσω των νέων τεχνολογικών δυνατοτήτων ωθείται σε μια δημιουργική κατεύθυνση που προσδίδει αισθήματα ικανοποίησης, αυτοπεποίθησης και ολοκλήρωσης (Ζωγόπουλος 2001).

Παράλληλα έχει την αναγνώριση και την αναμενόμενη υποστήριξη από τον εκπαιδευτικό ο οποίος έχει την εποπτεία και την ευθύνη για την κατάλληλη διαμόρφωση και στελέχωση των ομάδων (Ζωγόπουλος 2001).

2.4 Ψηφιακός αναλφαβητισμός

Ψηφιακός αναλφαβητισμός είναι η αδυναμία ενός ανθρώπου ή μιας κοινωνικής ομάδας να χρησιμοποιήσει τον Η/Υ, να επικοινωνήσει μέσω διαδικτύου αλλά και να αξιοποιήσει τον τεράστιο όγκο πληροφοριών που προσφέρει η ψηφιακή τεχνολογία (Γιάννου 2011).

Σήμερα, περισσότερο από οποιαδήποτε άλλη περίοδο στην ανθρώπινη ιστορία, ισχύει ότι «γνώση σημαίνει δύναμη». Δύναμη οικονομική, πολιτική, αλλά και ισχύς γεωπολιτική (Γιανναράκης 2010).

Ήδη σύμφωνα με τα επίσημα στοιχεία, περίπου το μισό της αύξησης της παραγωγικότητας στην Ευρωπαϊκή Ένωση την τελευταία πενταετία, οφείλεται στη χρήση των τεχνολογιών της πληροφορικής και των επικοινωνιών. Αντιστοίχως στην Κίνα η αναπτυξιακή έκρηξη της τελευταίας εικοσαετίας, δεν οφείλεται μόνο στο χαμηλό κόστος της εργασίας αλλά και στην ικανότητα της κινεζικής κοινωνίας να αφομοιώνει τα νέα δεδομένα της γνώσης και να τα ενσωματώνει στην παραγωγή (Γιανναράκης 2010).

Ωστόσο, στην Ελλάδα η πραγματικότητα είναι απογοητευτική όπως δείχνουν οι τελευταίες έρευνες, καθώς η πλειονότητα του πληθυσμού δεν έχει τον στοιχειώδη «αλφαβητισμό» για να καταλάβει και να χρησιμοποιήσει τα σύγχρονα τεχνολογικά εργαλεία του γραπτού λόγου. Στην Ελλάδα του 2009 τα 2\3 του πληθυσμού, συνεχίζουν να θεωρούνται «ψηφιακά αναλφάβητοι», ποσοστό σχεδόν διπλάσιο από τον μέσον όρο της Ευρώπης (Γιανναράκης 2010).

2.5 Συμπεράσματα

Επειδή το μέλλον ορίζεται από το παρόν και το παρόν είναι το αποτέλεσμα του παρελθόντος, η αυτογνωσία του παρόντος μας οδηγεί στη γνώση του μέλλοντος. Η τεχνολογία, από μόνη της δεν είναι ούτε καλή και κακή. Η χρήση, η μέθοδος και η πρόθεση είναι οι βασικοί παράγοντες που χαρακτηρίζουν μια πράξη, ένα φαινόμενο ή γεγονός και

ανάλογα το μετατρέπουν σε χρήσιμο εργαλείο, σε εμπόδιο ή σε κίνδυνο. Υπό αυτό το πλαίσιο, οι νέες τεχνολογίες αποτελούν ένα φαινόμενο που μόνον ο κατάλληλος κοινωνικός σχεδιασμός και έλεγχος θα διασφαλίσει την ορθή ανάπτυξη και λειτουργία τους, καθώς και την ύπαρξή τους στο μέλλον ως ένα εργαλείο ανάπτυξης και κοινωνικής προόδου. Έτσι, αν υπάρχουν οι κατάλληλες προϋποθέσεις, είναι εφικτό να υπάρχει ισόρροπη ανάπτυξη και εξέλιξη τεχνολογίας και πολιτισμού (Πόσμαν 1997).

Οι νέες αυτές τεχνολογικές εξελίξεις θα μεταβάλλουν τη μορφή του σημερινού κόσμου. Το σύγχρονο σχολείο οφείλει να παρακολουθεί την εξέλιξη των παραγωγικών δυνάμεων, αλλά και την ανάπτυξη των ηθικών δυνάμεων του πολιτισμού.

Για να επιτευχθούν αυτές οι αλλαγές μέσω της τεχνολογίας, απαιτείται μακρόπνοος και καινοτόμος σχεδιασμός, ορθολογική διαχείριση και ομαλή ένταξη τους στην εκπαίδευση, όπως επίσης συμμετοχή όλων των φορέων.

Κεφάλαιο 3^ο

Οι Νέες Τεχνολογίες ως Μέσο Ψυχαγωγίας. Επιδράσεις στον Ελεύθερο Χρόνο των Παιδιών.

3.1 Ιστορική Αναφορά

Η σημασία του ελεύθερου χρόνου είχε εκτιμηθεί ήδη από την αρχαία Ελλάδα, καθώς ο Αριστοτέλης πίστευε ότι ο ελεύθερος χρόνος δεν είναι το τέλος της δουλειάς, αλλά πως η δουλειά αποτελεί το τέλος του ελεύθερου χρόνου, ακριβώς επειδή σύμφωνα με αυτόν η ευτυχία του ανθρώπου βρίσκεται στην ιδιοποίηση του χρόνου του (Γιωτάκου).

Οι κοινωνιολογικές θεωρίες του ελεύθερου χρόνου δεν στοιχειοθετούν μια ενιαία κοινωνιολογική προσέγγιση. Στους νεότερους χρόνους, ο Thomas More το 1515 στην «Ουτοπία» του, φαντάζεται βωρη εργασία και το διαθέσιμο χρόνο να αφιερώνεται στην αύξηση των γνώσεων, γεγονός που θα επιτρέπει στον άνθρωπο καλύτερη συμμετοχή στην ιδανική πολιτεία (Γιωτάκου).

Στην «Πόλη του Ήλιου» του Καμπανέλα, η εργάσιμη μέρα έχει μειωθεί στις τέσσερις ώρες και ο καθένας αξιοποιεί το χρόνο του σύμφωνα με τις ιδιαίτερες κλίσεις και ανάγκες του. Ο Owen θεωρούσε τη δημιουργία, την πνευματική ενασχόληση, στοιχεία αυτογνωσίας του ανθρώπου και πρότεινε τη μερική απασχόληση σαν λύση για την εξοικονόμηση περισσότερου ελεύθερου χρόνου (Γιωτάκου).

Μέχρι τη δεκαετία του 1950 ο ελεύθερος χρόνος, τοποθετείται στη σκιά της κοινωνιολογίας της εργασίας, ενώ από το έτος 1960 γίνεται ένα σχετικά αυτόνομο κοινωνικό φαινόμενο, με δική του λειτουργικότητα και δυναμική. Από το 1980, οι κοινωνιολόγοι τον ανεξαρτητοποιούν ως αυτόνομο κοινωνικό χρόνο, όπου η διαφορά ανάμεσα στην εργασία και τη διασκέδαση είναι ποσοτική (ο χρόνος που αφιερώνει ο άνθρωπος στην εργασία και στη διασκέδαση) και ποιοτική (ο τρόπος και οι δραστηριότητες με τις οποίες επιλέγει ο άνθρωπος να καλύψει αυτό τον χρόνο, εννοώντας είτε την ώρα της εργασίας είτε της διασκέδασης) (Γιωτάκου).

Ο ελεύθερος χρόνος ως προϊόν του πολιτισμού που γεννιέται με τη βιομηχανική επανάσταση, αποτελεί μια μοντέρνα «εφεύρεση» και κατάκτηση. Από τον περασμένο αιώνα, όταν η εργατική τάξη απέκτησε ταξική συνείδηση και άρχισε να διεκδικεί δικαιώματα, ταυτόχρονα απαίτησε την μείωση του εργάσιμου χρόνου, θεσμοθέτηση του δωρου και δικαίωμα στον ελεύθερο χρόνο (Γιωτάκου).

Στην έναρξη του 21^{ου} αιώνα η αναζήτηση του αποτελεί χαρακτηριστικό της σύγχρονης κοινωνίας. Η ελευθερία στο χρόνο αφορά ουσιαστικά στην έννοια της ελευθερίας της σκέψης. Το αίτημα δηλαδή για τον ελεύθερο χρόνο είναι να αποκαταστήσουμε την αξία χρήσης του, να τον απελευθερώσουμε από τον χαρακτηρισμό του ως «κενή διάσταση» (δηλαδή ως χρόνος που καταναλώνεται άσκοπα από τον άνθρωπο και δεν συμβάλει στην εξέλιξη του χαρακτήρα του), προκειμένου να τον γεμίσουμε με την ατομική μας ελευθερία (Γιωτάκου).

3.2 Ανάλυση Βασικών Όρων

3.2.1 Τεχνολογία

Ο όρος «τεχνολογία» αναφέρεται στο αποτέλεσμα της εφαρμογής της (θεωρητικής) επιστημονικής γνώσης με στόχο την δημιουργία ενός αντικειμένου με πρακτικό όφελος και άλλοτε, στην μεθοδολογία που χαρακτηρίζει μια τέτοια διαδικασία. Τα τελευταία χρόνια υπάρχει τάση η έννοια να αναφέρεται μόνο στην υψηλή τεχνολογία ή/και στην τεχνολογία υπολογιστών αν και κατά βάση δεν περιορίζεται μόνο σε αυτούς τους τομείς (Τεχνολογία, el.wikipedia.org).

3.2.2 Ελεύθερος Χρόνος

Χαρακτηρίζεται το μέρος εκείνο που απομένει από το χρόνο του ατόμου, όταν έχει αντιμετωπίσει όλες τις άλλες απαιτήσεις για την ικανοποίηση των βασικών αναγκών όπως είναι η εργασία, ο ύπνος οι κοινωνικές απασχολήσεις και υποχρεώσεις (Νικολαΐδου).

Με αυτή την έννοια ο ελεύθερος χρόνος αποτελεί το αντίθετο της εργασίας και εκδηλώνεται σε τέσσερις μορφές, τον ημερήσιο, του Σαββατοκύριακου, των διακοπών και της συνταξιοδότησης ή της έλλειψης εργασίας στην περίπτωση της ανεργίας. Η σχέση της εργασίας με τον ελεύθερο χρόνο είναι αυτή της αλληλεπίδρασης και μάλλον ο δεύτερος ακολουθεί την πρώτη (Σχόλη, Ελεύθερος Χρόνος, Παιχνίδι, Ψυχαγωγία, Αθλητισμός, Φυσική Δραστηριότητα. Ορισμοί και σχετικές θεωρίες).

3.2.3 Ψυχαγωγία (ψυχή + άγω)

Συνώνυμα της ψυχαγωγίας είναι η αναψυχή και η ανάπλαση. Αρκετές θεωρίες βλέπουν την ψυχαγωγία ως ταυτόσημη με το παιχνίδι και άλλες όχι, οι περισσότεροι όμως θεωρούν το παιχνίδι ως μια παιδική δραστηριότητα, ενώ την ψυχαγωγία ως δραστηριότητα για ενήλικες.

Για την περίπτωση μας όμως ο ορισμός του Hutchinson φαίνεται να είναι χρησιμότερος (μεταφρασμένο): «Ψυχαγωγία είναι μια χρήσιμη, κοινωνικά αποδεκτή δραστηριότητα του ελεύθερου χρόνου που εξασφαλίζει άμεση εσωτερική ικανοποίηση στο άτομο το οποίο εθελοντικά συμμετέχει στη δραστηριότητα» (Σχόλη, Ελεύθερος Χρόνος, Παιχνίδι, Ψυχαγωγία, Αθλητισμός, Φυσική Δραστηριότητα. Ορισμοί και σχετικές θεωρίες).

3.2.4 Παιχνίδι

Το παιχνίδι είναι σημαντική δραστηριότητα στη ζωή των ανθρώπων και ιδιαίτερα στα παιδιά, αλλά όχι πλήρως κατανοητή. Υπάρχουν διάφορες θεωρίες - προσπάθειες εξήγησης για την ύπαρξη του παιχνιδιού. Θα τις χωρίσουμε σε τρεις ευρύτερες κατηγορίες: κλασσικές θεωρίες, νεώτερες θεωρίες και μοντέρνες θεωρίες.

Από τις κλασσικές θεωρίες γνωστότερες είναι αυτές των Schiller & Spencer που θεωρούν ότι με το παιχνίδι βρίσκει διέξοδο η υπερχειλίζουσα ενέργεια των παιδιών και η θεωρία του Gross που συνηγορεί στην άποψη ότι το παιχνίδι προετοιμάζει το παιδί για τη ζωή. Από τις νεώτερες θεωρίες ξεχωρίζουν οι ψυχοαναλυτικές προσεγγίσεις που στηρίζονται στη θεωρία του Freud ότι αρκετά παιχνίδια δημιουργούνται αυθόρμητα πηγάζοντας από τη διασκέδαση και τη χαρά (Σχόλη, Ελεύθερος Χρόνος, Παιχνίδι, Ψυχαγωγία, Αθλητισμός, Φυσική Δραστηριότητα. Ορισμοί και σχετικές θεωρίες).

Στις σύγχρονες θεωρίες συγκαταλέγεται αυτή του Michael Ellis ο οποίος αντλεί και συνδυάζει στοιχεία από τρεις διαφορετικές προσεγγίσεις: α) Το παιχνίδι ως μέσο για διέγερση, β) Το παιχνίδι ως μάθηση και γ) Το παιχνίδι ως μέσο για ανάπτυξη. (Σχόλη, Ελεύθερος Χρόνος, Παιχνίδι, Ψυχαγωγία, Αθλητισμός, Φυσική Δραστηριότητα. Ορισμοί και σχετικές θεωρίες).

3.3 Ανάλυση του Ελεύθερου Χρόνου

Σύμφωνα με την Κολιάτου, μέσα στον ελάχιστο ελεύθερο χρόνο που έχουν στη διάθεση τους οι άνθρωποι, πρέπει να εισχωρήσουν όλα όσα είναι ζωτικής ανάγκης για το νέο: η ανεμελιά, το παιχνίδι, η ξεκούραση, η παρέα, η ψυχαγωγία, η περισυλλογή και η ονειροπόληση. Τα ασφυκτικά χρονικά όρια δεν αφήνουν περιθώρια για πολλές επιλογές. Για αυτό και καθένας διαθέτει τον ελεύθερο χρόνο του ανάλογα με την ιδιοσυγκρασία του, με τις συνήθειες και τα ενδιαφέροντα του, ανάλογα με τις δυνατότητες που του παρέχει το περιβάλλον του και την ευχέρεια που έχει να αξιοποιεί αυτές τις δυνατότητες.

Παρά το γεγονός ότι όλοι οι νέοι δε διαθέτουν με τον ίδιο τρόπο τον ελεύθερο χρόνο τους, μπορούμε να παρατηρήσουμε ορισμένες κοινές συνήθειες και κοινούς τρόπους ψυχαγωγίας κατά τη διάρκεια του ελεύθερου χρόνου τους. Οι νέοι διασκεδάζουν με έντονο και θορυβώδη τρόπο σε νυχτερινά μαγαζιά, διοργανώνουν πάρτι με φίλους, αθλούνται, συμμετέχουν σε συλλόγους αθλητικούς ή πολιτιστικούς, παίζουν διάφορα παιχνίδια (κατά προτίμηση ηλεκτρονικά), βλέπουν τηλεόραση, βλέπουν ταινίες, ακούνε μουσική, διαβάζουν βιβλία και περιοδικά, βγαίνουν με τους φίλους τους, πηγαίνουν στον κινηματογράφο και μερικοί ασχολούνται με διάφορες μορφές έκφρασης, όπως για παράδειγμα είναι η ποίηση και η ζωγραφική και οι κατασκευές, η μαστορική και οι επισκευές (Κολιάτου).

3.3.1 Κατηγορίες

Ο Γ. Κρασανάκης (1984), αναφέρει τρεις κατηγορίες του ελεύθερου χρόνου, ανάλογα με το πότε αυτός εμφανίζεται. Οι κατηγορίες αυτές περιλαμβάνουν: τον ημερήσιο χρόνο που υπολείπεται μετά την εργασία και τις υποχρεώσεις κάθε ημέρας, το χρόνο του Σαββατοκύριακου ο οποίος ενδέχεται να διατεθεί για ανάπαυση, διασκέδαση και μόρφωση και το χρόνο των διακοπών που αποτελεί την καλύτερη περίοδο για ανάπαυση και μορφωτικές δραστηριότητες, καθώς σε αυτό το διάστημα το άτομο παύει να ασχολείται με τις εργασιακές του υποχρεώσεις. «Είναι ο άριστος χρόνος της πολιτιστικής αυτομορφώσεως».

«Στις τρεις αυτές μορφές ελεύθερου χρόνου, ο καθηγητής J. Dumazedier προσθέτει και μια τέταρτη. Είναι ο χρόνος μετά τη συνταξιοδότηση, όπου στους περισσότερους λαούς είναι γύρω στα 60 έως 65 χρόνια. Ο χρόνος αυτός περιλαμβάνει δυναμικές μορφωτικές δραστηριότητες (πνευματικές, κοινωνικές, καλλιτεχνικές κ.λ.π)» (Κρασανάκης, 1984:35).

3.3.2 Είδη Δραστηριοτήτων

Οι Ελίας και Ντάνινγκ (1998), αναφέρουν τις ενέργειες στις οποίες προβαίνουν οι άνθρωποι καθημερινά και οι οποίες είναι απαραίτητες για τη διατήρηση της λειτουργικότητας τους. Χωρίζονται σε τρεις κατηγορίες, με βάση τις ανάγκες που αυτές καλύπτουν:

- Η εκπλήρωση των βιολογικών αναγκών και της φροντίδας του σώματος, δηλαδή η σίτιση, η πόση, η ανάπαυση, ο ύπνος, η άσκηση, το πλύσιμο κ.τ.λ.
- Ενδιάμεσες δραστηριότητες οι οποίες προσφέρουν στην αυτοανάπτυξη και αυτοπραγμάτωση του ατόμου, όπως η εργασία, ο δογματισμός, τα χόμπι, κ.α.

- Δραστηριότητες εξ ολοκλήρου ή μερικώς κοινωνικού χαρακτήρα, όπως επίσημες τελετές, συναθροίσεις, μιμητικές δραστηριότητες και παιχνίδια (ως συμμετέχοντες ή θεατές).

3.3.3 Μορφές Δραστηριοτήτων

Σε μια διαφορετική προσέγγιση από θεωρητική και μεθοδολογική σκοπιά, ο Dumazedier διακρίνει τρεις μορφές δραστηριοτήτων του ελεύθερου χρόνου: τις θρησκευτικές, τις πολιτικές και τις δραστηριότητες που κύριο στόχο έχουν την ατομική ή τη συλλογική έκφραση του υποκειμένου.

Λαμβάνοντας ως παράγοντα το εισόδημα των ατόμων και τους κρατικούς προϋπολογισμούς, μπορούμε να κάνουμε διαχωρισμό των δραστηριοτήτων με βάση: τις οικονομικές ανάγκες κάθε ατόμου, τις κοινωνικές υποχρεώσεις, τις οικογενειακές υποχρεώσεις και τις ψυχαγωγικές και πολιτισμικές δραστηριότητες που προσφέρονται (Κρασανάκης, 1984).

3.4 Παράγοντες που Επηρεάζουν τις Ψυχαγωγικές Επιλογές του Ατόμου

- Η πνευματική καλλιέργεια και η γενικότερη παιδεία που έχει λάβει, καθώς και η ψυχοσύνθεση του ατόμου.
- Οι ιδιαίτερες ικανότητες, οι κλίσεις, τα ταλέντα και τα ενδιαφέροντα του.
- Ο ελεύθερος χρόνος που διαθέτει σε συνδυασμό με το επάγγελμα που ασκεί.
- Οι ευκαιρίες που παρέχει το ευρύτερο πολιτιστικό περιβάλλον.
- Η οικονομική του δυνατότητα.
- Τα ΜΜΕ και τα πρότυπα που αυτά προβάλλουν.
- Το υλιστικό πνεύμα της εποχής.
- Η ηλικία, διότι κάθε ηλικία έχει το δικό της τρόπο ψυχαγωγίας και διαφορετικές προτιμήσεις.

(Κολιάτου).

3.5 Οι Νέες Τεχνολογίες που Επιδρούν στην Ψυχαγωγία

Τα παιδιά και οι έφηβοι στον ελεύθερο χρόνο τους έχουν εκτεταμένη πρόσβαση στις νέες τεχνολογικές δημιουργίες, τα μέσα μαζικής ενημέρωσης και τα μέσα μαζικής επικοινωνίας. Κοινωνικοποιούνται μέσα σε ένα κόσμο ο οποίος χαρακτηρίζεται από ένα ευρύ φάσμα

τεχνολογιών, το οποίο εκτείνεται από τα «παλιά» Μέσα (γραφή, βιβλίο, τηλεόραση) στα «νέα» (ηλεκτρονικά παιχνίδια, Η/Υ, Διαδίκτυο) (Βρύζας & Τσιτουρίδου, 2002).

Τα «νέα» Μέσα αποτελούν πλέον μέρος του καθημερινού περιβάλλοντος ολοένα και περισσότερων παιδιών και εφήβων. Η τηλεόραση διατηρεί ακόμα την κυρίαρχη θέση της, ωστόσο παρατηρείται η τάση τα παιδιά να αφιερώνουν περισσότερο χρόνο στον Η/Υ και στα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Τείνουν να καταναλώνουν περισσότερο χρόνο στις ηλεκτρονικές συσκευές παρά σε οποιαδήποτε άλλη δραστηριότητα (Βρύζας & Τσιτουρίδου, 2002).

Στη συνέχεια παρατίθενται αναλυτικότερα κάποια από τα πιο διαδεδομένα και χρηστικότερα μέσα επικοινωνίας και ψυχαγωγίας που επιλέγουν οι νέοι για να καταναλώσουν τον ελεύθερο χρόνο τους.

Τηλέφωνο: Το τηλέφωνο είναι μία συσκευή συνδιάλεξης η οποία μεταφέρει τον ήχο μέσω ηλεκτρικών σημάτων. Οι νέοι σήμερα χρησιμοποιούν το τηλέφωνο και ειδικότερα την κινητή τηλεφωνία προκειμένου να επικοινωνήσουν μεταξύ τους είτε συνομιλώντας είτε ανταλλάσσοντας μηνύματα (Τηλέφωνο, el.wikipedia.org).

Τηλεόραση: Η τηλεόραση είναι ένα σύστημα τηλεπικοινωνίας που χρησιμεύει στη μετάδοση και λήψη κινούμενων εικόνων και ήχου εξ αποστάσεως. Αποτελεί το κυριότερο και δημοφιλέστερο Μέσο Μαζικής Επικοινωνίας και η χρήση της είναι ιδιαίτερα διαδεδομένη σε όλο τον κόσμο (Τηλεόραση, el.wikipedia.org).

Οι Βρύζας & Τσιτουρίδου (2002), διαπιστώνουν πως η τηλεόραση είναι μια «μόνιμη επιλογή» για τα παιδιά. Είναι το πιο σημαντικό μέσο ψυχαγωγίας, διότι πρακτικά κάθε παιδί έχει πρόσβαση σε αυτήν, ώστε να την χρησιμοποιήσει, σχεδόν καθημερινά. Η εικόνα, ο ήχος και η δράση προσελκύουν και εντυπωσιάζουν τα παιδιά με αποτέλεσμα αυτά να συμμετέχουν ψυχικά στα δρώμενα. Ακόμη έχει την ικανότητα να διαμορφώνει την ανθρώπινη συμπεριφορά, να μεταφέρει γνώσεις και εμπειρίες ωφέλιμες ή βλαπτικές, δηλαδή λειτουργεί ως μηχανισμός κοινωνικοποίησης και μετάδοσης αξιών και πληροφοριών.

