

ΑΝΩΤΑΤΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΚΡΗΤΗΣ
ΣΧΟΛΗ: Σ.Ε.Υ.Π.
ΤΜΗΜΑ: ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ

Η χρήση νέων τεχνολογιών σε έφηβους μαθητές ηλικίας 13-18 ετών, στους
δήμους Μεσολογίου, Ηρακλείου και Αγίας Βαρβάρας(Αττική)



ΣΠΟΥΔΑΣΤΡΙΕΣ: ΚΟΡΑΚΙΔΗ ΛΕΟΝΟΡΑ Α.Μ: 3579
ΛΑΦΗ ΕΛΕΝΗ Α.Μ: 3295
ΠΕΡΟΓΑΜΒΡΑΚΗ ΔΕΣΠΟΙΝΑ Α.Μ: 3503
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: ΠΑΠΑΔΑΚΗΣ ΝΙΚΟΣ

ΗΡΑΚΛΕΙΟ 3/09/2013

Περιεχόμενα

Εισαγωγή.....σελ. 3

Κεφάλαιο 1^ο : Η νέα τεχνολογία

1.1. Έννοια νέας τεχνολογίαςσελ. 5

1.2. Κινητή τηλεφωνίασελ. 7

1.3. Υπολογιστέςσελ. 9

1.4. Η αυξημένη χρήση των νέων τεχνολογιών σήμερασελ.13

1.5. Αποτελέσματα της χρήσης των νέων τεχνολογιών(θετικά-αρνητικά).....σελ. 15

Κεφάλαιο 2^ο: Διαδίκτυο και δίκτυα κοινωνικής δικτύωσης

2.1: Η έννοια του Διαδικτύουσελ. 17

2.2: Έννοια δικτύου κοινωνικής δικτύωσηςσελ. 19

2.2.1: χαρακτηριστικά ιστοσελίδωνσελ. 22

2.3: Θετικά και αρνητικά αποτελέσματα των δικτύων κοινωνικής δικτύωσης.....σελ. 24

2.4: Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα της χρήσης του διαδικτύου ...σελ. 28

2.5: Λόγοι χρήσης των δικτύων κοινωνικής δικτύωσηςσελ. 32

2.6: facebook- twitter- msn- hi5- skype.....σελ. 34

Κεφάλαιο 3^ο:Εφηβεία

3.1: Έννοια εφηβείας και βασικά χαρακτηριστικά τηςσελ. 37

3.2: Ψυχολογία εφήβωνσελ. 38

3.3: Έφηβοι και κινητή τηλεφωνίασελ. 45

3.4: Έφηβοι και υπολογιστέςσελ. 47

3.5: Έφηβοι και ηλεκτρονικά παιχνίδιασελ. 49

3.6: Έφηβοι και διαδίκτυοσελ. 51

Κεφάλαιο 4^ο: Βασικοί θεσμοί οικογένειας- εκπαίδευσης- κοινωνικοποίησης

.....σελ.54

4.1: Θεσμός της οικογένειαςσελ. 55

4.2: Θεσμός εκπαίδευσηςσελ. 57

4.3: Έφηβοι και παρέα συνομήλικωνσελ. 60

Κεφάλαιο 5^ο:Μεθοδολογία έρευνας

5.1: Τύπος έρευναςσελ. 63

5.2 Ερευνητικό εργαλείο	σελ. 63
5.3: Επιλογή δείγματος	σελ. 66
5.4: Διεξαγωγή της έρευνας	σελ. 67
5.5: Τεχνικές συλλογής στοιχείων	σελ. 67
5.6: Μέθοδοι ανάλυσης	σελ. 68
5.7: Υποθέσεις έρευνας	σελ. 68
5.8: Εκτίμηση δυσκολιών της έρευνας	σελ. 69
Κεφάλαιο 6^ο:Αποτελέσματα της έρευνας	σελ. 70
Κεφάλαιο 7^ο:Συζήτηση των αποτελεσμάτων και συμπεράσματα	σελ. 77
7.1: Συσχετίσεις υποθέσεων:	σελ.85
7.2: συμπεράσματα ερευνητικών	σελ. 112
7.3.Προτάσεις	σελ.113
Βιβλιογραφία	σελ.117
Παράρτημα	σελ. 122

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η εργασία αυτή αποτελεί μία πτυχιακή εργασία και εκπονείται μέσα στα πλαίσια της εκπαιδευτικής διαδικασίας, η οποία είναι απαραίτητη προϋπόθεση για τη λήψη πτυχίου ενός κοινωνικού λειτουργού.

Η πτυχιακή μας εργασία εστιάζει στη χρήση νέων τεχνολογιών στην πληθυσμιακή ομάδα των εφήβων μαθητών και πως επηρεάζονται μέσα από αυτή. Στο εγχείρημά μας αυτό θα μελετηθούν δύο παράμετροι, από τη μία πλευρά οι νέες τεχνολογίες ενώ από την άλλη πλευρά θα γίνει μελέτη του πληθυσμού και των ιδιομορφιών του, μέσα από βιβλιογραφική ανασκόπηση, ώστε να κατανοήσουμε καλύτερα την ομάδα που μελετούμε.

Αυτό που μας οδήγησε στην επιλογή του συγκεκριμένου θέματος είναι το γεγονός ότι τα τελευταία χρόνια υπάρχει ραγδαία ανάπτυξη τόσο πολλών τεχνολογικών επιτευγμάτων, και συγκεκριμένα στις νέες τεχνολογίες που αφορούν ως επί το πλείστον την επικοινωνία, την ψυχαγωγία και την πληροφόρηση και ολοένα και περισσότερο γίνονται μέρος της καθημερινότητάς μας.

Το δείγμα της έρευνας μας, ηλικιακά ανήκει στους εφήβους. Η εφηβεία είναι μια ιδιαίτερη περίοδος στην ζωή του ανθρώπου όπου ουσιαστικά πρόκειται για τη μετάβαση της παιδικής ηλικίας στην ενήλικη ζωή. Συνήθως η εφηβεία συνοδεύεται από ψυχοσωματικές αλλαγές οι οποίες διαφοροποιούνται τόσο ως προς το είδος τους και ως προς το βαθμό τους.

Μέσα από έρευνες που έχουν γίνει, έχει διαπιστωθεί πως οι μαθητές έχουν πρόσβαση σε κάποιο από αυτά τα μέσα τα οποία είτε τα χρησιμοποιούν στο σπίτι τους είτε στο σχολείο είτε σε κάποιο άλλο χώρο.

Στην περίπτωση των νέων μαθητών, η αλλαγή που προέρχεται από την εξέλιξη της τεχνολογίας δεν θεωρείται μεγάλη γιατί από τη μία πλευρά έχουν την ικανότητα να αφομοιώνουν με μεγάλη ευκολία όλες τις πληροφορίες που προσλαμβάνουν, ενώ από την άλλη πλευρά, ένα μεγάλο μέρος των εφήβων τείνουν να ενστερνίζονται καθετί νέο.

Η δομή της εργασίας μας αποτελείται από 2 μέρη: το θεωρητικό και το ερευνητικό μέρος. Το θεωρητικό μέρος περιλαμβάνει τα παρακάτω κεφάλαια. στο πρώτο κεφάλαιο γίνεται αναφορά στις νέες τεχνολογίες, στην κινητή τηλεφωνία, στους υπολογιστές, στη χρήση των νέων τεχνολογιών και τέλος στα αποτελέσματα της χρήσης αυτής.

Συνεχίζοντας, στο δεύτερο κεφάλαιο αναλύεται η έννοια του διαδικτύου αλλά και των δικτύων κοινωνικής δικτύωσης. Επίσης περιγράφονται τα θετικά και αρνητικά αποτελέσματα της χρήσης των δικτύων κοινωνικής δικτύωσης αλλά και τα πλεονεκτήματα – μειονεκτήματα της χρήσης του διαδικτύου. Έπειτα σχολιάζονται οι λόγοι χρήσης των δικτύων κοινωνικής δικτύωσης και τέλος εστιάζουμε εκτενέστερα στο facebook- twitter- msn- hi5- skype.

Στο 3^ο κεφάλαιο με γενικότερο τίτλο « η εφηβεία», επισημαίνονται, η εφηβεία και τα βασικά χαρακτηριστικά της, η ψυχολογία των εφήβων, οι έφηβοι και κινητή τηλεφωνία, οι έφηβοι και οι υπολογιστές, οι έφηβοι και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και τέλος οι έφηβοι και το διαδίκτυο.

Στο 4^ο κεφάλαιο, ασχολούμαστε, με τους βασικούς θεσμούς κοινωνικοποίησης, δηλαδή, το θεσμό της οικογένειας, το θεσμό της εκπαίδευσης, και τους εφήβους συνδυαστικά με την παρέα των συνομηλίκων.

Το επόμενο κεφάλαιο αφορά τη μεθοδολογία έρευνας που ακολουθήθηκε. Συγκεκριμένα περιλαμβάνει τον τύπο έρευνας, το ερευνητικό εργαλείο, την επιλογή δείγματος, τη διεξαγωγή της έρευνας, τις τεχνικές συλλογής στοιχείων, τις μεθόδους ανάλυσης, τις υποθέσεις έρευνας και τέλος τις εκτιμώμενες δυσκολίες κατά τη συλλογή πληροφοριών.

Τέλος ακολουθούν δυο τελευταία κεφάλαια, όπου παρουσιάζονται τα αποτελέσματα εμπειρικής έρευνας και στο επόμενο, τα συμπεράσματα της μελέτης.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1^ο: «Η ΝΕΑ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ»

1.1 ΟΙ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ

Σύμφωνα με τον Παπακωνσταντίνου (2010) μέσα στους αιώνες, καινοτόμες μέθοδοι και νέες τεχνολογίες αναπτύσσονται. Καποιες από αυτές οφείλουν την υπαρξή τους σε θεωρητική έρευνα, άλλες σε εμπορική και στην ανάπτυξη. Η τεχνολογική ανάπτυξη περιλαμβάνει την σταδιακή εξέλιξη και τις επαναστατικές τεχνολογίες.

Πολλοί συγγραφείς, συμπεριλαμβανομένου του επιστήμονα ηλεκτρονικών υπολογιστών Bill Joy (Παπακωνσταντίνου, 2010), έχουν εντοπίσει ομάδες τεχνολογιών που θεωρούν ζωτικής σημασίας για το μέλλον της ανθρωπότητας. Ο Joy προειδοποιεί ότι η τεχνολογία θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί από τις τάξεις προνομιούχων για καλό ή για κακό. Θα μπορούσαν να τη χρησιμοποιήσουν ως "καλοί ποιμένες» για την υπόλοιπη ανθρωπότητα, ή να αποφασίσουν όλοι οι άλλοι είναι περιττοί και να πιέσουμε για μαζική εξαφάνιση εκείνων που δεν οφελούνται από την τεχνολογία. Τάσσεται υπέρ των οφελών της τεχνολογικής αλλαγής για αναδυόμενες και συγκλίνουσες τεχνολογίες, όπως προσφέροντας ελπίδα για τη βελτίωση της ανθρώπινης κατάστασης. Ωστόσο, οι επικριτές των κινδύνων της τεχνολογικής αλλαγής, και ακόμη και κάποιοι υποστηρικτές όπως διανθρωπιστής φιλόσοφος Nick Bostrom, προειδοποιεί ότι μερικές από αυτές τις τεχνολογίες μπορούν να παρουσιάσουν κινδύνους, ίσως ακόμη και να συμβάλει στην εξάλειψη της ίδιας της ανθρωπότητας.

Πιο συγκεκριμένα, αναφέροντας τον όρο νέες τεχνολογίες εννοούμε όλες αυτές οι καινοτόμες τεχνολογίες που μας βοηθούν στη επικοινωνία, στην πληροφόρηση και την ψυχαγωγία μας.

Οι τεχνολογίες πληροφοριών και επικοινωνιών (ΤΠΕ), χρησιμοποιούνται συχνά ως εκτεταμένο συνώνυμο για την τεχνολογία των πληροφοριών (ΤΠ), αλλά είναι ένας πιο συγκεκριμένος όρος που τονίζει το ρόλο των ενοποιημένων επικοινωνιών και την ενσωμάτωση των τηλεπικοινωνιών (τηλεφωνικές γραμμές και ασύρματα σήματα) , οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές επιτρέπουν στους χρήστες να έχουν πρόσβαση, να αποθηκεύουν, να μεταδίδουν, και να επεξεργάζονται πληροφορίες.

Ο όρος ΤΠΕ χρησιμοποιείται επίσης για να αναφερθεί στη σύγκλιση των οπτικοακουστικών μέσων και τηλεφωνικών δικτύων με τα δίκτυα υπολογιστών μέσω ενός ενιαίου συστήματος. Υπάρχουν μεγάλα οικονομικά κίνητρα (τεράστια εξοικονόμηση κόστους λόγω της εξάλειψης του τηλεφωνικού δικτύου) για να συγχωνεύσει το οπτικοακουστικό, η διαχείριση των κτιρίων και το τηλεφωνικό δίκτυο με το σύστημα δικτύου υπολογιστών χρησιμοποιώντας ένα ενιαίο σύστημα καλωδίωσης, τη διανομή και τη διαχείριση του σήματος.

Οι τεχνολογίες ψυχαγωγίας είναι η πειθαρχία των χρησιμοποιούμενων συστατικών που κατασκευάζονται ή δημιουργούνται για να ενισχύσουν ή να καταστεί δυνατή κάθε είδους εμπειρία ψυχαγωγίας. Επειδή οι κατηγορίες ψυχαγωγίας είναι τόσο ευρείες, και επειδή υπάρχουν τόσο πολλοί τρόποι και μοντέλα διασκέδασης ανά τον κόσμο, οι τύποι των εφαρμοσμένων τεχνολογιών προέρχονται από μία ποικιλία πηγών.

1.2 ΚΙΝΗΤΗ ΤΗΛΕΦΩΝΙΑ

Σύμφωνα με τη Βούλγαρη Ελευθερία (2006), «η κινητή τηλεφωνία ορίζεται ως η επίτευξη τηλεφωνικής επικοινωνίας μεταξύ συνδρομητών οι οποίοι κινούνται ή είναι σταθεροί αλλά δεν χρησιμοποιούν το σταθερό τηλεφωνικό δίκτυο».

Ιστορική Αναδρομή

Όσον αφορά τη διαχρονική εξέλιξη της τηλεφωνίας βλέπουμε ότι μέχρι το 1970 η κινητή τηλεφωνία άνηκε στο χώρο της αναλογικής – συμβατικής ασύρματης επικοινωνίας. Ωστόσο το σύστημα αυτό είχε πολλά μειονεκτήματα όπως:

- Χαμηλό βαθμό ποιότητας επικοινωνίας
- Χαμηλό βαθμό επιπέδου φιλικότητας προς το χρήστη.
- Ευαισθησία στις υφιστάμενες ατμοσφαιρικές συνθήκες.
- Υψηλό κόστος για το συνδρομητή.

Από το 1970 ως το 1990 μελετήθηκαν, υλοποιήθηκαν και λειτούργησαν συστήματα κινητής τηλεφωνίας πρώτης γενιάς, τα οποία βασίστηκαν στην κυτταρική δομή. Έκαναν την εμφάνισή τους σε ορισμένες χώρες της ευρώπης και την Αμερική. Στην Ελλάδα δεν έφτασαν ποτέ. Ογκώδεις συσκευές, χαμηλότερες ταχύτητες, χαμηλή ποιότητα και μετάδοση φωνής με αναλογικό τρόπο, αλλά και προβλήματα σύνδεσης ήταν τα χαρακτηριστικά τους.

Τη δεκαετία του 90 αναβαθμίστηκε η τεχνολογία πρώτης γενιάς με αποτέλεσμα να λειτουργήσουν τα οργανωμένα πλέον κυτταρικά συστήματα δεύτερης γενιάς με κύρια χαρακτηριστικά:

- Την υψηλή χωρητικότητα από πλευράς εξυπηρέτησης χρηστών.
- Τη δυναμική διαχείριση του ραδιοφάσματος των συχνοτήτων.
- Τη δυνατότητα επαναχρησιμοποίησης των συχνοτήτων.
- Την πολυ – ιεραρχική λειτουργική δομή.

Στην συνέχεια ακολούθησε η γενιά των 2,5 G με ταχύτητες ασύγκριτα πιο γρήγορες σχετικά με τις προηγούμενες γενιές, με μεγάλες έγχρωμες οθόνες και με

υποστήριξη πολυμέσων κ.λ.π, το οποίο χρησιμοποιείται στην Ελλάδα και έχει άριστη ποιότητα μετάδοσης φωνής.

Από το 2000 και με έτος τερματισμού το 2010 λειτουργού κινητά τηλέφωνα τρίτης γενιάς. Η Τρίτη γενιά είναι διαθέσιμη στην Ελλάδα και προσφέρει πολλές δυνατότητες υπηρεσιών πολυμέσων, συνεχή σύνδεση με το διαδίκτυο και μετάδοση κάθε είδους δεδομένων σε πολύ υψηλές ταχύτητες, από 64 Kbps έως 384 Kbps.

Από το 2010 υπάρχουν τα κινητά τηλέφωνα τέταρτης γενιάς και παρέχουν σύστημα κινητού υπερ- ευρυζωνικού διαδικτύου. Πειστικές εφαρμογές περιέχουν τροποποιημένη πρόσβαση στο διαδίκτυο του κινητού τηλεφώνου, τηλεπικοινωνίες μέσω διαδικτύου, υπηρεσίες παιχνιδιών, υψηλής ευκρίνειας τηλεόραση, τηλεδιάσκεψη και τηλεόραση τεχνολογίας 3D. Πρόσφατα, οι συσκευές κινητής τηλεφωνίας που έχουν τη δυνατότητα λειτουργίας Android και Windows εμπίπτουν στην κατηγορία τέταρτης γενιάς (Βούλγαρη, 2006).

1.3 ΟΙ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

Οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές είναι η επανάσταση της εποχής μας, είναι το εργαλείο που μας ανοίγει τις πύλες για τη γνώση, την ενημέρωση, την επιστήμη, την ψυχαγωγία και μας οδηγεί σε κάθε γωνιά του πλανήτη.

Σήμερα υπάρχουν εκατομμύρια υπολογιστές σε όλο τον κόσμο παρόλο που έχουν περάσει σχεδόν 50 χρόνια από την ημέρα που βγήκε στο εμπόριο ο πρώτος ηλεκτρονικός υπολογιστής (1951).

Ιστορική Αναδρομή Ηλεκτρονικών Υπολογιστών

Η ιστορία των υπολογιστικών μηχανών μπορεί να χωριστεί σε τέσσερις μεγάλες περιόδους: αυτή των μηχανικών κατασκευών, αυτή των αυτόματων υπολογιστικών μηχανών και αυτή των ηλεκτρονικών υπολογιστών εγγεγραμμένου προγράμματος. Οι δύο πρώτες περιόδους αποτελούν κατά κάποιον τρόπο την «προϊστορία», ενώ η Τρίτη και η τέταρτη αναφέρονται στην εξέλιξη των υπολογιστών όπως τους γνωρίζουμε σήμερα.

Υπολογιστές στην Αρχαιότητα

Γύρω στο 2200 π.Χ. οι αρχαίοι Βαβυλώνιοι είχαν αναπτύξει πολύ το εμπόριο και χρειάζονταν κάτι να τους βοηθά στους υπολογισμούς. Αυτή η ανάγκη τους οδήγησε στο αριθμητήριο. Το επίσημο ονομά του ήταν *Άβακας*, τον οποίο αρκετά χρόνια αργότερα βελτίωσαν σε μεγάλο βαθμό οι Κινέζοι και του έδωσαν τη μορφή που έχει σήμερα.

Γύρω στο 130 π.Χ. ο αρχαίος Έλληνας Ερατοσθένης, μεγάλος μαθηματικός, ανακάλυψε μία μέθοδο για να υπολογίζει τους πρώτους αριθμούς. Το «κόσκινο» ήταν μία σπουδαία ανακάλυψη για την εποχή του και ένα από τα μεγάλα επιτεύγματα του σημαντικού αυτού προσώπου.

Γύρω στο 87 π.Χ. στη Ρόδο κατασκευάστηκε ο *μηχανισμός των Αντικυθήρων*, μία συσκευή αστρονομικών υπολογισμών που χαρακτηρίζεται παγκόσμια ως ο αρχαιότερος υπολογιστής και διέθετε 32 οδοντωτά γρανάζια. Κατά τη μεταφορά του στη Ρώμη το πλοίο που τον μετέφερε βυθίστηκε κοντά στα Αντικύθηρα και ανακαλύφθηκε γύρω στα 1900 από ομάδα σφουγγαράδων. Ο πίνακας έδειχνε την

ετήσια κίνηση του ήλιου στο ζωδιακό κύκλο καθώς και τις ανατολές και τις δύσεις των λαμπρών άστρων και αστερισμών κατά τη διάρκεια του έτους.

Υπολογιστές στην περίοδο της Αναγέννησης

Περίπου γύρω στο 1610 μ.Χ., ο μαθηματικός Τζον Νέπιερ βασίστηκε σε ένα αρχαίο Ινδικό σύστημα υπολογισμών και δημιούργησε ένα αβάκιο με ράβδους, το οποίο ονομαζόταν «*Κόκκαλα του Νέπιερ*». Με τα «κόκκαλα» αυτά ήταν δυνατός ο σχετικά εύκολος υπολογισμός γινομένων και πηλίκων, μέθοδος η οποία ήταν αρκετά δημοφιλής και χρησιμοποιούνταν μέχρι και τον 20^ο αιώνα.

Το 1645 ο γάλλος μαθηματικός Μπλίζ Πασκάλ (Blaise Pascal) κατασκεύασε την πρώτη αριθμομηχανή, η οποία επονομάστηκε *Πασκαλίνα* (Pascaline). Με αυτή τη μηχανή μπορούσε κάποιος να κάνει σχετικά εύκολα μαθηματικούς υπολογισμούς. Η Πασκαλίνα είχε τροχαλίες τις οποίες όταν περιέστρεφε ο χρήστης εμφάνιζαν τα αποτελέσματα. Η μηχανή εκτελούσε δύο πράξεις πρόσθεση και αφαίρεση.

Υπολογιστές τον 19^ο αιώνα

Το 1822 ο βρετανός μαθηματικός Τσαρλς Μπάμπατζ σχεδίασε μία αυτόματη μηχανή που θα εργαζόταν με ατμό και θα μπορούσε να εκτελέσει υπολογισμούς, η οποία ονομάστηκε «*η αναλυτική μηχανή του Μπάμπατζ*». Ωστόσο, η πραγματοποίηση της μηχανής αυτής ήταν αδύνατη λόγω των περιορισμών της τεχνολογίας της εποχής.

Το 1890 ο Χέρμαν Χόλεριθ κατασκεύασε μία μηχανή για τις απογραφικές ανάγκες των Η.Π.Α. με την οποία κατάφερε να ολοκληρωθεί η απογραφή μέσα σε δύο χρόνια, χρόνο ρεκόρ για τα δεδομένα της εποχής. Η μηχανή αυτή ονομάστηκε *Ταξινομέας Απογραφής* και ήταν η απαρχή για τη δημιουργία της μεγαλύτερης μέχρι και πριν από λίγα χρόνια εταιρείας υπολογιστών στον κόσμο.

Σύγχρονοι Ηλεκτρονικοί Υπολογιστές

Η ιστορική αναδρομή των σύγχρονων ηλεκτρονικών υπολογιστών μπορεί να χωριστεί σε τέσσερις γενιές. Η πρώτη γενιά υπολογιστών αναφέρεται στην περίοδο 1946 έως 1956. Το 1946 στρατιωτικές ανάγκες οδήγησαν στη δημιουργία του πρώτου ηλεκτρονικού υπολογιστή, με τη βοήθεια του οποίου τα όπλα των στρατιωτικών θα

έβρισκαν το στόχο τους με μεγαλύτερη ακρίβεια. Έτσι, κατασκευάστηκε ο *ENIAC*, ένα μηχάνημα που αντί για μηχανικά μέρη χρησιμοποιούσε ηλεκτρονικές λυχνίες. Ο όγκος του καταλάμβανε ένα ολόκληρο όροφο και έπρεπε συνεχώς να τον ελέγχουν ειδικοί επιστήμονες.

Η δεύτερη γενιά υπολογιστών αναφέρεται στην περίοδο 1956 μέχρι 1963. Την περίοδο αυτή οι λυχνίες αντικαθίστανται από τρανζίστορες (κρυσταλλοτρίοδοι). Αυτές οι ηλεκτρονικές κατασκευές επιτρέπουν τη δημιουργία μικρότερων και ταχύτερων υπολογιστών. Το 1956 στο Ίδρυμα Τεχνολογίας της Μασαχουσέτης (M.I.T.) κατασκευάστηκε ο πρώτος ηλεκτρονικός υπολογιστής που λειτούργησε με τρανζίστορες.

Η Τρίτη γενιά υπολογιστών αναφέρεται στην περίοδο 1964 έως 1971. Το 1958, ο Jack Kilby κατασκεύασε το πρώτο ολοκληρωμένο κύκλωμα συνδυάζοντας τρανζίστορες, πυκνωτές, αντιστάτες και άλλα ηλεκτρονικά εξαρτήματα όλα τοποθετημένα στο ίδιο κομμάτι από πυρίτιο. Το δημιούργημα αυτό απέτρεψε στους επιστήμονες να κατασκευάσουν υπολογιστές τόσο μικρούς ώστε να μπορούμε να τους μεταφέρουμε.

Οι υπολογιστές που έχουμε σήμερα ανήκουν στην τέταρτη γενιά. Ο κάθε ένας από αυτούς είναι εφοδιασμένος με επεξεργαστή έχει τη δική του μνήμη, μονάδα αποθήκευσης πληροφοριών, οθόνη και κάποιο είδος μέσου για να δίνουμε πληροφορίες στον υπολογιστή (πληκτρολόγιο, πενάκι, ποντίκι κ.λ.π.). σύμφωνα με το νόμο του Μοοτεκάθε 18 μήνες η ισχύς των παραγόμενων υπολογιστών διπλασιάζεται. (Μανδραβέλης, 1998).

Ηλεκτρονικοί Υπολογιστές

Σύμφωνα με τη Βικιπαίδεια (2012) ο ηλεκτρονικός υπολογιστής είναι μια μηχανή κατασκευασμένη κυρίως από ψηφιακά ηλεκτρονικά κυκλώματα και δευτερευόντως από ηλεκτρικά και μηχανικά συστήματα, και έχει ως σκοπό να επεξεργάζεται πληροφορίες. Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής είναι ένα αυτοματοποιημένο, ηλεκτρονικό, ψηφιακό επαναπρογραμματιζόμενο σύστημα γενικής χρήσης το οποίο μπορεί να επεξεργάζεται δεδομένα βάσει ενός συνόλου προκαθορισμένων οδηγιών, των εντολών που συνολικά ονομάζονται πρόγραμμα.

Κάθε υπολογιστικό σύστημα, όσο μεγάλο ή μικρό κι αν είναι, αποτελείται από το υλικό μέρος (hardware) και το λογισμικό (software). Τα βασικά στοιχεία του υλικού μέρους του υπολογιστή είναι η κεντρική μονάδα επεξεργασίας (ΚΜΕ, αγγλ. CPU, Central Processing Unit), η κεντρική μνήμη (RAM & ROM-BIOS), οι μονάδες εισόδου - εξόδου (πληκτρολόγιο, ποντίκι, οθόνη κ.α.), οι περιφερειακές συσκευές (σκληρός δίσκος, δισκέτα, DVD, εκτυπωτής, σαρωτής, μόντεμ κ.α.).

Υπάρχουν διάφοροι τύποι υπολογιστών οι οποίοι διαφέρουν κατά το μέγεθος, τις δυνατότητες (επεξεργαστική ισχύς) και την αρχιτεκτονική τους, δηλαδή τον τρόπο που τα βασικά τους μέρη συνδέονται και συνεργάζονται μεταξύ τους. Στην πιο διαδεδομένη κατηγορία υπολογιστών ανήκουν οι μικροϋπολογιστές. Στους μικροϋπολογιστές τα βασικά εξαρτήματα, όπως ο επεξεργαστής, η μνήμη κ.ά., βρίσκονται τοποθετημένα σ' ένα τυπωμένο κύκλωμα που ονομάζεται μητρική κάρτα (αγγλ. Motherboard). Εκτός από τον επεξεργαστή και τη μνήμη, πάνω στη μητρική βρίσκονται οι θέσεις επέκτασης στις οποίες τοποθετούνται οι διάφορες κάρτες, γραφικών, ήχου κ.λπ.). Στη μητρική επίσης βρίσκονται υποδοχές για τη σύνδεση διάφορων άλλων συσκευών.

Το λογισμικό του υπολογιστή αποτελείται από τα απαραίτητα προγράμματα που δίνουν τις κατάλληλες εντολές, για να λειτουργεί το υλικό μέρος. Συνίσταται δε από το λειτουργικό σύστημα (το βασικό πρόγραμμα για τη λειτουργία του Η/Υ καθώς και για την επικοινωνία του με τον άνθρωπο) και το λογισμικό εφαρμογών (πακέτα εφαρμογών, γλώσσες προγραμματισμού, εκπαιδευτικό λογισμικό, προγράμματα – εργαλεία κ.α.).

1.4 Η ΑΥΞΗΜΕΝΗ ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ

Η χρήση νέων τεχνολογιών στους νέους είναι ιδιαίτερα αυξημένη. Αυτή η άποψη ενισχύεται μέσα από διάφορες έρευνες των οποίων τα αποτελέσματα επικυρώνουν καταλήγουν στο συμπέρασμα αυτό.

Ενδεικτικά αναφέρουμε κάποιες έρευνες οι οποίες δείχνουν ότι η χρήση νέων τεχνολογιών στους νέους είναι πολύ υψηλή:

Σύμφωνα με έρευνα που διεξήγαγε το «Παρατηρητήριο για την κοινωνία της πληροφορίας» (2010) με θέμα «Η Ταυτότητα χρηστών Internet στην Ελλάδα» οι νέοι ηλικίας 16-20 ετών χρησιμοποιούν το κινητό τηλέφωνο σε ποσοστό 98%, τον ηλεκτρονικό υπολογιστή σε ποσοστό 93% και το διαδίκτυο σε ποσοστό 94% με κυριότερους λόγους της χρήσης διαδικτύου την ψυχαγωγία και την επικοινωνία. Σύμφωνα με πανελλήνια έρευνα που εκπόνησε το ΕΠΙΨΥ (Ερευνητικό Πανεπιστημιακό Ινστιτούτο Ψυχικής Υγιεινής) σε μαθητές το 2010 αναφορικά με τη χρήση ηλεκτρονικών υπολογιστών και ίντερνετ στους εφήβους δημοσίευσε τα παρακάτω ευρήματα:

- η πλειονότητα των εφήβων ασχολούνται αρκετές ώρες καθημερινά με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή, το ίντερνετ και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, ενώ ακόμα περισσότερο χρόνο αφιερώνουν στις δραστηριότητες αυτές τις ημέρες που δεν έχουν σχολείο. Περισσότερες ώρες ασχολούνται με τον Η/Υ και τα παιχνίδια τα αγόρια και οι 15χρονοι. Την τετραετία 2006-2010 τετραπλασιάστηκε το ποσοστό εκείνων που ασχολούνται με τον Η/Υ τουλάχιστον 3 ώρες σε καθημερινή βάση. Η αύξηση αυτή της υπερβολικής ενασχόλησης συνδέεται αναμφίβολα και με το γεγονός πως η πλειονότητα των εφήβων έχουν πλέον διαθέσιμο τουλάχιστον έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή στο σπίτι τους.
- Μεταξύ των εφήβων που ασχολούνται υπερβολικά με τον Η/Υ, το ίντερνετ και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, μια σημαντική μειονότητα εμφανίζει συμπεριφορές εξάρτησης από αυτά. Οι μελέτες για την εξάρτηση των εφήβων από το ίντερνετ στη χώρα μας είναι πολύ περιορισμένες, σε ποσοστό 15,5%.
- Η ενασχόληση των εφήβων και κυρίως των αγοριών με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια σε ειδικές κονσόλες ή στον ηλεκτρονικό υπολογιστή είναι ευρέως διαδεδομένη διεθνώς όπως και στη χώρα μας. Τα αποτελέσματα της παρούσας έρευνας δείχνουν ότι ένας σημαντικός αριθμός αγοριών παίζουν πολλές ώρες

ηλεκτρονικά παιχνίδια τις καθημερινές, με τον αριθμό αυτόν σχεδόν να διπλασιάζεται το Σαββατοκύριακο.

- Επιπλέον, επιβεβαιώθηκε ότι η υπερβολική χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή και ίντερνετ (≥ 3 ώρες ημερησίως) συνδέεται με συμπεριφορές εξάρτησης από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αλλά και με υπηρεσίες κοινωνικής δικτύωσης. Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής με το ευρύ φάσμα εφαρμογών και δυνατοτήτων που παρέχει το ίντερνετ ίσως να αποτελεί περισσότερο ένα βασικό μέσο κοινωνικοποίησης ενισχύοντας τους φιλικούς δεσμούς καθώς και μέσο ομαδικής διασκέδασης και λιγότερο ένας παράγοντας κοινωνικής απομόνωσης.

1.5 ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΧΡΗΣΗΣ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ

Η εκτεταμένη προαναφερόμενη χρήση νέων τεχνολογιών από τους εφήβους οπωσδήποτε έχει κάποια αποτελέσματα, κάποια από αυτά είναι θετικά και κάποια άλλα αρνητικά.

Τα θετικά αποτελέσματα της χρήσης νέων τεχνολογιών μπορούν να συνοψιστούν στα παρακάτω:

- Ο υπολογιστής με το ευρύ φάσμα εφαρμογών και δυνατοτήτων που παρέχει το ίντερνετ ίσως να αποτελεί περισσότερο ένα βασικό μέσο κοινωνικοποίησης ενισχύοντας τους φιλικούς δεσμούς και μέσο ομαδικής διασκέδασης και λιγότερο ένας παράγοντας κοινωνικής απομόνωσης (ΕΠΙΨΥ, 2010).
- Ο Η/Υ ως διδακτικό μέσο έχει αποδειχθεί εξαιρετικά κατάλληλο με εκπληκτικά αποτελέσματα – ιδιαίτερα σε ορισμένες τάξεις του δημοτικού – για την πρόοδο μαθητών με μαθησιακές δυσκολίες ποικίλης αιτιολογίας όπως νοητική ή αισθητηριακή υστέρηση, συμπεριφορικές ιδιαιτερότητες, υπερκινητικότητα, απέχθεια προς το βιβλίο και τα μαθήματα κ.α. (Μπαβελής Ανδρέας, 2002)
- Σύμφωνα με το Παπαγεωργίου (2008) η χρήση με μέτρο των βίντεο - παιχνιδιών, μπορεί να επιφέρει αρκετά θετικά αποτελέσματα στους νέους, βοηθώντας το να αναπτύξει αρκετές δεξιότητες. Συμβάλει στην ανάπτυξη και στη βελτίωση κάποιων γνωστικών δεξιοτήτων όπως, τη συγκέντρωση της προσοχής, την παρατηρητικότητα, τον οπτικοκινητικό συντονισμό, τη δεξιοτεχνία, την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων, την αύξηση των γενικών γνώσεων και την εξοικείωση με την τεχνολογία.

Στα αρνητικά αποτελέσματα της χρήσης νέων τεχνολογιών θα μπορούσαν να συγκαταλλεγούν τα παρακάτω:

- Σχετικά με τη χρήση των κινητών τηλεφώνων, έχουν εκφραστεί φόβοι ότι η ηλεκτρομαγνητική ακτινοβολία που εκπέμπεται από τις συσκευές μπορεί να βλάψει την υγεία με συπτώματα όπως η αύξηση της θερμοκρασίας των ιστών του σώματος, οι κεφαλαλγίες και η ναυτία,. Οι ερευνητές τόνισαν όμως πως για να είναι σίγουροι ότι κάτι τέτοιο όντως συμβαίνει, πρέπει να γίνουν

πολλές ακόμα μελέτες. Τα παιδιά φαίνεται να είναι πιο ευαίσθητα στις τυχόν επιβλαβείς συνέπειες των κινητών (Καραπιστολίδης 2010).

- Σύμφωνα με τον Καραπιστολίδη (2010), όσον αφορά τη χρήση του internet ως μία αρνητική επίπτωση μπορεί να οριστεί η παθολογική εξάρτηση από το διαδίκτυο. Ως εθισμός μπορεί να συγκριθεί με άλλες εξαρτήσεις όπως ο αλκοολισμός ή η βουλιμία, ενώ έχει τα χαρακτηριστικά ψυχαναγκαστικής συμπεριφοράς, με αρνητικές συνέπειες στην προσωπική, οικογενειακή και επαγγελματική ζωή. Ήδη στον ίδιο τον κυβερνοχώρο λειτουργούν πολλά κέντρα θεραπείας, όπου παρέχεται συμβουλευτική ψυχολογική υποστήριξη και προσαρμογή των ασθενών σε φυσιολογικούς τρόπους διαβίωσης, όπως λ.χ το ΚΕΘΕΑ (ΚΕντρο Θεραπείας Εξαρτημένων Ατόμων). Μπορεί να φαντάζει ως ένα σύγχρονο ανέκδοτο, το να αντιμετωπίζεται η τεχνολογία όπως το αλκοόλ ή τα ναρκωτικά, αλλά φαίνεται ότι μπορεί να δημιουργήσει τον ίδιο σχεδόν εθισμό με αυτά.

- Σύμφωνα με τον Κίμογλου (2006), όσον αφορά τη χρήση βιντεοπαιχνιδιών, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια που περιέχουν σκληρές βίας, φόνους και ανάλογες εικόνες, θα μπορούσαν να έχουν σοβαρές επιπτώσεις στη συμπεριφορά των παιδιών, το συμπέρασμα αυτό προκύπτει από μελέτη που δημοσιεύτηκε σε επιστημονικό αμερικανικό περιοδικό παιδιατρικής & εφηβικής ιατρικής η μελέτη αυτή εξέτασε το πώς η βία στα παιχνίδια των ηλεκτρονικών υπολογιστών έχει επιπτώσεις στα παιδιά και στους νέους ενηλίκους. Μέχρι σήμερα δεν έχει υπάρξει συγκεκριμένη έρευνα για τα μακροπρόθεσμα αποτελέσματα των βίαιων τηλεοπτικών παιχνιδιών επειδή αυτά τα παιχνίδια είναι ένα νέο φαινόμενο. Αλλά υπάρχουν άφθονα στοιχεία που παρουσιάζουν σύνδεση μεταξύ των βίαιων παιχνιδιών και της μακροπρόθεσμης αντικοινωνικής και βιαιάς συμπεριφοράς, για παράδειγμα η βία που παρουσιάζετε μέσα από την τηλεόραση συντελεί στην επιθετική συμπεριφορά και την εγκληματικότητα των νέων. Οι επαναλαμβανόμενες πράξεις της βίας απευαισθητοποιούν τη φυσική αποστροφή προς την βία που το παιδί ειδικά θα είχε. Και εάν το παιχνίδι ανταμείβει τις βίαιες πράξεις, το παιδί αρχίζει να σκέφτεται ότι η βία είναι όχι μόνο αποδεκτή, αλλά και επιθυμητή. Όσο περισσότερο ένα παιδί εκτίθεται στη βία, τόσο περισσότερο γίνεται μέρος της ζωής του.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2^ο «ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΚΑΙ ΔΙΚΤΥΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΔΙΚΤΥΩΣΗΣ»

2.1 Η ΕΝΝΟΙΑ ΤΟΥ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ– ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ

Το Διαδίκτυο ή Internet όπως είναι η διεθνής ονομασία του που έχει επικρατήσει, είναι ένα παγκόσμιο δίκτυο, το οποίο αποτελείται από χιλιάδες μικρότερα δίκτυα υπολογιστών, οι οποίοι επικοινωνούν μεταξύ τους χρησιμοποιώντας ένα κοινόπρωτόκολλο επικοινωνίας, το TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol). Ο αντίστοιχος αγγλικός όρος internet προκύπτει από τη σύνθεση λέξεων inter-network. Στην πιο εξειδικευμένη και περισσότερο χρησιμοποιούμενη μορφή του, με τους όρους Διαδίκτυο, Ιντερνέτ ή Ίντερνετ περιγράφεται το παγκόσμιο πλέγμα διασυνδεδεμένων υπολογιστών και των υπηρεσιών και πληροφοριών που παρέχει στους χρήστες. Οι χρήστες του διαδικτύου μπορούν εύκολα και γρήγορα να περιηγηθούν σε μια τεράστια βάση πληροφοριών, να αποστείλουν και να λάβουν αρχεία, να κάνουν χρήση της ηλεκτρονικής αλληλογραφίας, και γενικά να χρησιμοποιήσουν ένα πλήθος πολυάριθμων υπηρεσιών που έχουν στη διάθεση τους.

Αναλυτικότερα, οι πρώτες απόπειρες για την δημιουργία ενός διαδικτύου ξεκίνησαν στις ΗΠΑ κατά την διάρκεια του ψυχρού πολέμου. Θέλοντας να προστατευτεί η Αμερική από πιθανή πυρηνική επίθεση των Ρώσων δημιούργησαν την υπηρεσία προηγμένων αμυντικών ερευνών ARPA (Advanced Research Project Agency) γνωστή ως DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency), όπου η αποστολή της συγκεκριμένης υπηρεσίας ήταν να βοηθήσει τις στρατιωτικές δυνάμεις των ΗΠΑ να αναπτυχθούν τεχνολογικά και να δημιουργηθεί ένα δίκτυο επικοινωνίας το οποίο θα μπορούσε να επιβιώσει σε μια ενδεχόμενη πυρηνική επίθεση.

Το αρχικό θεωρητικό υπόβαθρο δόθηκε από τον Τζ. Λικλάιντερ (J.C.R. Licklider) που ανέφερε σε συγγράμματά του το "γαλαξιακό δίκτυο". Η θεωρία αυτή υποστήριζε την ύπαρξη ενός δικτύου υπολογιστών που θα ήταν συνδεδεμένοι μεταξύ τους και θα μπορούσαν να ανταλλάσσουν γρήγορα πληροφορίες και προγράμματα. Το επόμενο θέμα που προέκυπτε ήταν ότι το δίκτυο αυτό θα έπρεπε να ήταν αποκεντρωμένο έτσι ώστε ακόμα κι αν κάποιος κόμβος του δεχόταν επίθεση να υπήρχε δίοδος επικοινωνίας για τους υπόλοιπους υπολογιστές. Τη λύση σε αυτό έδωσε ο Πολ Μπάραν (Paul Baran) με τον σχεδιασμό ενός κατακεντρωμένου δικτύου επικοινωνίας που χρησιμοποιούσε την ψηφιακή τεχνολογία. Πολύ σημαντικό ρόλο έπαιξε και η θεωρία ανταλλαγής πακέτων του Λέοναρντ Κλάινροκ (Leonard

Kleinrock), που υποστήριζε ότι πακέτα πληροφοριών που θα περιείχαν την προέλευση και τον προορισμό τους μπορούσαν να σταλούν από έναν υπολογιστή σε έναν άλλο¹

Στηριζόμενο λοιπόν σε αυτές τις τρεις θεωρίες δημιουργήθηκε το πρώτο είδος διαδικτύου γνωστό ως ARPANET. Εγκαταστάθηκε και λειτούργησε για πρώτη φορά το 1969 με 4 κόμβους μέσω των οποίων συνδέονται 4 μίνι υπολογιστές (mini computers 12k): του πανεπιστημίου της Καλιφόρνια στην Σάντα Μπάρμπαρα του πανεπιστημίου της Καλιφόρνια στο Λος Άντζελες, το SRI στο Στάνφορντ και το πανεπιστήμιο της Γιούτα. Παράλληλα δημιουργήθηκαν και άλλα δίκτυα, τα οποία χρησιμοποιούσαν διαφορετικά πρωτόκολλα(όπως το x.25 και το UUCP) τα οποία συνδέονταν με το ARPANET. Το πρωτόκολλο που χρησιμοποιούσε το ARPANET ήταν το NCP (Network Control Protocol), το οποίο, όμως, είχε το μειονέκτημα ότι λειτουργούσε μόνο με συγκεκριμένους τύπους υπολογιστών.

