

Εφαρμογές Κοινωνικής Δικτύωσης: Κοινωνικοποίηση ή Απομόνωση των Νέων



Project

Α' τάξη 1^{ου} ΕΠΑΛ Λαυρίου

Σχολικό Έτος 2012-2013

Οι Εφαρμογές Κοινωνικής Δικτύωσης

- στοχεύουν στην δημιουργία online κοινοτήτων από ανθρώπους με κοινά ενδιαφέροντα και δραστηριότητες
- δημιουργούνται από ανθρώπους που ενδιαφέρονται να εξερευνήσουν τα χόμπι και τις συνήθειες άλλων
- εισάγουν καινούριους τρόπους επικοινωνίας και διαμοίρασης πληροφοριών

Οι πιο γνωστές από αυτές είναι:

- Facebook
- Twitter
- You tube
- flickr
- Skype
- MySpace κ.α.

ΛΙΓΑ ΙΣΤΟΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ...

- Ο Μαρκ Ζάκερμπεργκ ίδρυσε το Facebook ως μέλος του πανεπιστημίου του Harvard
- Αρχικά δικαίωμα συμμετοχής είχαν μόνο οι φοιτητές
- το 2006 η υπηρεσία έγινε προσβάσιμη σε κάθε άνθρωπο του πλανήτη
- Το Facebook σήμερα έχει πάνω από 1 δισεκατομμύριο ενεργούς χρήστες

Περιγραφή της Εφαρμογής

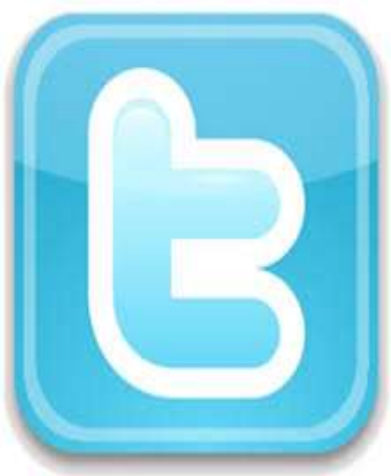
- Οι χρήστες μπορούν να επικοινωνούν μέσω μηνυμάτων με τις επαφές τους και να τους ειδοποιούν όταν ανανεώνουν τις προσωπικές πληροφορίες τους.
- Το Facebook είναι ένας καλός τρόπος δικτύωσης με φίλους και γνωστούς

Πλεονεκτήματα του facebook

- η γνωριμία και η επαφή ατόμων με κοινά ενδιαφέροντα,
- Βρίσκουν παλιούς φίλους, γνωστούς από τα μαθητικά και φοιτητικά
- κινητοποίηση και ενεργή συμμετοχή των πολιτών

Μειονεκτήματα του facebook

- Το facebook προσφέρει ένα ελεύθερο πεδίο για γνωριμίες με αμέτρητα άτομα από όλον τον κόσμο.
- Τα άτομα αυτά μπορεί σε πολλές περιπτώσεις να είναι επικίνδυνα και να παρασύρουν ανυποψίαστους χρήστες.



Τι είναι το Twitter;

- Ιδρύθηκε στις 21 Μαΐου 2007
- επιτρέπει στους χρήστες να διαβάσουν και να δημιουργήσουν σύντομα μηνύματα που ονομάζονται tweets
- Οι χρήστες του Twitter μπορούν να παρακολουθούν (follow) τα tweets άλλων χρηστών – να γίνουν, δηλαδή, followers (ακόλουθοι) τους
- Η χρήση του Twitter μπορεί να γίνει μέσω του επίσημου ιστοχώρου (twitter.com), αλλά και μέσω τρίτων εφαρμογών ή ακόμη και με SMS



Πώς μπορεί κάποιος να ξεχωρίσει στο Twitter.

