



**ΑΛΕΞΑΝΔΡΕΙΟ Τ.Ε.Ι. ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ**  
**ΣΧΟΛΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ**  
**ΤΜΗΜΑ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ Τ.Ε**



Τμήμα Μηχανικών  
Πληροφορικής ΑΤΕΙΘ



πρόγραμμα μεταπτυχιακών σπουδών  
Ευφυείς Τεχνολογίες Διαδικτύου

# **«Μελέτη χρήσης Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης στην Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση»**

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Της φοιτήτριας  
**ΜΠΟΥΖΙΝΟΥ ΜΑΡΙΑ**  
Αρ. Μητρώου 11/2014

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια  
**ΚΕΡΣΤΙΝ ΣΙΑΚΑ**  
Καθηγήτρια Α.Τ.Ε.Ι.Θ

Θεσσαλονίκη 2017





ΑΛΕΞΑΝΔΡΕΙΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ  
ΤΜΗΜΑ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ  
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ  
ΕΥΦΥΕΙΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ - WEBINTELLIGENCE

## Μελέτη χρήσης Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης στην Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

της

**ΜΠΟΥΖΙΝΟΥ ΜΑΡΙΑ**

**Επιβλέπουσα:** Σιάκα Κέρστιν

Καθηγήτρια Α.Τ.Ε.Ι.Θ.

Εγκρίθηκε από την τριμελή εξεταστική επιτροπή στις 28 Ιουνίου 2017.

(Υπογραφή)

(Υπογραφή)

(Υπογραφή)

.....

Σιάκα Κέρστιν

Καθηγήτρια Α.Τ.Ε.Ι.Θ

.....

Ηλιούδης Χρήστος

Καθηγητής Α.Τ.Ε.Ι.Θ

.....

Χατζημίσιος Περικλής

Καθηγητής Α.Τ.Ε.Ι.Θ

Θεσσαλονίκη, Ιούνιος 2017

(Υπογραφή)

.....

**ΜΠΟΥΖΙΝΟΥ ΜΑΡΙΑ**

Μηχανικός Πληροφορικής Α.Τ.Ε.Ι. Θεσσαλονίκης

© 2017– Allrights reserved





## ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Η παρούσα διπλωματική εργασία συντάχθηκε στα πλαίσια του Μεταπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών «Ευφυείς Τεχνολογίες Διαδικτύου» στο Αλεξάνδρειο Τεχνολογικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα Θεσσαλονίκης, στο τμήμα Πληροφορικής.

Σκοπός αυτής της διπλωματικής εργασίας είναι να εξεταστεί αν μαθητές και καθηγητές χρησιμοποιούν τα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης στην εκπαίδευση. Έγινε έρευνα στο Γενικό Λύκειο Αριδαίας, όπου οι μαθητές και οι καθηγητές συμμετείχαν στην έρευνα, η οποία ήταν με την μορφή ερωτηματολογίων για τους μαθητές και καθηγητές, καθώς και με τη μορφή προσωπικών συνεντεύξεων για τους καθηγητές.

Πιο συγκεκριμένα, προσπαθεί να διερευνηθεί ο χρόνος που δαπανάται στη χρήση των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης από μαθητές και καθηγητές, οι λόγοι χρήσης τους, ποιο Μέσο Κοινωνικής Δικτύωσης προτιμάται και γιατί, και οι προκλήσεις που θεωρούν ότι θα έχει ως αποτέλεσμα η χρήση τους στη μάθηση.

Στο θεωρητικό μέρος γίνεται αναφορά στην ιστορία του Διαδικτύου, περιγράφεται το Web 2.0 δίκτυο, συγκρίνεται με το Web 1.0, περιγράφονται τα κοινωνικά μέσα δικτύωσης, καθώς και η χρήση τους στην εκπαίδευση.

Έπειτα, παρουσιάζονται τα αποτελέσματα της έρευνας και αναλύονται. Τέλος ακολουθούν τα συμπεράσματα της έρευνας.

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Με την ανάπτυξη και τη μεγάλη δημοτικότητα του web 2.0 και των υπηρεσιών κοινωνικής δικτύωσης, ένας νέος κόσμος επικοινωνίας και συνεργασίας δημιουργήθηκε. Πάνω από ένα δισεκατομμύρια χρήστες σε όλο τον κόσμο συνδέονται και επικοινωνούν μεταξύ τους, δημιουργούν, συγκρίνουν και συμβάλλουν με τις γνώσεις και απόψεις μεταξύ τους. Η παρούσα διπλωματική εργασία παρουσιάζει μια μελέτη χρήσης των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης στην Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση, και ειδικότερα του Facebook, διότι οι περισσότεροι μαθητές είναι ήδη χρήστες του μέσου αυτού και είναι εξοικειωμένοι με τις δυνατότητες που τους παρέχονται. Ερευνάται κατά πόσο μπορεί το Facebook να χρησιμοποιηθεί και να ενθαρρύνει την ενεργητική συμμετοχή της επικοινωνίας των εκπαιδευόμενων από απόσταση. Όπως αποδείχθηκε, η δομή του Facebook, μπορεί να προσφέρει τα μέσα που χρειάζονται για να υποστηρίζεται αποτελεσματικά και ποιοτικά η μάθηση. Η μέθοδος που επιλέχθηκε ήταν χρήση ερωτηματολογίων στους μαθητές αλλά και στους εκπαιδευτικούς, καθώς και συνεντεύξεις από τους εκπαιδευτικούς και κατόπιν η ανάλυση των αποτελεσμάτων.

**Λέξεις κλειδιά:** Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης, Facebook, Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση, πλατφόρμες Κοινωνικής Δικτύωσης, συνεργατική μάθηση, Blogs, Wikis, Twitter, Web 2.0



## ABSTRACT

With the growth and popularity of web 2.0 and networking services a new world of communication and collaboration has been created. More than one billion users around the world connect and communicate with each other, create, compare and contribute with knowledge and insights to each other. This senior thesis presents a study on the use of Social Media Networks in Secondary Education, especially Facebook, as most students are already users of this medium and are familiar with the possibilities offered to them. It investigates whether Facebook can be used and encourage the active participation of distance learners' communication. As it turned out, Facebook's structure can provide the tools needed to effectively and qualitatively support learning. The method chosen was the use of questionnaires for both students and teachers, interviews from the teachers and then the analysis of the results.

**Key words:** Social media, Facebook, Secondary education, Social Networking Platforms, Collaborative Learning, Blogs, Twitter, Wikis, Web 2.0

## ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Δράττω την ευκαιρία να ευχαριστήσω, όλους όσους με βοήθησαν καθ' όλη τη διάρκεια των μεταπτυχιακών μου σπουδών. Ειδικότερα, την επιβλέπουσα καθηγήτριά μου κα Κέρστιν Σιάκα, για την μεγάλη συμβολή και την υπομονή της.

Ευχαριστώ το Γενικό Λύκειο Αριδαίας, όπου υπηρετώ οργανικά από το 2006. Ευχαριστώ τους καθηγητές καθώς και τους μαθητές, που πρόθυμα συμπλήρωσαν τα ερωτηματολόγια και απάντησαν στις συνεντεύξεις που τους υπέβαλα, συμβάλλοντας σημαντικά στην έρευνα για τη διπλωματική αυτή εργασία.

Επίσης θα ήθελα να ευχαριστήσω την οικογένειά μου, τον σύζυγό μου Χρήστο, τους γιούς μου Γιώργο και Τρύφωνα - 8 και 3 ετών αντίστοιχα, που όλη αυτή την περίοδο μου συμπαραστάθηκαν και με στερήθηκαν.

Ένα μεγάλο ευχαριστώ οφείλω να πω και στους γονείς μου Τρύφωνα και Στέλλα, καθώς και στα πεθερικά μου Γιώργο και Παρθένα, που πρόσεχαν τα παιδιά μου και το σπίτι μου, για να μπορώ να παρακολουθώ το πρόγραμμα και να ανταπεξέρχομαι στις υποχρεώσεις μου.

Χωρίς τη στήριξη και την αγάπη τους, δε θα μπορούσα να τα καταφέρω!

## Πίνακας περιεχομένων

ΠΡΟΛΟΓΟΣ.....	7
ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	8
ABSTRACT.....	9
ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ.....	10
Πίνακας Εικόνων.....	14
Πίνακας Σχημάτων.....	15
Πίνακας πινάκων.....	16
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1.....	23
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ.....	23
1.1 Εισαγωγή.....	23
1.2 Έρευνα και αποτελέσματα.....	23
1.3 Μεθοδολογία και δομή.....	24
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2.....	25
ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ.....	25
2.1 Εξέλιξη του Ιστού.....	25
2.2 Ορολογία.....	28
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3.....	29
ΓΕΝΙΕΣ WEB.....	29
3.1 Το δίκτυο Web 2.0.....	29
3.2 Διαφορές μεταξύ Web 2.0 και Web 1.0.....	30
3.3 Το Web 2.0 στην εκπαίδευση.....	33
3.4 Web 3.0 – Εξέλιξη.....	33
3.5 Web 4.0 – Το μέλλον.....	36
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4.....	37
ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΕΝΝΟΙΕΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ.....	37
4.1 Διαδικτυακή κοινωνία (Web community).....	37
4.2 Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης.....	38
4.3 Έννοιες των Κοινωνικών Δικτύων (Concepts).....	38
4.3.1 Επικοινωνία (Communication).....	39
4.3.2 Συνεργασία (Collaboration).....	39
4.3.3 Κοινοποίηση (Sharing).....	41
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5.....	42
ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ.....	42
5.1 Κατηγορίες Κοινωνικού Λογισμικού.....	42

5.2 Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης στην εκπαίδευση .....	42
5.3 Κοινωνική Δικτύωση (Social Networking) .....	43
5.4 Facebook .....	46
5.4.1 Το Facebook στην Εκπαίδευση .....	47
5.5 Wikis .....	53
5.5.1 Το Wiki στην εκπαίδευση.....	55
5.6 Blogs (ιστολόγια) .....	59
5.6.1 Τα ιστολόγια (blogs) στην εκπαίδευση .....	65
5.7 Συγχρονισμένη ανταλλαγή μηνυμάτων (Instant messaging).....	66
5.7.1 Συγχρονισμένη ανταλλαγή μηνυμάτων (Instant messaging) στην Εκπαίδευση.....	68
5.8 Ετικέτες (Tags και Tagging).....	69
5.8.1 Το tagging στην εκπαίδευση .....	70
5.9 Social Bookmarking.....	71
5.10 Podcasting και Media Sharing .....	72
5.10.1 Podcasting και Media sharing στην εκπαίδευση.....	73
5.11 RSS Feeds .....	75
5.11.1 RSS Feeds στην εκπαίδευση .....	76
5.12 Microblogging .....	76
5.12.1 Microblogging στην εκπαίδευση.....	77
5.13 Mash-ups.....	78
5.13.1 Τα Mash ups στην εκπαίδευση.....	79
5.14 Social Gaming και Virtual Worlds.....	79
5.14.1 Social Gaming και Virtual Worlds .....	80
5.15 Photo / Slide Sharing.....	81
5.15.1 Photo / Slide Sharing στην εκπαίδευση.....	81
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6 .....	83
ΣΥΛΛΟΓΗ ΚΑΙ ΑΝΑΛΥΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ .....	83
6.1 Δείγμα.....	83
6.2 Μέθοδος έρευνας.....	83
6.3 Ορισμός του δείγματος .....	83
6.4 Ερωτηματολόγιο έρευνας.....	84
6.5 Τρόπος μέτρησης – τρόπος επεξεργασίας των δεδομένων.....	84
6.6 Παρουσίαση αποτελεσμάτων έρευνας μαθητών.....	85
CROSSTABULATION .....	97

Πόσο χρόνο διαθέτεις για ΜΚΔ και αν θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ για το σχολείο.	97
Facebook.....	97
Twitter.....	99
Instagram.....	101
YouTube.....	103
Skype.....	105
Viber.....	107
Google+.....	109
Blogs.....	111
Forums.....	113
Wikis.....	115
Second Life.....	117
Γενικά Συμπεράσματα.....	119
Πόσο χρόνο διαθέτεις για τα ΜΚΔ και αν πιστεύεις πως θα συμβάλλουν θετικά στην Εκπαιδευτική διαδικασία.....	120
Facebook.....	120
Twitter.....	122
Instagram.....	124
YouTube.....	126
Skype.....	128
Viber.....	130
Google+.....	132
Blogs.....	134
Wikis.....	137
Second Life.....	139
Αποσπάται η προσοχή;.....	140
Βιβλιογραφία.....	147
Παράρτημα Α.....	158
Ερωτηματολόγιο Μαθητών.....	158
Ερωτηματολόγιο καθηγητών.....	162
Παράρτημα Β.....	167
Πίνακες αποτελεσμάτων από το SPSS - Frequencies.....	167

## Πίνακας Εικόνων

Εικόνα 1: Web 2.0 .....	30
Εικόνα 2: Αλληλεπίδραση και συμμετοχή των χρηστών στο Web 1.0 και Web 2.0 (blog.aysoon.com) .....	31
Εικόνα 3: Από το Web 1.0 στο Web 2.0 και στον Σημασιολογικό ιστό - Web 3.0 .....	34
Εικόνα 4: Από το Web 1.0 στο Web 4.0.....	36
Εικόνα 5: Αρχική σελίδα του www.linkedin.com .....	45
Εικόνα 6: Αρχική εικόνα www.facebook.com .....	46
Εικόνα 7 <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia_on_demand">https://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia on demand</a> 19.3.2017.....	54
Εικόνα 8: Παραδοσιακό Μοντέλο Συγγραφής (Grenier,2006, Plourde,2010).....	55
Εικόνα 9: Νέο Μοντέλο Συγγραφής (Grenier,2006, Plourde,2008). .....	55
Εικόνα 10: Εισαγωγική εικόνα στο www.blogger.com. ....	60
Εικόνα 11: Το σύνολο των blogs από τον Μάιο του 2011 έως τον Ιανουάριο του 2017 σε εκατομμύρια.....	64
Εικόνα 12: Tag cloud για το Web 2.0 ( <a href="https://www.flickr.com/photos/luc/2590452226">https://www.flickr.com/photos/luc/2590452226</a> ).....	71
Εικόνα 13: RSS.....	75

## Πίνακας Σχημάτων

Σχήμα 1 Το φύλο των μαθητών που συμμετείχαν στην έρευνα .....	86
Σχήμα 2 Μαθητές ανά τάξη .....	86
Σχήμα 3 Πόσες ώρες διαθέτεις εβδομαδιαίως για τα ΜΚΔ.....	87
Σχήμα 4 Πόσες ώρες διαθέτει εβδομαδιαίως για τα ΜΚΔ.....	87
Σχήμα 5 Αν δεν χρησιμοποιείς Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης, για ποιο λόγο.....	88
Σχήμα 6 Αν χρησιμοποιείς ΜΚΔ, με ποια συσκευή τα χρησιμοποιείς;.....	89
Σχήμα 7 Από πού χρησιμοποιείς τα ΜΚΔ;.....	89
Σχήμα 8 Γιατί χρησιμοποιείς Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης; .....	91
Σχήμα 9 Θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ για το σχολείο; .....	92
Σχήμα 10 Θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ για το σχολείο; (Κατανομή) .....	92
Σχήμα 11 Σε ποια μαθήματα θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ;.....	93
Σχήμα 12 Πιστεύεις πως θα συμβάλει θετικά στην εκπαιδευτική διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ.....	94
Σχήμα 13 Ποια πιστεύεις πως θα ήταν τα οφέλη από τη χρήση ΜΚΔ στην μάθηση; .....	95
Σχήμα 14 Πιστεύεις πως θα μπορούσες να ασχοληθείς με τα ΜΚΔ για εκπαιδευτικούς σκοπούς, χωρίς να αποσπάται η προσοχή σου; .....	95
Σχήμα 15 Πιστεύεις πως οι καθηγητές σου θα μπορούσαν να ανταποκριθούν στην πρόκληση να χρησιμοποιήσουν ΜΚΔ;.....	96
Σχήμα 16 Facebook.....	97
Σχήμα 17 Twitter.....	99
Σχήμα 18 Instagram .....	101
Σχήμα 19 .....	103
Σχήμα 20 Skype.....	105
Σχήμα 21 Viber.....	107
Σχήμα 22 Google+ .....	109
Σχήμα 23 Blogs.....	111
Σχήμα 24 Forums .....	113
Σχήμα 25 Wikis.....	115
Σχήμα 26 Second Life .....	117
Σχήμα 27 Facebook.....	121
Σχήμα 28 Twitter.....	123
Σχήμα 29 Instagram .....	125
Σχήμα 30 YouTube .....	127
Σχήμα 31 Skype.....	129
Σχήμα 32 Viber.....	131
Σχήμα 33 Google+ .....	133
Σχήμα 34 Blogs.....	134
Σχήμα 35 Forums .....	136
Σχήμα 36 Wikis.....	138
Σχήμα 37 Second Life .....	139
Σχήμα 38 Απόσπαση προσοχής.....	141

## Πίνακας πινάκων

Πίνακας 1: Διαφορές μεταξύ Web 1.0 και Web 2.0 (Tim O' Reilly, 2005) .....	31
Πίνακας 2: Διαφορές μεταξύ Web 2.0 και Web 3.0 (Aghaei et al., 2012).....	35
Πίνακας 3: Μοντέλο Χρόνου/Χώρου (Johansen, 1988). .....	40
Πίνακας 4 Γιατί χρησιμοποιείς Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης; .....	90
Πίνακας 5 Πιστεύεις πως θα συμβάλει θετικά στην εκπαιδευτική διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ; .....	93
Πίνακας 6 Ποια πιστεύετε πως θα ήταν τα οφέλη από τη χρήση των ΜΚΔ στην μάθηση; .....	94
Πίνακας 7 Facebook.....	98
Πίνακας 8 Twitter .....	100
Πίνακας 9 Instagram .....	102
Πίνακας 10 YouTube.....	104
Πίνακας 11 Skype.....	106
Πίνακας 12 Viber .....	108
Πίνακας 13 Google+.....	110
Πίνακας 14 Blogs .....	112
Πίνακας 15 Forums.....	114
Πίνακας 16 Wikis .....	116
Πίνακας 17 Ssecond Life .....	118
Πίνακας 18 Facebook.....	120
Πίνακας 19 Twitter .....	122
Πίνακας 20 Insagram .....	124
Πίνακας 21 YouTube.....	126
Πίνακας 22 Skype.....	128
Πίνακας 23 Viber .....	130
Πίνακας 24 Google+.....	132
Πίνακας 25 Blogs .....	134
Πίνακας 26 Forums.....	135
Πίνακας 27 Wikis .....	137
Πίνακας 28 Second Life.....	139
Πίνακας 29 Απόσπαση προσοχής.....	140
Πίνακας 30 Chi Square.....	142
Πίνακας 31 Chi Square.....	143
Πίνακας 32 .....	167
Πίνακας 33 .....	167
Πίνακας 34 .....	167
Πίνακας 35 .....	167
Πίνακας 36 .....	168
Πίνακας 37 .....	168
Πίνακας 38 .....	168
Πίνακας 39 .....	169
Πίνακας 40 .....	169
Πίνακας 41 .....	169



Πίνακας 42 .....	170
Πίνακας 43 .....	170
Πίνακας 44 .....	170
Πίνακας 45 .....	170
Πίνακας 46 .....	171
Πίνακας 47 .....	171
Πίνακας 48 .....	171
Πίνακας 49 .....	171
Πίνακας 50 .....	172
Πίνακας 51 .....	172
Πίνακας 52 .....	172
Πίνακας 53 .....	172
Πίνακας 54 .....	173
Πίνακας 55 .....	173
Πίνακας 56 .....	173
Πίνακας 57 .....	173
Πίνακας 58 .....	174
Πίνακας 59 .....	174
Πίνακας 60 .....	174
Πίνακας 61 .....	174
Πίνακας 62 .....	175
Πίνακας 63 .....	175
Πίνακας 64 .....	175
Πίνακας 65 .....	175
Πίνακας 66 .....	175
Πίνακας 67 .....	176
Πίνακας 68 .....	176
Πίνακας 69 .....	176
Πίνακας 70 .....	176
Πίνακας 71 .....	177
Πίνακας 72 .....	177
Πίνακας 73 .....	177
Πίνακας 74 .....	177
Πίνακας 75 .....	178
Πίνακας 76 .....	178
Πίνακας 77 .....	178
Πίνακας 78 .....	178
Πίνακας 79 .....	179
Πίνακας 80 .....	179
Πίνακας 81 .....	179
Πίνακας 82 .....	179
Πίνακας 83 .....	180
Πίνακας 84 .....	180
Πίνακας 85 .....	180
Πίνακας 86 .....	180

Πίνακας 87 .....	181
Πίνακας 88 .....	181
Πίνακας 89 .....	181
Πίνακας 90 .....	181
Πίνακας 91 .....	182
Πίνακας 92 .....	182
Πίνακας 93 .....	182
Πίνακας 94 .....	182
Πίνακας 95 .....	182
Πίνακας 96 .....	183
Πίνακας 97 .....	183
Πίνακας 98 .....	183
Πίνακας 99 .....	183
Πίνακας 100 .....	183
Πίνακας 101 .....	184
Πίνακας 102 .....	184
Πίνακας 103 .....	184
Πίνακας 104 .....	184
Πίνακας 105 .....	184
Πίνακας 106 .....	185
Πίνακας 107 .....	185
Πίνακας 108 .....	185
Πίνακας 109 .....	185
Πίνακας 110 .....	186
Πίνακας 111 .....	186
Πίνακας 112 .....	186
Πίνακας 113 .....	186
Πίνακας 114 .....	187
Πίνακας 115 .....	187
Πίνακας 116 .....	187
Πίνακας 117 .....	187
Πίνακας 118 .....	188
Πίνακας 119 .....	188
Πίνακας 120 .....	188
Πίνακας 121 .....	188
Πίνακας 122 .....	189
Πίνακας 123 .....	189
Πίνακας 124 .....	189
Πίνακας 125 .....	189
Πίνακας 126 .....	190
Πίνακας 127 .....	190
Πίνακας 128 .....	190
Πίνακας 129 .....	190
Πίνακας 130 .....	190
Πίνακας 131 .....	191

Πίνακας 132.....	191
Πίνακας 133.....	191
Πίνακας 134.....	191
Πίνακας 135.....	191
Πίνακας 136.....	192
Πίνακας 137.....	192
Πίνακας 138.....	192
Πίνακας 139.....	192
Πίνακας 140.....	192
Πίνακας 141.....	193
Πίνακας 142.....	193
Πίνακας 143.....	193
Πίνακας 144.....	193
Πίνακας 145.....	193
Πίνακας 146.....	194
Πίνακας 147.....	194
Πίνακας 148.....	194
Πίνακας 149.....	194
Πίνακας 150.....	194
Πίνακας 151.....	195
Πίνακας 152.....	195
Πίνακας 153.....	195
Πίνακας 154.....	195
Πίνακας 155.....	195
Πίνακας 156.....	196
Πίνακας 157.....	196
Πίνακας 158.....	196
Πίνακας 159.....	196
Πίνακας 160.....	196
Πίνακας 161.....	197
Πίνακας 162.....	197
Πίνακας 163.....	197
Πίνακας 164.....	197
Πίνακας 165.....	197
Πίνακας 166.....	198
Πίνακας 167.....	198
Πίνακας 168.....	198
Πίνακας 169.....	198
Πίνακας 170.....	198
Πίνακας 171.....	199
Πίνακας 172.....	199
Πίνακας 173.....	199
Πίνακας 174.....	199
Πίνακας 175.....	200
Πίνακας 176.....	200

Πίνακας 177.....	200
Πίνακας 178.....	200
Πίνακας 179.....	201
Πίνακας 180.....	201
Πίνακας 181.....	201
Πίνακας 182.....	201
Πίνακας 183.....	202
Πίνακας 184.....	202
Πίνακας 185.....	202
Πίνακας 186.....	202
Πίνακας 187.....	203
Πίνακας 188.....	203
Πίνακας 189.....	203
Πίνακας 190.....	203
Πίνακας 191.....	204
Πίνακας 192.....	204
Πίνακας 193.....	204
Πίνακας 194.....	204
Πίνακας 195.....	205
Πίνακας 196.....	205
Πίνακας 197.....	205
Πίνακας 198.....	205
Πίνακας 199.....	206
Πίνακας 200.....	206
Πίνακας 201.....	206
Πίνακας 202.....	207
Πίνακας 203.....	207
Πίνακας 204.....	207
Πίνακας 205.....	208
Πίνακας 206.....	208
Πίνακας 207.....	208
Πίνακας 208.....	209
Πίνακας 209.....	209
Πίνακας 210.....	209
Πίνακας 211.....	210
Πίνακας 212.....	210
Πίνακας 213.....	210
Πίνακας 214.....	211
Πίνακας 215.....	211
Πίνακας 216.....	211
Πίνακας 217.....	212
Πίνακας 218.....	212
Πίνακας 219.....	212
Πίνακας 220.....	213
Πίνακας 221.....	213

Πίνακας 222.....	213
Πίνακας 223.....	213
Πίνακας 224.....	214
Πίνακας 225.....	214
Πίνακας 226.....	214
Πίνακας 227.....	214
Πίνακας 228.....	214
Πίνακας 229.....	215
Πίνακας 230.....	215
Πίνακας 231.....	215
Πίνακας 232.....	215
Πίνακας 233.....	216
Πίνακας 234.....	216
Πίνακας 235.....	216
Πίνακας 236.....	216
Πίνακας 237.....	217
Πίνακας 238.....	217
Πίνακας 239.....	217
Πίνακας 240.....	217
Πίνακας 241.....	218
Πίνακας 242.....	218
Πίνακας 243.....	218
Πίνακας 244.....	218
Πίνακας 245.....	218
Πίνακας 246.....	219
Πίνακας 247.....	219
Πίνακας 248.....	219
Πίνακας 249.....	219
Πίνακας 250.....	219
Πίνακας 251.....	220
Πίνακας 252.....	220
Πίνακας 253.....	220
Πίνακας 254.....	220
Πίνακας 255.....	220
Πίνακας 256.....	221
Πίνακας 257.....	221
Πίνακας 258.....	221
Πίνακας 259.....	221
Πίνακας 260.....	221
Πίνακας 261.....	222
Πίνακας 262.....	222
Πίνακας 263.....	222
Πίνακας 264.....	222
Πίνακας 265.....	222
Πίνακας 266.....	223

Πίνακας 267.....	223
Πίνακας 268.....	223
Πίνακας 269.....	223
Πίνακας 270.....	223
Πίνακας 271.....	224
Πίνακας 272.....	224
Πίνακας 273.....	224
Πίνακας 274.....	224
Πίνακας 275.....	224
Πίνακας 276.....	225
Πίνακας 277.....	225
Πίνακας 278.....	225
Πίνακας 279.....	225
Πίνακας 280.....	225
Πίνακας 281.....	226
Πίνακας 282.....	226
Πίνακας 283.....	226
Πίνακας 284.....	226
Πίνακας 285.....	227
Πίνακας 286.....	227
Πίνακας 287.....	227
Πίνακας 288.....	227
Πίνακας 289.....	228
Πίνακας 290.....	228
Πίνακας 291.....	228

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

### ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

#### 1.1 Εισαγωγή

Τα Κοινωνικά Δίκτυα στο διαδίκτυο αναπτύχθηκαν μετά τη μετάβαση από το Web 1.0 στο Web 2.0. Πριν από την ανάπτυξη του Web 2.0, οι χρήστες απλά επισκέπτονταν σελίδες, χωρίς όμως να έχουν καμία ή μικρές δυνατότητες παρέμβασης (Berthon et. all., 2012; Thackeray et all., 2008; O'Reilly, 2005). Η εξέλιξη αυτή και η μετάβαση στο Web 2.0 μετέβαλε τη δομή και την ανάπτυξη του Παγκόσμιου Ιστού με πολλούς τρόπους, με τα Κοινωνικά Δίκτυα να συνιστούν ενδεχομένως τη σημαντικότερη αλλαγή (Kaplan and Haenlein, 2010; O'Reilly, 2005).

Τα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης θεωρούνται φαινόμενο της εποχής μας. Πλέον χρησιμοποιούνται από δισεκατομμύρια χρήστες σε όλους τους τομείς της καθημερινότητας: στην ενημέρωση, διασκέδαση, πολιτική, οικονομία, εμπόριο και εκπαίδευση. Οι χρήστες τους είναι διαφόρων μορφωτικών επιπέδων, διαφόρων ηλικιακών ομάδων, διαφόρων κοινωνικών στρωμάτων (Kaplan and Haenlein, 2010; O'Reilly, T. 2005).

Τα τελευταία χρόνια έχει επικεντρωθεί η χρήση του διαδικτύου περισσότερο προς κοινωνική αλληλεπίδραση (interaction), συνεργασία (collaboration) και επικοινωνία (communication) μεταξύ των χρηστών (Kaplan and Haenlein, 2010; Dabbagh and Kitsantas, 2012; Poellhuber et all, 2011).

Αυτή η εξέλιξη επηρέασε και την εκπαίδευση. Τα κοινωνικά δίκτυα προτάθηκαν ως μέσο μιας τεχνολογικά υποστηριζόμενης διαδικασίας εκπαίδευσης και μάθησης (Safran, 2010).

#### 1.2 Έρευνα και αποτελέσματα

Στην διπλωματική αυτή εργασία, ερευνάται η χρήση των Κοινωνικών Δικτύων στην Εκπαίδευση. Κατόπιν επεξεργασίας και ανάλυσης των ερωτηματολογίων, ερευνάται κατά πόσο μπορούν και επιθυμούν οι μαθητές να χρησιμοποιούν τα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης στην εκπαιδευτική διαδικασία. Εάν μπορούν να συνεργάζονται και να αλληλεπιδρούν χωρίς να αποσπάται η προσοχή τους, αλλά να παραμένουν συγκεντρωμένοι επί τω έργω και να ολοκληρώνουν επιτυχώς το μάθημά τους.

Από την άλλη μεριά εξετάζεται το θέμα και από τη σκοπιά των εκπαιδευτικών. Με αντίστοιχα ερωτηματολόγια, αλλά και με συνεντεύξεις, εξετάζεται η δική τους άποψη για την χρήση Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης στην εκπαίδευση. Εάν οι ίδιοι είναι εξοικειωμένοι με τα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης και πρόθυμοι να έχουν μια στενότερη επαφή με τους μαθητές τους, ώστε να τους βοηθούν και να τους καθοδηγούν. Σε ποια μαθήματα θεωρείται ωφέλιμο να χρησιμοποιούνται τα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης, αλλά και σε ποια είναι δύσκολη η εφαρμογή τους.

### 1.3 Μεθοδολογία και δομή

Στο Κεφάλαιο 2 αναφέρονται η ιστορία του διαδικτύου. Παρουσιάζεται μια ιστορική αναδρομή από τη στιγμή που δημιουργήθηκε η ιδέα της ανάγκης επικοινωνίας από απόσταση, μέχρι τη σημερινή εποχή.

Στο κεφάλαιο 3 περιγράφεται το δίκτυο Web 2.0., το οποίο ήταν αυτό που κατέστη δυνατή την επικοινωνία από απόσταση και συγκρίνεται με το προπομπό του Web 1.0.

Στο κεφάλαιο 4 αναφέρονται τα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης και οι τρεις έννοιες που τις χαρακτηρίζουν: επικοινωνία, συνεργασία και διαμοιρασμός.

Στο Κεφάλαιο 5 παρουσιάζεται το Κοινωνικό Λογισμικό και η χρήση του στην εκπαίδευση.

Το Κεφάλαιο 6 περιέχει τη Συλλογή και Ανάλυση των Αποτελεσμάτων της έρευνας των ερωτηματολογίων – μαθητών και καθηγητών - με τη χρήση του στατιστικού πακέτου SPSS, καθώς επίσης καταγράφονται και οι συνεντεύξεις που έδωσαν οι καθηγητές.



## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2

### ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ

#### 2.1 Εξέλιξη του Ιστού

Η ιστορία του διαδικτύου ξεκίνησε με την ανάπτυξη των ηλεκτρονικών υπολογιστών τη δεκαετία του 1950. Σύντομα υπήρξε η ανάγκη για επικοινωνία μέσω υπολογιστών. Το σημερινό internet αποτελεί εξέλιξη του ARPANET, ενός δικτύου που άρχισε να αναπτύσσεται πειραματικά στα τέλη της δεκαετίας του '60 στα πανεπιστήμια των ΗΠΑ. Οι ερευνητές ξεκίνησαν να πειραματίζονται με τη διασύνδεση απομακρυσμένων υπολογιστών μεταξύ τους. Βασίστηκε σε πόρους του Υπουργείου Άμυνας στο πρόγραμμα ARPA (Advanced Research Project Agency) και είχε σκοπό να συνδέσει το Υπουργείο με στρατιωτικούς και ερευνητικούς οργανισμούς. Ήταν ένα πείραμα για τη μελέτη της αξιόπιστης λειτουργίας των δικτύων (Cantoni et al., 2010).

Η πρώτη καταγεγραμμένη περιγραφή των κοινωνικών αλληλεπιδράσεων που θα μπορούσαν να πραγματοποιηθούν μέσω δικτύωσης δόθηκε από τον J.C.R. Licklider, η οποία αναφέρθηκε στο σύγγραμμά του Galactic Network (Γαλαξιακό δίκτυο) το 1962. Προέβλεπε ένα παγκόσμιο διασυνδεδεμένο σύνολο υπολογιστών, μέσω του οποίου όλοι θα μπορούσαν να είχαν γρήγορα πρόσβαση σε δεδομένα και προγράμματα από οποιαδήποτε τοποθεσία. Την χρονιά αυτή τέθηκε και επικεφαλής του προγράμματος DARPA ενώ έπεισε και τους διαδόχους του για την σημασία της έννοιας της δικτύωσης (Cantoni et al., 2010).

Στο Υπουργείο Άμυνας ο κύριος φόβος ήταν η μη κατάρρευση του δικτύου σε περίπτωση πυρηνικού πολέμου. Να διασφαλιστεί η λειτουργία των τηλεπικοινωνιών, ακόμα κι αν ένα μεγάλο μέρος των τηλεπικοινωνιών είχε πληγεί και αχρηστευθεί. Τη λύση στο πρόβλημα αυτό έφερε ο Paul Baran. Έτσι δημιούργησε ένα επικοινωνιακό σύστημα που θα ήταν κατάλληλο όχι μόνο για στρατιωτικούς σκοπούς. Δημιούργησε ένα δίκτυο, όπου ο κάθε υπολογιστής συνδεόταν με πολλούς άλλους, με σκοπό να υπάρχουν αρκετοί διαφορετικοί τρόποι επικοινωνίας μεταξύ δύο σημείων. Δεν υπήρχε κεντρική δομή, κεντρικοί διακόπτες ή κεντρική διεύθυνση. Αυτό σήμαινε, ότι έπρεπε να βρεθεί ένας τρόπος, ώστε σε περίπτωση επίθεσης οι πληροφορίες να πηγαινούν στο στόχο μέσω μιας άλλης διαδρομής (Cantoni et al., 2010).

Ο Leonard Kleinrock εισήγαγε το 1962 μια τεχνολογία γνωστή σαν μεταγωγή πακέτων (packet switching), σύμφωνα με την οποία τα προς μετάδοση δεδομένα κόβονται σε πακέτα, τα οποία περιέχουν προέλευση και προορισμό, και έτσι πολλοί χρήστες μπορούν να μοιραστούν την ίδια επικοινωνιακή γραμμή (Davies, 2001).

Το 1969 συνδέθηκαν τέσσερα πανεπιστήμια των ΗΠΑ: το Stanford, το πανεπιστήμιο της Καλιφόρνια Santa Barbara, της Γιούτας και της Καλιφόρνια Los Angeles. Η σύνδεση έγινε μέσω 4 μίνι υπολογιστών (mini computers), όπου επιτεύχθηκε η πρώτη dial up σύνδεση μέσω γραμμών τηλεφώνου. Η ταχύτητα έφτανε τα 50kbrs. Μέχρι το 1972 οι διασυνδεδεμένοι υπολογιστές έφτασαν τους 23 και εφαρμόζεται για πρώτη φορά το σύστημα διαχείρισης ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (e-mail) (Campbell-Kelly et al., 1997).

Δημιουργήθηκαν κι άλλα δίκτυα, τα οποία χρησιμοποιούσαν διαφορετικά πρωτόκολλα, όπως το X.25 και το UUCP, τα οποία συνδέονταν με το ARPANET. Το μειονέκτημα του δικτύου ARPANET ήταν, ότι λειτουργούσε μόνο με συγκεκριμένους τύπους υπολογιστών. Έτσι στις αρχές του 1970 δημιουργήθηκε η ανάγκη για ένα πρωτόκολλο, που θα ένωνε όλα τα δίκτυα που είχαν δημιουργηθεί μέχρι τότε (Cantoni et al., 2010).

Το 1974 δημοσιεύεται η μελέτη των Vint Cerf και Bob Kahn, από την οποία προέκυψε το πρωτόκολλο TCP (Transmission Control Protocol), που αργότερα το 1978 έγινε TCP/IP, προσετέθη δηλαδή το Internet Protocol (IP), ώσπου το 1983 έγινε το μοναδικό πρωτόκολλο που ακολουθούσε το ARPANET.

Η έκδοση του λειτουργικού συστήματος Berkeley UNIX, το οποίο περιλαμβάνει το πρωτόκολλο TCP/IP, συντελεί στην γρήγορα εξάπλωση της δικτύωσης των υπολογιστών. Εκατοντάδες Πανεπιστήμια συνδέουν τους υπολογιστές του στο ARPANET, το οποίο επιβαρύνεται πολύ και το 1983, χωρίζεται σε δύο τμήματα: στο MILNET, για στρατιωτικές επικοινωνίες και στο νέο ARPANET, το οποίο χρησιμοποιούσαν αποκλειστικά οι ακαδημαϊκοί για συνέχιση της έρευνας στη δικτύωση (Cantoni et al., 2010).

Μετά το διαχωρισμό των ARPANET και MILNET, το ARPANET βρισκόταν κάτω από την επίβλεψη του NSFnet (National Science Foundation). Το 1990 το δίκτυο ARPANET βαθμιαία αντικαταστάθηκε από το NSFnet, ένα δίκτυο ικανό να καλύψει όλες τις ανάγκες, που

δημιουργούνται, ώσπου το 1990 σταμάτησε να λειτουργεί το ARPANET. Με το πέρασμα του χρόνου όλο και περισσότερες χώρες συνδέονταν με το NSFnet, ανάμεσά τους και η Ελλάδα το 1990 (Allen, 2008).

Η μεγάλη άνθιση του Διαδικτύου όμως, ξεκίνησε με την εφαρμογή της υπηρεσίας του Παγκόσμιου Ιστού (World Wide Web – WWW) από τον Τιμ Μπέρνερς-Λι (Tim Berners-Lee) στο ερευνητικό ίδρυμα CERN (Allen, 2008). Το 1989 καταθέτει την πρότασή του για ένα σύστημα διαχείρισης πληροφοριών με τίτλο “Information Management: a Proposal”, το οποίο αποτέλεσε ουσιαστικά την απαρχή της γέννησης του παγκόσμιου ιστού. Τον επόμενο χρόνο δημοσιεύεται η δεύτερη έκδοση της πρότασης και ακολουθεί η ανάπτυξη του πρώτου browser, με το όνομα MOSAIC. Παράλληλα εμφανίζεται ο πρώτος εξυπηρετητής (server). Η προσπάθεια κορυφώνεται το Δεκέμβριο 1990 με την πρώτη επικοινωνία πελάτη - εξυπηρετητή στον ιστό, μέσω του διαδικτύου (client – server communication). Η εισήγηση του Tim Berners – Lee για το διαδίκτυο παρουσιάζεται στο συνέδριο του Σαν Φραντσίσκο, “Hypertext ‘91 Conference”, το Δεκέμβριο του 1991. Το 1992 ο παγκόσμιος ιστός και το γνωστό σε όλους WWW (World Wide Web) είναι γεγονός.

Πρόκειται για ένα σύστημα διασύνδεσης πληροφοριών σε μορφή πολυμέσων (multimedia), που βρίσκονται αποθηκευμένες σε χιλιάδες υπολογιστές του Internet σε ολόκληρο τον κόσμο και παρουσίασής τους σε ηλεκτρονικές σελίδες, στις οποίες μπορεί να περιηγηθεί κανείς χρησιμοποιώντας το ποντίκι. Το γραφικό αυτό περιβάλλον έκανε την εξερεύνηση του Internet προσιτή στον απλό χρήστη. Παράλληλα, εμφανίζονται στο Internet διάφορα εμπορικά δίκτυα, που ανήκουν σε εταιρίες παροχής υπηρεσιών Internet (Internet Service Providers - ISP) και προσφέρουν πρόσβαση στο Internet για όλους. Οποιοσδήποτε διαθέτει PC και modem μπορεί να συνδεθεί με το Internet σε τιμές που μειώνονται διαρκώς.

Το 1995 καταργείται επίσημα το NSFnet, έχοντας ήδη στη διάρκεια του χρόνου παραχωρήσει τμήματα του Διαδικτύου σε ιδιώτες. Μετά από ταυτό το γεγονός το διαδίκτυο παίρνει την μορφή, με την οποία το γνωρίζουμε σήμερα (Allen, 2008). Ο όρος Διαδίκτυο (Internet) ξεκίνησε να χρησιμοποιείται ευρέως την εποχή που συνδέθηκε το ARPANET με το NSFNET και Internet σήμαινε οποιοδήποτε δίκτυο χρησιμοποιούσε TCP/IP.

Σήμερα, το μεγαλύτερο μέρος του πληθυσμού της Γης ζει σε χώρες, που είναι συνδεδεμένες στο Internet. Παρατηρούμε, ότι καθημερινά περιοδικά και εφημερίδες εκδίδονται “on-line”

και μας παραπέμπουν στις διευθύνσεις τους, επιχειρήσεις και ιδιώτες φτιάχνουν τις δικές τους σελίδες στο WWW, κλπ. Είναι προφανές, ότι το Internet δεν αποτελεί πλέον ένα δίκτυο των φοιτητών και των ερευνητών, αλλά ότι επεκτείνεται και επιδρά στις καθημερινές πρακτικές όλων μας. Ήδη μιλάμε για ηλεκτρονικό εμπόριο, τηλεργασία, τηλεκπαίδευση, τηλεϊατρική, κλπ. μέσα από το Internet.

## 2.2 Ορολογία

Το internet (διαδίκτυο) είναι ένα παγκόσμιο δίκτυο, το οποίο συνδέει όχι μόνο αυτόνομους υπολογιστές, αλλά και τοπικά δίκτυα και δίκτυα ευρείας περιοχής μεταξύ τους. Με τον όρο «Διαδίκτυο» εννοούμε συνολικά τις υποδομές, που χρησιμοποιούμε για να επικοινωνούμε και να ανακτούμε αρχεία.

Ο παγκόσμιος ιστός (World Wide Web – WWW) είναι μια εφαρμογή, ένα τυποποιημένο περιβάλλον επικοινωνίας ανάμεσα στον χρήστη και στο Διαδίκτυο, για τη διανομή εγγράφων, γραφικών, εικόνων, ήχων, βίντεο κ.α. Στην πραγματικότητα, οι τεχνολογίες του Διαδικτύου αφορούν την δικτύωση των υπολογιστών, ενώ οι τεχνολογίες του Web (WWW - World Wide Web) ή αλλιώς του παγκόσμιου ιστού, σχετίζονται με το λογισμικό, που απαιτείται για να λειτουργήσει η πρόσβαση και η ανάκτηση του περιεχομένου των ιστοσελίδων (Alonso et al., 2004). Συνοπτικά:

- Internet: Διαδίκτυο, Δίκτυο δικτύων
- World Wide Web (www): Παγκόσμιος Ιστός
- Ο Ιστός επικάθεται στο Διαδίκτυο

Συχνά όμως οι όροι δεν είναι τόσο ξεκάθαροι και στην καθομιλουμένη συνηθίζεται να χρησιμοποιείται ο όρος Διαδίκτυο ή Παγκόσμιος Ιστός ή Web σαν μια κοινή ορολογία.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3

### ΓΕΝΙΕΣ WEB

#### 3.1 Το δίκτυο Web 2.0

Ο όρος Web 2.0 αναφέρθηκε για πρώτη φορά το 2004 από τους Tim O'Reilly και Dale Dougherty, όταν κατά τη διάρκεια ενός συνεδρίου της O'Reilly Media και της MediaLive, προτεινόταν ιδέες για την αναβάθμιση του Παγκόσμιου Ιστού και την περιγραφή της μετάβασης από τις Web 1.0 στις Web 2.0 τεχνολογίες του διαδικτύου (O'Reilly, 2005).

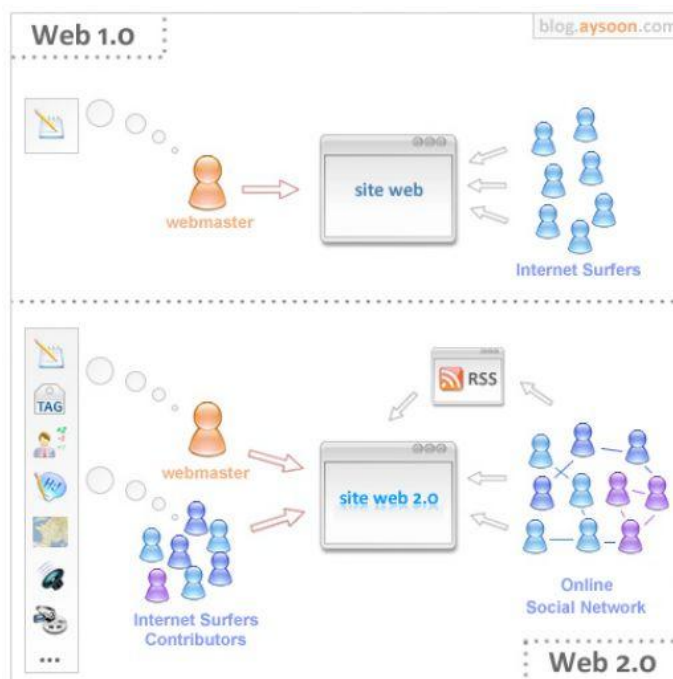
Ο όρος Web 1.0 αναφέρεται στην αρχική έκδοση του Παγκόσμιου Ιστού, όπου οι πληροφορίες που ήταν διαθέσιμες ήταν μόνο για ανάγνωση. Γι αυτό το διαδίκτυο είχε χαρακτηριστεί ως Read Only Web (Gillmor, 2006). Μέχρι τότε οι χρήστες μπορούσαν μόνο να διαβάσουν το περιεχόμενο μιας σελίδας, να περιηγούνται στις ιστοσελίδες και να ψάχνουν πληροφορίες.

Αργότερα, όταν ο Παγκόσμιος Ιστός εξελίχθηκε σε Web 2.0, το λεγόμενο Read / Write Web (Gillmor, 2006), οι χρήστες μπορούσαν να δημιουργήσουν περιεχόμενο, να επεξεργαστούν περιεχόμενο και να επικοινωνήσουν με άλλους χρήστες.

Παρά τον σκεπτικισμό του εφευρέτη του Παγκόσμιου Ιστού Tim Berners-Lee και άλλων επιστημόνων και ειδικών, σχετικά με την έννοια του νέου παγκόσμιου ιστού, ο όρος Web 2.0 κατέστη δημοφιλής, με αποτέλεσμα ενάμιση χρόνο μετά την πρώτη του παρουσίαση, να έχει περισσότερες από 9,5 εκατομμύρια αναφορές στην μηχανή αναζήτησης της Google (O'Reilly, 2005).

Αν και ο όρος Web 2.0 υπονοεί μια νέα έκδοση του web, ουσιαστικά δεν πρόκειται για κάποιο νέο πρωτόκολλο, ούτε έχουμε αναβάθμιση των τεχνικών του χαρακτηριστικών, αλλά αλλαγή του τρόπου, που οι δημιουργοί των ιστοτόπων, οι προγραμματιστές, αλλά και οι τελικοί χρήστες χρησιμοποιούν το Web και τις υπηρεσίες του.





Εικόνα 2: Αλληλεπίδραση και συμμετοχή των χρηστών στο Web 1.0 και Web 2.0 (blog.aysoon.com)

Ο Tim Burners-Lee (1999) στάθηκε ιδιαίτερα επιφυλακτικός με την διαφοροποίηση μεταξύ του Web 1.0 και Web 2.0. Στο άρθρο του Ο' Reilly (2005) What is Web 2.0: Design Pattern and Business Models for the Next Generation of Software, παραθέτει τον πίνακα με τις εφαρμογές στο Web 1.0 και τις αντίστοιχες στο Web 2.0.

Πίνακας 1: Διαφορές μεταξύ Web 1.0 και Web 2.0 (Tim O' Reilly, 2005)

Web 1.0	Web 2.0
DoubleClick	Google AdSense
Ofoto	Flickr
Akamai	BitTorrent
Mp3.com	Napster
Britannica Online	Wikipedia
personal websites	blogging
Evite	upcoming.org and EVDB
domain name speculation	search engine optimization
page views	cost per click
screen scraping	web services
Publishing	participation
content management systems	wikis
directories (taxonomy)	tagging ("folksonomy")
Stickiness	syndication

Η μεγάλη επιτυχία του Web 2.0 δικτύου οφείλεται στην αξιοποίηση της συλλογικής νοημοσύνης.

Η υπερσύνδεση (hyperlink) είναι η βάση του Ιστού. Καθώς οι χρήστες προσθέτουν νέο περιεχόμενο και νέες σελίδες, αυτά δεσμεύονται στη δομή του ιστού από άλλους χρήστες, ανακαλύπτοντας το περιεχόμενο και συνδέοντάς το με αυτό. Οι συνδέσεις αυτές παρομοιάζονται με τις συνάψεις εντός του εγκεφάλου, θέλοντας να τονιστεί, ότι οι ενώσεις γίνονται ισχυρότερες, λόγω επαναλήψεων, έτσι ώστε ο ιστός να αναπτύσσεται οργανικά ως αποτέλεσμα της συλλογικής δραστηριότητας όλων των χρηστών του διαδικτύου (Ο' Reilly, 2005).

Κάποιες σημαντικές διαφορές εντοπίζονται στην διαδικτυακή εγκυκλοπαίδεια Wikipedia έναντι της Britannica Online. Στην Wikipedia η συμμετοχή των αναγνωστών ως προς την διαμόρφωση του λήμματος είναι ελεύθερη, δίνοντας έτσι στους χρήστες τη δυνατότητα παρέμβασης (Ο' Reilly, 2005). Θεωρείται και «δύναμη του πλήθους» (power of the crowd) ή «γνώση του πλήθους» (Wisdom of the crowd) ή «συνεργατική νοημοσύνη» (collective intelligence) (Anderson, 2007). Η Wikipedia γράφεται από εθελοντές από όλο τον κόσμο. Τα άρθρα μπορούν να τροποποιηθούν από οποιοδήποτε, απλά πατώντας στον σύνδεσμο επεξεργασία. Καθημερινά χιλιάδες επισκέπτες ενημερώνονται μέσω της διαδικτυακής εγκυκλοπαίδειας και χιλιάδες νέα άρθρα δημιουργούνται ή τροποποιούνται από τους χρήστες. Σε αντίθεση με την Britannica Online, οι συγγραφείς είναι συγκεκριμένοι και το περιεχόμενο δεν μπορεί να μεταβληθεί παρά μόνο από τους συγγραφείς.

Το Flickr ήταν η πρώτη σελίδα που χρησιμοποίησε ευρέως τις ετικέτες (tags), προσφέροντας έτσι τη δυνατότητα στον χρήστη να προσθέσει ένα σχόλιο, μια ετικέτα ή μια σημείωση για κάθε φωτογραφία. Τα δεδομένα αυτά βοηθούν σημαντικά στην κατηγοριοποίηση και στην καλύτερη οργάνωση, καθώς και στον ευκολότερο εντοπισμό κατά την αναζήτηση από τους χρήστες της εφαρμογής. Αντίθετα η υπηρεσία Ofoto, ενώ επιτρέπει την αποθήκευση, την εκτύπωση ή την αγορά φωτογραφιών και διαθέτει εργαλεία δημιουργίας και επεξεργασίας εικόνας, δεν διαθέτει τη δυνατότητα κατηγοριοποίησης των φωτογραφιών (Anderson, 2007). Χαρακτηριστική είναι η φράση του Miller (Miller, 2005): «Το Web 1.0 οδήγησε τους ανθρώπους στην πληροφορία. Το Web 2.0 οδηγεί την πληροφορία στους ανθρώπους».



### 3.3 Το Web 2.0 στην εκπαίδευση

Το Web 2.0 έρχεται να αλλάξει το τοπίο της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Οι εκπαιδευτικοί χρειάζεται να αλλάξουν τον τρόπο διδασκαλίας. Οι τεχνολογίες του Web 2.0 είναι ευέλικτες, περιλαμβάνουν συνεργατική επίλυση προβλημάτων, προσθέτουν αξία, έχουν ελάχιστο κόστος και απαιτούν ελάχιστο χρόνο από τους εκπαιδευτικούς.

Έχουν δημιουργηθεί κοινωνικά λογισμικά ειδικά για την εκπαίδευση, όπως το edmodo, το moodle και άλλα, αλλά και τα είδη υπάρχοντα κοινωνικά μέσα δικτύωσης μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην εκπαίδευση.

Σύμφωνα με τους Leslie και Landon, οι μαθητές ήδη χρησιμοποιούν το κοινωνικό λογισμικό, έτσι εφόσον δεν μπορείτε να τους νικήσετε, να τους βοηθήσετε (Mason and Rennie, 2008; Clarke and Minocha, 2009).

Ο μαθητής πρέπει να είναι το επίκεντρο και ο εκπαιδευτικός να είναι δίπλα του ως σύμβουλος και οδηγός (Hewitt et al., 2006).

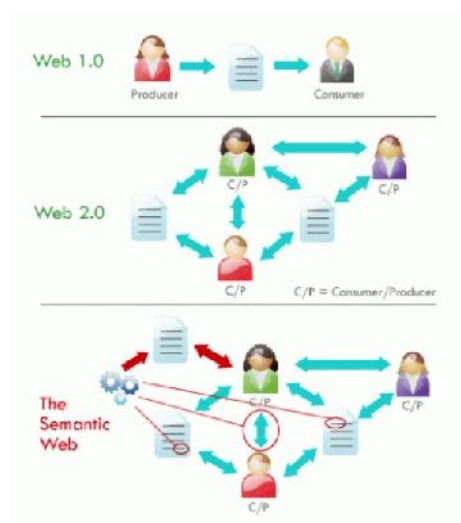
Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιήσουν το Web 2.0 με διάφορους τρόπους κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Εργαλεία, όπως τα wikis, blogs, forums, facebook και άλλα, φαίνεται να έχουν απεριόριστες δυνατότητες στον τομέα της εκπαίδευσης. Το διαδίκτυο χρησιμοποιείται πλέον όχι μόνο ως μια πλατφόρμα ενημέρωσης και ψυχαγωγίας, αλλά και ως μέσο εκπαίδευσης (Νερατζίδου, 2011).

### 3.4 Web 3.0 – Εξέλιξη

Ο Παγκόσμιος ιστός είναι γεγονός ότι εξελίσσεται συνεχώς. Μετά το Web 1.0 και το Web 2.0, φαίνεται να ακολουθεί ο Σημασιολογικός Ιστός (Semantic Web) ή Web 3.0. Ο χρήστης μπορεί να ανακτήσει οποιαδήποτε πληροφορία από το διαδίκτυο, όπως επίσης και να κατέχει τον δικό του διαδικτυακό χώρο.

Το Web 2.0 αποτελεί μια πλατφόρμα, η οποία επικεντρώνεται στη διασύνδεση ανθρώπων και συνεπώς στη συγκρότηση διαδικτυακών κοινοτήτων. Στο Web 2.0 ο χρήστης μπορεί να διαβάζει, να γράφει και να κοινοποιεί πληροφορίες στο διαδίκτυο. Ο Σημασιολογικός Ιστός ή Web 3.0 είναι μια πρωτοβουλία του W3C (World Wide Web Consortium) και φιλοδοξεί να προσφέρει λογική δόμηση, οργάνωση και σημασιολογία στα δεδομένα, ώστε να είναι κατανοητά τόσο σε επίπεδο μηχανής, όσο και από τους ανθρώπους. Οι διασυνδέσεις αποκτούν βαθύτερο νόημα και σημασιολογία, πέρα από απλή ιεραρχία.

Απώτερος σκοπός είναι οι υπολογιστές να ενεργούν και να πράττουν, όπως οι άνθρωποι, να επιτρέψει στις μηχανές να καταλαβαίνουν τα πολύπλοκα ανθρώπινα αιτήματα, βασισμένα στο νόημά τους. Τέτοιου είδους κατανόηση απαιτεί από τις συσχετιζόμενες πηγές πληροφοριών να έχουν μια σημασιολογική δομή. (Berners-Lee et al., 2001). Το σημασιολογικό διαδίκτυο είναι μια μορφή πληροφορίας, η οποία μπορεί να χρησιμοποιηθεί και από μηχανές, έτσι ώστε να αναλαμβάνουν οι ίδιοι οι υπολογιστές τις κουραστικές δουλειές, που περιλαμβάνουν εύρεση, ένωση και επεξεργασία πληροφοριών, που βρίσκονται στο διαδίκτυο.



Εικόνα 3: Από το Web 1.0 στο Web 2.0 και στον Σημασιολογικό Ιστό - Web 3.0

(πηγή: <https://flatworldbusiness.wordpress.com/flat-education/previously/web-1-0-vs-web-2-0-vs-web-3-0-a-bird-eye-on-the-definition/>)

Το Web 3.0 βασίζεται στο υφιστάμενο δίκτυο Web 2.0 και αποτελεί τη μεγαλύτερη προσπάθεια αυτόματης ενοποίησης των συστημάτων, ώστε να συνεργάζονται διαλειτουργικά σε παγκόσμιο επίπεδο.

Στο παρακάτω πίνακα 2 παρατίθενται οι διαφορές μεταξύ των δικτύων Web 2.0 και Web 3.0. Η κυριότερη διαφορά έγκειται στο ότι το Web 2.0 στοχεύει στην δημιουργικότητα των χρηστών και των δημιουργών ως προς το περιεχόμενο, ενώ στο Web 3.0 στο σύνολο των διασυνδεδεμένων δεδομένων (Aghaei et al., 2012).

Πίνακας 2: Διαφορές μεταξύ Web 2.0 και Web 3.0 (Aghaei et al., 2012).

