

ΣΧ. ΕΤΟΣ
2011- 2012

Α'
ΤΕΤΡΑΜΗΝΟ

**ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΩΣ ΜΕΣΟ
ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ, ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ,
ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙ ΚΙΝΔΥΝΟΙ ΠΟΥ
ΑΠΟΡΡΕΟΥΝ ΑΠΟ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ
ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ - PROJECT**



Περιεχόμενα

ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ	4
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	5
ΠΕΡΙΛΗΨΗ	6
ΠΡΟΛΟΓΟΣ.....	9
Ποιες δυνατότητες επικοινωνίας και κοινωνικής δικτύωσης προσφέρει το διαδίκτυο.	10
ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ;	10
ΤΙ ΕΙΝΑΙ Η ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ;.....	11
ΤΙ ΕΙΝΑΙ Η ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΔΙΚΤΥΩΣΗ Ή ΤΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΑ ΔΙΚΤΥΑ;.....	12
ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΙΣΤΟΛΟΓΙΑ Ή BLOGS;	13
ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ Ε-MAIL Ή ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟ;	14
ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΑ SPAM E-MAILS;.....	15
ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ Ε-MAIL BOMB;	15
ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ TWITTER;	16
ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ FACEBOOK ΚΑΙ ΠΩΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΘΗΚΕ;.....	17
ΠΩΣ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΟΥΜΕ ΠΡΟΦΙΛ ΣΤΟ FACEBOOK;.....	18
Πώς μπορεί να αξιοποιηθεί το διαδίκτυο	21
ως μέσο επιχειρηματικότητας.....	21
ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΜΕΣΩ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ;	21
ΣΕ ΠΟΙΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΦΘΑΝΟΥΝ ΟΙ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΑΓΟΡΑΠΩΛΗΣΙΕΣ;.....	22
ΠΟΙΕΣ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ΤΟΠΟΥ ΜΑΣ;	24
ΠΩΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΑΜΕ ΤΟ SITE ΜΑΣ;.....	26
Πώς χρησιμοποιούν οι έφηβοι το διαδίκτυο	27
ως μέσο διασκέδασης (διαδικτυακά παιχνίδια).....	27
ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ;	27
ΠΟΙΟΣ Ο ΣΚΟΠΟΣ ΚΑΙ Η ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ ΜΑΣ;	28
ΤΙ ΑΠΑΝΤΗΣΑΝ ΟΙ ΣΥΜΜΑΘΗΤΕΣ ΜΑΣ;	31
ΚΡΥΒΟΥΝ ΤΑ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΙΝΔΥΝΟΥΣ;	37
ΠΩΣ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΖΕΤΑΙ Η ΕΞΑΡΤΗΣΗ ΑΠΟ ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ;.....	38
Ποιους κινδύνους κρύβει το διαδίκτυο	39
και με ποιους τρόπους	39
μπορεί αυτό να χρησιμοποιηθεί με ασφάλεια	39
ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΚΙΝΔΥΝΟΣ;.....	39

ΠΟΙΕΣ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΕΠΙΠΤΩΣΕΙΣ ΤΗΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΣΤΗΝ ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΚΟΙΝΩΝΙΑ;.....	39
ΠΟΙΟΙ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΣΥΝΗΘΕΣΤΕΡΟΙ ΚΙΝΔΥΝΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ;	41
ΠΟΙΟΙ ΚΙΝΔΥΝΟΙ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΓΙΑ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ;.....	43
ΠΟΙΟΥΣ ΚΙΝΔΥΝΟΥΣ ΚΡΥΒΟΥΝ ΤΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΑ ΔΙΚΤΥΑ;.....	44
ΕΙΝΑΙ ΤΟ FACEBOOK ΜΙΑ ΑΣΦΑΛΗΣ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ;.....	47
ΓΙΝΟΝΤΑΙ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ ΤΩΝ ΠΑΙΔΙΩΝ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΚΙΝΔΥΝΟΥΣ ΤΟΥ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ;	48
ΠΟΥ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΑΝΑΦΕΡΟΥΜΕ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ;	49
ΕΠΙΛΟΓΟΣ	52
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ – ΙΣΤΟΓΡΑΦΙΑ	53

ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

ΓΕΩΡΓΕΛΛΗΣ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΣ

ΘΕΟΔΟΣΙΟΥ ΜΑΡΙΑ

ΙΩΣΗΦΕΛΛΗΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ

ΚΑΞΗΡΗΣ ΣΤΥΛΙΑΝΟΣ

ΚΟΚΚΙΝΕΛΛΗ ΜΥΡΣΙΝΗ

ΚΟΥΛΟΥΔΗ ΕΥΑΓΓΕΛΙΑ

ΛΑΛΑΧΟΥ ΕΙΡΗΝΗ

ΜΑΛΑΚΟΥ ΜΙΧΑΕΛΑ

ΜΕΣΤΡΟΥ ΕΥΑΝΘΙΑ

ΠΕΡΜΑΧΟΥ ΚΑΛΛΙΟΠΗ

ΠΗΠΙΝΗΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ

ΡΕΜΑ ΕΥΘΑΛΙΑ

ΣΚΟΥΡΤΣΟΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ

ΣΤΕΡΙΑΝΟΥ ΜΥΡΣΙΝΗ

ΧΥΔΕΡΙΩΤΗΣ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΣ

ΧΥΔΕΡΙΩΤΟΥ ΔΗΜΗΤΡΑ

ΨΥΛΛΟΣ ΣΠΥΡΙΔΩΝ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η ερευνητική εργασία με θέμα: «ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΩΣ ΜΕΣΟ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ, ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ, ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙ ΚΙΝΔΥΝΟΙ ΠΟΥ ΑΠΟΡΡΕΟΥΝ ΑΠΟ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ» είναι σχεδιασμένη για να συνδυάσει πεδία που προέρχονται από τις Θετικές και Κοινωνικές Επιστήμες. Δημιουργεί επιστημονικές συνδέσεις απαραίτητες για τη διεπιστημονική οργάνωση και λειτουργία προγραμμάτων που επιδιώκουν τη σύνδεση της Επιστήμης με την Κοινωνία και τον Πολιτισμό. Σκοπός της εργασίας είναι να διαπιστώσουν οι μαθητές τις πολλαπλές εφαρμογές του διαδικτύου, καθώς και τους κινδύνους που συνοδεύουν τη χρήση του.

Η εργασία δομείται σε τέσσερα υπο-θέματα και αντιμετωπίζει το διαδίκτυο ως ένα μέσο χρήσιμο για την επικοινωνία, την οικονομική ανάπτυξη και τη διασκέδαση αναδεικνύοντας ταυτόχρονα και τις επιπτώσεις που έχει η αλόγιστη χρήση του.

Τελικός σκοπός της εργασίας είναι η κοινοποίηση των συμπερασμάτων στην υπόλοιπη σχολική κοινότητα και στην τοπική κοινωνία.

Τα υπο-θέματα που προτείνονται συνδέονται με τα παρακάτω γνωστικά πεδία: Οικονομία, Μαθηματικά, Τεχνολογία, Κοινωνιολογία, Ψυχολογία, Πληροφορική, Δίκαιο, Γλώσσα.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το θέμα της ερευνητικής μας εργασίας (Project) αφορά το διαδίκτυο. Μελετήσαμε το διαδίκτυο ως μέσο επικοινωνίας, επιχειρηματικότητας , διασκέδασης αλλά και τους κινδύνους που απορρέουν από τη χρήση του.

Αρχικά, ασχοληθήκαμε με τις δυνατότητες επικοινωνίας και κοινωνικής δικτύωσης που μας προσφέρει το διαδίκτυο. Οι ιστοσελίδες κοινωνικής δικτύωσης είναι εικονικές κοινότητες στις οποίες οι χρήστες του διαδικτύου μπορούν να δημιουργήσουν τα δικά τους εικονικά προφίλ. Οι πιο διάσημες ιστοσελίδες κοινωνικής δικτύωσης είναι το Facebook ,το Twitter και τα blogs.

Στη συνέχεια ερευνήσαμε το πώς μπορεί να αξιοποιηθεί το διαδίκτυο ως μέσο επιχειρηματικότητας. Ασχοληθήκαμε κυρίως με το πώς μια επιχείρηση μπορεί να αναπτυχθεί οικονομικά μέσω αυτού και να αυξήσει τα έσοδα της. Στο πλαίσιο αυτό πήραμε συνεντεύξεις από τις τοπικές επιχειρήσεις των χωριών μας και μάθαμε καλύτερα τον τρόπο λειτουργίας τους .

Επίσης, ασχοληθήκαμε με το πώς οι έφηβοι χρησιμοποιούν το διαδίκτυο ως μέσο διασκέδασης. Πολλοί έφηβοι ασχολούνται με διαδικτυακά παιχνίδια (δισδιάστατα ή τρισδιάστατα). Δημιουργήσαμε ένα ερωτηματολόγιο για να μάθουμε τον τρόπο που χρησιμοποιούν οι έφηβοι τα διαδικτυακά παιχνίδια και πόσο τους επηρεάζουν στην καθημερινή τους ζωή. Ακόμη, εντοπίσαμε τους κινδύνους που κρύβουν τα διαδικτυακά παιχνίδια .

Τέλος , μελετήσαμε τους κινδύνους που κρύβει το διαδίκτυο και με ποιους τρόπους μπορεί αυτό να χρησιμοποιηθεί με ασφάλεια. Η χρήση υπολογιστών στη σύγχρονη κοινωνία έχει σημαντικές επιπτώσεις για τους χρήστες όπως η αποξένωση, ο περιορισμός του ελεύθερου χρόνου και άλλα. Οι συνηθέστεροι κίνδυνοι που

υπάρχουν για τα παιδιά είναι η παιδική πορνογραφία, η αποπλάνηση και ο ηλεκτρονικός τζόγος. Τα κοινωνικά δίκτυα κρύβουν πολλούς κινδύνους όπως ο εθισμός και ο εκφοβισμός.

ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ
ΩΣ ΜΕΣΟ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ, ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ,
ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙ ΚΙΝΔΥΝΟΙ ΠΟΥ ΑΠΟΡΡΕΟΥΝ ΑΠΟ ΤΗ
ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ

✚ Ποιες δυνατότητες επικοινωνίας και κοινωνικής δικτύωσης προσφέρει το διαδίκτυο

✚ Πώς μπορεί να αξιοποιηθεί το διαδίκτυο ως μέσο επιχειρηματικότητας

✚ Πώς χρησιμοποιούν οι έφηβοι το διαδίκτυο ως μέσο διασκέδασης (διαδικτυακά παιχνίδια)

✚ Ποιους κινδύνους κρύβει το διαδίκτυο και με ποιους τρόπους μπορεί αυτό να χρησιμοποιηθεί με ασφάλεια

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Σε μία εποχή που η τεχνολογία αλλάζει και εξελίσσεται συνεχώς, όλοι εμείς πρέπει να γνωρίσουμε το διαδίκτυο (internet) καλύτερα, καθώς παίζει πλέον εξαιρετικά σημαντικό ρόλο στη ζωή μας. Είναι η σύγχρονη πηγή πληροφοριών. Ένα μεγάλο ποσοστό ανθρώπων δουλεύουν στο σπίτι μέσω του διαδικτύου. Μάλιστα πολλοί επιχειρηματίες έχουν δει τα έσοδα τους να αυξάνονται σημαντικά δημιουργώντας έναν ιστότοπο (site) για την ανάδειξη των επιχειρήσεών τους. Βέβαια, όπως συμβαίνει με όλα τα μέσα, το διαδίκτυο εκτός από τα θετικά στοιχεία του έχει και αρνητικά, καθώς υπάρχουν διαδικτυακοί κίνδυνοι, οι οποίοι αφορούν κυρίως τους ανηλίκους.

