

## ΤΗΣ ΛΙΝΑΣ ΚΟΪΝΑ

Αντιγράφουν ψηφιακούς δίσκους (cd), κατεβάζουν μουσική, παίζουν παιχνίδια και «σερφάρουν» στο Ιντερνετ... Η αποκαλούμενη «ψηφιακή γενιά» στην Ελλάδα χρησιμοποιεί τον ηλεκτρονικό υπολογιστή περισσότερο ως μέσο ψυχαγωγίας και λιγότερο ως μέσο για μελέτη, γράψιμο και επικοινωνία. Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών δεν εξαλείφει τις ποικίλες κοινωνικές ανισότητες, αλλά προσδίδει σε αυτές νέο περιεχόμενο, όπως προκύπτει από έρευνα του Κέντρου Ελληνικής Γλώσσας σε δείγμα 4.174 εφήβων.

Οι γονείς θεωρούν ότι ο υπολογιστής αποτελεί επένδυση για το μέλλον των παιδιών τους, καθώς τον συνδυάζουν με το σχολείο και την περαιτέρω πρόοδό τους. Πάνω από οκτώ στους δέκα εφήβους, ηλικίας 14-16 ετών, έχουν Η/Υ, με το ποσοστό αυτό να ξεπερνά το 98% για τους μαθητές των ιδιωτικών σχολείων. Οι έξι στους δέκα ερωτηθέντες δήλωσαν ότι έμαθαν να χρησιμοποιούν τον υπολογιστή στο σπίτι και ακολουθούν, ως χώροι εκμάθησης, το σχολείο (40,5%), το φροντιστήριο (15,7%), το σπίτι φιλικού προσώπου (14,5%) και το Ιντερνετ καφέ (13,5%).

Πάντως, γονείς από μη προνομιούχα κοινωνικά στρώματα αγοράζουν Η/Υ κυρίως από τη στιγμή που το παιδί τους εισέρχεται στο γυμνάσιο και, εν μέρει, φροντίζουν για την προετοιμασία των παιδιών τους σε φροντιστήρια. Οι πιο εύρωστες οικονομικά οικογένειες θεωρούν δεδομένες τις υλικοτεχνικές προϋποθέσεις και επενδύουν στη λειτουργική χρήση των τεχνολογιών της πληροφορίας και της επικοινωνίας, όταν το παιδί βρίσκεται σε μικρότερη ηλικία, δηλαδή στο δημοτικό.

Η επεξεργασία των στοιχείων καταδεικνύει και το σημαντικό ρόλο του τόπου διαμονής των εφήβων, καθώς όσοι προέρχονται από αστικά κέντρα προηγούνται στο βαθμό κατοχής Η/Υ και χρήσης του διαδικτύου έναντι αυτών που κατοικούν σε επαρχιακά ή ημιαστικά κέντρα.

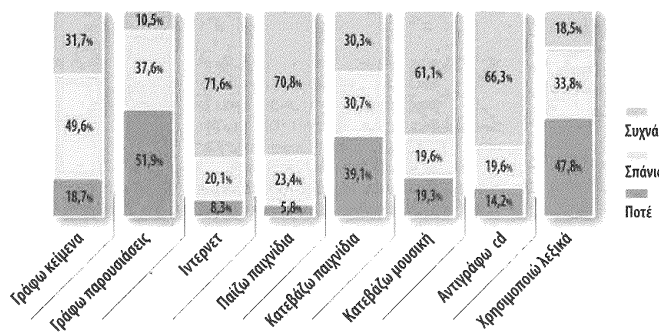
### Εργαλεία ψυχαγωγίας και... χαλάρωσης

Οι ερευνητές εστίασαν την προσοχή τους, μεταξύ άλλων, στην προσέγγιση των τεχνολογιών της πληροφορίας και της επικοινωνίας, ως μέσων πρακτικής γραμματισμού, δηλαδή ως μέσων που χρησιμοποιούν τα παιδιά για

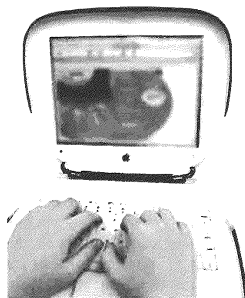
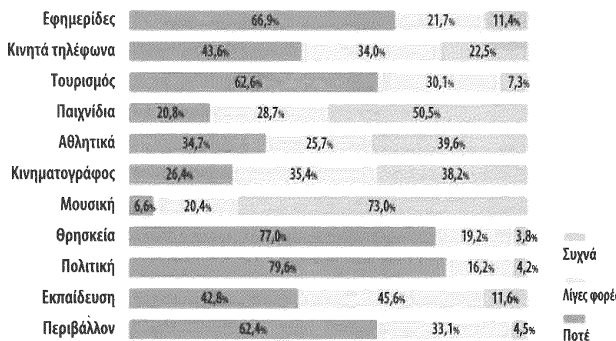
# Κλικ στην ψυχαγωγία από την ψηφιακή γενιά