Επιπλέον η τηλεοπτική οθόνη λειτουργεί σαν ένας ισχυρός πόλος έλξης για τα παιδιά, προσφέροντας γνώσεις και πρότυπα που αφομοιώνονται από κάθε παιδί ανάλογα με τη προσωπικότητα του και το κοινωνικό-πολιτιστικό περιβάλλον όπου ανήκει. Η δύναμη της τηλεόρασης είναι τόσο μεγάλη και σημαντική που πολύ συχνά χρησιμοποιείται από τους γονείς ως μέσο διαπαιδαγώγησης δηλαδή σαν τιμωρία, απειλή και υπόσχεση (Βρύζας & Τσιτουρίδου, 2002).

(Παραδείγματος χάριν: Η μητέρα επιθυμεί να τελειώσει εγκαίρως το παιδί της το διάβασμα για την επόμενη μέρα στο σχολείο, όμως εκείνο θέλει να παίζει και όχι να διεκπεραιώσει τις υποχρεώσεις του. Τότε η μητέρα χρησιμοποιεί την τηλεόραση ως μέθοδο πειθούς και τιμωρίας: « – Αν δεν τελειώσεις τα μαθήματα σου μέχρι το απόγευμα, δεν θα σου επιτρέψω να παρακολουθήσεις το αγαπημένο σου τηλεοπτικό πρόγραμμα σήμερα »).

Ραδιόφωνο: Το ραδιόφωνο είναι μια συσκευή που λειτουργεί ως «ραδιοδέκτης – μετατροπέας» όπου λαμβάνοντας τα ραδιοφωνικά κύματα τα μετατρέπει σε ηλεκτρικό ρεύμα και στην συνέχεια σε ήχο. Τα είδη που υπάρχουν μέχρι σήμερα είναι τα εξής: α) το αναλογικό ή συμβατικό, β) το ψηφιακό, γ) το δορυφορικό, και δ) το Διαδικτυακό ραδιόφωνο (Ραδιόφωνο, el.wikipedia.org).

Ωστόσο δεν παρουσιάζεται ως κυρίαρχο μέσο, αφού πλέον με την εξέλιξη της τεχνολογίας έχουν αναδειχτεί αρκετά νέα μέσα επικοινωνίας και πληροφόρησης. Το ραδιόφωνο μειονεκτεί έναντι του Τύπου, του υπολογιστή και της τηλεόρασης, γιατί δεν έχει ούτε φωτογραφία, ούτε εικόνα. Η έλλειψη όμως αυτή αναπληρώνεται από τη φαντασία του ακροατή, που δίνει δική της όψη στα γεγονότα (Γιωτάκου).

Το ραδιόφωνο βέβαια, παραμένει σημαντικός φορέας τόσο πληροφοριών όσο και μουσικής / ακροαστικής διασκέδασης και αποτελεί τη μόνη εναλλακτική λύση για τους ανθρώπους που θέλουν να ενημερώνονται ή να διασκεδάζουν, κάνοντας παράλληλα και κάποια άλλη εργασία, όπως, π.χ. να οδηγούν, να διαβάζουν ή να γράφουν (Ραδιόφωνο, el.wikipedia.org).

Ηλεκτρονικός υπολογιστής (H\Y) \ Διαδίκτυο: Το Διαδίκτυο, γνωστό συνήθως και με την αγγλική άκλιτη ονομασία Internet, είναι ένα μέσο μαζικής επικοινωνίας.

Λειτουργεί με ένα επικοινωνιακό δίκτυο ηλεκτρονικών υπολογιστών, που επιτρέπει την ανταλλαγή δεδομένων μεταξύ οποιουδήποτε διασυνδεδεμένου υπολογιστή. Στην πιο εξειδικευμένη και περισσότερο χρησιμοποιούμενη μορφή του, με τον όρο «Διαδίκτυο» περιγράφεται το παγκόσμιο πλέγμα διασυνδεδεμένων υπολογιστών και των υπηρεσιών και πληροφοριών που παρέχει στους χρήστες του (Διαδίκτυο, el.wikipedia.org).

Στο Διαδίκτυο υπάρχει η δυνατότητα για πολλές και διαφορετικές μορφές επικοινωνίας (ολοκληρωμένου λόγου και διαλόγου, αποστολή μηνυμάτων, εικόνων - βίντεο κ.λ.π, πραγματοποίησης συναλλαγών κ.ά.). Μέσω του διαδικτύου πραγματοποιείται πιο ευχάριστα η πρόσβαση στη γνώση καθώς συνδυάζεται η εικόνα με τον ήχο και την κίνηση.

Χρησιμοποιείται από ένα μεγάλο μέρος των ανθρώπων σήμερα και απευθύνεται σε ένα εξίσου μεγάλο μέρος (Γιωτάκου).

Το Διαδίκτυο, σε συνδυασμό με την ολοένα αναπτυσσόμενη ψηφιακή τεχνολογία, έχει δημιουργήσει μία τεράστια αγορά γνώσεων/πληροφοριών. Παραδοσιακές μορφές τέχνης (όπως για παράδειγμα ο κινηματογράφος) μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας παίρνουν την ίδια μορφή (αρχείων δεδομένων) με αντικείμενα που εκ πρώτης όψεως είναι εντελώς διαφορετικά (όπως η ιατρική επιστήμη). Παρατηρείται λοιπόν μία συγκέντρωση γνώσης, απόψεων και πολιτισμικών αξιών που σχετίζεται άμεσα μαζί του, όπου κάθε χρήστης έχει την δυνατότητα να μοιραστεί πληροφορίες με άλλους χρήστες γενόμενος και ο ίδιος δημιουργός και παροχέας των πληροφοριών αυτών (Διαδίκτυο, el.wikipedia.org).

Τα αγόρια έχουν περισσότερο θετικές στάσεις από τα κορίτσια απέναντι στον Η/Υ, ενώ τα κορίτσια περισσότερο από τα αγόρια απέναντι στο βιβλίο και στη γραφή. Και αυτό ίσως γιατί ο κόσμος των Η/Υ είναι περισσότερο προσανατολισμένος προς τα αγόρια (Βρύζας & Τσιτουρίδου, 2002).

Σύμφωνα με τον Roe (2000) οι προτιμήσεις των παιδιών και των εφήβων διαφοροποιούνται ανάλογα με την ηλικία. Εξάλλου η φύση και η σημασία της χρήσης των Μέσων αλλάζουν γρήγορα καθώς τα παιδιά περνούν από διαφορετικά στάδια ανάπτυξης (Βρύζας & Τσιτουρίδου, 2002).

Ηλεκτρονικά παιχνίδια: Με τον όρο ηλεκτρονικό παιχνίδι αναφερόμαστε σε οποιοδήποτε παιχνίδι παίζεται με τη χρήση κάποιας ηλεκτρονικής συσκευής. Αυτή η συσκευή μπορεί να είναι ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής, μια κονσόλα παιχνιδιών, ένα κινητό τηλέφωνο κτλ. (Ηλεκτρονικά παιχνίδια, el.wikipedia.org).

3.6 Λόγοι που οι Νέοι Επιλέγουν την Χρήση Τεχνολογίας για την Κάλυψη του Ελεύθερου Χρόνου τους

Σύμφωνα με τους White and Notkin-White, (1982:19):

«Η σημερινή κοινωνία (εγγράμματη, τεχνολογική, βιομηχανοποιημένη, αστική, γραφειοκρατική), έχει πληθώρα απαιτήσεις από το παιδί και τους γονείς του. Η πρόκληση που προσφέρει η ανάπτυξη για ένα παιδί σε μια σύγχρονη κοινωνία, είναι ότι πρέπει να αναπτύξει τις ικανότητες του με σύμβολα και συστήματα επικοινωνίας, να μάθει τα εννοιολογικά σχήματα που χρησιμοποιούν οι μεγάλοι και τα κοινωνικά σχήματα των

ενηλίκων, να αναλαμβάνει ευθύνες, υποχρεώσεις, προγράμματα, εκτιμήσεις, πρέπει να βρίσκει θέσεις και ενώ μαθαίνει να παίζει διαφορετικούς ρόλους τελικά να βρει μια προσωπική ενότητα».

Οι White and Notkin-White (1982) υποστηρίζουν ότι το παιχνίδι, η μουσική, η τηλεόραση, οι ταινίες και τα βιβλία προσφέρουν στο παιδί ακατέργαστο υλικό, όπου μπορεί να χτίσει τους προσωπικούς του στόχους και αξίες. Οι φαντασιώσεις του οκτάχρονου ή εννιάχρονου παιδιού, είτε είναι ενεργητικές είτε παθητικές, αποτελούν μέρος της προσπάθειας του παιδιού να φτιάξει ένα σύστημα αξιών. Αποτελούν εικόνες ωριμότητας και υπεροχής στον πραγματικό κόσμο που βρίσκεται το παιδί, αρχίζοντας να θέτει τα δικά του κίνητρα και τη δική του ταυτότητα μέσα στα πλαίσια της κοινωνίας.

Η Νομικού (2004), προσθέτει ότι:

«Περνώντας στη συνέχεια στην περίοδο της εφηβικής ηλικίας τα νεαρά άτομα προσπαθούν, μέσα από τη διαδικασία της αναζήτησης του εαυτού τους, να αυτονομηθούν και να ενηλικιωθούν. Η ταυτότητα συνεπάγεται την αναγνώριση του εαυτού και την αναγνώριση εκ μέρους του κοινωνικού περιγύρου».

Καλούνται επίσης να ενσωματωθούν στο κοινωνικό ρόλο του άντρα ή της γυναίκας και να προετοιμάσουν την επαγγελματική τους πορεία. Οι διαπροσωπικές τους σχέσεις εξελίσσονται και η κοινωνικοποίηση τους βοηθά στον τρόπο σκέψης και στους κοινωνικούς κανόνες. Η κουλτούρα, η κοινωνία, οι φίλοι αρχίζουν να έχουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον για κάθε άτομο καθώς αυτό μεγαλώνει. Οι αντιδράσεις των φίλων εξυπηρετούν τις συγκρίσεις που κάνει με τον εαυτό του, ενώ μέσα του λειτουργούν ως πρότυπα ταύτισης. Η συμμετοχή του σε μια ομάδα, δίνει την αίσθηση ότι ανήκει κάπου κι αυτό είναι σημαντικό για εκείνο (Νομικού, 2004).

Η μουσική επίσης σε αυτή την περίοδο της ζωής των ανθρώπων, τους προκαλεί να σκεφτούν και να αναλογιστούν. Η μουσική είναι πολύ σημαντική για τους εφήβους όπως και τα είδωλα τους, οι τραγουδιστές. Πρότυπα θετικά και αρνητικά θα τους βοηθήσουν να μπουν σε ρόλους, να τους μιμηθούν και ανάλογα με το τι πιστεύουν και τι είδους προβλήματα αντιμετωπίζουν μερικοί τραγουδιστές μέσα από τις συμπεριφορές τους, θα επηρεαστούν λιγότερο ή περισσότερο (Νομικού, 2004).

Μια έρευνα εξέτασε τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας εφήβων και τα συσχέτισε με το είδος της μουσικής που ακούν, όπου τα συμπεράσματα έδειξαν, ότι κάθε είδος μουσικής συσχετίζεται με έναν τύπο προσωπικότητας και αντανακλά τα προβλήματα που αντιμετωπίζει. Η μουσική έχει κριθεί σημαντική για τη κοινωνική και προσωπική ζωή των εφήβων (Νομικού, 2004).

Η τηλεόραση είναι μια «μόνιμη επιλογή» για τα παιδιά. Είναι το πιο σημαντικό μέσο ψυχαγωγίας, διότι πρακτικά κάθε παιδί έχει πρόσβαση σε αυτήν ώστε να την χρησιμοποιήσει σχεδόν καθημερινά (Βρύζας & Τσιτουρίδου, 2002).

Η τηλεοπτική οθόνη λειτουργεί σαν ένας ισχυρός πόλος έλξης για τα παιδιά, προσφέροντας γνώσεις και πρότυπα που αφομοιώνονται από κάθε παιδί ανάλογα με τη προσωπικότητα του και το κοινωνικό-πολιτιστικό περιβάλλον όπου ανήκει. Η δύναμη της είναι τόσο μεγάλη και σημαντική που πολύ συχνά χρησιμοποιείται από τους γονείς ως μέσο διαπαιδαγώγησης δηλαδή σαν τιμωρία, απειλή και υπόσχεση. Η εικόνα, ο ήχος και η δράση προσελκύουν και εντυπωσιάζουν τα παιδιά με αποτέλεσμα αυτά να συμμετέχουν ψυχικά στα δρώμενα και τα εικονιζόμενα. Ακόμη, έχει την ικανότητα να λειτουργεί ως μηχανισμός κοινωνικοποίησης και μετάδοσης αξιών και πληροφοριών (Βρύζας & Τσιτουρίδου, 2002).

Σύμφωνα με στοιχεία που αναζήτησαν οι ερευνητές με βάση τις μεταβλητές κοινωνικές σχέσεις και τα περιβαλλοντικά προβλήματα των παιδιών, βρέθηκε ότι παιδιά που ζούσαν κάτω από αυστηρούς κοινωνικούς κανόνες και περιορισμούς, βλέποντας την τηλεόραση ως μια καλή διέξοδο, παρακολουθούσαν πολλές ώρες τα προγράμματα της (Βουϊδάσκη, 1992).

Ως περιβαλλοντικά προβλήματα παρουσιάζεται η εφηβεία με τα επακόλουθα της, η ανασφάλεια που νιώθει το παιδί μέσα στην οικογένεια του και η απόρριψη του από αυτήν, οι διαπροσωπικές του σχέσεις μέσα στην ομάδα των συνομηλίκων του και πολλά άλλα. Τα προβλήματα αυτά επιδρούν τόσο πολύ, ώστε τα παιδιά να διαφοροποιούν τη συμπεριφορά τους απέναντι στα μέσα μαζικής επικοινωνίας και κυρίως απέναντι στην τηλεόραση (Βουϊδάσκη, 1992).

Η παρακολούθηση τηλεοπτικής εκπομπής αλλά και η ανάγνωση ενός βιβλίου δίνουν τη δυνατότητα στα παιδιά να διασκεδάσουν και να περάσουν ευχάριστα τον ελεύθερο χρόνο τους. Όμως η ανάγνωση ενός βιβλίου όσο κι αν είναι ευχάριστη και διασκεδαστική απαιτεί κάποια προσπάθεια και έχει σαν συνέπεια κάποιο κόπο, γεγονός που δεν υφίσταται με την τηλεόραση. Ως αποτέλεσμα η τηλεόραση στο χώρο της ψυχαγωγίας και της διασκέδασης ασκεί στα παιδιά ιδιαίτερη γοητεία και ελκυστικότητα. (Βουϊδάσκη, 1992).

Η τηλεόραση όπως έχει διαπιστωθεί, διαθέτει δυναμισμό, αλλά δεν μπορεί να δεχτεί τις επεμβάσεις του τηλεθεατή. Τα βιντεοπαιχνίδια ήταν το πρώτο μέσο επικοινωνίας που συνδύασε τον οπτικό δυναμισμό με την ενεργό συμμετοχή του παιδιού (Greenfield, 1988).

Με βάση την συγκέντρωση ενδιαφέροντος των παιδιών στην τηλεοπτική οθόνη, τα δημοφιλή βιντεοπαιχνίδια των αιθουσών αποτελούνται βασικά από τεράστιες ποσότητες οπτικής δράσης. Με αυτό τον τρόπο εξασφαλίζεται το ενδιαφέρον και η ανταπόκριση από μέρους των νεαρών ατόμων (Greenfield, 1988).

Συγκεκριμένα χαρακτηριστικά που συμβάλουν στην ελκυστικότητα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών προβάλλονται από τον Greenfield (1988), τα οποία αποτελούν:

- Ο ρεαλισμός και τα εξελιγμένα γραφικά τους, όπου ο κόσμος απεικονίζεται πολύ παραστατικά, με ζωντανά χρώματα και κίνηση.
- Οι κλιμακούμενες βαθμίδες δυσκολίες, οι οποίες αποτελούν μια αυξανόμενη πρόκληση που παράγει κλιμακούμενη διέγερση. Π.χ. ο παίκτης ξεκινά από ένα βασικό επίπεδο και σταδιακά, όσο προχωρά σε υψηλότερο επίπεδο, πρέπει να χρησιμοποιήσει σύνθετες στρατηγικές.

Ο τζόγος που αποτελεί κομμάτι των ηλεκτρονικών παιχνιδιών όσο και ο εθισμός στο παιχνίδι γενικότερα αποτελούν ένα είδος φυγής από την πραγματικότητα και τα προσωπικά προβλήματα που αντιμετωπίζει ο έφηβος. Λειτουργούν σαν ένα είδος αγχώλυσης και παραίτησης όσον αφορά την επίλυση προβλημάτων κυρίως που θεωρούν αξεπέραστα. Είναι η αντίδραση σε οικογενειακά και μαθησιακά προβλήματα (Νομικού, 2004).

Το τηλέφωνο από την άλλη πλευρά, αποτελεί μια από τις κύριες επιλογές σύγχρονης επικοινωνίας. Στο τηλέφωνο οι έφηβοι αισθάνονται πιο άνετα να ανταλλάξουν ιδέες, να πειραματιστούν με συμπεριφορές και να νιώσουν συναισθήματα, καθώς είναι πιο εύκολο και πιο ασφαλές από ότι να αντιμετωπίζουν το άλλο άτομο κατά πρόσωπο (Νομικού, 2004).

Ένας ακόμα τρόπος ωστόσο προκειμένου να εξασφαλιστεί η επικοινωνία, είναι η χρήση του διαδικτύου μέσω του ηλεκτρονικού υπολογιστή. Οι έφηβοι έχουν δυνατότητα πρόσβασης σε ποικίλα θέματα ευρείας ανάπτυξης και δίνεται η ευκαιρία συμμετοχής τους σε ομάδες συνομιλίας και κοινού ενδιαφέροντος (Νομικού, 2004).

3.7 Αποτελέσματα της Χρήσης των πιο Διαδεδομένων Μέσων

Σύμφωνα με τη Νομικού, (2004:419):

«Η καθιστική ζωή και η ενασχόληση των εφήβων με την τηλεόραση, τους υπολογιστές και τα βιντεοπαιχνίδια, έχει εισβάλει επίσης στο μη ενεργητικό τρόπο ζωής των παιδιών. Σε συνδυασμό με την ανθυγιεινή διατροφή οφείλεται για το υπερβολικό βάρος τους».

Ωστόσο η αύξηση του βάρους δεν είναι το μόνο αποτέλεσμα που διαφαίνεται από την χρήση και την ενασχόληση των παιδιών και των εφήβων με τα μέσα της τεχνολογίας. Παρακάτω παρουσιάζονται οι θετικές και οι αρνητικές πτυχές που απαρτίζουν τις πιο διαδεδομένες τεχνολογικές ανακαλύψεις. Αναλυτικότερα:

3.7.1 Τηλεόραση

Θετικές πτυχές

Κατά τη Βουϊδάσκη (1992), η τηλεόραση εισήλθε και καθιερώθηκε οριστικά στη ζωή και στα σπίτια των ανθρώπων χωρίς να είναι δυνατή η αμφισβήτηση της πολιτισμικής και κοινωνικοποιητικής της δυνατότητας. Ιδιαίτερη βαρύτητα αποδίδουν οι ερευνητές, στη δυνατότητα της ως παράγοντα στη διαδικασία της κοινωνικοποίησης προπάντων κατά τα πρώτα χρόνια της ζωής του παιδιού. Εκείνα που βρίσκονται στο στάδιο της ανάπτυξης, αφιερώνουν πολύ χρόνο από τη ζωή τους παρακολουθώντας προγράμματα στην τηλεοπτική οθόνη, η οποία τους μεταβιβάζει νόρμες, αξίες και πρότυπα ρόλων. Όσο περισσότερη τηλεόραση βλέπει το παιδί μαζί με τους γονείς του και συζητούν για το πρόγραμμα που παρακολούθησαν, τόσο περισσότερο εντάσσεται η τηλεόραση ως σημαντικός παράγοντας κοινωνικοποίησης κάτω από την επίδραση των γονέων και των δασκάλων (Βουϊδάσκη, 1992).

Η τηλεόραση έχει τις δυνατότητες προσφοράς γνώσης στο σύγχρονο κόσμο που καλύπτει ολόκληρο το φάσμα της ψυχικής, κοινωνικής και βιολογικής υπόστασης του ενήλικα και του παιδιού. Περισσότερο από κάθε άλλο μέσο μαζικής επικοινωνίας, παίζει πολλούς και σημαντικούς ρόλους στην περιοχή της μεταβίβασης της ανθρώπινης γνώσης και μάθησης ενώ συγχρόνως πραγματώνει πολλές επιθυμίες και προσδοκίες του παιδιού και του εφήβου (Βουϊδάσκη, 1992).

Αρνητικές πτυχές

Αποτελώντας ένα από τα κυριότερα μέσα μαζικής ενημέρωσης η τηλεόραση, προκαλεί και προβλήματα. Η επίδραση της στα παιδιά εξακολουθεί να προκαλεί διαμάχες μέσα στην οικογένεια, λόγω του ότι υπερισχύει η άποψη των γονέων πως τα καθιστά άβουλα και οκνηρά. Η πιο σοβαρή κατηγορία είναι πως ωθεί τα παιδιά στη βία, στην ανάπτυξη παχυσαρκίας και τους στερεί τη δυνατότητα να μορφωθούν έχοντας πιο εποικοδομητικές ασχολίες (Νομικού, 2004).

Οι ερευνητές σε όλο τον κόσμο υποστηρίζουν ότι η συχνή παρακολούθηση τηλεόρασης αναστέλλει την ανάπτυξη του νευρικού συστήματος των παιδιών και των εφήβων. Τα συμπεράσματα που έχουν διεξαχθεί από μελέτες συγκλίνουν στο σημείο ότι υπάρχει συσχετισμός ανάμεσα στην τηλεοπτική βία και τη βίαιη συμπεριφορά που αναπτύσσουν τα παιδιά και οι έφηβοι (Νομικού, 2004).

Επίσης σε μερικούς εφήβους προκαλεί παθητική αφομοίωση ιδεών, θέσεων και προτύπων συμπεριφοράς, παρεμποδίζοντας τη σωστή ανάπτυξη της προσωπικότητάς τους (Νομικού, 2004:119).

3.7.2 Διαδίκτυο

Θετικές πτυχές

Ο σύγχρονος υπολογιστής και το Διαδίκτυο προσφέρουν στα σημερινά παιδιά και αποτελούν ένα ισχυρό εργαλείο που αν χρησιμοποιηθεί σωστά, μπορεί να ενισχύσει την ανάπτυξη των φυσικών, γνωστικών, και κοινωνικών δεξιοτήτων τους. Προσδίδει κέρδη σε γνωστικές ικανότητες όπως η μνήμη, το χωροταξικό και τη λογική της επίλυσης προβλημάτων, κριτική σκέψη, συγκέντρωση και την κατανόηση. Το Διαδίκτυο εκθέτει τα παιδιά σε πληροφορίες για τη βελτίωση της ποιότητας της μάθησης που μπορεί να μετατραπεί σε γνώση. Η γλώσσα, η ανάπτυξη της παιδείας και οι λεκτικές δεξιότητες είναι μερικές από τις πτυχές που ευνοούνται. Επίσης η χρήση του στις αίθουσες διδασκαλίας επιτρέπει στα παιδιά να εργαστούν από κοινού, ενθαρρύνει την ανταλλαγή ιδεών και τη συνεργατική μάθηση (www.verdick.org).

