



**Π.3.2.5 Πιλοτική εφαρμογή και αξιολόγηση αντιπροσωπευτικού αριθμού σεναρίων από κάθε τύπο σε διαφοροποιημένες εκπαιδευτικές συνθήκες πραγματικής τάξης**

**Νεοελληνική Γλώσσα**

**Α' Γυμνασίου**

**Τίτλος:**

**«Το ηλεκτρονικό μου αποτύπωμα (από τη συμμετοχή μου στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης)»**

**Συγγραφή: ΕΛΕΝΗ ΞΥΛΑ**

**Εφαρμογή: ΕΛΕΝΗ ΞΥΛΑ**



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**

**Θεσσαλονίκη 2014**



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μανιφελή εποχή

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΟΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

## ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

**ΠΡΑΞΗ:** «Δημιουργία πρωτότυπης μεθοδολογίας εκπαιδευτικών σεναρίων βασισμένων σε ΤΠΕ και δημιουργία εκπαιδευτικών σεναρίων για τα μαθήματα της Ελληνικής Γλώσσας στην Α/βάθμια και Β/βάθμια εκπαίδευση» MIS 296579 (κωδ. 5.175), - ΟΠΙΖΟΝΤΙΑ ΠΡΑΞΗ, στους άξονες προτεραιότητας 1-2-3 του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση», η οποία συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και εθνικούς πόρους.

**ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ:** Ι.Ν. ΚΑΖΑΖΗΣ

**ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ:** ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ

**ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ:** Π.3.2.5. Πιλοτική εφαρμογή και αξιολόγηση αντιπροσωπευτικού αριθμού σεναρίων από κάθε τύπο σε διαφοροποιημένες εκπαιδευτικές συνθήκες πραγματικής τάξης.

**ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ:** ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

Υπεύθυνος υπο-ομάδας εργασίας γλώσσας: Δημήτρης Κουτσογιάννης

**ΦΟΡΕΑΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ:** ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

<http://www.greeklanguage.gr>

Καραμαούνα 1 – Πλατεία Σκρα Τ.Κ. 55 132 Καλαμαριά, Θεσσαλονίκη  
Τηλ.: 2310 459101, Φαξ: 2310 459107, e-mail: [centre@komvos.edu.gr](mailto:centre@komvos.edu.gr)

## ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

Υπουργείο Παιδείας & Θρησκευμάτων

MIS: 296579 – Π.3.2.5: Πιλοτική εφαρμογή σεναρίων

Α' Γυμνασίου «Το ηλεκτρονικό μου αποτύπωμα (από τη συμμετοχή μου στα μέσα

κοινωνικής δικτύωσης)»

Σελίδα 2 από 41



## A. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

### **Tίτλος**

Το ηλεκτρονικό μου αποτύπωμα (από τη συμμετοχή μου στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης).

### **Εφαρμογή σεναρίου**

Ελένη Ξυλά

### **Δημιουργία σεναρίου**

Ελένη Ξυλά

### **Διδακτικό αντικείμενο**

Νεοελληνική Γλώσσα

### **Tάξη**

Α' Γυμνασίου

### **Σχολική μονάδα**

Γυμνάσιο Ν. Επιβατών

### **Χρονολογία**

Από 04-03-2014 έως 29-03-2014

### **Διδακτική/θεματική ενότητα**

6η Ενότητα: «Οι δημιουργικές δραστηριότητες στη ζωή μου»

«Εικόνες του εαυτού μας και του κόσμου στο διαδίκτυο»

### **Διαθεματικό**

Ναι.

### **Εμπλεκόμενα γνωστικά αντικείμενα**

II. Άλλα γνωστικά αντικείμενα: Πληροφορική



## Χρονική διάρκεια

8 ώρες

### Χώρος

I. Φυσικός χώρος εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής

II. Εικονικός χώρος: Google+

### Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Οι προϋποθέσεις αφορούσαν τις ταυτότητες μαθητών και εκπαιδευτικού, τις προαπαιτούμενες γνώσεις για τους μαθητές, την υλικοτεχνική υποδομή της σχολικής μονάδας, την προεργασία του δασκάλου. Για να υλοποιηθεί σε ικανοποιητικό βαθμό η συγκεκριμένη διδακτική πρόταση, κρίθηκαν απαραίτητα τα εξής:

- Οι μαθητές/τριες να διαθέτουν τις βασικές δεξιότητες σχετικά με τη χρήση του Η/Υ και ιδιαίτερα με τον επεξεργαστή κειμένου και την πλοήγηση στο διαδίκτυο.
- Να είναι εξοικειωμένοι/ες με την ομαδοσυνεργατική μέθοδο και να έχουν εμπλακεί σε συνεργατικές δραστηριότητες.

Μια ενεργή εμπλοκή προϋπέθετε και διαφορετική διδακτική/ές ταυτότητα/ες εκ μέρους και της διδάσκουσας, δηλαδή η διδακτική διαδρομή έπρεπε να αναδιατυπωθεί με τέτοιο τρόπο, ώστε να εξωθηθεί η διδασκαλία από τη λογική της «ορατής παιδαγωγικής πρακτικής» (έμφαση στη μετάδοση της γνώσης και στις ασκήσεις) προς την «αόρατη» (έμφαση στην πρωτοβουλία των μαθητών, στον διαφορετικό ρόλο των διδασκόντων) (Bernstein 1989). Η εκπαιδευτικός είχε διαμορφώσει ένα διδακτικό πλάνο από την αρχή της χρονιάς, όπου εντάχθηκε το παρόν σενάριο. Έπρεπε να συνεργαστώ με τους συναδέλφους μου στο σχολείο, να εξηγήσω τι σκοπεύω να αλλάξω στον παραδοσιακό τρόπο διδασκαλίας και να ζητήσω τη συνδρομή του συναδέλφου της πληροφορικής. Έλαβα υπόψη τις προτάσεις των μαθητών, τα ενδιαφέροντα, τις εμπειρίες και τις μαθησιακές τους ιδιαιτερότητες. Η μάθηση δεν αντιμετωπίστηκε ως μια γραμμικού τύπου διαδικασία της λογικής «πάρε



και μάθε», αλλά υπήρξε ένας προσεχτικός σχεδιασμός που οδήγησε στη μάθηση με απρόοπτα και ευχάριστα επεισόδια.

Κατά βάθος συντελέστηκαν πολλές αλλαγές ταυτόχρονα: πρόταση για αλλαγή του ισχύοντος «μακροκειμενικού είδους» της διδασκαλίας και πρόταση για αλλαγή στο περιεχόμενο και το συγκείμενο (content and context) της γλωσσικής διδασκαλίας, που σημαίνει κατά βάθος διαφορετική πολιτική πρόταση για το είδος του εκπαιδευτικού που προϋποθέτει/διαμορφώνει το ελληνικό σχολείο (Κουτσογιάννης & Αλεξίου 2012).

### **Εφαρμογή στην τάξη**

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.

### **To σενάριο στηρίζεται**

Ελένη Ξυλά, Το ηλεκτρονικό μου αποτύπωμα (από τη συμμετοχή μου στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης), Νεοελληνική Γλώσσα Α' Γυμνασίου, 2013.

### **To σενάριο αντλεί**

-

## **Β. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ**

Το σενάριο αυτό βασίστηκε στη διαπίστωση ότι το διαδίκτυο και κυρίως το Facebook αποτελεί μια καθημερινή «δημιουργική» δραστηριότητα στα μάτια των παιδιών στην οποία επενδύουν αφειδώς αμέτρητες ώρες. Ως αντίπαλο δέος χρησιμοποιήθηκε η πλατφόρμα της [Google+](#) γιατί προσφέρει με ενοποιημένο, φιλικό και εύχρηστο τρόπο πληθώρα βιοηθητικών εργαλείων αναζήτησης, συνεργασίας, επικοινωνίας και διαμοιρασμού περιεχομένου, που μπορούν να αξιοποιηθούν διερευνητικά από τους ίδιους τους μαθητές. Ωστόσο δεν οδηγεί σε εθιστική συμπεριφορά.



## Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

### **Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο**

Το σενάριο σύμφωνα με τη δημιουργό βασίστηκε στη διαπίστωση ότι ορισμένοι ερευνητές θεωρούν ότι η συμμετοχή σε κοινότητες αποτελεί τον βασικό παράγοντα μάθησης. Σε πολλές περιπτώσεις, η γνώση, η μάθηση και το συλλογικό γνωστικό κεφάλαιο είναι με έναν εμφανή τρόπο αποτέλεσμα της κοινής δραστηριότητας: η κοινωνικοποίηση, η διαμοίραση και διαπραγμάτευση κοινωνικών στερεοτύπων, αποτελούν παραδείγματα παραγωγής και διαμοίρασης της γνώσης – πρακτικής και θεωρητικής. Αλλά ακόμη και όταν η συμμετοχή σε κοινότητες δεν είναι τόσο εμφανώς ο βασικός παράγοντας για την παραγωγή νέων γνώσεων και ατομικής μάθησης, πάλι μια πιο ενδελεχής μελέτη θα αναδείξει τον πρωτεύοντα ρόλο της συλλογικότητας. Η συμμετοχή σε κοινότητες δεν ήταν μόνο η βάση για τη μάθηση, αλλά και ο ουσιαστικότερος παράγοντας για την παραγωγή νοήματος: η νοηματοδότηση δηλαδή της γνώσης, η αξία της και η χρηστικότητά της επαναπροσδιορίζεται συνεχώς για το κάθε μέλος της κοινότητας μέσα ακριβώς από τις διαδικασίες συμμετοχής.

Κατευθυντήρια αρχή για τη διαμόρφωση του σεναρίου ήταν οι παρακάτω θεωρίες μάθησης: α) η γνωστική θεωρία του κονστρουκτιβισμού και συγκεκριμένα του Jean Piaget, ο οποίος υποστηρίζει ότι η γνώση οικοδομείται ενεργά από τον ίδιο τον μαθητή, καθώς διαφοροποιείται και εξελίσσεται σε διάφορα στάδια γνωστικής ανάπτυξης, με γνώμονα την αισθητηριακή εμπειρία και τη λογική του παιδιού. Στο πλαίσιο αυτό ο εκπαιδευτικός οργανώνει και συντονίζει το μαθησιακό περιβάλλον, ώστε να μην εμποδίζεται ο αυθόρμητος τρόπος σκέψης του παιδιού, β) η ανακαλυπτική και διερευνητική μάθηση του Jerome Bruner, σύμφωνα με την οποία ο εκπαιδευτικός καθοδηγεί τους μαθητές του και παρεμβαίνει όπου χρειάζεται, προκειμένου να διασφαλίσει την ομαλή οργάνωση και διεξαγωγή της διδασκαλίας και γ) στις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες και συγκεκριμένα του Vigotsky, ο οποίος



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μακρινή εποχή

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



υπογράμμισε τον ρόλο της κοινωνικής αλληλεπίδρασης και του πολιτισμικού περιβάλλοντος του παιδιού για την εξέλιξη και την ανάπτυξη της γνώσης. Κεντρικό ρόλο στη θεωρία του έχει η γλώσσα η οποία θεωρεί ότι είναι προϊόν κοινωνικής αλληλεπίδρασης.