Το 1984 υλοποιείται το πρώτο DNS (Domain Name System) σύστημα στο οποίο καταγράφονται 1000 κεντρικοί κόμβοι και οι υπολογιστές του διαδικτύου πλέον αναγνωρίζονται από διευθύνσεις κωδικοποιημένων αριθμών. Ένα ακόμα σημαντικό βήμα στην ανάπτυξη του Διαδικτύου έκανε το Εθνικό Ίδρυμα Επιστημών (National Science Foundation, NSF) των ΗΠΑ, το οποίο δημιούργησε την πρώτη διαδικτυακή πανεπιστημιακή ραχοκοκκαλιά (backbone), το NSFNet, το 1986. Ακολούθησε η ενσωμάτωση άλλων σημαντικών δικτύων, όπως το Usenet, το Fidonet και το Bitnet.

Ο όρος Διαδίκτυο/Ίντερνετ ξεκίνησε να χρησιμοποιείται ευρέως την εποχή που συνδέθηκε το APRANET με το NSFNet και Internet σήμαινε οποιοδήποτε δίκτυο χρησιμοποιούσε TCP/IP. Η μεγάλη άνθιση του Διαδικτύου όμως, ξεκίνησε με την εφαρμογή της υπηρεσίας του Παγκόσμιου Ιστού από τον Τιμ Μπέρνερς-Λι στο ερευνητικό ίδρυμα CERN το 1989, ο οποίος είναι στην ουσία, η "πλατφόρμα", η οποία κάνει εύκολη την πρόσβαση στο Ίντερνετ, ακόμα και στη μορφή που είναι γνωστό σήμερα(Hafner&Lyon 2005).

2.2 ENNOIA ΔΙΚΤΥΟΥ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΔΙΚΤΥΩΣΗΣ ΚΑΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ.

Με τον όρο Κοινωνική Δικτύωση εννοούμε την πρακτική της αύξησης του αριθμού των κοινωνικών επαφών ενός ατόμου κάνοντας συνδέσεις (επαφές) με νέα άτομα. Η ιστορία της κοινωνικής δικτύωσης πηγαίνει πίσω στους πρώτους ανθρώπους που μαζεύονταν γύρω από τις φωτιές και αντάλλαξαν ιστορίες με λέξεις ή με ζωγραφιές στους τοίχους των σπηλαίων. Οποιαδήποτε δραστηριότητα με την οποία οι άνθρωποι μοιράζονταν τις ιστορίες τους και επηρέαζαν άλλους ανθρώπους, μπορεί να θεωρηθεί ως κοινωνική δικτύωση και τα μέσα που χρησιμοποιούσαν όπως λέξεις ζωγραφιές κ.α. μπορούν να θεωρηθούν ως κοινωνικά μέσα. Τα σήματα καπνού, τα τύμπανα των φυλών και άλλα, αποτελούσαν κοινωνική δικτύωση που χρησιμοποιούσαν διαφορετικά είδη κοινωνικών μέσων.

Οι Charlotte N. Gunawardena, Mary Beth Hermans, Carol (2007), καθορίζουν την κοινωνική δικτύωση ως μια πρακτική επέκτασης της γνώσης με τη δημιουργία συνδέσεων με άλλα άτομα παρόμοιων ενδιαφερόντων όπου το περιβάλλον της τεχνολογίας Web 2.0. Η κοινωνική δικτύωση στο Ιντερνέτ και τα κοινωνικά δίκτυα στο web δημιουργήθηκαν και αναπτύχθηκαν μετά τη μετάβαση από το λεγόμενο web 1.0, όπου ο χρήστης απλά επισκέπτονταν σελίδες χωρίς μεγάλες δυνατότητες δικής του συνεισφοράς στο web 2.0. Η εξέλιξη αυτή μετέβαλε τη δομή και ανάπτυξη του Παγκόσμιου Ιστού με πολλούς τρόπους, μετα κοινωνικά δίκτυα να συνιστούν ενδεχομένως τη σημαντικότερη αλλαγή.

Η κοινωνική δικτύωση διαμορφώνει σχέσεις μεταξύ των χρηστών του διαδικτύου, οι οποίοι προβάλλονται σε αυτό μέσω του ηλεκτρονικού υπολογιστή. Ο κάθε χρήστης, με την εγγραφή του σε έναν ιστοχώρο κοινωνικής δικτύωσης, δημιουργεί την προσωπική του σελίδα, όπου μπορεί να αναρτήσει πληροφορίες για τον εαυτό του (ονοματεπώνυμο, τηλέφωνο επικοινωνίας, οικογενειακή κατάσταση, φωτογραφίες, βίντεο). Παράλληλα, αποκτά πρόσβαση σε υπηρεσίες, όπως διαδικτυακή συνομιλία (chat), συμμετοχή σε διαγωνισμούς (quiz) και παιχνίδια, δυνατότητα ανταλλαγής σχολίων για τις προσωπικές του σκέψεις και δραστηριότητες. Στόχος της κοινωνικής δικτύωσης είναι η δημιουργία μιας διαδικτυακής, παγκόσμιας κοινότητας ατόμων με σκοπό την επικοινωνία και τη μεταξύ τους αλληλεπίδραση (Μπράτσης, Καρασπίρου και Κυρίδης, 2010).

Ενδεικτικά παραθέτονται οι τύποι κοινωνικής δικτύωσης που συναντώνται περισσότερο σήμερα στο διαδίκτυο:

Forums

Πιθανώς μια από τις πρώτες περιοχές για να καταστεί δυνατή η κοινωνική αλληλεπίδραση, είναι τα φόρουμ. Τα φόρουμ συνήθως αποτελούνται από ανθρώπους με ανάλογο ενδιαφέρον. Οι χρήστες έχουν συνομιλίες γύρω από ένα συγκεκριμένο θέμα και για να δημιουργήσουν σχέσεις μεταξύ τους. Παρέχουν ένα μεγάλο αριθμό πληροφοριών σχετικά με ένα θέμα και είναι ένας πολύ καλός τρόπος διαμοιρασμού γνώσεων απόψεων πληροφοριών.

Blogs

Η ετυμολογία του όρου “blog” υποδηλώνει μεταξύ άλλων την ίδια την έννοια της εφαρμογής. Πολλά blogs παρέχουν σχολιασμό πάνω σε συγκεκριμένο θέμα. Άλλα λειτουργούν ως πιο προσωπικά ημερολόγια σε απευθείας σύνδεση. Ένα τυπικό blog συνδυάζει κείμενο, εικόνες, και συνδέσμους σε άλλα blogs, ιστοσελίδες και άλλα μέσα ενημέρωσης που σχετίζονται με το θέμα του.

Micro-blogging

Παρόμοια με τα blogs, είναι και τα microblogging. Εκείνο όμως που τα διαφοροποιεί κυρίως από το blog είναι μόνο στην έκταση των εγγραφών, καθώς λειτουργούν βάση πολύ σύντομων καταχωρήσεων. Η πιο γνωστή microblog ιστοσελίδα είναι το Twitter.

PhotoSharing

Οι κοινωνικές περιοχές δικτύωσης είναι γνωστές για την ανταλλαγή πληροφοριών, σε αυτή την περίπτωση πρόκειται για φωτογραφίες. Οι χρήστες ανεβάζουν εικόνες τους σ’ αυτά τα site διαμοιρασμού φωτογραφιών. Υπάρχει επιπλέον η δυνατότητα αντί να αποστείλει κάποιος μεμονωμένες εικόνες με μπορείτε να αποστείλει ένα σύνδεσμο και επιπλέον επιτρέπουν στους ανθρώπους να σχολιάσουν το περιεχόμενο. Μερικές δημοφιλείς τοποθεσίες photosharing είναι το Flickr και Picasa.

Κοινή χρήση βίντεο

Το YouTube είναι η ιστοσελίδα διαμοιρασμού βίντεο που σχεδόν όλοι έχουν δει. Τα video είναι κοινά σε απευθείας σύνδεση, λέξεις-κλειδιά έχουν προστεθεί, ώστε οι άνθρωποι να μπορούν να αναζητήσουν είτε με τους όρους αυτούς είτε με τον τίτλο του βίντεο. Οι άνθρωποι μπορούν να σχολιάσουν αυτά τα video αν ο ιδιοκτήτης του βίντεο το επιτρέπει.

Επαγγελματικά

Η Δικτύωση έχει από καιρό μετατραπεί ως ένα περιουσιακό στοιχείο σε επαγγελματικούς κύκλους. Η Δικτύωση επιτρέπει στο άτομο να συνδεθεί με άλλους χρήστες επαγγελματίες του ίδιου χώρου, να συστήσει ο ένας τον άλλο, να ανταλλάσσουν πληροφορίες σχετικά με την δραστηριότητά τους. Το Linked In είναι μια από τις κορυφαίες επαγγελματικές ιστοσελίδες κοινωνικής δικτύωσης.

Social Bookmarking

Είναι μια μέθοδος για τους χρήστες του Διαδικτύου να οργανώσουν, να αποθηκεύουν, να διαχειρίζονται και να αναζητούν μέσω σελιδοδείκτη τις πηγές τους σε απευθείας σύνδεση. Σε αντίθεση με την κοινή χρήση αρχείων, οι πόροι δεν είναι ιδιοκτησικοί, απλώς υπάρχουν οι σελιδοδείκτες με την αναφορά τους προς αυτούς. Περιγραφές, μπορούν να προστεθούν με τη μορφή μεταδιδόμενων, ώστε οι χρήστες να μπορούν να κατανοήσουν το περιεχόμενο του πόρου, χωρίς προηγουμένως να χρειάζεται να το κατεβάσουν για την εαυτό τους. Οι σελιδοδείκτες είναι συνήθως δημόσιοι, και μπορούν να αποθηκευτούν σε ιδιώτες, από κοινού μόνο με συγκεκριμένα άτομα ή ομάδες, και είναι γνωστή μόνο μέσα σε ορισμένα δίκτυα, ή μπορεί να υπάρχει συνδυασμός των δημόσιων και ιδιωτικών τομέων.

Κοινωνικά

Κυριότερος στόχος είναι η ανάπτυξη και δημιουργία κοινωνικών σχέσεων με άλλους χρήστες.

Virtual World

Εικονικοί Κόσμοι όπου οι χρήστες μέσα σε ένα περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας φτιάχνουν το δικό τους Ψηφιακό Χαρακτήρα (Avatar). Στα πλαίσια των Ιστοχώρων Εικονικής Πραγματικότητας αναπτύσσεται μια ευρεία γκάμα εφαρμογών όχι μόνο απλού ψυχαγωγικού χαρακτήρα, αλλά αμιγώς εμπορικού ή και εκπαιδευτικού(Τσάκαλος, 2011).

2.2.1. ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΔΙΚΤΥΩΣΗΣ

Σύμφωνα με έρευνα των πανεπιστημίων του Rice, του Maryland, και του MaxPlanckInstituteforSoftwareSystems τα πέντε βασικά χαρακτηριστικά των ιστοσελίδων κοινωνικής δικτύωσης είναι:

☞ Βασίζονται στο χρήστη:

Πριν από τα κοινωνικά δίκτυα, οι ιστοσελίδες λειτουργούσαν με βάση το περιεχόμενο που είχε ενημερωθεί από έναν χρήστη και να διαβαστεί από τους επισκέπτες του διαδικτύου. Η ροή των πληροφοριών ήταν προς μία κατεύθυνση, και η κατεύθυνση των μελλοντικών ενημερώσεων καθοριζόταν από τον webmaster, ή τον συγγραφέα. Τα κοινωνικά δίκτυα, από την άλλη πλευρά, είναι χτισμένα και «σκηνοθετημένα» από τους ίδιους τους χρήστες. Χωρίς τους χρήστες, το δίκτυο θα είναι ένα άδειος χώρος. Αυτό είναι που κάνει τα κοινωνικά δίκτυα πολύ πιο συναρπαστικά για τους χρήστες του Διαδικτύου.

☞ Η αλληλεπίδραση:

Ένα άλλο χαρακτηριστικό των σύγχρονων κοινωνικών δικτύων είναι το γεγονός ότι είναι διαδραστικά. Αυτό σημαίνει ότι ένα κοινωνικό δίκτυο δεν είναι απλώς μια συλλογή των chatrooms και φόρουμ αντιθέτως μάλιστα οι περισσότερες έχουν εφαρμογές όπως τυχερά παιχνίδια τέστ γνώσεων κ.α.. Αυτά τα κοινωνικά δίκτυα γίνονται γρήγορα ένα χόμπι γιατί είναι κάτι παραπάνω από διασκέδαση, είναι ένας τρόπος για να συνδεθούν και να διασκεδάσουν οι χρήστες με τους φίλους τους.

☞ Η Κοινότητα:

Τα κοινωνικά δίκτυα κατασκευάζονται και αναπτύσσονται από τις έννοιες της κοινότητας. Αυτό σημαίνει ότι ακριβώς όπως οι κοινότητες ή οι κοινωνικές ομάδες σε όλο τον κόσμο στηρίζονται στο γεγονός ότι τα μέλη κατέχουν κοινές πεποιθήσεις ή χόμπι, τα κοινωνικά δίκτυα λειτουργούν με βάση την ίδια αρχή. Μέσα σε πιο σύγχρονα ηλεκτρονικά κοινωνικά δίκτυα σήμερα, μπορεί να βρει κάποιος υποκοινότητες ανθρώπων που μοιράζονται κοινά σημεία, όπως για παράδειγμα αποφοίτους ενός συγκεκριμένου πανεπιστημίου, ή μια ομάδα που υποστηρίζει την καλή διαβίωση των ζώων.

☞ Σχέσεις:

Σε αντίθεση με τους δικτυακούς τόπους του παρελθόντος, στα κοινωνικά δίκτυα αναπτύσσονται στις σχέσεις. Όσες περισσότερες σχέσεις και διασυνδέσεις έχει ένας χρήσης μέσα σε ένα δίκτυο τόσο πιο δημοφιλής μέσα σ' αυτό. Όπως η έννοια της είναι πιο πυραμίδα υπάρχει σε ένα σύστημα έτσι ακριβώς λειτουργεί και μέσα στα ηλεκτρονικά κοινωνικά δίκτυα, και λειτουργεί πραγματικά με έναν ισχυρό τρόπο. Αν κάποιος χρήστης για παράδειγμα έχει 20 επαφές και δημοσιεύσει ένα σημείωμα ή μια ενημέρωση σε αυτήν τη σελίδα, αυτό το περιεχόμενο πολλαπλασιάζεται έξω σε ένα δίκτυο επαφών και υπο-επαφές που είναι πολύ μεγαλύτερο από ό, τι μπορούμε να συνειδητοποιήσουμε.

☞ Συγκίνηση για το περιεχόμενο:

Ένα άλλο χαρακτηριστικό των κοινωνικών δικτύων είναι ο συναισθηματικός παράγοντας. Ενώ ιστοσελίδες του παρελθόντος επικεντρώθηκαν κατά κύριο λόγο στην παροχή πληροφοριών σε έναν επισκέπτη, το κοινωνικό δίκτυο παρέχει πραγματικά στους χρήστες μια συναισθηματική ασφάλεια ότι οι φίλοι τους βρίσκονται σε κοντινή απόσταση και εύκολα μπορούν να επικοινωνήσουν μαζί τους.

2.3.ΘΕΤΙΚΑ ΚΑΙ ΑΡΝΗΤΙΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΔΙΚΤΥΩΣΗΣ

Η φαινομενική άνοδος των ιστοσελίδων Κοινωνικής Δικτύωσης, ιδιαίτερα τα τελευταία χρόνια, θα μπορούσαμε να πούμε ότι οφείλεται εν μέρει στην απέραντη ελευθερία και ευκολία που παρέχουν στο χρήστη. Ωστόσο χρήση μιας ιστοσελίδας κοινωνικής δικτύωσης, αφενός παρέχει πολλά οφέλη στο χρήστη, αφετέρου ενέχει και κάποιους κινδύνους.

Ξεκινώντας από τα οφέλη, σημαντικό να αναφερθεί είναι ότι έχουμε την δυνατότητα δημιουργίας νέων σχέσεων με μεγάλο αριθμό ατόμων από όλον τον κόσμο άλλα και της επανασύνδεσης με παλιούς φίλους και μέλη της οικογενείας. Ουγεωγραφικές θέσεις δεν αποτελούν κανένα εμπόδιο για την επικοινωνία,συμβάλλοντας έτσι στην δημιουργία δεσμών με ποικίλους ανθρώπους διαφόρων πολιτισμών.

Επίσης την δυνατότητα συμμετοχής ενός ατόμου σε μια κοινωνική δικτυακή κοινότητα(community) όπου μπορεί να επιλέξει τα άτομα των οποίων οι συμπάθειες (likes) και οι αντιπάθειες (dislikes) είναι κοινές με αυτόν χτίζοντας το δίκτυό του, γύρω από αυτές τις ομοιότητες. Για παράδειγμα, εάν κάποιος είναι φίλος του σκακιού ή τωνβιβλίων, μπορεί να βρει και να αλληλεπιδράσει με εκείνα τα άτομα που μοιράζονται τα ίδια ενδιαφέροντα με εκείνον.

Ακόμα, την δυνατότητα δημιουργίας δικτύου επαφών και της αλληλεπίδρασης με πολλά άτομα ταυτοχρόνως, καθώς αντί της φυσικής παρουσίας του ατόμου στις συναντήσεις, μέσω της online διαδικτυακής σύνδεσης υπάρχει η πολυτέλεια της συμμετοχής του σε πολλές ομάδες-κοινότητες.

Επιπροσθέτως, την δυνατότητα αποστολής και λήψης μηνυμάτων, φωτογραφιών και βίντεο σε «πραγματικό» χρόνο (real time). Ως εκ τούτου, είναι ιδιαίτερα διαδραστικά, καθώςμπορεί ο οποιοσδήποτε να δει τι κάνουν οι φίλοι και οι συγγενείς του.

Σημαντικά επίσης είναι τα οφέλη όσον αφορά την πρόσβαση των χρηστών σε χρήσιμο περιεχόμενο. Η δυνατότητα αναζήτησης και ανεύρεσης περιεχομένου (φωτογραφιών, βίντεο κλπ) στο οποίο οι χρήστες δε θα μπορούσαν να έχουν πρόσβαση με διαφορετικό τρόπο (π.χ. από έντυπα μέσα), η δυνατότητα άμεσης και από πρώτο χέρι ενημέρωσης για οτιδήποτε συμβαίνει στον κόσμο, εφόσον οι ειδήσεις μεταδίδονται μεταξύ των χρηστών του Διαδικτύου από τη μια άκρη της γης στην άλλη,

σε ελάχιστο χρόνο, η δυνατότητα εύκολης πρόσβασης σε ψυχαγωγικό περιεχόμενο, από το σπίτι, μέσω π.χ. της παρακολούθησης βίντεοκλιπ και μέσω της ενασχόλησης με εφαρμογές ψυχαγωγικού χαρακτήρα όπως τα παιχνίδια.

Εξίσου σημαντική είναι και η δυνατότητα δωρεάν διαφήμισης για την προώθηση (promotion) μιας επιχείρησής, κάποιων υπηρεσιών, προϊόντων, ιστοσελίδων κ.α. Λόγω του τεράστιου αριθμού των ατόμων που χρησιμοποιούν τακτικά τις ιστοσελίδες κοινωνικής δικτύωσης έχουν προσελκύσει το τεράστιο ενδιαφέρον των διαφημιστών.

Επίσης, την κοινωνικοποίηση των ανθρώπων που εμφανίζουν δυσκολία στην επικοινωνία τους με άλλους ανθρώπους στην καθημερινή ζωή, χαμηλώνοντας τις αναστολές τους με αποτέλεσμα να υπερνικήσουν το κοινωνικό τους άγχος αλλά και την δυνατότητα ψυχαγωγίας μέσω ζωντανής αναμετάδοσης (live streaming) βίντεο και συμμετοχής σε παιχνίδια ρόλου (Role-playing games).

Τέλος, την βοήθεια ατόμων που αντιμετωπίζουν προβλήματα κοινωνικοποίησης, υγείας κ.α. μέσω της ύπαρξης πολλών εξειδικευμένων ιστοσελίδων παροχής πληροφοριών, υποστήριξης και ενθάρρυνσης.

Σχετικά τώρα με τους **κίνδυνους**, τα online κοινωνικά δίκτυα είναι χώροι όπου μπορεί να συγκεντρώνεται πλήθος διαφορετικών και άγνωστων ατόμων. Η καταχώρηση και δημοσίευση προσωπικών στοιχείων σε αυτά, καθιστά τους χρήστες τους ευάλωτους σε πολύ μεγαλύτερο αριθμό ατόμων. Οι κυριότεροι κίνδυνοι είναι:

- **πλαστοπροσωπίας:** Πολλοί άνθρωποι προσποιούνται ότι είναι άλλα άτομα και δημιουργώντας τα online profiles τους με ψεύτικες πληροφορίες, εξαπατούν ανυποψίαστους χρήστες. Έτσι, εάν κάποιος δεν γνωρίζει το άτομο προσωπικά είναι πολύ δύσκολο να βρει την πραγματική του ταυτότητα. Οι ΙΚΔ(ιστοσελίδες κοινωνικής δικτύωσης) δεν έχουν κανέναν απολύτως τρόπο, να ελέγξουν εάν οι άνθρωποι είναι όντως αυτοί που ισχυρίζονται ότι είναι, αφήνοντας τους χρήστες ευάλωτους στις παρακλήσεις online predators που είναι σε θέση να καλύψουν τις αληθινές ταυτότητές τους.

- **διαδικτυακής παρενόχλησης:** Άλλος ένας λόγος ανησυχίας είναι περιπτώσεις της διαδικτυακής παρενόχλησης και παρακολούθησης. Δηλαδή άτομα που προσπαθούν να εκδικηθούν για παράδειγμα μπορούν να διαδώσουν κακόβουλο χιούμορ.

- **παραβίασης ιδιωτικότητας:** Η δημόσια φύση των online profiles δημιουργεί κινδύνους ασφαλείας για τους οποίους οι περισσότεροι χρήστες είναι

ανενημέρωτοι. Όταν κάποιος αρχάριος χρήστης τοποθετεί πληροφορίες (κάνει post) σε μια ΙΚΔ, είναι αρκετά πιθανό να διατηρήσει την δημόσια προεπιλογή εμφάνισης της λίστας των επαφών και των αναρτήσεων του. Με την πάροδο του χρόνου, η μυστικότητά του χρήστη διαβρώνεται με τις ίδιες του τις καταχωρήσεις. Αυτή η απώλεια μυστικότητας είναι κάπως αναπόφευκτη, με την χρησιμοποίηση ή όχι των ΙΚΔ. Τα online κοινωνικά δίκτυα επιταχύνουν ακριβώς αυτήν την διαδικασία.

- **hacking:** Οι εγκληματικές συμμορίες στοχεύουν τις ΙΚΔ επειδή προσφέρουν ένα αναποτελεσματικό τρόπο διάδοσης malware (κακόβουλου λογισμικού) σε ένα ευρύ, ανυποψίαστο ακροατήριο. Οι άνθρωποι εμπιστεύονται τα μηνύματα που στέλνονται μέσω των ΙΚΔ γιατί τα θεωρούν ασφαλέστερα από ότι τα e-mail. Εντούτοις, οι ΙΚΔ δεν ανιχνεύουν τα μηνύματα για ιούς ή τις phishing απάτες, ενώ αντιθέτως οι περισσότεροι λογαριασμοί e-mail ανιχνεύουν τα μηνύματα για spam και για ιούς μέσω antivirus software. Αυτή η ψεύτικη αίσθηση ασφαλείας μπορεί να αφήσει τους χρήστες των ΙΚΔ τρωτούς σε επιθέσεις hacking, με συνέπεια την διαρροή ευαίσθητων πληροφοριών. Ακόμα και εάν ληφθούν μέτρα από τον χρήστη υπάρχουν πάρα πολλές ιστοσελίδες και λογισμικά που μπορούν να τα παρακάμψουν.

- **κλοπής ταυτότητας:** Το κύριο μειονέκτημα των ΙΚΔ είναι ο κίνδυνος κλοπής ταυτότητας και της απάτης. Με την πάροδο του χρόνου, υπάρχει η πιθανότητα μέσω των συνεχιζόμενων αναρτήσεων εκ μέρους του χρήστη της αποκάλυψης πολλών προσωπικών πληροφοριών όπως την διεύθυνση e-mail, το όνομα, την τοποθεσία διαμονής, την ηλικία, το επάγγελμα κ.α.. Κάποιος μπορεί να συναρμολογήσει και να κλέψει όλες αυτές τις πληροφορίες δημιουργώντας έναν νέο πανομοιότυπο λογαριασμό χρησιμοποιώντας το για παράνομες δραστηριότητες.

- **πιθανά προβλήματα στην αγορά εργασίας:** Όλο και περισσότεροι recruiters (προσωπικό πρόσληψης υπαλλήλων σε εταιρείες) χρησιμοποιούν τις ΙΚΔ για να ολοκληρώσουν τους ελέγχους βιογραφικού/ιστορικού ενός υποψηφίου υπαλλήλου. Λόγω άγνοιας κινδύνου κάποιες καταχωρήσεις όπως απόψεις, φωτογραφίες, βίντεο ενός σπουδαστή, ή ενός υπάλληλου ευτυχώς με την τρέχουσα εργασία του μπορεί να σταθούν εμπόδιο σε μια μελλοντική τους προσπάθεια για εύρεση εργασίας. Ακόμα και εάν τα έχει διαγράψει από το profile τους, κάποιος φίλος μπορεί να τα έχουν εκτυπώσει, αποθηκεύσει ή αντιγράψει και τελικά ξανά παρουσιάσει στο δικό του profile. Θα μπορούσαμε κατά κάποιον τρόπο να πούμε ότι οι καταχωρήσεις αυτές «στοιχειώνουν» το μέλλον του χρήστη.

- **εθισμός:** Οι ΙΚΔ μπορεί να γίνουν πολύ εθιστικές .Οι πολλές δυνατότητες ψυχαγωγίας και η ευκολία χρήσης τους (ανοίγει ένα παράθυρο και βρίσκεσαι σε ένα ολόκληρο κόσμο πληροφορίας) παρασύρουν τους ανθρώπους να ξοδεύουν περισσότερο χρόνο on-line και λιγότερο σε διαπροσωπικό επίπεδο, οδηγώντας έτσι σταδιακά σε κοινωνική απομόνωση(Τσάκαλος, 2011).

2.4. ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΜΕΙΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΤΗΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΟΥ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ

Το διαδίκτυο έχει θετικά αλλά και αρνητικά χαρακτηριστικά τα οποία αφορούν ποικίλους τομείς της καθημερινότητας των ατόμων που το χρησιμοποιούν. Ξεκινώντας από τα θετικά θα αναφερθούμε στα βασικότερα:

- Η πληροφόρηση, ενημέρωση, επιμόρφωση: Οι πληροφορίες είναι πιθανώς το μεγαλύτερο πλεονέκτημα του διαδικτύου διότι είναι ένας εικονικός θησαυρός πληροφοριών. Οποιοδήποτε είδος πληροφοριών για οποιοδήποτε θέμα, είναι διαθέσιμο στο διαδίκτυο.
- Πρόσβαση για οποιαδήποτε πληροφορία: Πέρα από το ότι κάθε χρήστης έχει πρόσβαση σε αυτές τις πληροφορίες, μπορεί και ο ίδιος να είναι δημιουργός και πάροχος των πληροφοριών αυτών.
- Ψυχαγωγία: Το «κατέβασμα» (downloading) των παιχνιδιών, η επίσκεψη στα δωμάτια συνομιλίας ή απλά το «σερφινγκ» στο διαδίκτυο είναι μερικές από τις χρήσεις που έχουν ανακαλύψει. Υπάρχουν πολυάριθμα παιχνίδια που μπορούν να ληφθούν από το διαδίκτυο δωρεάν.
- Ηλεκτρονικό εμπόριο: Δίνεται η δυνατότητα αγορών μέσω διαδικτύου χωρίς να απαιτείται η φυσική μας παρουσία στα καταστήματα και επομένως κερδίζουμε χρόνο. Επιπλέον μπορούμε να αγοράσουμε πράγματα από απομακρυσμένες περιοχές που δε θα μπορούσαμε να τα προμηθευτούμε διαφορετικά π.χ. από το εξωτερικό.
- αμφίδρομη επικοινωνία: Τώρα η επικοινωνία γίνεται σε ένα κλάσμα του δευτερολέπτου με ένα πρόσωπο που κάθεται στο άλλο μέρος του κόσμου.
- στην εκπαίδευση, δίνοντας μεγάλα περιθώρια αυτενέργειας του μαθητή, συχνά με τρόπο ευχάριστο, αξιοποιώντας την νευρωτική διαδικασία που είναι και η πιο αποτελεσματική πηγή γνώσης. Προσφέρει άμεση πρόσβαση σε βιβλιοθήκες, αρχεία, ερευνητικά κέντρα κ.α. συμβάλλοντας στην εξοικείωση των νέων με τις δυνατότητες της σύγχρονης τεχνολογίας, εξασφαλίζοντας προσόντα για ένα ανταγωνιστικό κόσμο.

- διευκόλυνση οικονομικών συναλλαγών: μέσω του διαδικτύου ο καθένας από εμάς έχει την δυνατότητα να κάνει τις συναλλαγές του χωρίς να πηγαίνει στις διάφορες υπηρεσίες, εξοικονομώντας προσωπικό χρόνο.
- καταπολέμηση γραφειοκρατίας,
- διευκολύνει εργασία, προσφέροντας στις επιχειρήσεις τη δυνατότητα γνωστοποίησης της ύπαρξης τους σε παγκόσμια κλίμακα ώστε να αυξήσουν την πελατεία τους. Επίσης συμβάλλει στη δημιουργία νέων θέσεων εργασίας σε εταιρίες που αναπτύσσουν δραστηριότητα σε αυτό και διευρύνει, μέσω της «τηλεργασίας», την δυνατότητα ευαίσθητων κοινωνικών ομάδων να συμμετάσχουν ενεργά στην παραγωγική διαδικασία (όπως π.χ. ΑΜΕΑ, εργαζόμενες μητέρες, νοικοκυρές κ.α.).
- προάγει την επιστημονική έρευνα και γνώση.

Τα πλεονεκτήματα κάποιου από την χρήση του δικού του υπολογιστή περιλαμβάνουν την δυνατότητα για κατέβασμα και ανέβασμα αρχείων που δεν υπόκεινται σε περιορισμούς, την χρήση του αγαπημένου του περιηγητή (web browser) και των ρυθμίσεων αυτού (το μενού των ρυθμίσεων μπορεί να απενεργοποιηθεί σε έναν δημόσιο υπολογιστή) και την ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων στο ίντερνέτ και στον υπολογιστή με την χρήση των προγραμμάτων και δεδομένων που εκείνος προτιμάει να χρησιμοποιήσει. (Κατά την χρήση δημόσιου υπολογιστή, κάποιος μπορεί να αποθηκεύσει δεδομένα στη θυρίδα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου του. Για τα προγράμματα μπορεί να κάνει το ίδιο, αλλά το μέγεθος της θυρίδας καθώς και άλλοι περιορισμοί στον δημόσιο υπολογιστή μειώνουν τις δυνατότητες για κάποιον να τρέξει τα προγράμματα που επιθυμεί.

Στη σημερινή εποχή όπου το διαδίκτυο εξαπλώνεται σε όλα τα στρώματα της κοινωνίας και οι συνδεδεμένοι χρήστες αυξάνονται με γεωμετρικούς ρυθμούς, η προάσπιση της ιδιωτικότητας του ατόμου που το χρησιμοποιεί, προβάλλει ως πρώτη προτεραιότητα. Μάλιστα η σημασία της προστασίας της ιδιωτικότητας στο διαδίκτυο γίνεται ακόμα μεγαλύτερη αν αναλογιστεί κανείς την ευκολία με την οποία διακινούνται τα δεδομένα μέσα από αυτό, υπερβαίνοντας τα εθνικά σύνορα, καθώς και την άγνοια των κινδύνων που ελλοχεύουν από την πλειοψηφία των χρηστών.

Στην παγκόσμια κοινωνία των πληροφοριών η ιδιωτικότητα διακυβεύεται σοβαρά. Ένα βασικό πρόβλημα είναι ότι η κυκλοφορία δεδομένων σε ένα παγκόσμιο δίκτυο διασχίζει διεθνή σύνορα και δεν ρυθμίζεται κεντρικά (JohanssonA., GotestamK., 2004: 223-9).

Επομένως, πέρα από τα πλεονεκτήματα της χρήσης του διαδικτύου, υπάρχουν και μειονεκτήματα τα οποία μπορούν να χαρακτηριστούν εξίσου σημαντικά. Καταρχάς όχι μόνο μπορούμε να εκθέσουμε τον υπολογιστή αλλά κυρίως και τον ίδιο μας τον εαυτό σε διάφορους κινδύνους. Τέτοιοι κίνδυνοι είναι η έκθεση του υπολογιστή μας σε **ιούς** αλλά προπαντός η έκθεση της **προσωπικής** μας ζωής, με αποτέλεσμα να προκαλούμε διάφορες αρνητικές καταστάσεις

για τον εαυτό μας. Ένα ακόμη αρνητικό είναι ότι το ιντερνέτ, όπως και όλα τα ΜΜΕ, είναι ένα μέσο κατευθυνόμενης πληροφόρησης προκαλώντας **έλλειψη προσωπικής άποψης** όπου ο καθένας μας μπορεί να μας χειραγωγήσει και να μας κάνει πιόνια του.

Εξίσου σημαντικό και αρνητικό στην χρήση του υπολογιστή, είναι η **αλλοτρίωση** των ανθρωπίνων σχέσεων δηλαδή κάποιος νέος της εποχής μας θα προτιμήσει να μιλήσει μέσω ιντερνέτ με έναν φίλο του από το να βρεθούν και να μιλήσουν ,αυτό δεν είναι παράλογο αν σκεφτεί κανείς πόσο ελεύθερο χρόνο έχουν οι νέοι σήμερα, αυτό λοιπόν οδηγεί αυτόματα στο να χαθεί η αυθεντική επικοινωνία, τα συναισθήματα σε έναν διάλογο και οι εκφράσεις με αποτέλεσμα να απομακρύνονται και οι άνθρωποι μεταξύ τους. Η **αποξένωση** από τα πρόσωπα και το περιβάλλον στο οποίο ζούμε είναι μια ακόμα σκληρή πραγματικότητα της εποχής μας. Επίσης, όλες οι πληροφορίες που παίρνουμε από το διαδίκτυο **δεν είναι πάντοτε σωστές** και δεν είναι και πάντα **έγκυρες**. Με τη χρήση του διαδικτύου, υπάρχει πρόσβαση σε αμέτρητο αριθμό πληροφοριών. Οι περισσότερες από αυτές τις πληροφορίες είναι ιδιαίτερα χρήσιμες στους ανθρώπους που ερευνούν διάφορα θέματα και επομένως τις χρειάζονται. Παρόλα αυτά, οι πληροφορίες αυτές μπορεί να είναι λανθασμένες. Ακόμα, υπάρχει περίπτωση να είναι διατυπωμένες με τέτοιο τρόπο, ώστε να παραπλανήσουν το χρήστη και να τον οδηγήσουν σε λανθασμένα συμπεράσματα.

Σύμφωνα με τον Beard(2005),οι κίνδυνοι συγκεκριμένα ως προς την επεξεργασία των προσωπικών μας δεδομένων είναι οι εξής:

- Τα δεδομένα ενδέχεται να χρησιμοποιούνται για σκοπούς διαφορετικούς από αυτούς για τους οποίους συλλέγονται.

- Δημιουργία προφίλ των χρηστών (με σκοπό π.χ. την αποστολή αντίστοιχων διαφημιστικώνπροϊόντων ή υπηρεσιών).
- Χρήση των ηλεκτρονικών διευθύνσεων των χρηστών για τη μαζική αποστολή μη ζητηθέντωνμηνυμάτων με σκοπό την άμεση προώθηση υπηρεσιών ή αγαθών γνωστό ως spam.
- Χρήση των ηλεκτρονικών διευθύνσεων των χρηστών ή λοιπών στοιχείων τους για τηναπόσπαση ιδιωτικής πληροφορίας με σκοπό κακόβουλες ή εγκληματικές ενέργειες, π.χ. κλοπή ταυτότητας, υπεξαίρεση χρημάτων κ.α.

Επιπλέον το περιεχόμενο της αναζήτησης μας μπορεί να μας οδηγήσει σε ακατάλληλες πληροφορίες και βίντεο όπως είναι το **πορνογραφικό υλικό** γενικότερα αλλά και η παιδική προνογραφία(προσβάσιμο και σε ανηλικούς. Πέρα από αυτό όμως πιθανόν ο χρήστης να εθιστεί στο διαδίκτυο. Ο **εθισμός** (Internet Addiction) είναι η κυριότερη αρνητική παράμετρος από τη χρήση του Διαδικτύου. Τα παιδιά και ιδιαίτερα οι έφηβοι έχουν τη δυνατότητα να παίζουν παιχνίδια πάσης φύσεως, όπως παιχνίδια με **βία**. Για παράδειγμα ένας έφηβος ή ένα παιδί που μπορεί να είναι εσωστρεφής και ντροπαλός στην καθημερινότητα του, μέσα από το Ιντερνέτ μπορεί να έχει δημιουργήσει την προσωπικότητα που θα ήθελε να έχει. Συχνά επίσης παρατηρείται και το φαινόμενο του **εκφοβισμού**(Cyberbullying)αλλά και της **αποπλάνησης**(Grooming). Μερικά ακόμα από τα μειονεκτήματα της χρήσης του διαδικτύου είναι ο ηλεκτρονικός Τζόγος, η παραβίαση ιδιωτικότητας, η παραπληροφόρηση, η παραποίηση της γλώσσας, η υποκλοπή προσωπικών στοιχείων(Phising) αλλά και **φυσικές παθήσεις**(Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου, 2010).

Άλλο ένα μειονέκτημα είναι το **Spamming**. Αναφέρεται στην αποστολή ανεπιθύμητων ηλεκτρονικών mails σε μεγάλη ποσότητα, τα οποία δεν παρέχουν κανέναν σκοπό και εμποδίζουν την ορθή λειτουργία του συστήματος.

2.5. ΛΟΓΟΙ ΧΡΗΣΗΣ ΤΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΔΙΚΤΥΩΣΗΣ

Ο λόγος για τον οποίο ένα άτομο θα μπορούσε να χρησιμοποιήσει το διαδίκτυο δεν είναι μονάχα ένας. Πριν 30 χρόνια, οι πρώτοι που άνοιξαν γκισέ στο Διαδίκτυο ήταν ερευνητικά εργαστήρια και πανεπιστήμια, άρα ανάλογο ήταν και το περιεχόμενο που έβρισκε κανείς εκεί. Από το 1991 και ύστερα, δηλαδή τότε που η πρόσβαση έγινε ελεύθερη σε όλους, τα όσα κατατίθενται καθημερινά στο Διαδίκτυο αφορούν τα πάντα και περιλαμβάνουν από τις πιο χρήσιμες πληροφορίες έως τις πιο άχρηστες, από τις πιο επίσημες έως τις πιο προσωπικές και από τις πιο έγκυρες έως τις πιο διαστρεβλωμένες.

Η Kaye B. (1998), σύγκρινε τα κίνητρα χρήσης του Διαδικτύου με τα πρότερα κίνητρα χρήσης της τηλεόρασης και διαπίστωσε πολλές ομοιότητες μεταξύ τους. Προσδιόρισε έξι κύρια κίνητρα χρήσης του Διαδικτύου: διασκέδαση, κοινωνική αλληλεπίδραση, διάθεση ελεύθερου χρόνου, απόδραση, πληροφόρηση και προτίμηση ιστοσελίδων. Σε μια μεταγενέστερη μελέτη της, η Kaye (2001) διαπίστωσε τέσσερα κύρια κίνητρα στα άτομα που είχαν πρόσβαση σε ιστοσελίδες με πολιτικό περιεχόμενο: καθοδήγηση, διασκέδαση/κοινωνική ωφελιμότητα, ευκολία και αναζήτηση πληροφοριών. Επιπλέον, οι Kaye και Johnson (2004) διαπίστωσαν ότι τα άτομα που κατείχαν πολιτική πληροφόρηση χρησιμοποιούσαν το Διαδίκτυο για τέσσερις κύριους σκοπούς: καθοδήγηση, αναζήτηση πληροφοριών/επιτήρηση, διασκέδαση και κοινωνική ωφελιμότητα.

Με τη ραγδαία εξέλιξη της τεχνολογίας του Διαδικτύου και τις ταχύτατες αλλαγές στο περιβάλλον των μέσων μαζικής επικοινωνίας, οι ερευνητές προσδιορίζουν πιο προσωπικά κίνητρα για το Διαδίκτυο. Για παράδειγμα, η πρόσβαση στο Διαδίκτυο είναι πολύ πιο εύκολη και το κόστος χρήσης του έχει μειωθεί τα τελευταία χρόνια. Κάτω από αυτές τις συνθήκες, οι άνθρωποι είναι πιο πιθανό να χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο για να επιτύχουν περισσότερους στόχους. Τα τελευταία χρόνια πολλοί ερευνητές θεωρούν ότι υπάρχει ανάγκη περαιτέρω διερεύνησης των διαπροσωπικών κινήτρων χρήσης του Διαδικτύου (Myers&Martin, 2002: 352-361).

Οι άνθρωποι ταξιδεύουμε στο Διαδίκτυο για διάφορους λόγους. Για να διευρύνουμε τις γνώσεις μας, με νέα δεδομένα, με σύγκριση παλαιών και νέων δεδομένων αλλά και γενικότερα να έχουμε μια ενημέρωση στα επίκαιρα θέματα. Ένας ακόμη λόγος χρήσης διαδικτύου είναι το να βρούμε πληροφορίες για πρόσωπα, υπηρεσίες που μας ενδιαφέρουν, επιχειρήσεις αλλά και προϊόντα. Επίσης μέσω του

διαδικτύου μπορούμε να δούμε τιμές, να συγκρίνουμε και να αγοράσουμε αγαθά διαφόρων ειδών(αυτοκίνητα, ενδύματα- υποδήματα κα.α.) αλλά και να τα βρούμε σε μειωμένες τιμές σε σχέση με την αγορά. Πλέον υπάρχει και η δυνατότητα μέσω της χρήσης του διαδικτύου να χρησιμοποιούμε και άλλου είδους υπηρεσίες που αφορούν την έκδοση εισιτηρίων, την ενοικίαση αυτοκινήτων ή ακόμα και την κράτηση ενός δωματίου σε ξενοδοχείο για τις διακοπές μας.