Web 2.0	Web 3.0
Read/Write Web	Portable Personal Web
Communities	Individuals
Sharing content	Consolidating Dynamic Content
Blogs	Lifestream
AJAX	RDF
Wikipedia, google	Dbpedia, igoogle
Tagging	User egagement

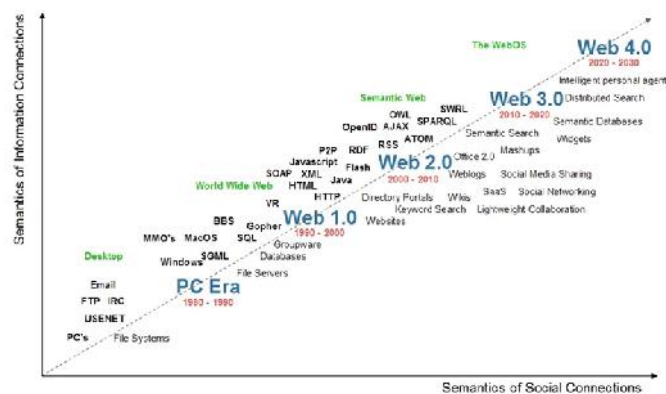
Περιγράφοντας τον παραπάνω πίνακα (βλέπε πίνακα 2) θα λέγαμε, ότι το Web 2.0 δίκτυο είναι ένα δίκτυο, όπου ο χρήστης μπορεί να είναι αναγνώστης και συγγραφέας (Read/Write Web). Ο χώρος αποτελείται από κοινότητες (Communities), υπάρχει διαμοιρασμός περιεχομένου (Sharing content), βασικό χαρακτηριστικό είναι τα ιστολόγια (Blogs), χρησιμοποιείται η τεχνολογία AJAX (Asynchronous JavaScript and XML) για την ανάπτυξη web εφαρμογών, λόγω των λειτουργικών ευκολιών που παρέχει, η χρήση της διαδικτυακής εγκυκλοπαίδειας Wikipedia και η χρήση της μηχανής αναζήτησης της google θεωρείται αναπόσπαστο κομμάτι του web 2.0 δικτύου. Τέλος η λειτουργία προσθήκης ετικέτας (tagging) σε φωτογραφίες, video κ.α. είναι ένα ακόμα στοιχείο του Web 2.0 δικτύου (Aghaei et al., 2012).

Από την άλλη πλευρά το δίκτυο Web 3.0 χαρακτηρίζεται από τον φορητό προσωπικό ιστό (Portable Personal Web). Σημαντική έννοια είναι οι οντολογίες. Το περιεχόμενο χαρακτηρίζεται από την ενσωμάτωση δυναμικού περιεχομένου (Consolidating Dynamic Content). Υπάρχει η απευθείας μετάδοση (Lifestream), τεχνολογία που χρησιμοποιείται είναι η RDF (Resource Description Framework), η Wikipedia και η google του Web 2.0 έχουν αντικατασταθεί από την dbpedia και την igoogle και τέλος το δίκτυο Web 3.0 χαρακτηρίζεται από την συμμετοχή του χρήστη (User engagement) (Aghaei et al., 2012).

### 3.5 Web 4.0 – Το μέλλον

Η συνέχεια της εξέλιξης της επιστήμης του διαδικτύου είναι το Web 4.0 δίκτυο. Καθώς η ιδέα του τι θα ακολουθήσει είναι ακόμη σε εξέλιξη, δεν υπάρχει κάποιος σαφής ορισμός. Το Web 4.0 δίκτυο ονομάζεται και συμβιωτικό (symbiotic web), καθώς είναι μια αλληλεπίδραση μεταξύ ανθρώπων και μηχανών, μέσω της συμβίωσης. Θα είναι δυνατή η κατασκευή περισσότερο δυναμικών περιβαλλόντων, όπως αυτών που καθοδηγούνται με τη δύναμη του μυαλού. Με άλλα λόγια οι μηχανές θα γίνονται εξυπνότερες, διαβάζοντας το περιεχόμενο του διαδικτύου και να αντιδρούν αποφασίζοντας τι να εκτελέσει πρώτα για να φορτώσει γρήγορα τις ιστοσελίδες, με ανώτερη ποιότητα και απόδοση, και να δημιουργήσει πιο ισχυρές επαφές (Aghaei et al., 2012).

Το Web 4.0 θα είναι ένας ιστότοπος ανάγνωσης -εγγραφής - εκτέλεσης - ταυτότητας (read-write-execution-concurrency web). Το WebOs, όπως αλλιώς ονομάζεται, θα ξεκινήσει λειτουργώντας σαν ένα λειτουργικό σύστημα. Θα είναι παράλληλο με τον ανθρώπινο εγκέφαλο και θα λειτουργεί σαν ένα μαζικό δίκτυο πολύ έξυπνων αλληλεπιδράσεων. Παρόλο που δεν υπάρχει ακριβής ιδέα για το Web 4.0 και τις τεχνολογίες τους, είναι όμως προφανές, πως ο ιστός θα χρησιμοποιεί τεχνητή νοημοσύνη για να γίνει ένας έξυπνος ιστός (Aghaei et al., 2012).



Εικόνα 4: Από το Web 1.0 στο Web 4.0

(πηγή: <https://khoosoooooooooowanting.wordpress.com/2014/04/20/week-1-web-1-0-2-0-3-0-4-0/>)

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4

### ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΕΝΝΟΙΕΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ

#### 4.1 Διαδικτυακή κοινωνία (Web community)

Διαδικτυακή κοινότητα (web community) σύμφωνα με τον Preece (2000) θεωρείται μία ομάδα ανθρώπων που συγκεντρώθηκαν στο διαδίκτυο για κάποιο συγκεκριμένο σκοπό και υποστηρίζει ότι τα άτομα σε μια κοινότητα ελέγχονται από κοινοτικού κανόνες και πολιτικές.

Ο Ellison (2007) ορίζει ως διαδικτυακή κοινότητα, τις συνδέσεις που δημιουργούνται στα πλαίσια της κοινωνικής δικτύωσης. Τυπικά χαρακτηριστικά στους ιστότοπους κοινωνικής δικτύωσης είναι τα προφίλ χρηστών, οι συνδέσεις μεταξύ των χρηστών, τα σχόλια και προσωπικά μηνύματα. Επιπλέον οι διαδικτυακές κοινότητες μπορεί να έχουν και επιπλέον χαρακτηριστικά, όπως ανταλλαγή περιεχομένου (content sharing), οι συνομιλίες σε μπλογκ (blogging) και άμεση ανταλλαγή μηνυμάτων (instant messaging), τα οποία διαχωρίζουν τις διαφορετικές κοινότητες στο διαδίκτυο (Ellison, 2007) και υπόκεινται στους νόμους και κανόνες της κοινωνίας.

Μια νέα γενιά παροχών κοινωνικών δικτύων μπορεί να διερευνηθεί από τεχνικής άποψης. Σύμφωνα με τον O'Reilly (2005) αυτός είναι ο ποιο συνήθης τρόπος του Web 2.0., ο οποίος συμβάλει σε περισσότερο ενεργητικούς χρήστες, και σε χρήστες που είναι επικεντρωμένοι σε διαδικτυακές εφαρμογές, οι οποίες είναι προσανατολισμένες σε κοινωνικές δομές και στον διαμοιρασμό περιεχομένου. Τυπικά τεχνικά χαρακτηριστικά των εφαρμογών του Web 2.0. είναι το AJAX (Asynchronous JavaScript and XML), το οποίο επιτρέπει υψηλό δείκτη αλληλεπίδρασης και το RSS (Really Simple Syndication) στο παρασκήνιο, όπως οι ροές ειδήσεων.

Η ιδέα της ένωσης διαδικτυακών κοινοτήτων για την εκπαίδευση (teaching), τις σπουδές (studying) και τη διδασκαλία (learning) είναι σε χαμηλό ποσοστό, γιατί το τυπικό σύστημα εκπαίδευσης δεν υποστηρίζει κοινωνικές δομές. Στην πραγματικότητα, πολλές περιπτώσεις κοινωνικών πτυχών δεν υποστηρίζουν την παράλληλη χρήση δομών για διδασκαλία και μάθηση. Από την άλλη πλευρά οι εκπαιδευόμενοι θα μπορούσαν να πετύχουν μια πιο

αποτελεσματική συνεργασία στις σπουδές τους, εάν είχαν την δυνατότητα να επικοινωνούν με άτομα άλλων ομάδων και άλλων παραδοσιακών τρόπων επικοινωνίας. Τα κοινωνικά δίκτυα δίνουν λύση σε τέτοιου είδους προβλήματα (Silius et al., 2009).

## 4.2 Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης

Το φαινόμενο των Κοινωνικών Δικτύων στο Web 2.0. περιγράφει τη δημιουργία στο διαδίκτυο περιεχομένου ενός χρήστη ή μιας κοινότητας – ομάδας. Τα κοινωνικά δίκτυα χαρακτηρίζονται από τμηματοποίηση, διαθεσιμότητα, επικοινωνία, συνδεσιμότητα και την αίσθηση κοινωνικοποίησης (Mayfield, 20011). Από την περιγραφή αυτή προκύπτουν τρεις συνιστώσες των Κοινωνικών Δικτύων: επικοινωνία (communication), συνεργασία (collaboration) και κοινοποίηση (sharing) (Safran, 2010).

Ορισμένες φορές ο όρος κοινωνικά δίκτυα (social media) χρησιμοποιείται συνώνυμα και με τον όρο κοινωνικό λογισμικό (social software). Επικρατεί όμως ο όρος κοινωνικά δίκτυα όταν αναφερόμαστε σε κοινοποιήσεις ή δημοσιοποιήσεις περιεχομένου (publication), ή σε δημιουργία περιεχομένου, είτε προς δημοσιοποίηση σε μια κλειστή ομάδα, είτε σε μια ανοικτή κοινότητα με κάποιο συγκεκριμένο θεματικό περιεχόμενο. Εν αντιθέσει, ο όρος κοινωνικό λογισμικό (social software) χρησιμοποιείται, όταν περιγράφονται συστήματα λογισμικού, που υποστηρίζουν επικοινωνία και συνεργασία, και γι' αυτό ο όρος περιλαμβάνει αρκετές εφαρμογές, οι οποίες δεν μπορούν να χαρακτηριστούν ως κοινωνικά δίκτυα, όπως το instant messaging (άμεση ανταλλαγή μηνυμάτων) (Safran, 2010).

## 4.3 Έννοιες των Κοινωνικών Δικτύων (Concepts)

Στην Διπλωματική αυτή εργασία ορίζονται οι έννοιες των Κοινωνικών Μέσων. Κάθε εφαρμογή περιλαμβάνει μια ή περισσότερες από τις υποκατηγορίες που προαναφέρθηκαν: επικοινωνία (communication), συνεργασία (collaboration) ή κοινοποίηση (sharing). Επιπλέον, κάθε μία από αυτές τις έννοιες, μπορεί να χαρακτηριστεί ως αντιπροσωπευτική ιδιότητα πολλών

διαδικτυακών εφαρμογών. Κάθε μία από αυτές τις εφαρμογές, με τη σειρά της, δημιουργεί μια σύνδεση με τον Κοινωνικό Ιστό (Social Web).

#### 4.3.1 Επικοινωνία (Communication)

Η πιο σημαντική ιδιότητα των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης είναι η επικοινωνία μέσω υπολογιστών. Η επικοινωνία αυτή μέσω υπολογιστών θεωρείται συγκρίσιμη με την κατά πρόσωπο επικοινωνία (Watt et al., 2002).

Στα πλαίσια των κοινωνικών μέσων, η επικοινωνία αυτή μέσω διαδικτυακών κοινοτήτων με δημοσιεύσεις περιεχομένου σε διάφορες ομάδες, χαρακτηρίζεται ως ιδιαιτέρως ενδιαφέρουσα. Σε αυτή την κατηγορία κοινωνικών μέσων δικτύωσης εντάσσονται τα Forums, το Microblogging και η κοινωνική δικτύωση Social Networking, όπως το Facebook.

#### 4.3.2 Συνεργασία (Collaboration)

Το δεύτερο συστατικό των βασικότερων συνιστωσών της ανώτερης έννοιας των κοινωνικών δικτύων, είναι η συνεργασία (Safran, 2010). Όταν η τεχνολογία της πληροφορίας αφορά το αντίστοιχο πεδίο έρευνας, αναφέρεται ως συλλογική εργασία υποστηριζόμενη από υπολογιστές (computer supported collaborative work – CSCW), ένας όρος που προέρχεται από την χρήση των τεχνολογιών για την υποστήριξη στο χώρο εργασίας, σύμφωνα με τους Greif και Cashman 1984 (Kunow and Schwickert, 1999; Safran, 2010).

Σύμφωνα με τον Johansen (1988), η επικοινωνία διαχωρίζεται σε σύγχρονη, συμβαίνει δηλαδή την ίδια χρονική στιγμή, και σε ασύγχρονη, σε διαφορετική δηλαδή στιγμή. Κατά την σύγχρονη επικοινωνία, μπορεί να υπάρχει άμεση αλληλεπίδραση, όπως με δημόσιες οθόνες υπολογιστών (public computer displays), με ηλεκτρονικές αίθουσες συνεδριάσεων (electronic meeting rooms) και με ομαδικά συστήματα λήψης αποφάσεων (group decision support systems).

Πίνακας 3: Μοντέλο Χρόνου/Χώρου (Johansen, 1988).

	<b>Μονόπλευρη επικοινωνία (στον ίδιο χώρο) <i>One meeting site (same places)</i></b>	<b>Πολύπλευρη επικοινωνία (σε διαφορετικούς χώρους) <i>Multiple meeting sites (different places)</i></b>
<b>Σύγχρονη επικοινωνία (την ίδια χρονική στιγμή) <i>Synchronous Communication (same time)</i></b>	<p>Πρόσωπο με πρόσωπο αλληλεπίδραση <i>(Face to Face Interactions)</i></p> <p>Δημόσιες οθόνες υπολογιστών <i>(Public computer displays)</i></p> <p>Αίθουσες τηλεδιασκέψεων <i>(Electronic meeting rooms)</i></p> <p>Συστήματα υποστήριξης ομάδας αποφάσεων <i>(Group decision support systems)</i></p>	<p>Απομακρυσμένη αλληλεπίδραση <i>(Remote Interactions)</i></p> <p>Συστήματα συνδιάσκεψης με διαμοιρασμό όψης οθονών <i>(shared view desktop conferencing systems)</i></p> <p>Τηλεδιάσκεψη στους υπολογιστές με συνεργατικούς συντάκτες <i>(desktop conferencing with collaborative editors)</i></p> <p>Τηλεδιάσκεψη με βίντεο <i>(Video conferencing)</i></p> <p>Χώροι μέσω μαζικής ενημέρωσης <i>(Media spaces)</i></p>
<b>Ασύγχρονη επικοινωνία (σε διαφορετικό χρόνο) <i>Asynchronous communication (different time)</i></b>	<p><b><u>Συνεχής εργασία</u></b> <b><u>(Ongoing tasks)</u></b></p> <p>Αίθουσες ομάδας <i>(Team rooms)</i></p> <p>Οθόνες ομάδας <i>(Group displays)</i></p> <p>Μετατόπιση συνεργατικών εργαλείων <i>(Shift work groupware )</i></p> <p>Διαχείριση έργου <i>(Project management)</i></p>	<p><b><u>Επικοινωνία και συντονισμός</u></b> <b><u>(Communication and Coordination)</u></b></p> <p>Προβληματικό ηλεκτρονικό ταχυδρομείο <i>(Vanilla email)</i></p> <p>Ασύγχρονη επικοινωνία πινάκων ανακοινώσεων <i>(Asynchronous conferencing bulletin boards)</i></p> <p>Δομημένο σύστημα μηνυμάτων <i>(Structured messaging systems)</i></p> <p>Έλεγχος έκδοσης <i>(Version control)</i></p> <p>Συνάντηση προγραμματιστών <i>(Meeting schedulers)</i></p> <p>Συνεργασία υπερκειμένου και οργανωτικής μνήμης <i>(Cooperative hypertext and organizational memory)</i></p>



Στις ταυτόχρονες αλλά απομακρυσμένες αλληλεπιδράσεις, μπορεί να υπάρχουν απομακρυσμένα συστήματα διαμοιρασμού οθόνης. Ο παραπάνω πίνακας (πίνακας 3) παρουσιάζει μια λίστα με μερικά παραδείγματα συνεργατικών εφαρμογών σχετικά με αυτόν τον διαχωρισμό.

Παρόλα αυτά, οι εφαρμογές επικοινωνίας μπορούν να θεωρηθούν ως βασικές εφαρμογές για συνεργατική αλληλεπίδραση. Εντωμεταξύ έχουν δημιουργηθεί και πιο εξελιγμένες εφαρμογές. Τα πιο συχνά χρησιμοποιούμενα συνεργατικά εργαλεία Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης είναι τα Wikis και άλλα μέσα, τα οποία παρουσιάζονται στις επόμενες παραγράφους.

#### 4.3.3 Κοινοποίηση (Sharing)

Ο όρος κοινοποίηση (sharing) εστιάζεται στις περιπτώσεις, όπου ο χρήστης δημοσιοποιεί κάποιο περιεχόμενο, σχόλια, πηγές ή πληροφορίες σε μια κοινότητα κοινού ενδιαφέροντος. Με μια ευρύτερη έννοια, αυτό περιλαμβάνει επίσης την ανταλλαγή δεδομένων, όπως στα δίκτυα κοινής χρήσης αρχείων.

Στην κατηγορία της κοινοποίησης εντάσσονται οι συλλογικοί σελιδοδείκτες (social bookmarking), τα ιστολόγια (blogs), το Podcasting και η κοινοποίηση πολυμεσικών εφαρμογών (Multimedia sharing), τα οποία αναλύονται στις επόμενες παραγράφους.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5

### ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ

#### 5.1 Κατηγορίες Κοινωνικού Λογισμικού

Για το κοινωνικό λογισμικό (Social Software) συχνά χρησιμοποιούνται επίσης οι όροι Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης (social media) και Κοινωνική Δικτύωση (social networking). Πρέπει όμως να αποσαφηνιστούν οι όροι. Ο όρος Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης (social media) αναφέρεται στα μέσα διαμοιρασμού της πληροφορίας, των δεδομένων και της επικοινωνίας μεταξύ ατόμων. Αντίθετα ο όρος Κοινωνική Δικτύωση (social networking) αναφέρεται στη δημιουργία και την αξιοποίηση κοινοτήτων για την διασύνδεση ατόμων με κοινά ενδιαφέροντα. Επομένως οι όροι Κοινωνικό Λογισμικό (social software) και Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης (social media) είναι ισοδύναμοι. Το Κοινωνικό λογισμικό είναι αποτέλεσμα του Δικτύου Web 2.0, όπου ο κάθε χρήστης μπορεί να επικοινωνεί με άλλους χρήστες, να διαβάζει, να δημιουργεί περιεχόμενο και να αλληλεπιδρά (Anderson, 2008).

Το κοινωνικό λογισμικό (social software) περιλαμβάνει οποιαδήποτε εφαρμογή ή εργαλείο, που επιτρέπει δύο ή περισσότερα άτομα να επικοινωνήσουν και να συνεργαστούν από απόσταση σε πραγματικό χρόνο (σύγχρονη επικοινωνία – synchronous communication) ή σε διαφορετικούς χρόνους (ασύγχρονη επικοινωνία – asynchronous communication). Ανεξαρτήτως του χρόνου, του γεωγραφικού χώρου ή της μορφής επικοινωνίας, στόχος είναι η δημιουργία κοινοτήτων γνώσης (knowledge communities), όπου οι συμμετέχοντες προσφέρουν και λαμβάνουν πολύτιμες πληροφορίες (Anderson, 2008).

#### 5.2 Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης στην εκπαίδευση

Φυσικά δε θα μπορούσε να αποκλειστεί η χρήση των Κοινωνικών Δικτύων από την εκπαίδευση. Οι σημερινοί μαθητές είναι πιο εξοικειωμένοι με τη χρήση των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ). Αντιπροσωπεύουν μια γενιά, που έχει μεγαλώσει με διαφορετικά πρότυπα, απ' ό,τι οι παλαιότερες. Θεωρούνται φυσικοί ομιλητές της ψηφιακής

γλώσσας των ηλεκτρονικών υπολογιστών, των βίντεο-παιχνιδιών, των έξυπνων τηλεφώνων (smartphones). Διαφέρουν στον τρόπο σκέψης των μαθητών παλαιότερων γενεών (Νεραντζίδου, 2011).

Οι μαθητές σήμερα έχουν αλλάξει ριζικά. Δεν είναι ικανοποιημένοι με τη διδασκαλία σε μια αίθουσα διδασκαλίας. Προτιμούν το μάθημα πιο διαδραστικό, οπτικοποιημένο. Θέλουν το μάθημα να περιέχει πολυμεσικές εφαρμογές. Μπορούν να ασχοληθούν με πολλά πράγματα ταυτόχρονα και διασκεδάζουν με τη δικτύωση και την ταυτόχρονη αλληλεπίδραση. Θέλουν χρήσιμη και άμεση μάθηση και μαθαίνουν καλύτερα μέσα από την ανακάλυψη. Έχουν προτίμηση σε ηλεκτρονικά περιβάλλοντα, κλίνουν προς την ομαδική δραστηριότητα, δεν έχουν το φόβο της αποτυχίας, είναι ανυπόμονοι και συμμετέχουν ενεργά, είναι δημιουργικοί, εκφραστικοί και κοινωνικοί (Νεραντζίδου, 2011).

Οι Τεχνολογίες Πληροφορικής και Επικοινωνιών εντασσόμενες στην εκπαιδευτική διαδικασία συμβάλλουν στην αναβάθμιση της διδασκαλίας (Slay et al., 2008). Στην εκπαίδευση τα κοινωνικά δίκτυα μπορούν να χρησιμοποιηθούν για: α) κοινοποίηση εκπαιδευτικών σελίδων, β) κοινοποίηση άρθρων, γ) συμβουλευτική υποστήριξη, δ) συμμετοχή σε συζητήσεις, ε) δημοσίευση υλικού (εικόνων, βίντεο, παρουσιάσεων κλπ), στ) αναγγελία-συμμετοχή σε εκπαιδευτικές δραστηριότητες, σεμινάρια, εργαστήρια, συνέδρια κλπ., ζ) ενημέρωση αναρτήσεων σε ιστολόγια ή άλλες ιστοσελίδες και η) κοινοποίηση μηνυμάτων.

Σύγχρονες έρευνες επικεντρώνονται στην ραγδαία ανάπτυξη των κοινωνικών δικτύων και στην αυξανόμενη αξιοποίηση της κοινωνικής δικτύωσης στην διδασκαλία και τη μάθηση (Cheung et al., 2011).

Οι πιο σύνθητες σελίδες που χρησιμοποιούνται στην εκπαιδευτική διαδικασία είναι τα blogs και τα wikis, ενώ οι πιο συχνά προσβάσιμες από περισσότερο κόσμο για προσωπική χρήση είναι το facebook. Όταν πρόκειται για εκπαίδευση ενηλίκων και κυρίως επαγγελματιών, τότε χρησιμοποιείται το LinkedIn. Το δεύτερο συχνά χρησιμοποιούμενο κοινωνικό μέσο στην εκπαίδευση είναι το podcasts, είτε πρόκειται για απλούς χρήστες, είτε για επαγγελματίες (Seaman et al., 2013).

### 5.3 Κοινωνική Δικτύωση (Social Networking)

Τα κοινωνικά δίκτυα (Social networks) είναι το κύριο συστατικό του Web 2.0 (Bartlett-Bragg, 2006). Ένα κοινωνικό δίκτυο είναι μια web-based υπηρεσία και παρέχει στους χρήστες τρόπους να επικοινωνούν, να αλληλεπιδρούν και να δημιουργούν κοινότητες με κοινά ενδιαφέροντα. Κοινωνικά δίκτυα, όπως το Facebook και το Twitter, είναι πάρα πολύ δημοφιλή και προσελκύουν εκατομμύρια χρήστες καθημερινά.

Η κοινωνική δικτύωση δεν είναι ένα πολύ πρόσφατο φαινόμενο. Οι σελίδες facebook.com και xing.com ήταν οι πρώτες που δημιουργήθηκαν (12-11-2009 και οι δύο ταυτόχρονα) και σήμαναν μια νέα εποχή στην επικοινωνία. Πάνω από το 67% των χρηστών του διαδικτύου χρησιμοποιούν τις σελίδες των κοινωνικών δικτύων αφιερώνοντας πάνω από το 10% του χρόνου τους στις εφαρμογές αυτές (Safran, 2010).

Τα υπάρχοντα κοινωνικά δίκτυα στοχεύουν σε συγκεκριμένη ομάδα στόχου (target group), όπως επαγγελματικές επαφές στο xing.com και στο LinkedIn, ή σε φοιτητές στο studivz.net. κ.α. Η επικοινωνία στους συνδεδεμένους χρήστες γίνεται σε ομάδες (groups), οι οποίες έχουν ένα κοινό θέμα συζήτησης και ενδιαφέροντος (Safran, 2010).

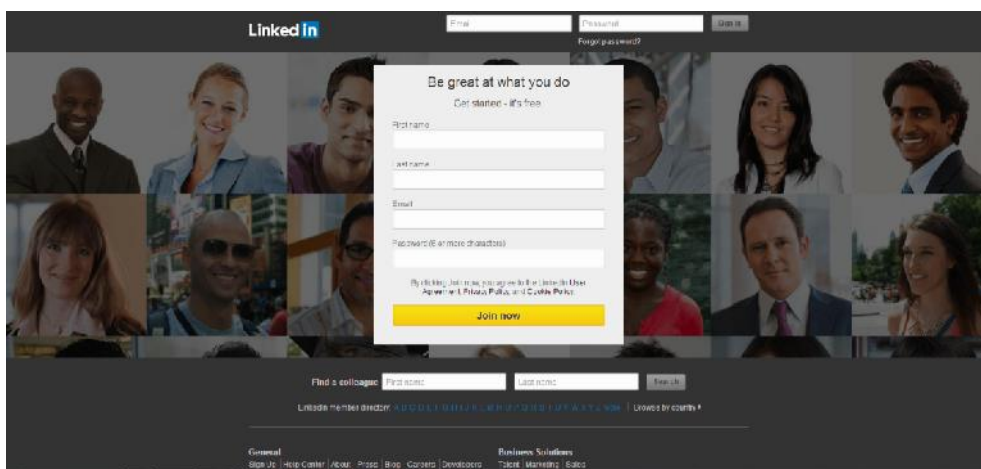
Η δομή ενός κοινωνικού δικτύου θα μπορούσε να περιγραφεί σαν ένας χάρτης με γράφους, ο οποίος αποτελείται από κόμβους (nodes), όπου χαρακτηρίζονται οι χρήστες, και από άκρα (edges), όπου χαρακτηρίζονται οι σχέσεις (relations). Η τοπολογία ενός τέτοιου γράφου είναι κλειδί για την επιστημονική έρευνα των δικτύων. Κόμβοι με μεγάλο αριθμό ακμών, ονομάζονται hubs (κόμβοι) και έχουν μεγάλο ενδιαφέρον.

Τη δεκαετία του 1960 ο Milgram ανέφερε το φαινόμενο του μικρού κόσμου (small world phenomenon), όπου αναφέρει πως κάθε άτομο απέχει από κάποιο άλλο κατά μέσο όρο 6 συνδέσεις. Κατόπιν από την έρευνα της Microsoft Research, κατέληξαν σε μια διαδρομή με μέσο όρο 6,6 ακμές μεταξύ δύο κόμβων (Leskovec and Horvitz, 2008; Safran, 2010).

Τα κοινωνικά δίκτυα καταγράφουν ένα πλήθος αλλαγών. Ένα από αυτά είναι η ιδιωτικότητα (privacy) των προσωπικών δεδομένων των χρηστών και της ιδιωτικότητας των συνομιλιών μεταξύ τους (Poller 2008; Safran, 2010).

Οι κύριοι λόγοι της μεγάλης δημοτικότητας των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης είναι ότι είναι δωρεάν, γρήγορα, χαρακτηρίζονται από ευελιξία, είναι ένα ισχυρό μέσο, Κοινωνικό, είναι εθελοντικό – όχι υποχρεωτικό, τα χρησιμοποιούν για ψυχαγωγία και μερικοί αναγκάζονται να τα χρησιμοποιούν, επειδή τα χρησιμοποιούν οι φίλοι τους (Cheung et al.,2011). Τα γνωστότερα και ευρέως χρησιμοποιούμενα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης είναι το Facebook, το LinkedIn και το MySpace, με το Facebook να είναι με μεγάλη διαφορά το πιο δημοφιλές μέσο δικτύωσης στην Ελλάδα. Τελευταίες έρευνες δείχνουν πως οι χρήστες στην Ελλάδα ανέρχονται στους 4,7 εκατομμύρια, εκ των οποίων τα 3,9 εκατομμύρια να συνδέονται σε καθημερινή βάση και 3 εκατομμύρια συνδέονται μέσω του κινητού τους τηλεφώνου (<http://www.kathimerini.gr/881850/article/tehnologia/diadiktyo/47-ekat-oi-xrhstes-facebook-sthn-ellada-ta-3-ekat-mesw-kinhtoy, on demand 21.5.2017>).

Το LinkedIn είναι μια ιστοσελίδα κοινωνικής δικτύωσης, η οποία αποτελεί το μεγαλύτερο επαγγελματικό δίκτυο με περισσότερα από 120.000.000 μέλη. Έχει στόχο την σύνδεση εργοδοτών με συναδέλφους και συνεργάτες υποστηρίζοντας την ανταλλαγή ιδεών, γνώσεων και επαγγελματικών ευκαιριών.



Εικόνα 5. Αρχική σελίδα του [www.linkedin.com](http://www.linkedin.com)

Το MySpace είναι ένα κοινωνικό δίκτυο, το οποίο επιτρέπει την επικοινωνία μεταξύ των χρηστών, την ανταλλαγή μουσικής, εικόνων, βίντεο και προσωπικών δεδομένων. Μέχρι το 2006 ήταν ο πιο συχνά επισκεπτόμενος χώρος ακόμη κι από την google. Το 2008 ξεπεράστηκε από το Facebook. Από τότε ο αριθμός των χρηστών του MySpace μειώνεται σταθερά, παρά τις πολλές επανασχεδιάσεις.

Άλλες πλατφόρμες Κοινωνικής Δικτύωσης είναι το classmates (www.classmates.com), όπου ο απώτερος σκοπός είναι η εύρεση συμμαθητών και η διατήρηση της επικοινωνίας μεταξύ τους και το google+, μια πλατφόρμα της google, όπου συναντά μια όλο και μεγαλύτερη δημοτικότητα. Συμπληρώνοντας τους κωδικούς του gmail (του email που έχει ένας χρήστης στη google), μπορεί να συνδεθεί και με άλλες εφαρμογές, όπως με το hangout, και να ανταλλάξει άμεσα μηνύματα (Instant messaging).

## 5.4 Facebook

Το Facebook ιδρύθηκε από τον Mark Zuckerberg και τριών συγκατοίκων του το 2004 στην Αμερική. Η αρχική ιδέα ήταν η επικοινωνία μεταξύ των φοιτητών του Χάρβαρντ, αλλά σταδιακά επεκτάθηκε και σε άλλα 2000 κολέγια στις Η.Π.Α. (Ellison et al., 2007). Γρήγορα εξελίχθηκε σε φαινόμενο, τόσο για δημόσια, όσο και για ακαδημαϊκή χρήση. Η απλή δομή, η ευελιξία και η αμεσότητα αποτελούν πλέον αναπόσπαστο τμήμα της καθημερινότητάς μας. Η δημιουργία προσωπικού προφίλ, η αναζήτηση φίλων, η δημιουργία ομάδων από φίλους ή διαδικτυακών κοινοτήτων, η δημοσίευση και διαμοίραση φωτογραφιών, εικόνων, βίντεο, άρθρων και η ανταλλαγή μηνυμάτων και σχολίων είναι κάποιες από τις δυνατότητες των ιστοσελίδων κοινωνικής δικτύωσης (Davis et al., 2012).



Εικόνα 6: Αρχική εικόνα www.facebook.com

Το Facebook είναι σήμερα μία από τις πιο δημοφιλείς πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης παγκοσμίως (Bicen & Canus, 2011; Τσιτσεκίδου, 2015), και επιτρέπει τους χρήστες να αλληλεπιδρούν, να συνεργάζονται με έναν εκλεπτυσμένο τρόπο. Παρόλο που το Facebook

ξεκίνησε ως ένα εξαιρετικό μέρος για δραστηριότητες κοινωνικής δικτύωσης, σύντομα μετατράπηκε για τους μαθητές σε ένα εργαλείο ηλεκτρονικής μάθησης (Τσιτσεκίδου, 2015).

Το Facebook είναι ένα δίκτυο, το οποίο τείνει να χρησιμοποιείται καθημερινά από τους χρήστες. Η συνηθέστερη δραστηριότητα είναι τα λάικς (like = μου αρέσει) και τα σχόλια (Wang et al., 2013).

Το Facebook δίνει στον χρήστη τη δυνατότητα να δημιουργήσει το προσωπικό του προφίλ, ενημερώνοντας τα προσωπικά του στοιχεία, όπως όνομα, γενέθλια, τόπος διαμονής, οικογενειακή κατάσταση, επαγγελματική δραστηριότητα και άλλα. Μπορεί όμως να εισάγει και πληροφορίες για τα ενδιαφέροντα του, όπως αγαπημένη μουσική, ταινίες καθώς και φωτογραφίες. Κάθε χρήστης διαθέτει μια λίστα φίλων. Οι φίλοι του μπορούν να παρακολουθούν τις δραστηριότητές του, να βλέπουν τις φωτογραφίες και αναρτήσεις, που κοινοποιεί και να σχολιάζουν. Μπορούν να βλέπουν τη λίστα με τους φίλους των φίλων τους και να κάνουν κι άλλους φίλους. Επίσης είναι δυνατή και η επικοινωνία σε πραγματικό χρόνο μέσω μηνυμάτων (Instant Messaging), όπου εκτός από κείμενο, μπορούν να ανταλλάξουν και αρχεία, φωτογραφίες, εικόνες, βίντεο, τραγούδια, υπερσύνδεσμοι κ.τ.λ. Η πρόσβαση μπορεί να γίνει με διάφορες συσκευές, αρκεί να υπάρχει πρόσβαση στο διαδίκτυο (ηλεκτρονικός υπολογιστής, κινητό, τάμπλετ, smartwatch, τηλεόραση κ.α.) (Wang et al., 2013).

Μπορεί να δημιουργηθεί ένα προφίλ σχετικό με μια ομάδα κοινών συμφερόντων, όπως κοινωνική, πολιτική, αθλητική, διατροφική, εκπαιδευτική και άλλες κατηγορίες. Στο επόμενο κεφάλαιο θα αναλυθεί η χρήση του Facebook στην εκπαίδευση.

#### 5.4.1 Το Facebook στην Εκπαίδευση

Για διάφορους λόγους, και όχι μόνο επειδή είναι το πιο δημοφιλές, το Facebook τοποθετείται ανάμεσα στα εικονικά κοινωνικά δίκτυα. Σε αντίθεση με άλλα κοινωνικά δίκτυα, τα οποία επικεντρώνονται σε συγκεκριμένο τομέα ή ενδιαφέρον των χρηστών, το Facebook εστιάζει τους χρήστες στον εαυτό του. Με άλλα λόγια, το δίκτυο αυτό αρθρώνεται γύρω από αυτό, χωρίς συγκεκριμένο αντικείμενο ή άλλο κανόνα, εκτός από αυτόν της διάδοσης της δικής του εικονικής ύπαρξης. Οι χρήστες είναι οι ιδιοκτήτες του δικού τους χώρου καθώς και του προφίλ τους (Cerdà and Planas, 2011; González-Ramírez et al., 2015). Πολλοί εκπαιδευτικοί

έχουν αρχίσει να δημιουργούν λογαριασμούς στο Facebook, για να μπορούν να επικοινωνούν με τους μαθητές τους (Hewitt & Forte, 2006).

Ένας εκπαιδευτικός μπορεί να επικοινωνεί με τους μαθητές του μέσω του προσωπικού του λογαριασμού στο Facebook, μπορεί όμως να δημιουργήσει έναν νέο λογαριασμό, για τις ανάγκες του μαθήματος και να επικοινωνεί από αυτόν τον λογαριασμό με τους μαθητές. Η επικοινωνία μπορεί να γίνεται μέσω αναρτήσεων, μηνυμάτων, υποδεικνύοντας κάποιο υπερσύνδεσμο, αναρτώντας κάποιο βίντεο, κάποια φωτογραφία (Νερατζίδου, 2011).

Το Facebook επιτρέπει τους χρήστες να επικοινωνούν με τους φίλους τους, αλλά και με τους διαδικτυακούς φίλους, με άτομα δηλαδή που γνώρισαν μέσω αυτής της πλατφόρμας. Επιπλέον προσφέρει κοινωνική και συναισθηματική υποστήριξη. Το Facebook μπορεί να χρησιμοποιηθεί όχι μόνο για χαλάρωση, στον ελεύθερο χρόνο και για διασκέδαση. Χρησιμοποιείται από μαθητές για να μάθουν και να εκπαιδευτούν ταυτόχρονα. Μπορούν οι μαθητές να επικοινωνούν μεταξύ τους ή με τον εκπαιδευτικό, να λαμβάνουν ανακοινώσεις ή οδηγίες, καθώς και να γίνεται διαχείριση των προγραμμάτων (projects) και συνεργασίας εκτός σχολικής τάξης (Δραγογιάννης, Λαλάς, Παπαδοπούλου, 2013). Το καλό με το Facebook είναι, ότι οι μαθητές είναι εξοικειωμένοι, ως εκ τούτου αισθάνονται άνετα με τη χρήση του.

Οι μαθητές μπορούν να είναι συνεργατικοί χάρη σε αυτό, αλλά αναπτύσσουν ένα μεγαλύτερο κίνητρο για τη μάθηση (Mahmud and Ching, 2012). Ενώνοντας το Facebook με την σχολική αίθουσα, δίνει τη δυνατότητα να γκρεμιστούν οι 4 τοίχοι της τάξης και να δοθεί στους μαθητές ένας χώρος, όπου θα μπορούν να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους προκειμένου να βελτιωθεί αποτελεσματικά η μάθηση (Safran et al., 2013).

#### *Πλεονεκτήματα του Facebook στη διδασκαλία*

Καθώς οι περισσότεροι μαθητές είναι ήδη χρήστες του Facebook, έχουν εισάγει τα προσωπικά τους στοιχεία, εικόνες κτλ, είναι πιο εύκολα για τον καθηγητή να γνωρίσει λίγο καλύτερα τους μαθητές, όπως επίσης και οι μαθητές να γνωριστούν μεταξύ τους και να σπάσει πιο γρήγορα ο πάγος. Οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν μια πιο γερή σχέση ανάλογα με τα κοινά ενδιαφέροντα, χόμπι, τρόπο ζωής κτλ. (Liu, 2010).



α) *Επικοινωνία (Communication)*. Όπως όλα τα άλλα εργαλεία, έτσι και το Facebook είναι ένα μέσο επικοινωνίας (communication). Βελτιώνει την αλληλεπίδραση και κρίνεται απαραίτητο για την απόκτηση γνώσεων (Wang, 2013; Reyes González-Ramírez et al., 2015). Επιτρέπει τόσο την επίσημη, όσο και την ανεπίσημη επικοινωνία, η οποία είναι απαραίτητη γύρω από τις δραστηριότητες της τάξης. Οι μαθητές οργανώνονται καλύτερα μειώνοντας τα έξοδα επικοινωνίας (Reyes González-Ramírez et al., 2015). Ο ανεπίσημος χαρακτήρας ταιριάζει καλύτερα μεταξύ των μαθητών, ενώ ο επίσημος μεταξύ καθηγητών και μαθητών. Είναι ένα εργαλείο, με το οποίο μπορείς να επικοινωνήσεις με άλλους μαθητές και να συνεργαστείς (González-Ramírez et al., 2015). Επιτρέπει την ταυτόχρονη και την ασύγχρονη επικοινωνία (Cerdà and Planas, 2011). Ο εκδημοκρατισμός της επικοινωνίας με αυτό το εργαλείο μεταξύ των μαθητών, και μεταξύ μαθητών και καθηγητών, προωθεί μια κοινωνική μαθησιακή κουλτούρα, όπου η γρήγορη ανατροφοδότηση είναι και αναμενόμενη (Wang, 2013). Ένα πλεονέκτημα είναι η διάρκεια της φιλίας. Η επικοινωνία μπορεί να συνεχιστεί και μετά το πέρας του σχολείου (Liu, 2010).

β) *Συμμετοχή (participation)*. Άλλο πλεονέκτημα είναι η συμμετοχή (participation). Τα κοινωνικά δίκτυα ενθαρρύνουν τη συνεισφορά από οποιοδήποτε ενδιαφερόμενο για κάποιο θέμα, έτσι ώστε όλοι να μπορούν να δημιουργούν, να επεξεργάζονται και να μοιράζονται πληροφορίες (González-Ramírez et al., 2015). Έτσι ντροπαλοί και συνεσταλμένοι μαθητές μπορούν να συμμετέχουν ανοιχτά και να χάσουν τις αναστολές τους, εάν θα έπρεπε να μιλήσουν πρόσωπο με πρόσωπο (Omar et al., 2012).

Όπως υπάρχουν ντροπαλοί και τολμηροί μαθητές, έτσι και κάποιοι μαθητές είναι πιο ικανοί από κάποιους άλλους. Η συνεργασία μέσω των Κοινωνικών Δικτύων πιθανότατα να τους βοηθήσει να μάθουν ο ένας τον άλλο (Ramírez et al., 2009).

Σε μια τάξη το μάθημα είναι δασκαλο-κεντρικό, σε αντίθεση με τα κοινωνικά δίκτυα, τα οποία είναι αποκεντρωμένα και ανοιχτά στις μάζες των χρηστών. Αυτό οδήγησε τους καθηγητές να συμπεριφέρονται περισσότερο ως παράγοντες διευκόλυνσης και συνεργασίας στην αναζήτηση πληροφοριών και λύσεων στα ερωτήματα και προβλήματα των μαθητών (González-Ramírez et al., 2015; Duncan et al., 2013). Αυτό δεν συνεπάγεται, ότι όλοι οι χρήστες πρόκειται να συμβάλουν με τον ίδιο τρόπο και σε ίδια έκταση σε ένα κοινωνικό δίκτυο, όπως το Facebook.

Μια μελέτη των DiVall και Kirwin (2012) έδειξε, πως μόνο το 22% των μαθητών συμμετείχαν ενεργά. Η πλειοψηφία δεν έκανε ούτε σχόλια, ούτε δημοσιεύσεις, ούτε πατούσαν like (μου αρέσει), για να εκφράσουν την άποψή τους για ένα θέμα. Επομένως λόγω της φύσης του Facebook, πολλοί χρήστες απλά παρακολουθούν τις αναρτήσεις και τα σχόλια άλλων ανθρώπων, χωρίς να κάνουν τίποτε άλλο (González-Ramírez et al., 2015).

γ) *Κίνητρο (motivation)*. Το κίνητρο (motivation) είναι άλλο ένα πλεονέκτημα των Κοινωνικών Δικτύων. Από ακαδημαϊκή άποψη, η χρήση του Facebook στα πανεπιστήμια και στα σχολεία βελτιώνουν σημαντικά το κίνητρο για μάθηση σε σχέση με την ατμόσφαιρα σε μια τάξη, και βελτιώνει τις σχέσεις μεταξύ μαθητών, καθώς και μαθητών και καθηγητών (Wang, 2013).

Σύμφωνα με τους DiVall και Kirwin (2012), ο στόχος που επιδιώκεται από την εισαγωγή του Facebook στην εκπαιδευτική διαδικασία, είναι η ενθάρρυνση των μαθητών να συμμετέχουν πιο ενεργά στα θέματα συζήτησης έξω από τις αίθουσες διδασκαλίας. Θεώρησαν επίσης ότι η ενσωμάτωση της διαδικτυακής αλληλεπίδρασης, με το πιο συχνά χρησιμοποιούμενο από μαθητές δίκτυο, μπορεί να βελτιώσει την προβολή, καθώς και τη συμμετοχή. Η αλήθεια είναι, ότι το Facebook μπορεί να βελτιώσει το συναίσθημα ένταξης στην ομάδα, αλλά αυτό ενισχύει την εντύπωση μεταξύ των μαθητών, ότι μαθαίνουν πραγματικά (Duncan and Barczyk, 2013).

Οι μαθητές, οι οποίοι βρίσκονται σε τάξεις, όπου τα μαθήματα γίνονται με συνεργασία σε ομάδες, δείχνουν ένα μεγαλύτερο κίνητρο για την επίτευξη των στόχων και μια ισχυρότερη αίσθηση της κοινότητας, σε σχέση με εκείνους, που δεν αποτελούν μέρος μιας συνεργατικής ομάδας.

Πολυάριθμες μελέτες για την αλληλεπίδραση εκτός τάξης έχουν αποδείξει, ότι η επαφή μεταξύ εκπαιδευτικών και μαθητών σχετίζεται με τα θετικά αποτελέσματα, όσων αφορά τα προσωπικά, κοινωνικά και πνευματικά ζητήματα, καθώς και με έναν υψηλό αίσθημα ικανοποίησης των μαθητών με τη μαθησιακή τους εμπειρία (Li and Pitts, 2009).

δ) *Απόδοση (Performance)*. Η απόδοση, θεωρείται και αυτή ένα από τα πλεονεκτήματα της χρήσης του Facebook στην εκπαίδευση. Τόσο οι εκπαιδευτικοί, όσο και οι μαθητές, έχουν ως πρωταρχικό τους ενδιαφέρον την βελτίωση της απόδοσης των μαθητών, καθώς και των βαθμών τους.

Αν και έχουν γραφτεί μεγάλο πλήθος μελετών, σχετικά με τη χρήση του Facebook στην εκπαίδευση και την σχέση των επιδόσεων των μαθητών, δεν έχουν προκύψει κατηγορηματικά αποτελέσματα, κυρίως διότι οι περισσότερες από αυτές τις μελέτες δεν εστιάζουν στην χρήση του Facebook για ακαδημαϊκούς ή εκπαιδευτικούς σκοπούς, αλλά αναλύουν τους μαθητές σε αυτούς που χρησιμοποιούν και σε αυτούς που δεν χρησιμοποιούν το Facebook στις εκπαιδευτικές τους επιδόσεις, και προκύπτει ότι, οι συχνοί χρήστες του Facebook, είχαν καλύτερες επιδόσεις και αφιέρωναν λιγότερες ώρες στο διάβασμα. Με άλλα λόγια, δεν υπάρχουν πολλές ερευνητικές μελέτες, που να έχουν ασχοληθεί με το Facebook ως μέρος της εκπαιδευτικής διαδικασίας και του τρόπου διδασκαλίας των μαθητών (Wang, 2013), γι' αυτό και η απόδοση θεωρείται ένα θέμα αμφιλεγόμενο.

Σύμφωνα με το άρθρο των DiVall και Kirwin (2012), οι ανωτέρω συγγραφείς κατέληξαν, πως μια πιο έντονη χρήση της σελίδας του Facebook κατά τη διάρκεια των εξετάσεων, είχε ως αποτέλεσμα οι μαθητές να επιδιώκουν καλύτερη προετοιμασία για τις εξετάσεις μέσα από το περιεχόμενο του Facebook.

Ωστόσο, πρέπει να θυμόμαστε πως το Facebook μπορεί να επηρεάσει θετικά και αρνητικά τα αποτελέσματα των μαθητών. Ο χρόνος που καταναλώνεται σε παιχνίδια και άλλες ψυχαγωγικές δραστηριότητες μπορεί να σχετίζεται αντιστρόφως ανάλογα με τις επιδόσεις των μαθητών. Το Facebook μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να ξεκινήσουν οι μαθητές ένα πρότζεκτ, να κατεβάσουν ένα βίντεο, να μοιραστούν ιδέες ή απλά να ενισχύσουν τους δεσμούς φιλίας, την συντροφικότητα και την αίσθηση ένταξης στην ομάδα, τα οποία όλα θα επηρεάσουν θετικά τις βαθμολογικές τους επιδόσεις (Wang, 2013).

Το Facebook μπορεί να λειτουργήσει ως μέσο ένωσης της κοινωνικής και εκπαιδευτικής ζωής των μαθητών. Δεν χειροτερεύει την απόδοσή τους, αλλά αντιθέτως η ενασχόλησή τους με τα κοινωνικά δίκτυα προσφέρει πλεονεκτήματα στις συνεργασίες μεταξύ των μαθητών και στις εργασίες, που τους αναθέτουν στην τάξη (Δραγογιάννης, Λαλάς, Παπαδοπούλου, 2013).

#### *Μειονεκτήματα του Facebook στη διδασκαλία*

Κατά την επισκόπηση της βιβλιογραφίας, εντοπίζονται και κάποιες αδυναμίες στη χρήση του Facebook ως διδακτικό εργαλείο, οι οποίες μπορούν να συνοψιστούν στις ακόλουθες τρεις:

ιδιωτικό απόρρητο (privacy), οι τεχνολογικές ελλείψεις (technological deficit) και ο χρόνος (time).

α) *Ιδιωτικό απόρρητο (privacy)*. Η ανταλλαγή ιδεών ή πληροφοριών στο Facebook απαιτεί την προσέλευση φίλων και συνομιλητών στο διαδίκτυο. Ωστόσο, μερικές μελέτες δείχνουν ότι οι μαθητές δείχνουν δυσπιστία προς τους καθηγητές, που τους ζητούν μια φιλική σχέση μέσω των κοινωνικών δικτύων όπως το Facebook (Taylor et al., 2012). Συνεπάγεται, πως οι μαθητές, δεν επιθυμούν να γίνουν φίλοι με τους καθηγητές τους. Μπορεί να μπουνε και να δούνε το προσωπικό προφίλ του καθηγητή, ίσως να του στείλουν και ένα μήνυμα, αλλά μόνο ως μια μεμονωμένη δραστηριότητα. Το να γίνουν φίλοι συνεπάγεται περισσότερα (Lampe et al., 2011).

Αυτός είναι και ο λόγος, που πολλοί εκπαιδευτικοί αποφασίζουν να κρατήσουν το προσωπικό τους προφίλ μακριά από το επαγγελματικό. Αυτό μπορεί να συμβεί και στους μαθητές. Να έχουν δηλαδή οι μαθητές ένα προσωπικό προφίλ και ένα εκπαιδευτικό, με το οποίο θα επικοινωνούν με τους καθηγητές. Υπάρχουν λοιπόν δύο μελέτες: αυτές, στις οποίες οι μαθητές διατηρούν το προσωπικό τους προφίλ και για εκπαιδευτικούς σκοπούς και επικοινωνούν με τους καθηγητές και αυτές, στις οποίες οι μαθητές δημιουργούν ένα ξεχωριστό προφίλ, μόνο για εκπαιδευτικούς σκοπούς (Siegle, 2011). Συνηθίζεται να χρησιμοποιείται το Facebook, λόγω της εύκολης χρήσης του.

Σύμφωνα με τη μελέτη των Taylor et al. (2012) οι μαθητές προτιμούν να διαχωρίσουν το προσωπικό προφίλ στο Facebook από ένα άλλο για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Φοβούνται, πως η ιδιωτική τους ζωή μπορεί να διακυβευτεί. Οι μαθητές δεν θέλουν να χρησιμοποιούν κοινωνικά δίκτυα, όπως το Facebook ή το Twitter για εκπαιδευτικούς σκοπούς, κυρίως γιατί θέλουν να προστατέψουν την ιδιωτική τους ζωή, καθώς και γιατί είναι δύσκολο να καθορίσουν τα όρια μεταξύ προσωπικής ζωής και εκπαίδευσης.

β) *Τεχνολογικές ελλείψεις (technological deficit)*. Οι καθηγητές τείνουν να πιστεύουν, ότι οι μαθητές είναι ειδικοί στο Facebook, αλλά αυτό δεν συμβαίνει πάντα (Harris, 2012). Ένας αυξανόμενος αριθμός πρόσφατων μελετών, έχουν αρχίσει να αποδεικνύουν, ότι πολλοί χρήστες δεν είναι τόσο καλά κατηρτισμένοι και επιδέξιοι, όπως αρχικά είχε υποτεθεί. Ο όρος digital native για τους άριστους ψηφιακούς χρήστες, μπορεί να είναι ένας μύθος στους νέους, καθώς φαίνεται πως δεν κατέχουν τεχνολογικά θέματα άπταιστα (Shaltry et al., 2013).

γ) *Χρόνος (time)*. Θα πρέπει να δοθεί ιδιαίτερη προσοχή, όσον αφορά τον χρόνο χρήσης των Κοινωνικών Δικτύων, όπως το Facebook. Ο εκπαιδευτικός πρέπει να επισημαίνει, πως τα κοινωνικά δίκτυα, μπορεί να είναι φιλικά ή διασκεδαστικά, θα πρέπει να γίνεται όμως ορθός καταμερισμός χρόνου. Επειδή η χρήση του Facebook είναι ιδιαίτερα απλή, και οι δημοσιεύσεις, οι αναρτήσεις και τα βίντεο μπορούν να δημοσιευθούν πολύ γρήγορα, υπάρχει κίνδυνος να καταλήξουμε σε κορεσμό του συστήματος με πληροφορίες, αναγκάζοντας έτσι τους μαθητές να μάθουν να χειριστούν αυτή την πληθώρα πληροφοριών (Duncan and Barczyk, 2013).

Υπό αυτήν την έννοια, το σύστημα σχολίων, που έχει το Facebook, είναι δύσκολο να το διαχειριστεί ένας χρήστης, ο οποίος δεν είναι εξοικειωμένος. Συχνά τα σχόλια αλληλεπικαλύπτονται. Το Facebook δεν έχει ένα οργανωμένο σύστημα διαχείρισης πληροφοριών σε θεματικές ενότητες. Όσο εύκολα εμφανίζονται νέες πληροφορίες, τόσο εύκολα θάβονται οι παλαιότερες και είναι αδύνατο να ταξινομηθούν με κάποιο τρόπο, ώστε να μπορεί κάποιος εύκολα να τις δει (González-Ramírez et al., 2015).

Επιπλέον, εκτός από σημαντικές πληροφορίες, το Facebook περιέχει και πολλούς περισπασμούς, οι οποίοι στην πραγματικότητα είναι κλέφτες χρόνου, όπως διαφημίσεις, προειδοποιήσεις, προτάσεις, παιχνίδια κλπ (González-Ramírez et al., 2015).

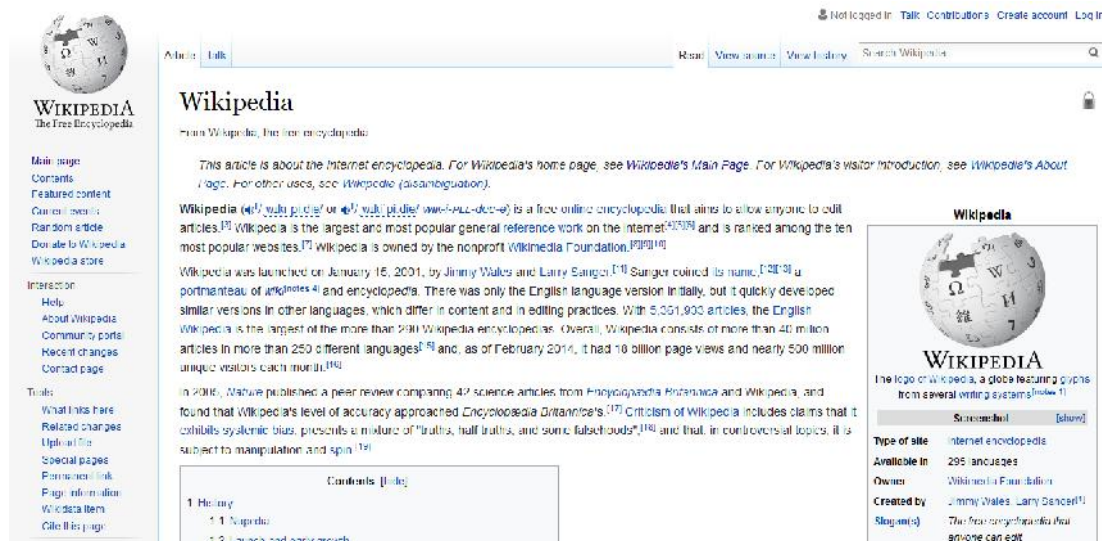
## 5.5 Wikis

Ο Ward Cunningham επινόησε και ανέπτυξε το λογισμικό wiki. Το WikiWikiWeb όπως το περιέγραφε ο ίδιος ο Cunningham «είναι μια απλή βάση δεδομένων, που θα μπορούσε ενδεχομένως να λειτουργήσει» (Cunningham, 2002). Η λέξη Wiki προέρχεται από τα χαβανέζικα και σημαίνει γρήγορα.

Το wiki είναι μία συνεργατική διαδικτυακή εφαρμογή, η οποία αναπτύχθηκε τα τελευταία 16 χρόνια. Ο όρος wiki εισήχθη από τους Leuf και Cunningham το 1995 (Cunningham and Leuf, 2001). Οι χρήστες του επιτρέπεται να προσθέτουν, να τροποποιούν και να διαγράφουν

το περιεχόμενο της συνεργασίας τους με άλλους. Η μάθηση γίνεται περισσότερο μαθητο-κεντρική (Ruth and Houghton, 2009, Richardson, 2010).

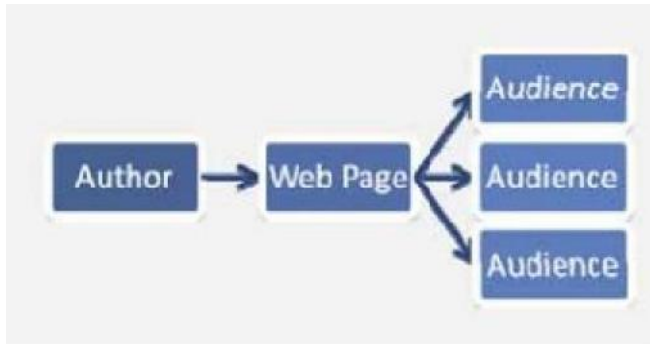
Το γνωστότερο wiki είναι η δημοφιλής βικιπαίδεια (Wikipedia), μια διαδικτυακή εγκυκλοπαίδεια. Τα wiki μπορούν να εξυπηρετούν τόσο δημόσιους όσο και ιδιωτικούς σκοπούς. Το κείμενο σε ένα wiki είναι γραμμένο με μια απλουστευμένη γλώσσα σήμανσης γνωστή ως wiki markup language. Υπερσύνδεσμοι (hypertext) μπορούν να δείχνουν σε άλλα wiki ή σε άλλες εξωτερικές ιστοσελίδες (Clarke and Minocha, 2009).