Ομάδες στους σταθμούς εργασίας

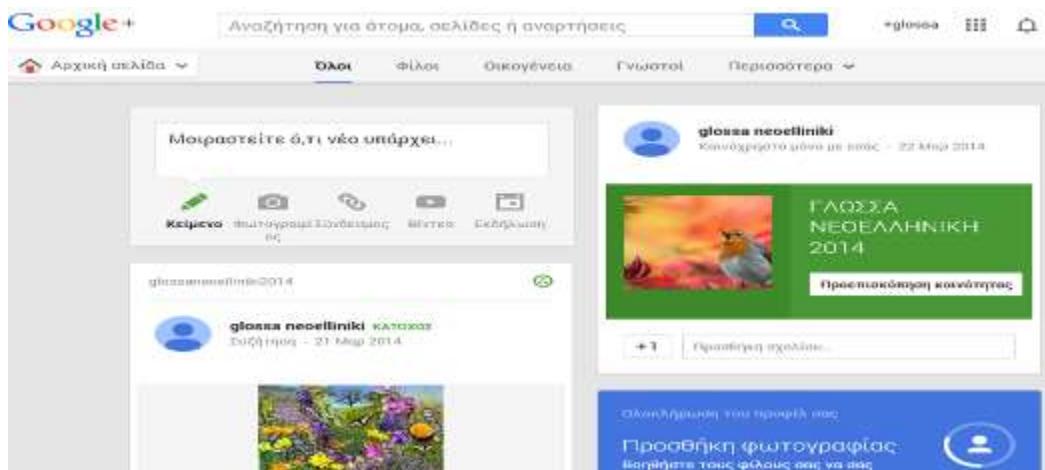


#### Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

##### **Γνώσεις για τον κόσμο, αξίες, πεποιθήσεις, πρότυπα, στάσεις ζωής**

Τα μέλη μιας κοινότητας Google+ επικοινώνησαν μεταξύ τους, συνεργάστηκαν και μέσα από τις ανταλλαγές τους διαμόρφωσαν κοινά στοιχεία υποκειμενικότητας, κοινά στοιχεία της ταυτότητάς τους. Η κοινότητα έχει παρελθόν, παρόν, μέλλον και τα μέλη της έχουν κοινές προσδοκίες. Τα παιδιά ως μέλη της κοινότητας μπόρεσαν:

- να αναπτύσσουν σταδιακά δεσμούς μεταξύ τους,
- να συγκροτήσουν ένα είδος κοινωνικού ιστού, ένα είδος δικτύου,
- να συλλογιστούν για την επίλυση προβλημάτων που απασχολούν την κοινότητα,
- να καταβάλλουν συλλογική προσπάθεια για απάντηση στα ερωτήματα,
- να προβληματιστούν πάνω σε θέματα που αφορούν την παρουσίαση ενός εικονικού κόσμου σε σχέση με τον πραγματικό.



Η αρχική σελίδα του google+ με τίτλο glossa neoelliniki



## Γνώσεις για τη γλώσσα

Οι γνώσεις για τη γλώσσα συνδέθηκαν με τις γνώσεις για τον κόσμο, γιατί κατακτήθηκαν επαγγελματικά, καθώς μελετήθηκαν κείμενα που αφορούν τις γνώσεις για τον κόσμο αλλά και γιατί οι μαθητές/τριες αντιλήφθηκαν την κατάκτησή τους ως προϋπόθεση για την επιτυχημένη παρέμβασή τους στο κοινωνικό γίγνεσθαι. Επίσης, ένας από τους βασικούς στόχους της γλωσσικής διδασκαλίας ήταν η καλλιέργεια του προφορικού και γραπτού λόγου, δηλαδή της τεχνολογικά διαμεσολαβημένης επικοινωνίας. Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) αποβαίνουν σταδιακά μέσα τεχνολογικά διαμεσολαβημένης επικοινωνίας (literacy practice) και χρησιμοποιούνται παράλληλα με τα παραδοσιακότερα μέσα (Κουτσογιάννης 2007).

Μέσα από τις δραστηριότητες των παιδιών δόθηκε η δυνατότητα:

- να αποσαφηνιστεί η λογική με την οποία ένα μήνυμα μπορεί να παραληφθεί από πολλούς αποδέκτες,
- να κατανοηθεί ο ιδιαίτερος χαρακτήρας των επιχειρηματολογικών κειμένων, των ηλεκτρονικών περιβαλλόντων επικοινωνίας.

## Γραμματισμοί

### Γλωσσικός - Κλασικός γραμματισμός

Οι μαθητές κατάφεραν:

- να δημιουργήσουν έναν οδηγό ασφαλούς πλοιόγησης στο διαδίκτυο,
- να φροντίσουν το ύφος μιας δημοσίευσης.

### Νέοι γραμματισμοί

Οι μαθητές/-τριες, ερμηνεύοντας οι ίδιοι/-ες το προφορικό και το γραπτό κείμενο και εξερευνώντας τη φύση της γλώσσας:

- απέκτησαν μεγαλύτερο έλεγχο κι ευθύνη για την εργασία που γίνεται μέσα στη σχολική τάξη και
- έγιναν κατασκευαστές νοήματος, συγγραφείς δικών τους κειμένων.



Οι μαθητές/τριες κατάφεραν:

- να εξοικειωθούν με τη χρήση νέων πρακτικών ψηφιακού γραμματισμού (λογισμικά παρουσίασης, δημιουργία ερωτηματολογίων, έρευνα στο διαδίκτυο),
- να εξοικειωθούν με την παραγωγή πολυτροπικών κειμένων, να ασκηθούν στη χρήση ψηφιακών πηγών, μέσα από έρευνα στο διαδίκτυο.

Τα παιδιά, αφού γνώρισαν τις μεθόδους και τις τεχνικές με τις οποίες παράγεται το οπτικοακουστικό προϊόν, στη συνέχεια, μπόρεσαν να:

- χρησιμοποιήσουν τα οπτικοακουστικά εργαλεία,
- αναπτύξουν δεξιότητες προσωπικής έκφρασης,
- οργανώσουν και πραγματοποιήσουν απλές οπτικοακουστικές παρουσιάσεις.

**Σχόλια και παρατηρήσεις για τη γενιά του διαδικτύου**



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μανωνία της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013

Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

Εργάσιμη για την ανάπτυξη

Η γενιά της νέας χιλιετίας (*millennials*), άτομα από 3 μέχρι 23 ετών περίπου έχουν γεννηθεί σε ένα ψηφιακό εικονικό κόσμο. Επικοινωνούν μέσω Internet, γνωρίζουν κάθε γωνιά του ταξιδεύοντας με τα μέσα του, γνωρίζουν νέους φίλους, βρίσκουν τους μελλοντικούς συντρόφους. Κρατάνε όλοι *ipad*, *tablet*, κινητό, είναι συνέχεια στο *wi-fi*-ιδικτυωμένοι. Μπορούν και χρησιμοποιούν με άνεση όλα τα αγαθά της ψηφιακής τεχνολογίας. Είναι δηλαδή ψηφιακά ιθαγενείς. Από την άλλη οι μεγαλύτεροι μόνο δειλά βήματα μπορούν να κάνουν στο κόσμο αυτό, να χρησιμοποιήσουν το κινητό, προσπελάσουν μια σελίδα στο Web, ή να στείλουν ένα *email*, αν είναι πολύ τολμηροί. Είναι δηλαδή ψηφιακά μετανάστες, που δεν μπορούν να προσαρμοστούν στο νέο αυτό κόσμο και πάντα νοσταλγούν παλιότερες, ανέμελες εποχές.

### Κριτικός γραμματισμός

Ο κριτικός γραμματισμός είχε την έννοια μιας πράξης γνώσης, στην οποία ο διδασκόμενος παίρνει τον ρόλο του γνωρίζοντος και ενεργητικού υποκειμένου που βρίσκεται σε διάλογο με τον δάσκαλό του, κάτι που του επιτρέπει να συμμετέχει ουσιαστικά στους μετασχηματισμούς της κοινωνίας (Freire 2000). Ο στόχος ήταν να δημιουργηθούν κριτικά σκεπτόμενοι, αυτοκαθοδηγούμενοι και συνειδητοποιημένοι πολίτες, οι οποίοι δεν είναι εγκλωβισμένοι σε συγκεκριμένους ρόλους και ταυτότητες.

Οι μαθητές/-τριες κλήθηκαν:

- να κατανοήσουν ότι θα πρέπει να είναι προσεκτικοί και ιδιαίτερα επιλεκτικοί στο τι και πώς δημοσιεύουν στο διαδίκτυο για τον εαυτό τους και για τους άλλους,
- να κατανοήσουν τις δυνατότητες του διαδικτύου ως προς την έκθεση προσωπικών δεδομένων και να μπορούν να ελέγχουν τη δημοσίευση των προσωπικών τους δεδομένων,
- να διαχειρίζονται με άνεση και κριτικά, ως ενεργοί πολίτες, την κοινωνική κατά βάση ζωή τους, τις σχέσεις τους με τους άλλους,



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μακρινή εποχή

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013

Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

- να συγκρίνουν και να αξιολογούν τις πηγές πληροφόρησης του διαδικτύου για την εξαγωγή συμπερασμάτων,
- να διατυπώνουν κάποιες απλές πρακτικές συμβουλές που, αν ακολουθήσουν, μπορούν να περιορίσουν τους κινδύνους αυτούς.



+8

1

Προσθήκη σχολίου..



Never be afraid  
to try something  
new. Remember,  
amateurs built the  
ark. Professionals  
built the Titanic.

