



*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: ΜΑΡΙΑ ΠΑΡΑΣΚΕΥΑ



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**

Θεσσαλονίκη 2015



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), - ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ 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>

Καραμαούνι 1 – Πλατεία Σκρά Τ.Κ. 55 132 Καλαμαριά, Θεσσαλονίκη

Τηλ.: 2310 459101, Φαξ: 2310 459107, e-mail: centre@komvos.edu.gr



Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

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

Εφαρμογή σεναρίου

Μαρία Παρασκευά

Δημιουργία σεναρίου

Ελένη Ξυλά

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

Τάξη

Α΄ Γυμνασίου

Σχολική μονάδα

4^ο Γυμνάσιο Συκεών

Χρονολογία

Από 16 έως 30 Οκτωβρίου 2015

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

Ι. Άλλα γνωστικά αντικείμενα: Πληροφορική



Χρονική διάρκεια

6 ώρες

Χώρος

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

II. Εικονικός χώρος: Google+, [Edmodo](#).

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Σύμφωνα με το συνταγμένο κείμενο για να υλοποιηθεί σε ικανοποιητικό βαθμό η συγκεκριμένη διδακτική πρόταση, κρίνονται 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 με την ομαδοσυνεργατική μέθοδο και να έχουν εμπλακεί σε συνεργατικές δραστηριότητες.

Μια ενεργή εμπλοκή προϋποθέτει και διαφορετική διδακτική/ές ταυτότητα/ες εκ μέρους και των διδασκόντων. Εκεί που η διδακτική διαδρομή εξασφαλιζόταν αποκλειστικά από το σχολικό εγχειρίδιο, τώρα θα πρέπει να αναδιατυπωθεί με τέτοιο τρόπο, ώστε να εξωθείται 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). Εκεί που αρκούσε να βλέπει ο εκπαιδευτικός το μάθημα της ημέρας ή της εβδομάδας, τώρα είναι απαραίτητο να διαμορφώσει ένα διδακτικό πλάνο από την αρχή της χρονιάς, όπου θα εντάσσονται τα επιμέρους σενάρια. Εκεί που ρύθμιζε τα της διδασκαλίας μόνος του, τώρα καλείται να μοιράσει τις σκέψεις του, να λάβει υπόψη του άλλες προτάσεις (άλλα σενάρια), να συνεργαστεί με τους συναδέλφους του στο σχολείο. Εκεί που υπήρχε το ένα και ίδιο βιβλίο για όλη την Ελλάδα, τώρα λαμβάνονται υπόψη οι προτάσεις των μαθητών, τα ενδιαφέροντα, οι εμπειρίες και οι μαθησιακές τους ιδιαιτερότητες. Εκεί που η μάθηση



αντιμετωπίζοταν ως μια γραμμικού τύπου διαδικασία της λογικής «πάρε και μάθε», τώρα είναι απαραίτητος ο προσεχτικός σχεδιασμός που θα οδηγεί στη μάθηση.

Κατά βάθος πρόκειται για 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.

Το σενάριο στηρίζεται

Ελένη Ξυλά, Το ηλεκτρονικό μου αποτύπωμα (από τη συμμετοχή μου στα μέσα ηλεκτρονικής δικτύωσης), Νεοελληνική Γλώσσα Α' Γυμνασίου, 2014.

Το σενάριο αντλεί

--

Β. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Σύμφωνα με τη συντάκτρια, το σενάριο αυτό βασίζεται 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 θα χρησιμοποιηθεί η πλατφόρμα της Google+ γιατί προσφέρει με ενοποιημένο, φιλικό και εύχρηστο τρόπο πληθώρα βοηθητικών εργαλείων αναζήτησης, συνεργασίας, επικοινωνίας και διαμοιρασμού περιεχομένου, που μπορούν να αξιοποιηθούν διερευνητικά από τους ίδιους τους μαθητές.



Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Σύμφωνα με τη συντάκτρια του σεναρίου, 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 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 είναι 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 είναι 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



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.

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

Σύμφωνα με τη συντάκτρια του σεναρίου, τα μέλη μιας κοινότητας Google+ και άλλων μέσων κοινωνικής δικτύωσης επικοινωνούν μεταξύ τους, συνεργάζονται και μέσα από τις ανταλλαγές τους διαμορφώνουν 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 είναι δυνατό:

- 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.



Τα κοινωνικά δίκτυα στην εκπαίδευση: οδηγός χρήσης

Γνώσεις για τη γλώσσα

Οι γνώσεις για τη γλώσσα συνδέονται με τις γνώσεις για τον κόσμο, γιατί κατακτώνται επαγωγικά, καθώς μελετώνται κείμενα που αφορούν τις γνώσεις για τον κόσμο αλλά και γιατί οι μαθητές/τριες αντιλαμβάνονται την κατάκτησή τους ως προϋπόθεση για την επιτυχημένη παρέμβασή τους στο κοινωνικό γίγνεσθαι. Επίσης, ένας από τους βασικούς στόχους της γλωσσικής διδασκαλίας είναι 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 καλό είναι:

- 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

Αναμένεται οι μαθητές:

- να δημιουργήσουν έναν οδηγό ασφαλούς πλοήγησης 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:

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

Αναμένεται οι μαθητές:

- 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 γνωρίσουν τις μεθόδους και τις τεχνικές με τις οποίες παράγεται το οπτικοακουστικό προϊόν, στη συνέχεια, είναι δυνατό να:

- χρησιμοποιούν τα οπτικοακουστικά εργαλεία·
- αναπτύσσουν δεξιότητες προσωπικής έκφρασης·
- οργανώνουν και πραγματοποιούν απλές οπτικοακουστικές παρουσιάσεις.

Κριτικός γραμματισμός

Ο κριτικός γραμματισμός έχει 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 είναι να δημιουργηθούν κριτικά σκεπτόμενοι, αυτοκαθοδηγούμενοι και συνειδητοποιημένοι πολίτες, οι οποίοι δεν είναι εγκλωβισμένοι σε συγκεκριμένους ρόλους και ταυτότητες.