Εικόνα 7 <https://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia> on demand 19.3.2017

Η ταξινόμηση αυτή επιτρέπει την προώθηση ιστοσελίδων με τη δημιουργία backlinks. Τα backlinks είναι σύνδεσμοι που υπάρχουν σε άλλες σελίδες, στους οποίους αν πατήσουμε πάνω, μας μεταφέρουν στη σελίδα μας. Η ύπαρξή τους ερμηνεύεται ως ψήφος εμπιστοσύνης της διαδικτυακής κοινότητας στη σελίδα μας (Parker et al., 2007; πηγή:

<http://www.seoingreece.org/%CF%80%CF%81%CE%BF%CF%8E%CE%B8%CE%B7%CF%83%CE%B7-%CE%B9%CF%83%CF%84%CE%BF%CF%83%CE%B5%CE%BB%CE%AF%CE%B4%CF%89%CE%BD-backlinks/>, backlinks: on demand 11.7.2016).



Εικόνα 8: Παραδοσιακό Μοντέλο Συγγραφής (Grenier,2006, Plourde,2010).



Εικόνα 9: Νέο Μοντέλο Συγγραφής (Grenier,2006, Plourde,2008).

### 5.5.1 Το Wiki στην εκπαίδευση

Παρόλο που τα wikis είναι γνωστά για περισσότερο από μία δεκαετία, η χρήση τους στον τομέα της εκπαίδευσης είναι σχετικά νέα (Chao, 2007, Evans, 2006, Schaffert et al., 2006). Γίνονται έρευνες για την εκπαιδευτική αξία, που μπορεί να προσφέρει το wiki ως μέσο βαθύτερης μάθησης και ένταξης των μαθησιακών εμπειριών στην τριτοβάθμια εκπαίδευση (Chen et al., 2005). Παρά τις δυνατότητες που μπορεί να παρέχει για ανάπτυξη ευνοϊκών συνθηκών συνεργατικής μάθησης στην τάξη, δεν έχει ακόμα διεισδύσει ως μέθοδος διδασκαλίας (Evans, 2006).

Τα τελευταία χρόνια βρίσκονται στο επίκεντρο του ενδιαφέροντος των εκπαιδευτικών όσον αφορά την συνεργατική μάθηση. Έχουν κερδίσει τις εντυπώσεις πέρα από το περιβάλλον διδασκαλίας, κυρίως λόγω της μεγάλης επιτυχίας της διαδικτυακής εγκυκλοπαίδειας Wikipedia (Reinhold, 2006). Η επικοινωνία και συνεργασία μεταξύ μαθητών και καθηγητών διευκολύνεται μέσω των wiki, καθώς και η διαμόρφωση και διαμοίραση γνώσης (Reinhold,

2006; Guzdial, 2001; Jonietz, 2005; Bruns and Humphreys, 2005; Honegger, 2005; Jonietz, 2005; Cole, 2009).

Με τα wiki δημιουργείται μια ιδιαίτερη σχέση μεταξύ καθηγητών και μαθητών (Huang and Nakazawa, 2010): στα wiki οι σελίδες είναι διαδραστικές (Cunningham and Leuf, 2001) και επιτρέπουν στα μέλη να συμμετάσχουν ενεργά, να εργάζονται στις ίδιες ενότητες online, είτε συγχρονισμένα, είτε ασύγχρονα. Την ίδια στιγμή μπορεί να είναι συντάκτες ή αναγνώστες και εύκολα να δημιουργήσουν δίκτυα πληροφοριών. Άλλες εφαρμογές, όπως τα φόρουμ ή video chat εφαρμογές ίσως να κρίνονται ως ποιο κατάλληλες ως μέσο άμεσης επικοινωνίας, τα wiki όμως εξυπηρετούν συστήματα που βασίζονται στους υπολογιστές και έχουν ως κοινό σημείο συνεργασίας κείμενα και άρθρα.

Οι μαθητές έχουν κίνητρα για να συμβάλουν στη συλλογική εργασία, γίνονται ενεργοί και στρέφουν την προσοχή τους στο να γίνουν συντάκτες. Δεν είναι παθητικοί δέκτες της γνώσης (Raman et al., 2005). Αυξάνεται η επιθυμία για την ολοκλήρωση του τελικού προϊόντος, αυξάνεται η επιθυμία να βοηθήσουν άλλους και να προστατεύσουν την κοινότητά τους (Neumann and Hood, 2009). Με τον ίδιο ρυθμό οι καθηγητές μετατρέπονται σε βοηθοί, οι οποίοι συμβάλουν με ιδέες από τη θεωρία στην εποικοδομητική μάθηση.

Σύμφωνα με τον Baltzersen (2010), τα wikis θεωρούνται τα πιο σημαντικά Web 2.0 εργαλεία. Οι μαθητές οικοδομούν τη νέα γνώση και τη συσχετίζουν με τις πρότερες γνώσεις τους (Cole, 2009). Έτσι οι μαθητές δεν είναι παθητικοί δέκτες γνώσης, αλλά τη δημιουργούν μόνοι τους.

Μέσα από τα wikis δημιουργούνται κοινότητες πρακτικής (Cunningham and Leuf, 2001; Goodwin-Jones, 2003), τα μέλη των οποίων αλληλεπιδρούν μεταξύ τους, αλλά και με το περιβάλλον για να επιτύχουν έναν κοινό σκοπό. Επιπρόσθετα, το wiki είναι μια τεχνολογία που δημιουργήθηκε και χρησιμοποιείται στα πλαίσια του κονεκτιβισμού (συνδεσιμότητας) (Lundin, 2008) και η οποία προάγει τη διαμοίραση γνώσης και πληροφορίας. Ας μην ξεχνάμε ότι η δύναμη ενός wiki βασίζεται στην κοινότητά του (Rubio et al., 2010).

*Οφέλη από τη χρήση των Wikis στην εκπαίδευση*



Στην ουσία τα wikis προσφέρουν έναν online χώρο για συνεργατική συγγραφή. Η συνεργατική μάθηση μέσω wiki δίνει κίνητρο στους μαθητές για ενεργό μάθηση (Yan, 2008; Carr et al., 2007; Elgort et al., 2008; Wheeler et al., 2008; Forte and Bruckman, 2006; Minocha and Thomas, 2007; Nicol et al., 2005). Το αποτέλεσμα είναι διαθέσιμο στο διαδίκτυο για όλους τους χρήστες του δικτύου ή για συγκεκριμένα μέλη μίας ομάδας. Περιλαμβάνει εργαλεία ελέγχου έκδοσης που επιτρέπει τους συγγραφείς να παρακολουθούν την εξέλιξη των συγκεκριμένων σελίδων, το ιστορικό και τις προσωπικές τους εισφορές. Χρησιμοποιώντας τα wikis, οι μαθητές μπορούν πολύ εύκολα να δημιουργήσουν απλές ιστοσελίδες, χωρίς προηγούμενη γνώση ή δεξιότητα στον HTML προγραμματισμό ή το τρέχον λογισμικό που χρησιμοποιείται για την ιστοσελίδα συγγραφής. Αναπτύσσει έτσι δημιουργικές δεξιότητες (Kear et al., 2010), ειδικά τις δεξιότητες επεξεργασίας πληροφοριών και της λεκτικής έκφρασης (Neumann and Hood, 2009). Επίσης, πολλοί οργανισμοί υιοθετούν το wiki για εσωτερική και εξωτερική συνεργασία και ενημέρωση, καθώς και στην τριτοβάθμια εκπαίδευση, όπου προσφέρει σημαντικές δεξιότητες (Duffy and Bruns, 2006).

Ένα wiki προσφέρει τη δυνατότητα στους χρήστες να αλληλεπιδρούν σε ένα εξελισσόμενο έγγραφο (Lund and Smørdal, 2006), επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς και στους μαθητές να βλέπουν την εξέλιξη της εργασίας και να γράφουν τα σχόλιά τους τη συγκεκριμένη στιγμή καταγραφής του κειμένου και όχι στο τέλος, όταν πλέον θα έχει ολοκληρωθεί το κείμενο (Bruns and Humphreys, 2005). Το κείμενο μπορεί να αξιολογηθεί από συναδέλφους (Xiao and Lucking, 2008). Λαμβάνοντας υπόψη το φορτωμένο πρόγραμμα των μαθητών-φοιτητών ένα wiki είναι πολύ χρήσιμο, διότι μπορούν να παρακολουθούν όλη την πορεία συγγραφής του (Duffy and Bruns, 2006).

Επιπρόσθετα, το wiki δεν έχει περιορισμό στον αριθμό των χρηστών που μπορούν να επεξεργάζονται μία σελίδα (Mader, 2008). Αυτό όμως απαιτεί ιδιαίτερη προσοχή, γιατί αν επεξεργάζονται ταυτόχρονα πολλοί χρήστες μία σελίδα, το wiki θα αποθηκεύσει όλες τις αλλαγές των χρηστών σε διαφορετικές δοκιμαστικές εκδοχές στο ιστορικό της σελίδας (Parker et al., 2007).

Η ιστορία κάθε ελάχιστης αλλαγής ή ενημέρωσης κάθε σελίδας ενός wiki είναι διαθέσιμη σε οποιονδήποτε, πράγμα που σημαίνει ότι μια σελίδα μπορεί να ταξιδέψει πίσω στο χρόνο κάθε στιγμή. Παρόλα αυτά όμως, τα wikis δεν οργανώνονται χρονολογικά αλλά με βάση τους συνδέσμους και τις θεματικές κατηγορίες (Engstrom and Jewett, 2005; Goodwin-Jones, 2003).

Το wiki διαθέτει ένα σύστημα καταγραφής όλων των αλλαγών που γίνονται σε αυτό, ένα ιστορικό αλλαγών και μπορεί κάποιος να διατρέξει οποιαδήποτε στιγμή σε αυτό και να επαναφέρει το wiki σε μία προηγούμενη μορφή, σε περίπτωση που παρουσιασθεί κάποιο σφάλμα, όπως για παράδειγμα να χαθούν κάποια δεδομένα.

Το wiki γενικά εστιάζει στο περιεχόμενο και όχι τόσο στην εμφάνιση. Επομένως τα περισσότερα από αυτά μοιάζουν με απλές ιστοσελίδες, χωρίς εντυπωσιακά γραφικά, κάτι το οποίο τα καθιστά λιγότερο ελκυστικά.

Επιπλέον, σε κάθε σελίδα υπάρχει και η επιλογή για αναζήτηση μέσα στο wiki, δίνοντας λέξεις κλειδιά, ανάλογα με το αντικείμενο της αναζήτησης.

Οι μαθητές για την υλοποίηση των εργασιών τους χρησιμοποιούν τις λειτουργίες της συγγραφής και της αξιολόγησης συνέχεια. Αποκτούν έτσι εμπειρία και μετά από κάποιο διάστημα είναι σε θέση να αξιολογήσουν και να κρίνουν το επίπεδο της εργασίας τους και να το βελτιώσουν (Lai and Ng, 2011; Ma et al., 2007; Ravid et al., 2008; Rick and Guzdial, 2006). Η συνεργασία που αναπτύσσεται μεταξύ των μαθητών σε ένα wiki αυξάνει την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων καθώς και τις δεξιότητες επικοινωνίας (Mabrito and Medley, 2008). Αποκλείει ακόμα την περίπτωση, όπου ένας μαθητής έκανε όλη την εργασία της ομάδας (Clarke and Minocha, 2009).

Το περιβάλλον στο wiki είναι επικεντρωμένο στον μαθητή, ώστε να μπορεί να συνεργαστεί με άλλους συμμαθητές για να βρεθεί η λύση σε ένα πρόβλημα, να δουλεύει με τους δικούς του ρυθμούς, να προσφέρει feedback στους άλλους μαθητές και να φτιάξει τη δική του βάση γνώσης (Baird and Fisher, 2005). Έτσι, μπορούν να αποκτήσουν τη μεταγνωστική δεξιότητα να γνωρίζουν τι θέλουν να μάθουν με έναν εποικοδομητικό και συνολικό τρόπο. Επομένως, διαπιστώνουμε ότι η χρήση των wikis στην εκπαίδευση είναι μια πολλά υποσχόμενη καινοτομία, η οποία μπορεί να επιφέρει πολλές βελτιώσεις στην τρόπο διδασκαλίας. Κατά κανόνα οι αξιολογήσεις της εφαρμογής των wikis στην τριτοβάθμια εκπαίδευση τείνουν να είναι επί το πλείστον θετικές (Elgort et al., 2008, Ravid et al., 2008, Theng et al., 2006, Wheeler et al., 2008).

*Αρνητικές επιδράσεις των Wikis*

Ορισμένες φορές δεν φέρουν πάντα θετικά αποτελέσματα η χρήση των wikis. Κάποια από αυτά είναι:

Συμφωνα με τον Καρασαββίδη (2010) οι μαθητευόμενοι δεν είναι πάντα επαρκώς εκπαιδευμένοι όσον αφορά τις απαιτούμενες γνώσεις, δεξιότητες και στρατηγικές για να αξιοποιήσουν την πλατφόρμα των wiki και γι αυτό συχνά δεν τα προτιμούν (Rick and Guzdial, 2006; Ma et al., 2007) Ο βανδαλισμός των κειμένων, όταν οι συντάκτες δεν έχουν καλές προθέσεις και δεν σέβονται τα πνευματικά δικαιώματα και την ιδιωτικότητα είναι ένα αρκετά συχνό φαινόμενο. Συχνά υπερτερεί η ατομική μάθηση και δεν υπάρχουν συχνές αλληλεπιδράσεις μεταξύ των μελών (Ma et al., 2007).

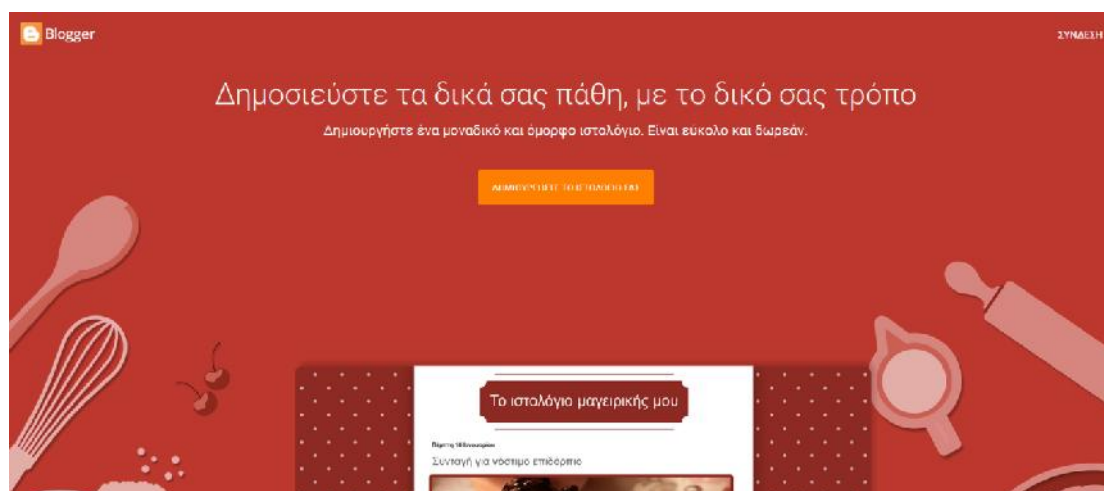
Ένα άλλο μειονέκτημα ότι τα wikis δε θεωρούνται «επίσημος τρόπος μάθησης», και έτσι απορρίπτονται από τη μαθησιακή διαδικασία (Carr et all, 2007; Cole, 2009). Συχνά οι εκπαιδευόμενοι δυσκολεύονται στον συγχρονισμό συνεργασίας πολλών ατόμων και αντιμετωπίζουν με αρνητισμό τις αλληλεξαρτήσεις. Σε κάποιες περιπτώσεις, όταν οι εκπαιδευόμενοι συνεργάζονται, τείνουν να καταβάλουν λιγότερη προσπάθεια από ότι όταν δουλεύουν ατομικά. Συνεπώς υπάρχει μια αντίστροφη σχέση μεταξύ του μεγέθους της ομάδας και της προσπάθειας που καταβάλλεται. Κάπως έτσι περιγράφεται το φαινόμενο της «κοινωνικής αδράνειας ή σκνηρίας» (social loathing) (Karasavvidis, 2010; Hoisl et al., 2007; Wheeler et al., 2008).

Ορισμένες φορές επισημαίνεται πως η συνεισφορά των εκπαιδευομένων δεν ήταν πάντα κατάλληλη. Θα μπορούσαν καταγράψουν ένα ατομικό κείμενο, αδυνατούν όμως να διαβάσουν άλλα κείμενα που δημιουργήθηκαν από άλλους (Wheeler et al., 2008). Αυτή η συμπεριφορά, κάθε άλλο παρά ιδανική χαρακτηρίζεται, αφού κατ' αυτόν τον τρόπο αναιρείται ο στόχος του wiki που είναι η συλλογική μάθηση μέσω του περιεχομένου. Τέλος το θέμα της προσέγγισης στη μάθηση είναι ζωτικής σημασίας, όταν πρόκειται για την συνεργατική διαδικασία μάθησης στα wikis. Οι Vratulis και Dodoson αναφέρουν πως οι μαθητές παλεύουν για να εξοικειωθούν με ένα μοντέλο μάθησης πολύ διαφορετικό από αυτό που έχουν συνηθίσει (Vratulis and Dobson, 2008).

## 5.6 Blogs (ιστολόγια)

Ο όρος Blog προκύπτει από τις λέξεις Web log που σημαίνει ιστολόγιο (Williams and Jacobs, 2004). Web log είναι ένας όρος που εμπνεύστηκε ο Barger το 1997 (Paquet, 2003). Ο όρος blog εισήχθη πρώτη φορά από τον Merholz το 1999 (Williams and Jacobs, 2004). Είναι η σύντμηση των λέξεων web, δηλαδή ιστός και της λέξης log, που χρησιμοποιείται για να χαρακτηρίσει μια μεμονωμένη χρονολογημένη εγγραφή, σαν αυτές στα ημερολόγια καταστρώματος (Williams and Jacobs, 2004). Αναφέρεται δηλαδή στην τήρηση ενός ημερολογίου της πλοήγησης στο web (Huetten, 2006).

Το blog είναι ένα είδος προσωπικού ημερολογίου. Κάθε νεότερη ανάρτηση τοποθετείται στην κορυφή της σελίδας. Όπως και σε άλλα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης, τα blog είναι επικεντρωμένα σε ένα συγκεκριμένο θέμα. Σε ένα blog μπορεί να συνδυαστούν κείμενο, εικόνα, links για άλλα blogs, ιστοσελίδες και άλλα μέσα που σχετίζονται με το συγκεκριμένο θέμα. Από την εμφάνισή του το 1995, το blogging έχει αναδειχθεί ως ένα δημοφιλές μέσο επικοινωνίας, που επηρεάζει την κοινή γνώμη και τα μέσα μαζικής ενημέρωσης σε όλο τον κόσμο. Το 1997 τα weblogs άρχισαν να χρησιμοποιούνται ευρέως, αλλά η μεγάλη τους εξάπλωση παρατηρείται το 2003 όταν η Google αγόρασε το Blogger (βλέπε εικόνα 10) (<http://www.blogger.com>), λογισμικό για blogs, το οποίο διατίθεται δωρεάν στους χρήστες.



Εικόνα 10: Εισαγωγική εικόνα στο [www.blogger.com](http://www.blogger.com).

Ένα blog μπορεί να δημιουργηθεί από ένα άτομο ή από μια ομάδα. Κάθε μέλος μπορεί να δημοσιεύσει και να μοιραστεί ένα άρθρο, μια ιστοσελίδα, να προσθέσει ένα σχόλιο και όλα αυτά να είναι διαθέσιμα στα υπόλοιπα μέλη της ομάδας, αλλά και σε όποιον επισκέπτεται τη σελίδα (Williams and Jacobs, 2004).

Κάθε ξεχωριστό άρθρο σε ένα Blog ονομάζεται blog post, Post ή Entry και στα ελληνικά ανάρτηση ή καταχώρηση. Μια καταχώρηση μπορεί να αφορά μια άποψη, ένα σχόλιο, μια ιδέα για οποιοδήποτε θέμα π.χ. επιστήμη, πολιτική, καθημερινότητα κ.τ.λ. Οι συγγραφείς και διαχειριστές των blogs είναι γνωστοί ως blogger, ενώ η διαδικασία, κατά την οποία ένας χρήστης δημιουργεί και συντηρεί ένα blog, ή προσθέτει κάποιο άρθρο σε ένα υπάρχον blog ονομάζεται blogger (Duffy, 2008).

Τα βασικά στοιχεία, από τα οποία αποτελείται μια ανάρτηση, είναι ο Τίτλος (title), το Κύριο σώμα (body), Σχόλια που προστίθενται από τους αναγνώστες, Permalink - το URL του άρθρου και η ημερομηνία και ώρα δημοσίευσης του άρθρου (Duffy and Bruns, 2006).

Τα permalinks είναι σύντμηση των λέξεων permanent και link (μόνιμος σύνδεσμος), όπου κάθε καταχώρηση έχει τη δική της μόνιμη και αυτόνομη διεύθυνση (URL). Με τα permalinks μπορεί κάποιος να παραπέμπει σε μία καταχώρηση. Το permalink ήταν το τέχνασμα που μετέτρεψε αποδοτικά τα blogs από μια μέθοδο εύκολης γραφής και έκδοσης σε ομάδες συζητήσεων με κοινά χαρακτηριστικά και αποτέλεσε μια επιτυχημένη προσπάθεια να δημιουργηθούν γέφυρες μεταξύ των χρηστών. Σημαντικά χαρακτηριστικά ενός blog είναι τα trackbacks και τα feeds (Kim, 2008).

Τα trackbacks (Andersen, 2007; Kim, 2008; Kumar et al., 2004 ) αναφέρονται στην αυτοματοποιημένη ενημέρωση, που μπορεί να λάβει ο συγγραφέας μιας καταχώρισης για την αναφορά της καταχώρισής του σε κάποιο άλλο blog. Οι τροφοδοσίες (feeds) αναφέρονται σε έναν ιδιαίτερο τύπο δεδομένων, που περιγράφουν νέες καταχωρήσεις, με τρόπο που μπορούν να διαβαστούν περιληπτικά, χωρίς να είναι υποχρεωτική η επίσκεψη στην αντίστοιχη ιστοσελίδα. Τα στοιχεία που περιέχει ένα feed είναι: τίτλος, περίληψη, permalink, ώρα δημοσίευσης και προερχόμενη πηγή. Ο διαχειριστής ενός blog μπορεί να καταστήσει το feed του δημόσιο, δίνοντας έτσι στους αναγνώστες τη δυνατότητα να εγγραφούν σε αυτό και έτσι να ενημερώνονται αυτόματα για οποιαδήποτε νέα του δημοσίευση.

Ένα Blog μπορεί να παρομοιασθεί με μια ηλεκτρονική εφημερίδα ή ένα ηλεκτρονικό περιοδικό (Woodly, 2008; Kent, 2008). Τα ιστολόγια προσφέρουν ειδήσεις ή σχόλια σε ένα συγκεκριμένο θέμα ή μπορούν να χρησιμοποιηθούν σαν προσωπικά ημερολόγια. Και στις δύο περιπτώσεις οι bloggers ανά τακτά χρονικά διαστήματα καταχωρούν υλικό ή παραθέτουν

κάποια σχόλια. Το υλικό, που μπορεί να καταχωρηθεί στα blogs είναι κείμενο, εικόνες, φωτογραφίες, βίντεο, ήχοι ή σύνδεσμοι που παραπέμπουν σε άλλες ιστοσελίδες ή σε άλλα ιστολόγια.

Οι καταχωρήσεις παρουσιάζονται κατά χρονολογική σειρά, έτσι ώστε οι πιο πρόσφατες καταχωρήσεις να εμφανίζονται πρώτες. Με τον καιρό οι αναρτήσεις πληθαίνουν και για τον λόγο αυτό αρχειοθετούνται. Μπορούν αρχειοθετηθούν κατά εβδομάδα, μήνα ή χρόνο και η πρόσβαση σε αυτές είναι πολύ εύκολο, καθώς υπάρχει υπερσύνδεσμος που βρίσκεται μόνιμα στο ιστολόγιο.

Ανάλογα με το περιεχόμενο των blogs αυτά κατηγοριοποιούνται. Έτσι συναντάμε τα vlogs (video & blogs) (Churchill, 2009; Efimova et al., 2005; Sofka, 2012; Molyneaux et al., 2008; Biel and Gatica-Perez, 2013; Waldron, 2013; Hung, 2011), τα οποία περιλαμβάνουν κυρίως βίντεο, τα linklogs (link & blogs) (Churchill, 2009; Efimova et al., 2005) που αποτελούνται κυρίως από υπερσυνδέσεις προς το διαδίκτυο, τα sketchlogs (sketch & blogs) (Sofka, 2012) που περιλαμβάνουν κυρίως σκίτσα και τα photoblogs (photo & blogs) που περιλαμβάνουν ως επί το πλείστον φωτογραφίες (Sofka, 2012). Άλλη μια κατηγορία είναι αυτή των artlogs (art & blogs) που αποτελούν κανάλια δημοσιοποίησης τέχνης (Sofka, 2012). Όταν ένας blogger ανεβάζει υλικό κατευθείαν από το κινητό του τηλέφωνο, τότε μιλάμε για mob-blogging (Andersen, 2007). Τέλος, κάποιοι άνθρωποι δημιουργούν ένα blog για να δημοσιεύουν σε αυτό τις γνώσεις τους σε κάποιο πολύ συγκεκριμένο γνωστικό πεδίο, καθώς και τα αποτελέσματα των ερευνών τους. Τα blogs αυτά αναφέρονται στη βιβλιογραφία ως k-logs (knowledge & blogs) (Herring and Paolillo, 2006; Herring et al., 2005; Herring et al., 2004). Συχνά παρέχουν συνδέσμους προς άλλες πηγές πληροφορίας που στοιχειοθετούν τα λεγόμενά τους και επιτρέπουν στους άλλους να επαληθεύσουν τις πηγές ή να εμβαθύνουν περισσότερο.

Τέλος υπάρχουν και τα podcast. Τα podcast μπορείς να τα περιγράψεις ως φωνητικά άρθρα (Evans, 2008; Hew, 2009). Οι bloggers μιλάνε σε αυτά για να καλύψουν ερωτήματα των αναγνωστών τους, για να εμπνεύσουν κόσμο, για να καλύψουν ειδησεογραφικά θέματα, για να μην γράφουν άρθρα, για να καλύπτουν μεγάλες συζητήσεις κα.

Τα RSS feeds ή ροές δεδομένων RSS προκύπτουν από τους ορισμούς Rich Site Summary (Σύνοψη Πλούσιας Σελίδας) ή όπως συχνά παραφράζεται Real Simple Syndication (Πολύ Απλή

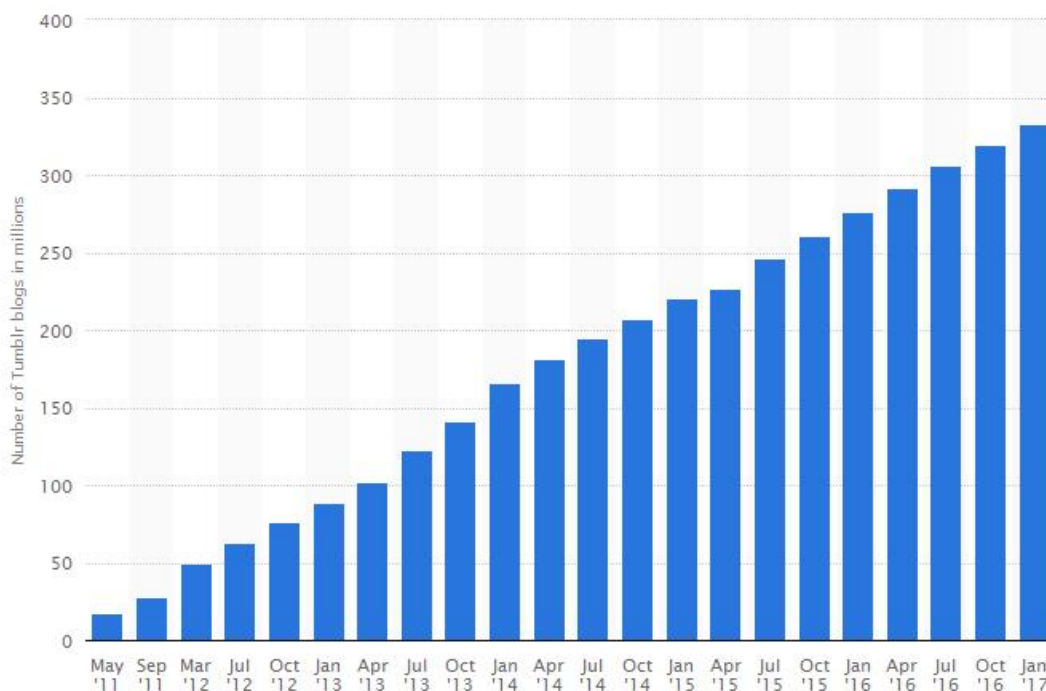
Διανομή). Αναφέρεται σε μια προτυποποιημένη μέθοδο ανταλλαγής ψηφιακού πληροφοριακού περιεχομένου, υποστηριζόμενη από τη γλώσσα σήμανσης XML (Duffy and Bruns, 2006; Theng et al., 2006).

Ένας χρήστης του διαδικτύου μπορεί να ενημερώνεται αυτομάτως για γεγονότα και νέα από όσες σελίδες υποστηρίζουν RSS, αρκεί ο ίδιος να έχει εγγραφεί ως συνδρομητής της υπηρεσίας στις αντίστοιχες ιστοσελίδες (Duffy and Bruns, 2006; Theng et al., 2006). Οι πληροφορίες περνούν ως ροές πληροφοριών, και ένα άρθρο ενδιαφέρει κάποιον χρήστη, πατώντας πάνω του, μπορεί να διαβάσει όλο το άρθρο.

Σε ένα blog, υπάρχει πλάγια μια μπάρα (sidebar), η οποία μπορεί να περιέχει μια συλλογή από συνδέσμους-links (blogroll), σχετικές με το θέμα, οι οποίες μας προτείνουν άλλα blogs ή άλλες σελίδες. Στην πλάγια αυτή μπάρα, υπάρχει συνήθως και το αρχείο καταχωρήσεων, στο οποίο μπορεί να ανατρέξει κανείς προηγούμενες καταχωρίσεις, οι οποίες παρατίθενται χρονολογικά. Τέλος μπορεί να υπάρχουν ετικέτες (tags) στην πλάγια μπάρα, οι οποίες μπορεί να λειτουργήσουν ως απεικόνιση των περιεχομένων του ιστολογίου ή ως εργαλείο αναζήτησης καταχωρίσεων.

Τα περισσότερα blogs είναι διαδραστικά, επιτρέπουν δηλαδή στους χρήστες να αφήνουν σχόλια και αυτή η διαδραστικότητά τους είναι που τα ξεχωρίζει από τις στατικές ιστοσελίδες. Επίσης ένα blog μπορεί να είναι δημόσιο, όπου μπορεί ο καθένας να έχει πρόσβαση σε αυτό ή περιορισμένης πρόσβασης, για εγκεκριμένους μόνο χρήστες. Η μεγάλη αύξηση των blogs φαίνεται στην εικόνα 11, όπου έχει μια συνεχή ανοδική πορεία.

Τα τελευταία χρόνια έχει γίνει πολύ δημοφιλές το micro-blogging (τα μικροϊστολόγια). Πρόκειται για πολύ σύντομες καταχωρήσεις, συνήθως 140 χαρακτήρων, χωρίς εικόνες ή άλλο πολυμεσικό περιεχόμενο. Η διαδικασία μοιάζει πολύ με την επικοινωνία μέσω μηνυμάτων των κινητών τηλεφώνων, με μία σημαντική διαφορά: τα μηνύματα δεν πηγαίνουν μόνο σε έναν παραλήπτη, αλλά σε πολλούς. Η δυνατότητα αυτή παρέχεται από διάφορες υπηρεσίες όπως το Twitter, το Jaiku ή το Pownce, με δημοφιλέστερη πλατφόρμα το Twitter με πάνω από 100.000.000 ενεργούς χρήστες, οι μισοί από αυτούς να συνδέονται καθημερινά.



Εικόνα 11: Το σύνολο των blogs από τον Μάιο του 2011 έως τον Ιανουάριο του 2017 σε εκατομμύρια.

(Πηγή: <https://www.statista.com/statistics/256235/total-cumulative-number-of-tumblr-blogs>)

Τα ιδιωτικού χαρακτήρα μικροϊστολόγια επιτρέπουν τους χρήστες να αλληλεπιδρούν μέσα σε ομάδες περιορισμένων ατόμων, ανταλλάσσοντας μηνύματα είτε προς ένα άτομο-ιδιωτικό, είτε προς όλη την ομάδα-δημόσια. Νέα μέλη προστίθενται μόνο από τους διαχειριστές. Με αυτόν τον τρόπο τα μέλη είναι προστατευμένα σε ένα ασφαλές κλειστό περιβάλλον. Ένα διαδεδομένο εργαλείο αυτής της κατηγορίας είναι το Edmodo. Μια πλατφόρμα ανοιχτού κώδικα, η οποία σχεδιάστηκε ειδικά για τον χώρο της εκπαίδευσης (Balasubramanian et al., 2014; Λάζαρη et al., 2015).

Άλλες πλατφόρμες ανοιχτού κώδικα είναι η:

- Sharetronix (<http://sharetronix.com>) και η
- Floopo (<http://www.floopo.com>).

Εργαλεία και εφαρμογές κατασκευής και συντήρησης blogs είναι:

- Blogger (<http://www.blogger.com>),
- WordPress.com (<http://wordpress.com>),
- LiveJournal (<http://www.livejournal.com>),
- Tumblr (<https://www.tumblr.com>),



- Pathfinder Blogs (<http://blogs.pathfinder.gr>).

### 5.6.1 Τα ιστολόγια (blogs) στην εκπαίδευση

Τα blogs χρησιμοποιούνται στην εκπαίδευση (Williams and Jacobs, 2004). Ενισχύουν και βοηθούν την εκπαιδευτική διαδικασία. Μια παρατήρηση που θα μπορούσε κανείς να κάνει, από την υπάρχουσα ακαδημαϊκή βιβλιογραφία σχετικά με το blogging, είναι ότι στις περιπτώσεις όπου θεωρούνται εκπαιδευτικές εφαρμογές τα blog, κυρίως στην κατάρτιση των εκπαιδευτικών και άλλων επαγγελματιών, η χρήση των μεθόδων αυτών γίνεται στην πράξη και είναι αποδεκτή τακτική (Stiler & Philleo, 2003; Wagner, 2003).

Ένας άλλος τομέας που ανταποκρίθηκε θετικά στο blogging είναι η βιβλιοθηκονομία, όπου η αναζήτηση και ανάκτηση πληροφοριών είναι αναπόσπαστο μέρος της εργασίας. Εδώ θα περίμενε κανείς την φυσική προδιάθεση στη χρήση των blog (Embrey, 2002; Clyde, 2002).

Σύμφωνα με τους Duffy και Bruns (Duffy and Bruns, 2006), τα blogs διαφέρουν από τις παραδοσιακές ιστοσελίδες και προσφέρουν αρκετά πλεονεκτήματα. Η δημιουργία των σελίδων είναι πολύ εύκολη, χωρίς να απαιτείται γνώση της HTML. Μπορεί πολύ εύκολα να γίνει αναζήτηση μίας καταχώρησης ως προς την ημερομηνία, τον συντάκτη, την κατηγορία κτλ. Ο διαχειριστής έχει τον έλεγχο των επισκεπτών και δίνει δικαιώματα, σε όσους θεωρεί αξιόπιστους. Επίσης πολύ εύκολα μπορεί ο διαχειριστής να καλέσει και άλλους επισκέπτες στη σελίδα. Το ιστολόγιο θεωρείται ως ένα καλό και ασφαλές μέσο για την εκπαίδευση. Ένα ιστολόγιο μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ένα προσωπικό ψηφιακό χαρτοφυλάκιο (personal portfolio).

Σύμφωνα με τον Richardson (2010) στα πλαίσια δημιουργίας ενός ιστολογίου δίνεται η δυνατότητα στους χρήστες να προωθήσουν την κριτική, την δημιουργική και την αναλυτική σκέψη. Να καλλιεργήσουν την αναλογική σκέψη. Να συνδυάσουν την ατομική με την κοινωνική αλληλεπίδραση. Να προσφέρουν την δυνατότητα πρόσβασης και έκθεσης πληροφοριών και τέλος να αναπτύξουν συνεργατικές και επικοινωνιακές δεξιότητες.

Μια πλατφόρμα που σχεδιάστηκε ειδικά για τον χώρο της εκπαίδευσης είναι το edmodo (<https://www.edmodo.com>). Οι μαθητές είναι προστατευμένοι από εξωτερικούς παράγοντες, αφού μόνο ο εκπαιδευτικός μπορεί να προσθέσει μέλος σε μια ομάδα και να δώσει δικαιώματα σε χρήστες ή σε ολόκληρη την ομάδα. Μπορεί, αν θέλει να επιτρέψει την συνομιλία (live chat) μεταξύ των συμμαθητών ή να την αποτρέψει. Οι μαθητές μπορούν να συνεργάζονται, να επικοινωνούν, να αλληλεπιδρούν και να ανταλλάσσουν ιδέες και απόψεις, και εκπαιδευτικό υλικό στο πλαίσιο δομημένων ή μη παιδαγωγικών δραστηριοτήτων (Balasubramanian et al., 2014). Ο μαθητής μπορεί με τον δικό του ρυθμό να μελετά το μάθημα της ημέρας, αλλά αν θέλει να προχωρά και στο παρακάτω. Έτσι η πλατφόρμα αυτή βοηθά, ώστε να δημιουργηθεί μια ανεστραμμένη τάξη (flipped classroom). Η πλατφόρμα περιέχει διαδραστικές, διαδικτυακές εφαρμογές, οι οποίες είναι πάντα πιο ενδιαφέρουσες από την παραδοσιακή διδασκαλία, όπου οι μαθητές παρακολουθούν τον εκπαιδευτικό και κατόπιν μελετούν το υλικό για να διεκπεραιώσουν τις εργασίες τους (Λάζαρη, et al., 2014).

Οι εκπαιδευτικές εφαρμογές των ιστολογίων αναπτύσσονται δυναμικά σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης, από την πρωτοβάθμια, την δευτεροβάθμια (Davis, 2006) και την τριτοβάθμια (Williams and Jacobs, 2004). Τα ερευνητικά αποτελέσματα των ερευνών αυτών δείχνουν ότι τα ιστολόγια ενθαρρύνουν την κριτική και αναλυτική σκέψη, τη συνεργατική και αναστοχαστική μάθηση και προωθούν την αλλαγή από την επιφανειακή μάθηση στην εμπάθυνση των νέων γνώσεων.

## 5.7 Συγχρονισμένη ανταλλαγή μηνυμάτων (Instant messaging)

Όταν λεμέ συγχρονισμένη ανταλλαγή μηνυμάτων, εννοούμε την άμεση ανταλλαγή μηνυμάτων. Αυτή μπορεί να γίνει με διάφορους τρόπος. Ένας εξ αυτών είναι τα δωμάτια ανοιχτής επικοινωνίας (chat rooms), όπου η επικοινωνία γίνεται σε πραγματικό χρόνο. Στα chat rooms η επικοινωνία γίνεται σε εικονικά μέρη, όπου οι χρήστες μπορούν να ανταλλάσσουν μηνύματα, αλλά και εικόνες, βίντεο, αρχεία κ.τ.λ. και να κάνουν καινούριες γνωριμίες.

Οι χρήστες χρησιμοποιούν συνήθως ένα ψευδώνυμο (nickname) και μπορούν να συμμετέχουν σε δημόσιες ή ιδιωτικές συνομιλίες. Επίσης είναι δυνατή και η επικοινωνία με

περισσότερα άτομα ταυτόχρονα. Τα άμεσα μηνύματα παραμένουν δημοφιλή, διότι επιτρέπουν τη συνομιλία μέσω υπολογιστή, κινητού, τάμπλετ κ.α., αρκεί να υπάρχει σύνδεση στο διαδίκτυο. Είναι δωρεάν και γι' αυτό προτιμάται ιδιαίτερως από έφηβους και νέους. Μια λειτουργία που έχουν οι εφαρμογές instant messaging είναι η κατάσταση, που βρίσκεται ένας χρήστης π.χ. διαθέσιμος, απασχολημένος κλπ. Επίσης υπάρχουν εργαλεία για τον ορισμό του ήχου ειδοποίησης σε περίπτωση εισερχόμενου μηνύματος.

Εκτός από τα chat rooms υπάρχουν κι άλλοι τρόποι άμεσης ανταλλαγής μηνυμάτων. Από τα πιο δημοφιλή στην Ελλάδα είναι το Messenger, το Viber και το Skype. Αυτού του είδους οι εφαρμογές ανταλλαγής μηνυμάτων, επιτρέπουν στους χρήστες του διαδικτύου να επικοινωνούν άμεσα, γρήγορα και χωρίς κόστος με τους φίλους τους.

Σήμερα οι εφαρμογές αυτές έχουν εμπλουτιστεί και επιτρέπουν να γίνονται και τηλεφωνικές κλήσεις, βίντεο κλήσεις, αποστολή μηνυμάτων, αρχείων, φωτογραφικών, βίντεο, αυτοκόλλητων, φωνητική ηχογράφηση και αποστολή αυτού του αρχείου, συνομιλία γραπτή ή ηχητική/οπτική με ολόκληρη ομάδα, ενημέρωση για το πότε παραλήφθηκε ένα μήνυμα. (<https://el-gr.messenger.com>, <https://www.viber.com/en/>, <https://www.skype.com/el>). Μια άλλη δυνατότητα που παρέχει το Skype είναι η κοινή χρήση οθόνης, όπου ένας απομακρυσμένος χρήστης μπορεί να βλέπει την δική μας οθόνη. Ακόμη, μέσα από το Messenger μπορεί κάποιος να λαμβάνει ενημερώσεις για δραστηριότητες των φίλων του σε άλλες σελίδες κοινωνικής δικτύωσης, όπως το Facebook, το LinkedIn και άλλες.

Το Viber έχει τη δυνατότητα να «βλέπει» τον τηλεφωνικό κατάλογο του χρήστη του κινητού τηλεφώνου, με αποτέλεσμα να του εμφανίζει μια λίστα, με όλους τους φίλους του από τον τηλεφωνικό κατάλογο, οι οποίοι είναι χρήστες του viber. Επίσης δίνει και άλλες πληροφορίες, όπως πότε συνδέθηκε τελευταία φορά ένας χρήστης στο viber και πότε αναγνώσθηκε ένα μήνυμα.

Το hangouts υποστηρίζει τους λογαριασμούς της Google, όπως το Gmail και μπορείς να συνδεθείς με λογαριασμούς από το Jabber, το Pidgin, το Miranda, το Psi και το Trillian. Μπορεί να εγκατασταθεί σε διάφορες συσκευές και υποστηρίζει κινητά Android, iPhone και Blackberry. Στους υπολογιστές υποστηρίζεται και από Mac ή Linux, αρκεί όπως είπαμε να χρησιμοποιείται ο Gmail λογαριασμός (<https://hangouts.google.com/>).

Προγράμματα instant messaging / chat rooms είναι:

- Skype (<https://www.skype.com/el>)
- Messenger (<https://el-gr.messenger.com>)
- Viber (<https://www.viber.com/en/>)
- Yahoo! Messenger (<https://messenger.yahoo.com>)
- Chatwee (<https://v1.chatwee.com/customers/education>)
- Yuja (<http://www.yuja.com/course-chatrooms/>)
- Paltalk (<http://www.paltalk.com/>)
- Oovoo (<http://www.oovoo.com>)
- Hangout (<https://hangouts.google.com/>)
- imvu (<http://www.imvu.com/>)

#### 5.7.1 Συγχρονισμένη ανταλλαγή μηνυμάτων (Instant messaging) στην Εκπαίδευση

Οι εφαρμογές ανταλλαγής μηνυμάτων μπορούν να υποστηρίξουν ταυτόχρονα έναν μεγάλο αριθμό χρηστών και έτσι μπορούν να φιλοξενήσουν το σύνολο μιας τάξης ή μιας ευρύτερης κοινότητας ατόμων.

Με βάση μια μελέτη 30 μαθητών (Nicholson, 2002; Jeong, 2007) οι μαθητές, που χρησιμοποιούσαν την μέθοδο συγχρονισμένης ανταλλαγής μηνυμάτων, δε δυσκολεύονταν να επικοινωνήσουν, αισθάνονταν πως είναι μέλη μιας ισχυρής κοινότητας, είχαν περισσότερους τρόπους για ενημερωτική και κοινωνική επικοινωνία για εύρεση εκπαιδευτικού υλικού για το μάθημα και γενικά για το σχολείο.

Τα οφέλη από την χρήση μηνυμάτων στην εκπαίδευση, σύμφωνα με τον Farmer (Farmer, 2003), είναι η αυξημένη «κοινωνική παρουσία» στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση και μια αύξηση στις συνεργατικές ευκαιρίες, χάρη στους εκατομμύρια χρήστες, οι οποίοι βρίσκονται οπουδήποτε. Τα μειονεκτήματα περιλαμβάνουν επιπρόσθετα επίπεδα στο εκπαιδευτικό περιβάλλον, η μεγάλη προσδοκία μεταξύ των μαθητών / φοιτητών στην απεριόριστη πρόσβαση των καθηγητών και τα γνωστά προβλήματα έλλειψης χρόνου.

## 5.8 Ετικέτες (Tags και Tagging)

Το Tagging είναι μια νέα μέθοδος κατηγοριοποίησης πληροφοριών στο διαδίκτυο. Το Tag είναι μια ετικέτα, μια λέξη κλειδί, που μπορεί να προστεθεί σε ένα ψηφιακό αντικείμενο (π.χ. μία εικόνα, έναν ιστότοπο, ένα βίντεο κλπ.) και χρησιμοποιείται για να το περιγράψει. Η πρώτη εφαρμογή, όπου χρησιμοποιήθηκε η τοποθέτηση ετικετών (tagging) ήταν η del.icio.us του Joshua Schacter, ο οποίος ξεκίνησε το φαινόμενο «κοινωνικό bookmarking» (Anderson, 2007). Οι ετικέτες (tags) περιγράφουν το περιεχόμενο και επιτρέπουν την θεματική κατηγοριοποίηση με βάση τις λέξεις-κλειδιά. Ένα αντικείμενο μπορεί να είναι συνδεδεμένο με μία ή περισσότερες ετικέτες (Anderson, 2007).

Οι λόγοι που χρησιμοποιούνται οι ετικέτες είναι για να ταξινομούν οι ίδιοι οι χρήστες τα δεδομένα τους και ο δεύτερος, για να γίνεται αναζήτηση περιεχομένου που δημιουργούν άλλοι χρήστες. Οι ιστοσελίδες, που παρέχουν στους χρήστες τους τη δυνατότητα να ταξινομούν τα περιεχόμενά τους, επιτρέπουν στους χρήστες να μοιράζονται τη δική τους συλλογή από ετικέτες με τους άλλους χρήστες, δημιουργώντας έτσι μια ισχυρή κοινωνική διάσταση. Οι χρήστες μιας ιστοσελίδας μπορούν έτσι να βρίσκουν ομάδες με κοινά ενδιαφέροντα μεταξύ τους και να δημιουργούν ηλεκτρονικές κοινότητες.

Οι σελίδες, όπου χρησιμοποιείται η μέθοδος tagging είναι το Facebook ([www.facebook.com](http://www.facebook.com)), το Instagram (<https://www.instagram.com/>), το Flickr (<https://www.flickr.com/>), το Delicious (<https://del.icio.us/>) και άλλες, όπου οι χρήστες μοιράζονται και χαρακτηρίζουν τις φωτογραφίες τους. Μπορούν να προσθέσουν μια ετικέτα σε μια φωτογραφία, το όνομα ενός προσώπου, που απεικονίζεται σε μια φωτογραφία, ένα σχόλιο ή μια σημείωση (Anderson, 2007). Αν μια συγκεκριμένη φωτογραφία χαρακτηριστεί δημόσια και περιέχει ετικέτες, τότε μπορεί εύκολα να ανακτηθεί κατά την αναζήτηση. Έτσι η αναζήτηση για κάποιο συγκεκριμένο θέμα γίνεται πολύ εύκολη, όπως για παράδειγμα το όνομα ενός μέρους.

Το tagging λειτουργεί από τη βάση προς τα επάνω (bottom up). Οι χρήστες κατηγοριοποιούν το περιεχόμενο με λέξεις κλειδιά, οι οποίες μπορούν στη συνέχεια να χρησιμοποιηθούν ως κλειδιά αναζήτησης στις μηχανές αναζήτησης του διαδικτύου. Έτσι οι μηχανές αναζήτησης μπορούν να δεικτοδοτήσουν καλύτερα τις αντίστοιχες ιστοσελίδες (Quintarelli et al., 2007).

Το αποτέλεσμα της οργάνωσης των περιεχομένων με τη χρήση ετικετών ονομάζεται folksonomy. Η ορολογία προκύπτει από τις λέξεις λαϊκός (folk) και την ταξινόμηση (taxonomy) και αναφέρεται σε κάτι, το οποίο παράχθηκε και ταξινομήθηκε από τους χρήστες. Ο όρος εισήχθη πρώτη φορά από τον Thomas Vander Val το 2004 (Anderson, 2007). Οι χρήστες δημιουργούν δημόσιες ετικέτες σε ηλεκτρονικά στοιχεία, συνήθως για την ευκολότερη αναζήτηση των στοιχείων αυτών. Αυτό μπορεί να οδηγήσει σε ένα σύστημα ταξινόμησης, βασισμένο σε αυτές τις ετικέτες και στη συχνότητα εμφάνισης τους, σε αντίθεση με την ταξινόμηση, η οποία καθορίζεται από τους ιδιοκτήτες του περιεχομένου κατά τη δημοσίευσή του (Peters, 2009). Αυτή η πρακτική είναι επίσης γνωστή ως συνεργατική προσθήκη ετικετών (collaborative tagging), κοινωνική ταξινόμηση (social classification), κοινωνική ευρετηριοποίηση (social indexing), καθώς και κοινωνική ετικέτα (social tagging) (Golder and Huberman, 2006).

#### 5.8.1 Το tagging στην εκπαίδευση

Οι ετικέτες (tags) μπορούν να χρησιμοποιηθούν και από τις υπηρεσίες κοινωνικής σελιδοσήμανσης (social bookmarking), όπως θα δούμε και σε επόμενο κεφάλαιο. Με τη σωστή χρήση του social bookmarking μπορεί να δημιουργηθούν από τους μαθητές ομάδες με κοινούς εκπαιδευτικούς στόχους και ενδιαφέροντα. Ο κάθε χρήστης συγκεντρώνει τα ενδιαφέροντά του στη συλλογή του χρησιμοποιώντας τις κατάλληλες ετικέτες (tags). Οι ομάδες έχουν κάποιο συγκεκριμένο όνομα, που τους χαρακτηρίζει. Κάθε ομάδα μπορεί να δει πληροφορίες από άλλες ομάδες, που τους ενδιαφέρουν, χάρη στις ετικέτες και στις επισημάνσεις, και να ανακαλύψει πηγές και πληροφορίες, σχετικά με το θέμα που τους ενδιαφέρει (Anderson, 2007).

Τέλος ο όρος tag cloud (σύννεφο ετικετών) αναφέρεται στην οπτικοποίηση ενός συνόλου ετικετών, όπου η πιο συχνά χρησιμοποιούμενη ετικέτα εμφανίζεται με μεγαλύτερη γραμματοσειρά και διαφορετικό χρώμα, ώστε ο χρήστης να βλέπει άμεσα τους πιο δημοφιλείς όρους (βλέπε εικόνα 12). Όταν χρησιμοποιούνται ως βοηθήματα πλοήγησης ιστότοπου, οι όροι συνδέονται με υπερσυνδέσμους, οι οποίοι σχετίζονται με την ετικέτα (Golder and Huberman, 2006).



μοιραστούν με άλλους χρήστες του συστήματος. Οι λίστες αυτές μπορούν επίσης να φέρουν ετικέτες με λέξεις-κλειδιά. Η κυριότερη διαφορά από μια παραδοσιακή λίστα που βασίζεται σε ένα πρόγραμμα περιήγησης, είναι ότι στην κοινωνική σελιδοσήμανση ένας σελιδοδείκτης μπορεί να ανήκει σε περισσότερες από μια κατηγορία (Anderson, 2007).

Κάποιες από τις πιο διαδεδομένες διαδικτυακές υπηρεσίες social bookmarking είναι οι Diigo (<https://www.diigo.com/>), Delicious (<https://del.icio.us/>), Digg ([digg.com](http://digg.com)) και άλλες.

Μια ακόμα υπηρεσία διαχείρισης social bookmarking είναι το Mendeley ([www.mendeley.com](http://www.mendeley.com)), το οποίο είναι εξειδικευμένο σε ακαδημαϊκά άρθρα. Ο χρήστης μπορεί να αναζητήσει κάποιο άρθρο, ανάμεσα σε 30 εκατομμύρια επιστημονικά άρθρα, και αυτόματα να δημιουργήσει μια αναφορά (citation) ή την βιβλιογραφία αυτόματα, χωρίς να χρειαστεί να την πληκτρολογήσει. Μια παρόμοια υπηρεσία είναι και το zotero ([www.zotero.com](http://www.zotero.com)) με παρόμοια χαρακτηριστικά. Το social bookmarking χρησιμοποιείται κυρίως στην τριτοβάθμια εκπαίδευση (Grosseck, 2009).

## 5.10 Podcasting και Media Sharing

Με τον όρο Podcasting αναφερόμαστε στη διακίνηση αρχείων ήχου μέσω του διαδικτύου. Η λέξη είναι σύνθετη και προκύπτει από τις λέξεις iPod (φορητή συσκευή αναπαραγωγής ήχου) και broadcasting (ραδιοφωνική αναμετάδοση). Ο νέος όρος αφορά την διακίνηση αρχείων ήχου μέσω του διαδικτύου. Το podcasting ξεκίνησε με τον διαμοιρασμό αρχείων ήχου, τα οποία περιλάμβαναν ομιλίες, συνεντεύξεις και μαθήματα συνήθως σε mp3 μορφή, τα οποία μπορούν να αναπαραχθούν τόσο σε υπολογιστές, όσο και σε φορητές συσκευές. Μόλις είχαν ορισθεί τα πρότυπα και η Apple εισήγαγε το εμπορικά επιτυχημένο iPodMp3 player και το αντίστοιχο λογισμικό iTunes, η διαδικασία έγινε γνωστή με τον όρο podcasting (Anderson, 2007).

Αντίστοιχα, για τη μεταφορά αρχείων βίντεο έχουμε τα videocasts. Με την μέθοδο αυτή διανέμονται τα πολυμεσικά αρχεία – ήχου ή βίντεο – χρησιμοποιώντας τεχνικές RSS ή Atom Syndication, ώστε αυτά να μπορούν να αναπαραχθούν σε υπολογιστές ή φορητές συσκευές. Ο όρος podcasting μπορεί να σημαίνει ταυτόχρονα και το περιεχόμενο, καθώς και τη μέθοδο



διανομής. Επίσης πολύ συχνά χρησιμοποιείται και ο όρος media sharing (διαμοιρασμός πολυμέσων).

Οι σελίδες που υποστηρίζουν το podcasting μπορούν να προσφέρουν επίσης άμεσο κατέβασμα (downloading) των αρχείων τους, αλλά και συνδρομητική τροφοδοσία (RSS feed), όπου ο χρήστης ενημερώνεται άμεσα για νέο περιεχόμενο, το οποίο δημοσιεύεται. Θα πρέπει προηγουμένως να έχει ζητήσει να λαμβάνει ενημερώσεις, για αυτά τα podcasts που τον ενδιαφέρουν (Brittain et al., 2006; Ractham et al., 2006).

Το podcasting διαφέρει από το webcasting. Στο webcasting απαιτείται ο χρήστης να είναι συνδεδεμένος με το διαδίκτυο, κατά τη διάρκεια που παρακολουθεί ένα αρχείο webcast. Αντίθετα στο podcasting το αρχείο μπορεί να αναπαραχθεί από τον χρήστη, όταν θέλει, όπου θέλει, όπως θέλει και όσες φορές το επιθυμεί, προσφέροντας του έτσι απεριόριστη ευελιξία στο χώρο και στο χρόνο αναπαραγωγής των αρχείων.

Ο πιο δημοφιλής διαδικτυακός χώρος, ο οποίος επιτρέπει αποθήκευση, αναζήτηση και αναπαραγωγή ψηφιακών αρχείων βίντεο είναι το YouTube ([www.youtube.com](http://www.youtube.com)). Οι εγγεγραμμένοι χρήστες στο YouTube μπορούν να ανεβάσουν ένα βίντεο. Κάθε βίντεο περιέχει κάποιες πληροφορίες, όπως ο δημιουργός, ημερομηνία δημιουργίας, προβολές, σχόλια και χαρακτηρισμός: like για θετικό χαρακτηρισμό (μου αρέσει) και dislike για αρνητικό χαρακτηρισμό (δε μου αρέσει). Τα σχόλια και ο χαρακτηρισμός του κάθε βίντεο, μπορεί να γίνει μόνο από εγγεγραμμένους χρήστες. Όλα τα βίντεο, που φιλοξενούνται στο χώρο είναι οργανωμένα με βάση τη δημοτικότητά τους, τις ετικέτες τους, τα κανάλια και άλλες ιδιότητες, τις οποίες αποδίδουν οι χρήστες της υπηρεσίας.

#### 5.10.1 Podcasting και Media sharing στην εκπαίδευση

Σήμερα χρησιμοποιώντας τον όρο podcasting αναφερόμαστε συχνά στον διαμοιρασμό, όχι μόνο των αρχείων ήχου, αλλά και εικόνας και βίντεο. Το podcasting μέσω ενός wiki ή ενός blog δίνει σε μια ομάδα ατόμων τη δυνατότητα προσθήκης σχολίων και ανάπτυξης συζήτησης γύρω από ένα αρχείο.

Οι καθηγητές μπορούν να διανείμουν, μέσω podcasting, υλικό για μελέτη ή επανάληψη (Donnelly & Berge, 2006) και με αυτόν τον τρόπο να ενισχυθεί η μάθηση (Fernandez et al., 2009). Ακόμα κι εάν υπάρξει απουσία του μαθητή / φοιτητή από την αίθουσα διδασκαλίας, μπορεί να ενημερωθεί για το μάθημα, μέσω μιας πρόσωπο με πρόσωπο καταγραφής (Gosper et al., 2007). Συχνά οι ανάγκες του μαθήματος χρήζουν πειραμάτων, τα οποία είναι δύσκολο να εφαρμοστούν στην τάξη. Με το podcasting μπορεί να γίνει προβολή βίντεο με πειράματα (Franklin & Harmelen, 2007).