Στη συγκεκριμένη εργασία αποφασίσαμε να προσεγγίσουμε το θέμα μας (διαδίκτυο) από διάφορες πλευρές του. Γι' αυτό το λόγο χωριστήκαμε σε τέσσερις ομάδες, οι οποίες ασχολήθηκαν με τα εξής υπο-θέματα: **α)** κοινωνικά δίκτυα και επικοινωνία, που αφορούν στη δημιουργία εικονικών προφίλ, **β)** επιχειρηματικότητα μέσω διαδικτύου, που αφορά στους επιχειρηματίες οι οποίοι προβάλλουν τις επιχειρήσεις τους, **γ)** διαδικτυακά παιχνίδια, που αφορούν στη διασκέδαση των εφήβων και **δ)** κινδύνους που κρύβει το διαδίκτυο και τρόπους με τους οποίους μπορούμε να ξεφύγουμε από αυτούς.

Ποιες δυνατότητες επικοινωνίας και κοινωνικής δικτύωσης προσφέρει το διαδίκτυο.



ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ;

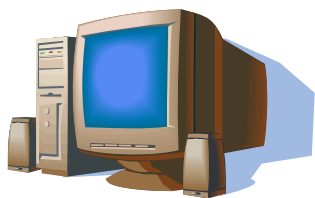
Το **διαδίκτυο** (ή διαφορετικά στην αγγλική γλώσσα **Internet**) είναι απλά ένα δίκτυο όπου μπορούν να διασυνδεθούν μεταξύ τους εκατομμύρια υπολογιστές από όλο τον κόσμο και επιτρέπει την πρόσβαση σε τοπικά δίκτυα. Το Internet όπως όλοι ξέρουμε εκτείνεται σχεδόν σε κάθε γωνιά του πλανήτη και παρέχει τις υπηρεσίες του σε εκατομμύρια χρήστες. Επίσης, δεν προσθέτει περιεχόμενο στα δίκτυα που ήδη υπάρχουν αλλά δίνει τη δυνατότητα να γίνουν αυτά πρόσβασιμα από όλους τους υπολογιστές σε οποιοδήποτε σημείο του πλανήτη. Στο διαδίκτυο μπορεί να βρει κάποιος πληροφορίες για οποιοδήποτε θέμα τον ενδιαφέρει.

Το Internet προέκυψε από την δημιουργία του **ARPANET (ADVANCED RESEARCH PROJECT AGENCY)** στα τέλη της δεκαετίας του 1960 από το Υπουργείο Άμυνας των Ηνωμένων Πολιτειών ως ένα ερευνητικό στρατιωτικό πρόγραμμα και είχε ως σκοπό τη διασύνδεση των υπολογιστικών δικτύων. Το 1974 σταμάτησε να είναι ένα ερευνητικό πρόγραμμα του Υπουργείου Άμυνας και χρησιμοποιήθηκε από τα πανεπιστήμια για επιστημονικές έρευνες. Οι πρώτοι υπολογιστές που απέκτησαν σύνδεση ήταν το 1980 και αργότερα, το 1983, τυποποιήθηκε η λειτουργία του δικτύου. Ο στόχος του APRA ήταν να διασυνδέσει τα υπολογιστικά δίκτυα έτσι ώστε να μπορεί κάποιος να χρησιμοποιήσει υπολογιστή σε

ευρύτερες περιοχές. Οι Αμερικανοί στρατιωτικοί είχαν ως σκοπό τους τη δημιουργία ενός δικτύου έτσι ώστε αυτό να μην καταρρέει όταν καταστρέφονται κάποιοι από τους κόμβους του. Το 1990 μετονομάστηκε σε Internet. Το Internet δεν διοικείται από κανέναν, απλώς διασυνδέει τα δίκτυα. Ο μόνος υπεύθυνος για τη χρήση του είναι εκείνος που διαχειρίζεται το κάθε δίκτυο ξεχωριστά .

ΤΙ ΕΙΝΑΙ Η ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ;

Στην ουσία δεν υπάρχει σαφής ορισμός της έννοιας της επικοινωνίας. Μερικοί θεωρούν ότι επικοινωνία είναι η διαδικασία με την οποία μεταβιβάζονται ερεθίσματα, με σκοπό να επηρεάσουν την κατάσταση και την συμπεριφορά κάποιου. Άλλοι πιστεύουν ότι επικοινωνία είναι η διαδικασία με την οποία μεταβιβάζονται πληροφορίες μεταξύ των ανθρώπων. Ο πιο αντιπροσωπευτικός ορισμός είναι ο παρακάτω : **Επικοινωνία** είναι η διαδικασία με την οποία μεταβιβάζουμε σκέψεις, πληροφορίες, ιδέες, συναισθήματα και ενέργεια από ένα πομπό σε ένα δέκτη, χρησιμοποιώντας έναν κώδικα επικοινωνίας. Η επικοινωνία είναι μια διαδικασία ανταλλαγής μηνυμάτων. Δεν είναι απαραίτητα επικοινωνία μεταξύ ανθρώπινων όντων, αλλά κάθε οργανισμού ή μηχανής που είναι σε θέση να λάβει και να στείλει μηνύματα ή σήματα.



ΤΙ ΕΙΝΑΙ Η ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΔΙΚΤΥΩΣΗ Ή ΤΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΑ ΔΙΚΤΥΑ;

Οι ιστοσελίδες κοινωνικής δικτύωσης είναι εικονικές κοινότητες, όπου οι χρήστες του διαδικτύου έχουν τη δυνατότητα να δημιουργήσουν τα δικά τους εικονικά προφίλ. Σε αυτά τα προφίλ οι χρήστες τους μπορούν να αναρτήσουν προσωπικά τους έγγραφα, βίντεο, φωτογραφίες και ακόμα μπορούν να δημιουργούν προσωπικές σελίδες, των οποίων έχουν την αποκλειστική διαχείριση. Όλα αυτά μπορούν να τα δουν οι άλλοι χρήστες και σε κάποιες μάλιστα από τις ιστοσελίδες αυτές μπορούν να προσθέσουν και τα σχόλια τους. Μέσω των ιστοσελίδων αυτών μπορούν να επικοινωνήσουν και με άλλα άτομα τα οποία διαθέτουν προφίλ, σε πραγματικό χρόνο. Δηλαδή κάθε χρήστης μπορεί να συνδεθεί με κάποιον άλλο αν δηλώσει στη σελίδα κοινωνικής δικτύωσης ότι είναι φίλος του, με την προϋπόθεση βέβαια και ο άλλος χρήστης να δεχτεί την δήλωση αυτή. Με αυτό τον τρόπο αποκτούν ο ένας πρόσβαση στον προσωπικό χώρο του άλλου. Οι χρήστες μπορούν διαρκώς να επεκτείνουν το πλαίσιο γνωριμιών τους.

Οι πρώτες ιστοσελίδες κοινωνικής δικτύωσης άρχισαν να υπάρχουν από τη δεκαετία του 1990. Τα τελευταία χρόνια στο Internet υπάρχουν περίπου 400 ιστοσελίδες τέτοιου είδους με πολλά εκατομμύρια εγγεγραμμένα μέλη. Οι πιο διάσημες ιστοσελίδες κοινωνικής δικτύωσης στις οποίες υπάρχουν και τα περισσότερα εγγεγραμμένα μέλη είναι το **Facebook**, το **Twitter**, το **Flicker**, το **Bebo** και το **My space**. Στην κορυφή της προτίμησης των χρηστών όμως βρίσκεται το γνωστό σε όλους Facebook με περίπου 900 εκατομμύρια χρήστες παγκοσμίως.

Ο κεντρικός προβληματισμός που σχετίζεται με αυτές τις σελίδες είναι ότι τα προσωπικά δεδομένα των χρηστών δεν χρησιμοποιούνται μόνο από τους ίδιους τους χρήστες αλλά και από άλλα άτομα και ειδικότερα από επιχειρήσεις διαφημίσεων για να εκμεταλλευτούν αυτές τις πληροφορίες κατάλληλα. Εκατοντάδες χιλιάδες επιχειρήσεις δραστηριοποιούνται στις ιστοσελίδες αυτές κερδίζοντας μεγάλο

χρηματικό όφελος. Επίσης οι όροι χρήσης αυτών των σελίδων δεν καλύπτουν το απόρρητο και έτσι τα δεδομένα των χρηστών δίνονται σε τρίτους. Με αυτό τον τρόπο τα άτομα που χρησιμοποιούν αυτές τις ιστοσελίδες πέφτουν θύματα διαφόρων επιχειρήσεων χωρίς να το καταλάβουν και μερικές φορές όταν το καταλάβουν έχουν ήδη πέσει στην παγίδα όλων αυτών που προσπαθούν να βγάλουν χρήματα σε βάρος ανυποψίαστων ατόμων. Γι' αυτό όσοι χρησιμοποιούν τις ιστοσελίδες κοινωνικής δικτύωσης πρέπει να είναι πολύ προσεκτικοί και να μην παραπλανούνται από τα διάφορα κόλπα.



ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΙΣΤΟΛΟΓΙΑ Ή BLOGS;

Το **ιστολόγιο** (ή διαφορετικά στην αγγλική γλώσσα **blog**) είναι και αυτό μια μορφή ιστοχώρου, δηλαδή μια μορφή λίστας καταχωρήσεων πάνω σε διάφορα θέματα. Ένας απλός χρήστης του διαδικτύου μπορεί εύκολα και δωρεάν να ξεκινήσει το δικό του ιστολόγιο, γιατί πολλοί φορείς προσφέρουν τη δυνατότητα αυτή στους χρήστες δίνοντας τους διάφορα λογισμικά τέτοιου είδους. Η παρουσία ιστολογιών ξεκίνησε το 1997 στις Η.Π.Α ως μια μορφή προσωπικών ιστοσελίδων (website). Ωστόσο το 1998 άρχισαν να υπάρχουν διάφορες ιστοσελίδες τύπου ιστοχώρου αν και δεν ήταν ακόμα τόσο εξελιγμένες. Το blog ξεκίνησε με πρωτεργάτη του τον **John Barger** με το blog **Robot Wisdom**, το οποίο υπάρχει μέχρι και σήμερα. Στα blog ο

κάθε χρήστης έχει το δικαίωμα να εκφράσει τις απόψεις του ελεύθερα, είτε επώνυμα είτε ανώνυμα, αναρτώντας τις στο προσωπικό του ιστολόγιο, αρκεί να τηρεί τους γενικούς όρους χρήσης της κάθε διαδικτυακής εφαρμογής. Όμως τα τελευταία χρόνια δεν τηρούνται αυτοί οι κανόνες με αποτέλεσμα να υπάρχει ένα είδος λογοκρισίας και ειδικότερα στις μη αναπτυγμένες χώρες και έτσι καταπατούνται τα ανθρώπινα δικαιώματα μέσω των ιστολογίων. Παρ' όλα αυτά τα ιστολόγια αποτελούν ένα δημοφιλή τρόπο για να εκφράσει κανείς τις απόψεις του πάνω σε διάφορα θέματα.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ E-MAIL Ή Η ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟ;

Το **e-mail** ή διαφορετικά ηλεκτρονικό ταχυδρομείο είναι μια υπηρεσία που μας προσφέρει το διαδίκτυο και στην οποία οι χρήστες μπορούν να ανταλλάσσουν μηνύματα μεταξύ τους. Με λίγα λόγια το e-mail είναι ένας χρήσιμος και γρήγορος τρόπος επικοινωνίας. Το e-mail επιτρέπει τη συγγραφή, την αποθήκευση, τη λήψη και την ηλεκτρονική αποστολή μηνυμάτων ανάμεσα σε χρήστες υπολογιστών που έχουν διαφορετική ηλεκτρονική διεύθυνση και βρίσκονται σε ένα δίκτυο. Ένα e-mail δηλαδή είναι σαν τη διεύθυνση του σπιτιού μας, όπου λαμβάνουμε την αλληλογραφία μας. Η μόνη διαφορά είναι ότι στο e-mail όλα γίνονται πολύ πιο γρήγορα και χωρίς περιορισμούς στον αριθμό των διευθύνσεων e-mail που μπορείς να αποκτήσεις. Το e-mail στη σημερινή του μορφή μπορεί να κοινοποιείται σε περισσότερους χρήστες και να περιέχει οποιοδήποτε περιεχόμενο όπως εικόνες, βίντεο κ.α. Ακόμα, για να αποκτήσει κάποιος e-mail δεν απαιτούνται χρήματα, γιατί υπάρχουν αρκετές υπηρεσίες στο διαδίκτυο οι οποίες είναι δωρεάν και το μόνο που χρειάζεται είναι μια απλή εγγραφή η οποία δεν είναι δύσκολη διαδικασία. Δύο από τους πιο γνωστούς παροχείς δωρεάν e-mail στο διαδίκτυο είναι η **Google** με το **Gmail** και η **Microsoft** με το **Hotmail**.