Το μότο των ομάδων

### Διδακτικές πρακτικές

Ο ομαδοσυνεργατικός τρόπος διδασκαλίας θεωρήθηκε κατάλληλος, γιατί βοήθησε τα παιδιά στην ανάπτυξη σχέσεων και διάδρασης μεταξύ τους. Άλλωστε έτσι τα παιδιά κοινωνικοποιούνται πιο εύκολα, ενώ στα πλαίσια του σεναρίου μαθαίνουν να συνεργάζονται αρμονικά. Με τον ομαδοσυνεργατικό τρόπο εργασίας οι μαθητές ανέλαβαν πρωτοβουλίες. Αυξήθηκε η δυνατότητα για αυτενέργεια και δημιουργία, ενώ παράλληλα ανελίσσεται η κριτική ικανότητα των μαθητών. Το παίξιμο ρόλων, η βιωματική μέθοδος μέσα από την προσομοίωση, η μελέτη περίπτωσης, ήταν μερικές από τις τεχνικές που βοήθησαν στην επίτευξη των στόχων του σεναρίου και την κατανόηση του μεγέθους του ζητήματος.



## Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

### *Αφετηρία*

Το σενάριο ως αφόρμηση είχε μια συζήτηση στα πλαίσια της 6<sup>ης</sup> ενότητας για το πώς αξιοποιούν τα παιδιά τον ελεύθερο τους χρόνο, πώς χρησιμοποιούν το διαδίκτυο και για ποιους σκοπούς. Διαπιστωμένα αυτός αναλώνεται κυρίως για ψυχαγωγικούς σκοπούς, ενώ ένα κλικ πιο κάτω βρίσκονται ιστότοποι θησαυροί για τη γνώση και την επιστήμη. Το περιβάλλον του Facebook υποστήριζαν ότι τους παρέχει τη δυνατότητα ανάρτησης ποικίλων ψηφιακών πόρων (κείμενο, εικόνες, βίντεο κ.λπ.), ελεύθερης έκφρασης και επικοινωνίας. Κυρίως το χρησιμοποιούν, για να συναντήσουν τους φίλους τους και να πουν τα νέα τους. Αν δεν προσέξουν πώς και πού τα δημοσιοποιούν ή αν πέσουν σε λάθος χέρια τα προσωπικά δεδομένα μπορούν να χρησιμοποιηθούν από κάποιους κακόβουλα. Σε συνεργασία με τον καθηγητή της πληροφορικής έγινε προσπάθεια να δειχθούν και οι δυο όψεις και εικόνες των μέσων κοινωνικής δικτύωσης και προτάθηκε σε χρήση το google+ ως χώρος ο οποίος επιτρέπει στους μαθητές να εργάζονται ομαδικά και μετά τη λήξη του σχολικού ωραρίου σε μια κοινότητα ελεγχόμενης πρόσβασης, με δυνατότητα να επικοινωνούν και με τον/τους διδάσκοντα/ντες.

Αποτελούσε μια ευκαιρία για τους μαθητές να αξιοποιήσουν δεξιότητες που κατέχουν ήδη από τη χρήση του Facebook σε ένα ανάλογο περιβάλλον, ώστε να γίνουν πιο ευέλικτοι στη μεταφορά γνώσεων και δεξιοτήτων σε διαφορετικά πεδία δράσης.

### *Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο*

Το Π.Σ. διέπεται από τις αρχές της διαθεματικότητας και της μαθητοκεντρικότητας (αυτενέργεια, κριτική ανάπτυξη, συμμετοχικότητα). Γι' αυτού του είδους τη βαθιά, ουσιαστική, κριτική κατανόηση της πραγματικότητας χρησιμοποιούνται συγνά



σήμερα στις παιδαγωγικές επιστήμες οι έννοιες του γραμματισμού και των πολυγραμματισμών. Η γλώσσα αντιμετωπίζεται ως κοινωνικό και πολιτισμικό προϊόν που διαμορφώνεται ανάλογα με τις περιστάσεις επικοινωνίας, ενώ ακολουθείται η επικοινωνιακή μέθοδος στη διδασκαλία της και αξιοποιούνται ποικίλα ανοιχτά περιβάλλοντα για την κατανόηση και παραγωγή λόγου (ηλεκτρονικά λεξικά, σώματα κειμένων, διαδίκτυο). Παράλληλα, νιοθετείται η κειμενοκεντρική προσέγγιση που δίνει έμφαση στη μελέτη ευρύτερων, πέραν της πρότασης, γλωσσικών μονάδων (αυθεντικών/ αληθινών και όχι προκατασκευασμένων κειμένων), καθώς και στη νέα κειμενικότητα μέσω της δημιουργίας κειμένων που σχετίζονται με το διαδίκτυο (νέος γραμματισμός) και στην καλλιέργεια της δεξιότητας για κριτική ανάγνωση της διαδικτυακής πληροφορίας (κριτικός γραμματισμός). Οι ΤΠΕ ενσωματώνονται στη μαθησιακή διαδικασία ως εργαλεία που ενισχύουν τη διερευνητική και ανακαλυπτική μάθηση και αποτελούν περιβάλλοντα πρακτικής γραμματισμού.

### **Αξιοποίηση των ΤΠΕ**

Οι επιπτώσεις των δικτύων δεν είναι ακριβώς εκτιμημένες. Ορισμένοι ερευνητές μιλούν ακόμη και για μια κοινωνική επανάσταση που συντελείται σταδιακά, ωστόσο υπάρχουν κριτικές φωνές που αμφισβητούν το βάθος των αλλαγών που θα συντελεστούν. Η σχέση αυτών των δικτύων γενικά με την εκπαίδευση είναι στενή: τα περισσότερα από τα δίκτυα αυτά έχουν ιδιαίτερα τμήματα που σχετίζονται με την εκπαίδευση με διάφορους τρόπους: δημοσιοποίηση εργασιών, υποστήριξη εκπαιδευτικών δικτύων ποικίλης μορφής, διαμοίραση υλικού είναι μερικές μόνο από τις δραστηριότητες που υλοποιούνται μέσω των ιστοχώρων κοινωνικής δικτύωσης. Η συλλογικότητα που δημιουργείται στο πλαίσιο των διαφόρων ψηφιακών κοινοτήτων δημιουργεί νέες κοινωνικές πρακτικές.

Αν και το google+ δεν είναι τόσο διαδεδομένο όσο το Facebook, προσφέρει πολλές δυνατότητες που μπορούν να αξιοποιηθούν στην εκπαιδευτική διαδικασία: gmail, groups, web, docs, form, video, blog.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μακρινή αγορά

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΛΛΑΣ  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

Έτσι, είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθεί ως μέσο:

- προσωπικής επικοινωνίας (gmail),
- ομαδικής επικοινωνίας (groups),
- αναζήτησης πληροφοριών και εικόνων (web),
- διαμοίρασης αρχείων (docs),
- διεξαγωγής έρευνας (form),
- δημιουργίας βίντεο (video),
- τήρησης χρονοδιαγράμματος (calendar),
- ανάρτησης και κοινοποίησης υλικού (blog).

Η επιλογή του Google+ έγινε, επειδή προσφέρει όλες αυτές τις δυνατότητες και, κυρίως, επειδή αποτελεί για τα νέα παιδιά έναν άμεσο τρόπο σύγχρονης επικοινωνίας (μέσω chat ή hangouts), γεγονός που καθορίζει αλληλεπιδραστικά τη μεταξύ τους επικοινωνία. Επιπλέον το Google+ είναι ένα μέσο οικείο και προσφιλές στους μαθητές, το οποίο αξίζει να γνωρίσουν και για δημιουργική χρήση πέρα από την καθαρά επικοινωνιακή και ψυχαγωγική.



To interface του Google+



## Κείμενα

[http://dkee.att.sch.gr/so\\_me/facebook.html](http://dkee.att.sch.gr/so_me/facebook.html), το Facebook

[http://dkee.att.sch.gr/so\\_me/google\\_hangouts.html](http://dkee.att.sch.gr/so_me/google_hangouts.html), Google+ / Hangouts.

### Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

**Α' φάση (2 ώρες):** Παρουσίαση του θέματος στους μαθητές, διαμόρφωση ενός «συμβολαίου».

Έγινε μια σύντομη εισαγωγή για το θέμα και τον τρόπο εργασίας από τη διδάσκουσα, καθώς και μια ενημέρωση των γονέων για τη χρήση του κοινωνικού δικτύου με επιστολή και ζητήθηκε η άδειά τους, για να ανοίξει ο καθηγητής της πληροφορικής λογαριασμούς e-mail σε μαθητές. Προχωρήσαμε σε χωρισμό των μαθητών σε ομάδες (ομάδες των 4 ατόμων) μέσω δραστηριότητας οικειοποίησης και γνωριμίας του διπλανού τους. Δόθηκαν εξηγήσεις προς τους μαθητές, ιδιαίτερα των σημείων εκείνων της διδασκαλίας που ήταν απαραίτητα, προκειμένου να κατανοήσουν το σκοπό και τους στόχους της και συνεχίσαμε με τη διαμόρφωση ενός «συμβολαίου».

### Β' φάση

**1ο δίωρο:** Παιχνίδι ρόλων, συνεργασία ατόμων ανά ομάδα.

Δόθηκε το φύλλο εργασίας κοινό για όλες τις ομάδες. Θέσαμε τις ομάδες σε υποθετικές καταστάσεις και σενάρια. Τα παιδιά κλήθηκαν να συνεργαστούν με τα άλλα μέλη της ομάδας, για να συζητήσουν τις παρατηρήσεις τους, να μάθουν να οργανώνουν λόγους επιχειρηματολογίας, να θέσουν ερωτήματα και να κάνουν διάφορες εικασίες (π.χ. «τι θα γινόταν, αν είχες πέσει θύμα κλοπής προσωπικών δεδομένων»), να οργανώσουν τα συμπεράσματά τους και τέλος να οικοδομήσουν κανόνες επικοινωνίας. Για να ανακαλύψουν οι μαθητές τους κανόνες καλής συμπεριφοράς στο διαδίκτυο και ιδιαίτερα στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, μέσω αντίστροφου καταιγισμού ιδεών παρουσίασαν οι μαθητές προτάσεις για το τι πρέπει



να κάνουν, για να μη φέρονται άσχημα στους άλλους στο διαδίκτυο. Μέσα από τις ιδέες που κατατέθηκαν, πρόεκυψαν οι κανόνες καλής συμπεριφοράς οι οποίοι παρουσιάστηκαν στην πλατφόρμα prezzi (βλ. Φάκελο *Τεκμήρια*, «yourprezi»).