Τα οφέλη του podcasting στην εκπαίδευση σύμφωνα με τον MacGarr (2009) είναι:

α) η ενίσχυση της μάθησης. Με βίντεο ή άλλο ηχητικό υλικό, μπορεί να γίνει μια γρήγορη επανάληψη του μαθήματος, με οπτικοακουστικό τρόπο, ο οποίος είναι πάντα πιο ελκυστικός και η μάθηση γίνεται ασυνείδητα.

β) Η αυξημένη πρόσβαση. Η ευελιξία αυτής της μορφής διανομής εκπαιδευτικού υλικού αυξάνει την πρόσβαση των εκπαιδευομένων στο υλικό αυτό. Μέσω των φορητών συσκευών αναπαραγωγής, μπορούν να μελετούν, όπου κι αν βρίσκονται: στο αυτοκίνητο, στο λεωφορείο, κάνοντας γυμναστική.

Το YouTube δημιούργησε έναν ξεχωριστό χώρο για την εκπαίδευση, το [www.teachertube.com](http://www.teachertube.com) στο οποίο καθηγητές ανεβάζουν οδηγίες και μαθήματα και τα μοιράζονται με μαθητές και άλλους καθηγητές (Liu, 2010). Η διάδοση της γνώσης είναι εκπληκτική και αποτελεί έναν καλύτερο τρόπο συλλογής και προβολής όλων των σπουδαίων εκπαιδευτικών περιεχομένων που ανεβαίνουν (uploading) από κολέγια και πανεπιστήμια (Liu, 2010).

Τα θετικά στοιχεία από τη χρήση του YouTube στην εκπαίδευση είναι τα ακόλουθα, σύμφωνα με τον Liu (2010) είναι :

- Τα βίντεο μαθημάτων μέσα από την τάξη κάνουν πιο ευέλικτη τη μάθηση σε φοιτητές.
- Η χρήση βίντεο βοηθά τους μαθητές να κατανοήσουν καλύτερα το μάθημά τους.
- Με τη χρήση των βίντεο, οι μαθητές μπορούν να βοηθηθούν και να δουν περισσότερους τρόπους μάθησης.
- Τα βίντεο μπορούν να χρησιμοποιηθούν και ως ερευνητικοί πόροι
- Οι μαθητές δημιουργούν βίντεο για διάφορες ερευνητικές εργασίες (project).

Η δημιουργική χρήση της τεχνολογίας δεν έχει όρια σε ένα δημιουργικό μυαλό. Το YouTube διαθέτει πολλές λειτουργίες που μπορούν να βοηθήσουν τους εκπαιδευτικούς με την παράδοση των μαθημάτων τους. Έχει γίνει γρήγορα ένα εκπαιδευτικό εργαλείο, λόγω της ευκολίας χρήσης του. Δεν απαιτείται κάποιο plug-in στο πρόγραμμα περιήγησης ή μια ξεχωριστή εφαρμογή όπως στα podcasts. Απλά όταν χρησιμοποιείται το YouTube για εκπαιδευτικούς σκοπούς, θα πρέπει τόσο οι εκπαιδευτικοί, όσο και οι μαθητές να διερευνήσουν για την αξιοπιστία της πηγής, για να βεβαιωθούν, ότι τα δεδομένα είναι ακριβή και έγκυρα. Οι μαθητές μπορούν να βελτιώσουν τις αναλυτικές τους ικανότητες, μέσω αυτής της διαδικασίας (Liu, 2010).

## 5.11 RSS Feeds

Το RSS (Really Simple Syndication) είναι ένας νέος τρόπος ενημέρωσης των χρηστών. Οι χρήστες δεν πρέπει πλέον να επισκέπτονται οι ίδιοι ένα ιστολόγιο, κάποια ιστοσελίδα, ένα podcast κλπ, αλλά ενημερώνονται αυτόματα για νέες καταχωρήσεις. Ένα κανάλι τροφοδοσίας RSS (RSS feed) αποτελείται από μια λίστα στοιχείων όπως τίτλος, περιγραφή και τον σύνδεσμο προς την ιστοσελίδα ή ιστολόγιο ή προς το αρχείο. Βέβαια, πρέπει να πληρούνται κάποιες προϋποθέσεις: ο χρήστης να έχει εγκατεστημένο το κατάλληλο λογισμικό στον υπολογιστή ή στη φορητή συσκευή του, ώστε να λαμβάνει τις νέες ειδοποιήσεις, χρειάζεται δηλαδή έναν aggregator ή feed reader, καθώς επίσης και η σελίδα που επιθυμεί να υποστηρίξει τη λειτουργία RSS feed, την αποστολή δηλαδή στους εγγεγραμμένους χρήστες τις ανακοινώσεις που επιθυμεί (Anderson, 2007).

Από τεχνική άποψη, το RSS είναι ένα πρωτόκολλο που βασίζεται σε XML, που επιτρέπει στις ιστοσελίδες να δημοσιεύσουν πληροφορίες ή περιλήψεις σε άλλες ιστοσελίδες ή εφαρμογές. Οι περισσότερες ιστοσελίδες ή ιστολόγια περιέχουν στις σελίδες τους το εικονίδιο του RSS (βλέπε εικόνα 13) ενημερώνοντας έτσι τον επισκέπτη, ότι η σελίδα προσφέρει την υπηρεσία, και πατώντας επάνω με μια απλή διαδικασία



Εικόνα 13: RSS

εγγραφής, μπορεί ο χρήστης να λαμβάνει τις ενημερώσεις. Υπήρξαν διάφορες εκδόσεις για το RSS. Η RSS 0.9 και η RSS 1.0 για το RDF Site Summary, η RSS 0.91 και η RSS 0.92 για το Rich Site Summary, και το RSS 2.0 για το Really Simple Syndication (Anderson, 2007).

Το 2003 προτάθηκε και αναπτύχθηκε ένα νέο πρωτόκολλο, το Atom. Ήταν παρόμοιο με το RSS και δημιουργήθηκε για να ξεκαθαρίσει ορισμένες ασυνέπειες μεταξύ των εκδόσεων με τον τρόπο, με τον οποίο λειτουργούσαν. Επικράτησε όμως το RSS (Anderson, 2007).

#### 5.11.1 RSS Feeds στην εκπαίδευση

Εκπαιδευτικοί και μαθητές μπορούν να ενημερώνονται για νέο υλικό (updates) από πολλές ιστοσελίδες ή ιστολόγια, που είναι σχετικές με το μάθημά τους. Έτσι εξοικονομείται χρόνος και προσλαμβάνουν ενημερωμένες πληροφορίες στον τομέα της διδασκαλίας (Grosseck, 2009, Anderson 2007). Υπάρχει πλήθος ιστοσελίδων, ιστολογίων και wikis, που δημοσιεύουν συνεχώς νέα περιεχόμενα. Αντί να επισκέπτεται κανείς όλες αυτές τις σελίδες, χρησιμοποιώντας την τεχνολογία RSS μπορεί άμεσα και συγκεντρωμένα να ενημερωθεί για ό,τι νεότερο. Μπορούν, έτσι να αντλούν πληροφορίες από πολλές και διαφορετικές πηγές πληροφόρησης.

Πληροφορίες που προέρχονται από πηγές με περιορισμούς, επιτρέπουν την κοινοποίηση της εργασίας μόνο σε εκπαιδευτικούς και τη μοιραστούν μαζί τους (Grosseck, 2009). Οι ροές RSS μπορούν να αντικαταστήσουν τις παραδοσιακές λίστες ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, μειώνοντας την υπερφόρτωση μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (Grosseck, 2009). Τέλος, οι μαθητές μπορούν να ενημερώνονται για νέες ανακοινώσεις σχετικά με τα μαθήματά τους (Glotzbach et al., 2007).

#### 5.12 Microblogging

Το microblogging (μικροϊστολόγιο) είναι μια νέα μορφή του blogging, που επιτρέπει όμως τους χρήστες να δημοσιεύουν πολύ μικρές αναρτήσεις, έως 140 χαρακτήρες. Οι αναρτήσεις

αυτές μπορούν να προσπελαστούν online, να αναγνωσθούν μέσω RSS feeds, ακόμα και ως sms ή από το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο. Το microblogging δίνει την δυνατότητα αλληλεπίδρασης μεταξύ των χρηστών σε πραγματικό χρόνο χρησιμοποιώντας διάφορες συσκευές, τεχνολογίες και εφαρμογές (Grosseck, 2009).

Η πιο γνωστή και δημοφιλής υπηρεσία μικροϊστολογίων είναι το Twitter ([www.twitter.com](http://www.twitter.com)). Επίσης αρκετά γνωστό είναι και το foursquare ([www.foursquare.com](http://www.foursquare.com)).

#### 5.12.1 Microblogging στην εκπαίδευση

Τα μικροϊστολόγια συμβάλλουν κι αυτά με τη σειρά τους στην εκπαιδευτική διαδικασία. Μια ομάδα μαθητών, που τους έχει ανατεθεί μια εργασία για ένα θέμα, μπορεί να ενημερώνεται μέσω του μικροϊστολογίου. Μόλις κάποιος απ' την ομάδα βρει κάτι ή συμπληρώσει κάτι μπορεί να ενημερώσει άμεσα όλη την ομάδα και η ομάδα να ενημερωθεί μέσω του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ή των sms στο κινητό.

Πολλοί καθηγητές χρησιμοποιούν το twitter για να ενημερώνουν του ακολούθους τους (followers) για κάποια άρθρα, που θεωρούν σημαντικά. Μπορούν δηλαδή να δημοσιεύσουν ένα link μιας ιστοσελίδας, ενός βίντεο, χρήσιμων συνδέσμων και όσοι ακολουθούν να ενημερωθούν. Ο καθηγητής μπορεί να αναρτήσει ανακοινώσεις ή οδηγίες για μια εργασία / εξέταση (Grosseck, 2009).

Σε μια κοινότητα μιας τάξης μπορεί να γίνει διερεύνηση συνεργατικής γραφής, να γίνει άμεση γραφή και ανάγνωση, συνεργασία μεταξύ άλλων σχολείων για ένα κοινό θέμα ή ακόμα και μεταξύ διαφορετικών κρατών. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για καλύτερη διαχείριση της εργασίας, αξιολόγηση της γνώμης. Η ίδια η πλατφόρμα μπορεί να είναι τμήμα ενός εικονικού εργαστηρίου για έρευνα και ανάπτυξη και για εικονικές συζητήσεις, δημιουργώντας μια διαφορετική μαθησιακή εμπειρία – ένα δίκτυο προσωπικής μάθησης (Grosseck, 2009).

Οι μαθητές μπορούν να ενημερώνονται για δημοσιεύσεις των καθηγητών τους και εκπαιδευτικό υλικό, να εντοπίσουν πρωτότυπες ιδέες, την προσφορά, επιτρέπουν πολύ εστιασμένη και συγκεκριμένη καθοδήγηση προς τους μαθητές, ώστε να συμβάλλουν στην βελτίωση της σκέψης και των δεξιοτήτων τους. Το twitter προωθεί ακόμα τις επαγγελματικές διασυνδέσεις, την άτυπη έρευνα, τις ενημερώσεις για εκδηλώσεις και σεμινάρια. Βοηθά στην οικοδόμηση εμπιστοσύνης και γενικά μιας κοινότητας (Grosbeck, 2009).

### 5.13 Mash-ups

Τα Mash ups είναι εφαρμογές web, οι οποίες συνδυάζουν περιεχόμενο, εμφάνιση ή εφαρμογές από διαφορετικές web πηγές. Σκοπός τους είναι να συνδυάσουν αυτές τις πηγές και να δημιουργήσουν νέες χρήσιμες εφαρμογές. Το περιεχόμενο και η εμφάνιση ενσωματώνεται συνήθως με RSS ροές ή Atom ροές, σε διάφορες μορφές XML, Shock Wave Flash (SWF) ή άλλο γραφικό στοιχείο. Δημόσια διαθέσιμα API προσφέρουν λειτουργικότητα στην εφαρμογή. Το περιεχόμενο, η εμφάνιση και η λειτουργικότητα ενώνονται με διάφορους τρόπους: μέσω javascript στο πρόγραμμα περιήγησης, με γλώσσες server-side scripting όπως το υπερκείμενο (Hypertext), με PHP, Ruby ή Java ή C#. (Yu et al., 2008).

Τα Mash ups αναπτύσσονται χρησιμοποιώντας ένας χάρτη, στον οποίο έχουν ενσωματωθεί κάποια APIs (Application Programming Interface). Το πρώτο Mash up που δημιουργήθηκε από τον Paul Rademacher, ήταν ένας συνδυασμός του χάρτη και κενά προς ενοικίαση σπίτια, για κάποιον που θέλει να μετακομίσει σε μια νέα περιοχή στην Αμερική (Yu et al., 2008).

Μπορεί να είναι ο συνδυασμός ενός χάρτη και φωτογραφίες από πουλιά από το Wikipedia και το Flickr. Επιλέγοντας κάποιο σημείο πάνω στον χάρτη, θα μπορεί ο χρήστης να βλέπει τα ενδημικά πουλιά και παράλληλα να παίρνει πληροφορίες από το Wikipedia για τα συγκεκριμένα πτηνά.

Παρά το συνεχώς αυξανόμενο ενδιαφέρον για τα mash ups, δεν υπάρχουν ολοκληρωμένα εργαλεία ανάπτυξης. Συχνά όταν απαιτείται ένα νέο Mash up θα πρέπει να καταβληθεί μεγάλη προσπάθεια προγραμματισμού.

### 5.13.1 Τα Mash ups στην εκπαίδευση

Οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν mash ups ως αντικείμενα αξιολόγησης μέσα στην τάξη. Ένα mash ups που δημιουργήθηκε από μαθητές ήταν ένα χάρτες, όπου οι μαθητές πρόσθεταν βίντεο ή εικόνες στα μέρη, τα οποία είχαν επισκεφθεί. Οι στόχοι δεν είναι μόνο η μάθηση των δεξιοτήτων επεξεργασίας βίντεο, αλλά και η ευαισθητοποίηση σχετικά με θέματα πνευματικής ιδιοκτησίας και τον τρόπο απόκτησης ηλεκτρονικών μέσων από δημόσιες πηγές (Liu et al., 2008).

## 5.14 Social Gaming και Virtual Worlds

Τα κοινωνικά παιχνίδια (social gaming) είναι η νέα τάση στα διαδικτυακά παιχνίδια. Πλέον δεν παίζεις μόνος σε ένα παιχνίδι, αλλά δημιουργείς ή εντάσσεσαι σε μια ομάδα, έχοντας όλοι έναν κοινό στόχο. Στον εικονικό αυτό κόσμο (virtual world) με δυσδιάστατα ή τρισδιάστατα περιβάλλοντα υψηλών γραφικών, οι χρήστες αλληλεπιδρούν όχι μόνο με το περιβάλλον, αλλά και με άλλους παίκτες (Steinkuehler, 2004; Schrader, 2006). Τα MMOGs (Massive Multiplayer Online Games) και τα MMORPGs (Massive Multiplayer Online Role Playing Games) είναι ο σύγχρονος τρόπος διασκέδασης των νέων.

Τα κύρια χαρακτηριστικά των MMOGs είναι η συνεργασία και η ομαδικότητα σε ένα κοινωνικό διαδικτυακό και συχνά πολυεθνικό παιχνίδι. Τα MMOGs φαίνεται να υποστηρίζουν την μάθηση και την ανάπτυξη δεξιοτήτων, ενώ οι παίκτες καλούνται να αλληλεπιδρούν, να εκτελούν ένα τμήμα μιας συγκεκριμένης δραστηριότητας, με σκοπό να πετύχουν συλλογικά τους στόχους (Schrader, 2006).

### 5.14.1 Social Gaming και Virtual Worlds

Οι αντιλήψεις των εκπαιδευτικών θα πρέπει να αναγνωρίσουν το πλήρες δυναμικό τέτοιων παιχνιδιών ως εργαλεία για τη διδασκαλία και τη μάθηση (Schrader, 2006). Στα MMOGs εκδηλώνονται προβλήματα, όπως η συνεργασία μεταξύ πολυεθνικών ομάδων (Steinkuehler, 2004), το οποίο αποτελεί μια ενδιαφέρουσα πτυχή των εικονικών δικτύων από την πλευρά των εκπαιδευτικών (Schrader, 2006). Τα MMOGs προσφέρουν ένα πλούσιο περιβάλλον, στο οποίο οι παίκτες μπορούν να επικοινωνούν μεταξύ τους, να πετυχαίνουν κοινούς στόχους και να αναλαμβάνουν κεντρικούς ρόλους για την επίλυση σύνθετων προβλημάτων. Οι ειδικοί ισχυρίζονται, ότι αυτός ο βαθμός διαδραστικής συνεργασίας πρέπει να είναι στόχος στην εκπαιδευτική τάξη (Barab et al., 2005).

Τα MMORPGs παιχνίδια είναι μια πρόκληση για τους εκπαιδευτικούς για την ενίσχυση των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων. Δυστυχώς οι εκπαιδευτικοί έχουν περιορισμένες ευκαιρίες με ηλεκτρονικά παιχνίδια ρόλων ως εκπαιδευτικά εργαλεία (Schrader, 2006). Συχνά οι εκπαιδευτικοί δεν είναι ενήμεροι για την χρησιμότητα των εικονικών παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία, και τα θεωρούν περισσότερο κίνητρο για καλή συμπεριφορά, για την ολοκλήρωση μιας εργασίας (Schrader, 2006).

Τα οφέλη από τα διαδικτυακά παιχνίδια μπορεί να είναι η προσαρμοστικότητα, μια ιδιότητα, που ο κάθε παίκτης καλείται να εφαρμόσει, ώστε να έχει καλύτερα αποτελέσματα. Συχνά χρειάζεται να χρησιμοποιήσουν πρότερες γνώσεις και στρατηγικές από άλλα παιχνίδια ή από γενικές γνώσεις. Οι παίκτες πρέπει να μπορούν να συνδυάζουν γνώσεις. Γνώσεις που αποκτούν κατά την πάροδο του παιχνιδιού από προηγούμενες εμπειρίες, και γνώσεις από άλλους τομείς της ζωής, καθώς επίσης και την βιωματική μάθηση. Μαθαίνουν από τα λάθη τους, κάνουν κάποιες υποθέσεις, χρησιμοποιούν όλες της αισθήσεις τους και μαθαίνουν από τα αποτελέσματα. Η κοινωνικότητα είναι από τα βασικά χαρακτηριστικά των παιχνιδιών αυτών (Oblinger, 2004).

Ένα διαδικτυακό παιχνίδι που υποστηρίζεται σε αρκετά εκπαιδευτικά ιδρύματα, όπως στο πανεπιστήμιο του Ohio, είναι το Second Life (Warburton, 2009).



## 5.15 Photo / Slide Sharing

Μια άλλη μέθοδος εφαρμογής των κοινωνικών δικτύων είναι ο διαμοιρασμός αρχείων και εδώ αναφερόμαστε στις φωτογραφίες (photo sharing) και στις παρουσιάσεις (slide sharing). Κάποιος χρήστης, μαθητής ή καθηγητής, μπορεί να ανεβάσει σε ιστοσελίδα ή ιστολόγιο φωτογραφίες ή μια παρουσίαση, ώστε όποιος επιθυμεί να την δει απλά ή ακόμα και να την κατεβάσει (Grosseck, 2009).

### 5.15.1 Photo / Slide Sharing στην εκπαίδευση

Στην εκπαίδευση, ο διαμοιρασμός εικόνων ή παρουσιάσεων, μπορεί να αποτελέσει πηγή έμπνευσης και δημιουργικής γραφής. Μπορεί να δημιουργηθεί μια παρουσίαση χρησιμοποιώντας φωτογραφίες. Χρησιμοποιώντας ετικέτες (tags), μπορεί να βρεθούν φωτογραφίες σε όλο τον κόσμο για χρήση στην τάξη. Φοιτητές μπορούν να δημοσιοποιήσουν την τελική παρουσίαση της πτυχιακής τους εργασίας και να λάβουν σχόλια απ' όλο τον κόσμο (Grosseck, 2009).

Οι πιο γνωστές εφαρμογές για δημιουργία παρουσιάσεων είναι το power point της Microsoft και το prezī ([www.prezi.com](http://www.prezi.com)). Οι χρήστες μπορούν να μεταφέρουν και να μεγεθύνουν τμήμα της παρουσίασης και να γίνει διαθέσιμη στο διαδίκτυο. Οι μαθητές και οι εκπαιδευτικοί μπορούν να συνεργάζονται από απομακρυσμένους ιστότοπους (Tunks, 2012).

Όσον αφορά το διαμοιρασμό εικόνων πολύ γνωστή εφαρμογή είναι το flickr ([www.flickr.com](http://www.flickr.com)). Σε αντίθεση με παλαιότερα, όπου αποθηκεύαμε φωτογραφίες στον υπολογιστή, σήμερα μπορούμε να ανεβάσουμε τις φωτογραφίες στο διαδίκτυο, μέσω κινητών τηλεφώνων, με το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο ή με άλλες εφαρμογές. Μπορούμε να μοιραστούμε τις φωτογραφίες έχοντας προσθέσει κάποια σχόλια, ετικέτες, τοποθεσία και ονόματα των υπολοίπων εικονιζόμενων (Tunks, 2012).

Μια πολύ γνωστή σελίδα όπου μπορεί κανείς να ανεβάσει την παρουσίασή του είναι το slideshare ([www.slideshare.net](http://www.slideshare.net)). Η μάθηση μπορεί να γίνει πιο γρήγορα και πιο έξυπνα. Στον χώρο αυτό υπάρχουν παρουσιάσεις, για κάθε σχεδόν, θέμα από ειδικούς, αλλά όχι μόνο. Στην

αρχή επιτρεπόταν η χρήση του μόνο από επαγγελματίες. Σήμερα είναι ανοιχτό σε όλο το κοινό του διαδικτύου. Στη σελίδα υπάρχουν παρουσιάσεις για πολλά επιστημονικά θέματα, κάτι που το κάνει πολύ χρήσιμο εργαλείο για επαγγελματίες και φοιτητές, που αναζητούν πληροφορίες σχετικά με κάποιο επιστημονικό ζήτημα. Το slideshare έχει χαρακτηριστικά των κοινωνικών δικτύων. Απαιτείται να γίνει εγγραφή και μετά η χρήση της ιστοσελίδας είναι απολύτως δωρεάν. Η υπηρεσία έγινε πολύ δημοφιλής, γι' αυτό το 2012 εξαγοράστηκε από την LinkedIn.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6

### ΣΥΛΛΟΓΗ ΚΑΙ ΑΝΑΛΥΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ

#### 6.1 Δείγμα

Σκοπός της έρευνας αυτής είναι να καταγραφεί η άποψη των μαθητών και των καθηγητών για τη χρήση των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης στην εκπαιδευτική διαδικασία. Στόχος είναι να ερευνηθεί πόσο σημαντικά είναι τα ΜΚΔ στην εκπαίδευση, αν μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν μαθητές και καθηγητές, χωρίς να αποσπάται η προσοχή τους, πόσο χρόνο δαπανούν στα μέσα αυτά, καθώς και τα οφέλη που πιστεύουν πως θα έχουν από τη χρήση των ΜΚΔ. Επίσης ερευνάται κατά πόσο μαθητές και καθηγητές χρησιμοποιούν τα ΜΚΔ και σε ποιο βαθμό θα θέλανε να τα χρησιμοποιήσουν στο μάθημα.

#### 6.2 Μέθοδος έρευνας

Για την διεξαγωγή της έρευνας χρησιμοποιήθηκαν ερωτηματολόγια για μαθητές και καθηγητές, καθώς και η μέθοδος της συνέντευξης για τους καθηγητές. Στην πρωτογενή έρευνα υπάρχουν δύο μέθοδοι: η ποιοτική και η ποσοτική μέθοδος. Στην συγκεκριμένη έρευνα χρησιμοποιήθηκε η ποσοτική μέθοδος. Τα ερωτηματολόγια διανεμήθηκαν στους μαθητές και στους καθηγητές, προσωπικά. Ενημερώθηκαν για την ανωνυμία και την εμπιστευτικότητα που τηρήθηκε καθ' όλη την διάρκεια της έρευνας.

#### 6.3 Ορισμός του δείγματος

Το Γενικό Λύκειο Αριδαίας αποτελείται από 292 μαθητές, εκ των οποίων 121 στην Α' Λυκείου, 82 στη Β' Λυκείου και 89 στη Γ' Λυκείου. Τα ερωτηματολόγια που περισυλλέγησαν ήταν 157, εκ των οποίων 81 της Α' Λυκείου, 29 της Β' Λυκείου και 47 της Γ' Λυκείου. Όπως φαίνεται η Α' τάξη ήταν πιο πρόθυμη και επέστρεψε σε μεγάλο ποσοστό τα ερωτηματολόγια. Στους

καθηγητές έγινε ένας γενικός απολογισμός μέσα από τα ερωτηματολόγια, αλλά κυρίως από τις προσωπικές συνεντεύξεις.

## 6.4 Ερωτηματολόγιο έρευνας

Στα ερωτηματολόγια μαθητών και καθηγητών χρησιμοποιήθηκαν κυρίως κλειστές ερωτήσεις με προκαθορισμένες απαντήσεις, όπου οι ερωτώμενοι απλά τσεκάρουν την απάντηση, που τους αντιπροσωπεύει. Υπήρχε σε κάποιες και κενή απάντηση, για να συμπληρωθεί, αλλά συμπληρώθηκε από ελάχιστους.

Οι πρώτες ερωτήσεις του εκάστοτε ερωτηματολογίου αφορά δημογραφικά στοιχεία, όπως τάξη και φύλο για τους μαθητές και φύλο, ηλικιακή ομάδα, ειδικότητα, πτυχίο για τους καθηγητές.

Στο δεύτερο μέρος οι ερωτήσεις αφορούν την χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης στην εκπαίδευση, ποια μέσα χρησιμοποιούν, πόσο χρόνο τα χρησιμοποιούν, από πού τα χρησιμοποιούν, με ποια συσκευή τα χρησιμοποιούν.

Στο τρίτο μέρος, τέλος, οι ερωτώμενοι απαντούν σε ερωτήσεις σχετικά με την εκπαίδευση. Αν θα ήθελαν να χρησιμοποιούν τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης στην εκπαίδευση, σε ποια μαθήματα, αν θα συνέβαλε θετικά η χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης στην εκπαίδευση, ποια θα ήταν τα οφέλη των μέσων κοινωνικής δικτύωσης στην μάθηση, αν θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν οι μαθητές τα ΜΚΔ στην εκπαίδευση, χωρίς να αποσπάται η προσοχή τους και τέλος αν οι καθηγητές του ΓΕΛ Αριδαίας θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν τα ΜΚΔ στην εκπαίδευση.

## 6.5 Τρόπος μέτρησης – τρόπος επεξεργασίας των δεδομένων

Για την μέτρηση των μεταβλητών στα ερωτηματολόγια των μαθητών χρησιμοποιήθηκαν κυρίως τρεις κλίμακες

- Η κλίμακα Likert, όπου δηλώνεται ο βαθμός συμφωνίας ή διαφωνίας του ερωτώμενου με μια σειρά προτάσεων, τέτοιες ήταν οι με αύξοντα αριθμό 1 και 2.
- η κλίμακα Σπουδαιότητας, όπου παρέχονταν η δυνατότητα επιλογής μεταξύ πολλών προκαθορισμένων απαντήσεων, τέτοιες ήταν οι με αύξοντα αριθμό 4, 5, 6, 7, 9 και 11.
- η κλίμακα Κατάταξης ή προτίμησης στις οποίες δηλώνεται ο βαθμός προτίμησης των ερωτώμενων. Τέτοιες ερωτήσεις είναι με αύξοντα αριθμό οι 3, 8, 10, 12 και 13.

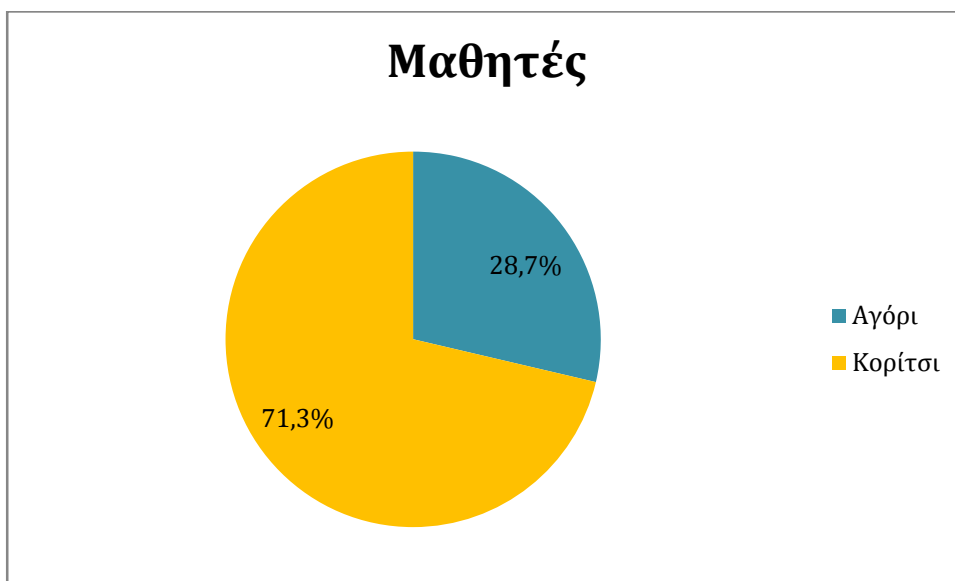
Αντίστοιχα στα ερωτηματολόγια των καθηγητών χρησιμοποιήθηκαν οι αντίστοιχες κλίμακες:

- Η κλίμακα Likert, όπου δηλώνεται ο βαθμός συμφωνίας ή διαφωνίας του ερωτώμενου με μια σειρά προτάσεων, τέτοιες ήταν οι με αύξοντα αριθμό 1, 2, 3 και 4.
- η κλίμακα Σπουδαιότητας, όπου παρέχονταν η δυνατότητα επιλογής μεταξύ πολλών προκαθορισμένων απαντήσεων, τέτοιες ήταν οι με αύξοντα αριθμό 7, 8, 10 και 12.
- η κλίμακα Κατάταξης ή προτίμησης στις οποίες δηλώνεται ο βαθμός προτίμησης των ερωτώμενων. Τέτοιες ερωτήσεις είναι με αύξοντα αριθμό οι 5, 6, 9 και 11.

Η επεξεργασία δεδομένων έγινε με το στατιστικό πακέτο SPSS έκδοση 23.

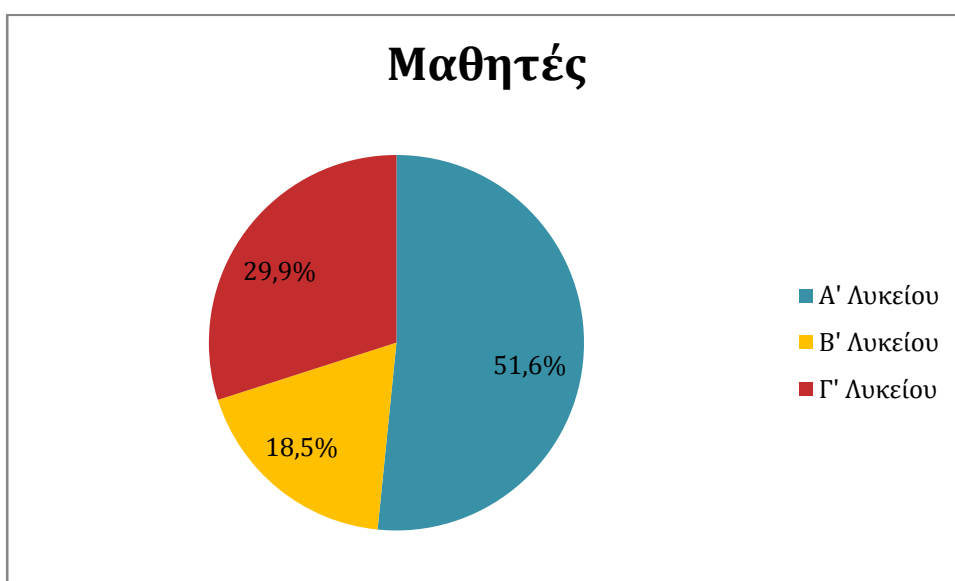
## 6.6 Παρουσίαση αποτελεσμάτων έρευνας μαθητών

Στην έρευνα των μαθητών συμμετείχαν 157 μαθητές του Γενικού Λυκείου Αριδαίας. Το 71,3% των ερωτηθέντων ήταν κορίτσια και το 28,7% ήταν αγόρια (βλ. σχήμα 1). Τα κορίτσια ήταν πιο πρόθυμα και συνεπή ως προς τη συμπλήρωση των ερωτηματολογίων.



Σχήμα 1 Το φύλο των μαθητών που συμμετείχαν στην έρευνα

Το 51,6% είναι μαθητές της Α' Λυκείου, 18,5% μαθητές της Β' Λυκείου και 29,9% μαθητές της Γ' Λυκείου (Βλ. σχήμα 2).



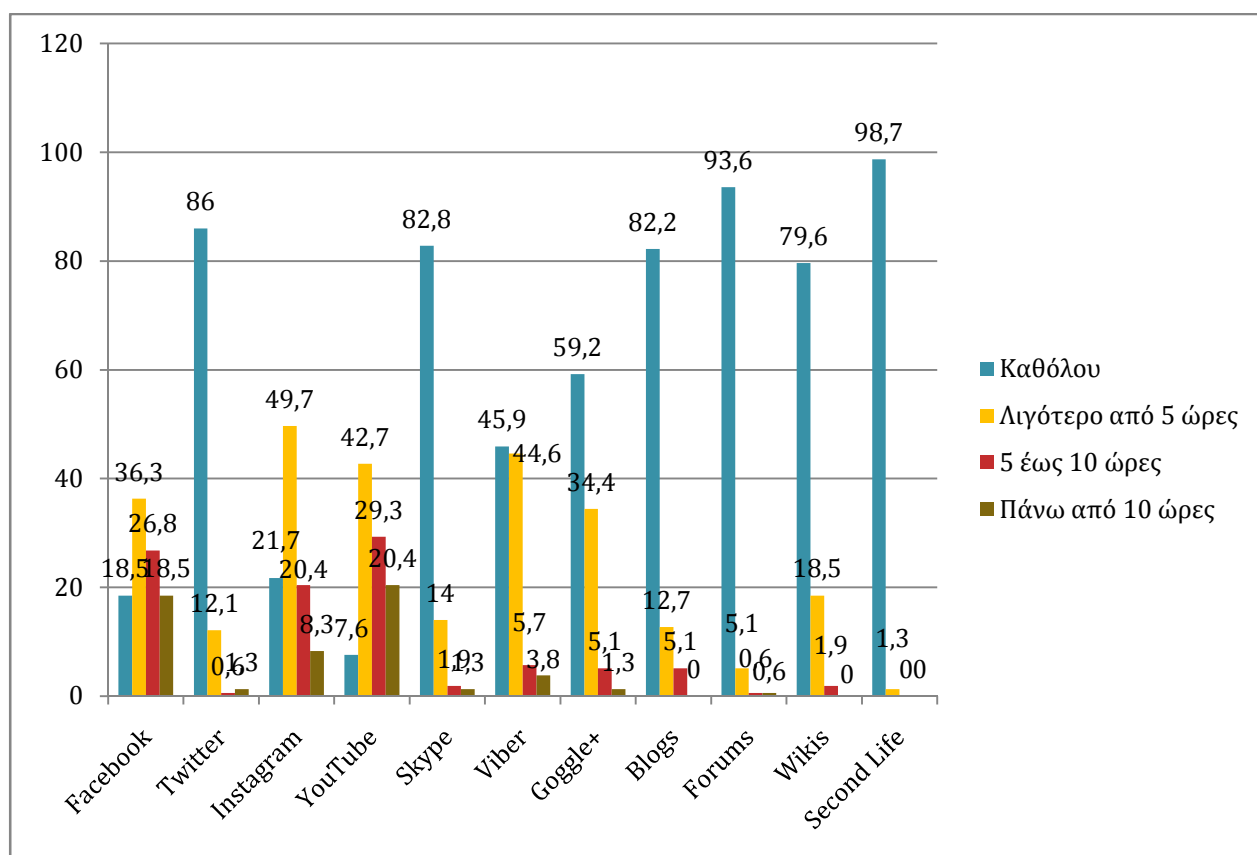
Σχήμα 2 Μαθητές ανά τάξη

Στην επόμενη ερώτηση, οι μαθητές καλούνται να απαντήσουν πόσο χρόνο διαθέτουν για τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης στον ελεύθερό τους χρόνο. Από τα μέσα που χρησιμοποιούν κυρίως είναι το Facebook (σχήμα 3) με μέση τιμή το 2,45, δηλαδή το δείγμα χρησιμοποιεί το

Facebook λιγότερες από 5 ώρες εβδομαδιαίως και ρέπει προς την επόμενη κατηγορία, δηλαδή το χρησιμοποιεί 5 έως 10 ώρες εβδομαδιαίως.

	Καθόλου	Λιγότερο από 5 ώρες	5 έως 10 ώρες	Πάνω από 10 ώρες
Facebook	18,5%	36,3%	26,8%	18,5%
Twitter	86%	12,1%	0,6%	1,3%
Instagram	21,7%	49,7%	20,4%	8,3%
YouTube	7,6%	42,7%	29,3%	20,4%
Skype	82,8%	14%	1,9%	1,3%
Viber	45,9%	44,6%	5,7%	3,8%
Goggle+	59,2%	34,4%	5,1%	1,3%
Blogs	82,2%	12,7%	5,1%	0
Forums	93,6%	5,1%	0,6%	0,6%
Wikis	79,6%	18,5%	1,9%	0
Second Life	98,7%	1,3%	0	0

Σχήμα 3 Πόσες ώρες διαθέτεις εβδομαδιαίως για τα ΜΚΔ.

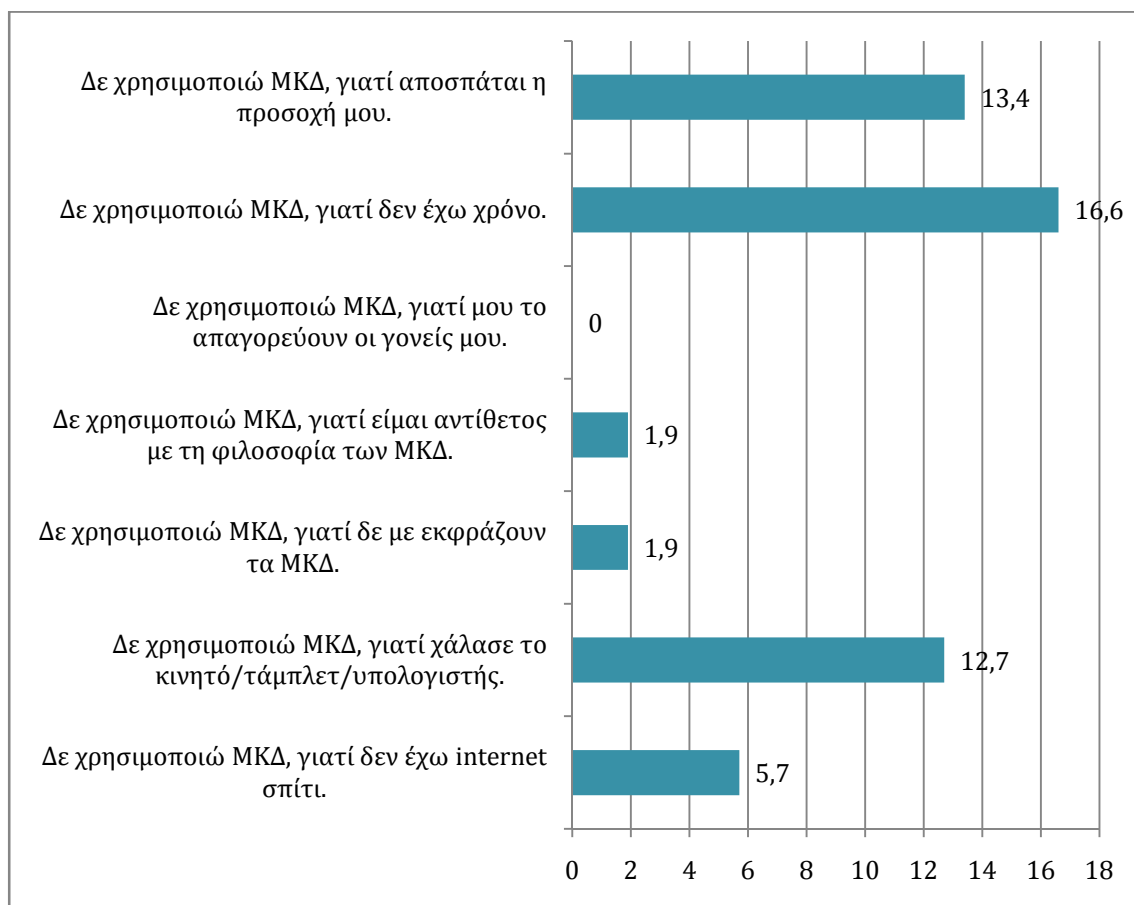


Σχήμα 4 Πόσες ώρες διαθέτει εβδομαδιαίως για τα ΜΚΔ

Το Instagram φαίνεται ότι προτιμάται από αρκετά μεγάλη μερίδα. 69,3% το χρησιμοποιεί στην καθημερινότητά του. Το YouTube φαίνεται επίσης να έχει μεγάλη απήχηση με το 92,4%

να το χρησιμοποιεί στον ελεύθερό του χρόνο. Τα παρακάτω μέσα: Twitter, Skype, Blogs, Forums, Wikis και Second Life βλέπουμε ότι πολύ μεγάλο ποσοστό δεν τα χρησιμοποιούν (από 79,6% έως 98,7%). Λίγοι είναι αυτοί που χρησιμοποιούν το Viber και το Google+, αλλά κατόπιν συζητήσεων με τους μαθητές φαίνεται ότι το μπερδεύαν με την μηχανή αναζήτησης της Google, οπότε και το ποσοστό του Google+, που χρησιμοποιείται από τους μαθητές είναι κι αυτό πιο χαμηλό από το εικονιζόμενο (βλ. Σχήμα 4).

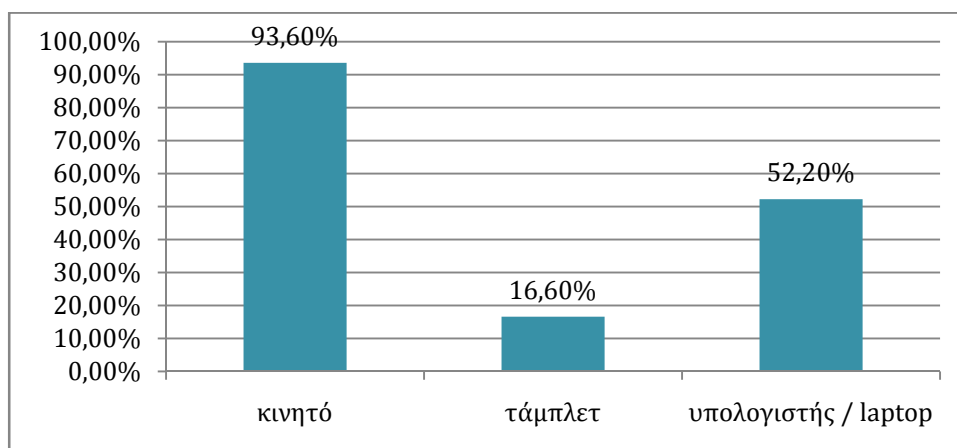
Στην επόμενη ερώτηση, αν δεν χρησιμοποιείς Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης, για ποιο λόγο, οι απαντήσεις που δόθηκαν από τους μαθητές είχαν να κάνουν με την έλλειψη ελεύθερου χρόνου (16,6%), με το ότι αποσπάται η προσοχή τους (13,4), γιατί τους χάλασε το κινητό συνήθως (12,7%), κάποιιο επειδή δεν διαθέτουν Internet στο σπίτι (5,7%), και το 1,9% επειδή δεν τους εκφράζουν τα ΜΚΔ και είναι αντίθετοι με τη φιλοσοφία των ΜΚΔ (1,9%) (βλ. Σχήμα 5). Στο πεδίο άλλο, είχαμε και κάποιες απαντήσεις μαθητών, που προτιμούν ξεκάθαρα τον ύπνο, από το να ασχολούνται με τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης (2 απαντήσεις – 0,01%).



Σχήμα 5 Αν δεν χρησιμοποιείς Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης, για ποιο λόγο

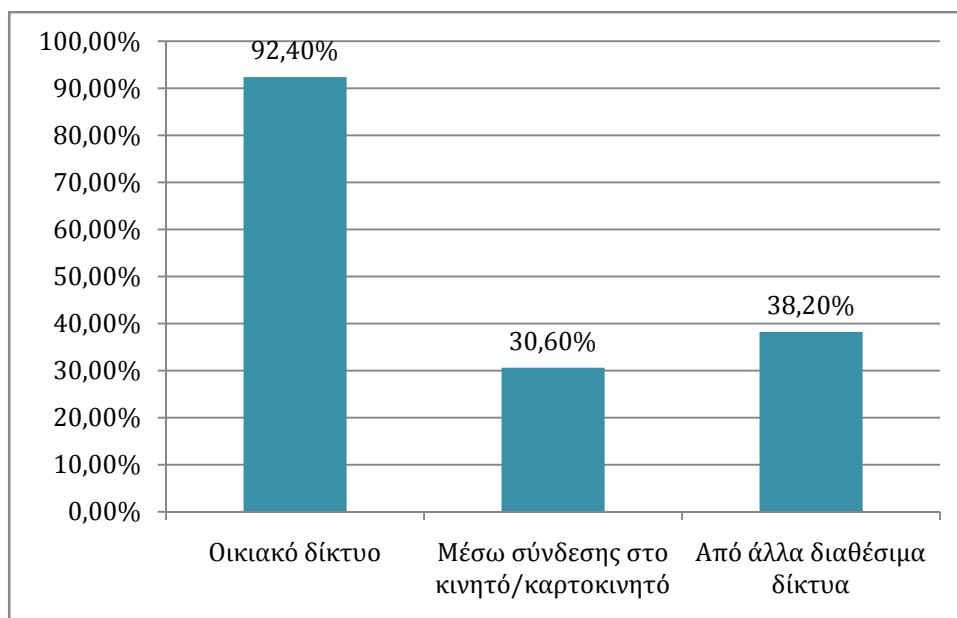


Οι συσκευές τις οποίες χρησιμοποιούν οι μαθητές για να χρησιμοποιούν τα ΜΚΔ είναι κυρίως το κινητό, ο υπολογιστής και τέλος το τάμπλετ (σχήμα 6). Όπως φαίνεται το κινητό είναι αναπόσπαστο μέρος της καθημερινότητας των μαθητών και αυτό φαίνεται από το πολύ υψηλό ποσοστό αυτών που το χρησιμοποιούν (93,6%).



Σχήμα 6 Αν χρησιμοποιείς ΜΚΔ, με ποια συσκευή τα χρησιμοποιείς;

Τα περισσότερα παιδιά χρησιμοποιούν τα ΜΚΔ από το οικιακό τους δίκτυο (92,4%). Πολλοί διαθέτουν ελεύθερα ΜΒ στο κινητό τους (30,6%) και αρκετοί χρησιμοποιούν τα ΜΚΔ από άλλα διαθέσιμα δίκτυα (σχήμα 7).



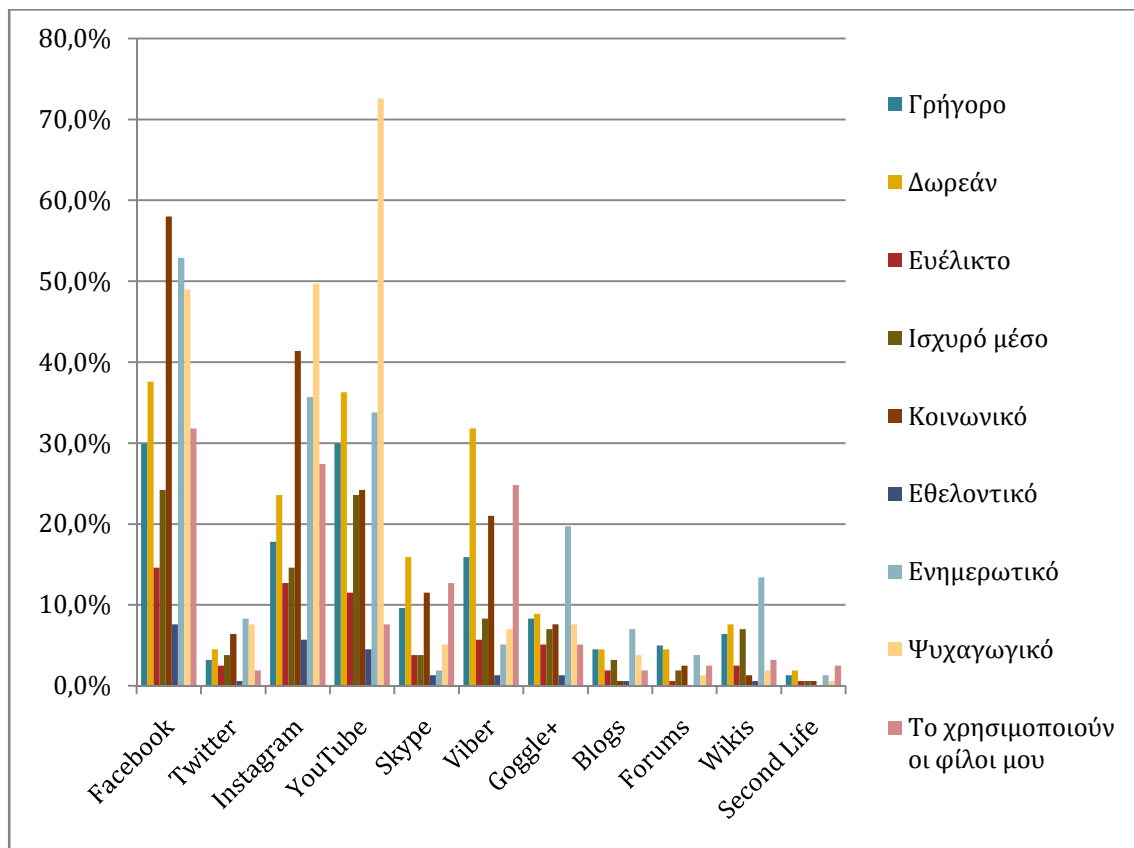
Σχήμα 7 Από πού χρησιμοποιείς τα ΜΚΔ;

Στον ακόλουθο πίνακα (βλ. πίνακα 4) φαίνεται η προτίμηση των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης από τους μαθητές, για ποιο λόγο χρησιμοποιούν κάποιο μέσο.

**Πίνακας 4 Γιατί χρησιμοποιείς Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης;**

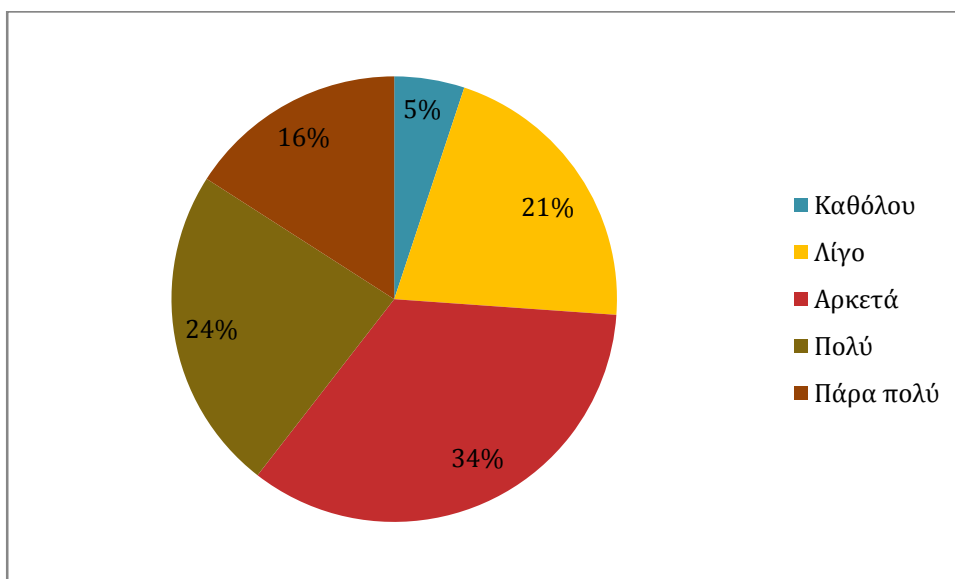
	Γρήγορο	Δωρεάν	Ευέλικτο	Ισχυρό μέσο	Κοινωνικό	Εθελοντικό	Ενημερωτικό	Ψυχαγωγικό	Το χρησιμοποιούν οι φίλοι μου
<b>Facebook</b>	29,9%	37,6%	14,6%	24,2%	58,0%	7,6%	52,9%	49,0%	31,8%
<b>Twitter</b>	3,2%	4,5%	2,5%	3,8%	6,4%	0,6%	8,3%	7,6%	1,9%
<b>Instagram</b>	17,8%	23,6%	12,7%	14,6%	41,4%	5,7%	35,7%	49,7%	27,4%
<b>YouTube</b>	29,9%	36,3%	11,5%	23,6%	24,2%	4,5%	33,8%	72,6%	7,6%
<b>Skype</b>	9,6%	15,9%	3,8%	3,8%	11,5%	1,3%	1,9%	5,1%	12,7%
<b>Viber</b>	15,9%	31,8%	5,7%	8,3%	21,0%	1,3%	5,1%	7,0%	24,8%
<b>Goggle+</b>	8,3%	8,9%	5,1%	7,0%	7,6%	1,3%	19,7%	7,6%	5,1%
<b>Blogs</b>	4,5%	4,5%	1,9%	3,2%	0,6%	0,6%	7,0%	3,8%	1,9%
<b>Forums</b>	5,0%	4,5%	0,6%	1,9%	2,5%	0,0%	3,8%	1,3%	2,5%
<b>Wikis</b>	6,4%	7,6%	2,5%	7,0%	1,3%	0,6%	13,4%	1,9%	3,2%
<b>Second Life</b>	1,3%	1,9%	0,6%	0,6%	0,6%	0,0%	1,3%	0,6%	2,5%

Και διαγραμματικά απεικονίζεται στο ακόλουθο σχήμα η άποψή τους (βλ. σχήμα 8). Όπως βλέπουμε οι υψηλότερες στήλες εμφανίζονται στο Facebook, στο Instagram και στο YouTube. Λίγο λιγότερο στα Skype, στο Viber και στο Google+. Πολύ μικρά ποσοστά έχουν το Twitter, τα Blogs, τα Forums, τα Wikis και το Second Life. Διαγραμματικά βλέπουμε τα αποτελέσματα στο σχήμα 8.

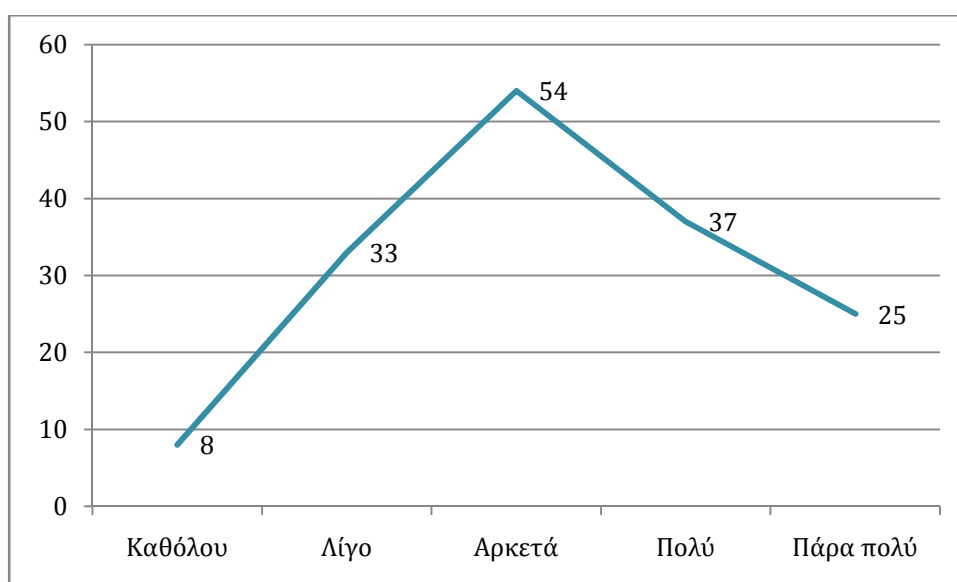


Σχήμα 8 Γιατί χρησιμοποιείς Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης;

Στην ερώτηση αν θα ήθελαν οι μαθητές να χρησιμοποιούν τα ΜΚΔ στην εκπαιδευτική διαδικασία, να ενημερώνονται για την ύλη, τις εργασίες, τυχόν απορίες που έχουν και να ενημερώνονται για επιπλέον χρήσιμο υλικό, Links, και να είναι σε στενή επαφή με τους συμμαθητές και τους καθηγητές τους, σε μεγάλο βαθμό ήταν θετικοί με αυτήν την ιδέα. Μόνο ένα 5 % ήταν εντελώς αρνητικοί (βλ. σχήμα 9), με μέση τιμή (mean) το 3,24, δηλαδή αρκετά προς πολύ εντοπίζεται η μέση τιμή (βλ. σχήμα 10).