Επιπλέον χρησιμοποιείται για την παροχή δωρεάν συμβουλών που αφορούν στο κάπνισμα, στην παχυσαρκία, στις διατροφικές διαταραχές, στη διαχείριση θυμού, στη βίαιη συμπεριφορά και στις καταχρήσεις. Πληροφορίες απαραίτητες για το γνωστικό πεδίο των παιδιών και των εφήβων που αν δεν είναι σε θέση να τις συλλέξουν από το οικογενειακό ή το

ευρύτερο περιβάλλον τους, μπορούν να τις εντοπίσουν στις ιστοσελίδες του διαδικτύου (www.medscape.com).

Σύμφωνα με έρευνα της Αμερικής το 1999, των χρηστών διαδικτύου το 96 % (τοις εκατό) των ερωτηθέντων ανέφερε ότι το Διαδίκτυο επηρέασε τη ζωή τους κοινωνικά με θετικό τρόπο. Μόνο το 4 % (τοις εκατό) πιστεύει ότι το Διαδίκτυο επηρέασε τις ζωές τους κοινωνικά αρνητικά (How the Internet Impacts the Lives of Its Users).

Στις περισσότερες Ευρωπαϊκές χώρες υπάρχουν προγράμματα χρήσης των Η/Υ στην εκπαίδευση (και σε μερικές περιπτώσεις ήδη από την προσχολική ηλικία) με σκοπό την εξοικείωση με την τεχνολογία και την χρήση της στην καθημερινή ζωή αλλά και την βελτίωση των γνωστικών δεξιοτήτων των μαθητών, ιδιαίτερα μάλιστα εκείνων, οι οποίοι έχουν κάποιες μαθησιακές δυσκολίες (How the Internet Impacts the Lives of Its Users).

Αρνητικές πτυχές

Έλλειψη ελέγχου:

Στο Διαδίκτυο έχουμε έναν τεράστιο όγκο πληροφοριών και υπάρχει κίνδυνος πολλές από αυτές να είναι ανεξέλεγκτα γραμμένες ή μη εξακριβωμένες. Επιπλέον η γλώσσα που χρησιμοποιείται στο διαδίκτυο δεν είναι ιδιαίτερα ποιοτική, είναι μάλλον κωδικοποιημένη σε αρκετές περιπτώσεις και το κυριότερο, μη ελεγχόμενη. Αποτέλεσμα αυτού είναι η ευκολότερη προώθηση επικίνδυνων κυκλωμάτων ή η ενίσχυση της παραπληροφόρησης των δεκτών (Γιωτάκου).

Αντίθετα στα κανάλια της τηλεόρασης και στους ραδιοφωνικούς σταθμούς υπάρχει το ραδιοτηλεοπτικό συμβούλιο, στις εφημερίδες οι δημοσιογράφοι, η ένωση συντακτών κ.λπ. που ελέγχουν έως κάποιο βαθμό την πληροφόρηση αποφεύγοντας ακρότητες και καταχρήσεις. Στην εφημερίδα ή στο κανάλι, καταθέτονται απόψεις επωνύμως, οπότε αυτός που τις εκφράζει δε συμπεριφέρεται αυθαίρετα, αναλαμβάνει τις ευθύνες του και δεν χάνεται στην ανωνυμία (Γιωτάκου).

Εξάρτηση:

Η «εξάρτηση από το Διαδίκτυο» είναι ένας ευρύς όρος που καλύπτει ένα φάσμα συμπεριφορών, υπερκατανάλωσης και προβλήματα ελέγχου. Είναι σημαντικό να καταλάβουμε ότι υπάρχουν πέντε συγκεκριμένα είδη εθισμού στο Διαδίκτυο, όπως ορίζεται από το Κέντρο για on-line εθισμό (How the Internet Impacts the Lives of Its Users).

Υποκατηγορίες εθισμού στο Διαδίκτυο:

- Cybersexual εθισμός - είναι εθισμός σε ενήλικα διαδικτυακά «δωμάτια».
- Cyber-relationship εθισμός - διαδικτυακές φιλίες που γίνονται στα «δωμάτια» του Παγκόσμιου Ιστού, ομάδες συζητήσεων οι οποίες αντικαθιστούν την πραγματική ζωή και την οικογένεια..
- Καθαρός ψυχαναγκασμός - διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση. Εθισμός σε δημοπρασία και διαπραγματεύσεις μέσω Διαδικτύου.
- Υπερφόρτωση πληροφοριών – εθισμός σε περιηγήσεις στον Ιστότοπο ή σε έρευνες βάσεις δεδομένων.
- Τοξικομανία Υπολογιστών – εθισμός στα ηλεκτρονικά παιχνίδια ή σε πτυχές του προγραμματισμού της επιστήμης των υπολογιστών, συνήθως επηρεάζονται άνδρες, παιδιά και έφηβοι.

(How the Internet Impacts the Lives of Its Users)

Η υπερβολική χρήση του Διαδικτύου αναδύεται ως μία από τις πιο αρνητικές πτυχές των διαδικτυακών δραστηριοτήτων των νέων. Υπάρχουν ενδείξεις πως ο εθισμός στο Διαδίκτυο έχει αρνητικές επιπτώσεις στους πανεπιστημιακούς (μείωση των βαθμών), στις οικογενειακές σχέσεις, τη σωματική υγεία (στέρξη ύπνου οφείλεται σε πολλές ώρες χρήσης του Διαδικτύου) και της ψυχικής υγείας (κατάθλιψη) (How the Internet Impacts the Lives of Its Users).

Ηλεκτρονικός εκφοβισμός:

Ως ηλεκτρονικός σχολικός εκφοβισμός ορίζεται η χρήση πληροφοριών και μέσων επικοινωνίας από ένα παιδί ή έφηβο ή μία ομάδα παιδιών ή εφήβων που με επαναλαμβανόμενα εχθρική συμπεριφορά, επιδιώκουν να βλάψουν κάποιον συνομήλικό τους απειλώντας, παρενοχλώντας, χλευάζοντας, συκοφαντώντας τον ή αποκλείοντάς τον κοινωνικά (Γκολέμη, 2011).

Σε αντίθεση με τον σχολικό εκφοβισμό, ο ηλεκτρονικός θεωρείται σοβαρότερος, αφενός μεν γιατί το θύμα αδυνατεί να απαλλαχθεί από αυτόν αλλά και να ταυτοποιήσει το θύτη, αφετέρου δε γιατί η τεχνολογία επιτρέπει στο θύτη να παρενοχλεί το θύμα ανώνυμα 24 ώρες το 24ωρο, επτά ημέρες την εβδομάδα. Παράλληλα, ο θύτης μπορεί στην πραγματικότητα να μη γνωρίζει προσωπικά το θύμα, αλλά να λειτουργεί ως ενδιάμεσος εκτελώντας εντολές άλλων που δρομολογούν τον εκφοβισμό. Αυτό που δε διαφοροποιεί τα δύο είδη εκφοβισμού

είναι πως έχουν την ίδια πρόθεση, καθώς αποσκοπούν στο να τρομάξουν το θύμα (Γκολέμη, 2011).

Στην Ελλάδα, έρευνα που πραγματοποιήθηκε για λογαριασμό της ευρωπαϊκής δράσης "Safe Net Home" σε 450 μαθητές αποκάλυψε πως το 54% εξ αυτών έχουν υπάρξει θύματα ηλεκτρονικού εκφοβισμού και πάνω από το ¼ έχει δεχθεί έντονη παρενόχληση και εκβιασμό. Παράλληλα, το 40% των θυμάτων δεν γνώριζαν ποιος τους παρενοχλούσε ηλεκτρονικά (Γκολέμη, 2011).

Τα μέσα που χρησιμοποιούν οι νέοι θύτες είναι η ηλεκτρονική αλληλογραφία, τα άμεσα μηνύματα, οι ομάδες κοινωνικής δικτύωσης (όπως το Facebook, το Twitter κ.ά.), τα «δωμάτια» συζήτησης, οι ιστοσελίδες και τα κινητά τηλέφωνα. Έτσι, ο εκφοβισμός μπορεί να λάβει μορφή λεκτική ή γραπτή, ανάλογα με το ηλεκτρονικό μέσο που χρησιμοποιείται (Γκολέμη, 2011).

Ένα κρίσιμο ερώτημα που προκύπτει προσεγγίζοντας αυτό το φαινόμενο είναι τα αίτια που σπρώχνουν νέους ανθρώπους να δρουν ενάντια σε συνομηλίκους τους κατά αυτόν τον τρόπο. Ένας λόγος είναι πως κινητοποιούνται εναντίον τους λόγω συναισθημάτων θυμού, απογοήτευσης και τάσεων εκδίκησης (Γκολέμη, 2011).

3.7.3 Ηλεκτρονικά Παιχνίδια

Θετικές πτυχές

Σε αυτό που σχεδόν όλες οι μελέτες συμφωνούν είναι ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια συμβάλλουν στην ανάπτυξη και βελτίωση των δεξιοτήτων των παιδιών, ειδικότερα:

- την συγκέντρωση της προσοχής
- την παρατηρητικότητα
- τον οπτικοκινητικό συντονισμό
- ευαισθησία στην περιφερειακή όραση
- την δεξιοτεχνία
- την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων
- την αύξηση των γενικών γνώσεων
- μέτρηση μαζικών αντικειμένων

(Τάσση, 2006)

Οι θετικές κριτικές αναφέρονται κυρίως στην ανάπτυξη των γνωστικών δεξιοτήτων αλλά και στη δυνατότητα που προσφέρουν στα παιδιά ώστε να καλλιεργήσουν τη φαντασία τους (Τάσση, 2006).

Έχει προταθεί από ορισμένες μελέτες ότι τα εντός/ εκτός σύνδεσης παιχνίδια βίντεο μπορεί να χρησιμοποιηθούν ως θεραπευτικό εργαλείο στην αντιμετώπιση των διαφόρων ψυχικών ασθενειών (Ηλεκτρονικά παιχνίδια, el.wikipedia.org).

Αρνητικές πτυχές

Όπως με τις μορφές των μέσων επικοινωνίας και ενημέρωσης, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αποτελούν αντικείμενο συχνής διαμάχης και λογοκρισίας. Λόγο αποτελεί η απεικόνιση των γραφικών βίας, τα σεξουαλικά θέματα, το advergamimg (μια μορφή διαφήμισης σε παιχνίδια), η κατανάλωση φαρμάκων, κατανάλωση αλκοόλ ή καπνού, η βλασφημία σε μερικά παιχνίδια. Οι αρνητικές κριτικές επισημαίνουν το κίνδυνο αύξησης της επιθετικής συμπεριφοράς από τη συχνή ενασχόληση με παιχνίδια με επιθετικό περιεχόμενο, την σταδιακή απευαισθητοποίηση στη βία καθώς και τον κίνδυνο εξάρτησης (Ηλεκτρονικά παιχνίδια, el.wikipedia.org).

Το πρόβλημα του εθισμού, στη χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, υποστηρίζει η Τάσση (2006), απασχολεί όλο και περισσότερο σήμερα τους ειδικούς σε θέματα ψυχικής υγείας. Όταν ο χρόνος που αφιερώνει σε αυτά ένα παιδί, αρχίζει να προκαλεί δυσλειτουργία στην οικογενειακή, στην σχολική και κοινωνική του ζωή, τότε αυτό μπορεί να είναι ένδειξη ότι έχει παγιδευτεί σε έναν φαύλο κύκλο εξάρτησης. Η ενασχόληση τότε με αυτού του είδους τα παιχνίδια υποκαθιστά τις σχέσεις με την οικογένεια και τους συνομηλίκους, το παιδί ζητά να περνά όλο και περισσότερες ώρες παίζοντας και η αποχή του προκαλεί δυσφορία ή κατάθλιψη.

Η συμπεριφορά εξάρτησης σε ηλεκτρονικά παιχνίδια με τζόγο κατά την περίοδο της εφηβείας θεωρείται ένα κοινό πρόβλημα που εξαπλώνεται με σοβαρές κοινωνικές, ψυχολογικές, οικονομικές επιπτώσεις. Τα νούμερα που δείχνουν οι έρευνες τόσο στην Ευρώπη όσο και στην Αμερική είναι ανησυχητικά. Το πρόβλημα του παθολογικού τζόγου στην Ελλάδα βέβαια δεν έχει αναφερθεί μέχρι τώρα και έτσι δίνεται η εντύπωση ότι δεν υπάρχει. Παρόλα αυτά χιλιάδες μαγαζιά λειτουργούν σε όλη την Ελλάδα όπου ανήλικα περνούν την ώρα τους παίζοντας παράνομα τζόγο, ξοδεύοντας ένα μεγάλο μέρος του χρόνου και των χρημάτων τους (Νομικού, 2004).

3.8 Συμπτώματα Πιθανής Εξάρτησης από την Τεχνολογία

Τα συμπτώματα πιθανής εξάρτησης από την τεχνολογία είναι τα εξής:

- Το παιδί περνά όλο τον ελεύθερο χρόνο του μπροστά στον Η/Υ, την τηλεόραση κ.α.
 - Έχει συχνά πονοκεφάλους και νυστάζει στο σχολείο
 - Πέφτει η σχολική του επίδοση
 - Παραμελεί το φαγητό του και την προσωπική του υγιεινή
 - Προτιμά να παίζει ηλεκτρονικά ή διαδικτυακά παιχνίδια από τη συναναστροφή με φίλους, συνομηλίκους και την οικογένειά του
 - Είναι ευερέθιστος όταν δεν ασχολείται με δραστηριότητες που έχουν άμεση σχέση με την τεχνολογία π.χ. ηλεκτρονικό υπολογιστή
- (Τάσση, 2006).

3.9 Γενικές Κατευθύνσεις για την Αντιμετώπιση του Προβλήματος

Εφαλτήριο βήμα είναι η αναγνώριση του προβλήματος από τους γονείς του παιδιού/εφήβου και κατόπιν η προσπάθεια συζήτησης μαζί του για το θέμα. Επόμενο βήμα είναι η διερεύνηση τυχόν άλλων συναισθηματικών προβλημάτων που μπορεί να υπόκεινται αυτού (όπως άγχος, κατάθλιψη κ.ά.), καθώς και η αναζήτηση θεραπευτικής παρέμβασης από ειδικό πλαίσιο όταν κριθεί αναγκαίο. (Ακόμα και στη χώρα μας, υπάρχουν περιπτώσεις εφήβων που νοσηλεύονται με διάγνωση «εθισμός στο Διαδίκτυο») (Τάσση, 2006).

3.10 Συμπεράσματα

Οι Βρύζας & Τσιτουρίδου (2002), εντύφησαν σε έρευνες σύμφωνα με τις οποίες, τα παιδιά κάποιες φορές ισχυρίζονται ότι τα βιβλία είναι βαρετά, ότι αντιπροσωπεύουν το παρελθόν, την εκπαίδευση και τα ταυτίζουν με τις απαιτήσεις του σχολείου και των γονέων, ενώ ο Η/Υ και το Διαδίκτυο συμβολίζουν το νεωτερισμό, την ψυχαγωγία και το μέλλον.

Όσον αφορά τις τεχνολογικές συσκευές κανένας δεν μπορεί να αμφισβητήσει την τεράστια χρησιμότητα τους, αλλά και κανένας επίσης δεν αρνείται τις εξίσου καταστρεπτικές συνέπειες, ανάλογα κάθε φορά με την χρήση ή την κατάχρησή τους (Βουϊδάσκη, 1992).

Κατά τον Torkildsen το παιχνίδι και η ψυχαγωγία πρέπει να έχουν ορισμένα χαρακτηριστικά, ώστε οι συμμετέχοντες να διακατέχονται από μέγιστη ικανοποίηση - ευχαρίστηση κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας, να βρίσκονται δηλαδή σε θέση να χαρακτηριστούν ως μια «ευνοϊκή εμπειρία». Αυτά τα κριτήρια είναι:

A. Οι σωστές - ευνοϊκές συνθήκες οι οποίες είναι η ελευθερία, η δυνατότητα επιλογής, απουσία αναγκαιότητας, πρωτοβουλία και αυθορμητισμός του χρήστη.

B. Ικανοποίηση, όπου για να είναι οι δραστηριότητες ικανοποιητικές πρέπει να υπάρχει ένα ελάχιστο επίπεδο από αυτοέκφραση, πρόκληση, διέγερση, καινοτομία. «παιχνίδισμα» και στιγμές ανάπλασης.

Γ. Θετικά αποτελέσματα, όπου εμπεριέχονται τα βιολογικά – φυσιολογικά, δημιουργία θετικών συναισθημάτων, ψυχολογική ευεξία, επιτυχία και ανύψωση της αυτοεκτίμησης.

(Σχόλη, Ελεύθερος Χρόνος, Παιχνίδι, Ψυχαγωγία, Αθλητισμός, Φυσική Δραστηριότητα. Ορισμοί και σχετικές θεωρίες)

Κεφάλαιο 4^ο

Πλεονεκτήματα και Μειονεκτήματα των Νέων Τεχνολογιών

Στο κοντινό μέλλον τα βιβλία, τα περιοδικά, οι εφημερίδες, η τηλεόραση και η ραδιοφωνία – τα συμβατικά ΜΜΕ - δεν θα έχουν τη σημερινή μορφή τους. Ήδη έχει αρχίσει η αντικατάσταση: των βιβλίων με ψηφιακά (Ιστοχώροι του Διαδικτύου, DVD), των ραδιοφωνικών σταθμών με ιστότοπους του Διαδικτύου, των τηλεοπτικών σταθμών με Web TV, των εφημερίδων και περιοδικών με ιστοσελίδες και ιστολόγια (Κυριαζής, 2009).

Στην παρούσα μεταβατική περίοδο είναι φυσικό να υπάρχει σύγχυση για τα πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα της συμβατικής και της νέας τεχνολογίας (Κυριαζής, 2009).

4.1 Ηλεκτρονικοί Υπολογιστές – Διαδίκτυο

Οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές υφαίνουν ένα παγκόσμιο δίκτυο ενημέρωσης με δυνατότητες ταχύτατης συγκέντρωσης και μετάδοσης πληροφοριών. Λέγεται εξάλλου, πως στις αναπτυγμένες χώρες το ηλεκτρονικό δίκτυο επικοινωνίας ανταγωνίζεται με αξιώσεις τα παραδοσιακά μέσα ενημέρωσης, καθώς προσφέρει στο χρήστη πολυπληθέστερες πληροφορίες και την ευχέρεια να επιλέγει ο ίδιος την ώρα, το είδος και την πηγή της πληροφόρησής του. Είναι μάλιστα χαρακτηριστικό πως τα τηλεοπτικά κανάλια και οι εφημερίδες, για να επιβιώσουν στις σύγχρονες συνθήκες, προσανατολίζονται στην προσφορά ενημέρωσης μέσα και από τα ηλεκτρονικά δίκτυα. Έτσι, ο υπολογιστής καθίσταται ένα ηλεκτρονικό πολυμέσο, που στις λειτουργίες του εμπεριέχει την επικοινωνία, την ενημέρωση, την ψυχαγωγία και τη μόρφωση (Χαραλαμπίκης, 2009).

Τέλος, η ηλεκτρονική τεχνολογία βρίσκει εφαρμογή και σε πλείστους άλλους τομείς της ανθρώπινης ζωής. Στην ιατρική επιστήμη οι υπολογιστές χρησιμοποιούνται, για να διεξαχθούν σεμινάρια και να γίνουν γνωματεύσεις εξ' αποστάσεως. Στην τέχνη τα ηλεκτρονικά μέσα χρησιμοποιούνται ευρέως από ζωγράφους και μουσικούς. Στο σχολείο ο παραδοσιακός τρόπος διδασκαλίας δίνει τη θέση του σε πιο σύγχρονες μεθόδους, που με τη χρήση ηλεκτρονικών προγραμμάτων εγγυώνται καλύτερα αποτελέσματα για τη μόρφωση των παιδιών. Στην εργασία με την αυτοματοποίηση παράγεται περισσότερο και καλύτερο έργο, που απαλλάσσει τον άνθρωπο από τη σωματική κούραση (Χαραλαμπίκης, 2009).

Ο κατάλογος είναι μακρύς και δε σταματά εδώ. Κάθε μέρα γίνεται λόγος για νέους τομείς εφαρμογής των ηλεκτρονικών επιτευγμάτων, που όλο και δυναμικότερα εισβάλλουν στη ζωή

μας. Οι υπολογιστές είναι μόνο μια πρόγευση όσων η ψηφιακή τεχνολογία μάς επιφυλάσσει στο μέλλον. Πολλοί όμως άνθρωποι διατυπώνουν έντονο προβληματισμό για τους κινδύνους που κρύβονται πίσω από το λαμπερό περίβλημα των ηλεκτρονικών επιτευγμάτων (Χαραλαμπίκης, 2009).

Κατά πρώτο λόγο, στο ηλεκτρονικό διαδίκτυο επικοινωνίας δεν είναι δυνατός ο έλεγχος στο είδος και στην ποιότητα των πληροφοριών. Οτιδήποτε επιθυμεί ένας πομπός να μεταδώσει, μεταδίδεται. Από αγγελίες ερωτικής φύσης μέχρι οδηγίες για την κατασκευή μιας βόμβας. Έτσι ο άνθρωπος και ιδιαίτερα ο νέος, μένει απροστάτευτος στην ηλεκτρονική χυδαιότητα που εμφανίζεται από την οθόνη του υπολογιστή για να μπει στον προσωπικό του χώρο (Χαραλαμπίκης, 2009).

4.2 Κινητό Τηλέφωνο

Τα τελευταία χρόνια τα κινητά τηλέφωνα και γενικότερα κάθε τρόπος επικοινωνίας, κυρίως ασύρματης, έχουν εισχωρήσει στη ζωή μας σε πολύ μεγάλο βαθμό. Δεν θα αποτελούσε υπερβολή ο ισχυρισμός ότι είμαστε πλέον εξαρτημένοι από αυτά μιας και σε πολλούς ανθρώπους το κινητό τηλέφωνο είναι εξίσου απαραίτητο με το ηλεκτρικό ρεύμα και αποτελεί μέρος της καθημερινής τους ζωής (Χρυσοβαλάντης, 2007).

Η χρήση των κινητών τηλεφώνων από τα παιδιά επιφέρουν αρνητικές επιπτώσεις σε πολλούς τομείς της καθημερινότητας και του τρόπου ζωής τους. Ειδικά τα παιδιά των πόλεων υφίστανται μείωση των προσωπικών και των συλλογικών σχέσεων τους, αφού το κινητό τηλέφωνο είναι αναπόσπαστο εργαλείο για τους εφήβους (Μπούρδαλας, 2006).

Τα μηνύματα αποτελούν ένα τρόπο έκφρασής τους, ενώ το κινητό καθορίζει σύμφωνα με μελέτες το κοινωνικό τους επίπεδο. Τα γραπτά μηνύματα έχουν ασκήσει βαθιά επίδραση στο τρόπο επικοινωνίας μεταξύ των εφήβων, ενώ η επόμενη εξέλιξη φαίνεται να είναι τα αλληλοδραστικά μηνύματα (μορφή γραπτής συνομιλίας μέσω κινητού τηλεφώνου) δηλαδή συνεχόμενη επικοινωνία χωρίς διακοπή (Μπούρδαλας, 2006).

Με αυτό τον τρόπο δημιουργείται εξάρτηση από ένα ακόμη μηχάνημα, που λειτουργεί ως «ενδιάμεσο» στην «επικοινωνία» των παιδιών μεταξύ τους με τους γονείς τους ή άλλα γνωστά τους πρόσωπα, με επιπτώσεις στις προσωπικές και κοινωνικές τους σχέσεις (Μπούρδαλας, 2006).