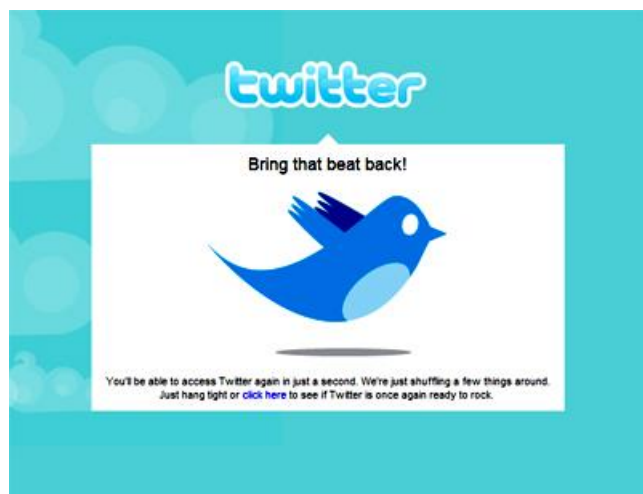
ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΑ SPAM E-MAILS;

Τα **spam e-mails** είναι μια ενοχλητική αλληλογραφία, δηλαδή μηνύματα είτε δυσάρεστα για τον παραλήπτη είτε ενοχλητικά. Στο spam e-mail συγκαταλέγονται τέτοιες ανεπιθύμητες διαφημίσεις που αναφέρονται περισσότερο σε υπηρεσίες, ιστοχώρους και προϊόντα, και σε ανεπιθύμητα newsletters, που είναι κάποιοι διαφορετικοί τύποι e-mail. Το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο (e-mail) χρησιμοποιεί συχνά τέτοια ανεπιθύμητα μηνύματα σε μεγάλο όγκο, άλλα υπάρχουν κάποια προγράμματα που μπορούν να σταματήσουν ή να σβήσουν τα περισσότερα από αυτά αυτόματα ή να τα "φιλτράρουν".

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ E-MAIL BOMB;

Με τον όρο **e-mail bomb** (βόμβα e-mail) εννοούμε ένα είδος επίθεσης που κάνει ένας χρήστης. Αυτός ο επιτιθέμενος στέλνει πάρα πολλά ηλεκτρονικά μηνύματα σε κάποια διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου έχοντας σκοπό να προκαλέσει δυσλειτουργία στον mail server και το γέμισμα όλου του χώρου που διαθέτει ο δίσκος του.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ TWITTER;



Το **twitter** είναι μια δωρεάν υπηρεσία κοινωνικής δικτύωσης (social network) που επιτρέπει στους χρήστες της να στέλνουν μικρά μηνύματα (έως 140 χαρακτήρων) σε άλλους χρήστες και να διαβάζουν τα μηνύματα των άλλων χρηστών. Μέσα από το twitter οι χρήστες μπορούν να κάνουν follow σε άλλα άτομα και να διαβάσουν τα μηνύματα που αυτοί γράφουν στην κεντρική σελίδα. Γενικά στο twitter γράφουμε μικρά μηνύματα τα οποία έχουμε επιλέξει να διαβάζουν οι φίλοι μας. Ακόμα για να επικοινωνήσουμε με κάποιον στο twitter δεν χρειάζεται να είναι φίλος μας στην πραγματική ζωή, αρκεί να έχουμε κάτι κοινό. Το twitter είναι η δεύτερη ιστοσελίδα κοινωνικής δικτύωσης (μετά το facebook) που τραβάει το ενδιαφέρον αρκετών χρηστών.



ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ FACEBOOK ΚΑΙ ΠΩΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΘΗΚΕ;

Το Facebook είναι μια κοινωνική ιστοσελίδα μέσω της οποίας μπορεί ο καθένας να κάνει πάρα πολλά πράγματα. Το Facebook όπως όλοι ξέρουμε προσφέρει αρκετά πλεονεκτήματα, όπως γνωριμίες με άλλους ανθρώπους, quiz και παιχνίδια. Επίσης προσφέρει επικοινωνία με άλλους χρήστες μέσω μηνυμάτων, με τις επαφές τους που τους ειδοποιούν όταν ανανεώνουν τις προσωπικές πληροφορίες τους. Η ιστοσελίδα αυτή στηρίζεται στις φωτογραφίες που ανεβάζουν οι χρήστες του με τον αριθμό των φωτογραφιών να φτάνει τα 14 εκατομμύρια καθημερινά. Το Facebook ξεκίνησε στις 4 Φεβρουαρίου του 2004 από τον **MARK ZUCKERBERΓΚ**. Αρχικά απευθυνόταν μόνο στο **Πανεπιστήμιο του Harvard** και είχαν δικαίωμα συμμετοχής μόνο οι φοιτητές του Harvard. Αργότερα το δικαίωμα συμμετοχής επεκτάθηκε για την Ivy League. Το όνομα της ιστοσελίδας ήλθε από τα μέλη των πανεπιστημιακών κοινοτήτων που παρουσίασαν τα έγγραφα που χρησιμοποιούσαν οι νεοεισερχόμενοι σπουδαστές για να γνωριστούν μεταξύ τους. Το 2005 δικαίωμα πρόσβασης είχαν συγκεκριμένοι μαθητές λυκείων και μέλη ορισμένων μαθητικών κοινοτήτων και το

2006 η υπηρεσία έγινε προσβάσιμη για κάθε άνθρωπο του πλανήτη που η ηλικία του ξεπερνούσε τα 13 χρόνια.

Το Facebook όπως όλοι ξέρουμε είναι ένα από τα δημοφιλέστερα sites του πλανήτη που έχει σήμερα πάνω από 900 εκατομμύρια ενεργούς χρήστες. Για τους νέους ένα από τα δημοφιλέστερα sites του Facebook είναι το ανέβασμα φωτογραφιών που ξεπερνάει τις 15 εκατομμύρια φωτογραφίες καθημερινά.

Το Facebook έχει κατηγορηθεί για θέματα που αφορούν στα προσωπικά δεδομένα. Όμως παραμένει η πιο διάσημη κοινωνική περιοχή δικτύωσης σε πολλές αγγλόφωνες χώρες. Όμως παρ' όλο που κρύβει κάποιους κινδύνους το Facebook είναι ένας καλός τρόπος δικτύωσης με τους φίλους και τους γνωστούς μας. Γι' αυτό και εκατομμύρια χρήστες του διαδικτύου έχουν προφίλ στο Facebook.

Ακόμα μέσω του facebook προβάλλονται πολλές επιχειρήσεις που κάνουν διάφορες προσφορές σε άτομα που έχουν δηλώσει στο προφίλ τους ότι τους αρέσει το προϊόν που διαθέτει η συγκεκριμένη επιχείρηση. Τέλος μέσω του Facebook αναπτύσσονται διάφορα κοινωνικά κινήματα που προβάλλονται και συγκεντρώνουν οπαδούς

ΠΩΣ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΟΥΜΕ ΠΡΟΦΙΛ ΣΤΟ FACEBOOK;

Για να δημιουργήσει κάποιος προφίλ στο Facebook πρέπει πρώτα να δημιουργήσει e-mail. Για να δημιουργήσει κάποιος το δικό του mail χρειάζεται να κάνει τα εξής βήματα:

- Μπαίνει στο Google
- Γράφει κάποια από τις ιστοσελίδες στην οποία μπορεί να κάνεις e-mail (για παράδειγμα το yahoo)
- Πατάει: αναζήτηση
- Πατάει εκεί που λέει: «Ηλεκτρονικό ταχυδρομείο yahoo –δωρεάν e-mail με απεριόριστο χώρο αποθήκευσης του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου».
- Πατάει σε αυτή την ιστοσελίδα
- Όταν φορτωθεί η ιστοσελίδα πατάει: «δημιουργήστε ένα νέο λογαριασμό»
- Γράφει τα στοιχεία που του ζητά
- Όταν τελειώσει με τα στοιχεία του πατάει «δημιουργία του λογαριασμού μου»

Στη συνέχεια αν θέλει να δημιουργήσει κάποιος το δικό του προφίλ στο Facebook ακολουθεί τα εξής βήματα :

- ✓ Πηγαίνει στο Google
- ✓ Πληκτρολογεί: Facebook
- ✓ Πατά αναζήτηση και ύστερα
- ✓ Πατά στο welcome to Facebook- login in up or learn more
- ✓ Συμπληρώνει τα στοιχεία που έγραψε και στο e-mail του
- ✓ Τέλος πατά: εγγραφή



Με αυτό τον τρόπο μπορούμε να επικοινωνούμε με ανθρώπους τους οποίους έχουμε να δούμε χρόνια και που μπορούμε να τους βρούμε τώρα μέσω του Facebook και να μάθουμε πως είναι αυτή τη στιγμή η ζωή τους!

Πως μπορεί να αξιοποιηθεί το διαδίκτυο ως μέσο επιχειρηματικότητας

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΜΕΣΩ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ;

Στο πλαίσιο της ερευνητικής εργασίας (project) μας δόθηκε η ευκαιρία να ασχοληθούμε με την επιχειρηματικότητα, δηλαδή με τη δραστηριότητα δημιουργίας νέων επιχειρήσεων, εισαγωγής νέων προϊόντων και τεχνολογικών νεωτερισμών και γενικώς την ανάληψη των κινδύνων, τους οποίους συνεπάγεται η αναζήτηση επιχειρηματικών ευκαιριών. Πιο συγκεκριμένα ασχοληθήκαμε με την επιχειρηματικότητα μέσω του διαδικτύου. Στις μέρες μας οι επιχειρήσεις διεξάγουν και προωθούν τα προϊόντα τους με μεγάλη επιτυχία στο διαδίκτυο.



Η ελληνική διαδικτυακή επιχειρηματικότητα γνωρίζει μεγάλη άνθηση την τελευταία διετία με νέες καινοτομίες, σε αντίθεση με τις παραδοσιακές πωλήσεις που μέρα με τη μέρα βυθίζονται. Ένας, ακόμη, εναλλακτικός τρόπος για να διαφημίσει κανείς τα προϊόντα της επιχείρησής του είναι μέσω του Facebook. Είναι το μεγαλύτερο κοινωνικό δίκτυο της εποχής μας, αφού έχει πάνω από 900 εκατομμύρια ενεργούς χρήστες. Το 50% από αυτούς "μπαίνει" καθημερινά. Μέσω αυτού γίνεται η πιο επιτυχημένη διαφήμιση των επιχειρήσεων (απλά δημιουργώντας ένα προφίλ με το όνομα της κάθε επιχείρησης). Αν στους χρήστες αρέσει μια επιχείρηση (πατήσουν

like στη γλώσσα των νέων) μπορούν να ενημερώνονται για τις προσφορές που παρέχει αυτή η επιχείρηση.

Επίσης, έχει χαρακτηριστεί από πολλούς ως το αντίδοτο της κρίσης. Πολλοί υποστηρίζουν πως η ανάκαμψη της επιχειρησιακής δραστηριότητας στην χώρα μας θα γίνει μόνο αν εκμεταλλευτούμε τη δυνατότητα που μας δίνει το internet.

