

Οι κίνδυνοι στο διαδίκτυο: Μια συνεργατική δραστηριότητα στο πλαίσιο της δράσης «SaferInternet»

Ι. Τρυφιάτης¹, Μ. Στιβακτάκη²

¹Εκπαιδευτικός Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης Ν. Αττικής, Υποψήφιος Διδάκτορας Φ.Π.Ψ. Ε.Κ.Π.Α.
tryfiatisgiannis@yahoo.gr

²Εκπαιδευτικός Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης Ν. Αττικής
mstivakt@otenet.gr

Περίληψη

Η παρούσα εργασία αναφέρεται σε μια συνεργατική δραστηριότητα που διεξήχθη σε πραγματικές συνθήκες τάξης στο πλαίσιο του διεθνούς διαγωνισμού «Saferinternet», το Φεβρουάριο του 2008, με θέμα την ασφάλεια στο διαδίκτυο. Κατά τη διάρκεια του σχεδιασμού της δραστηριότητας δόθηκε ιδιαίτερη προσοχή στην ενσωμάτωσή της σε υπάρχουσες διδακτικές ενότητες του αναλυτικού προγράμματος της Δ' δημοτικού. Οι μαθητές – μαθήτριες χωρισμένοι σε ομάδες επιχείρησαν να εντοπίσουν τους κινδύνους που κρύβει η λανθασμένη χρήση του διαδικτύου και με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού και της καθηγήτριας πληροφορικής παρουσίασαν τα ευρήματά τους με τη μορφή μιας εικονικής ιστορίας στο περιβάλλον του λογισμικού «Movie Maker» σε ευρωπαϊκό διαγωνισμό.

Λέξεις κλειδιά: ασφάλεια στο διαδίκτυο, συνεργατική μάθηση, «Movie Maker».

1. Εισαγωγή

Στις μέρες μας, η υπολογιστική τεχνολογία γνωρίζει τεράστια άνθηση, «διδεισδύοντας σε μια σειρά από καθημερινές δραστηριότητες, μετατρέποντας συνολικά την κοινωνία στην οποία ζούμε σε αυτό που συχνά ονομάζεται «Κοινωνία της Πληροφορίας» ή «Κοινωνία της Γνώσης» (Κυνηγός & Δημαράκη 2002, σ.19). Ανάμεσα στους τομείς διείσδυσης της υπολογιστικής τεχνολογίας είναι και η εκπαίδευση. Η ραγδαία ανάπτυξη των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (Τ.Π.Ε.) έχει προσφέρει τεχνικές και εργαλεία, τα οποία βοηθούν στην ανάπτυξη φιλικών προς τον χρήστη εκπαιδευτικών λογισμικών και εφαρμογών.

Η εισαγωγή της χρήσης των Τ.Π.Ε. στην εκπαίδευση δημιούργησε ελπίδες για την επίλυση πολλαπλών διδακτικών και μαθησιακών προβλημάτων. Οι υπολογιστές, στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής διαδικασίας, αποτελούν πολυδύναμα μέσα επικοινωνίας, αναζήτησης, επεξεργασίας και διάχυσης της πληροφορίας (Cox, 1999). Επίσης μπορούν να επιδράσουν καταλυτικά στη διεύρυνση και τον εμπλουτισμό των διδακτικών διαδικασιών συμβάλλοντας στη δημιουργία μαθησιακών περιβαλλόντων, τα οποία κινητοποιούν το ενδιαφέρον και την ενεργητική συμμετοχή των μαθητών. Η προοπτική αυτή προϋποθέτει ότι οι Τ.Π.Ε. θα χρησιμοποιηθούν με παιδαγωγικά αποτελεσματικό τρόπο από επιμορφωμένους εκπαιδευτικούς, με κατάλληλους υποστηρικτικούς θεσμούς ενσωματωμένους στις δομές του εκπαιδευτικού συστήματος (Κυνηγός, 1995) και σε ένα σχολικό περιβάλλον, το οποίο θα ευνοεί την αξιοποίησή τους.