Η συνεχώς αυξανόμενη χρήση και κατάχρηση των κινητών τηλεφώνων οδηγούν τα παιδιά οδηγούνται σε εξάρτηση. Ερευνητές επισημαίνουν ότι: «Οι νέοι πλέον έχουν πάψει να

αναπτύσσουν την ικανότητα προγραμματισμού του χρόνου τους. Στηρίζονται στην δυνατότητα εντοπισμού τους οποιαδήποτε στιγμή μέσω του κινητού και έτσι δεν κάνουν κανένα χρονοπρογραμματισμό. Έχουν αδυναμία επίσης στην αξιολόγηση του χρόνου τους ενώ όταν αποκτήσουν κινητό με σύνδεση ή έχουν κινητό με σύνδεση από την οικογένεια, δεν μπορούν να αξιολογήσουν το χρόνο χρήσης!» Τα παιδιά του κινητού εξαρτώνται πια από ένα αμέτρητο πλήθος ατομικών μηχανημάτων, πράγμα που τα διαπαιδαγωγεί σε μια τελείως ατομική αίσθηση και χρήση του χρόνου, άρα και της ζωής (Μπούρδαλας, 2006).

Οι πιθανές επιπτώσεις στην υγεία τους, κυρίως στα ευαίσθητα όργανα του κορμιού (εγκέφαλος, καρδιά, γεννητικά όργανα). Είναι αλήθεια πως όλα τα μηχανήματα που λειτουργούν με ηλεκτρομαγνητικά πεδία και κύματα, έχουν μπει στο στόχαστρο τα τελευταία είκοσι χρόνια παγκόσμια. Τα κινητά τηλέφωνα έχουν την ιδιαιτερότητα να είναι ταυτόχρονα δέκτες, αλλά και πομποί τέτοιων αόρατων κυμάτων (Μπούρδαλας, 2006).

Παρά το γεγονός ότι οι έρευνες δεν έχουν αποδείξει ότι η χρήση των κινητών τηλεφώνων προκαλεί βλάβες, ωστόσο, τα μέχρι στιγμής ευρήματα έχουν προκαλέσει έντονες ανησυχίες (Μπούρδαλας, 2006).

Έρευνα που διεξήχθη από Βρετανούς επιστήμονες έδειξε ότι η υπερβολική χρήση κινητών τηλεφώνων είναι επιβλαβής για την υγεία των παιδιών, επειδή ο εγκέφαλός τους και το νευρικό σύστημα δεν έχει πλήρως αναπτυχθεί και άρα είναι πιο ευάλωτοι (Μπούρδαλας, 2006).

Στα θετικά στοιχεία της χρήσης κινητού τηλεφώνου είναι η ασφάλεια της άμεσης επικοινωνίας μεταξύ παιδιού και γονέα, καθώς και η διευκόλυνση σε πρακτικό επίπεδο, όταν το πρόγραμμα του παιδιού περιλαμβάνει πολλές δραστηριότητες. Όσα κινητά τηλέφωνα έχουν πρόγραμμα πλοήγησης δίνουν τη δυνατότητα στον γονέα να γνωρίζει συνεχώς, που βρίσκεται το παιδί τους, από την άλλη πλευρά όμως παρεμποδίζει σε υπέρμετρο βαθμό την καλλιέργεια εμπιστοσύνης και αλληλοσεβασμού στη σχέση γονέα-παιδιού (Μπούρδαλας, 2006).

4.3 Τηλεόραση

Η τηλεόραση εξασφαλίζει τη συνεχή, άμεση και έγκυρη ενημέρωση του τηλεοπτικού κοινού. Γίνεται χρήση απλού και εύληπτου λόγου που σε συνδυασμό με τα γλωσσικά στοιχεία, τη χρήση εικόνων κάνει το μήνυμα πιο δελεαστικό. Η ενημέρωση γίνεται σε

σύντομο χρόνο και με τις απευθείας συνδέσεις με όλο τον κόσμο ευνοείται η διαπολιτισμικότητα (Καρυώτη, κ.α.).

Παρόλα αυτά η τηλεόραση αποτελεί μονόδρομη επικοινωνία αφού δεν επιτρέπει το διάλογο και επομένως παθητικοποιεί το δέκτη. Είναι δύσκολο το φιλτράρισμα, η διασταύρωση των ειδήσεων σε απευθείας καλύψεις γεγονότων, επομένως ελλοχεύει ο κίνδυνος υπερβολής ή παραπληροφόρησης καθώς είναι έντονος ο ανταγωνισμός μεταξύ των καναλιών για την προσέλκυση του τηλεθεατή. Προσφέρει συχνά ευτελή θεάματα που προσβάλλουν την αισθητική και υποβιβάζουν το πνευματικό επίπεδο του δέκτη. Με την κυριαρχία της εικόνας ευθύνεται σε κάποιο βαθμό για την απομάκρυνση του μέσου ανθρώπου από το βιβλίο και την επαφή του με το γραπτό λόγο γενικότερα (Καρυώτη, κ.α.).

4.4 Ραδιόφωνο

Τα πλεονεκτήματα που προσφέρει το ραδιόφωνο είναι η προσβασιμότητα ως προς τον τόπο και χρόνο ενημέρωσης καθώς βρίσκεται παντού (σπίτι, εργασία, αυτοκίνητο). Επιτρέπει την παράλληλη ενασχόληση με άλλη δραστηριότητα π.χ. οικιακές εργασίες, και ενημερώνει με αμεσότητα. Έχει έντονα ψυχαγωγικό χαρακτήρα προσφέροντας ταυτόχρονα ποικιλία επιλογών που καλύπτουν όλες τις προτιμήσεις και καθώς κυριαρχεί ο λόγος επιτρέπει την ανάπτυξη της κρίσης και της φαντασίας (Καρυώτη, κ.α.).

Στα μειονεκτήματα συμπεριλαμβάνεται η απουσία της εικόνας και επομένως υστερεί στη βιωματικότητα των γεγονότων. Ο λόγος που χρησιμοποιείται είναι συχνά απροσχεδίαστος, χαλαρός, πρόχειρος και ανακριβής, ενώ ο δέκτης αδυνατεί να επανελέγξει ή να κατανοήσει την πληροφορία (Καρυώτη, κ.α.).

4.5 Ηλεκτρονικά Παιχνίδια

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι διασκεδαστικά και αναπτύσσουν τη δημιουργικότητα του παιδιού, ενώ του αναπτύσσουν το αίσθημα της άνεσης με την τεχνολογία. Αναπτύσσουν την ικανότητα του παιδιού να διαβάζει και να λύνει προβλήματα καθώς και την ικανότητα της λογικής σκέψης, το συντονισμό χεριού-ματιού του παιδιού και τον προσανατολισμό του στο χώρο.

Διευκολύνουν την ανάπτυξη της γλώσσας στα αυτιστικά παιδιά και προσφέρουν θεραπεία στα παιδιά με μη-φυσιολογική ανάπτυξη καθώς έχουν θεραπευτικές εφαρμογές σε παιδιά που πάσχουν από συγκεκριμένες ασθένειες. Εισάγουν το παιδί στις νέες τεχνολογίες και δίνουν

την ευκαιρία στους γονείς να παίξουν μαζί με τα παιδιά τους. Αναπτύσσουν την ικανότητα απομνημόνευσης του παιδιού. Επίσης ορισμένα παιχνίδια που ενσωματώνουν διαφορετικές γλώσσες και μεταφράσεις, καταδεικνύουν τις ομοιότητες και τις διαφορές μεταξύ των πολιτισμών, αυξάνοντάς του την αυτοπεποίθηση στα πλαίσια της διαφορετικότητας (Παιδιά και Βιντεοπαιχνίδια, 2011).

Ένα από τα σημαντικότερα προβλήματα που προκαλούν τα βιντεοπαιχνίδια και για το οποίο γίνεται λόγος πολύ συχνά τα τελευταία χρόνια, είναι η μύηση των παιδιών στη βία. Τα βίαια βιντεοπαιχνίδια μαθαίνουν στα παιδιά να καταφεύγουν σε επιθετικές μεθόδους για να επιλύσουν τις διαφορές τους. Ακόμη, ένα τέτοιο παιχνίδι που προβάλλει βίαιες σκηνές, μπορεί να έχει καταστρεπτικές συνέπειες για ένα παιδί που έχει ήδη επιθετική προδιάθεση. Αποδείχθηκε πως όσο περισσότερες βίαιες πράξεις βλέπει ένα παιδί, τόσο πιο πιθανό είναι να διαπράξει και το ίδιο βιαιότητες.

Συμπερασματικά λοιπόν, οι αρνητικές συνέπειες των βιντεοπαιχνιδιών για τα παιδιά προκαλούν επιθετική συμπεριφορά, επιθετικές σκέψεις και εχθρικές προθέσεις. Συσχετίζονται με την επιθετική και εγκληματική συμπεριφορά μειώνοντας τη «συμπάθεια» προς τα θύματα και αυξάνοντας την πιθανότητα να γίνει το παιδί ένας βίαιος ενήλικας. Δημιουργούν απευαισθητοποίηση απέναντι στη βίαιη συμπεριφορά, ενώ μειώνουν την εμπιστοσύνη και αυξάνουν το φόβο. Επίσης μειώνουν τις σχολικές επιδόσεις, αφού προκαλούν την εκδήλωση εθιστικής συμπεριφοράς. Αυτού του είδους οι συμπεριφορές καταλήγουν σε καθιστικό τρόπο ζωής, κακές διατροφικές συνήθειες και παχυσαρκία, οδηγώντας στη μείωση της καλής φυσικής κατάστασης. Τέλος, τονίζουν την αυτόνομη δράση, αποθαρρύνοντας την ομαδική δουλειά ή τη συνεργασία και καλύπτουν άλλες δημιουργικές δραστηριότητες, που θα μπορούσαν να γεμίσουν τον ελεύθερο χρόνο του παιδιού (Παιδιά και Βιντεοπαιχνίδια, 2011).

Κεφάλαιο 5ο

Κίνδυνοι που Εγκυμονεί η Αλόγιστη Χρήση της Τεχνολογίας από τα Παιδιά.

5.1 Κοινωνικές Επιπτώσεις από τη Χρήση της Τεχνολογίας στα Παιδιά.

Τις τρεις τελευταίες δεκαετίες η ανάπτυξη της τεχνολογίας επέφερε πολλές αλλαγές στην ζωή των ανθρώπων και πιο συγκεκριμένα πολλές αλλαγές στη καθημερινή ζωή των παιδιών και των νέων, στον τρόπο που επικοινωνούν (Γκούβα, 2006).

5.1.1 Νομοθεσία και Τεχνολογία

Η τεχνολογική πρόοδος, συνέβαλε στη διευκόλυνση της διάπραξης κάποιων αδικημάτων οδηγώντας, παράλληλα και στη δημιουργία νέων μορφών εγκλημάτων. Οι εξελίξεις αυτές στο κοινωνικό επίπεδο έχουν σαφώς, αντίκτυπο και στο επίπεδο της νομοθεσίας. Όπως για τις παραδοσιακές μορφές, έτσι και για τις νέες μορφές εγκλήματος, ο νομοθέτης έχει την υποχρέωση να θεσπίσει καινούριους νόμους, που θα ορίζουν με σαφήνεια κάθε νέα μορφή εγκληματικής πράξης, η οποία επιτελείται με τη συμβολή της σύγχρονης τεχνολογίας προσδιορίζοντας κατόπιν, το είδος και το μέγεθος της επαπειλούμενης ποινικής κύρωσης σε περίπτωση παραβίασης του νόμου (Γκούβα, 2006).

Πρωταρχική λειτουργία του ποινικού δικαίου είναι η προστασία των εννόμων αγαθών που θίγονται από παρεκκλίνουσες δραστηριότητες. Κατ' επέκταση, σύμφωνα με την Γκούβα (2006):

«Είναι επιβεβλημένη η ανασυγκρότηση και ο εκσυγχρονισμός των ποινικών κανόνων προκειμένου να καταστεί δυνατή η καταπολέμηση των νέων και συνεχώς μεταλλασσόμενων μορφών εγκληματικής συμπεριφοράς. Ένα βελτιωμένο και προσαρμοσμένο στις απαιτήσεις των καιρών ποινικό δίκαιο μεγιστοποιεί την προληπτική και κατασταλτική ισχύ ολόκληρου του νομοθετικού οικοδομήματος...».

Κανείς δεν αμφισβητεί το νομικό κενό που υπάρχει αναφορικά με τη χρήση των νέων τεχνολογιών, καθώς οι νέοι βρίσκονται, κατά κάποιο τρόπο εγκλωβισμένοι ανάμεσα σε μία ανεπαρκή νομοθεσία και στους καινούριους τεχνολογικούς όρους που έχουν δημιουργηθεί» (Γκούβα, 2006).

Εξαιτίας της σύνθετης τεχνικής ορολογίας, τίθεται και το ζήτημα της κατανόησης των νέων νομοθετικών ρυθμίσεων από το ευρύ κοινό, το οποίο πρέπει να είναι ενήμερο για τις

νέες ποινικοποιήσεις, ώστε να μπορεί να προφυλαχθεί από ενδεχόμενες παραβιάσεις της νομοθεσίας (Γκούβα, 2006).

Επιπλέον γίνεται αντιληπτό ότι οι προσπάθειες προσδιορισμού και οριοθέτησης των νέων μορφών εγκληματικών πράξεων δε λαμβάνουν χώρα μόνο σε τοπικό επίπεδο. Στο πλαίσιο των ευρωπαϊκών κοινοτήτων, κατά τη διάρκεια των τελευταίων δεκαετιών, δρομολογήθηκαν οι πρώτες ενέργειες για την εναρμόνιση των ποινικών νομοθεσιών, αναφορικά με τις σύγχρονες μορφές εγκλημάτων (Γκούβα, 2006).

Σύμφωνα με τις νέες ποινικοποιήσεις που μπορεί να προταθούν για παράνομες ενέργειες που διαπράττονται, για παράδειγμα, μέσω της χρήσης του κυβερνοχώρου, υπάρχει ο κίνδυνος τα νομοθετικά όργανα να κατηγορηθούν για άσκηση λογοκρισίας, αφού το διαδίκτυο είναι ένας τόπος όπου οι πολίτες διατηρούν ακέραιο το δικαίωμα της ελεύθερης γνώμης και έκφρασης (Γκούβα, 2006).

Το δίκαιο είναι δύσκολο να εναρμονισθεί με τους ρυθμούς της σύγχρονης πραγματικότητας και να ανταποκριθεί στην απαίτηση για νομοθετικό έλεγχο των νέων μορφών εγκληματικότητας (Γκούβα, 2006).

5.1.2 Εκπαίδευση

Η εισαγωγή των υπολογιστών στις αίθουσες διδασκαλίας είναι πια γεγονός και για την Ελλάδα. Σημαντική θέση κατέχει ο ηλεκτρονικός υπολογιστής, του οποίου η εισαγωγή και χρήση στην εκπαίδευση όσον αφορά τη διδακτική υποστήριξη διαφόρων αντικειμένων αν και βρίσκεται ακόμη σε πρώιμα στάδια (Μαΐστρος, 2010).

Επομένως, ο χώρος της εκπαίδευσης προσφέρεται για δημιουργική ενασχόληση και ειδικότερα για την διερεύνηση των δυνατοτήτων συμβολής της πληροφορικής στην οπτικοποίηση της διδακτικής πράξης, γεγονός που αποτελεί συστηματική επιδίωξη της σύγχρονης διδακτικής (Μαΐστρος, 2010).

Οι νέες τεχνολογίες της πληροφορικής και επικοινωνιών προσφέρουν τη δυνατότητα διευκόλυνσης της διδακτικής και της μαθησιακής διαδικασίας με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά τους: την ταχύτητα, την απομνημόνευση, την πρόσβαση σε ψηφιακό υλικό με τα εργαλεία αναζήτησης, επεξεργασίας και σύνθεσης γνώσης. Σε περιβάλλον διαδραστικότητας υπάρχουν νέα εργαλεία εκπαίδευσης και κατάρτισης (π.χ διαδραστικά μαθήματα) που παρέχουν εκπαιδευτικό δυναμικό και υλικό, μειώνουν τον χρόνο εκπαίδευσης και κατάρτισης και έχουν μηδαμινό κόστος για τον εκπαιδευόμενο. Ως αποτέλεσμα εκτιμάται

η κατάργηση του «δασκάλου – αυθεντία» και της «από καθ' έδρας» διδασκαλίας. (Μαΐστρος, 2010).

Αναδεικνύεται η δυνατότητα συλλογικής έρευνας και αναζήτησης από τους εκπαιδευόμενους, καθώς και μια νέα μορφή διδασκαλίας μέσω υπολογιστή (Μαΐστρος, 2010).

5.1.3 Επικοινωνία

Στη σύγχρονη επικοινωνία των ανθρώπων, η οποία διευκολύνεται από τους υπολογιστές και τα δίκτυα, διαμορφώνονται νέες ομάδες ή κοινωνικοί σχηματισμοί με βάση την κοινότητα απασχόλησης, τον τόπο διαμονής, την υλική βάση ή το ενδιαφέρον (Μαΐστρος, 2010).

Η ταχύτατη και η άμεση διαδικτυακή επικοινωνία (π.χ. μέσω skype), οι ψηφιακές αίθουσες για συζήτηση (chat rooms) και πλειάδα άλλων εργαλείων προσφέρουν πολύτροπη επικοινωνία. Μια νέα «αγορά» διαμορφώνεται για τη συνάντηση όσων επιθυμούν και έχουν τα κατάλληλα μέσα (Μαΐστρος, 2010).

Κάθε πολίτης που διαθέτει υπολογιστή σε σύνδεση με το Διαδίκτυο έχει τη δυνατότητα να γίνει «συγγραφέας», «ανταποκριτής», «συντάκτης» κ.λπ., εκτός από καταναλωτής στοιχείων γνώσης και ενημέρωσης (Μαΐστρος, 2010).

Έτσι, τα νέα μέσα ενημέρωσης (ψηφιακές εφημερίδες, ιστοσελίδες, λίστες ενημέρωσης, ηλεκτρονικά βιβλία κ.λπ.) αμφισβητούν την αυθεντία και τη μοναδικότητα, μερικές φορές και το μονοπώλιο, των κατεστημένων ΜΜΕ, των εκδοτικών οίκων κ.λπ. (Μαΐστρος, 2010).

Στα νέα μέσα επικοινωνίας παρεισφρεί όμως και η σκόπιμη ή η ακούσια παραπληροφόρηση, ο κιτρινισμός, η παράνομη δημοσίευση προσωπικών στοιχείων και η σκόπιμη ή ακούσια μόλυνση με ιούς. Εμφανίζονται νέου τύπου καταχρήσεις, παρανομίες και απάτες. Επίσης, διευκολύνεται και εξαπλώνεται με το Διαδίκτυο η σεξουαλική εκμετάλλευση παιδιών, το «εμπόριο λευκής σαρκός» και γενικά, προσφέρεται νέο πεδίο δράσης στην εκμετάλλευση ανθρώπου από άνθρωπο (Μαΐστρος, 2010).

Πιο ακίνδυνη, χωρίς να είναι, μοιάζει η «πληροφορική ρύπανση», δηλαδή η πληθώρα αδόκιμων, ανυπόγραφων, ανοργάνωτων, μη διασταυρωμένων πληροφοριών και πολλές φορές χωρίς να τηρούνται οι κανόνες ηθικής και δεοντολογίας (Μαΐστρος, 2010).

Ο ηλεκτρονικός εκφοβισμός είναι ακόμα μια απειλή του Διαδικτυακού χώρου που ορίζεται ως μια επιθετική, εμπρόθετη πράξη ή συμπεριφορά, μια συστηματική κατάχρηση εξουσίας που εκδηλώνεται από ένα άτομο ή μια ομάδα ατόμων σε επαναλαμβανόμενη βάση

ενάντια σε ένα θύμα που δεν μπορεί να υπερασπιστεί εύκολα τον εαυτό του. Έτσι, μπορεί να λάβει διάφορες μορφές μεταξύ των οποίων η σωματική επίθεση, ο συναισθηματικός εκφοβισμός και η λεκτική βία (Γκολέμη, 2011).

Ανάλογα, αυτή η ηθελημένη δραστηριότητα δύναται να πάρει διάφορες μορφές, όπως η παρενόχληση με επαναλαμβανόμενα αγενή, απειλητικά, ενοχλητικά και προσβλητικά μηνύματα προς το θύμα. Η δυσφήμιση συχνά περιλαμβάνει τη δημιουργία και προώθηση ιστοσελίδων ή βίντεο με χλευαστικό περιεχόμενο (Γκολέμη, 2011).

Αξίζει να σημειωθεί πως οι μακροπρόθεσμες επιπτώσεις του ηλεκτρονικού εκφοβισμού είναι άγνωστες, δεδομένης της πρόσφατης εμφάνισης του φαινομένου. Μελλοντικές έρευνες θα είναι σε θέση να καταδείξουν τα σημάδια που ενδεχομένως θα αφήσει με το πέρασμα του χρόνου αυτό το είδος βίας στα τωρινά θύματά της. Ένας γονιός όμως δύσκολα μπορεί να καταλάβει πως το παιδί του έχει πέσει θύμα ηλεκτρονικού εκφοβισμού (Γκολέμη, 2011).

Παρόλα αυτά όμως η Γκολέμη (2011) αναφέρει ορισμένα σημάδια ηλεκτρονικού εκφοβισμού και αυτά είναι: η έντονη αναστάτωση του παιδιού μετά τη χρήση του Διαδικτύου ή του κινητού τηλεφώνου, η απομάκρυνση του από τις δραστηριότητες και τους φίλους του, η σχολική αποτυχία και η αποφυγή του σχολείου, η πεσμένη διάθεση ή ακόμα και ιστορικό παραδοσιακού εκφοβισμού θα πρέπει να κρούσουν τον κώδωνα του κινδύνου στο γονιό, ώστε να διερευνήσει το θέμα σε βάθος.

Για την επιτυχή αντιμετώπιση της ηλεκτρονικής παρενόχλησης, όχι μόνο για την εξάλειψη της απειλής αλλά και για τη μείωση του συναισθηματικού αντίκτυπου που επιφέρει στο θύμα ο εκφοβισμός, θα πρέπει να λαμβάνονται μέτρα τόσο από τα παιδιά όσο και από τους γονείς (ενίοτε και με τη συμμετοχή των εκπαιδευτικών) (Γκολέμη, 2011).

Η σωστή αντιμετώπιση της ηλεκτρονικής παρενόχλησης αποτελεί αναμφισβήτητα ένα δύσκολο έργο, αλλά διευκολύνεται στις περιπτώσεις που η οικογένεια έχει φροντίσει προληπτικά για αυτήν. Έτσι, οι γονείς καλό θα είναι να ενημερώσουν τα παιδιά τους σχετικά με την ύπαρξη αυτής της απειλής όταν εκείνα αποκτήσουν ενεργό ηλεκτρονική δραστηριότητα ή κινητό τηλέφωνο, αλλά και να τους μεταδώσουν την ασφάλεια της «συμμαχίας» μεταξύ τους, εφόσον ο εκφοβισμός παρουσιαστεί στο μέλλον. Έτσι δίνεται η ευκαιρία στους μικρούς χρήστες της τεχνολογίας, όντας καλά πληροφορημένοι, να εντοπίζουν άμεσα το πρόβλημα όταν αυτό προκύπτει και να το αναφέρουν στους δικούς τους χωρίς τους ενδοιασμούς που θα τους διακατείχαν αν δεν είχε προηγηθεί η παραμικρή συζήτηση σχετικά με το θέμα (Γκολέμη, 2011).

5.1.4 Επιπτώσεις του Διαδικτύου

Ο εθισμός στο Διαδίκτυο είναι μια νέα μορφή εξάρτησης, η οποία βρίσκεται υπό εξέταση από την επιστημονική κοινότητα προκειμένου να οριοθετηθεί, αφού η εξάρτηση από το Παγκόσμιο Ιστό είναι ένα νέο φαινόμενο της εποχής. Αυτή η μορφή εθισμού ορίζεται ως την «ενασχόληση με το Διαδίκτυο για άντληση αισθήματος ικανοποίησης που συνοδεύεται με αύξηση του χρόνου που καταναλώνεται για την άντληση αυτού του αισθήματος» («Ενημέρωση» Έκδοση Κέντρου Συμπαράστασεως Προνοίας Απ. Παύλου «Η Ελπίδα»).