Χρήσιμη ήταν και μια σύντομη εισαγωγή για τον τρόπο εργασίας με τη χρήση του Google+ («γνωριμία με το μέσο»). Ζητήθηκε από τους μαθητές να συμπληρώσουν μια λίστα με όσους είχαν λογαριασμό στο Gmail. Όσοι δεν είχαν λογαριασμό, τους βοήθησε ο εκπαιδευτικός της Πληροφορικής να ανοίξουν και συμπληρώθηκε η λίστα με τις διευθύνσεις των μαθητών. Ανοίχτηκε και ένας κοινός λογαριασμός στον οποίο είχαν πρόσβαση όλοι. Η ομάδα πήρε το όνομα ΝΕΟΕΛΛΗΝΙΚΗ ΓΛΩΣΣΑ 2014. Έγινε ένα σύντομο καλωσόρισμα της ομάδας και μια ομάδα έστειλε τα παρακάτω άνθη.



## 2ο δίωρο

Στο εργαστήριο της Πληροφορικής ο καθηγητής της Πληροφορικής έκανε μια σύντομη εισήγηση το Google+. Τα παιδιά άκουσαν με ενδιαφέρον την εισήγηση και κάποια είχαν ήδη μια εικόνα της λειτουργίας του (βλ. Φάκελο *Συνοδευτικό υλικό*, «μέσα κοινωνικής δικτύωσης»). Ζητήθηκε από τις ομάδες να δοκιμάσουν να



αναρτήσουν ένα κείμενο, μια εικόνα, ένα link, για να διαπιστώσουν πόσο εύκολα γίνεται. Δόθηκαν περαιτέρω διευκρινίσεις για τις δυνατότητες ενσωμάτωσης εικόνων, ήχου και βίντεο. Τα παιδιά συζήτησαν στο forum, έκαναν χρήση του hangouts, δημιούργησαν ερωτηματολόγιο με θέμα τα παιχνίδια στο διαδίκτυο (βλ. Φάκελο Τεκμήρια, «ερωτηματολόγιο»), έστειλαν επιστολή στον ιδρυτή του Facebook και του ζητούσαν να τους αναφέρει ποιες αναγκαίες συνθήκες τηρούνται, ώστε το Facebook να θεωρείται ασφαλής χώρος χρήσης από τα παιδιά. Δόθηκε η δυνατότητα στα παιδιά να επιλέξουν τη σειρά απαντήσεων στο φύλλο εργασίας.

Γ' φάση (2 ώρες): Συζήτηση στην ολομέλεια - Συμπεράσματα - Αξιολόγηση της διαδικασίας.

Η αξιολόγηση έγινε για να εντοπιστούν τα ενδιαφέροντα των μαθητών και για να διαπιστωθούν ελλείψεις, λάθη και να διορθωθούν (διαμορφωτική αξιολόγηση). Η αξιολόγηση αποτελούσε συνεχή διαδικασία η οποία πραγματοποιήθηκε μέσω του φύλλου εργασίας, όπου οι μαθητές κλήθηκαν να καταγράψουν τις θέσεις τους. Οι μαθητές αναστοχάστηκαν για τους στόχους που έθεσαν, αν τους πέτυχαν ή όχι, πώς τους πέτυχαν, αλλά και γιατί δεν πέτυχαν κάποιους απ' αυτούς, τι προτάσεις έχουν να καταθέσουν σχετικά με τη δουλειά τους. Ακόμη αναστοχάστηκαν για το τι κέρδισαν από την εμπλοκή τους στην όλη διαδικασία, τι έμαθαν, πώς το έμαθαν και πώς εκτίμησαν ότι μπορούσαν να το αξιοποιήσουν μελλοντικά.

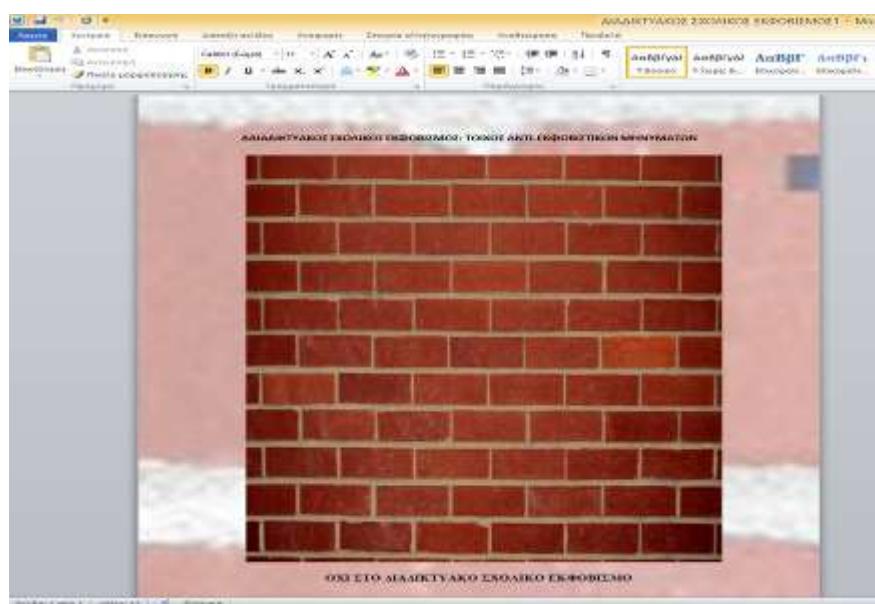
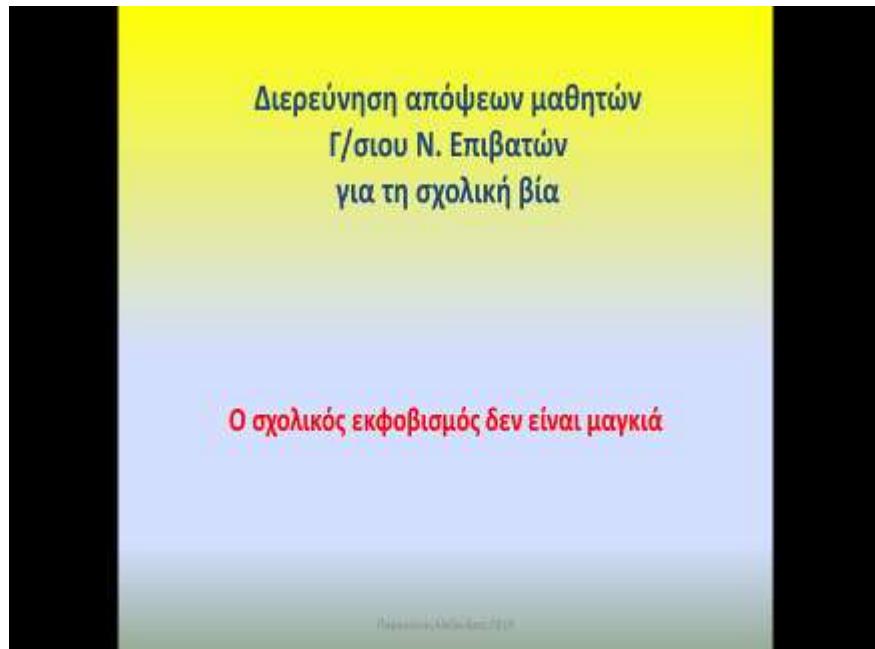
Η ημερίδα με θέμα «Το ηλεκτρονικό μου αποτύπωμα: διαδικτυακό διαμάντι ή σκουπίδι» δεν υλοποιήθηκε λόγω περιορισμένου χρόνου στο σχολικό πρόγραμμα, αλλά έγινε μια ημερίδα για τον σχολικό εκφοβισμό και τα παιδιά παρουσίασαν εκεί ένα μέρος των εργασιών τους για το διαδικτυακό εκφοβισμό. Ο συνάδελφος της πληροφορικής προχώρησε σε έρευνα για τον σχολικό εκφοβισμό και μας έδωσε και τα αποτελέσματα (βλ. Φάκελο Συνοδευτικό υλικό, «διαδικτυακός σχολικός εκφοβισμός 1» & «σχολικός εκφοβισμός»). Ενδεικτικές είναι και οι παρακάτω φωτογραφίες.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μακρινή εποχή  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ  
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης





Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΛΛΑΣ  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

# ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΣ ΕΚΦΟΒΙΣΜΟΣ (CYBER BULLING)





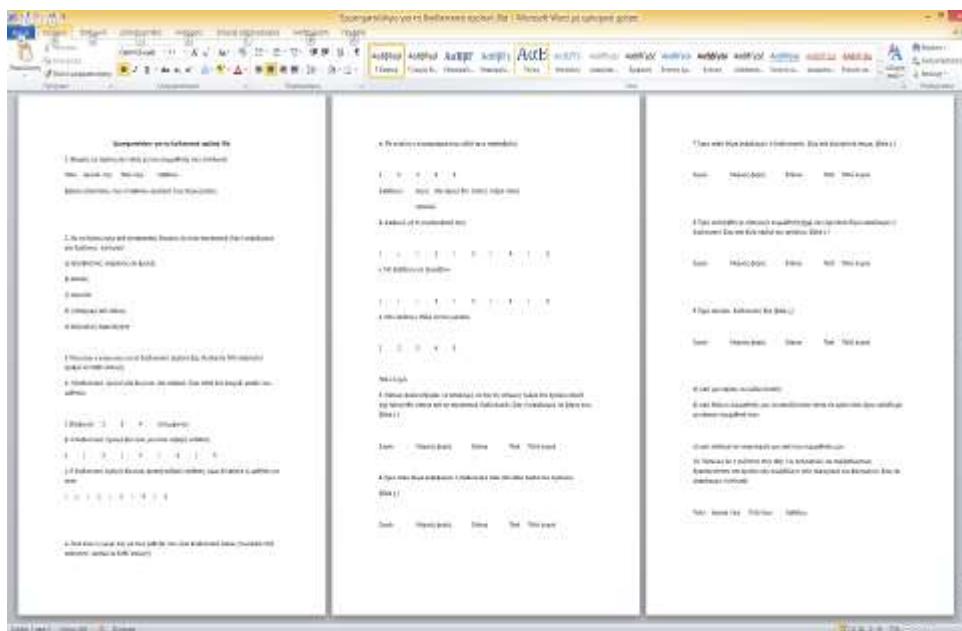
Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μανιφελή εποχή

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

ΕΣΠΑ  
2007-2013  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο  
Ευρώπη για την ανάπτυξη

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



## ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ένα φύλλο εργασίας κοινό για όλες τις ομάδες.

Αποστολές:

1. Μπορείτε να διαβάσετε το κείμενο για το [Facebook](#). Στη συνέχεια σε προσχεδιασμένο προφορικό λόγο σχολιάστε τις δικές σας εμπειρίες από τη χρήση του μέσου κοινωνικής δικτύωσης. Σε έναν πίνακα καταγράψτε τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα. Μπορείτε να διαβάσετε στη συνέχεια το κείμενο για το [Google+](#). Στη συνέχεια σε προσχεδιασμένο προφορικό λόγο σχολιάστε τις δικές σας εμπειρίες από τη χρήση του μέσου κοινωνικής δικτύωσης. Σε έναν πίνακα καταγράψτε τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα. Σε έναν αγώνα επιχειρηματολογίας «Facebook vs Google+» χρησιμοποιείστε το παραπάνω υλικό, για να υποστηρίξετε καλύτερα τη θέση σας.