Οι μαθητές/-τριες καλούνται:

- 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·
- 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.

Διδακτικές πρακτικές

Ο ομαδοσυνεργατικός τρόπος διδασκαλίας θεωρείται κατάλληλος, γιατί βοηθά τα παιδιά στην ανάπτυξη σχέσεων και διάδρασης μεταξύ τους. Άλλωστε έτσι τα παιδιά κοινωνικοποιούνται πιο εύκολα, ενώ στα πλαίσια του σεναρίου μας μαθαίνουν να συνεργάζονται αρμονικά. Με τον ομαδοσυνεργατικό τρόπο εργασίας οι μαθητές αναλαμβάνουν πρωτοβουλίες και εμπλέκονται με άμεσο και ενεργό τρόπο σε όλες τις φάσεις της εργασίας. Αυξάνεται, συνεπώς, η δυνατότητα για αυτενέργεια και δημιουργία, ενώ παράλληλα αναπτύσσεται η κριτική ικανότητα των μαθητών. Το



παίξιμο ρόλων, η βιωματική μέθοδος μέσα από την *προσομοίωση*, η μελέτη περίπτωσης, είναι μερικές από τις τεχνικές που βοηθούν στην επίτευξη των στόχων του σεναρίου και κυρίως βοηθούν τους μαθητές να κατανοήσουν το μέγεθος του προβλήματος.

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Σύμφωνα με τη δημιουργό του, το σενάριο ως αφόρμηση έχει μια συζήτηση στα πλαίσια της 6^{ης} 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 υποστηρίζουν 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 όμως μπορούν να χρησιμοποιηθούν από κάποιους κακόβουλα. Σε συνεργασία με τον καθηγητή της πληροφορικής θα γίνει προσπάθεια να δειχθούν και οι δυο όψεις και εικόνες των μέσων κοινωνικής δικτύωσης και θα προταθεί σε χρήση το google+ ως χώρος ο οποίος *επιτρέπει* στους μαθητές να εργάζονται ομαδικά και μετά τη λήξη του σχολικού ωραρίου σε κοινότητες ελεγχόμενης πρόσβασης, με δυνατότητα να επικοινωνούν και με τον διδάσκοντα.

Αποτελεί 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 συχνά 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, υιοθετείται 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



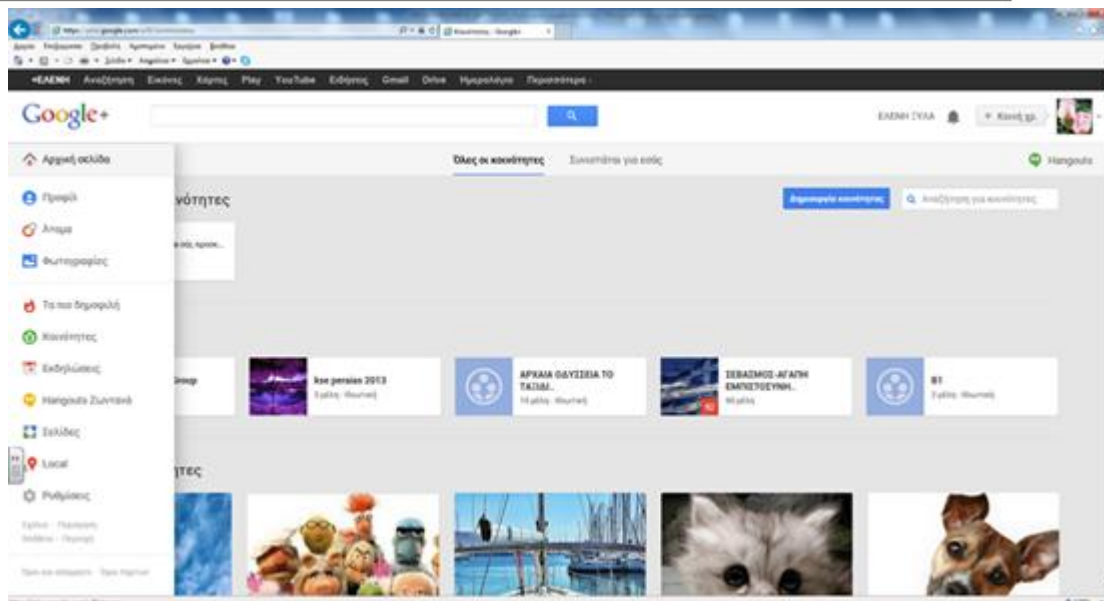
συλλογικότητα που δημιουργείται στο πλαίσιο των διαφόρων ψηφιακών κοινοτήτων δημιουργεί νέες κοινωνικές πρακτικές.

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

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+ γίνεται, 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.



Το interface του Google+

Κείμενα

[Το Facebook.](#)

[Google+](#)

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

Το σενάριο εφαρμόστηκε στην Α΄ τάξη στην αρχή της χρονιάς και μάλιστα σε τμήμα το οποίο δεν είχε αναλάβει επίσημα η συντάκτρια της εφαρμογής. Η εφαρμογή, λοιπόν έγινε σε συνεννόηση και σε συνεργασία με τη συνάδελφο του τμήματος Κατερίνα Μούρμουρα. Το σενάριο και τα συνοδευτικά [φύλλα εργασίας](#) συζητήθηκαν από πριν και τροποποιήθηκαν με κριτήριο τις ανάγκες των μαθητών της τάξης, την οποία η συντάκτρια της εφαρμογής δε γνώριζε, αλλά και τη χρονική περίοδο, καθώς και την πορεία της σχολικής ύλης. Καθώς ήταν αρχή σχολικής χρονιάς, το τμήμα δεν είχε ακόμη αποκτήσει ηλεκτρονικό συνεργατικό περιβάλλον και δεν υπήρχε χρόνος να ζητηθεί από τους γονείς η σχετική έγκριση και πολύ περισσότερο να ζητηθεί από τα παιδιά να κάνουν λογαριασμό στο Google. Η απόφαση πάρθηκε από κοινού με τη