ΣΕ ΠΟΙΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΦΘΑΝΟΥΝ ΟΙ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΑΓΟΡΑΠΩΛΗΣΙΕΣ;

Οι διαδικτυακές αγορές όχι μόνο σημείωσαν άνοδο το 2010 κατά περίπου 75%, αλλά μελέτες τις θέλουν να διπλασιάζονται τη χρονιά που διανύουμε. Επίσης το ηλεκτρονικό εμπόριο έχει ετήσιο τζίρο από τις online αγορές στην Ελλάδα 1,5 δισεκατομμύριο με τους e-shoppers να εκτιμώνται σε 1 εκατομμύριο. Οι περισσότερες διαδικτυακές επιχειρήσεις είναι μεικτές και σύμφωνα με έρευνα του εργαστηρίου Ηλεκτρονικού Εμπορίου (**ELTRUN**) του Οικονομικού Πανεπιστημίου Αθηνών, το ηλεκτρονικό εμπόριο στην Ελλάδα και ο ετήσιος μέσος όρος αξίας αγορών ανά online καταναλωτή κυμαίνεται στα 1500ευρώ. Οι αριθμοί αυτοί μας αποδεικνύουν πόσο έχει μπει στην ζωή μας και πόσο έχει αλλάξει την επιχειρηματικότητα το διαδίκτυο. Αυτός ο τρόπος αγορών είναι πιο βολικός αλλά το κυριότερο πιο φθηνός! Έρευνες διαπιστώνουν ότι η υιοθέτηση νέων εφαρμογών από τις μικρομεσαίες επιχειρήσεις βρίσκεται ακόμη σε πρωτογενές επίπεδο.



Είναι ωφέλιμο για όλους να διαθέσουν λίγο χρόνο έτσι ώστε να εξηγήσουν στον Έλληνα επιχειρηματία το κέρδος της οποιασδήποτε νέας κίνησης κάνει στο διαδίκτυο.

Μέλος του Ινστιτούτου Πληροφορικής της Ελληνικής Εταιρείας διοίκησης Επιχειρήσεων δήλωσε σχετικά με την ασφάλεια των διαδικτυακών συναλλαγών πως *«πρέπει να τηρούμε τους κανόνες ασφαλείας»*.

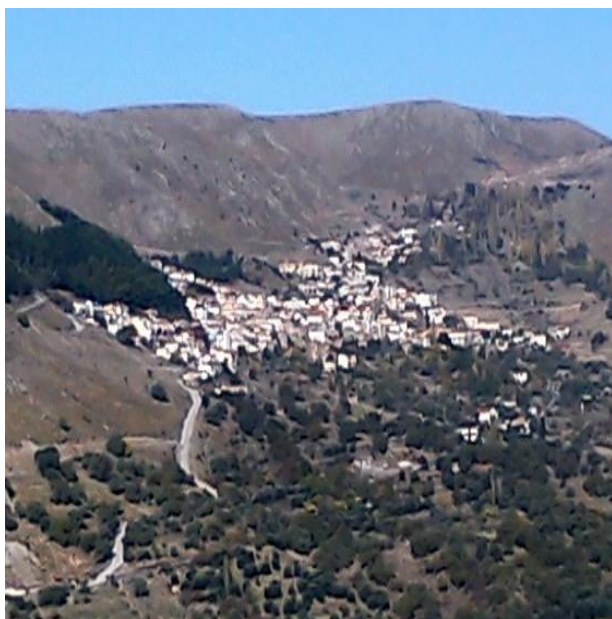
Η διείσδυση του διαδικτύου και το υψηλό επίπεδο γνώσης που λαμβάνουν από τα Πανεπιστήμια έχει δώσει τη δυνατότητα σε πολλούς νέους να κάνουν τα όνειρά τους πραγματικότητα. Επιπλέον, εμφανίστηκαν ελληνικές καινοτομίες στην διαδικτυακή αγορά σε παγκόσμιο επίπεδο.



Σύμφωνα με το ΕΣΠΑ, το τελευταίο διάστημα οι Έλληνες επιχειρηματίες δεν μπορούν να ανταπεξέλθουν στις οικονομικές τους υποχρεώσεις με αποτέλεσμα οι επιχειρήσεις τους να κλείνουν η μία μετά την άλλη. Όμως έρχεται το διαδίκτυο και η τεχνολογία για να επιφέρουν οικονομικά οφέλη απαραίτητα για τους επιχειρηματίες που προσπαθούν να ορθοποδήσουν. Με ένα υπολογιστή στο προσωπικό τους χώρο, μπορούν να δημιουργήσουν μια ηλεκτρονική επιχείρηση στην οποία μπορούν να προβάλλουν τα προϊόντα τους. Άλλωστε στις μέρες που ζούμε κανένας νέος δεν επιχειρεί να ανοίξει δική του επιχείρηση με δικό του κεφάλαιο.

ΠΟΙΕΣ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ΤΟΠΟΥ ΜΑΣ;

Οι επιχειρήσεις του νησιού μας ασχολούνται κυρίως με την κτηνοτροφία, τη γεωργία και ένα μικρό ποσοστό με την αλιεία. Πολλές επιχειρήσεις των χωριών της **Άγρας** και του **Μεσοτόπου** δεν έχουν ακόμη δραστηριοποιηθεί στο διαδίκτυο.



ΑΓΡΑ



ΜΕΣΟΤΟΠΟΣ

Με αφορμή την εργασία μας αποφασίσαμε να δημιουργήσουμε ένα site, αφού πρώτα ανοίξαμε ένα λογαριασμό χρήστη στο Google. Εκεί προβάλλονται τρεις αντιπροσωπευτικές επιχειρήσεις ως προς την οικονομική ανάπτυξη του τόπου μας, αλλά και ως προς τη προβολή των προϊόντων τους μέσω διαδικτύου. Το site μας μπορείτε να το επισκεφτείτε εδώ :<http://sites.Google.com/site/projectItAgras>. Οι επιχειρήσεις που επιλέξαμε είναι το τυροκομείο της Άγρας, τα βιολογικά προϊόντα του Μεσοτόπου και τέλος οι αγροτουριστικοί συνεταιρισμοί των γυναικών Άγρας και Μεσοτόπου. Από αυτές ο Αγροτουριστικός Συνεταιρισμός Γυναικών Άγρας και τα βιολογικά προϊόντα δεν διαφημίζονται από το διαδίκτυο, ενώ αντίθετα ο Συνεταιρισμός Γυναικών Μεσοτόπου προβάλλει τα προϊόντα του με τη δική του ιστοσελίδα. Μπορείτε να την επισκεφτείτε εδώ: <http://www.mesotoposwomen.com/> Το τυροκομείο επέλεξε ένα διαφορετικό τρόπο διαφήμισης των προϊόντων του, προβάλλοντάς τα μέσω μιας ξένης ιστοσελίδας, όπως <http://aegeanshop.gr/> και το <http://www.buylesvos.gr/>.

ΠΩΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΑΜΕ ΤΟ SITE ΜΑΣ;

Για τη δημιουργία του site χρησιμοποιήσαμε ελεύθερο λογισμικό και συγκεκριμένο site maker που είναι εργαλείο το οποίο παρέχει η google σε όσους έχουν λογαριασμό χρήστη. Γι' αυτό πρώτα δημιουργήσαμε ένα e-mail. Σε αυτό το στάδιο επισκεφτήκαμε τις προαναφερόμενες επιχειρήσεις και εργαστήκαμε για την πραγματοποίηση των συνεντεύξεων και τη λήψη των φωτογραφιών της κάθε επιχείρησης. Στη συνέχεια αφού μαζέψαμε το απαιτούμενο υλικό (κείμενα, φωτογραφικό υλικό) ενσωματώσαμε τις υπερσυνδέσεις (links). Είναι απλό όργανο και δε προϋποθέτει ιδιαίτερες γνώσεις. Παρέχει παλέτα εργαλείων, στην οποία ο καθένας με λίγη προσπάθεια μπορεί να δημιουργήσει το δικό του site.

Τέλος, από την εργασία αυτή καταλάβαμε πόσο σημαντικό είναι το διαδίκτυο για τη προβολή των επιχειρήσεων και τη προώθηση των προϊόντων τους, μέσω σελίδων κοινωνικής δικτύωσης (facebook) αλλά και για την ανάκαμψη της Ελληνικής οικονομίας. Ακόμη, ανακαλύψαμε τον τρόπο με τον οποίο λειτουργούν οι τοπικές επιχειρήσεις και μάθαμε περισσότερα πράγματα για την παρασκευή των προϊόντων τους. Επιπλέον ανακαλύψαμε πόσο εύκολα μπορούμε να φτιάξουμε ένα site. Συνεπώς, το διαδίκτυο παίζει καταλυτικό ρόλο στη ζωή των επιχειρηματιών αλλά και των νέων.

Πώς χρησιμοποιούν οι έφηβοι το διαδίκτυο ως μέσο διασκέδασης (διαδικτυακά παιχνίδια)

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ;

Παιχνίδι, ή παίγνιο είναι μια δομημένη δραστηριότητα, που συνήθως έχει σκοπό την ψυχαγωγία ή ασκείται σαν εκπαιδευτικό εργαλείο. Τα διαδικτυακά παιχνίδια είναι δισδιάστατα ή τρισδιάστατα παιχνίδια που παίζονται στον ηλεκτρονικό υπολογιστή ή στις παιχνιδομηχανές (π.χ. Playstation) και, μέσω του διαδικτύου, ο χρήστης μπορεί να παίζει και να αλληλεπιδρά με χρήστες από διάφορες χώρες σε έναν ενιαίο, εικονικό κόσμο. Η θεματολογία τους ποικίλει. Όμως τα περισσότερα και πιο διαδεδομένα διαδικτυακά παιχνίδια είναι παιχνίδια ρόλων και παρουσιάζουν ένα πλαίσιο Ηρωικής Φαντασίας (**Massively Multiplayer Online Role Play Games- MMORPG**). Κάποια αρκετά διαδεδομένα παιχνίδια μπορεί να παίζονται διαδικτυακά, αλλά δεν είναι αμιγώς διαδικτυακά, δηλαδή μπορούν να παιχτούν και σε ατομικό υπολογιστή ή τοπικό δίκτυο (**LAN**). Παιχνίδια που παίζονται όχι αποκλειστικά διαδικτυακά, αλλά είναι ιδιαίτερα δημοφιλή είναι τα **Warcraft, Counter Strike, DoTA** κ.α. Φυσικά υπάρχουν διαδικτυακά παιχνίδια που δεν ανήκουν στις παραπάνω κατηγορίες, όπως το **Second Life**.

ΠΟΙΟΣ Ο ΣΚΟΠΟΣ ΚΑΙ Η ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ ΜΑΣ;

Καθώς αναζητούσαμε πληροφορίες σχετικά με τα διαδικτυακά παιχνίδια μας δημιουργήθηκαν αρκετές απορίες για τον τρόπο που χρησιμοποιούν οι έφηβοι το διαδίκτυο ως μέσο διασκέδασης. Έτσι δημιουργήσαμε το παρακάτω ερωτηματολόγιο και το μοιράσαμε σε συμμαθητές μας. Συμπλήρωσαν το ερωτηματολόγιό μας 52 μαθητές (26 αγόρια και 26 κορίτσια) του Γυμνασίου και των Λυκειακών Τάξεων Άγρας Λέσβου ηλικίας 12 ως 17 ετών.