2. Μπορείτε να θέσετε τις παρακάτω ερωτήσεις στην τάξη προς συζήτηση και να ζητήσετε τις απόψεις, εμπειρίες των μαθητών:

Έχετε ποτέ δημοσιεύσει κάποια φωτογραφία δική σας ή φίλου σας; Είσαστε σίγουροι ότι την είδαν μόνο όσοι πραγματικά θέλατε να την δουν;

Έχετε ποτέ δημοσιεύσει την φωτογραφία κάποιου χωρίς να ζητήσετε την άδειά του πρώτα; Έχετε σκεφτεί πώς θα αντιδρούσε, αν μάθαινε ότι το έχετε κάνει;

Έχετε ποτέ αντιληφθεί να έχει δημοσιεύσει κάποιος δική σας φωτογραφία χωρίς να ζητήσει την άδειά σας πρώτα; Πώς νιώσατε; Πώς αντιδράσατε;

Πιστεύετε ότι μπορεί κάτι που δημοσιεύετε σήμερα να σας δημιουργήσει πρόβλημα σε κάποια χρόνια;

Μήπως όμως οι πληροφορίες σου είναι τελικά διαθέσιμες σε πολλούς περισσότερους από όσους πραγματικά θα ήθελες; Μήπως κάποιες θα προτιμούσες να μην τις είχες ποτέ δημοσιοποιήσει; Πριν δημιουργήσεις ένα καινούργιο προφίλ στο Facebook ή πριν ανεβάσεις μια φωτογραφία ή ανακοινώσεις σε όλο τον κόσμο τι κάνεις αυτή τη στιγμή, αναρωτήσου γιατί το κάνεις.

Κάντε μια έρευνα στο διαδίκτυο σε σελίδες που αφορούν την ασφαλή πλοήγηση και δημοσίευση υλικού στο διαδίκτυο. Μπορείτε να συμβουλευτείτε τον καθηγητή της πληροφορικής. Φτιάξτε έναν οδηγό για το πότε επιτρέπεται να δημοσιεύει κανείς φωτογραφίες για άλλους στο διαδίκτυο. Οι οδηγίες μπορεί να παίρνουν τη μορφή βιβλίου και αναρτώνται στο Google+.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
*επένδυση στην μακρινή αγορά*

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΛΛΑΣ  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

## Safer Internet

Κίνδυνοι και τρόποι αντιμετώπισης

Prezi

- 1) Αποκρύψτε τα προσωπικά σας στοιχεία
- 2) Χρησιμοποιείτε έναν δύσκολο κωδικό που κανείς άλλος δεν ξέρει
- 3) Μην δέχεστε για "φίλους" κανέναν που δεν γνωρίζετε
- 4) Χρησιμοποιείστε ένα πρόγραμμα ασφάλειας

Prezi



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

Αρχή Προστασίας Δεδομένων  
Προσωπικού Χαρακτήρα

Ηγην ποιητικός τίτλος με δεδομένα...  
Σκέψου πο... προσωπικά!



Προσωπικά Δεδομένα  
και Διαδίκτυο



s@ferinternet.gr



Ασφαλής χρήση του Διαδικτύου

Συνοπτικός οδηγός για μπαμπόδες και μαραθώνες,  
για παιπούδες και γιαγιάδες



Υλικό που εντόπισαν τα παιδιά στο διαδίκτυο

ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

Υπουργείο Παιδείας & Θρησκευμάτων

MIS: 296579 – Π.3.2.5: Πιλοτική εφαρμογή σεναρίων

Α' Γυμνασίου «Το ηλεκτρονικό μου αποτύπωμα (από τη συμμετοχή μου στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης)»  
Σελίδα 24 από 41



3. Μπορείτε να σκεφτείτε περιπτώσεις που κάποιος μπορεί να έχει λόγους να μην θέλει να δημοσιεύονται φωτογραφίες του ή άλλη πληροφορία σχετικά με αυτόν στο διαδίκτυο. Ποια επιχειρήματα χρησιμοποιεί, για να υποστηρίξει τις θέσεις του; Απαριθμείστε τα σε ένα κείμενο επιχειρηματολογίας το οποίο αναρτάται στο Google+.

4. Βάλτε τα ονοματεπώνυμά σας σε μια μηχανή αναζήτησης, για να δείτε τι πληροφορίες θα «φέρει» για εσάς. Αισθάνεστε ότι τα αποτελέσματα δίνουν μια ακριβή εικόνα του ποιοι είστε; Γιατί ναι, γιατί όχι; Αντιγράφετε σε ένα πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου τα αποτελέσματα και κάτω από το καθένα γράφετε τις αντιρρήσεις σας. Εκφράστε τις απόψεις σας σε μια συζήτηση που ανοίγετε στο forum του Google+. Τα αποτελέσματα των συζητήσεων τα παρουσιάζετε σε μια ημερίδα με θέμα: *το ηλεκτρονικό μου αποτύπωμα: διαδικτυακό διαμάντι ή σκουπίδι*.

5. *Προσέχετε σε ποιον μιλάτε στο διαδίκτυο. Όταν κάποιος φτιάχνει ένα προφίλ (π.χ. σε χώρους συζητήσεων/ηλεκτρονικά φόρα - forum, ιστολόγια - blogs, υπηρεσίες στιγμιαίων μηνυμάτων - chat, υπηρεσίες κοινωνικής δικτύωσης) αποφασίζει ο ίδιος εκείνη τη στιγμή για το ... ποιος θέλει να είναι. Αρκετοί μπορεί να χρησιμοποιούν την πραγματική τους ταυτότητα. Και άλλοι μπορεί να πειραματίζονται με... διαφορετικές ταυτότητες, π.χ., δηλώνοντας διαφορετικό φύλο ή ηλικία, και πιθανά χρησιμοποιώντας το διαδίκτυο για να «δοκιμάσουν» ή να «παίζουν» με διαφορετικές πτυχές της προσωπικότητάς τους, τις οποίες δεν νιώθουν άνετα να επιδεικνύουν στον πραγματικό κόσμο. Υπάρχουν ακόμα και άτομα που δημιουργούν ψεύτικα προφίλ με σκοπό να εξαπατήσουν ή και να κάνουν κακό σε άλλους. Ένα ακραίο αλλά χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι ενήλικες - παιδεραστές που παρουσιάζονται ως παιδιά προσπαθώντας να έρθουν σε επαφή με υποψήφια θύματά τους μέσα από διαδικτυακά παιχνίδια ή σελίδες συζητήσεων... Στόχος τους είναι συχνά να κερδίσουν την εμπιστοσύνη*



ανηλίκων με σκοπό τη σεξουαλική κακοποίηση. Το διαδίκτυο σου προσφέρει πολλές δυνατότητες για νέες γνωριμίες. Τι γίνεται όμως αν κάποιο από τα άτομα που γνωρίζεις «εκεί έξω» δεν είναι αυτό που πραγματικά λέει; Κι αν είναι κάποιος που θέλει να σε εξαπατήσει; Ή ακόμα και να σου κάνει κακό; Είναι πολύ εύκολο να ζεγελαστείς.

Σκεφτείτε το εξής σενάριο:

Κάποιος σας προσκαλεί σε ιδιωτική συνομιλία (invite) σε μια υπηρεσία στιγμιαίων μηνυμάτων (π.χ. Msn). Ποια γλώσσα χρησιμοποιεί και πώς εκφράζεται; Από την περιγραφή του, σας κεντρίζει το ενδιαφέρον και σας φαίνεται συμπαθητικό άτομο. Έχοντας κερδίσει την εμπιστοσύνη σας, μπορεί πλέον να μάθει προσωπικές πληροφορίες, όπως η διεύθυνση, το τηλέφωνο, διάφορες καθημερινές συνήθειες. Κι αν τελικά το άτομο αυτό δεν είναι τόσο καλό όσο φαίνεται; Κι αν έχει κακόβουλες προθέσεις; Τι «κακό» μπορεί να κάνει;

Ποιες συμβουλές θα έδινες σε ένα φίλο σου ο οποίος έπεσε θύμα μιας από τις παραπάνω περίπτωσης; Παρουσιάστε τις συμβουλές σε μια εικονική ημερίδα την οποία διοργανώνετε πρώτα διαδικτυακά. Μπορείτε να κάνετε χρήση του hangouts.

6. Μπορεί να σου αρέσει να παίζεις παιχνίδια μέσω του διαδικτύου, όπως παιχνίδια στρατηγικής, δράσης, ρόλων ή εικονικών χαρακτήρων. Έχεις όμως σκεφτεί ότι μπορεί να κινδυνεύσεις στην προσπάθειά σου απλά να ενημερωθείς για το πώς θα συνεχίσεις ένα... παιχνίδι; Ενήλικες με κακόβουλες προθέσεις μπορούν να σε παροτρύνουν να προβείς σε ακατάλληλες συμπεριφορές μέσω κάμερας ή συνομιλιών (ανταλλάσσοντας για τις συμπεριφορές αυτές τις γνώσεις που έχουν πάνω στο παιχνίδι). Μπορούν επίσης να στείλουν κακόβουλο λογισμικό (π.χ. μέσω κάποιου link), προσποιούμενο ότι είναι χρήσιμο υλικό για το παιχνίδι, ενώ ουσιαστικά με αυτόν τον τρόπο θέλουν να αποκτήσουν πρόσβαση στον υπολογιστή σου (και κατ' επέκταση, σε ό,τι προσωπικά



δεδομένα τηρείς σε αυτόν). Ορισμένοι συμπαίκτες σου (τους οποίους στην πραγματική ζωή δεν γνωρίζεις) μπορούν να προβούν σε παράνομη/προσβλητική συμπεριφορά εναντίον σου (μέσω επικοινωνίας στο πλαίσιο του παιχνιδιού) - ιδιαίτερα αν τους έχεις δώσει από μόνος σου προσωπικές πληροφορίες. Επίσης, τυχόν κακή συμπεριφορά του χαρακτήρα που σε εκπροσωπεί στην «εικονική» σου ζωή (avatar) μέσω των διαδικτυακών παιχνιδιών, αν συσχετιστεί με την πραγματική σου ταυτότητα, θα μπορούσε να σε εκθέσει και στην πραγματική σου ζωή, στο παρόν ή και στο μέλλον. Δημιουργείστε ένα [ερωτηματολόγιο](#) με θέμα «παιχνίδια στο διαδίκτυο και ασφάλεια» στο forum, χρησιμοποιώντας υλικό από το παραπάνω κείμενο και καλέστε τους συμμαθητές σας να το απαντήσουν ηλεκτρονικά. Συλλέξτε τα αποτελέσματα, επεξεργαστείτε τις απαντήσεις και παρουσιάστε τα στοιχεία πρώτα σε νέα ανάρτηση στο google+ και στη συνέχεια στην ημερίδα.

**ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΓΙΑ ΤΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ**

Σας προτίμησατα το ηλεκτρονικό γράμματος ή κανονικά κλασικά στα ταπετσάρια

1. Φάκελος:
2. Ποια είναι η ηλεκτρονική σας:
3. Ήπειρες φαρμάτη στην ειδικότερη συσκευή σας:
4. Ήπειρες ώρας την πρώτη συσκευή σας με ηλεκτρονικά πανεύκλια:
5. Τι είδους ηλεκτρονικό πανεύκλιο υπάρχει:
6. Προσεργάτε να ταξιδέψετε με:
7. Όποια από λιγενεύς ηλεκτρονικούς πανεύκλους γιατίτες:

7. Πόσους φίλους έχεις, είναι όμως πραγματικοί φίλοι; Τι είδους επικοινωνία επιδιώκεις να δομήσεις; Εκατομμύρια άνθρωποι στον κόσμο χρησιμοποιούν σήμερα υπηρεσίες κοινωνικής δικτύωσης (ή αλλιώς κοινωνικά δίκτυα), όπως το Facebook, το Twitter ή το MySpace, για να επικοινωνούν μεταξύ τους. Οι υπηρεσίες αυτές σου



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μακρινιά της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013

Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

επιτρέπουν να μοιράζεσαι πληροφορίες με πολλούς ανθρώπους γρήγορα και εύκολα. Μπορείς να ελέγξεις τα προφίλ των φίλων σου και να διαβάσεις τα μηνύματα και τα σχόλιά τους και να είσαι σίγουρος ότι όσα αναφέρονται είναι αληθινά; Γράψτε μια επιστολή στον ιδρυτή του Facebook, Mark Zuckerberg, και ζητείστε του να σας αναφέρει ποιες αναγκαίες συνθήκες τηρούνται, ώστε το Facebook να θεωρείται ασφαλές χώρος χρήσης από τα παιδιά.

Π. Επιβάτες, 20-03-2014.

Κε Mark Zuckerberg,

Είμαστε μια ομάδα παιδιών από την Ελλάδα και έχουμε λογαριασμούς στο fb. Θα θέλαμε να σας απασχολήσουμε για ένα θέμα που μας προβληματίζει εδώ και κατάρο.

Έχουμε πληροφορηθεί ότι αρκετά άτομα κυρίως νεαρής ηλικίας στην Ελλάδα, αλλά και στο εξωτερικό έχουν πέσει θύματα και κόβουλον ενέργειών, όπως χρησιμοποίηση προσωπικών στιγμών για γελοιοποίηση ή εκβιασμό, διάδοση ψευδών πληροφοριών για το άτομό τους, δημιουργία ψεύτικων προφίλ.

Θα θέλαμε να σας ρωτήσουμε ως εμπεινευστή και σχεδιαστή του ποιες ενέργειες έχετε κάνει εσείς και η ομάδα σας για την προστασία των χρηστών του fb.

Ελπίζουμε ότι θα μας απαντήσετε σύντομα

Με εκτίμηση  
Οι μαθητές του Α2  
Γ. Ν. Επιβατών.

Επιβάτες

8. Κάποιες φορές μπορεί εσύ ο ίδιος/η ίδια να συντονίζεις τις πληροφορίες που

«ανεβάζουν» άλλοι στο διαδίκτυο, π.χ. ως διαχειριστής περιεχομένου κάποιας

ιστοσελίδας ή ενός ιστολογίου (blog) ή ενός ηλεκτρονικού φόρουμ (forum). Μπορείς

να φανταστείς τον ρόλο σου ως τον αντίστοιχο του «αρχισυντάκτη» ενός εντύπου.

Σκέψου καλά τι επιτρέπεις να δημοσιευτεί: χωρίς να «λογοκρίνεις» αυθαίρετα το

περιεχόμενο των όσων γράφονται θα πρέπει να ορίσεις το «ύφος», το περιεχόμενο και

να ενημερώσεις τους υπόλοιπους... «συντάκτες» κατάλληλα για τους όρους και τις

προϋποθέσεις χρήσης της ιστοσελίδας, ιστολογίου, φόρουμ κ.λπ. Για παράδειγμα,

μπορεί να ζητάς από όσους συμμετέχουν στις συζητήσεις να μη χρησιμοποιούν

υβριστική γλώσσα, να μην αποστέλλουν πληροφορίες ρατσιστικού ή ξενοφοβικού



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μακρινή επαγγελματική πορεία

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΛΛΑΣ  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

περιεχομένου και να μην αποκαλύπτουν προσωπικά δεδομένα άλλων προσώπων χωρίς αυτά τα πρόσωπα να έχουν δώσει τη συγκατάθεσή τους. Στο διαδικτυακό πρόγραμμα παρουσίασης ([prezi](#)) καταγράφεται ένας δεκάλογος «καλής χρήσης της γλώσσας» και αναρτάται στο Google+.



## Z. ΆΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Οι μαθητές εξέφρασαν την επιθυμία να διοργανώσουν σε συνεργασία με άλλα σχολεία την επόμενη χρονιά μια εκδήλωση με θέμα «το ηλεκτρονικό μου αποτύπωμα: διαδικτυακό διαμάντι ή σκουπίδι». Η ενασχόληση με το θέμα τους έδωσε το έναυσμα να σκεφτούν και να προβληματιστούν σοβαρά για όλα όσα



συμβαίνουν στο διαδίκτυο. Ο καθηγητής της Πληροφορικής τους μίλησε για τις παγίδες του και άρχισαν να αναρωτιούνται, αν κάνουν καλά που ανεβάζουν τόσες πολλές προσωπικές στιγμές στο f/b. Σκέφτηκαν μάλιστα να καλέσουν την επόμενη χρονιά άτομα ειδικά στο θέμα και να έχουν μια πληρέστερη ενημέρωση.

## Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Οι μαθητές /τριες έδειξαν ιδιαίτερο ενδιαφέρον για το θέμα. Διαπίστωναν ώρα με την ώρα πόση άγνοια είχαν για το θέμα και πόση παραπληροφόρηση υπήρχε. Χωρίς να δαιμονοποιηθεί το διαδίκτυο ή το f/b αποκαλύφθηκε στα μάτια των παιδιών ένας κόσμος όχι τόσο αγγελικά πλασμένος. Από τις αφηγήσεις των ίδιων των παιδιών διαπιστώθηκε ότι με τον έναν ή με τον άλλο τρόπο όλα σχεδόν είχαν εμπλακεί σε κάποιο συμβάν διαδικτυακού εγκλωβισμού και δεν είχαν ζητήσει βοήθεια από κανένα. Με τις συγκεκριμένες δραστηριότητες μοιράστηκαν τις σκέψεις και την αμηχανία τους και τώρα πια ήξεραν πώς να δράσουν σε αντίστοιχες περιπτώσεις. Το ερωτηματολόγιο για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έδωσε αφορμή για ένα σενάριο το οποίο θα αποτελέσει συνέχεια αυτού. Τελικά το θέμα του ηλεκτρονικού μας ίχνους αποτελεί τη νέα διαδικτυακή μας εικόνα και μάλιστα οι ψυχολόγοι του μέλλοντος θα πρέπει να ασχοληθούν σοβαρά και με αυτή.

## Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Freire, P. 2000. Η διεργασία γραμματισμού ενηλίκων ως πολιτισμική δράση για ελευθερία. Στο Maybin, J. (επιμ.), *Γλώσσα και γραμματισμός στην κοινωνική πρακτική*, Τόμος Γ. (Μτφρ. I. Φ. Βλαχόπουλος). Πάτρα: ΕΑΠ. 307-18.
- Κουτσογιάννης, Δ. 2007. *Πρακτικές ψηφιακού γραμματισμού νέων εφηβικής ηλικίας και (γλωσσική) εκπαίδευση*. Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας,



[http://www.greek-](http://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/studies/ict/teens/index.html)

[language.gr/greekLang/modern\\_greek/studies/ict/teens/index.html](http://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/studies/ict/teens/index.html) [15.8.2013]

Κουτσογιάννης, Δ., Μ. Παυλίδου & I. Χαλισιάνη. 2011. *Μελέτη για την αξιοποίηση των ΤΠΕ στη διδασκαλία της Νεοελληνικής Γλώσσας στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση: γενικό πλαίσιο και ιδιαιτερότητες*. Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.

Κουτσογιάννης, Δ. & M. Αλεξίου. 2012. *Μελέτη για τον σχεδιασμό, την ανάπτυξη και την εφαρμογή σεναρίων και εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων για τη διδασκαλία της νεοελληνικής γλώσσας στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση*. Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.

Κουτσογιάννης, Δ. 2012. Ο ρόμβος της γλωσσικής εκπαίδευσης. *Στο Μελέτες για την ελληνική γλώσσα. Πρακτικά της 32ης συνάντησης των Τομέα Γλωσσολογίας, Α.Π.Θ.* Θεσσαλονίκη: ΙΝΣ.

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

### ΚΕΙΜΕΝΟ 1

To Facebook

Κάποιοι το λατρεύουν, κάποιοι δεν μπορούν να ζήσουν χωρίς αυτό, άλλοι το μισούν, ενώ κάποιοι ούτε που ανέχονται ούτε να το ακούσουν...

Ανεξάρτητα, όμως, με το αν ανήκετε σε κάποια από τις παραπάνω κατηγορίες είναι γεγονός ότι οι χρήστες του Facebook καταναλώνουν 10.5 δισεκατομμύριο λεπτά κάθε μέρα, δηλαδή περίπου 20,000 χρόνια online σε αυτό!