Εξίσου ένας σύνθητος λόγος χρήσης είναι η δυνατότητα να δούμε τους τραπεζικούς μας λογαριασμούς και να μετακινήσουμε κεφάλαια, να προβούμε σε αγοραπωλησίες μετοχών, να συμμετάσχουμε σε δημόσιες, να καταθέσουμε τον ΦΠΑ στην εφορία, να πληρώσουμε τα τέλη και την ασφάλεια των οχημάτων μας καθώς και άλλες οικονομικές δραστηριότητες. Ένας άλλος λόγος είναι και η διασκέδαση μας, καθώς μπορούμε να παίζουμε ομαδικά βιντεοπαιχνίδια, να δούμε βιντεοκλίπ και να ακούσουμε τραγούδια που μας αρέσουν, χωρίς να χρειάζεται να αγοράσουμε το ανάλογο DVD ή CD και ακόμη να βρούμε τι έργα παίζονται σε κινηματογράφους και θέατρα (και να κλείσουμε θέσεις), να διαλέξουμε εστιατόριο, να παραγγείλουμε λουλούδια ή ποτά για κάποια εκδήλωση που έχουμε σχεδιάσει.

Η εκπόνηση μιας εργασίας είναι επίσης ένας λόγος που μας οδηγεί στη χρήση του διαδικτύου, καθώς μας βοηθάει στο να βρούμε άμεσα πληροφορίες αλλά και να εμπλουτίσουμε τις γνώσεις μας σε θέματα που ίσως να μην έχουν αναπτυχθεί επαρκώς στη χώρα μας. Ακόμα συχνά, άτομα που δεν έχουν την δυνατότητα να σπουδάσουν ή να κάνουν ένα μεταπτυχιακό λόγω οικονομικής κατάστασης ή και απόστασης από το ανάλογο πανεπιστήμιο, μπορούν να ολοκληρώσουν τις σπουδές τους εξ αποστάσεως μέσω του διαδικτύου.

Τέλος, για να δούμε ή να στείλουμε φωτογραφίες σε φίλους και συγγενείς που βρίσκονται μακριά ώστε να μη χαθεί η επαφή μας και να μην περιοριστεί σε μια απλή τηλεφωνική επικοινωνία αλλά και να γνωρίσουμε ανθρώπους με παρόμοια ενδιαφέροντα, ακόμη και να τηλε-εργασθούμε μέσω του υπολογιστή του γραφείου μας (Κάππος Γ. 2010).

2.6. FACEBOOK- TWITTER- MSN- HI5- SKYPE

Σήμερα, υπάρχουν πολλοί ιστότοποι κοινωνικής δικτύωσης. Οι ιστότοποι διακρίνονται σε κατηγορίες ανάλογα με:

- το αντικείμενό τους, δηλαδή το στόχο της δικτύωσης,
- τον τρόπο εγγραφής και συμμετοχής μελών (ελεύθερη ή περιορισμένη),
- τον τρόπο επικοινωνίας μεταξύ των μελών τους και
- το είδος του περιεχομένου που ανταλλάσσουν οι χρήστες μεταξύ τους.

Άλλοι ιστότοποι κοινωνικής δικτύωσης εστιάζουν σε συγκεκριμένα ενδιαφέροντα χρηστών, ενώ άλλοι δεν έχουν συγκεκριμένο στόχο ή αντικείμενο. Οι τελευταίοι συχνά αναφέρονται ως "παραδοσιακοί" ιστότοποι κοινωνικής δικτύωσης και συνήθως έχουν ανοιχτή την ένταξη μελών σε όλους τους χρήστες του Διαδικτύου. Στους περισσότερους από αυτούς τους ιστότοπους τα μέλη μπορούν και να δημιουργήσουν το δικό τους δίκτυο φίλων και να εξαλείψουν τα μέλη που δεν έχουν κοινά ενδιαφέροντα ή στόχους.

Οι πιο δημοφιλείς ιστότοποι κοινωνικής δικτύωσης σήμερα είναι οι εξής:

- MySpace
- Facebook
- Twitter
- Hi 5
- LinkedIn
- YouTube
- Windows Live Messenger (Robins, Garry L. , Philippa E. , Pattison, Y. Kalish,

D. Lusher, 2007).

2.6.1 FACEBOOK

Το Facebook άρχισε στις αρχές του 2004 από τον Mark Zuckerberg δευτεροετής φοιτητής του Πανεπιστημίου του Χάρβαρντ, το 2004. Η περιοχίαναπτύχθηκε αρχικά για το κολέγιο και τους φοιτητές των πανεπιστημίων ως έναν τρόπο για να συνδέσετε το ένα με το άλλο. Για να ενωθεί, ένας χρήστης έπρεπε να έχει μια διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου harvard.edu. Δεδομένου ότι το Facebook άρχισε να χρησιμοποιείται και σε άλλα σχολεία, οι χρήστες έπρεπε επίσης να έχουν πανεπιστημιακές διευθύνσεις ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, μια απαίτηση που κράτησε την ιστοσελίδα «κλειστή» σχετικά ,και η αντίληψη των χρηστών ήτανότι

αποτελούσε οικεία περιοχή και ιδιωτική κοινότητα. Αρχίζοντας από τον Σεπτέμβριο του 2005, το Facebook επεκτάθηκε για να περιλάβει στους χρήστες του σπουδαστές γυμνασίου, τους επαγγελματίες μέσα στα εταιρικά δίκτυα, και, τελικά, τον καθένα. Η αλλαγή στην ανοικτή πρόσβαση δεν σήμανε ότι οι νέοι χρήστες θα μπορούσαν εύκολα να έχουν πρόσβαση στους χρήστες σε κλειστά για την πρόσβαση δίκτυα (Μπισκοπάνη, 2010).

Η απλή πλοήγηση του, δίνει στους χρήστες εύκολη πρόσβαση στις βασικές λειτουργίες και εφαρμογές (applications) στο χώρο. Το Προφίλ (Profile), οι φίλοι (Friends), τα δίκτυα (Networks) και τα Εισερχόμενα (Inbox), έχουν εξέχουσα θέση στην κορυφή της σελίδας του προφίλ του χρήστη. Οι Facebook-εφαρμογές (applications), φωτογραφίες, σημειώσεις, ομάδες, γεγονότα, εμφανίζονται στην αριστερή πλευρά μαζί με άλλες εφαρμογές τρίτων που έχουν προστεθεί στο λογαριασμό τους. Είναι μόλις το δεύτερο πιο ενεργό PHP site στον κόσμο, και μια από τις μεγαλύτερες MySQL εγκαταστάσεις οπουδήποτε, εκτελώντας χιλιάδες βάσεις δεδομένων. Το Facebook έχει δημιουργήσει ένα απλό αλλά συγχρόνως ισχυρό πλαίσιο πολλαπλών γλωσσών RPC που επιτρέπει στην εταιρεία να λειτουργεί άψογα μαζί με διάφορα άλλα υποσυστήματα γραμμένα σε οποιαδήποτε γλώσσα, ικανό να τρέχει σε οποιαδήποτε πλατφόρμα (Slivar, I. 2009: 51-56).

2.6.2. TWITTER

Το Twitter είναι μια online κοινωνική δικτύωση και microblogging υπηρεσία που επιτρέπει στους χρήστες του να στέλνουν και να διαβάζουν κείμενο μηνυμάτων που βασίζεται μέχρι 140 χαρακτήρες, ανεπίσημα γνωστό ως «tweets», και εικόνες. Το Twitter δημιουργήθηκε το Μάρτιο του 2006 από τον Jack Dorsey. Απέκτησε γρήγορα παγκόσμια δημοτικότητα, με 200 εκατομμύρια χρήστες το 2011, δημιουργώντας πάνω από 200 εκατομμύρια tweets και το χειρισμό πάνω από 1,6 δισ. ερωτήματα αναζήτησης την ημέρα. Πρόκειται για μια σε πραγματικό χρόνο πλατφόρμα επικοινωνίας. Επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργήσουν ένα λογαριασμό, να λάβουν και να στείλουν μηνύματα στο δίκτυο επαφών τους, να οικοδομήσουμε το δίκτυο επαφών τους, και να προσκαλέσουν άλλους να λαμβάνουν Tweets, καθώς επίσης να ακολουθήσουν και άλλοι τις δημοσιεύσεις των μελών του (Μελομένη Σ. 2011).

2.6.3. Hi 5

Σχετικά τώρα με το **Hi 5**, είναι ένας ακόμη ένας ιστόχωρος κοινωνικής δικτύωσης που το 2008 ήταν ένας από τους πολύ επισκεπτόμενους χώρους στο Internet. Η κοινωνική ιστοσελίδα hi5 ιδρύθηκε το 2003 στο Σαν Φραντσίσκο, στην Καλιφόρνια και έχει γίνει το τρίτο δημοφιλέστερο κοινωνικό δίκτυο, με ιδιαίτερη απήχηση στις νεαρές ηλικίες. Η λογική του είναι παρόμοια με τους προηγούμενους ιστόχωρους κοινωνικής δικτύωσης. Οι «φίλοι» κατατάσσονται σε 1^ο ή 2^ο βαθμού, ανάλογα με το αν είναι απευθείας συνδεδεμένοι ή μέσω κάποιου άλλου.

2.6.4. WINDOWSLIVEMESSENGER

Το Windows Live Messenger αποτελεί την τελευταία έκδοση ενός προγράμματος αποστολής μηνυμάτων σε χρήστες που η ηλεκτρονική τους διεύθυνση είναι γνωστή. Η τελευταία έκδοση δίνει δυνατότητα στους χρήστες:

- να μοιράζονται φακέλους
- να καλέσουν συμβατικά τηλέφωνα
- να στείλουν μηνύματα σε χρήστες που δεν είναι συνδεδεμένοι
- και ακόμα να μοιράζονται παιχνίδια και εφαρμογές

2.6.5. SKYPE

Το **Skype** είναι ένα πρόγραμμα που επιτρέπει στους χρήστες να πραγματοποιήσουν τηλεφωνικές κλήσεις και να συνομιλούν μέσω διαδικτύου. Οι κλήσεις μεταξύ των χρηστών της εφαρμογής είναι δωρεάν, ενώ οι κλήσεις προς κινητά και σταθερά τηλέφωνα χρεώνονται από την υπηρεσία. Το Skype περιλαμβάνει επίσης λειτουργίες απευθείας μηνυμάτων (instant messaging), μεταφοράς αρχείων και ομαδικών βίντεο-συνδιαλέξεων. Η διαχείριση του δικτύου της υπηρεσίας πραγματοποιείται από τη Skype Limited, που έχει την έδρα της στο Λουξεμβούργο, ενώ το μεγαλύτερο μέρος του δυναμικού της βρίσκεται στο Τάλιν της Εσθονίας.

Σε αντίθεση με άλλες υπηρεσίες VoIP, το Skype δεν βασίζεται μόνο στους servers της εταιρείας αλλά αξιοποιεί την επεξεργαστική ισχύ του υπολογιστή στον οποίο είναι εγκατεστημένη η εφαρμογή. Το Skype διαθέτει εκδόσεις για όλες τις δημοφιλείς πλατφόρμες (Windows, Linux, Mac, iOS, Symbian)

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3^ο «Η ΕΦΗΒΕΙΑ»

3.1. ΕΝΝΟΙΑ ΕΦΗΒΕΙΑΣ ΚΑΙ ΒΑΣΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΗΣ

Εφηβεία ονομάζεται η μεταβατική περίοδος στην ανάπτυξη του ανθρώπου, που μέσα από έντονες σωματικές, γνωστικές, συναισθηματικές και κοινωνικές αλλαγές μεταβαίνει από την παιδική ηλικία στην ώριμη ενήλικη ζωή.

Η εφηβεία είναι μια σημαντική περίοδος ενός ατόμου όπου είναι το στάδιο εκείνο που μεταβαίνει προς την ενηλικίωση του. Πριν την οποιοδήποτε αναφορά σε αυτό το στάδιο αξίζει να ορίσουμε τι εννοούμε με την έννοια εφηβεία. Σύμφωνα με τους Ντόλτο και Ντόλτο Τόλιτς (2007: 15) εφηβεία είναι η περίοδος της μετάβασης από την παιδική στην ώριμη ηλικία και έχει για κέντρο της την ήβη. Όπως χαρακτηριστικά αναφέρουν η εφηβεία είναι σαν «δεύτερη γέννηση» όπου αποχωρούν από την παιδική τους ηλικία και προετοιμάζονται για την ενήλικη.

Ακόμη μια έννοια της εφηβείας είναι ο ορισμός που δίνεται από την Δρ. Νομικού (2004:42) η οποία την χαρακτηρίζει ως μια βιοψυχολογική φάση της ανάπτυξης, η οποία σηματοδοτεί σωματικές και βιολογικές αλλαγές μέσα σε ένα χρονικό φάσμα του οποίου είναι δύσκολο να καθοριστούν τα σαφή όρια, αφού οι φυσικές, πνευματικές, συναισθηματικές και κοινωνικές αλλαγές που χαρακτηρίζουν υφίστανται μεταβολές που απαιτούν περισσότερα χρόνια. Η εφηβεία ξεκινά με την κρίση της ήβης μεταξύ 11 και 13 ετών για κορίτσια και 12 με 14 περίπου για τα αγόρια και φτάνει περίπου μέχρι τα 18 τους χρόνια.

Στην Ελλάδα, η εφηβεία τείνει να παρατείνεται για όλο και περισσότερα χρόνια, καθώς συχνά οι οικογένειες προστατεύουν τα παιδιά τους κατά τη δεύτερη αλλά και τρίτη δεκαετία της ζωής τους. Την εφηβεία ο καθένας την έχει περάσει, περισσότερο ή λιγότερο έντονα συνδέοντας την με τα μαθητικά χρόνια. Στην πραγματικότητα είναι μια ηλικία, που συχνά ωραιοποιείται από μεγάλους, διότι ο άνθρωπος έχει την τάση να διαγράψει από την μνήμη του τις άσχημες εμπειρίες εκείνης της εποχής συγκρατώντας μόνο τα ευχάριστα γεγονότα. Παρακάτω επιχειρείται μια διερεύνηση των σταδίων της εφηβείας, με σκοπό να κατανοηθεί η συμπεριφορά των εφήβων, που επηρεάζεται σε μεγάλο βαθμό από τις ανησυχίες, τις επιθυμίες και τις αδυναμίες τους.

3.2. ΨΥΧΟΛΟΓΙΑ ΤΩΝ ΕΦΗΒΩΝ

Στάδια της εφηβείας

Η εφηβεία χωρίζεται σε στάδια τα οποία περιγράφουν τους μηχανισμούς που τη διέπουν. Το αρχικό στάδιο, από τα έντεκα έως τα δεκατέσσερα έτη, σηματοδοτεί αλλαγές στη συμπεριφορά του παιδιού. Οι γονείς παύουν να αναγνωρίζουν το χαρακτήρα του παιδιού τους, ενώ ο έφηβος παρουσιάζεται αινιγματικός, απαιτητικός, ανυπόμονος και εριστικός, ιδιαίτερα όταν δεν ικανοποιούνται άμεσα οι ανάγκες του, όπου γίνεται επιθετικός και οι αντιδράσεις του είναι απρόβλεπτες. Συχνά επίσης παρατηρείται παλινδρόμηση και ο έφηβος μιμείται τη συμπεριφορά μικρότερου παιδιού γίνεται το μωρό της μαμάς του και αναζητά την φροντίδα της. Σε αυτό το στάδιο οι παρέες του είναι άτομα ίδιου φύλου. Τα αγόρια αναπτύσσουν έντονες φιλίες με τα αγόρια (και με τα κορίτσια) λένε τα μυστικά τους συγκρίνονται και φτιάχνουν προσωπικές σεξουαλικές θεωρίες. Παράλληλα, τα μέσα μαζικής ενημέρωσης προσφέρουν άφθονες πληροφορίες και το σχολείο υπάρχει αν αφορά στις βασικές λειτουργίες του σώματος. Όσον αφορά στα κορίτσια, αρχίζει η έμμηνος ρύση, όπου το πώς αυτή η λειτουργία θα γίνει αποδεκτή και θα επισφραγίσει τη θυληκότητά τους, εξαρτάται κυρίως από τις συζητήσεις γύρω από το θέμα που έχουν κάνει με την μητέρα τους. Παράλληλα τα αγόρια ανακαλύπτουν τον αυνανισμό, ο οποίος μολονότι είναι αποδεκτός στη σύγχρονη κοινωνία συνεχίζει να προκαλεί φόβο και ενοχές στους έφηβους.

Στο μέσο στάδιο, από τα δεκατέσσερα έως τα δεκαεπτά έτη εμφανίζεται καθαρά ο ανταγωνισμός με τους γονείς, οι οποίοι παύουν να είναι αντικείμενα θαυμασμού ενώ η παρέα τους θεωρείται ανιαρή και τα αστεία τους ανούσια. Συγκεκριμένα, ο έφηβος αρνείται να τους συνοδέψει σε εξόδους ή να συμμετάσχει σε οικογενειακές γιορτές και συγκεντρώσεις, εκδηλώνοντας παράλληλα θαυμασμό για κάποιον άλλο σημαντικό ενήλικη, π.χ έναν καθηγητή ο οποίος χρησιμεύει ως γονεϊκό υποκατάστατο. Αυτό τον ρόλο μπορεί να παίξει ο μεγαλύτερος φίλος ή ο δάσκαλος καθώς ο έφηβος αναζητεί τη στήριξη που δεν μπορεί να πάρει από το γονιό σε κάποιον φίλο. Ακόμη, σε αυτό το στάδιο εκδηλώνονται οι παράφοροι έρωτες, καταστάσεις έντονου πάθους και μικρής διάρκειας, όπου ο σύντροφος είναι φαντασιακά παρών, στην πραγματικότητα είναι σε απόσταση ασφαλείας. Τέλος ο έφηβος μένει πολλές ώρες μόνος του στο δωμάτιο του ακούγοντας μουσική ή γράφοντας τις κρυφές

σκέψεις του, διανύοντας μια περίοδο μοναξιάς αλλά και δημιουργικότητας, κατά την οποία φιλοσοφικά ερωτήματα και υπαρξιακές αναζητήσεις απαιτούν απάντησή τους.

Στο τελικό στάδιο, από τα δεκαεπτά, έως τα είκοσι έτη έχουμε τη σταθεροποίηση της ταυτότητας. Συγκεκριμένα, οι έντονες συγκρούσεις του εφήβου σταματούν και η ταυτότητα του ολοκληρώνεται, προκείμενου να ανταπεξέλθει στις απαιτήσεις της ενήλικης ζωής και να προσαρμοστεί στην πραγματικότητα. Επίσης, οι ετεροφυλικές σεξουαλικές σχέσεις αποκτούν μεγαλύτερη διάρκεια (και μπορεί να καταλήξουν σε αρραβώνα και σε γάμο) ενώ επέρχεται η συμφιλίωση με τους γονείς, εφόσον οι έφηβοι ζητούν τη βοήθεια των γονιών τους, για την επιλογή σπουδών και επαγγέλματος (Τσιάντης, 1994, Κασσωτάκης, 2006)

Αλλαγές στην εφηβεία

Βιολογικές αλλαγές

Για την καλύτερη κατανόηση της συμπεριφοράς του εφήβου αξίζει να γίνει μια εκτενής αναφορά στις αλλαγές που συμβαίνουν κατά την εφηβεία, αλλαγές τόσο ορμονικές και βιολογικές όσο και συναισθηματικές, διανοητικές και κοινωνικές, και να διερευνηθούν οι συγκρούσεις που δημιουργούνται και είναι απόρροια των αλλαγών αυτών.

Στις βιολογικές αλλαγές εντάσσεται και η ήβη, η οποία ξεκινάει όταν οι πρώτες ορμόνες του φύλου αρχίζουν και παράγονται σε μικρές αρχικά, αλλά σταδιακά όλο και μεγαλύτερες ποσότητες. Η τεστοστερόνη, στα αγόρια και η οιστραδιόλη στα κορίτσια είναι υπεύθυνες για τις αναπτυξιακές και βιολογικές αλλαγές στους εφήβους. Τα αγόρια, για παράδειγμα αποκτούν περισσότερη μυϊκή μάζα, ψηλώνουν απότομα, τα γεννητικά τους όργανα μεγαλώνουν και οι όρχεις καθίστανται ικανοί για σπερματογένεση. Ακόμη ο χώρος του εφηβαίου, οι μασχάλες και το πρόσωπο αποκτούν τρίχωση, ενώ η φωνή σπάει κυμαίνοντας από πολύ χαμηλούς τόνους σε πολύ υψηλούς τόνους, για να έρθει να σταθεροποιηθεί στην βραχνάδα της ανδρική φωνής. Επίσης, τα όστά του σώματος αναπτύσσονται με γοργούς ρυθμούς, με αποτέλεσμα για κάποια περίοδο να φαίνεται πως έχουν δυσανάλογα μακριά χέρια και πόδια.

Ενώ στα αγόρια το πιο ορατό και χαρακτηριστικό σημάδι της επίδρασης των ορμονών του φύλου, είναι οι ονειρώξεις, στα κορίτσια το πιο εντυπωσιακό τέτοιο σημάδι είναι η έμμηνος ρύση. Η έμμηνος ρύση μπορεί να είναι μια τρομακτική εμπειρία για τα κορίτσια που δεν έχουν σωστή πληροφόρηση, για το τι ακριβώς είναι

και τι ακριβώς σημαίνει, ιδιαίτερα όταν υπάρχει πλήρη άγνοια. Κατά την ήβη, το στήθος και το σώμα των κοριτσιών αρχίζει να αποκτά περισσότερο λιπώδη ιστό, στρογγυλεύοντας προκειμένου να προετοιμαστεί για την περίοδο της μητρότητας. Όπως στα αγόρια έτσι και στα κορίτσια η φωνή παίρνει μια χαρακτηριστική χροιά, γινομένη αρχικά για κάποιο χρονικό διάστημα ιδιαίτερα βραχνή και να σπάει για να σταθεροποιηθεί αργότερα στην χαρακτηριστική φωνή της γυναίκας (Brant, 1993, Beratis, 1990).

Διανοητικές αλλαγές

Στην εφηβεία, γίνεται η ολοκλήρωση της διανοητικής ανάπτυξης των παιδιών, όπου σύμφωνα με την ορολογία της παιδοψυχολογίας, οι έφηβοι περνούν από το στάδιο της ενεργητικής νοημοσύνης στο στάδιο της τυπικής νοημοσύνης. Αυτό πρακτικά σημαίνει, πως τα παιδιά μέχρι την ηλικία των 11 με 12 ετών σκέφτονται κυρίως με βάση την εμπειρία τους και πραγματιστικά, αντικειμενικά δεδομένα, δυσκολεύοντας να κάνουν συσχετίσει και να εξάγουν επαγωγικά συμπεράσματα. Μετά την ηλικία των 12 ετών αναπτύσσουν αφηρημένη σκέψη, προσεγγίζοντας το άπειρο. Συγκεκριμένα, μπορούν να κάνουν λογικές υποθέσεις και να ελέγξουν την αξιοπιστία τους, κάνοντας παράλληλα συσχετίσει χρησιμοποιώντας των επαγωγικό τρόπο σκέψης (δηλαδή να βγάζουν συμπεράσματα για μια κατάσταση βάση των όσων γνωρίζουν σχετικά με μια άλλη ανάλογη κατάσταση).

Αξίζει να σημειωθεί πως ο έφηβος αποκτώντας μια ισχυρότερη και πιο πλατιά ικανότητα για ανάλυση και έλεγχο της πραγματικότητας και εξελίσσοντας τη νοημοσύνη του αλλάζει την σχέση του με τον περιβάλλοντα κόσμο. Συγκεκριμένα, ο έφηβος έχοντας την ανάγκη να εκφραστεί να επεξεργαστεί τα συναισθήματα του και να ανακαλύψει το δικό του σύστημα κοινωνικών αξιών αναζητά νέα λεκτικά σχήματα και διατυπώσεις, προκειμένου να δομηθούν οι συλλογισμοί του. Σ' αυτού του είδους τις αλλαγές, η στάση της οικογένειας του εφήβου και της κοινωνίας παίζουν καθοριστικό ρόλο (Brant, 1993).

Συναισθηματικές αλλαγές

Μέσα στις πολλές αλλαγές που περιγράφηκαν παραπάνω, ο έφηβος αποκτά έντονα και ευμετάβλητα συναισθήματα. Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός πως δεν έχει μια σταθερή ταυτότητα, καθώς ο εαυτός του αλλάζει καθημερινά, δοκιμάζοντας

διάφορους ρόλους, προκειμένου να δει ποιος του ταιριάζει περισσότερο. Αρχικά νιώθει δέος για τη νέα κατάσταση και τις νέες του ικανότητες, εφόσον συνειδητοποιεί πως ο ρόλος του ενήλικα δεν είναι πλέον μια απλή φήμη, αλλά φυσική εξέλιξη του ατόμου.

Όσο είναι παιδί συγκεκριμένα, ο έφηβος βλέπει τους γονείς και τους δασκάλους του σαν πρότυπα αλλά καθώς η εφηβεία εξελίσσεται φεύγει αυτή η σιγουριά για αυτά τα πρότυπα και αρχίζει κρυφά ή φανερά να τα αμφισβητεί και να διερευνά τα όριά τους. Το πιο επώδυνο στάδιο αυτής της αμφισβήτησης και απομυθοποίησης, είναι όταν οι έφηβοι καταλάβουν πως οι γονείς τους είναι κοινοί θνητοί, με αδυναμίες και ελαττώματα και πως τα προηγούμενα χρόνια που προσπαθούσαν να τους μοιάσουν, θεωρώντας πως μιμούνταν την τελειότητα, ουσιαστικά κυνηγούσαν μια ουτοπία.

Ο έφηβος συνεπώς, μέσα από την αποκαθήλωση των γονιών του νιώθει απογοήτευση και θυμό (γιατί νιώθει ξεγελασμένος από τα πρότυπα του) και άγχος για το πώς θα καλύψει το κενό αυτό. Σταδιακά στρέφετε σε παρέες συνομήλικων, ψάχνοντας για νέα πρότυπα, θεοποιώντας σύμβολα της μαζικής κουλτούρας (όπως Μουσικά συγκροτήματα και ηθοποιούς) και αναζητώντας έναν αληθινό μύθο, για να αντικαταστήσει το «πεσμένο» μύθο των γονιών του. Αυτή η αναζήτηση του εφήβου είναι επώδυνη για τους γονείς που νιώθουν πως αποκαθλώνονται από τα παιδιά τους, ανησυχώντας για το ενδεχόμενο να στραφεί ο έφηβος σε μη γνήσια κι επικίνδυνα πρότυπα. Ο ρόλος των γονιών σε αυτό είναι δύσκολος και υπεύθυνός εφόσον από τη μια πλευρά πρέπει να αποδεχτούν την απομυθοποίηση τους, κι από την άλλη με επιμονή και υπομονή να προασπίσουν τα όριά τους, προβάλλοντας μια σταθερή βάση στην οποία ο έφηβος μπορεί να στηριχτεί και να εξελιχτεί.

Ένα σημαντικό πρότυπο επιρροής των εφήβων είναι οι παρέες του, όπου στρέφετε, όπως ήδη έχει να αναφερθεί, προκειμένου να καλύψει το κενό των γονιών του. Οι παρέες που σχηματίζουν οι έφηβοι, συνήθως χαρακτηρίζονται από πολύ έντονους συναισθηματικούς δεσμούς, διεπόμενοι από αυστηρά άτυπα ή και τυπικά καταστατικά συμπεριφοράς. Συγκεκριμένα, θέλουν όλοι μαζί να έχουν μια κοινή ταυτότητα, για να νιώθουν πιο δυνατοί στο να αφήσουν πίσω την παιδική τους ηλικία, να συμβιβαστούν με την επώδυνη αποιδανικοποίηση των γονιών τους και να δοκιμάσουν τα όριά τους. Έτσι, στα πλαίσια τέτοιων ομάδων οι έφηβοι υιοθετούν ίδιο ντύσιμο, λεξιλόγιο και συμπεριφορά, φτάνοντας ακόμη στην διάπραξη αξιόποινων πράξεων ή σε πράξεις που σε άλλη φάση της ζωής τους θα θεωρούνταν

ψυχοπαθολογικές. Όλα αυτά, τους είναι απαραίτητα για να πάρουν δύναμη ο ένας από τον άλλο και να προχωρήσουν στη ζωή τους, δοκιμάζοντας τα νέα τους όρια, χωρίς ωστόσο, να έχουν μια στάση που να συνδυάζει την επιείκεια και την αποδοχή, με την θέσπιση ξεκάθαρων ορίων και την προάσπιση των αξιών, που θα έδινε στον έφηβο τα όρια που αναζητά, χωρίς να μπλοκάρει την επικοινωνία τους. (Debesse, 1974, Κασσωτάκης, 2006).

Ο βασικός λόγος ανησυχίας όσον αφορά τις παρέες του εφήβου από την μεριά των γονιών είναι η ποιότητα των προτύπων που τα παιδιά τους υιοθετούν. Οι έφηβοι τείνουν να απορρίπτουν τα παραδοσιακά πρότυπα καθώς αυτά είναι αντιπροσωπευτικά των γονιών τους και μέσα στην κατάρριψη των γονικών προτύπων συμπαρασύρονται κι αυτά. Έτσι στρέφονται σε άλλα πρότυπα της μαζικής κουλτούρας κυρίως μουσικούς, αθλητές και παλιότερα πολιτικούς. Οι έφηβοι υπερασπίζονται με τέτοιο τρόπο την τελειότητα των προτύπων τους, προσπαθώντας να τους μοιάσουν, μιμούμενοι το ντύσιμό τους και τους επαναλαμβάνοντας τα κλισέ τους επειδή, η κύρια ανάγκη τους είναι η γνησιότητα, και δεν θέλουν να ξαναζήσουν μια νέα αποιδανικοποίηση παρόμοια με αυτή των γονιών τους. Αξίζει να σημειωθεί πως ο έφηβος ζει στην εποχή, που όλα είναι αναλώσιμα ακόμα και τα πρότυπα και οι ιδεολογίες γι αυτό σπάνια έχει κάποιο πρότυπο, από το οποίο να μην απορρέει κάποια οικονομικά οφέλη, γεγονός που δεν πρέπει να εκμεταλλεύεται η κοινωνία, μέσω της προβολής «εμπορικών προτύπων» (Αναγνωστόπουλος, 1999, Μανωλόπουλος, 1987).

Αλλαγές στον ψυχοκοινωνικό τομέα

Για να μπορέσει ο έφηβος να καλύψει το συναισθηματικό κενό, που αναφέρθηκε προηγουμένως πρέπει να ξέρει και ποιες είναι οι ικανότητες, τα πιστεύω και οι αδυναμίες του, ώστε να τα χειριστεί σωστά για την επίτευξη των στόχων του. Αυτή η προσπάθεια «απόκτησης ταυτότητας του εγώ» όπως προειπώθηκε συμβαίνει κατά την εφηβική ηλικία και επίκεντρο του ενδιαφέροντος του παιδιού είναι ο εαυτός του (εφηβικός εγωκεντρισμός). Η ταυτότητα αποτελεί σε δύο βασικούς άξονες:

1) Ο πρώτος αφορά την «ταυτότητα του φύλου», δηλαδή την αναγνώριση και την αποδοχή για τον εαυτό του των σωματικών, ψυχολογικών και κοινωνικών χαρακτηριστικών, που διακρίνουν το φύλο στο οποίο ανήκει βιολογικά το άτομο και αναφέρεται άμεσα στη σεξουαλικότητα του ατόμου.

2) Ο δεύτερος αφορά την «κοινωνική ταυτότητα», δηλαδή τη διαμόρφωση της ιδεολογίας, των ηθικών αξιών, των στάσεων, των επαγγελματικών επιλογών, που

αναφέρεται άμεσα στη θέση, στις ενέργειες και στη λειτουργία του ατόμου ως μέλους της κοινωνίας.

Οι σωματικές και ψυχολογικές μεταβολές, οι έντονες ενδοψυχικές συγκρούσεις, οι σοβαρές αντιπαραθέσεις του εφήβου με το οικογενειακό κι ευρύτερο περιβάλλον, η ανυσυχία κι αγωνία που του προκαλούν δημιουργούν στον έφηβο έντονα την ψυχική ανάγκη να διατηρηθεί «το συνεχές» της ύπαρξης του, παρά τις αλλαγές που υφίστανται. Ο τρόπος με τον οποίο συμπεριφέρεται και αισθάνεται τα πράγματα αλλάζει συνεχώς από το ένα στο άλλο άκρο (π.χ. τη μια στιγμή ο έφηβος είναι ευδιάθετος και την άλλη νευρικός και απαισιόδοξος).

Αξίζει να σημειωθεί πως η προσπάθεια των παιδιών να αποδεχτούν τις αλλαγές που τους συμβαίνουν και να αποκτήσουν τη δική τους ταυτότητα έχει αντίκτυπο στο συναισθηματικό τους κόσμο, όπως προαναφέρθηκε και τα κάνει συνήθως να έχουν κάποιες από τις παρακάτω αντιδράσεις:

- Ο έφηβος φοβάται και ανησυχεί για τη σωματική του εμφάνιση και σεξουαλική κατάλληλότητά του
- Επιδιώκει τη μοναξιά
- Νιώθει εύκολα ανία
- Είναι νευρικός και πολλές φορές εχθρικός απέναντι στους άλλους και σε κάθε μορφή εξουσίας
- Ονειροπολεί και είναι ευσυγκίνητος
- Έχει αντιδραστική στάση προς το αντίθετο φύλο, μέχρι να αποσαφηνίσει το ρόλο των φύλων
- Δεν είναι σταθερός στις αποφάσεις τους
- Έχει κριτική διάθεση έναντι των άλλων και αμφισβητεί όλους αυτούς που φροντίζουν για το «καλό» του κόσμου, προκαλώντας το κακό του
- Προσπαθεί να ορίσει τα πιστεύω του και να τα υπερασπιστεί
- Διεκδικεί τα «δικαιώματά του»

(Μανώλοπουλος, 1987)

Αλλαγές από ψυχολογική προσέγγιση

Από ψυχολογικής μεριάς, η εφηβεία περιγράφεται ως μια ψυχολογική διεργασία ομοιογενή, συνδεδεμένη στενά με την κοινωνία στην οποία ζει και αναπτύσσεται ο έφηβος. Αρχίζει «βιολογικά» με τις μεταβολές της φυσιολογίας της ήβης, όπως έχει ήδη αναφερθεί και τελειώνει «ψυχολογικά» με την τελική οργάνωση της σεξουαλικότητας. Τότε το άτομο είναι πλέον σε θέση να αναζητήσει το σεξουαλικό του σύντροφο εκτός των ορίων της οικογένειας, έχοντας διαφοροποιήσει τους σεξουαλικούς στόχους του κάθε φύλου. Η εφηβεία χαρακτηρίζεται από την «σεξουαλική εκρηξιμότητα» απόλυτα συνδεδεμένη με την εμφάνιση της ικανότητας οργασμού και της δυνατότητας προς αναπαραγωγή (Μανωλόπουλος, 1987).

Επίσης ο έφηβος διανύει μια περίοδο κατά την οποία είναι ταυτόχρονα παιδί και ενήλικας, όπου στην πραγματικότητα δεν είναι πια παιδί ούτε όμως κι ενήλικας γεγονός που σε συνδυασμό με τις ψυχολογικές μετατροπές, που του συμβαίνουν, τόσο στο επίπεδο της πραγματικότητας, όσο και στο φαντασιωσικό και συμβολικό επίπεδο διαταράσσει την ψυχική του ισορροπία.

Σε αυτό συντελεί και η εικόνα του σώματος που μεταβάλλεται ανατρέποντας την εικόνα που ο ίδιος ο έφηβος είχε για το σώμα του, το οποίο μέχρι τότε ήταν ένα σταθερό σημείο αναφοράς κι ένα μέτρο αξιολόγησης του περιβάλλοντα κόσμου. Απέναντι από το «νέο» σώμα όπως διαμορφώνεται νιώθει υπερήφανος, το αγαπά ή το απεχθάνεται, το χαίρεται ως πηγή ζήλιας από τους άλλους ή αιτία συναισθημάτων κατωτερότητας το ντύνει και συχνά το μεταμφιέζει. Το σώμα για τον έφηβο είναι ένα μέσο να εκφράσει συμβολικά τις εσωτερικές συγκρούσεις του κι ότι συνδέεται με αυτές δικαιολογώντας το ότι περνά ώρες κοιτάζοντας το στον καθρέφτη. Παρόλα αυτά και ενώ δείχνει να ενδιαφέρεται ιδιαίτερα για τον καλλωπισμό του αιφνιδίως κάποια στιγμή το εγκαταλείπει.

Ένα σημαντικό σημείο, από ψυχολογική άποψη είναι ακόμη το γεγονός, πως η έκφραση της επιθετικότητας είναι πολύ συνηθισμένη κατά την εφηβεία. Ο έφηβος εκδηλώνει την άρνηση, την αμφισβήτηση, την περιφρόνηση του με τρόπο επιθετικό και συχνά προκλητικό δοκιμάζοντας, έτσι την αντοχή του άλλου και τα όρια της ανοχής του, προσδιορίζοντας κατ'επέκταση και τα δικά του όρια. Με αυτή την έννοια η επιθετικότητα κατά την εφηβεία εντάσσεται στην διαδικασία προσαρμογής του εφήβου, καθώς και στην οριοθέτηση του εαυτού του απέναντι στους άλλους. Για τον έλεγχο της επιθετικότητας και την έκφραση της μέσα στο πλαίσιο του αποδεκτού και

ανεκτού έχει σημασία ο τρόπος με τον οποίο θα την χειριστούν και θα απαντήσουν σε αυτήν οι άλλοι (γονείς, συνομήλικοι, δάσκαλοι, το ευρύτερο κοινωνικό σύνολο).

3.3: ΕΦΗΒΟΙ ΚΑΙ ΚΙΝΗΤΗ ΤΗΛΕΦΩΝΙΑ

Το κινητό τηλέφωνο είναι ένα από τα πιο σημαντικά μέσα επικοινωνίας που πλέον έχουν εισχωρήσει στην καθημερινότητά μας ακόμη και των παιδιών. Θεωρείτε ένα σημαντικό μέσο όπου υπάρχει η δυνατότητα συνομιλίας με κάποιο πρόσωπο είτε μέσα από ένα απλό τηλεφώνημα είτε μέσω γραπτού μηνύματος ή και τις βιντεοκλήσεις όπου ο συνομιλητής μπορεί να βλέπει και να μιλά παράλληλα. Τα παιδιά βλέποντας τους γονείς να συνομιλούν με το κινητό τους τηλέφωνο αισθάνονται την ίδια ανάγκη να μπορούν να επικοινωνήσουν με τους φίλους τους και τα σημαντικά πρόσωπα γι αυτούς. Έτσι λοιπόν διεκδικούν να αποκτήσουν ένα κινητό όπου θα συνομιλούν, θα κανονίζουν αλλά και να μιλούν για τα ενδιαφέροντα τους μέσω του κινητού. Όπως χαρακτηριστικά αναφέρει η Τζωρτζακάκη (2005: 309) οι γονείς βλέπουν το κινητό σαν επέκταση του ομφάλιου λώρου, που τους συνδέει με το παιδί τους. Συνεχίζει λέγοντας πως έχουν την ψευδαίσθηση, ότι μέσω του κινητού ελέγχουν το παιδί τους, ότι μπορούν να βρεθούν αμέσως κοντά του, όπου κι αν βρίσκεται, όποια στιγμή και για οτιδήποτε συμβεί. Συμπληρωματικά αναφέρει πως το κινητό καταλήγει να είναι η αστυνόμευση του παιδιού από το γονιό, όπου συνεχώς ελέγχει «που είσαι;» και σε ανακριβείς πληροφορίες και ψέματα από την μεριά του παιδιού. Η χρήση του κινητού από τα παιδιά έχει αρκετές αντιρρήσεις από άτομα υψηλού κύρους όπου καλό θα ήταν να ληφθούν υπόψη όπως αναφέρει η Τζωρτζακάκη (2005: 310)

- Ο καθηγητής Φυσικής του Πανεπιστημίου Αθηνών, κ. Κ. Λιολιώσης, ο οποίος είπε στις 25/5/2005 « *Ο εγκέφαλος ενός παιδιού απορροφά το 80% της ακτινοβολίας, που δέχεται από το κινητό τηλέφωνο. Γι αυτό τα παιδιά δεν πρέπει να χρησιμοποιούν καθόλου κινητό τηλέφωνο.*»
- Η γενική διευθύντρια του Παγκόσμιου Οργανισμού Υγείας *GroHarlemBrundtland*- δρ Φυσικής και πρώην προθυπουργός της Νορβηγίας- δεν χρησιμοποιεί καθόλου κινητό και απαγορεύει τη χρήση τους στο γραφείο της ακόμη και σε επισκέπτες.

- Ο επικεφαλής της γερμανικής Υπηρεσίας Προστασίας από ακτινοβολίες, WolframKoenig, ήδη από το 2001 έχει προειδοποιήσει τους γονείς «να κρατήσουν τα παιδιά τους μακριά από την τεχνολογία, όσο το δυνατόν περισσότερο».
- Το βρετανικό υπουργείο Παιδείας, από το 2001 επίσης, συνέστησε στους γονείς να μην αγοράζουν στα παιδιά τους κινητό πριν από την ηλικία των 16 ετών. Ακόμη και τότε όμως συνιστά να τους μαθαίνουν τρόπους τηλεφωνικής συμπεριφοράς, να μην καταδυναστεύσουν μέσω του κινητού τα παιδιά με τα υπερπροστασία και τους φόβους τους και να μη θεωρούν το κινητό είδος νταντάς.

Επιπλέον παλαιότερη ανακοίνωση του Παγκόσμιου Οργανισμού Υγείας το 2003 ανέφερε ότι «δεν κατέστη δυνατόν να διαπιστωθεί οποιαδήποτε σχέση της χρήσης κινητών τηλεφώνων με την αϋπνία, την ανάπτυξη όγκων στον εγκέφαλο, την πρόκληση λευχαιμίας, την αλλοίωση του DNA ή την απώλεια μνήμης και το σύνδρομο Αλτσχάιμερ». Από την άλλη το ελληνικό υπουργείο Υγείας κρίνει σκόπιμη την αποφυγή εγκατάστασης συστημάτων κεραιών κοντά σε σχολεία, νοσοκομεία, γηροκομεία, παιδικούς σταθμούς κ.λ.π. Όσον αφορά τα κινητά τηλέφωνα, συνίσταται η ελαχιστοποίηση χρήσης τους από ανήλικους. (Τζωρτζακάκη, 2005:311)

Το κινητό τηλέφωνο θεωρείτε ανθυγιεινό μέσο, διότι εκπέμπουν ηλεκτρομαγνητική ακτινοβολία σε φάσμα συχνοτήτων όπου ο εγκέφαλός μας μπορεί να αναγνωρίσει. Από την άλλη στα παιδιά επειδή τα τοιχώματα τους είναι λεπτά και τα κύτταρα του εγκεφάλου τους συνεχώς αναπτύσσονται, η ακτινοβολία περνά βαθύτερα και πιο εύκολα από ότι στους ενήλικες. Πλέον κάθε παιδί θέλει το κινητό του και το θεωρεί απαραίτητο χωρίς να γνωρίζει τους πραγματικούς κινδύνους που κρύβονται. Όταν ένας έφηβος θέλει ένα κινητό ίσως να μην του είναι και τόσο απαραίτητο αλλά είναι ένας τρόπος να είναι αρεστός στην παρέα των συνομήλικων του, να συμμετέχει στις δραστηριότητες με τους φίλους τους, να κάνει πλάκες μαζί τους, να ανταλλάσει μηνύματα που πολλές φορές μπορεί να είναι και συνθηματικού τύπου, να απαθανατίζει τις στιγμές μαζί τους τραβώντας φωτογραφίες, να ακούει μουσική, να μπαίνει στο διαδίκτυο και το πιο σημαντικό για τους εφήβους να κάνει ότι θέλει χωρίς τον έλεγχο των γονιών του.