Τα τελευταία χρόνια, στο πλαίσιο του Γ' Κοινοτικού Πλαισίου Στήριξης (Κ.Π.Σ.) και του προγράμματος της Κοινωνίας της Πληροφορίας (ΚτΠ), το Υπουργείο Παιδείας σε συνεργασία με το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο προσπαθεί να εντάξει τις Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στην καθημερινή εκπαιδευτική διαδικασία. Οι δράσεις αυτές καλύπτουν την εκπαιδευτική αξιοποίηση των Νέων Τεχνολογιών, την ένταξη και την υποστήριξη του δικτυακού και υπολογιστικού εξοπλισμού, την ανάπτυξη λογισμικού και ψηφιακού περιεχομένου για εκπαιδευτικούς και για διοικητικούς σκοπούς, την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στις νέες τεχνολογίες καθώς και τον εκσυγχρονισμό της διοίκησης (Τζιμογιάννης, 2002). Οι καινοτόμες αυτές προσπάθειες στοχεύουν στην ενσωμάτωση των Τ.Π.Ε. σε όλα τα επίπεδα της εκπαίδευσης. Μέσα σε αυτό το πλαίσιο, στόχος της εκπαίδευσης είναι να βοηθήσει τους μαθητές να αξιοποιούν την τεχνολογία για να πειραματιστούν, να διερευνήσουν και να προσεγγίσουν πολύπλευρα βασικές έννοιες όλων των μαθημάτων για να αναπτύξουν την προσωπικότητά τους και να καλλιεργήσουν τη συνεργασία μεταξύ τους. Η επίτευξη αυτού του στόχου, προϋποθέτει, πέρα από τη δημιουργία υπολογιστικής και δικτυακής υποδομής στα σχολεία, την κινητοποίηση του εκπαιδευτικού προκειμένου να διεξάγει καινοτόμες συνεργατικές πρακτικές. Η δεκτικότητα που θα δείξει ο εκπαιδευτικός στην καινοτομία (Fullan 1993) αποτελεί το ζητούμενο για τη βελτίωση των εκπαιδευτικών πραγμάτων.

Η δυνατότητα επιτυχίας της συνεργατικής μάθησης με τη χρήση των Νέων Τεχνολογιών στη σχολική τάξη φαίνεται να εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από την αλλαγή των παραδοσιακών διδακτικών πρακτικών, από την ανάπτυξη νέων παιδαγωγικών μεθόδων από τους εκπαιδευτικούς (Salomon, 1996) καθώς και από τους νέους ρόλους που καλούνται να οικειοποιηθούν ο εκπαιδευτικός και οι μαθητές. Σε αυτή την περίπτωση, ο

υπολογιστής μπορεί να λειτουργήσει ως εργαλείο με το οποίο οι μαθητές θα συνεργάζονται, θα δομούν τη γνώση και δε θα αντλούν απλά πληροφορίες από αυτό αλλά θα εμφανίζονται ως δημιουργοί υλοποιώντας και οργανώνοντας τη γνώση (Underwood 1994, σ. 158).

2. Σχεδιασμός και οργάνωση της δραστηριότητας

Η παρούσα εργασία επικεντρώνεται σε μια διεπιστημονική διδακτική πρόταση που διεξήχθη στο πλαίσιο του διεθνούς διαγωνισμού «Saferinternet» με θέμα «Ασφάλεια στο διαδίκτυο». Η δραστηριότητα σχεδιάστηκε και εφαρμόστηκε σε μαθητές – μαθήτριες της Δ΄ Δημοτικού ενός ιδιωτικού σχολείου του Νομού Αττικής και συμμετείχαν σε αυτήν ο εκπαιδευτικός της τάξης και η καθηγήτρια της Πληροφορικής. Κατά τη διάρκεια του σχεδιασμού της δραστηριότητας δόθηκε ιδιαίτερη προσοχή στην ενσωμάτωσή της σε υπάρχουσες διδακτικές ενότητες του αναλυτικού προγράμματος. Αρχικά, στο στάδιο του σχεδιασμού πραγματοποιήθηκε καταγισμός ιδεών με στόχο να αναδυθούν οι γνώσεις που κατείχαν οι μαθητές αναφορικά με την ασφάλεια στο διαδίκτυο. Έπειτα και πάλι στο πλαίσιο της ολομέλειας αποφασίστηκε να αξιοποιηθεί στο μάθημα της Γλώσσας το κεφάλαιο της διδακτικής ενότητας «Το ανθρώπινο θαύμα», όπου γίνεται σχετική αναφορά και γλωσσική διδασκαλία για την απλή χρήση του διαδικτύου. Η επιλογή του μαθήματος της Γλώσσας έγινε με γνώμονα την άποψη που θέλει τη γλωσσική διδασκαλία να επιτελείται στο πλαίσιο επικοινωνιακών συνθηκών που επιτρέπουν στο μαθητή να αποκτήσει τις αντίστοιχες δεξιότητες και να επικοινωνεί αποτελεσματικά σε ποικίλες περιστάσεις (ΥΠ.Ε.Π.Θ & Π.Ι, 2003).