συνάδελφο και κρίναμε τελικά εφικτό να δανειστούν οι μαθητές το εκπαιδευτικό περιβάλλον [Edmodo](#) που ήδη λειτουργούσε στη Β΄ Γυμνασίου σε τμήμα με το οποίο η συντάκτρια της εφαρμογής είχε συνεργαστεί με σενάρια την προηγούμενη χρονιά. Μάλιστα μέρος της εφαρμογής πραγματοποιήθηκε παράλληλα – προσαρμοσμένο στις ανάγκες της 6^{ης} ενότητας του βασικού εγχειριδίου της νεοελληνικής γλώσσας – στη Β΄ γυμνασίου, της οποίας οι μαθητές προσφέρθηκαν να βοηθήσουν και να αναρτήσουν τις εργασίες των παιδιών. Η συνεργασία πρόκειται να καταλήξει σε μια κοινή ημερίδα στην αίθουσα εκδηλώσεων του σχολείου όπου τα παιδιά των δυο τμημάτων θα παρουσιάσουν μαζί στο σχολείο τα συμπεράσματά τους από την ενασχόληση με τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Ωστόσο, στη φάση της συγγραφής της εφαρμογής η ημερίδα δεν έχει ακόμη υλοποιηθεί, ώστε να μπορέσουμε να την καταγράψουμε.

Η συνάδελφος ανέλαβε να ενημερώσει και να προετοιμάσει τους μαθητές για το σύνολο του σεναρίου από μέρες πριν και αρκετές από τις δραστηριότητες τροποποιήθηκαν, ενώ παράλληλα αναπροσαρμόστηκε σε ορισμένα σημεία το φύλλο εργασίας. Η φάση αυτή της διδασκαλίας, περιλαμβάνει εξηγήσεις προς τους μαθητές, ιδιαίτερα των σημείων εκείνων της διδασκαλίας που είναι απαραίτητα προκειμένου να κατανοήσουν τον σκοπό και τους στόχους της και να συμβάλουν στη διαμόρφωση ενός «συμβολαίου», που θα τηρηθεί από τον διδάσκοντα και τους μαθητές στη διάρκειά της. Επιπλέον, εξηγήθηκε η διαδικασία, οι ρόλοι που θα κληθούν να αναλάβουν και το πόσο σημαντική είναι η δική τους συμμετοχή στη διδασκαλία του μαθήματος.

Α΄ φάση (2 ώρες): 1^ο δίωρο εφαρμογής

Η εφαρμογή ξεκίνησε στην τάξη με κεντρική προβολή του φύλλου εργασίας και μοιράστηκαν παράλληλα τα φύλλα εργασίας σε έντυπη μορφή. Οι μαθητές χωρίστηκαν σε ομάδες των 4 ατόμων με δική τους πρωτοβουλία και σε κάποιες



περιπτώσεις έγιναν παρεμβάσεις από την εκπαιδευτικό. Διαβάστηκε κεντρικά στην τάξη το κείμενο για [το Facebook](#) και στη συνέχεια τα παιδιά άρχισαν να απαντούν στην [αποστολή 1](#). Επειδή, λόγω του νεαρού της ηλικίας δεν είχαν όλα τα παιδιά λογαριασμό στο fb, επέλεξαν να χωριστούν σε ομάδες χρηστών και μη του facebook και επιχειρηματολόγησαν προφορικά, ενώ στη συνέχεια άρχισαν να σχεδιάζουν στο χαρτί ένα πρόγραμμα παρουσίασης το οποίο συνέχισαν στο σπίτι. Σε αρκετά σημεία της ανάγνωσης του κειμένου γίνονταν προσωπικές τοποθετήσεις ανεξάρτητα από τις ομάδες και σε γενικές γραμμές φάνηκε να τους αφορά ιδιαίτερα το θέμα. Δεν εκφράστηκαν ιδιαίτερες προκαταλήψεις απέναντι στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και, τόσο από τις τοποθετήσεις όσο και από τις παρουσιάσεις που έγιναν την επόμενη φορά, αποδείχτηκε πως ακόμη και οι μη χρήστες του έχουν μια ρεαλιστική και ψύχραιμη στάση απέναντι στο μέσο.

Συνεχίστηκε η διερεύνηση του θέματος μέσα από τη [2^η αποστολή](#) και οι μαθητές αναφέρθηκαν σε εμπειρίες σχετικά με τις αναρτήσεις φωτογραφιών και εκφράστηκαν και προσωπικά, αλλά και με βάση αφηγήσεις που έχουν ακούσει από τον περίγυρό τους ως προς την καταπάτηση προσωπικών δεδομένων, αλλά και τη βία στο διαδίκτυο. Εξασκήθηκαν στον προσχεδιασμένο προφορικό λόγο και ανέλαβαν να ετοιμάσουν ένα οδηγό πλοήγησης στο διαδίκτυο. Επειδή η άμεση συνεργασία με τον καθηγητή της πληροφορικής δεν ήταν εφικτή, καθώς στην αρχή της σχολικής χρονιάς υπήρχαν κενά στην συγκεκριμένη ειδικότητα, ζητήσαμε με τη συνάδελφο από τον καθηγητή της πληροφορικής άλλων τάξεων να μας προτείνει κάποιες έγκυρες διευθύνσεις για ασφάλεια στο διαδίκτυο και τις προωθήσαμε στους μαθητές για βοήθεια. Σε σχέση με το κείμενο για το Google έγινε ανάγνωση ήδη από το σπίτι και σύντομη παρουσίαση στην τάξη από μια μόνο ομάδα, στο τέλος του δώρου, ωστόσο δεν προχωρήσαμε στη χρήση του μέσου για τους λόγους που προαναφέρθηκαν.