Α΄ ΛΥΚΕΙΟΥ ΑΓΡΑΣ - ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ - PROJECT
«ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΩΣ ΜΕΣΟ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ,
ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ, ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗΣ ΚΑΙ
ΟΙ ΚΙΝΔΥΝΟΙ ΠΟΥ ΑΠΟΡΡΕΟΥΝ ΑΠΟ ΤΗΝ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ»

«ΠΩΣ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΥΝ ΟΙ ΕΦΗΒΟΙ
ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΩΣ ΜΕΣΟ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗΣ (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ)»

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

Ηλικία:

Φύλο:

1)Έχετε κοιμηθεί ποτέ μπροστά από μια οθόνη;

ΝΑΙ ΟΧΙ ΠΟΤΕ ΣΥΧΝΑ

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

2)Σας επιτρέπουν οι γονείς σας να παίζετε διαδικτυακά παιχνίδια;

ΝΑΙ ΟΧΙ ΜΕΡΙΚΕΣ ΦΟΡΕΣ

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------

3)Έχετε παραμελήσει ποτέ τις υποχρεώσεις του σχολείου για να παίξετε ένα παιχνίδι;

ΝΑΙ ΟΧΙ ΠΟΤ ΜΕΡΙΚΕΣ ΦΟΡΕΣ

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

4)Πόσες φορές έχετε ξενυχτήσει τον τελευταίο μήνα για να τελειώσετε ένα παιχνίδι;

ΛΙΓΟΤΕΡΕΣ ΑΠΟ 2 2-6 6-10 ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΑΠΟ 10

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

5)Σας έχουν δημιουργηθεί προβλήματα υγείας εξαιτίας πολλών ωρών στον υπολογιστή;

ΕΛΑΧΙΣΤΑ ΑΡΚΕΤΑ ΚΑΘΟΛΟΥ

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------

6)Έχετε παραμελήσει τους φίλους σας για να παίξετε στον υπολογιστή;

ΝΑΙ ΠΟΤΕ ΜΕΡΙΚΕΣ ΦΟΡΕΣ

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------

7)Περιέχουν τα διαδικτυακά παιχνίδια κινδύνους ;

ΝΑΙ

ΟΧΙ

ΙΣΩΣ

8)Είναι χρήσιμα τα διαδικτυακά παιχνίδια ;

ΝΑΙ

ΟΧΙ

ΙΣΩΣ

ΚΑΘΟΛΟΥ

9)Σε ποια ηλικία ξεκινήσατε να παίζετε διαδικτυακά παιχνίδια;

ΜΙΚΡΟΤΕΡΗ ΑΠΟ 9

ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΑΠΟ 10

10)Τι παιχνίδια παίζετε;

ΔΡΑΣΗΣ
ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ
ΑΘΛΗΤΙΚΑ
ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ
ΑΛΛΟ.....

11)Πόσες ώρες την εβδομάδα παίζετε διαδικτυακά παιχνίδια;

0-4

4-8

8-12

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΑΠΟ 12

12)Υπάρχει ικανοποίηση παίζοντας διαδικτυακά παιχνίδια;

ΝΑΙ

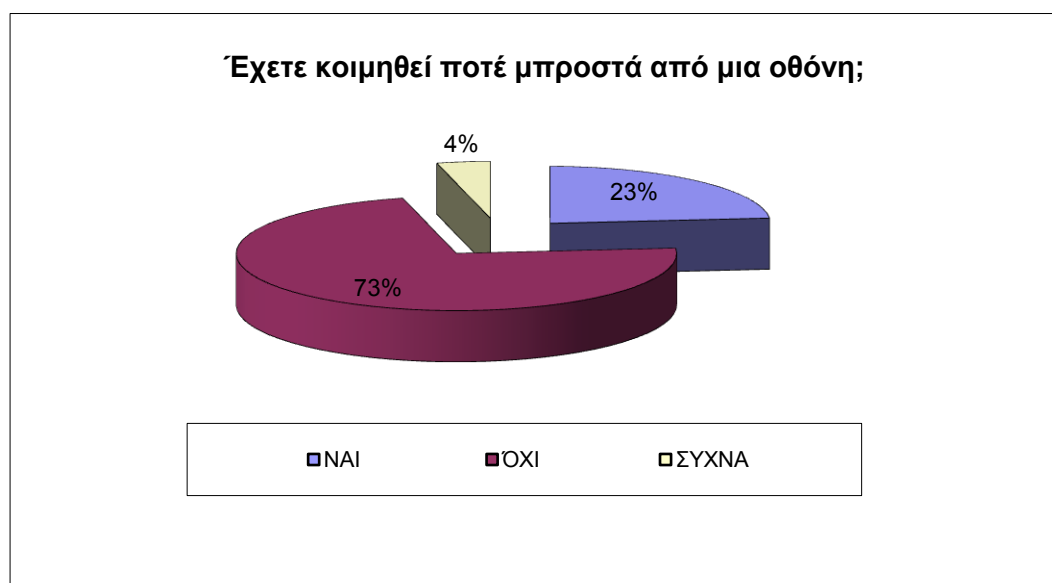
ΟΧΙ

ΑΡΚΕΤΗ

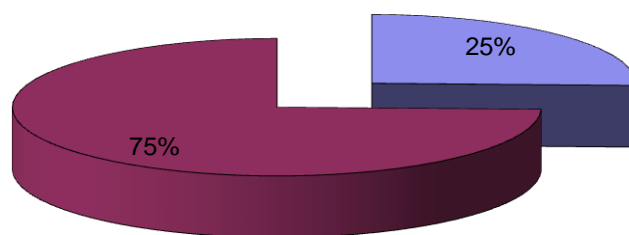
ΚΑΘΟΛΟΥ

ΤΙ ΑΠΑΝΤΗΣΑΝ ΟΙ ΣΥΜΜΑΘΗΤΕΣ ΜΑΣ;

Μετά τη συγκέντρωση και τη διαλογή των απαντήσεων των μαθητών, καταγράψαμε τα αποτελέσματα της διαλογής σε πίνακες του προγράμματος **Excel**. Στη συνέχεια αξιοποιώντας τα δεδομένα των πινάκων δημιουργήσαμε γραφήματα με μορφή πίτας 3Δ (τριών διαστάσεων).

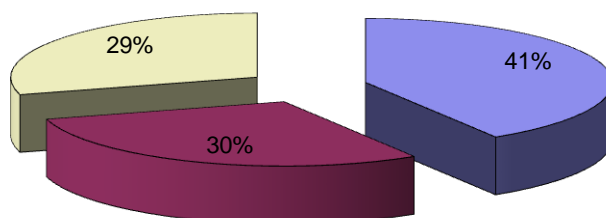


Σας έχουν δημιουργηθεί προβλήματα υγείας εξαιτίας πολλών ωρών στον υπολογιστή;



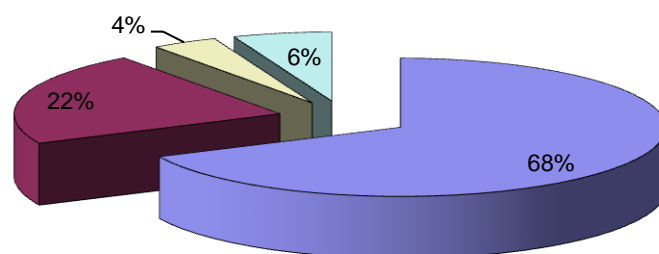
■ ΕΛΑΧΙΣΤΑ ■ ΚΑΘΟΛΟΥ

Έχετε παραμελήσει ποτέ τις υποχρεώσεις του σχολείου για να παίξετε ένα παιχνίδι;



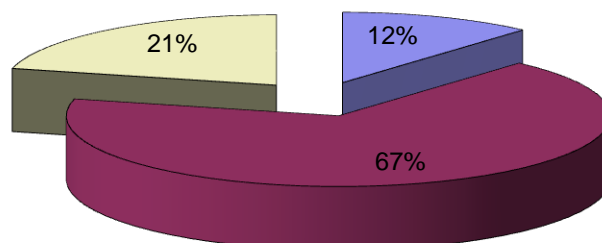
■ ΝΑΙ ■ ΟΧΙ ■ ΜΕΡΙΚΕΣ ΦΟΡΕΣ

Πόσες φορές έχετε ξενυχτήσει τον τελευταίο μήνα για να τελειώσετε ένα παιχνίδι;



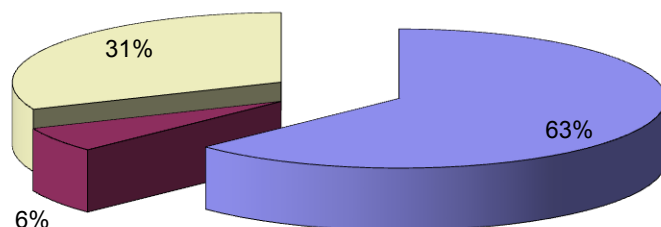
■ ΛΙΓΟΤΕΡΕΣ ΑΠΟ 2 ■ 2 ΕΩΣ 6 ■ 6 ΕΩΣ 10 ■ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΑΠΟ 10

Έχετε παραμελήσει τους φίλους σας για να παίξετε στον υπολογιστή ;



■ ΝΑΙ ■ ΠΟΤΕ ■ ΜΕΡΙΚΕΣ ΦΟΡΕΣ

Κρύβουν τα διαδικτυακά παιχνίδια κινδύνους;

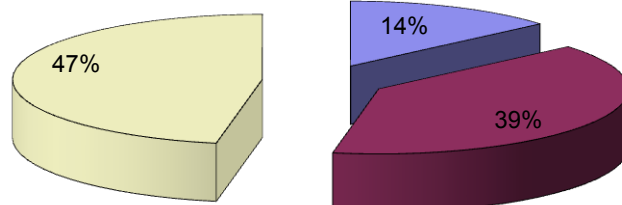


■ ΝΑΙ

■ ΌΧΙ

■ ΙΣΩΣ

Είναι χρήσιμα τα διαδικτυακά παιχνίδια;

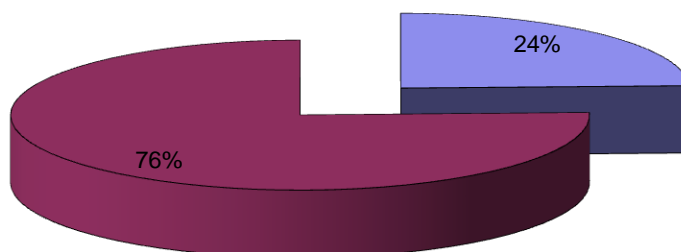


■ ΝΑΙ

■ ΌΧΙ

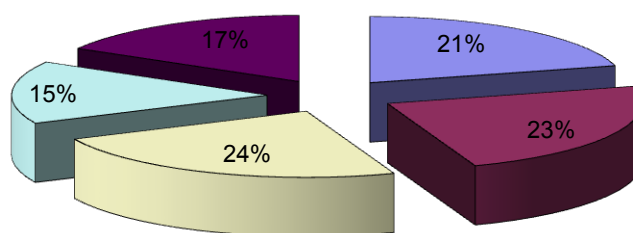
■ ΙΣΩΣ

Σε ποια ηλικία ξεκινήσατε να παίζετε διαδικτυακά παιχνίδια;



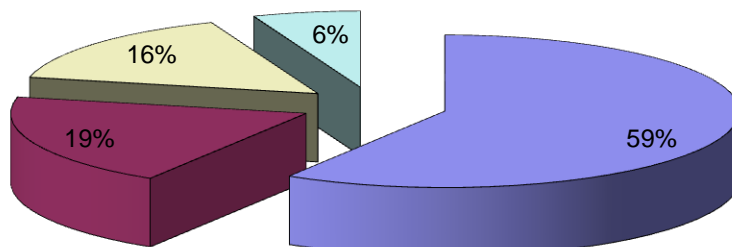
■ ΜΙΚΡΟΤΕΡΗ ΑΠΟ 9 ■ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΑΠΟ 10

Τι παιχνίδια παίζετε;



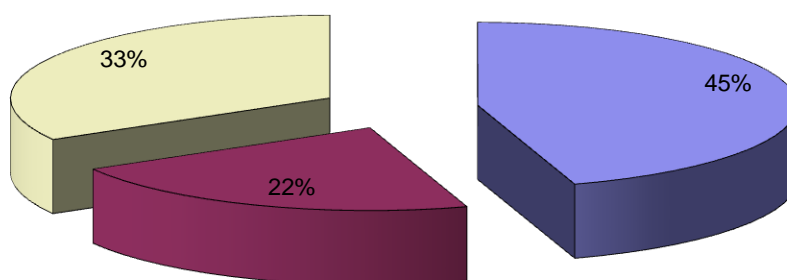
■ ΔΡΑΣΗΣ ■ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ ■ ΑΘΛΗΤΙΚΑ ■ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ■ ΆΛΛΟ

Πόσες ώρες την εβδομάδα παίζετε διαδικτυακά παιχνίδια;



■ 0 ΕΩΣ 4 ■ 4 ΕΩΣ 8 ■ 8 ΕΩΣ 12 ■ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΑΠΟ 12

Υπάρχει ικανοποίηση παίζοντας διαδικτυακά παιχνίδια;