Επιπλέον η εν λόγω διδακτική ενότητα αποτέλεσε αντικείμενο επεξεργασίας, γιατί προσφέρει μια ευρεία θεματολογία που μπορεί να συνδεθεί με την πολλαπλή αξιοποίηση των δυνατοτήτων που προσφέρουν οι Νέες Τεχνολογίες. Συγχρόνως, το θέμα της υποενότητας «Το διαδίκτυο» έχει τεράστιο ενδιαφέρον για την ηλικία των μαθητών, δεδομένου ότι μπορούν:

- να αξιοποιήσουν τον ηλεκτρονικό υπολογιστή ως εργαλείο μάθησης,
- να κατανοήσουν τη χρησιμότητά του διαδικτύου, αλλά και τους κινδύνους που κρύβει η λαθεμένη ή υπερβολική χρήση του,
- να συνεργαστούν και να ανακαλύψουν τη γνώση.

3. Σκοπός εργασίας

Η δραστηριότητα εστιάζεται στην ιδέα της αξιοποίησης των Τ.Π.Ε. στο θέμα «Ασφάλεια στο διαδίκτυο». Η τεχνολογία χρησιμοποιείται ως εργαλείο για την παραγωγή βίντεο από μαθητές της Δ΄ δημοτικού και την παρουσίαση της ομαδικής τους εργασίας. Η εν λόγω δραστηριότητα αποσκοπεί στη διερεύνηση της συνεργατικότητας των μαθητών – μαθητριών με τη χρήση των Νέων Τεχνολογιών και του τρόπου με τον οποίο ο υπολογιστής και τα εργαλεία του (Movie Maker) συμβάλλουν στη διεξαγωγή και υλοποίηση της.

4. Διαδικασία διδακτικής πρότασης

Η εκπαιδευτική δραστηριότητα υλοποιήθηκε στο πλαίσιο πέντε άρρηκτα συνδεδεμένων φάσεων. Η επιλογή αυτή των φάσεων έγινε με σκοπό να προαχθεί η ενεργός συμμετοχή των μαθητών στη μαθησιακή διαδικασία, στη διερευνητική, δημιουργική και ανακαλυπτική μάθηση στα πλαίσια της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας (Ματσαγγούρας, 2002). Η διδακτική αυτή προσέγγιση προσφέρει τη δυνατότητα στους μαθητές για αυτενέργεια, για αναζήτηση αλλά και έλεγχο της πληροφορίας, ενώ παράλληλα αναπτύσσεται και το πνεύμα της συνεργατικότητας και ομαδικότητας (Fisher *et al.*, 1996). Τέλος, η χρήση του «Movie Maker» επιλέχθηκε επειδή είναι ένα εργαλείο που προσφέρεται για ατομική και ομαδική εργασία, μολονότι οι μαθητές δεν είχαν καμία πρότερη εμπειρία χρήσης του λογισμικού.

ΠΡΩΤΗ ΦΑΣΗ

Στην πρώτη φάση της δραστηριότητας οι μαθητές, αφού χωρίστηκαν σε ομάδες, κλήθηκαν να συζητήσουν το θέμα που ανακοινώθηκε από τον εκπαιδευτικό και αφορούσε την ασφάλεια στο διαδίκτυο. Με άξονα αυτό το θέμα, οι μαθητές κλήθηκαν να γράψουν μία ημιτελή ιστορία στην ομάδα τους με ήρωες τους συμμαθητές τους.

ΔΕΥΤΕΡΗ ΦΑΣΗ

Στη δεύτερη φάση, η κάθε ομάδα συνέγραψε τη συνέχεια της ιστορίας της προηγούμενης ομάδας. Το θέμα της ημιτελούς αυτής ιστορίας αναφερόταν σε συζητήσεις που γίνονταν αναφορικά με τον τρόπο που θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν δύο φίλοι και συμμαθητές, το διαδίκτυο μια ημέρα που θα βρίσκονταν στο σπίτι.

ΤΡΙΤΗ ΦΑΣΗ

Σε αυτή τη φάση, και αφού όλες οι ομάδες ολοκλήρωσαν την ιστορία, άρχισαν να ζωγραφίζουν ατομικά ή έναν από τους χαρακτήρες ή το σκηνικό της ιστορίας (π.χ. τάξη, δωμάτια στο σπίτι τους). Έπειτα, αναλαμβάνοντας χρέη κριτών, κλήθηκαν να επιλέξουν ομαδικά, τις δώδεκα κατάλληλες ζωγραφιές-εικόνες για τα πρόσωπα, τις δύο αντίστοιχες για την τάξη και τις έξι για τα δωμάτια, που θα αποτελούσαν τους χαρακτήρες και το σκηνικό της ιστορίας, αντίστοιχα.