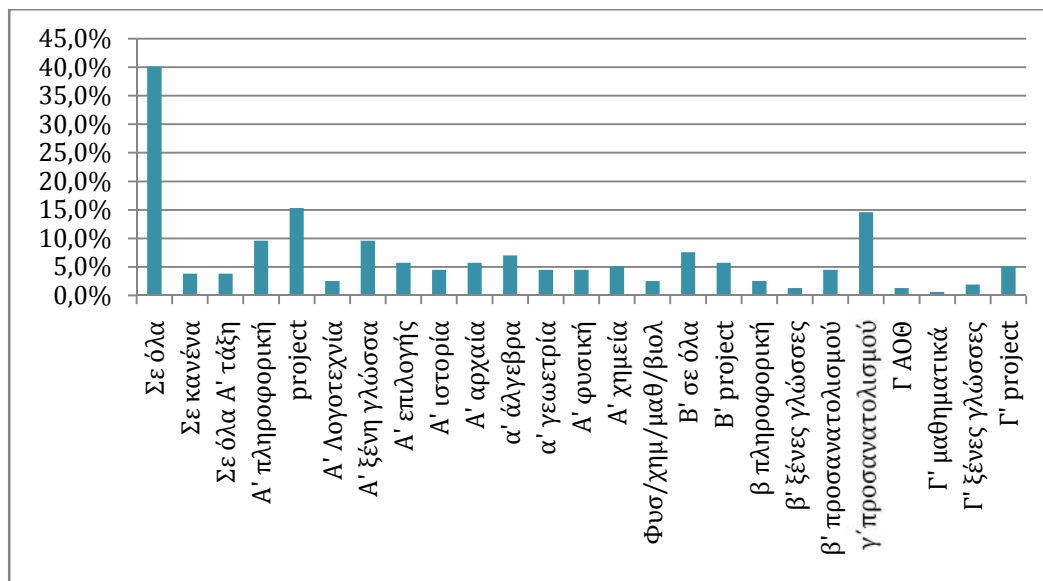
Σχήμα 9 Θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ για το σχολείο;



Σχήμα 10 Θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ για το σχολείο; (Κατανομή)

Στην ερώτηση σε ποια μαθήματα θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ, το 51,5% επιθυμεί σε όλα τα μαθήματα (αθροιστικά Α', Β' και Γ' τάξη). Κάποιοι εξέφρασαν και ονομαστικά την προτίμησή τους για συγκεκριμένα μαθήματα με πιο υψηλά ποσοστά στα μαθήματα προσανατολισμού στην Γ' τάξη (14,6) και αυτό εξηγείται, διότι οι μαθητές της Γ' τάξης που προετοιμάζονται για τις πανελλήνιες, θα ήθελαν αυτήν την περίοδο ένα στήριγμα, κάποιον ανά πάσα στιγμή να τους λύσει τις απορίες. Επίσης υψηλό ποσοστό αθροιστικά έχουν τα μαθήματα πληροφορικής (12,1%) Α' και Β' Λυκείου, Project (26,1%) και για τις τρεις τάξεις του

Λυκείου. Μόλις ένα 3,8% δεν επιθυμεί την ένταξη των ΜΚΔ στην εκπαιδευτική διαδικασία (βλ. σχήμα 11).



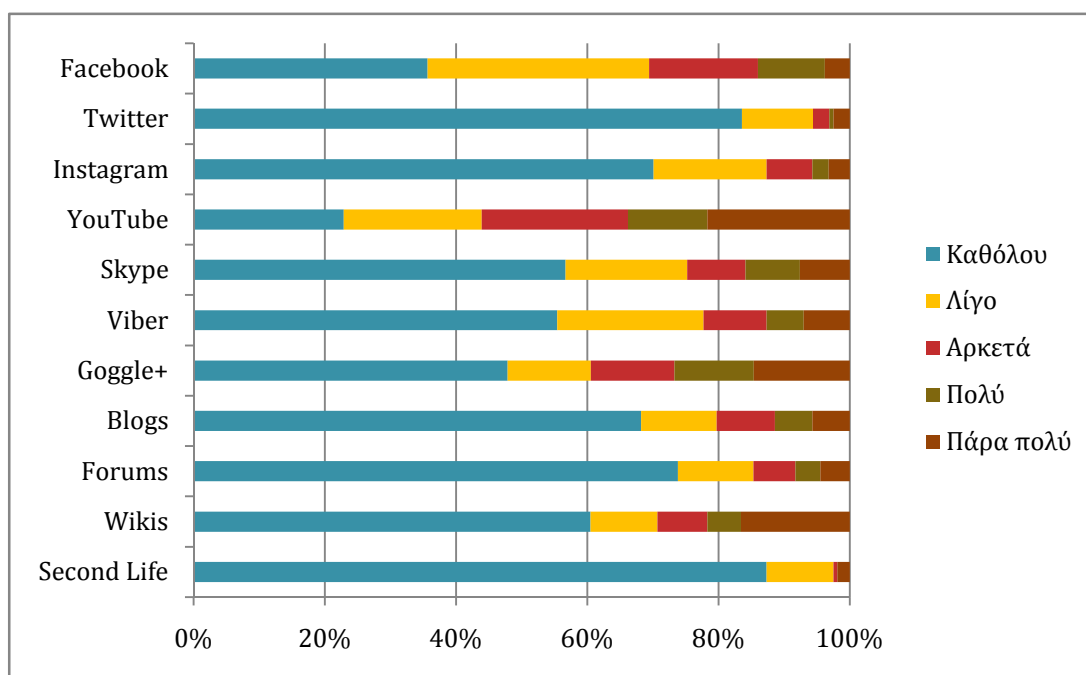
Σχήμα 11 Σε ποια μαθήματα θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ;

Στην ερώτηση αν πιστεύει κάποιος μαθητής θα συμβάλει θετικά στην εκπαιδευτική διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ, υπάρχει ο συνοπτικός πίνακας με τις επιμέρους απαντήσεις για κάθε μέσο κοινωνικής δικτύωσης (βλ. πίνακα 5).

Πίνακας 5 Πιστεύεις πως θα συμβάλει θετικά στην εκπαιδευτική διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ;

	Καθόλου	Λίγο	Αρκετά	Πολύ	Πάρα πολύ
Facebook	35,7%	33,8%	16,6%	10,2%	3,8%
Twitter	83,4%	10,8%	2,5%	0,6%	2,5%
Instagram	70,1%	17,2%	7,0%	2,5%	3,2%
YouTube	22,9%	21,0%	22,3%	12,1%	21,7%
Skype	56,7%	18,5%	8,9%	8,3%	7,6%
Viber	55,4%	22,3%	9,6%	5,7%	7,0%
Goggle+	47,8%	12,7%	12,7%	12,1%	14,6%
Blogs	68,2%	11,5%	8,9%	5,7%	5,7%
Forums	73,9%	11,5%	6,4%	3,8%	4,5%
Wikis	60,5%	10,2%	7,6%	5,1%	16,6%
Second Life	87,3%	10,2%	0,6%	0,0%	1,9%

Όπως φαίνεται και στο διάγραμμα 12 οι μαθητές προτιμούν για χρήση στην εκπαίδευση το YouTube 78,1% και το Facebook 64,3% και τα υπόλοιπα σε μικρότερο ποσοστό.



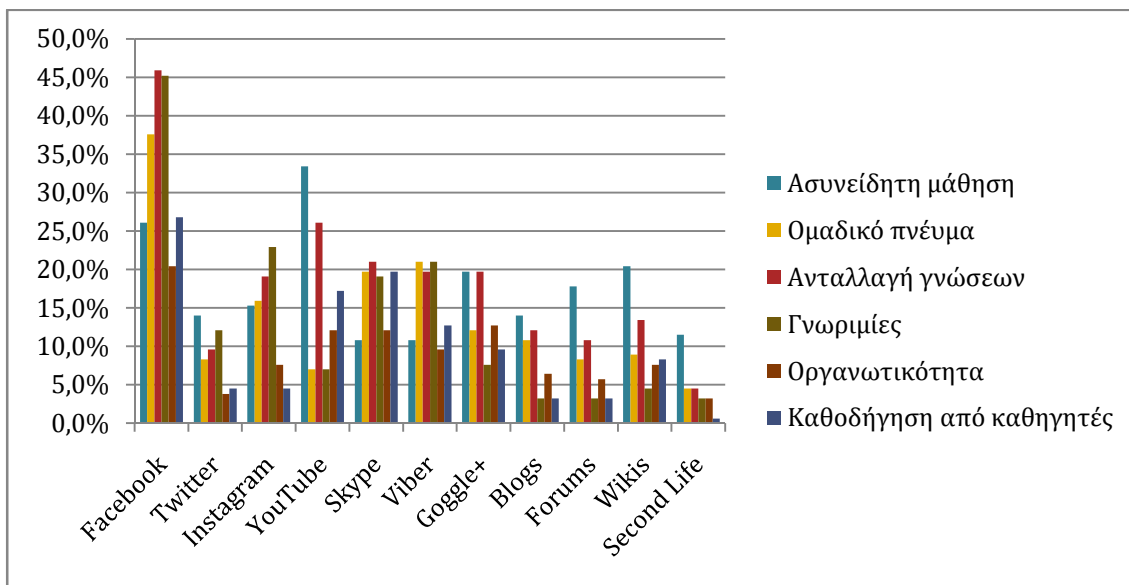
Σχήμα 12 Πιστεύεις πως θα συμβάλει θετικά στην εκπαιδευτική διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ

Στον παρακάτω συνοπτικό πίνακα 6 φαίνονται τα ποσοστά των απαντήσεων των μαθητών στην ερώτηση, ποια πιστεύουν πως θα ήταν τα οφέλη από τη χρήση των ΜΚΔ στην μάθηση.

Πίνακας 6 Ποια πιστεύετε πως θα ήταν τα οφέλη από τη χρήση των ΜΚΔ στην μάθηση;

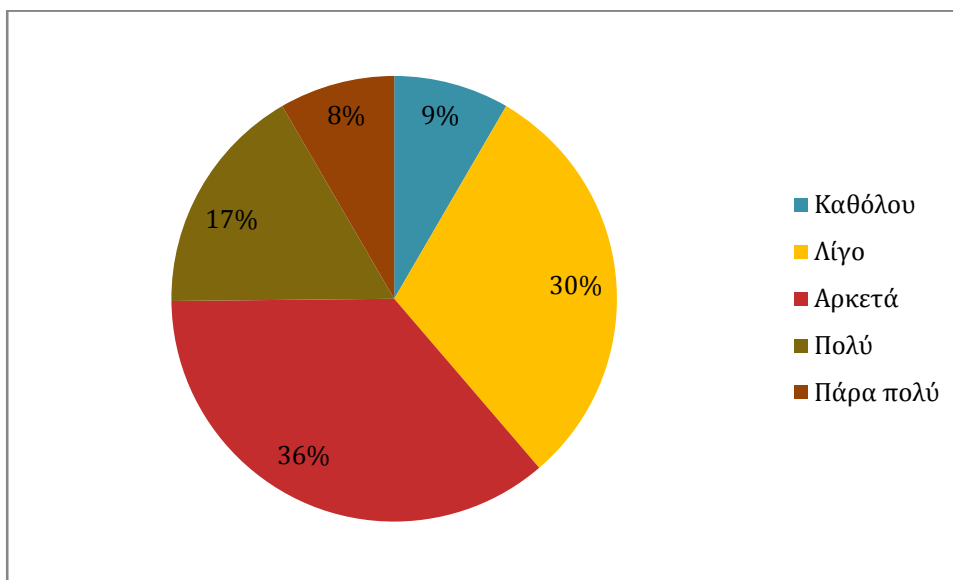
	Ασυνείδητη μάθηση	Ομαδικό πνεύμα	Ανταλλαγή γνώσεων	Γνωριμίες	Οργανωτικότητα	Καθοδήγηση από καθηγητές
<b>Facebook</b>	26,1%	37,6%	45,9%	45,2%	20,4%	26,8%
<b>Twitter</b>	14,0%	8,3%	9,6%	12,1%	3,8%	4,5%
<b>Instagram</b>	15,3%	15,9%	19,1%	22,9%	7,6%	4,5%
<b>YouTube</b>	33,4%	7,0%	26,1%	7,0%	12,1%	17,2%
<b>Skype</b>	10,8%	19,7%	21,0%	19,1%	12,1%	19,7%
<b>Viber</b>	10,8%	21,0%	19,7%	21,0%	9,6%	12,7%
<b>Goggle+</b>	19,7%	12,1%	19,7%	7,6%	12,7%	9,6%
<b>Blogs</b>	14,0%	10,8%	12,1%	3,2%	6,4%	3,2%
<b>Forums</b>	17,8%	8,3%	10,8%	3,2%	5,7%	3,2%
<b>Wikis</b>	20,4%	8,9%	13,4%	4,5%	7,6%	8,3%
<b>Second Life</b>	11,5%	4,5%	4,5%	3,2%	3,2%	0,6%

Από το διάγραμμα 13 φαίνονται συνοπτικότερα ποιες είναι οι προτιμήσεις των μαθητών. Μεγάλα ποσοστά παρουσιάζουν το facebook και το YouTube. Τα υπόλοιπα μέσα, έχουν περίπου την ίδια κατανομή, με τα blogs, twitter, wikis και second Life να κατέχουν τα χαμηλότερα ποσοστά.



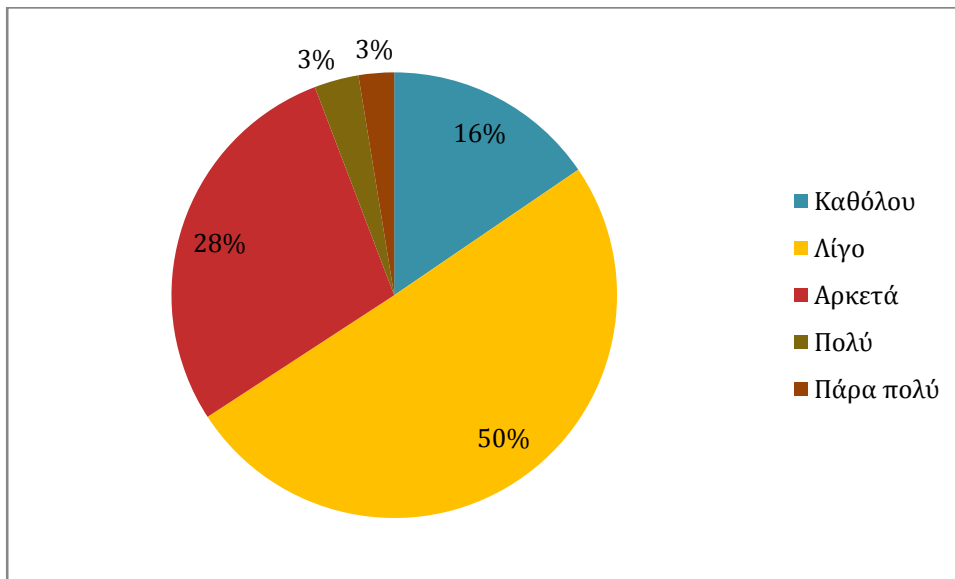
Σχήμα 13 Ποια πιστεύεις πως θα ήταν τα οφέλη από τη χρήση ΜΚΔ στην μάθηση;

Στην ερώτηση αν πιστεύουν οι μαθητές πως θα μπορούσαν να ασχοληθούν με τα ΜΚΔ για εκπαιδευτικούς σκοπούς, χωρίς να αποσπάται η προσοχή τους, φαίνονται αρκετά αισιόδοξοι με ποσοστό μόλις 9% να πιστεύει πως θα αποσπάται η προσοχή του (βλ. σχήμα 14).



Σχήμα 14 Πιστεύεις πως θα μπορούσες να ασχοληθείς με τα ΜΚΔ για εκπαιδευτικούς σκοπούς, χωρίς να αποσπάται η προσοχή σου;

Στην τελευταία ερώτηση για τους μαθητές αν πιστεύουν πως οι καθηγητές θα μπορούσαν να ανταποκριθούν στην πρόκληση να χρησιμοποιήσουν ΜΚΔ στην εκπαίδευση, σε μεγάλο ποσοστό δεν εμπιστεύονται τους καθηγητές τους (βλ. σχήμα 15).



Σχήμα 15 Πιστεύεις πως οι καθηγητές σου θα μπορούσαν να ανταποκριθούν στην πρόκληση να χρησιμοποιήσουν ΜΚΔ;



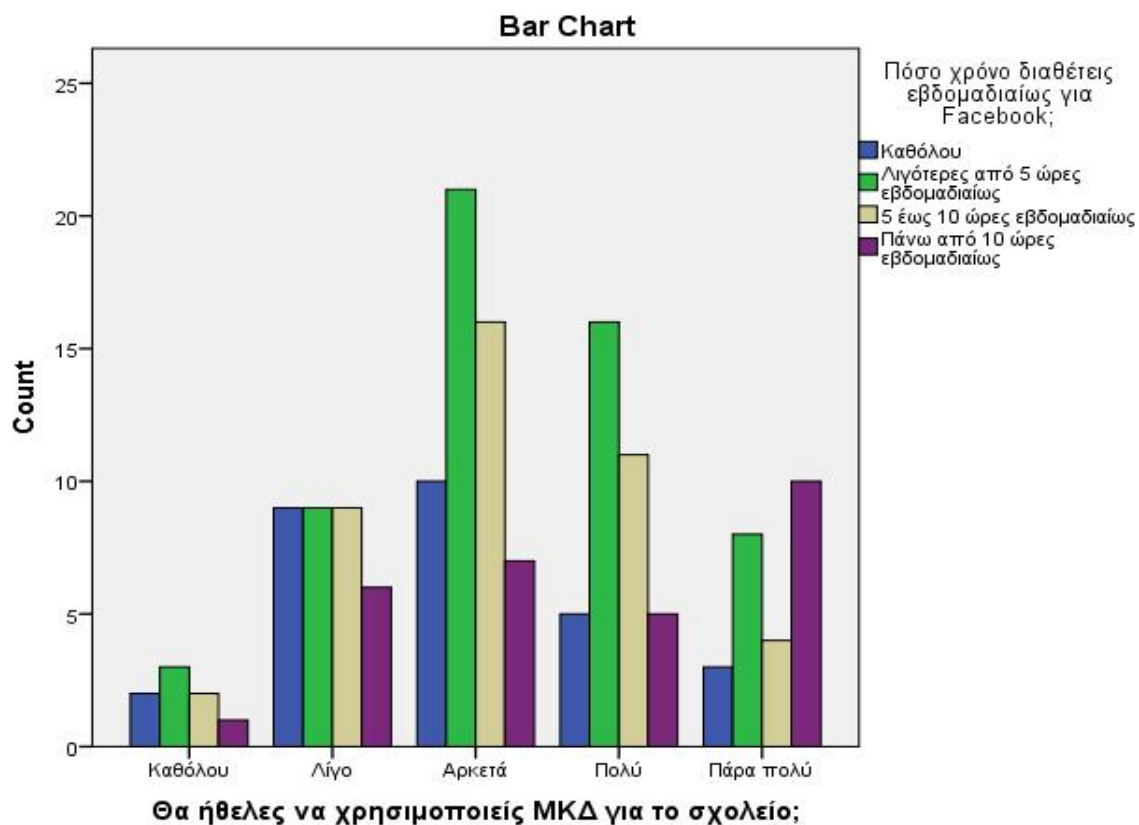
## CROSSTABULATION

Στη συνέχεια παρατίθενται συνδυαστικές ερωτήσεις, το λεγόμενο crosstabulation.

Πόσο χρόνο διαθέτεις για ΜΚΔ και αν θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ για το σχολείο.

Facebook

Όσον αφορά το Facebook φαίνεται πως οι μαθητές το χρησιμοποιούν πολλές ώρες εβδομαδιαίως (ένα 10,8% δεν το χρησιμοποιεί καθόλου) και θα ήθελαν να το χρησιμοποιούν και για το σχολείο με τις απαντήσεις αρκετά, πολύ και πάρα πολύ να καταλαμβάνουν το 73,8% (βλ πίνακα 7, σχήμα 16).



Σχήμα 16 Facebook

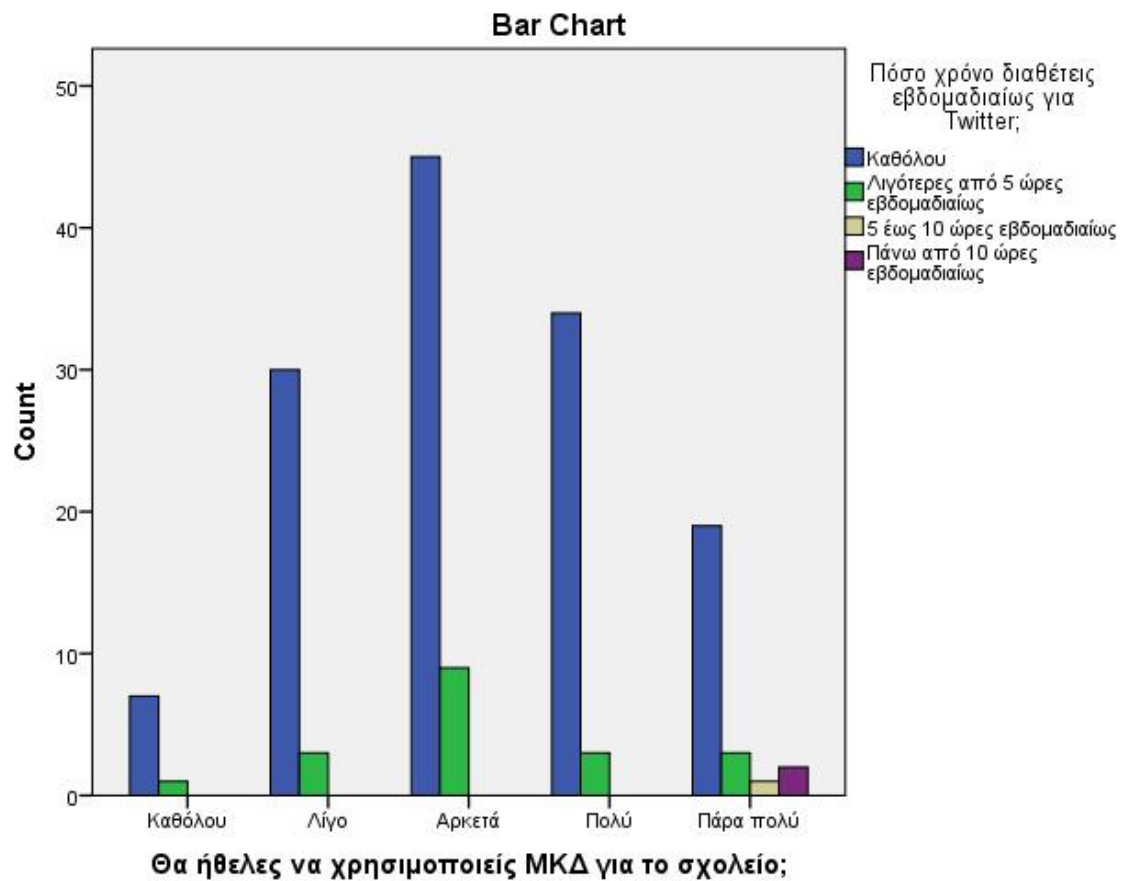
## Πίνακας 7 Facebook

Τάξη \* Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Facebook; \* Θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ για το σχολείο;

		Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Facebook;					
Θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ για το σχολείο;		Καθόλου	Λιγότερες από 5 ώρες εβδομαδιαίως	5 έως 10 ώρες εβδομαδιαίως	Πάνω από 10 ώρες εβδομαδιαίως	Total	
Καθόλου	Τάξη	A' Λυκείου	1	0	2	1	4
		B' Λυκείου	0	2	0	0	2
		Γ' Λυκείου	1	1	0	0	2
	Total	2	3	2	1	8	
Λίγο	Τάξη	A' Λυκείου	5	5	6	3	19
		B' Λυκείου	4	3	1	1	9
		Γ' Λυκείου	0	1	2	2	5
	Total	9	9	9	6	33	
Αρκετά	Τάξη	A' Λυκείου	5	9	9	2	25
		B' Λυκείου	1	4	1	2	8
		Γ' Λυκείου	4	8	6	3	21
	Total	10	21	16	7	54	
Πολύ	Τάξη	A' Λυκείου	3	6	7	3	19
		B' Λυκείου	1	1	2	2	6
		Γ' Λυκείου	1	9	2	0	12
	Total	5	16	11	5	37	
Πάρα πολύ	Τάξη	A' Λυκείου	1	3	2	8	14
		B' Λυκείου	0	2	1	1	4
		Γ' Λυκείου	2	3	1	1	7
	Total	3	8	4	10	25	
Total	Τάξη	A' Λυκείου	15	23	26	17	81
		B' Λυκείου	6	12	5	6	29
		Γ' Λυκείου	8	22	11	6	47
	Total	29	57	42	29	157	

## Twitter

Στην ερώτηση αν χρησιμοποιείς το Twitter, και αν θα το ήθελες να το χρησιμοποιείς στην εκπαίδευση το 86% δεν το χρησιμοποιεί στην καθημερινότητά του, αλλά αρκετά μεγάλο ποσοστό 73,8% είναι πρόθυμοι να το χρησιμοποιήσουν στην εκπαίδευση (βλ. Πίνακα 8, Σχήμα 17).



Σχήμα 17 Twitter

## Πίνακας 8 Twitter

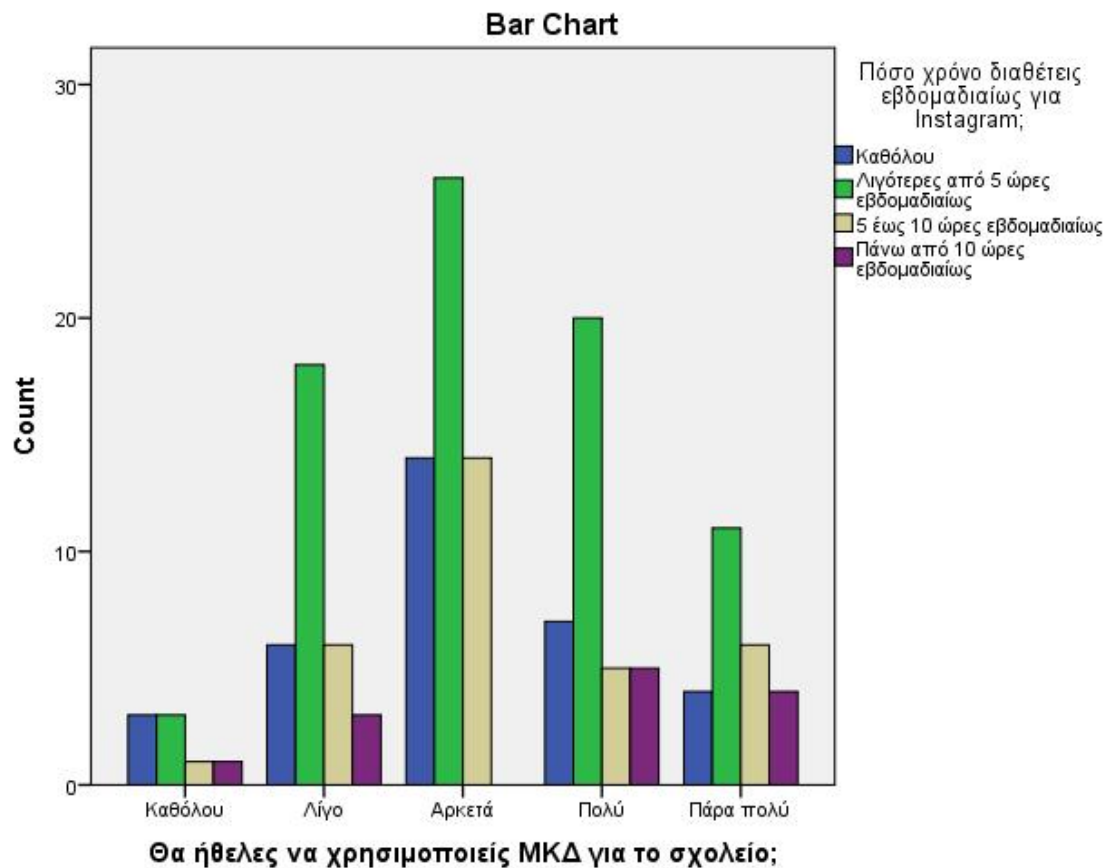
Τάξη \* Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Twitter; \* Θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ για το σχολείο;

Θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ για το σχολείο;		Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Twitter;				Total
		Καθόλου	Λιγότερες από 5 ώρες εβδομαδιαίως	5 έως 10 ώρες εβδομαδιαίως	Πάνω από 10 ώρες εβδομαδιαίως	
Καθόλου	Τάξη	A' Λυκείου	4	0		4
		B' Λυκείου	1	1		2
		Γ' Λυκείου	2	0		2
	Total	7	1		8	
Λίγο	Τάξη	A' Λυκείου	16	3		19
		B' Λυκείου	9	0		9
		Γ' Λυκείου	5	0		5
	Total	30	3		33	
Αρκετά	Τάξη	A' Λυκείου	24	1		25
		B' Λυκείου	3	5		8
		Γ' Λυκείου	18	3		21
	Total	45	9		54	
Πολύ	Τάξη	A' Λυκείου	17	2		19
		B' Λυκείου	6	0		6
		Γ' Λυκείου	11	1		12
	Total	34	3		37	
Πάρα πολύ	Τάξη	A' Λυκείου	11	1	1	14
		B' Λυκείου	3	1	0	4
		Γ' Λυκείου	5	1	0	7
	Total	19	3	1	25	
Total	Τάξη	A' Λυκείου	72	7	1	81
		B' Λυκείου	22	7	0	29
		Γ' Λυκείου	41	5	0	47
	Total	135	19	1	157	

## Instagram

Το 21,6% δεν χρησιμοποιεί καθόλου Instagram, οι υπόλοιποι το χρησιμοποιούν από λίγο, μέτρια ως πολύ.

Είναι όμως πρόθυμοι να το χρησιμοποιήσουν στην εκπαίδευση από αρκετά έως πάρα πολύ σε ποσοστό 73,8% (πίνακας 9, σχήμα 18).



Σχήμα 18 Instagram

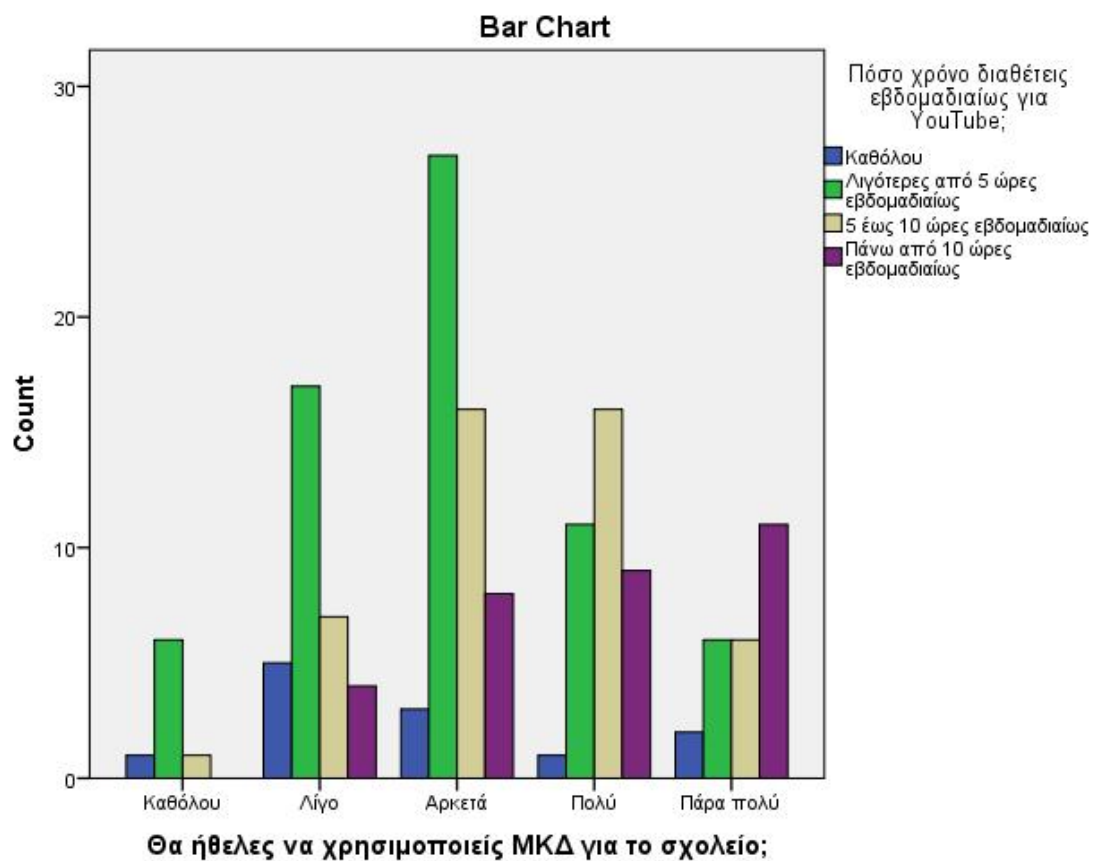
## Πίνακας 9 Instagram

Τάξη \* Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Instagram; \* Θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ για το σχολείο;

Θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ για το σχολείο;			Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Instagram;				Total
			Καθόλου	Λιγότερες από 5 ώρες εβδομαδιαίως	5 έως 10 ώρες εβδομαδιαίως	Πάνω από 10 ώρες εβδομαδιαίως	
Καθόλου	Τάξη	A' Λυκείου	2	1	1	0	4
		B' Λυκείου	0	1	0	1	2
		Γ' Λυκείου	1	1	0	0	2
	Total	3	3	1	1	8	
Λίγο	Τάξη	A' Λυκείου	2	10	5	2	19
		B' Λυκείου	2	7	0	0	9
		Γ' Λυκείου	2	1	1	1	5
	Total	6	18	6	3	33	
Αρκετά	Τάξη	A' Λυκείου	6	11	8		25
		B' Λυκείου	1	5	2		8
		Γ' Λυκείου	7	10	4		21
	Total	14	26	14		54	
Πολύ	Τάξη	A' Λυκείου	3	9	3	4	19
		B' Λυκείου	0	5	0	1	6
		Γ' Λυκείου	4	6	2	0	12
	Total	7	20	5	5	37	
Πάρα πολύ	Τάξη	A' Λυκείου	3	4	5	2	14
		B' Λυκείου	0	2	1	1	4
		Γ' Λυκείου	1	5	0	1	7
	Total	4	11	6	4	25	
Total	Τάξη	A' Λυκείου	16	35	22	8	81
		B' Λυκείου	3	20	3	3	29
		Γ' Λυκείου	15	23	7	2	47
	Total	34	78	32	13	157	

## YouTube

Μόλις το 7,6% δεν χρησιμοποιεί YouTube. Στην εκπαιδευτική διαδικασία θα το ήθελαν να ενταχθεί το 73,8%. Το ποσοστό αυτό προκύπτει από τις απαντήσεις που έδωσαν για: αρκετά, πολύ και πάρα πολύ (πίνακας 10, σχήμα 19).



Σχήμα 19

## Πίνακας 10 YouTube

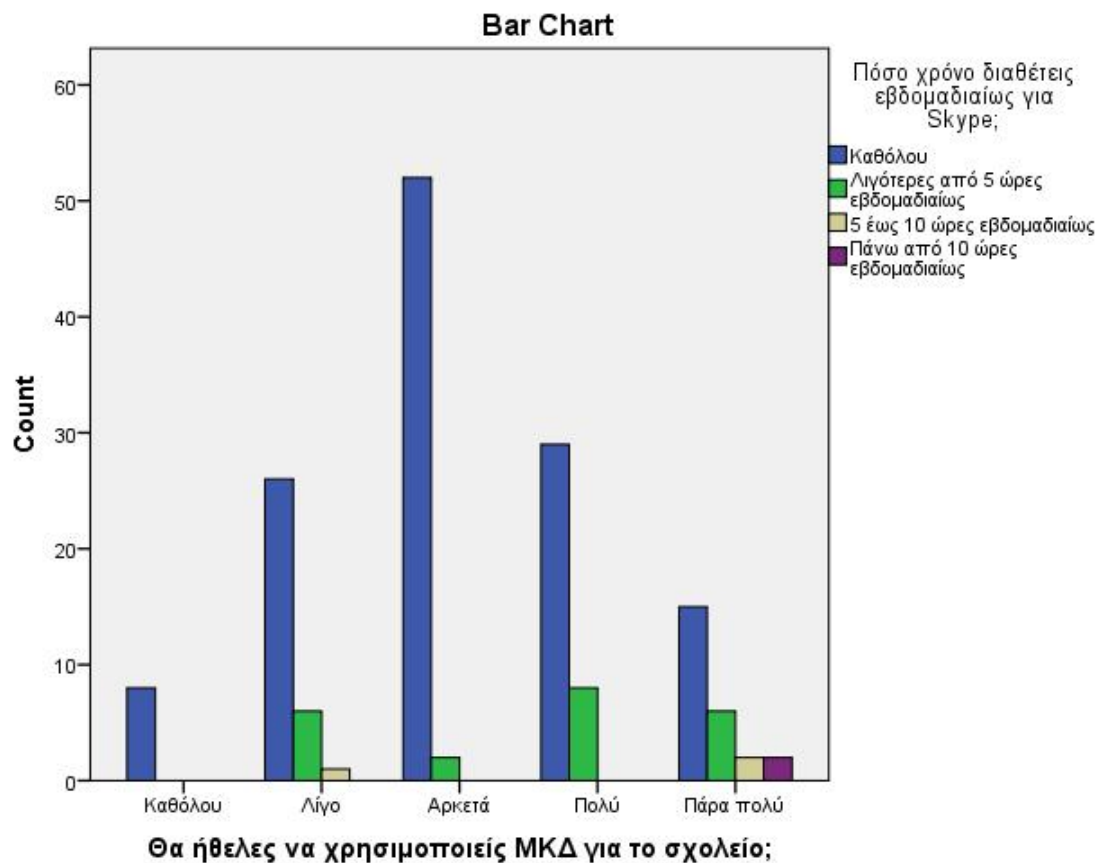
Τάξη \* Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για YouTube; \* Θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ για το σχολείο;

		Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για YouTube;					
Θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ για το σχολείο;		Καθόλου	Λιγότερες από 5 ώρες εβδομαδιαίως	5 έως 10 ώρες εβδομαδιαίως	Πάνω από 10 ώρες εβδομαδιαίως	Total	
Καθόλου	Τάξη	A' Λυκείου	0	4	0		4
		B' Λυκείου	1	0	1		2
		Γ' Λυκείου	0	2	0		2
	Total	1	6	1		8	
Λίγο	Τάξη	A' Λυκείου	1	10	5	3	19
		B' Λυκείου	2	6	1	0	9
		Γ' Λυκείου	2	1	1	1	5
	Total	5	17	7	4	33	
Αρκετά	Τάξη	A' Λυκείου	3	13	7	2	25
		B' Λυκείου	0	3	2	3	8
		Γ' Λυκείου	0	11	7	3	21
	Total	3	27	16	8	54	
Πολύ	Τάξη	A' Λυκείου	1	6	9	3	19
		B' Λυκείου	0	1	2	3	6
		Γ' Λυκείου	0	4	5	3	12
	Total	1	11	16	9	37	
Πάρα πολύ	Τάξη	A' Λυκείου	0	3	2	9	14
		B' Λυκείου	0	1	2	1	4
		Γ' Λυκείου	2	2	2	1	7
	Total	2	6	6	11	25	
Total	Τάξη	A' Λυκείου	5	36	23	17	81
		B' Λυκείου	3	11	8	7	29
		Γ' Λυκείου	4	20	15	8	47
	Total	12	67	46	32	157	



## Skype

Το Skype είναι ένα μέσο, το οποίο απ' ό,τι φαίνεται δεν προτιμάται στους μαθητές, αφού το 82,8% δεν το χρησιμοποιεί στην καθημερινότητά του. Παρ' όλα αυτά το 73,8% είναι πρόθυμο να το χρησιμοποιήσει στην εκπαίδευση (πίνακας 11, σχήμα 20).



Σχήμα 20 Skype

## Πίνακας 11 Skype

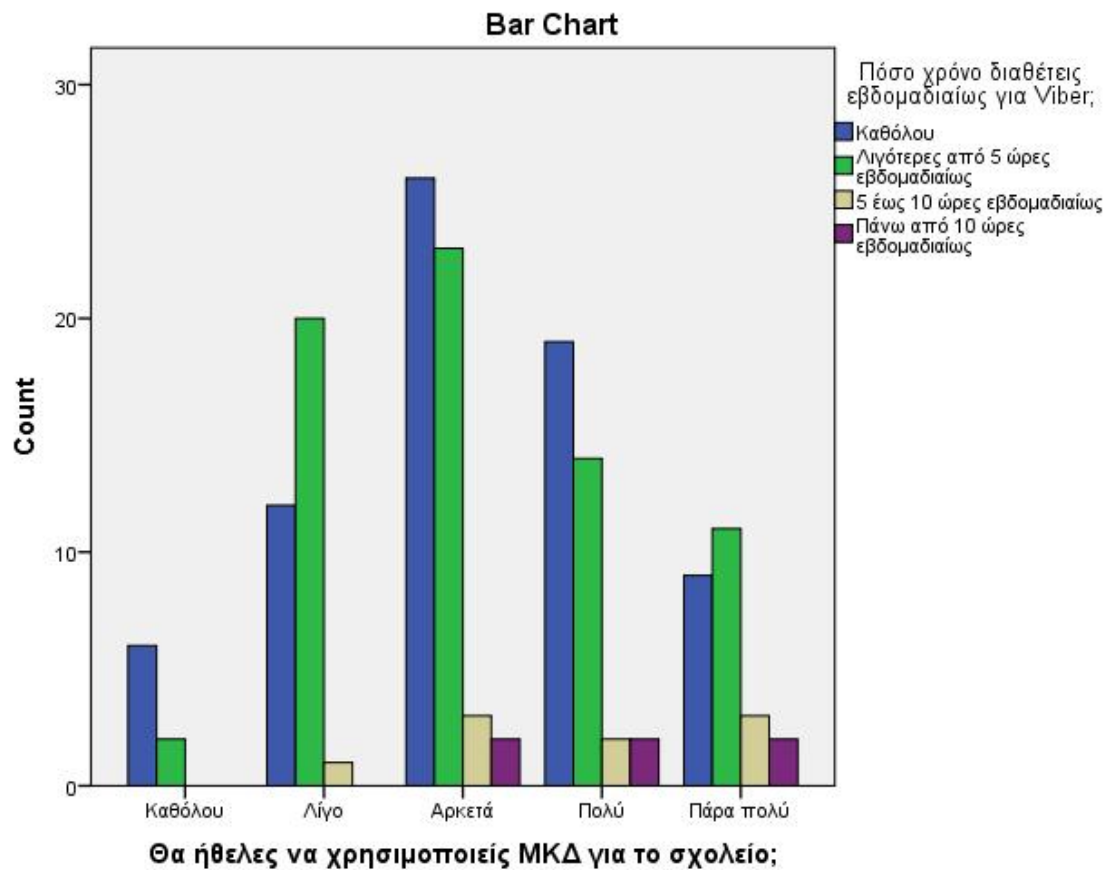
Τάξη \* Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Skype; \* Θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ για το σχολείο;

Θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ για το σχολείο;			Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Skype;				Total
			Καθόλου	Λιγότερες από 5 ώρες εβδομαδιαίως	5 έως 10 ώρες εβδομαδιαίως	Πάνω από 10 ώρες εβδομαδιαίως	
Καθόλου	Τάξη	A' Λυκείου	4				4
		B' Λυκείου	2				2
		Γ' Λυκείου	2				2
	Total		8				8
Λίγο	Τάξη	A' Λυκείου	14	5	0		19
		B' Λυκείου	8	0	1		9
		Γ' Λυκείου	4	1	0		5
	Total		26	6	1		33
Αρκετά	Τάξη	A' Λυκείου	25	0			25
		B' Λυκείου	8	0			8
		Γ' Λυκείου	19	2			21
	Total		52	2			54
Πολύ	Τάξη	A' Λυκείου	15	4			19
		B' Λυκείου	4	2			6
		Γ' Λυκείου	10	2			12
	Total		29	8			37
Πάρα πολύ	Τάξη	A' Λυκείου	7	4	2	1	14
		B' Λυκείου	4	0	0	0	4
		Γ' Λυκείου	4	2	0	1	7
	Total		15	6	2	2	25
Total	Τάξη	A' Λυκείου	65	13	2	1	81
		B' Λυκείου	26	2	1	0	29
		Γ' Λυκείου	39	7	0	1	47
	Total		130	22	3	2	157

## Viber

Το Viber ένα ποσοστό 45% δεν το χρησιμοποιεί καθόλου. Ενώ ένα 44% το χρησιμοποιεί λιγότερο από 5 ώρες εβδομαδιαίως. Μικρό είναι το ποσοστό που το χρησιμοποιεί πολύ ή πάρα πολύ – πάνω από 10 ώρες εβδομαδιαίως.

Πάλι το 73,8% είναι πρόθυμο να το χρησιμοποιήσει στην εκπαιδευτική διαδικασία (βλ. πίνακας 12, σχήμα 21).



Σχήμα 21 Viber

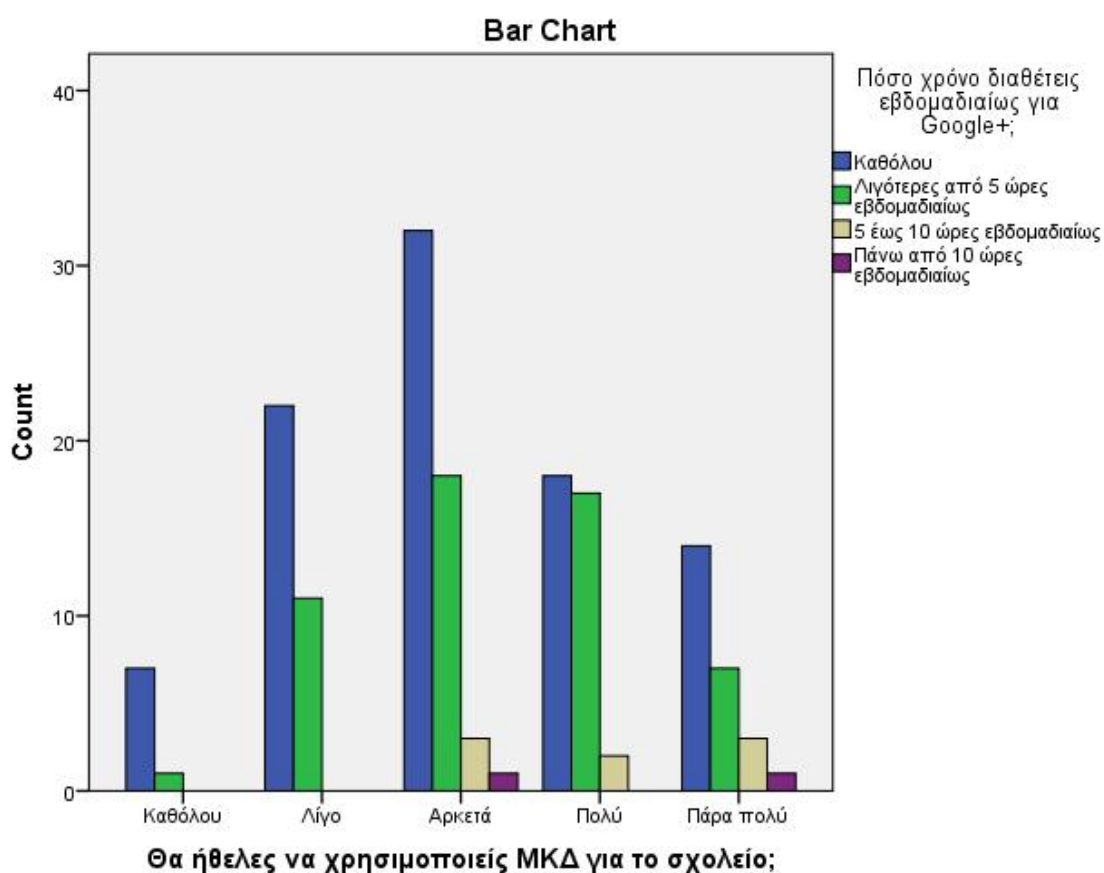
## Πίνακας 12 Viber

Τάξη \* Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Viber; \* Θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ για το σχολείο;

Θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ για το σχολείο;			Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Viber;				Total
			Καθόλου	Λιγότερες από 5 ώρες εβδομαδιαίως	5 έως 10 ώρες εβδομαδιαίως	Πάνω από 10 ώρες εβδομαδιαίως	
Καθόλου	Τάξη	A' Λυκείου	4	0			4
		B' Λυκείου	1	1			2
		Γ' Λυκείου	1	1			2
	Total	6	2			8	
Λίγο	Τάξη	A' Λυκείου	8	10	1		19
		B' Λυκείου	1	8	0		9
		Γ' Λυκείου	3	2	0		5
	Total	12	20	1		33	
Αρκετά	Τάξη	A' Λυκείου	13	9	1	2	25
		B' Λυκείου	3	5	0	0	8
		Γ' Λυκείου	10	9	2	0	21
	Total	26	23	3	2	54	
Πολύ	Τάξη	A' Λυκείου	7	8	2	2	19
		B' Λυκείου	5	1	0	0	6
		Γ' Λυκείου	7	5	0	0	12
	Total	19	14	2	2	37	
Πάρα πολύ	Τάξη	A' Λυκείου	5	6	1	2	14
		B' Λυκείου	2	2	0	0	4
		Γ' Λυκείου	2	3	2	0	7
	Total	9	11	3	2	25	
Total	Τάξη	A' Λυκείου	37	33	5	6	81
		B' Λυκείου	12	17	0	0	29
		Γ' Λυκείου	23	20	4	0	47
	Total	72	70	9	6	157	

## Google+

Το 59,2% δεν χρησιμοποιεί καθόλου το Google+. Το ποσοστό αυτό όμως είναι μεγαλύτερο, καθώς απ' ότι φάνηκε κατόπιν, από συζητήσεις μεταξύ των μαθητών, πολλοί το μπέρδευαν με την Google, την μηχανή αναζήτησης. Πάντως και πάλι οι μαθητές είναι πρόθυμοι να το χρησιμοποιήσουν στην εκπαίδευση σε ποσοστό 73,8% (βλ. πίνακας 13, σχήμα 22).



Σχήμα 22 Google+

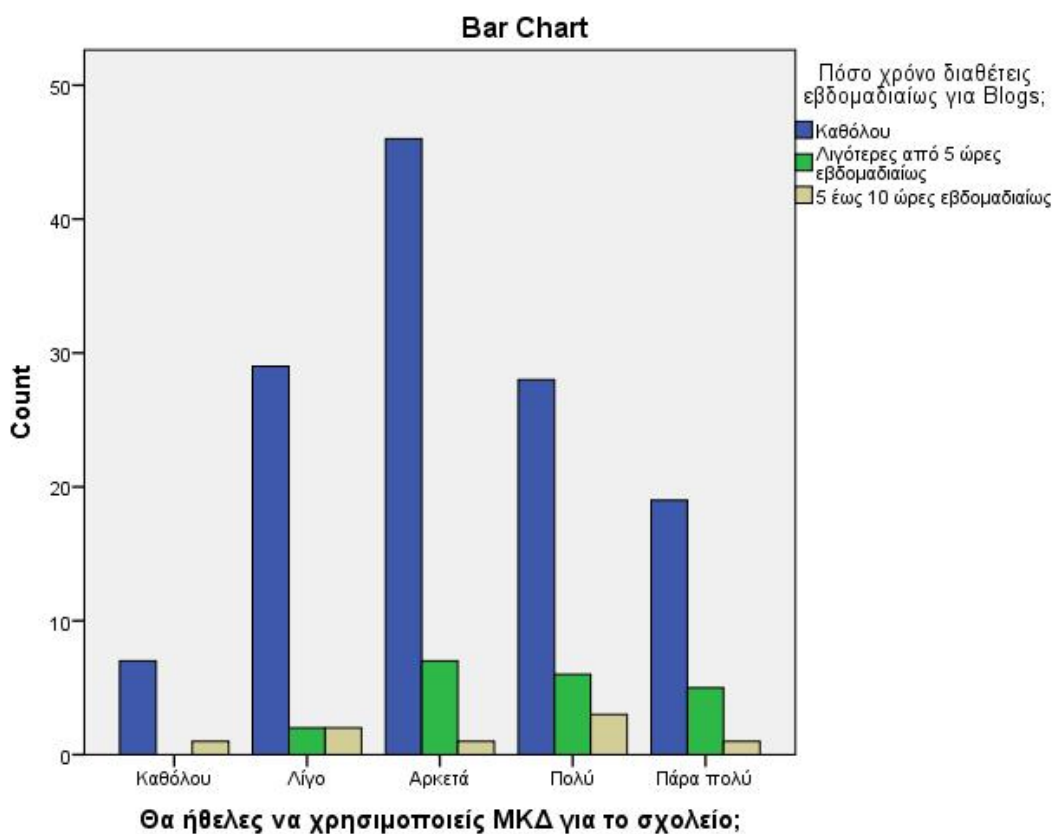
### Πίνακας 13 Google+

Τάξη \* Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Google+; \* Θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ για το σχολείο;

			Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Google+;				
Θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ για το σχολείο;			Καθόλου	Λιγότερες από 5 ώρες εβδομαδιαίως	5 έως 10 ώρες εβδομαδιαίως	Πάνω από 10 ώρες εβδομαδιαίως	Total
Καθόλου	Τάξη	A' Λυκείου	3	1			4
		B' Λυκείου	2	0			2
		Γ' Λυκείου	2	0			2
	Total	7	1			8	
Λίγο	Τάξη	A' Λυκείου	13	6			19
		B' Λυκείου	5	4			9
		Γ' Λυκείου	4	1			5
	Total	22	11			33	
Αρκετά	Τάξη	A' Λυκείου	10	12	2	1	25
		B' Λυκείου	7	1	0	0	8
		Γ' Λυκείου	15	5	1	0	21
	Total	32	18	3	1	54	
Πολύ	Τάξη	A' Λυκείου	8	10	1		19
		B' Λυκείου	3	2	1		6
		Γ' Λυκείου	7	5	0		12
	Total	18	17	2		37	
Πάρα πολύ	Τάξη	A' Λυκείου	9	4	0	1	14
		B' Λυκείου	2	1	1	0	4
		Γ' Λυκείου	3	2	2	0	7
	Total	14	7	3	1	25	
Total	Τάξη	A' Λυκείου	43	33	3	2	81
		B' Λυκείου	19	8	2	0	29
		Γ' Λυκείου	31	13	3	0	47
	Total	93	54	8	2	157	

## Blogs

Το 82% δεν χρησιμοποιεί blogs. Επίσης δεν υπάρχει κανείς που να το χρησιμοποιεί πάνω από 10 ώρες εβδομαδιαίως (λείπει η στήλη «πάνω από 10 ώρες»). Το υπόλοιπο 18% το χρησιμοποιεί λίγες έως 10 ώρες εβδομαδιαίως. Το 73,8% δείχνει προθυμία να εφαρμοστεί στην εκπαιδευτική διαδικασία (βλ. πίνακας 14, σχήμα 22).



Σχήμα 23 Blogs

**Πίνακας 14 Blogs**

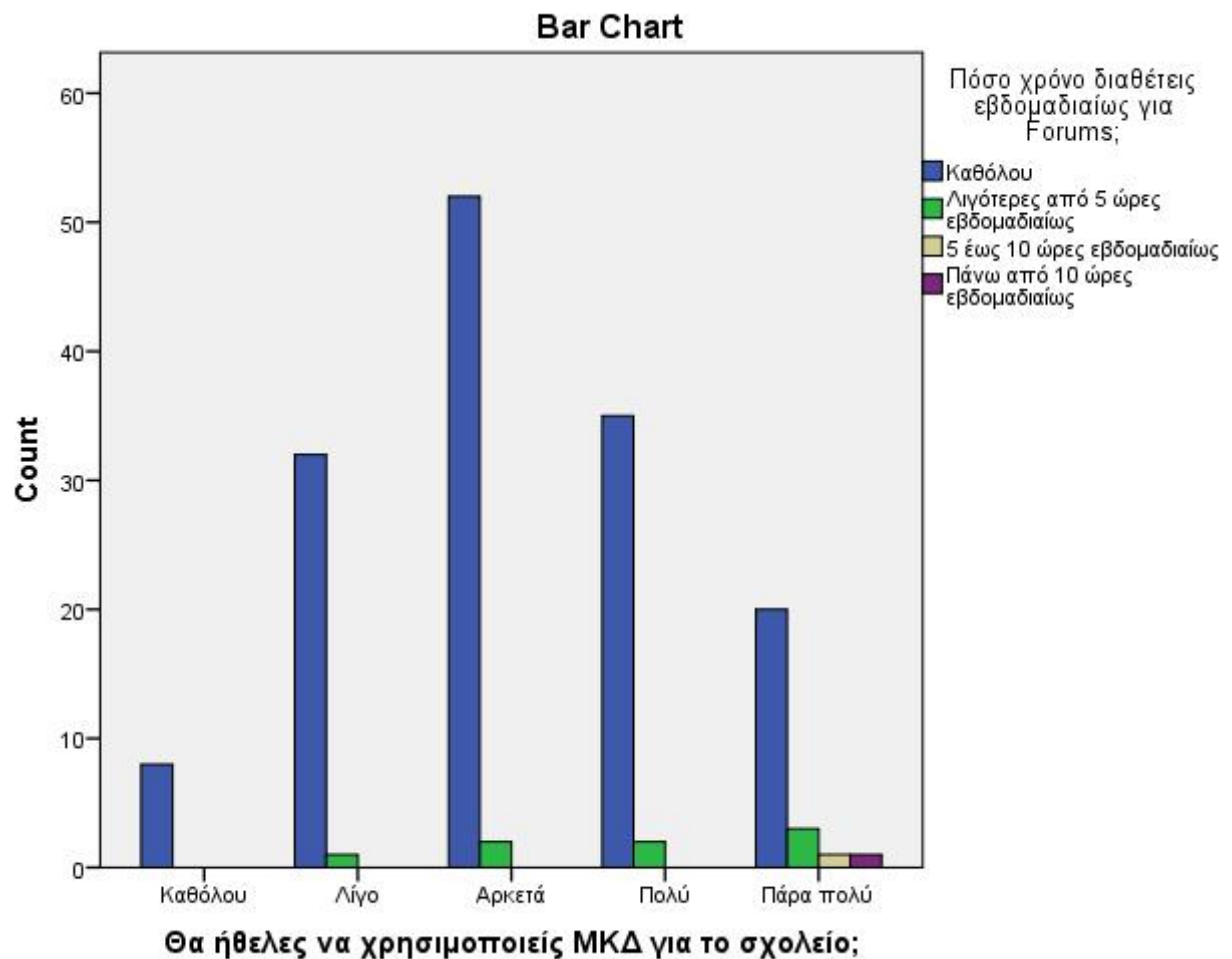
**Τάξη \* Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Blogs; \* Θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ για το σχολείο;**

Θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ για το σχολείο;		Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Blogs;				
		Καθόλου	Λιγότερες από 5 ώρες εβδομαδιαίως	5 έως 10 ώρες εβδομαδιαίως	Total	
Καθόλου	Τάξη	A' Λυκείου	3		1	4
		B' Λυκείου	2		0	2
		Γ' Λυκείου	2		0	2
	Total	7		1	8	
Λίγο	Τάξη	A' Λυκείου	17	0	2	19
		B' Λυκείου	8	1	0	9
		Γ' Λυκείου	4	1	0	5
	Total	29	2	2	33	
Αρκετά	Τάξη	A' Λυκείου	23	2	0	25
		B' Λυκείου	8	0	0	8
		Γ' Λυκείου	15	5	1	21
	Total	46	7	1	54	
Πολύ	Τάξη	A' Λυκείου	12	6	1	19
		B' Λυκείου	6	0	0	6
		Γ' Λυκείου	10	0	2	12
	Total	28	6	3	37	
Πάρα πολύ	Τάξη	A' Λυκείου	10	4	0	14
		B' Λυκείου	4	0	0	4
		Γ' Λυκείου	5	1	1	7
	Total	19	5	1	25	
Total	Τάξη	A' Λυκείου	65	12	4	81
		B' Λυκείου	28	1	0	29
		Γ' Λυκείου	36	7	4	47
	Total	129	20	8	157	



## Forums

Τα Forums δεν χρησιμοποιούνται από τους μαθητές σε ποσοστό 93,6%. Το 73,8% είναι και πάλι πρόθυμο να χρησιμοποιηθεί στην εκπαίδευση (βλ. πίνακας 15, σχήμα 24).