Οι μαθητές χρησιμοποιούν τους Η/Υ περισσότερο για παιχνίδια και μουσική

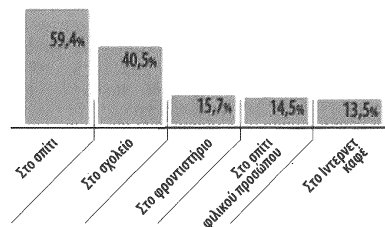
► Πώς χρησιμοποιούν οι μαθητές τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές εκτός σχολείου



► Περιεχόμενο ιστοσελίδων που επισκέπτονται οι μαθητές



► Χώρος εκμάθησης υπολογιστή



### Η ταυτότητα της έρευνας

Η έρευνα του Κέντρου Ελληνικής Γλώσσας με τίτλο «Ψηφιακές πρακτικές γραμματισμού των εφήβων» διεξήχθη την άνοιξη του 2006, στο πλαίσιο του ευρύτερου έργου «Πύλη για την ελληνική γλώσσα και την ελληνική εκπαίδευση», υπό την καθοδήγηση του Δημήτρη Κουτσογιάννη. Στην ερευνητική ομάδα συμμετείχαν οι Β. Μητροκοπούλου, Β. Μπατασίδου, Μ. Κεπλανίδης και Β. Λαμπρινίδου. Βασικός στόχος της έρευνας ήταν να διερευνηθεί το νέο επικοινωνιακό τοπίο εντός του οποίου κοινωνικοποιούνται τα παιδιά εφηβικής ηλικίας (14-16 ετών) σήμερα.

να γράφουν, να διαβάζουν και να επικοινωνούν. Οι απαντήσεις δείχνουν πως οι νέοι αξιοποιούν τους Η/Υ εκτός σχολείου κυρίως για την ψυχαγωγία και την... χαλάρωσή τους και λιγότερο για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Ειδικότερα, στην ερώτηση για τις «συνήθειες πρακτικές τεχνολογικού γραμματισμού εκτός σχολείου» διαπιστώνεται ότι η πλειονότητα των εφήβων παίζει συχνά παιχνίδια (70,8%), αντιγράφει συχνά cd (66,3%), κατεβάζει συχνά μουσική (61,1%) και χρησιμοποιεί συχνά το διαδίκτυο (71,6%). Η μελέτη, το γράψιμο και η επικοινωνία φαίνεται ότι μπαίνουν σε... δεύτερη μοίρα. Σχεδόν οι μισοί σπάνια χρησιμοποιούν τον υπολογιστή για γράψιμο και ποτέ για παρουσιάσεις ή για να ανατρέξουν σε λεξικά. Μάλιστα, τα αγόρια έχουν το προβάδισμα σε σχέση με τα κορίτσια κυρίως σε ψυχαγωγικού τύπου δραστηριότητες (π.χ. παίξιμο παιχνιδιών). Αντίθετα, τα κορίτσια έχουν καλύτερες επιδόσεις σε όλες σχεδόν τις πρακτικές που σχετίζονται άμεσα με το σχολείο, όπως, για παράδειγμα, η παραγωγή γραπτού λόγου σε ηλεκτρονικά περιβάλλοντα.

«Σημαντικός αναδεικνύεται και ο ρόλος του δημόσιου σχολείου, το οποίο, αν και συνεισφέρει σημαντικά στην εξοικείωση των παιδιών με τους υπολογιστές, υστερεί σημαντικά στην υιοθέτηση διδακτικών πρακτικών που θα τους αξιοποιούν», σημειώνεται στην έρευνα.

Μόλις το 8,3% των ερωτηθέντων δεν αξιοποιεί ποτέ το διαδίκτυο. Αντίθετα, το 71,6% απάντησε ότι το χρησιμοποιεί συχνά και το 20,1% σπάνια. Οι ιστοσελίδες που επισκέπτονται συχνά οι έφηβοι σχετίζονται με τη μουσική (73%), τα παιχνίδια (50,5%), τον κινηματογράφο (38,2%). Τα παιδιά εμφανίζονται «οποψιασμένα» για το περιβάλλον στα chat rooms. Γι' αυτό και σε λίγες περιπτώσεις δηλώνουν ότι χρησιμοποιούν τα πραγματικά τους στοιχεία. Στα θέματα συζήτησης όσων συμμετέχουν επικρατούν το φλερτ (49,8%), η μουσική (37,6%), τα αθλητικά (21,5%), η ψυχαγωγία (19,5%), καθώς και οι συζητήσεις γενικού περιεχομένου (45,2%).