Το κινητό για τους εφήβους ίσως να είναι ο τρόπος τους να είναι «in» αλλά αγνοούν τους κινδύνους του όπως είναι η εξάρτηση από αυτό. Πολλοί παιδαγωγοί αντιδρούν ως προς την χρήση του κινητού από τα παιδιά μιας και μπορεί μεταξύ τους

να ανταλλάσσουν μηνύματα φωτογραφίες, μουσική αλλά αυτός δεν είναι ο πραγματικός τρόπος επικοινωνίας.

3.4: ΕΦΗΒΟΙ ΚΑΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

Λίγα χρόνια πριν ο υπολογιστής ήταν κατά κάποιο τρόπο ένα είδος πολυτελείας για κάποιους οι οποίοι δεν είχαν οικονομική ευχέρεια, μιας και ήταν ένα πανάκριβο μηχάνημα. Τότε ο υπολογιστής χρησιμοποιούταν για να παίξουν κυρίως παιχνίδια όπως ήταν το γνωστό σε όλους Πακμαν ή αργότερα για πασιέντζες και τάβλι. Σήμερα, τα περισσότερα σπίτια έχουν τουλάχιστον ένα υπολογιστή είτε τον σταθερό υπολογιστή είτε το λεγόμενο laptop(φορητός υπολογιστής). Θεωρείτε ένα εργαλείο απαραίτητο πλέον στον κάθε εργαζόμενο μιας και είναι μια πολύτιμη εφεύρεση με εύκολη χρήση και αρκετές δυνατότητες. Πλέον τους χρησιμοποιούν είτε για την δουλειά τους, είτε για την ψυχαγωγία τους είτε και για την αναζήτηση πληροφοριών και ενημέρωση γύρω από διάφορα θέματα. Μέσω του υπολογιστή υπάρχει και η δυνατότητα πρόσβασης στο διαδίκτυο. Όμως η χρήση του υπολογιστή κρύβουν κάποιους κινδύνους που συνήθως κάνουν τους γονείς να ανησυχούν για τα παιδιά τους. Σύμφωνα με την Τζωρτζακάκη (2005:298) η οποία αναφέρεται πως οι εφημερίδες και η τηλεόραση έχουν δημιουργήσει κλίμα πανικού σχετικά με αυτούς τους κινδύνους. Όλοι έχουμε ακούσει για τα κυκλώματα παιδικής πορνογραφίας, για συνομιλίες με αγνώστους στα chat-rooms κ.λ.π. Συμπληρώνει λέγοντας πως με σωστή ενημέρωση εκ μέρους των γονέων, μπορούν να αποφευχθούν αυτοί οι κίνδυνοι.

Όταν ένα παιδί χρησιμοποιεί τον ηλεκτρονικό υπολογιστή το κάνει για να παίξει παιχνίδια, να ακούσει μουσική, να επεξεργαστεί εικόνες αλλά φυσικά για να κάνει τις εργασίες του σχολείου του. Όσον αφορά τον οικογενειακό υπολογιστή είναι καλό να υπάρχει ένας κανόνας διακριτικότητας όπου οι γονείς θα έχουν τα δικά τους αρχεία στα οποία δεν θα έχουν πρόσβαση τα παιδιά και αντίστοιχα τα παιδιά θα έχουν τα δικά τους αρχεία. Το μεγάλο εύρος των εφαρμογών που είναι διαθέσιμες μέσω του ηλεκτρονικού υπολογιστή αποτελούν ένα σημαντικό εκπαιδευτικό εργαλείο και συμβάλλουν πολύπλευρα στην ανάπτυξη των εφήβων, ιδιαίτερα στις γνωστικές τους δεξιότητες. Η χρήση του ίντερνετ με τον τεράστιο όγκο πληροφοριών που παρέχει, ενισχύει την αυτονομία των παιδιών αυξάνοντας την αυτοεκτίμησή τους και ενισχύοντας τα κίνητρά τους για περαιτέρω μάθηση. Επίσης, το ίντερνετ με τις δυνατότητες που προσφέρει για επικοινωνία και αλληλεπίδραση (π.χ. MSN, Facebook, ομαδικά διαδικτυακά παιχνίδια), συντελεί στην ενίσχυση ήδη υπάρχοντων φιλικών

σχέσεων των εφήβων χωρίς να τους απομονώνει κοινωνικά ή να αντικαθιστά άλλες δραστηριότητές τους (π.χ. βόλτες με τους φίλους τους), και συμβάλλοντας έτσι συνολικά στην ψυχοκοινωνική τους ανάπτυξη. Παρόλο που ο ρόλος της οικογένειας είναι καθοριστικής σημασίας συνολικά για την υγεία των εφήβων, δεν έχει μελετηθεί επαρκώς η επιρροή των γονιών στην ανάπτυξη προβληματικών συμπεριφορών σχετικά με το ίντερνετ και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Σύμφωνα με την Αμερικανική Παιδιατρική Ακαδημία, οι γονείς είναι σημαντικό να μην επιτρέπουν στα παιδιά τους να ασχολούνται με ηλεκτρονικά μέσα για περισσότερο από δύο ώρες ημερησίως. Επίσης, κάποιες πρώτες έρευνες επισημαίνουν ότι οι υγιείς σχέσεις και η συχνή επικοινωνία των γονιών με το παιδί, η τήρηση ορίων και ο έλεγχος των δραστηριοτήτων του, η καλή διαχείριση των συγκρούσεων και η ικανοποίηση του παιδιού από τις σχέσεις του με τους γονείς αποτελούν προστατευτικούς παράγοντες για την ανάπτυξη συμπεριφορών κατάχρησης και εξάρτησης από το ίντερνετ. Ένας στους 4 μαθητές (25,4%) δεν ασχολείται καθόλου με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή ή το ίντερνετ τις ημέρες του σχολείου. Οι μισοί μαθητές (50,4%) αφιερώνουν συνήθως από μισή έως και 2 ώρες, ενώ 1 στους 4 εφήβους (24,3%) αναφέρει ότι ασχολείται τουλάχιστον 3 ώρες τις καθημερινές. Το ποσοστό των μαθητών που χρησιμοποιούν τον ηλεκτρονικό υπολογιστή για τουλάχιστον 3 ώρες την ημέρα τις καθημερινές αυξάνεται με την ηλικία: 14,1% των 11χρονων, 25,8% των 13χρονων και 33,7% των 15χρονων.

Οι έφηβοι βρίσκονται στον ηλεκτρονικό υπολογιστή και το ίντερνετ περισσότερες ώρες το Σαββατοκύριακο από ό,τι τις καθημερινές. Για παράδειγμα, τουλάχιστον 3 ώρες την ημέρα χρησιμοποιεί τον ηλεκτρονικό υπολογιστή σχεδόν διπλάσιο ποσοστό εφήβων (41%) το Σαββατοκύριακο συγκριτικά με τις καθημερινές (24,3%). Η διαφορά αυτή ισχύει και για τα δύο φύλα (αγόρια: 42,6% έναντι 26,8%, κορίτσια: 39,5% έναντι 21,9%). Την περίοδο 2006-2010 καταγράφεται σημαντική αύξηση στα ποσοστά των μαθητών που χρησιμοποιούν τον ηλεκτρονικό υπολογιστή και το ίντερνετ το Σαββατοκύριακο ανεξάρτητα από τη διάρκεια χρήσης. Έτσι, για παράδειγμα, τουλάχιστον 4 ώρες την ημέρα αφιερώνουν στον ηλεκτρονικό υπολογιστή και το ίντερνετ το Σαββατοκύριακο τριπλάσιο ποσοστό εφήβων το 2010 συγκριτικά με το 2006 (27,4% έναντι 8,7%).

Επιπλέον, περισσότερα αγόρια (26,8%) από κορίτσια (21,9%) χρησιμοποιούν τον Η/Υ για τουλάχιστον 3 ώρες την ημέρα τις καθημερινές. Από το 2006 έως το 2010 έχουν αυξηθεί σημαντικά τα ποσοστά των εφήβων που ασχολούνται με τον

ηλεκτρονικό υπολογιστή και το ίντερνετ τις καθημερινές. Χαρακτηριστικό είναι δε ότι η συντριπτική πλειονότητα των μαθητών (61,5%) δεν χρησιμοποιούσαν καθόλου ηλεκτρονικό υπολογιστή τις καθημερινές το 2006, ενώ το αντίστοιχο ποσοστό το 2010 υποδιπλασιάστηκε (25,4%).

3.5: ΕΦΗΒΟΙ ΚΑΙ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι ένα εμπορικό προϊόν που ανακαλύφθηκε μάλλον για να ξεκουράζει τους γονείς. Το χαρακτηρίζουμε έτσι διότι είναι η εύκολη λύση(μετά την τηλεόραση) γι αυτούς να απασχοληθεί το παιδί με κάτι, που θα τους άφηνε να ηρεμήσουν, να κουβεντιάσουν ή να κάνουν τις δουλειές τους χωρίς να τους ενοχλούν. Σύμφωνα με την Τζωρτζακάκη (2005:306) πολλοί γονείς χρησιμοποιούν τις κονσόλες ηλεκτρονικών παιχνιδιών σαν εύκολο και σίγουρο τρόπο του παιδιού. Πριν την ανακάλυψη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών τα παιδιά πήγαιναν σε σπίτια φίλων, έβγαιναν στην γειτονιά, αλλά και σε κοντινές πλατείες για να παίξουν με φίλους αλλά και με άγνωστα παιδιά. Ήταν ένας τρόπος κοινωνικοποίησης του κάθε παιδιού μιας και ερχόταν σε συχνή με άλλα παιδιά συνομήλικα, αποκτούσε εμπειρίες αλλά βοηθούσε και στην ανεξαρτησία τους. Όταν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια άρχισαν να μπαίνουν στις ζωές των παιδιών αυτά άρχισαν να κλείνονται ολοένα και περισσότερο στο σπίτι για να παίξουν το αγαπημένο τους παιχνίδι. Έπαψαν να παίζουν παιχνίδια με τους φίλους τους έξω παρά μόνο συγκεντρωνόντουσαν στο σπίτι κάποιου παιδιού για να παίξουν όλοι μαζί. Δυστυχώς όμως, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια δεν προσφέρουν τίποτα παραπάνω σε ένα παιδί πέρα από την απομόνωσή τους και το κλείσιμο μέσα στο σπίτι. Επιπλέον, όπως χαρακτηριστικά αναφέρει η Τωρτζακάκη (2005:307) έτσι έχουμε παιδιά που στην παραλία δεν ξέρουν τι να κάνουν, που φοβούνται τα μυρμήγκια, τους σκύλους, τις γάτες και τα φυτά, πως δεν ξέρουν πώς να παίξουν με ένα άλλο παιδί. Αυτό που αναφέρει αν το αναλογιστούμε είναι ασύλληπτο και παράλληλα τραγικό να σκεφτόμαστε πως υπάρχει παιδί που δεν ξέρει τον τρόπο που θα προσεγγίσει ένα άλλο παιδί για να παίξει.

Σύμφωνα με έρευνα του ΕΠΙΨΥ(2010), ένας στους 3 μαθητές (33,6%) δεν παίζει ηλεκτρονικά παιχνίδια τις ημέρες του σχολείου, κυρίως τα κορίτσια (46,6%, έναντι 19,7% των αγοριών). Ένας τους 2 εφήβους (47,8%) παίζει τις καθημερινές από μισή έως και 2 ώρες την ημέρα, ενώ σχεδόν 1 στους 5 (18,6%) παίζει τουλάχιστον 3 ώρες. Τα αγόρια παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια τις καθημερινές σε υψηλότερο

ποσοστό από τα κορίτσια. Έτσι, από μισή έως 2 ώρες αφιερώνουν στα ηλεκτρονικά παιχνίδια το 52,4% των αγοριών, έναντι του 43,5% των κοριτσιών. Με την ηλικία μειώνεται το ποσοστό των εφήβων που παίζουν μέχρι 2 ώρες τις ημέρες του σχολείου, αλλά αυξάνεται το ποσοστό εκείνων που παίζουν υπερβολικά. Έτσι, από μισή έως 2 ώρες παίζουν το 54,4% των 11χρονων, το 48,2% των 13χρονων και το 40,1% των 15χρονων, αλλά τουλάχιστον 3 ώρες παίζουν το 15,3% των 11χρονων και το 20,3% των 13χρονων και των 15χρονων. Διαχρονικά, την περίοδο 2006-2010 έχει αυξηθεί σημαντικά το ποσοστό των εφήβων που παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια τις ημέρες του σχολείου. Έτσι, ενώ για παράδειγμα τουλάχιστον 2 ώρες τις καθημερινές έπαιζε το 2006 ένας στους 4 μαθητές (28,4%), το 2010 η αναλογία αυτή έγινε 1 στους 3 (33%). Οι έφηβοι παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια περισσότερες ώρες τα Σαββατοκύριακα σε σύγκριση με τις καθημερινές. Έτσι, διπλάσιος αριθμός εφήβων παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια τουλάχιστον 3 ώρες την ημέρα τα Σαββατοκύριακα (37,4%) από ό,τι τις καθημερινές (18,6%). Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αποτελούν βασική διασκέδαση των αγοριών και το Σαββατοκύριακο, τα οποία, επίσης, με την ηλικία αυξάνουν τις ώρες που παίζουν. Συγκεκριμένα, ασχολούνται για τουλάχιστον 4 ώρες την ημέρα το 29,3% των 11χρονων αγοριών σε σύγκριση με το 41,8% και το 38,9% των 13χρονων και των 15χρονων, αντίστοιχα. Από το 2006 έως το 2010 καταγράφεται αύξηση στα ποσοστά των μαθητών που παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια το Σαββατοκύριακο.

3.6: ΕΦΗΒΟΙ ΚΑΙ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

Το διαδίκτυο είναι ένα χρήσιμο εργαλείο όπου μπορούμε να αναζητήσουμε οποιαδήποτε πληροφορία από οποιοδήποτε σημείο της γης μέσα σε λίγα δευτερόλεπτα. Έχει πλέον μπει για τα καλά στην καθημερινότητα μας καθώς και των παιδιών. Η χρήση του διαδικτύου είναι εύκολη αλλά οι πληροφορίες που μας παρουσιάζει δεν είναι πάντα έγκυρες αλλά πολλές φορές μπορεί να παρουσιάσει ακατάλληλες για τα παιδιά.

Σύμφωνα με την Λουίζου σε ομιλία της αναφέρει ότι το διαδίκτυο μπήκε δυναμικά στις ζωές μας τη δεκαετία του '90 και εκ τότε ακολούθησε μια ραγδαία εξελικτική πορεία και απέκτησε εκατομμύρια χρήστες. Οι υπηρεσίες που προσφέρει δικαιολογούν, με το παραπάνω, το εύρος χρηστών καθώς προσφέρει άμεση επικοινωνία με κάθε μέρος του πλανήτη, αποτελεί αστείρευτη πηγή πληροφοριών, μπορεί να χρησιμοποιηθεί σαν μέσω διασκέδασης προσφέροντας παιχνίδια και μέσα κοινωνικοποίησης, και επιτρέπει στους χρήστες να κάνουν κάθε είδους αγορά με το πάτημα ενός κουμπιού. Καθώς είναι ένα πολυδιάστατο μέσο, οι υπηρεσίες που προσφέρει μπορεί να αποτελέσουν κίνδυνο αν δεν χρησιμοποιηθούν με σύνεση. Υπάρχουν σοβαρές ενδείξεις χρηστών οι οποίοι καταναλώνουν μεγάλα μέρη του χρόνου τους διαδικτυωμένοι, με αποτέλεσμα να παραμελούν τις υποχρεώσεις τους, την πραγματική ζωντανή επικοινωνία και την ίδια τη ζωή.

Η πρώτη έρευνα για προβληματική χρήση του διαδικτύου έγινε το 1996 στην Αμερική από την Dr. Kimberly Young και παρουσιάστηκε στο συνέδριο της Αμερικάνικης Εταιρείας Ψυχολόγων στο Τορόντο με τίτλο «Εθισμός στο διαδίκτυο: η εμφάνιση μιας νέας διαταραχής». Έκτοτε πλήθος ερευνών ανά τον κόσμο υποδεικνύει την ύπαρξη του φαινομένου, το οποίο ονομάζεται Προβληματική Χρήση του Διαδικτύου και έχει τα εξής χαρακτηριστικά: (1) προσκόλληση με το διαδίκτυο, (2) ανάγκη για συνεχή αύξηση των ωρών χρήσης του διαδικτύου για τη απόκτηση αισθήματος ικανοποίησης, (3) συνεχείς ανεπιτυχείς προσπάθειες για έλεγχο, ελάττωση ή διακοπή της χρήση του διαδικτύου, (4) αίσθημα ανησυχίας, κακοδιαθεσίας και οξυθυμίας κάθε φορά που γίνετε προσπάθεια μείωσης των ωρών χρήσης, (5) ο χρόνος στο διαδίκτυο είναι μεγαλύτερος από αυτόν που ήταν προγραμματισμένος, (6) διακινδύνευση ή απώλεια σημαντικής σχέσης, εργασίας, εκπαιδευτικής ή ευκαιρίας σταδιοδρομίας λόγω του Διαδικτύου, (7) απόκρυψη πληροφοριών από την οικογένεια, το θεραπευτή ή άλλους σχετικά με τη συχνότητα χρήσης του διαδικτύου (8) χρήση του διαδικτύου ως μέσω διαφυγής από προβλήματα ή για ανακούφιση από αίσθημα

δυσφορίας όπως στεναχώρια, άγχος, ανησυχία, ενοχή κτλ. Κάποια επιπλέον χαρακτηριστικά είναι η αναστάτωση του φυσιολογικού ύπνου και η απόσυρση από άλλα χόμπι και ενδιαφέροντα. Μια τέτοια συμπεριφορά είναι πιο εύκολο να υιοθετηθεί από έφηβους οι οποίοι δεν έχουν ακόμα αναπτύξει ολοκληρωτικά την προσωπική τους ταυτότητα και τα ενδιαφέροντα τους. (Λουίζου)

Σύμφωνα με την Καππάτου στην ομιλία της σε Εκδήλωση της Οργάνωσης «Αγάπη» στη Θεσσαλονίκη (16/2/09) για την ασφαλή χρήση του διαδικτύου αναφέρει ότι το πρώτο βήμα είναι να αφουγκραζόμαστε καθημερινά το παιδί μας. Αν υπάρχει οποιοδήποτε πρόβλημα, δεν πρέπει να το αγνοήσουμε. Πρέπει «να το κοιτάξουμε» όπως θα διερευνούσαμε ένα άλλο πρόβλημα υγείας και όχι να περιμένουμε να περάσει. Αν το παιδί με το οποιοδήποτε πρόβλημα βρει ανάλογες συντροφίες στο διαδίκτυο, το πρόβλημα αυτό μάλλον θα επιδεινωθεί. Δηλαδή, αν και υπάρχουν περιπτώσεις στις οποίες η δικτυακή ταυτότητα βοήθησε εσωστρεφή παιδιά να αποκτήσουν αυτοπεποίθηση, συνήθως συμβαίνει το αντίθετο: η δικτυακή κοινότητα ενισχύει την εσωστρέφειά τους, τα κάνει να πλάθουν φανταστικούς χαρακτήρες και δεν τα οπλίζει κατάλληλα ώστε να βγουν στην καθημερινότητα και να την αντιμετωπίσουν.

Πολλοί γονείς εφησυχάζουν επειδή ξέρουν τους βασικούς κινδύνους και προμηθεύονται ανάλογα προγράμματα. Καλύπτονται όμως μόνον ως προς αυτά τα συγκεκριμένα. Άλλοι είναι ήσυχoi επειδή έχουν τον υπολογιστή στο σαλόνι και νομίζουν ότι μπορούν να παρακολουθήσουν τι ακριβώς κάνει το παιδί τους στο διαδίκτυο. Το 70% των γονέων πιστεύει ότι ξέρει τι κάνει το παιδί στον υπολογιστή του. Το 70% των παιδιών δηλώνει ότι οι γονείς του δεν έχουν ιδέα. Είναι προφανές ότι κάνει λάθος ο ένας από τους δύο. Δυστυχώς, κάνει λάθος ο γονιός. Δεν έχει στην πραγματικότητα τρόπο να ξέρει όσα νομίζει ότι ξέρει.

Το 2008 η ΕΛΣΤΑΤ διεξήγαγε έρευνα με θέμα «Έρευνα χρήσης τεχνολογιών πληροφόρησης και Επικοινωνίας από τα νοικοκυριά» όπου αναφέρεται ότι το ποσοστό των παιδιών ηλικίας 12 – 15 ετών που είχαν πρόσβαση στο διαδίκτυο κατά το Α' τρίμηνο του έτους 2008 ανέρχεται στο 84,9% και το ποσοστό των παιδιών της ίδιας ηλικίας που έκαναν οποτεδήποτε χρήση του διαδικτύου στο 88,1%.

Επιπλέον, έρευνες αναφέρουν ότι τρεις στους πέντε 15χρονους μαθητές (59,4%) παραμένουν στο ίντερνετ περισσότερες ώρες από ό,τι αρχικά προγραμματίζουν, για 2 στους 5 (42,3%) το ίντερνετ βρίσκεται συνεχώς στο μυαλό τους, ενώ σχεδόν 1 στους 3 (30,8%) χρησιμοποιεί το ίντερνετ ως μέσο για να ξεφύγει

από τα προβλήματά του και να ανακουφίσει δυσάρεστα συναισθήματα (π.χ. αίσθημα απελπισίας, ενοχή, άγχος, κατάθλιψη). Ακόμα, 1 στους 4 (25,4%) νιώθει ότι πρέπει να βρίσκεται στο ίντερνετ ολοένα και περισσότερο προκειμένου να αντλήσει ικανοποίηση, και παρόμοιο ποσοστό εφήβων έχουν πει ψέματα στην οικογένειά τους ή σε κάποιον άλλο για να αποκρύψουν το βαθμό ενασχόλησής τους. Επίσης, 1 στους 5 εφήβους (19,7%) αναφέρει πως έχει προβεί κατ' επανάληψη σε αποτυχημένες προσπάθειες να ελέγξει, να περιορίσει ή να σταματήσει τη χρήση του ίντερνετ, ενώ 1 στους 6 (16,8%) έχει θέσει σε κίνδυνο κάτι σημαντικό (π.χ. σχέση, εργασία, εκπαιδευτική ευκαιρία) εξαιτίας της υπερβολικής ενασχόλησής του με το διαδίκτυο. Τέλος, το 12,6% αναφέρουν πως βιώνουν δυσάρεστα συναισθήματα (π.χ. ανησυχία, ακεφιά, εκνευρισμό) όταν προσπαθούν να περιορίσουν ή να σταματήσουν τη χρήση του ίντερνετ.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4^ο: ΒΑΣΙΚΟΙ ΘΕΣΜΟΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΠΟΙΗΣΗΣ: **ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ- ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ- ΠΑΡΕΑ ΤΩΝ ΣΥΝΟΜΗΛΙΚΩΝ**

Σύμφωνα με την Αθανασούλα- Ρέππα Α. (2008), η κοινωνικοποίηση είναι μία διαδικασία δυναμική, συνεχής και αδιάλειπτη και συνοδεύει το άτομο καθόλη τη διάρκεια της ζωής του. Αναφέρεται κυρίως στην αφομοίωση από το άτομο των πολιτισμικών στοιχείων, των αξιών και των κανόνων που συνιστούν και εκφράζουν τη δεδομένη κοινωνία ή ομάδα. Στην πραγματικότητα κοινωνικοποίηση είναι η εκμάθηση των ρόλων που καλούνται να παίξουν τα άτομα, των υποχρεώσεων και των δικαιωμάτων, που έχουν ως προς τα άλλα μέλη ή μη μέλη της ομάδας, του τρόπου γενικότερα, με τον οποίο οφείλουν να ενεργούν σε κάθε περίπτωση. Δια μέσου της λειτουργίας της κοινωνικοποίησης οριοθετούνται τα είδη της συμπεριφοράς που αποδέχεται η κοινωνία και ή οι επί μέρους κοινωνικές ομάδες και καθορίζονται τα μέσα που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να ανταπεξέλθουν τα άτομα στα καθήκοντά τους.

Η κοινωνικοποίηση του ατόμου επιτελείται μέσω ψυχο-κοινωνικών μηχανισμών, όπως:

- η μάθηση, η απόκτηση, δηλαδή, τρόπων συμπεριφοράς: το άτομο προσλαμβάνει παραστάσεις από τον κοινωνικό του περίγυρο και στη συνέχεια επιδεικνύει την ανάλογη συμπεριφορά,
- η ταύτιση: το άτομο ταυτίζεται με άτομα του περιβάλλοντός του, όχι με έναν απόλυτο τρόπο, αλλά διατηρώντας εν μέρει την αυτονομία του, και έχει πλέον την αίσθηση ότι αποτελεί μέρος ενός συνόλου,
- η εσωτερίκευση, η αφομοίωση, δηλαδή, των πολιτισμικών στοιχείων: πρόκειται για σταδιακή υιοθέτηση των κοινωνικών αξιών και κανόνων, πάντα σε σχέση με τις συνθήκες κοινωνικοποίησης του ατόμου(Κατάκη, 2012).

Σύμφωνα με τις Γλυνιαδάκη και Δαμηλάκη (2005), ως θεσμός ορίζεται το παγιωμένο εκείνο κανονιστικό πλαίσιο, το οποίο ρυθμίζει την κοινωνικά προσανατολισμένη δράση, προσδίδοντάς της σταθερότητα και διάρκεια και καθιστώντας την προβλέψιμη μέσω της τυποποίησης στην οποία την υποβάλλει.

Ανάλογα με τη δομή μιας κοινωνίας ποικίλουν οι θεσμοί που συμμετέχουν στη διαδικασία κοινωνικοποίησης των νέων μελών της. Αν η κοινωνικοποίηση γίνει δεκτή

ως δια βίου διαδικασία, τότε μπορούν να υπαχθούν σ' αυτούς τους θεσμούς η οικογένεια, το σχολείο, η απασχόληση, η θρησκεία, ο στρατός κλπ. Από τους θεσμούς αυτούς άλλοι έχουν ως πρωταρχικό τους έργο την κοινωνικοποίηση, ενώ για άλλους αυτό αποτελεί μια δευτερεύουσα λειτουργία. Στην πρώτη κατηγορία ανήκουν η οικογένεια και το σχολείο, ενώ στη δεύτερη η θρησκεία, ο στρατός, ο τομέας της απασχόλησης κλπ.

4.1: Ο ΘΕΣΜΟΣ ΤΗΣ ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΣ

Θεμελιακής σημασίας πρωτογενής ομάδα κοινωνικοποίησης είναι η οικογένεια, όπου κύριοι φορείς κοινωνικοποίησης είναι οι γονείς. Η κοινωνικοποίηση στην οικογένεια αρχίζει με τις φροντίδες των γονιών για το παιδί και συντελείται στο πλαίσιο ποικίλων καταστάσεων που εγείρονται σε αυτή. Θα μπορούσαμε να εντοπίσουμε τρία ήδη τέτοιων καταστάσεων. Το πρώτο αφορά στον τρόπο με τον οποίο οι γονείς χειρίζονται και ικανοποιούν τις ανάγκες του παιδιού, και πιο συγκεκριμένα, τις ανάγκες τροφής και περιποίησης του σώματος που επεκτείνονται σταδιακά στην ψυχική και κοινωνική περιοχή. Το δεύτερο συνίσταται σε όλες τις σκόπιμες και κατά κάποιο τρόπο συστηματικές προσπάθειες των γονιών να διδάξουν τα παιδιά ορισμένες δεξιότητες, όπως να χειρίζονται πράγματα και να χρησιμοποιούν τη γλώσσα, και να τα εξοικειώνουν με ορισμένες αντιλήψεις, αξίες και κανόνες. Το τρίτο είδος καταστάσεων συνίσταται σε δραστηριότητες και σχέσεις των μελών της οικογένειας που εμφανίζονται κατά τις καθημερινές διαδικασίες της ζωής της οικογένειας και που δεν έχουν αναγκαστικά ως «στόχο» το παιδί. Όλες αυτές οι καταστάσεις εμπλέκουν κοινωνικές σχέσεις, επικοινωνία και αλληλενέργεια μεταξύ παιδιού και γονιών ή και των άλλων μελών της οικογένειας. Οι σχέσεις και οι δραστηριότητες των γονιών στην οικογένεια που απευθύνονται είτε κατευθείαν στα παιδιά είτε σε άλλα πρόσωπα και πράγματα συνιστούν το γενικό πλαίσιο στο οποίο συντελείται η κοινωνικοποίηση. Μέσω αυτών των σχέσεων και δραστηριοτήτων αρχίζει να διαμορφώνεται σταδιακά η αντίληψη του παιδιού για τον εαυτό του, για την ταυτότητά του, να αναπτύσσονται νοήματα, στάσεις και διαθέσεις απέναντι σε πρόσωπα και πράγματα, να διαμορφώνονται πρότυπα και κανόνες συμπεριφοράς.

Συγκεκριμένα η αναπτυξιακή περίοδος που τοποθετείται το δείγμα μας είναι η εφηβεία, η οποία σύμφωνα με τη Γιαννουλάκη (2009) είναι η περίοδος ανάμεσα στην παιδική και στην ενήλικη ζωή. Η εφηβεία μπορεί να διαιρεθεί σε τρεις υποπεριόδους: η πρώτη εφηβεία που οριοθετείται από τα έντενα ως δεκατέσσερα, η οποία περιλαμβάνει και την προεφηβεία, η μέση εφηβεία η οποία εκτείνεται από τα δεκατέσσερα ως τα δεκάξι και η όψιμη εφηβεία ξεκινά από τα δεκάξι ως τη λύση της εφηβείας, η οποία μπορεί να μην επέλθει ποτέ.

Η εφηβεία θεωρείται η κατεξοχήν ηλικία της σεξουαλικής αφύπνισης, διεκδίκησης και ωρίμανσης του σεξουαλικού ρόλου του ατόμου. Πρόκειται για μία φάση που χαρακτηρίζεται από μεγάλες ορμονικές, βιολογικές, σωματικές και συναισθηματικές αλλαγές. Το σώμα του εφήβου αφυπνίζεται σεξουαλικά και οι αλλαγές αυτές επηρεάζουν τη ψυχολογική και συναισθηματική του κατάσταση. Βασικό χαρακτηριστικό της εφηβείας, είναι η αναζωπύρωση της σεξουαλικότητας. Είναι η περίοδος της ζωής, όπου το παιδί ύστερα από μία σχετικά ήρεμη φάση γύρω στα έντεκά του χρόνια αρχίζει ενεργά να απομακρύνεται από την οικογένεια.

Η προσπάθεια απομάκρυνσης από τους γονείς δημιουργεί συναισθήματα ανασφάλειας, που με τη σειρά τους γεννούν φόβους, εκνευρισμό και ανταγωνιστικότητα, χαρακτηριστικά όλα των εφήβων παιδιών. Ο έφηβος μέσα από συγκρούσεις κυρίως με το γονεϊκό περιβάλλον, προσπαθεί να ισχυροποιήσει το δικό του Εγώ. Αμφισβητεί, αντιδρά και αναζητά καινούργιους στόχους. Ο πιο σημαντικός στόχος της είναι η διαμόρφωση του ατόμου, η ωρίμανση και η ανεξαρτητοποίηση του, ώστε να μπορέσει να διαμορφώσει το άτομο ουσιαστικές και βαθιές διαπροσωπικές σχέσεις. Ο ρόλος των γονιών είναι ιδιαίτερα δύσκολος την περίοδο αυτή, γιατί θα πρέπει να συνδυάζει τη σταθερότητα άσκησης ελέγχου και περιορισμών με την κατανόηση απέναντι στην αλλοπρόσαλλη συμπεριφορά του εφήβου, που προσπαθεί ν' απομακρυνθεί, οπότε τους ανταγωνίζεται και τους μειώνει, αλλά και έμμεσα ζητά την προστασία και την αγάπη τους.

Επιπλέον στην εφηβεία τα παιδιά αρχίζουν να διαμορφώνουν τον ελεύθερο τους χρόνο έξω από ην οικογένεια. Ακόμα και όταν τα παιδιά περνούν μεγάλο μέρος του ελεύθερου τους χρόνου στο σπίτι, ασχολούνται με ενδιαφέροντα που έχουν να κάνουν με τις ατομικές τους επιλογές και τις προσωπικές πτυχές του χαρακτήρα τους. Επομένως, στην εφηβεία οι νέοι δεν θεωρούν πλέον την οικογένεια ως τη μοναδική

ομάδα που παρέχει στους κόλπους της δυνατότητες διαμόρφωσης του ελεύθερου χρόνου.

Ωστόσο σύμφωνα με τους Denise B. Kandel και Kenneth Andrews (1987), παρά το γεγονός ότι στην εφηβεία η σύνδεση με τους συνομηλίκους κερδίζει ολοένα έδαφος δεν υπάρχει απαραίτητη αποκόλληση από τους γονείς, ούτε απόρριψη των αξιών και των προτύπων των ενηλίκων που έχουν διδαχτεί.

4.2: Ο ΘΕΣΜΟΣ ΤΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

Σύμφωνα με τις Γλυναδιάκη Μ. και Δαμηλάκη Ε. (2005), το σχολείο και γενικότερα η εκπαίδευση θεωρείται ο σημαντικότερος, μετά την οικογένεια, θεσμός κοινωνικοποίησης. Η εκπαίδευση αναφέρεται σε μεγάλο βαθμό στην εκμάθηση συγκεκριμένων ρόλων που αντιστοιχούν σε ορισμένες θέσεις. Σύμφωνα με τον James Garbarino (2008), η εκπαίδευση στο επίπεδο της κοινωνικοποίησης είναι η άσκηση επιρροής από ενήλικες γενιές για εκείνους που δεν είναι ακόμη έτοιμοι για την κοινωνική ζωή. Σκοπός της είναι να ενδυναμωθεί και να αναπτυχθεί το παιδί μέσα από ένα ορισμένο αριθμό σωματικών, πνευματικών και ηθικών δηλώσεων που απαιτούνται από αυτό τόσο από την πολιτεία στο σύνολό της όσο και από το ειδικό περιβάλλον για το οποίο προορίζεται. Μέσω των λειτουργιών του σχολείου και της εκπαίδευσης επιτυγχάνεται η μεταβίβαση της πολιτικής και της πολιτισμικής κουλτούρας από γενιά σε γενιά, η μετάδοση των αξιών και των προτύπων και η διατήρηση των κοινωνικών δομών (Κυρίδης, 1996). Το σχολείο αποτελεί τη γέφυρα μεταξύ οικογένειας και κοινωνίας. Η είσοδος του παιδιού στο σχολείο αποτελεί ουσιαστικά το πρώτο βήμα του έξω από την οικογένεια και την πρώτη του προσπάθεια να αναλάβει ευθύνες και να αποφασίζει για πράγματα που το αφορούν. Παράλληλα, το άτομο αποκτά ένα βαθμό ανεξαρτησίας από το οικογενειακό περιβάλλον αφού βρίσκεται για πολλές ώρες μακριά από αυτό και κυκλοφορεί χωρίς ουσιαστικά την άμεση επίβλεψη των γονιών του. Μέχρι εκείνη τη στιγμή δεν είναι στο παιδί και πολύ σαφές ποιες μορφές συμπεριφοράς ορίζονται από την κοινωνία ως «κανονικές», ποιές επισύρουν την τιμωρία και ποιές επιβραβεύονται. Βέβαια, από την εμπειρία του στην οικογένεια γνωρίζει ότι υπάρχουν υποχρεώσεις και δικαιώματα, ιεραρχημένες σχέσεις, έπαινοι και τιμωρίες, επιβολή της αυθεντίας κλπ.

Σύμφωνα με τον James Garbarino (2008) κατά τη διαδικασία κοινωνικοποίησης του εφήβου μέσα από το σχολείο συντελείται η κοινωνικοποίηση προς την ενηλικίωση. Αυτό το θέμα είναι μία από τις βασικές αρχές της «εφηβικής ανάπτυξης.» Ενώ προσεγγιστεί από πολλές οπτικές γωνίες, οι διαδικασίες της μετάβασης προς ενηλικίωση θεωρείται ότι διέπεται από μία κεντρική κοινωνική δυναμική. Το κλειδί είναι στο πώς οι έφηβοι εμπλέκονται σε ένα δίκτυο από πραγματικά σημαντικών παραγωγικών αναλογιών με τις πραγματικές λειτουργίες ενηλίκων. Έτσι, σε κοινωνίες στις οποίες η νεολαία εκτίθεται σε θέσεις μαθητείας, δίνονται ευθύνες για τη φροντίδα των παιδιών, και μπορεί να δείτε μια σαφής σύνδεση μεταξύ των παρόντων μεταβατικών ρόλων και των "ολοκληρωτικών" ρόλων της κοινωνικοποίησης για την ενηλικίωση, η οποία έως την ενηλικίωση τείνει να είναι ομαλή και η σύνδεση της νεολαίας με τους ενήλικες να είναι σαφής και ισχυρή.

Όταν η κοινωνική λογική της εφηβείας ως είσοδος στην ενηλικίωση είναι σαφής, τα μεταβατικά μέσα και τα τελετουργικά έχουν αυταπόδεικτη έννοια. Όταν η σύνδεση είναι αδύναμη, σκοτεινή, ή ελλιπής, τότε αυτά τα ίδια μεταβατικά όργανα και τα τελετουργικά χάνουν το νόημά τους και μπορεί να είναι το αντικείμενο της εχθρότητας. Η εφαρμογή αυτής της ιδέας στα σχολεία και την εκπαίδευση είναι σαφής. Ως αποτέλεσμα της έρευνας σχετικά με την προέλευση της αποξένωσης των μαθητών. Ο Stinchcombe κατέληξε στο συμπέρασμα ότι το πρόβλημα της σύνδεσης του παρόντος και του μέλλοντος είναι ένα γεγονός ελέγχου ως εφηβική απάντηση στην εκπαίδευση.

Η κοινωνικοποίηση στο σχολείο και την τάξη συντελείται στο πλαίσιο ποικίλων σχέσεων και καταστάσεων, οι οποίες εγείρονται κατά κύριο λόγο σε συνάρτηση με τις διαδικασίες διδασκαλίας και μάθησης, αλλά και σε συνάρτηση με οργανωτικές ρυθμίσεις που αφορούν στη λειτουργία του σχολείου και της τάξης. Σύμφωνα με τον Καζάζη (1993), σχολική κοινωνικοποίηση περιλαμβάνει την αλληλεπίδραση του μαθητή με τους συμμαθητές και τους εκπαιδευτικούς. Επίσης ο μαθητής χειραφετείται και οδηγείται στη δημιουργία μίας σταθερής προσωπικής ταυτότητας. Οι δραστηριότητες στο σχολείο και την τάξη δεν προσδιορίζονται από προσωπικές αυθόρμητες παρορμήσεις και ανάγκες, αλλά υπακούουν σε αρχές και κανόνες που διέπουν τη λειτουργία τους. Από αυτή την άποψη, το άτομο μαθαίνει να λειτουργεί και να δρα σε τυπικά κοινωνικά περιβάλλοντα, σε περιβάλλοντα δηλαδή

που προσδιορίζονται από «απρόσωπους» κανόνες και από καταμερισμό εργασίας, αρμοδιότητες, ρόλους, κ.ο.κ. Κοινωνικοποιείται δηλαδή σε τρόπους συμμετοχής και δράσης σε κοινωνικά σύνολα, όπου τα προσωπικά χαρακτηριστικά προσαρμόζονται σε λειτουργικές ρυθμίσεις. Μια τέτοια προσαρμογή δεν αφορά μόνο την προετοιμασία των μαθητών για τη συμμετοχή τους σε σύνολα της ευρύτερης κοινωνίας, αλλά αφορά και άμεσα τη λειτουργία του σχολείου και της τάξης.

Σύμφωνα με τις Γιαννουλάκη Α, Τσοχανταρίδου Μ και Χριστουλάκη Α. (2009), η κοινωνικοποίηση στο σχολείο και την τάξη είναι σταδιακή και αυτό το γνώρισμα συνδέεται με την πορεία της ψυχολογικής, διανοητικής και κοινωνικής «ωριμότητας» των μαθητών. Σταδιακά αναπτύσσεται η αίσθηση και η δυνατότητα αυτονομίας και η πρώτη χειραφέτηση από την οικογένεια διευρύνεται για να περιλάβει, από μερικές απόψεις, και χειραφέτηση από το σχολείο. Σε αυτό συντελεί και η δυνατότητα σχηματισμού δεσμών φιλίας, υπο-ομάδων στην τάξη και της λεγόμενης «μαθητικής υποκουλτούρας» που μπορεί σε κάποιο βαθμό να αντιστρατεύεται τους τυπικούς σκοπούς και τις τυπικές αξίες του σχολείου. Σε αυτή την περίπτωση, η ανάπτυξη αντιλήψεων, νοημάτων, αξιών και στάσεων δεν γίνεται ως εσωτερίκευση μιας απόλυτης και αυτονόητης πραγματικότητας αλλά περνά από προσωπικές και ομαδικές αναζητήσεις από διάλογο αντιθέσεις, επιλογές.

4.3: Ο ΕΦΗΒΟΣ ΚΑΙ Η ΠΑΡΕΑ ΤΩΝ ΣΥΝΟΜΗΛΙΚΩΝ

Σύμφωνα με τις Γλυναδιάκη Μ. και Δαμηλάκη Ε. (2005), σε αντίθεση με την οικογένεια και το σχολείο, παρέμεινε ένας από τους πλέον σημαντικούς, αλλά άτυπους θεσμούς κοινωνικοποίησης, οι ομάδες συνομηλίκων. Οι ομάδες αυτές παίζουν ένα κεντρικό ρόλο στην ανάπτυξη των παιδιών. Από την πρώτη παιδική ηλικία μέχρι την ενηλικίωση, οι σχέσεις μεταξύ ομηλίκων παρέχουν συντροφικότητα, υποστήριξη, φροντίδα, οικειότητα και ψυχαγωγία. Η παρέα των συνομηλίκων ασκεί έντονη επίδραση στην κοινωνικοποίηση του παιδιού. Στα πλαίσια της παρέας, το άτομο νιώθει απαλλαγμένο από τους αυστηρούς, συνήθως, κανόνες, που επιβάλλει η οικογένεια και το σχολείο, συζητά ελεύθερα με άλλα άτομα της ίδιας κυρίως ηλικίας και με τους ίδιους προβληματισμούς, επηρεάζει και επηρεάζεται. Ειδικότερα, κατά την περίοδο της εφηβείας, παρατηρείται στους εφήβους η τάση υποκατάστασης της οικογένειας με την προσκόλληση στην ομάδα των συνομηλίκων τους, ως το μέσο που θα οδηγήσει στο χτίσιμο της ταυτότητάς τους (Κατάκη, 2012).

Σύμφωνα με τους Xia Wang, Chunling Yu και Yujie Wei (2012), οι αλληλεπιδράσεις ενός εφήβου με τους συνομηλίκους είναι από τις θεμελιώδεις ανθρώπινες ενέργειες, που προκύπτουν από την ικανοποίηση των ψυχο-φυσιολογικών και κοινωνιολογικών αναγκών. Κοινωνικοποίηση των εφήβων δείχνει ότι οι συνομήλικοι είναι οι κύριοι παράγοντες κοινωνικοποίησης, πέρα από τα μέλη της οικογένειας. Σύμφωνα με τη θεωρία της κοινωνικοποίησης, υποστηρίζεται ότι οι συνομήλικοι δρουν ως παράγοντες κοινωνικοποίησης μέσα από κοινωνικές διαδικασίες και οι έφηβοι επηρεάζονται από τους συνομηλίκους μέσα από την επικοινωνία, ως αποτέλεσμα μιας διαδικασίας κοινωνικής μάθησης.