Στο ενδιαμέσο οι μαθητές της Β΄ γυμνασίου που εφάρμοζαν το σενάριο στο εργαστήριο ανέλαβαν να αναρτήσουν τα προγράμματα παρουσίασης των παιδιών από



την προηγούμενη δραστηριότητα, ώστε να είναι δημοσιευμένα και για τις ανάγκες της ημερίδας που επρόκειτο να ετοιμάσουν σε συνεργασία.

Β' φάση: 2 ώρες

Στο δεύτερο δίωρο οι μαθητές παρουσίασαν κεντρικά στην τάξη τις εργασίες τους και ανάρτησαν ήδη, όπως προαναφέρθηκε, οδηγούς πλοήγησης τους οποίους και σχολίασαν μάσα στην τάξη.

Λόγω του περιορισμένου χρόνου, δεν υλοποιήθηκαν όλες οι δραστηριότητες από όλες τις ομάδες παρά αφού διαβάστηκαν στο σύνολό τους μέσα στην τάξη, δόθηκε στους μαθητές η δυνατότητα επιλογής όποιας από αυτές έβρισκαν πιο κοντά στα ενδιαφέροντα αλλά και στις δυνατότητές τους. Ορισμένες ομάδες επέλεξαν περισσότερες από μία και ξεκίνησαν να εργάζονται συνεργατικά με αποτέλεσμα μια τεράστια ποικιλία εργασιών που, ωστόσο συνεχίστηκαν στο σπίτι και αναρτήθηκαν και πάλι στο περιβάλλον [Edmodo](#), με την βοήθεια των μαθητών και μαθητριών της Β' Γυμνασίου. Στην τάξη είχαν ήδη συζητηθεί όλες οι δραστηριότητες και οι μαθητές αντάλλασσαν εμπειρίες μέσα στην τάξη όλοι για όλα τα θέματα με ιδιαίτερη έμφαση στη χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης στο σχολείο. Είχαν αρκετές προτάσεις σε σχέση με την εκπαιδευτική αξιοποίησή τους και κυρίως αναφέρθηκαν στον συνεργατικό χαρακτήρα τους αλλά και στην επέκταση της σχολικής τάξης σε άλλους χώρους εκτός σχολείου. Επιπλέον, αναφέρθηκαν στην υψηλή προσβασιμότητα σε έγκυρες πηγές ενημέρωσης και γνώσης. Εντυπωσιάστηκαν ιδιαίτερα από τον τρόπο ίδρυσης του FB και εκφράστηκαν με μεγάλη ποικιλία απόψεων στις επιστολές που επρόκειτο να στείλουν στον ιδρυτή του.

Σε σχέση με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια που συνδέονται με την [6^η αποστολή](#) έδειξαν να έχουν πολλές γνώσεις αλλά και μια κριτική ματιά απέναντι σε αυτά, ενώ ορισμένοι μαθητές αποδείχτηκαν πολύ ψύχραιμοι και ενημερωμένοι χρήστες από



τους οποίους μάλιστα θα μπορούσε να δεχτεί συμβουλές, ακόμη και ένας ενήλικος χρήστης που ήρθε σε επαφή με τα μέσα αυτά σε μεγαλύτερη ηλικία.

Γ' φάση: 2 ώρες

Στο τρίτο και τελευταίο δώρο παρουσιάστηκαν στο εργαστήριο όλες οι εργασίες, έγινε κριτική και αναμένεται στη πορεία η διοργάνωση της ημερίδας. Στο διάστημα αυτό οι μαθητές της Β' γυμνασίου οργάνωσαν έρευνα σε σχέση με τα ψεύτικα προφίλ αλλά και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μέσα από ερωτηματολόγια που μοίρασαν και στην Α' τάξη. Τα αποτελέσματα θα παρουσιαστούν, επίσης στην κοινή τους εκδήλωση. Στο μεταξύ ο καθηγητής της πληροφορικής – που στο μεταξύ ανέλαβε το τμήμα – σχεδιάζει την επίδειξη των αντίστοιχων με το facebook λειτουργιών του google, ώστε να συμπεριληφθεί και αυτό στην κοινή ημερίδα.





Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Εικόνα 1. Οδηγίες ασφαλούς πλοήγησης

Ασφαλής πλοήγηση στο διαδίκτυο!



Οι άνθρωποι κυρίως στην εφηβική και παιδική ηλικία παρασύρονται πολύ εύκολα. Ειδικά στο διαδίκτυο... Γι' αυτό και παρακάτω υπάρχει ένας οδηγός πλοήγησης για το διαδίκτυο και συγκεκριμένα για το facebook :

1. Το καλύτερο θα ήταν να μην δημιουργήσετε δική

Εικόνα 2. Οδηγίες ασφαλούς πλοήγησης

Κύριε Mark Zuckerberg,

Σας γράφουμε για να σας ζητήσουμε να αναφέρετε ποιες συνθήκες τηρούνται, ώστε το Facebook να θεωρείται χωρίς χρήσεις από τα παιδιά.

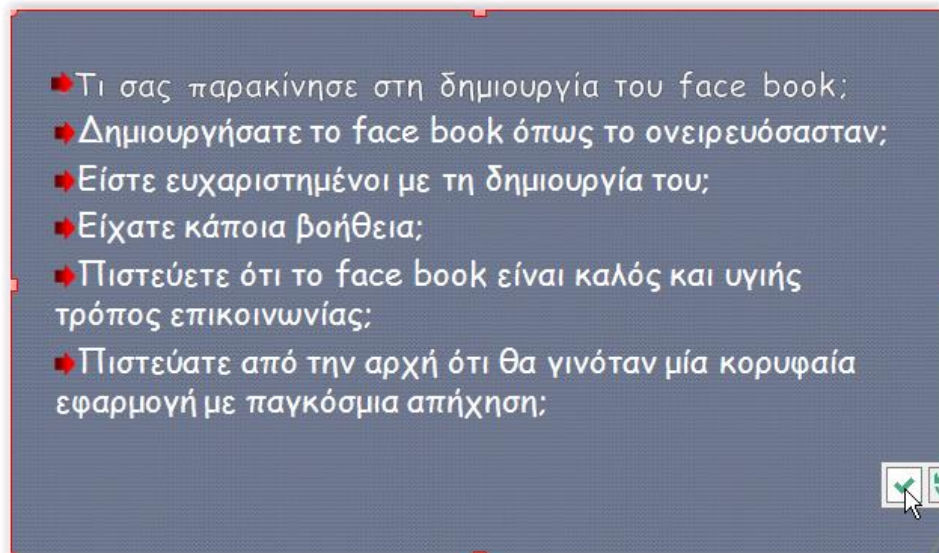
Εκατομμύρια άτομα από όλο το κόσμο χρησιμοποιούν σήμερα υπηρεσίες κοινωνικής δικτύωσης, όπως το Twitter, το Instagram και το Facebook στο οποίο θέλω να αναφερθώ.