Θέλετε και κάποια ενδιαφέροντα ποσοστά ανά χώρα; Κάθε μέρα, κατά μέσον όρο, στο Facebook, ένας Αυστραλός καταναλώνει 26' και 27'', ένας Νεοζηλανδός 30' και 31'', ένας κάτοικος της Σιγκαπούρης 38' και 46'', ένας κάτοικος του Ηνωμένου



Βασιλείου 38' και 46'', ένας Γάλλος 21' και 53'', ένας Αμερικανός 20' και 46'', ο Ινδός 20' και 21'' και ένας κάτοικος της Βραζιλίας 18'' και 19''.

Τι κάνουν όλοι αυτόν τον χρόνο κάθε μέρα οι χρήστες στο Facebook;

Αυτό είναι ένα εξίσου σημαντικό ερώτημα για να απαντηθεί ...

955 εκατομμύρια ενεργοί χρήστες καταναλώνουν 6 ώρες και 35' τον μήνα διαβάζοντας τις αναρτήσεις των φίλων τους, περίπου 3,2 δισεκατομμύρια χρήστες, κάθε μέρα, κάνουν σχόλια ή χαρακτηρίζουν ότι τους αρέσει κάποια ανάρτηση.

Τα 543 εκατομμύρια ενεργών χρηστών χρησιμοποιούν το κινητό τους για να μπουν στο Facebook και το 58% των χρηστών επιστρέφει καθημερινά στο Facebook.

Τι δηλώνουν οι επιχειρήσεις που χρησιμοποιούν το Facebook για λόγους προώθησης των προϊόντων τους; Το 70% δήλωσε τριπλάσια απόδοση της επένδυσής του ενώ το 49% δήλωσε ότι η επένδυσή τους απόδωσε πενταπλάσια!

Αν πάλι θεωρείτε ότι το Google είναι η πιο γνωστή μηχανή αναζήτησης που σημειώνει ρεκόρ επισκεψιμότητας, σας έχουμε μια εντυπωσιακή σύγκριση με το Facebook...

Ο χρόνος που καταναλώνεται στο Facebook είναι σχεδόν ο διπλός από αυτόν στο Google, 6:35 έναντι 3:20 μηνιαίως!

Το πιο εντυπωσιακό από όλα είναι ότι αν το Facebook ήταν χώρα θα ήταν η 3η μεγαλύτερη σε πληθυσμό χώρα μετά την Κίνα και την Ινδία.

Τι είναι το Facebook;

Το Facebook είναι ένας δικτυκτυακός τόπος στον οποίο κάθε χρήστης μπορεί να δημιουργήσει τον δικό του δικτυακό χώρο. Μέσα από το Facebook οι χρήστες έχουν



τη δυνατότητα να βρίσκουν φίλους και γνωστούς τους, αλλά και να γνωρίζουν νέα πρόσωπα.

Οι χρήστες μπορούν να επικοινωνούν μέσω μηνυμάτων με τις επαφές τους και να τους ειδοποιούν όταν ανανεώνουν τις προσωπικές πληροφορίες τους.

Όλοι έχουν ελεύθερη πρόσβαση στο να συμμετάσχουν σε δίκτυα που σχετίζονται μέσω πανεπιστημίου, θέσεων απασχόλησης ή γεωγραφικών περιοχών.

Το όνομα της υπηρεσίας αυτής προέρχεται από το όνομα ενός βιβλίου με φωτογραφίες και ονόματα των φοιτητών που δίνονταν στους μαθητές στην αρχή του ακαδημαϊκού έτους σε κάποια πανεπιστήμια της Αμερικής για να γνωρίζονται οι φοιτητές μεταξύ τους.

Η λογική στην οποία δημιουργήθηκε το Facebook είναι ακριβώς αυτή, δηλαδή της διασύνδεσης ανθρώπων μεταξύ τους και της αλληλογνωριμίας μέσω πληροφοριών και φωτογραφιών.

Το Facebook είναι ένα μια σύνθετη λογισμικόν ελεύθερου και ανοιχτού κώδικα, που περιλαμβάνει HipHop για PHP, Apache Hadoop, Apache Hive, Apache Cassandra, και Open Compute Project.

Το ίδιο το Facebook έχει συμβάλει στην ανάπτυξη άλλων προγραμμάτων ανοιχτού κώδικα, όπως Oracle's MySQL βάσης δεδομένων.

Ποια είναι, όμως, η πραγματικότητα για αυτό το κοινωνικό δίκτυο;

Το Facebook είναι ένα εργαλείο κοινωνικής δικτύωσης, που στοχεύει στη διασύνδεση συγγενών, φίλων, γνωστών, ακόμη και επαγγελματιών.

Ξεκίνησε σαν ένας τρόπος δικτύωσης φοιτητών κολλεγίου Mark Zuckerberg το 2004 και κατέληξε το 2012 να είναι το πολυπληθέστερο κοινωνικό δίκτυο, καθώς



κυρίαρχη τάση είναι η εγγραφή και διασύνδεση όσο το δυνατόν περισσότερων ανθρώπων μέσω αυτού.

Το Facebook ξεκίνησε στις 4 Φεβρουαρίου 2004 από τον Mark Zuckerberg, ως δικτυακός χώρος επικοινωνίας των φοιτητών του Harvard, και τότε ονομαζόταν “[thefacebook.com](http://thefacebook.com)”.

Πριν από το Facebook ο Zuckerberg είχε δημιουργήσει το “Facemash”, που έπαιρνε φωτογραφίες από την επίσημη ιστοσελίδα του Harvard και ζητούσε από όσους έμπαιναν στη σελίδα να ψηφίζουν ποιος φοιτητής ήταν πιο ελκυστικός. Το Facemash είχε μεγάλη επιτυχία και ο Zuckerberg αποφάσισε να το επεκτείνει σε ένα site γνωριμιών μεταξύ των φοιτητών του Harvard και στη συνέχεια μεταξύ και άλλων πανεπιστημίων και σχολείων.

Η ιστορία του Facebook έχει και μια σκοτεινή πλευρά.

Τρεις φοιτητές του Harvard, o Cameron Winklevoss, o Tyler Winklevoss και η Divya Natura, ισχυρίστηκαν ότι η ιδέα ήταν δική τους και ουσιαστικά ότι ο Zuckerberg την είχε κλέψει από αυτούς. Μέχρι σήμερα ισχυρίζονται ότι είχαν την ιδέα του Facebook από το 2002 και είχαν αποταθεί στον Zuckerberg, για να ασχοληθεί με τον προγραμματισμό της σελίδας Harvardconnection.

Η δικαστική διαμάχη ξεκίνησε λίγες μέρες μετά την επίσημη έναρξη του Facebook και συνεχίζεται μέχρι σήμερα...

Όποια και αν είναι, όμως, η αλήθεια σχετικά με την αρχική ιδέα του Facebook, το γεγονός είναι ότι εξελίχθηκε ταχύτατα, όταν στις 26 Οκτωβρίου 2006, δόθηκεν δυνατότητα εγγραφής σε αυτό σε όλους όσους το επιθυμούσαν και ήταν από 13 ετών και πάνω.



Τον Οκτώβριο του 2008 το Facebook απέκτησε μόνιμη βάση διοίκησης στο Δουβλίνο και μέχρι σήμερα κατέχει μια από τις πιο σημαντικές θέσεις στην ιστορία του Διαδικτύου, αποφέροντας εκατομμύρια στον δημιουργό του.

Τι μπορεί να κάνει κάποιος στο Facebook

Δημιουργία προφίλ

Στο Facebook οι χρήστες δημιουργούν μια σελίδα του προφίλ τους, στην οποία φαίνονται οι φίλοι και οι ομάδες στις οποίες ανήκουν. Στο προφίλ του κάθε χρήστης μπορεί να δημοσιεύσει τις πληροφορίες που ο ίδιος επιθυμεί για τον εαυτό του, για την κατάστασή του, για τους φίλους του, φωτογραφίες, σημειώσεις, ομάδες του Facebook στις οποίες ανήκει κ.ά. Αν ο χρήστης δεν θέλει να βλέπουν όλοι όσα δημοσιεύει, τότε μπορεί να καλέσει συγκεκριμένα άτομα μόνο.

Σύγχρονη επικοινωνία

Για μια σύγχρονη τηλεδιάσκεψη ή για chat με επιλεγμένους γνωστούς και φίλους το Facebook έχει ενσωματώσει τις αντίστοιχες λειτουργίες του Skype.

Οι χρήστες μπορούν να επιλέξουν να γίνουν οπαδοί κάποιων άλλων χρηστών (όπως των ηθοποιών ή πολιτικών), ταινιών, μουσικής, οργανισμών και ενώσεων. Υπάρχουν πολλά applications διαθέσιμα για το προφίλ των χρηστών, όπως οι στενοί φίλοι, η οικογένεια, παιχνίδια, χάρτης για να καταχωρούνται οι τοποθεσίες στις οποίες ταξιδεύει ο χρήστης κλπ. Αυτές οι λειτουργίες έχουν δημιουργηθεί από άτομα εκτός της ομάδας του Facebook που αναπτύσσουν τέτοιες εφαρμογές.

Αναζήτηση φίλων



Μέσω του Facebook οι χρήστες μπορούν να αναζητήσουν φίλους και γνωστούς, χρησιμοποιώντας πληροφορίες, όπως η διεύθυνση του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, το σχολείο, το πανεπιστήμιο ή απλώς με το όνομά τους.

Αν βρουν αυτούς που θέλουν μπορούν να αποστείλουν μήνυμα για να γίνουν φίλοι μέσω του Facebook, κάτι που σημαίνει ότι οι προστιθέμενοι φίλοι θα έχουν πρόσβαση στο προφίλ του χρήστη που τους κάλεσε και το αντίστροφο.

Αν κάποιος θέλει να στείλει ένα προσωπικό μήνυμα σε κάποιον, μπορεί να το κάνει με τη λειτουργία «αποστολής μηνύματος», που λειτουργεί σαν ένα είδος ηλ. ταχυδρομείου.

Ανάρτηση φωτογραφιών - βίντεο

Μια από τις πιο δημοφιλείς λειτουργίες του Facebook είναι η δυνατότητα ανάρτησης φωτογραφιών σε έναν χώρο χωρίς περιορισμούς χωρητικότητας. Και αυτή η λειτουργία μπορεί να τεθεί υπό τους περιοριστικούς όρους που θέτει κάθε χρήστης, ο οποίος επιλέγει αν θέλει να είναι ορατές αυτές οι φωτογραφίες και από ποιους. Συνήθως, οι περισσότεροι χρήστες δημοσιεύουν φωτογραφίες από το κινητό τους τηλέφωνο, αλλά υπάρχει η δυνατότητα ανάρτησης από κάμερα ή από τον σκληρό δίσκο του υπολογιστή κάθε χρήστη.