Η θεωρία της κοινωνικοποίησης αναφέρει ότι ένα άτομο αναπτύσσει στάσεις και συμπεριφορές μαθαίνοντας μέσα από τους θεσμούς της κοινωνικοποίησης και αλληλεπιδρώντας με αυτούς. Τα άτομα μαθαίνουν αξίες, στάσεις και ικανότητες. Η διαδικασία αυτή μπορεί να πάρει τρεις μορφές: την εγκαθίδρυση προτύπων, την ενίσχυση ή την κοινωνική αλληλεπίδραση. Κάθε μία αντιπροσωπεύει ένα διαφορετικό μηχανισμό με τον οποίο το άτομο κοινωνικοποιείται για να υιοθετήσει συγκεκριμένες συμπεριφορές ή προθέσεις. Κατά τη διαδικασία της εγκαθίδρυσης προτύπων, ο μηχανισμός της μίμησης ή το να μιμούμαστε το μέσο κοινωνικοποίησης η

συμπεριφορά του μέσου κοινωνικοποίησης (στην προκειμένη περίπτωση η παρέα των συνομηλίκων) εμφανίζεται γεμάτη νόημα ή επιθυμητή από το άτομο που κοινωνικοποιείται. Η διεργασία της ενίσχυσης συνεπάγεται ότι ο κοινωνικοποιούμενος παρακινείται να υιοθετήσει κάποιες συμπεριφορές ή προθέσεις λόγω της ανταμοιβής που προσφέρονται από την ομάδα των συνομηλίκων. Τέλος, ο μηχανισμός της κοινωνικής αλληλεπίδρασης περιλαμβάνει τις αλληλεπιδράσεις με τα μέσα κοινωνικοποίησης μέσα σε κοινωνικά πλαίσια, τα οποία μπορούν να συνδυάζουν την εγκαθίδρυση προτύπων και την ενίσχυση.

Η κοινωνικοποίηση στις ομάδες των ομηλικών εκπροσωπεί μια σταδιακή αποδέσμευση από τους γονείς, μια προοδευτική μείωση της καθοδήγησης και της εξουσίας από τους μεγάλους. Ο βαθμός όμως μιας τέτοιας αποδέσμευσης είναι συνάρτηση της ηλικίας. Όσο προχωρεί η ηλικία οι ομάδες των ομηλικών αυξάνουν σημαντικά την αυτονομία τους από την οικογένεια, επεξεργάζονται σε σημαντικό βαθμό με δικό τους τρόπο τις αξίες της κουλτούρας και δημιουργούν τη δική τους κοινωνία με χαρακτηριστικά κουλτούρας που μπορεί από πολλές απόψεις να διαφοροποιείται ή και να έρχεται σε αντίθεση με την κουλτούρα των μεγάλων. Καθώς μάλιστα η δύναμη της καθοδήγησης από την οικογένεια μειώνεται και τα παιδιά έχουν εμπειρίες εντελώς νέων καταστάσεων, οι ομάδες αυτές αναδεικνύονται σε πολύ δυνατές ομάδες κοινωνικοποίησης.

Στόχος ή κίνητρο συγκρότησης αυτών των ομάδων είναι η χειραφέτηση από σχήματα ενηλίκων, όπως είναι η οικογένεια και το σχολείο και η οργάνωση δικού τους χώρου και χρόνου μακριά από τα μάτια των μεγάλων. Στην ομάδα των ομηλικών το παιδί δε βρίσκεται κάτω από τον άμεσο έλεγχο των ενηλίκων και αυτό το βοηθάει ή το παρακινεί να δοκιμάσει μορφές συμπεριφοράς που στην οικογένεια αναγκάζοταν να απωθήσει. Χαρακτηριστικό παράδειγμα εδώ είναι το κάπνισμα ή τα σεξουαλικά παιχνίδια.

Πιο συγκεκριμένα, σύμφωνα με τις Γιαννουλάκη Α, Τσοχανταρίδου Μ και Χριστουλάκη Α. (2009), η συμμετοχή του εφήβου σε μία ομάδα νέων της ίδιας ηλικίας είναι ένα γεγονός και μάλιστα απαραίτητο. Η αναγκαιότητα του εφήβου να βρίσκεται στο πλαίσιο μιας ομάδας ανταποκρίνεται σε ορισμένες παιδαγωγικές και κοινωνικές ανάγκες, αλλά έχει να κάνει επίσης και με προσωπικά ενδοψυχικά κίνητρα. Πράγματι οι ομάδες είναι ένας τρόπος συναλλαγής των διαφόρων πληροφοριών, είναι ο τόπος όπου πραγματοποιούνται οι δραστηριότητες και όπου βιώνεται ο ελεύθερος χρόνος.

Αυτή η προσχώρηση στην ομάδα οφείλεται ακόμη σε κάποιες κοινωνικές ανάγκες, οι οποίες δίνουν τη δυνατότητα στον έφηβο να νιώσει ενσωματωμένος στην κοινωνία.

Η ομάδα των συνομηλίκων είναι αναγκαία και απαραίτητη για τον έφηβο, τόσο για να αποστασιοποιηθεί από τους γονείς του όσο και για να είναι σε θέση να αντιμετωπίσει καλύτερα τις κοινωνικές του σχέσεις που είναι αναγκαίες στον μελλοντικό ενήλικα.

Στην έναρξη της προεφηβικής περιόδου ενός ατόμου βλέπουμε τις φιλίες να συρρικνώνονται, να εμβαθύνουν και να φορτίζονται με ένταση και πάθος. Για ένα έφηβο η προδοσία ενός φίλου μπορεί να είναι μία συγκλονιστική εμπειρία που θα τον πληγώσει με αποτέλεσμα αυτό να αποτελεί ένα πλήγμα στις απαιτήσεις του για αποκλειστικότητα, στην έντονη ανάγκη του για τρυφερότητα και για αγάπη, όπως και στο να αμφισβητεί το ίδιο το συναίσθημα της προσωπικής του αξίας, αίσθημα που δυναμώνει μέσα από τη φιλία.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5^ο « ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ »

Στο κεφάλαιο αυτό, πρόκειται να αναπτύξουμε την μεθοδολογία που χρησιμοποιήθηκε στην έρευνα μας, αναφορικά με την επιλογή του δείγματος, με την κατασκευή του ερωτηματολογίου, τη διεξαγωγή της έρευνας, όπως και με την συγγραφή της επιστημονικής εργασίας.

5.1: ΤΥΠΟΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

Η έρευνα μας είναι συγχρονική και ποσοτική, καθώς πρόκειται να ληφθούν οι απαραίτητες πληροφορίες, για τη διεξαγωγή της έρευνας μας σε μία συγκεκριμένη χρονική στιγμή. Αναφορικά με το χαρακτηρισμό ποσοτική εννοούμε την έρευνα που στηρίζεται στη στατιστική ανάλυση, απαιτεί την ύπαρξη ποσοτικά μεγάλου δείγματος, προϋποθέτει τη συλλογή «κλειστού» ερευνητικού υλικού (τα άτομα του δείγματος δεν είχαν τη δυνατότητα να εκφράσουν τα ίδια τις εμπειρίες τους, αλλά να τοποθετήσουν τους εαυτούς τους σε προϋπάρχουσες κλίμακες ή δείκτες με περιορισμένο αριθμό επιλογών και να παράσχουν τις πληροφορίες που θα τους ζητηθούν με τον τρόπο που θα τους ζητηθούν) και βασίζεται στη μετατροπή οποιασδήποτε πληροφορίας σε αριθμό που επιδέχεται στατιστικής- μαθηματικής ανάλυσης. και θα διεξαχθεί με ερωτηματολόγιο ως μέσο συλλογής στοιχείων.

5.2: ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ

Το ερευνητικό εργαλείο για την συλλογή των απαραίτητων πληροφοριών, είναι το ερωτηματολόγιο καθώς όπως αναφέραμε και παραπάνω, η έρευνα μας είναι ποσοτική. Το ερωτηματολόγιο είναι ένα έντυπο στο οποίο περιλαμβάνονται σειρά επιλεγμένων ερωτήσεων, βασισμένες στους δεδομένους ερευνητικούς σκοπούς, και με τις οποίες καταγράφεται η απάντηση ή η αντίδραση του ατόμου σε αυτές γραπτώς. Ο αριθμός των ερωτηματολογίων που συλλέχθηκαν για το Μεσολόγγι είναι 102, δηλαδή σε ποσοστό 31,3%, για την Αγία Βαρβάρα είναι 110 σε ποσοστό 33,7% και τέλος για το Ηράκλειο Κρήτης είναι 114, δηλαδή σε ποσοστό 35 % .

Η περίοδος συλλογής των ερωτηματολογίων, πραγματοποιήθηκε κατά τη διάρκεια του εαρινού εξαμήνου του ακαδημαϊκού έτους 2011- 2012.

Το ερωτηματολόγιο περιέχει ως επί το πλείστον κλειστές ερωτήσεις αλλά και ερωτήσεις και δηλώσεις που θα απαντιούνται με την κλίμακα Likert και όπου χρειάζεται θα υπάρχουν κάποιες ερωτήσεις ανάπτυξης για περαιτέρω διερεύνηση.

Το ερωτηματολόγιο δομείται από τις εξής 5 θεματικές ενότητες:

Το πρώτο μέρος του ερωτηματολογίου αφορά τα κοινωνικοδημογραφικά στοιχεία. Αναλυτικότερα ζητήθηκε από τους μαθητές να δηλώσουν με κλειστές ερωτήσεις στοιχεία όπως το φύλο (αγόρι- κορίτσι), την οικογενειακή κατάσταση η οποία οριοθετούταν μεταξύ έγγαμου, άγαμου και διαζευγμένου. Στη συνέχεια ακολούθησαν ερωτήσεις ανοιχτού τύπου που αφορούσαν την ηλικία των μαθητών αλλά και την ηλικία των γονιών τους. Η εκπαίδευση των γονιών τους μετρήθηκε με ερώτηση κλειστού τύπου έξι επιλογών, απόφοιτος δημοτικού, απόφοιτος Γυμνασίου, απόφοιτος Λυκείου, απόφοιτος τεχνικής Σχολής, απόφοιτος τριτοβάθμιας εκπαίδευσης και τέλος απόφοιτος μεταπτυχιακής Σχολής. Στη συνέχεια ρωτώντας για την εργασία των γονιών συνεχίζουμε με ερώτηση κλειστού τύπου με 5 επιλογές, δημόσιος υπάλληλος, ελεύθερος επαγγελματίας, ιδιωτικός υπάλληλος, άνεργη-ος και άλλο. Έπειτα οι μαθητές ερωτήθηκαν για το αν έχουν αδέρφια και με ερώτηση ανοιχτού τύπου, ποιο παιδί κατά σειρά ήταν μέσα στην οικογένεια.

Το δεύτερο μέρος του ερωτηματολογίου αφορά τη χρήση των νέων τεχνολογιών. Αρχικά ρωτήθηκαν με ερώτηση κλειστού τύπου, εαν χρησιμοποιούν νέες τεχνολογίες όπως είναι το i-pad, smartphone, διαδίκτυο, υπολογιστές και ηλεκτρονικά παιχνίδια. Στην περίπτωση που απαντούσαν ναι, τότε ακολουθούσε μια ερώτηση κλειστού τύπου που αφορούσε το ποια είναι τα είδη που χρησιμοποιούν συγκεκριμένα, με 7 επιλογές, οι οποίες ήταν το διαδίκτυο, ηλεκτρονικά παιχνίδια, ηλεκτρονικός υπολογιστής, κινητό, i-pad, smartphone ή άλλο. Οι επόμενες ερωτήσεις που ακολουθούν οι οποίες ήταν επίσης κλειστού τύπου αφορούν τη συχνότητα χρήσης των νέων τεχνολογιών με επιλογές όπως, ποτέ, σπάνια, συχνά, πολύ συχνά, αλλά και την συχνότητα αυτής της χρήσης καθημερινά με χρονικά δεδομένα όπως, μια ώρα την ημέρα, δυο ώρες, τρεις ώρες, τέσσερις ώρες και πέντε ώρες αντιστοίχως. Η επόμενη ερώτηση επίσης κλειστού τύπου, αφορούσε τους λόγους χρήσης των νέων τεχνολογιών με επιλογές όπως, για να παίξω παιχνίδια, για να ακούσω τραγούδια, για να κάνω τις εργασίες μου, για να μαθαίνω τι συμβαίνει γύρω μου, για να μιλώ με φίλους μου και τέλος για να γνωρίζω νέους φίλους. Έπειτα με κλειστού τύπου ερώτηση, ζητήθηκε από τους ερωτηθέντες να επιλέξουν το χώρο όπου συνηθίζουν να κάνουν χρήση των νέων τεχνολογιών με πέντε επιλογές όπως, σε σπίτι φίλων, σπίτι μου, internet cafe, σχολείο, άλλο. Η επόμενη ερώτηση και πάλι κλειστού τύπου αφορούσε το αν έχουν οι μαθητές υπολογιστή και αν ναι σε ποιο χώρο τον χρησιμοποιούν, όπως στο σαλόνι, στο υπνοδωμάτιο μου, στο υπνοδωμάτιο των

γονιών μου, στο γραφείο, σε άλλο χώρο. Στη συνέχεια ακολούθησε μια ακόμα έρωτηση κλειστού τύπου σχετικά με το ποιος έμαθε στους μαθητές να χρησιμοποιούν τις νέες τεχνολογίες με τέσσερις επιλογές όπως, γονείς, σχολείο, φίλοι, συγγενείς. Στην επόμενη ερώτηση ζητούμενο ήταν εάν κατά τη χρήση των νέων τεχνολογιών ο μαθητής-τρια ήταν με άλλα άτομα και αν ναι τότε θα απαντούσαν σε μια επόμενη ερώτηση κλειστού τύπου, με ποια από αυτά τα άτομα θα προτιμούσαν να είναι μαζί κατά τη χρήση, με πέντε επιλογές όπως, γονείς, καθηγητές, συμμαθητές, φίλους, άλλο. Στις επόμενες δυο κλειστού τύπου ερωτήσεις, οι μαθητές καλούνται να δηλώσουν το κατά πόσο θεωρούν χρήσιμες τις νέες τεχνολογίες αλλά και το αν έχουν γνωρίσει άτομα μέσω του διαδικτύου με δυο επιλογές, ναι- όχι. Η τελευταία ερώτηση του δεύτερου μέρους είναι το αν οι γονείς απαγορεύουν στο μαθητή μια από τις παρακάτω επιλογές: να συνομιλώ στο chat, να παίζω ηλεκτρονικά παιχνίδια όταν έχω σχολείο, να επισκέπτομαι ιστοσελίδες συγκεκριμένες, να μιλώ συνεχώς στο κινητό.

Προχωρώντας στο τρίτο μέρος του ερωτηματολογίου, παρατηρούμε τις σχέσεις των μαθητών με τους γονείς, το σχολείο αλλά και τον κοινωνικό τους περίγυρο όπου και οι οχτώ ερωτήσεις είναι κλειστού τύπου. Η πρώτη ερώτηση αφορούσε το αν ο μαθητής-τρια περνά περισσότερο χρόνο στον υπολογιστή από ότι με τους φίλους ή συγγενείς του. Η αμέσως επόμενη ερώτηση ζητά από τους μαθητές-τριες να δηλώσουν στις παρακάτω προτάσεις όπως, οι γονείς μου με μαλώνουν συχνά όταν χρησιμοποιώ το κινητό ή υπολογιστή, ακούω συχνά συγχαρητήρια για τα κατορθώματά μου, τα πεγαίνω καλά σε ομαδικές εργασίες, συζητώ με τους γονείς μου ότι με απασχολεί, στο πρόσωπο των καθηγητών μου έχω βρει ένα σύμμαχο, συζητώ με ανθρώπους όλων των ηλικιών, συζητώ μόνο με άτομα που γνωρίζω ή που εμπιστεύομαι, από τη στιγμή που ξεκίνησα τη χρήση του υπολογιστή η απόδοσή μου στο σχολείο έχει βελτιωθεί, σε βαθμό συμφωνίας με επιλογές όπως, διαφωνώ απόλυτα, διαφωνώ, είμαι ουδέτερος, συμφωνώ, συμφωνώ απόλυτα.

Στο τέταρτο μέρος, θέλοντας να μάθουμε για τις γνώσεις και τις απόψεις των μαθητών ως προς την ορθολογική χρήση αλλά και την ασφάλεια του διαδικτύου, δημιουργήθηκαν οκτώ σύντομες ερωτήσεις κλειστού τύπου με δυο επιλογές, ναι- όχι . Το περιεχόμενο της πρώτης ήταν εάν οι ώρες της χρήσης του υπολογιστή από τον μαθητή-τρια είναι πολλές κατά τη γνώμη του. Έπειτα, εάν πιστεύουν πως οι ιστοσελίδες που επισκέπτονται είναι ασφαλείς καθώς επίσης αν τα προσωπικά δεδομένα τους(όπως στο facebook) είναι ασφαλή. Έπειτα ρωτήθηκαν εάν θεωρούν πως ξέρουν να χρησιμοποιούν σωστά τις νέες τεχνολογίες καθώς και αν οι γονείς τους

τους ενημερώνουν για την ασφαλή χρήση τους. Στη συνέχεια ρωτήσαμε και για την ενημέρωση που παρέχεται στα σχολεία τους σχετικά με τις νέες τεχνολογίες αλλά και για το αν θεωρούν πως δεν υπάρχει κάποιος κίνδυνος κατά τη χρήση και τέλος αν πιστεύουν πως πρέπει να χρησιμοποιούν τις τεχνολογίες όταν δεν έχουν μαθήματα.

Τέλος στο πέμπτο μέρος του ερωτηματολογίου, διερευνούνται σκέψεις και αντιλήψεις των μαθητών για τις νέες τεχνολογίες σχετικά με το πως μπορούν να βοηθήσουν στην καθημερινότητα. Η πρώτη ερώτηση αφορούσε το αν το διαδίκτυο έχει βοηθήσει τους μαθητές-τριες. Σε περίπτωση που απαντούσαν ναι ακολουθούσε η επόμενη ερώτηση που ήταν σε τι ακριβώς τους βοήθησε με τρεις επιλογές όπως, στις εργασίες μου, στην επικοινωνία μου με φίλους, στη διασκέδαση μου. Η Τρίτη ερώτηση ήταν συγκεκριμένα για το κινητό ως προς τι βοήθεια ακριβώς τους παρέχει με τέσσερις επιλογές όπως, στο να μιλώ με φίλους, να μλώ με την οικογένεια μου, να ακούω μουσική, να τραβάω φωτογραφίες. Στη συνέχεια η ερώτηση αφορούσε το αν παίζουν παιχνίδια τις ημέρες που έχουν σχολείο. Στη τέταρτη ερώτηση έπρεπε να απαντήσουν στο αν θεωρούν πως οι νέες τεχνολογίες είναι σημαντικές για την καθημερινότητα τους και αν ναι έπρεπε να απαντήσουν γραπτώς σε ερώτηση ανοιχτού τύπου, ούτως ώστε να περιγράψουν τη σημασία των νέων τεχνολογιών κατά τη γνώμη τους. Οι δυο τελευταίες ερωτήσεις ζητούν να δηλώσουν οι μαθητές-τριες αν πιστεύουν πως υπάρχουν σωματικές συνέπειες λόγω της χρήσης των νέων τεχνολογιών και τέλος να απαντήσουν στην ερώτηση κλειστού τύπου στο ποιες από τις παρακάτω συνέπειες έχουν παρατηρήσει πριν ή και μετά τη χρήση τους με επιλογές όπως, έχετε πονοκεφάλους, πονάνε τα μάτια σας, ζαλίζεστε, συσκολεύεστε να κοιμηθείτε, νιώθετε κουρασμένοι, δυσκολεύεστε να συγκεντρωθείτε, νιώθετε άγχος, άλλο.

5.3: ΕΠΙΛΟΓΗ ΔΕΙΓΜΑΤΟΣ

Η μέθοδος δειγματοληψίας που χρησιμοποιήσαμε ήταν η δειγματοληψία πιθανότητας, δηλαδή κάθε μονάδα του πληθυσμού που θα αποτελέσει τελικά το δείγμα πιθανότητας χαρακτηρίζεται από το γεγονός ότι έχει ίσες πιθανότητες να συμπεριληφθεί στο δείγμα όπως όλες οι άλλες. Μία επιμέρους κατηγοριοποίηση των ειδών δειγματοληψίας είναι αυτή της στρωματοποιημένης δειγματοληψίας. Με αυτό τον τύπο δειγματοληψίας πιθανότητας η επιλογή των μονάδων γίνεται κατά στρώματα. Ένα στρώμα δημιουργείται όταν από την διαίρεση ενός πληθυσμού αποτελούμενου από N στοιχεία, προκύπτουν κάποια υποσύνολα. Κάθε στοιχείο του πληθυσμού,

εντάσσεται σε ένα και μοναδικό υποσύνολο και όλα τα στοιχεία ανήκουν σε κάποιο υποσύνολο και επομένως ο πληθυσμός έχει διαιρεθεί σε στρώματα.

Στην έρευνά μας, το δείγμα μας αποτελείται από 325 μαθητές, εκ των οποίων οι 160 ήταν μαθητές γυμνασίου και οι 165 μαθητές λυκείου αντίστοιχα. Όπως αναφέρεται και παραπάνω το δείγμα συλλέχθηκε από τρεις δήμους (Μεσολόγγι, Αγία Βαρβάρα Αττικής και Ηράκλειο Κρήτης). Η επιλογή των προαναφερθεισών περιοχών, έγινε αφενός λόγω της εντοπιότητας των ερευνητριών και κατ' επέκταση η πρόσβαση σε σχολεία ήταν ευκολότερη, και αφετέρου λόγω του αν διαφοροποιούνται τα αποτελέσματα ανάλογα με την περιοχή.

Συγκεκριμένα απευθυνθήκαμε σε 6 σχολεία (3 Γυμνάσια και 3 Λύκεια): Το 1^ο Γυμνάσιο Μεσολογγίου και το 1^ο Επαγγελματικό Λύκειο Μεσολογγίου, το 4^ο Λύκειο θερίσσου (Ηρακλείου Κρήτης) καθώς και το 9^ο Γυμνάσιο Δειλινών (ηρακλείου). Το 2^ο Γυμνάσιο Αγίας Βαρβάρας και το 2^ο Λύκειο Αγίας Βαρβάρας. Επομένως, με την διερεύνηση 3 περιοχών είχαμε ποικιλία δείγματος αλλά και κάλυψη σε όλα τα κοινωνικόοικονομικά επίπεδα.

5.4: ΔΙΕΞΑΓΩΓΗ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

Έπειτα από την κατασκευή του ερωτηματολογίου, ήρθαμε σε επαφή με τους Διευθυντές- Διευθύντριες των σχολείων όπου και ήρθαμε σε συνενόηση για να συμπληρωθούν τα ερωτηματολόγια. Η συμπλήρωση των ερωτηματολογίων έγινε κατά τη διάρκεια μια διδακτικής ώρας για κάθε τάξη, με την παρουσία μιας από τις ερευνήτριες ούτως ώστε να διευκρινιστούν τυχόν απορίες των μαθητών. Η συμπλήρωση των ερωτηματολογίων διήρκεσε περίπου 45 λεπτά.

5.5: ΜΕΘΟΔΟΙ ΑΝΑΛΥΣΗΣ

Στην συγκεκριμένη έρευνα, έχοντας σκοπό να αναλύσουμε τα δεδομένα μας ώστε να οδηγηθούμε στα αποτελέσματα, χρησιμοποιήσαμε 3 στατιστικούς ελέγχους. Οι έλεγχοι που χρησιμοποιήθηκαν είναι οι: t- test για 2 ανεξάρτητα δείγματα (independentsamplet-test), η δοκιμασία χ^2 , και ο pearsoncorrelation. Σχετικά με τον t-test έλεγχο, χρησιμοποιείται όταν έχουμε 1 ποσοτική μεταβλητή και μια ποιοτική με 2 κατηγορίες, προς συσχέτιση. Αναφορικά με την δοκιμασία χ^2 , τη χρησιμοποιούμε όταν έχουμε μια ποιοτική με 2 κατηγορίες και μια ποιοτική με επίσης 2 κατηγορίες. Τέλος ο

pearsoncorrelation, χρησιμοποιείται όταν θέλουμε να συσχετίσουμε 2 ποσοτικές μεταβλητές.

5.6: ΥΠΟΘΕΣΕΙΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

Στην ενότητα αυτή καταγράφονται τα αποτελέσματα που αναμέναμε να βρούμε μετά την υλοποίηση της έρευνας. Τα οποία είναι τα εξής:

1. Αν χρησιμοποιούν οι έφηβοι τις νέες τεχνολογίες και ποιοι είναι οι λόγοι που τις χρησιμοποιούν;
2. Σε ποιους χώρους σημειώνεται η χρήση των νέων τεχνολογιών;
3. η συχνότητα χρήσης των νέων τεχνολογιών σχετίζεται με το φύλο
4. Κατά πόσο η οικογένεια και το σχολείο επηρεάζουν τη συχνότητα χρήσης;
5. Σε ποια ηλικιακή ομάδα σημειώνεται μεγαλύτερη συχνότητα χρήσης (12-14, 15-18) και ποιο είναι το είδος χρήσης;
6. Αν οι νέες τεχνολογίες παρέχουν ασφάλεια για το χρήστη.
7. Αν σχετίζονται η αυξημένη χρήση νέων τεχνολογιών με τις σχέσεις γονέων – παιδιών και τις σχολικές επιδόσεις.
10. Διαχείριση του χρόνου τους ανάμεσα στην διασκέδαση και τις υποχρεώσεις τους.
11. Αν οι νέες τεχνολογίες χρησιμοποιούνται για εκπαιδευτικούς σκοπούς.

5.7: ΕΚΤΙΜΗΣΗ ΔΥΣΚΟΛΙΩΝ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

Κατά τη διάρκεια της εκπόνησης της ερευνητικής διαδικασίας εκτιμούμε ότι θα έρθουμε σε επαφή με τις εξής δυσκολίες:

1. Για να δοθούν τα ερωτηματολόγια στα παιδιά χρειάζεται η έγκριση από το σχολείο και συγκεκριμένα από το Διευθυντή. Επόμενως, κρίνεται αναγκαία η ιδιαίτερη προσοχή στην προσέγγιση των σχολικών μονάδων, καθώς δε διαθέτουμε την σχετική άδεια που απαιτείται από τη δευτεροβάθμια εκπαίδευση.

1.1 *Αντιμετώπιση δυσκολιών:* Έχει πραγματοποιηθεί συνάντηση με τους διευθυντές των σχολείων και στις τρεις περιοχές που θα γίνει η έρευνα κατά την οποία εγκρίθηκε το αίτημα μας.

2. Επίσης μια άλλη δυσκολία που ίσως να αντιμετωπίσουμε αφορά την σωστή διατύπωση των ερωτήσεων ούτως ώστε να είναι όσο το δυνατόν πιο κατανοητές από τους εφήβους και την ειλικρινή συμμετοχή τους σε αυτές.
2.1: *Αντιμετώπιση δυσκολιών*: Οι ερωτήσεις μας θα είναι όσο πιο σαφείς και προσιτές προς αυτή την ηλικιακή μονάδα που απευθυνόμαστε και θα είμαστε κοντά για οποιαδήποτε απορία τους.
3. Ακόμη, για να διερευνηθούν οι συνέπειες σε ψυχολογικό και σωματικό επίπεδο είναι απαραίτητη η ενεργή συμμετοχή του ερευνητή.
4. Στο ερωτηματολόγιο ελλοχεύει ο κίνδυνος να μην αναφερθούν νέες μορφές τεχνολογίας οι οποίες δεν είναι οικείες σε εμάς αλλά οι έφηβοι τις χρησιμοποιούν.
4.1 *Αντιμετώπιση δυσκολιών*: Για το λόγο αυτό θα πρέπει να δώσουμε ιδιαίτερη σημασία στην κατάρτιση του θεωρητικού πλαισίου αλλά και στην διατύπωση των ερωτήσεων.

Τα ηθικά ζητήματα που ανακύπτουν είναι τα εξής:

1. Το μέγεθος της παρέμβασης που πρέπει να επιχειρεί ο ερευνητής κατά τη διάρκεια της συμπλήρωσης του ερωτηματολογίου από τον ερωτώμενο και αν αυτό θα έχει αρνητική επίδραση.
2. Η εθελοντική συμμετοχή των ανθρώπινων υποκειμένων είναι απαραίτητη, ωστόσο κρίνεται αμφίβολο αν η συμπλήρωση των ερωτηματολογίων είναι εθελοντική, συναρτήσει της παρουσίας του εκπαιδευτικού.
3. Στις περιοχές όπου πρόκειται να συμπληρωθούν τα ερωτηματολόγια υπάρχουν μεγάλα ποσοστά μειονοτήτων, όπου τίθεται το ηθικό δίλημμα αν πρέπει να τροποποιηθούν τα ερωτηματολόγια για αυτή την κοινωνική ομάδα.
4. Με ποιό τρόπο θα διασφαλιστεί η ειλικρινής συμμετοχή των ερωτώμενων.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6^ο «ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΡΕΥΝΑΣ»

Πίνακας 1. Ηλικία συμμετεχόντων

Ηλικία	Συχνότητα (N)	Ποσοστό %
12	5	1,5
13	53	16,3
14	79	24,2
15	33	10,1
16	53	16,3
17	76	23,3
18	23	7,1
19	1	0,3
20	3	0,9
Σύνολο	326	100

Στον παραπάνω πίνακα, βλέπουμε πως την μεγαλύτερη συχνότητα την έχουμε μεταξύ 13-17 ετών (n= 294, 90,2% των συμμετεχόντων). Τα άτομα αυτά αποτελούν αθροιστικά την πλειοψηφία του δείγματος της έρευνας.

Πίνακας 2. Φύλο συμμετεχόντων

Φύλο	Συχνότητα (N)	Ποσοστό %
Αγόρι	172	52,8
Κορίτσι	154	47,2

Στον παραπάνω πίνακα παρατηρούμε πως η συμμετοχή τόσο των αγοριών όσο και των κοριτσιών δεν έχουν σημαντικές αποκλείσεις. Τα αγόρια αποτελούν το 52,8% των συμμετεχόντων και τα κορίτσια το 47,2%.

Πίνακας 3. Κοινωνιολογικό προφίλ των γονέων των συμμετεχόντων

	ΠΑΤΕΡΑΣ		ΜΗΤΕΡΑ	
	N	%	N	%
Μορφωτικό επίπεδο				
Απόφοιτος Δημοτικού	54	16,6	39	12
Απόφοιτος Γυμνασίου	57	17,5	45	13,8
Απόφοιτος Λυκείου	77	23,6	113	34,7
Απόφοιτος Τεχνικής Σχολής	67	20,6	42	12,9
Απόφοιτος Τριτοβάθμιας Εκπαίδευσης	47	14,4	71	23
Μεταπτυχιακή σχολή	24	7,4	16	21,8
Επάγγελμα				
Δημόσιος υπάλληλος	70	21,5	64	19,6
Ελεύθερος επαγγελματίας	118	36,2	48	14,7
Ιδιωτικός Υπάλληλος	65	19,9	78	23,9
Άνεργος	25	7,7	82	25,2
Άλλο	46	14,1	54	16,6
Μέση Ηλικία Γονέων	46,8		42,1	
Οικογενειακή κατάσταση				

	Συχνότητα	Ποσοστά
Άγαμος	22	6,7%
Έγγαμος	272	83,4%
Διαζευγμένος	32	9,8%

Στο παραπάνω πίνακα παρατηρούμε τα εξής: το 23,6% (n=77) των πατέρων των παιδιών είναι απόφοιτοι λυκείου ενώ ένα 16,6% (n=54) είναι απόφοιτοι δημοτικού. Το 36,2% (n=118) είναι ελεύθεροι επαγγελματίες αλλά παρατηρούμε πως υπάρχει διαφορά με τους δημόσιους υπαλλήλους οι οποίοι είναι το 21,5% (n=70). Επιπλέον βλέπουμε πως το 14,1% (n=46) κάνουν κάποια άλλη εργασία. Μέση ηλικία των ανδρών είναι 46,8. Από την άλλη η πλειοψηφία των μητέρων 34,7% (n=113) μεγαλύτερο ποσοστό από αυτό των ανδρών είναι απόφοιτοι λυκείου ενώ το 12% (n=39) είναι απόφοιτοι δημοτικού. Το 25,2% (n=82) είναι άνεργες ενώ υπάρχει μια μικρή διαφορά με τις δημόσιες υπαλλήλους όπου έχουμε 19,6% (n=64). Επιπλέον βλέπουμε πως το 16,6% (n=54) κάνουν κάποια άλλη εργασία. Η μέση ηλικία των μητέρων είναι 42,1. Τέλος εμφανίζεται ότι το 83,4% (n=272) των γονιών είναι έγγαμοι και ένα 6,7% (n=22) είναι άγαμοι ενώ το 9,8% (n=32) είναι διαζευγμένοι.

B. ΧΡΗΣΗ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ	ΘΕΤΙΚΕΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ (%)
B.1 Χρησιμοποιείτε τις νέες τεχνολογίες;	Ναι 96% (n=313)
B.2 Αν <u>ναι</u>, απαντήστε ποιά είναι τα είδη των νέων τεχνολογιών που χρησιμοποιείτε;	<ul style="list-style-type: none"> • Διαδίκτυο 92% (n=300) • Ηλεκτρονικά παιχνίδια 68,4% (n=223) • Ηλεκτρονικός υπολογιστής 90,8% (n=296) • Κινητό τηλέφωνο 88,3% (n=288) • I-PAD 12,6% (n=41) • Smartphone 35,9% (n=117) • Άλλο 18,4% (n=60)
B.3 Πόσο συχνά χρησιμοποιείτε τις νέες τεχνολογίες;	<ul style="list-style-type: none"> • Ποτέ 0,6% (n=2) • Σπάνια 9,8% (n=32) • Συχνά 44,8% (n=146) • Πολύ συχνά 44,8% (n=146)

<p>B.4 Αν κάνετε χρήση των νέων τεχνολογιών, πόσες ώρες τη μέρα χρησιμοποιείτε τις νέες τεχνολογίες;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Μια ώρα την ημέρα 23% (n=75) • Δύο ώρες την ημέρα 27 % (n=88) • Τρεις ώρες την ημέρα 24,2 % (n=79) • Τέσσερις ώρες την ημέρα 10,7 % (n=35) • Πέντε ώρες την ημέρα 4,3 % (n= 14) • Πάνω από πέντε ώρες την ημέρα 10,7 % (n=35)
<p>B.5 Για ποιό λόγο χρησιμοποιείτε τις νέες τεχνολογίες;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Για να παίξω παιχνίδια 65% (n=212) • Για να ακούσω τραγούδια 85,9% (n=280) • Για να κάνω τις εργασίες μου 63,5% (n=207) • Για να μαθαίνω τι συμβαίνει γύρω μου 57,1% (n=186) • Για να μιλώ με τους φίλους μου 79,1% (n=258) • Για να γνωρίζω νέους φίλους 28,2% (n=92) • Άλλο 16,3% (n=53)
<p>B.6 Σε ποιούς χώρους χρησιμοποιείτε τις νέες τεχνολογίες;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Σε σπίτια φίλων 47,2% (n=154) • Σπίτι μου 91,1% (n=297) • Internetcafé 23% (n=75) • Σχολείο 39% (n=127) • Άλλο 12,9% (n=42)
<p>B.7 Αν έχετε υπολογιστή στο σπίτι, ο υπολογιστής που χρησιμοποιείτε σε ποιο χώρο βρίσκεται;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Στο υπνοδωμάτιό μου 57,1% (n=186) • Στο σαλόνι 17,8% (n=58) • Στο γραφείο 12,3% (n=40) • Στο υπνοδωμάτιο των γονιών μου 4% (n=13) • Άλλος χώρος 8,9% (n=29)
<p>B.8 Ποιος σας έμαθε να χρησιμοποιείτε τις νέες τεχνολογίες;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Γονείς 27,6% (n=90) • Σχολείο 22,7% (n=74) • Φίλοι 58,3% (n=190) • Συγγενείς 32,8% (n=107)
<p>B.9 Όταν κάνετε χρήση των νέων τεχνολογιών είστε μαζί με άλλα άτομα;</p>	<p>Ναι 63,2% (n=206)</p>

B.10 Εάν <u>γαι</u> ποιούς προτιμάτε να έχετε δίπλα σας;	<ul style="list-style-type: none"> • Γονείς 11,3% (n=37) • Καθηγητές 4% (n=13) • Συμμαθητές 16% (n=52) • Φίλους 66,3 % (n=216) • Άλλο 12,9% (n=42)
B.11 Θεωρείτε απαραίτητες και χρήσιμες τις νέες τεχνολογίες;	Ναι 96,3% (n=314)
B.12 Έχετε γνωρίσει νέα άτομα μέσω διαδικτύου;	Ναι 58% (n=189)
B.13 Οι γονείς μου, μου απαγορεύουν να...	<ul style="list-style-type: none"> • Συνομιλώ στο chat 16,3% (n=53) • Παίζω ηλεκτρονικά παιχνίδια όταν έχω σχολείο 30,7% (n=100) • Επισκέπτομαι συγκεκριμένες ιστοσελίδες στο διαδίκτυο 40,5% (n=132) • Μιλώ συνεχώς στο κινητό 35,3% (n=115)

Γ. Σχέσεις των εφήβων με την οικογένεια, το σχολείο και τον κοινωνικό τους περίγυρο.

Στην ερώτηση «Γ.1 Περνάω περισσότερο χρόνο στον υπολογιστή μου από ότι με τους φίλους και την οικογένεια μου;»

Μόλις το 10,1% (n=33) των μαθητών απάντησε πως περνάει περισσότερο χρόνο στον υπολογιστή του από ότι με τους φίλους του και την οικογένειά του

Στον παρακάτω πίνακα παραθέτονται τα ποσοστά των απαντήσεων των μαθητών στην ερώτηση Γ.2 του ερωτηματολογίου.

Πίνακας 4.1: Ποσοστά των απαντήσεων των μαθητών στην ερώτηση Γ.2

		<i>Διαφωνώ απόλυτα</i>	<i>Διαφωνώ</i>	<i>Είμαι ουδέτερος</i>	<i>Συμφωνώ</i>	<i>Συμφωνώ απόλυτα</i>
1	Οι γονείς μου με ενθαρρύνουν να χρησιμοποιώ τον	15,3%	24,2%	44,8%	12%	3,7%

	υπολογιστή μου ή το κινητό					
2	Ακούω συχνά συγχαρητήρια για τα κατορθώματά μου	4%	10,7%	31,9%	36,2%	17,2%
3	Τα πηγαίνω πολύ καλά σε ομαδικές εργασίες	3,1%	3,7%	23,3%	48,8%	21,2%
4	Συζητώ με τους γονείς για ότι με απασχολεί	6,4%	12,9%	28,8%	28,8%	23%
5	Στο πρόσωπο των καθηγητών μου έχω βρει ένα σύμμαχο	16,3%	19,6%	37,1%	16,3%	10,7%
6	Συζητώ με ανθρώπους όλων των ηλικιών	6,7%	11%	23%	38%	21,2%
7	Συζητώ μόνο με άτομα που γνωρίζω και εμπιστεύομαι	3,7%	8,3%	14,7%	29,4%	43,9%
8	Από τη στιγμή που ξεκίνησα τη χρήση του υπολογιστή η απόδοσή στα μαθήματα έχει βελτιωθεί σε μεγάλο ποσοστό	13,8%	22,7%	46%	13,5%	4%

Στον παραπάνω πίνακα παρατηρούμε πως τα μεγαλύτερα ποσοστά κυμαίνονται από «Είμαι ουδέτερος», «Συμφωνώ» και «Συμφωνώ απόλυτα» με το μεγαλύτερο

ποσοστό να είναι στο 48,8% στην ερώτηση «Τα πηγαίνω πολύ καλά σε ομαδικές εργασίες» όπου οι μαθητές πως είναι συμφωνούν.

Δ. Έλεγχος γνώσεων και απόψεων για την ορθολογική χρήση των νέων τεχνολογιών για την ασφάλεια του χρήστη ανάμεσα σε αυτές.

Στην ερώτηση «Δ.1 Πιστεύετε ότι οι ώρες που χρησιμοποιείτε τις νέες τεχνολογίες είναι πολλές;»

Το 37,1% (n=126) των μαθητών πιστεύει πως οι ώρες που χρησιμοποιεί είναι πολλές.

Στην ερώτηση «Δ.2 Πιστεύετε ότι οι ιστοσελίδες που μπαίνετε είναι ασφαλείς;»

Το 65,3% (n=213) των μαθητών πιστεύει πως οι ιστοσελίδες που μπαίνει είναι ασφαλείς.

Στην ερώτηση «Δ.3 Τα προσωπικά σας δεδομένα (π.χ. στο Facebook) είναι ασφαλή;»

Το 65,3% (n=213) των μαθητών απάντησε πως πιστεύει πως τα προσωπικά του δεδομένα είναι ασφαλή.

Στην ερώτηση «Δ.4 Πιστεύετε ότι έχετε μάθει να χρησιμοποιείτε σωστά τις νέες τεχνολογίες;»

Το 83,1% (n=271) των μαθητών πιστεύει πως έχει μάθει να χρησιμοποιεί σωστά τις νέες τεχνολογίες.

Στην ερώτηση «Δ.5 Οι γονείς σας, σας ενημερώνουν για την ασφαλή χρήση των νέων τεχνολογιών;»

Το 67,8% (n=221) των μαθητών ενημερώνονται από τους γονείς τους για την ασφαλή χρήση των νέων τεχνολογιών.

Στην ερώτηση «Δ.6 Στο σχολείο σας ενημερώνουν για τις νέες τεχνολογίες και πως πρέπει να τις χρησιμοποιείτε;»

Το 65% (n=212) των μαθητών ενημερώνονται από το σχολείο για τις νέες τεχνολογίες και πώς να τις χρησιμοποιούν.

Στην ερώτηση «Δ.7 Πιστεύετε πως δεν υπάρχει κάποιος κίνδυνος όταν χρησιμοποιείτε τις νέες τεχνολογίες;»

Το 20,9% (n=68) των μαθητών πιστεύει πως δεν υπάρχει κάποιος κίνδυνος όταν χρησιμοποιούν τις νέες τεχνολογίες.

Στην ερώτηση «Δ.8 Πιστεύετε πως πρέπει να τις χρησιμοποιείτε μόνο όταν δεν έχετε σχολείο και υποχρεώσεις;»

Το 49,7% (n=162) των πιστεύει πως πρέπει να τις χρησιμοποιεί μόνο όταν δεν έχει σχολείο και υποχρεώσεις.