5.1.5 Αίτια εθισμού Διαδικτύου.

Το Διαδίκτυο έχει την ικανότητα να καλύψει συγκεκριμένες ψυχολογικές ανάγκες ενός ατόμου. Ένα από τα χαρακτηριστικά του μέσου που προκύπτει από τη φύση του είναι ότι μπορεί να δημιουργήσει μια «ιδανική κατάσταση εαυτού», όπου το άτομο μπορεί να εξερευνήσει διάφορες πτυχές της προσωπικότητας του χωρίς να έχει περιορισμούς και συνέπειες. Στο Διαδίκτυο δεν υπάρχουν άμεσες συνέπειες των πράξεων, ο χρήστης μπορεί να μπει και να βγει όποτε θέλει, ενώ μπορεί να καλύψει την όποια εξωτερική εμφάνιση, αφού δεν υπάρχει, πολλές φορές, οπτική επαφή. Ταυτόχρονα, ο έφηβος μπορεί να ενσαρκώσει διαφορετικούς ρόλους, ή να ενστερνιστεί διαφορετικές ταυτότητες ανάλογα με την εκάστοτε διαδικτυακή εμπειρία, εξαιτίας της ανωνυμίας, που συνιστά κατεξοχήν χαρακτηριστικό του Διαδικτύου (Young, 1998).

Ο εθισμός των εφήβων στο Διαδίκτυο μπορεί, επίσης να είναι το αποτέλεσμα άλλων ψυχικών διαταραχών, όπως κατάθλιψη, αγχώδεις διαταραχές, διαταραχές προσωπικότητας, υπερκινητικότητα και κοινωνική φοβία (Beard and Wolf, 2001).

5.1.6 Συμπτώματα εθισμένων χρηστών στο Διαδίκτυο

- Συμπτώματα συνδρόμου απόσυρσης, όπως ψυχοκινητική διέγερση, εκούσια ή ακούσια κίνηση δακτυλογράφησης των δακτύλων του χεριού, άγχος, έμμονη σκέψη για το διαδίκτυο και όνειρα για το διαδίκτυο.
- Κατανάλωση υπερβολικού χρόνου ή και χρήματος σε δραστηριότητες σχετικές με το διαδίκτυο (λογισμικά, σκληροί δίσκοι κ.λ.π).
- Δυσλειτουργία του ατόμου σε κοινωνικό, οικογενειακό αλλά και προσωπικό επίπεδο.
- Μειωμένη επίδοση στο σχολείο λόγω των πολλών ωρών που περνάει ο έφηβος στο διαδίκτυο.

- Σε προχωρημένες περιπτώσεις ο έφηβος δεν κοιμάται, παραμελεί την προσωπική του υγιεινή, μπορεί να σταματήσει ακόμα και το σχολείο. Ακόμη, απομονώνονται από την οικογένεια και τους φίλους τους, γίνονται επιθετικοί, μπορεί να κλέβουν χρήματα από τους γονείς για να παίζουν. Τέλος, φτάνουν σε σημείο να μην τρώνε ή και το αντίθετο(να παχύνουν πολύ).

(Katerelos κ.α., 2011).

5.1.7 Αντιμετώπιση εθισμού χρηστών από το Διαδίκτυο

Για την αντιμετώπιση όσο και για την πρόληψη του εθισμού των παιδιών από το διαδίκτυο πάρα πολύ σημαντικός είναι ο ρόλος των γονέων. Όσο αναφορά την πρόληψη το σημαντικότερο πράγμα που χρειάζεται να κάνουν οι γονείς προκειμένου να μπορούν να ελέγχουν αποτελεσματικά τη χρήση του Διαδικτύου από τα παιδιά τους, είναι να γνωρίσουν οι ίδιοι το μέσο. Προς το παρόν, οι γονείς δε γνωρίζουν το μέσο και επιπλέον δε φαίνονται διατεθειμένοι να έλθουν σε επαφή με το Διαδίκτυο, ενώ ταυτόχρονα δεν ενδιαφέρονται για τις δραστηριότητες των παιδιών τους στο Διαδίκτυο. Ταυτόχρονα, οι γονείς θα πρέπει κάποιες φορές να χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο μαζί με το παιδί, ώστε να του δίνουν τις απαραίτητες κατευθύνσεις, ενώ η εγκατάσταση κάποιων φίλτρων στον υπολογιστή μπορεί να αποτρέψει την εμφάνιση ακατάλληλων για το παιδί ιστοσελίδων. Επιπλέον, είναι απαραίτητο να έχουν τεθεί κάποιες βάσεις όταν το παιδί φτάνει στην εφηβεία, να υπάρχουν δηλαδή όρια («Ενημέρωση» Έκδοση Κέντρου Συμπαραστάσεως Προνοίας Απ. Παύλου «Η Ελπίδα»).

Σε πιο πρακτικό επίπεδο, ο υπολογιστής είναι καλό να βρίσκεται σε κοινόχρηστο χώρο και όχι στο δωμάτιο του παιδιού, ώστε να ελέγχεται διακριτικά η δραστηριότητα του στο Διαδίκτυο. Ενώ τέλος, οι γονείς θα πρέπει να συζητούν για τις διαδικτυακές δραστηριότητες του παιδιού τους, ώστε να έχουν ενημέρωση για τις ιστοσελίδες που επισκέπτεται, τα άτομα με τα οποία συνομιλεί και τις πληροφορίες που ανταλλάσει μαζί τους (Young, 1998).

5.1.8 Η Πορνογραφία στο Διαδίκτυο

Στο Διαδίκτυο υπάρχουν σήμερα περισσότερες από 3 δισεκατομμύρια ιστοσελίδες εκ των οποίων περιέχουν πορνογραφικό υλικό, όπως υπολογίζονται, τα 372 εκατομμύρια. Τα ηλεκτρονικά μηνύματα που αποστέλλονται καθημερινά με πορνογραφικό περιεχόμενο υπολογίζονται στα 2,5 δισεκατομμύρια και αποτελούν το 8% του συνόλου, τη στιγμή που οι

Έλληνες χρήστες του χρησιμοποιούν σε ποσοστό 80% τη λέξη «σεξ» όταν κάνουν αναζήτηση με τις μηχανές αναζήτησης (Στυλιάδης, 2004).

Το 25% των παιδιών-χρηστών του Διαδικτύου επισκέπτεται ιστοσελίδες με πορνογραφικό περιεχόμενο, ενώ το 20% των παιδιών δέχεται ηλεκτρονικά μηνύματα με διαφημιστικό υλικό από εταιρείες διακίνησης πορνογραφικού υλικού (Στυλιάδης, 2004).

Ο μέσος όρος της ηλικίας των παιδιών που εκτίθενται για πρώτη φορά σε πορνογραφία είναι τα 11 έτη. Το 90% των παιδιών ηλικίας 8 έως 16 ετών έχει επισκεφθεί ιστοσελίδες πορνογραφικού περιεχομένου, κυρίως από το σπίτι (Στυλιάδης, 2004).

Λόγο των ανωτέρω στοιχείων, το 1998 συστάθηκε στην Ελλάδα η μονάδα δίωξης Ηλεκτρονικού Εγκλήματος της Ελληνικής Αστυνομίας και μέσα στους επόμενους μήνες εξαρθρώθηκε το πρώτο κύκλωμα διακίνησης πορνογραφικού υλικού στην Ελλάδα. Από όλες τις υποθέσεις διακίνησης παιδικού πορνογραφικού υλικού στην Ελλάδα καμία δεν έχει λήξει δικαστικά (Στυλιάδης, 2004).

5.1.9 Κοινωνικές Επιπτώσεις του Η/Υ στα Παιδιά.

Η ανάπτυξη της πληροφορικής έχει επηρεάσει την κοινωνική, πολιτική και οικονομική ζωή του πλανήτη, καθιστώντας την απαραίτητο στοιχείο για κάθε κοινωνία που θέλει να ακολουθήσει το σύγχρονο ρυθμό προόδου. Η ανάπτυξη των πολυμέσων, των τρισδιάστατων γραφικών παιχνιδιών και του Διαδικτύου ώθησε εκατομμύρια παιδιών σε όλο τον κόσμο στην αξιοποίηση των υπολογιστών για οικιακή ή σχολική χρήση για ψυχαγωγία, επικοινωνία, ενημέρωση και εκπαίδευση. Όπως συμβαίνει με κάθε επίτευγμα της τεχνολογίας, έτσι και οι υπολογιστές πέρα από τα οφέλη που προσφέρει η σωστή χρήση τους, εγκυμονούν κινδύνους που σχετίζονται με τις αρνητικές σωματικές και ψυχολογικές επιπτώσεις τους από την κακή χρήση τους (Τσικουδή, 2007).

Συγκεκριμένα στα παιδιά :

Σχετικά με τη σωματική υγεία τους ο σχεδιασμός της θέσης εργασίας, το περιβάλλον εργασίας (φωτισμός, θόρυβος, θερμοκρασία κτλ.), η σχετική θέση του Η/Υ ως προς το παιδί πρέπει να είναι κατάλληλα διαμορφωμένα έτσι ώστε να μην μπορούν να προκαλέσουν βλάβες στο μυοσκελετικό σύστημα ή προβλήματα στην όραση (Τσικουδή, 2007).

Η υπερβολική και παρατεταμένη χρήση του Η/Υ χωρίς διαλείμματα ή αλλαγή δραστηριότητας μπορεί να έχει δυσάρεστα αποτελέσματα, όπως απομόνωση, φοβίες, πνευματική και ψυχική κόπωση (Τσικουδή, 2007).

Στην περίπτωση που οι γονείς δεν ελέγχουν το παιδί ως προς τον χρόνο που απασχολείται στον υπολογιστή, τα όμορφα γραφικά, τα χρώματα και τα ηχητικά εφέ των Η/Υ κεντρίζουν το ενδιαφέρον του με αποτέλεσμα να παραμένει «καθλωμένο» μπροστά στην οθόνη (Τσικουδή, 2007).

Η πρώτη ολοκληρωμένη επιστημονική μελέτη για τις κοινωνικές και ψυχολογικές επιπτώσεις της χρήσης του Διαδικτύου στο σπίτι, αποδεικνύει ότι όσα παιδιά περνούν έστω και λίγες περιήγησις, βιώνουν τη κατάθλιψη και τη μοναξιά πιο έντονα από ό,τι αν χρησιμοποιούσαν λιγότερο συχνά τον υπολογιστή τους (Τσικουδή, 2007).

Ο κυβερνοεθισμός, δηλαδή η εθιστική και καταχρηστική συμπεριφορά των παιδιών σχετικά με το Διαδίκτυο, χαρακτηρίζει όλο και περισσότερα παιδιά. Βέβαια πρέπει να σημειωθεί ότι το Διαδίκτυο δεν είναι στο σύνολο του εθιστικό, αλλά συγκεκριμένες εφαρμογές του και κυρίως οι διαδραστικές παίζουν σημαντικό ρόλο στην ανάπτυξη καταχρηστικής συμπεριφοράς. Έχει παρατηρηθεί ότι γενικά οι άνθρωποι που είναι πιο επιρρεπείς στον κυβερνοεθισμό, είναι οι ντροπαλοί, με χαμηλή αυτοεκτίμηση που φοβούνται την απόρριψη. Το Δίκτυο τους επιτρέπει να αποκτήσουν εμπιστοσύνη στον εαυτό τους και να διαπρέψουν σε έναν κόσμο φανταστικό. Ωστόσο η υπερβολική χρήση του υπολογιστή μπορεί να απομονώσει περισσότερο τα ντροπαλά παιδιά από τους συνομηλίκους ή να τα αποσπάσει από άλλες δραστηριότητες, όπως οι σχολικές εργασίες, η άθληση ή ο ύπνος. Η έλλειψη ενημέρωσης, η άγνοια αλλά και η αδιαφορία των γονέων για τον τρόπο χρήσης των Η/Υ από τα παιδιά τους, μπορεί να θεωρηθεί ακόμα και εγκληματική (Τσικουδή, 2007).

Έρευνα που πραγματοποιήθηκε σε σχολεία της Θεσσαλίας έδειξε ότι ένα στα 12 παιδιά είναι εθισμένο στο Διαδίκτυο. Παραμελούν τα μαθήματα, τους φίλους και την υγεία τους και δυσκολεύονται να απομακρυνθούν από την οθόνη. Πρόκειται για μια διαταραχή που μπορεί να έχει σοβαρές επιπτώσεις στη ζωή ενός παιδιού το οποίο βρίσκεται στην πιο κρίσιμη ηλικία του, εκείνη που χτίζει το μέλλον του (Τσώλη, 2008).

Όλα αυτά έχουν σοβαρές επιπτώσεις σε διάφορους τομείς της λειτουργικότητας του ατόμου. Μειώνεται ο χρόνος που περνάει ο έφηβος με την οικογένεια του, περιορίζονται τα χόμπι και οι κοινωνικές συναναστροφές του, αυξάνεται ο κίνδυνος εμφάνισης παχυσαρκίας, μυοσκελετικών προβλημάτων και οφθαλμικών παθήσεων λόγω των πολλών ωρών-ακινήσις- μπροστά στην οθόνη. Παράλληλα, οι εθισμένοι στο Διαδίκτυο νεαροί παραμελούν τη σωματική τους υγιεινή, ενώ κάνουν πολλές απουσίες στο σχολείο με αποτέλεσμα ακόμη και να χάνουν τάξεις. Αν οι γονείς δουν ότι οι σχολικές επιδόσεις του παιδιού πέφτουν χωρίς

να υπάρχει άλλος λόγος εκτός από τη συνεχή ενασχόληση με τον υπολογιστή, αν καταλάβουν ότι το παιδί χάνει την κοινωνικότητά του και απομονώνεται, πρέπει να αντιδράσουν, να βρουν τρόπο διαχείρισης της κατάστασης, θέτοντας ένα πλαίσιο ώστε να απομακρύνουν τον έφηβο από τη μόνιμη ασχολία του με το Διαδίκτυο (Τσώλη, 2008).

Τα ποσοστά που εξήχθησαν από τη μελέτη στη Θεσσαλία είναι φανερά υψηλότερα από αντίστοιχα που έχουν καταγραφεί σε άλλες χώρες, όπως αναφέρει ο ερευνητής. Για παράδειγμα, παρόμοιες μελέτες στη Νορβηγία (όπου υπάρχει και το μεγαλύτερο ποσοστό δικτύωσης του γενικού πληθυσμού στο Διαδίκτυο, με τα ποσοστά χρηστών να φθάνουν στο 88%) δείχνουν εθισμό των εφήβων στο Διαδίκτυο της τάξεως του 1,98%, στην Ιταλία της τάξεως του 5,4%, στη Νότια Κορέα της τάξεως του 1,6%, ενώ στην Κίνα δύο διαφορετικές μελέτες έδειξαν ποσοστά 2,4% και 5,52% αντιστοίχως.

Ψυχιατρική αντιμετώπιση:

Σύμφωνα με Έλληνα ερευνητή, ο εθισμός στο Διαδίκτυο αποτελεί ένα καθαρά ψυχιατρικό φαινόμενο και η αντιμετώπισή του ανήκει στο φάσμα των ψυχιατρικών νοσημάτων. Είναι χαρακτηριστικό ότι στα παιδιά αυτά εμφανίζεται υψηλή συννοσηρότητα με άλλα προβλήματα, όπως οι διαταραχές ελέγχου των παρορμήσεων, το σύνδρομο υπερκινητικότητας και ελλειμματικής προσοχής, η κατάχρηση καπνού και άλλων ουσιών. Οι απόψεις πάντως μεταξύ των επιστημόνων ακόμη δίστανται και ούτε οι ειδικοί έχουν καταλήξει σε οριστικά συμπεράσματα. Ο εθισμός στο Διαδίκτυο δεν έχει οριστεί επισήμως ως ψυχική διαταραχή, αν και τα γεγονότα που τρέχουν με ταχύτητα στο Διαδίκτυο μαρτυρούν ότι κάτι τέτοιο δεν είναι απίθανο να συμβεί σύντομα (Τσώλη, 2008).

5.1.10 Το Πρώτο Ιατρείο «Ηλεκτρονικού Εθισμού»

Στο Ιπποκράτειο Νοσοκομείο της Θεσσαλονίκης ξεκίνησε η λειτουργία του πρώτου εξειδικευμένου ψυχιατρικού ιατρείου για την αντιμετώπιση του εθισμού παιδιών και εφήβων στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές και στο Διαδίκτυο. Κύριοι στόχοι του ιατρείου αποτελούν η εξέταση όλων των εφήβων 10 έως 18 ετών με προβληματική χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών και του Διαδικτύου, η διάγνωση με βάση συγκεκριμένες επιστημονικές κλίμακες και βέβαια η θεραπευτική αντιμετώπιση των διαγνωσμένων περιπτώσεων εθισμού στο Διαδίκτυο. Οι θεραπευτικές προσεγγίσεις αφορούν συμβουλευτική παρέμβαση στον έφηβο και στην οικογένεια (Τσώλη, 2008).

Επιπροσθέτως να σημειωθεί ότι και στην Αθήνα ειδικοί της Μονάδας Εφηβικής Υγείας στο Νοσοκομείο Παιδών «Αγλαΐα Κυριακού» δέχονται περιπτώσεις εθισμένων παιδιών στο Διαδίκτυο. Στα πλαίσια παρόμοιας προσπάθειας συστάθηκε και η μη κερδοσκοπική Ελληνική Εταιρεία Μελέτης της Διαταραχής Εθισμού στο Διαδίκτυο με έδρα τη Λάρισα. Ο χαρακτήρας της εταιρείας είναι επιστημονικός, με κύριους άξονες την αναγνώριση, τη μελέτη και την αντιμετώπιση της διαταραχής εθισμού στο Διαδίκτυο, την εκπαίδευση διεπιστημονικών ομάδων, την εφαρμογή προγραμμάτων υποστήριξης και την ευαισθητοποίηση του κοινού, των επιστημόνων και της πολιτείας (Τσώλη, 2008).

5.1.11 Ιστοσελίδες Κοινωνικής Δικτύωσης.

Την Δεκαετία του 1990 οι πρώτες ιστοσελίδες κοινωνικής δικτύωσης με τις ονομασίες SixDegrees.com, Classmates.com και Evite.com κάνουν την εμφάνισή τους στο Διαδίκτυο. Σχεδόν 20 χρόνια μετά, το Διαδίκτυο έχει κατακλυσθεί με περίπου 350 ιστότοπους του είδους, εκ των οποίων οι 150 είναι οι πλέον ενεργοί έχοντας εγγεγραμμένους από μερικές χιλιάδες μέχρι και εκατοντάδες εκατομμύρια μέλη. Στην κορυφή βρίσκεται το πλέον δημοφιλές και πολυσυζητημένο Facebook, το οποίο πρωτοεμφανίστηκε το 2004 και σήμερα αριθμεί περίπου 200 εκατομμύρια χρήστες ανά τον κόσμο, εκ των οποίων περισσότεροι από 700.000 είναι Έλληνες. Οι ιστοσελίδες κοινωνικής δικτύωσης ή κοινωνικά δίκτυα, που στοχεύουν στην επικοινωνία μεταξύ χρηστών που μοιράζονται κοινά ενδιαφέροντα, ξεπερνούν και τις πιο εκκεντρικές προσδοκίες σε ποικιλία και περιεχόμενο (Καρανάτση, 2009).

Αμιγώς ελληνική ιστοσελίδα κοινωνικής δικτύωσης είναι το zoo.gr, το οποίο ονομάζεται σημείο συνάντησης και αριθμεί περισσότερους από 890.000 χρήστες – μέλη (Καρανάτση, 2009).

Οι ρυθμοί νέων εγγραφών στις σελίδες κοινωνικής δικτύωσης σημειώνουν αλματώδη άνοδο. Ιδιαίτερα, στο Facebook παρουσιάζεται μέση ετήσια αύξηση εγγραφών 200% με ποσοστό μελών που σε πολλές χώρες αγγίζει το 10% του πληθυσμού (Καρανάτση, 2009).

Ιδιαίτερα οι νεαροί χρήστες, ειδικά όσοι ανήκουν στη λεγόμενη «γενιά M», δηλαδή τη γενιά των Μέσων Μαζικής Επικοινωνίας σύμφωνα με την ίδια έρευνα, μεγάλο ποσοστό των Ελλήνων μελών το θεωρεί απαραίτητο για την κοινωνική του ζωή και το εμπιστεύεται χωρίς να ανησυχούν ή να μεριμνούν για την προστασία της ιδιωτικότητάς τους.

Όπως χαρακτηριστικά αναφέρει σε σχετικό της άρθρο η κ. Πισκοπάνη:

«Από τις απαντήσεις των χρηστών σε έρευνες καταδεικνύεται ότι η στάση των εκπροσώπων της «γενιάς M» στηρίζεται σε τέσσερις θέσεις: α) δεν έχω κάτι να κρύψω, β) έχω τις γνώσεις να ελέγχω ποιες προσωπικές πληροφορίες θα διαθέτω στο Διαδίκτυο, γ) έχω εμπιστοσύνη στην εταιρεία ότι αν προκύψει κάποιο πρόβλημα θα λάβει μέτρα και δ) έχω εμπιστοσύνη στους άλλους χρήστες. Ταυτόχρονα όμως, απαντούν ότι έχουν ενοχληθεί από αθέμιτη χρήση των πληροφοριών τους» (Καρανάτση, 2009).

Η τεχνολογία της «αλληλοεπιτήρησης» και της αυτοέκθεσης μέσω των σελίδων κοινωνικής δικτύωσης βρίσκεται πλέον σε πλήρη εξέλιξη (Καρανάτση, 2009).

5.2 Ο Ρόλος της Κοινωνικής Εργασίας στην Πρόληψη Σοβαρών Επιπτώσεων στα Παιδιά.

5.2.1 Κοινωνική εργασία στον τομέα της εκπαίδευσης.

Η παροχή υπηρεσιών εκπαίδευσης είναι ένας από τους βασικούς στόχους της κοινωνικής πολιτικής. Η λειτουργία κοινωνικών υπηρεσιών στην πρωτοβάθμια και την δευτεροβάθμια εκπαίδευση, έχει συστηματοποιηθεί σε όλες τις χώρες της Ευρώπης και στη Βόρειο Αμερική (Καλλινικάκη, 1998).

Οι κοινωνικοί λειτουργοί συνεργάζονται με τους μαθητές, τις οικογένειες τους και τους εκπαιδευτικούς για την αντιμετώπιση κοινωνικών, οικονομικών και ψυχολογικών προβλημάτων που παρεμποδίζουν την προσαρμογή και την επίδοση τους στο σχολείο (Καλλινικάκη 1998).

Αναπτύσσουν προγράμματα υποστήριξης των μαθητών που αντιμετωπίζουν προβλήματα στη μάθηση ή τη συμπεριφορά εξαιτίας φυσικών αδυναμιών, ψυχολογικών και κοινωνικών προβλημάτων τόσο των ίδιων όσο και του πλαισίου φροντίδας τους. (Καλλινικάκη 1998).

ΔΕΥΤΕΡΟ ΜΕΡΟΣ
(ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ)

Κεφάλαιο 6^ο

Μεθοδολογία έρευνας

6.1 Καθορισμός του Αντικειμενικού Σκοπού της Έρευνας.

Σκοπός της έρευνας είναι η διερεύνηση της χρήσης νέων τεχνολογιών από παιδιά και εφήβους ηλικίας 6 έως 18 ετών στην πόλη του Ηρακλείου, καθώς και οι κοινωνικές επιπτώσεις που αυτή η χρήση επιφέρει.

Ο λόγος που επιλέχθηκε το παραπάνω θέμα είναι ότι τα τελευταία χρόνια με τη ραγδαία εξέλιξη της τεχνολογίας και την αύξηση της χρήσης των νέων τεχνολογιών από παιδιά και εφήβους έχει επιφέρει πολλές αλλαγές στην καθημερινότητα τους καθώς και στην κοινωνική τους εξέλιξη.