ΤΕΤΑΡΤΗ ΦΑΣΗ

Η δραστηριότητα αυτή των μαθητών ολοκληρώθηκε με την αξιοποίηση των Νέων Τεχνολογιών και συγκεκριμένα του λογισμικού «Movie Maker». Κάθε ομάδα τοποθέτησε τις ζωγραφιές τους στο περιβάλλον του λογισμικού, οι οποίες είχαν ήδη σαρωθεί με τη μορφή εικόνων (αρχεία εικόνων jpeg) από την εκπαιδευτική της Πληροφορικής. Στο τέλος ηχογραφήθηκαν οι διάλογοι των ηρώων με τις φωνές των μαθητών, αξιοποιώντας τη σχετική δυνατότητα του λογισμικού.

ΠΕΜΠΤΗ ΦΑΣΗ

Η δραστηριότητα ολοκληρώθηκε με την παρουσίαση και την αξιολόγησή της εργασίας τους. Στη συνέχεια ακολούθησε συζήτηση μαθητών και εκπαιδευτικών για την εμπειρία τους, αλλά και για την αξία του διαδικτύου με τους ταυτόχρονους κινδύνους που διατρέχουν τα παιδιά από την αλόγιστη χρήση του. Στο τέλος το παραχθέν έργο στάλθηκε στον «Ελληνικό Κόμβο Επαγρύπνησης για ένα Ασφαλέστερο Διαδίκτυο» όπου και αναρτήθηκε στην ιστοσελίδα http://www.saferinternet.org/shared/app_uploads/insafe/sid2008//files/291-080118-024427im1.wmv

5. Συμπεράσματα

Η παρούσα δραστηριότητα επικεντρώθηκε στη διερεύνηση της συνεργατικότητας των μαθητών – μαθητριών με τη χρήση των Νέων Τεχνολογιών και του τρόπου με τον οποίο ο υπολογιστής και τα εργαλεία του συμβάλλουν στη διεξαγωγή και υλοποίησή της. Από τη δραστηριότητα προέκυψε ότι η χρήση των Νέων Τεχνολογιών προσφέρει δυνατότητες που αφορούν τον τρόπο παραγωγής και παρουσίασης μιας σύνθετης και διεπιστημονικής δραστηριότητας, οι οποίες και αξιοποιήθηκαν από τους μαθητές κατά την εκπαιδευτική διαδικασία. Παράλληλα, η δημιουργία του βίντεο από τους μαθητές προχώρησε σε γενικές γραμμές με ενθουσιασμό και έντονο ενδιαφέρον, με κατάλληλο επιμερισμό των αρμοδιοτήτων τους, ενώ και η συνεργασία τους ήταν εποικοδομητική.

Βιβλιογραφία

- Cox, R. (1999). Representation, Construction, externalized cognition and individual differences. *Learning and instruction*, 9, 343-363.
- Fisher, G. (1984). The social effects of computers in education. *Electronic Learning*, 26-28.
- Fullan, M. G. (1993). Why teachers must become a change agent. *Educational Leadership*, 50(6), 12-24.
- Underwood, J. (ed.) (1994). *Computer Based Learning: Potential into Practice*. London: David Fulton.
- Κυνηγός, Χ. (1995). Η ευκαιρία που δεν πρέπει να χαθεί: Η υπολογιστική τεχνολογία ως εργαλείο έκφρασης και διερεύνησης στη γενική παιδεία. Στο Καζαμιάς, Α., & Κασσωτάκης, Μ. (επιμέλεια), *Ελληνική Εκπαίδευση: Προοπτικές ανασυγκρότησης και εκσυγχρονισμού* (σελ. 396-416). Αθήνα: Σείριος.
- Κυνηγός, Χ., & Δημαράκη, Ε. (2002). Νοητικά εργαλεία και πληροφοριακά μέσα: Παιδαγωγικά αξιοποιήσιμες εφαρμογές των νέων τεχνολογιών στη γενική παιδεία. Στο Κυνηγός, Χ., & Δημαράκη, Ε. (επιμέλεια), *Νοητικά εργαλεία και πληροφοριακά μέσα. Παιδαγωγική αξιοποίηση της σύγχρονης τεχνολογίας για τη μετεξέλιξη της εκπαιδευτικής πρακτικής* (σελ. 17-26). Αθήνα: Καστανιώτης.
- Ματσαγγούρας, Η. (2002). *Η Διαθεματικότητα στη σχολική γνώση*. Αθήνα: Γρηγόρης.
- Τζιμογιάννης, Α. (2002). Προετοιμασία του σχολείου της Κοινωνίας της Πληροφορίας. Προς ένα ολοκληρωμένο μοντέλο ένταξης των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα. *Σύγχρονη Εκπαίδευση*, 122, 55-65.
- ΥΠΕΠΘ & Π.Ι. (2003). Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το δημοτικό, Αθήνα: ΟΕΔΒ.
- http://www.saferinternet.org/shared/app_uploads/insafe/sid2008//files/291-080118-024427im1.wmv