■ ΝΑΙ ■ ΌΧΙ ■ ΑΡΚΕΤΗ

Αφού επεξεργαστήκαμε και μελετήσαμε τις απαντήσεις των μαθητών, καταλήξαμε στα παρακάτω συμπεράσματα:

Οι γονείς επιτρέπουν στα παιδιά να παίζουν διαδικτυακά παιχνίδια (**78%**) και η πλειοψηφία ξεκινάει να ασχολείται με αυτά (διαδικτυακά παιχνίδια) σε ηλικία μεγαλύτερη των 10 ετών (**76%**). Αν και αρκετά παιδιά έχουν κοιμηθεί μπροστά από μια οθόνη ηλεκτρονικού υπολογιστή βλέπουμε ότι η πλειονότητα το αποφεύγει (**72%**). Πολλές φορές παραμελούν τα μαθήματα τους (**42%**), αλλά δεν ξενυχτάνε πολλές ώρες (**68%**). Το **75%** των παιδιών δήλωσε ότι δεν έχει προβλήματα υγείας, τα οποία να προέρχονται από την ενασχόληση τους με διαδικτυακά παιχνίδια επειδή προτιμούν να παίζουν με τους φίλους τους παρά να παίζουν στον υπολογιστή (**67%**). Επιπλέον, η άποψη πολλών παιδιών είναι ότι, αν και περνούν ευχάριστα την ώρα τους παίζοντας διαδικτυακά παιχνίδια, αυτά κρύβουν πολλούς κινδύνους (**63%**). Ακόμη, θεωρούν ότι υπάρχει συχνά ικανοποίηση από τα παιχνίδια (**45%**) αλλά δεν είναι σίγουρα όλα τα παιδιά αν είναι χρήσιμα (**47%**). Τέλος, τα παιχνίδια που συνήθως προτιμούν είναι περιπέτειας (**23%**) και αθλητικά (**24%**).

ΚΡΥΒΟΥΝ ΤΑ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΙΝΔΥΝΟΥΣ;

Όσοι νέοι ασχολούνται με διαδικτυακά παιχνίδια συχνά παρουσιάζουν προβλήματα εθισμού. Ο εθισμός των νέων στο διαδίκτυο αποτελεί υπαρκτό φαινόμενο στην ελληνική κοινωνία. Ο εξαρτημένος συχνά παρουσιάζει ψυχικές διαταραχές όπως χαμηλό βαθμό αυτοεκτίμησης, αίσθηση μοναξιάς, έλλειψη κοινωνικής συμπεριφοράς και αλλαγή προσωπικότητας. Στην περίοδο της εφηβείας, το διαδίκτυο προσφέρει διέξοδο από την πιεστική και αγχώδη καθημερινότητα και ευκαιρίες κοινωνικοποίησης χωρίς κίνδυνο απόρριψης, αφού στα διαδικτυακά παιχνίδια και στους ιστοτόπους κοινωνικής δικτύωσης οι έφηβοι μπορούν να

παρουσιάσουν ό,τι εικόνα του εαυτού τους επιθυμούν. Ένα φαινόμενο που αναδύεται στις μέρες μας είναι ο εθισμός στα διαδικτυακά παιχνίδια.

ΠΩΣ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΖΕΤΑΙ Η ΕΞΑΡΤΗΣΗ ΑΠΟ ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ;

Η θεραπευτική αντιμετώπιση γίνεται από διεπιστημονική ομάδα στην οποία συμμετέχουν ο παιδίατρος, ο παιδοψυχολόγος, ο παιδοψυχίατρος και ο οικογενειακός σύμβουλος. Κατά την διάρκεια της θεραπείας, δεν διακόπτεται η χρήση του υπολογιστή, αλλά ο έφηβος μαθαίνει να θέτει όρια στη χρήση του και να αρχίσει πάλι την ενασχόληση του με κοινωνικές και αθλητικές δραστηριότητες. Τις περισσότερες φορές, ο εθισμένος έφηβος δεν αναγνωρίζει ότι υπάρχει πρόβλημα (άρνηση) και δεν συνεργάζεται με την μονάδα θεραπείας. Μπορεί να λέει ψέματα, να χειρίζεται τους γονείς του, να κλέβει χρήματα από την οικογένεια του για να παίξει και γενικά να έχει συμπεριφορά ατόμου εξαρτημένου από ουσίες. Σε αυτή την περίπτωση, εφαρμόζεται κατ' οίκον παρέμβαση και νοσηλεία για απεξάρτηση. Αν παράλληλα συνυπάρχουν ψυχιατρικές διαταραχές, δίνεται φαρμακευτική αγωγή. Παράλληλα, είναι εξίσου σημαντική η ενημέρωση της οικογένειας σχετικά με τις δυσκολίες, την πορεία και τις πιθανότητες καλής έκβασης του προβλήματος καθώς και η ψυχολογική στήριξη των μελών για να μπορέσουν με την σειρά τους να στηρίξουν τον εξαρτημένο έφηβο.

Ποιους κινδύνους κρύβει το διαδίκτυο και με ποιους τρόπους μπορεί αυτό να χρησιμοποιηθεί με ασφάλεια

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΚΙΝΔΥΝΟΣ;

Κίνδυνος είναι η γενική έννοια που δηλώνει την αβεβαιότητα για την πορεία ορισμένων γεγονότων και έχει σχέση με την αδυναμία πρόβλεψης για την έκβασή τους. Η έννοια κίνδυνος συνδέεται με την ενδεχόμενη βλάβη σε πρόσωπα ή πράγματα. Γενικά σημαίνει τη ζημιά η οποία οφείλεται σε γεγονός ανεξάρτητο από τη συμπεριφορά και τη θέληση των ενδιαφερόμενων.



ΠΟΙΕΣ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΕΠΙΠΤΩΣΕΙΣ ΤΗΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΣΤΗΝ ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΚΟΙΝΩΝΙΑ;

Παρά τη σημαντική βοήθεια που μας προσφέρουν οι υπολογιστές, η ένταξή τους στην ζωή μας συνοδεύεται και από αρνητικές επιπτώσεις. Είναι σημαντικό να γνωρίζουμε τις επιπτώσεις αυτές για να χρησιμοποιούμε τον υπολογιστή με ασφάλεια. Μερικά από τα σημαντικά προβλήματα που μπορεί να προκαλέσει η γρήγορη εξέλιξη της τεχνολογίας και η υπερβολική χρήση του υπολογιστή είναι:

Αποξένωση: Αν και το διαδίκτυο είναι ένα εύχρηστο μέσο επικοινωνίας, πολλοί άνθρωποι που το χρησιμοποιούν νιώθουν αποξενωμένοι και μόνοι. Η

ψηφιακή επικοινωνία είναι σημαντική, αλλά δεν μπορεί να αντικαταστήσει την φυσική επικοινωνία μεταξύ των ανθρώπων. Πολλά παιχνίδια στον υπολογιστή αλλά και στο διαδίκτυο απορροφούν τους χρήστες, προκαλώντας τους αδιαφορία για άλλες κοινωνικές δραστηριότητες. Όμως, ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι, όσο και αν μας συναρπάζει, δεν μπορεί στην πραγματικότητα να αντικαταστήσει τη συντροφιά με τους φίλους μας.

Μείωση ελεύθερου χρόνου: Καθημερινά διαθέτουμε αρκετό χρόνο για τη χρήση του υπολογιστή στο σπίτι. Περιορίζουμε έτσι τον πραγματικό ελεύθερο χρόνο μας, για να ασχοληθούμε με τον υπολογιστή.

Προβλήματα υγείας από την πολύωρη χρήση του υπολογιστή: Σύμφωνα με επιστημονικές μελέτες έχει αποδειχθεί ότι η πολύωρη χρήση του υπολογιστή μπορεί να έχει επιπτώσεις στην υγεία μας.

Άσκοπο «κυνήγι χρόνου»: Οι γρήγορες ταχύτητες επεξεργασίας και η μεγάλη εξέλιξη της τεχνολογίας μας κάνουν ανυπόμονους και μας δημιουργούν την αίσθηση ότι όλα πρέπει να γίνονται γρήγορα. Καταλήγουμε να θεωρούμε ως χαμένο το χρόνο που είναι απαραίτητος για να ολοκληρωθούν κάποιες διαδικασίες.

Παραβίαση προσωπικών δεδομένων: Καθημερινά μέσα από τις δραστηριότητές μας συσσωρεύονται προσωπικές μας πληροφορίες σε διάφορους υπολογιστές. Η πρόσβαση σε απόρρητες προσωπικές μας πληροφορίες απαγορεύεται και οι παραβάτες τιμωρούνται.

Υπερπληροφόρηση: Μεγάλο πλήθος πληροφοριών διακινούνται μέσω του διαδικτύου. Πολλές φορές είναι δύσκολο να βρούμε την πληροφορία που χρειαζόμαστε ανάμεσα σε εκατομμύρια άλλες πληροφορίες. Τα πράγματα γίνονται ακόμη πιο δύσκολα, αν σκεφτούμε ότι πολλές από τις διαθέσιμες πληροφορίες δεν είναι αξιόπιστες.



ΠΟΙΟΙ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΣΥΝΗΘΕΣΤΕΡΟΙ ΚΙΝΔΥΝΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ;

Ακατάλληλο περιεχόμενο: Ο όρος ακατάλληλο περιεχόμενο έχει σχέση με την ηλικία και την ψυχική κατάσταση του ατόμου. Συνήθως με τον όρο αυτό αναφερόμαστε σε ιστοσελίδες οι οποίες περιλαμβάνουν ρατσιστικό ή ξενοφοβικό περιεχόμενο, προώθηση επιβλαβών συμπεριφορών, τυχερών παιχνιδιών και παρουσίαση πορνογραφικού υλικού.

Ανεπιθύμητα μηνύματα: Ανεπιθύμητα θεωρούνται εκείνα τα μηνύματα που υπό κανονικές συνθήκες οι χρήστες δε θα επέλεγαν να δουν. Τέτοιου είδους μηνύματα διανέμονται σε μεγάλο αριθμό παραληπτών χωρίς τη συγκατάθεσή τους.

Αποπλάνηση: Αποπλάνηση έχουμε όταν άγνωστοι ενήλικες εκμεταλλεύονται την ανωνυμία στο διαδίκτυο για να προσεγγίσουν ανήλικα παιδιά με στόχο τη σεξουαλική παρενόχληση.

Βίαια παιχνίδια: Η κατηγορία παιχνιδιών στα οποία χρησιμοποιούνται όπλα θεωρείται η πιο βίαια κατηγορία παιχνιδιών και έχει κατακριθεί ιδιαίτερα για τα αρνητικά πρότυπα που προβάλλει και τις αρνητικές επιδράσεις που έχει σε νεαρά άτομα. Όταν χρησιμοποιούμε βία στα παιχνίδια μπορεί να την χρησιμοποιήσουμε στην κανονική μας ζωή.

Ηλεκτρονικός τζόγος: Με τον όρο αυτό εννοούμε τη δραστηριότητα κατά την οποία δύο ή περισσότερα άτομα ανταλλάσσουν στοιχήματα μέσω του διαδικτύου. Σε τέτοιου είδους δραστηριότητες υπάρχει ο κίνδυνος της πραγματικής οικονομικής ζημίας.

Επιβλαβείς συμπεριφορές: Στο διαδίκτυο υπάρχουν πολλές ιστοσελίδες για τη βουλιμία, την ανορεξία, την αυτοκτονία, το σατανισμό, τα τυχερά παιχνίδια κ.α. οι οποίες παρακινούν σε επιβλαβείς συμπεριφορές. Αυτό γίνεται γιατί το περιεχόμενο του διαδικτύου δεν μπορεί να ελεγχθεί, επειδή το διαδίκτυο δεν διοικείται από κανέναν.

Παιδική πορνογραφία: Ως παιδική πορνογραφία ορίζουμε τις αναπαραστάσεις ανηλίκων που συμμετέχουν σε σεξουαλικές πράξεις ή σε καταστάσεις που υποδουλώνουν σεξουαλικές δραστηριότητες. Η παιδική πορνογραφία θεωρείται έγκλημα και διώκεται ποινικά.