Σχήμα 24 Forums

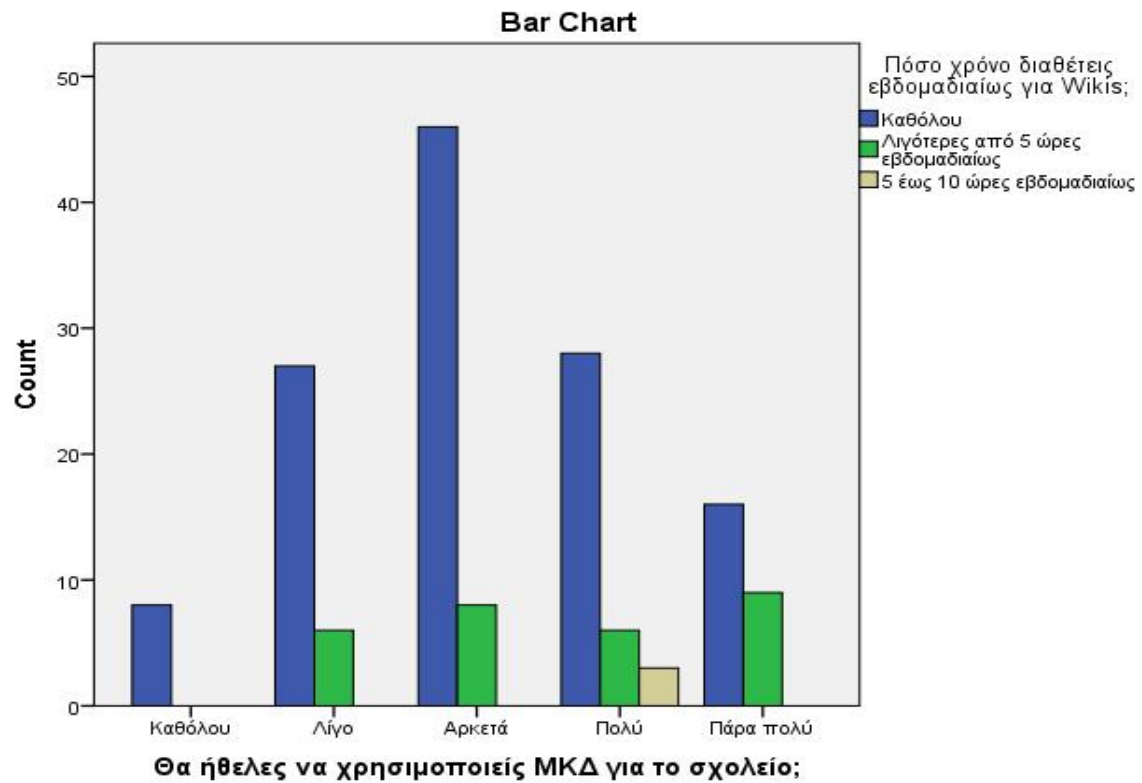
**Πίνακας 15 Forums**

**Τάξη \* Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Forums; \* Θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ για το σχολείο;**

Θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ για το σχολείο;			Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Forums;				Total
			Καθόλου	Λιγότερες από 5 ώρες εβδομαδιαίως	5 έως 10 ώρες εβδομαδιαίως	Πάνω από 10 ώρες εβδομαδιαίως	
Καθόλου	Τάξη	A' Λυκείου	4				4
		B' Λυκείου	2				2
		Γ' Λυκείου	2				2
	Total		8				8
Λίγο	Τάξη	A' Λυκείου	19	0			19
		B' Λυκείου	9	0			9
		Γ' Λυκείου	4	1			5
	Total		32	1			33
Αρκετά	Τάξη	A' Λυκείου	23	2			25
		B' Λυκείου	8	0			8
		Γ' Λυκείου	21	0			21
	Total		52	2			54
Πολύ	Τάξη	A' Λυκείου	18	1			19
		B' Λυκείου	6	0			6
		Γ' Λυκείου	11	1			12
	Total		35	2			37
Πάρα πολύ	Τάξη	A' Λυκείου	11	2	0	1	14
		B' Λυκείου	4	0	0	0	4
		Γ' Λυκείου	5	1	1	0	7
	Total		20	3	1	1	25
Total	Τάξη	A' Λυκείου	75	5	0	1	81
		B' Λυκείου	29	0	0	0	29
		Γ' Λυκείου	43	3	1	0	47
	Total		147	8	1	1	157

## Wikis

Ένα αρκετά μεγάλο ποσοστό, 79,6% δεν χρησιμοποιεί wikis στην καθημερινότητά του. Η προθυμία των μαθητών να ενταχθούν τα wikis στην εκπαίδευση είναι και πάλι 73,8% (βλ. πίνακα 16, σχήμα 25).



Σχήμα 25 Wikis

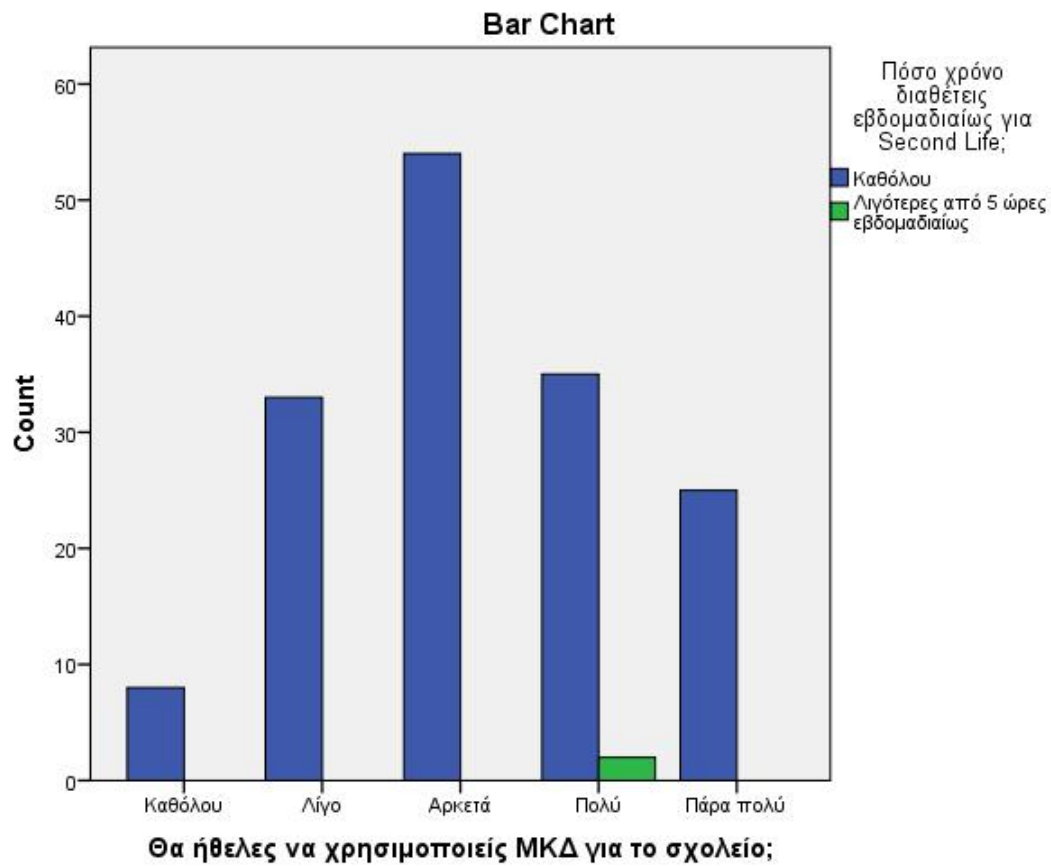
**Πίνακας 16 Wikis**

**Τάξη \* Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Wikis; \* Θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ για το σχολείο;**

Θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ για το σχολείο;		Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Wikis;				Total
		Καθόλου	Λιγότερες από 5 ώρες εβδομαδιαίως	5 έως 10 ώρες εβδομαδιαίως		
Καθόλου	Τάξη	A' Λυκείου	4			4
		B' Λυκείου	2			2
		Γ' Λυκείου	2			2
	Total	8			8	
Λίγο	Τάξη	A' Λυκείου	17	2		19
		B' Λυκείου	8	1		9
		Γ' Λυκείου	2	3		5
	Total	27	6		33	
Αρκετά	Τάξη	A' Λυκείου	22	3		25
		B' Λυκείου	7	1		8
		Γ' Λυκείου	17	4		21
	Total	46	8		54	
Πολύ	Τάξη	A' Λυκείου	16	2	1	19
		B' Λυκείου	4	1	1	6
		Γ' Λυκείου	8	3	1	12
	Total	28	6	3	37	
Πάρα πολύ	Τάξη	A' Λυκείου	10	4		14
		B' Λυκείου	2	2		4
		Γ' Λυκείου	4	3		7
	Total	16	9		25	
Total	Τάξη	A' Λυκείου	69	11	1	81
		B' Λυκείου	23	5	1	29
		Γ' Λυκείου	33	13	1	47
	Total	125	29	3	157	

## Second Life

Το second Life, ένα διαδικτυακό παιχνίδι, απ' ό τι προκύπτει, δεν το γνώριζαν οι μαθητές. Το ίδιο ποσοστό 73,8% είναι πρόθυμο να ενταχθεί στην εκπαιδευτική διαδικασία (βλ. πίνακα 18, σχήμα26) .



Σχήμα 26 Second Life

**Πίνακας 17 Ssecond Life**

**Τάξη \* Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Second Life; \* Θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ για το σχολείο;**

Θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ για το σχολείο;			Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Second Life;		Total
			Καθόλου	Λιγότερες από 5 ώρες εβδομαδιαίως	
Καθόλου	Τάξη	A' Λυκείου	4		4
		B' Λυκείου	2		2
		Γ' Λυκείου	2		2
	Total	8		8	
Λίγο	Τάξη	A' Λυκείου	19		19
		B' Λυκείου	9		9
		Γ' Λυκείου	5		5
	Total	33		33	
Αρκετά	Τάξη	A' Λυκείου	25		25
		B' Λυκείου	8		8
		Γ' Λυκείου	21		21
	Total	54		54	
Πολύ	Τάξη	A' Λυκείου	17	2	19
		B' Λυκείου	6	0	6
		Γ' Λυκείου	12	0	12
	Total	35	2	37	
Πάρα πολύ	Τάξη	A' Λυκείου	14		14
		B' Λυκείου	4		4
		Γ' Λυκείου	7		7
	Total	25		25	
Total	Τάξη	A' Λυκείου	79	2	81
		B' Λυκείου	29	0	29
		Γ' Λυκείου	47	0	47
	Total	155	2	157	

## Γενικά Συμπεράσματα

Γενικά, οι μαθητές χρησιμοποιούν σε μεγάλο ποσοστό τα ΜΚΔ. Τα μέσα που χρησιμοποιούν οι περισσότεροι μαθητές στον ελεύθερό τους χρόνο, είναι το YouTube, το Facebook και το Instagram. Λίγοι είναι αυτοί που χρησιμοποιούν το Viber και το Skype, και όχι σε μεγάλο βαθμό. Οι περισσότεροι χρησιμοποιούν τα ΜΚΔ από το κινητό τους τηλέφωνο, αλλά από το οικιακό δίκτυο ή κάποιο άλλο διαθέσιμο (καφετέριες, σχολείο κ.α). Λίγοι είναι αυτοί, που έχουν διαθέσιμα ΜΒ από το κινητό τους. Είναι θετικοί στην ιδέα να χρησιμοποιήσουν τα ΜΚΔ στην εκπαίδευση, παρόλο που πιστεύουν ότι οι καθηγητές τους θα έχουν κάποιες δυσκολίες στο να ανταποκριθούν στο έργο τους, υπό αυτή τη νέα μορφή. Οι μισοί περίπου θα ήθελαν να χρησιμοποιούν ΜΚΔ σε όλα τα μαθήματα. Κάποια μαθήματα, που έδειξαν ιδιαίτερη προτίμηση είναι στην ερευνητική εργασία, στα μαθήματα πληροφορικής, στο μάθημα της ξένης γλώσσας, στα μαθήματα προσανατολισμού, γιατί θεωρούν ότι τους παρέχεται ένα στήριγμα. Ενώ οι μαθητές είναι εξοικειωμένοι με τις νέες τεχνολογίες και τα ΜΚΔ, δεν είναι ενημερωμένοι για την χρήση του Facebook και άλλων μέσων στην εκπαίδευση. Στους φοιτητές, σύμφωνα με τη βιβλιογραφία είναι καλύτερα τα αποτελέσματα. Υπάρχει συνάφεια με τη βιβλιογραφία, άρα το αποτέλεσμα θεωρείται αξιόπιστο.

Πόσο χρόνο διαθέτεις για τα ΜΚΔ και αν πιστεύεις πως θα συμβάλλουν θετικά στην Εκπαιδευτική διαδικασία.

## Facebook

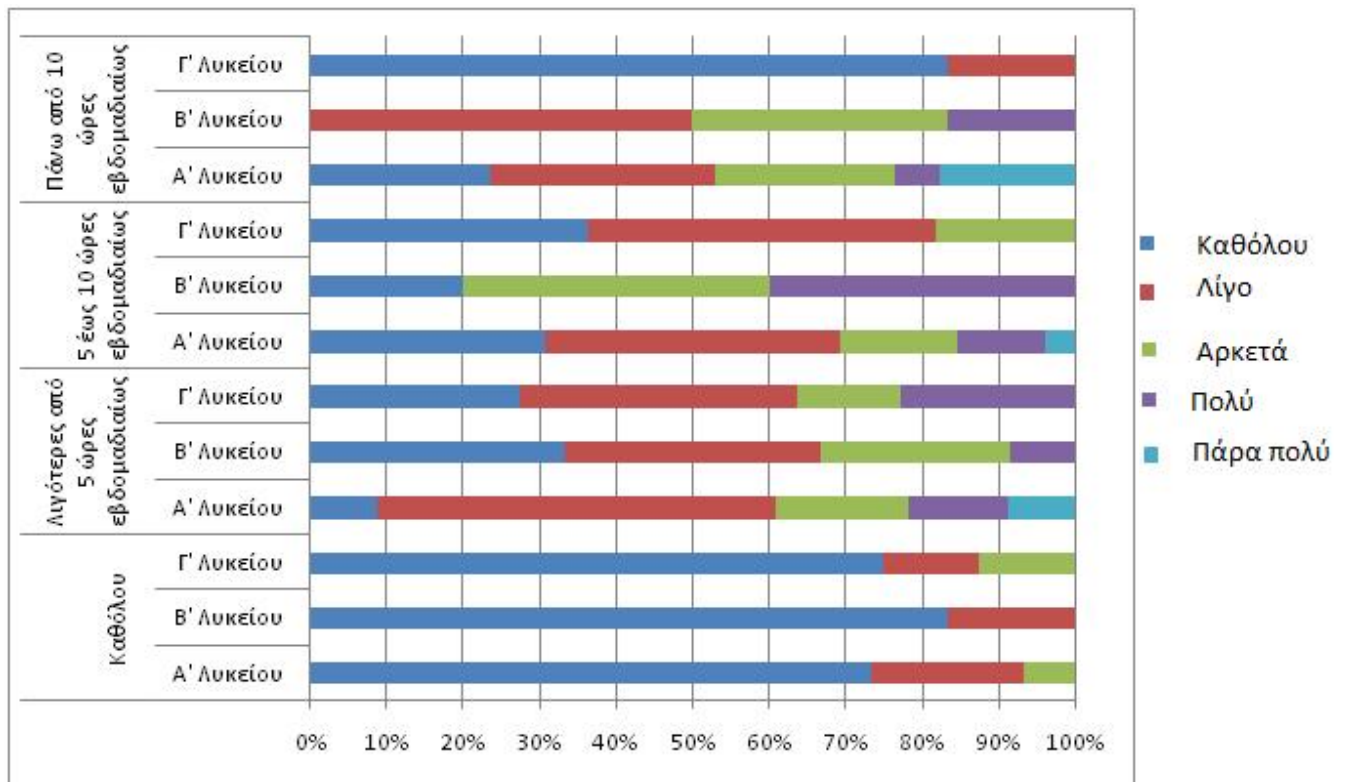
Εξετάζοντας αυτούς που χρησιμοποιούν το Facebook στον ελεύθερό τους χρόνο, οι οποίοι είναι ένα αρκετά μεγάλο ποσοστό: 81,5%, βλέπουμε πως το ποσοστό που πιστεύει πως συμβάλει θετικά στην εκπαιδευτική διαδικασία (απαντώντας αρκετά, πολύ ή πάρα πολύ) είναι σχετικά χαμηλό, μόλις 30%. Ενώ καθόλου απάντησε το 36% και λίγο 34% (βλ. πίνακα 19, σχήμα 27).

### Πίνακας 18 Facebook

**Τάξη \* Πιστεύεις πως θα συμβάλλει θετικά το Facebook στην Εκπαιδευτική Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ; \* Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Facebook;**

Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Facebook;			Πιστεύεις πως θα συμβάλλει θετικά το Facebook στην Εκπαιδευτική Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ;					Total
			Καθόλου	Λίγο	Αρκετά	Πολύ	Πάρα πολύ	
Καθόλου	Τάξη	A' Λυκείου	11	3	1			15
		B' Λυκείου	5	1	0			6
		Γ' Λυκείου	6	1	1			8
	Total	22	5	2			29	
Λιγότερες από 5 ώρες εβδομαδιαίως	Τάξη	A' Λυκείου	2	12	4	3	2	23
		B' Λυκείου	4	4	3	1	0	12
		Γ' Λυκείου	6	8	3	5	0	22
	Total	12	24	10	9	2	57	
5 έως 10 ώρες εβδομαδιαίως	Τάξη	A' Λυκείου	8	10	4	3	1	26
		B' Λυκείου	1	0	2	2	0	5
		Γ' Λυκείου	4	5	2	0	0	11
	Total	13	15	8	5	1	42	
Πάνω από 10 ώρες εβδομαδιαίως	Τάξη	A' Λυκείου	4	5	4	1	3	17
		B' Λυκείου	0	3	2	1	0	6
		Γ' Λυκείου	5	1	0	0	0	6
	Total	9	9	6	2	3	29	
Total	Τάξη	A' Λυκείου	25	30	13	7	6	81
		B' Λυκείου	10	8	7	4	0	29
		Γ' Λυκείου	21	15	6	5	0	47
	Total	56	53	26	16	6	157	





Σχήμα 27 Facebook

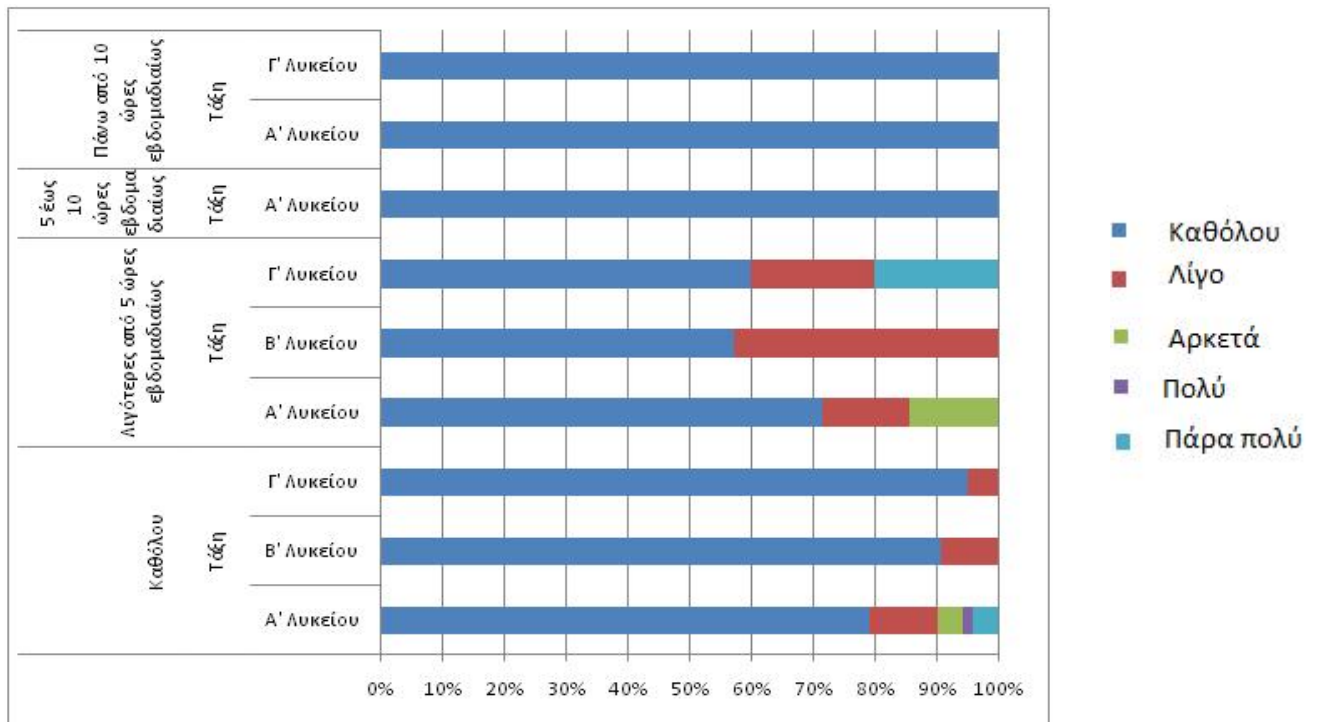
## Twitter

Όπως φαίνεται πολύ μεγάλο ποσοστό (83,4%) δεν χρησιμοποιεί twitter στην καθημερινότητά του, και 86% πιστεύει πως δε θα συμβάλει θετικά στην εκπαιδευτική διαδικασία (βλ. πίνακα 20, σχήμα 28).

### Πίνακας 19 Twitter

**Τάξη \* Πιστεύεις πως θα συμβάλει θετικά το Twitter στην Εκπαιδευτική Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ; \* Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Twitter;**

Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Twitter;			Πιστεύεις πως θα συμβάλει θετικά το Twitter στην Εκπαιδευτική Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ;					Total
			Καθόλου	Λίγο	Αρκετά	Πολύ	Πάρα πολύ	
Καθόλου	Τάξη	A' Λυκείου	57	8	3	1	3	72
		B' Λυκείου	20	2	0	0	0	22
		Γ' Λυκείου	39	2	0	0	0	41
	Total		116	12	3	1	3	135
Λιγότερες από 5 ώρες εβδομαδιαίως	Τάξη	A' Λυκείου	5	1	1		0	7
		B' Λυκείου	4	3	0		0	7
		Γ' Λυκείου	3	1	0		1	5
	Total		12	5	1		1	19
5 έως 10 ώρες εβδομαδιαίως	Τάξη	A' Λυκείου	1					1
	Total		1					1
Πάνω από 10 ώρες εβδομαδιαίως	Τάξη	A' Λυκείου	1					1
		Γ' Λυκείου	1					1
	Total		2					2
Total	Τάξη	A' Λυκείου	64	9	4	1	3	81
		B' Λυκείου	24	5	0	0	0	29
		Γ' Λυκείου	43	3	0	0	1	47
	Total		131	17	4	1	4	157



Σχήμα 28 Twitter

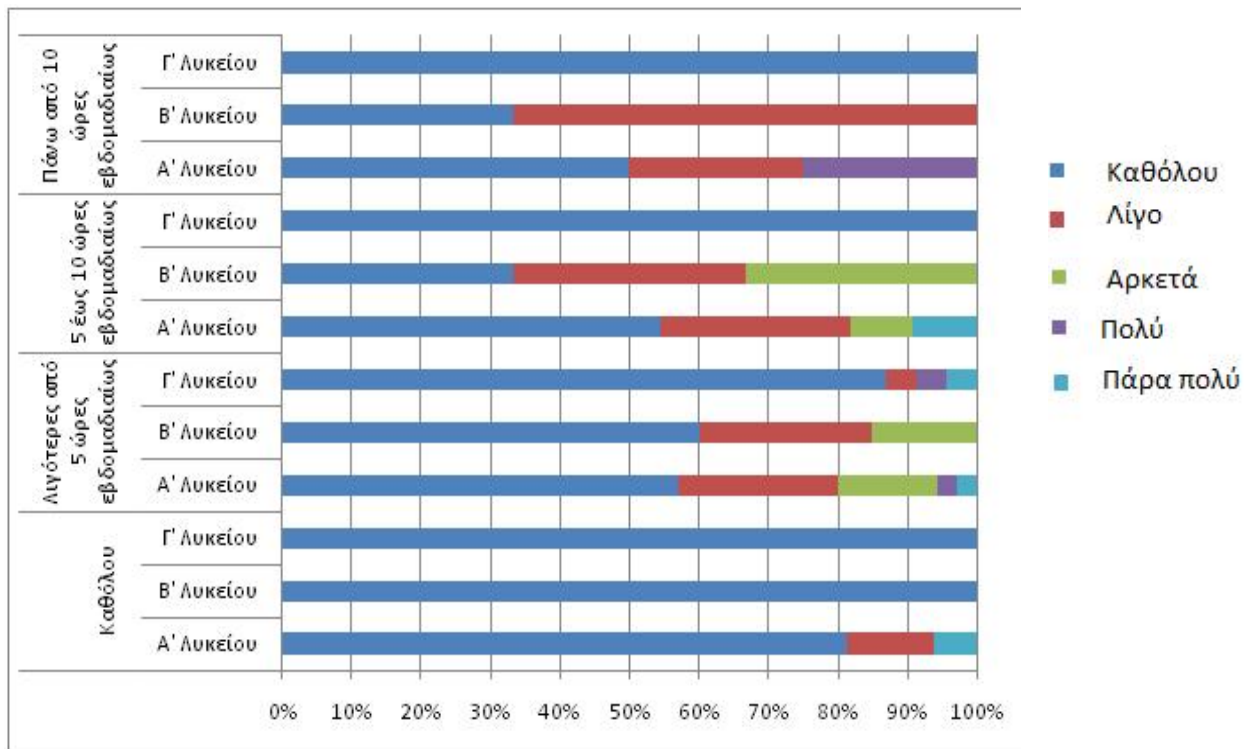
## Instagram

Όπως φαίνεται το 70% πιστεύει πως δεν συμβάλει θετικά στην εκπαιδευτική διαδικασία παρόλο που το 78,3% το χρησιμοποιεί στην καθημερινότητά του με τους μισούς να το χρησιμοποιούν λιγότερο από 5 ώρες την εβδομάδα (βλ. πίνακα 21, σχήμα 29).

### Πίνακας 20 Insagram

**Τάξη \* Πιστεύεις πως θα συμβάλει θετικά το Instagram στην Εκπαιδευτική Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ; \* Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Instagram;**

Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Instagram;			Πιστεύεις πως θα συμβάλει θετικά το Instagram στην Εκπαιδευτική Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ;					Total
			Καθόλου	Λίγο	Αρκετά	Πολύ	Πάρα πολύ	
Καθόλου	Τάξη	A' Λυκείου	13	2			1	16
		B' Λυκείου	3	0			0	3
		Γ' Λυκείου	15	0			0	15
	Total		31	2			1	34
Λιγότερες από 5 ώρες εβδομαδιαίως	Τάξη	A' Λυκείου	20	8	5	1	1	35
		B' Λυκείου	12	5	3	0	0	20
		Γ' Λυκείου	20	1	0	1	1	23
	Total		52	14	8	2	2	78
5 έως 10 ώρες εβδομαδιαίως	Τάξη	A' Λυκείου	12	6	2		2	22
		B' Λυκείου	1	1	1		0	3
		Γ' Λυκείου	7	0	0		0	7
	Total		20	7	3		2	32
Πάνω από 10 ώρες εβδομαδιαίως	Τάξη	A' Λυκείου	4	2		2		8
		B' Λυκείου	1	2		0		3
		Γ' Λυκείου	2	0		0		2
	Total		7	4		2		13
Total	Τάξη	A' Λυκείου	49	18	7	3	4	81
		B' Λυκείου	17	8	4	0	0	29
		Γ' Λυκείου	44	1	0	1	1	47
	Total		110	27	11	4	5	157



Σχήμα 29 Instagram

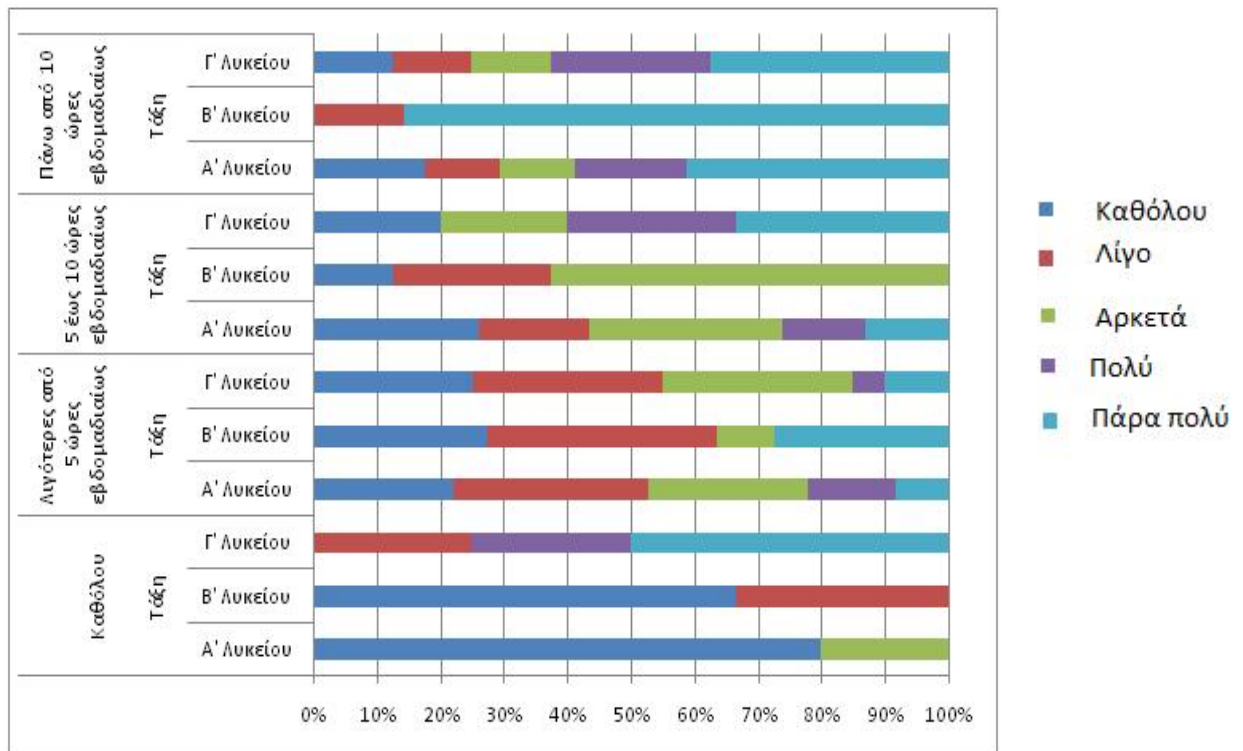
## YouTube

Το YouTube το χρησιμοποιεί το 96,2%!! Είναι το πιο δημοφιλές μέσο στους μαθητές. Το 78% διαθέτει πάνω από 5 ώρες εβδομαδιαίως γι' αυτό το μέσο. Αρκετά μεγάλο είναι και το ποσοστό που θεωρεί πως το YouTube συμβάλλει θετικά στην εκπαίδευση με ποσοστό 56% (βλ. πίνακα 22, σχήμα 30).

### Πίνακας 21 YouTube

**Τάξη \* Πιστεύεις πως θα συμβάλλει θετικά το YouTube στην Εκπαιδευτική Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ; \* Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για YouTube;**

Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για YouTube;		Πιστεύεις πως θα συμβάλλει θετικά το YouTube στην Εκπαιδευτική Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ;					Total	
		Καθόλου	Λίγο	Αρκετά	Πολύ	Πάρα πολύ		
Καθόλου	Τάξη	A' Λυκείου	4	0	1	0	0	5
		B' Λυκείου	2	1	0	0	0	3
		Γ' Λυκείου	0	1	0	1	2	4
	Total	6	2	1	1	2	12	
Λιγότερες από 5 ώρες εβδομαδιαίως	Τάξη	A' Λυκείου	8	11	9	5	3	36
		B' Λυκείου	3	4	1	0	3	11
		Γ' Λυκείου	5	6	6	1	2	20
	Total	16	21	16	6	8	67	
5 έως 10 ώρες εβδομαδιαίως	Τάξη	A' Λυκείου	6	4	7	3	3	23
		B' Λυκείου	1	2	5	0	0	8
		Γ' Λυκείου	3	0	3	4	5	15
	Total	10	6	15	7	8	46	
Πάνω από 10 ώρες εβδομαδιαίως	Τάξη	A' Λυκείου	3	2	2	3	7	17
		B' Λυκείου	0	1	0	0	6	7
		Γ' Λυκείου	1	1	1	2	3	8
	Total	4	4	3	5	16	32	
Total	Τάξη	A' Λυκείου	21	17	19	11	13	81
		B' Λυκείου	6	8	6	0	9	29
		Γ' Λυκείου	9	8	10	8	12	47
	Total	36	33	35	19	34	157	



Σχήμα 30 YouTube

## Skype

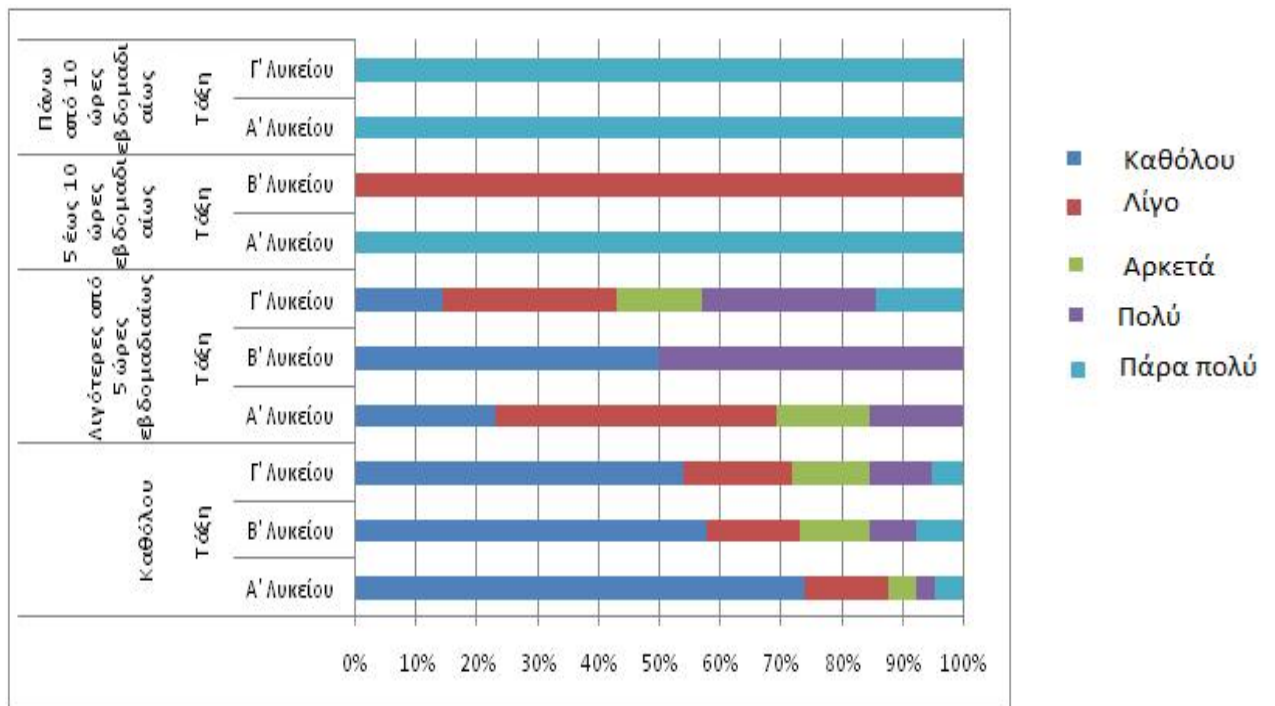
Το Skype χρησιμοποιείται από το 43,3%. Επίσης πολύ μεγάλο είναι το ποσοστό των μαθητών που πιστεύει πως το skype δε συμβάλει στην εκπαίδευση, που ανέρχεται σε 82,8% (βλ. πίνακα 23, σχήμα 31).

### Πίνακας 22 Skype

**Τάξη \* Πιστεύεις πως θα συμβάλει θετικά το Skype στην Εκπαιδευτική Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ; \* Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Skype;**

Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Skype;			Πιστεύεις πως θα συμβάλει θετικά το Skype στην Εκπαιδευτική Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ;					Total
			Καθόλου	Λίγο	Αρκετά	Πολύ	Πάρα πολύ	
Καθόλου	Τάξη	A' Λυκείου	48	9	3	2	3	65
		B' Λυκείου	15	4	3	2	2	26
		Γ' Λυκείου	21	7	5	4	2	39
	Total		84	20	11	8	7	130
Λιγότερες από 5 ώρες εβδομαδιαίως	Τάξη	A' Λυκείου	3	6	2	2	0	13
		B' Λυκείου	1	0	0	1	0	2
		Γ' Λυκείου	1	2	1	2	1	7
	Total		5	8	3	5	1	22
5 έως 10 ώρες εβδομαδιαίως	Τάξη	A' Λυκείου		0			2	2
		B' Λυκείου		1			0	1
	Total			1			2	3
Πάνω από 10 ώρες εβδομαδιαίως	Τάξη	A' Λυκείου					1	1
		Γ' Λυκείου					1	1
	Total						2	2
Total	Τάξη	A' Λυκείου	51	15	5	4	6	81
		B' Λυκείου	16	5	3	3	2	29
		Γ' Λυκείου	22	9	6	6	4	47
	Total		89	29	14	13	12	157





Σχήμα 31 Skype

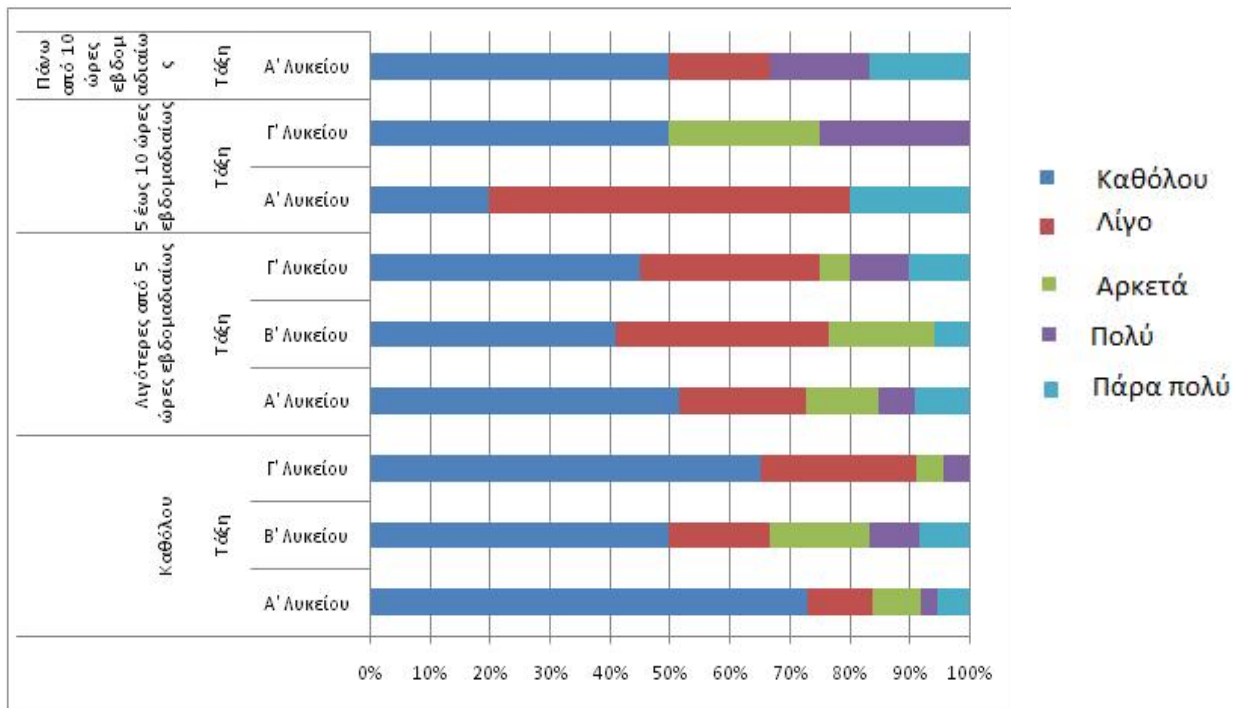
## Viber

Το Viber είναι ένα μέσο, που δεν χρησιμοποιείται συχνά από τους μαθητές του Λυκείου. Το 55,4% δεν το χρησιμοποιεί καθόλου. Το 45,9 πιστεύει πως δε συμβάλει θετικά στην εκπαιδευτική διαδικασία (βλ. πίνακα 24, σχήμα 32).

### Πίνακας 23 Viber

**Τάξη \* Πιστεύεις πως θα συμβάλει θετικά το Viber στην Εκπαιδευτική Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ; \* Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Viber;**

Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Viber;			Πιστεύεις πως θα συμβάλει θετικά το Viber στην Εκπαιδευτική Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ;					Total
			Καθόλου	Λίγο	Αρκετά	Πολύ	Πάρα πολύ	
Καθόλου	Τάξη	A' Λυκείου	27	4	3	1	2	37
		B' Λυκείου	6	2	2	1	1	12
		Γ' Λυκείου	15	6	1	1	0	23
	Total		48	12	6	3	3	72
Λιγότερες από 5 ώρες εβδομαδιαίως	Τάξη	A' Λυκείου	17	7	4	2	3	33
		B' Λυκείου	7	6	3	0	1	17
		Γ' Λυκείου	9	6	1	2	2	20
	Total		33	19	8	4	6	70
5 έως 10 ώρες εβδομαδιαίως	Τάξη	A' Λυκείου	1	3	0	0	1	5
		Γ' Λυκείου	2	0	1	1	0	4
	Total		3	3	1	1	1	9
Πάνω από 10 ώρες εβδομαδιαίως	Τάξη	A' Λυκείου	3	1		1	1	6
	Total		3	1		1	1	6
Total	Τάξη	A' Λυκείου	48	15	7	4	7	81
		B' Λυκείου	13	8	5	1	2	29
		Γ' Λυκείου	26	12	3	4	2	47
	Total		87	35	15	9	11	157



Σχήμα 32 Viber

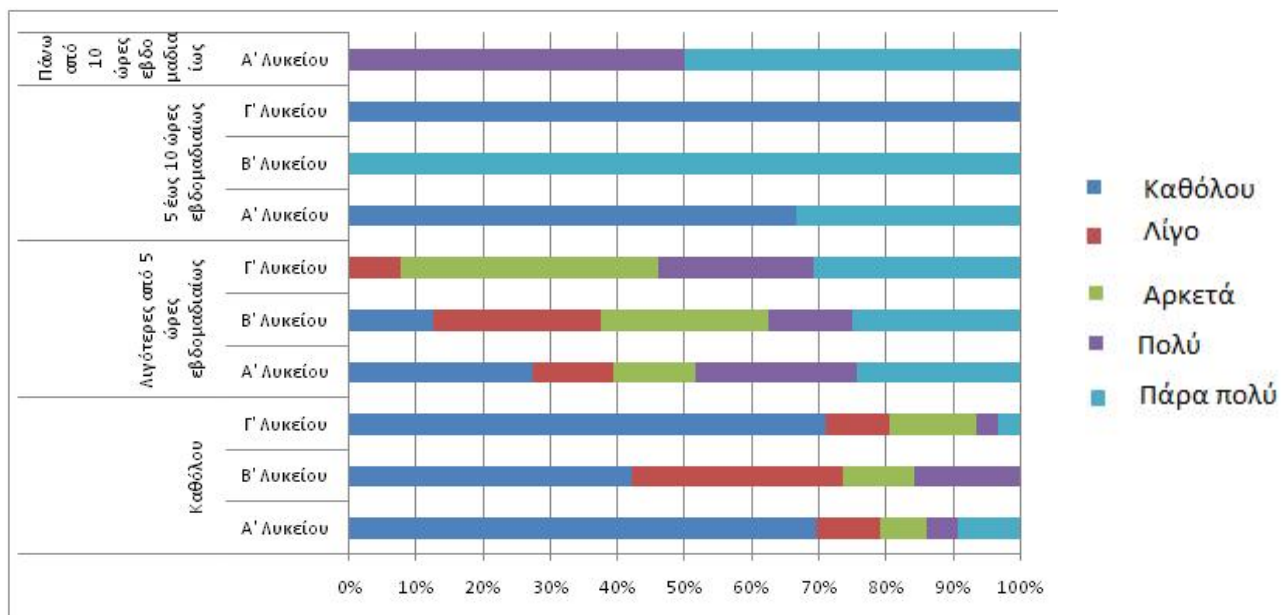
## Google+

Το Google+ δεν χρησιμοποιείται καθόλου από το 59,2% των μαθητών. Αλλά και από αυτούς που το δήλωσαν, ότι το χρησιμοποιούν, έγινε εκ' παραδρομής, καθώς πολύ το συνέδεαν με την μηχανή αναζήτησης της Google και συνεπώς οι χρήστες του google+ είναι ακόμη λιγότεροι. Μεγάλο ποσοστό 47,7% θεωρεί, ότι δεν συνδέεται καθόλου με την διαδικασία της μάθησης (βλ. πίνακα 25, σχήμα 33).

### Πίνακας 24 Google+

**Τάξη \* Πιστεύεις πως θα συμβάλει θετικά το Google+ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ; \* Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Google+;**

Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Google+;			Πιστεύεις πως θα συμβάλει θετικά το Google+ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ;					Total
			Καθόλου	Λίγο	Αρκετά	Πολύ	Πάρα πολύ	
Καθόλου	Τάξη	A' Λυκείου	30	4	3	2	4	43
		B' Λυκείου	8	6	2	3	0	19
		Γ' Λυκείου	22	3	4	1	1	31
	Total		60	13	9	6	5	93
Λιγότερες από 5 ώρες εβδομαδιαίως	Τάξη	A' Λυκείου	9	4	4	8	8	33
		B' Λυκείου	1	2	2	1	2	8
		Γ' Λυκείου	0	1	5	3	4	13
	Total		10	7	11	12	14	54
5 έως 10 ώρες εβδομαδιαίως	Τάξη	A' Λυκείου	2				1	3
		B' Λυκείου	0				2	2
		Γ' Λυκείου	3				0	3
	Total		5				3	8
Πάνω από 10 ώρες εβδομαδιαίως	Τάξη	A' Λυκείου				1	1	2
	Total					1	1	2
Total	Τάξη	A' Λυκείου	41	8	7	11	14	81
		B' Λυκείου	9	8	4	4	4	29
		Γ' Λυκείου	25	4	9	4	5	47
	Total		75	20	20	19	23	157



Σχήμα 33 Google+

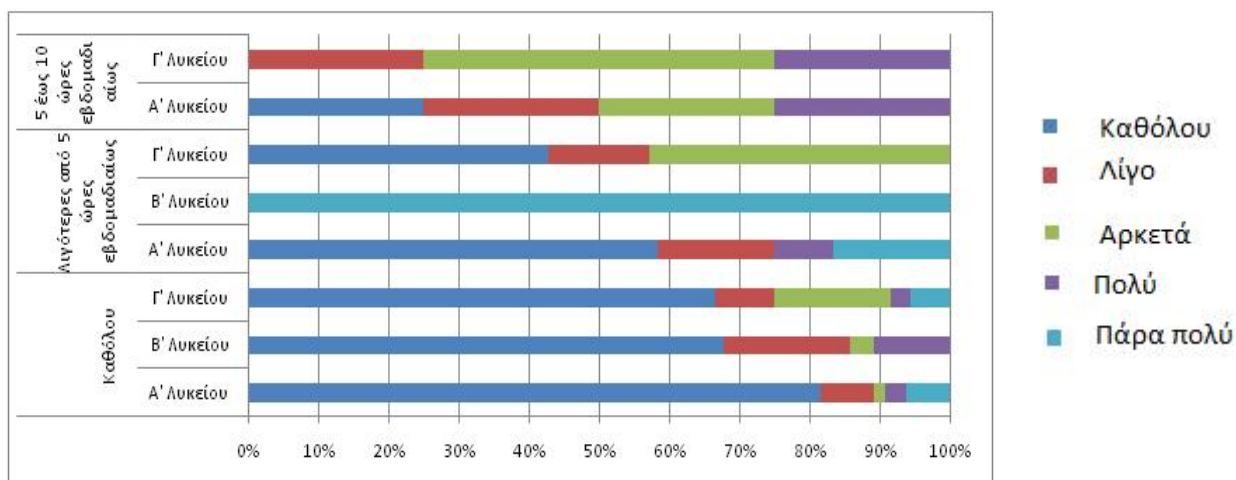
## Blogs

Τα blogs δεν χρησιμοποιούνται καθόλου από ευρύ κοινό (68,1%). Το 82,1% των ερωτηθέντων πιστεύει πως δεν μπορεί να συμβάλει θετικά στην εκπαιδευτική διαδικασία (βλ. πίνακα 26, σχήμα 34).

**Πίνακας 25 Blogs**

**Τάξη \* Πιστεύεις πως θα συμβάλλουν θετικά τα Blogs στην Εκπαιδευτική Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ; \* Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Blogs;**

Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Blogs;	Τάξη	Πιστεύεις πως θα συμβάλλουν θετικά τα Blogs στην Εκπαιδευτική Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ;	Πιστεύεις πως θα συμβάλλουν θετικά τα Blogs στην Εκπαιδευτική Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ;					Total
			Καθόλου	Λίγο	Αρκετά	Πολύ	Πάρα πολύ	
Καθόλου	Τάξη	A' Λυκείου	53	5	1	2	4	65
		B' Λυκείου	19	5	1	3	0	28
		Γ' Λυκείου	24	3	6	1	2	36
	Total	96	13	8	6	6	129	
Λιγότερες από 5 ώρες εβδομαδιαίως	Τάξη	A' Λυκείου	7	2	0	1	2	12
		B' Λυκείου	0	0	0	0	1	1
		Γ' Λυκείου	3	1	3	0	0	7
	Total	10	3	3	1	3	20	
5 έως 10 ώρες εβδομαδιαίως	Τάξη	A' Λυκείου	1	1	1	1		4
		Γ' Λυκείου	0	1	2	1		4
	Total	1	2	3	2		8	
Total	Τάξη	A' Λυκείου	61	8	2	4	6	81
		B' Λυκείου	19	5	1	3	1	29
		Γ' Λυκείου	27	5	11	2	2	47
	Total	107	18	14	9	9	157	



**Σχήμα 34 Blogs**

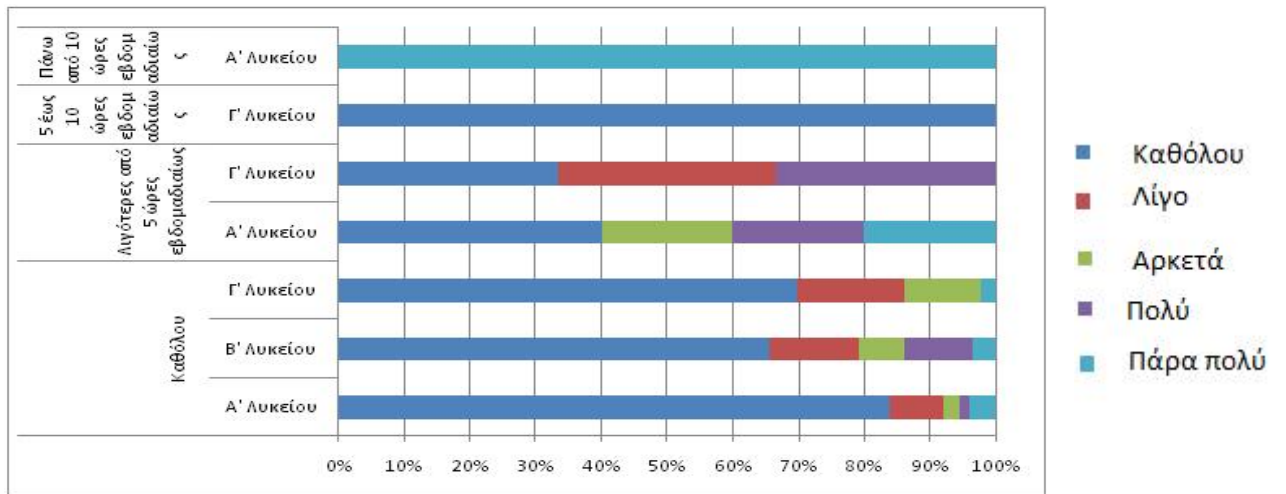
## Forums

Το 93,6% δεν χρησιμοποιεί Forums. Πολύ λίγοι είναι αυτοί που ισχυρίζονται ότι συμβάλουν αρκετά, πολύ ή πάρα πολύ στην εκπαιδευτική διαδικασία, μόλις το 14,6% (βλ. πίνακα 27, σχήμα 35).

### Πίνακας 26 Forums

**Τάξη \* Πιστεύεις πως θα συμβάλλουν θετικά τα Forums στην Εκπαιδευτική Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ; \* Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Forums;**

Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Forums;		Πιστεύεις πως θα συμβάλλουν θετικά τα Forums στην Εκπαιδευτική Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ;					Total	
		Καθόλου	Λίγο	Αρκετά	Πολύ	Πάρα πολύ		
Καθόλου	Τάξη	A' Λυκείου	63	6	2	1	3	75
		B' Λυκείου	19	4	2	3	1	29
		Γ' Λυκείου	30	7	5	0	1	43
	Total	112	17	9	4	5	147	
Λιγότερες από 5 ώρες εβδομαδιαίως	Τάξη	A' Λυκείου	2	0	1	1	1	5
		Γ' Λυκείου	1	1	0	1	0	3
	Total	3	1	1	2	1	8	
5 έως 10 ώρες εβδομαδιαίως	Τάξη	Γ' Λυκείου	1					1
	Total	1					1	
Πάνω από 10 ώρες εβδομαδιαίως	Τάξη	A' Λυκείου					1	1
	Total					1	1	
Total	Τάξη	A' Λυκείου	65	6	3	2	5	81
		B' Λυκείου	19	4	2	3	1	29
		Γ' Λυκείου	32	8	5	1	1	47
	Total	116	18	10	6	7	157	



Σχήμα 35 Forums



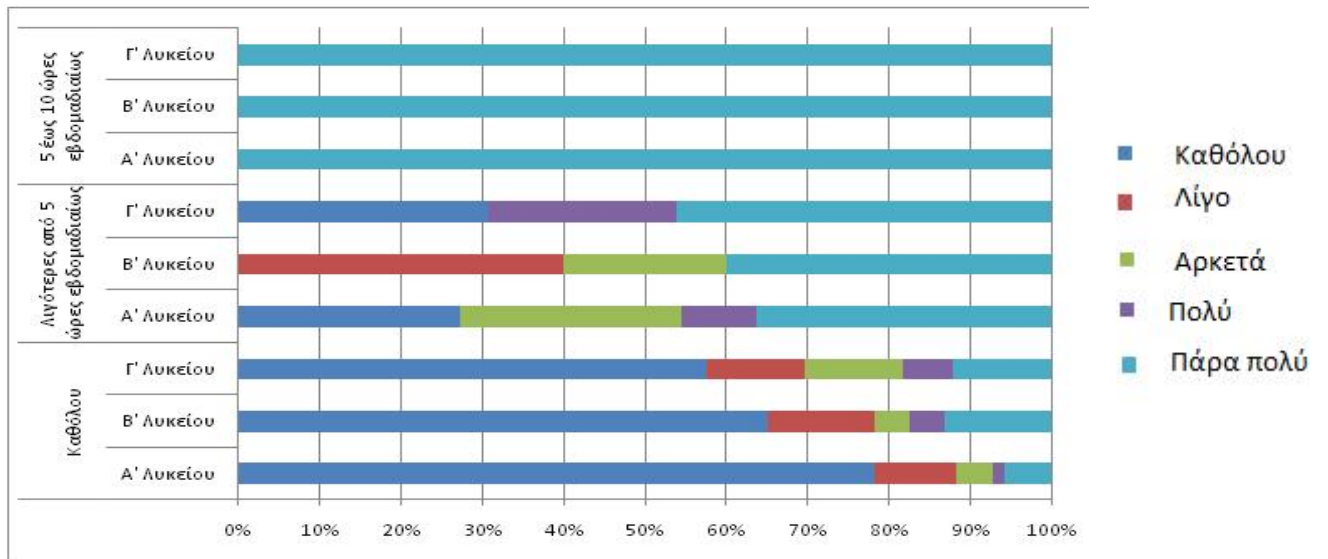
## Wikis

Το 79,6% των ερωτηθέντων δεν χρησιμοποιεί καθόλου τα wikis. Και το 60,5% δεν πιστεύει ότι θα συμβάλει θετικά στην μάθηση (βλ. πίνακα 28, σχήμα 36).