- Για να ξεχωρίσετε, πρέπει να προσωποποιήσετε το προφίλ σας όσο το δυνατόν περισσότερο.
- Φτιάξτε το με τέτοιο τρόπο ώστε όταν κάποιος επισκέπτεται για πρώτη φορά το site σας να μένει με το στόμα ανοικτό.
- Κάτω από το “Account” βάλτε τη διεύθυνση του site σας αν έχετε, καθώς και τον τόπο σας κι ένα σύντομο βιογραφικό.



Μειονεκτήματα - Πλεονεκτήματα της χρήσης της εφαρμογής:

- Μπορεί να προκληθεί ζημιά στον χρήστη της εφαρμογής λόγω εκτεταμένης χρήσης και πιθανότατα διαρροή προσωπικών λεπτομερειών στο διαδίκτυο.
- Η ικανότητα να μεταδώσεις «ζωντανά» ένα γεγονός:
- Ένα καλό παράδειγμα είναι η διαδηλώσεις του 2009 στο Ιράν. Οι Ιρανοί Twitterers μπορούσαν να αναμεταδίδουν όλες τις εξελίξεις στη χώρα τους.



Βασικές πληροφορίες για τα MMO

- Ο κύριος σκοπός των ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι να φέρνουν διασκέδαση.
- Υπάρχουν, όμως και άλλοι λόγοι για τους οποίους κάποιος μπορεί να πιάσει το τηλεχειριστήριο. Ένας από αυτούς είναι το να ξεφύγει κανείς από τα προβλήματα του αληθινού κόσμου. Το σχολείο, η δουλειά, και άλλα μπορούν να μας συμπίεσουν και να μας χαλάσουν το κέφι, κι έτσι ψάχνουμε τρόπους να ξελαφρώσουμε.



...λίγα περισσότερα

- οι game developers αποφάσισαν να αναβαθμίσουν την αίσθηση του ότι το παιχνίδι παίζεται με άλλους παίκτες. Έτσι δημιουργήθηκαν οι "ομάδες. Μπορούσε ο παίκτης να μπει σε μία ομάδα με άλλα άτομα και να παλεύει, να μοιράζετε τα αντικείμενα που μάζευε με αυτούς και άλλα που συνήθως εξαρτούνταν απο το παιχνίδι.
- Όλα αυτά τα καινούρια παιχνίδια έφεραν και μεγάλες αλλαγές στην επικοινωνία. παιχνίδια που δεν είχαν αυτήν την εφαρμογή την αποκτούν, μαζί με άλλες εφαρμογες όπως βίντεο κλίσεις.



Γνωριμίες μέσω των MMO

- Ένα από τα πιο ενδιαφέροντα φαινόμενα της επικοινωνίας μέσω διαδικτύου είναι το "Online Dating". «Να ήξερε και ο άνδρας ότι η πανέμορφη μάγισσα πεντηκοστού επιπέδου με την οποία μόλις μίλησε το πιο πιθανόν να είναι άνδρας.»
- Το "Online Dating" στα MMO ασκείται κυρίως από απελπισμένους ανθρώπους για κάποιο όφελος, όπως δωρεάν αντικείμενα στα παιχνίδια.



Πλεονεκτήματα των διαδικτυακών παιχνιδιών

- Φέρνουν σε επαφή ανθρώπους από όλο τον κόσμο.
- Επιτρέπει στους παίκτες να αλληλεπιδρούν κοινωνικά σε μια παγκόσμια κοινότητα όπου μπορούν να συναναστρέφονται και να μαθαίνουν περισσότερα για τους άλλους.
- Οι παίκτες ενώνονται για να βοηθήσουν ο ένας τον άλλον σε έναν κοινό στόχο.
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων ηγεσίας.



Μειονεκτήματα των διαδικτυακών παιχνιδιών

- Πολλά ηλεκτρονικά παιχνίδια περιέχουν σκληρές βίας η διαφορές μάχες.
- Συχνά είναι ένα αρνητικό πρότυπο για ανήλικους.
- Ο εθισμός.
- Εξαπάτηση.
- Εκφοβισμός στο διαδίκτυο.