Οι "φίλοι" οι οποίοι αποδεχόμαστε, μπορούν να κλέψουν δεδομένα σου, στοιχεία σου, φωτογραφίες σου και να τις εκμεταλλευτούν προς όφελός τους. Τι

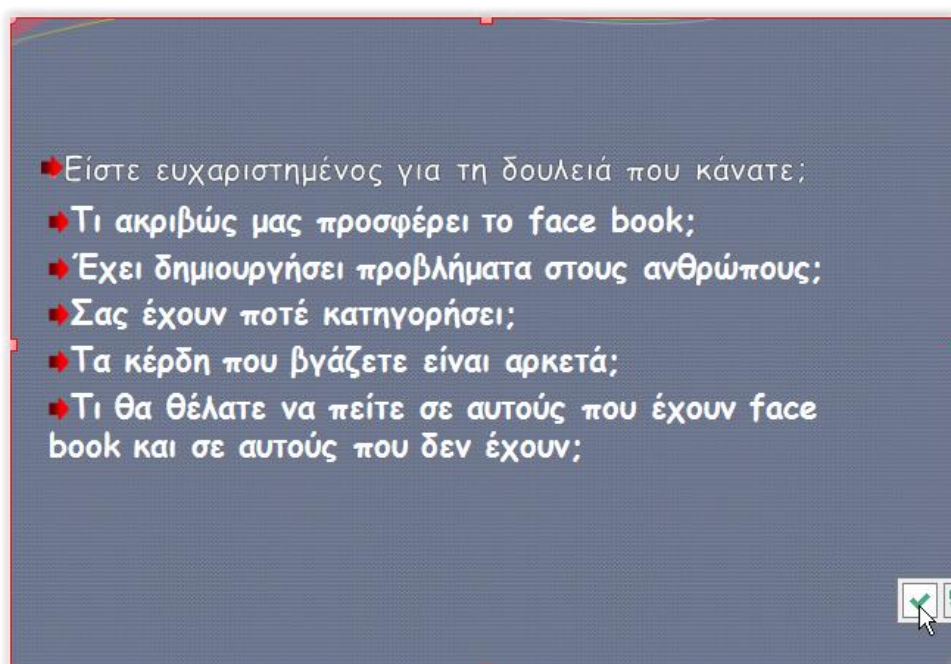
Εικόνα 3. Τα παιδιά γράφουν επιστολή στον Mark Zuckerberg

Θετικά	Αρνητικά
Δωρεάν και γρήγορη επικοινωνία.	Δεν την είδαν μόνο όσοι πραγματικά ήθελα να την δουν.
Γνωριμία καινούριων προσώπων.	Έχει δημοσιεύσει φωτογραφία μου χωρίς την άδειά μου.
Οι πληροφορίες μου είναι τελικά διαθέσιμες σε πολλούς περισσότερους από όσους πραγματικά θα ήθελα.	Εθιστικό.
	Σε βγάζει έξω από την πραγματικότητα και ζεις μέσα στον ψηφιακό κόσμο πλέον.
	Check-in δεν χρειαζόταν να με πάρουν τηλέφωνο στις διακοπές, ήξεραν ακριβώς τι έκανα και πού ήμουν.
	Photoshop σε φωτογραφίες.

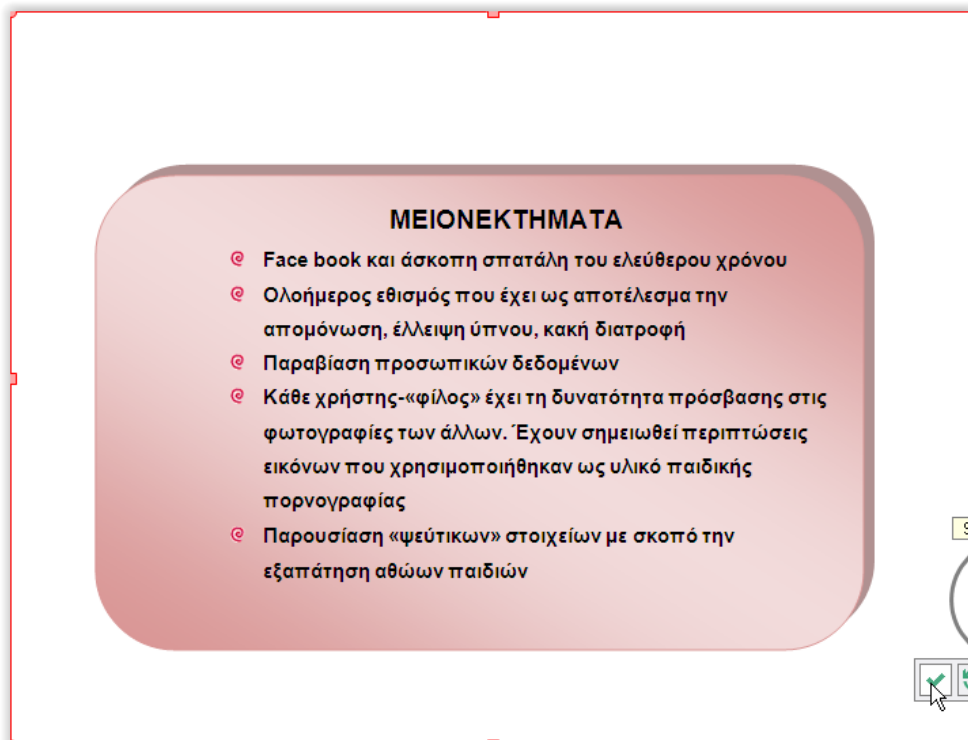
Εικόνα 4. Παρουσίαση θετικών και αρνητικών σημείων του fb



Εικόνα 5. Τι θα ρωτούσαν τα παιδιά τον ιδρυτή του facebook σε μια πιθανή συνέντευξη



Εικόνα 6. Τι θα ρωτούσαν τα παιδιά τον ιδρυτή του facebook σε μια πιθανή συνέντευξη



Εικόνα 7. Τα μειονεκτήματα του fb



ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Τίτλος σεναρίου: «Το ηλεκτρονικό μου αποτύπωμα: σκουπίδι ή διαμάντι.»

ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ένα φύλλο εργασίας κοινό για όλες τις ομάδες.

Αποστολές:

Μπορείτε να διαβάσετε το κείμενο για [Το Facebook](#).

1. 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.

Εναλλακτικά: μπορείτε να χωριστείτε σε ομάδες-χρήστες και μη χρήστες και να εκθέσετε τις απόψεις σας.

2. Συζητάμε:

- Έχετε ποτέ δημοσιεύσει κάποια φωτογραφία δική σας ή φίλου σας; Είσατε 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 [Edmodo](#).

3. 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+ ή στο [Edmodo](#). Τα αποτελέσματα των συζητήσεων τα παρουσιάζετε σε μια ημερίδα με θέμα: *το ηλεκτρονικό μου αποτύπωμα: διαδικτυακό διαμάντι ή σκουπίδι*.

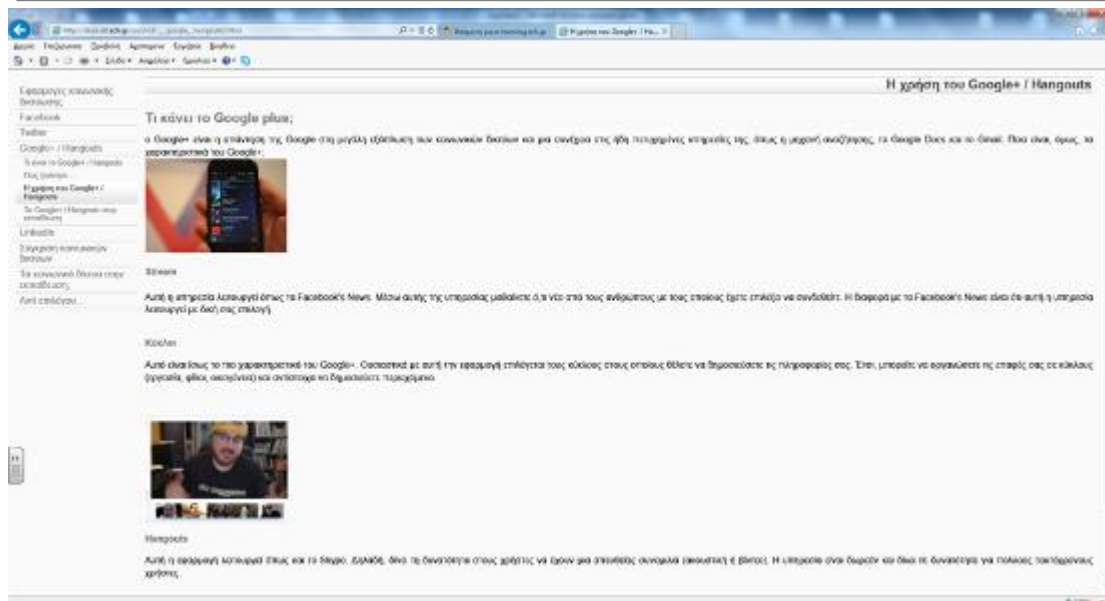
5. Προσέχετε σε ποιον μιλάτε στο διαδίκτυο. Όταν κάποιος φτιάχνει ένα προφίλ (π.χ. σε χώρους συζητήσεων/ηλεκτρονικά φόρα - forum, ιστολόγια - blogs, υπηρεσίες στιγμιαίων μηνυμάτων - chat, υπηρεσίες κοινωνικής δικτύωσης) αποφασίζει ο ίδιος εκείνη τη στιγμή για το ... *ποιος θέλει να είναι*. Αρκετοί μπορεί 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 «παίξουν» 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 ξεγελαστείς.

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), προσποιούμενοι 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.

Εναλλακτικά: αν δεν υπάρχει χρόνος διαμορφώστε ερωτήματα για μια ανοιχτή συνέντευξη σε σχέση με το διαδίκτυο/

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 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.

Εναλλακτικά:

Ετοιμάστε ερωτήματα που θα θέτατε σε μια πιθανή συνέντευξη που θα του παίρνατε

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



Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Οι μαθητές επέλεξαν την πραγματική και όχι εικονική διοργάνωση μιας εκδήλωσης με θέμα «το ηλεκτρονικό μου αποτύπωμα: διαδικτυακό διαμάντι ή σκουπίδι», όπως προέβλεπε και το συνταγμένο σενάριο και στην κατεύθυνση αυτή ξεκίνησε μια συνεργασία με τη Β΄ Γυμνασίου.