Με αφορμή το ότι στο παρελθόν δεν έχει πραγματοποιηθεί κάποια έρευνα με παρόμοιο αντικείμενο βασικός στόχος είναι η διερεύνηση των κοινωνικών επιπτώσεων και του βαθμού που αυτές επηρεάζουν την καθημερινότητα των παιδιών και των νέων.

6.2 Πληθυσμός

Ο πληθυσμός στον οποίο απευθύνεται η έρευνά μας, είναι παιδιά και νέοι ηλικίας 6 έως 18 ετών. Το δείγμα μας είναι 100 μαθητές, εκ των οποίων οι 50 είναι μαθητές Δημοτικού σχολείου, οι 25 Γυμνασίου και 25 Λυκείου.

Ο συγκεκριμένος πληθυσμός επιλέχθηκε καθώς σε αυτή την ηλικία διαμορφώνεται η προσωπικότητα των παιδιών και θέτονται οι βάσεις για την κοινωνικοποίηση τους. Η αλόγιστη χρήση της τεχνολογίας ενδέχεται να έχει αρνητικές επιπτώσεις σε αυτή τους την εξέλιξη.

Η δειγματοληψία που χρησιμοποιήθηκε είναι στρωματοποιημένη τυχαία δειγματοληψία.

6.3 Ερευνητικό Εργαλείο

Το μέσο έρευνας που επιλέχθηκε ήταν το ερωτηματολόγιο. Το ερωτηματολόγιο περιείχε κλειστές και ανοιχτές ερωτήσεις, που αφορούσαν στις εξής θεματικές ενότητες:

- Ποιες τεχνολογίες χρησιμοποιούνται.
- Πόσα έτη χρησιμοποιείτε ο Η/Υ.
- Αιτιολόγηση χρήσης και για ποιες νέες τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται.
- Ιστοσελίδες που χρησιμοποιούνται.
- Χρήση του Η/Υ στο σχολείο και στην εκπαίδευση.

- ‘‘Κίνδυνοι’’ που έχουν αντιμετωπιστεί στο διαδίκτυο.

Πριν ξεκινήσουν οι μαθητές να συμπληρώνουν το ερωτηματολόγιο, φροντίσαμε να τονίσουμε ότι δεν θα τους ζητούσαν προσωπικά δεδομένα. Τέλος αναφέραμε ότι τα αποτελέσματα της έρευνας αυτής πρόκειται να χρησιμοποιηθούν για εκπαιδευτικούς και επιστημονικούς σκοπούς.

Σύμφωνα με τα σχόλια που δεχθήκαμε με τους ερωτηθέντες (κατά τη συμπλήρωση), για τους περισσότερους δεν ήταν κουραστικό ή δύσκολο. Πολύ λίγοι ήταν εκείνοι που εξέφρασαν αισθήματα δυσαρέσκειας επειδή θεωρούσαν ότι το ερωτηματολόγιο περιείχε πολλές σελίδες.

6.4 Ανάλυση Αποτελεσμάτων

Σε πρώτο στάδιο έγινε χρήση των μεθόδων της περιγραφικής στατιστικής. Κωδικοποιήσαμε όλες τις απαντήσεις των ερωτώμενων προκειμένου να διευκολυνθούμε κατά την στατιστική ανάλυση των δεδομένων. Καταχωρήσαμε όλες τις κωδικοποιημένες απαντήσεις στη δεδομένων που φτιάξαμε με τη χρήση του προγράμματος SPSS 16 και έπειτα, βγάλαμε τους πίνακες συχνοτήτων αποτελεσμάτων της έρευνας όπου έγινε μια περιγραφική στατιστική σε κάθε ένα από αυτούς, για την καλύτερη κατανόησή τους.

Τέλος, αποφασίσαμε να προβούμε σε ορισμένους ελέγχους συσχέτισης μεμονωμένων ερωτήσεων, οι οποίοι θα έχουν τη δυνατότητα να εξασφαλίσουν ωφέλιμα στοιχεία στη διερεύνηση των βασικών προβληματισμών και ερωτημάτων της έρευνάς μας.

6.5 Δυσκολίες κατά την Έρευνα

Η δημιουργία του ερωτηματολογίου, αποτελεί ένα από τα βασικότερα στοιχεία μιας έρευνας και από τα πιο απαιτητικά. Δυσκολία που αντιμετωπίστηκε κατά τη σύνταξη του, ήταν η τοποθέτηση των κατάλληλων ερωτημάτων ώστε να εξασφαλιστούν οι απαντήσεις που θα αποφέρουν ωφέλιμα στοιχεία στην έρευνα.

Στον τομέα των ερωτήσεων επίσης μέλημα μας ήταν η αποφυγή δημιουργίας ενός μακροσκελούς ερωτηματολογίου σε βαθμό που να δυσανασχετήσει τους συμμετέχοντες μαθητές.

Κεφάλαιο 7^ο

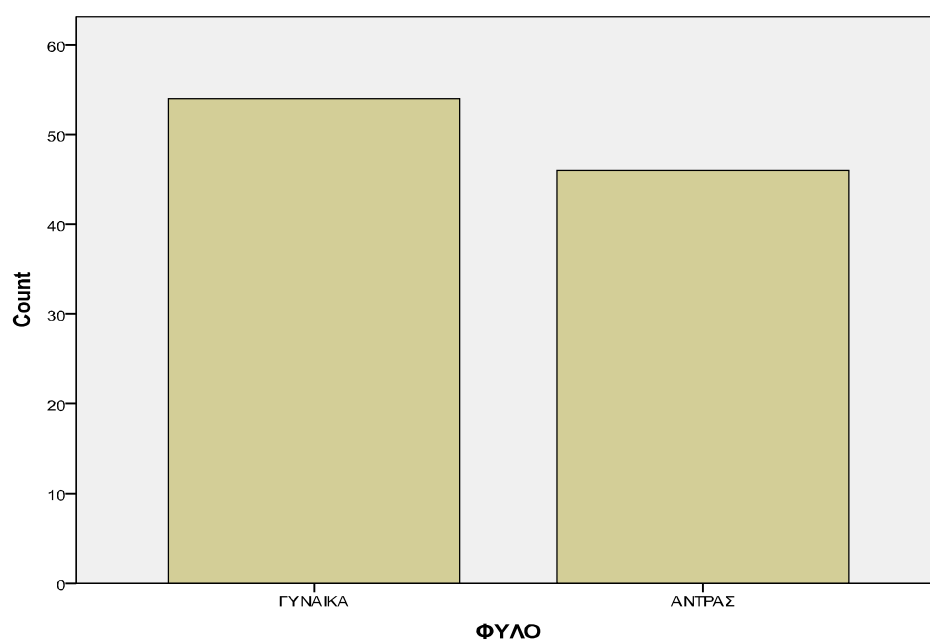
Αποτελέσματα Έρευνας

1 Το φύλο των μαθητών που συμμετείχαν στην έρευνα:

Εντολές: Analyze, Descriptive statistics, frequencies.

ΓΥΝΑΙΚΕΣ	54	54%
ΑΝΤΡΕΣ	46	46%
ΣΥΝΟΛΟ	100	100%

Το διάγραμμα πραγματοποιήθηκε από της εντολές: graphs, bar.



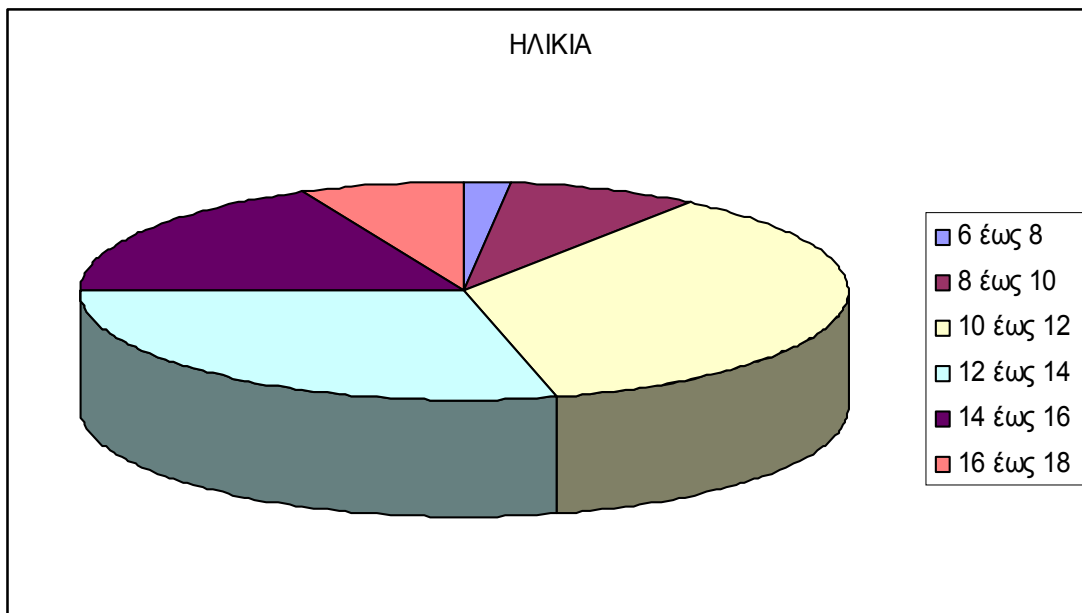
2. Για την καλύτερη καταγραφή της ηλικίας των παιδιών της έρευνας, η ηλικία που είναι ποσοτική μεταβλητή, ομαδοποιήθηκε και μετατράπηκε σε ποιοτική.

Εντολές: Analyze, Descriptive statistics, frequencies.

Το διάγραμμα πραγματοποιήθηκε από της εντολές: graphs, bar

ΗΛΙΚΙΑ	ΣΥΧΝΟΤΗΤΑ	ΠΟΣΟΣΤΟ
6-8	2	2%
8-10	8	8%
10-12	38	38%
12-14	27	27%
14-16	18	18%
16-18	7	7%
ΣΥΝΟΛΟ	100	100%

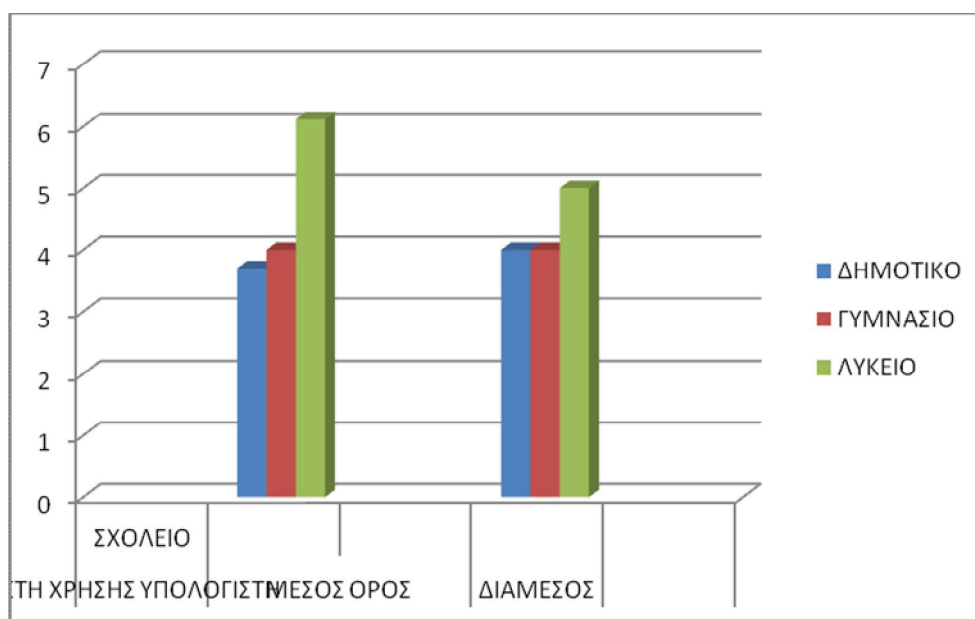
Το μεγαλύτερο ποσοστό που συναντάμε είναι το 65% και αφορά τους μαθητές ηλικίας 10 έως 14 ετών.



3. Στον παρακάτω πίνακα βλέπουμε τον μέσο όρο και την διάμεσο των ετών χρήσης υπολογιστή σε σχέση με τη βαθμίδα εκπαίδευσης. Η μεγαλύτερη χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή παρατηρείται στην δευτεροβάθμια εκπαίδευση και κυρίως στο Λύκειο.

Εντολές: Analyze, Descriptive statistics, frequencies, statistics και επιλέγουμε τα mean (Μέσος όρος), median(διάμεσος).

ΕΤΗ ΧΡΗΣΗΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΔΗΜΟΤΙΚΟ	ΓΥΜΝΑΣΙΟ	ΛΥΚΕΙΟ
ΜΕΣΟΣ ΟΡΟΣ		3,7	4	6,12
ΔΙΑΜΕΣΟΣ		4	4	5



Από το παραπάνω διάγραμμα συμπεραίνουμε ότι ο μέσος των ετών χρήσης από τους μαθητές Λυκείου είναι ο μεγαλύτερος που συναντάται στο δείγμα.

4 Στον παρακάτω πίνακα αναφέρεται πόσες φορές την εβδομάδα χρησιμοποιούν τον Η/Υ οι μαθητές του δείγματος (Δημοτικό, Γυμνάσιο, Λύκειο).

Εντολές: Analyze, Descriptive statistics, crosstabs.

		ΠΟΣΕΣ ΦΟΡΕΣ ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ Η/Υ			
		ΚΑΘΕ ΜΕΡΑ	ΑΡΚΕΤΕΣ ΦΟΡΕΣ	ΣΠΑΝΙΑ	ΣΥΝΟΛΟ
ΤΑΞΗ	ΔΗΜΟΤΙΚΟ	17%	21%	12%	50%
	ΓΥΜΝΑΣΙΟ	10%	11%	4%	25%
	ΛΥΚΕΙΟ	10%	13%	2%	25%
	ΣΥΝΟΛΟ	37%	45%	18%	100%

Από το σύνολο των μαθητών το 82% χρησιμοποιεί κάθε μέρα έως αρκετές φορές την εβδομάδα Η/Υ και συγκεκριμένα τα παιδιά του Δημοτικού αγγίζουν το ποσοστό του 38%

5 Παρακάτω αναλύσαμε διάφορες επιλογές χρήσης του Η/Υ και του Διαδικτύου που ενδιαφέρουν τους μαθητές των σχολικών βαθμίδων (Δημοτικό, Γυμνάσιο, Λύκειο)

Εντολές: Analyze, Descriptive statistics, crosstabs.

		ΤΑΞΗ			
		ΔΗΜΟΤΙΚΟ	ΓΥΜΝΑΣΙΟ	ΛΥΚΕΙΟ	ΣΥΝΟΛΟ
ΝΑ ΓΡΑΦΩ ΚΕΙΜΕΝΑ	ΟΧΙ	41%	20%	24%	85%
	ΝΑΙ	9%	5%	1%	15%
ΝΑ ΠΑΙΖΩ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ	ΟΧΙ	14%	9%	12%	35%
	ΝΑΙ	36%	16%	13%	65%
ΝΑ ΨΑΧΝΩ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ	ΟΧΙ	30%	16%	17%	63%
	ΝΑΙ	20%	9%	8%	37%
ΝΑ ΚΑΝΩ ΕΡΓΑΣΙΕΣ ΜΕ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ	ΟΧΙ	40%	24%	24%	88%
	ΝΑΙ	10%	1%	1%	12%

Το 85% του συνόλου των μαθητών δεν χρησιμοποιεί τον Η/Υ για να γράφει κείμενα τη στιγμή που το 45% του δείγματος αντιπροσωπεύει μαθητές Δημοτικού.

Το 65% του συνόλου των μαθητών χρησιμοποιεί τον Η/Υ για να παίζει παιχνίδια όπου το 36% είναι μαθητές Δημοτικού.

Το 63% του συνόλου των μαθητών δεν χρησιμοποιεί τον Η/Υ για να περιηγείται στο Διαδίκτυο τη στιγμή που το 8% του δείγματος αντιπροσωπεύει μαθητές Λυκείου.

Μόνο το 12% του συνόλου των μαθητών χρησιμοποιεί τον Η/Υ για να κάνει εργασίες, όπου το 1% είναι μαθητές Λυκείου.

6 Στον παρακάτω πίνακα μελετήθηκε η γνώση των κινδύνων που διατρέχουν οι χρήστες του Διαδικτύου μέσω Η/Υ σε μαθητές Δημοτικού, Γυμνασίου, Λυκείου.

Εντολές: Analyze, Descriptive statistics, crosstabs.

ΚΙΝΔΥΝΟΙ ΜΕΣΩ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ		ΤΑΞΗ			
		ΔΗΜΟΤΙΚΟ	ΓΥΜΝΑΣΙΟ	ΛΥΚΕΙΟ	ΣΥΝΟΛΟ
ΙΟΙ (PIX EMAIL)	ΟΧΙ	10%	2%	4%	16%
	ΝΑΙ	39%	23%	21%	83%
ΕΘΙΣΜΟΣ ΣΤΗ ΧΡΗΣΗ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ	ΟΧΙ	34%	14%	8%	56%
	ΝΑΙ	15%	11%	17%	43%
ΚΑΤΑΛΛΑΘΟΣ ΑΓΟΡΑ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ ΑΠΟ ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ	ΟΧΙ	27%	11%	14%	52%
	ΝΑΙ	22%	14%	11%	47%
ΑΠΕΙΛΗ ΑΠΟ ΚΑΠΟΙΟ ΑΓΝΩΣΤΟ	ΟΧΙ	27%	6%	10%	43%
	ΝΑΙ	22%	19%	15%	56%
ΑΝΑΚΛΗΣΗ ΤΩΝ ΚΙΝΗΣΕΩΝ ΜΟΥ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΑΠΟ ΤΡΙΤΟΥΣ	ΟΧΙ	31%	15%	15%	61%
	ΝΑΙ	18%	10%	10%	38%
ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΕΤΑΙΡΕΙΕΣ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΥΝ ΤΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ ΜΟΥ	ΟΧΙ	41%	16%	15%	72%
	ΝΑΙ	8%	9%	10%	27%

Το 83% δήλωσε πως γνωρίζει τον κίνδυνο λήψης ιού στον Η/Υ του ενώ αξιοπρόσεκτο είναι το 39% των μαθητών του Δημοτικού.

Το 43% του συνόλου των μαθητών γνωρίζει πως είναι εθισμένο στην χρήση Διαδικτύου και σημαντικό είναι το ποσοστό των μαθητών Δημοτικού που ανέρχεται στο 15%.

Το 52% των μαθητών δεν γνωρίζει την περίπτωση λανθασμένης αγοράς μέσω του Διαδικτύου τη στιγμή που το 14% αντιπροσωπεύει μαθητές Λυκείου. Σε αντίθεση με το ποσοστό 22% των μαθητών του Δημοτικού το οποίο γνωρίζει για αυτό το ενδεχόμενο

Το ποσοστό που ανέρχεται στο 43% των μαθητών δεν γνωρίζουν για το ενδεχόμενο απειλής από κάποιο άγνωστο μέσω Διαδικτύου και 10% είναι μαθητές Λυκείου.

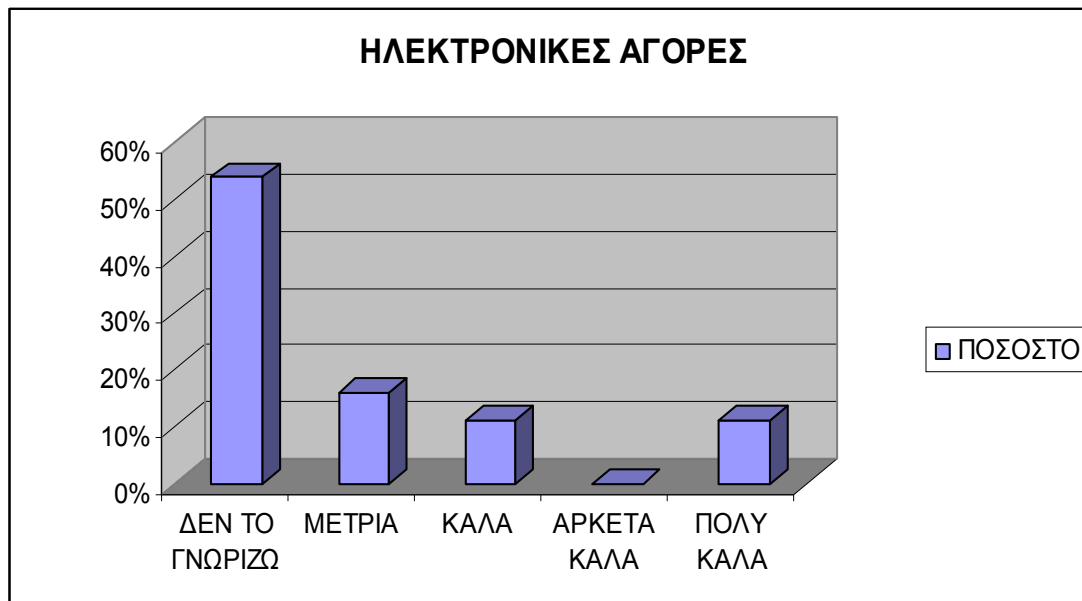
Το 38% του ποσοστού των μαθητών γνωρίζει ότι μπορεί να γίνει ανάκληση των στοιχείων του μέσω Διαδικτύου από τρίτους όπου το ποσοστό σε Γυμνάσιο και Λύκειο είναι το 10% αμφότεροι.

Το 72% των μαθητών δεν γνωρίζει την περίπτωση χρήσης των δεδομένων τους από εταιρείες μέσω του Διαδικτύου. Το 15% από αυτό το ποσοστό αντιπροσωπεύουν μαθητές Λυκείου ενώ παράλληλα τα ποσοστά που αντιπροσωπεύουν τη γνώση αυτής της περίπτωσης, κυμαίνονται στα ίδια επίπεδα και στις τρεις σχολικές βαθμίδες (8%, 9%, 10%).

7. Στον παρακάτω πίνακα βλέπουμε κατά πόσο οι νέοι χρησιμοποιούν τις ηλεκτρονικές αγορές (π.χ. EBAY).

Εντολές: Analyze, Descriptive statistics, frequencies.

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ, Π.Χ. EBAY		
	ΣΥΧΝΟΤΗΤΑ	ΠΟΣΟΣΤΟ
ΔΕΝ ΤΟ ΓΝΩΡΙΖΩ	54	54%
ΜΕΤΡΙΑ	16	16%
ΚΑΛΑ	11	11%
ΑΡΚΕΤΑ ΚΑΛΑ	8	8%
ΠΟΛΥ ΚΑΛΑ	9	9%
ΣΥΝΟΛΟ	98	98%



Η πλειοψηφία των μαθητών που είναι το 54% δεν γνωρίζει θέματα σχετικά με ηλεκτρονικές αγορές, με μεγάλη διαφορά το ποσοστό που απάντησε ότι έχει καλή έως πολύ καλή γνώση στις ηλεκτρονικές αγορές είναι το 28%.

8. Στον παρακάτω πίνακα αναφέρονται τα σε ποιο βαθμό οι μαθητές γνωρίζουν τις ηλεκτρονικές αγορές (π.χ. ebay) μέσω Διαδικτύου.

Εντολές: Analyze, Descriptive statistics, crosstabs.

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ (Π.Χ. EBAY)	ΤΑΞΗ			
	ΔΗΜΟΤΙΚΟ	ΓΥΜΝΑΣΙΟ	ΛΥΚΕΙΟ	ΣΥΝΟΛΟ
ΔΕΝ ΤΟ ΓΝΩΡΙΖΩ	31%	19%	4%	54%
ΜΕΤΡΙΑ	3%	4%	9%	16%
ΚΑΛΑ	7%	1%	3%	11%
ΑΡΚΕΤΑ ΚΑΛΑ	2%	0%	6%	8%
ΠΟΛΥ ΚΑΛΑ	6%	1%	2%	9%
ΣΥΝΟΛΟ	49%	25%	24%	98%

Το 11% του συνόλου του δείγματος δήλωσε πως γνωρίζει καλά τη διαδικασία των ηλεκτρονικών αγορών μέσω Διαδικτύου εκ των οποίων το 7% είναι οι μαθητές Δημοτικού.