E. Διερεύνηση σκεψεων και αντιληψεων για το πως οι νεες τεχνολογιες μπορούν να βοηθησουν την καθημερινοτητα των εφηβων χρηστων

E.1 Η χρήση του υπολογιστή και του διαδικτύου σας έχει βοηθήσει;	96,3% (n=319)
E.2 Αν <u>ναι</u> , σε τι;	82,8% (n=270) για διασκέδαση
E.3 Σε τι σας βοηθάει το κινητό;	92,3% (n=301) να συνομιλεί με τους φίλους του
E.4 Παίζετε ηλεκτρονικά παιχνίδια τις μέρες που έχετε σχολείο;	57,4% (n=187)
E.5 Θεωρείτε πως οι νέες τεχνολογίες είναι σημαντικό κομμάτι στην καθημερινότητά σας;	77,6% (n=253)
E.6 Θεωρείτε ότι η χρήση νέων τεχνολογιών έχει σωματικές συνέπειες;	76,1% (n=248)

Στην ερώτηση «E.8 Σημειώστε ποιες από τις παρακάτω επιπτώσεις έχετε παρατηρήσει κατά τη διάρκεια ή μετά τη χρήση τους».

Παραθέτουμε τον πίνακα 5.1 με τις απαντήσεις των μαθητών σε ποσοστά.

Πίνακας 6.1

1	Έχετε πονοκεφάλους	41,2%
2	Πονάνε τα μάτια σας	61,8%
3	Ζαλίζεστε	23,6%
4	Δυσκολεύεστε να κοιμηθείτε	16,4%
5	Νιώθετε κουρασμένοι	43%
6	Δυσκολεύεστε να συγκεντρωθείτε	28,5%
7	Νιώθετε άγχος	6,7%
8	Άλλο(δεν είχε ζητηθεί για διευκρίνιση)	16,4%

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7^ο «ΣΥΖΗΤΗΣΗ ΤΩΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ»

Έπειτα από την εκπόνηση της πειραματικής διαδικασίας και τη εξαγωγή των αποτελεσμάτων μέσα από πίνακες και διαγράμματα, στο κεφάλαιο αυτό θα περιγράψουμε τα ευρήματα της έρευνας μας που αξίζουν να σημειωθούν και κατ'επέκταση να συζητηθούν.

Αρχικά, από το σύνολο των ερωτηθέντων στην έρευνα μας, δεν παρατηρήθηκε κάποια στατιστικά σημαντική διαφορά ως προς τη χρήση των νέων τεχνολογιών σε σχέση με το φύλο.

Σημαντικό να αναφερθεί, είναι το γεγονός ότι η συντριπτική πλειοψηφία του δείγματος μας χρησιμοποιεί τις νέες τεχνολογίες και ως επί το πλείστον το διαδίκτυο και τον ηλεκτρονικό υπολογιστή. Η προσβασιμότητα των μικρότερων ηλικιών στον κόσμο του Διαδικτύου είναι ευρύτατα διαδεδομένη. Σύμφωνα με έρευνα της Στατιστικής Υπηρεσίας στην Ελλάδα το 2012, «*το 94,1% των νέων κι εφήβων ηλικίας 16-19, και το 88,2% των εφήβων ηλικίας 12-15 ετών έχουν πρόσβαση στο διαδίκτυο*».

Η χρήση του ίντερνετ με τον τεράστιο όγκο πληροφοριών που παρέχει, ενισχύει την αυτονομία των παιδιών αυξάνοντας την αυτοεκτίμησή τους και ενισχύοντας τα κίνητρό τους για περαιτέρω μάθηση. Οι λόγοι χρήσης του διαδικτύου είναι πολλοί, οι κυριότεροι όμως είναι: η πληροφόρηση, η ψυχαγωγία και η επικοινωνία (Johansson A., Gotestam K., 2004). Αυτό επιβεβαιώνεται και από το δείγμα μας καθώς η συντριπτική πλειοψηφία κάνει χρήση του διαδικτύου αρχικά για την ψυχαγωγία (να ακούσει τραγούδια κυρίως), έπειτα για να επικοινωνήσει με φίλους αλλά και σε μικρότερο αλλά όχι σημαντικότερο ποσοστό να κάνει τις εργασίες του, που αφορούν τη διεκπεραίωση σχολικών υποχρεώσεων.

Έπειτα ακολουθεί η χρήση του κινητού όπου σύμφωνα με την έρευνα που διεξήγαγε το «Παρατηρητήριο για την κοινωνία της πληροφορίας» (2010), οι νέοι ηλικίας 16-20 ετών χρησιμοποιούν το κινητό τηλέφωνο σε ποσοστό 98%, τον ηλεκτρονικό υπολογιστή σε ποσοστό 93% και το διαδίκτυο σε ποσοστό 94%. Έτσι διαπιστώνουμε ότι το δείγμα της έρευνας μας παρουσιάζει διαφορά με το δείγμα της έρευνας του 2010 καθώς όπως αναφέραμε και παραπάνω τόσο οι μαθητές του Λυκείου όσο και του Γυμνασίου χρησιμοποιούν περισσότερο το διαδίκτυο.

Ωστόσο λόγω του ότι η χρήση του κινητού βρίσκεται επίσης σε υψηλό ποσοστό, αναφέρουμε όσα είπε ο καθηγητής Φυσικής του Πανεπιστημίου Αθηνών, Κ. Λιολιώσης, στις 25/5/2005, « *Ο εγκέφαλος ενός παιδιού απορροφά το 80% της*

ακτινοβολίας, που δέχεται από το κινητό τηλέφωνο. Γι αυτό τα παιδιά δεν πρέπει να χρησιμοποιούν καθόλου κινητό τηλέφωνο.»

Όταν ένας έφηβος θέλει ένα κινητό ίσως να μην του είναι και τόσο απαραίτητο αλλά είναι ένας τρόπος να είναι αρεστός στην παρέα των συνομήλικων του, να συμμετέχει στις δραστηριότητες με τους φίλους τους, να κάνει πλάκες μαζί τους, να ανταλλάσει μηνύματα που πολλές φορές μπορεί να είναι και συνθηματικού τύπου, να απαθανατίζει τις στιγμές μαζί τους τραβώντας φωτογραφίες, να ακούει μουσική, να μπαίνει στο διαδίκτυο και το πιο σημαντικό για τους εφήβους να κάνει ότι θέλει χωρίς τον έλεγχο των γονιών του. Στην έρευνα μας παρατηρούμε πως η χρήση του κινητού, τους βοηθάει περισσότερο στο να συνομιλούν με φίλους, έπειτα στο να συνομιλούν με τους γονείς τους και τέλος στο να ακούν μουσική και να τραβάνε φωτογραφίες.

Σχετικά τώρα με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, με έρευνα που πραγματοποιήθηκε κατά τη περίοδο 2006-2010 από το ΕΠΨΥ, φαίνεται να έχει αυξηθεί σημαντικά το ποσοστό των εφήβων που παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια και ειδικά τις ημέρες του σχολείου. Οι έφηβοι παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια περισσότερες ώρες τα Σαββατοκύριακα σε σύγκριση με τις καθημερινές. Επίσης τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αποτελούν βασική διασκέδαση των αγοριών και το Σαββατοκύριακο, τα οποία, επίσης, με την ηλικία αυξάνουν τις ώρες που παίζουν. Συγκεκριμένα, ασχολούνται για τουλάχιστον 4 ώρες την ημέρα το 29,3% των 11χρονων αγοριών σε σύγκριση με το 41,8% και το 38,9% των 13χρονων και των 15χρονων, αντίστοιχα. Στην έρευνα μας, οι μαθητές ηλικίας 13-16 ετών φαίνεται να ασχολούνται περισσότερο με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Ωστόσο όπως έχουμε αναφέρει και παραπάνω ο μέσος όρος των ωρών παραμονής του δείγματος μας δεν υπερβαίνει τις δυο ώρες ημερησίως. Σε ανάλογη ερώτηση μας σχετικά με τη χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών για τις καθημερινές ημέρες, απάντησαν ότι παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια τις μέρες που έχει σχολείο.

Όσον αφορά τη συχνότητα χρήσης των νέων τεχνολογιών, απάντησαν πως η χρήση αυτή γίνεται συχνά έως πολύ συχνά. Επίσης, οι ώρες χρήσης των νέων τεχνολογιών του δείγματος της έρευνας μας, όπως αναφέραμε και παραπάνω, δεν ξεπερνούν τις δυο ώρες ημερησίως. Το αποτέλεσμα αυτό διαφοροποιείται της πανελλήνιας έρευνας που εκπόνησε το ΕΠΨΥ (Ερευνητικό Πανεπιστημιακό Ινστιτούτο Ψυχικής Υγιεινής) σε μαθητές το 2010 αναφορικά με τη χρήση ηλεκτρονικών υπολογιστών και ίντερνετ στους εφήβους, με το παρακάτω ευρήμα:

«Την τετραετία 2006-2010 τετραπλασιάστηκε το ποσοστό εκείνων που ασχολούνται με τον Η/Υ τουλάχιστον 3 ώρες σε καθημερινή βάση. Η αύξηση αυτή της

υπερβολικής ενασχόλησης συνδέεται αναμφίβολα και με το γεγονός πως η πλειονότητα των εφήβων έχουν πλέον διαθέσιμο τουλάχιστον έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή στο σπίτι τους».

Στην παραπάνω έρευνα του ΕΠΨΥ μας δίνεται άλλο ένα στοιχείο σύγκρισης με την δική μας έρευνα, το οποίο αφορά τον χώρο χρήσης των νέων τεχνολογιών. Η έρευνα μας αναφέρει πως η πλειονότητα του δείγματος μας χρησιμοποιεί τις νέες τεχνολογίες στο σπίτι του. Οι περισσότερες ώρες ημερήσιας χρήσης νέων τεχνολογιών του δείγματος μας είναι δυο, σε αντίθεση με την έρευνα του ΕΠΨΥ όπου είναι τρεις παρόλο που η συντριπτική πλειοψηφία του δείγματος μας έχει στη διάθεση του ηλεκτρονικό υπολογιστή στο σπίτι του.

Σχετικά με το τελευταίο, αξιοσημείωτο είναι ότι η πλειοψηφία των ερωτηθέντων έχει στο σπίτι του ηλεκτρονικό υπολογιστή και ειδικότερα στο υπνοδωμάτιο του. Εξίσου σημαντικό να αναφερθεί είναι ότι οι ερωτηθέντες προτιμούν όταν κάνουν χρήση των νέων τεχνολογιών να μην είναι μόνοι τους αλλά κυρίως με τους φίλους τους. Αυτό μας δίνει την ευκαιρία να αναφερθούμε σε ένα από τους πλέον σημαντικούς, αλλά άτυπους θεσμούς κοινωνικοποίησης, τις ομάδες συνομηλίκων. Όπως γνωρίζουμε, οι ομάδες αυτές παίζουν ένα κεντρικό ρόλο στην ανάπτυξη των παιδιών και εφήβων (Γλυναδιάκη Μ. και Δαμηλάκη Ε. 2005). Οι παρέες που σχηματίζουν οι έφηβοι, συνήθως χαρακτηρίζονται από πολύ έντονους συναισθηματικούς δεσμούς, διεπόμενοι από αυστηρά άτυπα ή και τυπικά καταστατικά συμπεριφοράς (Debesse, , 1974, Κασσωτάκης, 2006).

Όπως καταλαβαίνουμε και με τα παραπάνω η ανάγκη για κοινωνικοποίηση είναι σημαντική για τους νέους και ιδιαίτερα για τους εφήβους. Η ανάγκη αυτή αποδεικνύεται και μέσω της έρευνας μας κατά την οποία βρέθηκε, ότι μεγάλο ποσοστό του δείγματος, έχει γνωρίσει άτομα μέσω του διαδικτύου. Σύμφωνα με τους Ντόλτο και Ντόλτο Τόλιτς (2007: 15) *εφηβεία είναι η περίοδος της μετάβασης από την παιδική στην ώριμη ηλικία και έχει για κέντρο της την ήβη. Όπως χαρακτηριστικά αναφέρουν η εφηβεία είναι σαν «δεύτερη γέννηση» όπου αποχωρούν από την παιδική τους ηλικία και προετοιμάζονται για την ενήλικη.*

Ο ρόλος των γονιών είναι ιδιαίτερα δύσκολος την περίοδο αυτή, γιατί θα πρέπει να συνδυάζει τη σταθερότητα άσκησης ελέγχου και περιορισμών με την κατανόηση απέναντι στην αλλοπρόσαλλη συμπεριφορά του εφήβου, που προσπαθεί να απομακρυνθεί. Ο ρόλος των γονέων και κατ' επέκταση της οικογένειας λοιπόν είναι πολύ σημαντικός. Συγκεκριμένα, ως προς την επιρροή που ασκούν οι γονείς των

μαθητών του δείγματος μας ως προς τη χρήση των νέων τεχνολογιών, φαίνεται ότι το μεγαλύτερο ποσοστό του δείγματος, απάντησε ότι οι γονείς του, του απαγορεύουν την πρόσβαση σε συγκεκριμένες ιστοσελίδες, να μιλούν συνεχώς στο κινητό, αλλά και την χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών όταν έχουν σχολείο.

Ακόμα, σημαντικό εύρημα της έρευνας μας είναι η απάντηση των ερωτηθέντων σχετικά με το αν έχει βελτιωθεί η απόδοση των μαθημάτων τους από τη στιγμή που ξεκίνησαν τη χρήση του υπολογιστή. Τα μεγαλύτερα ποσοστά για την παραπάνω ερώτηση κυμαίνονται στην επιλογή «είμαι ουδέτερος». Θα μπορούσαμε να συμπεράνουμε λοιπόν ότι, τόσο οι μαθητές του Γυμνασίου, όσο και οι μαθητές του Λυκείου ίσως δεν έχουν αναλογιστεί ότι η απόδοση των μαθημάτων τους μπορεί να επηρεάζεται από τη χρήση νέων τεχνολογιών ή δεν έχουν προσέξει κάποια αλλαγή. Ωστόσο, σε μεγάλο ποσοστό οι μαθητές του δείγματος μας, απαντούν ως ουδέτεροι σχετικά με την ενθάρρυνση της χρήσης του υπολογιστή και του κινητού από τους γονείς τους.

Σε επόμενη ερώτηση που αφορούσε την ασφάλεια των ιστοσελίδων που χρησιμοποιεί το δείγμα, αναφέρουμε πως μεγάλο ποσοστό των μαθητών του Γυμνασίου των μαθητών του Λυκείου πιστεύει πως οι ιστοσελίδες που μπαίνει είναι ασφαλείς. Η χρήση του διαδικτύου και κατ' επέκταση η χρήση των ιστοσελίδων, ενέχουν κινδύνους πλαστοπροσωπίας, διαδικτυακής παρενόχλησης, hacking, παραβίασης ιδιωτικότητας, κλοπής ταυτότητας και εθισμού. Σύμφωνα με τον Beard (2005), υπάρχουν συγκεκριμένοι κίνδυνοι ως προς την επεξεργασία των προσωπικών μας δεδομένων. Καταρχήν, τα δεδομένα ενδέχεται να χρησιμοποιούνται για σκοπούς διαφορετικούς από αυτούς για τους οποίους συλλέγονται. Έπειτα ακολουθεί ο κίνδυνος της δημιουργίας προφίλ των χρηστών (με σκοπό π.χ. την αποστολή αντίστοιχων διαφημιστικών προϊόντων ή υπηρεσιών). Ένας ακόμη κίνδυνος είναι η χρήση των ηλεκτρονικών διευθύνσεων των χρηστών για τη μαζική αποστολή μη ζητηθέντων μηνυμάτων με σκοπό την άμεση προώθηση υπηρεσιών ή αγαθών γνωστό ως spam. Και τέλος, η χρήση των ηλεκτρονικών διευθύνσεων των χρηστών ή λοιπών στοιχείων τους για την απόσπαση ιδιωτικής πληροφορίας με σκοπό κακόβουλες ή εγκληματικές ενέργειες, π.χ. κλοπή ταυτότητας, υπεξαίρεση χρημάτων κ.α.

Εκτός αυτού, η μεγαλύτερη πλειοψηφία του δείγματος πιστεύει επίσης πως τα προσωπικά τους δεδομένα(π.χ. στο facebook) είναι ασφαλή. Ακόμα αναφέρουμε πως η συντριπτική πλειοψηφία των δυο ηλικιακών ομάδων απαντά σε επόμενη ερώτηση ότι, πιστεύει πως έχει μάθει να χειρίζεται τις νέες τεχνολογίες σωστά και ακόμα

φαίνεται, να έχει ενημερωθεί για την ασφαλή τους χρήση κυρίως από τους γονείς και έπειτα από το σχολείο.

Σύμφωνα με τις Γλυναδιάκη Μ. και Δαμηλάκη Ε. (2005), το σχολείο και γενικότερα η εκπαίδευση θεωρείται ο σημαντικότερος, μετά την οικογένεια, θεσμός κοινωνικοποίησης. Σκοπός της είναι να ενδυναμώσει και να αναπτυχθεί το παιδί μέσα από ένα ορισμένο αριθμό σωματικών, πνευματικών και ηθικών δηλώσεων που απαιτούνται από αυτό τόσο από την πολιτεία στο σύνολό της όσο και από το ειδικό περιβάλλον για το οποίο προορίζεται. Οι νέες τεχνολογίες έχουν μπει δυναμικά τόσο στην καθημερινότητα μας όσο και στους χώρους εκπαίδευσης. Τα σχολεία γενικότερα οφείλουν να ενημερώνουν τους μαθητές, για την ορθολογική χρήση των εργαλείων κοινωνικής δικτύωσης, για την προστασία της ιδιωτικότητας και των προσωπικών δεδομένων. Εκτός των άλλων, το σχολείο οφείλει να ενημερώνει και για τον καλύτερο γονικό έλεγχο, αλλά και για την αντιμετώπιση ή και αποφυγή της ηλεκτρονικής παρενόχλησης.

Η τελευταία ενότητα του ερωτηματολογίου μας, αφορούσε τη διερεύνηση σκέψεων και αντιλήψεων για τη βοήθεια που προσφέρουν οι νέες τεχνολογίες στην καθημερινότητα. Η συντριπτική πλειοψηφία του δείγματος μας απάντησε ότι η χρήση του υπολογιστή και συγκεκριμένα του διαδικτύου τους έχει βοηθήσει πολύ στο τομέα της διασκέδασης τους, στην εκπόνηση των εργασιών και τέλος στην επικοινωνία τους με φίλους. Επίσης το μεγαλύτερο ποσοστό θεωρεί πως οι νέες τεχνολογίες είναι σημαντικό κομμάτι της καθημερινότητας.

Σύμφωνα τώρα με τη λέκτορα εφηβικής ιατρικής Πανεπιστημίου Αθηνών, κ. Άρτεμις Κ. Τσίτσικα(2008), υπάρχουν σωματικά συμπτώματα της χρήσης των νέων τεχνολογιών. Ενδεικτικά αναφέρουμε: διατροφικές διαταραχές, παθήσεις σε οστά και μύες, μειωμένη αθλητική δραστηριότητα, ξηρά μάτια – μυωπία, ημικρανίες, παχυσαρκία από την καθιστική ζωή και τέλος παραμέληση υγιεινής.

Σε ερώτηση μας προς το δείγμα μας για το αν πιστεύει πως υπάρχουν σωματικές συνέπειες λόγω της χρήσης των νέων τεχνολογιών, πολύ μεγάλο ποσοστό πιστεύει πως υπάρχουν. Συγκεκριμένα ανέφεραν ως κυριότερη επίπτωση αυτής της χρήσης, τον πόνο που αισθάνονται στα μάτια τους. Ακόμη ανέφεραν το αίσθημα κόπωσης και σε μικρότερο ποσοστό τους πονοκεφάλους.

Τέλος λαμβάνοντας υπόψιν τα ευρήματα της έρευνας, τα ευρήματα που ανακαλύψαμε από παρόμοιες έρευνες και τη θεωρητική μας κατάρτιση στο συγκεκριμένο θεωρητικό πεδίο με σκοπό τη σύγκριση, την επιβεβαίωση ή ακόμα και

την διαφοροποίηση τους, σημαντικό να αναφερθεί είναι ότι τόσο η έρευνα η δική μας όσο και οι προηγούμενες έχουν πολλά κοινά ευρήματα, ωστόσο υπάρχουν και μικρές διαφοροποιήσεις. Τα στοιχεία των αποτελεσμάτων αναδεικνύουν και επιβεβαιώνουν όχι μόνο την γρήγορη εξάπλωση των νέων τεχνολογιών στην καθημερινότητα των νέων ατόμων και πιο συγκεκριμένα στις ηλικίες 13-18 ετών, αλλά και τους κινδύνους που ενέχει η χρήση τους όπως βέβαια και τα θετικά στοιχεία τους. Παρόλο που οι έρευνες που χρησιμοποιήθηκαν για σύγκριση και για ορθή διεξαγωγή συμπερασμάτων, πραγματοποιήθηκαν τα έτη 2006-2010 και 2012, φαίνεται να έχουν αλλάξει ορισμένα δεδομένα ίσως λόγω της περαιτέρω εξέλιξης τόσο των νέων τεχνολογιών, το οποίο είναι ένα φαινόμενο σε έξαρση και θεωρούμε τους εαυτούς μας τυχερούς που μελετούμε ένα φαινόμενο κατά τη διαδικασία της ωρίμανσής του. Από την άλλη, με το πέρασμα του χρόνου παρατηρούμε να εξελίσσεται το ανθρώπινο είδος σε όλα τα επίπεδα, αλλά κυρίως στο ψυχοσυναισθηματικό και συνεπώς διαμορφώνονται οι ανθρώπινες σκέψεις και οι ανάγκες της κοινωνίας.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ

Σύμφωνα με την μελέτη της έρευνας που πραγματοποιήθηκε σε 326 άτομα, ως επί το πλείστον ηλικίας 13-18 ετών (τρία άτομα της έρευνας ήταν 20 χρονών και ένα ήταν 19), προεκύψαν σημαντικά ευρήματα τα οποία μας βοήθησαν στην διεξαγωγή συμπερασμάτων:

1)Ως προς τα δημογραφικά στοιχεία.

το δείγμα μας αποτελείται τόσο από κορίτσια όσο και από αγόρια χωρίς σημαντικές αποκλίσεις. Οι ηλικίες που συμμετείχαν όπως αναφέρουμε και παραπάνω ήταν 13-18 ετών. Η ηλικία των γονέων των ερωτηθέντων, κυμαίνονταν περίπου στα 42-46.

2)Ως προς τη χρήση των νέων τεχνολογιών

Οι νέοι χρησιμοποιούν τις νέες τεχνολογίες και κυρίως το διαδίκτυο, ανεξάρτητα από την ηλικία. Ο κύριος λόγος αυτής της χρήσης διαφαίνεται να είναι η ψυχαγωγία τους (μουσική, παιχνίδια) αλλά και η επικοινωνία τους με φιλικά και με συγγενικά πρόσωπα. Αυτό δείχνει την ανάγκη των νέων και συγκεκριμένα των εφήβων, για κοινωνικοποίηση και για επικοινωνία.

Επίσης σημαντικό να αναφερθεί είναι πως ο χώρος που γίνεται η χρήση, όπως είδαμε και μέσω των αποτελεσμάτων, είναι το σπίτι του νέου και ως επί το πλείστον, το υπνοδωμάτιο του. Σε αυτό το σημείο, θα μπορούσαμε να πούμε πως όταν ο υπολογιστής ενός εφήβου βρίσκεται στο δωμάτιο του ενδέχεται να έρθει αντιμέτωπος με πολλούς κινδύνους. Σύμφωνα και με την ψυχολόγο Καππάτου. Α.(2010), οι γονείς παίζουν σημαντικό ρόλο σε αυτό καθώς όπως αναφέρει στο σχετικό άρθρο της, «ο υπολογιστής μπορεί να εγκατασταθεί σε κοινόχρηστο χώρο και όχι στο υπνοδωμάτιο του εφήβου...αν εγκαταστήσετε υπολογιστή στο εφηβικό δωμάτιο, φροντίστε τουλάχιστον να μη διαθέτει προγράμματα για πρόσβαση στο διαδίκτυο».

3)ως προς τις σχέσεις των εφήβων με την οικογένεια, το σχολείο και τον κοινωνικό περίγυρο.

οι έφηβοι σε αυτή την ενότητα του ερωτηματολογίου μας επέλεξαν κυρίως την απάντηση «είμαι ουδέτερος». Επίσης δεν περνούν περισσότερο χρόνο στον υπολογιστή από ότι με την οικογένεια τους. Ως προς τη συνεργασία τους σε ομαδικές εργασίες όμως, φάνηκε να συμφωνούν. Αυτό μας δείχνει ότι οι περισσότεροι έφηβοι είναι κοινωνικοί και συνεργάσιμοι με παιδιά της ηλικίας τους. Ωστόσο οι σχέσεις τους με τους δασκάλους ίσως να μην είναι και τόσο «δυνατές».

4)ως προς τις γνώσεις/απόψεις για την ορθολογική και ασφαλή χρήση των νέων τεχνολογιών.

Οι έφηβοι του δείγματος μας, φαίνεται να πιστεύουν πως οι ιστοσελίδες που χρησιμοποιούν είναι ασφαλείς. Παρόλο που η συχνότητα χρήσης κυμαίνεται από μια μέχρι δύο ώρες ημερησίως, οι κίνδυνοι αυτής της χρήσης δεν μειώνονται. Ακόμη, αν και ένα σημαντικό ποσοστό του δείγματος μας ενημερώθηκε για τις νέες τεχνολογίες τόσο από το σχολείο όσο και από τους γονείς, υπήρξε και ένα ποσοστό μικρότερο αλλά όχι λιγότερο σημαντικό που δεν είχε ενημερωθεί.

5)ως προς το πώς οι νέες τεχνολογίες μπορούν να βοηθήσουν την καθημερινότητα των εφήβων.

Οι νέες τεχνολογίες αποτελούν σημαντικό κομμάτι της καθημερινότητας των νέων. Τους βοηθούν σε πολλούς τομείς της ζωής τους, όπως είναι η επικοινωνία με τον κοινωνικό τους περίγυρο και κυρίως με τους φίλους τους, η ενημέρωση τους σχετικά με θέματα της επικαιρότητας, η επαφή τους με συγγενείς μακρινούς αλλά και με τους γονείς τους και τέλος στην συλλογή πληροφοριών για τις εργασίες τους.

Επιπροσθέτως, η αναφορά τους σε σωματικές συνέπειες αναδεικνύει για άλλη μια φορά τους κινδύνους της χρήσης των νέων τεχνολογιών.

Γενικότερα και σύμφωνα πάντα με τα παραπάνω ευρήματα της έρευνας μας, οι νέες τεχνολογίες έχουν εισχωρήσει σημαντικά στις ζωές των εφήβων αλλά και παρεισφύουν κάθε μέρα και περισσότερο μιας και πρόκειται για ένα εξελισσόμενο φαινόμενο. Οι έφηβοι δείχνουν να γνωρίζουν την σωστή χρήση αυτών και να τις θεωρούν σημαντικό κομμάτι της ζωής τους όπως και να τις θεωρούν αναγκαιότητα για να είναι λειτουργικοί στην καθημερινότητά τους. Η επιθυμία τους για κοινωνικοποίηση και για συναναστροφή με άτομα της ηλικίας τους υποβοηθείται και υποκαθίσταται από τις νέες τεχνολογίες. Ωστόσο, ερωτηματικά εγείρονται για το αν αυτού του είδους η επικοινωνία καλύπτει τις κοινωνικές τους ανάγκες. Οι φίλοι των εφήβων αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινότητας τους αλλά και απαραίτητο. Ενώ με τους γονείς η επικοινωνία μέσω των νέων τεχνολογιών παρουσιάζεται πιο ισχυρή.

Ωστόσο φαίνεται να υπάρχει ένα μέτρο στην χρήση των νέων τεχνολογιών αλλά παράλληλα και μια άγνοια ως προς τις συνέπειες της.

7.1: ΣΥΣΧΕΤΙΣΕΙΣ ΥΠΟΘΕΣΕΩΝ

ΑΝΑΛΥΣΕΙΣ ΥΠΟΘΕΣΕΩΝ ΕΡΕΥΝΑΣ:

Οι υποθέσεις έρευνας μας ήταν οι εξής:

1. Αν χρησιμοποιούν οι έφηβοι τις νέες τεχνολογίες και ποιοι είναι οι λόγοι που τις χρησιμοποιούν;
2. Σε ποιους χώρους σημειώνεται η χρήση των νέων τεχνολογιών;
3. η συχνότητα χρήσης των νέων τεχνολογιών σχετίζεται με το φύλο
4. Κατά πόσο η οικογένεια και το σχολείο επηρεάζουν τη συχνότητα χρήσης;
5. Σε ποια ηλικιακή ομάδα σημειώνεται μεγαλύτερη συχνότητα χρήσης (13-14, 15-16 και 17-18) και ποιο είναι το είδος χρήσης;
6. Αν οι νέες τεχνολογίες παρέχουν ασφάλεια για το χρήστη.
7. Αν σχετίζονται η αυξημένη χρήση νέων τεχνολογιών με τις σχέσεις γονέων – παιδιών και τις σχολικές επιδόσεις.
8. Διαχείριση του χρόνου τους ανάμεσα στην διασκέδαση και τις υποχρεώσεις τους.
9. Αν οι νέες τεχνολογίες χρησιμοποιούνται για εκπαιδευτικούς σκοπούς.

Για την συσχέτιση τους και την διεξαγωγή των αποτελεσμάτων τους χρησιμοποιήθηκαν στατιστικοί έλεγχοι όπως είναι το pearsonchisquare αλλά και γραφήματα που δείχνουν τις απαντήσεις σε ποσοστά.

1) Συσχέτιση της χρήσης των νέων τεχνολογιών από τους εφήβους με τους λόγους χρήσης.

Επειδή έχουμε δύο μεταβλητές με ποιοτικά χαρακτηριστικά εφαρμόστηκε ο έλεγχος X^2 του Pearson (chi-square test) και το ερευνητικό ερώτημα εργασίας είναι το αν οι έφηβοι χρησιμοποιούν τις νέες τεχνολογίες και για ποιους λόγους

Από τη θεωρία γνωρίζουμε το επίπεδο στατιστικής σημαντικότητας ορίζεται συνήθως ίσο με 0.05 ή 5%. Το παρατηρηθέν επίπεδο στατιστικής σημαντικότητας ορίζεται ως η πιθανότητα η τιμή του ελέγχου (ελεγκο συνάρτησης) να πάρει μία τιμή τόσο ακραία ή περισσότερο ακραία από αυτή που πήρε στο συγκεκριμένο δείγμα κάτω από τη μηδενική υπόθεση. Αν η p-value είναι μικρότερη του 0.05, τότε λέμε ότι η

μηδενική υπόθεση απορρίπτεται. Αν η p-value είναι μεγαλύτερη ή ίση του 0.05, τότε λέμε ότι η μηδενική υπόθεση δεν απορρίπτεται.. Η διεξαγωγή του ελέγχου χ^2 που βλέπουμε παρακάτω υπέδειξε ότι από τους 326 μαθητές οι 312 (96 %), χρησιμοποιούν τις νέες τεχνολογίες κυρίως για διασκέδαση αλλά ένα σημαντικό στατιστικά ποσοστό τις χρησιμοποιεί και για εργασίες(63,5% , n=207).

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΤΙΣ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ * ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΙΞΩ ΠΙΑΧΝΙΔΙΑ

Crosstabulation

Count

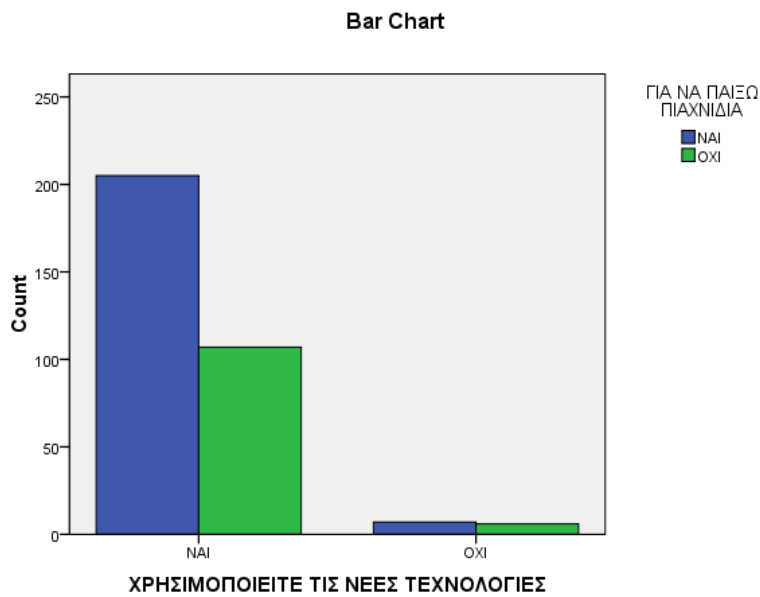
		ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΙΞΩ ΠΙΑΧΝΙΔΙΑ		Total
		ΝΑΙ	ΟΧΙ	
ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΤΙΣ	ΝΑΙ	205	107	312
ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ	ΟΧΙ	7	6	13
Total		212	113	325

Chi-Square Tests

	Value	Df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	,774 ^a	1	,379		
Continuity Correction ^b	,339	1	,560		
Likelihood Ratio	,745	1	,388		
Fisher's Exact Test				,386	,275
Linear-by-Linear Association	,771	1	,380		
N of Valid Cases	325				

a. 1 cells (25,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 4,52.

b. Computed only for a 2x2 table



ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΤΙΣ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ * ΓΙΑ ΝΑ ΑΚΟΥΣΩ ΤΡΑΓΟΥΔΙΑ

Crosstabulation

Count

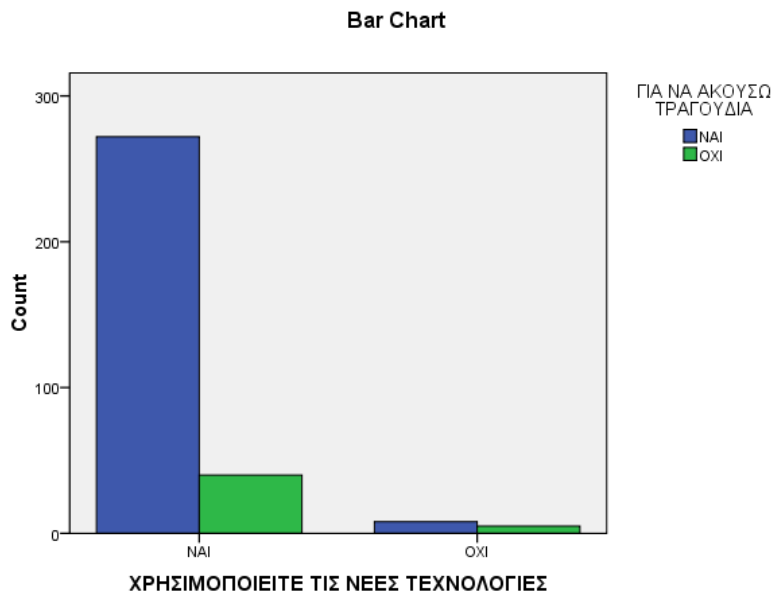
		ΓΙΑ ΝΑ ΑΚΟΥΣΩ ΤΡΑΓΟΥΔΙΑ		Total
		NAI	OXI	
ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΤΙΣ	NAI	272	40	312
ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ	OXI	8	5	13
Total		280	45	325

Chi-Square Tests

	Value	Df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	6,878 ^a	1	,009		
Continuity Correction ^b	4,897	1	,027		
Likelihood Ratio	5,114	1	,024		
Fisher's Exact Test				,022	,022
Linear-by-Linear Association	6,857	1	,009		
N of Valid Cases	325				

a. 1 cells (25,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 1,80.

b. Computed only for a 2x2 table



ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΤΙΣ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ * ΓΙΑ ΝΑ ΚΑΝΩ ΤΙΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ ΜΟΥ Crosstabulation

Count

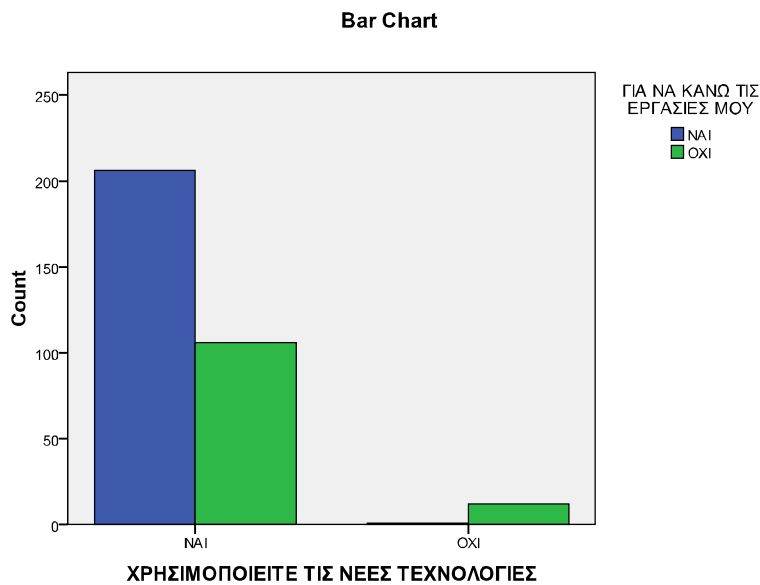
		ΓΙΑ ΝΑ ΚΑΝΩ ΤΙΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ ΜΟΥ		Total
		NAI	OXI	
ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΤΙΣ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ	NAI	206	106	312
	OXI	1	12	13
Total		207	118	325

Chi-Square Tests

	Value	Df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	18,364 ^a	1	,000		
Continuity Correction ^b	15,928	1	,000		
Likelihood Ratio	18,908	1	,000		
Fisher's Exact Test				,000	,000
Linear-by-Linear Association	18,307	1	,000		
N of Valid Cases	325				

a. 1 cells (25,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 4,72.

b. Computed only for a 2x2 table



**ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΤΙΣ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ * ΓΙΑ ΝΑ ΜΑΘΑΙΝΩ ΤΙ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ
ΓΥΡΩ ΜΟΥ Crosstabulation**

		ΓΙΑ ΝΑ ΜΑΘΑΙΝΩ ΤΙ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ ΓΥΡΩ ΜΟΥ		Total
		ΝΑΙ	ΟΧΙ	
ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΤΙΣ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ	ΝΑΙ	183	129	312
	ΟΧΙ	3	10	13
Total		186	139	325

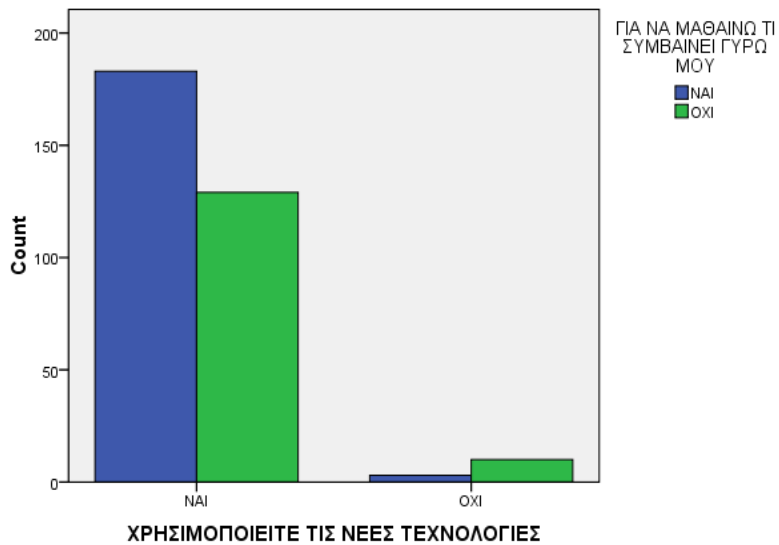
Chi-Square Tests

	Value	Df	Asymp. Sig. (2- sided)	Exact Sig. (2- sided)	Exact Sig. (1- sided)
Pearson Chi-Square	6,453 ^a	1	,011		
Continuity Correction ^b	5,082	1	,024		
Likelihood Ratio	6,549	1	,010		
Fisher's Exact Test				,019	,012
Linear-by-Linear Association	6,434	1	,011		
N of Valid Cases	325				

a. 0 cells (,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 5,56.

b. Computed only for a 2x2 table

Bar Chart



ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΤΙΣ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ * ΓΙΑ ΝΑ ΜΙΛΩ ΜΕ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ

MOY Crosstabulation

Count

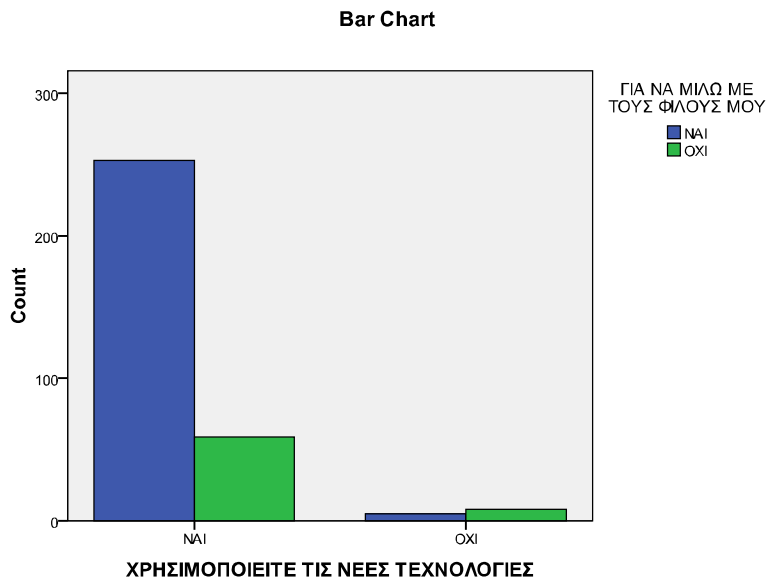
		ΓΙΑ ΝΑ ΜΙΛΩ ΜΕ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ		Total
		MOY		
		NAI	OXI	
ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΤΙΣ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ	NAI	253	59	312
	OXI	5	8	13
Total		258	67	325

Chi-Square Tests

	Value	Df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	13,857 ^a	1	,000		
Continuity Correction ^b	11,375	1	,001		
Likelihood Ratio	10,818	1	,001		
Fisher's Exact Test				,001	,001
Linear-by-Linear Association	13,815	1	,000		
N of Valid Cases	325				

a. 1 cells (25,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 2,68.

b. Computed only for a 2x2 table



ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΤΙΣ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ * ΓΙΑ ΝΑ ΓΝΩΡΙΖΩ ΝΕΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ

Crosstabulation

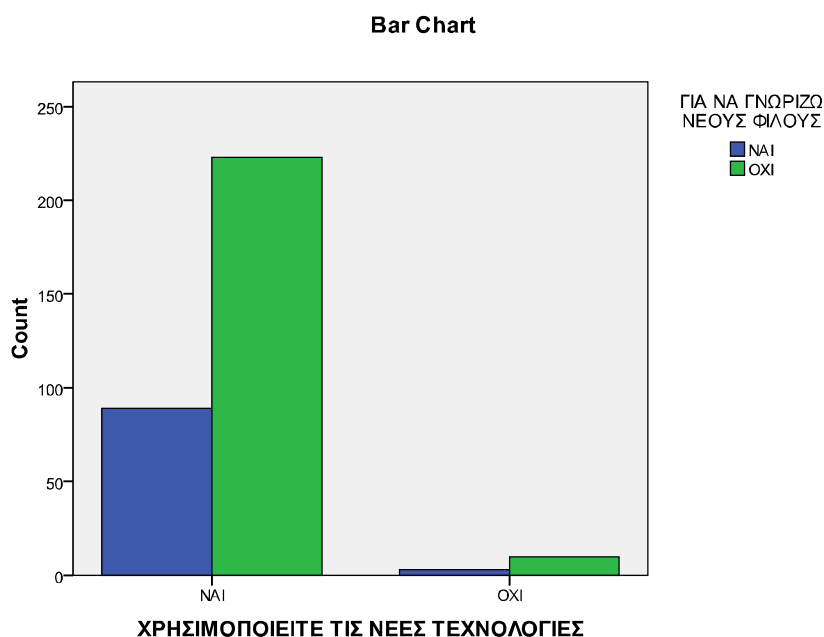
		ΓΙΑ ΝΑ ΓΝΩΡΙΖΩ ΝΕΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ		Total
		ΝΑΙ	ΟΧΙ	
ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΤΙΣ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ	ΝΑΙ	89	223	312
	ΟΧΙ	3	10	13
Total		92	233	325

Chi-Square Tests

	Value	Df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	,183 ^a	1	,669		
Continuity Correction ^b	,013	1	,910		
Likelihood Ratio	,190	1	,663		
Fisher's Exact Test				1,000	,472
Linear-by-Linear Association	,182	1	,670		
N of Valid Cases	325				

a. 1 cells (25,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 3,68.

b. Computed only for a 2x2 table



ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΤΙΣ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ * ΑΛΛΟ Crosstabulation

Count

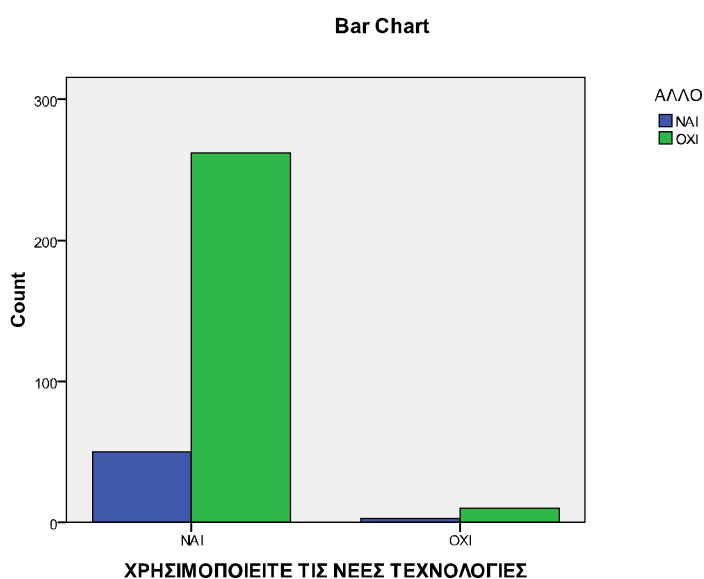
		ΑΛΛΟ		Total
		NAI	OXI	
ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΤΙΣ	NAI	50	262	312
ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ	OXI	3	10	13
Total		53	272	325

Chi-Square Tests

	Value	Df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	,455 ^a	1	,500		
Continuity Correction ^b	,085	1	,771		
Likelihood Ratio	,415	1	,520		
Fisher's Exact Test				,452	,358
Linear-by-Linear Association	,453	1	,501		
N of Valid Cases	325				

a. 1 cells (25,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 2,12.

b. Computed only for a 2x2 table



2)Συσχέτιση του χώρου με τη χρήση των νέων τεχνολογιών.