Παραπληροφόρηση: Στο διαδίκτυο είναι δυνατό να παρουσιάζονται ψευδείς, παραποιημένες ή ελλιπείς πληροφορίες που μπορούν να μας παραπλανήσουν ή να μας οδηγήσουν σε λανθασμένα συμπεράσματα.

Παραποίηση γλώσσας: Η προσπάθεια για γρήγορη και εύκολη επικοινωνία οδηγεί πολύ συχνά στην παραποίηση της γλώσσας μας. Πολλοί νέοι γράφουν στα μηνύματά τους ελληνικά με λατινικούς χαρακτήρες, δηλαδή greeklish.

Υποκλοπή προσωπικών στοιχείων: Είναι η εξαπάτηση ενός χρήστη προκειμένου να δώσει προσωπικές πληροφορίες (κωδικούς πρόσβασης, αριθμούς ταυτότητας ή τραπεζικών λογαριασμών) σε μια «πλαστή ιστοσελίδα». Με τον τρόπο αυτό ένας απατεώνας κλέβει και πλαστογραφεί τα στοιχεία του χρήστη και κερδίζει παράνομη πρόσβαση στα δεδομένα του (τραπεζικοί λογαριασμοί, πιστωτικές κάρτες, e-mail κ.α.).

Φυσικές παθήσεις: Η πολύωρη χρήση του διαδικτύου, εγκυμονεί κινδύνους για την υγεία μας. Πέρα από τις διαταραχές στην όραση και τα προβλήματα εξαιτίας της έκθεσης σε ακτινοβολία από τις οθόνες, εκείνοι που κάθονται πολλές ώρες μπροστά στον υπολογιστή χωρίς διάλειμμα μπορεί να προσβληθούν από διάφορες παθήσεις στον αυχένα, στις αρθρώσεις ή στους τένοντες.

ΠΟΙΟΙ ΚΙΝΔΥΝΟΙ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΓΙΑ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ;

Κάθε μέρα όλο και περισσότερα παιδιά χρησιμοποιούν το ίντερνετ. Η χρήση του διαδικτύου έχει πλέον γίνει μέρος της καθημερινότητάς τους. Επιπλέον αποκτούν πρόσβαση στο διαδίκτυο σε όλο και μικρότερες ηλικίες. Το γεγονός αυτό έχει ως αποτέλεσμα να έρχονται αντιμέτωπα με πολλούς κινδύνους.

Γενικά, τα παιδιά ηλικίας 9-16 ετών χρησιμοποιούν το διαδίκτυο για σχολικές εργασίες, για να παίζουν παιχνίδια, για να παρακολουθούν μουσικά βίντεο και για να στέλνουν άμεσα μηνύματα. Επίσης, αναρτούν εικόνες ή φωτογραφίες για να τις μοιραστούν με άλλους, χρησιμοποιούν διαδικτυακή κάμερα, ιστοσελίδες ανταλλαγής αρχείων ή κάποιο ιστολόγιο (blog).

Πάρα πολλά παιδιά επισκέπτονται κακόβουλες ιστοσελίδες, που μπορεί να είναι ακατάλληλες. Μπορεί να βρεθούν σε ιστοσελίδες ομάδων που προωθούν το μίσος, τη βία και την πορνογραφία. Ακόμη, υπάρχει ο κίνδυνος να παραπλανηθούν και να πέσουν θύματα μιας καλοστημένης διαφημιστικής εκστρατείας που εκμεταλλεύεται την αθωότητα και την άγνοιά τους. Υπάρχουν ιστοσελίδες που για να πείσουν τα παιδιά να τους παραχωρήσουν ευαίσθητες προσωπικές πληροφορίες τούς υπόσχονται δώρα.

Τέλος, όταν τα παιδιά ξοδεύουν παρά πολλές ώρες στο διαδίκτυο, υπάρχει ο κίνδυνος να χάσουν πολύτιμο χρόνο που θα μπορούσαν να τον χρησιμοποιήσουν για να αναπτύξουν κοινωνικές δεξιότητες.



ΠΟΙΟΥΣ ΚΙΝΔΥΝΟΥΣ ΚΡΥΒΟΥΝ ΤΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΑ ΔΙΚΤΥΑ;

Τα κοινωνικά δίκτυα εκτός από τις ευκαιρίες επικοινωνίας που προσφέρουν στους ανθρώπους, κυρίως τους νέους, κρύβουν και πολλούς σημαντικούς κινδύνους.

Μερικοί από τους κινδύνους παρουσιάζονται παρακάτω:

Εθισμός: Ο εθισμός στο διαδίκτυο είναι μια μορφή εξάρτησης. Ένα από τα χαρακτηριστικά του μέσου είναι ότι δίνει στον χρήστη τη δυνατότητα να δημιουργήσει μια ιδανική εικόνα του εαυτού του (προφίλ). Το άτομο μπορεί να εξερευνήσει διαφορές πτυχές της προσωπικότητας του χωρίς να έχει περιορισμούς και συνέπειες. Στο διαδίκτυο δεν υπάρχουν άμεσες συνέπειες των πράξεών μας. Ο χρήστης μπορεί «να μπει» στην ιστοσελίδα κοινωνικής δικτύωσης και «να βγει» όποτε θέλει, ενώ μπορεί να καλύψει την εξωτερική του εμφάνιση, αφού δεν υπάρχει, πολλές φορές, οπτική επαφή μεταξύ των χρηστών. Συνήθως, τα παιδιά που αντιμετωπίζουν το πρόβλημα του εθισμού στο διαδίκτυο μεγαλώνουν σε δύσκολες καταστάσεις (δυσλειτουργικές οικογένειες).

Ο εθισμός των εφήβων στο διαδίκτυο μπορεί επίσης να είναι το αποτέλεσμα άλλων ψυχικών διαταραχών, όπως κατάθλιψη, αγχώδεις διαταραχές, διαταραχές προσωπικότητας, και κοινωνική φοβία.

Το φαινόμενο μπορεί να εμφανιστεί σε εφήβους κατά την πρώιμη εφηβεία (10-14 ετών) ή και σε μικρότερη ακόμη ηλικία. Είναι πιο συχνό κατά τη μέση εφηβεία (15-17 ετών), κατά την οποία οι έφηβοι σταδιακά αυτονομούνται, καθώς κατά την όψιμη ηλικία. Οι περισσότεροι εξαρτημένοι έφηβοι ασχολούνται με παιχνίδια στο σπίτι ή τα internet cafe.

Ο εθισμός στο διαδίκτυο αναγνωρίζεται πια από την ψυχιατρική κοινότητα ως ξεχωριστή ψυχοσωματική διαταραχή γι' αυτό χρήζει ειδικής θεραπείας. Στην Ελλάδα υπάρχουν πολλά κέντρα που βοηθούν τους εφήβους να ξεφύγουν από το εθισμό. Σύμφωνα με μελέτες το 1/3 από τα παιδιά ανταποκρίνεται πολύ θετικά, ειδικά όταν η εξάρτηση βρίσκεται σε πρώιμο στάδιο.

Ο ρόλος των γονέων είναι παρά πολύ σημαντικός τόσο για την πρόληψη όσο και για την αντιμετώπιση του εθισμού των παιδιών τους από το διαδίκτυο. Όσον αφορά την πρόληψη το σημαντικότερο πράγμα που χρειάζεται να κάνουν οι γονείς προκειμένου να μπορούν να ελέγχουν αποτελεσματικά τη χρήση διαδικτύου από τα παιδιά τους είναι να γνωρίζουν οι ίδιοι το μέσο. Προς το παρόν, οι γονείς δεν γνωρίζουν το μέσο και επιπλέον δεν φαίνονται διατεθειμένοι να έρθουν σε επαφή με το διαδίκτυο, ενώ ταυτόχρονα δεν ενδιαφέρονται για τις δραστηριότητες των παιδιών τους στο ιντερνέτ. Οι γονείς θα πρέπει κάποιες φορές να χρησιμοποιούν το διαδίκτυο μαζί με το παιδί, ώστε να δίνουν τις απαραίτητες κατευθύνσεις ενώ η εγκατάσταση κάποιων φίλτρων στον υπολογιστή μπορεί να αποτρέψει την εμφάνιση ακατάλληλων για το παιδί ιστοσελίδων. Σε πιο πρακτικό επίπεδο, ο υπολογιστής είναι καλό να βρίσκεται σε κοινόχρηστο χώρο και όχι στο δωμάτιο του παιδιού, ώστε να ελέγχεται

διακριτικά η δραστηριότητα του παιδιού στο ιντερνέτ. Τέλος οι γονείς θα πρέπει να συζητούν για τις διαδικτυακές διαδρομές του παιδιού τους, ώστε να έχουν πάντοτε ενημέρωση για τις ιστοσελίδες που επισκέπτονται, τα άτομα με τα οποία συνομιλεί και τις πληροφορίες που ανταλλάσει με αλλά άτομα.

Εκφοβισμός: Με τον όρο αυτό εννοούμε την εσκεμμένη και επαναλαμβανόμενη εχθρική συμπεριφορά απέναντι σε κάποιο άτομο με σκοπό την πρόκληση ψυχολογικής βλάβης. Το διαδίκτυο χρησιμοποιείται συχνά για να ασκηθεί εκφοβισμός, γνωστός ως διαδικτυακός εκφοβισμός. Αυτός μπορεί να είναι πολύ δυσάρεστος για τα παιδιά και τους εφήβους, αφού μπορεί να συμβεί οπουδήποτε και οποτεδήποτε. Αυτοί που ασκούν εκφοβισμό χρησιμοποιούν τις νέες τεχνολογίες για να απειλήσουν, να εκφοβίσουν, να παρενοχλήσουν, να δυσφημίσουν νέους και σε μερικές περιπτώσεις να υποκλέψουν την ταυτότητα τους. Μερικές από τις πιο κοινές μεθόδους είναι ο εκφοβισμός με γραπτό μήνυμα, με e-mail και με δημοσίευση εικόνων χωρίς τη συγκατάθεση του παιδιού.

Όλα αυτά μπορεί να έχουν πολύ αρνητικό αντίκτυπο στο παιδί επειδή μειώνουν την αυτοπεποίθησή του και την αίσθηση ασφάλειάς του. Επιπλέον, επηρεάζουν την παρουσία και τις επιδόσεις του στο σχολείο.

Οι γονείς πρέπει να γνωρίζουν ακριβώς τι είναι ο διαδικτυακός εκφοβισμός έτσι ώστε να είναι έτοιμοι, αν χρειαστεί να μιλήσουν στο παιδί γι' αυτό το θέμα. Πρέπει να προτρέψουν το παιδί να έρθει αμέσως σε αυτούς αν ποτέ το αναστατώσει κάποιος στο διαδίκτυο. Αν το παιδί έχει πέσει θύμα διαδικτυακού εκφοβισμού, οι γονείς οφείλουν να του προσφέρουν πρακτική και συναισθηματική υποστήριξη.

Αποξένωση από τον πραγματικό κόσμο: η αλόγιστη και πολύωρη χρήση του διαδικτύου περιορίζει την επικοινωνία μεταξύ των ανθρώπων και δημιουργεί συναισθηματική απόσταση. Αυτό το γεγονός πολλές φορές οδηγεί στην αποξένωση

από τον πραγματικό κόσμο. Αρκετοί είναι αυτοί που ξοδεύουν άπειρες ώρες μπροστά στο υπολογιστή παίζοντας διαδικτυακά παιχνίδια, σερφάροντας στο διαδίκτυο ή ακόμα και επικοινωνώντας με φίλους τους μέσω του διαδικτύου. Με αυτό τον τρόπο ψυχαγωγούνται ή επικοινωνούν χωρίς τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της προσωπικής επαφής. Αρκετοί είναι αυτοί οι οποίοι αναπτύσσουν σχέσεις διαδικτυακά χωρίς να εγκαταλείπουν τα σπίτια τους.