9. Στον παρακάτω πίνακα βλέπουμε κατά πόσο οι νέοι χρησιμοποιούν την συνομιλία/ αποστολή/ λήψη email/ facebook ή chat, blogs.

Εντολές: Analyze, Descriptive statistics, frequencies.

ΣΥΝΟΜΙΛΙΑ/ΑΠΟΣΤΟΛΗ/ΛΗΨΗ EMAIL /FACEBOOK Ή CHAT,BLOGS		
	ΣΥΧΝΟΤΗΤΑ	ΠΟΣΟΣΤΟ
ΔΕΝ ΤΟ ΓΝΩΡΙΖΩ	9	9%
ΜΕΤΡΙΑ	7	7%
ΚΑΛΑ	12	12%
ΑΡΚΕΤΑ ΚΑΛΑ	17	17%
ΠΟΛΥ ΚΑΛΑ	54	54%
ΣΥΝΟΛΟ	99	99%



Το μεγαλύτερο ποσοστό των μαθητών που είναι το 55% γνωρίζει πολύ καλά να χρησιμοποιεί τις σελίδες κοινωνικής δικτύωσης.

10 Στον παρακάτω πίνακα αναφέρονται τα σε ποιο βαθμό οι μαθητές γνωρίζουν τους τρόπους επικοινωνίας μέσω του Διαδικτύου.

Εντολές: Analyze, Descriptive statistics, crosstabs.

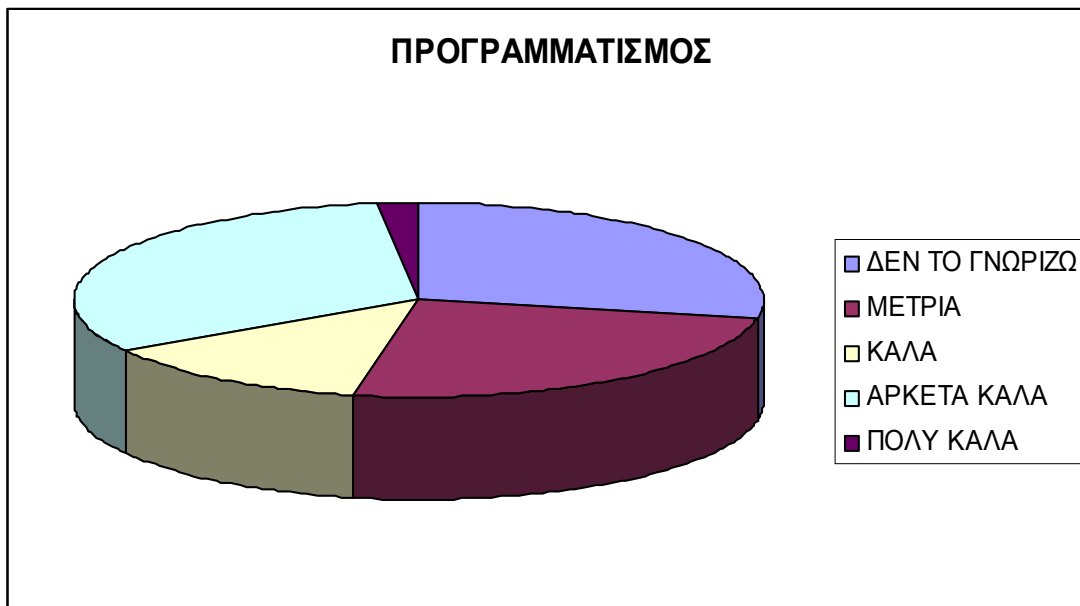
	ΤΑΞΗ				
		ΔΗΜΟΤΙΚΟ	ΓΥΜΝΑΣΙΟ	ΛΥΚΕΙΟ	ΣΥΝΟΛΟ
ΣΥΝΟΜΙΛΙΑ/ ΑΠΟΣΤΟΛΗ/ ΛΗΨΗ EMAIL /FACEBOOK Ή CHAT,BLOGS	ΔΕΝ ΤΟ ΓΝΩΡΙΖΩ	8%	0%	1%	9%
	ΜΕΤΡΙΑ	7%	0%	0%	7%
	ΚΑΛΑ	5%	3%	4%	12%
	ΑΡΚΕΤΑ ΚΑΛΑ	12%	1%	4%	17%
	ΠΟΛΥ ΚΑΛΑ	17%	21%	16%	54%
	ΣΥΝΟΛΟ	49%	25%	25%	99%

Το 54% του συνόλου του δείγματος δήλωσε πως γνωρίζει πολύ καλά τη διαδικασία της συνομιλίας/ αποστολής/λήψης email/ facebook ή chat, blogs μέσω Διαδικτύου εκ των οποίων το 17% είναι οι μαθητές Δημοτικού.

11. Στον παρακάτω πίνακα βλέπουμε κατά πόσο οι νέοι χρησιμοποιούν την επεξεργασία γραφικών, προγραμματισμό.

Εντολές: Analyze, Descriptive statistics, frequencies.

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ, ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ		
	ΣΥΧΝΟΤΗΤΑ	ΠΟΣΟΣΤΟ
ΔΕΝ ΤΟ ΓΝΩΡΙΖΩ	28	28%
ΜΕΤΡΙΑ	25	25%
ΚΑΛΑ	13	13%
ΑΡΚΕΤΑ ΚΑΛΑ	19	19%
ΠΟΛΥ ΚΑΛΑ	13	13%
ΣΥΝΟΛΟ	98	98%



Το μεγαλύτερο ποσοστό που είναι το 70% έχει κάποια γνώση σχετικά με τον προγραμματισμό σε αντίθεση με το 28% που δεν γνωρίζει τίποτα σχετικά με τον προγραμματισμό.

12. Στον παρακάτω πίνακα αναφέρονται σε ποιο βαθμό οι μαθητές γνωρίζουν την δημιουργία/ επεξεργασία γραφικών, προγραμματισμό.

Εντολές: Analyze, Descriptive statistics, crosstabs.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ / ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ, ΠΡΟΓΡΑΜ- ΜΑΤΙΣΜΟΣ	ΤΑΞΗ			
		ΔΗΜΟΤΙΚΟ	ΓΥΜΝΑΣΙΟ	ΛΥΚΕΙΟ
ΔΕΝ ΤΟ ΓΝΩΡΙΖΩ	21%	5%	2%	28%
ΜΕΤΡΙΑ	8%	11%	6%	25%
ΚΑΛΑ	5%	3%	5%	13%
ΑΡΚΕΤΑ ΚΑΛΑ	6%	3%	10%	19%
ΠΟΛΥ ΚΑΛΑ	9%	3%	1%	13%
ΣΥΝΟΛΟ	49%	25%	24%	98%

Το 19% του συνόλου του δείγματος δήλωσε πως γνωρίζει αρκετά καλά τη διαδικασία δημιουργίας/ επεξεργασίας γραφικών, προγραμματισμό εκ των οποίων το 10% είναι οι μαθητές Λυκείου.

13. Στον παρακάτω πίνακα βλέπουμε κατά πόσο οι νέοι χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο για διασκέδαση (ηλεκτρονικά παιχνίδια, μουσική, βίντεο).

Εντολές: Analyze, Descriptive statistics, frequencies

ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ		
	ΣΥΧΝΟΤΗΤΑ	ΠΟΣΟΣΤΟ
ΔΕΝ ΤΟ ΓΝΩΡΙΖΩ	2	2%
ΜΕΤΡΙΑ	2	2%
ΚΑΛΑ	4	4%
ΑΡΚΕΤΑ ΚΑΛΑ	10	10%
ΠΟΛΥ ΚΑΛΑ	81	81%
ΣΥΝΟΛΟ	99	99%



Το μεγαλύτερο ποσοστό, δηλαδή το 82%, γνωρίζει πολύ καλά θέματα σχετικά με τη χρήση του διαδικτύου για διασκέδαση και ψυχαγωγία.

14. Στον παρακάτω πίνακα αναφέρονται σε ποιο βαθμό οι μαθητές χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο για διασκέδαση (ηλεκτρονικά παιχνίδια, μουσική, βίντεο).

Εντολές: Analyze, Descriptive statistics, crosstabs.

ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ (ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, ΜΟΥΣΙΚΗ, ΒΙΝΤΕΟ)	ΤΑΞΗ				
		ΔΗΜΟΤΙΚΟ	ΓΥΜΝΑΣΙΟ	ΛΥΚΕΙΟ	ΣΥΝΟΛΟ
ΔΕΝ ΤΟ ΓΝΩΡΙΖΩ	2%	0%	0%	2%	
ΜΕΤΡΙΑ	1%	1%	0%	2%	
ΚΑΛΑ	3%	1%	0%	4%	
ΑΡΚΕΤΑ ΚΑΛΑ	4%	3%	3%	10%	
ΠΟΛΥ ΚΑΛΑ	39%	20%	22%	81%	
ΣΥΝΟΛΟ	49%	25%	25%	99%	

Το 81% του συνόλου του δείγματος δήλωσε πως χρησιμοποιεί πολύ καλά το Διαδίκτυο για διασκέδαση (ηλεκτρονικά παιχνίδια, μουσική, βίντεο) εκ των οποίων το 39% είναι οι μαθητές Δημοτικού.

15. Στον παρακάτω πίνακα βλέπουμε κατά πόσο οι νέοι χρησιμοποιούν την επεξεργασία κειμένου.

Εντολές: Analyze, Descriptive statistics, frequencies.

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΚΕΙΜΕΝΟΥ		
	ΣΥΧΝΟΤΗΤΑ	ΠΟΣΟΣΤΟ
ΔΕΝ ΤΟ ΓΝΩΡΙΖΩ	28	28%
ΜΕΤΡΙΑ	11	11%
ΚΑΛΑ	19	19%
ΑΡΚΕΤΑ ΚΑΛΑ	22	22%
ΠΟΛΥ ΚΑΛΑ	19	19%
ΣΥΝΟΛΟ	99	99%



Το μεγαλύτερο ποσοστό που είναι το 60% γνωρίζει από καλά έως πολύ καλά την επεξεργασία κειμένου.

16. Στον παρακάτω πίνακα αναφέρονται σε ποιο βαθμό οι μαθητές γνωρίζουν την επεξεργασία κειμένου.

Εντολές: Analyze, Descriptive statistics, crosstabs.

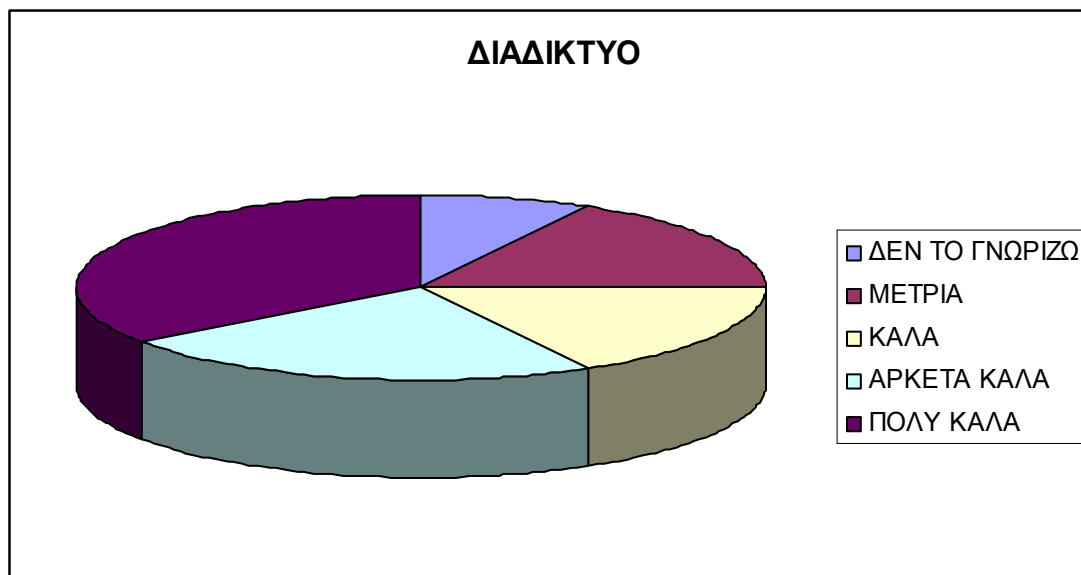
ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΚΕΙΜΕΝΟΥ	ΤΑΞΗ			
	ΔΗΜΟΤΙΚΟ	ΓΥΜΝΑΣΙΟ	ΛΥΚΕΙΟ	ΣΥΝΟΛΟ
ΔΕΝ ΤΟ ΓΝΩΡΙΖΩ	27%	1%	0%	28%
ΜΕΤΡΙΑ	2%	6%	3%	11%
ΚΑΛΑ	8%	6%	5%	19%
ΑΡΚΕΤΑ ΚΑΛΑ	2%	7%	13%	22%
ΠΟΛΥ ΚΑΛΑ	10%	5%	4%	19%
ΣΥΝΟΛΟ	49%	25%	25%	99%

Το 19% του συνόλου του δείγματος δήλωσε πως γνωρίζει πολύ καλά την επεξεργασία κειμένου εκ των οποίων το 4% είναι οι μαθητές Λυκείου.

17. Στον παρακάτω πίνακα βλέπουμε κατά πόσο οι νέοι χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο.

Εντολές: Analyze, Descriptive statistics, frequencies.

ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ		
	ΣΥΧΝΟΤΗΤΑ	ΠΟΣΟΣΤΟ
ΔΕΝ ΤΟ ΓΝΩΡΙΖΩ	8	8%
ΜΕΤΡΙΑ	17	17%
ΚΑΛΑ	17	17%
ΑΡΚΕΤΑ ΚΑΛΑ	23	23%
ΠΟΛΥ ΚΑΛΑ	33	33%
ΣΥΝΟΛΟ	100	100%



Η πλειοψηφία που αποτελεί το 58% γνωρίζει από αρκετά καλά έως πολύ καλά τα θέματα που αφορούν το διαδίκτυο.

18. Στον παρακάτω πίνακα αναφέρονται σε ποιο βαθμό οι μαθητές γνωρίζουν το Διαδίκτυο.

Εντολές: Analyze, Descriptive statistics, crosstabs.

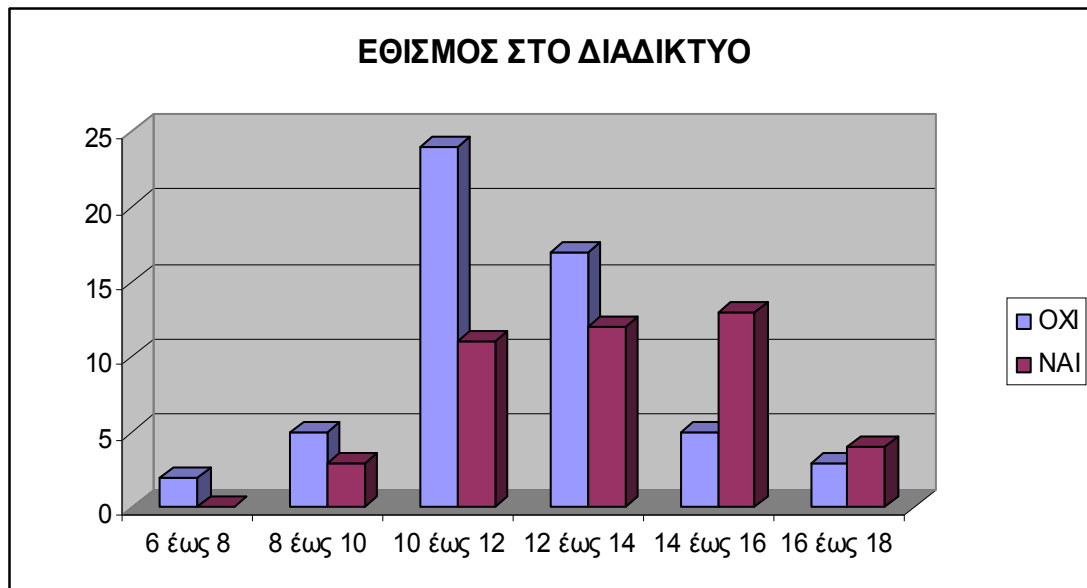
ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ	ΤΑΞΗ			
		ΔΗΜΟΤΙΚΟ	ΓΥΜΝΑΣΙΟ	ΛΥΚΕΙΟ
ΔΕΝ ΤΟ ΓΝΩΡΙΖΩ	8%	0%	0%	8%
ΜΕΤΡΙΑ	13%	2%	2%	17%
ΚΑΛΑ	3%	9%	5%	17%
ΑΡΚΕΤΑ ΚΑΛΑ	6%	7%	10%	23%
ΠΟΛΥ ΚΑΛΑ	18%	7%	8%	33%
ΣΥΝΟΛΟ	48%	25%	25%	98%

Το 33% του συνόλου του δείγματος δήλωσε πως γνωρίζει πολύ καλά το Διαδίκτυο εκ των οποίων το 18% είναι οι μαθητές Δημοτικού.

19. Στον παρακάτω πίνακα αναφέρονται οι ηλικίες των μαθητών και τον εθισμό τους στο Διαδίκτυο.

Εντολές: Analyze, Descriptive statistics, crosstabs.

ΕΘΙΣΜΟΣ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ	ΗΛΙΚΙΑ						ΣΥΝΟΛΟ
	6-8	8-10	10-12	12-14	14-16	16-18	
ΟΧΙ	2%	5%	25%	16%	5%	3%	56%
ΝΑΙ	0%	3%	12%	11%	13%	4%	43%
ΣΥΝΟΛΟ	2%	8%	37%	27%	18%	7%	99%



Το 43% των μαθητών δήλωσαν εθισμένοι στο Διαδίκτυο εκ των οποίων το 26% είναι ηλικίας 6-14 ετών.

20. Στον παρακάτω πίνακα αναφέρεται ο εθισμός του Διαδικτύου ανάλογα με το φύλο.

Εντολές: Analyze, Descriptive statistics, crosstabs.

ΕΘΙΣΜΟΣ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ	ΦΥΛΟ		
	ΑΝΤΡΕΣ	ΓΥΝΑΙΚΕΣ	ΣΥΝΟΛΟ
OXI	26%	30%	56%
NAI	20%	23%	43%
ΣΥΝΟΛΟ	46%	53%	99%

Το 43% του συνόλου των μαθητών δήλωσε εθισμό στο Διαδίκτυο εκ των οποίων το 23% είναι ο γυναικείος πληθυσμός.

21. Ερευνητική υπόθεση: Οι γνωριμίες στο διαδίκτυο δεν διαφέρουν ανάλογα με το φύλο.

Αφού $p\text{-τιμή}=0,620=62\%>5\%$ η ερευνητική υπόθεση είναι αποδεκτή οπότε δεν υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά στα άτομα που κάνουν γνωριμίες στο διαδίκτυο ανάλογα με το φύλο.

Εντολές: Analyze, Descriptive statistics, crosstabs, chi-square.

ΦΥΛΟ	ΓΝΩΡΙΜΙΕΣ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ			p-τιμή
	ΟΧΙ	ΝΑΙ	ΣΥΝΟΛΟ	
ΑΝΔΡΑΣ	18	27	45	0,620=62% >5%
ΓΥΝΑΙΚΑ	23	30	55	
ΣΥΝΟΛΟ	41	57	99	

22. Ερευνητική υπόθεση: Ο εθισμός στο διαδίκτυο δεν διαφέρει από τα άτομα που κάνουν γνωριμίες στο διαδίκτυο από αυτά που δεν κάνουν.

Αφού $p\text{-τιμή}=0,670=67\%>5\%$ τότε η υπόθεση εργασίας είναι αποδεκτή οπότε δεν υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά στον εθισμό στο διαδίκτυο ανάμεσα στο άτομα που κάνουν γνωριμίες και σε αυτά που δεν κάνουν γνωριμίες στο διαδίκτυο.

Εντολές: Analyze, Descriptive statistics, crosstabs, chi-square.

ΓΝΩΡΙΜΙΕΣ ΑΠΟ ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ	ΕΘΙΣΜΟΣ ΣΤΗΝ ΧΡΗΣΗ			p-τιμή
	ΟΧΙ	ΝΑΙ	ΣΥΝΟΛΟ	
ΟΧΙ	22	18	42	0,670=67% >5%
ΝΑΙ	32	25	57	
ΣΥΝΟΛΟ	55	43	98	

23. Παρακάτω απεικονίζεται κατά πόσο τα παιδιά είναι αυτοδίδακτα ή όχι στην εκμάθηση του ηλεκτρονικού υπολογιστή.

Εντολές: Analyze, Descriptive statistics, Frequencies

	ΕΙΜΑΙ ΑΥΤΟΔΙΔΑΚΤΟΣ	
	ΣΥΧΝΟΤΗΤΑ	ΠΟΣΟΣΤΟ
ΟΧΙ	44	44%
ΝΑΙ	56	56%
ΣΥΝΟΛΟ	100	100%



24. Στον παρακάτω πίνακα βλέπουμε κατά πόσο οι νέοι είναι αυτοδίδακτοι.

Εντολές: Analyze, Descriptive statistics, crosstabs

ΤΑΞΗ	ΑΥΤΟΔΙΔΑΚΤΟΣ		
	ΟΧΙ	ΝΑΙ	ΣΥΝΟΛΟ
ΔΗΜΟΤΙΚΟ	19%	31%	50%
ΓΥΜΝΑΣΙΟ	15%	10%	25%
ΛΥΚΕΙΟ	10%	15%	25%
ΣΥΝΟΛΟ	44%	56%	100%

Το 56% του συνόλου των μαθητών δήλωσαν πως είναι αυτοδίδακτοι εκ των οποίων το 31% είναι μαθητές Δημοτικού.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Σύμφωνα με τις παραπάνω αναφορές, ένα πρώτο συμπέρασμα είναι ότι η νέα γενιά ζει μία «ψηφιακή» εποχή στην οποία χρησιμοποιείται σε μεγάλο βαθμό η τεχνολογία για εκπαίδευση, ενημέρωση, επικοινωνία και ψυχαγωγία.

Η εκτεταμένη χρήση της τεχνολογίας εξώθησε στην δημιουργία της έρευνας και συνεπώς στη διεξαγωγή σχετικών συμπερασμάτων που παραθέτονται παρακάτω:

➤ Η χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή στο Λύκειο είναι περίπου έξι χρόνια και από αυτό συμπεραίνουμε ότι πολλά παιδιά έχουν ξεκινήσει τη χρήση Η/Υ περίπου από την τελευταία τάξη του Δημοτικού σχολείου. Συγκρίνοντας όμως με τα παιδιά του Δημοτικού σχολείου σήμερα βλέπουμε ότι έχουν ήδη περίπου τέσσερα χρόνια χρήσης στο ενεργητικό τους. Επομένως οι νέες τεχνολογίες εισέρχονται στη ζωή των νέων όλο και περισσότερο, φέροντας ως αποτέλεσμα την άμεση εξοικείωση τους με το αντικείμενο.

➤ Από το σύνολο των μαθητών το 82% χρησιμοποιεί αρκετές φορές έως και κάθε μέρα τον Η\Υ εκ των οποίων το 38% είναι μαθητές Δημοτικού. Στον αντίποδα, συναντάμε το ποσοστό της τάξεως του 18% που χρησιμοποιούν τον Η\Υ σπάνια.

➤ Σύμφωνα με τον πίνακα 5 της έρευνας, οι μαθητές με μεγάλη απόκλιση ποσοστού, χρησιμοποιούν τον Η\Υ για διασκέδαση και ψυχαγωγία παρά για εκπαιδευτικούς σκοπούς, π.χ. δημιουργία εργασιών.