Το ερευνητικό ερώτημα εργασίας είναι σε ποιους χώρους σημειώνεται η χρήση νέων τεχνολογιών.Εδώ χρησιμοποιήσαμε γραφήματα ούτως ώστε να δούμε την κατανομή του δείγματος με τις συχνότερες απαντήσεις. Έτσι καταλήγουμε στο ότι η συχνότερη απάντηση είναι «σπίτι μου» με ποσοστό 91,4 % (n= 297).

ΣΕ ΣΠΙΤΙΑ ΦΙΛΩΝ

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ΝΑΙ	154	47,4	47,4	47,4
	ΟΧΙ	171	52,6	52,6	100,0
	Total	325	100,0	100,0	

ΣΠΙΤΙ ΜΟΥ

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ΝΑΙ	297	91,4	91,4	91,4
	ΟΧΙ	28	8,6	8,6	100,0
	Total	325	100,0	100,0	

INTERNET CAFE

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	NAI	75	23,1	23,1	23,1
	OXI	250	76,9	76,9	100,0
	Total	325	100,0	100,0	

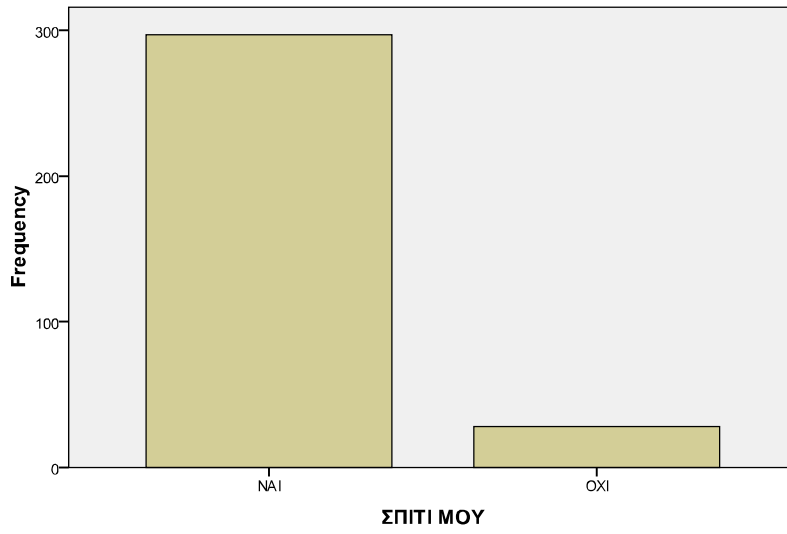
ΣΧΟΛΕΙΟ

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	NAI	127	39,1	39,1	39,1
	OXI	198	60,9	60,9	100,0
	Total	325	100,0	100,0	

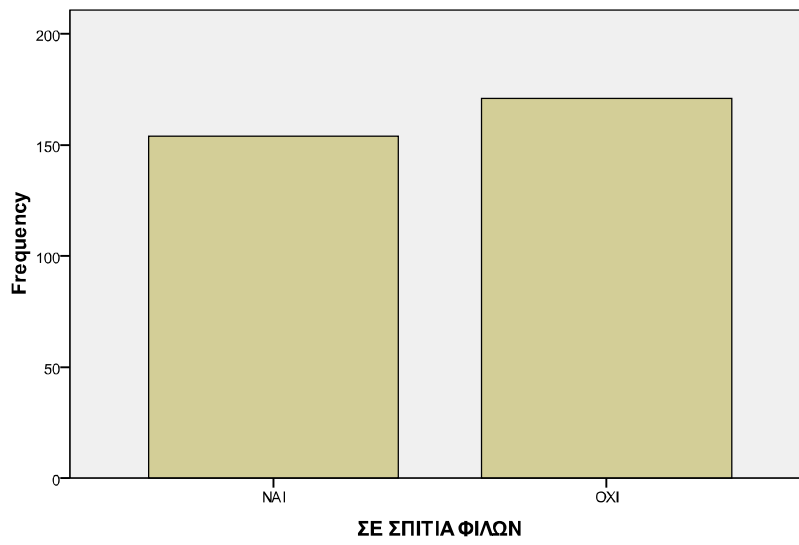
ΑΜΟ

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	NAI	41	12,6	12,6	12,6
	OXI	284	87,4	87,4	100,0
	Total	325	100,0	100,0	

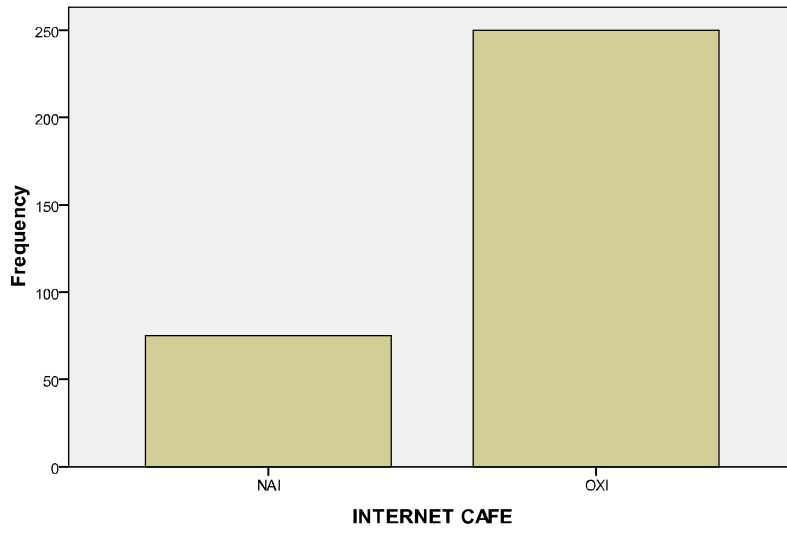
ΣΠΙΤΙ ΜΟΥ



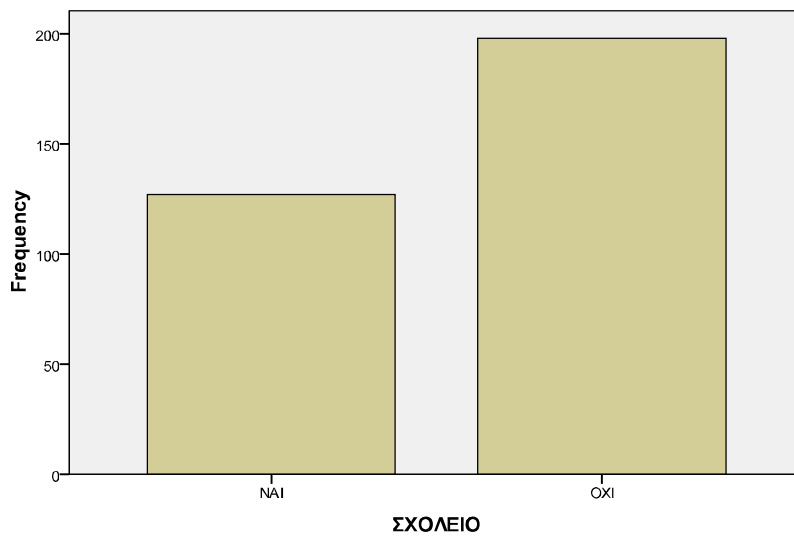
ΣΕ ΣΠΙΤΙΑ ΦΙΛΩΝ

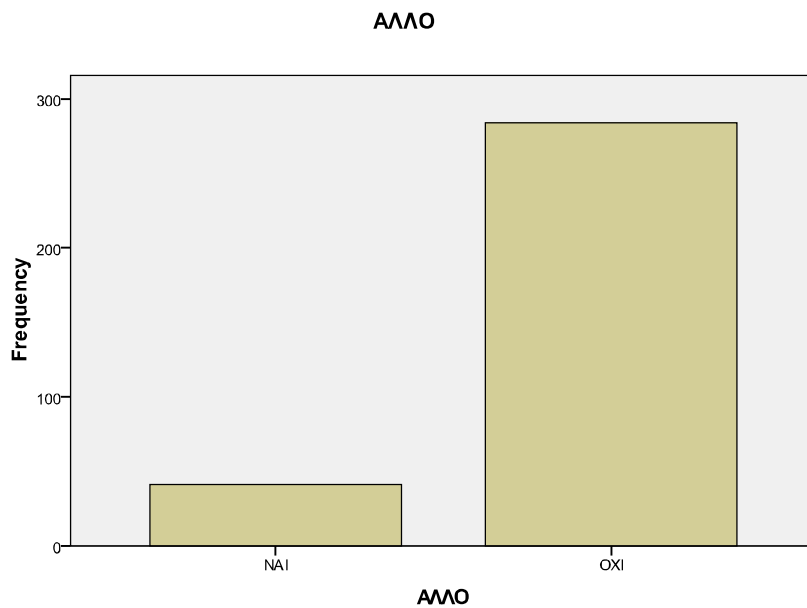


INTERNET CAFE



ΣΧΟΛΕΙΟ





3)Συσχέτιση του φύλου με τη συχνή χρήση των νέων τεχνολογιών.

Το ερευνητικό μας ερώτημα εργασίας είναι ότι η συχνότητα χρήσης των νέων τεχνολογιών σχετίζεται με το φύλο. Για να βρούμε αυτή τη συσχέτιση χρησιμοποιήσαμε τον έλεγχο Pearson chi-square γιατί θέλουμε να κάνουμε συσχέτιση μεταξύ δύο ποιοτικών μεταβλητών. Η διεξαγωγή του ελέγχου χ^2 υπέδειξε ότι τα αγόρια χρησιμοποιούν περισσότερο τις νέες τεχνολογίες, άρα η υπόθεση μας επιβεβαιώθηκε καθώς $p\text{-value} = 0,986 > 0,05$.

ΦΥΛΟ * ΠΟΣΟ ΣΥΧΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΤΙΣ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ Crosstabulation

Count

		ΠΟΣΟ ΣΥΧΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΤΙΣ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ				Total
		ΠΟΤΕ	ΣΠΑΝΙΑ	ΣΥΧΝΑ	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ	
ΦΥΛΟ	ΑΓΟΡΙ	1	16	75	78	170
	ΚΟΡΙΤΣΙ	1	16	69	68	154
Total		2	32	144	146	324

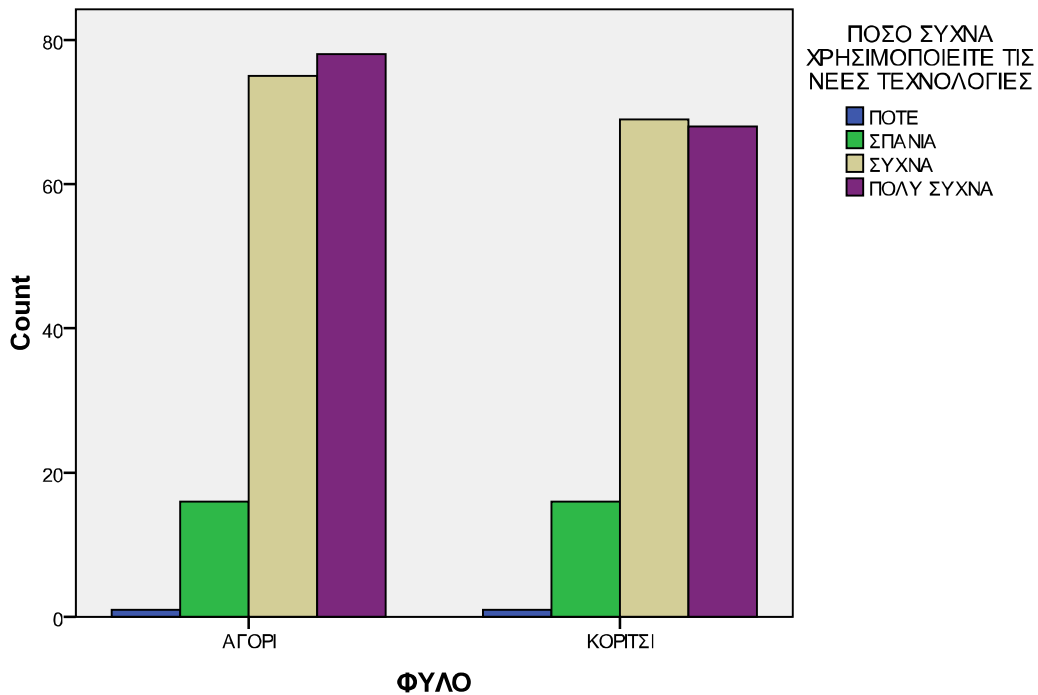
Chi-Square Tests

	Value	Df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	,145 ^a	3	,986

Likelihood Ratio	,145	3	,986
Linear-by-Linear Association	,140	1	,708
N of Valid Cases	324		

a. 2 cells (25,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is ,95.

Bar Chart



4)Συσχέτιση συχνότητας χρήσης με την οικογένεια και το σχολείο.

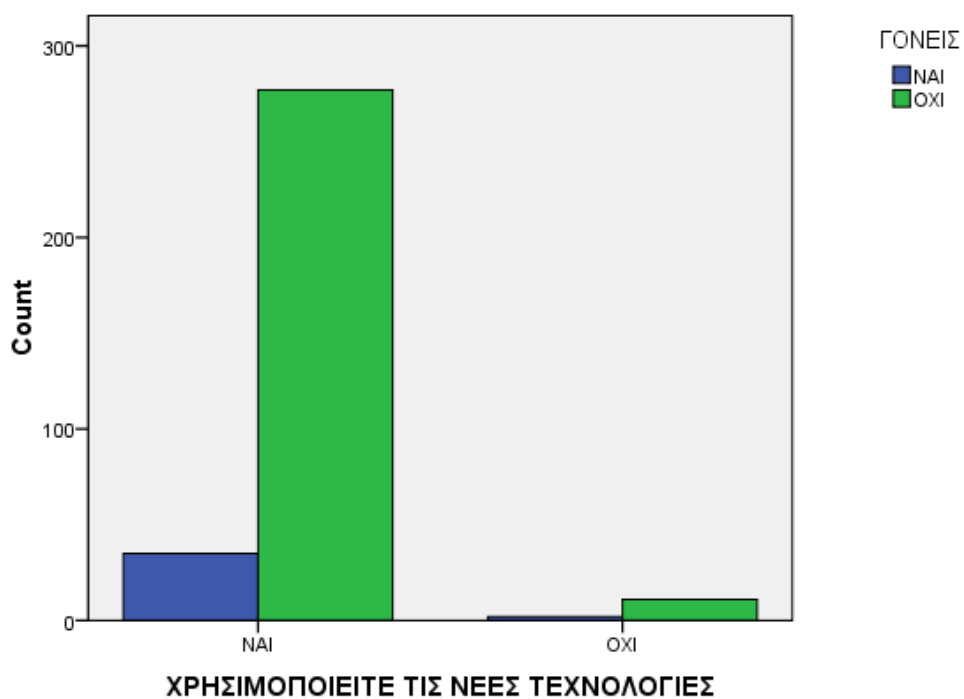
Το ερευνητικό ερώτημα εργασίας είναι κατά πόσο η οικογένεια και το σχολείο επηρεάζουν τη συχνότητα χρήσης. Για να καταφέρουμε να απαντήσουμε στο συγκεκριμένο ερώτημα πρέπει να παρατήσουμε την ερώτηση με ποιούς είστε μαζί όταν κάνετε χρήση των νέων τεχνολογιών και ειδικότερα θα διασταυρώσουμε το αν κάνουν χρήση των νέων τεχνολογιών όταν παρευρίσκονται μαζί με τους γονείς και τους καθηγητές.

Crosstab

Count

		ΓΟΝΕΙΣ		Total
		NAI	OXI	
ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΤΙΣ	NAI	35	277	312
ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ	OXI	2	11	13
Total		37	288	325

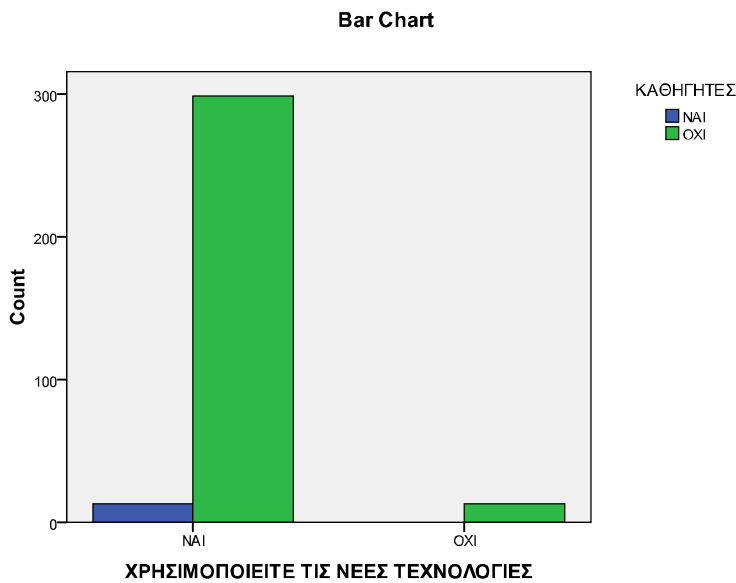
Bar Chart



Crosstab

Count

		ΚΑΘΗΓΗΤΕΣ		Total
		NAI	OXI	
ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΤΙΣ	NAI	13	299	312
ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ	OXI	0	13	13
Total		13	312	325

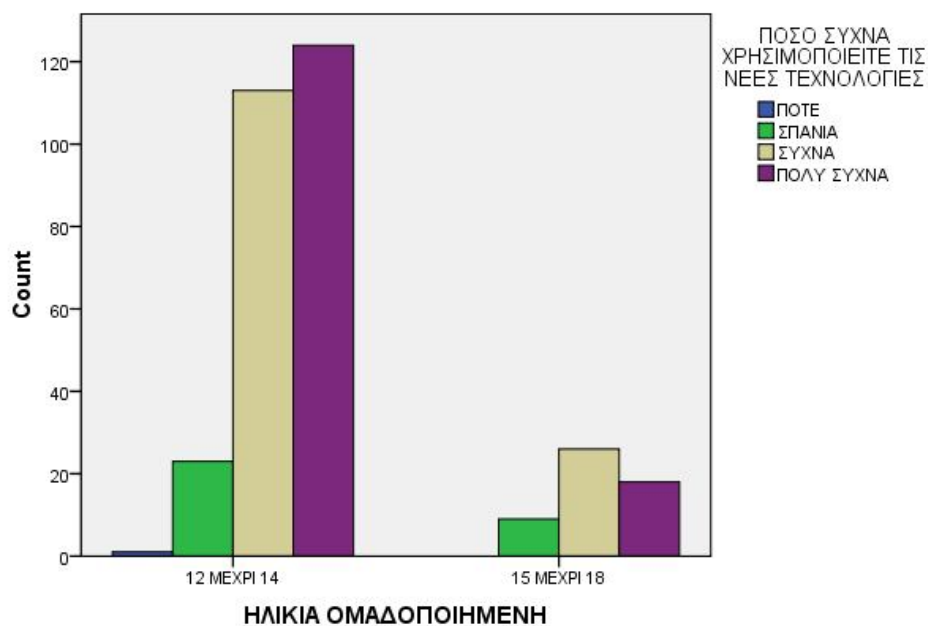


Από τα παραπάνω συμπεραίνουμε ότι η συχνότητα χρήσης των νέων τεχνολογιών επηρεάζεται από τους γονείς και το σχολείο καθώς μόνο 35 άτομα από τα 312 κάνουν χρήση όταν είναι μπροστά οι γονείς τους και μόνο 13 άτομα από τα 312 κάνουν χρήση μπροστά στους καθηγητές τους.

5)Συσχέτιση μεγαλύτερης συχνότητας χρήσης με ηλικιακές ομάδες (12-14 και 15-18)

Αυτό το ερευνητικό ερώτημα αποτελείται από δύο μέρη. Στο πρώτο θα γίνει ένα γράφημα που θα παρουσιάζει τις ηλικιακές ομάδες σε συνάρτηση με τη συχνότητα χρήσης ενώ στο δεύτερο μέρος θα παρουσιάσουμε ποια είναι τα είδη χρήσης και η συχνότητα που παρουσιάζονται στο δείγμα μας. Με την βοήθεια των πινάκων και των γραφημάτων που βλέπουμε παρακάτω, συμπαιρένουμε ότι η ηλικιακή ομάδα που κάνει μεγαλύτερη χρήση των νέων τεχνολογιών φαίνεται να είναι οι των 12-14 ετών και περισσότερο η ηλικία των 14 ετών με κυριότερη τη χρήση του διαδικτύου(92,3%).

Bar Chart



ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ΝΑΙ	300	92,3	92,3	92,3
	ΟΧΙ	25	7,7	7,7	100,0
	Total	325	100,0	100,0	

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ΝΑΙ	223	68,6	68,6	68,6
	ΟΧΙ	102	31,4	31,4	100,0
	Total	325	100,0	100,0	

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ΝΑΙ	296	91,1	91,1	91,1
	ΟΧΙ	29	8,9	8,9	100,0

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	NAI	296	91,1	91,1	91,1
	OXI	29	8,9	8,9	100,0
	Total	325	100,0	100,0	

ΚΙΝΗΤΟ ΤΗΛΕΦΩΝΟ

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	NAI	288	88,6	88,6	88,6
	OXI	37	11,4	11,4	100,0
	Total	325	100,0	100,0	

I-PAD

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	NAI	41	12,6	12,6	12,6
	OXI	284	87,4	87,4	100,0
	Total	325	100,0	100,0	

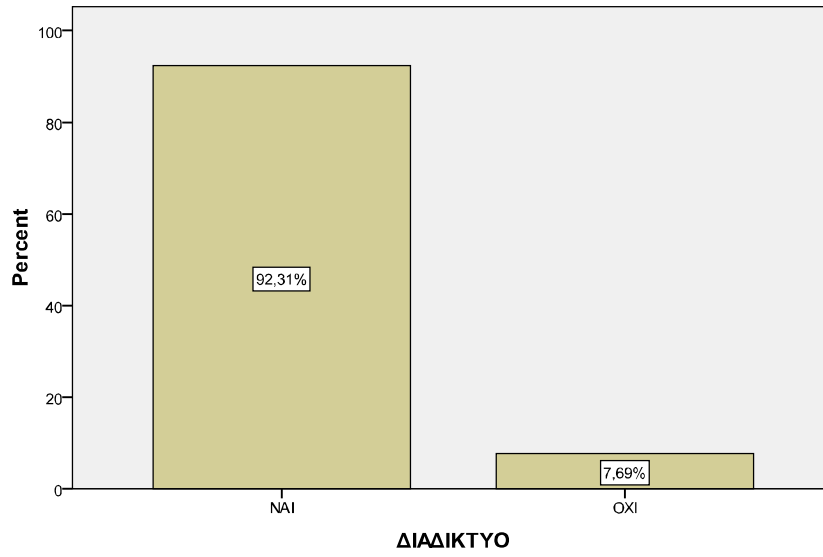
SMARTPHONE

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	NAI	117	36,0	36,0	36,0
	OXI	208	64,0	64,0	100,0
	Total	325	100,0	100,0	

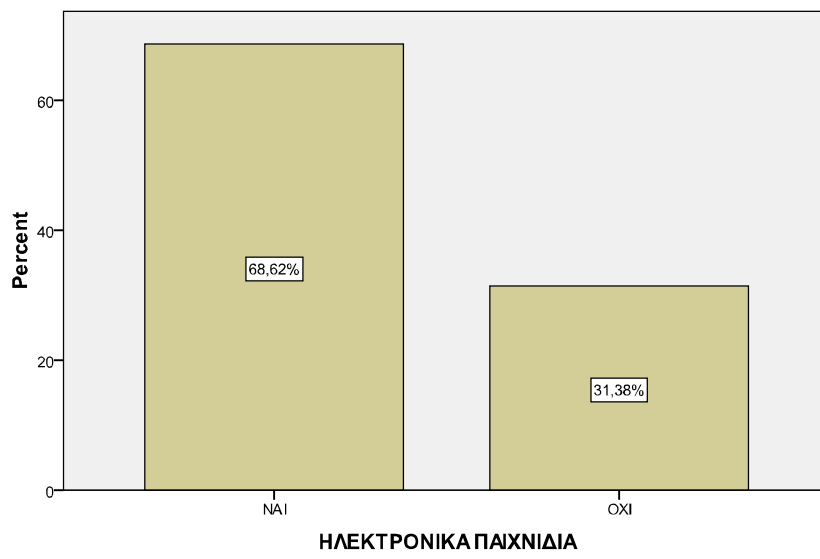
ΑΛΛΟ

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	NAI	59	18,2	18,2	18,2
	OXI	266	81,8	81,8	100,0
	Total	325	100,0	100,0	

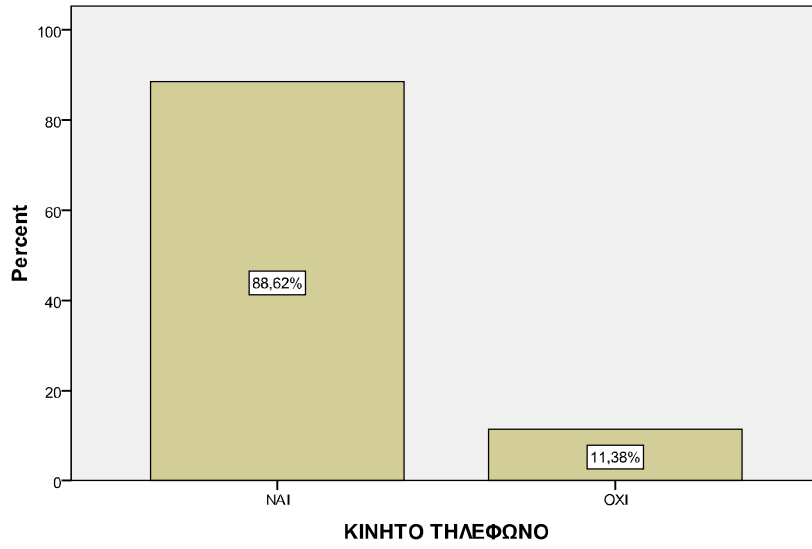
ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ



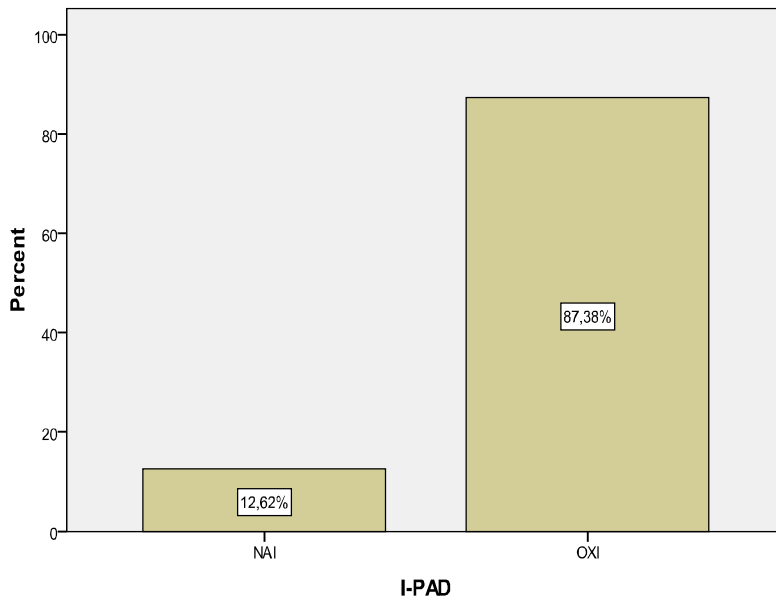
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

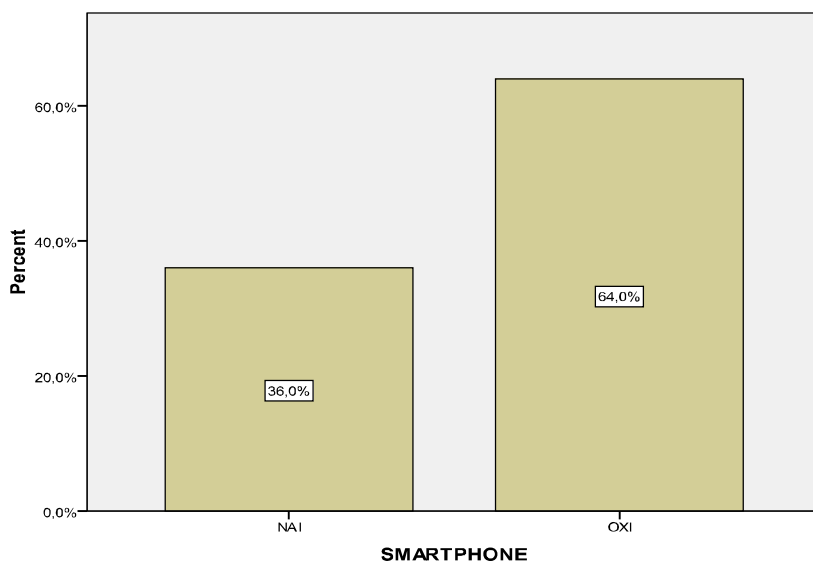


ΚΙΝΗΤΟ ΤΗΛΕΦΩΝΟ

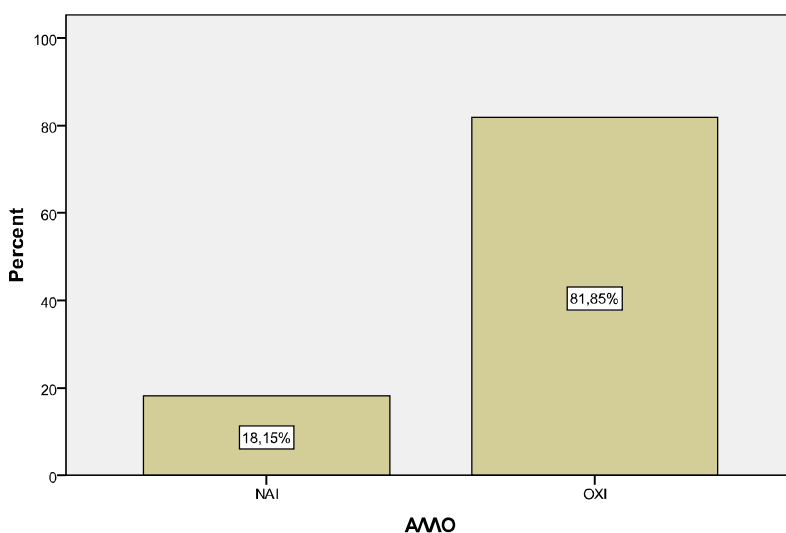


I-PAD





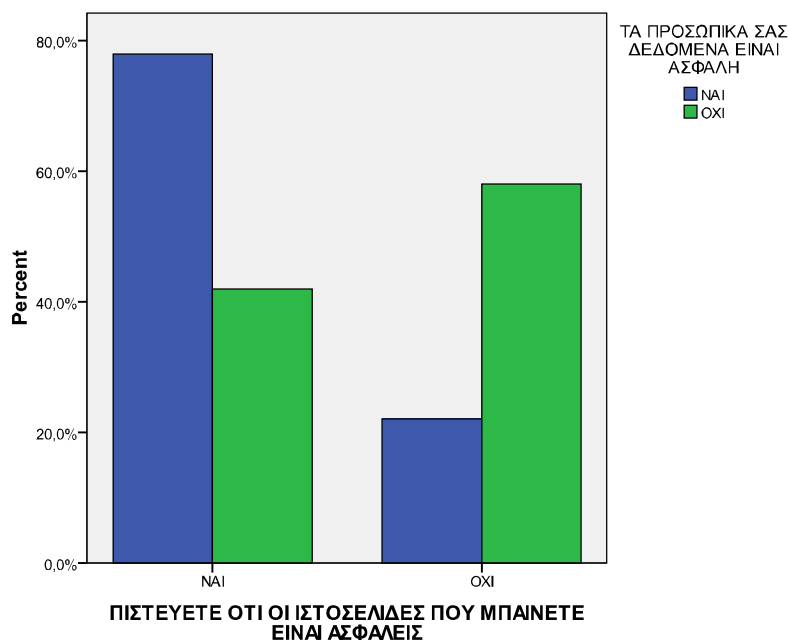
ΑΛΛΟ



6)Συσχέτιση της ασφάλειας του χρήστη με τις νέες τεχνολογίες.

Το ερευνητικό ερώτημα εργασίας είναι αν οι νέες τεχνολογίες παρέχουν ασφάλεια για το χρήστη. Από το παρακάτω πίνακα και γράφημα διαφαίνεται ότι οι χρήστες νέων τεχνολογιών(n=184), πιστεύουν πως είναι ιδιαίτερα προσεκτικοί στο πως χειρίζονται τις νέες τεχνολογίες και διατηρούν κάποιες επιφυλάξεις για την προστασία των προσωπικών τους δεδομένων. Επομένως καταλήγουμε στο ότι μπορεί να υπάρξει ασφάλεια για το χρήστη αλλά με προϋποθέσεις.

		ΠΙΣΤΕΥΕΤΕ ΟΤΙ ΕΧΕΤΕ ΜΑΘΕΙ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΣΩΣΤΑ ΤΙΣ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ		Total
		ΝΑΙ	ΟΧΙ	
ΤΑ ΠΡΟΣΩΠΙΚΑ ΣΑΣ	ΝΑΙ	184	29	213
ΔΕΔΟΜΕΝΑ ΕΙΝΑΙ ΑΣΦΑΛΗ	ΟΧΙ	87	25	112
Total		271	54	325



ΠΙΣΤΕΥΕΤΕ ΟΤΙ ΟΙ ΩΡΕΣ ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΤΙΣ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΛΕΣ * ΟΙ ΓΟΝΕΙΣ ΜΟΥ ΜΕ ΕΝΘΑΡΡΥΝΟΥΝ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΜΟΥ Η ΤΟ ΚΙΝΗΤΟ Crosstabulation

Count

		ΟΙ ΓΟΝΕΙΣ ΜΟΥ ΜΕ ΕΝΘΑΡΡΥΝΟΥΝ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΜΟΥ Η ΤΟ ΚΙΝΗΤΟ					Total
		ΔΙΑΦΩΝΩ ΑΠΟΛΥΤΑ	ΔΙΑΦΩΝΩ	ΕΙΜΑΙ ΟΥΔΕΤΕΡΟΣ	ΣΥΜΦΩΝΩ	ΣΥΜΦΩΝΩ ΑΠΟΛΥΤΑ	
ΠΙΣΤΕΥΕΤΕ ΟΤΙ ΟΙ ΩΡΕΣ	ΝΑΙ	17	31	52	14	6	120
ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΤΙΣ	ΟΧΙ	33	46	93	25	6	203
ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΕΙΝΑΙ	3	0	1	0	0	0	1
ΠΟΛΛΕΣ							

Total	50	78	145	39	12	324
-------	----	----	-----	----	----	-----

7)Συσχέτιση της αυξημένης χρήσης των νέων τεχνολογιών με σχέσεις γονέων παιδιών και τις σχολικές επιδόσεις.

Το ερευνητικό ερώτημα εργασίας είναι αν σχετίζονται η αυξημένη χρήση νέων τεχνολογιών με τις σχέσεις γονέων –παιδιών και τις σχολικές επιδόσεις. Θέλοντας να δούμε τις σχέσεις των γονέων χρησιμοποιήσαμε την ερώτηση «συζητώ με τους γονείς μου για ότι με απασχολεί». Οι απαντήσεις κυμαίνονταν από «είμαι ουδέτερος»(n=93) έως «συμφωνώ»(n=94). Επειδή οι μεταβλητές μας είναι με ποιοτικά χαρακτηριστικά εφαρμόστηκε ο έλεγχος χ^2 του Pearson (chi-squaretest). Η διεξαγωγή του ελέγχου χ^2 μας δείχνει ότι οι σχολικές επιδόσεις φαίνεται να έχουν παραμείνει ίδιες με n= 150 να απαντούν ουδέτερα(p- value= 0,224> 0,05) άρα η υπόθεση δεν απορρίπτεται.

ΠΟΣΟ ΣΥΧΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΤΙΣ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ * ΣΥΖΗΤΩ ΜΕ ΤΟΥΣ ΓΟΝΕΙΣ ΜΟΥ ΓΙΑ ΟΤΙ ΜΕ ΑΠΑΣΧΟΛΕΙ Crosstabulation

Count		ΣΥΖΗΤΩ ΜΕ ΤΟΥΣ ΓΟΝΕΙΣ ΜΟΥ ΓΙΑ ΟΤΙ ΜΕ ΑΠΑΣΧΟΛΕΙ					Total
		ΔΙΑΦΩ ΝΩ ΑΠΟΛΥ ΤΑ	ΔΙΑΦΩΝΩ	ΕΙΜΑΙ ΟΥΔΕΤΕΡΟΣ	ΣΥΜΦΩΝΩ	ΣΥΜΦΩΝΩ ΑΠΟΛΥΤΑ	
ΠΟΣΟ ΣΥΧΝΑ	ΠΟΤΕ	0	0	2	0	0	2
ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΤΙΣ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ	ΣΠΑΝΙΑ	2	3	8	11	8	32
	ΣΥΧΝΑ	12	18	39	41	34	144
	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ	7	21	44	42	32	146
Total		21	42	93	94	74	324

Chi-Square Tests

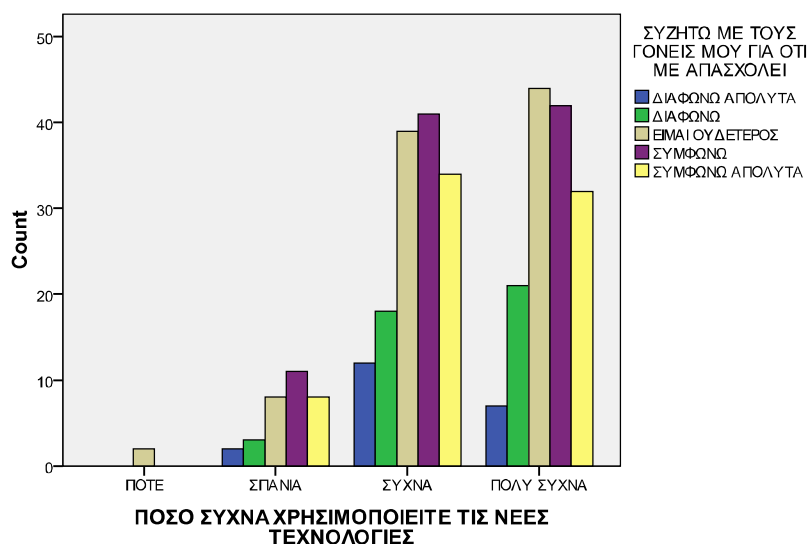
	Value	df	Asymp. Sig. (2- sided)
Pearson Chi-Square	7,823 ^a	12	,799
Likelihood Ratio	7,864	12	,796
Linear-by-Linear Association	,035	1	,853
N of Valid Cases	324		

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	7,823 ^a	12	,799
Likelihood Ratio	7,864	12	,796
Linear-by-Linear Association	,035	1	,853
N of Valid Cases	324		

a. 7 cells (35,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is ,13.