Συμπεριφορές Νεων

1. Συμπτώματα Συνδρόμου Απόσυρσης , όπως ψυχοκινητική διέγερση, εκούσια ή ακούσια κίνηση δακτυλογράφησης των δακτύλων του χεριού, άγχος, έμμομη σκέψη για το Internet, όνειρα για το Internet
2. Παραμονή on-line για > χρονικό διάστημα από το προτιθέμενο
3. Κατανάλωση υπερβολικού χρόνου ή/και χρήματος σε δραστηριότητες σχετικές με το Διαδίκτυο (λογισμικό, σκληροί δίσκοι κ.λπ)
4. Μείωση λειτουργικότητας του ατόμου (σε κοινωνικό, οικογενειακό, προσωπικό επίπεδο, παραμέληση προσωπικής φροντίδας και υγιεινής, απώλεια ύπνου, ενδοοικογενειακές συγκρούσεις, σχολική αποτυχία)

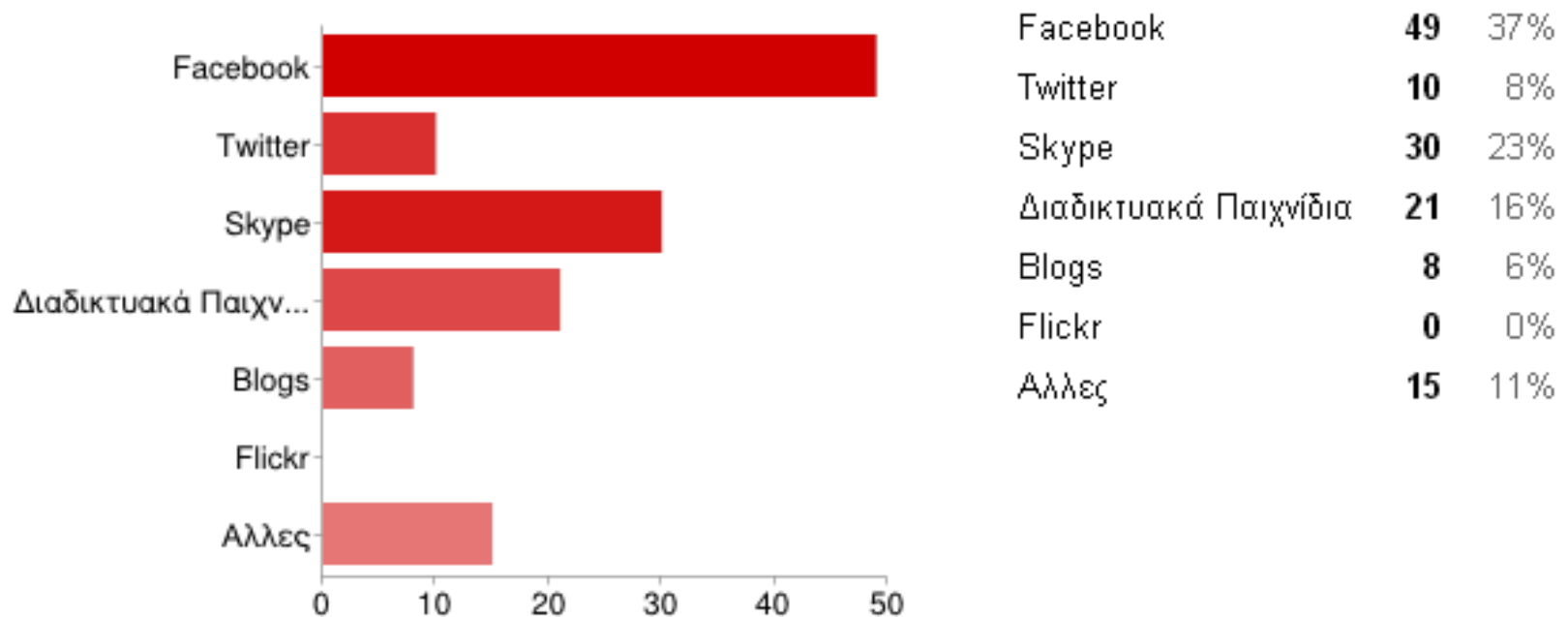
Συμβουλές προς γονείς

1. Ενημερώστε τα παιδιά με απλά λόγια από μικρή ηλικία για τα φαινόμενα «εθισμού» και παρενόχλησης.