### Σχόλια

Οι χρήστες αναρτούν, επίσης, βίντεο και άλλα αρχεία τα οποία θέλουν να μοιραστούν με τους χρήστες με τους οποίους είναι συνδεδεμένοι. Οι άλλοι χρήστες



επιλέγουν να αφήσουν τα σχόλιά τους ή να επιλέξουν ότι κάτι τους αρέσει. Τα σχόλια αυτά είναι δημόσια, ára oratá και από τους άλλους χρήστες.

### Δημιουργία ομάδων

Οι ομάδες στο Facebook δημιουργούνται για διάφορους λόγους, όπως για παράδειγμα τα κοινά ενδιαφέροντα κάποιων ανθρώπων, ή το σχολείο αποφοίτησής τους. Οι ομάδες είναι είτε δημόσιες είτε ιδιωτικές, δηλαδή μπορούν να είναι είτε διαθέσιμες για όλους είτε διαθέσιμες μόνο σε όσους επιλέγουν οι χρήστες που δημιουργούν αυτές τις ομάδες. Μια άλλη λειτουργία με παρόμοιους περιορισμούς είναι οι εκδηλώσεις, όπου μια ομάδα χρηστών μπορούν να διοργανώσουν πάρτι, συγκεντρώσεις ή άλλα παρόμοια. Αν κάποιος επιλέξει να δημιουργήσει ένα προφίλ μέσα σε μια ομάδα, απευθείας αποδέχεται το γεγονός ότι όλοι σε αυτή την ομάδα μπορούν να δουν τις πληροφορίες που έχει αναρτήσει στο προφίλ του.

### Παιχνίδια

Το Facebook προσφέρει τη δυνατότητα να παίξετε παιχνίδια μαζί με τις επαφές σας. Μέσα από μια πλούσια ποικιλία online παιχνιδιών μπορεί ο χρήστης να επιλέξει με ποιους θέλει να παίξει στέλνοντας σχετική πρόσκληση.

Γενικά το Facebook προσφέρει ένα πλήθος επιλογών στους χρήστες του, που διαρκώς ανανεώνεται για να ανταποκριθεί στο πλήθος των ενδιαφερόντων τους. Έτσι, η κοινότητα του Facebook είναι διαρκώς ενεργή!

### ΚΕΙΜΕΝΟ 2

Google+ / Hangouts



Στις 6 Δεκεμβρίου 2012 η Google ανακοίνωσε ότι 135 εκατομμύρια ενεργοί χρήστες ελέγχουν τα Google+ streams τους κάθε μήνα, από 100 εκατομμύρια στα μέσα Σεπτεμβρίου.

Με απλά μαθηματικά, αυτό σημαίνει ότι το Google+ αυξάνεται με τον ρυθμό το Facebook διεκδικώντας μια θέση ανάμεσα στα πιο δημοφιλή sites κοινωνικής δικτύωσης.

Η Google, επίσης, ανακοίνωσε την αύξηση των χρηστών της που σημειώθηκε με ένα νέο χαρακτηριστικό που ονομάζεται «Google+ Κοινότητες» και με βελτιώσεις στο mobile app Snapseed της Google. Η τελευταία καταμέτρηση ενημέρωσης χρήστη ήταν στις 17 Σεπτεμβρίου, που σημαίνει η Google+ έχει προσθέσει 35.000.000 ενεργούς χρήστες τους τελευταίους 2,5 μήνες.

Αυτό σημαίνει ότι κάθε μήνα στο Google+ προστίθενται περίπου 14 εκατομμύρια ενεργοί χρήστες, προσφέροντάς μας μετρήσεις συγκρίσιμες με εκείνες του Facebook.

Στο Facebook οι ενεργοί χρήστες κάθε μήνα αυξάνονται, σχεδόν, με τον ίδιο ακριβώς ρυθμό. Δηλαδή, τον Αύγουστο του 2008 το FB είχε φθάσει τα 100 εκατομμύρια ενεργούς χρήστες, και στις αρχές Απριλίου του 2009 τα 200 εκατομμύρια ενεργούς χρήστες. Μέσα σε αυτούς τους 7 μήνες είχε αύξηση ύψους 14,3 εκατ. χρήστες ανά μήνα, δηλαδή ποσοστά παρόμοια με αυτά του Google+.

Ακόμη και αν κάποιοι είχαν έναν σκεπτικισμό απέναντι σε άλλη μια υπηρεσία κοινωνικής δικτύωσης, τα ποσοστά δείχνουν ότι το Google+ έχει πια καταξιωθεί στη συνείδηση εκατομμυρίων χρηστών του Διαδικτύου.

Τα Google+ είναι ένα σύνολο από υπηρεσίες που βασίζονται στην αλληλεπίδραση και την κοινωνική δικτύωση των χρηστών.



Οι υπηρεσίες αυτές περιλαμβάνουν Stream (a newsfeed), Sparks (a recommendation engine), Hangouts (a video chat service), Κύκλους (a friend-management service), Παιχνίδια και Φωτογραφίες.

Η Google επέλεξε το όνομα αυτής της συνεργατικής πλατφόρμας να είναι Google+ γιατί πρόκειται για μια προέκταση των υπηρεσιών της Google.

Ουσιαστικά η Google ακολουθεί τις πρακτικές άλλων κοινωνικών δικτύων, όπως το Facebook και το Twitter. Η κεντρική σελίδα (Stream) μοιάζει με το Facebook, όπου μπορούν οι χρήστες να ανεβάσουν φωτογραφίες, βίντεο, να ενημερώσουν για την τοποθεσία στην οποία βρίσκονται, να δημοσιεύσουν συνδέσμους κλπ.

Οι χρήστες μπορούν να επιλέξουν σε ποιους θα κοινοποιήσουν τις αναρτήσεις τους, σε περίπτωση που δεν επιλέξουν να είναι δημόσιες. Μπορούν, επίσης, να παρακολουθούν τις δημοσιεύσεις άλλων, να κάνουν σχόλια, να επισημαίνουν αν κάτι τους αρέσει, να αναφέρουν για παράνομες δραστηριότητες, κακόβουλες επιθέσεις κ.ά.

Οι κύκλοι, ουσιαστικά, διαφοροποιούν τις επαφές μας, ώστε να επιλέγουμε εμείς τι θα βλέπουν όσοι συνδέονται μαζί μας.

Η Google μετά από κάποιες αποτυχημένες προσπάθειες κοινωνικών δικτύων (π.χ. Buzz, Wave κτλ.) δημιούργησε το Google plus με στόχο να εδραιωθεί και να ανταγωνιστεί άλλα μεγάλα κοινωνικά δίκτυα όπως το Facebook, Twitter κτλ.

Η υπηρεσία αυτή της Google ξεκίνησε στις 28 Ιουνίου 2011, με τη δυνατότητα πρόσκλησης μόνο για δοκιμές. Την επόμενη μέρα, οι υπάρχοντες χρήστες είχαν τη δυνατότητα να προσκαλέσουν τους φίλους τους που ήταν άνω των 18 ετών, για να δημιουργήσουν τους δικούς τους λογαριασμούς. Δυστυχώς, όμως, η ζήτηση ήταν τόσο μεγάλη που η λειτουργία της υπηρεσίας αυτής ανεστάλη.



Στις 14 Ιούλη του 2011, η Google ανακοίνωσε ότι το Google+ είχε φτάσει 10 εκατομμύρια χρήστες μόλις δύο εβδομάδες μετά την έναρξη της "περιορισμένης" δοκιμαστικής περιόδου.

Μέχρι το τέλος του χρόνου η Google+ είχε 90 εκατομμύρια χρήστες, με το μεγαλύτερο ποσοστό χρηστών από τις Ηνωμένες Πολιτείες και την Ινδία.

Στις 20 Σεπτεμβρίου 2011, το Google+ άνοιξε για όλους όσους είχαν ηλικία 18 ετών και άνω, χωρίς να απαιτείται πρόσκληση. Μια σημαντική τομή στη λειτουργία της υπηρεσίας αυτής σημειώθηκε στις 26 του Γενάρη του 2012, όταν το Google+ άνοιξε και για τους εφήβους. Ο Αντιπρόεδρος Product Management Bradley Horowitz στο Google+ ανακοίνωσε ότι οι χρήστες μπορούν πια να είναι από την ηλικία των 13 και πάνω, ανοίγοντας έτσι τις δυνατότητες του σε ένα κοινό που έχει ένα σημαντικό ποσοστό σε συμμετοχή στα κοινωνικά δίκτυα.

Τι κάνει το Google plus;

ο Google+ είναι η απάντηση της Google στη μεγάλη εξάπλωση των κοινωνικών δικτύων και μια συνέχεια στις ήδη πετυχημένες υπηρεσίες της, όπως η μηχανή αναζήτησης, τα Google Docs και το Gmail. Ποια είναι, όμως, τα χαρακτηριστικά του Google+;

Stream

Αυτή η υπηρεσία λειτουργεί όπως τα Facebook's News. Μέσω αυτής της υπηρεσίας μαθαίνετε ότι νέο από τους ανθρώπους με τους οποίους έχετε επιλέξει να συνδεθείτε. Η διαφορά με τα Facebook's News είναι ότι αυτή η υπηρεσία λειτουργεί με δική σας επιλογή.

Κύκλοι



Αυτό είναι ίσως το πιο χαρακτηριστικό του Google+. Ουσιαστικά με αυτή την εφαρμογή επιλέγεται τους κύκλους στους οποίους θέλετε να δημοσιεύσετε τις πληροφορίες σας. Έτσι, μπορείτε να οργανώσετε τις επαφές σας σε κύκλους (εργασία, φίλοι, οικογένεια) και αντίστοιχα να δημοσιεύετε περιεχόμενο.

### Hangouts

Αυτή η εφαρμογή λειτουργεί όπως και το Skype. Δηλαδή, δίνει τη δυνατότητα στους χρήστες να έχουν μια απευθείας συνομιλία (ακουστική ή βίντεο). Η υπηρεσία είναι δωρεάν και δίνει τη δυνατότητα για πολλούς ταυτόχρονους χρήστες.

### Hashtag Support και "@" μηνύματα

Μια παρόμοια εφαρμογή με αυτή του Twitter, η χρήση του "+" επιτρέπει να ενημερώνετε άλλους χρήστες σαν ένα δημόσιο σύστημα ανταλλαγής μηνυμάτων.