### Πίνακας 27 Wikis

**Τάξη \* Πιστεύεις πως θα συμβάλλουν θετικά τα Wikis στην Εκπαιδευτική Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ; \* Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Wikis;**

Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Wikis;		Πιστεύεις πως θα συμβάλλουν θετικά τα Wikis στην Εκπαιδευτική Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ;					Total	
		Καθόλου	Λίγο	Αρκετά	Πολύ	Πάρα πολύ		
Καθόλου	Τάξη	A' Λυκείου	54	7	3	1	4	69
		B' Λυκείου	15	3	1	1	3	23
		Γ' Λυκείου	19	4	4	2	4	33
	Total	88	14	8	4	11	125	
Λιγότερες από 5 ώρες εβδομαδιαίως	Τάξη	A' Λυκείου	3	0	3	1	4	11
		B' Λυκείου	0	2	1	0	2	5
		Γ' Λυκείου	4	0	0	3	6	13
	Total	7	2	4	4	12	29	
5 έως 10 ώρες εβδομαδιαίως	Τάξη	A' Λυκείου					1	1
		B' Λυκείου					1	1
		Γ' Λυκείου					1	1
	Total					3	3	
Total	Τάξη	A' Λυκείου	57	7	6	2	9	81
		B' Λυκείου	15	5	2	1	6	29
		Γ' Λυκείου	23	4	4	5	11	47
	Total	95	16	12	8	26	157	



Σχήμα 36 Wikis

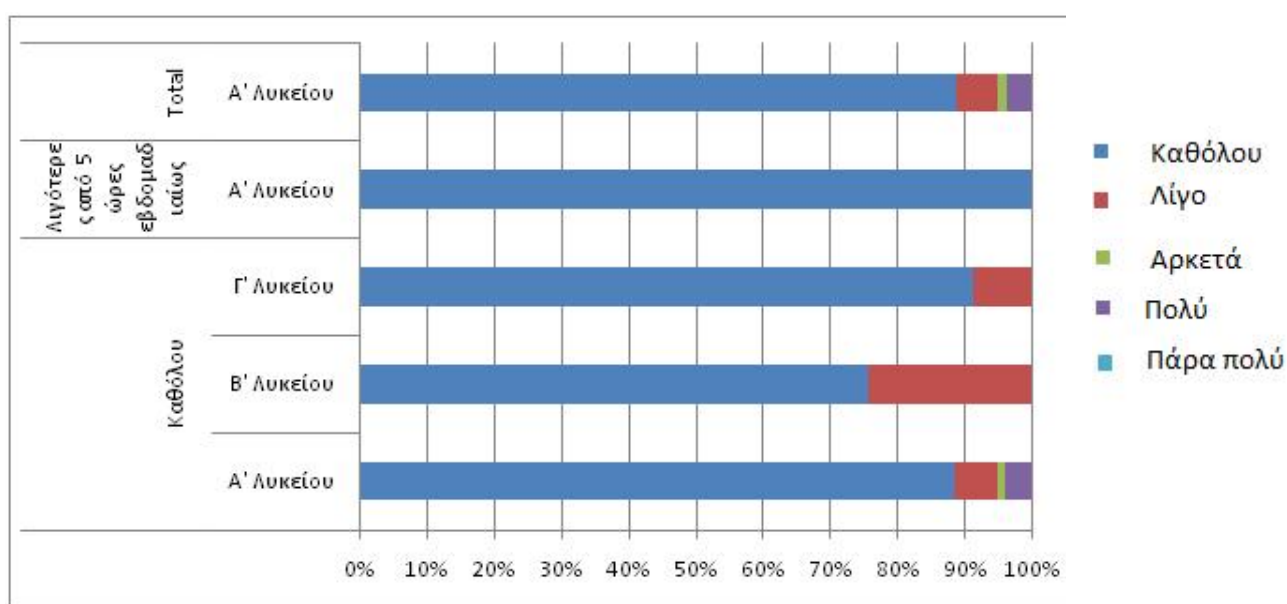
## Second Life

Από τα στοιχεία προκύπτει, πως οι μαθητές δε γνωρίζουν το Second Life και δεν το χρησιμοποιούν. Δεν το συνιστούν για την εκπαιδευτική διαδικασία (βλ. πίνακα 29, σχήμα 37).

### Πίνακας 28 Second Life

**Τάξη \* Πιστεύεις πως θα συμβάλει θετικά το Second Life στην Εκπαιδευτική Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ; \* Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Second Life;**

Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Second Life;			Πιστεύεις πως θα συμβάλει θετικά το Second Life στην Εκπαιδευτική Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ;				Total
			Καθόλου	Λίγο	Αρκετά	Πάρα πολύ	
Καθόλου	Τάξη	A' Λυκείου	70	5	1	3	79
		B' Λυκείου	22	7	0	0	29
		Γ' Λυκείου	43	4	0	0	47
	Total	135	16	1	3	155	
Λιγότερες από 5 ώρες εβδομαδιαίως	Τάξη	A' Λυκείου	2				2
	Total	2				2	
Total	Τάξη	A' Λυκείου	72	5	1	3	81
		B' Λυκείου	22	7	0	0	29
		Γ' Λυκείου	43	4	0	0	47
	Total	137	16	1	3	157	



Σχήμα 37 Second Life

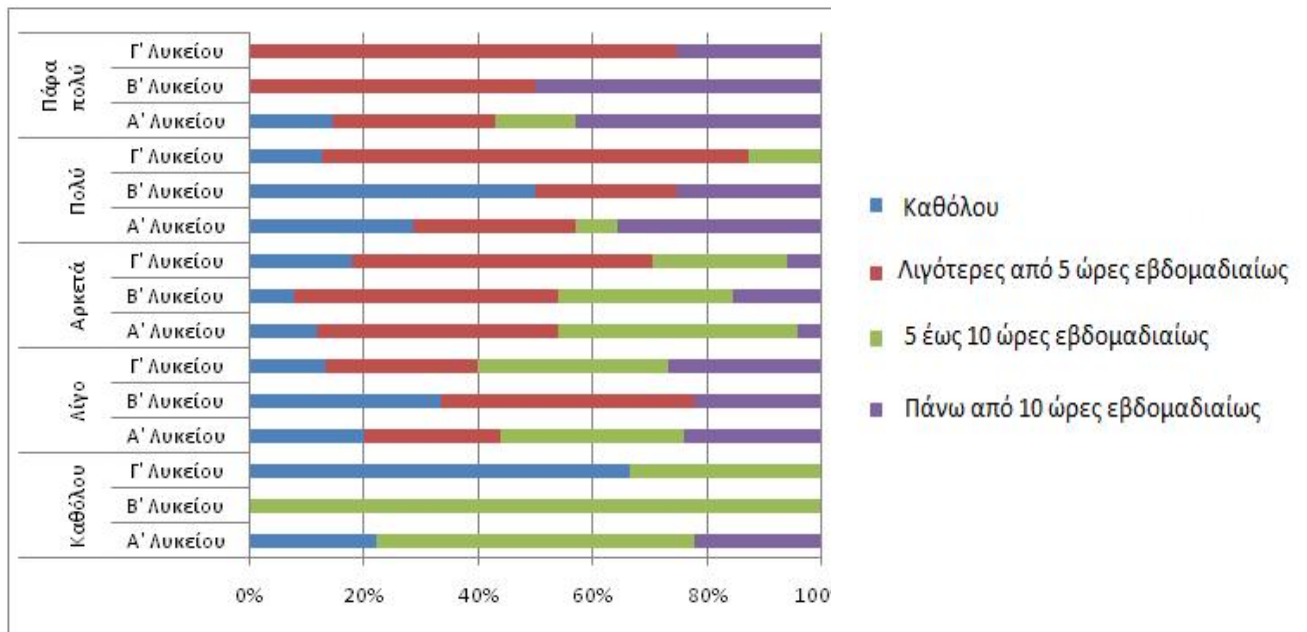
## Αποσπάται η προσοχή;

Όπως φαίνεται οι περισσότεροι μαθητές που χρησιμοποιούν το Facebook είναι της Α' Λυκείου (51,2%). Το 60,5% των ερωτηθέντων συμφωνεί πως θα μπορούσε να χρησιμοποιεί το Facebook για την εκπαίδευση χωρίς να αποσπάται η προσοχή τους (απαντήσεις αρκετά, πολύ και πάρα πολύ) (βλ. πίνακα 29, σχήμα 38).

### Πίνακας 29 Απόσπαση προσοχής

**Τάξη \* Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Facebook; \* Πιστεύεις πως θα μπορούσες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ στην εκπαίδευση χωρίς να αποσπάται η προσοχή σου;**

Πιστεύεις πως θα μπορούσες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ στην εκπαίδευση χωρίς να αποσπάται η προσοχή σου;			Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Facebook;				Total
			Καθόλου	Λιγότερες από 5 ώρες εβδομαδιαίως	5 έως 10 ώρες εβδομαδιαίως	Πάνω από 10 ώρες εβδομαδιαίως	
Καθόλου	Τάξη	A' Λυκείου	2		5	2	9
		B' Λυκείου	0		1	0	1
		Γ' Λυκείου	2		1	0	3
	Total	4		7	2	13	
Λίγο	Τάξη	A' Λυκείου	5	6	8	6	25
		B' Λυκείου	3	4	0	2	9
		Γ' Λυκείου	2	4	5	4	15
	Total	10	14	13	12	49	
Αρκετά	Τάξη	A' Λυκείου	3	11	11	1	26
		B' Λυκείου	1	6	4	2	13
		Γ' Λυκείου	3	9	4	1	17
	Total	7	26	19	4	56	
Πολύ	Τάξη	A' Λυκείου	4	4	1	5	14
		B' Λυκείου	2	1	0	1	4
		Γ' Λυκείου	1	6	1	0	8
	Total	7	11	2	6	26	
Πάρα πολύ	Τάξη	A' Λυκείου	1	2	1	3	7
		B' Λυκείου	0	1	0	1	2
		Γ' Λυκείου	0	3	0	1	4
	Total	1	6	1	5	13	
Total	Τάξη	A' Λυκείου	15	23	26	17	81
		B' Λυκείου	6	12	5	6	29
		Γ' Λυκείου	8	22	11	6	47
	Total	29	57	42	29	157	



Σχήμα 38 Απόσπαση προσοχής

Στην ερώτηση πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για το Instagram και αν θα ήθελες να το χρησιμοποιείς για το σχολείο, αναφορικά με το φύλο, παρατηρούμε ότι το Pearson Chi-Square είναι μικρότερο του 0,05, είναι δηλαδή 0,03 και αυτό μας υποδεικνύει ότι υπάρχει συσχέτιση των ερωτήσεων. Επίσης το a. είναι μικρότερο του 20%, το οποίο επιβεβαιώνει τον ισχυρισμό μας (βλ. πίνακα 30, πίνακα 31).

**Πίνακας 30 Chi Square**

**Crosstab**

		Instagram;				Total
		5 μ	5-10 μ	10 μ	10 μ	
	1	1	0	0	2	
	2	2	1	1	6	
	Total	3	3	1	1	8
	2	3	2	0	7	
	4	15	4	3	26	
	Total	6	18	6	3	33
	7	4	2		13	
	7	22	12		41	
	Total	14	26	14		54
	5	8	1	1	15	
	2	12	4	4	22	
	Total	7	20	5	5	37
	3	3	2	0	8	
	1	8	4	4	17	
	Total	4	11	6	4	25
Total	18	19	7	1	45	
	16	59	25	12	112	
	Total	34	78	32	13	157

Πίνακας 31 Chi Square

**Chi-Square Tests**

	Value	df	Asymptotic Significance (2- sided)	
μ ;	Pearson Chi-Square	,889 <sup>b</sup>	3	,828
	Likelihood Ratio	1,359	3	,715
	Linear-by-Linear Association	,583	1	,445
	N of Valid Cases	8		
	Pearson Chi-Square	2,085 <sup>c</sup>	3	,555
	Likelihood Ratio	2,609	3	,456
	Linear-by-Linear Association	,410	1	,522
	N of Valid Cases	33		
	Pearson Chi-Square	6,956 <sup>d</sup>	2	,031
	Likelihood Ratio	6,393	2	,041
	Linear-by-Linear Association	4,794	1	,029
	N of Valid Cases	54		
	Pearson Chi-Square	4,523 <sup>e</sup>	3	,210
	Likelihood Ratio	4,656	3	,199
	Linear-by-Linear Association	3,666	1	,056
	N of Valid Cases	37		
	Pearson Chi-Square	5,399 <sup>f</sup>	3	,145
	Likelihood Ratio	6,316	3	,097
	Linear-by-Linear Association	3,537	1	,060
	N of Valid Cases	25		
Total	Pearson Chi-Square	14,025 <sup>a</sup>	3	,003
	Likelihood Ratio	13,822	3	,003
	Linear-by-Linear Association	10,717	1	,001
	N of Valid Cases	157		

a. 1 cells (12,5%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 3,73.

b. 8 cells (100,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is ,25.

c. 7 cells (87,5%) have expected count less than 5. The minimum expected count is ,64.

d. 2 cells (33,3%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 3,37.

e. 6 cells (75,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 2,03.

f. 7 cells (87,5%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 1,28.

## Ερωτηματολόγια καθηγητών

Στην έρευνα συμμετείχαν 21 από τους 28 καθηγητές του Λυκείου. Από τα ερωτηματολόγια και τις συνεντεύξεις των καθηγητών του Γενικού Λυκείου Αριδαίας, προέκυψαν τα ακόλουθα συμπεράσματα.

Κάποιοι καθηγητές δυσκολεύονται να χρησιμοποιούν μέσα κοινωνικής δικτύωσης στον προσωπικό τους χρόνο και γενικότερα ΤΠΕ, πόσο μάλλον στην εκπαίδευση. Δεν διαθέτουν τον κατάλληλο υλικό εξοπλισμό. Είναι αντίθετοι με τη φιλοσοφία των ΜΚΔ και θεωρούν, πως δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην εκπαίδευση. Χαρακτηριστικά ειπώθηκε, πως χρησιμοποιούνται μόνο για κουτσομπολιά. Συνάδελφος αναφέρθηκε, λέγοντας πως δεν πιστεύει στις εικονικές φιλίες και στηρίζει μόνο την πρόσωπο με πρόσωπο επαφή. Άλλη συνάδελφος, δεν χρησιμοποιεί ΜΚΔ, όπως το Facebook, στην εκπαίδευση. Προτιμά να χρησιμοποιεί το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο για να προωθεί κάποιο Link ή να τους ενημερώνει για κάποια ανακοίνωση. Όσων αφορά τα προγράμματα πιστοποίησης της χρήσης ΤΠΕ (τεχνολογία πληροφοριών και επικοινωνιών) που παρακολούθησε, δηλώνει πως ήταν πολύ ταχύρρυθμα και δεν μπόρεσε να αφομοιώσει όλη την ύλη. Δεν υπάρχουν οι κατάλληλες υποδομές και οι καθηγητές δεν έχουν επαρκή ενημέρωση για την χρήση των ΜΚΔ στην εκπαίδευση.

Κάποιοι καθηγητές είναι ιδιαίτερα επιφυλακτικοί, επειδή οι μαθητές είναι ανήλικοι. Συνάδελφος δήλωσε, πως στην Ελλάδα είναι δύσκολο να ενταχθούν τα ΜΚΔ στην εκπαίδευση. Οι μαθητές τα χρησιμοποιούν κυρίως για επικοινωνία και για διασκέδαση. Θεωρεί πως ελλοχεύουν πολλοί κίνδυνοι, όπου δηλαδή οι μαθητές χρησιμοποιούν το προσωπικό τους λογαριασμό ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, όπως στο Facebook. Σαν παράδειγμα αναφέρθηκε, ότι ένας μαθητής μπορεί να χρησιμοποιήσει το e-mail του για να εγγραφεί σε κάποια παράνομη / ακατάλληλη σελίδα, και γι' αυτό είναι ιδιαίτερα επιφυλακτικός. Στην εκπαίδευση, ένα πολύ χρήσιμο μέσο, πιστεύει πως είναι το YouTube, ιδιαίτερα αν κάνεις δικό σου κανάλι.

Για το μάθημα του project - ερευνητική εργασία, που υπάρχει τα τελευταία 6 χρόνια στα γενικά λύκεια, τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης μπορεί να αποτελέσουν ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο. Το μάθημα της ερευνητικής εργασίας, διδάσκεται από 2 καθηγητές (συνδιδασκαλία) και σκοπός είναι η διαθεματική προσέγγιση ενός θέματος. Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες τεσσάρων ή πέντε ατόμων. Κάθε ομάδα αναλαμβάνει την έρευνα και τη συγγραφή ενός τμήματος της συνολικής εργασίας. Αφού συλλεχθεί το απαραίτητο υλικό και επεξεργασθεί, οι μαθητές κάθε ομάδας καλούνται να συγγράψουν την εργασία



τους. Επίσης πρέπει να ετοιμάσουν και την παρουσίαση της εργασίας αυτής. Στο τέλος οι εργασίες από όλες τις ομάδες, πρέπει να ενωθούν και να παρουσιασθούν μπροστά σε κοινό σε μια ειδική ημερίδα. Η ολοκληρωμένη εργασία, καταλήγει και στον προσωπικό φάκελο του μαθητή. Η διάρκεια της ερευνητικής εργασίας είναι ένα τετράμηνο.

Στο ΓΕΛ Αριδαίας υπήρχαν καθηγητές που χρησιμοποίησαν με επιτυχία τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης για το μάθημα της ερευνητικής εργασίας. Χρησιμοποιήθηκε το Facebook, γιατί όλοι οι μαθητές διέθεταν λογαριασμό. Οι καθηγητές μπορούσαν να επιβλέπουν την πρόοδο των μαθητών και την εξέλιξη των εργασιών ανά ομάδες, όπως είχαν αρχικά χωριστεί. Οι μαθητές λάμβαναν οδηγίες και κατά τη διάρκεια του μαθήματος από το σχολείο, αλλά και μέσω του Facebook. Οι μαθητές μπορούσαν να βλέπουν τις εργασίες και την μέθοδο, που ακολούθησαν οι άλλες ομάδες και να πράττουν αναλόγως ή να παίρνουν ιδέες και να τις εξελίσσουν. Γενικά τα παιδιά το δέχτηκαν θετικά, ήταν συνεπείς και κρατούσαν τις προθεσμίες παράδοσης του υλικού. Βοήθησε πάρα πολύ καθηγητές και μαθητές στην συνεργασία, στην οργάνωση και στις συναντήσεις που είχαν για την διεκπεραίωση της εργασίας αυτής. Οι μαθητές δέθηκαν περισσότερο μεταξύ τους, αλλά γνώρισαν καλύτερα και άλλους συμμαθητές, αφού ήταν αναγκασμένοι λόγω της εργασίας να συνεργάζονται. Τέλος, τονίστηκε ότι ούτε οι μαθητές, αλλά ούτε και οι καθηγητές δεν σχολίασαν προσωπικά δεδομένα από το προσωπικό τους προφίλ στο facebook. Τα αποτελέσματα συμπίπτουν με αυτά της έρευνας των Δραγογιάννη, Λαλά και Παπαδοπούλου (2013).

Άλλη συνάδελφος χρησιμοποιεί τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης στην εκπαίδευση, είναι πολύ ευχαριστημένη και πιστεύει ακράδαντα, ότι η μέθοδος αυτή αποδίδει. Η ίδια δημιούργησε προσωπικό λογαριασμό στο Facebook, μόνο για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Δεν το χρησιμοποιεί καθόλου στην καθημερινότητά της για προσωπική χρήση. Το χρησιμοποιεί σε όλα τα μαθήματα της ειδικότητάς της (μαθηματικά, αστρονομία), αλλά και στο μάθημα της ερευνητικής εργασίας. Γενικά, δημοσιεύει υλικό και διευθύνσεις για τα μαθήματα, χρήσιμα για την κατανόηση του μαθήματος και για επιπλέον πληροφόρηση, πηγές, ανακοινώσεις σχετικά με την ύλη σε διαγωνίσματα, εξετάσεις και άλλα. Όσοι μαθητές δεν είχαν λογαριασμό στο facebook, τους ενημέρωνε μέσω του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Οι γονείς ήταν ενήμεροι, ότι χρησιμοποιούνται τα ΜΚΔ στα μαθήματά της και δεν είχαν αντίρρηση. Τα παιδιά ήταν πολύ ευχαριστημένοι. Τους διευκόλυνε ο τρόπος αυτός επικοινωνίας. Ρωτούσανε απορίες που είχαν και ειδικά οι μαθητές της Γ' Λυκείου, έβγαζαν φωτογραφίες ασκήσεις μαθηματικών και τον τρόπο, που τις έλυσαν, και ρωτούσαν την καθηγήτρια αν ήταν σωστές. Οι μαθητές το θεώρησαν μεγάλο στήριγμα, το

να μπορούν να ρωτάνε, όποτε το χρειάζονται και να παίρνουν απαντήσεις άμεσα και δήλωσαν πολύ σημαντικό να έχουν την καθοδήγηση από τον καθηγητή τους σε όλη την προσπάθεια που καταβάλουν. Από την μεριά της η συνάδελφος, είναι κι αυτή πολύ ικανοποιημένη από τη μεταξύ τους σχέση, δεν θεωρεί πρόβλημα, το να την ρωτάνε απορίες στον ελεύθερό της χρόνο. Απαντά άμεσα, αν μπορεί. Αλλά και καθυστερημένα να απαντήσει, οι μαθητές είναι και πάλι ευχαριστημένοι. Γενικά θεωρεί το Facebook ως ένα καλό και χρήσιμο μέσο, αρκεί να κάνεις καλή διαχείριση και να το χρησιμοποιείς για συγκεκριμένο σκοπό. Επίσης, θεωρεί πως οι υποδομές στο σχολείο δεν επαρκούν, καθώς και η ενημέρωσή των εκπαιδευτικών δεν είναι επαρκής.

Άλλη συνάδελφος δημιούργησε σελίδα στο Facebook για το σχολείο, και αναρτά χρήσιμες ανακοινώσεις για τη σχολική ζωή, για τις Πανελλαδικές εξετάσεις κ.α. Οι μαθητές ακολουθούν τη σελίδα και ενημερώνονται άμεσα.

Αρκετοί συνάδελφοι είναι πρόθυμοι να τα χρησιμοποιήσουν με κάποια κατάλληλη καθοδήγηση. Ειδικά στην ερευνητική εργασία, αλλά και σε άλλα μαθήματα, όπως ξένες γλώσσες, πληροφορική, μαθηματικά, κάποια φιλολογικά, καθώς και τα μαθήματα προσανατολισμού, θεωρούν πως είναι πολύ χρήσιμο εργαλείο. Φοβούνται ότι δε θα μπορέσουν να ανταπεξέλθουν οι ίδιοι, λόγω ελλιπούς ενημέρωσης της χρήσης των ΜΚΔ στην εκπαίδευση και λόγω έλλειψης χρόνου. Τα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης, που προτιμώνται είναι το YouTube, το Facebook, τα Blogs και τα Forums. Επιθυμούν αναβάθμιση των υποδομών και εκπαίδευση των ιδίων για την χρήση των ΜΚΔ στην εκπαίδευση.

## Βιβλιογραφία

- Aghaei, S., Nematbakhsh, M. A., & Farsani, H. K. (2012). Evolution of the world wide web: From WEB 1.0 TO WEB 4.0. *International Journal of Web & Semantic Technology*, 3(1), 1.
- Allen, M. (2008). Web 2.0: An argument against convergence. *First Monday*, 13(3).
- Alonso, G., Casati, F., Kuno, H., & Machiraju, V. (2004). Web services. In *Web Services* (pp. 123-149). Springer Berlin Heidelberg.
- Andersen, P. (2007). *What is Web 2.0?: ideas, technologies and implications for education* (Vol. 1, No. 1, pp. 1-64). Bristol: JISC.
- Anderson, T. (2008). *The theory and practice of online learning*. Athabasca University Press.
- Baird, D. E., & Fisher, M. (2005). Neomillennial user experience design strategies: Utilizing social networking media to support “always on” learning styles. *Journal of educational technology systems*, 34(1), 5-32.
- Balasubramanian, K., Jaykumar, V., & Fukey, L. N. (2014). A study on “Student preference towards the use of Edmodo as a learning platform to create responsible learning environment”. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 144, 416-422.
- Baltzersen, R. K. (2010). Radical transparency: Open access as a key concept in wiki pedagogy. *Australasian Journal of Educational Technology*, 26(6).
- Barab, S., Thomas, M., Dodge, T., Carteaux, R., & Tuzun, H. (2005). Making learning fun: Quest Atlantis, a game without guns. *Educational technology research and development*, 53(1), 86-107.
- Bartlett-Bragg, A. (2006). Reflections on pedagogy: Reframing practice to foster informal learning with social software. *Retrieved*, 1, 2014.
- Berners-Lee, T., Hendler, J., & Lassila, O. (2001). The semantic web. *Scientific american*, 284(5), 28-37.
- Berthon, P. R., Pitt, L. F., Plangger, K., & Shapiro, D. (2012). Marketing meets Web 2.0, social media, and creative consumers: Implications for international marketing strategy. *Business horizons*, 55(3), 261-271.
- Bicen, H., & Cavus, N. (2011). Social network sites usage habits of undergraduate students: Case study of Facebook. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 28, 943-947.
- Biel, J. I., & Gatica-Perez, D. (2013). The youtube lens: Crowdsourced personality impressions and audiovisual analysis of vlogs. *IEEE Transactions on Multimedia*, 15(1), 41-55.  
doi:10.1109/TMM.2012.2225032

- Brittain, S., Glowacki, P., Van Ittersum, J., & Johnson, L. (2006). Podcasting lectures. *Educause quarterly*, 3, 24-31.
- Bruns, A., & Humphreys, S. (2005, October). Wikis in teaching and assessment: The M/Cyclopedia project. In *Proceedings of the 2005 international symposium on Wikis* (pp. 25-32). ACM.
- Campbell-Kelly, M., Aspray, W., Snowman, D. P., McKay, S. R., & Christian, W. (1997). Computer A history of the information machine. *Computers in Physics*, 11(3), 256-257.
- Cantoni, L., & Tardini, S. (2010). The internet and the web. *The media. An introduction*, 220-232.
- Carr, T., Morrison, A., Cox, G., & Deacon, A. (2007). Weathering wikis: Net-based learning meets political science in a South African university. *Computers and Composition*, 24(3), 266-284.
- Cerdà, F. L., & Planas, N. C. (2011). Facebook's potential for collaborative e-learning. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 8(2), 197-210.
- Chao, J. (2007, July). Student project collaboration using Wikis. In *Software Engineering Education & Training, 2007. CSEET'07. 20th Conference on* (pp. 255-261). IEEE.
- Chen, H. L., Cannon, D., Gabrio, J., Leifer, L., Toye, G., & Bailey, T. (2005). Using wikis and weblogs to support reflective learning in an introductory engineering design course. *Human Behaviour in Design*, 5, 95-105.
- Cheung, C. M., Chiu, P. Y., & Lee, M. K. (2011). Online social networks: Why do students use facebook?. *Computers in Human Behavior*, 27(4), 1337-1343.
- Churchill, D. (2009). A teacher's reflections on educational applications of blogs with a postgraduate class. *International Journal of Continuing Engineering Education and Life Long Learning*, 19(2-3), 112-125.
- Clarke, T , Minocha, S. (2009). Role of social software tools in education: a literature review. *Education+ Training*, 51(5/6), 353-369.
- Clyde, A. (2002). Shall we blog?. *Teacher Librarian*, 30(1), 44.
- Cole, M. (2009). Using Wiki technology to support student engagement: Lessons from the trenches. *Computers & education*, 52(1), 141-146.
- Cunningham, W. (2002). What is wiki. WikiWikiWeb. [http://c2.com/cgi/wiki? WikiWikiWeb](http://c2.com/cgi/wiki?WikiWikiWeb).
- Cunningham, W., Leuf, B. (2001). The Wiki Way. *Quick Collaboration on the Web*.
- Dabbagh, N., & Kitsantas, A. (2012). Personal Learning Environments, social media, and self-regulated learning: A natural formula for connecting formal and informal learning. *The Internet and higher education*, 15(1), 3-8.
- Davies, D. W. (2001). An historical study of the beginnings of packet switching. *The Computer Journal*, 44(3), 152-162.

- Davis , A., (2006). Thinking and writing wrinkles bloggers. *Learning Technology Newsletter*, 8(4), 9-10, *IEEE Computer Society*.
- Davis III, C. H., Deil-Amen, R., Rios-Aguilar, C., & Canche, M. S. G. (2012). Social Media in Higher Education: A literature review and research directions. *Report printed by the University of Arizona and Claremont Graduate University*
- DiVall, M. V., & Kirwin, J. L. (2012). Using Facebook to facilitate course-related discussion between students and faculty members. *American journal of pharmaceutical education*, 76(2), 32.
- Donnelly, K. M., & Berge, Z. L. (2006). Podcasting: Co-opting MP3 players for education and training purposes. *Online Journal of Distance Learning Administration*, 9(3), 1-7.
- Duffy, P. (2008). Engaging the YouTube Google-eyed generation: Strategies for using Web 2.0 in teaching and learning. *Electronic Journal of E-learning*, 6(2), 119-130.
- Duffy, P. D., & Bruns, A. (2006). The use of blogs, wikis and RSS in education: A conversation of possibilities. In *Online Learning and Teaching Conference 2006*, 26 Sep. 2006, Brisbane
- Duncan, D. G., & Barczyk, C. C. (2013). Facebook in the university classroom: do students perceive that it enhances community of practice and sense of community?. *International Journal of Business and Social Science*, 4(3).
- Efimova, L., & Hendrick, S. (2005). In search for a virtual settlement: An exploration of weblog community boundaries. In *Communities & Technologies* (Vol. 5).
- Elgort, I., Smith, A. G., & Toland, J. (2008). Is wiki an effective platform for group course work?. *Australasian Journal of Educational Technology*, 24(2).
- Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 210-230.
- Ellison, N. B., Steinfield, C., & Lampe, C. (2007). The benefits of Facebook "friends:" Social capital and college students' use of online social network sites. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 12(4), 1143-1168.
- Embrey, T. R. (2002). You blog, we blog: A guide to how teacher-librarians can use weblogs to build communication and research skills. *Teacher librarian*, 30(2), 7.
- Engstrom, M. E., & Jewett, D. (2005). Collaborative learning the wiki way. *TechTrends*, 49(6), 12-15.
- Evans, C. (2008). The effectiveness of m-learning in the form of podcast revision lectures in higher education. *Computers & education*, 50(2), 491-498. DEVELOPMENT, DISRUPTION & DEBATE Selected Contributions from the CAL 07 Conference 50, 491–498.  
doi:10.1016/j.compedu.2007.09.016
- Farmer, R. (2003, October). Instant messaging—collaborative tool or educator's nightmare. In *The North American Web-based Learning Conference (NAWeb 2003)*.

- Fernandez, V., Simo, P., & Sallan, J. M. (2009). Podcasting: A new technological tool to facilitate good practice in higher education. *Computers & Education*, 53(2), 385-392.
- Forte, A., & Bruckman, A. (2006, June). From Wikipedia to the classroom: Exploring online publication and learning. In *Proceedings of the 7th international conference on Learning sciences* (pp. 182-188). International Society of the Learning Sciences.
- Franklin, T., & Harmelen, M. V. (2007). Web 2.0 for content for learning and teaching in higher education. *Teaching in Higher Education*, (May), 1-29. Franklin Consulting, University of Manchester.
- Gillmor, D. (2006). We the media: Grassroots journalism by the people, for the people. " *O'Reilly Media, Inc.* ".
- Glotzbach, R. J., Mohler, J., & Radwan, J. (2007). RSS as a Course Information Delivery Method. *Proceedings of the ACM SIGGRAPH 2007 educators program*.
- Golder, S. A., & Huberman, B. A. (2006). Usage patterns of collaborative tagging systems. *Journal of information science*, 32(2), 198-208.
- González-Ramírez, R., Gascó, J. L., & Llopis Taverner, J. (2015). Facebook in teaching: strengths and weaknesses. *The International Journal of Information and Learning Technology*, 32(1), 65-78.
- Goodwin-Jones, B. (2003). Blogs and Wikis: Environments for On-Line Collaboration. *Language Learning & Technology* 7, 12–16.
- Gosper, M., McNeill, M., Woo, K., Phillips, R., Preston, G., & Green, D. (2007). Web-based lecture recording technologies: do students learn from them?. *Educause Australasia*, 1-6.
- Grenier, B. (2007). Wikis in the Classroom. *El Paso Independant School District*. Retrieved October, 26, 2007.
- Grosbeck, G. (2009). To use or not to use web 2.0 in higher education?. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 1(1), 478-482.
- Guzdial, M., 2001. Use of collaborative multimedia in computer science classes. Presented at the ACM SIGCSE Bulletin, ACM, pp. 17–20.
- Harris, C.W. (2012), "The uses of facebook technologies in hospitality curriculum on an experiential learning platform for a new generation of students", *Asia Pacific Journal of Marketing and Logistics*, Vol. 24 No. 5, pp. 805-825.
- Herring, S. C., & Paolillo, J. C. (2006). Gender and genre variation in weblogs. *Journal of Sociolinguistics*, 10(4), 439-459.
- Herring, S. C., Scheidt, L. A., Bonus, S., & Wright, E. (2004, January). Bridging the gap: A genre analysis of weblogs. In *System sciences, 2004. proceedings of the 37th annual Hawaii international conference on* (pp. 11-pp). IEEE.

- Herring, S. C., Scheidt, L. A., Wright, E., & Bonus, S. (2005). Weblogs as a bridging genre. *Information Technology & People*, 18(2), 142-171.
- Hew, K. F. (2009). Use of audio podcast in K-12 and higher education: A review of research topics and methodologies. *Educational Technology Research and Development*, 57(3), 333-357.
- Hewitt, A., & Forte, A. (2006). Crossing boundaries: Identity management and student/faculty relationships on the Facebook. *Poster presented at CSCW, Banff, Alberta*, 1-2.
- Hoisl, B., Aigner, W., & Miksch, S. (2007, July). Social rewarding in wiki systems—motivating the community. In *International Conference on Online Communities and Social Computing* (pp. 362-371). Springer Berlin Heidelberg.
- Honegger, B. D. (2005, October). Wikis: a rapidly growing phenomenon in the German-speaking school community. In *Proceedings of the 2005 international symposium on Wikis* (pp. 113-116). ACM.
- Huang, W. H. D., & Nakazawa, K. (2010). An empirical analysis on how learners interact in wiki in a graduate level online course. *Interactive Learning Environments*, 18(3), 233-244.
- Huette, S. (2006). Blogs in education. *Teaching Effectiveness Program: Be free to teach*. Retrieved September, 6, 2010.
- Huang, W. H. D., & Nakazawa, K. (2010). An empirical analysis on how learners interact in wiki in a graduate level online course. *Interactive Learning Environments*, 18(3), 233-244.
- Hung, S. T. (2011). Pedagogical applications of Vlogs: An investigation into ESP learners' perceptions. *British Journal of Educational Technology*, 42(5), 736-746.
- Jenny, W. A. N. G. (2013). What higher educational professionals need to know about today's students: Online social networks. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 12(3).
- Jeong, W. (2007). Instant messaging in on-site and online classes in higher education. *Educause Quarterly*, 30(1), 30.
- Jonietz, D. (2005). Ein Wiki als Lernumgebung? Überlegungen und Erfahrungen aus schulischer Sicht.
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business horizons*, 53(1), 59-68.
- Karasavvidis, I. (2010). Wiki uses in higher education: Exploring barriers to successful implementation. *Interactive Learning Environments*, 18(3), 219-231.
- Kear, K., Woodthorpe, J., Robertson, S., & Hutchison, M. (2010). From forums to wikis: Perspectives on tools for collaboration. *The Internet and Higher Education*, 13(4), 218-225.
- Kent, M. L. (2008). Critical analysis of blogging in public relations. *Public Relations Review*, 34(1), 32-40.

- Kim, H. N. (2008). The phenomenon of blogs and theoretical model of blog use in educational contexts. *Computers & Education, 51*(3), 1342-1352.
- Kumar, R., Novak, J., & Tomkins, A. (2010). Structure and evolution of online social networks. In *Link mining: models, algorithms, and applications* (pp. 337-357). Springer New York.
- Kunow, K., & Schwickert, A. C. (1996). Intranet-basiertes Workgroup Computing. *Management, 18*-23.
- Lai, Y. C., & Ng, E. M. (2011). Using wikis to develop student teachers' learning, teaching, and assessment capabilities. *The Internet and Higher Education, 14*(1), 15-26.
- Lampe, C., Wohn, D.Y., Vitak, J., Ellison, N.B. and Wash, R. (2011), "Student use of facebook for organizing collaborative classroom activities", *Computer-Supported Collaborative Learning*, Vol. 6 No. 3, pp. 329-347.
- Leiner, B. M., Cerf, V. G., Clark, D. D., Kahn, R. E., Kleinrock, L., Lynch, D. C., ... & Wolff, S. (2009). A brief history of the Internet. *ACM SIGCOMM Computer Communication Review, 39*(5), 22-31.
- Leskovec, J., & Horvitz, E. (2008). Planetary-scale views on a large instant-messaging network. In *Proceedings of the 17th international conference on World Wide Web* (pp. 915-924). ACM.
- Li, L. and Pitts, J.P. (2009), "Does it really matter? Using virtual office hours to enhance student-faculty interaction", *Journal of Information Systems Education*, Vol. 20 No. 2, pp. 175-185.
- Liu, M., Horton, L., Olmanson, J., & Wang, P. Y. (2008). An exploration of mashups and their potential educational uses. *Computers in the Schools, 25*(3-4), 243-258.
- Liu, Y. (2010). Social media tools as a learning resource. *Journal of Educational Technology Development and Exchange, 3*(1), 101-114.
- Lund, A., & Smørðal, O. (2006, August). Is there a space for the teacher in a WIKI?. In *Proceedings of the 2006 international symposium on Wikis* (pp. 37-46). ACM.
- Lundin, R. W. (2008). Teaching with wikis: Toward a networked pedagogy. *Computers and composition, 25*(4), 432-448.
- Ma, W. W. K., & Yuen, A. H. K. (2007). Learning news writing using emergent collaborative writing technology wiki. *Blended Learning, 296*-307.
- Mabrito, M., & Medley, R. (2008). Why Professor Johnny can't read: Understanding the Net Generation's texts. *Innovate: Journal of Online Education, 4*(6), 2.
- Mader, S. (2006). Four letter words: how wiki and edit are making the internet a better learning tool. *Using Wiki in Education. Ed. Stewart L. Mader, 12*, 00.
- Mahmud, M. M., & Ching, W. S. (2012). Facebook does it really work for l2 learners. *Academic Research International, 3*(2), 357.



- Mayfield III, T. D. (2011). *A commander's strategy for social media*. ARMY EUROPE AND SEVENTH ARMY APO NEW YORK 09403.
- McGarr, O. (2009). A review of podcasting in higher education: Its influence on the traditional lecture. *Australasian Journal of Educational Technology*, 25(3).
- Millen, D., Feinberg, J., & Kerr, B. (2005). Social bookmarking in the enterprise. *Queue*, 3(9), 28-35.
- Miller, P. (2005). Web 2.0: Building the new library. *Ariadne* (45)
- Minocha, S., & Thomas, P. G. (2007). Collaborative learning in a wiki environment: Experiences from a software engineering course. *New Review of Hypermedia and Multimedia*, 13(2), 187-209.
- Molyneaux, H., O'Donnell, S., Gibson, K., & Singer, J. (2008). Exploring the gender divide on YouTube: An analysis of the creation and reception of vlogs. *American Communication Journal*, 10(2), 1-14.
- Neumann, D. L., & Hood, M. (2009). The effects of using a wiki on student engagement and learning of report writing skills in a university statistics course. *Australasian Journal of Educational Technology*, 25(3).
- Nicholson, S. (2002). Socialization in the "virtual hallway": instant messaging in the asynchronous web-based distance education classroom. *The Internet and Higher Education*, 5(4), 363-372.
- Nicol, D., Littlejohn, A., & Grierson, H. (2005). The importance of structuring information and resources within shared workspaces during collaborative design learning. *Open Learning: The Journal of Open, Distance and e-Learning*, 20(1), 31-49.
- O'Reilly, T. (2009). What is Web 2.0. *O'Reilly Media, Inc.*
- Oblinger, D. (2004). The next generation of educational engagement. *Journal of interactive media in education*, 2004(1).
- Omar, H., Embi, M. A., & Yunus, M. M. (2012). ESL learners' interaction in an online discussion via Facebook. *Asian Social Science*, 8(11), 67.
- Paquet, S. (2002). Personal knowledge publishing and its uses in research. *Seb's open research*. Retrieved on 19.3.2017 : <http://radio.weblogs.com/0110772/stories/2002/10/03/personalKnowledgePublishingAndItsUsesInResearch.html>.
- Parker, K., & Chao, J. (2007). Wiki as a teaching tool. *Interdisciplinary Journal of e-learning and Learning Objects*, 3(1), 57-72.
- Peters, I. (2009). *Folksonomies: Indexing and retrieval in Web 2.0* (Vol. 1). Walter de Gruyter.
- Poller, A. (2008). Privatsphärenschutz in soziale-netzwerke-plattformen. *Fraunhofer SIT Survey*, [www.sit.fraunhofer.de](http://www.sit.fraunhofer.de).

- Poellhuber, B., Anderson, T., & Roy, N. (2011). Distance students' readiness for social media and collaboration. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 12(6), 102-125.
- Preece, J. (2000). *Online communities: Designing usability and supporting socialbilty*. John Wiley & Sons, Inc..
- Quintarelli, E., Resmini, A., & Rosati, L. (2007). Information architecture: Facetag: Integrating bottom-up and top-down classification in a social tagging system. *Bulletin of the American Society for Information Science and Technology*, 33(5), 10-15.
- Ractham, P., & Zhang, X. (2006, April). Podcasting in academia: a new knowledge management paradigm within academic settings. In *Proceedings of the 2006 ACM SIGMIS CPR conference on computer personnel research: Forty four years of computer personnel research: achievements, challenges & the future* (pp. 314-317). ACM.
- Raman, M., Ryan, T., & Olfman, L. (2005). Designing knowledge management systems for teaching and learning with wiki technology. *Journal of Information Systems Education*, 16(3), 311.
- Ramirez, A., Hine, M.J., Ji, S., Ulbrich, F. and Riordan, R. (2009), "Learning to succeed in a flat world: information and communication technologies for a new generation of business students", *Learning Inquiry*, Vol. 3 No. 3, pp. 157-175.
- Ravid, G., Kalman, Y. M., & Rafaeli, S. (2008). Wikibooks in higher education: Empowerment through online distributed collaboration. *Computers in Human Behavior*, 24(5), 1913-1928.
- Reinhold, S. (2006, August). WikiTrails: Augmenting wiki structure for collaborative, interdisciplinary learning. In *Proceedings of the 2006 international symposium on Wikis* (pp. 47-58). ACM.
- Richardson, W. (2010). *Blogs, wikis, podcasts, and other powerful web tools for classrooms*. Corwin Press.
- Rick, J., & Guzdial, M. (2006). Situating CoWeb: A scholarship of application. *International Journal of Computer-Supported Collaborative Learning*, 1(1), 89-115.
- Rubio, R., Martín, S., & Morán, S. (2010). Collaborative web learning tools: Wikis and blogs. *Computer Applications in Engineering Education*, 18(3), 502-511.
- Ruth, A., & Houghton, L. (2009). The wiki way of learning. *Australasian journal of educational technology*, 25(2).
- Safran, H. A. J., & Roy, S. O. H. (2013). The integration of authentic learning principles and Facebook in service learning. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 12(4).
- Schaffert, S., Westenthaler, R., & Gruber, A. (2006, June). IkeWiki: A user-friendly semantic wiki. In *3rd European Semantic Web Conference (ESWC06)*.

- Schrader, P. G., Zheng, D., & Young, M. (2006). Teachers' perceptions of video games: MMOGs and the future of preservice teacher education. *Innovate: Journal of Online Education*, 2(3), 5.
- Seaman, J., & Tinti-Kane, H. (2013). *Social media for teaching and learning*. UK: Pearson Learning Systems.
- Shaltry, C., Henriksen, D., Wu, M.L. and Dickson, W.P. (2013), "Situated learning with online portafolios. Classroom websites and facebook", *TechTrends*, Vol. 57 No. 3, pp. 20-25.
- Siegle, D. (2011), "Facing facebook: a guide for nonteens", *Gifted Child Today*, Vol. 34 No. 2, pp. 14-19.
- Sofka, C. J. (2012). Blogging: New age narratives of dying, death and grief. *Dying, death, and grief in an online universe: For counselors and educators*, 61-77.
- Steinkuehler, C. A. (2004, June). Learning in massively multiplayer online games. In *Proceedings of the 6th international conference on Learning sciences* (pp. 521-528). International Society of the Learning Sciences.
- Stiler, G. M., & Philleo, T. (2003). Blogging and blogspots: An alternative format for encouraging reflective practice among preservice teachers. *Education*, 123(4), 789-798.
- Herring, S. C., Scheidt, L. A., Wright, E., & Bonus, S. (2005). Weblogs as a bridging genre. *Information Technology & People*, 18(2), 142-171.
- Susan Watt, Martin Lea, & Russell Spears (2002). How social is Internet communication? A reappraisal of bandwidth and anonymity effects. In Steve Woolgar (Ed.) *Virtual Society?* (pp.61-77). Oxford: Oxford University Press.
- Taylor, S.A., Mulligan, J.R. and Ishida, C. (2012), "Facebook, social networking, and business education", *American Journal of Business Education*, Vol. 5 No. 4, pp. 437-447.
- Thackeray, R., Neiger, B. L., Hanson, C. L., & McKenzie, J. F. (2008). Enhancing promotional strategies within social marketing programs: use of Web 2.0 social media. *Health promotion practice*, 9(4), 338-343.
- Xiao, Y., & Lucking, R. (2008). The impact of two types of peer assessment on students' performance and satisfaction within a Wiki environment. *The Internet and Higher Education*, 11(3), 186-193.
- Theng, Y. L., Li, Y., Lim, E. P., Wang, Z., Goh, D. H. L., Chang, C. H., ... & Zhang, J. (2006, November). Understanding user perceptions on usefulness and usability of an integrated Wiki-G-Portal. In *International Conference on Asian Digital Libraries* (pp. 507-510). Springer Berlin Heidelberg.
- Tunks, K. W. (2012). An Introduction and Guide to Enhancing Online Instruction with Web 2.0 Tools. *Journal of Educators Online*, 9(2), n2.
- Vratulis, V., & Dobson, T. M. (2008). Social negotiations in a wiki environment: a case study with pre-service teachers. *Educational Media International*, 45(4), 285-294.

- Wagner, C. (2003). Put another (b) log on the wire: Publishing learning logs as weblogs. *Journal of Information Systems Education*, 14(2), 131.
- Waldron, J. (2013). YouTube, fanvids, forums, vlogs and blogs: Informal music learning in a convergent on-and offline music community. *International Journal of Music Education*, 31(1), 91-105.
- Wang, Y. C., Burke, M., & Kraut, R. E. (2013, April). Gender, topic, and audience response: an analysis of user-generated content on facebook. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 31-34). ACM.
- Warburton, S. (2009). Second Life in higher education: Assessing the potential for and the barriers to deploying virtual worlds in learning and teaching. *British Journal of Educational Technology*, 40(3), 414-426.
- Wheeler, S., YEoMANs, P., & WHEELER, D. (2008). The good, the bad and the wiki: Evaluating student-generated content for collaborative learning. *British journal of educational technology*, 39(6), 987-995.
- Williams, J. B., & Jacobs, J. S. (2004). Exploring the use of blogs as learning spaces in the higher education sector. *Australasian journal of educational technology*, 20(2), 232-247.
- Woodly, D. (2008). New competencies in democratic communication? Blogs, agenda setting and political participation. *Public Choice*, 134(1), 109-123.
- Xiao, Y., & Lucking, R. (2008). The impact of two types of peer assessment on students' performance and satisfaction within a Wiki environment. *The Internet and Higher Education*, 11(3), 186-193.
- Yan, J. (2008). Social technology as a new medium in the classroom. *New England Journal of Higher Education*, 22(4).
- Yu, J., Benatallah, B., Casati, F., & Daniel, F. (2008). Understanding Mashup Development. *IEEE Internet Computing*, 12(5), 44–52. <https://doi.org/10.1109/MIC.2008.114>
- Δραγογιάννης, Κ., Λαλάς, Χρ. & Παπαδοπούλου, Π. (2013). Εντάσσοντας τα κοινωνικά δίκτυα στην εκπαιδευτική διαδικασία. Μελέτη περίπτωσης: Οι ομάδες του Facebook στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση. *5th Conference on Informatics in Education με θέμα Η Πληροφορική στην εκπαίδευση*, 11-13 Οκτωβρίου. Αθήνα.
- Λάζαρη, Κ., Μουζάκης, Χ., & Κουτρομάνος, Γ. (2015). Η Αξιοποίηση του Edmodo σε Δράσεις Συμπληρωματικής εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης: Μια Μελέτη Περίπτωσης στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. *Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση*, 8(3Α).
- Νερατζίδου, Μ. (2011). Χρήση κοινωνικών μέσων δικτύωσης στην εκπαίδευση. Μια έρευνα σε φοιτητές και καθηγητές του ΑΤΕΙ Θεσσαλονίκης. *Πτυχιακή εργασία*. ΑΤΕΙ Θεσσαλονίκης

Τσιτσεκίδου, Μ. (2015). Κοινωνικά Δίκτυα στην Τριτοβάθμια Εκπαίδευση. *Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία*. ΑΤΕΙ Θεσσαλονίκης

backlinks : πηγή

(<http://www.seoingreece.org/%CF%80%CF%81%CE%BF%CF%8E%CE%B8%CE%B7%CF%83%CE%B7-%CE%B9%CF%83%CF%84%CE%BF%CF%83%CE%B5%CE%BB%CE%AF%CE%B4%CF%89%CE%BD-backlinks/>, on demand 11.7.2016).

## Παράρτημα Α

Ερωτηματολόγιο Μαθητών

### Χρήση Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης στην Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση

Παρακαλούμε απαντήστε στις ερωτήσεις σημειώνοντας X στο αντίστοιχο τετράγωνο.

#### 1. Φύλο

Αγόρι

Κορίτσι

#### 2. Τάξη

Α' Λυκείου

Β' Λυκείου

Γ' Λυκείου

#### 3. Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για τα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης (ΜΚΔ);

	Καθόλου	Λιγότερο από 5 ώρες	5 έως 10 ώρες	Πάνω από 10 ώρες
Facebook	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Twitter	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Instagram	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
YouTube	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skype	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Viber	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Google +	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Blogs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Forums	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wikis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Second Life	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

#### 4. Αν δεν χρησιμοποιείς Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης, για ποιο λόγο;

Δεν έχω internet σπίτι.

Χάλασε το κινητό / ο υπολογιστής / το τάμπλετ μου.

Δε με εκφράζουν τα ΜΚΔ.

Είμαι αντίθετος/η με τη φιλοσοφία των ΜΚΔ.

Μου το απαγορεύουν οι γονείς μου.

Δεν έχω χρόνο.

Αποσπάται η προσοχή μου.

Άλλο: \_\_\_\_\_

**5. Εάν χρησιμοποιείς ΜΚΔ, με ποια συσκευή τα χρησιμοποιείς;**

- Κινητό (smartphone)  
 τάμπλετ  
 υπολογιστή / λάπτοπ  
 Άλλο: \_\_\_\_\_

**6. Από πού χρησιμοποιείς τα ΜΚΔ;**

- Από το οικιακό δίκτυο (internet στο σπίτι, wifi)  
 Μέσω σύνδεσης στο κινητό / καρτοκινητό  
 Από άλλα διαθέσιμα δίκτυα (π.χ. καφετέριες, internet café )  
 Άλλο: \_\_\_\_\_

**7. Γιατί χρησιμοποιείς Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης;**

	Γρήγορο	Δωρεάν	Ευέλικτο	Ισχυρό Μέσο	Κοινωνικό	Εθελοντικό (όχι υποχρεωτικό)	Ενημερώνομαι	Ψυχαγωγούμαι	Το χρησιμοποιούν οι φίλοι μου
Facebook	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Twitter	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Instagram	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
YouTube	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skype	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Viber	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Google +	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Blogs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Forums	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wikis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Second Life	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**8. Θα ήθελες να τα χρησιμοποιείς για το σχολείο; Να ενημερώνεσαι για την ύλη, εργασίες, απορίες και να είσαι σε στενή επαφή με τους συμμαθητές και τους καθηγητές σου;**

Καθόλου	Λίγο	Αρκετά	Πολύ	Πάρα πολύ
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**9. Εάν Ναι, τότε για ποια μαθήματα;** (Με έντονα γράμματα είναι τα μαθήματα προσανατολισμού)

ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ

Α' Τάξη	Β' ΤΑΞΗ	Γ' ΤΑΞΗ
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> ΕΙΣ.ΑΡΧΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ Η/Υ	<input type="checkbox"/> ΑΕΠΠ
ΕΦ.ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ	<input type="checkbox"/> ΑΡΧΑΙΑ	<input type="checkbox"/> ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ
<input type="checkbox"/> ΑΡΧΑΙΑ	<input type="checkbox"/> ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ	<input type="checkbox"/> ΦΥΣΙΚΗ
<input type="checkbox"/> ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ	<input type="checkbox"/> Ν.ΓΛΩΣΣΑ	<input type="checkbox"/> ΧΗΜΕΙΑ
<input type="checkbox"/> Ν.ΓΛΩΣΣΑ	<input type="checkbox"/> ΑΛΓΕΒΡΑ	<input type="checkbox"/> ΒΙΟΛΟΓΙΑ
<input type="checkbox"/> ΑΛΓΕΒΡΑ	<input type="checkbox"/> ΓΕΩΜΕΤΡΙΑ	<input type="checkbox"/> ΑΘΘ
<input type="checkbox"/> ΓΕΩΜΕΤΡΙΑ	<input type="checkbox"/> ΦΥΣΙΚΗ	<input type="checkbox"/> ΙΣΤΟΡΙΑ
<input type="checkbox"/> ΦΥΣΙΚΗ	<input type="checkbox"/> ΧΗΜΕΙΑ	<input type="checkbox"/> ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΙΑ
<input type="checkbox"/> ΧΗΜΕΙΑ	<input type="checkbox"/> ΒΙΟΛΟΓΙΑ	<input type="checkbox"/> ΑΡΧΑΙΑ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΓΛΩΣΣΑ
<input type="checkbox"/> ΒΙΟΛΟΓΙΑ	<input type="checkbox"/> ΙΣΤΟΡΙΑ	<input type="checkbox"/> ΙΣΤΟΡΙΑ
<input type="checkbox"/> ΙΣΤΟΡΙΑ	<input type="checkbox"/> ΦΙΛΟΣΟΦΙΑ	<input type="checkbox"/> ΛΑΤΙΝΙΚΑ
<input type="checkbox"/> ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΠΑΙΔΕΙΑ	<input type="checkbox"/> ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΠΑΙΔΕΙΑ	<input type="checkbox"/> ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ
<input type="checkbox"/> ΘΡΗΣΚΕΥΤΙΚΑ	<input type="checkbox"/> ΘΡΗΣΚΕΥΤΙΚΑ	<input type="checkbox"/> ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΙΑ
<input type="checkbox"/> PROJECT	<input type="checkbox"/> PROJECT	<input type="checkbox"/> Ν. ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ
<input type="checkbox"/> ΞΕΝΗ ΓΛΩΣΣΑ	<input type="checkbox"/> ΞΕΝΗ ΓΛΩΣΣΑ	<input type="checkbox"/> ΙΣΤ. ΚΟΙΝΩΝ.ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
<input type="checkbox"/> ΕΠΙΛΟΓΗΣ	<input type="checkbox"/> ΑΡΧΑΙΑ	<input type="checkbox"/> ΘΡΗΣΚΕΥΤΙΚΑ
	<input type="checkbox"/> ΒΑΣ. ΑΡΧ ΚΟΙΝΩΝ. ΕΠΙΣΤ.	<input type="checkbox"/> ΝΕΟΕΛΛΗΝΙΚΗ ΓΛΩΣΣΑ
	<input type="checkbox"/> ΦΥΣΙΚΗ	<input type="checkbox"/> ΙΣΤΟΡΙΑ
	<input type="checkbox"/> ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ	<input type="checkbox"/> ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ & ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΗ
		<input type="checkbox"/> ΒΙΟΛΟΓΙΑ
		<input type="checkbox"/> ΞΕΝΗ ΓΛΩΣΣΑ
		<input type="checkbox"/> PROJECT

**10. Πιστεύεις πως θα συμβάλλει θετικά στην εκπαιδευτική διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ;**

	Καθόλου	Λίγο	Αρκετά	Πολύ	Πάρα πολύ
Facebook	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Twitter	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Instagram	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
YouTube	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skype	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Viber	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Google +	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Blogs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Forums	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wikis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Second Life	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



**11. Ποια πιστεύεις πως θα ήταν τα οφέλη από τη χρήση Μέσων Κοινωνικών Δικτύων στην μάθηση;**

	Ασυνείδητη εκμάθηση	Ομαδικό πνεύμα	Ανταλλαγή γνώσεων	Δυνατότητα να γνωρίσεις συμμαθητές σου	Οργανωτικότητα	Καθοδήγηση από καθηγητές και συμμαθητές
Facebook	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Twitter	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Instagram	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
YouTube	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skype	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Viber	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Google +	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Blogs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Forums	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wikis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Second Life	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Άλλο: \_\_\_\_\_

**12. Πιστεύεις πως θα μπορούσες να ασχοληθείς με τα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης για εκπαιδευτικούς σκοπούς, χωρίς να αποσπάται η προσοχή σου;**

Καθόλου	Λίγο	Αρκετά	Πολύ	Πάρα πολύ
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**13. Πιστεύεις πως οι καθηγητές σου θα μπορούσαν να ανταποκριθούν στην πρόκληση να χρησιμοποιήσουν ΜΚΔ;**

Καθόλου	Λίγο	Αρκετά	Πολύ	Πάρα πολύ
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ερωτηματολόγιο καθηγητών

## Χρήση Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης στην Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση

Παρακαλούμε απαντήστε στις ερωτήσεις σημειώνοντας X στο αντίστοιχο τετράγωνο.