2. Μην χρησιμοποιείτε τη χρήση του υπολογιστή για επιβράβευση ή τιμωρία
3. Εάν παρατηρήσετε υπερβολική χρήση ή/και συμπεριφορές εθισμού αναζητήστε ΑΜΕΣΩΣ βοήθεια.

Συμπεράσματα από το Ερωτηματολόγιο

1. Περισσότερα από τα παιδιά χρησιμοποιούν την εφαρμογή Facebook , Skype και Διαδικτυακά Παιχνίδια. Η χρήση του Facebook με Διαδικτυακά Παιχνίδια φτάνει το 70%.

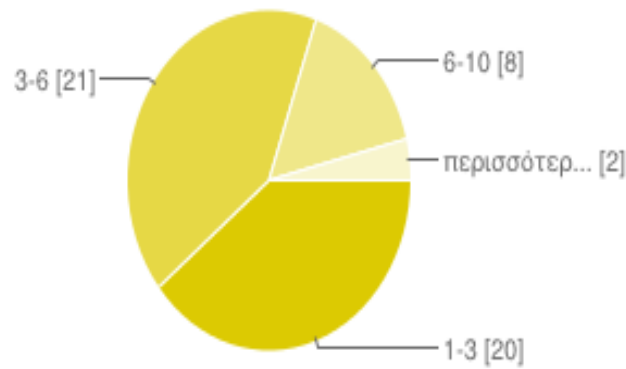
Τι Εφαρμογές Κοινωνικής Δικτύωσης (ΕΚΔ) χρησιμοποιείς;



Συμπεράσματα από το Ερωτηματολόγιο

2. Σε αυτές τις εφαρμογές το 60% των μαθητών αφιερώνει περισσότερες από 3 ώρες την ημέρα, με το ποσοστό των παιδιών που ασχολούνται από 6-10 ώρες την ημέρα να πλησιάζει το 20%.

Πόσες ώρες την ημέρα κατά μέσο όρο αφιερώνεις ασχολούμενος με τις εφαρμογές που επέλεξες στο προηγούμενο ερώτημα;

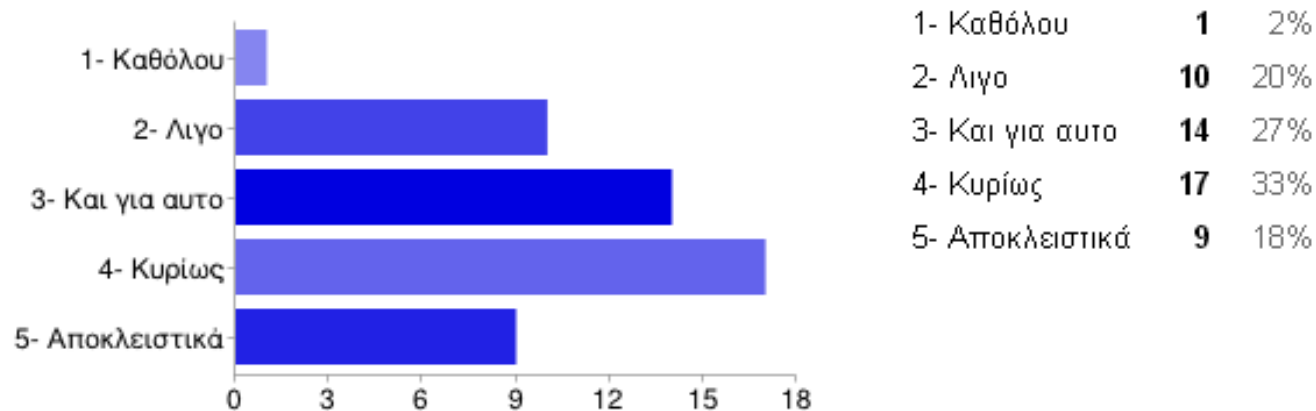


1-3	20	39%
3-6	21	41%
6-10	8	16%
περισσότερες από 10	2	4%

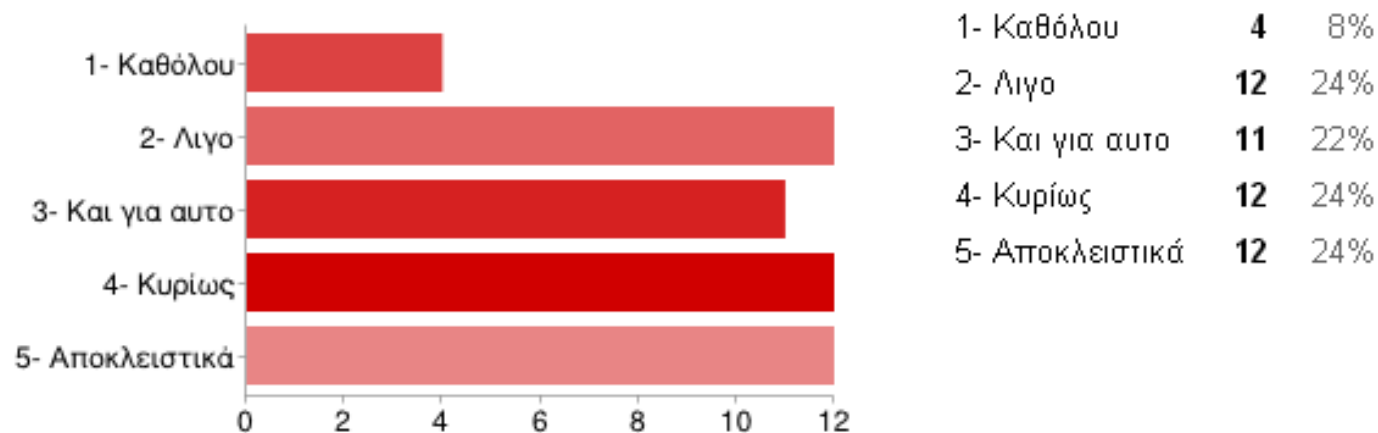
Συμπεράσματα από το Ερωτηματολόγιο

3. Ο λόγος που χρησιμοποιούν οι μαθητές τις εφαρμογές αυτές είναι κυρίως η διασκέδαση και η καλυψη του ελεύθερου χρόνου τους παρά η ανάγκη για νέες γνωριμίες ή χρηματικό κέρδος.

Επιλέξτε τους λόγους που χρησιμοποιείτε τις ΕΚΔ; [Διασκέδαση]



Επιλέξτε τους λόγους που χρησιμοποιείτε τις ΕΚΔ; [Κάλυψη Ελεύθερου Χρόνου]



Συμπεράσματα από το Ερωτηματολόγιο

4. Σχεδόν τα μισά παιδιά έχουν συναντήσει αγνώστους σε ποσοστό 40%

Εχετε συναντήσει μετά από αιτημά τους αγνώστους μέσω μιας ΕΚΔ;

1-3 φορές [15]



Περισσότερες από 3 φορές [6]

Ποτέ [30]

Ποτέ 30 59%

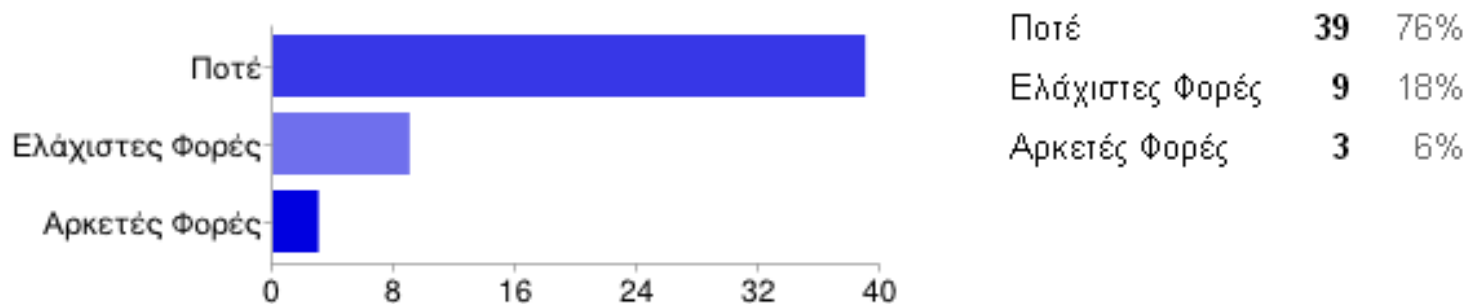
1-3 φορές 15 29%

Περισσότερες από 3 φορές 6 12%

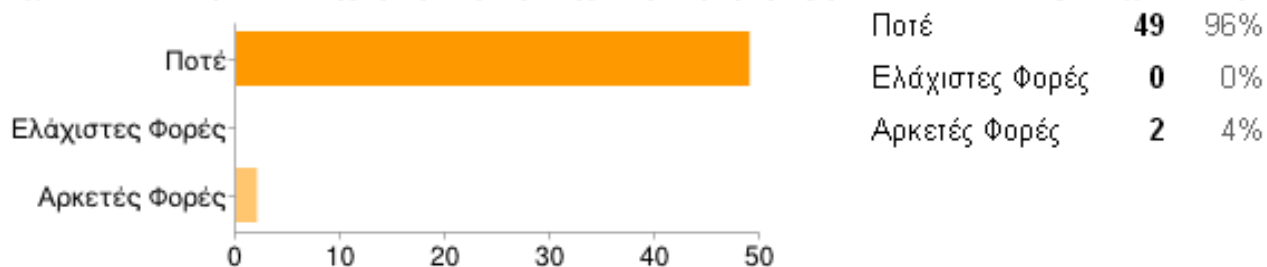
Συμπεράσματα από το Ερωτηματολόγιο

5. Τα παιδιά έχουν πέσει θύματα κυβερνοεκφοβισμού ή προσβλητικής συμπεριφοράς σε όχι ασήμαντο ποσοστό που πλησιάζει το 30%.

Εχετε πέσει θύμα απάτης ή προσβλητικής συμπεριφοράς μέσω των ΕΚΔ; [Με έχουν προσβάλλει]



Εχετε πέσει θύμα απάτης ή προσβλητικής συμπεριφοράς μέσω των ΕΚΔ; [Με έχουν εκφοβίσει / απειλείσει με κάποιο τρόπο]



Συμβουλές προς γονείς

1. Από μικρή ηλικία θα πρέπει να τίθενται όρια (για πολλά θέματα) και να τηρούνται μέσα στην οικογένεια. Τα όρια (όταν δεν είναι υπερβολικά ή ιδιαίτερα αυστηρά) δεν καταπιέζουν τα παιδιά, αλλά τα κατευθύνουν και σημαίνουν ενδιαφέρον.
2. Αφιερώστε χρόνο και διάθεση ώστε να ασχοληθείτε με θέματα διαδικτύου MAZI με τα παιδιά.
3. Τοποθετείστε τον υπολογιστή σε κοινόχρηστο χώρο, ώστε να μη δίνεται η δυνατότητα απομόνωσης του παιδιού και να υπάρχει έλεγχος.

Ευχαριστούμε για την προσοχή σας

Μαθητές:

Αλεξίου
Παναγιώτου
Ασλάνοφ
Ολσον
Κατσιάδας
Δρίβας
Μπαγκίνσκι
Πατσαλής
Γιεσιλάι
Πέτση
Σέμπρος
Αντωνάκος

Υπεύθυνοι καθηγητές:

Βακιρτζή Βασιλική
Δράγιος Νίκος