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Δυσκολίες, όπως προέβλεπε και η συντάκτρια του σεναρίου στην αρχική του μορφή, προέκυψαν σε πρώτη φάση, κυρίως από την ελλιπή εξοικείωση ορισμένων μαθητών με τα τεχνολογικά μέσα αλλά την αδυναμία οργάνωσης των ομάδων και τη σύγχυση που προκαλείται εξαιτίας της αδυναμίας αυτής (μικρή εξοικείωση των περισσότερων μαθητών με την ομαδοσυνεργατική μέθοδο), που συνδέονταν ωστόσο περισσότερο με την ηλικία τους, αλλά και με το γεγονός ότι το σενάριο εφαρμόστηκε στην αρχή της χρονιάς, πριν οι μαθητές αρχίσουν να εξοικειώνονται μεταξύ τους αλλά και με τις ανάγκες του νέου τους σχολείου. Από την άλλη πλευρά, ωστόσο, και στην πορεία της εφαρμογής, η εγγύτητα του θέματος με τα ενδιαφέροντά τους έδειχνε να φέρνει το σχολείο κοντά στην καθημερινότητά τους σε διάστημα συντομότερο από το αναμενόμενο.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Κουτσογιάννης, Δ. 2007. *Πρακτικές ψηφιακού γραμματισμού νέων εφηβικής ηλικίας και (γλωσσική) εκπαίδευση*. Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.

Διαθέσιμο στο διαδίκτυο:

http://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/studies/ict/teens/index.html [15.8.2013]



Κουτσογιάννης, Δ. & Μ. 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.

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. Ι. Φ. Βλαχόπουλος). Πάτρα: ΕΑΠ. 307-18.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

ΚΕΙΜΕΝΟ 1

To Facebook

In 2008, Collins English Dictionary declared "Facebook" as its new Word of the Year....



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 όλον 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.

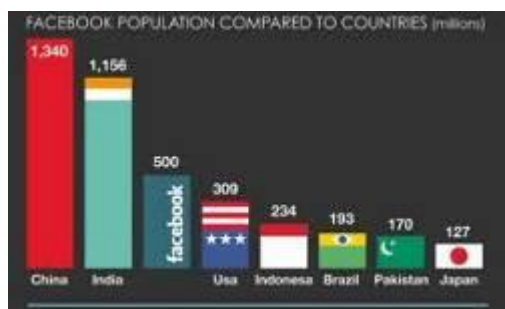
Τα 543 εκατομμύρια ενεργών χρηστών χρησιμοποιούν το κινητό τους για να μπουν στο Facebook και το 58% των χρηστών επιστρέφει καθημερινά στο Facebook.

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 δικτυακός 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 σύνθεση λογισμικών 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”.

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, ο Cameron Winklevoss, ο 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, δόθηκε 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 χρήστη 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, χάρτες 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, άρα ορατά 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!

Μπορεί το Facebook να αξιοποιηθεί στην εκπαίδευση;



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Αν αναρωτιέστε για το πώς θα χρησιμοποιήσετε το Facebook στην εκπαίδευση, διαβάστε κάποιες από τις ιδέες που σας δίνουμε:



- Ανοίξετε μια σελίδα στο Facebook για το σχολείο σας και συνδέστε τη με την ιστοσελίδα του σχολείου σας. Με αυτό τον τρόπο θα μαθαίνουν όλοι γρήγορα και εύκολα τα νέα του σχολείου, ακόμη και λεπτομέρειες που δεν θα τις αναρτούσατε στην ιστοσελίδα της σχολικής σας μονάδας.



- Οργανώστε στο Facebook ένα γεγονός (Event) για κάποια σχολική εκδήλωση, όπως μια βραδιά ποίησης, την εκδήλωση αποφοίτησης, την επίσκεψη κάποιου συνεργαζόμενου σχολείου κλπ.

- Αξιοποιήστε τα παιχνίδια του Facebook για να διδάξετε κάποιες διδακτικές ενότητες. Για παράδειγμα, κάποια παιχνίδια ασκούν τους μαθητές στους υπολογισμούς ή στην οργάνωση της εργασίας, ενώ ταυτόχρονα προωθούν τη συνεργασία.



- Ενθαρρύνετε τους μαθητές να δημιουργήσουν ομάδες μελέτης, ή ομάδες που θα συνεργάζονται μέσω του Facebook για κάποιο project. Μπορείτε να αξιοποιήσετε τη δυνατότητα δημιουργίας ομάδων στο Facebook και για άλλες μαθησιακές δραστηριότητες, όπως είναι το παιχνίδι ρόλων. Αν, δηλαδή, έχετε σχεδιάσει ένα σενάριο που προϋποθέτει ύπαρξη μιας ομάδας ή κοινότητας ανθρώπων, αυτό μπορεί θαυμάσια να υποστηριχθεί σε μια διαδικτυακή κοινότητα στο Facebook.

- Μπορείτε να δημιουργήσετε μια ομάδα στο Facebook για τους εκπαιδευτικούς του σχολείου σας. Συχνά, τα διαλλείματα δεν είναι αρκετά για να βρεθούν όλοι οι εκπαιδευτικοί μαζί και να συζητήσουν τα τυχόν προβλήματα ή θέματα που προκύπτουν. Οι εκπαιδευτικοί που διδάσκουν σε μια τάξη, ή και σε ολόκληρο το σχολείο, μπορούν να συζητούν και να ανταλλάσσουν εύκολα και γρήγορα απόψεις μέσω των ομάδων του Facebook.



- Χρησιμοποιήστε το Facebook για την οργάνωση κάποιων διαδικτυακών μαθημάτων. Μπορείτε να αναρτήσετε υλικό (κείμενα, φωτογραφίες, βίντεο κλπ) και να ζητήσετε από τους μαθητές σας να το διαβάσουν, να κάνουν σχόλια, να ανεβάσουν οι ίδιοι τις εργασίες τους εκεί κλπ.



Πιστεύετε ότι χρειάζεστε περισσότερες ιδέες; αν ναι, τότε δεν έχετε παρά να επισκεφτείτε τη σελίδα που σας προτείνουμε και να βρείτε 100 ιδέες για τη χρήση του Facebook στην εκπαίδευση!

[πηγή: http://dkee.att.sch.gr/so_me/facebook.html]

ΚΕΙΜΕΝΟ 2

Google+ / Hangouts

"When we said this was different, people didn't necessarily believe us."

Bradley Horowitz

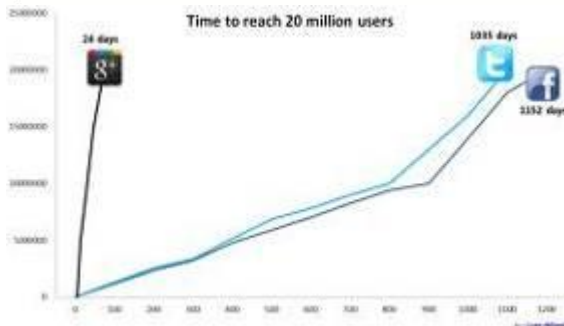


Στις 6 Δεκεμβρίου 2012 η Google ανακοίνωσε ότι 135 εκατομμύρια ενεργοί χρήστες ελέγχουν τα Google+ streams τους κάθε μήνα, από 100 εκατομμύρια στα μέσα Σεπτεμβρίου.



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 μετρήσιμες 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 κάποιος είχε 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.

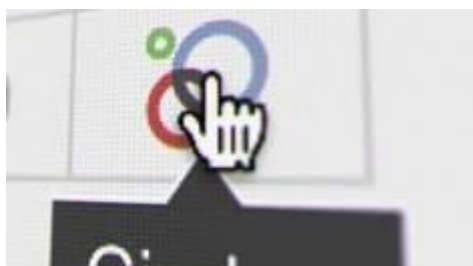
Ουσιαστικά η Google ακολουθεί τις πρακτικές άλλων κοινωνικών δικτύων, όπως το Facebook και το Twitter. Η κεντρική σελίδα (Stream) μοιάζει με το Facebook, όπου μπορούν οι χρήστες να ανεβάσουν φωτογραφίες, βίντεο, να ενημερώσουν για την τοποθεσία στην οποία βρίσκονται, να δημοσιεύσουν συνδέσμους κλπ.

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.



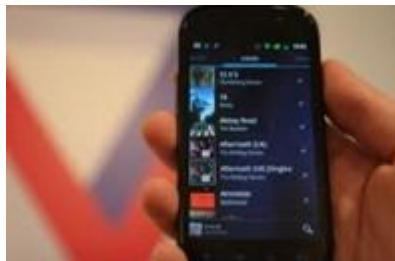
Στις 14 Ιούλη του 2011, η Google ανακοίνωσε ότι το Google+ είχε φτάσει 10 εκατομμύρια χρήστες μόλις δύο εβδομάδες μετά την έναρξη της "περιορισμένης" δοκιμαστικής περιόδου.

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 ό,τι 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.

Πώς μπορώ να χρησιμοποιήσω τα Google Plus στην εκπαίδευση?

Υπάρχουν πολλοί τρόποι για να χρησιμοποιήσετε το Google+ στην εκπαίδευση. Εμείς σας προτείνουμε κάποιους από αυτούς:

1. Επικοινωνία



Μια βασική λειτουργία του Google+ είναι η δυνατότητα επικοινωνίας που παρέχει στους χρήστες. Η επικοινωνία μέσω αυτής της υπηρεσίας έχει περισσότερα πλεονεκτήματα από αυτή που παρέχουν άλλα WEB 2.0 εργαλεία, όπως για παράδειγμα τα Blogs.

Η επικοινωνία μέσω των blogs είναι περιορισμένη, υπό την έννοια ότι αφορά 2 συνήθως χρήστες (αυτόν που αναρτά κάποιο περιεχόμενο και αυτόν που κάνει κάποια σχόλια σε αυτό) και διότι δεν δίνει ελευθερία για μια πιο δυναμική επικοινωνία (γιατί περιορίζεται στη ροή των σχολίων). Το Google+ παρέχει τη δυνατότητα για επικοινωνία με μαθητές και γονείς σε πολλά επίπεδα, όπως αυτό της ανταπόκρισης και κάποιο υλικό, του διαμοιρασμού tests, της υποστήριξης φόρουμ για ερωτήσεις κ.ά.

2. Διαχείριση της μάθησης.

Ο λογαριασμός στη Google δίνει τη δυνατότητα για ένα πλήρες portfolio. Έτσι, υπάρχει πρόσβαση σε ημερολόγιο, στα Google Docs και φυσικά στο Google+. Ο συνδυασμός όλων αυτών των υπηρεσιών καθιστά τη Google εύχρηστη (ακόμη και από πλατφόρμες όπως το Moodle), κυρίως σε ό,τι αφορά τη μη τυπική μάθηση για διαμοιρασμό υλικού, συνεργατικές δραστηριότητες, ημερολόγιο ανάρτησης σημαντικών ημερομηνιών κ.λπ.

3. Πλήρης συνεργασία

Εκτός από την επικοινωνία και τη διαχείριση κάποιων προγραμμάτων, η Google μπορεί να υποστηρίξει πλήρη συνεργασία. Μέσω κάποιας στρατηγικής, μπορεί να αναπτυχθούν projects αλλά και άλλες μορφές συνεργατικής μάθησης, εστιασμένα σε δομημένες δραστηριότητες. Για παράδειγμα, οι κύκλοι του Google+ μπορούν θαυμάσια να υποστηρίξουν μια εκπαιδευτική μέθοδο όπως τη jigsaw.



Πώς μπορώ να χρησιμοποιήσω τα Google Plus στην εκπαίδευση?

- Μπορείτε να δημιουργήσετε μια Google+ σελίδα και να τη συνδέσετε με την Ιστοσελίδα ή το Ιστολόγιο του σχολείου σας.
- Μπορείτε να διοργανώσετε ένα Google+ γεγονός για το σχολείο, όπως μια βραδιά ποίησης ή μια μουσική παράσταση.
- Μπορείτε να ενθαρρύνετε κύκλους μελέτης στο Google+ για τις εξετάσεις.
- Μπορείτε συνεργατικά να δείτε και να σχολιάσετε κάποιο υλικό στο YouTube με τη χρήση των Google+ Hangouts.
- Μπορείτε να αναπτύξετε ένα project.

[πηγή: http://dkee.att.sch.gr/so_me/google_hangouts.html]