### 1. Φύλο

- Άρρεν  
 Θήλυ

### 2. Ηλικιακή ομάδα

- <30  
 30 - 40  
 41-50  
 >51

### 3. Ειδικότητα

- ΠΕ 01  
 ΠΕ 02  
 ΠΕ 03  
 ΠΕ 04  
 ΠΕ 05  
 ΠΕ 06  
 ΠΕ 07  
 ΠΕ 09  
 ΠΕ 11  
 ΠΕ 17  
 ΠΕ 18  
 ΠΕ 19  
 ΠΕ 20  
 Άλλο: \_\_\_\_\_

### 4. Επίπεδο εκπαίδευσης

- Πανεπιστήμιο  
 ΤΕΙ  
 Μεταπτυχιακό δίπλωμα  
 Διδακτορικό δίπλωμα  
 Δεύτερο πτυχίο  
Άλλο: \_\_\_\_\_

**5. Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για τα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης (ΜΚΔ);**

	Καθόλου	Λιγότερο από 5 ώρες	5 έως 10 ώρες	Πάνω από 10 ώρες
Facebook	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Twitter	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Instagram	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
YouTube	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skype	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Viber	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Google +	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Blogs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Forums	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wikis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Second Life	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**6. Πως θα χαρακτήριζες την δραστηριότητα ως προς τα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης;**

	Δεν είμαι χρήστης	Είμαι μόνο παθητικός χρήστης	Είμαι μέσος ενεργός χρήστης	Είμαι πολύ ενεργός χρήστης
Facebook				
Twitter				
Instagram				
YouTube				
Skype				
Viber				
Google +				
Blogs				
Forums				
Wikis				
Second Life				

### 7. Γιατί χρησιμοποιείς Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης;

	Γρήγορο	Δωρεάν	Ευέλικτο	Ισχυρό Μέσο	Κοινωνικό	Εθελοντικό (όχι υποχρεωτικό)	Ενημερώνομαι	Ψυχαγωγούμαι	Το χρησιμοποιούν οι φίλοι μου
Facebook	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Twitter	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Instagram	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
YouTube	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skype	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Viber	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Google +	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Blogs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Forums	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wikis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Second Life	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Άλλο: \_\_\_\_\_

### 8. Αν δεν χρησιμοποιείς Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης, για ποιο λόγο;

- Δεν έχω internet σπίτι.
- Χάλασε το κινητό / ο υπολογιστής / το τάμπλετ μου.
- Δε με εκφράζουν τα ΜΚΔ.
- Είμαι αντίθετος/η με τη φιλοσοφία των ΜΚΔ.
- Δεν έχω χρόνο.
- Αποσπάται η προσοχή μου.
- Άλλο: \_\_\_\_\_

### 9. Θα ήθελες να τα χρησιμοποιείς για το σχολείο; Να ενημερώνεις τους μαθητές για την ύλη, εργασίες, απορίες που έχουν και να είσαι σε στενή επαφή με τους μαθητές;

Καθόλου	Λίγο	Αρκετά	Πολύ	Πάρα πολύ
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**10. Εάν Ναι, τότε για ποια μαθήματα;** (Με έντονα γράμματα είναι τα μαθήματα προσανατολισμού)

ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ

**Α' Τάξη**  
 ΕΦ.ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ  
 ΑΡΧΑΙΑ  
 ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ  
 Ν.ΓΛΩΣΣΑ  
 ΑΛΓΕΒΡΑ  
 ΓΕΩΜΕΤΡΙΑ  
 ΦΥΣΙΚΗ  
 ΧΗΜΕΙΑ  
 ΒΙΟΛΟΓΙΑ  
 ΙΣΤΟΡΙΑ  
 ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΠΑΙΔΕΙΑ  
 ΘΡΗΣΚΕΥΤΙΚΑ  
 PROJECT  
 ΞΕΝΗ ΓΛΩΣΣΑ  
 ΕΠΙΛΟΓΗΣ

**Β' ΤΑΞΗ**  
 ΕΙΣ.ΑΡΧΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ Η/Υ  
 ΑΡΧΑΙΑ  
 ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ  
 Ν.ΓΛΩΣΣΑ  
 ΑΛΓΕΒΡΑ  
 ΓΕΩΜΕΤΡΙΑ  
 ΦΥΣΙΚΗ  
 ΧΗΜΕΙΑ  
 ΒΙΟΛΟΓΙΑ  
 ΙΣΤΟΡΙΑ  
 ΦΙΛΟΣΟΦΙΑ  
 ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΠΑΙΔΕΙΑ  
 ΘΡΗΣΚΕΥΤΙΚΑ  
 PROJECT  
 ΞΕΝΗ ΓΛΩΣΣΑ  
 ΑΡΧΑΙΑ  
 ΒΑΣ. ΑΡΧ ΚΟΙΝΩΝ. ΕΠΙΣΤ.  
 ΦΥΣΙΚΗ  
 ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ

**Γ' ΤΑΞΗ**  
 ΑΕΠΠ  
 ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ  
 ΦΥΣΙΚΗ  
 ΧΗΜΕΙΑ  
 ΒΙΟΛΟΓΙΑ  
 ΑΘΘ  
 ΙΣΤΟΡΙΑ  
 ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΙΑ  
 ΑΡΧΑΙΑ ΕΛ.ΓΛΩΣΣΑ  
 ΙΣΤΟΡΙΑ  
 ΛΑΤΙΝΙΚΑ  
 ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ  
 ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΙΑ  
 Ν. ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ  
 ΙΣΤ. ΚΟΙΝΩΝ.ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ  
 ΘΡΗΣΚΕΥΤΙΚΑ  
 ΝΕΟΕΛΛΗΝΙΚΗ ΓΛΩΣΣΑ  
 ΙΣΤΟΡΙΑ  
 ΜΑΘ. & ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΗ  
 ΒΙΟΛΟΓΙΑ  
 ΞΕΝΗ ΓΛΩΣΣΑ  
 PROJECT

Άλλο: \_\_\_\_\_

**11. Πιστεύεις πως θα συμβάλει θετικά στην εκπαιδευτική διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ;**

	Καθόλου	Λίγο	Αρκετά	Πολύ	Πάρα πολύ
Facebook	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Twitter	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Instagram	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
YouTube	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skype	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Viber	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Google +	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Blogs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Forums	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wikis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Second Life	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**12. Ποια πιστεύεις πως θα ήταν τα οφέλη από τη χρήση Μέσων Κοινωνικών Δικτύων στην μάθηση;**

	Ασυνείδητη εκμάθηση	Ομαδικό πνεύμα	Ανταλλαγή γνώσεων	Δυνατότητα να γνωρίσεις συναδέλφους σου	Οργανωτικότητα	Καλύτερη παρακολούθηση προόδου μαθητών
Facebook	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Twitter	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Instagram	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
YouTube	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skype	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Viber	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Google +	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Blogs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Forums	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wikis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Second Life	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Άλλο: \_\_\_\_\_

## Παράρτημα Β

### Πίνακες αποτελεσμάτων από το SPSS - Frequencies

#### 1. Φύλο

Πίνακας 32

		Φύλο			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Αγόρι	45	28,7	28,7	28,7
	Κορίτσι	112	71,3	71,3	100,0
	Total	157	100,0	100,0	

Πίνακας 33

#### Statistics

Φύλο

N	Valid	157
	Missing	0
Mean		1,71
Median		2,00
Mode		2

#### 2. Τάξη

Πίνακας 34

		Τάξη			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	A' Λυκείου	81	51,6	51,6	51,6
	B' Λυκείου	29	18,5	18,5	70,1
	Γ' Λυκείου	47	29,9	29,9	100,0
	Total	157	100,0	100,0	

Πίνακας 35

#### Statistics

Τάξη

N	Valid	157
	Missing	0
Mean		1,78
Median		1,00

Mode	1
------	---

3. Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για τα ΜΚΔ;

Πίνακας 36

**Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Facebook;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Καθόλου	29	18,5	18,5	18,5
	Λιγότερες από 5 ώρες εβδομαδιαίως	57	36,3	36,3	54,8
	5 έως 10 ώρες εβδομαδιαίως	42	26,8	26,8	81,5
	Πάνω από 10 ώρες εβδομαδιαίως	29	18,5	18,5	100,0
	Total	157	100,0	100,0	

Πίνακας 37

**Statistics**

Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Facebook;

N	Valid	157
	Missing	0
Mean		2,45
Median		2,00
Mode		2

Πίνακας 38

**Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Twitter;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Καθόλου	135	86,0	86,0	86,0
	Λιγότερες από 5 ώρες εβδομαδιαίως	19	12,1	12,1	98,1
	5 έως 10 ώρες εβδομαδιαίως	1	,6	,6	98,7
	Πάνω από 10 ώρες εβδομαδιαίως	2	1,3	1,3	100,0
	Total	157	100,0	100,0	



**Πίνακας 39****Statistics**

Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Twitter;

N	Valid	157
	Missing	0
Mean		1,17
Median		1,00
Mode		1

**Πίνακας 40****Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Instagram;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Καθόλου	34	21,7	21,7	21,7
	Λιγότερες από 5 ώρες εβδομαδιαίως	78	49,7	49,7	71,3
	5 έως 10 ώρες εβδομαδιαίως	32	20,4	20,4	91,7
	Πάνω από 10 ώρες εβδομαδιαίως	13	8,3	8,3	100,0
	Total	157	100,0	100,0	

**Πίνακας 41****Statistics**

Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Instagram;

N	Valid	157
	Missing	0
Mean		2,15
Median		2,00
Mode		2

**Πίνακας 42**

**Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για YouTube;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Καθόλου	12	7,6	7,6	7,6
	Λιγότερες από 5 ώρες εβδομαδιαίως	67	42,7	42,7	50,3
	5 έως 10 ώρες εβδομαδιαίως	46	29,3	29,3	79,6
	Πάνω από 10 ώρες εβδομαδιαίως	32	20,4	20,4	100,0
	Total	157	100,0	100,0	

**Πίνακας 43**

**Statistics**

Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για YouTube;

N	Valid	157
	Missing	0
Mean		2,62
Median		2,00
Mode		2

**Πίνακας 44**

**Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Skype;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Καθόλου	130	82,8	82,8	82,8
	Λιγότερες από 5 ώρες εβδομαδιαίως	22	14,0	14,0	96,8
	5 έως 10 ώρες εβδομαδιαίως	3	1,9	1,9	98,7
	Πάνω από 10 ώρες εβδομαδιαίως	2	1,3	1,3	100,0
	Total	157	100,0	100,0	

**Πίνακας 45**

**Statistics**

Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Skype;

N	Valid	157
	Missing	0
Mean		1,22
Median		1,00
Mode		1

Πίνακας 46

**Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Viber;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Καθόλου	72	45,9	45,9	45,9
	Λιγότερες από 5 ώρες εβδομαδιαίως	70	44,6	44,6	90,4
	5 έως 10 ώρες εβδομαδιαίως	9	5,7	5,7	96,2
	Πάνω από 10 ώρες εβδομαδιαίως	6	3,8	3,8	100,0
	Total	157	100,0	100,0	

Πίνακας 47

**Statistics**

Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Viber;

N	Valid	157
	Missing	0
Mean		1,68
Median		2,00
Mode		1

Πίνακας 48

**Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Google+;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Καθόλου	93	59,2	59,2	59,2
	Λιγότερες από 5 ώρες εβδομαδιαίως	54	34,4	34,4	93,6
	5 έως 10 ώρες εβδομαδιαίως	8	5,1	5,1	98,7
	Πάνω από 10 ώρες εβδομαδιαίως	2	1,3	1,3	100,0
	Total	157	100,0	100,0	

Πίνακας 49

**Statistics**

Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Google+;

N	Valid	157
	Missing	0
Mean		1,48
Median		1,00
Mode		1

**Πίνακας 50**

**Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Blogs;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Καθόλου	129	82,2	82,2	82,2
	Λιγότερες από 5 ώρες εβδομαδιαίως	20	12,7	12,7	94,9
	5 έως 10 ώρες εβδομαδιαίως	8	5,1	5,1	100,0
	Total	157	100,0	100,0	

**Πίνακας 51**

**Statistics**

Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Blogs;

N	Valid	157
	Missing	0
Mean		1,23
Median		1,00
Mode		1

**Πίνακας 52**

**Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Forums;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Καθόλου	147	93,6	93,6	93,6
	Λιγότερες από 5 ώρες εβδομαδιαίως	8	5,1	5,1	98,7
	5 έως 10 ώρες εβδομαδιαίως	1	,6	,6	99,4
	Πάνω από 10 ώρες εβδομαδιαίως	1	,6	,6	100,0
	Total	157	100,0	100,0	

**Πίνακας 53**

**Statistics**

Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Forums;

N	Valid	157
	Missing	0
Mean		1,08
Median		1,00
Mode		1

Πίνακας 54

**Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Wikis;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Καθόλου	125	79,6	79,6	79,6
	Λιγότερες από 5 ώρες εβδομαδιαίως	29	18,5	18,5	98,1
	5 έως 10 ώρες εβδομαδιαίως	3	1,9	1,9	100,0
	Total	157	100,0	100,0	

Πίνακας 55

**Statistics**

Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Wikis;

N	Valid	157
	Missing	0
Mean		1,22
Median		1,00
Mode		1

Πίνακας 56

**Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Second Life;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Καθόλου	155	98,7	98,7	98,7
	Λιγότερες από 5 ώρες εβδομαδιαίως	2	1,3	1,3	100,0
	Total	157	100,0	100,0	

Πίνακας 57

**Statistics**

Πόσο χρόνο διαθέτεις εβδομαδιαίως για Second Life;

N	Valid	157
	Missing	0
Mean		1,01
Median		1,00
Mode		1

4.

Πίνακας 58

**Δε χρησιμοποιώ ΜΚΔ, γιατί δεν έχω internet σπίτι.**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	9	5,7	100,0	100,0
Missing	System	148	94,3		
Total		157	100,0		

Πίνακας 59

**Δε χρησιμοποιώ ΜΚΔ, γιατί χάλασε το κινητό/τάμπλετ/υπολογιστής.**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	20	12,7	100,0	100,0
Missing	System	137	87,3		
Total		157	100,0		

Πίνακας 60

**Δε χρησιμοποιώ ΜΚΔ, γιατί δε με εκφράζουν τα ΜΚΔ.**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	3	1,9	100,0	100,0
Missing	System	154	98,1		
Total		157	100,0		

Πίνακας 61

**Δε χρησιμοποιώ ΜΚΔ, γιατί είμαι αντίθετος με τη φιλοσοφία των ΜΚΔ.**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	3	1,9	100,0	100,0
Missing	System	154	98,1		
Total		157	100,0		

Πίνακας 62

**Δε χρησιμοποιώ ΜΚΔ, γιατί μου το απαγορεύουν οι γονείς μου.**

		Frequency	Percent
Missing	System	157	100,0

Πίνακας 63

**Δε χρησιμοποιώ ΜΚΔ, γιατί δεν έχω χρόνο.**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	26	16,6	100,0	100,0
Missing	System	131	83,4		
Total		157	100,0		

Πίνακας 64

**Δε χρησιμοποιώ ΜΚΔ, γιατί αποσπάται η προσοχή μου.**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	21	13,4	100,0	100,0
Missing	System	136	86,6		
Total		157	100,0		

Πίνακας 65

**Δε χρησιμοποιώ ΜΚΔ, γιατί άλλο λόγο.**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	3	1,9	100,0	100,0
Missing	System	154	98,1		
Total		157	100,0		

5.

Πίνακας 66

**Αν χρησιμοποιείς ΜΚΔ, χρησιμοποιείς κινητό / smartphone;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	147	93,6	100,0	100,0
Missing	System	10	6,4		
Total		157	100,0		

Πίνακας 67

**Αν χρησιμοποιείς ΜΚΔ, χρησιμοποιείς tablet;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	26	16,6	100,0	100,0
Missing	System	131	83,4		
Total		157	100,0		

Πίνακας 68

**Αν χρησιμοποιείς ΜΚΔ, χρησιμοποιείς υπολογιστή/laptop;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	82	52,2	100,0	100,0
Missing	System	75	47,8		
Total		157	100,0		

Πίνακας 69

**Αν χρησιμοποιείς ΜΚΔ, χρησιμοποιείς άλλη συσκευή;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι, άλλη	1	,6	100,0	100,0
Missing	System	156	99,4		
Total		157	100,0		

6.

Πίνακας 70

**Χρησιμοποιείς τα ΜΚΔ από το οικιακό δίκτυο;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Όχι	1	,6	,7	,7
	Ναι	145	92,4	99,3	100,0
	Total	146	93,0	100,0	
Missing	System	11	7,0		
Total		157	100,0		



Πίνακας 71

**Χρησιμοποιείς τα ΜΚΔ μέσω σύνδεσης στο κινητό/καρτοκινητό;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	48	30,6	100,0	100,0
Missing	System	109	69,4		
Total		157	100,0		

Πίνακας 72

**Χρησιμοποιείς τα ΜΚΔ από άλλα διαδέσιμα δίκτυα (καφετέριες, internet cafe);**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	60	38,2	100,0	100,0
Missing	System	97	61,8		
Total		157	100,0		

Πίνακας 73

**Χρησιμοποιείς τα ΜΚΔ με άλλο τρόπο;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	2	1,3	100,0	100,0
Missing	System	155	98,7		
Total		157	100,0		

Πίνακας 74

**Χρησιμοποιείς Facebook, γιατί είναι γρήγορο;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	47	29,9	100,0	100,0
Missing	System	110	70,1		
Total		157	100,0		

Πίνακας 75

**Χρησιμοποιείς Facebook, γιατί είναι δωρεάν;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	59	37,6	100,0	100,0
Missing	System	98	62,4		
Total		157	100,0		

Πίνακας 76

**Χρησιμοποιείς Facebook, γιατί είναι ευέλικτο;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	23	14,6	100,0	100,0
Missing	System	134	85,4		
Total		157	100,0		

Πίνακας 77

**Χρησιμοποιείς Facebook, γιατί είναι Ισχυρό Μέσο;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	38	24,2	100,0	100,0
Missing	System	119	75,8		
Total		157	100,0		

Πίνακας 78

**Χρησιμοποιείς Facebook, γιατί είναι Κοινωνικό;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	91	58,0	100,0	100,0
Missing	System	66	42,0		
Total		157	100,0		

Πίνακας 79

**Χρησιμοποιείς Facebook, γιατί είναι Εθελοντικό;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	12	7,6	100,0	100,0
Missing	System	145	92,4		
Total		157	100,0		

Πίνακας 80

**Χρησιμοποιείς Facebook, γιατί είναι Ενημερωτικό;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	83	52,9	100,0	100,0
Missing	System	74	47,1		
Total		157	100,0		

Πίνακας 81

**Χρησιμοποιείς Facebook, γιατί είναι Ψυχαγωγικό;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	77	49,0	100,0	100,0
Missing	System	80	51,0		
Total		157	100,0		

Πίνακας 82

**Χρησιμοποιείς Facebook, γιατί το χρησιμοποιούν οι φίλοι σου;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	50	31,8	100,0	100,0
Missing	System	107	68,2		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 83**

**Χρησιμοποιείς Twitter, γιατί είναι γρήγορο;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	5	3,2	100,0	100,0
Missing	System	152	96,8		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 84**

**Χρησιμοποιείς Twitter, γιατί είναι δωρεάν ;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	7	4,5	100,0	100,0
Missing	System	150	95,5		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 85**

**Χρησιμοποιείς Twitter, γιατί είναι ευέλικτο;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	4	2,5	100,0	100,0
Missing	System	153	97,5		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 86**

**Χρησιμοποιείς Twitter, γιατί είναι ισχυρό μέσο;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	6	3,8	100,0	100,0
Missing	System	151	96,2		
Total		157	100,0		

Πίνακας 87

**Χρησιμοποιείς Twitter, γιατί είναι κοινωνικό;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	10	6,4	100,0	100,0
Missing	System	147	93,6		
Total		157	100,0		

Πίνακας 88

**Χρησιμοποιείς Twitter, γιατί είναι εθελοντικό;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	1	,6	100,0	100,0
Missing	System	156	99,4		
Total		157	100,0		

Πίνακας 89

**Χρησιμοποιείς Twitter, γιατί είναι ενημερωτικό;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	13	8,3	100,0	100,0
Missing	System	144	91,7		
Total		157	100,0		

Πίνακας 90

**Χρησιμοποιείς Twitter, γιατί είναι ψυχαγωγικό;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	12	7,6	100,0	100,0
Missing	System	145	92,4		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 91**

**Χρησιμοποιείς Twitter, γιατί το χρησιμοποιούν οι φίλοι σου;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	3	1,9	100,0	100,0
Missing	System	154	98,1		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 92**

**Χρησιμοποιείς Twitter, γιατί είναι γρήγορο;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	28	17,8	100,0	100,0
Missing	System	129	82,2		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 93**

**Χρησιμοποιείς Twitter, γιατί είναι δωρεάν;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	37	23,6	100,0	100,0
Missing	System	120	76,4		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 94**

**Χρησιμοποιείς Twitter, γιατί είναι ευέλικτο;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	20	12,7	100,0	100,0
Missing	System	137	87,3		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 95**

**Χρησιμοποιείς Twitter, γιατί είναι ισχυρό μέσο;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	23	14,6	100,0	100,0
Missing	System	134	85,4		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 96**

**Χρησιμοποιείς Twitter, γιατί είναι κοινωνικό;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	65	41,4	100,0	100,0
Missing	System	92	58,6		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 97**

**Χρησιμοποιείς Twitter, γιατί είναι εθελοντικό;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	9	5,7	100,0	100,0
Missing	System	148	94,3		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 98**

**Χρησιμοποιείς Twitter, γιατί είναι ενημερωτικό;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	56	35,7	100,0	100,0
Missing	System	101	64,3		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 99**

**Χρησιμοποιείς Twitter, γιατί είναι ψυχαγωγικό;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	78	49,7	100,0	100,0
Missing	System	79	50,3		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 100**

**Χρησιμοποιείς Twitter, γιατί το χρησιμοποιούν οι φίλοι σου;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	43	27,4	100,0	100,0
Missing	System	114	72,6		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 101****Χρησιμοποιείς YouTube, γιατί είναι γρήγορο;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	47	29,9	100,0	100,0
Missing	System	110	70,1		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 102****Χρησιμοποιείς YouTube, γιατί είναι δωρεάν;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	57	36,3	100,0	100,0
Missing	System	100	63,7		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 103****Χρησιμοποιείς YouTube, γιατί είναι ευέλικτο;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	18	11,5	100,0	100,0
Missing	System	139	88,5		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 104****Χρησιμοποιείς YouTube, γιατί είναι ισχυρό μέσο;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	37	23,6	100,0	100,0
Missing	System	120	76,4		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 105****Χρησιμοποιείς YouTube, γιατί είναι κοινωνικό;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	38	24,2	100,0	100,0
Missing	System	119	75,8		
Total		157	100,0		



Πίνακας 106

**Χρησιμοποιείς YouTube, γιατί είναι εθελοντικό;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	7	4,5	100,0	100,0
Missing	System	150	95,5		
Total		157	100,0		

Πίνακας 107

**Χρησιμοποιείς YouTube, γιατί είναι ενημερωτικό;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	53	33,8	100,0	100,0
Missing	System	104	66,2		
Total		157	100,0		

Πίνακας 108

**Χρησιμοποιείς YouTube, γιατί είναι ψυχαγωγικό;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	114	72,6	100,0	100,0
Missing	System	43	27,4		
Total		157	100,0		

Πίνακας 109

**Χρησιμοποιείς YouTube, γιατί το χρησιμοποιούν οι φίλοι σου;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	12	7,6	100,0	100,0
Missing	System	145	92,4		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 110**

**Χρησιμοποιείς Skype, γιατί είναι γρήγορο;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	15	9,6	100,0	100,0
Missing	System	142	90,4		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 111**

**Χρησιμοποιείς Skype, γιατί είναι δωρεάν;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	25	15,9	100,0	100,0
Missing	System	132	84,1		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 112**

**Χρησιμοποιείς Skype, γιατί είναι ευέλικτο;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	6	3,8	100,0	100,0
Missing	System	151	96,2		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 113**

**Χρησιμοποιείς Skype, γιατί είναι ισχυρό μέσο;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	6	3,8	100,0	100,0
Missing	System	151	96,2		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 114**

**Χρησιμοποιείς Skype, γιατί είναι κοινωνικό;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	18	11,5	100,0	100,0
Missing	System	139	88,5		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 115**

**Χρησιμοποιείς Skype, γιατί είναι εθελοντικό;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	2	1,3	100,0	100,0
Missing	System	155	98,7		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 116**

**Χρησιμοποιείς Skype, γιατί είναι ενημερωτικό;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	3	1,9	100,0	100,0
Missing	System	154	98,1		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 117**

**Χρησιμοποιείς Skype, γιατί είναι ψυχαγωγικό;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	8	5,1	100,0	100,0
Missing	System	149	94,9		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 118**

**Χρησιμοποιείς Skype, γιατί το χρησιμοποιούν οι φίλοι σου;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	20	12,7	100,0	100,0
Missing	System	137	87,3		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 119**

**Χρησιμοποιείς Viber, γιατί είναι γρήγορο;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	25	15,9	100,0	100,0
Missing	System	132	84,1		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 120**

**Χρησιμοποιείς Viber, γιατί είναι δωρεάν;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	50	31,8	100,0	100,0
Missing	System	107	68,2		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 121**

**Χρησιμοποιείς Viber, γιατί είναι ευέλικτο;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	9	5,7	100,0	100,0
Missing	System	148	94,3		
Total		157	100,0		

Πίνακας 122

**Χρησιμοποιείς Viber, γιατί είναι ισχυρό μέσο;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	13	8,3	100,0	100,0
Missing	System	144	91,7		
Total		157	100,0		

Πίνακας 123

**Χρησιμοποιείς Viber, γιατί είναι κοινωνικό;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	33	21,0	100,0	100,0
Missing	System	124	79,0		
Total		157	100,0		

Πίνακας 124

**Χρησιμοποιείς Viber, γιατί είναι εθελοντικό;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	2	1,3	100,0	100,0
Missing	System	155	98,7		
Total		157	100,0		

Πίνακας 125

**Χρησιμοποιείς Viber, γιατί είναι ενημερωτικό;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	8	5,1	100,0	100,0
Missing	System	149	94,9		
Total		157	100,0		

Πίνακας 126

**Χρησιμοποιείς Viber, γιατί είναι ψυχαγωγικό;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	11	7,0	100,0	100,0
Missing	System	146	93,0		
Total		157	100,0		

Πίνακας 127

**Χρησιμοποιείς Viber, γιατί το χρησιμοποιούν οι φίλοι σου;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	39	24,8	100,0	100,0
Missing	System	118	75,2		
Total		157	100,0		

Πίνακας 128

**Χρησιμοποιείς Google+, γιατί είναι γρήγορο;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	13	8,3	100,0	100,0
Missing	System	144	91,7		
Total		157	100,0		

Πίνακας 129

**Χρησιμοποιείς Google+, γιατί είναι δωρεάν;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	14	8,9	100,0	100,0
Missing	System	143	91,1		
Total		157	100,0		

Πίνακας 130

**Χρησιμοποιείς Google+, γιατί είναι ευέλικτο;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	8	5,1	100,0	100,0
Missing	System	149	94,9		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 131**

**Χρησιμοποιείς Google+, γιατί είναι ισχυρό μέσο;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	11	7,0	100,0	100,0
Missing	System	146	93,0		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 132**

**Χρησιμοποιείς Google+, γιατί είναι κοινωνικό;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	12	7,6	100,0	100,0
Missing	System	145	92,4		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 133**

**Χρησιμοποιείς Google+, γιατί είναι εθελοντικό;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	2	1,3	100,0	100,0
Missing	System	155	98,7		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 134**

**Χρησιμοποιείς Google+, γιατί είναι ενημερωτικό;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	31	19,7	100,0	100,0
Missing	System	126	80,3		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 135**

**Χρησιμοποιείς Google+, γιατί είναι ψυχαγωγικό;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	12	7,6	100,0	100,0
Missing	System	145	92,4		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 136**

**Χρησιμοποιείς Google+, γιατί το χρησιμοποιούν οι φίλοι σου;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	8	5,1	100,0	100,0
Missing	System	149	94,9		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 137**

**Χρησιμοποιείς τα Blogs, γιατί είναι γρήγορα;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	7	4,5	100,0	100,0
Missing	System	150	95,5		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 138**

**Χρησιμοποιείς τα Blogs, γιατί είναι δωρεάν;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	7	4,5	100,0	100,0
Missing	System	150	95,5		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 139**

**Χρησιμοποιείς τα Blogs, γιατί είναι ευέλικτα;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	3	1,9	100,0	100,0
Missing	System	154	98,1		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 140**

**Χρησιμοποιείς τα Blogs, γιατί είναι ισχυρό μέσο;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	5	3,2	100,0	100,0
Missing	System	152	96,8		
Total		157	100,0		



**Πίνακας 141**

**Χρησιμοποιείς τα Blogs, γιατί είναι κοινωνικά;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	3	1,9	100,0	100,0
Missing	System	154	98,1		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 142**

**Χρησιμοποιείς τα Blogs, γιατί είναι εθελοντικά;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	1	,6	100,0	100,0
Missing	System	156	99,4		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 143**

**Χρησιμοποιείς τα Blogs, γιατί είναι ενημερωτικά;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	11	7,0	100,0	100,0
Missing	System	146	93,0		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 144**

**Χρησιμοποιείς τα Blogs, γιατί είναι ψυχαγωγικά;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	6	3,8	100,0	100,0
Missing	System	151	96,2		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 145**

**Χρησιμοποιείς τα Blogs, γιατί τα χρησιμοποιούν οι φίλοι σου;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	3	1,9	100,0	100,0
Missing	System	154	98,1		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 146****Χρησιμοποιείς τα Forums, γιατί είναι γρήγορα;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	5	3,2	100,0	100,0
Missing	System	152	96,8		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 147****Χρησιμοποιείς τα Forums, γιατί είναι δωρεάν;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	7	4,5	100,0	100,0
Missing	System	150	95,5		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 148****Χρησιμοποιείς τα Forums, γιατί είναι ευέλικτα;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	1	,6	100,0	100,0
Missing	System	156	99,4		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 149****Χρησιμοποιείς τα Forums, γιατί είναι ισχυρό μέσο;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	3	1,9	100,0	100,0
Missing	System	154	98,1		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 150****Χρησιμοποιείς τα Forums, γιατί είναι κοινωνικά;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	4	2,5	100,0	100,0
Missing	System	153	97,5		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 151**

**Χρησιμοποιείς τα Forums, γιατί είναι εθελοντικά;**

		Frequency	Percent
Missing	System	157	100,0

**Πίνακας 152**

**Χρησιμοποιείς τα Forums, γιατί είναι ενημερωτικά;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	6	3,8	100,0	100,0
Missing	System	151	96,2		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 153**

**Χρησιμοποιείς τα Forums, γιατί είναι ψυχαγωγικά;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	2	1,3	100,0	100,0
Missing	System	155	98,7		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 154**

**Χρησιμοποιείς τα Forums, γιατί τα χρησιμοποιούν οι φίλοι σου;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	4	2,5	100,0	100,0
Missing	System	153	97,5		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 155**

**Χρησιμοποιείς τα Wikis, γιατί είναι γρήγορα;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	10	6,4	100,0	100,0
Missing	System	147	93,6		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 156**

**Χρησιμοποιείς τα Wikis, γιατί είναι δωρεάν;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	12	7,6	100,0	100,0
Missing	System	145	92,4		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 157**

**Χρησιμοποιείς τα Wikis, γιατί είναι ευέλικτα;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	4	2,5	100,0	100,0
Missing	System	153	97,5		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 158**

**Χρησιμοποιείς τα Wikis, γιατί είναι ευέλικτα;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	4	2,5	100,0	100,0
Missing	System	153	97,5		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 159**

**Χρησιμοποιείς τα Wikis, γιατί είναι κοινωνικά;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	2	1,3	100,0	100,0
Missing	System	155	98,7		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 160**

**Χρησιμοποιείς τα Wikis, γιατί είναι εθελοντικά;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	1	,6	100,0	100,0
Missing	System	156	99,4		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 161**

**Χρησιμοποιείς τα Wikis, γιατί είναι ενημερωτικά;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	21	13,4	100,0	100,0
Missing	System	136	86,6		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 162**

**Χρησιμοποιείς τα Wikis, γιατί είναι ψυχαγωγικά;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	3	1,9	100,0	100,0
Missing	System	154	98,1		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 163**

**Χρησιμοποιείς τα Wikis, γιατί είναι τα χρησιμοποιούν οι φίλοι σου;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	5	3,2	100,0	100,0
Missing	System	152	96,8		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 164**

**Χρησιμοποιείς το Second Life, γιατί είναι γρήγορο;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	2	1,3	100,0	100,0
Missing	System	155	98,7		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 165**

**Χρησιμοποιείς το Second Life, γιατί είναι δωρεάν;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	3	1,9	100,0	100,0
Missing	System	154	98,1		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 166**

**Χρησιμοποιείς το Second Life, γιατί είναι ευέλικτο;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	1	,6	100,0	100,0
Missing	System	156	99,4		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 167**

**Χρησιμοποιείς το Second Life, γιατί είναι ισχυρό μέσο;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	1	,6	100,0	100,0
Missing	System	156	99,4		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 168**

**Χρησιμοποιείς το Second Life, γιατί είναι κοινωνικό;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	1	,6	100,0	100,0
Missing	System	156	99,4		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 169**

**Χρησιμοποιείς το Second Life, γιατί είναι εθελοντικό;**

		Frequency	Percent
Missing	System	157	100,0

**Πίνακας 170**

**Χρησιμοποιείς το Second Life, γιατί είναι ενημερωτικό;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	2	1,3	100,0	100,0
Missing	System	155	98,7		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 171**

**Χρησιμοποιείς το Second Life, γιατί είναι ψυχαγωγικό;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	1	,6	100,0	100,0
Missing	System	156	99,4		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 172**

**Χρησιμοποιείς το Second Life, γιατί είναι το χρησιμοποιούν οι φίλοι σου;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	4	2,5	100,0	100,0
Missing	System	153	97,5		
Total		157	100,0		

**8. Θα ήθελες να τα χρησιμοποιείς για το σχολείο; Να ενημερώνεσαι για την ύλη, εργασίες, απορίες και να είσαι σε στενή επαφή με τους συμμαθητές και τους καθηγητές σου;**

**Πίνακας 173**

**Θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ για το σχολείο;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Καθόλου	8	5,1	5,1	5,1
	Λίγο	33	21,0	21,0	26,1
	Αρκετά	54	34,4	34,4	60,5
	Πολύ	37	23,6	23,6	84,1
	Πάρα πολύ	25	15,9	15,9	100,0
Total		157	100,0	100,0	

**Πίνακας 174**

**Statistics**

Θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ για το σχολείο;

N	Valid	157
	Missing	0
Mean		3,24
Median		3,00
Mode		3

9. Σε ποια μαθήματα θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ;

Πίνακας 175

Σε ποια μαθήματα θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ;  
Σε όλα τα μαθήματα

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	63	40,1	100,0	100,0
Missing	System	94	59,9		
Total		157	100,0		

Πίνακας 176

Σε ποια μαθήματα θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ;  
Σε κανένα μάθημα

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	6	3,8	100,0	100,0
Missing	System	151	96,2		
Total		157	100,0		

Πίνακας 177

Σε ποια μαθήματα θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ;  
Σε όλα της Α' τάξης

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	6	3,8	100,0	100,0
Missing	System	151	96,2		
Total		157	100,0		

Πίνακας 178

Σε ποια μαθήματα θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ;  
Στο project.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	24	15,3	100,0	100,0
Missing	System	133	84,7		
Total		157	100,0		



**Πίνακας 179**

**Σε ποια μαθήματα θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ;  
Στη Λογοτεχνία Α΄ τάξης**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	4	2,5	100,0	100,0
Missing	System	153	97,5		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 180**

**Σε ποια μαθήματα θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ;  
Στην ξένη γλώσσα**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	15	9,6	100,0	100,0
Missing	System	142	90,4		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 181**

**Σε ποια μαθήματα θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ;  
Στο μάθημα επιλογής**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	9	5,7	100,0	100,0
Missing	System	148	94,3		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 182**

**Σε ποια μαθήματα θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ;  
Στην ιστορία Α΄ τάξης**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	7	4,5	100,0	100,0
Missing	System	150	95,5		
Total		157	100,0		

Πίνακας 183

Σε ποια μαθήματα θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ;  
Στην πληροφορική

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	15	9,6	100,0	100,0
Missing	System	142	90,4		
Total		157	100,0		

Πίνακας 184

Σε ποια μαθήματα θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ;  
Στην Άλγεβρα Α' τάξης

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	11	7,0	100,0	100,0
Missing	System	146	93,0		
Total		157	100,0		

Πίνακας 185

Σε ποια μαθήματα θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ;  
Στη γεωμετρία Α' τάξης

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	7	4,5	100,0	100,0
Missing	System	150	95,5		
Total		157	100,0		

Πίνακας 186

Σε ποια μαθήματα θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ;  
Στη φυσική Α' τάξης

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	7	4,5	100,0	100,0
Missing	System	150	95,5		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 187**

**Σε ποια μαθήματα θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ;  
Στα αρχαία Α' ταξης**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	9	5,7	100,0	100,0
Missing	System	148	94,3		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 188**

**Σε ποια μαθήματα θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ;  
Στη χημεία Α' τάξης**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	8	5,1	100,0	100,0
Missing	System	149	94,9		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 189**

**Σε ποια μαθήματα θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ;  
Σε Φυσική / χημεία / μαθηματικά / βιολογία**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	4	2,5	100,0	100,0
Missing	System	153	97,5		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 190**

**Σε ποια μαθήματα θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ;  
Σε όλα της Β' τάξης**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	12	7,6	100,0	100,0
Missing	System	145	92,4		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 191**

**Σε ποια μαθήματα θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ;  
Στο Project**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	9	5,7	100,0	100,0
Missing	System	148	94,3		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 192**

**Σε ποια μαθήματα θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ;  
Στην πληροφορική Β' τάξης**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	4	2,5	100,0	100,0
Missing	System	153	97,5		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 193**

**Σε ποια μαθήματα θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ;  
Στις ξένες γλώσσες Β' τάξης**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	2	1,3	100,0	100,0
Missing	System	155	98,7		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 194**

**Σε ποια μαθήματα θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ;  
Στα μαθήματα προσανατολισμού Β' τάξης**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	7	4,5	100,0	100,0
Missing	System	150	95,5		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 195**

**Σε ποια μαθήματα θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ;  
Στα μαθήματα προσανατολισμού Γ' τάξης**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	23	14,6	100,0	100,0
Missing	System	134	85,4		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 196**

**Σε ποια μαθήματα θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ;  
Στο ΑΟΘ**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	2	1,3	100,0	100,0
Missing	System	155	98,7		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 197**

**Σε ποια μαθήματα θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ;  
Στα Μαθηματικά και Στοιχεία στατιστικής Γ' τάξης**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	1	,6	100,0	100,0
Missing	System	156	99,4		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 198**

**Σε ποια μαθήματα θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ;  
Στις ξένες γλώσσες Γ' τάξης**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	3	1,9	100,0	100,0
Missing	System	154	98,1		
Total		157	100,0		

### Πίνακας 199

**Σε ποια μαθήματα θα ήθελες να χρησιμοποιείς ΜΚΔ;  
Στο project Γ' τάξης**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	8	5,1	100,0	100,0
Missing	System	149	94,9		
Total		157	100,0		

10. Πιστεύεις πως θα συμβάλλει θετικά στην εκπαιδευτική διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ;

### Πίνακας 200

**Πιστεύεις πως θα συμβάλλει θετικά το Facebook στην Εκπαιδευτική  
Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Καθόλου	56	35,7	35,7	35,7
	Λίγο	53	33,8	33,8	69,4
	Αρκετά	26	16,6	16,6	86,0
	Πολύ	16	10,2	10,2	96,2
	Πάρα πολύ	6	3,8	3,8	100,0
Total		157	100,0	100,0	

### Πίνακας 201

#### Statistics

Πιστεύεις πως θα συμβάλλει θετικά το Facebook στην Εκπαιδευτική

Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ;

N	Valid	157
	Missing	0
Mean		2,13
Median		2,00
Mode		1

**Πίνακας 202**

**Πιστεύεις πως θα συμβάλει θετικά το Twitter στην Εκπαιδευτική Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Καθόλου	131	83,4	83,4	83,4
	Λίγο	17	10,8	10,8	94,3
	Αρκετά	4	2,5	2,5	96,8
	Πολύ	1	,6	,6	97,5
	Πάρα πολύ	4	2,5	2,5	100,0
	Total	157	100,0	100,0	

**Πίνακας 203**

**Statistics**

Πιστεύεις πως θα συμβάλει θετικά το Twitter στην Εκπαιδευτική

Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ;

N	Valid	157
	Missing	0
Mean		1,28
Median		1,00
Mode		1

**Πίνακας 204**

**Πιστεύεις πως θα συμβάλει θετικά το Instagram στην Εκπαιδευτική Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Καθόλου	110	70,1	70,1	70,1
	Λίγο	27	17,2	17,2	87,3
	Αρκετά	11	7,0	7,0	94,3
	Πολύ	4	2,5	2,5	96,8
	Πάρα πολύ	5	3,2	3,2	100,0
	Total	157	100,0	100,0	

**Πίνακας 205**

**Statistics**

Πιστεύεις πως θα συμβάλει θετικά το Instagram στην Εκπαιδευτική Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ;

N	Valid	157
	Missing	0
Mean		1,52
Median		1,00
Mode		1

**Πίνακας 206**

**Πιστεύεις πως θα συμβάλει θετικά το YouTube στην Εκπαιδευτική Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Καθόλου	36	22,9	22,9	22,9
	Λίγο	33	21,0	21,0	43,9
	Αρκετά	35	22,3	22,3	66,2
	Πολύ	19	12,1	12,1	78,3
	Πάρα πολύ	34	21,7	21,7	100,0
	Total		157	100,0	100,0

**Πίνακας 207**

**Statistics**

Πιστεύεις πως θα συμβάλει θετικά το YouTube στην Εκπαιδευτική Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ;

N	Valid	157
	Missing	0
Mean		2,89
Median		3,00
Mode		1



**Πίνακας 208**

**Πιστεύεις πως θα συμβάλει θετικά το Skype στην Εκπαιδευτική Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Καθόλου	89	56,7	56,7	56,7
	Λίγο	29	18,5	18,5	75,2
	Αρκετά	14	8,9	8,9	84,1
	Πολύ	13	8,3	8,3	92,4
	Πάρα πολύ	12	7,6	7,6	100,0
	Total	157	100,0	100,0	

**Πίνακας 209**

**Statistics**

Πιστεύεις πως θα συμβάλει θετικά το Skype στην Εκπαιδευτική Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ;

N	Valid	157
	Missing	0
Mean		1,92
Median		1,00
Mode		1

**Πίνακας 210**

**Πιστεύεις πως θα συμβάλει θετικά το Viber στην Εκπαιδευτική Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Καθόλου	87	55,4	55,4	55,4
	Λίγο	35	22,3	22,3	77,7
	Αρκετά	15	9,6	9,6	87,3
	Πολύ	9	5,7	5,7	93,0
	Πάρα πολύ	11	7,0	7,0	100,0
	Total	157	100,0	100,0	

### Πίνακας 211

#### Statistics

Πιστεύεις πως θα συμβάλει θετικά το Viber στην

Εκπαιδευτική Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ;

N	Valid	157
	Missing	0
Mean		1,87
Median		1,00
Mode		1

### Πίνακας 212

Πιστεύεις πως θα συμβάλει θετικά το Google+ στην Εκπαιδευτική  
Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ;

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Καθόλου	75	47,8	47,8	47,8
	Λίγο	20	12,7	12,7	60,5
	Αρκετά	20	12,7	12,7	73,2
	Πολύ	19	12,1	12,1	85,4
	Πάρα πολύ	23	14,6	14,6	100,0
	Total		157	100,0	100,0

### Πίνακας 213

#### Statistics

Πιστεύεις πως θα συμβάλει θετικά το Google+ στην

Εκπαιδευτική Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ;

N	Valid	157
	Missing	0
Mean		2,33
Median		2,00
Mode		1

**Πίνακας 214**

**Πιστεύεις πως θα συμβάλλουν θετικά τα Blogs στην Εκπαιδευτική Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Καθόλου	107	68,2	68,2	68,2
	Λίγο	18	11,5	11,5	79,6
	Αρκετά	14	8,9	8,9	88,5
	Πολύ	9	5,7	5,7	94,3
	Πάρα πολύ	9	5,7	5,7	100,0
	Total	157	100,0	100,0	

**Πίνακας 215**

**Statistics**

Πιστεύεις πως θα συμβάλλουν θετικά τα Blogs στην Εκπαιδευτική Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ;

N	Valid	157
	Missing	0
Mean		1,69
Median		1,00
Mode		1

**Πίνακας 216**

**Πιστεύεις πως θα συμβάλλουν θετικά τα Forums στην Εκπαιδευτική Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Καθόλου	116	73,9	73,9	73,9
	Λίγο	18	11,5	11,5	85,4
	Αρκετά	10	6,4	6,4	91,7
	Πολύ	6	3,8	3,8	95,5
	Πάρα πολύ	7	4,5	4,5	100,0
	Total	157	100,0	100,0	

**Πίνακας 217**

**Statistics**

Πιστεύεις πως θα συμβάλλουν θετικά τα Forums στην  
Εκπαιδευτική Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ;

N	Valid	157
	Missing	0
Mean		1,54
Median		1,00
Mode		1

**Πίνακας 218**

**Πιστεύεις πως θα συμβάλλουν θετικά τα Wikis στην Εκπαιδευτική  
Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Καθόλου	95	60,5	60,5	60,5
	Λίγο	16	10,2	10,2	70,7
	Αρκετά	12	7,6	7,6	78,3
	Πολύ	8	5,1	5,1	83,4
	Πάρα πολύ	26	16,6	16,6	100,0
	Total		157	100,0	100,0

**Πίνακας 219**

**Statistics**

Πιστεύεις πως θα συμβάλλουν θετικά τα Wikis στην  
Εκπαιδευτική Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ;

N	Valid	157
	Missing	0
Mean		2,07
Median		1,00
Mode		1

**Πίνακας 220**

**Πιστεύεις πως θα συμβάλει θετικά το Second Life στην Εκπαιδευτική Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Καθόλου	137	87,3	87,3	87,3
	Λίγο	16	10,2	10,2	97,5
	Αρκετά	1	,6	,6	98,1
	Πάρα πολύ	3	1,9	1,9	100,0
	Total	157	100,0	100,0	

**Πίνακας 221**

**Statistics**

Πιστεύεις πως θα συμβάλει θετικά το Second Life στην

Εκπαιδευτική Διαδικασία η χρήση των ΜΚΔ;

N	Valid	157
	Missing	0
Mean		1,19
Median		1,00
Mode		1

**11. Ποια πιστεύεις πως θα ήταν τα οφέλη από τη χρήση Μ.Κ.Δ. στην μάθηση;**

**Πίνακας 222**

**Τα οφέλη από το Facebook είναι η ασυνείδητη εκμάθηση;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	41	26,1	100,0	100,0
Missing	System	116	73,9		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 223**

**Τα οφέλη από το Facebook είναι το ομαδικό πνεύμα;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	59	37,6	100,0	100,0
Missing	System	98	62,4		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 224**

**Τα οφέλη από το Facebook είναι η ανταλλαγή γνώσεων;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	72	45,9	100,0	100,0
Missing	System	85	54,1		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 225**

**Τα οφέλη από το Facebook είναι η δυνατότητα να γνωρίσεις συμμαθητές;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	71	45,2	100,0	100,0
Missing	System	86	54,8		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 226**

**Τα οφέλη από το Facebook είναι η οργανωτικότητα;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	32	20,4	100,0	100,0
Missing	System	125	79,6		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 227**

**Τα οφέλη από το Facebook είναι η καθοδήγηση από καθηγητές και συμμαθητές;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	42	26,8	100,0	100,0
Missing	System	115	73,2		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 228**

**Τα οφέλη από το Twitter είναι η ασυνείδητη εκμάθηση;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	22	14,0	100,0	100,0
Missing	System	135	86,0		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 229**

**Τα οφέλη από το Twitter είναι το ομαδικό πνεύμα;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	13	8,3	100,0	100,0
Missing	System	144	91,7		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 230**

**Τα οφέλη από το Twitter είναι η ανταλλαγή γνώσεων;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	15	9,6	100,0	100,0
Missing	System	142	90,4		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 231**

**Τα οφέλη από το Twitter είναι η δυνατότητα να γνωρίσεις συμμαθητές;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	19	12,1	100,0	100,0
Missing	System	138	87,9		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 232**

**Τα οφέλη από το Twitter είναι οργανωτικότητα**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	6	3,8	100,0	100,0
Missing	System	151	96,2		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 233**

**Τα οφέλη από το Twitter είναι η καθοδήγηση από καθηγητές και συμμαθητές;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	7	4,5	100,0	100,0
Missing	System	150	95,5		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 234**

**Τα οφέλη από το Instagram είναι η ασυνείδητη εκμάθηση;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	24	15,3	100,0	100,0
Missing	System	133	84,7		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 235**

**Τα οφέλη από το Instagram είναι το ομαδικό πνεύμα;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	25	15,9	100,0	100,0
Missing	System	132	84,1		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 236**

**Τα οφέλη από το Instagram είναι η ανταλλαγή γνώσεων;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	30	19,1	100,0	100,0
Missing	System	127	80,9		
Total		157	100,0		



Πίνακας 237

**Τα οφέλη από το Instagram είναι η δυνατότητα να γνωρίσεις συμμαθητές;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	36	22,9	100,0	100,0
Missing	System	121	77,1		
Total		157	100,0		

Πίνακας 238

**Τα οφέλη από το Instagram είναι η οργανωτικότητα;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	12	7,6	100,0	100,0
Missing	System	145	92,4		
Total		157	100,0		

Πίνακας 239

**Τα οφέλη από το Instagram είναι η καθοδήγηση από καθηγητές και συμμαθητές;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	7	4,5	100,0	100,0
Missing	System	150	95,5		
Total		157	100,0		

Πίνακας 240

**Τα οφέλη από το YouTube είναι η ασυνείδητη εκμάθηση;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	54	34,4	100,0	100,0
Missing	System	103	65,6		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 241**

**Τα οφέλη από το YouTube είναι το ομαδικό πνεύμα;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	11	7,0	100,0	100,0
Missing	System	146	93,0		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 242**

**Τα οφέλη από το YouTube είναι η ανταλλαγή γνώσεων;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	41	26,1	100,0	100,0
Missing	System	116	73,9		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 243**

**Τα οφέλη από το YouTube είναι η δυνατότητα να γνωρίσεις συμμαθητές;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	11	7,0	100,0	100,0
Missing	System	146	93,0		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 244**

**Τα οφέλη από το YouTube είναι η οργανωτικότητα;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	19	12,1	100,0	100,0
Missing	System	138	87,9		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 245**

**Τα οφέλη από το YouTube είναι η καθοδήγηση από καθηγητές και συμμαθητές;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	27	17,2	100,0	100,0
Missing	System	130	82,8		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 246**

**Τα οφέλη από το Skgre είναι η ασυνείδητη εκμάθηση;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	17	10,8	100,0	100,0
Missing	System	140	89,2		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 247**

**Τα οφέλη από το Skgre είναι το ομαδικό πνεύμα;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	31	19,7	100,0	100,0
Missing	System	126	80,3		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 248**

**Τα οφέλη από το Skgre είναι το ομαδικό πνεύμα;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	31	19,7	100,0	100,0
Missing	System	126	80,3		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 249**

**Τα οφέλη από το Skgre είναι η δυνατότητα να γνωρίσεις συμμαθητές;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	30	19,1	100,0	100,0
Missing	System	127	80,9		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 250**

**Τα οφέλη από το Skgre είναι η οργανωτικότητα;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	19	12,1	100,0	100,0
Missing	System	138	87,9		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 251**

**Τα οφέλη από το Skype είναι η καθοδήγηση από καθηγητές και συμμαθητές;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	31	19,7	100,0	100,0
Missing	System	126	80,3		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 252**

**Τα οφέλη από το Viber είναι το ομαδικό πνεύμα;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	33	21,0	100,0	100,0
Missing	System	124	79,0		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 253**

**Τα οφέλη από το Viber είναι η ανταλλαγή γνώσεων;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	31	19,7	100,0	100,0
Missing	System	126	80,3		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 254**

**Τα οφέλη από το Viber είναι η ανταλλαγή γνώσεων;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	31	19,7	100,0	100,0
Missing	System	126	80,3		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 255**

**Τα οφέλη από το Viber είναι η οργανωτικότητα;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	15	9,6	100,0	100,0
Missing	System	142	90,4		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 256**

**Τα οφέλη από το Viber είναι η καθοδήγηση από καθηγητές και συμμαθητές;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	20	12,7	100,0	100,0
Missing	System	137	87,3		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 257**

**Τα οφέλη από το Google+ είναι η ασυνείδητη εκμάθηση;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	31	19,7	100,0	100,0
Missing	System	126	80,3		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 258**

**Τα οφέλη από το Google+ είναι το ομαδικό πνεύμα;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	19	12,1	100,0	100,0
Missing	System	138	87,9		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 259**

**Τα οφέλη από το Google+ είναι η ανταλλαγή γνώσεων;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	31	19,7	100,0	100,0
Missing	System	126	80,3		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 260**

**Τα οφέλη από το Google+ είναι η δυνατότητα να γνωρίσεις συμμαθητές;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	12	7,6	100,0	100,0
Missing	System	145	92,4		
Total		157	100,0		

Πίνακας 261

**Τα οφέλη από το Google+ είναι η οργανωτικότητα;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	20	12,7	100,0	100,0
Missing	System	137	87,3		
Total		157	100,0		

Πίνακας 262

**Τα οφέλη από το Google+ είναι η καθοδήγηση από καθηγητές και συμμαθητές;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	15	9,6	100,0	100,0
Missing	System	142	90,4		
Total		157	100,0		

Πίνακας 263

**Τα οφέλη από τα Blogs είναι η ασυνείδητη εκμάθηση;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	22	14,0	100,0	100,0
Missing	System	135	86,0		
Total		157	100,0		

Πίνακας 264

**Τα οφέλη από τα Blogs είναι το ομαδικό πνεύμα;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	17	10,8	100,0	100,0
Missing	System	140	89,2		
Total		157	100,0		

Πίνακας 265

**Τα οφέλη από τα Blogs είναι η ανταλλαγή γνώσεων;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	19	12,1	100,0	100,0
Missing	System	138	87,9		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 266**

**Τα οφέλη από τα Blogs είναι η δυνατότητα να γνωρίσεις συμμαθητές;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	5	3,2	100,0	100,0
Missing	System	152	96,8		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 267**

**Τα οφέλη από τα Blogs είναι η οργανωτικότητα;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	10	6,4	100,0	100,0
Missing	System	147	93,6		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 268**

**Τα οφέλη από τα Blogs είναι η καθοδήγηση από καθηγητές και συμμαθητές;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	5	3,2	100,0	100,0
Missing	System	152	96,8		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 269**

**Τα οφέλη από τα Forums είναι η ασυνείδητη εκμάθηση;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	28	17,8	100,0	100,0
Missing	System	129	82,2		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 270**

**Τα οφέλη από τα Forums είναι το ομαδικό πνεύμα;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	13	8,3	100,0	100,0
Missing	System	144	91,7		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 271**

**Τα οφέλη από τα Forums είναι η ανταλλαγή γνώσεων;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	17	10,8	100,0	100,0
Missing	System	140	89,2		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 272**

**Τα οφέλη από τα Forums είναι η δυνατότητα να γνωρίσεις συμμαθητές;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	5	3,2	100,0	100,0
Missing	System	152	96,8		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 273**

**Τα οφέλη από τα Forums είναι η οργανωτικότητα;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	9	5,7	100,0	100,0
Missing	System	148	94,3		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 274**

**Τα οφέλη από τα Forums είναι η οργανωτικότητα;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	9	5,7	100,0	100,0
Missing	System	148	94,3		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 275**

**Τα οφέλη από τα Wikis είναι η ασυνείδητη εκμάθηση;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	32	20,4	100,0	100,0
Missing	System	125	79,6		
Total		157	100,0		



**Πίνακας 276**

**Τα οφέλη από τα Wikis είναι η ανταλλαγή γνώσεων;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	21	13,4	100,0	100,0
Missing	System	136	86,6		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 277**

**Τα οφέλη από τα Wikis είναι το ομαδικό πνεύμα;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	14	8,9	100,0	100,0
Missing	System	143	91,1		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 278**

**Τα οφέλη από τα Wikis είναι η δυνατότητα να γνωρίσεις συμμαθητές;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	7	4,5	100,0	100,0
Missing	System	150	95,5		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 279**

**Τα οφέλη από τα Wikis είναι η οργανωτικότητα;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	12	7,6	100,0	100,0
Missing	System	145	92,4		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 280**

**Τα οφέλη από τα Wikis είναι η καθοδήγηση από καθηγητές και συμμαθητές;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	13	8,3	100,0	100,0
Missing	System	144	91,7		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 281**

**Τα οφέλη από τα Wikis είναι η καθοδήγηση από καθηγητές και συμμαθητές;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	13	8,3	100,0	100,0
Missing	System	144	91,7		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 282**

**Τα οφέλη από το Second Life είναι το ομαδικό πνεύμα;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	7	4,5	100,0	100,0
Missing	System	150	95,5		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 283**

**Τα οφέλη από το Second Life είναι η ανταλλαγή γνώσεων;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	7	4,5	100,0	100,0
Missing	System	150	95,5		
Total		157	100,0		

**Πίνακας 284**

**Τα οφέλη από το Second Life είναι η δυνατότητα να γνωρίσεις συμμαθητές;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	5	3,2	100,0	100,0
Missing	System	152	96,8		
Total		157	100,0		

Πίνακας 285

Τα οφέλη από το Second Life είναι η οργανωτικότητα;

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	5	3,2	100,0	100,0
Missing	System	152	96,8		
Total		157	100,0		

Πίνακας 286

Τα οφέλη από το Second Life είναι η καθοδήγηση από καθηγητές και συμμαθητές;

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	1	,6	100,0	100,0
Missing	System	156	99,4		
Total		157	100,0		

Πίνακας 287

Ποια πιστεύεις πως θα ήταν τα οφέλη από κάποιο άλλο ΜΚΔ στην μάθηση;

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	1	,6	25,0	25,0
	Τίποτα	3	1,9	75,0	100,0
	Total	4	2,5	100,0	
Missing	System	153	97,5		
Total		157	100,0		

12. Πιστεύεις πως θα μπορούσες να χρησιμοποιείες ΜΚΔ στην εκπαίδευση χωρίς να αποσπάται η προσοχή σου;

Πίνακας 288

Πιστεύεις πως θα μπορούσες να χρησιμοποιείες ΜΚΔ στην εκπαίδευση χωρίς να αποσπάται η προσοχή σου;

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Καθόλου	13	8,3	8,3	8,3
	Λίγο	49	31,2	31,2	39,5
	Αρκετά	56	35,7	35,7	75,2
	Πολύ	26	16,6	16,6	91,7
	Πάρα πολύ	13	8,3	8,3	100,0
	Total	157	100,0	100,0	

**Πίνακας 289**

**Statistics**

Πιστεύεις πως θα μπορούσες να χρησιμοποιείες ΜΚΔ στην εκπαίδευση χωρίς να αποσπάται η προσοχή σου;

N	Valid	157
	Missing	0
Mean		2,85
Median		3,00
Mode		3

**Πίνακας 290**

**Πιστεύεις πως οι καθηγητές σου θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν ΜΚΔ στην εκπαίδευση;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Καθόλου	24	15,3	15,3	15,3
	Λίγο	80	51,0	51,0	66,2
	Αρκετά	44	28,0	28,0	94,3
	Πολύ	5	3,2	3,2	97,5
	Πάρα πολύ	4	2,5	2,5	100,0
Total		157	100,0	100,0	

**Πίνακας 291**

**Statistics**

Πιστεύεις πως οι καθηγητές σου θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν ΜΚΔ στην εκπαίδευση;

N	Valid	157
	Missing	0
Mean		2,27
Median		2,00
Mode		2