Bar Chart



ΠΙΣΤΕΥΕΤΕ ΟΤΙ ΟΙ ΩΡΕΣ ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΤΙΣ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΛΕΣ * ΑΠΟ ΤΗ ΣΤΙΓΜΗ ΠΟΥ ΞΕΚΙΝΗΣΑ ΤΗΝ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ Η ΑΠΟΔΟΣΗ ΣΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΕΧΕΙ ΒΕΛΤΙΩΘΕΙ ΣΕ ΜΕΓΑΛΟ ΠΟΣΟΣΤΟ

Crosstabulation

Count

		ΑΠΟ ΤΗ ΣΤΙΓΜΗ ΠΟΥ ΞΕΚΙΝΗΣΑ ΤΗΝ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ Η ΑΠΟΔΟΣΗ ΣΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΕΧΕΙ ΒΕΛΤΙΩΘΕΙ ΣΕ ΜΕΓΑΛΟ ΠΟΣΟΣΤΟ				Total	
		ΔΙΑΦΩΝΩ ΑΠΟΛΥΤΑ	ΔΙΑΦΩΝΩ	ΕΙΜΑΙ ΟΥΔΕΤΕΡΟΣ	ΣΥΜΦΩΝΩ ΑΠΟΛΥΤΑ		
ΠΙΣΤΕΥΕΤΕ ΟΤΙ ΟΙ ΩΡΕΣ ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΤΙΣ	ΝΑΙ	17	27	55	13	8	120
	ΟΧΙ	28	46	95	30	5	204

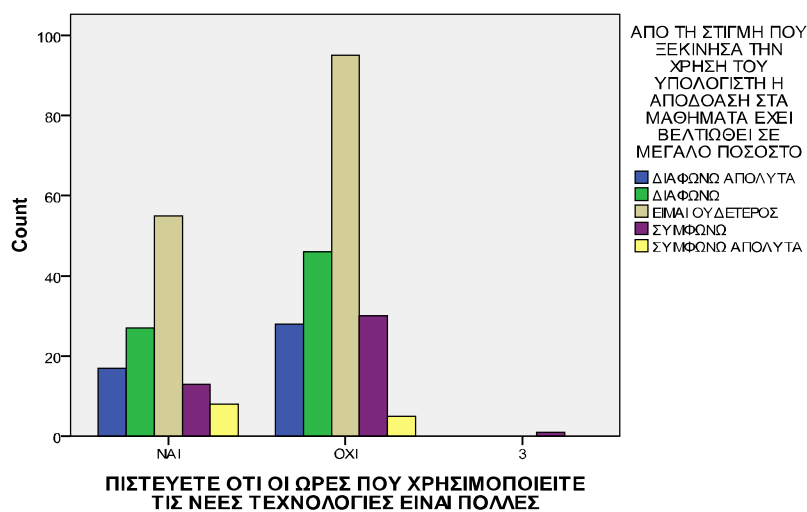
ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΕΙΝΑΙ 3 ΠΟΛΛΕΣ	0	0	0	1	0	1
Total	45	73	150	44	13	325

Chi-Square Tests

	Value	Df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	10,619 ^a	8	,224
Likelihood Ratio	8,113	8	,423
Linear-by-Linear Association	,014	1	,905
N of Valid Cases	325		

a. 6 cells (40,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is ,04.

Bar Chart



8)Συσχέτιση της διαχείρισης του χρόνου με την διασκέδαση και τις υποχρεώσεις .

Το ερευνητικό ερώτημα εργασίας είναι διαχείριση του χρόνου τους ανάμεσα στην διασκέδαση και τις υποχρεώσεις τους. Για να καταλήξουμε στον αν οι ερωτηθέντες διαχειρίζονται σωστά το χρόνο ανάμεσα στη διασκέδαση και τις υποχρεώσεις τους διασταυρώσαμε δύο διαφορετικές απαντήσεις

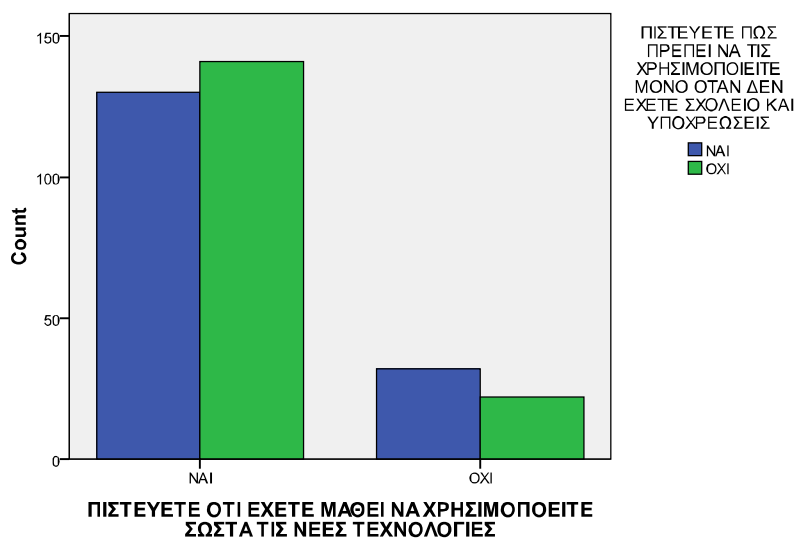
τους, δηλαδή το αν «ΠΙΣΤΕΥΕΤΕ ΠΩΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΤΙΣ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΜΟΝΟ ΟΤΑΝ ΔΕΝ ΕΧΕΤΕ ΣΧΟΛΕΙΟ ΚΑΙ ΥΠΟΧΡΕΩΣΕΙΣ» και το αν «ΠΙΣΤΕΥΕΤΕ ΟΤΙ ΕΧΕΤΕ ΜΑΘΕΙ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΣΩΣΤΑ ΤΙΣ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ». Από τη διασταύρωση αυτή καταλήξαμε στο ότι περίπου οι μισοί προσπαθούν να κάνουν σωστή διαχείριση του χρόνου τους.

ΠΙΣΤΕΥΕΤΕ ΟΤΙ ΕΧΕΤΕ ΜΑΘΕΙ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΣΩΣΤΑ ΤΙΣ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ * ΠΙΣΤΕΥΕΤΕ ΠΩΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΤΙΣ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΜΟΝΟ ΟΤΑΝ ΔΕΝ ΕΧΕΤΕ ΣΧΟΛΕΙΟ ΚΑΙ ΥΠΟΧΡΕΩΣΕΙΣ Crosstabulation

Count

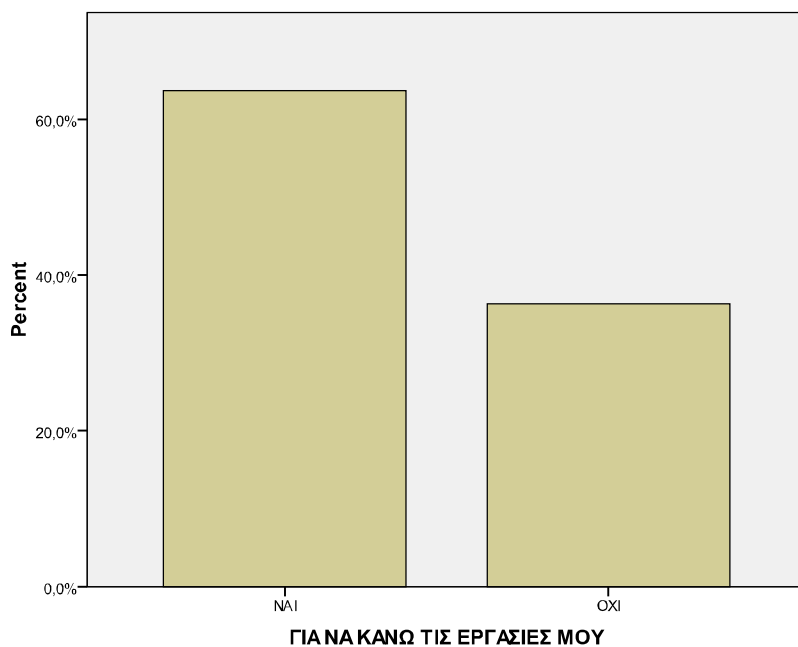
		ΠΙΣΤΕΥΕΤΕ ΠΩΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΤΙΣ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΜΟΝΟ ΟΤΑΝ ΔΕΝ ΕΧΕΤΕ ΣΧΟΛΕΙΟ ΚΑΙ ΥΠΟΧΡΕΩΣΕΙΣ		Total
		ΝΑΙ	ΟΧΙ	
ΠΙΣΤΕΥΕΤΕ ΟΤΙ ΕΧΕΤΕ ΜΑΘΕΙ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΣΩΣΤΑ ΤΙΣ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ	ΝΑΙ	130	141	271
	ΟΧΙ	32	22	54
Total		162	163	325

Bar Chart



9)Συσχέτιση της χρήσης των νέων τεχνολογιών με τους εκπαιδευτικούς σκοπούς

Το ερευνητικό ερώτημα εργασίας είναι το Αν οι νέες τεχνολογίες χρησιμοποιούνται για εκπαιδευτικούς σκοπούς.Από το παρακάτω γράφημα διαφαίνεται ότι οι νέοι χρησιμοποιούν τις νέες τεχνολογίες για εκπαιδευτικούς σκοπούς σε ποσοστό περίπου 50%.



7.2. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΕΡΕΝΗΤΙΚΩΝ ΕΡΩΤΗΜΑΤΩΝ

Από τα ερευνητικά μας ερωτήματα συμπεραίνεται ότι οι έφηβοι κάνουν χρήση των νέων τεχνολογιών με μεγαλύτερη και συχνότερη τη χρήση αυτή στο διαδίκτυο. Οι λόγοι χρήσης είναι η διασκέδαση ακούγοντας μουσική και γενικότερα για την ψυχαγωγία τους αλλά τις χρησιμοποιούν και για να κάνουν τις εργασίες τους. Το φύλο επιβεβαιώθηκε ότι διαφέρει ως προς τη χρήση αυτή με τα αγόρια να είναι συχνότεροι χρήστες. Οι έφηβοι ξέρουν να διαχειρίζονται τις νέες τεχνολογίες και πιστεύουν πως αυτή η χρήση γίνεται με το σωστό τρόπο. Ωστόσο θεωρούν πως οι νέες τεχνολογίες είναι ασφαλής αλλά ορισμένοι από τους νέους τις διαχειρίζονται με επιφυλακτικότητα.

Επίσης επιβεβαιώθηκε ότι επηρεάζονται από τους γονείς και το σχολείο ως προς τη χρήση αυτή καθώς αποφεύγουν τη χρήση αυτή όταν βρίσκονται κοντά τους. Παρόλα αυτά οι νέοι του δείγματος μας δεν φαίνεται να έχουν ξεκάθαρη απάντηση στο αν οι σχολικές τους επιδόσεις έχουν βελτιωθεί ή όχι καθώς η κυριότερη επιλογή τους σε ανάλογες ερωτήσεις ήταν το «είμαι ουδέτερος». Τέλος περίπου οι μισοί έφηβοι του δείγματος κάνουν σωστή διαχείριση του χρόνου τους σε σχέση με την διασκέδαση τους και τις υποχρεώσεις τους.

7.3. ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

Μέσα από την υλοποίηση της έρευνας μας αλλά και της διεξαγωγής των αποτελεσμάτων, μπορούμε να προτείνουμε κάποιες λύσεις στα πιο σημαντικά θέματα που προέκυψαν. Η ενημέρωση μας για τα προγράμματα που πραγματοποιούνται για την ασφαλή χρήση του ιντερνέτ αλλά και την ενημέρωση τόσο των γονέων και των παιδιών όσο και των εκπαιδευτικών γύρω από αυτό το σημαντικό θέμα, προέκυψε κυρίως από το Ελληνικό Κέντρο Ασφαλούς Διαδικτύου. Η εκστρατεία ενημέρωσης και επαγρύπνησης, διεξάγεται στη χώρα μας από το 2004, όπου και υλοποιούνται υπό την αιγίδα της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στο πλαίσιο του προγράμματος SaferInternet.

Οι κύριοι στόχοι της δράσης είναι η προστασία των ανήλικων χρηστών του Διαδικτύου από ακατάλληλο ή επιβλαβές για αυτούς περιεχόμενο, ή από ακατάλληλη ή επιβλαβή συμπεριφορά. Η ενημέρωση των γονέων για τους τρόπους με τους οποίους μπορούν να προστατευθούν αλλά και για την προστασία των παιδιών τους από τους κινδύνους της χρήσης των νέων τεχνολογιών. Η προώθηση των θετικών πλευρών των νέων τεχνολογιών, ως αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινής μας ζωής. Η ενημέρωση και εκπαίδευση των εκπαιδευτικών για την ασφαλή χρήση του Διαδικτύου και του κινητού τηλεφώνου, τόσο για τα πολλαπλά οφέλη όσο και για τους πιθανούς κινδύνους. Η ενθάρρυνση του διαλόγου μεταξύ ανηλίκων και γονέων σχετικά με τη χρήση του Διαδικτύου αλλά και η προώθηση του ψηφιακού αλφαριθμητισμού και της κριτικής σκέψης. Η υποστήριξη των γονέων, των εκπαιδευτικών, αλλά και των ανήλικων χρηστών με κατάλληλο ενημερωτικό υλικό. Για την επίτευξη των παραπάνω στόχων, υλοποιείται σειρά δραστηριοτήτων όπως διοργάνωση ενημερωτικών εκδηλώσεων για το κοινό, σεμινάρια προς εκπαιδευτικούς, προώθηση θεμάτων που σχετίζονται με την ασφάλεια στο Διαδίκτυο στα ΜΜΕ, δημιουργία πολυμορφικού online και έντυπου ενημερωτικού υλικού, καθώς και τηλεοπτικές και ραδιοφωνικές καμπάνιες.

Στη χώρα μας το Ελληνικό Κέντρο Ασφαλούς Διαδικτύου αποτελείται από τρεις άξονες δράσης:

1. Saferinternet.gr: Δράση ενημέρωσης και επαγρύπνησης γύρω από την ασφαλή και ορθή χρήση των διαδραστικών τεχνολογιών και γύρω από την προστασία των ανηλίκων από παράνομο και επιβλαβές περιεχόμενο στο Διαδίκτυο.

2. Safeline.gr: Ανοιχτή γραμμή που δέχεται καταγγελίες για παράνομο περιεχόμενο ή παράνομη συμπεριφορά στο Διαδίκτυο.

3. ΥποΣΤΗΡΙΖΩ: Γραμμή βοήθειας 800 11 800 15 για παιδιά και εφήβους, η οποία υλοποιείται από τη Μονάδα Εφηβικής Υγείας, Β' Παιδιατρική Κλινική Πανεπιστημίου Αθηνών, Νοσοκομείο Παίδων Π. & Α. Κυριακού.

Συγκεκριμένα τώρα για τους γονείς, υπάρχουν κάποια προγράμματα προστασίας που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν στους υπολογιστές που χρησιμοποιούν οι μαθητές ώστε να υπάρχει ένας καλύτερος έλεγχος. Ενδεικτικά αναφέρουμε τα εξής:

- Creepsquash, (διαθέσιμο βίντεο για το πώς λειτουργεί στο http://www.youtube.com/watch?v=NERoQu72E9o&feature=player_embedded)
- MinorMonitor, (διαθέσιμο βίντεο για το πώς λειτουργεί στο http://www.youtube.com/watch?v=B-lej4phZ1Y&feature=player_embedded)
- Family Safety Centre, (διαθέσιμο βίντεο για το πώς λειτουργεί στο http://www.youtube.com/watch?v=wt18TCb_p-M&feature=player_embedded)
- Κέντρο οικογενειακής ασφάλειας Facebook(παροχή πληροφοριών μέσω της εταιρίας facebook)

Συγκεκριμένα, όσον αφορά τους Δήμους Ηρακλείου(Κρητης), Αγίας Βαρβάρας(Αττικής), Μεσολογγίου, υπάρχουν ημερίδες για ενημέρωση που γίνονται σχετικά με τις νέες τεχνολογίες. Ο Δήμος Ηρακλείου, κατά καιρούς πραγματοποιεί ημερίδες για την ασφάλεια και τους κινδύνους του διαδικτύου. Πρόσφατα μάλιστα(στις 18/5/2013), διοργάνωσε ενημερωτική ημερίδα με θέμα **«Το διαδίκτυο στη ζωή μας: Δυνατότητες, Ασφαλή χρήση, Κατάχρηση και Εθισμός»**. Εκτός αυτού, διοργανώνει εκστρατείες ενημέρωσης όπως την πρόσφατη θεατρική παράσταση με τίτλο **«Η φάρμα του Διαδικτύου»**(στις 29/5/2013). Τέλος, το ΚΕΣΑΝ πραγματοποίησε ενημερωτικές συναντήσεις σε ΚΔΑΠ του Δήμου Ηρακλείου σε 650 μαθητές Γυμνασίου και Δημοτικού με θέμα την **«ασφαλή χρήση του Διαδικτύου»**.(στις 19, 24,26 Ιουλίου 2013).

Στο Δήμο Μεσολογγίου, έχουν επίσης πραγματοποιηθεί ημερίδες σχετικού περιεχομένου. Η πιο πρόσφατη (στις 3/10/2012), με θέμα το διαδίκτυο, είχε τίτλο **«bsafeonline: Μαθαίνουμε να χρησιμοποιούμε με ασφάλεια το διαδίκτυο»**.

Ο δήμος Αγίας βαρβάρας, αυτός καθ' αυτός δεν έχει κάνει προς το παρόν οργανωμένες κινήσεις για την προσέγγιση του συγκεκριμένου θέματος. Ωστόσο, για την πρόληψη συμμετέχει σε ένα διαδημοτικό κέντρο πρόληψης εξάρτησης και αγωγής υγείας της Δυτικής Αθήνας, το Άρξις. Ο φορέας αυτός συστάθηκε από τους δήμους Αγίας Βαρβάρας, Αιγάλεω και Χαϊδαρίου για να καλύψει την ανάγκη για συστηματική και υλοποίηση προγραμμάτων πρόληψης στα πλαίσια της τοπικής κοινωνίας. Σε πρώτο επίπεδο, μέσα στους στόχους και στις δράσεις του κέντρου αυτού βρίσκεται και η ενημέρωση παιδιών, γονιών και εκπαιδευτικών για τη σωστή χρήση των νέων τεχνολογιών. Ακόμη, σε δεύτερο επίπεδο το Άρξις ανταποκρίνεται σε αιτήματα βοήθειας σε θέματα εξάρτησης.

Εν κατακλείδι, θα μπορούσαμε να πούμε ότι η επικοινωνία του γονέα με το παιδί είναι σημαντική. Η συζήτηση αλλά και η ενημέρωση ενός παιδιού και συνεπώς ενός εφήβου είναι καταλυτική όχι μόνο για την ενημέρωση σχετικά με τη χρήση των νέων τεχνολογιών αλλά και για θέματα καθημερινά. Έτσι, η προτεραιότητα ενός γονέα πρέπει να είναι η ενημέρωση από όποια πηγή μπορεί να εκμεταλλευτεί, (σεμινάρια, από άλλους γονείς, από ειδικούς επί του θέματος) και η δημιουργία μιας ανοιχτής επικοινωνίας και ατμόσφαιρας με το παιδί ώστε να υπάρχει αφενός καλύτερη πρόληψη και αφετέρου έγκαιρη επίλυση στα θέματα που το απασχολούν.

Όσον αφορά τώρα το σχολείο, όπως γνωρίζουμε είναι ένας εξίσου σημαντικός φορέας κοινωνικοποίησης. Έτσι, θα μπορούσαμε να πούμε ότι, η ενημέρωση των εκπαιδευτικών πρέπει να είναι προτεραιότητα, όπως επίσης και η επιδίωξη επικοινωνίας με τους μαθητές τους για την επίλυση των προβλημάτων που τους απασχολεί.

Προτεινόμενες δράσεις του Κοινωνικού Λειτουργού:

- σε **κοινοτικό επίπεδο:** ο κοινωνικός λειτουργός οφείλει να συμβάλλει στην προώθηση των όποιων προγραμμάτων είναι σε εφαρμογή, μέσα από την ενημέρωση.
- Σε **εκπαιδευτικό επίπεδο:** Σημαντικός είναι ο ρόλος του κοινωνικού λειτουργού στα σχολεία σχετικά με την ενημέρωση των εκπαιδευτικών και των γονέων για τα ανάλογα προγράμματα. Καλό λοιπόν θα ήταν να υπάρχει ένας κοινωνικός λειτουργός σε κάθε σχολείο. Ακόμη οι κοινωνικοί λειτουργοί μπορούν να δημιουργήσουν ομάδες σε σχολεία για την προσέγγιση των

νέων και όλων των θεμάτων που απασχολούν τους νέους και μέσα από αυτές τις ομάδες θα γίνεται και η ανάλογη ενημέρωση. Τέλος, η συμμετοχή των κοινωνικών λειτουργών σε συμβούλια γονέων και κηδεμόνων, είναι εξίσου σημαντική. Μέσα από τα συμβούλια μπορούν να συζητούν τρόπους προσέγγισης των νέων πάνω σε τέτοια θέματα.

Δυσκολίες κατά τη συλλογή πληροφοριών

1. Για να δοθούν τα ερωτηματολόγια στα παιδιά χρειαζόταν η έγκριση από το σχολείο και συγκεκριμένα από το Διευθυντή. Επομένως, κρίθηκε αναγκαία η ιδιαίτερη προσοχή στην προσέγγιση των σχολικών μονάδων, καθώς δε διαθέταμε την σχετική άδεια που απαιτείται από τη δευτεροβάθμια εκπαίδευση λόγω γραφειοκρατικών διαδικασιών.
2. μια άλλη δυσκολία ήταν η προσέγγιση των μαθητών και η παρότρυνση τους να δώσουν έγκυρες πληροφορίες.
3. Επίσης το μέγεθος του ερωτηματολογίου ήταν μεγάλο ώστε να καθίσταται κουραστικό για τους μαθητές ή και να αποφεύγεται η πλήρης συμπλήρωση του.
4. Η εθελοντική συμμετοχή των ανθρώπινων υποκειμένων ήταν απαραίτητη, ούτως ώστε να κρίνεται αμφίβολο αν η συμπλήρωση των ερωτηματολογίων ήταν εθελοντική.

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Αθανασούλα- Ρέππα Αναστασία (2008) *Θεματικό Περίγραμμα ενότητας 3 3Κ (Κοινωνιολογία) Βασικές κοινωνιολογικές έννοιες- Κοινωνιολογία της εκπαίδευσης*, Εκπαιδευτικό υλικό του Ο.Α.Ε.Δ., Ανώτατη Σχολή Παιδαγωγικής και Τεχνολογικής Εκπαίδευσης (Α.Σ.ΠΑΙ.Τ.Ε.)Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών (ΕΚΠΑ)
- Βούλγαρη Ελευθερία (2006) *Κινητή τηλεφωνία και νέες υπηρεσίες*, Πτυχιακή εργασία, Χαροκόπειο Πανεπιστήμιο Αθηνών
- Ερευνητικό Πανεπιστημιακό Ινστιτούτο Ψυχικής Υγιεινής (2010) *Χρήση Η/Υ και ίντερνετ από τους εφήβους*, Αθήνα: ΕΠΨΥ
- Καραπιστόλης Δημήτριος (2010) *Διερεύνηση των απόψεων των νέων μεταξύ 18 και 35 ετών για τους πιθανούς κινδύνους της υγείας τους από τη χρήση νέων τεχνολογιών και ειδικότερα από την κινητή τηλεφωνία και το internet*, Ερευνητικό πρόγραμμα, Αλεξάνδρειο Τεχνικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα Θεσσαλονίκης
- Κάππος Γ. (2010) το ίντερνετ. Αθήνα, εκδόσεις: κλειδάριθμος
- Καζάζη Ρ. (1993) *Κοινωνιολογία της εκπαίδευσης*. Αθήνα: Ελλην
- Καππάτου Α. (2009) *Οι κίνδυνοι του διαδικτύου στα παιδιά της εφηβείας*, Θεσσαλονίκη
- Καππάτου Α.(2010) *εφηβεία και διαδίκτυο*. Ψυχοδιαγνωστικό και Συμβουλευτικό κέντρο.
- Κάππος Γ.(2010), « Το Ιντερνετ» Αθήνα, εκδόσεις:Κλειδάριθμος
- Κασσωτάκης Μ., Φλουρής Γ. (2006) *Μάθηση και διδασκαλία*. Ηράκλειο: Ιρίδα
- Κυρίδης Α. (1996) *Εκπαιδευτική ανισότητα: οριοθέτηση και προσπάθειες θεωρητικής προσέγγισής της*. Θεσσαλονίκη – Αθήνα: Κυριακίδης
- Μπαβελής Α. (2002) *Οι νέες τεχνολογίες στην εκπαίδευση προοπτικές και προβλήματα*, <http://www.inarcadia.gr> [Πρόσβαση στις 20 Νοεμβρίου 2012]
- Μανδραβέλης Π. (1998) *Η ιστορία των υπολογιστών*, Αθήνα: Καστανιώτη
- Μπράτιτσης Θ, Καρασπύρου Ι, Κυρίδης Α, (2010), «Ιστοχώροι κοινωνικής δικτύωσης: Απόψεις εφήβων για ζητήματα ασφάλειας και ενημέρωσης»,

Πρακτικά Εργασιών 7ου Πανελληνίου Συνεδρίου. Κόρινθος, Διαθέσιμο στο: <http://korinthos.uop.gr>. πρόσβαση :(10.05.2013)

- Μπισκοπάνη Α. (2010) «Προστασία της ιδιωτικότητας και τεχνολογίας πληροφορικής και επικοινωνιών» Αθήνα, εκδόσεις: Παπασωτηρίου.
- Μελομένη Σ. (2011) «Το βιβλίο για το twitter» ένας οδηγός για αθώους χρήστες. Αθήνα, εκδόσεις: Κλειδάριθμος
- Ντολτό Φ. & Ντολτό-Τολίτς Κ. (2005) Έφηβοι προβλήματα και ανησυχίες Μετάφρ. Παπαγιάννη Ι. Αθήνα: Πατάκης
- Νομικού Χ. (2004) Εφηβεία, η ηλικία της επανάστασης. Οι 7 τρόποι των αποτελεσματικών γονιών. Αθήνα: Λιβάνη
- Παπακωνσταντίνου Β. (2010) *Ψηφιακή Ελλάδα* Αθήνα: Κλειδάριθμος
- Παρατηρητήριο για την κοινωνία της πληροφορίας (2010) Ταυτότητα χρηστών internet στην Ελλάδα, Αθήνα: Παρατηρητήριο για την κοινωνία της πληροφορίας
- Τσάκαλος Ε. (2011), Αξιολόγηση ιστοσελίδων κοινωνικής δικτύωσης. Πανεπιστήμιο Μακεδονίας
- Τσιάντης Ι. (1994) Εφηβεία, ένα μεταβατικό στάδιο σ' ένα μεταβαλλόμενο κόσμο. Αθήνα: Καστανιώτης

ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ:

- Beard K., (2005), “Internet Addiction: A review of current assessment techniques and potential assessment questions”, *CyberPsychology and Behavior*, p. 7-14
- Slivar, I. 2009, “Facebook as a Means of Promotion of Tourist Agencies Specialized for Youth Travel in Croatia and Serbia”, *Turizam*, vol. 13, no. 1, pp. 51-56.
- Ellison N.B. (2007), *Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship* p. 155-182
- Denise B. Kandel και Kenneth Andrews (1987) *Processes of Adolescent Socialization by Parents and Peers*, USA: The International Journal of the Addictions

- James Garbarino (2008)*The Role of Schools in Socialization to Adulthood*, USA: The Educational Forum
- Johansson A., Gotestam K., (2004), “Internet Addiction: characteristics of a questionnaire and prevalence in Norwegian youth (12-18 years)”, *Scandinavian Journal of Psychology*, 45: 223-9
- Kaye, B.K., (1998), Uses and gratifications of the WWW: From couch potato to web potato, *The New Jersey journal of communication*, 6(1), 21-40
- Kaye, B.K., (2001), A Web for all reasons, Paper presented at the Association for education in journalism and mass communication annual conference, Washington D.C.
- Kaye, B.K. & Johnson, T.J., (2004), *Telematics and Informatics*, An interdisciplinary journal on the social impacts of new technologies, Volume 21, Issue 3
- Myers S.A.& Martin M.M., (2002), The relationship between student’s communication and information seeking, *Communication Research Reports*, 19, 352-361
- Xia Wang, Chunling Yu και Yujie Wei (2012) *Social Media Peer Communication and Impacts on Purchase Intentions: A Consumer Socialization Framework*, USA: Journal of Interactive
- Robins, Garry L. , Philippa E. , Pattison, Y. Kalish, D. Lusher (2007), “An Introduction to Exponential Random Graph Models for Social Networks”
p. 173–191
- HafnerK. & LyonM.(2005) “ πως ξεκίνησε το ιντερνετ” , μετάφραση: Θεοδωρήμπασης Κ. εκδότης: ΡΕΩ

ΠΤΥΧΙΑΚΕΣ- ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ

- Βλαχάκης Ι. Μανουσάκης Ε.(2007) Πτυχιακή εργασία, «*Ερευνα για την χρήση του Διαδικτύου από τις γυναίκες*».ΤΕΙ Λάρισας.

- Γιαννουλάκη Α, Τσοχανταρίδου Μ και Χριστουλάκη Α. (2009), Πτυχιακή εργασία *Εξάρτηση από τους υπολογιστές στην εφηβική ηλικία*, Τεχνολογικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα Κρήτης
- Γλυνιαδάκη Μ. και Δαμηλάκη Ε. (2005), Πτυχιακή εργασία, *Οι επιδράσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στις κοινωνικές σχέσεις παιδιών σχολικής ηλικίας*, πτυχιακή εργασία, Τεχνολογικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα Κρήτης
- Δαχτυλίδης Γ. Μαρκόπουλος Ν. Δοξάκης Ρ. Σινανίδης Η. (χ.ε), Πτυχιακή εργασία, *«κοινωνικά δίκτυα: ο ρόλος τους στη κοινωνική και οικονομική ζωή»* Λάρισα: Τεχνολογικό εκπαιδευτικό ίδρυμα Λάρισας.
- Κατάκη Ε. (2012) Πτυχιακή εργασία, *διαδίκτυο και εξάρτηση, μία σύγχρονη απειλή*, Χανιά: Πολυτεχνείο Κρήτης.
- Μπάρμπας Άγγελος(2012), Πτυχιακή εργασία, *κοινωνικά δίκτυα θεωρία και πράξη*, Λάρισα: Τεχνολογικό Τεχνολογικό Ίδρυμα Λάρισας.
- Μυλωνάς Π.(2009), πτυχιακή εργασία *πρόγραμμα μεταπτυχιακών σπουδών στα πληροφοριακά συστήματα*, Μακεδονία: Πανεπιστήμιο Μακεδονίας.
- Παπαδόπουλος Α. (2011) διπλωματική εργασία *Αξιοποίηση κοινωνικών δεδομένων για την ανάπτυξη εφαρμογής για τους χρήστες κινητών συσκευών*, Πάτρα.
- Χατζηπετρή Αντρούλα(2011), Πτυχιακή εργασία, *η χρήση του διαδικτύου στην Κύπρο*, Κύπρος: Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο Κύπρου

ΑΡΘΡΑ

- Ελληνική Στατιστική Υπηρεσία (2012), *Έρευνα χρήσης τεχνολογιών και πληροφόρησης και επικοινωνίας -Παιδιά και Νέες Τεχνολογίες*. Πειραιάς <http://www.statistics.gr> (πρόσβαση στις 13/5/2013)
- Κίμογλου Δ. (2006) *Βίαια τηλεοπτικά παιχνίδια* <http://www.iatronet.gr/> [Πρόσβαση στις 23/11/2012]
- Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου(2010) *ασφάλεια στο Διαδίκτυο*. <http://www.pi.ac.cy> (πρόσβαση: 2/4/2013)
- Παπαγεωργίου Ν. (2008) *Οι επιδράσεις των videogames στα παιδιά και στους εφήβους*, Ρέθυμνο: Κέντρο Πρόληψης Κατά των Ναρκωτικών. <http://www.prolipsis.gr> (πρόσβαση στις 17/3/2012).

- Μανωλόπουλος Σ., Τσίαντης Γ. (1987), Σύγχρονα θέματα παιδοψυχιατρικής τόμος 1^{ος}. Αθήνα: Καστανιώτη
- Άρτεμις Κ. Τσίτικα(2008) *Χρήση-Κατάχρηση διαδικτύου. Αθηνά: Πανεπιστήμιο Αθηνών* <http://www.youth-health.gr> (πρόσβαση στις 13/5/2013)
- Τζωρτζακάκη Κ. (2005) Μαμά κόψε το κήρυγμα! (κι εσύ μπαμπά επίσης!) Αθήνα: Καλέντης

ΗΜΕΡΙΔΕΣ:

- Δήμος Ηρακλείου(2013), *το διαδίκτυο στη ζωή μας*, Ημερίδα. www.heraklion.gr(πρόσβαση στις 18/6/2013)
- Δήμος Ιεράς Πόλεως Μεσολογγίου(2013), *μαθαίνουμε να χρησιμοποιούμε το διαδίκτυο*, Ημερίδα. www.messolonghi.gov.gr (πρόσβαση 18/6/2013)
- Ελληνικό Κέντρο Ασφαλούς Διαδικτύου(2013) www.saferinternet.gr (πρόσβαση 18/6/2013)

ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΑ ΑΡΘΡΑ:

- Bard, M. (2010). “15 Categories of Social Media”. Αναρτημένο στη διεύθυνση <http://www.mirnabard.com>
- Beratis S. (1991) Suicide Among adolescent in Greece. British journal of psychiatry.
- Brant DA., Perper JA., Alman C., Friend A., Roth C., Schweers J., Balash L., Baugher M. (1993), Psychiatric risk factors for adolescent suicide: a case control study. Journal of the American academy of child psychiatry.
- Charlotte N. Gunawardena, Mary Beth Hermans ,Carol Richmond, (2007), *A theoretical framework for building online communities of practice with social networking tools*, <http://www.istec.org>. (πρόσβαση: 23/4/2013)

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ (ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ)

ΑΝΩΤΑΤΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΚΡΗΤΗΣ

ΣΧΟΛΗ: Σ.Ε.Υ.Π.

ΤΜΗΜΑ: ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

ΣΠΟΥΔΑΣΤΡΙΕΣ: ΚΟΡΑΚΙΔΗ ΛΕΟΝΟΡΑ
ΛΑΦΗ ΕΛΕΝΗ
ΠΕΡΟΓΑΜΒΡΑΚΗ ΔΕΣΠΟΙΝΑ
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: ΠΑΠΑΔΑΚΗΣ ΝΙΚΟΣ

Α.Α.Ε. | | |

ΕΜΠΙΣΤΕΥΤΙΚΟ
ΗΡΑΚΛΕΙΟ, ΜΑΡΤΙΟΣ 2012

Το παρόν ερωτηματολόγιο αποτελεί μέρος της πτυχιακής εργασίας με τίτλο η χρήση νέων τεχνολογιών σε έφηβους μαθητές ηλικίας 13-18 ετών, στους δήμους Μεσολογίου, Ηρακλείου και Αγίας Βαρβάρας(Αττικής).

A. ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΔΗΜΟΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

A.1 Φύλο: Αγόρι Κορίτσι **A.2** Ηλικία_____

A.3 Οικογενειακή κατάσταση γονιών:

Έγγαμος Άγαμος Διαζευγμένος

A.4 Ηλικία γονιών: Πατέρας_____ Μητέρα_____

A.5 Εκπαίδευση γονιών:

	<u>Πατέρας</u>		<u>Μητέρα</u>
1		Απόφοιτος δημοτικού	
2		Απόφοιτος γυμνασίου	
3		Απόφοιτος λυκείου	
4		Απόφοιτος τεχνικής σχολής	
5		Απόφοιτος τριτοβάθμιας εκπαίδευσης	
6		Μεταπτυχιακή σχολή	

A.6 Εργασία γονιών:

	<u>Πατέρας</u>		<u>Μητέρα</u>
1		Δημόσιος υπάλληλος	
2		Ελεύθερος επαγγελματίας	
3		Ιδιωτικός υπάλληλος	
4		Άνεργος/η	
5		Άλλο	

A.7 Πόσα αδέρφια έχω

0 1 2 3 4 5

A.8 Ποιό παιδί είσαι κατά σειρά στην οικογένεια_____

B. ΧΡΗΣΗ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ

B.1 Χρησιμοποιείτε τις νέες τεχνολογίες (διαδίκτυο, ηλεκτρονικά παιχνίδια, υπολογιστές, i-pad, smartphone);

Ναι Όχι

B.2 Αν ναι, απαντήστε ποιά είναι τα είδη των νέων τεχνολογιών που χρησιμοποιείτε;

1	Διαδίκτυο	
2	Ηλεκτρονικά παιχνίδια	
3	Ηλεκτρονικός υπολογιστής	
4	Κινητό τηλέφωνο	
5	i-pad	
6	Smartphone	
7	Άλλο	

B.3 Πόσο συχνά χρησιμοποιείτε τις νέες τεχνολογίες;

1	Ποτέ	
2	Σπάνια	
3	Συχνά	
4	Πολύ συχνά	

B.4 Αν κάνετε χρήση των νέων τεχνολογιών, πόσες ώρες τη μέρα χρησιμοποιείτε τις νέες τεχνολογίες;

1	Μια ώρα την ημέρα	
2	Δύο ώρες την ημέρα	
3	Τρεις ώρες την ημέρα	
4	Τέσσερις ώρες την ημέρα	
5	Πέντε ώρες την ημέρα	
6	Πάνω από πέντε ώρες την ημέρα	

B.5 Για ποιό λόγο χρησιμοποιείτε τις νέες τεχνολογίες;

1	Για να παίζω παιχνίδια	
2	Για να ακούσω τραγούδια	
3	Για να κάνω τις εργασίες μου	
4	Για να μαθαίνω τι συμβαίνει γύρω μου	
5	Για να μιλώ με τους φίλους μου	
6	Για να γνωρίζω νέους φίλους	
7	Άλλο	

B.6 Σε ποιούς χώρους χρησιμοποιείτε τις νέες τεχνολογίες;

1	Σε σπίτια φίλων	
2	Σπίτι μου	
3	Internetcafé	
4	Σχολείο	
5	Άλλο	

B.7 Αν έχετε υπολογιστή στο σπίτι, ο υπολογιστής που χρησιμοποιείτε σε ποιο χώρο βρίσκεται;

1	Στο υπνοδωμάτιό μου	
2	Στο σαλόνι	
3	Στο γραφείο	
4	Στο υπνοδωμάτιο των γονιών μου	
5	Άλλος χώρος	

B.8 Ποιός σας έμαθε να χρησιμοποιείτε τις νέες τεχνολογίες;

1	Γονείς	
2	Σχολείο	
3	Φίλοι	
4	Συγγενείς	

B.9 Όταν κάνετε χρήση των νέων τεχνολογιών είστε μαζί με άλλα άτομα;

Ναι

Όχι

B.10 Εάν ναι ποιούς προτιμάτε να έχετε δίπλα σας;

1	Γονείς	
2	Καθηγητές	
3	Συμμαθητές	
4	Φίλους	
5	Άλλο	

B.11 Θεωρείτε απαραίτητες και χρήσιμες τις νέες τεχνολογίες;

Ναι Όχι

B.12 Έχετε γνωρίσει νέα άτομα μέσω διαδικτύου;

Ναι Όχι

B.13 Οι γονείς μου, μου απαγορεύουν να...

1	Συνομιλώ στο chat	
2	Παίζω ηλεκτρονικά παιχνίδια όταν έχω σχολείο	
3	Επισκέπτομαι συγκεκριμένες ιστοσελίδες στο διαδίκτυο	
4	Μιλώ συνεχώς στο κινητό	

Γ. ΣΧΕΣΕΙΣ ΤΩΝ ΕΦΗΒΩΝ ΜΕ ΤΗΝ ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ, ΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΚΑΙ ΤΟΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΟΥΣ ΠΕΡΙΓΥΡΟ

Γ.1 Περνάω περισσότερο χρόνο στον υπολογιστή μου από ότι με τους φίλους και την οικογένεια μου;

Ναι Όχι

Γ.2

Σημειώστε με X τον βαθμό συμφωνίας ή διαφωνίας σας. (1-Διαφωνώ απόλυτα, 2-Διαφωνώ, 3- Είμαι ουδέτερος, 4-Συμφωνώ, 5-Συμφωνώ απόλυτα)

		Διαφωνώ απόλυτα	Διαφωνώ	Είμαι ουδέτερος	Συμφωνώ	Συμφωνώ απόλυτα
--	--	-----------------	---------	-----------------	---------	-----------------

1	Οι γονείς μου με μαλώνουν συχνά όταν χρησιμοποιώ τον υπολογιστή μου ή το κινητό					
2	Ακούω συχνά συγχαρητήρια για τα κατορθώματά μου					
3	Τα πηγαίνω πολύ καλά σε ομαδικές εργασίες					
4	Συζητώ με τους γονείς ότι με απασχολεί					
5	Στο πρόσωπο των καθηγητών μου έχω βρει ένα σύμμαχο					
6	Συζητώ με ανθρώπους όλων των ηλικιών					
7	Συζητώ μόνο με άτομα που γνωρίζω και εμπιστεύομαι					
8	Από τη στιγμή που ξεκίνησα τη χρήση του υπολογιστή η απόδοσή στα μαθήματα έχει βελτιωθεί σε					

μεγάλο ποσοστό						
----------------	--	--	--	--	--	--

Δ. ΕΛΕΓΧΟΣ ΓΝΩΣΕΩΝ ΚΑΙ ΑΠΟΨΕΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΟΡΘΟΛΟΓΙΚΗ ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΕ ΑΥΤΕΣ

Δ.1 Πιστεύετε ότι οι ώρες που χρησιμοποιείτε τις νέες τεχνολογίες είναι πολλές;

Ναι Όχι

Δ.2 Πιστεύετε ότι οι ιστοσελίδες που μπαίνετε είναι ασφαλές;

Ναι Όχι

Δ.3 Τα προσωπικά σας δεδομένα (π.χ. στο Facebook) είναι ασφαλή;

Ναι Όχι

Δ.4 Πιστεύετε ότι έχετε μάθει να χρησιμοποιείτε σωστά τις νέες τεχνολογίες;

Ναι Όχι

Δ.5 Οι γονείς σας, σας ενημερώνουν για την ασφαλή χρήση των νέων τεχνολογιών;

Ναι Όχι

Δ.6 Στο σχολείο σας ενημερώνουν για τις νέες τεχνολογίες και πως πρέπει να τις χρησιμοποιείτε;

Ναι Όχι

Δ.7 Πιστεύετε πως δεν υπάρχει κάποιος κίνδυνος όταν χρησιμοποιείτε τις νέες τεχνολογίες;

Ναι Όχι

Δ.8 Πιστεύετε πως πρέπει να τις χρησιμοποιείτε μόνο όταν δεν έχετε σχολείο και υποχρεώσεις;

Ναι Όχι

Ε. ΔΙΕΡΕΥΝΗΣΗ ΣΚΕΨΕΩΝ ΚΑΙ ΑΝΤΙΑΨΕΩΝ ΓΙΑ ΤΟ ΠΩΣ ΟΙ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΒΟΗΘΗΣΟΥΝ ΤΗΝ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΟΤΗΤΑ ΤΩΝ ΕΦΗΒΩΝ ΧΡΗΣΤΩΝ

Ε.1 Η χρήση του υπολογιστή και του διαδικτύου σας έχει βοηθήσει;

Ναι Όχι

E.2 Αν ναι, σε τι;

1	Στις εργασίες μου	
2	Στη διασκέδαση μου	
3	Στην επικοινωνία με τους φίλους μου	

E.3 Σε τι σας βοηθάει το κινητό;

1	Στο να μιλώ με φίλους	
2	Στο να μιλώ με γονείς μου	
3	Στο να ακούω μουσική	
4	Στο να τραβάω φωτογραφίες	

E.4 Παίζετε ηλεκτρονικά παιχνίδια τις μέρες που έχετε σχολείο;

Ναι Όχι

E.5 Θεωρείτε πως οι νέες τεχνολογίες είναι σημαντικό κομμάτι στην καθημερινότητα σας;

Ναι Όχι

E.6 Αν ναι, σημειώστε για ποιο λόγο

.....
.....

E.7 Θεωρείτε ότι η χρήση νέων τεχνολογιών έχει σωματικές συνέπειες;

Ναι Όχι

E.8 Σημειώστε ποιες από τις παρακάτω επιπτώσεις έχετε παρατηρήσει κατά τη διάρκεια ή μετά τη χρήση τους :

1	Έχετε πονοκεφάλους	
2	Πονάνε τα μάτια σας	
3	Ζαλίζεστε	
4	Δυσκολεύεστε να κοιμηθείτε	
5	Νιώθετε κουρασμένοι	
6	Δυσκολεύεστε να συγκεντρωθείτε	
7	Νιώθετε άγχος	
8	Άλλο	