Όλα αυτά γίνονται σε βάρος του χρόνου που θα μπορούσαν να διαθέσουν για τη συμμετοχή τους σε πραγματικές δραστηριότητες με φίλους, γείτονες ή ομάδες ανθρώπων με κοινά ενδιαφέροντα. Αποτέλεσμα όλων των παραπάνω είναι το γεγονός πως κάποιοι άνθρωποι δεν μπορούν να ταυτιστούν με τους άλλους, να δημιουργήσουν υγιείς κοινωνικές σχέσεις και έτσι νιώθουν αποκλεισμένοι στην διαδικτυακή τους κοινωνική ζωή. Αυτό μπορεί να συμβεί στα διαδικτυακά παιχνίδια, στα κοινωνικά δίκτυα και στα δωμάτια συνομιλίας.



ΕΙΝΑΙ ΤΟ FACEBOOK ΜΙΑ ΑΣΦΑΛΗΣ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ;

Τα τελευταία χρόνια το Facebook είναι η δημοφιλέστερη ιστοσελίδα κοινωνικής δικτύωσης. Εκατομμύρια νέοι σε όλο τον κόσμο χρησιμοποιούν καθημερινά το Facebook για να επικοινωνήσουν με φίλους και να ανταλλάξουν νέα. Πολλοί χρήστες τοποθετούν φωτογραφίες τους και άλλα προσωπικά τους δεδομένα

στις σελίδες που δημιουργούν στο συγκεκριμένο ιστολόγιο. Όμως, σε αυτή την υπηρεσία υπάρχουν κενά ασφαλείας τα οποία ανακαλύπτονται συνεχώς. Όσο κι αν νομίζουμε ότι είναι ασφαλές να συνδεόμαστε καθημερινά, αυτό δεν ισχύει. Αν δεν είμαστε προσεκτικοί στη χρήση του Facebook, κινδυνεύουμε άμεσα για την κλοπή στοιχείων της ταυτότητας μας ή με τη δημοσίευση προσωπικών μας δεδομένων από επικίνδυνα άτομα που αφελώς θεωρούμε φίλους μας.

Υπάρχουν πολλοί τρόποι ώστε τρίτοι να αποκτήσουν πρόσβαση σε πληροφορίες σχετικά με τους χρήστες. Για παράδειγμα, κάθε φορά που παίζουμε κάποιο από τα δημοφιλή παιχνίδια του Facebook ή οποιοδήποτε παιχνίδι γνώσεων δίνουμε τη δυνατότητα σε αγνώστους να «κατεβάσουν» το προφίλ μας και άλλες προσωπικές μας πληροφορίες.

Στην αστυνομία έχουν γίνει καταγγελίες για προσωπικά στοιχεία ατόμων και για φωτογραφίες που οι ίδιοι οι κάτοχοι τους είχαν καταχωρήσει σε ιστοσελίδες κοινωνικής δικτύωσης, αλλά διαπίστωσαν αργότερα ότι αναρτήθηκαν χωρίς τη συγκατάθεσή τους και σε άλλες ιστοσελίδες, με συκοφαντικά ή άλλου είδους σχόλια.

Οι χρήστες θα πρέπει να μάθουν να διαβάζουν προσεκτικά τους όρους εγγραφής και να είναι πιο προσεκτικοί όσον αφορά τις πληροφορίες και το περιεχόμενο που «ανεβάζουν» στο διαδίκτυο.

ΓΙΝΟΝΤΑΙ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ ΤΩΝ ΠΑΙΔΙΩΝ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΚΙΝΔΥΝΟΥΣ ΤΟΥ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ;

Η Ευρωπαϊκή Ένωση ενώνει τις δυνάμεις της με μεγάλες επιχειρήσεις τεχνολογίας έτσι ώστε να βελτιωθεί η προστασία των παιδιών στο διαδίκτυο. Επίσης θα είναι πιο εύκολη η καταγγελία ιστοσελίδων που περιέχουν ακατάλληλο περιεχόμενο. Άλλα μέτρα που προβλέπεται να επιβάλλει αφορούν στη βελτίωση του

γονικού έλεγχου και στην ενίσχυση της συνεργασίας μεταξύ υπηρεσιών επιβολής του νόμου. Ανοιχτές γραμμές επικοινωνίας θα βοηθήσουν να εξαλειφθεί το φαινόμενο της διαδικτυακής πρόσβασης σε υλικό σεξουαλικού περιεχομένου.

Σύμφωνα με μια ευρωπαϊκή έρευνα, πολλά παιδιά αρχίζουν να ασχολούνται ενεργά με το διαδίκτυο μόλις στη ηλικία 7 ετών και γύρω στο 38% των παιδιών που είναι 9-12 ετών έχουν ήδη αποκτήσει την δική τους σελίδα κοινωνικής δικτύωσης. Πάνω από το 30% των παιδιών έχουν πλέον πρόσβαση στο διαδίκτυο μέσω του κινητού τους και 26% μέσω κονσόλων για βιντεοπαιχνίδια.

Η εκτελεστική εξουσία της ΕΕ παραχώρησε 55 εκατομμύρια ευρώ για τη θέσπιση προγραμμάτων, τα οποία έχουν ως στόχο να καταστήσουν το διαδίκτυο πιο ασφαλές για τα παιδιά, αλλά δυστυχώς μέχρι στιγμής δεν έχουν φανεί τα επιθυμητά αποτελέσματα.



ΠΟΥ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΑΝΑΦΕΡΟΥΜΕ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ;

Υπηρεσίες στις οποίες μπορεί να απευθυνθεί κανείς για να καταγγείλει παράνομες δραστηριότητες στο διαδίκτυο ή να ζητήσει βοήθεια είναι οι παρακάτω:

Ελληνική ανοιχτή γραμμή επικοινωνίας Safeline <http://www.safeline.gr/>

Η SafeLine είναι μια Ανοικτή Γραμμή (HotLine) που δέχεται καταγγελίες για δικτυακούς τόπους (websites) ή υπηρεσίες νέων (newsgroups) που περιέχουν εικόνες

κακομεταχείρισης παιδιών, ρατσιστικό, ξενοφοβικό περιεχόμενο ή άλλο παράνομο περιεχόμενο.

Πανευρωπαϊκό Δίκτυο ανοιχτών γραμμών επικοινωνίας Inhope
<https://www.inhope.org/>

Δίωξη Ηλεκτρονικού Εγκλήματος

Οι πολίτες μπορούν να απευθύνονται στο Τμήμα Δίωξης Ηλεκτρονικού Εγκλήματος για εγκληματικές πράξεις που γίνονται μέσω Διαδικτύου και τιμωρούνται από τη νομοθεσία.

D.A.R.T. (Digital Awareness & Response to Threats) <http://www.dart.gov.gr/>

Η «Ομάδα Δράσης για την Ψηφιακή Ασφάλεια» έχει στόχο την ενίσχυση της εμπιστοσύνης του κοινού των χρηστών στα νέα μέσα. Άμεσος στόχος της ομάδας είναι η ενημέρωση των πολιτών, η πρόληψη αλλά και η αντιμετώπιση κινδύνων που σχετίζονται με τις νέες τεχνολογίες πληροφορικής και ηλεκτρονικών επικοινωνιών.

Για να προειδοποιήσουμε τους συμμαθητές μας σχετικά με τους κινδύνους που υπάρχουν στο διαδίκτυο δημιουργήσαμε ένα μικρό βίντεο που αναφέρεται στην αποπλάνηση.

Για να κάνουμε το βίντεο πιο διασκεδαστικό και αποτελεσματικό αξιοποιήσαμε την υπόθεση ενός πολύ γνωστού παραμυθιού, της «Κοκκινোসκουφίτσας». Αφού μετά από συζήτηση, καταλήξαμε στην κεντρική ιδέα του βίντεο, γράψαμε το σενάριο και

μοιράσαμε τους ρόλους. Αμέσως μετά αρχίσαμε τις λήψεις στους χώρους του σχολείου μας. Αυτό ήταν το πιο διασκεδαστικό κομμάτι της εργασίας μας.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Με την ολοκλήρωση της εργασίας μας, μπορούμε να πούμε ότι η ενασχόλησή μας με το θέμα μας βοήθησε να κατανοήσαμε περισσότερο την έννοια του διαδικτύου. Μελετήσαμε πώς και γιατί οι έφηβοι χρησιμοποιούν το διαδίκτυο ως μέσο διασκέδασης, τι πρέπει να προσέχουμε κατά την διάρκεια της χρήσης του και πώς μπορούμε να το χρησιμοποιήσουμε με ασφάλεια. Ακόμα μάθαμε τι όφελος μπορεί να έχει ένας επιχειρηματίας από αυτό. Καταλήξαμε στο συμπέρασμα ότι το διαδίκτυο είναι ένα μέσο που μπορεί να βοηθήσει σημαντικά το σύγχρονο άνθρωπο, αν χρησιμοποιηθεί έξυπνα και συνετά. Προσφέρει ευκαιρίες, αλλά κρύβει και κινδύνους, γι' αυτό οφείλουμε να είμαστε προσεκτικοί κατά τη χρήση του.

Εκτός, όμως από το γνωστικό κομμάτι, η συγκεκριμένη εργασία είχε θετική επίδραση σε όλους εμάς, καθώς ήρθαμε πιο κοντά ο ένας στον άλλο. Ο καθένας είχε τις δικές του ιδέες, πληροφορίες και γνώσεις οι οποίες βοήθησαν στη διαμόρφωση του κείμενου κάθε υπο-ομάδας, του τελικού κειμένου της ομάδας και της παρουσίασης. Εργαστήκαμε και αποκτήσαμε γνώσεις με έναν τρόπο διαφορετικό. Μπορεί να κουρασθήκαμε αρκετά, διότι η εργασία ήταν χρονοβόρα, όμως πραγματικά ήταν μια καταπληκτική εμπειρία η οποία θα μας μείνει αξέχαστη!

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Το internet στην εκπαίδευση, David Clark, εκδόσεις Β. Γκιούρδας 1997

Το πρώτο σας μόντεμ, Sharon Crawford, εκδόσεις Κλειδάριθμος, 1995

Πληροφορική, Α, Β, Γ Γυμνασίου, Υπουργείο Εθνικής Παιδείας & Θρησκευμάτων, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο

Κόσμος του ίντερνετ, Κώστας Βασιλειάδης, εκδόσεις 1999

Πάπυρος Λαρούς Μπριτάνικα , τόμος 24, Εκδοτικός Οργανισμός Πάπυρος

Λεξικό της νέας ελληνικής γλώσσας, Γ. Μπαμπινιώτης, Κέντρο Λεξικολογίας ΕΠΕ

ΑΡΘΡΟΓΡΑΦΙΑ

« Κυριακάτικη Ελευθεροτυπία», Βαγγέλης Σιαφάκας, 24/08/2008

Online επιχειρηματική αδράνεια, «Καθημερινή», 17/04/2005

Ο ρόλος του marketing στη σύγχρονη οικονομία, «Ναυτεμπορική», 22/03/2001

Στροφή στις ηλεκτρονικές πωλήσεις κάνουν οι Ελληνικές πωλήσεις, «Καθημερινή»,09/09/2010

Επενδύσεις στις πωλήσεις μέσω διαδικτύου, «Καθημερινή», 11/09/2010

ΙΣΤΟΓΡΑΦΙΑ

www.saferinternet.gr

www.wikipedia.gr

www.google.gr (μηχανή αναζήτησης)

www.in.gr (μηχανή αναζήτησης)

<http://blogs.such.gr/internet-safety/archives/475/374>

http://www.parents.gr/forum/show_thread

http://www.safe_internet.gr

<http://www.carnet.gr>

ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΑ :

Εθισμός: www.Wikipedia.org

Αποπλάνηση: www.pi.ac.cy

Υποκλοπή: www.pi.ac.cy

[www.web vistas.org](http://www.webvistas.org)

Αποξένωση από τον πραγματικό κόσμο:

www.web vista.org

www.webmaster.org/tori/340_αποξένοση/page_p_761

Ιούς: ea.Wikimedia.com/wiki/ιός_υπολογιστής