Παρόλο που τα νέα τεχνολογικά μέσα παρέχουν πληθώρα δυνατοτήτων στους μαθητές σχετικά με την εκπαίδευση και την παροχή πληροφοριών, το ενδιαφέρον τους περιορίζεται σε άλλους είδους δραστηριότητες.

➤ Όσον αφορά την γνώση κινδύνων μέσω Διαδικτύου, σε μεγαλύτερο ποσοστό οι μαθητές γνωρίζουν τους ιούς (83%), τον εθισμό στη χρήση Διαδικτύου (43%), κατά λάθος αγορά προϊόντων (47%) και απειλή από κάποιον άγνωστο (56%). Λιγότερο γνωστή είναι η ανάκληση των κινήσεων τους από τρίτους (38%) και τέλος η χρησιμοποίηση των δεδομένων τους από διάφορες εταιρίες (27%).

➤ Το 15% των μαθητών του Δημοτικού γνωρίζουν καλά έως πολύ καλά τη διαδικασία των ηλεκτρονικών αγορών μέσω Διαδικτύου, γεγονός που δηλώνει το ενδεχόμενο καταχώρησης ψευδών στοιχείων από τους ανήλικους χρήστες και επομένως ανεξέλεγκτη χρήση του Διαδικτύου.

➤ Το 83% του συνόλου των μαθητών γνωρίζουν καλά έως πολύ καλά τους τρόπους ηλεκτρονικής επικοινωνίας μέσω του Παγκόσμιου Ιστού, ενώ αντίθετα δεν το γνωρίζουν μόνο το 9%, εκ των οποίων το 8% αντιπροσωπεύει μαθητές Δημοτικού.

Τα στοιχεία αυτά δηλώνουν την επιλογή των εφήβων να συνομιλούν με τους φίλους τους μέσω της τεχνολογίας και της εικονικής πραγματικότητας που αυτή δημιουργεί, ωθώντας τους στην κοινωνική απομόνωση.

➤ Τα μεγάλα ποσοστά γνώσης (58%) της τεχνολογίας του Η/Υ από τα παιδιά, παρουσιάζονται σε τρόπους διασκέδασης (82%) και επικοινωνίας (55%) μέσω του διαδικτύου. Σχετικά με τις σελίδες κοινωνικής δικτύωσης (π.χ. Facebook) μόνο το 9% δεν γνωρίζει καθόλου σχετικά με αυτές, ενώ το ποσοστό που γνωρίζει πολύ καλά να χρησιμοποιεί τις σελίδες κοινωνικής δικτύωσης ανέρχεται στο 55%.

Το γεγονός αυτό επιβεβαιώνει την είσοδο του Διαδικτύου στην καθημερινότητα των νέων, λόγω των πληθώραν δυνατοτήτων που προσφέρει και την εύκολη πρόσβαση που το χαρακτηρίζει.

➤ Από τη ερευνά συμπεράναμε ότι δεν υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά στον εθισμό από το διαδίκτυο στα άτομα που κάνουν γνωριμίες στο διαδίκτυο και σε αυτά που δεν κάνουν. Οι γνωριμίες νέων προσώπων επομένως, δεν αποτελεί μια από τις κύριες προκλήσεις του Ιστοχώρου και η αιτία προσκόλλησης σε αυτόν από τα παιδιά, θα πρέπει να αναζητηθεί σε άλλες παρεχόμενες λειτουργίες του.

➤ Παρόλο που στη χώρα μας έχουν καταγραφεί περιστατικά ηλεκτρονικού εθισμού, ο κίνδυνος αυτός είναι άγνωστος σε ένα μεγάλο ποσοστό των χρηστών. Ο Η/Υ διαφαίνεται απλώς ως ένα μέσο που παρέχει πολλές δυνατότητες στο χρήστη, καλύπτοντας του ταυτόχρονα διάφορες ανάγκες (π.χ. ψυχαγωγία), έτσι ώστε να μην αντιλαμβάνεται την ζημία που επωμίζεται (π.χ. κοινωνική απομόνωση).

➤ Από 43% δηλώνει εθισμό στο Διαδίκτυο, εκ των οποίων το 26% είναι μαθητές ηλικίας 6-14 ετών. Επίσης από το 43% του συνόλου που δήλωσε εθισμό στο Διαδίκτυο το 23% είναι γυναίκες και το υπόλοιπο 20% είναι άνδρες.

➤ Σύμφωνα με τον πίνακα 21 δεν υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά στα άτομα που κάνουν γνωριμίες στο Διαδίκτυο ανάλογα με το φύλο. Επίσης, δεν υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά στον εθισμό του Διαδικτύου ανάμεσα των ατόμων που κάνουν ή όχι γνωριμίες από το Διαδίκτυο όπως αυτό φαίνεται στον πίνακα 22.

➤ Σύμφωνα με τα στατιστικά στοιχεία οι αυτοδίδαχτοι μαθητές ανέρχονται σε ποσοστό 56%. Από το ποσοστό των μαθητών που δήλωσαν ότι είναι αυτοδίδακτοι το 31% είναι μαθητές Δημοτικού.

Δεδομένου όλο των ανωτέρω το ερώτημα που τίθεται είναι αν οι μαθητές μπορούν τελικά, να διασφαλιστούν από πιθανούς κινδύνους που εγκυμονεί η νέα τεχνολογία. Διότι, πέρα από την προστασία των ανθρώπων από παράνομες εις βάρος τους ενέργειες, επιτακτική είναι και η ανάγκη της θέσπισης κάποιων ορίων για την ελεγχόμενη και ασφαλέστερη διαχείριση του Η/Υ.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ (ΔΙΕΘΝΗΣ)

- Frymier B.A., Houser M.L., 2000, «*The teacher-student relationship as an interpersonal relationship*». *Communication Education*, 49
- Furnel S., 2002, «*Κυβερνοέγκλημα*». Μετάφραση Μηλιώνη Φ. Αθήνα
- Hofstede G., 1996, «*Cultures and Organizations: Software of the Mind: Intercultural Cooperation and its Importance for Survival*». McGraw-Hill
- Katerelos I., Tsekeris C., Lavdas M. and Dimitriou K., (2011), «*A psychosocial approach to the use of the internet and Massive Online Role Playing Games. FACTA UNIVERSITATIS. Series: Philosophy, Sociology, Psychology and History*», Vol. 10, No 1, pp. 73-88.
- Keith W. Beard and Eve M. Wolf, 2001, «*Modification in the proposed Diagnostic Criteria for internet addiction*».
- Kimberly S. Young, 1998, «*Internet Addiction: The emergence of a new clinical disorder*»
- Laurillard D. M., 1993, «*Rethinking University Teaching: A Framework for the Effective*», Use of Educational Technology. Rutledge, London.
- McCrosky C.J., Richmond P.V. Bennett E.V., 2006, «*The relationships of student end-of-class motivation with teacher communication behaviors and instructional outcomes*», *Communication Education* Vol.55, No 4
- Marks Greenfield P., Μετάφραση Σταυροπούλου Σ., 1988, «*Μέσα Ενημέρωσης και Παιδί*», εκδόσεις Κουτσούμπος
- Säljö, R., 1979. «*Learning in the learners perspective I –Some commonsense conceptions*», Reports from the Institute of Education, University of Gothenburg, no. 7
- White S and Notkin-White B, 1982, «*Η παιδική ηλικία, Τα μονοπάτια της αποκάλυψης*», μετάφραση Μαράτου Ο., εκδόσεις ΑΘ. Ψυχογιός. Αθήνα

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ (ΕΛΛΗΝΙΚΗ)

- Βουϊδάσκη Β. Κ., 1992, «*Η τηλεοπτική βία και επιθετικότητα και οι επιδράσεις τους στα παιδιά και στους νέους*», εκδόσεις Μ. Π. Γρηγόρης, Αθήνα.
- Γκούβα Α., 2006, «*Νέες μορφές κοινωνικού ελέγχου και ο περιορισμός των ανθρωπίνων δικαιωμάτων: ο ρόλος της σύγχρονης τεχνολογίας*», Πάντειο Πανεπιστήμιο
- Δρ Χ. Νομικού, 2004, «*Εφηβεία Η ηλικία της επανάστασης*», εκδόσεις Λιβάνη, Αθήνα.
- Ελιάς, Ν και Ντάνινγκ, Ε, 1998, «*Αθλητισμός και ελεύθερος χρόνος στην εξέλιξη του πολιτισμού*», Δρομέας, Αθήνα.
- Ζωγόπουλος Ε., 2001 «*Νέες τεχνολογίες και μέσα επικοινωνίας στην εκπαιδευτική διαδικασία*». Κλειδάριθμος
- Καϊμάκη Β., 1997 «*Αμφίδρομη επικοινωνία εντόπων ΜΜΕ και Internet*». Παπασωτηρίου
- Κοσσυβάκη Φ., 1997 «*Κριτική Επικοινωνιακή Διδασκαλία*», Gutenberg
- Κρασανάκης, Γ, 1984, «*Κοινωνικοπαιδαγωγική του ελεύθερου χρόνου*», Europress, Αθήνα
- Μαΐστρος Ι., 2010, «*Κοινωνικές Επιπτώσεις της Πληροφορική*», Νάουσα
- Μακκουείλ Ν., Βίνταλ Σ., 2000 «*Μοντέλα επικοινωνίας*». Καστανιώτης
- Μπαβελής Α., 2002 «*Οι νέες τεχνολογίες στην εκπαίδευση προβλήματα και προοπτικές*»
- Μπαλάσκας Κ., 1989 «*Κοινωνική θεώρηση της παιδείας*». Γρηγόρης
- Νεγρεπόντης Ν., 1997 «*Ψηφιακός Κόσμος*». Καστανιώτης
- Παπαδάκης Ν. 2010, «*Αυτοπροσδιορισμός χρηστών και αντίληψη του διαδικτυακού περιβάλλοντος*»
- Πόσμαν Π., 1997 «*Τεχνοπόλειο. Υποταγή του πολιτισμού στην Τεχνολογία*». Κατανιώτης
- Στυλιάδης Κ., 2004 «*Οι Κοινωνικές Επιπτώσεις και το Μέλλον του Internet*», Έρευνα από δημοσιεύματα του Ελληνικού Τύπου, Φλώρινα
- Χρυσοβαλάντης Κ., 2007, «*Προσομοίωση και εκτίμηση απόδοσης δικτύων κινητής τηλεφωνίας τέταρτης γενιάς*», Πανεπιστήμιο Κύπρου
- «Ενημέρωση» Έκδοση Κέντρου Συμπαράστασης Προνοίας Απ. Παύλου «*Η Ελπίδα*»

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ (ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ)

ΕΛΛΗΝΙΚΗ

- Βρύζας Κ & Τσιτουρίδου Μ, 2002, «*Τα Παιδιά και οι Έφηβοι Απέναντι στα 'Παλιά' και τα 'Νέα' Μέσα*», Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης www.etpe.gr [πρόσβαση: 25 Αυγούστου 2011]
- Γιανναράκης Γ., 2010, «*Οι αναλφάβητοι*» εφημερίδα «ΤΟ ΒΗΜΑ», κατεβασμένο από <http://www.tovima.gr/opinions/article/?aid=308719> (πρόσβαση Αύγουστος 2011)
- Γιάννου Β., 2011, «*Το διαδίκτυο στη ζωή μας και οι αλλαγές που έφερε*», κατεβασμένο από <http://www.slideshare.net/Yiannou/ss-8070230> (πρόσβαση Αύγουστος 2011).
- Γιωτάκου Κ, (χ.χ), «*Ελεύθερος χρόνος-ψυχαγωγία-διασκέδαση*», www.kessarlis.edu.gr [πρόσβαση: 24 Αυγούστου 2011]
- Γιωτάκου Κ, (χ.χ), «*Μέσα επικοινωνίας-ενημέρωσης*», www.kessarlis.edu.gr [πρόσβαση: 24 Αυγούστου 2011]
- Γκολέμη Π., 2011, «*Ηλεκτρονικός σχολικός εκφοβισμός: μία νέα απειλή*», <http://www.psychology-blog.gr> [πρόσβαση 12 Αυγούστου 2011]
- Γκολέμη Π-Ε, 2011, «*Ηλεκτρονικός σχολικός εκφοβισμός: μία νέα απειλή*» www.latronet.gr [πρόσβαση: 30 Ιανουαρίου 2012]
- Καρανάτση Ε. 2009, «*Κοινωνική δικτύωση για νέους μέσα από 350 ιστοσελίδες*», Η Καθημερινή, <http://news.kathimerini.gr> [πρόσβαση: 24 Αυγούστου 2011].
- Καρυώτη Ιφ., Κομνηνός Β., Νταουλτζής Γ., Παπακίτσου Β., Ραβδά Αν., Τσουκαντάς Αρ., «*Διδακτικό Υλικό για τους Θεματικούς Κύκλους της Β' Λυκείου*», συγκέντρωση υλικού Νταουλτζής Γ., Εσωτερικές Εκδόσεις Εκπαιδευτηρίων Δούκα, διαθέσιμο <http://www.doukas.gr> [πρόσβαση Σεπτέμβριος 2011].
- Κολιάτου Δ, «*Ο ελεύθερος χρόνος των νέων*», διαθέσιμο στο http://gym-istiaias.eyv.sch.gr/mathites/eleutheros_xronos_newn.pdf [πρόσβαση: 20 Δεκεμβρίου 2011]

- Κυριαζής Δ., 2009 «*MME και INTEPNET Πλεονεκτήματα και Μειονεκτήματα*», κατεβασμένο από <http://www.dd-democracy.gr/article.asp?Id=11> (πρόσβαση Αύγουστος 2011).
- Μπούρδαλας Π., 2006, «*Η περίπτωση της χρήσης και εξάρτησης των παιδιών από τα κινητά τηλέφωνα*» διαθέσιμο στο <http://www.alopsis.gr/modules.php?name=Content&pa=showpage&pid=77> (πρόσβαση Οκτώβριος 2011).
- Νικολαΐδου Χ, «*Ελεύθερος χρόνος, ψυχαγωγία-διασκέδαση*», www.arnos.gr [πρόσβαση: 12 Σεπτεμβρίου 2011]
- Τάσση Μ., 2006, Συμπόσιο με θέμα «*Το Παιδί και το Παιχνίδι*», διαθέσιμο στο www.newinka.gr, [πρόσβαση: 30 Αυγούστου 2011]
- Τσικουδή Μ., 2007, «*Η επίδραση του ηλεκτρονικού υπολογιστή στα παιδιά*», Η Αλήθεια, <http://www.alithia.gr> [πρόσβαση: 22 Αυγούστου 2011]
- Τσώλη Θ., 2008, «*ΕΞΑΡΤΗΣΗ: Εθισμός στο Internet: μια υπαρκτή απειλή*», Το Βήμα, <http://www.tovima.gr/>, [πρόσβαση 25/09/2011]
- Χαραλαμπίκης Μ., 2009 «*Νέοι και Διαδίκτυο*», διαθέσιμο στο <http://www.tanea.gr/ellada/article/?aid=4543876> (πρόσβαση Σεπτέμβριος 2011)

ΑΓΓΛΙΚΗ

- Martin V Olson, «*How the Internet Impacts the Lives of Its Users*» διαθέσιμο στο www.martysdomain.com [πρόσβαση: 30 Αυγούστου 2011]
- «*Διαδίκτυο*» διαθέσιμο στο <http://el.wikipedia.org> [πρόσβαση: 24 Αυγούστου 2011]
- «*Ηλεκτρονικά Παιχνίδια*» διαθέσιμο στο <http://el.wikipedia.org> [πρόσβαση: 24 Αυγούστου 2011]
- «*Παιδιά και Βιντεοπαιχνίδια*», 2011, διαθέσιμο στο <http://www.0-6.gr/gr/articles/first-school-age/Baby-hood-age-growth-school-age/videogames.html> (πρόσβαση Οκτώβριος 2011).
- «*Ραδιόφωνο*» διαθέσιμο στο <http://el.wikipedia.org> [πρόσβαση: 24 Αυγούστου 2011]
- «*Σχόλη, Ελεύθερος Χρόνος, Παιχνίδι, Ψυχαγωγία, Αθλητισμός, Φυσική Δραστηριότητα. Ορισμοί και σχετικές θεωρίες*» διαθέσιμο στο www.lib.teiher.gr [πρόσβαση: 30 Αυγούστου 2011]
- «*Τεχνολογία*» διαθέσιμο στο <http://el.wikipedia.org> [πρόσβαση: 24 Αυγούστου 2011]

«Τηλεόραση» διαθέσιμο στο <http://el.wikipedia.org> [πρόσβαση: 24 Αυγούστου 2011]

«Τηλέφωνο» διαθέσιμο στο <http://el.wikipedia.org> [πρόσβαση: 24 Αυγούστου 2011]

www.emprosnet.gr

www.medscape.com [πρόσβαση: 18 Σεπτεμβρίου 2011]

www.verdick.org [πρόσβαση: 12 Σεπτεμβρίου 2011]

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

ΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ
ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΗΚΕ
ΣΤΗΝ ΕΡΕΥΝΑ

ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΗΣ:

A) ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΣΚΟΥΡΟ ΜΑΥΡΟ ΜΟΛΥΒΙ Η ΣΤΥΛΟ

B) ΣΒΗΣΤΕ ΚΑΘΑΡΑ Η ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΜΠΛΑΝΚΟ ΣΕ ΟΠΟΙΑ

ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΑΛΛΑΞΕΤΕ

Γ) ΣΗΜΕΙΩΝΕΤΕ Χ Η Ψ ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΠΟΥ ΘΕΛΕΤΕ

ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΚΟΥΤΑΚΙ

X1 Ποιο είναι το φύλο σας;

Γυναίκα

Ανδρας

X2 Ποια είναι η ηλικία σας;

6-8

8-10

10-12

12-14

14-16

16-18

X3 Σε ποια τάξη είστε;

Δημοτικό

Γυμνάσιο

Λύκειο

X4 Ποιες νέες τεχνολογίες χρησιμοποιείτε;

(X4.1) Κινητό τηλέφωνο

(X4.2) Wi-Fi

(X4.3) Mp3 / Mp4

(X4.4) IPod / i phone 4

(X4.5) Play station

(X4.6) Προσομοιωτής

(X4.7) Άλλο: _____

X5 Πόσα έτη χρησιμοποιείτε υπολογιστή;
(Σημειώστε τον αριθμό ετών.)

_____ Έτη

X6 Πού χρησιμοποιείτε συνήθως τον υπολογιστή;

(X6.1) Στο σπίτι

(X6.2) Στο σπίτι ενός φίλου\ης

(X6.3) Στο σχολείο

(X6.4) Σε internet cafe

(X6.5) Αλλού: _____

X7 Σε ποιο χώρο του σπιτιού βρίσκεται ο Η/Υ που χρησιμοποιείτε;

X8 Ποιός σας δίδαξε;

(X8.1) Οι γονείς μου

(X8.2) Τα αδέρφια μου

(X8.3) Οι φίλοι μου

(X8.4) Ο δάσκαλος / καθηγητής μου στο σχολείο

(X8.5) Άλλοι άνθρωποι που γνωρίζω

(X8.6) Παρακολούθησα σχετικά μαθήματα

(X8.7) Είμαι αυτοδίδακτος

X9 Συμβουλευέστε την οικογένεια σας πριν της χρήση του διαδικτύου ή κάποιας άλλης μορφής τεχνολογία;

Ποτέ

Όχι συχνά

Συχνά

X10 Κάνετε γνωριμίες μέσα από το διαδίκτυο;

Όχι

Ναι

X11 Σε ποιες ιστοσελίδες έχετε προφίλ;

(X11.1) Face book

(X11.2) Msn

(X11.3) Twitter

(X11.4) Άλλο: _____

X12 Πόσες φορές την εβδομάδα χρησιμοποιείτε τον υπολογιστή (παίζοντας παιχνίδια, γράφοντας, συμμετέχοντας σε συζητήσεις);

Κάθε μέρα

Αρκετές φορές την εβδομάδα

Σπάνια

X13 Τι σας αρέσει να κάνετε περισσότερο με τον υπολογιστή σας;

(X13.1) Να συμμετέχω σε συζητήσεις (chat)

(X13.2) Να γράφω email/ κείμενα

(X13.3) Να παίζω παιχνίδια

(X13.4) Να ψάχνω στο διαδίκτυο

(X13.5) Να ακούω μουσική

(X13.6) Να βλέπω βίντεο

(X13.7) Να κάνω εργασίες με εκπαιδευτικό λογισμικό

(X13.8) Να κάνω συναλλαγές με υπηρεσίες

(X13.9) Να κάνω εργασίες για το σχολείο

(X13.10) Άλλο: _____

X14 Σημειώστε σε ποιο βαθμό γνωρίζετε τα παρακάτω

	1.Δεν το γνωρίζω	2.Μέτρια	3.Καλά	4.Αρκετά καλά	5.Πολύ καλά
(X14.1) Επεξεργασία κειμένου (π.χ. Word,Power Point, Excel)					
(X14.2) Διαδίκτυο(Ανέβασμα, κατέβασμα,					

χρήση μηχανών αναζήτησης.)					
(X14.3) Μεταφόρτωση από ψηφιακή φωτογραφική μηχανή ή κινητό τηλέφωνο					
(X14.4) Συμπίεση αρχείων, εκτύπωση.					
(X14.5) Σάρωση εγγράφων / φωτογραφιών					
(X14.6) Διασκέδαση(Ηλεκτρονικά παιχνίδια, βίντεο, μουσική.)					
(X14.7) Δημιουργία / επεξεργασία γραφικών, προγραμματισμός.					
(X14.8) Συνομιλία\Αποστολή / λήψη email/facebook ή chat,blogs.					
(X14.9) Τηλέφωνο μέσω διαδικτύου					
(X14.10) Ηλεκτρονικές αγορές (π.χ. Ebay)					

X15 Ποιούς κινδύνους ξέρετε;

(X15.1) Ιοί (π.χ. στα email)

(X15.2) Ψεύτικες προτροπές για πληρωμή μέσω email

(X15.3) Εθισμός στη χρήση του διαδικτύου

(X15.4) Κατά λάθος αγορά προϊόντων από το διαδίκτυο

(X15.5) Προσβολή σε ένα χώρο συζητήσεων

(X15.6) Απειλή από κάποιο άγνωστο

(X15.7) Μπορεί να γίνει ανάκληση από τρίτους των κινήσεων μου στο διαδίκτυο

(X15.8) Διάφορες εταιρίες χρησιμοποιούν τα δεδομένα μου

(X15.9) Άλλο: _____

X16 Τα μαθήματα υπολογιστών στο σχολείο με ενδιαφέρουν:

Δεν παρακολουθώ

Καθόλου

Λίγο

Αρκετά

X17 Στην τάξη, επιθυμώ:

Καμία αλλαγή

Υλικό των υπολογιστών (hardware)

Λογισμικό (προγράμματα / software)

Περισσότερη χρήση των υπολογιστών διότι είναι διασκεδαστικό

X18 Ποιες δυσάρεστες συνέπειες σας δημιούργησε ο Η/Υ

(X18.1) Καμία

(X18.2) Μείωση σχολικής επίδοσης

(X18.3) Συναισθήματα θλίψης

(X18.4) Διαταραχή των σχέσεων με φίλους & οικογένεια

(X18.5) Μείωση της φυσικής δραστηριότητας

(X18.6) Αίσθημα μοναξιάς

(X18.7) Σωματικά συμπτώματα (π.χ. προβλήματα στα μάτια,)

(X18.8) Παραμέληση της προσωπικής σας υγιεινής

(X18.9) Οποιοδήποτε είδους παρενόχληση

ΣΕ ΕΥΧΑΡΙΣΤΟΥΜΕ ΠΟΛΥ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΙΧΕΣ ΣΕ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΕΡΕΥΝΑ!