

Ψηφιακός Γραμματισμός και Εκπαίδευση
Ο Ρόλος των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης
στην Παρακολούθηση Αθλητικών Δραστηριοτήτων

Στεφανία Μωραΐτη

Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία που υποβάλλεται στο καθηγητικό σώμα για τη μερική
εκπλήρωση των υποχρεώσεων απόκτησης Διπλώματος Μεταπτυχιακών Σπουδών στην
«Σύγχρονη Αθλητική Επικοινωνία, Δημοσιογραφία και Φωτοειδησιογραφία»

Σπάρτη

2024

Εγκεκριμένο από την Εξεταστική Επιτροπή:

Επιβλέπων: (Δρ. Σωτήρης Τριανταφύλλου)

2^ο Μέλος: (Παναγιώτα Αντωνοπούλου, Καθηγήτρια ΤΟΔΑ)

3^ο Μέλος: (Εμμανουήλ Χουστουλάκης, Επίκουρος Καθηγητής
ΤΟΔΑ)

Υπεύθυνη Δήλωση

Με ατομική μου ευθύνη και γνωρίζοντας τις κυρώσεις που προβλέπονται από τις διατάξεις του άρθρου 18 (Λόγοι και διαδικασία διαγραφής από το ΠΜΣ) του Κανονισμού Λειτουργίας Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών, δηλώνω υπεύθυνα ότι για τη συγγραφή της Μεταπτυχιακής Διπλωματικής μου Εργασίας (ΜΔΕ) δεν χρησιμοποίησα ολόκληρο ή μέρος έργου άλλου δημιουργού ή τις ιδέες και αντιλήψεις άλλου δημιουργού χωρίς να γίνεται αναφορά στην πηγή προέλευσης (βιβλίο, άρθρο από εφημερίδα ή περιοδικό, ιστοσελίδα κλπ.).

Ημερομηνία: 15/06/2024

Η Δηλούσα

Στεφανία Μωραΐτη



Copyright © Στεφανία Μωραΐτη, 2024

Με επιφύλαξη κάθε δικαιώματος. All rights reserved.

Απαγορεύεται η αντιγραφή, αποθήκευση και διανομή της παρούσας εργασίας, εξ ολοκλήρου ή τμήματος αυτής, για εμπορικό σκοπό. Επιτρέπεται η ανατύπωση, αποθήκευση και διανομή για σκοπό μη κερδοσκοπικό, εκπαιδευτικής ή ερευνητικής φύσης, υπό την προϋπόθεση να αναφέρεται η πηγή προέλευσης και να διατηρείται το παρόν μήνυμα. Ερωτήματα που αφορούν τη χρήση της εργασίας για κερδοσκοπικό σκοπό πρέπει να απευθύνονται προς τον συγγραφέα.

Οι απόψεις και τα συμπεράσματα που περιέχονται σε αυτό το έγγραφο εκφράζουν τον συγγραφέα και δεν πρέπει να ερμηνευθεί ότι αντιπροσωπεύουν τις επίσημες θέσεις του Πανεπιστημίου Πελοποννήσου του Τμήματος Οργάνωσης και Διαχείρισης Αθλητισμού.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στεφανία Μωραΐτη: Ψηφιακός Γραμματισμός και Εκπαίδευση: Ο Ρόλος των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης στην Παρακολούθηση Αθλητικών Δραστηριοτήτων.
(Με την επίβλεψη του Δρ. Σωτήρη Τριανταφύλλου)

Η διπλωματική εργασία εξετάζει τη σύνδεση μεταξύ του ψηφιακού γραμματισμού και της χρήσης των μέσων κοινωνικής δικτύωσης (ΜΚΔ) για την παρακολούθηση αθλητικών δραστηριοτήτων. Ο ψηφιακός γραμματισμός αναφέρεται στην ικανότητα των ατόμων να χρησιμοποιούν ψηφιακές τεχνολογίες με τρόπο αποτελεσματικό, κριτικό και υπεύθυνο, ενώ τα ΜΚΔ παρέχουν πλατφόρμες για τη διάδοση πληροφοριών και την αλληλεπίδραση των χρηστών σε πραγματικό χρόνο. Στο πλαίσιο της έρευνας, αναλύεται ο τρόπος με τον οποίο τα ΜΚΔ συμβάλλουν στην προώθηση της αθλητικής παιδείας και στη βελτίωση της συμμετοχής σε αθλητικές δραστηριότητες. Η μελέτη βασίζεται σε ποσοτικές και ποιοτικές μεθόδους έρευνας, συγκεκριμένα σε έρευνα με δομημένο ερωτηματολόγιο, η οποία έγινε σε μαθητές Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης. Τα ευρήματα της έρευνας καταδεικνύουν ότι τα ΜΚΔ λειτουργούν ως δυναμικά εργαλεία για την προώθηση της αθλητικής συμμετοχής, παρέχοντας ευκαιρίες για την ανταλλαγή πληροφοριών, την παρακολούθηση ζωντανών αθλητικών γεγονότων, και την πρόσβαση σε εκπαιδευτικό υλικό. Επιπλέον, η εργασία αναδεικνύει τη σημασία του ψηφιακού γραμματισμού στην αποτελεσματική χρήση των ΜΚΔ για εκπαιδευτικούς και αθλητικούς σκοπούς. Ο ψηφιακός γραμματισμός βοηθά τους χρήστες να φιλτράρουν τις πληροφορίες, να αξιολογούν την αξιοπιστία των πηγών και να διαχειρίζονται τις διαδικτυακές τους αλληλεπιδράσεις με τρόπο που να ενισχύει τη μάθηση και την ανάπτυξη των αθλητικών δεξιοτήτων. Συμπερασματικά, η εργασία προτείνει ότι η ενίσχυση του ψηφιακού γραμματισμού είναι κρίσιμη για την αξιοποίηση των ΜΚΔ στην αθλητική εκπαίδευση, ενώ παράλληλα προτρέπει για την ανάπτυξη εκπαιδευτικών προγραμμάτων που θα εξοπλίζουν τους χρήστες με τις απαραίτητες δεξιότητες για την αποτελεσματική χρήση των ψηφιακών μέσων.

Λέξεις κλειδιά: Ψηφιακός Γραμματισμός, Εκπαίδευση, Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης, Αθλητισμός

ABSTRACT

Stefania Moraiti: Digital Literacy and Education: The Role of Social Media in the Participation of Sports Activities.

(Under the supervision of Dr. Sotiris Triantafyllou)

This master thesis examines the link between digital literacy and the use of social media for following sports activities. Digital literacy refers to the ability of individuals to use digital technologies in an effective, critical and responsible manner, while social media provide platforms for information dissemination and real-time user interaction. The research analyses how social media contribute to the promotion of sports literacy and to improving participation in sporting activities. The study is based on quantitative and qualitative research methods, specifically a structured questionnaire survey, which was conducted among secondary school students. The findings of the study demonstrate that social media function as dynamic tools to promote sports participation by providing opportunities for information sharing, watching live sporting events, and accessing educational materials. Furthermore, the study highlights the importance of digital literacy in the effective use of social media for educational and sporting purposes. Digital literacy helps users to filter information, assess the reliability of sources, and manage their online interactions in a way that enhances learning and the development of sport skills. In conclusion, the thesis suggests that enhancing digital literacy is crucial for the use of social media in sport education, while it also urges the development of educational programmes that equip users with the necessary skills for the effective use of digital media.

Keywords: Digital Literacy, Education, Social Media, Sports

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Με την ολοκλήρωση του μεταπτυχιακού μου προγράμματος, αισθάνομαι την ανάγκη να εκφράσω τις βαθύτατες ευχαριστίες μου σε όλους όσοι συνέβαλαν στην επίτευξη αυτού του σημαντικού στόχου. Ιδιαίτερα, θα ήθελα να ευχαριστήσω τον καθηγητή μου Δρ. Σωτήρη Τριανταφύλλου, ο οποίος με την αμέριστη υποστήριξη, την καθοδήγηση και την επιστημονική του κατάρτιση υπήρξε πηγή έμπνευσης και καθοδήγησης καθ' όλη τη διάρκεια της διπλωματικής μου εργασίας. Η συμβολή του στην εκπαιδευτική μου πορεία και η ενθάρρυνσή του να επιδιώκω πάντα την αριστεία θα αποτελούν για μένα πηγή έμπνευσης και κινητήρια δύναμη για τα μελλοντικά μου βήματα.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	IV
ABSTRACT.....	V
ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ.....	VI
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ.....	VII
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΩΝ.....	VIII
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΙΚΟΝΩΝ.....	IX
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΙΝΑΚΩΝ.....	IX
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	1
ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑΣ.....	4
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 - ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ.....	13
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 - ΑΘΛΗΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ.....	23
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 - ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ.....	35
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 - ΤΑ ΜΚΔ ΣΤΟΝ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ.....	48
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5 - ΠΟΙΟΤΙΚΗ ΚΑΙ ΠΟΣΟΤΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ ΚΑΙ ΤΑ ΜΚΔ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΤΟΝ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟ.....	59
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ & ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ.....	84
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	89
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ.....	97

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

Διάγραμμα 1 Γραφική σχηματική απεικόνιση της έννοιας του Ψηφιακού Γραμματισμού, στην οποία παρατίθενται μια σειρά από ψηφιακές ικανότητες και δεξιότητες που θεωρούνται απαραίτητες για την συγκρότηση αυτού του γραμματισμού.....	13
Διάγραμμα 2 Πρόσβαση στο διαδίκτυο στην Ελλάδα.....	20
Διάγραμμα 3 Στατιστικά για τις Ψηφιακές δεξιότητες στην Ελλάδα.....	21
Διάγραμμα 4 Ποσοστό συμμετοχής σε αθλητικές δραστηριότητες κατά φύλο στην Ελλάδα.....	28
Διάγραμμα 5 Βασικά στοιχεία για την χρήση των ΜΚΔ στον παγκόσμιο πληθυσμό για το 2024.....	49
Διάγραμμα 6 Χρόνος που αφιερώνεται καθημερινά στο Διαδίκτυο για το 2024 (με κόκκινο χρώμα το ποσοστό της Ελλάδας, 5 ώρες και 48 λεπτά).....	50
Διάγραμμα 7 Χρόνος που αφιερώνεται καθημερινά στα ΜΚΔ για το 2024. Η Ελλάδα (μπλε χρώμα, 1 ώρα και 53 λεπτά) βρίσκεται λίγο κάτω από τον παγκόσμιο μέσο όρο.....	51
Διάγραμμα 8 Αναλογία συνολικού πληθυσμού και χρηστών ΜΚΔ ανά χώρα (η Ελλάδα με μπλε, 71.7%).....	52
Διάγραμμα 9 γράφημα ποσοστών συμμετεχόντων ανά ηλικία.....	63
Διάγραμμα 10 γράφημα ποσοστών συμμετεχόντων ανά τάξη.....	64
Διάγραμμα 11 γράφημα ποσοστών αξιολόγησης ψηφιακών ικανοτήτων.....	65
Διάγραμμα 12 γράφημα ποσοστών συχνότητας χρήσης ψηφιακών μέσων.....	65
Διάγραμμα 13 γράφημα ποσοστών ικανότητας αναγνώρισης αξιοπιστίας.....	66
Διάγραμμα 14 γράφημα ποσοστών χρήσης διαδικτυακών εργαλείων.....	67
Διάγραμμα 15 γράφημα ποσοστών συμβολής των ψηφιακών μέσων στην επικοινωνία.....	67
Διάγραμμα 16 γράφημα ποσοστών επιρροής του ψηφιακού γραμματισμού.....	68
Διάγραμμα 17 γράφημα ποσοστών δημοφιλίας ΜΚΔ.....	72
Διάγραμμα 18 γράφημα ποσοστών χρήσης ΜΚΔ εκπαιδευτικά.....	73
Διάγραμμα 19 γράφημα ποσοστών χρήσης ΜΚΔ στην εκπαίδευση.....	73
Διάγραμμα 20 γράφημα λόγων χρήσης ΜΚΔ στην εκπαίδευση.....	74
Διάγραμμα 21 γράφημα εμπειρίας χρήσης ΜΚΔ στην εκπαίδευση.....	75
Διάγραμμα 22 γράφημα προσωπικής γνώμης για τα ΜΚΔ στην εκπαίδευση.....	75
Διάγραμμα 23 γράφημα επιπτώσεων των ΜΚΔ στην εκπαίδευση.....	78

Διάγραμμα 24 γράφημα ποσοστών συσχέτισης με τον αθλητισμό.	78
Διάγραμμα 25 γράφημα ποσοστών χρήσης ΜΚΔ για την παρακολούθηση αθλητισμού.....	79
Διάγραμμα 26 γράφημα ποσοστών συχνότητας χρήσης ΜΚΔ για συζήτηση περί αθλητισμού.....	80
Διάγραμμα 27 γράφημα ποσοστών αλλαγής στις αθλητικές εμπειρίες.....	80
Διάγραμμα 28 γράφημα κυρίων λόγων χρήσης ΜΚΔ στον αθλητισμό.	81

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΙΚΟΝΩΝ

Εικόνα 1 «Ψηφιακοί ιθαγενείς»: μια νέα προσδιοριστική κοινωνικά ηλικιακή κατηγορία.....	18
Εικόνα 2 Άγαλμα γυναίκας δρομέα.....	25
Εικόνα 3 Τελετή έναρξης Ολυμπιακών Αγώνων Αθήνα 2004.....	27
Εικόνα 4 Το προφίλ του ποδοσφαιριστή Cristiano Ronaldo στο Instagram είναι το πιο δημοφιλές στην πλατφόρμα με πάνω από 630 εκατομμύρια ακόλουθους.	54
Εικόνα 5 Έντονα επικριτική ανάρτηση κατά τη διάρκεια αγώνα μπάσκετ από φίλαθλο-χρήστη ΜΚΔ.	55
Εικόνα 6 Προφίλ της εταιρίας αθλητικών ειδών Adidas στο Facebook..	55

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΙΝΑΚΩΝ

Πίνακας 1 Πλαίσιο Ψηφιακής Επάρκειας των Πολιτών της Ευρωπαϊκής Επιτροπής.. ..	15
Πίνακας 2 Πληθυσμός μαθητών Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης στην Ελλάδα.	32
Πίνακας 3 Διδακτέα ύλη μαθήματος Φυσικής Αγωγής για τα Γυμνάσια στην Ελλάδα.. ..	33
Πίνακας 4 Λίστα συμμετεχόντων στην έρευνα ανά φύλο, ηλικία και τάξη.	63

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Τα τελευταία χρόνια, οι πλατφόρμες των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης (ΜΚΔ) έχουν επιφέρει σημαντικές αλλαγές στον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι επικοινωνούν, αλληλεπιδρούν και συμμετέχουν σε διάφορες δραστηριότητες, συμπεριλαμβανομένων των αθλητικών, αμφισβητώντας ακόμα και την κυριαρχία των παραδοσιακών πηγών μέσω ενημέρωσης, όπως η τηλεόραση. Η έλευση της «ψηφιακής επανάστασης», άλλαξε ολοκληρωτικά και σε πολύ μικρό χρονικό διάστημα «το οικοσύστημα της ενημέρωσης και της δημοσιογραφίας», σε τέτοιο βαθμό, μάλιστα, που οι παλαιότερες εδραιωμένες πεποιθήσεις και θεωρητικά σχήματα ανάλυσης να μοιάζουν παρωχημένα (Τριανταφύλλου, 2020, σελ. 74).

Η συζήτηση αυτή εντάσσεται στα πλαίσια της ευρύτερης συζήτησης για τον ψηφιακό γραμματισμό, ο οποίος αποτελεί βασικό στοιχείο της σύγχρονης κοινωνίας της πληροφορίας και της γνώσης, επηρεάζοντας πολλούς τομείς της ανθρώπινης δραστηριότητας, μεταξύ των οποίων και η εκπαίδευση. Έτσι, η παρακολούθηση αθλητικών δραστηριοτήτων μέσω των ΜΚΔ αναδεικνύεται ως ένα νέο και συνεχώς αναπτυσσόμενο πεδίο που απαιτεί περαιτέρω μελέτη για την κατανόηση της δυναμικής και των επιπτώσεών του. Ωστόσο, τα εμπειρικά στοιχεία σχετικά με τον αντίκτυπο των ΜΚΔ στα πρότυπα παρακολούθησης αθλητικών δραστηριοτήτων, ιδίως μεταξύ των μαθητών Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, παραμένουν περιορισμένα.

Η παρούσα εργασία διερευνά τον ρόλο των ΜΚΔ στην παρακολούθηση αθλητικών δραστηριοτήτων και τον αντίκτυπο που έχει αυτός ο ρόλος στον ψηφιακό γραμματισμό και την εκπαίδευση. Μέσα από μια συνοπτική ανασκόπηση της υπάρχουσας βιβλιογραφίας, προκύπτει ότι οι νέες τεχνολογίες και οι ψηφιακές πλατφόρμες έχουν αλλάξει δραστικά τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι αλληλεπιδρούν με τον αθλητισμό.

Η έρευνα αυτή είναι σημαντική διότι παρέχει νέες γνώσεις σχετικά με τον τρόπο που οι σύγχρονες τεχνολογίες επηρεάζουν την παρακολούθηση αθλητικών δραστηριοτήτων και τον ψηφιακό γραμματισμό. Η πρωτοτυπία της έγκειται στην εστίασή της σε έναν τομέα που δεν έχει διερευνηθεί επαρκώς στην ελληνική βιβλιογραφία.

Ο σκοπός της έρευνάς μας είναι να εξετάσει πώς τα ΜΚΔ συμβάλλουν στον ψηφιακό γραμματισμό και την εκπαιδευτική διαδικασία μέσω της παρακολούθησης αθλητικών δραστηριοτήτων. Πιο συγκεκριμένα, η έρευνα επιδιώκει να απαντήσει στα εξής ερευνητικά ερωτήματα:

1. Ποιος είναι ο ρόλος των ΜΚΔ στην παρακολούθηση αθλητικών δραστηριοτήτων;
2. Πώς επηρεάζει η χρήση των ΜΚΔ τον ψηφιακό γραμματισμό των ατόμων;
3. Ποιες είναι οι επιπτώσεις της παρακολούθησης αθλητικών δραστηριοτήτων μέσω των ΜΚΔ στην εκπαιδευτική διαδικασία;

Επιπλέον, η έρευνα θέτει τις ακόλουθες υποθέσεις:

1. Η χρήση των ΜΚΔ αυξάνει τον ψηφιακό γραμματισμό των χρηστών.
2. Η παρακολούθηση αθλητικών δραστηριοτήτων μέσω των ΜΚΔ έχει θετικές επιπτώσεις στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Οι κύριοι θεωρητικοί και λειτουργικοί ορισμοί που χρησιμοποιούνται στην παρούσα εργασία είναι:

- Ψηφιακός γραμματισμός: Η ικανότητα των ατόμων να κατανοούν και να χρησιμοποιούν ψηφιακές τεχνολογίες για την απόκτηση, αξιολόγηση και παραγωγή πληροφορίας.

- Μέσα κοινωνικής δικτύωσης: Οι ψηφιακές πλατφόρμες που επιτρέπουν στους χρήστες να δημιουργούν, να μοιράζονται και να αλληλεπιδρούν με περιεχόμενο μέσω διαδικτύου.

- Παρακολούθηση αθλητικών δραστηριοτήτων: Η διαδικασία μέσω της οποίας οι άτομα παρακολουθούν αθλητικά γεγονότα και δραστηριότητες, είτε δια ζώσης είτε μέσω ψηφιακών πλατφορμών.

Ωστόσο, η παρούσα έρευνα αντιμετωπίζει ορισμένους περιορισμούς και οριοθετήσεις. Οι κυριότεροι περιορισμοί περιλαμβάνουν την έλλειψη επαρκών δεδομένων για τη χρήση των ΜΚΔ στον ελληνικό χώρο και την ανάγκη για περαιτέρω ποιοτική έρευνα για την κατανόηση των διαφορών μεταξύ διαφόρων κοινωνικών ομάδων.

Η παρούσα εργασία, δομημένη σε έξι κεφάλαια, εξετάζει λεπτομερώς τα εξής θέματα: στο Κεφάλαιο 1, αναλύεται ο ψηφιακός γραμματισμός, περιλαμβάνοντας τους ορισμούς, τη χρήση του και τους δείκτες μέτρησης. Στο Κεφάλαιο 2, παρουσιάζονται οι αθλητικές δραστηριότητες, με αναφορές στην ιστορία του αθλητισμού από την Αρχαία Ελλάδα μέχρι σήμερα, καθώς και η σημασία της ανάπτυξης της αθλητικής κουλτούρας, ειδικά στους νέους. Στο Κεφάλαιο 3, εξετάζεται η σχέση μεταξύ ψηφιακού γραμματισμού και εκπαίδευσης, με έμφαση στις πολιτικές και πρακτικές στην Ελλάδα και την Ευρώπη. Στο Κεφάλαιο 4, αναλύεται ο ρόλος των ΜΚΔ στον αθλητισμό και την εκπαίδευση, περιλαμβάνοντας στατιστικά στοιχεία και τη συμβολή τους στην ανάπτυξη αθλητικής

κουλτούρας. Στο Κεφάλαιο 5, παρουσιάζονται τα αποτελέσματα της ποιοτικής και ποσοτικής έρευνας που διεξάγαμε σχετικά με τον ψηφιακό γραμματισμό και τα ΜΚΔ στην εκπαίδευση και τον αθλητισμό. Τέλος, στο κεφάλαιο Συμπεράσματα-Προτάσεις, αναλύουμε και σχολιάζουμε τα αποτελέσματα της έρευνας και διατυπώνουμε προτάσεις για εκπαιδευτικές πρακτικές και στρατηγικές που αξιοποιούν τα ΜΚΔ.

Η μεθοδολογία της διπλωματικής εργασίας ακολούθησε μια πολυδιάστατη προσέγγιση για την κατανόηση του ρόλου των ΜΚΔ στην παρακολούθηση αθλητικών δραστηριοτήτων και της σχέσης τους με τον ψηφιακό γραμματισμό. Αρχικά, πραγματοποιήθηκε εκτενής βιβλιογραφική έρευνα για την καταγραφή των υφιστάμενων θεωρητικών πλαισίων και εμπειρικών μελετών που αφορούν τον ψηφιακό γραμματισμό, τα ΜΚΔ και την αθλητική εκπαίδευση. Η ανάλυση αυτής της βιβλιογραφίας παρείχε τη βάση για τη διαμόρφωση του θεωρητικού πλαισίου της έρευνας και για τον καθορισμό των ερευνητικών ερωτημάτων.

Στη συνέχεια, σχεδιάστηκε ένα ερωτηματολόγιο που περιλάμβανε ποσοτικές και ποιοτικές ερωτήσεις, προκειμένου να συγκεντρωθούν δεδομένα από τους χρήστες των ΜΚΔ σχετικά με τις εμπειρίες και τις αντιλήψεις τους. Το ερωτηματολόγιο αυτό διανεμήθηκε σε ένα δείγμα συμμετεχόντων που περιλάμβανε μαθητές και μαθήτριες της Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Η συλλογή των απαντήσεων έγινε ηλεκτρονικά, επιτρέποντας την ευρεία διάχυση και την αύξηση του αριθμού των συμμετεχόντων.

Μετά τη συλλογή των δεδομένων, πραγματοποιήθηκε ανάλυση των ποσοτικών στοιχείων. Επιπλέον, οι ποιοτικές απαντήσεις αναλύθηκαν μέσω θεματικής ανάλυσης για την ανάδειξη σημαντικών μοτίβων και εννοιών.

Τέλος, τα ευρήματα των αναλύσεων συγκρίθηκαν με τα αποτελέσματα της βιβλιογραφικής έρευνας, επιτρέποντας την εξαγωγή συνολικών συμπερασμάτων και την παροχή συστάσεων για τη βελτίωση του ψηφιακού γραμματισμού και της χρήσης των ΜΚΔ στην αθλητική εκπαίδευση. Η μεθοδολογία αυτή διασφάλισε την εγκυρότητα και την αξιοπιστία των αποτελεσμάτων της έρευνας, παρέχοντας μια ολοκληρωμένη εικόνα του υπό μελέτη θέματος.

Η παρούσα εργασία φιλοδοξεί να συνεισφέρει στην κατανόηση του ρόλου των ΜΚΔ στην εκπαίδευση και τον ψηφιακό γραμματισμό, ειδικότερα στο ελληνικό παράδειγμα, παρέχοντας νέες γνώσεις και προτάσεις για μελλοντική έρευνα στον τομέα αυτό.

ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑΣ

Ο όρος «ψηφιακός γραμματισμός» αναφέρεται στις δεξιότητες και τις ικανότητες που απαιτούνται για την αποτελεσματική χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών. Η βασική βιβλιογραφία που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να κατανοήσει κανείς τον ψηφιακό γραμματισμό περιλαμβάνει τα ακόλουθα έργα:

Το βιβλίο «Digital Literacy Skills for FE Teachers» του Jonathan White, που εκδόθηκε το 2015, παρέχει έναν ολοκληρωμένο οδηγό για τους εκπαιδευτικούς ώστε να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους στον ψηφιακό γραμματισμό. Στόχος του βιβλίου είναι να εξοπλίσει τους εκπαιδευτικούς με τις απαραίτητες δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού για να εμπλέξουν τους μαθητές στην ψηφιακή εποχή. Τα βασικά σημεία του βιβλίου αυτού είναι τα εξής:

- Καλύπτει σημαντική θεωρητική και πρακτική καθοδήγηση για να βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς να ενσωματώσουν αποτελεσματικά τις ψηφιακές τεχνολογίες στη διδακτική τους πρακτική.

- Ασχολείται με διάφορες πτυχές του ψηφιακού γραμματισμού, όπως η χρήση ψηφιακών εργαλείων για τη διδασκαλία, η δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου και η κατανόηση της ψηφιακής ασφάλειας και δεοντολογίας.

- Αναπτύσσοντας δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν πιο ελκυστικές και αποτελεσματικές μαθησιακές εμπειρίες για τους μαθητές τους στον τομέα της περαιτέρω εκπαίδευσης.

Συνοψίζοντας, το βιβλίο του White είναι ένα σημαντικό βοήθημα για τους εκπαιδευτικούς ώστε να αποκτήσουν τις απαραίτητες δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού για να ανταπεξέλθουν στην ψηφιακή εποχή και να προσφέρουν υψηλής ποιότητας, ενισχυμένες με τεχνολογία μαθησιακές εμπειρίες στους μαθητές τους.

Η έκθεση της UNESCO «A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2» που δημοσιεύθηκε το 2018, αποτελεί ένα εργαλείο αναφοράς, χαρτογράφησης αλλά και προτάσεων σχετικά με τον ψηφιακό γραμματισμό. Στην κατεύθυνση αυτή αναπτύχθηκε ένα διεθνές πλαίσιο για τις δεξιότητες ψηφιακού αλφαριθμητισμού που θα χρησιμεύσει ως βάση-δείκτης με απώτερο στόχο την βιώσιμη ανάπτυξη.

Τα βασικά σημεία της έκθεσης είναι τα εξής:

- Η UNESCO ορίζει τον ψηφιακό γραμματισμό ως την ικανότητα πρόσβασης, διαχείρισης, κατανόησης, ενσωμάτωσης, επικοινωνίας, αξιολόγησης και δημιουργίας πληροφοριών με ασφάλεια και καταλληλότητα μέσω των ψηφιακών τεχνολογιών.

- Η έκθεση χαρτογραφεί διάφορα πλαίσια ΤΠΕ (Τεχνολογίες Πληροφορικής και Επικοινωνίας) και ψηφιακού γραμματισμού από διάφορες χώρες και οργανισμούς για τον εντοπισμό κοινών ικανοτήτων.

- Προτείνει ένα διεθνές πλαίσιο που αποτελείται από 6 τομείς ικανοτήτων και 19 ικανότητες, βασισμένο σε μεγάλο βαθμό στο πλαίσιο DigComp 2.0.

- Το πλαίσιο έχει ως στόχο να καθοδηγήσει την παρακολούθηση, την αξιολόγηση και την ανάπτυξη του ψηφιακού γραμματισμού σε όλες τις χώρες σε όλα τα στάδια ανάπτυξης.

- Συνιστά τη χρήση μιας μεθοδολογίας χαρτογράφησης παραδειγμάτων περίπτωσης για τον προσδιορισμό των απαιτούμενων επιπέδων επάρκειας με βάση συγκεκριμένα πλαίσια.

- Το πλαίσιο και οι σχετικοί δείκτες προορίζονται να αναπτυχθούν μέσω διακρατικών συνεργασιών για να καλύψουν τις διαφορετικές ανάγκες των χωρών.

Συνοπτικά, η έκθεση της UNESCO παρέχει ένα ολοκληρωμένο διεθνές πλαίσιο για τις δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού και υποστηρίζει την ανάπτυξη του ψηφιακού γραμματισμού σε παγκόσμιο επίπεδο.

Το επιστημονικό άρθρο «Ψηφιακός Γραμματισμός και Γραμματισμός στα Μέσα: Ενδυνάμωση των Ψηφιακών Δεξιοτήτων των Πολιτών» της Σοφίας Παπαδημητρίου (2021) επικεντρώνεται στον σημαντικό ρόλο του ψηφιακού γραμματισμού στην εποχή της ψηφιακής επανάστασης και της έκρηξης της πληροφορίας. Η μετάβαση από τη μαζική στη διαδικτυακή επικοινωνία έχει ανοίξει νέους ορίζοντες στην εκπαίδευση και την ανάπτυξη δεξιοτήτων, ενώ έχουν εμφανιστεί και νέοι γραμματισμοί όπως ο γραμματισμός στα μέσα και ο πληροφοριακός γραμματισμός. Στο άρθρο αναλύονται οι νέοι γραμματισμοί της ψηφιακής εποχής, εστιάζοντας ιδιαίτερα στον ψηφιακό γραμματισμό και τον γραμματισμό στα μέσα. Επιπλέον, παρουσιάζονται οι μεθοδικές προσπάθειες των ευρωπαϊκών χωρών και οργανισμών για να προσεγγίσουν τις νέες γνώσεις και δεξιότητες που απαιτούνται σε αυτό το πλαίσιο. Σημαντικό στοιχείο του άρθρου αποτελούν τα ευρωπαϊκά πλαίσια ψηφιακών δεξιοτήτων, όπως το DigCompEdu και το DigComp2.0, τα οποία παρέχουν κοινή γλώσσα και προσέγγιση για τον ψηφιακό γραμματισμό των εκπαιδευτικών και των πολιτών. Επίσης, αναλύεται το Σχέδιο Δράσης για την Ψηφιακή Εκπαίδευση της Ευρωπαϊκής Ένωσης, που αποτελεί στόχο τη βελτίωσης του ψηφιακού γραμματισμού μέσω της εκπαίδευσης και της

κατάρτισης. Το άρθρο καταλήγει στο συμπέρασμα ότι οι ψηφιακές ικανότητες είναι απαραίτητες σε όλες τις πτυχές της ζωής και ότι η βελτίωση της πολιτειότητας είναι ο πρωταρχικός στόχος της ανάπτυξης ψηφιακών ικανοτήτων. Συνεπώς, ο ψηφιακός γραμματισμός αποτελεί βασικό στοιχείο της σύγχρονης δημοκρατικής και ψηφιακής πολιτειότητας. Τέλος, παρουσιάζονται καλές πρακτικές που αναπτύχθηκαν από ευρωπαϊκά προγράμματα, προσφέροντας ευκαιρίες ψηφιακού γραμματισμού και επισημαίνοντας τη σημασία της διασφάλισης ισότιμης πρόσβασης στην πληροφορία και την τεχνολογία.

Η διατριβή «Ψηφιακός Γραμματισμός στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση: το παράδειγμα μιας έρευνας δράσης» της Ε. Βαρδαλάχου (2021), διερευνά την έννοια του ψηφιακού γραμματισμού στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση, εστιάζοντας στο παράδειγμα μιας ερευνητικής μελέτης δράσης. Στόχος της μελέτης είναι να διερευνήσει τον αντίκτυπο του ψηφιακού γραμματισμού στα μαθησιακά αποτελέσματα των μαθητών και να προσδιορίσει τις πιο αποτελεσματικές στρατηγικές για την ενσωμάτωση του ψηφιακού γραμματισμού στο πρόγραμμα σπουδών.

Τα βασικά ευρήματα της μελέτης είναι τα εξής:

- η ενσωμάτωση του ψηφιακού γραμματισμού στο πρόγραμμα σπουδών μπορεί να βελτιώσει σημαντικά τα μαθησιακά αποτελέσματα των μαθητών, ιδίως σε μαθήματα όπως τα μαθηματικά και οι φυσικές επιστήμες.
- η χρήση ψηφιακών εργαλείων και πόρων μπορεί να ενισχύσει τη δέσμευση και τα κίνητρα των μαθητών, οδηγώντας σε καλύτερα μαθησιακά αποτελέσματα.

Η μελέτη, επίσης, υπογραμμίζει τη σημασία της κατάρτισης και της υποστήριξης των εκπαιδευτικών για την αποτελεσματική εφαρμογή πρωτοβουλιών ψηφιακού γραμματισμού. Συνολικά, η διατριβή της Βαρδαλάχου παρέχει πολύτιμες γνώσεις σχετικά με τον ρόλο του ψηφιακού γραμματισμού στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση και τα πιθανά οφέλη από την ενσωμάτωση του ψηφιακού γραμματισμού στο πρόγραμμα σπουδών. Τα ευρήματα της μελέτης μπορούν να ενημερώσουν τους υπεύθυνους χάραξης εκπαιδευτικής πολιτικής και τους επαγγελματίες σχετικά με τη σημασία του ψηφιακού γραμματισμού για την ενίσχυση των μαθησιακών αποτελεσμάτων των μαθητών.

Η διδακτορική διατριβή του Νικολαΐδη (2020) ερευνά τις απόψεις και τις εκτιμήσεις των μαθητών του Γυμνασίου σχετικά με τις ψηφιακές ικανότητες που αποκτούν μέσω του προγράμματος σπουδών πληροφορικής. Η ανάλυση των ποσοτικών δεδομένων, τα οποία αφορούν 1.175 μαθητές από 37 Γυμνάσια της χώρας, ανέδειξε ότι οι συμμετέχοντες εκτιμούν ως πολύ καλό το επίπεδο δεξιοτήτων χρήσης του Διαδικτύου, καλό το επίπεδο δεξιοτήτων

δημιουργίας ψηφιακού περιεχομένου και ψηφιακής ασφάλειας, ενώ θεωρούν ότι έχουν σχετικά ικανοποιητικές δεξιότητες στη χρήση των ψηφιακών μέσων και υπολογιστών. Οι χαμηλότερες τιμές καταγράφηκαν σε σχέση με τις ικανότητες διερεύνησης και επίλυσης προβλημάτων με υπολογιστικά εργαλεία. Τέλος, μέσα από τα αποτελέσματα σχετικά με τη χρήση των ΤΠΕ στο σχολείο και στο σπίτι, η έρευνα αποτυπώνει τη θετική στάση των μαθητών για την ενσωμάτωση των ΤΠΕ στην εκπαίδευση, η οποία μπορεί να αποτελέσει μοχλό για την περαιτέρω ανάπτυξη των δεξιοτήτων τους.

Τα αποτελέσματα από την έρευνα αναδεικνύουν ότι οι μαθητές δηλώνουν ένα καλό επίπεδο χρήσης του Διαδικτύου, με ικανοποιητική ασφαλή πλοήγηση, που αντιστοιχεί στις δύο βασικότερες ψηφιακές δεξιότητες που απαιτούνται για να ανταποκριθούν στις ανάγκες των σύγχρονων προγραμμάτων σπουδών πληροφορικής. Επιπλέον, η εκτίμηση των μαθητών για τη ψηφιακή ασφάλεια και την ψηφιακή κουλτούρα επιβεβαιώνεται από έρευνα στις Ηνωμένες Πολιτείες, όπου οι μαθητές με καλό επίπεδο γραμματισμού στο Διαδίκτυο αντιμετωπίζουν καλύτερα θέματα ψηφιακού εκφοβισμού.

Η δημιουργία μιας κουλτούρας ψηφιακής ασφάλειας είναι ζωτικής σημασίας τόσο για τους μαθητές όσο και για τις οικογένειές τους, με τα σχολεία να έχουν κρίσιμο ρόλο στην ανάπτυξή της. Παρά τη θετική αυτή εκτίμηση για την ψηφιακή ασφάλεια και κουλτούρα στην Ελλάδα, είναι σημαντικό να επιβεβαιωθεί με διάφορους διαγνωστικούς τρόπους. Συγκεκριμένα, σε έρευνα με μαθητές στην Ιταλία, παρατηρείται ότι οι μαθητές αγνοούν τελείως τα προβλήματα που σχετίζονται με την τεχνολογική ανισότητα και το ψηφιακό χάσμα. Αυτή η έλλειψη ψηφιακής κουλτούρας μπορεί να οφείλεται στο γεγονός ότι τα χαρακτηριστικά που έχουν σχεδιαστεί για την προστασία των παιδιών από άλλους χρήστες δεν είναι εύκολα αντιληπτά από τα ίδια τα παιδιά-χρήστες των ψηφιακών συστημάτων.

Τα ευρήματα αυτά υποδεικνύουν την ανάγκη ενίσχυσης της ψηφιακής εκπαίδευσης στο σχολικό πρόγραμμα, με έμφαση στην ανάπτυξη ολοκληρωμένων ψηφιακών ικανοτήτων. Συμπερασματικά, η διατριβή του Νικολαΐδη παρέχει σημαντικές πληροφορίες σχετικά με τις αντιλήψεις των μαθητών γυμνασίου για τον ψηφιακό γραμματισμό και τις ψηφιακές ικανότητες που αποκτούν στο πλαίσιο της υποχρεωτικής εκπαίδευσης, υποδεικνύοντας την ανάγκη για περαιτέρω ενίσχυση της ψηφιακής παιδείας στα σχολεία.

Η βιβλιογραφία σχετικά με τον αθλητισμό είναι τεράστια, οπότε στα πλαίσια του περιορισμένου χώρου αυτής της εργασίας θα παρουσιάσουμε μια επιλογή από ενδιαφέροντα άρθρα, από τον συλλογικό τόμο «Ο Αθλητισμός στην Κοινωνία και η Κοινωνία του Αθλητισμού. Κοινωνιολογία του Αθλητισμού. Θεωρία, Μεθοδολογία και Έρευνα»

(Γεωργούλας & Χατζηγευσταθίου, 2010) που πιστεύουμε ότι συμβάλουν στην προσέγγιση της έρευνάς μας.

Ο Maguire (2010) στο κείμενό του αναλύει τη σημασία του αθλητισμού με βάση κοινωνιολογικές παρατηρήσεις, αναδεικνύοντας τον αθλητισμό ως έναν πολυδιάστατο κόσμο που ταυτόχρονα αντανάκλα και συμβολίζει την κοινωνία μέσα στην οποία λειτουργεί. Πέραν του να είναι απλά μια δραστηριότητα, ο αθλητισμός αποτελεί έναν τρόπο απελευθέρωσης και έκφρασης συναισθημάτων για τους ανθρώπους, είτε ως συμμετέχοντες είτε ως θεατές. Στον κόσμο του αθλητισμού, οι άνθρωποι βρίσκουν μια ελεγχόμενη αποδέσμευση από τον καθημερινό έλεγχο των συναισθημάτων τους. Εδώ, τα συναισθήματα εκφράζονται με ελευθερία, σε μια διαδικασία που αναπαράγει ή εκμεταλλεύεται τις συγκινήσεις της πραγματικής ζωής. Τα αθλήματα λειτουργούν ως μιμητικές δραστηριότητες που παρέχουν ένα ψευδο-περιβάλλον, επιτρέποντας στα συναισθήματα να εκφραστούν ελεύθερα. Η συγκίνηση που αναπτύσσεται μέσα από αυτήν την ελεγχόμενη απελευθέρωση επιτρέπει την ανάδυση διαφορετικών διαθέσεων που είναι αντίστοιχες με αυτές της πραγματικής ζωής. Ο αθλητισμός λοιπόν αναδεικνύεται ως ένας συμβολικός διάλογος, που αντιπροσωπεύει τις αυστηρές απαιτήσεις για το πώς πρέπει να διεξάγεται ένας διάλογος στην κοινωνία. Μέσα από τον αθλητισμό, διαδραματίζεται μια δραματική αναπαράσταση της ταυτότητας μας και των επιθυμιών μας. Έτσι, ο αθλητισμός δεν είναι απλά μια δραστηριότητα, αλλά ένας χώρος όπου εκφράζονται, μελετώνται και αναδεικνύονται διαφορετικές κοινωνικές και πολιτισμικές πτυχές της ανθρώπινης εμπειρίας.

Ακολούθως, ο Αυγερινός (2010) αναλύει την κοινωνιολογία του αθλητισμού ως κλάδο της γενικής κοινωνιολογίας, εστιάζοντας στη σημασία της επιστημονικής δεοντολογίας στην εξέταση των φαινομένων. Η κοινωνιολογία του αθλητισμού προσπαθεί να αναλύσει τα προβλήματα που αντιμετωπίζονται στον τομέα του αθλητισμού και να αναπτύξει θεωρίες που πηγάζουν από αυτόν τον τομέα. Ωστόσο, είναι σημαντικό να κινείται εντός των πλαισίων της γενικής κοινωνιολογίας, αποφεύγοντας την εξατομίκευση και χρησιμοποιώντας μια μεθοδολογία που επιτρέπει τη διατύπωση ερωτημάτων και την επανεξέταση των θεωριών. Οι έννοιες και οι θεωρίες της αθλητικής κοινωνιολογίας πρέπει να αναλύουν και να αιτιολογούν τα συγκεκριμένα φαινόμενα και τις σχέσεις των προβλημάτων, προσφέροντας νέες αντιλήψεις και συνδέοντας τα με άλλες καλυμμένες σχέσεις. Αυτό σημαίνει ότι η ανάλυση δεν πρέπει απλώς να αντανάκλα τις αντιλήψεις της καθημερινής γνώσης, αλλά να παρέχει βαθύτερες και πιο λεπτομερείς εξηγήσεις για τα γεγονότα. Η παγκοσμιοποίηση, η τεχνολογική εξέλιξη και η εισαγωγή των υπολογιστών και

του διαδικτύου έχουν αλλάξει ριζικά τον τρόπο ζωής μας. Αυτό έχει οδηγήσει σε αλλαγές στις κοινωνικές αντιλήψεις και στους στόχους των ανθρώπων. Σε αυτό το νέο πλαίσιο, ο αθλητισμός έχει εμφανιστεί ως μια πηγή ψυχαγωγίας, ως ένας τρόπος για την απασχόληση του ελεύθερου χρόνου και ως μια μορφή αντίδρασης στην έλλειψη ιδεολογιών και ιδανικών. Αυτή η απογοήτευση από την πολιτική και την έλλειψη κοινωνικών συγκρουσιακών διεκδικήσεων οδηγεί τους ανθρώπους προς τον αθλητισμό και τα αθλητικά γεγονότα.

Μια πολύ ενδιαφέρουσα πλευρά αναλύεται από την Χαραχούσου (2010), η οποία παρουσιάζει τις φεμινιστικές προσεγγίσεις στην αθλητική κοινωνιολογία, με εστίαση στην ανάλυση των έμφυλων σχέσεων εντός της πατριαρχικής κοινωνίας μέσω των αθλητικών δραστηριοτήτων. Αυτές οι προσεγγίσεις δεν περιορίζονται στην απλή μελέτη των γυναικών και του αθλητισμού, αλλά προχωρούν σε πιο προηγμένες θεωρητικές αναλύσεις, ζητώντας την κοινωνική αλλαγή στον τομέα του αθλητισμού. Αυτές οι προσεγγίσεις περιλαμβάνουν κριτικές αναλύσεις των δυναμικών που αναπαράγουν τις έμφυλες σχέσεις και τα ανδρικά προνόμια στον κόσμο του αθλητισμού, καθώς και την ανάδειξη της πατριαρχικής πρακτικής και της ανδρικής ηγεμονίας σε αυτόν τον τομέα. Στόχος είναι η αλλαγή αυτών των δυναμικών προς μια πιο ισότιμη συμμετοχή των φύλων στον αθλητισμό. Συνολικά, η έρευνα στον τομέα αυτόν απαιτεί προηγμένες προσεγγίσεις και κριτικές αναλύσεις που να υποστηρίζουν την κοινωνική αλλαγή προς την κατεύθυνση της ισότητας των φύλων στον αθλητισμό.

Από την άλλη πλευρά, ο Πατσαντάρας (2010) αναλύει τη συστημική θεωρία στον τομέα του αθλητισμού, εστιάζοντας στη λειτουργική διαφοροποίηση των διαφόρων μορφών αθλητισμού και προτείνοντας μια γενική προσέγγιση στο θέμα. Αναφέρει ότι δεν είναι δυνατόν να διαχωριστεί νοηματικά και απόλυτα η αθλητική κοινωνική περιοχή, καθώς αλληλεπιδρά συνεχώς με το κοινωνικό περιβάλλον και υφίσταται διαρκείς μετασχηματισμούς.

Η ανάλυσή του περιλαμβάνει τη διάκριση της αθλητικής περιοχής σε τέσσερα μοντέλα:

- 1) Η φυσική αγωγή και ο σχολικός αθλητισμός.
- 2) Ο μαζικός αθλητισμός, που αποτελεί τον αθλητισμό του ελεύθερου χρόνου.
- 3) Ο αγωνιστικός αθλητισμός, όπου άτομα ή ομάδες προπονούνται συστηματικά και συμμετέχουν σε αγώνες.
- 4) Ο αθλητισμός υψηλών επιδόσεων, που συνδέεται με οικονομικά και πολιτικά συμφέροντα και ελκύει μαζικά το κοινωνικό ενδιαφέρον.

Αυτές οι διακρίσεις υπογραμμίζουν την ποικιλία και την πολυπλοκότητα του αθλητισμού στο πλαίσιο της κοινωνίας. Ωστόσο, τονίζεται ότι δεν μπορούμε να υποθέσουμε ότι συγκεκριμένες αθλητικές αξίες έχουν το ίδιο νόημα σε όλες τις κοινωνικές περιοχές του αθλητισμού. Έτσι, η κατανόηση του αθλητισμού απαιτεί την ανάλυση των συγκεκριμένων κοινωνικών πλαισίων και των συνθηκών κάθε μορφής αθλητισμού.

Ακολουθώς, ο Γουβιάς (2010) εξετάζει τον ρόλο των δημόσιων ραδιοτηλεοπτικών μέσων στη διαμόρφωση της ταυτότητας και των αντιλήψεων της νεολαίας, με έμφαση στον αθλητισμό. Αναδεικνύει την επιρροή που ασκούν τα ΜΜΕ, αντιμετωπίζοντάς τα ως έναν σημαντικό παράγοντα στην κοινωνικοποίηση των νέων, την οποία δεν μπορούμε να θεωρήσουμε μονόδρομη ή μονοδιάστατη. Τα ΜΜΕ αναλαμβάνουν ρόλο κοινωνικοποιητικού παράγοντα, ιδίως για τους νέους, διαμορφώνοντας το «συμβολικό περιβάλλον» στο οποίο εξελίσσονται και κοινωνικοποιούνται αυτοί. Ωστόσο, οι νέοι θεωρούνται περισσότερο ως παθητικοί δέκτες, θεατές ή ακροατές, παρά ενεργοί συμμετέχοντες στη διαμόρφωση των κανόνων του παιχνιδιού. Έτσι, γίνονται μέρος της μάζας σε ένα εμπορευματοποιημένο περιβάλλον, με την κύρια αξία τους να είναι η κατανάλωση αθλητικών εμπειριών. Αν και τα ΜΜΕ παρέχουν στους νέους την εντύπωση της «ολικής εποπτείας» των γεγονότων, η απόσταση τους από το αθλητικό γεγονός και η θέση τους στο ευρύτερο πλαίσιο του επαγγελματικού αθλητισμού δεν τους επιτρέπει να συμμετέχουν ενεργά. Συνεπώς, ο ρόλος τους περιορίζεται στη σχολιαστική παρακολούθηση, χωρίς πραγματική επίδραση στην εξέλιξη των αθλητικών δράσεων. Σε αυτόν τον τελευταίο προβληματισμό, θα δώσουμε ειδικό βάρος στην εργασία μας, καθώς η ανάδυση των ΜΚΔ, με την αλληλεπίδραση που παρέχουν, αλλάζει —φαινομενικά τουλάχιστον— την εντύπωση του «παθητικού θεατή» που αναφέρει ο Γουβιάς.

Τέλος, η βιβλιογραφία σχετικά με τη χρήση ΜΚΔ στην αθλητική εκπαίδευση είναι σχετικά μικρή, και κυρίως ξενόγλωσση. Θα παρουσιάσουμε εδώ τρία παραδείγματα, τα οποία είναι αρκετά κοντά στη δική μας έρευνα.

Η μελέτη των Yildirim & Uslu (2018) διαπίστωσε ότι οι πιο συνηθισμένοι λόγοι για τη χρήση των ΜΚΔ μεταξύ των μαθητών σχολείων φυσικής αγωγής και αθλητισμού ήταν:

1. Κοινωνική αλληλεπίδραση: Οι μαθητές χρησιμοποιούσαν τα ΜΚΔ για να αλληλεπιδρούν με τους συνομηλίκους και τους φίλους τους, να μοιράζονται τις εμπειρίες τους και να ενημερώνονται για τη ζωή των άλλων.

2. Ανταλλαγή πληροφοριών: Οι μαθητές χρησιμοποιούσαν τα ΜΚΔ για να μοιράζονται και να έχουν πρόσβαση σε πληροφορίες που σχετίζονται με τον τομέα σπουδών

τους, όπως αθλητικά νέα, τεχνικές και στρατηγικές.

3. Ψυχαγωγία: Οι φοιτητές χρησιμοποίησαν τα ΜΚΔ για λόγους ψυχαγωγίας, όπως η παρακολούθηση βίντεο, η συμμετοχή σε παιχνίδια και η συμμετοχή σε διαδικτυακές κοινότητες.

4. Αυτοπαρουσίαση: Οι μαθητές χρησιμοποιούσαν τα ΜΚΔ για να παρουσιάσουν τον εαυτό τους στους άλλους, προβάλλοντας τα επιτεύγματα, τις δεξιότητες και τα ενδιαφέροντά τους.

Η μελέτη διαπίστωσε επίσης ότι οι πιο συχνά χρησιμοποιούμενες πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης μεταξύ των μαθητών σχολείων φυσικής αγωγής και αθλητισμού ήταν οι εξής:

1. Facebook: Το 85% των μαθητών χρησιμοποίησαν το Facebook, αναφέροντας την ευκολία χρήσης του και το ευρύ φάσμα λειτουργιών του.

2. Instagram: Το 70% των φοιτητών χρησιμοποίησαν το Instagram, αναφέροντας την οπτική του φύση και τη δυνατότητα να μοιράζονται σύντομα βίντεο και εικόνες.

3. Twitter: Το 60% των φοιτητών χρησιμοποίησαν το Twitter, αναφέροντας τις ενημερώσεις σε πραγματικό χρόνο και τη δυνατότητά του να επικοινωνούν με άλλους μέσω hashtags.

Το άρθρο των Clavio & Walsh (2013) διερευνά τους διάφορους τρόπους με τους οποίους οι φίλαθλοι των κολεγιακών αθλημάτων χρησιμοποιούν τα ΜΚΔ. Η μελέτη προσδιορίζει έξι διαστάσεις της χρήσης των ΜΚΔ μεταξύ των οπαδών του κολεγιακού αθλητισμού:

1. Αξιολόγηση: Οι οπαδοί χρησιμοποιούν τα ΜΚΔ για να αξιολογήσουν τις επιδόσεις των αγαπημένων τους ομάδων και παικτών.

2. Κοινότητα: Οι οπαδοί χρησιμοποιούν τα ΜΚΔ για να συνδεθούν με άλλους οπαδούς και να νιώσουν μέρος μιας ευρύτερης κοινότητας.

3. Συλλογή πληροφοριών: Οι οπαδοί χρησιμοποιούν τα ΜΚΔ για να συλλέγουν πληροφορίες σχετικά με τις αγαπημένες τους ομάδες και παίκτες.

4. Επίδειξη γνώσεων: Οι οπαδοί χρησιμοποιούν τα ΜΚΔ για να επιδείξουν τις γνώσεις τους σχετικά με τις αγαπημένες τους ομάδες και παίκτες.

5. Επιχειρηματολογία: Οι οπαδοί χρησιμοποιούν τα ΜΚΔ για να συμμετάσχουν σε συζητήσεις και αντιπαραθέσεις σχετικά με τις αγαπημένες τους ομάδες και παίκτες.

6. Ψυχαγωγία: Οι οπαδοί χρησιμοποιούν τα ΜΚΔ για να διασκεδάσουν τον εαυτό τους και τους άλλους.

Η μελέτη διαπίστωσε ότι αυτές οι διαστάσεις δεν αποκλείουν η μία την άλλη και ότι οι οπαδοί συχνά χρησιμοποιούν τα ΜΚΔ για πολλαπλούς σκοπούς.

Τέλος, η διδακτορική διατριβή του Parris (2023), διερευνά το ρόλο των ΜΚΔ στην παιδαγωγική των καθηγητών φυσικής αγωγής. Η μελέτη, διερευνά τον τρόπο με τον οποίο οι καθηγητές φυσικής αγωγής χρησιμοποιούν τα ΜΚΔ για να υποστηρίξουν τη διδασκαλία της φυσικής δραστηριότητας για την υγεία.

Τα βασικά ευρήματα περιλαμβάνουν:

1. Τα ΜΚΔ ως πόρος: Οι καθηγητές φυσικής αγωγής χρησιμοποιούν τα ΜΚΔ για να συγκεντρώσουν πρακτικές δραστηριότητες και πόρους για εξετάσεις, αξιοποιώντας τα σχόλια, τις συμπάθειες και τους οπαδούς για την αξιολόγηση του περιεχομένου.

2. Εξοικονόμηση χρόνου και αναστοχασμός: Οι εκπαιδευτικοί εκτιμούν τα ΜΚΔ για την εξοικονόμηση χρόνου και την ενθάρρυνση του αναστοχασμού σχετικά με τις πρακτικές τους.

3. Προσεκτική προσέγγιση: Παρά τα οφέλη, οι εκπαιδευτικοί είναι επιφυλακτικοί όσον αφορά τις πληροφορίες που συλλέγονται από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

4. Επιρροή στη διδασκαλία: Τα ΜΚΔ έχουν βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς να παραμένουν ενήμεροι, έχουν ενισχύσει τη δέσμευση των μαθητών και έχουν διευρύνει την κατανόησή τους για τη σωματική δραστηριότητα για την υγεία.

Η μελέτη συνιστά ότι οι εκπαιδευτικοί φυσικής αγωγής θα πρέπει να λαμβάνουν πιο θετικά διαμορφωμένη εκπαίδευση των εκπαιδευτικών και συνεχή επαγγελματική ανάπτυξη στη χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, αλλά και από την άλλη μεριά, ότι οι κυβερνήσεις θα πρέπει να αντιμετωπίσουν τις τεχνολογικές ανισότητες για να εξασφαλίσουν ισότιμη πρόσβαση στους ψηφιακούς πόρους. Η έρευνα αυτή συμβάλλει στην κατανόηση της χρήσης των ΜΚΔ από τους καθηγητές φυσικής αγωγής, αναδεικνύοντας τόσο τα οφέλη όσο και τις προκλήσεις της ενσωμάτωσης των ΜΚΔ στις διδακτικές τους πρακτικές.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 - ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

Σε αυτό το κεφάλαιο θα προσεγγίσουμε την έννοια του «Ψηφιακού Γραμματισμού» (ή «Ψηφιακού Αλφαριθμητισμού», αγγλικά: «digital literacy»), παραθέτοντας αρχικά τους διάφορους ορισμούς που έχουν δοθεί σε αυτήν την σχετικά νέα έννοια. Ακολούθως, θα αναλύσουμε διεξοδικά το τι είναι ο «Ψηφιακός Γραμματισμός», πως χρησιμοποιείται, αλλά και πως μετριέται πρακτικά.



Διάγραμμα 1 Γραφική σχηματική απεικόνιση της έννοιας του Ψηφιακού Γραμματισμού, στην οποία παρατίθενται μια σειρά από ψηφιακές ικανότητες και δεξιότητες που θεωρούνται απαραίτητες για την συγκρότηση αυτού του γραμματισμού. Πηγή: Παπαδημητρίου (2021, σελ. 12).

1.1 Ορισμοί

Ο όρος «ψηφιακός γραμματισμός» αναφέρεται στο σύνολο των δεξιοτήτων και της κατανόησης που απαιτούνται για την αποτελεσματική και ασφαλή χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας σε διάφορους τομείς της κοινωνίας. Ο όρος «ψηφιακός γραμματισμός» εμφανίστηκε στα τέλη του 20ού αιώνα, με την έναρξη της εποχής της ψηφιακής επανάστασης και της ευρείας διάδοσης των ψηφιακών τεχνολογιών στην κοινωνία και την καθημερινότητά μας. Αρχικά, ο όρος είχε στενότερη σημασία και αναφερόταν στην ικανότητα των ατόμων να χειρίζονται τεχνολογία όπως οι υπολογιστές, το Διαδίκτυο και τα ψηφιακά μέσα ενημέρωσης.

Ωστόσο, με την εξέλιξη της ψηφιακής επανάστασης και την αυξανόμενη

ενσωμάτωση των ψηφιακών τεχνολογιών σε κάθε πτυχή της κοινωνίας, ο όρος «ψηφιακός γραμματισμός» έχει επεκταθεί και περιλαμβάνει πλέον μια ευρύτερη γκάμα δεξιοτήτων και γνώσεων. Σήμερα, ο ψηφιακός γραμματισμός αναφέρεται στην ικανότητα των ατόμων να αντιμετωπίζουν, να κατανοούν και να χρησιμοποιούν τις ψηφιακές τεχνολογίες με επιτυχία και αυτοπεποίθηση, καθώς και να διαχειρίζονται τις πληροφορίες και τα δεδομένα σε αυτό το περιβάλλον.

Σύμφωνα με το Ινστιτούτο Στατιστικής της UNESCO, ο ψηφιακός γραμματισμός «είναι η ικανότητα πρόσβασης, διαχείρισης, κατανόησης, ενσωμάτωσης, επικοινωνίας, αξιολόγησης και δημιουργίας της πληροφορίας με ασφάλεια και ορθότητα μέσω των ψηφιακών τεχνολογιών για την απασχόληση, την αξιοπρεπή εργασία και την επιχειρηματικότητα. Περιλαμβάνει ικανότητες που αναφέρονται ποικιλοτρόπως ως γραμματισμός στους υπολογιστές, γραμματισμός στις Τεχνολογίες Πληροφορικής και Επικοινωνιών (ΤΠΕ), πληροφοριακός γραμματισμός και γραμματισμός στα μέσα ενημέρωσης» (UNESCO, 2018, σελ. 6).

Η UNESCO (2018, σελ. 7) υιοθετεί ως εργαλείο αναφοράς σχετικά με τον ψηφιακό γραμματισμό, το «Πλαίσιο Ψηφιακής Επάρκειας των Πολιτών της Ευρωπαϊκής Επιτροπής (DigComp 2.0)», σύμφωνα με το οποίο ο ψηφιακός γραμματισμός ορίζει πέντε (5) τομείς ψηφιακών ικανοτήτων και συνολικά εικοσιμία (21) ψηφιακές ικανότητες (πίνακας 1). Οι τομείς ψηφιακής επάρκειας περιλαμβάνουν: τον γραμματισμό σε πληροφορίες και δεδομένα, την επικοινωνία και τη συνεργασία, τη δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου, την ασφάλεια και την επίλυση προβλημάτων. Αντίστοιχα, οι σχετικές ψηφιακές ικανότητες είναι:

- η περιήγηση, αναζήτηση και φιλτράρισμα δεδομένων, πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου, η αξιολόγηση δεδομένων, πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου, η διαχείριση δεδομένων, πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου, για τον πρώτο τομέα.

- η αλληλεπίδραση μέσω ψηφιακών τεχνολογιών, η ανταλλαγή μέσω ψηφιακών τεχνολογιών, η συμμετοχή στην ιδιότητα του πολίτη μέσω ψηφιακών τεχνολογιών, η συνεργασία μέσω ψηφιακών τεχνολογιών, η διαδικτυακή δεοντολογία και η διαχείριση της ψηφιακής ταυτότητας, για τον δεύτερο τομέα.

- η ανάπτυξη ψηφιακού περιεχομένου, η ενσωμάτωση και ο επανασχεδιασμός ψηφιακού περιεχομένου, τα πνευματικά δικαιώματα, οι άδειες χρήσης και οι γνώσεις προγραμματισμού, για τον τρίτο τομέα.

- η προστασία συσκευών, η προστασία των προσωπικών δεδομένων και της ιδιωτικής ζωής, η προστασία της υγείας και της ευημερίας, και τέλος η προστασία του περιβάλλοντος,

για τον τέταρτο τομέα.

- τέλος, η επίλυση τεχνικών προβλημάτων, ο προσδιορισμός αναγκών και τεχνολογικών απαντήσεων, η δημιουργική χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών, και ο εντοπισμός κενών ψηφιακών ικανοτήτων, για τον πέμπτο και τελευταίο τομέα ψηφιακών ικανοτήτων.

Table 1. DigComp 2.0 competence areas and competences

Competence area	Competences
1. Information and data literacy	1.1 Browsing, searching and filtering data, information and digital content 1.2 Evaluating data, information and digital content 1.3 Managing data, information and digital content
2. Communication and collaboration	2.1 Interacting through digital technologies 2.2 Sharing through digital technologies 2.3 Engaging in citizenship through digital technologies 2.4 Collaborating through digital technologies 2.5 Netiquette 2.6 Managing digital identity
3. Digital content creation	3.1 Developing digital content 3.2 Integrating and re-elaborating digital content 3.3 Copyright and licenses 3.4 Programming
4. Safety	4.1 Protecting devices 4.2 Protecting personal data and privacy 4.3 Protecting health and well-being 4.4 Protecting the environment
5. Problem solving	5.1 Solving technical problems 5.2 Identifying needs and technological responses 5.3 Creatively using digital technologies 5.4 Identifying digital competence gaps

Πίνακας 1 Πλαίσιο Ψηφιακής Επάρκειας των Πολιτών της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Πηγή: UNESCO (2018, σελ. 7).

Ένας άλλος διεθνής φορέας, η Διεθνής Ένωση Τηλεπικοινωνιών του ΟΗΕ (International Telecommunication Union, έδρα: Γενεύη, Ελβετία), δίνει τον παρακάτω ορισμό: «Ο ψηφιακός γραμματισμός συνίσταται στον εφοδιασμό των ατόμων με έννοιες, μεθόδους και δεξιότητες ΤΠΕ, ώστε να μπορούν να χρησιμοποιούν και να αξιοποιούν τις ΤΠΕ. Η συναφής έννοια του πληροφοριακού γραμματισμού συνίσταται στον εφοδιασμό των ανθρώπων με έννοιες και εκπαίδευση προκειμένου να επεξεργάζονται δεδομένα και να τα μετατρέπουν σε πληροφορίες, γνώσεις και αποφάσεις. Περιλαμβάνει μεθόδους αναζήτησης και αξιολόγησης πληροφοριών, στοιχεία της κουλτούρας της πληροφορίας και τις ηθικές της πτυχές, καθώς και μεθοδολογικές και ηθικές πτυχές για την επικοινωνία στον ψηφιακό κόσμο»

(International Telecommunication Union, 2010, σελ. 190).

Βλέπουμε ότι οι δύο ορισμοί της έννοιας του ψηφιακού γραμματισμού μοιράζονται κοινά χαρακτηριστικά, αλλά και διαφορές στην αντίληψη και την επισήμανση των συνιστωσών του ψηφιακού γραμματισμού. Αρχικά, και οι δύο ορισμοί επισημαίνουν την ικανότητα πρόσβασης, διαχείρισης, κατανόησης, ενσωμάτωσης, επικοινωνίας, αξιολόγησης και δημιουργίας πληροφορίας μέσω των ψηφιακών τεχνολογιών. Και οι δύο ορισμοί αναγνωρίζουν την ανάγκη για ασφάλεια και ορθότητα κατά τη χρήση των ψηφιακών μέσων. Ωστόσο, υπάρχουν ορισμένες διαφορές στην προσέγγιση και τις πτυχές του ψηφιακού γραμματισμού. Συγκεκριμένα το Ινστιτούτο Στατιστικής της UNESCO εστιάζει περισσότερο στη χρησιμοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών για την απασχόληση, την αξιοπρεπή εργασία και την επιχειρηματικότητα. Αυτός ο ορισμός, μπορούμε να πούμε ότι επικεντρώνεται αρκετά στη συνεισφορά του ψηφιακού γραμματισμού στον τομέα της οικονομίας και της απασχόλησης. Από την άλλη πλευρά, η Διεθνής Ένωση Τηλεπικοινωνιών του ΟΗΕ δίνει έμφαση στην εκπαίδευση και την επεξεργασία δεδομένων, που είναι ουσιώδεις δεξιότητες για την αποτελεσματική χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών. Ο ορισμός αυτός τονίζει τη σημασία του πληροφοριακού γραμματισμού και των μεθόδων αναζήτησης και αξιολόγησης πληροφοριών. Έτσι, ενώ και οι δύο ορισμοί αναγνωρίζουν την ουσιώδη σημασία του ψηφιακού γραμματισμού, επισημαίνουν διαφορετικές πτυχές και προσεγγίσεις του φαινομένου ανάλογα με το πλαίσιο και τους στόχους των οργανισμών που τους διατυπώνουν.

Ένας τρίτος ορισμός μας δίνεται από τη Royal Society, την αρχαιότερη ίσως επιστημονική εταιρεία στον κόσμο (Hunter, 2024): *«Ως ψηφιακός γραμματισμός θα πρέπει να νοείται η βασική δεξιότητα ή ικανότητα χρήσης ενός υπολογιστή με αυτοπεποίθηση, ασφάλεια και αποτελεσματικότητα, όπως: η ικανότητα χρήσης λογισμικού γραφείου, όπως επεξεργαστές κειμένου, ηλεκτρονικό ταχυδρομείο και λογισμικό παρουσιάσεων, η ικανότητα δημιουργίας και επεξεργασίας εικόνων, ήχου και βίντεο και η ικανότητα χρήσης ενός προγράμματος περιήγησης στο διαδίκτυο και μηχανών αναζήτησης στο διαδίκτυο. Αυτές είναι οι δεξιότητες που οι καθηγητές άλλων μαθημάτων στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση θα πρέπει να είναι σε θέση να θεωρούν ότι οι μαθητές τους διαθέτουν, ως ανάλογο της ικανότητας ανάγνωσης και γραφής»*, (Royal Society, 2012, σελ. 17).

Αυτός ο ορισμός του ψηφιακού γραμματισμού από τη Royal Society προσθέτει μια ενδιαφέρουσα προοπτική στο πλαίσιο της εκπαίδευσης και της χρήσης των ψηφιακών εργαλείων. Σε αντίθεση με τους προηγούμενους ορισμούς που εστιάζουν κυρίως στις

δεξιότητες και τις ικανότητες που απαιτούνται για τη χρήση και την αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών, ο ορισμός από τη Royal Society εστιάζει περισσότερο στην παιδαγωγική πλευρά του θέματος. Συγκεκριμένα, ο ορισμός αυτός τονίζει την ανάγκη για την ανάπτυξη βασικών δεξιοτήτων στη χρήση ψηφιακών εργαλείων, όπως λογισμικό γραφείου και περιήγησης στο διαδίκτυο, καθώς και τη διάθεση αυτών των δεξιοτήτων στο πλαίσιο της εκπαίδευσης. Αυτό υποδεικνύει μια πραγματική ανάγκη για την ολοκληρωμένη ενσωμάτωση των ψηφιακών δεξιοτήτων στο εκπαιδευτικό περιβάλλον, κάτι που μπορεί να θεωρηθεί ως προαπαιτούμενο για την αποτελεσματική συμμετοχή των μαθητών στη σύγχρονη κοινωνία. Επιπλέον, ο ορισμός από τη Royal Society επισημαίνει την ανάγκη για την ανάπτυξη αυτών των ψηφιακών δεξιοτήτων ως μέρος της κανονικής εκπαίδευσης, παραπέμποντας στην ιδέα ότι η επάρκεια στον ψηφιακό γραμματισμό πρέπει να αντιμετωπίζεται ως ισάξια με την ικανότητα ανάγνωσης και γραφής. Ο ψηφιακός γραμματισμός δεν είναι ένα «μάθημα» από μόνο του —όπως δεν είναι ούτε η ανάγνωση και η γραφή— αλλά είναι μια απαραίτητη δεξιότητα την οποία είναι απαραίτητο να κατέχει κάποιος για να έχει πρόσβαση σε όλα τα μαθήματα του προγράμματος σπουδών. Συνολικά, ο ορισμός αυτός προσφέρει μια πιο πρακτική και εκπαιδευτική προσέγγιση στον ψηφιακό γραμματισμό, προτείνοντας ένα πλαίσιο που ενσωματώνει τις ανάγκες της σύγχρονης εκπαίδευσης και της καθημερινής ζωής στην ψηφιακή εποχή.

Υπάρχει όμως και ένα άλλο ενδιαφέρον σημείο στην προσέγγιση της Royal Society, καθώς προβάλλεται η θέση ότι ο ψηφιακός γραμματισμός πρέπει να διδάσκεται: *«οι νέοι έχουν συνήθως αποκτήσει κάποιες γνώσεις για τα συστήματα υπολογιστών, αλλά οι γνώσεις τους είναι αποσπασματικές. Η ιδέα ότι η διδασκαλία αυτή είναι περιττή λόγω της πανταχού παρούσας τεχνολογίας που περιβάλλει τους νέους καθώς μεγαλώνουν —ο ψηφιακός ιθαγενής (digital native)— θα πρέπει να αντιμετωπιστεί με μεγάλη προσοχή»* (Royal Society, 2012, σελ. 21). Πράγματι, παρότι οι νέοι είναι συχνά εξοικειωμένοι με τις ψηφιακές τεχνολογίες λόγω της συνεχούς τους έκθεσης σε αυτές, οι γνώσεις τους συχνά παραμένουν αποσπασματικές και επιφανειακές. Αυτό υπογραμμίζει την ανάγκη για συστηματική εκπαίδευση και καθοδήγηση στον τομέα του ψηφιακού γραμματισμού, παρά την υποθετική ικανότητα που ορισμένοι μπορεί να έχουν ως «ψηφιακοί ιθαγενείς».

Η έννοια του «ψηφιακού ιθαγενούς»¹ υποδηλώνει την προσέγγιση που θεωρεί τους

¹ Ο όρος «ψηφιακός ιθαγενής» περιγράφει ένα άτομο που έχει μεγαλώσει στην εποχή της πληροφορίας. Ο όρος digital native επινοήθηκε από τον Marc Prensky, έναν Αμερικανό συγγραφέα και τεχνολόγο, ο οποίος έγραψε αρκετά άρθρα που αναφέρονται στο θέμα αυτό. Ο όρος αυτός αφορούσε συγκεκριμένα τη γενιά που μεγάλωσε

νέους ως φυσικούς εκπαιδευμένους στις ψηφιακές τεχνολογίες, καθώς έχουν μεγαλώσει μέσα σε ένα περιβάλλον όπου η τεχνολογία είναι αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινότητάς τους. Ωστόσο, η προσέγγιση αυτή δεν λαμβάνει υπόψη την ανάγκη για βαθύτερη κατανόηση και εξειδίκευση στη χρήση των ψηφιακών εργαλείων και πλατφορμών. Επιπλέον, δεν λαμβάνει υπόψη τις διαφορετικές δεξιότητες και τα ποικίλα επίπεδα εξοικείωσης που μπορεί να έχουν οι νέοι σε σχέση με την τεχνολογία. Συνεπώς, η προσέγγιση της Royal Society υπογραμμίζει τη σημασία της διαρκούς εκπαίδευσης και καθοδήγησης στον ψηφιακό γραμματισμό, ανεξαρτήτως του επιπέδου εξοικείωσης που μπορεί να έχουν οι νέοι με τις ψηφιακές τεχνολογίες.



Εικόνα 1 «Ψηφιακοί ιθαγενείς»: μια νέα προσδιοριστική κοινωνικά ηλικιακή κατηγορία. Πηγή: Wikimedia (2024).

1.2 Πως χρησιμοποιείται;

Ο ψηφιακός γραμματισμός αποτελεί ένα κρίσιμο σύνολο δεξιοτήτων στην σύγχρονη εποχή, καλύπτοντας διάφορους τομείς της καθημερινής ζωής. Μερικοί από αυτούς είναι:

- **Επικοινωνία:** Ο ψηφιακός γραμματισμός είναι απαραίτητος για την επικοινωνία μέσω email, κοινωνικών δικτύων, τηλεδιάσκεψης και άλλων ψηφιακών μέσων. Οι άνθρωποι επικοινωνούν μεταξύ τους, ανταλλάσσουν ιδέες, πληροφορίες και απόψεις σε πλατφόρμες όπως το Facebook, το Twitter, το LinkedIn κ.λπ. Αυτή η μορφή επικοινωνίας επιτρέπει την άμεση και ευρεία διασύνδεση μεταξύ ατόμων και ομάδων, διευκολύνοντας την ανταλλαγή πληροφοριών και την ενίσχυση της συνεργασίας σε παγκόσμιο επίπεδο.

- **Εκπαίδευση:** Στον τομέα της εκπαίδευσης, ο ψηφιακός γραμματισμός είναι ουσιώδης

στην "ψηφιακή εποχή", και αφορούσε κυρίως τα άτομα που γεννήθηκαν μετά το 1980. Πηγή: Wikimedia Foundation (2024).

για τους μαθητές και τους εκπαιδευτικούς. Οι μαθητές χρησιμοποιούν διαδραστικά μαθήματα, ψηφιακούς πόρους και εργαλεία, όπως τα ηλεκτρονικά βιβλία και τα παιχνίδια μάθησης, για να ενισχύσουν τις γνώσεις τους και να αναπτύξουν ψηφιακές δεξιότητες που θα τους βοηθήσουν στη μελλοντική τους επαγγελματική καριέρα (Learning.com, 2023). Επίσης, οι εκπαιδευτικοί αξιοποιούν ψηφιακά εργαλεία για να εμπλουτίσουν τις διδασκαλίες τους και να βελτιώσουν την αλληλεπίδραση με τους μαθητές, κάνοντας την εκμάθηση πιο ελκυστική και προσιτή.

- Εργασία και Επιχειρηματικότητα: Οι εργαζόμενοι χρησιμοποιούν υπολογιστές, λογισμικό γραφείου, ηλεκτρονικές βάσεις δεδομένων και άλλα ψηφιακά εργαλεία για την εκτέλεση των καθημερινών καθηκόντων τους. Ο ψηφιακός γραμματισμός είναι επίσης κρίσιμος για τους επαγγελματίες και τους επιχειρηματίες για τη χρήση ψηφιακών εργαλείων και πλατφορμών για τη διαχείριση των εργασιών τους, την ανάπτυξη της παρουσίας τους στο διαδίκτυο και την αναζήτηση νέων ευκαιριών. Οι επιχειρηματικές δραστηριότητες απαιτούν πλέον ψηφιακές δεξιότητες για την ανάπτυξη στρατηγικών μάρκετινγκ, τη διαχείριση πελατών και τη λήψη αποφάσεων με βάση τα δεδομένα (Brynjolfsson & McAfee, 2014).

- Υγεία: Η ψηφιακή τεχνολογία επηρεάζει επίσης τον τομέα της υγείας, όπου ηλεκτρονικές υπηρεσίες όπως οι τηλεϊατρικές συνεδρίες και οι εφαρμογές υγείας βοηθούν τους επαγγελματίες υγείας στην εργασία τους. Από την άλλη μεριά, ο ψηφιακός γραμματισμός επιτρέπει στους ασθενείς να αναζητούν πληροφορίες σχετικά με την υγεία τους, να επικοινωνούν με ιατρούς μέσω διαδικτυακών πλατφορμών και να παρακολουθούν την υγεία τους μέσω ψηφιακών εφαρμογών και συσκευών παρακολούθησης (European Commission, 2024). Αυτές οι δυνατότητες βελτιώνουν την πρόσβαση στην υγειονομική περίθαλψη και ενισχύουν την προληπτική φροντίδα και την αυτοδιαχείριση της υγείας.

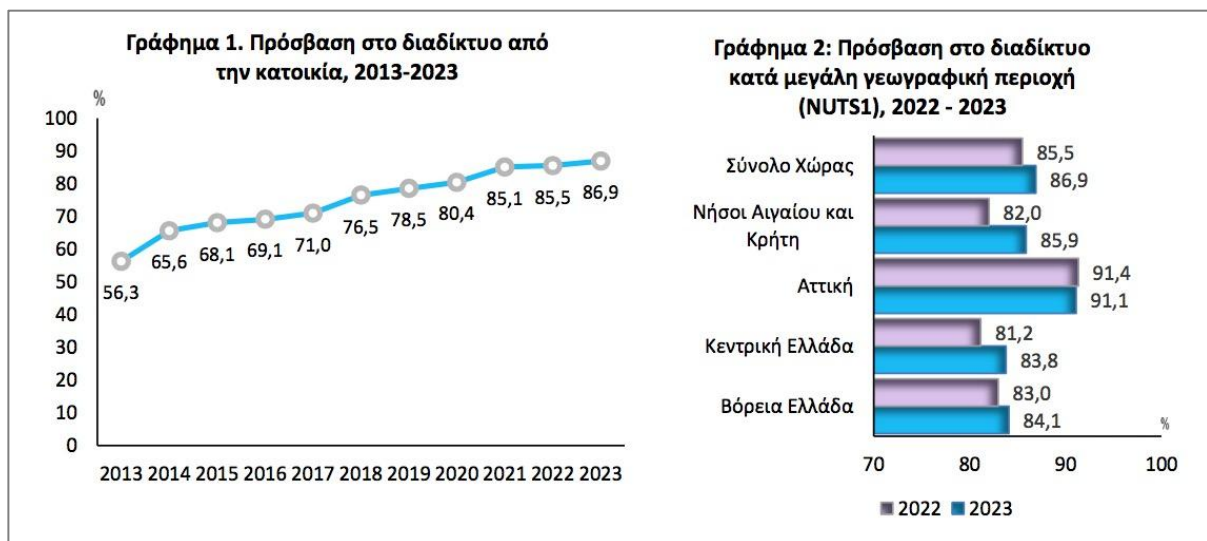
- Ψυχαγωγία και Πολιτισμός: Ο ψηφιακός γραμματισμός επιτρέπει στα άτομα να απολαμβάνουν ψηφιακά περιεχόμενα όπως ταινίες, μουσική, βιβλία και παιχνίδια, και να συμμετέχουν σε διαδικτυακές δραστηριότητες όπως τα social media challenges και τα διαδικτυακά παιχνίδια. Μέσω αυτών των δραστηριοτήτων, οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να εκφράσουν τη δημιουργικότητά τους, να κοινωνικοποιηθούν και να συμμετάσχουν σε πολιτιστικές ανταλλαγές, διαμορφώνοντας μια πλούσια και ποικιλόμορφη ψηφιακή κουλτούρα (Jenkins et al., 2009).

Αυτές είναι μόνο κάποιες από τις βασικές πλευρές του ψηφιακού γραμματισμού. Όπως γίνεται σαφές, οι δεξιότητες που αποτελούν μέρος του ψηφιακού γραμματισμού είναι ζωτικής σημασίας για την ένταξη και τη συμμετοχή στη σύγχρονη κοινωνία, επηρεάζοντας

πολλούς τομείς της ανθρώπινης δραστηριότητας. Η σωστή κατανόηση και χρήση αυτών των δεξιοτήτων καθίσταται απαραίτητη για την προσωπική και επαγγελματική ανάπτυξη, καθώς και για την ενεργή συμμετοχή στην κοινωνία της πληροφορίας.

1.3 Δείκτες μέτρησης

Ο ψηφιακός γραμματισμός μετρείται με τον δείκτη ψηφιακών δεξιοτήτων, ο οποίος είναι ένας σύνθετος δείκτης που βασίζεται σε επιλεγμένες δραστηριότητες που εκτελούν τα άτομα στο διαδίκτυο στους συγκεκριμένους τομείς: μέχρι το 2019, αυτοί περιλάμβαναν την πληροφόρηση, την επικοινωνία, την επίλυση προβλημάτων και το λογισμικό και από το 2021 και μετά προστέθηκε ένας επιπλέον τομέας, η ασφάλεια. Από το 2021 μετρούνται τα ακόλουθα συνολικά επίπεδα δεξιοτήτων: καθόλου δεξιότητες, περιορισμένες δεξιότητες, εξειδικευμένες δεξιότητες, χαμηλές δεξιότητες, βασικές δεξιότητες και πάνω από τις βασικές δεξιότητες. Τα δεδομένα για τον δείκτη αυτό προέρχονται από την έρευνα της ΕΕ σχετικά με τη χρήση των ΤΠΕ στα νοικοκυριά και από τα άτομα (Eurostat, 2024).



Διάγραμμα 2 Πρόσβαση στο διαδίκτυο στην Ελλάδα. Πηγή: Ελληνική Στατιστική Αρχή (2023).

Οι δείκτες μέτρησης του ψηφιακού γραμματισμού αποτελούν μετρήσιμες παραμέτρους που χρησιμοποιούνται για να αξιολογηθεί η ψηφιακή ικανότητα ενός ατόμου, μιας ομάδας ή μιας κοινότητας. Ανάλογα με τον συγκεκριμένο τομέα ή τον σκοπό της μέτρησης, υπάρχουν διάφοροι δείκτες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν. Ορισμένοι από τους κύριους δείκτες μέτρησης του ψηφιακού γραμματισμού περιλαμβάνουν:

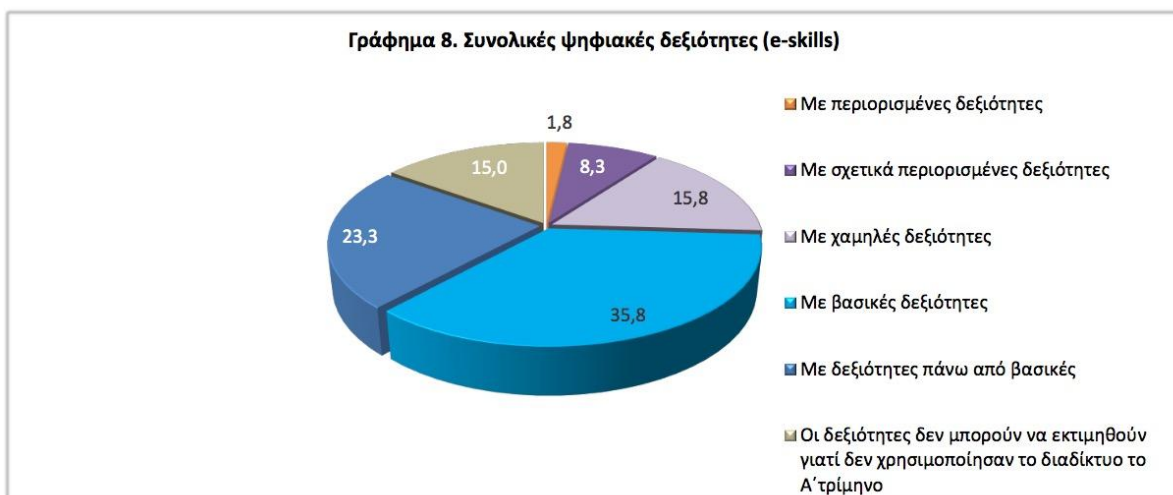
1. Πρόσβαση στην τεχνολογία: Αυτός ο δείκτης μετρά τον βαθμό πρόσβασης ενός ατόμου ή μιας κοινότητας σε ψηφιακές συσκευές και υπηρεσίες, όπως υπολογιστές, διαδίκτυο, κινητά τηλέφωνα και ηλεκτρονικές συσκευές.

2. Δεξιότητες χρήσης τεχνολογίας: Αυτός ο δείκτης μετρά τις ψηφιακές δεξιότητες ενός ατόμου, συμπεριλαμβανομένης της ικανότητάς του να χρησιμοποιεί διάφορες εφαρμογές και πλατφόρμες, να εντοπίζει και να αξιολογεί πληροφορίες και να αλληλεπιδρά με τεχνολογικά συστήματα.

3. Ψηφιακή ασφάλεια: Αυτός ο δείκτης μετρά την ικανότητα ενός ατόμου να προστατεύει τα προσωπικά του δεδομένα και να αντιμετωπίζει τις απειλές ασφάλειας στο διαδίκτυο, όπως οι ιοί, οι απάτες και η διαδικτυακή ανάρρωση.

4. Ψηφιακή παραγωγικότητα: Αυτός ο δείκτης μετρά την ικανότητα μιας ομάδας ή ενός οργανισμού να χρησιμοποιεί την τεχνολογία για να αυξήσει την παραγωγικότητά τους, να βελτιώσει τις διαδικασίες και να επιτύχει τους στόχους τους.

5. Ψηφιακή καινοτομία: Αυτός ο δείκτης μετρά το επίπεδο καινοτομίας και δημιουργικότητας μιας ομάδας ή ενός οργανισμού στη χρήση τεχνολογικών λύσεων για την αντιμετώπιση προκλήσεων και τη δημιουργία νέων ευκαιριών.



Διάγραμμα 3 Στατιστικά για τις Ψηφιακές δεξιότητες στην Ελλάδα Πηγή: Ελληνική Στατιστική Αρχή (2023, σελ. 8).

Ο ψηφιακός γραμματισμός αποτελεί βασικό παράγοντα για την προσαρμογή και την επιτυχία στον σύγχρονο κόσμο. Με την εισαγωγή της ψηφιακής ασφάλειας ως νέου τομέα

μέτρησης από το 2021, οι δείκτες ψηφιακών δεξιοτήτων παρέχουν μια ολοκληρωμένη εικόνα των ικανοτήτων των ατόμων και των κοινοτήτων. Η αξιολόγηση της πρόσβασης στην τεχνολογία, των δεξιοτήτων χρήσης, της ασφάλειας, της παραγωγικότητας και της καινοτομίας αναδεικνύει την ανάγκη για συνεχή εκπαίδευση και υποστήριξη, ώστε να αντιμετωπίζονται οι προκλήσεις της ψηφιακής εποχής. Οι μετρήσεις αυτές δεν είναι απλώς αριθμοί, αλλά αναδεικνύουν τις πραγματικές ικανότητες και ανάγκες των ανθρώπων, συμβάλλοντας στη διαμόρφωση πολιτικών και στρατηγικών για μια πιο ψηφιακά εγγράμματη κοινωνία.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 - ΑΘΛΗΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Ο αθλητισμός αποτελεί ένα αρχαίο κοινωνικό φαινόμενο που έχει εμπνεύσει και διαμορφώσει την ανθρώπινη κοινωνία για χιλιάδες χρόνια. Από την αρχαία Ελλάδα μέχρι τις μέρες μας, ο αθλητισμός έχει αποτελέσει κομβικό στοιχείο της κουλτούρας, της παιδείας και της κοινωνικής οργάνωσης.

2.1 Ορισμοί

Ο όρος «αθλητισμός» αναφέρεται σε μια συστηματική σωματική και πνευματική καλλιέργεια με συγκεκριμένη μεθοδολογία και παιδαγωγική, με στόχο την ανάπτυξη της φυσικής κατάστασης, της δεξιότητας ή της διασκέδασης, και γενικά την συνολική ανάπτυξη των ικανοτήτων και δυνατοτήτων του ατόμου (Θεοδωράκης et al, 2012). Οι αθλητικές δραστηριότητες συνήθως περιλαμβάνουν ανταγωνιστικές πτυχές, όπως αγώνες ή διαγωνισμούς, και μπορούν να εξυπηρετούν την ψυχαγωγία, την υγεία, την εκπαίδευση ή την κοινωνική συνοχή (Μανωλίδης et al, 2014).

Ο ορισμός αυτός δεν είναι πάντα απόλυτος και μπορεί να παρουσιάζει ποικίλες ερμηνείες ανάλογα με το πλαίσιο στο οποίο χρησιμοποιείται. Το ζήτημα του τι αποτελεί ακριβώς αθλητισμό έχει απασχολήσει ερευνητές, φιλοσόφους και ακαδημαϊκούς για δεκαετίες, με διάφορες προσεγγίσεις να προτείνονται. Μερικοί εστιάζουν στη σωματική δραστηριότητα και την ανταγωνιστική διάσταση ως κύρια χαρακτηριστικά των αθλητικών δραστηριοτήτων, ενώ άλλοι δίνουν έμφαση στην ικανότητα ανάπτυξης δεξιοτήτων και την ενίσχυση της φυσικής και ψυχολογικής ευεξίας (Wenner, 2023, σελ. 4-5). Οι σύγχρονες εξελίξεις, όπως η εμφάνιση των *eSports*, έχουν προκαλέσει ακόμα περισσότερες συζητήσεις σχετικά με την επέκταση του όρου «αθλητικές δραστηριότητες» για να συμπεριλάβει νέες μορφές ανταγωνιστικής δραστηριότητας που δεν απαιτούν απαραίτητα σωματική ενασχόληση στην παραδοσιακή έννοια (Wenner, 2023, σελ. 5). Συνεπώς, οι αθλητικές δραστηριότητες είναι ένα ευέλικτο και εξελισσόμενο πεδίο, το οποίο συνδυάζει διάφορες πτυχές όπως η φυσική κινητικότητα, ο ανταγωνισμός, η δεξιότητα και η διασκέδαση, και συχνά αντικατοπτρίζει τις κοινωνικές και πολιτισμικές αξίες της κοινωνίας στην οποία εκτελείται.

2.2 Αθλητισμός στην Αρχαία Ελλάδα

Για τους αρχαίους Έλληνες, ο αθλητισμός και οι αθλητικοί αγώνες αποτελούσαν

σημαντικό κομμάτι της ζωής τους και αποτέλεσαν μέσο έκφρασης της φυσικής και πνευματικής τους ανάπτυξης (Κωνσταντακόπουλος, 2007, σελ. 484). Ο όρος «ευ αγωνίζεσθαι» αντιπροσώπευε την αρετή του να αγωνίζεσαι με τον καλύτερο τρόπο σε όλες τις πτυχές της ζωής, όχι μόνο στους αγώνες, αλλά και στην παιδεία και την πολιτική. Οι αγώνες ήταν ένας κεντρικός θεσμός στην αρχαία Ελλάδα, με τους Ολυμπιακούς Αγώνες να ξεχωρίζουν ως οι πλέον σημαντικοί ανάμεσα σε αυτούς (Θεοδωράκης et al, 2012, σελ. 13).

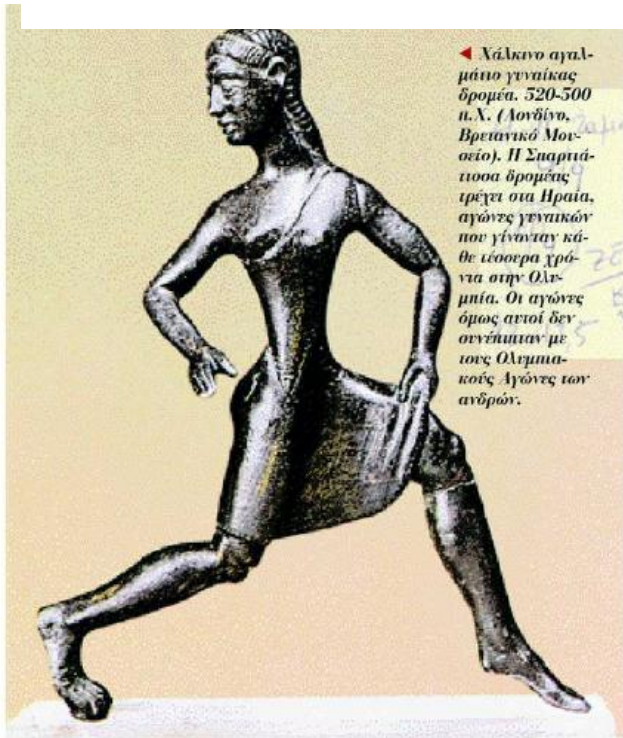
Οι Ολυμπιακοί Αγώνες διεξάγονταν κάθε τέσσερα χρόνια στο ιερό του Διός στην Ολυμπία, και συγκέντρωναν αθλητές από όλη την Ελλάδα για να ανταγωνιστούν σε διάφορα αθλήματα όπως το τρέξιμο, η πάλη, το πένταθλο και άλλα. Η έναρξη των Αγώνων τοποθετείται παραδοσιακά στο 776 π.Χ. (Κωνσταντακόπουλος, 2007, σελ. 487), και συνεχίστηκαν για περισσότερα από χίλια χρόνια, μέχρι την κατάργησή τους από τον Ρωμαίο αυτοκράτορα Θεοδόσιο Α' το 393 μ.Χ., λόγω της προώθησης του χριστιανισμού (Κωνσταντακόπουλος, 2007, σελ. 493). Οι Ολυμπιακοί Αγώνες ήταν όχι μόνο αθλητικές διοργανώσεις αλλά και θρησκευτικά και πολιτιστικά γεγονότα, όπου οι αθλητές τιμούσαν τον Δία με την επίδειξη των ικανοτήτων τους. Η νίκη στους Αγώνες θεωρείτο ύψιστη τιμή και οι νικητές γίνονταν ήρωες, αποκτώντας δόξα και πλούτη.

Εκτός από τους Ολυμπιακούς Αγώνες, υπήρχαν και άλλοι σημαντικοί αγώνες όπως τα Πύθια στους Δελφούς, τα Ίσθμια στην Κόρινθο, και τα Νέμεα στη Νεμέα. Αυτοί οι αγώνες ήταν συχνά συνδεδεμένοι με τη λατρεία των θεών και τους θρησκευτικούς θεσμούς της αρχαίας Ελλάδας (Θεοδωράκης et al, 2012, σελ. 10). Οι Πύθιοι Αγώνες τιμούσαν τον Απόλλωνα και περιλάμβαναν μουσικούς και ποιητικούς διαγωνισμούς πέρα από τα αθλητικά γεγονότα, ενώ τα Ίσθμια ήταν αφιερωμένα στον Ποσειδώνα και τα Νέμεα στον Δία. Αυτοί οι πανελλήνιοι αγώνες, γνωστοί ως «στεφανίτες αγώνες» λόγω των στεφάνων που δίνονταν στους νικητές, ήταν μεγάλης σημασίας για την αρχαία ελληνική κοινωνία, ενισχύοντας την αίσθηση του ελληνικού πολιτισμού και της ταυτότητας (Κωνσταντακόπουλος, 2007, σελ. 488-489).

Ο αθλητισμός διεξαγόταν όχι μόνο για ψυχαγωγία και διασκέδαση, αλλά και για την εκπαίδευση της νεολαίας. Στα αρχαία ελληνικά γυμνάσια, οι νέοι αγωνίζονταν σε διάφορα αθλήματα, με σκοπό την ανάπτυξη της φυσικής τους δύναμης και ευελιξίας, αλλά και την καλλιέργεια των αρετών της ανδρείας και της αγωνιστικότητας. Αυτός ο συνδυασμός σωματικής και πνευματικής άσκησης ενίσχυε τόσο το σώμα όσο και το νου των νέων, προετοιμάζοντάς τους για τις απαιτήσεις της κοινωνίας και της πολιτικής συμμετοχής. Τα γυμνάσια ήταν επίσης χώροι κοινωνικής συναναστροφής και εκπαίδευσης, όπου οι νέοι

διδάσκονταν φιλοσοφία, ρητορική και άλλες τέχνες (Κωνσταντακόπουλος, 2007, σελ. 490).

Εικόνα 2 Άγαλμα γυναίκας δρομέα. Πηγή: Καθημερινή (2001).



Ο αθλητισμός δεν ήταν αποκλειστικά ανδρικός, καθώς και οι γυναίκες συμμετείχαν σε αθλητικές δραστηριότητες, ιδίως στη Σπάρτη, όπου η αθλητική εκπαίδευση των γυναικών ήταν σημαντικό μέρος της κοινωνικής ζωής. Οι γυναίκες αθλήτριες συμμετείχαν σε αγώνες πάλης, τρεξίματος και άλλα αθλήματα, αποδεικνύοντας την ισότητα και την αξία τους στην αρχαία ελληνική κοινωνία. Αν και στις περισσότερες περιοχές της Ελλάδας οι γυναίκες δεν είχαν την ίδια πρόσβαση στους αθλητικούς αγώνες όπως

οι άνδρες, στην Σπάρτη η συμμετοχή τους θεωρείτο ζωτικής σημασίας για την καλλιέργεια υγιών και δυνατών πολιτών (Θεοδωράκης et al, 2012, σελ. 9).

Συνολικά, ο αθλητισμός στην αρχαία Ελλάδα αποτελούσε έναν θεσμό που προώθησε τις αρχές της υγιεινής ζωής, της αγωνιστικής πνευματικότητας και της κοινωνικής συνοχής. Μέσω του αθλητισμού, οι αρχαίοι Έλληνες ανέδειξαν τον ανθρώπινο πνευματικό και φυσικό αγώνα ως θεμέλιο της κοινωνίας και του πολιτισμού τους. Οι αξίες και τα ιδεώδη που ενσωματώνονταν στους αθλητικούς αγώνες, όπως η τιμή, η ανδρεία και η αρετή, επηρέασαν βαθιά την ελληνική κουλτούρα και άφησαν μια κληρονομιά που συνεχίζει να είναι σημαντική μέχρι σήμερα (Μανωλίδης et al, 2014, σελ. 99-100).

2.3 Σύγχρονες όψεις του αθλητισμού

Η μετάβαση από τον αθλητισμό της αρχαίας Ελλάδας στη σύγχρονη κοινωνία αντικατοπτρίζει μια συνεχή εξέλιξη και προσαρμογή του ανθρώπινου αθλητισμού στις αλλαγές του περιβάλλοντος και των κοινωνικών συνθηκών. Ενώ οι αρχαίοι Έλληνες ανέδειξαν τον αθλητισμό ως έναν τρόπο έκφρασης, ανταγωνισμού και παιδείας, η σύγχρονη κοινωνία έχει επεκτείνει και διαφοροποιήσει τον αθλητισμό σε πολλές διαστάσεις. Ο αθλητισμός σήμερα αποτελεί ένα σύγχρονο, μαζικό και κοινωνικό φαινόμενο που

ενσωματώνεται στον πολιτισμό και την ταυτότητα ενός λαού με πολλούς τρόπους (Αντωνοπούλου, 2008, σελ. 27). Από τους ερασιτέχνες αθλητές μέχρι τους επαγγελματίες, από τους αγώνες σε ανοικτά γήπεδα μέχρι τα τηλεοπτικά γεγονότα με εκατομμύρια θεατές παγκοσμίως, ο αθλητισμός έχει γίνει μια βασική διάσταση του κοινωνικού και πολιτιστικού ιστού των κοινοτήτων, καλύπτοντας διαφορετικές ανάγκες και ενδιαφέροντα του κοινού.

Παράλληλα με την αυξανόμενη εμβέλεια και πολυπλοκότητα του αθλητισμού, έχουν εμφανιστεί και νέες προκλήσεις και θέματα που αφορούν την ηθική, την ισότητα και την υγεία. Η εμπορευματοποίηση του αθλητισμού, οι διακρίσεις στον αθλητισμό βάσει φύλου ή εθνικότητας, καθώς και οι ανησυχίες για τραυματισμούς και υπερβολική άσκηση αποτελούν μερικά από τα ζητήματα που απασχολούν τη σύγχρονη αθλητική κοινότητα (ενδεικτικά: Χαραχούσου, 2010, και Γούβιας, 2010). Η εμπορευματοποίηση έχει οδηγήσει σε αύξηση των οικονομικών κινήτρων, γεγονός που ενίοτε έρχεται σε σύγκρουση με τις αρχές του ερασιτεχνικού αθλητισμού και τις ηθικές αξίες του «ευ αγωνίζεσθαι». Επιπλέον, οι διακρίσεις με βάση το φύλο παραμένουν ένα σημαντικό ζήτημα, με τις γυναίκες να συνεχίζουν να αγωνίζονται για ισότητα στην πρόσβαση και στις αμοιβές στον αθλητισμό. Οι τραυματισμοί και η υπερβολική άσκηση αποτελούν επίσης θέματα που απαιτούν συνεχή προσοχή, καθώς η υγεία των αθλητών βρίσκεται συχνά σε κίνδυνο λόγω των απαιτήσεων των αθλητικών δραστηριοτήτων.

Παρά τις αλλαγές και τις προκλήσεις, ο αθλητισμός συνεχίζει να διαδραματίζει έναν σημαντικό ρόλο στη σύγχρονη κοινωνία. Οι αθλητικές δραστηριότητες παρέχουν όχι μόνο φυσική άσκηση και ψυχαγωγία, αλλά επίσης ευκαιρίες για κοινωνική δικτύωση, πνευματική επίτευξη και αυτοβελτίωση. Ο αθλητισμός προωθεί την υγιεινή ζωή, την πειθαρχία και την ομαδικότητα, ενώ προσφέρει πλαίσια για την καλλιέργεια δεξιοτήτων ηγεσίας και συνεργασίας. Επιπλέον, οι αθλητικές δραστηριότητες συμβάλλουν στην αντιμετώπιση του άγχους και στην ενίσχυση της ψυχικής υγείας, προσφέροντας μια διέξοδο από τις πιέσεις της καθημερινής ζωής (Βατάλη et al. 2012).

Επιπλέον, ο αθλητισμός λειτουργεί ως μέσο ενίσχυσης της κοινωνικής συνοχής και ταυτότητας. Οι αθλητικές ομάδες και οι αθλητικές εκδηλώσεις δημιουργούν ένα αίσθημα κοινότητας και συμπαράστασης μεταξύ των φιλάθλων, ενώ οι επιτυχίες των αθλητών τους γεμίζουν με υπερηφάνεια και ενθάρρυνση. Ο αθλητισμός μπορεί να λειτουργήσει ως γέφυρα μεταξύ διαφορετικών πολιτισμών και κοινωνικών ομάδων, προάγοντας την κατανόηση και τον σεβασμό μεταξύ τους. Οι διεθνείς αθλητικές διοργανώσεις, όπως οι Ολυμπιακοί Αγώνες και το Παγκόσμιο Κύπελλο Ποδοσφαίρου, συγκεντρώνουν ανθρώπους από όλο τον κόσμο

και ενισχύουν την αίσθηση της παγκόσμιας κοινότητας (Θεοδωράκης et al, 2012, σελ. 17).

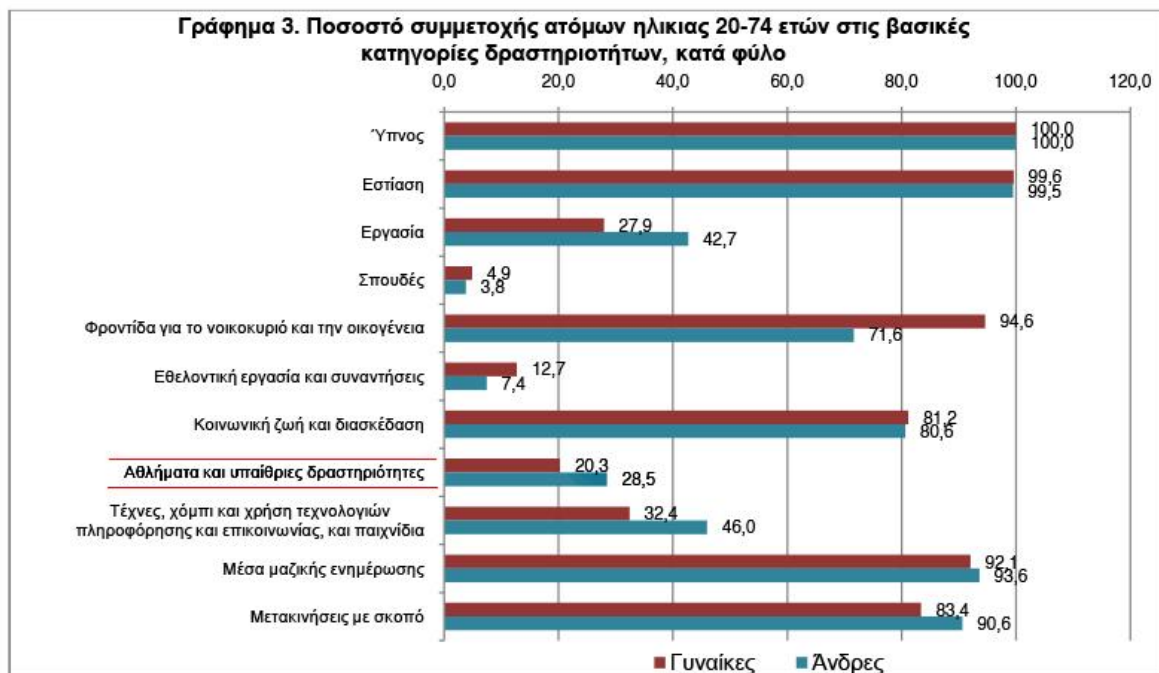


Εικόνα 3 Τελετή έναρξης Ολυμπιακών Αγώνων Αθήνα 2004. Πηγή: Wikipedia (2004).

Επίσης, οι αθλητές και οι αθλητικές ομάδες συχνά γίνονται πρότυπα για τους νέους, ενισχύοντας τις αξίες της επιμονής, της σκληρής δουλειάς και της αφοσίωσης. Οι αθλητικές επιτυχίες μπορούν να εμπνεύσουν και να ενθαρρύνουν τις νέες γενιές να ασχοληθούν με τον αθλητισμό και να επιδιώξουν τους δικούς τους στόχους (Maguire, 2010). Ο αθλητισμός, λοιπόν, συνεχίζει να είναι ένας ισχυρός παράγοντας που ενώνει, εκφράζει και εξελίσσει τους ανθρώπους, καθιστώντας τον ένα αναπόσπαστο μέρος της ανθρώπινης εμπειρίας και πολιτισμού.

2.4 Ο αθλητισμός στην Ελλάδα σήμερα

Όπως είδαμε, η Ελλάδα έχει μια πολύ πλούσια ιστορία στον αθλητισμό, η οποία περιλαμβάνει τη γέννηση των αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων, που θεωρούνται οι πρώτοι οργανωμένοι αγώνες στην ιστορία του ανθρώπινου πολιτισμού. Σήμερα, ο αθλητισμός αποτελεί σημαντικό μέρος της ελληνικής κουλτούρας και διαδραματίζει κρίσιμο ρόλο στην κοινωνική ζωή της χώρας. Η Ελλάδα έχει παράδοση σε πολλά διαφορετικά αθλήματα, μερικά από τα οποία περιλαμβάνουν το ποδόσφαιρο, το μπάσκετ, το βόλεϊ, την ποδηλασία, την κολύμβηση, το τένις και την εναέρια γυμναστική (Κωνσταντακόπουλος, 2007, σελ. 498-499).



Διάγραμμα 4 Ποσοστό συμμετοχής σε αθλητικές δραστηριότητες κατά φύλο στην Ελλάδα. Πηγή: Ελληνική Στατιστική Αρχή (2016).

Ο αθλητισμός στην Ελλάδα διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στην κοινωνική ένταξη, την ψυχαγωγία, την υγεία και την ευεξία των πολιτών. Οι αθλητικές δραστηριότητες και οι αθλητικές εκδηλώσεις συγκεντρώνουν μεγάλο ενδιαφέρον και συμμετοχή από το κοινό και συχνά θεωρούνται ως κοινωνικά γεγονότα. Επιπλέον, η Ελλάδα έχει μια πλούσια ιστορία στον αθλητισμό σε διεθνές επίπεδο, με επιτυχίες σε διάφορα αθλήματα και συμμετοχή σε διεθνείς αθλητικούς αγώνες και διοργανώσεις. Οι ελληνικοί αθλητές έχουν κατακτήσει πολλά μετάλλια και τίτλους σε Ολυμπιακούς Αγώνες, Παγκόσμια Πρωταθλήματα και άλλους διεθνείς αγώνες, συμβάλλοντας στην προβολή της χώρας σε παγκόσμιο επίπεδο (Κωνσταντακόπουλος, 2007, σελ. 499).

2.5 Η ανάπτυξη της αθλητικής κουλτούρας

Η ανάπτυξη της αθλητικής κουλτούρας είναι ένα πολύπλοκο και διαρκές φαινόμενο που επηρεάζεται από πολλούς παράγοντες, συμπεριλαμβανομένων της ιστορίας, των κοινωνικών, οικονομικών και πολιτιστικών παραγόντων. Η αθλητική κουλτούρα αναπτύσσεται σταδιακά μέσω της εκπαίδευσης, των ΜΜΕ, των ΜΚΔ, αλλά κυρίως μέσω της προσωπικής εμπειρίας των ατόμων στον αθλητισμό.

Η παιδεία και η εκπαίδευση έχουν κεντρικό ρόλο στην ανάπτυξη της αθλητικής κουλτούρας, καθώς τα σχολεία και οι αθλητικές οργανώσεις προωθούν τη συμμετοχή σε αθλητικές δραστηριότητες και διδάσκουν τις αξίες του αθλητισμού, της αθλητικής συνεργασίας και της υγιεινής ζωής. Σύμφωνα με τους Βατάλη et al. (2012), η ενσωμάτωση του αθλητισμού στα προγράμματα σπουδών και η δημιουργία αθλητικών εγκαταστάσεων στα σχολεία συμβάλλουν στη διαμόρφωση μιας υγιεινής και δραστήριας ζωής από μικρή ηλικία. Η συμμετοχή σε αθλητικές δραστηριότητες και εκδηλώσεις προάγει την ενσωμάτωση της αθλητικής κουλτούρας στην καθημερινή ζωή των ατόμων, ενώ οι προσωπικές εμπειρίες και οι αναμνήσεις από τον αθλητισμό ενισχύουν το ενδιαφέρον και τη συμμετοχή στον αθλητισμό.

Εξίσου σημαντική είναι και η συμβολή των ΜΜΕ, τα οποία προβάλλουν αθλητικά γεγονότα, εκδηλώσεις και αθλητές. Η τηλεόραση, το ραδιόφωνο, τα περιοδικά και οι ιστοσελίδες προωθούν τον αθλητισμό και ενισχύουν το ενδιαφέρον του κοινού για αθλητικές δραστηριότητες (Αντωνοπούλου, 2008). Τα ΜΜΕ παίζουν καθοριστικό ρόλο στη διαμόρφωση της αθλητικής κουλτούρας, καθώς δημιουργούν πρότυπα και ιδανικά που επηρεάζουν τις αντιλήψεις και τη συμπεριφορά του κοινού. Η εκτενής κάλυψη των αθλητικών γεγονότων και η προβολή των αθλητικών επιτυχιών συμβάλλουν στην ενίσχυση της αίσθησης της εθνικής υπερηφάνειας και της κοινωνικής συνοχής.

Επιπλέον, οι νέες τεχνολογίες όπως οι πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης έχουν δημιουργήσει νέους τρόπους επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης μεταξύ των αθλητών και των θεατών, συμβάλλοντας ακόμα περισσότερο στη διάδοση της αθλητικής κουλτούρας. Οι πλατφόρμες όπως το Facebook, το Twitter και το Instagram επιτρέπουν στους αθλητές να μοιράζονται τις εμπειρίες τους, να επικοινωνούν απευθείας με τους φιλάθλους και να προωθούν τις αθλητικές αξίες σε ένα παγκόσμιο κοινό (Hutchins & Rowe, 2012). Αυτές οι πλατφόρμες διευκολύνουν τη δημιουργία μιας διαδραστικής κοινότητας που υποστηρίζει τον αθλητισμό και ενθαρρύνει τη συμμετοχή σε αθλητικές δραστηριότητες.

Τέλος, η οικονομική στήριξη από το κράτος και ιδιωτικούς φορείς παίζει σημαντικό ρόλο στην ανάπτυξη της αθλητικής κουλτούρας. Οι επενδύσεις σε αθλητικές εγκαταστάσεις, προγράμματα εκπαίδευσης και υποστήριξης αθλητών συμβάλλουν στη δημιουργία ενός υγιούς και δυναμικού αθλητικού περιβάλλοντος. Σύμφωνα με έρευνες, οι χώρες που επενδύουν στην ανάπτυξη του αθλητισμού και υποστηρίζουν ενεργά τους αθλητές τους έχουν υψηλότερα επίπεδα συμμετοχής στον αθλητισμό και καλύτερες επιδόσεις σε διεθνείς αγώνες (Bailey et al., 2013).

2.6 Αθλητισμός και νεολαία

Η σχέση μεταξύ αθλητισμού και νεολαίας αποτελεί ένα ευρύ και σημαντικό πεδίο μελέτης και έρευνας. Ο αθλητισμός επηρεάζει τη νεολαία τόσο σε φυσικό όσο και σε κοινωνικό επίπεδο, ενώ η νεολαία επηρεάζει τον αθλητισμό μέσω των συμπεριφορών της και των προτιμήσεών της. Ο αθλητισμός προωθεί τη φυσική υγεία και την ευεξία της νεολαίας μέσω της άσκησης και της δραστηριότητας. Η συμμετοχή σε αθλητικές δραστηριότητες μπορεί να βελτιώσει την καρδιαγγειακή υγεία, τη δύναμη και την ανθεκτικότητα του σώματος, καθώς και να μειώσει τον κίνδυνο εμφάνισης χρόνιων νοσημάτων (Merkel, 2013).

Επίσης, ο αθλητισμός διδάσκει στη νεολαία κοινωνικές δεξιότητες όπως η συνεργασία, η επικοινωνία και ο σεβασμός προς τους άλλους. Η συμμετοχή σε ομαδικά αθλήματα ενισχύει την ικανότητα των νέων να εργάζονται μαζί και να επιτυγχάνουν κοινούς στόχους, βοηθά στην ανάπτυξη θετικών χαρακτηριστικών όπως η αυτοπεποίθηση, η αυτοεκτίμηση και η αυτοπειθαρχία. Οι νέοι αποκτούν εμπιστοσύνη στον εαυτό τους και μαθαίνουν να αντιμετωπίζουν τις προκλήσεις με αποφασιστικότητα και αφοσίωση (Βατάλη et al, 2012). Όμως, ο αθλητισμός λειτουργεί και ως μέσο αντιμετώπισης του στρες και της πίεσης που μπορεί να αντιμετωπίζει η νεολαία στην καθημερινή της ζωή. Η άσκηση και η συμμετοχή σε αθλητικές δραστηριότητες βοηθούν τους νέους να αντιμετωπίζουν το άγχος και τις προκλήσεις με αποτελεσματικότητα και ψυχολογική αντοχή.

Καταλαβαίνοντας την επίδραση του αθλητισμού στη νεολαία, μπορούμε να αναπτύξουμε πολιτικές και προγράμματα που προάγουν τη συμμετοχή των νέων σε αθλητικές δραστηριότητες και ενισχύουν την υγιή ανάπτυξή τους σε σωματικό, κοινωνικό και ψυχολογικό επίπεδο (Merkel, 2013).

2.7 Αθλητισμός και εκπαίδευση

Ο αθλητισμός στα σχολεία αποτελεί ένα θέμα που συζητείται εκτενώς, με πολλές απόψεις και αντιφάσεις. Αν και τα περισσότερα εκπαιδευτικά συστήματα συμπεριλαμβάνουν σωματικές δραστηριότητες στα προγράμματα σπουδών τους, οι αξίες που συνδέονται με τον αθλητισμό στα σχολεία έχουν γίνει αντικείμενο συζήτησης τόσο στην ακαδημαϊκή βιβλιογραφία όσο και στον παιδαγωγικό χώρο (Bailey & Glibo, 2023).

Ο αθλητισμός παραμένει αμφιλεγόμενος ως προς τη συμβατότητά του με τα εκπαιδευτικά αποτελέσματα και την επίδρασή του στους μαθητές. Οι αντιλήψεις σχετικά με το φύλο, το σώμα και τον αθλητισμό επηρεάζουν το πώς διδάσκεται και αντιλαμβάνεται από

τους μαθητές στο εκπαιδευτικό σύστημα. Οι παραδοσιακές έννοιες φύλου και σωματικής διάπλασης συχνά προσδιορίζουν τις φυσικές δραστηριότητες στο σχολικό πλαίσιο. Παρότι παρατηρείται αύξηση της συμμετοχής των κοριτσιών στον αθλητισμό, πολλά από αυτά εξακολουθούν να αντιμετωπίζουν προκλήσεις στην ενσωμάτωσή τους σε διάφορες αθλητικές δραστηριότητες. Οι διαφορές ανάμεσα στα φύλα στα επίπεδα συμμετοχής στον αθλητισμό είναι εμφανέστερες σε κοινωνίες με πατριαρχικές δομές (Τσαλκατίδου, 2023).

Ένα άλλο ενδιαφέρον στοιχείο που προκύπτει από εμπειρικές μελέτες είναι η μεγάλη διαφορά στη συμμετοχή στις αθλητικές δραστηριότητες στο σχολείο, ανάμεσα στις μικρότερες τάξεις και στις μεγαλύτερες. Συγκεκριμένα, τα ποσοστά συμμετοχής στο μάθημα της Φυσικής Αγωγής μειώνεται σημαντικά, όσο αυξάνεται η ηλικία των μαθητών (Ayers, 2008). Συνολικά, ο αθλητισμός στα σχολεία παραμένει ένα ζήτημα που απαιτεί περαιτέρω έρευνα και ανάλυση για να κατανοηθούν καλύτερα οι επιπτώσεις του στην εκπαιδευτική διαδικασία και στην κοινωνία.

Οι απόψεις για τη σχέση μεταξύ αθλητισμού και εκπαίδευσης μπορούν να καταταχθούν σε τρεις βασικές ομάδες. Η πρώτη ομάδα πιστεύει ότι ο αθλητισμός είναι ξεχωριστός από τις κοινωνικές ανάγκες και, συνεπώς, είτε είναι άσχετος με την εκπαίδευση είτε αποτελεί εναλλακτική λύση σε αυτήν. Η δεύτερη ομάδα πιστεύει ότι ο αθλητισμός συμβάλλει θετικά στους κοινωνικούς στόχους, συμπεριλαμβανομένων των εκπαιδευτικών. Η τρίτη ομάδα θεωρεί ότι ο αθλητισμός είναι επιβλαβής για τους εν λόγω κοινωνικούς στόχους. Η Διεθνής Ολυμπιακή Επιτροπή και ο Pierre de Coubertin υποστήριζαν την άποψη ότι ο αθλητισμός είναι ξεχωριστός από τις καθημερινές ανησυχίες και αντιπροσωπεύει μια δημοκρατία των ικανοτήτων. Από την άλλη πλευρά, ορισμένοι υποστηρίζουν ότι ο αθλητισμός μπορεί να υπονομεύσει ορισμένες ανισότητες στην κοινωνία. Οι επικρίσεις του αθλητισμού εστιάζονται στη βίαιη φύση του και την εγγενή ανταγωνιστικότητά του. Ωστόσο, υπάρχει και η άποψη ότι η προσπάθεια, η αποτυχία και η παιγνιώδης εμβάθυνση των παικτών μπορούν να προσφέρουν κοινωνική αξία στον αθλητισμό. Μακριά από το να λειτουργεί αντίθετα προς τους στόχους της εκπαίδευσης, ο ανταγωνιστικός αθλητισμός μπορεί να προετοιμάσει τους μαθητές για την σύγχρονη κοινωνία (Bailey & Glibo, 2023).

2.8 Ο αθλητισμός στα ελληνικά σχολεία

Ο αθλητισμός στα σχολεία αποτελεί σημαντικό μέρος της εκπαιδευτικής διαδικασίας στην Ελλάδα και προωθείται ως ένας τρόπος προαγωγής της φυσικής υγείας, της κοινωνικής συνοχής και της αθλητικής καλλιέργειας των μαθητών.

Σχολικό έτος	Αριθμός Μαθητών ¹	
	Γυμνάσια	Λύκεια
2012/2013	319.950	245.892
2013/2014	310.389	241.905
2014/2015	315.702	239.055
2015/2016	311.236	240.852
2016/2017	313.130	244.386
2017/2018	312.604	245.811
2018/2019	317.622	238.968
2019/2020	320.822	233.627
2020/2021	328.582	230.295
2021/2022	332.413	231.076

Πίνακας 2 Πληθυσμός μαθητών Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης στην Ελλάδα (2012-2022). Πηγή: Ελληνική Στατιστική Αρχή (2024).

Αν και ο αθλητισμός στα σχολεία παρουσιάζει ποικίλες διαφορές σε διάφορες περιοχές της χώρας και σε διαφορετικά επίπεδα εκπαίδευσης, υπάρχουν κάποια βασικά στοιχεία που χαρακτηρίζουν τον τομέα του αθλητισμού στα ελληνικά σχολεία:

1. Πρόγραμμα Φυσικής Αγωγής: Σε όλα τα σχολεία υπάρχει το μάθημα της φυσικής αγωγής, το οποίο στοχεύει στην ενίσχυση της φυσικής κατάστασης, την ανάπτυξη αθλητικών δεξιοτήτων και την προαγωγή της υγιεινής ζωής (Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων, 2015).

2. Αθλητικές Δραστηριότητες: Εκτός από τα μαθήματα φυσικής αγωγής, τα σχολεία προσφέρουν επίσης ευκαιρίες για συμμετοχή σε διάφορες αθλητικές δραστηριότητες, όπως ποδόσφαιρο, μπάσκετ, βόλεϊ, κολύμβηση, και άλλα.

3. Αθλητικοί Διαγωνισμοί: Τα σχολεία συμμετέχουν επίσης σε διάφορους αθλητικούς διαγωνισμούς και πρωταθλήματα, ενθαρρύνοντας τους μαθητές να αναπτύξουν τις αθλητικές τους ικανότητες και να ανταγωνιστούν με άλλους στον αθλητισμό (Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων, 2016).

4. Υποδομές: Πολλά σχολεία διαθέτουν αθλητικές εγκαταστάσεις, όπως γυμναστήρια, γήπεδα, και πισίνες, προκειμένου να υποστηρίξουν τις αθλητικές δραστηριότητες και την άσκηση των μαθητών.

Θέμα: Διδακτέα ύλη Φυσικής Αγωγής για το Γυμνάσιο και το Γενικό Λύκειο για το σχολικό έτος 2016-2017

Μετά από σχετική εισήγηση του Ινστιτούτου Εκπαιδευτικής Πολιτικής (πράξη 42/20-10-2016 του Δ.Σ) σας αποστέλλουμε τη διδακτέα ύλη Φυσικής Αγωγής για το Γυμνάσιο και το Γενικό Λύκειο για το σχολικό έτος 2016-2017.

ΓΥΜΝΑΣΙΟ

Οι κατά προσέγγιση 64 ώρες Φυσικής Αγωγής ετησίως προτείνεται να καλυφθούν όπως αναφέρεται παρακάτω:

Α΄ Γυμνασίου

- Εισαγωγικά μαθήματα (2 ώρες)
- Ποδόσφαιρο (8 ώρες)
- Πετοσφαίριση (9 ώρες)
- Κλασσικός αθλητισμός (άλματα, δρόμοι, ρίψεις) (10 ώρες)
- Ενόργανη-Ρυθμική Γυμναστική (6 ώρες)
- Παραδοσιακοί χοροί (6 ώρες)
- Καλαθοσφαίριση (9 ώρες)
- Φυσική κατάσταση-Καταγραφή δεικτών ΦΚ (10 ώρες)
- Ενδοσχολικές διοργανώσεις προσαρμοσμένων αθλοπαιδιών (4 ώρες)

Β΄ Γυμνασίου

- Καλαθοσφαίριση (8 ώρες)
- Πετοσφαίριση (8 ώρες)
- Παραδοσιακοί χοροί (6 ώρες)
- Ποδόσφαιρο (6 ώρες)
- Κλασσικός αθλητισμός (άλματα, δρόμοι, ρίψεις)-Φυσική κατάσταση (14 ώρες)
- Χειροσφαίριση (8 ώρες)
- Ενόργανη Γυμναστική (6 ώρες)
- Ενδοσχολικές διοργανώσεις προσαρμοσμένων αθλοπαιδιών (4 ώρες)
- Σχέδιο εργασίας με ενδεικτικά θέματα: Γνωριμία με μη διαδεδομένα αθλήματα, παραολυμπιακά αγωνίσματα, αθλήματα υγρού στίβου (έως 4 ώρες)

Γ΄ Γυμνασίου

- Πετοσφαίριση (9 ώρες)
- Κλασσικός αθλητισμός (άλματα, δρόμοι, ρίψεις) – Φυσική κατάσταση -Καταγραφή δεικτών ΦΚ (15 ώρες)
- Παραδοσιακοί χοροί (5 ώρες)
- Χειροσφαίριση (8 ώρες)
- Ποδόσφαιρο (5 ώρες)
- Γυμναστική (6 ώρες)
- Καλαθοσφαίριση (8 ώρες)
- Σχέδιο εργασίας με ενδεικτικά θέματα: Γνωριμία με μη διαδεδομένα αθλήματα, παραολυμπιακά αγωνίσματα, αθλήματα υγρού στίβου (έως 4 ώρες)
- Ενδοσχολικές διοργανώσεις προσαρμοσμένων αθλοπαιδιών (4 ώρες)

Πίνακας 3 Διδακτέα ύλη μαθήματος Φυσικής Αγωγής για τα Γυμνάσια στην Ελλάδα. Πηγή: Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων (2016).

Μια ενδιαφέρουσα πτυχή της κρατικής πολιτικής σχετικά με την ανάπτυξη του αθλητισμού στην εκπαίδευση είναι ο θεσμός των Αθλητικών Σχολείων. Ιδρύθηκαν το 1988 με στόχο την προώθηση του αθλητισμού μέσα στο πλαίσιο της σχολικής εκπαίδευσης (Μάνου et al, 2006). Ωστόσο, το 2011, η απόφαση του υπουργείου Παιδείας να αναστείλει τη λειτουργία τους άλλαξε το τοπίο. Η κατάργησή τους ήταν αποτέλεσμα του υψηλού κόστους λειτουργίας και της άποψης ότι δεν παρείχαν τα αναμενόμενα οφέλη στον αθλητισμό και την εκπαίδευση. Η τότε πολιτική ηγεσία του υπουργείου Παιδείας έκρινε τα Αθλητικά Σχολεία ως αντιπαραγωγικά για τον αθλητισμό και αντιπαιδαγωγικά για την εκπαίδευση, ενώ επισημάνθηκε η μαζικοποίηση των τμημάτων και η παντελής απουσία αρμόδιων Αθλητικών Ομοσπονδιών κατά τον σχεδιασμό και την αξιολόγησή τους (tvxs.gr, 2011).

Το 2024 όμως αναδύθηκε μια νέα προοπτική για τα Αθλητικά Σχολεία. Ο υπουργός Παιδείας αποφάσισε τη σύσταση επταμελούς Ομάδας Εργασίας στο Υπουργείο Παιδείας, Θρησκευμάτων και Αθλητισμού, η οποία θα εξετάσει την ίδρυση, δομή, οργάνωση και λειτουργία Αθλητικών Σχολείων και Τμημάτων. Η ομάδα αυτή θα πρέπει να υποβάλει σχετικές προτάσεις προς εξέταση, με στόχο την επαναλειτουργία, πιλοτικά στην αρχή, νέων Αθλητικών Σχολείων κατά την επόμενη σχολική χρονιά. Η απόφαση αυτή αντικατοπτρίζει μια προσπάθεια επαναφοράς και ανανέωσης του θεσμού των Αθλητικών Σχολείων στην Ελλάδα. Με τη σωστή διαχείριση και οργάνωση, τα Αθλητικά Σχολεία μπορούν να αποτελέσουν έναν αποτελεσματικό μηχανισμό για την προώθηση του αθλητισμού και την ανάπτυξη των νέων αθλητών στην Ελλάδα (alfavita.gr, 2024).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 - ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

3.1 Ορισμοί

Ο εκπαιδευτικός ψηφιακός γραμματισμός αναφέρεται στην ικανότητα των εκπαιδευτικών και των μαθητών να χρησιμοποιούν ψηφιακές τεχνολογίες και μέσα με αποτελεσματικό και κριτικό τρόπο στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Περιλαμβάνει την κατανόηση και την εφαρμογή ψηφιακών εργαλείων και πόρων για τη διδασκαλία και τη μάθηση, την ικανότητα αξιολόγησης της ποιότητας και της αξιοπιστίας των ψηφιακών πηγών, καθώς και την ενσωμάτωση ψηφιακών τεχνολογιών στην εκπαιδευτική πρακτική για τη βελτίωση της εμπειρίας των μαθητών (Gibson & Smith, 2018). Ο εκπαιδευτικός ψηφιακός γραμματισμός επίσης περιλαμβάνει την ανάπτυξη κριτικής σκέψης και δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων, την προαγωγή της δημιουργικότητας και της συνεργασίας, καθώς και την καλλιέργεια της ψηφιακής ηθικής και της ασφάλειας στον ψηφιακό κόσμο (Παπαδημητρίου, 2016). Με άλλα λόγια, είναι η ικανότητα να χρησιμοποιούμε την τεχνολογία όχι μόνο για να μεταδώσουμε γνώσεις, αλλά και για να καλλιεργήσουμε τις δεξιότητες του 21ου αιώνα στους μαθητές.

3.2 Ο Ψηφιακός Γραμματισμός στην εκπαίδευση

Ο ψηφιακός γραμματισμός αποτελεί αναπόσπαστο μέρος της σύγχρονης σχολικής εκπαίδευσης, ιδιαίτερα σε μια εποχή όπου οι μαθητές δαπανούν σημαντικό μέρος του χρόνου τους σε ηλεκτρονικά περιβάλλοντα. Τα δεδομένα δείχνουν ότι οι μαθητές που αποφοιτούν από το Λύκειο έχουν περάσει περίπου 20.000 ώρες σε ηλεκτρονικά μέσα, ενώ ο χρόνος που έχουν αφιερώσει στο σχολείο ανέρχεται στις 11.000 ώρες (Παπαδημητρίου, 2016). Αυτή η πραγματικότητα αναδεικνύει την ανάγκη να κατανοήσουν οι μαθητές τη «γραμματική» των ψηφιακών μέσων, δηλαδή τον τρόπο με τον οποίο τα μέσα αυτά λειτουργούν και επηρεάζουν την επικοινωνία και την πληροφόρηση.

Η πιο βασική πτυχή του ψηφιακού γραμματισμού στα σχολεία είναι η διαδικτυακή διδασκαλία, που είναι μια μορφή εκπαίδευσης που απαιτεί τουλάχιστον έναν υπολογιστή και μια σύνδεση στο διαδίκτυο. Μπορεί να είναι σύγχρονη, επιτρέποντας ζωντανή αλληλεπίδραση μεταξύ εκπαιδευτικού και μαθητή, ή ασύγχρονη, όπου το εκπαιδευτικό υλικό αναρτάται στο διαδίκτυο και είναι διαθέσιμο για τους μαθητές να το μελετήσουν στον δικό τους χρόνο και ρυθμό. Παρόλα αυτά, ένα αποτελεσματικό διαδικτυακό εκπαιδευτικό πρόγραμμα δεν περιορίζεται απλώς στη μετάδοση γνώσεων με γραμμικό τρόπο. Αντίθετα,

αναγνωρίζει τη μάθηση ως μια κοινωνική και γνωστική διαδικασία και συνεπώς ενσωματώνει διάφορους τύπους αλληλεπίδρασης: με το περιεχόμενο, με τον εκπαιδευτή και με άλλους μαθητές. Η αποτελεσματική διαδικτυακή μάθηση επιτυγχάνεται μέσω προσεκτικού σχεδιασμού και προγραμματισμού της διδασκαλίας, αξιοποιώντας συστηματικά μοντέλα σχεδιασμού και ανάπτυξης (Doukakis & Alexopoulos, 2020).

Γίνεται φανερό λοιπόν ότι η ενσωμάτωση της επιστήμης της επικοινωνίας και των ψηφιακών μέσων στη σχολική εκπαίδευση είναι αναγκαία για να μπορέσουν οι μαθητές να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις της σύγχρονης κοινωνίας. Αυτή η εκπαίδευση στα ψηφιακά μέσα αποσκοπεί στην ενίσχυση των γνώσεων, των δεξιοτήτων και των στάσεων των μαθητών απέναντι στις νέες συνθήκες ενός υπερ-επικοινωνιακού κόσμου. Άλλωστε, η ενσωμάτωση των ψηφιακών μέσων στη μαθησιακή διαδικασία μπορεί να κάνει τις τάξεις όχι μόνο πιο δημοκρατικές αλλά και πιο απολαυστικές (Παπαδημητρίου, 2016). Ο ψηφιακός γραμματισμός δεν είναι απλώς μια γνωστική διαδικασία, καθώς περιλαμβάνει και συναισθηματικές αντιδράσεις, απολαύσεις και πολιτισμικές εκφράσεις. Οι μαθητές που εκπαιδεύονται στα ψηφιακά μέσα αναπτύσσουν κριτική σκέψη και δημιουργικότητα, και μαθαίνουν να εκφράζονται μέσα από εκπαιδευτικά παιχνίδια και προσομοιώσεις σε διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης. Για αυτό, η εξειδικευμένη και μεθοδική γνώση γύρω από τα ψηφιακά μέσα πρέπει να περιλαμβάνει τόσο την ανάλυση και την κριτική αξιολόγηση των μέσων, όσο και την ικανότητα δημιουργίας περιεχομένου (Gibson & Smith, 2018).

Το σχολείο λοιπόν έχει την ευθύνη να προετοιμάσει τους μαθητές για έναν κόσμο όπου η επικοινωνία και η πληροφόρηση είναι ψηφιακά διαμεσολαβημένες. Η ψηφιακή εκπαίδευση παρέχει στους μαθητές τα εργαλεία να κατανοήσουν τον τρόπο λειτουργίας των μέσων και να κρίνουν με κριτική σκέψη το περιεχόμενο που καταναλώνουν. Επιπλέον, η εκπαίδευση στα ψηφιακά μέσα ενθαρρύνει τη δημιουργικότητα και την ενεργή συμμετοχή των μαθητών στη διαδικασία της μάθησης. Παρόλα αυτά, η ενσωμάτωση ψηφιακών μέσων στη σχολική εκπαίδευση απαιτεί την ανάπτυξη νέων μεθοδολογιών και προσεγγίσεων. Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να είναι εξοικειωμένοι με τα ψηφιακά εργαλεία και να μπορούν να τα ενσωματώσουν στη διδασκαλία τους με αποτελεσματικό τρόπο. Η επαγγελματική ανάπτυξη των εκπαιδευτικών στον τομέα του ψηφιακού γραμματισμού είναι κρίσιμη για την επιτυχία αυτής της προσπάθειας (Vagelatos & Angelopoulos, 2017).

Η χρήση του ψηφιακού γραμματισμού στην εκπαίδευση, ιδιαίτερα μέσω της ενσωμάτωσης διαδικτυακών εργαλείων, μπορεί να ενισχύσει σημαντικά τη μαθησιακή διαδικασία και να αυξήσει την εμπλοκή των μαθητών. Για παράδειγμα οι Palmos et al (2021)

προτείνουν την ενσωμάτωση αυτών των εργαλείων σε προγράμματα περιβαλλοντικής εκπαίδευσης για την προώθηση μιας πιο διαδραστικής και ελκυστικής μάθησης. Τα διαδικτυακά εργαλεία, όπως διαδραστικές προσομοιώσεις, παιχνίδια και πολυμεσικοί πόροι, μπορούν να επικεντρωθούν σε θέματα όπως τα μέτρα προφύλαξης στην πολιτική προστασία, καθιστώντας τη μάθηση όχι μόνο πιο ενδιαφέρουσα αλλά και πρακτική. Για την αποτελεσματική χρήση αυτών των εργαλείων, συνιστάται η παροχή κατάρτισης και υποστήριξης στους εκπαιδευτικούς, διασφαλίζοντας ότι είναι επαρκώς εξοπλισμένοι για να διαχειρίζονται τις τεχνικές πτυχές των διαδικτυακών εργαλείων. Η μελέτη των Palmos et al (2021) δείχνει ότι η σωστή ενσωμάτωση των διαδικτυακών εργαλείων μπορεί να βελτιώσει τη δέσμευση και τα κίνητρα των μαθητών, κάνοντας τη μάθηση πιο ευχάριστη και αποτελεσματική.

Η ψηφιακή εκπαίδευση, επίσης, μπορεί να ενισχύσει την εμπλοκή των μαθητών και να δημιουργήσει ένα πιο ελκυστικό και απολαυστικό μαθησιακό περιβάλλον. Μέσα από τη χρήση εκπαιδευτικών παιχνιδιών και προσομοιώσεων, οι μαθητές μπορούν να μάθουν με διαδραστικό και πρακτικό τρόπο (Seravidou & Douligeris, 2020). Αυτή η προσέγγιση όχι μόνο εμπλουτίζει την εκπαιδευτική διαδικασία, αλλά και προετοιμάζει τους μαθητές για τις προκλήσεις και τις ευκαιρίες του ψηφιακού κόσμου.

Από την άλλη μεριά, οι ψηφιακές ανισότητες είναι ένα σημαντικό πρόβλημα που πρέπει να αντιμετωπιστεί για την εξασφάλιση ίσων εκπαιδευτικών ευκαιριών. Αυτές οι ανισότητες μπορούν να προκύψουν από την έλλειψη πρόσβασης σε τεχνολογίες, την ανεπαρκή εκπαίδευση στις ψηφιακές δεξιότητες, και την ποικιλία στις κοινωνικοοικονομικές συνθήκες των μαθητών (Πασχαλίδου, 2011). Μάλιστα, σε περιπτώσεις αναγκαστικής τηλεκπαίδευσης, όπως συνέβη πρόσφατα με την πανδημία COVID-19, οι ανισότητες αυτές έρχονται στην επιφάνεια και δυσχεραίνουν σε μεγάλο βαθμό το εκπαιδευτικό έργο.

Συμπερασματικά, ο ψηφιακός γραμματισμός αποτελεί κρίσιμη δεξιότητα για τους μαθητές του 21ου αιώνα. Η σχολική εκπαίδευση πρέπει να προσαρμοστεί στις νέες συνθήκες και να ενσωματώσει τα ψηφιακά μέσα στη μαθησιακή διαδικασία με τρόπο που να ενισχύει τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τις αντιλήψεις των μαθητών. Αυτό περιλαμβάνει την ένταξη μαθημάτων που επικεντρώνονται στις ψηφιακές δεξιότητες, καθώς και τη χρήση ψηφιακών εργαλείων σε άλλα μαθήματα, για να εξασφαλιστεί ότι οι μαθητές αποκτούν τις απαραίτητες δεξιότητες για το μέλλον. Σε αυτό το πλαίσιο, η ανάπτυξη κριτικής σκέψης, δημιουργικότητας και ενεργής συμμετοχής είναι απαραίτητη για την προετοιμασία των μαθητών για έναν κόσμο όπου η επικοινωνία και η πληροφόρηση είναι —όλο και

περισσότερο— ψηφιακά διαμεσολαβημένες.

3.3 Εθνική και Ευρωπαϊκή πολιτική για την Ψηφιακή Εκπαίδευση

Το Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων έχει επενδύσει σημαντικά στην υποστήριξη του ψηφιακού γραμματισμού μέσω του Πανελληνίου Σχολικού Δικτύου (ΠΣΔ). Το ΠΣΔ αποτελεί το εθνικό δίκτυο και πάροχο υπηρεσιών διαδικτύου, διασυνδέοντας και υποστηρίζοντας 16.200 εκπαιδευτικές και διοικητικές μονάδες σε όλη την Ελλάδα. Συγκεκριμένα, το ΠΣΔ εξυπηρετεί 14.481 σχολικές μονάδες της Πρωτοβάθμιας, Δευτεροβάθμιας και Μεταδευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης, 151 διοικητικές μονάδες και 996 άλλες μονάδες όπως βιβλιοθήκες και κέντρα περιβαλλοντικής εκπαίδευσης (Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο, 2020).

Το ΠΣΔ παρέχει μια ευρεία γκάμα υπηρεσιών που περιλαμβάνουν την ηλεκτρονική μάθηση, την επικοινωνία και τη συνεργασία, καθώς και υπηρεσίες ηλεκτρονικής διακυβέρνησης και υποστήριξης χρηστών. Αυτές οι υπηρεσίες είναι προσβάσιμες σε πάνω από 1.400.649 άτομα, περιλαμβάνοντας 188.746 ενεργούς εκπαιδευτικούς, πάνω από 1.000.000 μαθητές της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης, 4.131 διοικητικούς υπαλλήλους, και 50.344 μη ενεργούς εκπαιδευτικούς. Η προσωποποιημένη πρόσβαση στις υπηρεσίες του ΠΣΔ διασφαλίζει ότι κάθε χρήστης μπορεί να εκμεταλλευτεί πλήρως τις δυνατότητες που παρέχονται, ανεξαρτήτως γεωγραφικής θέσης.

Μέσω των υπηρεσιών του ΠΣΔ, το Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων διασφαλίζει την παροχή ψηφιακής εκπαίδευσης υψηλής ποιότητας σε όλους τους μαθητές, ακόμη και στις πιο απομακρυσμένες περιοχές της χώρας. Οι υποδομές αυτές υποστηρίζουν την ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων, ενισχύοντας την ικανότητα των μαθητών να ανταποκριθούν στις προκλήσεις της σύγχρονης ψηφιακής εποχής. Επιπλέον, οι εκπαιδευτικοί έχουν πρόσβαση σε εργαλεία και πόρους που διευκολύνουν τη διδασκαλία και την επαγγελματική τους ανάπτυξη. Με αυτόν τον τρόπο, το ΠΣΔ συμβάλλει καθοριστικά στη διαμόρφωση ενός εκπαιδευτικού περιβάλλοντος που προάγει τον ψηφιακό γραμματισμό και την καινοτομία στη μάθηση.

Σε ευρωπαϊκό επίπεδο, το Σχέδιο Δράσης για την Ψηφιακή Εκπαίδευση 2021-2027 (Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 2020) αποτελεί μια σημαντική πρωτοβουλία της Ευρωπαϊκής Ένωσης, που αποσκοπεί στην υποστήριξη της βιώσιμης και αποτελεσματικής προσαρμογής των συστημάτων εκπαίδευσης και κατάρτισης των κρατών μελών στην ψηφιακή εποχή. Το σχέδιο αυτό αντικατοπτρίζει την αναγκαιότητα για υψηλής ποιότητας, χωρίς αποκλεισμούς

και προσβάσιμη ψηφιακή εκπαίδευση σε όλη την Ευρώπη, ιδίως εν μέσω των προκλήσεων που έφερε η πανδημία της νόσου COVID-19, η οποία ανάγκασε την εκπαιδευτική κοινότητα να χρησιμοποιήσει την τεχνολογία σε πρωτοφανή επίπεδα.

Το σχέδιο δράσης θέτει ένα μακροπρόθεσμο στρατηγικό όραμα, επιδιώκοντας την εμβάθυνση της συνεργασίας σε ευρωπαϊκό επίπεδο και υπογραμμίζοντας τη σημασία της διατομεακής συνεργασίας για την ψηφιακή μετάβαση στην εκπαίδευση. Στο πλαίσιο αυτό, δίνεται έμφαση στη βελτίωση της ποιότητας και ποσότητας της διδασκαλίας που αφορά τις ψηφιακές τεχνολογίες, καθώς και στη στήριξη της ψηφιοποίησης των διδακτικών και παιδαγωγικών μεθόδων και την ανάπτυξη των απαραίτητων υποδομών για μια ανθεκτική και χωρίς αποκλεισμούς μάθηση.

Για την επίτευξη αυτών των στόχων, το σχέδιο δράσης καθορίζει δύο βασικούς τομείς προτεραιότητας:

1. Προώθηση της ανάπτυξης ενός οικοσυστήματος ψηφιακής εκπαίδευσης υψηλών επιδόσεων:

- Υποδομές, συνδεσιμότητα και ψηφιακός εξοπλισμός: Η ενίσχυση των ψηφιακών υποδομών είναι θεμελιώδης για την υποστήριξη της ψηφιακής εκπαίδευσης, καθώς επιτρέπει την ισότιμη πρόσβαση σε ψηφιακά μέσα και τεχνολογίες.

- Σχεδιασμός και ανάπτυξη ψηφιακών ικανοτήτων: Περιλαμβάνει την καλλιέργεια οργανωτικών ικανοτήτων που ανταποκρίνονται στις σύγχρονες ανάγκες της εκπαίδευσης και της αγοράς εργασίας.

- Εκπαιδευτικοί με ψηφιακές ικανότητες: Η επαγγελματική ανάπτυξη των εκπαιδευτικών είναι ζωτικής σημασίας για την επιτυχία του ψηφιακού μετασχηματισμού, καθώς αυτοί παίζουν κεντρικό ρόλο στη διδασκαλία και την καθοδήγηση των μαθητών.

- Ποιοτικό μαθησιακό περιεχόμενο και ασφαλείς πλατφόρμες: Απαιτείται η παροχή υψηλής ποιότητας μαθησιακού περιεχομένου, εύχρηστων εργαλείων και ασφαλών πλατφορμών που σέβονται την ιδιωτική ζωή και τα δεοντολογικά πρότυπα στις ηλεκτρονικές επικοινωνίες.

2. Ενίσχυση των ψηφιακών δεξιοτήτων και ικανοτήτων για τον ψηφιακό μετασχηματισμό:

- Βασικές ψηφιακές δεξιότητες από μικρή ηλικία: Η εισαγωγή βασικών ψηφιακών δεξιοτήτων και ικανοτήτων από τα πρώτα στάδια της εκπαίδευσης είναι κρίσιμη για την ανάπτυξη ενός εξοικειωμένου και ψηφιακά ικανού πληθυσμού.

- Ψηφιακός γραμματισμός και καταπολέμηση της παραπληροφόρησης: Η

καλλιέργεια ψηφιακού γραμματισμού είναι απαραίτητη για την αντιμετώπιση της παραπληροφόρησης και την ανάπτυξη κριτικής σκέψης.

- Εκπαίδευση στην πληροφορική: Η εκπαίδευση στην πληροφορική είναι αναγκαία για την κατανόηση και εφαρμογή των τεχνολογιών αιχμής.

- Γνώση τεχνολογιών που βασίζονται σε δεδομένα: Η καλή γνώση και κατανόηση τεχνολογιών όπως η τεχνητή νοημοσύνη είναι θεμελιώδης για την ανάπτυξη προηγμένων δεξιοτήτων.

- Προηγμένες ψηφιακές δεξιότητες: Η ανάπτυξη προηγμένων δεξιοτήτων στον ψηφιακό τομέα θα συμβάλει στην παραγωγή περισσότερων ειδικών, ενισχύοντας την ανταγωνιστικότητα της Ευρώπης.

- Ισότιμη εκπροσώπηση κοριτσιών και γυναικών: Η εξασφάλιση ισότιμης εκπροσώπησης των κοριτσιών και γυναικών στις ψηφιακές σπουδές και σταδιοδρομίες είναι καίριας σημασίας για την επίτευξη ισότητας και πολυμορφίας στον ψηφιακό τομέα (Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 2020).

3.4 Ψηφιακός γραμματισμός στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση στην Ελλάδα

Ο ψηφιακός γραμματισμός και η χρήση του Διαδικτύου στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση στην Ελλάδα έχουν αποκτήσει ολοένα και μεγαλύτερη σημασία και διαδραματίζουν κεντρικό ρόλο στη διδακτέα ύλη και στην εκπαιδευτική διαδικασία. Η ενσωμάτωση των ψηφιακών τεχνολογιών στη διδασκαλία έχει επηρεάσει τον τρόπο με τον οποίο οι μαθητές μαθαίνουν, ενθαρρύνοντας την ανάπτυξη δεξιοτήτων και την επίτευξη εκπαιδευτικών στόχων.

Αρχικά, αρκετοί εκπαιδευτικοί χρησιμοποιούν ψηφιακό υλικό και εφαρμογές για τη διδασκαλία και την εκμάθηση διαφόρων μαθημάτων. Αυτό περιλαμβάνει διαδραστικούς διαδικτυακούς πόρους, εκπαιδευτικά παιχνίδια, πολυμέσα και πλατφόρμες διαδικτυακής μάθησης. Ορισμένοι εκπαιδευτικοί χρησιμοποιούν και διαδικτυακά εργαλεία για την αξιολόγηση των μαθητών, όπως η δημιουργία και η υποβολή διαδικτυακών εργασιών ή η διεξαγωγή online τεστ. Η χρήση εκπαιδευτικού λογισμικού ενισχύει την αποτελεσματικότητα της διδασκαλίας και της μάθησης, προσφέροντας διαδραστικές εμπειρίες και εργαλεία για την εξατομίκευση της μάθησης.

Επίσης, πολλά σχολεία παρέχουν πρόσβαση στο Διαδίκτυο στα μαθητικά τους εργαστήρια ή ακόμα και στις αίθουσες διδασκαλίας, δίνοντας τη δυνατότητα για την

αναζήτηση πληροφοριών, την πρόσβαση σε εκπαιδευτικούς πόρους και τη διεξαγωγή διαδικτυακών δραστηριοτήτων κατά τη διάρκεια των μαθημάτων.

Από την άλλη μεριά, οι μαθητές χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο για επικοινωνία και συνεργασία τόσο μεταξύ τους όσο και με τους εκπαιδευτικούς τους. Αυτό περιλαμβάνει τη χρήση email, φόρουμ, διαδικτυακών πλατφορμών μάθησης και άλλων εφαρμογών συνεργασίας. Ακόμα, οι μαθητές έχουν πρόσβαση σε ψηφιακές βιβλιοθήκες και ηλεκτρονικά βιβλία, επιτρέποντάς τους να αναζητούν, να διαβάζουν και να μελετούν πλούσιο εκπαιδευτικό υλικό.

Η ψηφιακή παιδεία είναι σημαντική για τους μαθητές, καθώς μαθαίνουν να χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο με υπευθυνότητα και ασφάλεια. Οι εκπαιδευτικοί λοιπόν θα πρέπει —μεταξύ άλλων— να παρέχουν εκπαίδευση σχετικά με την αντιμετώπιση της διαδικτυακής έκφρασης, την προσωπική πληροφοριακή ασφάλεια και την αναγνώριση ψευδών ειδήσεων. Σε αυτό το πλαίσιο, η επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στις Τεχνολογίες Πληροφορικής και Επικοινωνιών αποτελεί σημαντικό μέρος των δράσεων του Ινστιτούτου Εκπαιδευτικής Πολιτικής (Ι.Ε.Π.), που ιδρύθηκε το 2011 με στόχο την υποστήριξη του εκπαιδευτικού έργου και την προώθηση της εκπαιδευτικής καινοτομίας. Το Ι.Ε.Π., ως επιτελικός επιστημονικός φορέας, συνεργάζεται στενά με το Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων, διασφαλίζοντας την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης, από την πρωτοβάθμια έως τη δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Μία από τις σημαντικές επιμορφωτικές δράσεις είναι η Εισαγωγική Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών, η οποία στοχεύει στην ενίσχυση των γνώσεων και δεξιοτήτων των εκπαιδευτικών σε θέματα εκπαιδευτικής πολιτικής, παιδαγωγικής και διδακτικής. Στο πλαίσιο αυτής της δράσης, το 2023, 15.280 εκπαιδευτικοί συμμετείχαν σε 604 τμήματα επιμόρφωσης, όπου εφαρμόστηκαν τεχνικές εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, περιλαμβάνοντας 12 ώρες αφιερωμένες στην παιδαγωγική αξιοποίηση των ΤΠΕ. Η επιμόρφωση υλοποιήθηκε μέσω του Ολοκληρωμένου Πληροφοριακού Συστήματος (ΟΠΣ) Επιμόρφωσης του Ι.Ε.Π., εξασφαλίζοντας την ευρεία διάδοση και εφαρμογή των νέων τεχνολογιών στην εκπαιδευτική διαδικασία (ΙΕΠ, 2023).

Μια πρωτοβουλία στην κατεύθυνση της ανάπτυξης των υποδομών του ψηφιακού γραμματισμού στην Δευτεροβάθμια εκπαίδευση πραγματοποιήθηκε το 2009, με το πρόγραμμα «Φορητοί υπολογιστές για μαθητές», με το οποίο επιδοτήθηκε η αγορά φορητών υπολογιστών για όλους τους μαθητές της Α' Γυμνασίου σε σχολεία δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης σε όλη τη χώρα. Οι υπολογιστές αυτοί ήταν εξοπλισμένοι με 16 λογισμικά προγράμματα και περιλάμβαναν σε ψηφιακή μορφή όλα τα σχολικά βιβλία για τη νέα χρονιά

(tanea.gr, 2009). Ο κύριος στόχος της πρωτοβουλίας αυτής ήταν η ενσωμάτωση της τεχνολογίας στην εκπαιδευτική διαδικασία, με σκοπό τη βελτίωση των μαθησιακών αποτελεσμάτων και την προετοιμασία των μαθητών για την ψηφιακή εποχή. Η πρωτοβουλία αυτή αποτέλεσε ένα σημαντικό βήμα προς τον εκσυγχρονισμό της εκπαιδευτικής διαδικασίας στην Ελλάδα και την ανάπτυξη του ψηφιακού γραμματισμού στη Δευτεροβάθμια εκπαίδευση.

Για την αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας αυτής της πρωτοβουλίας, πραγματοποιήθηκε εθνική έρευνα μεταξύ των εκπαιδευτικών (Vagelatos & Angelopoulos, 2017). Τα αποτελέσματα αυτής της έρευνας αναλύθηκαν τόσο ποσοτικά όσο και ποιοτικά, αποκαλύπτοντας σημαντικά ευρήματα σχετικά με τις εμπειρίες και τις αντιλήψεις των εκπαιδευτικών. Η ποιοτική ανάλυση της έρευνας έδειξε ότι οι εκπαιδευτικοί είχαν γενικά θετική στάση απέναντι στη χρήση φορητών υπολογιστών στην τάξη. Αναγνώρισαν τις δυνατότητες των υπολογιστών να βελτιώσουν τη διδασκαλία και τη μάθηση, προσφέροντας νέες ευκαιρίες για διαδραστική και συμμετοχική εκπαίδευση. Ωστόσο, εντοπίστηκαν και διάφορες προκλήσεις που έπρεπε να αντιμετωπιστούν για την επιτυχή ενσωμάτωση των φορητών υπολογιστών στη διδακτική πρακτική. Μία από τις κύριες προκλήσεις ήταν η ανεπαρκής τεχνική υποστήριξη. Πολλοί εκπαιδευτικοί αντιμετώπισαν δυσκολίες στην επίλυση τεχνικών προβλημάτων που προέκυπταν κατά τη χρήση των υπολογιστών. Επίσης, υπήρξε έλλειψη κατάρτισης για τους εκπαιδευτικούς, η οποία ήταν αναγκαία για να μπορέσουν να αξιοποιήσουν πλήρως τις δυνατότητες των φορητών υπολογιστών στη διδασκαλία τους. Επιπλέον, οι εκπαιδευτικοί εξέφρασαν ανησυχίες σχετικά με τους πιθανούς περισπασμούς που προκαλούν οι φορητοί υπολογιστές στους μαθητές. Η εύκολη πρόσβαση σε διαδικτυακό περιεχόμενο και η δυνατότητα για ψυχαγωγικές δραστηριότητες κατά τη διάρκεια του μαθήματος μπορεί να αποσπάσουν την προσοχή των μαθητών από τη μάθηση. Ως εκ τούτου, οι εκπαιδευτικοί τόνισαν την ανάγκη για σαφείς κατευθυντήριες γραμμές και πολιτικές σχετικά με την κατάλληλη χρήση των φορητών υπολογιστών στην τάξη εκπαιδευτικών (Vagelatos & Angelopoulos, 2017, σελ. 596).

Άλλο ένα παράδειγμα χρήσης του ψηφιακού γραμματισμού στην εκπαίδευση είναι η δημιουργία και χρήση ψηφιακών παιχνιδιών. Ο σχεδιασμός και η υλοποίηση εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων που περιλαμβάνουν ψηφιακά παιχνίδια είναι κρίσιμης σημασίας για την αποτελεσματική μάθηση μέσω αυτών των εργαλείων. Οι στάσεις των εκπαιδευτικών απέναντι στα ψηφιακά παιχνίδια διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στην υιοθέτησή τους στην τάξη, και οι έρευνες δείχνουν ότι η εκπαίδευση και επιμόρφωση των εκπαιδευτικών είναι

απαραίτητες για την επιτυχή ενσωμάτωση των παιχνιδιών στις διδακτικές πρακτικές τους (Seralidou & Douligeris, 2020). Τα ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια, όπως το Kahoot, το Minecraft: Geographic Kids και το Prodigy Math, μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την ενίσχυση της εμπλοκής των μαθητών στη μάθηση και την προώθηση της συνεργασίας και της ομαδικής εργασίας, συμβάλλοντας έτσι στην κοινωνική και συναισθηματική τους ανάπτυξη. Παρόλα αυτά, τα ψηφιακά παιχνίδια πρέπει να ενσωματωθούν στο πρόγραμμα σπουδών με τρόπο που να ευθυγραμμίζονται με τους μαθησιακούς στόχους, απαιτώντας προσεκτικό σχεδιασμό και στρατηγική χρήση για τη βελτίωση των εκπαιδευτικών αποτελεσμάτων. Με την κατάλληλη υποστήριξη και εκπαίδευση των εκπαιδευτικών, τα ψηφιακά παιχνίδια μπορούν να μεταμορφώσουν τη διδασκαλία και τη μάθηση, προσφέροντας ένα δυναμικό και διαδραστικό περιβάλλον μάθησης (Seralidou & Douligeris, 2020).

3.5 Η διδασκαλία της Πληροφορικής στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση

Το μάθημα της Πληροφορικής στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση στην Ελλάδα έχει υποστεί σημαντικές εξελίξεις και αλλαγές τα τελευταία τριάντα χρόνια. Αρχικά, η Πληροφορική θεωρήθηκε ως ένα περιθωριακό μάθημα, όμως, με την πάροδο του χρόνου και την ταχύτατη ανάπτυξη των τεχνολογιών πληροφορικής, το μάθημα αυτό απέκτησε κεντρική θέση στο εκπαιδευτικό σύστημα της χώρας (Μπαλής & Ταγκόπουλος, 2011). Σήμερα, η Πληροφορική διδάσκεται σε όλες τις τάξεις της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, τόσο στο Γυμνάσιο όσο και στο Λύκειο, με το πρόγραμμα σπουδών να προβλέπει δύο ώρες διδασκαλίας την εβδομάδα σε κάθε τάξη (Υπουργείο Παιδείας, 2021). Η διδασκαλία της Πληροφορικής, ειδικά στο Γυμνάσιο, έχει σαφή εργαστηριακό προσανατολισμό, παρέχοντας στους μαθητές την ευκαιρία να αποκτήσουν πρακτικές δεξιότητες μέσα από την εφαρμογή των θεωρητικών γνώσεων σε πραγματικές συνθήκες. Οι μαθητές διδάσκονται βασικές έννοιες της πληροφορικής, όπως ο προγραμματισμός, τα δίκτυα, οι βάσεις δεδομένων και οι εφαρμογές λογισμικού, ενισχύοντας την ικανότητά τους να χρησιμοποιούν την τεχνολογία με αποτελεσματικότητα και δημιουργικότητα (Παρασκευοπούλου-Κόλλια et al, 2019).

Στην προσέγγιση της διδασκαλίας της Πληροφορικής στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση, υπάρχουν δύο βασικές σχολές σκέψης (Μπαλής & Ταγκόπουλος, 2011). Η πρώτη θεωρεί ότι η Πληροφορική πρέπει να διδάσκεται ως αυτόνομο επιστημονικό αντικείμενο, κάτι που υπογραμμίζει τη σημασία της ως μια ξεχωριστή επιστήμη με δικό της σώμα γνώσεων και δεξιοτήτων. Αυτή η προσέγγιση επικεντρώνεται στην εκμάθηση

προγραμματισμού, την κατανόηση των αλγορίθμων, τη δομή των δεδομένων και τις αρχές των δικτύων και της ασφάλειας στον κυβερνοχώρο. Μέσω αυτής της μεθόδου, οι μαθητές αποκτούν μια βαθιά κατανόηση των θεμελιωδών αρχών της Πληροφορικής και είναι καλύτερα προετοιμασμένοι για περαιτέρω σπουδές ή καριέρες στον τομέα της τεχνολογίας. Η δεύτερη προσέγγιση υποστηρίζει ότι η Πληροφορική πρέπει να χρησιμοποιείται ως επικουρικό εργαλείο για τη διδασκαλία άλλων μαθημάτων. Αυτή η μέθοδος αξιοποιεί τις τεχνολογίες της Πληροφορικής για να βελτιώσει τη μάθηση και την κατανόηση σε διάφορους τομείς όπως τα Μαθηματικά, οι Φυσικές Επιστήμες, η Ιστορία και η Γλώσσα. Μέσω της ενσωμάτωσης εργαλείων όπως τα λογισμικά προσομοίωσης, τα προγράμματα επεξεργασίας δεδομένων και οι διαδικτυακές πλατφόρμες μάθησης, οι μαθητές μαθαίνουν να χρησιμοποιούν την τεχνολογία ως μέσο για την επίλυση προβλημάτων και την απόκτηση γνώσεων σε διάφορους τομείς.

Ανεξάρτητα από την προσέγγιση που ακολουθείται, η διδασκαλία της Πληροφορικής συμβάλλει καθοριστικά στον ψηφιακό γραμματισμό των μαθητών. Μέσω της Πληροφορικής, οι μαθητές αποκτούν τις δεξιότητες που χρειάζονται για να περιηγούνται στον ψηφιακό κόσμο, να κατανοούν τις τεχνολογικές εξελίξεις και να εφαρμόζουν τις γνώσεις τους σε ποικίλα πεδία. Επιπλέον, η Πληροφορική προωθεί την ανάπτυξη σημαντικών δεξιοτήτων του 21ου αιώνα, όπως η κριτική σκέψη, η επίλυση προβλημάτων, η συνεργασία και η δημιουργικότητα. Η ικανότητα να γράφει κανείς κώδικα, να δημιουργεί εφαρμογές και να αναπτύσσει λύσεις σε πραγματικά προβλήματα ενισχύει την αυτοπεποίθηση των μαθητών και τους δίνει τη δυνατότητα να γίνουν δημιουργοί και όχι απλοί καταναλωτές της τεχνολογίας. Έτσι, η ενσωμάτωση της Πληροφορικής στο εκπαιδευτικό σύστημα, είτε ως αυτόνομο μάθημα είτε ως εργαλείο για άλλα μαθήματα, συμβάλλει αποφασιστικά στον ψηφιακό γραμματισμό των μαθητών, ενισχύοντας την ικανότητά τους να χρησιμοποιούν και να αξιοποιούν την τεχνολογία με κριτικό και δημιουργικό τρόπο.

Παρόλα αυτά, τον Φεβρουάριο του 2020, ο Πανελλήνιος Σύλλογος Αναπληρωτών Πληροφορικών Καθηγητών εξέφρασε έντονα την ανησυχία του για την πολιτική του Υπουργείου Παιδείας σχετικά με την υποβάθμιση του ψηφιακού γραμματισμού στην εκπαίδευση. Ο Σύλλογος τόνισε ότι οι προτεινόμενες αλλαγές, όπως η υλοποίηση του Κρατικού Πιστοποιητικού Πληροφορικής εκτός ωρολογίου προγράμματος, δεν ανταποκρίνονται στις πραγματικές ανάγκες των εκπαιδευτικών πληροφορικής και θεωρούνται σπατάλη κρατικών πόρων με αμφίβολα αποτελέσματα. Η ανακοίνωση

επισήμανε την έλλειψη μόνιμων οργανικών θέσεων για εκπαιδευτικούς πληροφορικής στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση και την απομάκρυνση από τις σύγχρονες εκπαιδευτικές ανάγκες. Ακόμη, η συνεχιζόμενη μείωση των ωρών διδασκαλίας πληροφορικής και η δυνατότητα ανάθεσης του μαθήματος σε μη εξειδικευμένους δασκάλους, υπονομεύει την ποιότητα της παρεχόμενης εκπαίδευσης. Ο Σύλλογος κάλεσε το Υπουργείο να αναθεωρήσει την πολιτική του, προτείνοντας την άμεση σύσταση μόνιμων θέσεων, την αύξηση των διδακτικών ωρών, την αναμόρφωση των προγραμμάτων σπουδών και τη βελτίωση των υποδομών, υποστηρίζοντας ότι η πληροφορική αποτελεί ακρογωνιαίο λίθο για την εκπαιδευτική και οικονομική ανάπτυξη της χώρας (ΠΣΑΠ, 2020).

3.6 Ψηφιακές Ανισότητες στην Εκπαίδευση

Η ψηφιακή ανισότητα («ψηφιακό χάσμα») αποτελεί κρίσιμο ζήτημα στην εκπαίδευση, ιδιαίτερα σε περιόδους κρίσεων όπως η πανδημία COVID-19, η οποία επηρέασε περισσότερους από 1,5 δισεκατομμύριο μαθητές παγκοσμίως. Αυτές οι ψηφιακές ανισότητες στην εκπαίδευση αποτελούν ένα σημαντικό πρόβλημα που πρέπει να αντιμετωπιστεί για να εξασφαλιστούν ίσες εκπαιδευτικές ευκαιρίες. Οι ψηφιακές ανισότητες προκύπτουν από την έλλειψη πρόσβασης στις τεχνολογίες, την ανεπαρκή κατάρτιση σε ψηφιακές δεξιότητες και τις διαφορετικές κοινωνικοοικονομικές συνθήκες των μαθητών. Η πανδημία COVID-19 ανέδειξε το ζήτημα των ψηφιακών ανισοτήτων στην εκπαίδευση, καθώς τα σχολεία έπρεπε να στραφούν ταχύτατα στη διαδικτυακή διδασκαλία. Οι πιο ευάλωτοι μαθητές επλήγησαν περισσότερο, καθιστώντας την ψηφιακή ανισότητα αδύνατο να αγνοηθεί. Σημαντικοί παράγοντες για το ψηφιακό χάσμα κατά τη διάρκεια της πανδημίας ήταν οι δεξιότητες ΤΠΕ των μαθητών, οι οποίες σχετίζονται στενά με το κοινωνικοοικονομικό τους υπόβαθρο. Για την αντιμετώπιση των ψηφιακών ανισοτήτων, τα σχολεία πρέπει να επικεντρωθούν στη βελτίωση των ψηφιακών δεξιοτήτων των μαθητών και στη διασφάλιση ισότιμης πρόσβασης στις ψηφιακές τεχνολογίες. Η ψηφιακή ανισότητα αποτελεί μέρος ευρύτερων κοινωνικών ανισοτήτων και απαιτεί μια κριτική εξέταση του ρόλου της τεχνολογίας στην εκπαίδευση (Εθνική Συμμαχία για τις Ψηφιακές Δεξιότητες, 2022). Η αντιμετώπιση των ψηφιακών ανισοτήτων στην εκπαίδευση είναι ένα σύνθετο ζήτημα που απαιτεί μια πολύπλευρη προσέγγιση για να διασφαλιστεί ότι όλοι οι μαθητές έχουν ίσες ευκαιρίες να αναπτύξουν τις απαραίτητες ψηφιακές δεξιότητες για την επιτυχία στον 21ο αιώνα.

Τα υψηλά επίπεδα ανισότητας έχουν αρνητικό αντίκτυπο σε ολόκληρη την κοινωνία, όχι μόνο στους λιγότερο ευνοημένους. Οι πιο άνισες κοινωνίες εμφανίζουν υψηλότερα

ποσοστά εγκληματικότητας, ασθενέστερα δικαιώματα ιδιοκτησίας, στρεβλή πρόσβαση σε κοινωνικές υπηρεσίες, μικρότερη επιρροή στους φορείς λήψης αποφάσεων και βραδύτερη μετάβαση στη δημοκρατία. Η ευημερία των ατόμων εξαρτάται από την ευημερία όλων των μελών της κοινωνίας. Επομένως, είναι ζωτικής σημασίας να βρεθούν τρόποι αντιμετώπισης και ανακούφισης της έντονης και συνεχώς αυξανόμενης ψηφιακής ανισότητας, η οποία έχει αποκαλυφθεί κατά τη διάρκεια της πανδημίας. Αυτό απαιτεί όχι μόνο την εξέταση της τεχνολογίας αλλά και των πρακτικών που περιβάλλουν τη χρήση της για διδασκαλία και μάθηση. Χρειάζεται μια κριτική στάση και αμφισβήτηση των δομών και διαδικασιών που διευκολύνουν ή περιορίζουν την ικανότητα των μαθητών και των εκπαιδευτικών να συμμετέχουν και να αναλαμβάνουν δράση.

3.7 Τηλεκπαίδευση - Πανδημία COVID 2020-21

Η πανδημία COVID-19 είχε εκτεταμένες και βαθιές επιπτώσεις στην εκπαίδευση παγκοσμίως, με την προσωρινή αναστολή της λειτουργίας των σχολείων σε 191 χώρες να αποτελεί μια από τις πιο δραματικές και άμεσες συνέπειες. Περίπου 1,5 δισεκατομμύριο παιδιά βρέθηκαν εκτός σχολείου, αναγκάζοντας τα εκπαιδευτικά συστήματα να προσαρμοστούν γρήγορα και να υιοθετήσουν εναλλακτικούς τρόπους διδασκαλίας (Ευαγγέλου, 2021). Η μετάβαση στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση έθεσε σοβαρές προκλήσεις και ανέδειξε κρίσιμα ζητήματα σε διάφορα επίπεδα.

Στην Ελλάδα, η πανδημία προκάλεσε την αναστολή λειτουργίας όλων των σχολικών μονάδων, δημιουργώντας την ανάγκη οργάνωσης και εφαρμογής της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για όλους τους μαθητές. Το Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων ενεργοποίησε ψηφιακά εργαλεία που επέτρεψαν την εξ αποστάσεως διδασκαλία και επικοινωνία μεταξύ εκπαιδευτικών και μαθητών. Αυτή η ταχεία μετάβαση ανέδειξε σημαντικά ζητήματα και προκλήσεις, που επηρέασαν την εκπαιδευτική διαδικασία και την ποιότητα της εκπαίδευσης. Ένα από τα κύρια προβλήματα ήταν η ετοιμότητα των εκπαιδευτικών συστημάτων και των σχολικών μονάδων να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Πολλοί εκπαιδευτικοί και μαθητές δεν διέθεταν τις απαραίτητες ψηφιακές δεξιότητες, ενώ υπήρχε έλλειψη κατάλληλων ψηφιακών μέσων και πρόσβασης στο διαδίκτυο. Αυτά τα προβλήματα οδήγησαν σε σοβαρούς προβληματισμούς σχετικά με την ισότητα στην πρόσβαση στην εκπαίδευση και την ποιότητα της μάθησης (Ευαγγέλου, 2021).

Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση απαιτούσε από τους εκπαιδευτικούς να

προσαρμοστούν γρήγορα σε νέες μεθόδους διδασκαλίας και τεχνολογίες. Πολλοί από αυτούς δεν είχαν την κατάλληλη εκπαίδευση ή υποστήριξη για να χρησιμοποιήσουν τα ψηφιακά εργαλεία αποτελεσματικά. Επιπλέον, η επικοινωνία με τους μαθητές και τους γονείς μέσω των ψηφιακών μέσων αντιμετώπισε προβλήματα, όπως η έλλειψη προσωπικής επαφής και η δυσκολία στην παρακολούθηση της προόδου των μαθητών. Η πανδημία ανέδειξε επίσης την ανισότητα στην πρόσβαση στην εκπαίδευση, καθώς πολλοί μαθητές από οικονομικά ασθενέστερες οικογένειες δεν διέθεταν τα απαραίτητα τεχνολογικά μέσα ή πρόσβαση στο διαδίκτυο (Γιασιράνης & Σοφός, 2021). Αυτό δημιούργησε ένα νέο είδος εκπαιδευτικής ανισότητας, με τους μαθητές αυτούς να βρίσκονται σε μειονεκτική θέση σε σχέση με τους συνομηλίκους τους.

Παρά τις προκλήσεις, η πανδημία προσέφερε και ορισμένες ευκαιρίες για την εκπαίδευση. Η ανάγκη για εξ αποστάσεως εκπαίδευση προώθησε την ανάπτυξη και υιοθέτηση νέων τεχνολογιών και εκπαιδευτικών πρακτικών. Οι εκπαιδευτικοί απέκτησαν νέες δεξιότητες και εμπειρίες, που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να βελτιωθεί η ποιότητα της εκπαίδευσης στο μέλλον. Επιπλέον, η πανδημία τόνισε τη σημασία της ευελιξίας και της προσαρμοστικότητας των εκπαιδευτικών συστημάτων, καθώς και την ανάγκη για συνεχή επαγγελματική ανάπτυξη των εκπαιδευτικών (Γιασιράνης & Σοφός, 2021).

Η εμπειρία της πανδημίας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως καταλύτης για την αναβάθμιση της εκπαίδευσης, με την εισαγωγή καινοτόμων πρακτικών και τεχνολογιών που θα βοηθήσουν στην αντιμετώπιση μελλοντικών κρίσεων. Ωστόσο, είναι απαραίτητο να αντιμετωπιστούν τα ζητήματα της ισότητας και της πρόσβασης στην εκπαίδευση, ώστε να διασφαλιστεί ότι όλοι οι μαθητές θα έχουν τις ίδιες ευκαιρίες μάθησης, ανεξάρτητα από τις κοινωνικές και οικονομικές συνθήκες. Συνοψίζοντας, οι επιπτώσεις της πανδημίας στην εκπαίδευση ήταν πολυδιάστατες και βαθιές. Η αναστολή της λειτουργίας των σχολείων και η μετάβαση στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση ανέδειξαν κρίσιμα ζητήματα και προκλήσεις, αλλά προσέφεραν και ευκαιρίες για βελτίωση και αναβάθμιση του εκπαιδευτικού συστήματος.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 - ΤΑ ΜΚΔ ΣΤΟΝ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Έπειτα από τους ορισμούς και την παρουσίαση των εννοιών του ψηφιακού γραμματισμού και των αθλητικών δραστηριοτήτων σε συσχέτιση με την εκπαίδευση, θα παρουσιάσουμε τώρα και τα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης (ΜΚΔ), σε συνδυασμό με τις παραπάνω έννοιες.

4.1 Ορισμοί

Τα ΜΚΔ είναι μια μορφή μαζικής επικοινωνίας στο Διαδίκτυο μέσω των οποίων οι χρήστες μοιράζονται πληροφορίες, ιδέες, προσωπικά μηνύματα και άλλο περιεχόμενο (όπως βίντεο). Τα ΜΚΔ μπορούν να οριστούν, δηλαδή, ως η ψηφιακή τεχνολογία που επιτρέπει την ανταλλαγή ιδεών και πληροφοριών, συμπεριλαμβανομένων κειμένων και οπτικών μέσων, μέσω εικονικών δικτύων και κοινοτήτων (Aichner et al, 2021). Ο ορισμός αυτός περιλαμβάνει διάφορες τεχνολογίες που διευκολύνουν τη δημιουργία και τη διάδοση περιεχομένου που δημιουργείται από τον χρήστη, επιτρέποντας στους χρήστες να αλληλεπιδρούν και να συμμετέχουν μεταξύ τους μέσω πλατφορμών όπως οι ιστότοποι κοινωνικής δικτύωσης, τα ιστολόγια και τα διαδικτυακά φόρουμ.

Οι πρώτες μορφές των κοινωνικών μέσων ενημέρωσης εμφανίστηκαν σχεδόν αμέσως μόλις η ψηφιακή τεχνολογία μπόρεσε να τις υποστηρίξει. Έτσι, μια πρώιμη μορφή των ΜΚΔ, το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο και τα προγράμματα συνομιλίας, έκαναν το ντεμπούτο τους στις αρχές της δεκαετίας του 1970, αλλά οι μόνιμες διαδικτυακές κοινότητες δεν εμφανίστηκαν μέχρι τη δημιουργία του δικτύου ομάδων συζητήσεων USENET το 1979 (Britanica.com, 2024). Το USENET και άλλα φόρουμ συζητήσεων, έδιναν τη δυνατότητα στα άτομα να αλληλεπιδρούν. Ακολούθως, με την κυκλοφορία, το 1993, του προγράμματος περιήγησης Mosaic, τα συστήματα αυτά ενώθηκαν με μια εύχρηστη εικονική διεπαφή. Η αρχιτεκτονική του Παγκόσμιου Ιστού (www = world wide web) κατέστησε δυνατή την πλοήγηση από τον ένα δικτυακό τόπο στον άλλο με ένα κλικ, ενώ οι ταχύτερες συνδέσεις στο Διαδίκτυο επέτρεψαν τη χρήση περισσότερου περιεχομένου πολυμέσων από ό,τι μπορούσε να βρεθεί στις παλιότερες ομάδες συζητήσεων που ήταν κυρίως γεμάτες κείμενο.

Ωστόσο, τα ΜΚΔ έγιναν δημοφιλή σε πρωτοφανές επίπεδο στις αρχές του 21ου αιώνα. Εμφανίστηκαν κοινωνικά δίκτυα όπως το Friendster και το MySpace που επέτρεπαν σε μέλη της οικογένειας, φίλους και γνωστούς να συνδέονται διαδικτυακά. Οι δύο αυτοί ιστότοποι αντικαταστάθηκαν τελικά από το Facebook, το οποίο έγινε ένας από τους πιο

δημοφιλείς ιστότοπους κοινωνικής δικτύωσης στον κόσμο με δισεκατομμύρια χρήστες παγκοσμίως (Britanica.com, 2024). Άλλες μορφές MKΔ εμφανίστηκαν για την ανταλλαγή συγκεκριμένων τύπων περιεχομένου. Για παράδειγμα, το YouTube επιτρέπει στους χρήστες να μοιράζονται βίντεο, ενώ το TikTok έχει σχεδιαστεί ειδικά για την ανταλλαγή σύντομων βίντεο. Το LinkedIn δίνει έμφαση στις επαγγελματικές συνδέσεις ενός χρήστη, όπου οι χρήστες δημιουργούν σελίδες παρόμοιας δομής με τα βιογραφικά σημειώματα (Aichner et al, 2021).

4.2 Ανάλυση Στατιστικών Στοιχείων για τα MKΔ

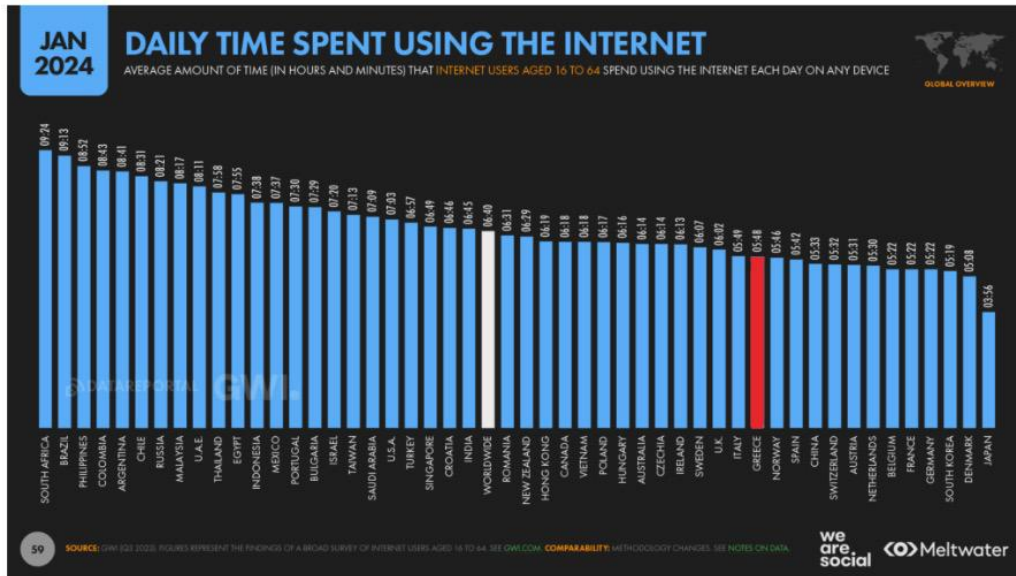


Διάγραμμα 5 Βασικά στοιχεία για την χρήση των MKΔ στον παγκόσμιο πληθυσμό για το 2024. Πηγή: We are social (2024).

Αρχικά, θα εξετάσουμε τα στατιστικά στοιχεία που αφορούν τη χρήση των ψηφιακών μέσων, την παγκόσμια και την ελληνική πραγματικότητα, καθώς και τις τάσεις που παρατηρούνται σε αυτόν τον τομέα. Ξεκινώντας από τον παγκόσμιο πληθυσμό, παρατηρούμε ότι ανέρχεται σε περίπου 8,08 δισεκατομμύρια άτομα. Εντυπωσιακό είναι το γεγονός ότι οι χρήστες ίντερνετ αγγίζουν τα 5,35 δισεκατομμύρια, πραγματοποιώντας μια σχεδόν ολοκληρωτική διείσδυση του διαδικτύου στην καθημερινή ζωή. Ακόμα πιο εντυπωσιακό είναι το γεγονός ότι οι χρήστες των κοινωνικών μέσων ανέρχονται σε 5,04 δισεκατομμύρια άτομα, αντιπροσωπεύοντας ένα σημαντικό ποσοστό του παγκόσμιου πληθυσμού (We are social, 2024).

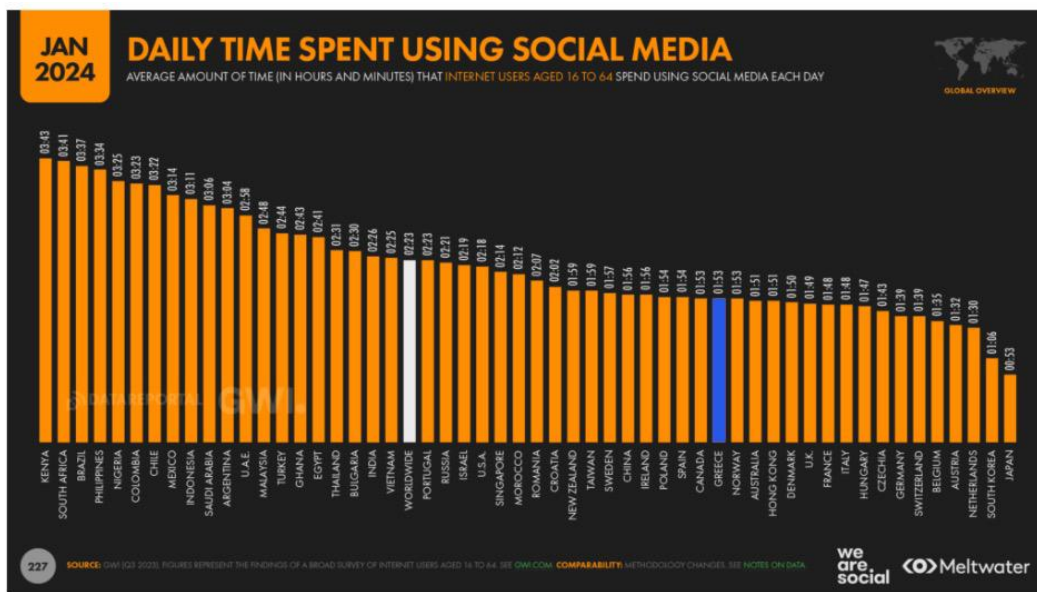
Αν εστιάσουμε την προσοχή μας στην Ελλάδα, παρατηρούμε μια σημαντική εξέλιξη στην ψηφιακή τεχνολογία. Παρά τη μικρή μείωση του πληθυσμού κατά 38.000 άτομα μεταξύ 2023 και 2024, η χρήση του διαδικτύου συνεχίζει να αυξάνεται, με 8,90 εκατομμύρια χρήστες και ποσοστό διείσδυσης 86,2% σε συνολικό πληθυσμό 10,33 εκατομμυρίων. Ενδιαφέρον παρουσιάζει και η χρήση των MKΔ στην Ελλάδα, καθώς το 71,7% του

πληθυσμού χρησιμοποιεί τα κοινωνικά δίκτυα (7.4 εκατ. ενεργοί χρήστες ΜΚΔ), ενώ αυτοί που αφιερώνουν χρόνο στα ΜΚΔ κάθε μέρα φαίνεται να αυξάνονται στο ποσοστό τους (Kemp, 2024).



Διάγραμμα 6 Χρόνος που αφιερώνεται καθημερινά στο Διαδίκτυο για το 2024 (με κόκκινο χρώμα το ποσοστό της Ελλάδας, 5 ώρες και 48 λεπτά). Πηγή: We are social (2024).

Σημαντικό επίσης είναι το γεγονός ότι οι πλατφόρμες ΜΚΔ, όπως το Facebook, το Instagram και το TikTok, έχουν μια σημαντική παρουσία στην Ελλάδα, με εκατομμύρια ενεργούς χρήστες κατά τη διάρκεια του 2024. Αυτά τα στατιστικά στοιχεία αναδεικνύουν τη σημασία των ψηφιακών μέσων και την αυξανόμενη εξάρτηση του παγκόσμιου πληθυσμού από αυτά, καθώς επίσης και την ανάγκη για μελέτη και κατανόηση των τάσεων στην ελληνική σκηνή, προκειμένου να κατανοήσουμε το εύρος της επιρροής τους.

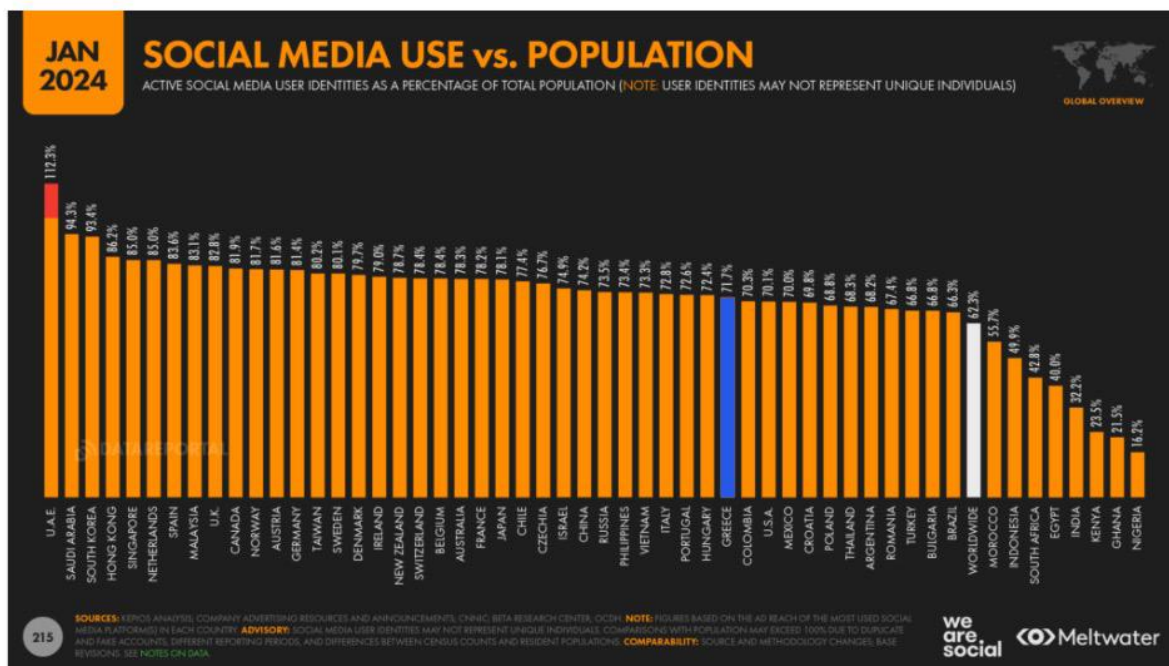


Διάγραμμα 7 Χρόνος που αφιερώνεται καθημερινά στα ΜΚΔ για το 2024. Η Ελλάδα (μπλε χρώμα, 1 ώρα και 53 λεπτά) βρίσκεται λίγο κάτω από τον παγκόσμιο μέσο όρο. Πηγή: We are social (2024).

Η χρήση των κοινωνικών μέσων στην Ελλάδα έχει γνωρίσει μια εκρηκτική αύξηση τα τελευταία χρόνια, καθιστώντας την χώρα έναν σημαντικό παίκτη στον κόσμο των ψηφιακών μέσων. Ας δούμε αναλυτικά τη χρήση κάθε πλατφόρμας κοινωνικών μέσων στην ελληνική αγορά (με βάση τα δεδομένα από Kemp, 2024).

Facebook: Το Facebook παραμένει μία από τις πιο δημοφιλείς κοινωνικές πλατφόρμες στην Ελλάδα, με περίπου 5 εκατομμύρια χρήστες κατά την αρχή του 2024. Αυτό αποτελεί σχεδόν το 50% του πληθυσμού της χώρας. Οι χρήστες του Facebook στην Ελλάδα κυριαρχούνται από άτομα ηλικίας 25-34 ετών, ενώ οι διαφημίσεις στην πλατφόρμα είναι επίσης αρκετά δημοφιλείς.

Instagram: Το Instagram έχει κερδίσει μεγάλη δημοτικότητα στην Ελλάδα, με περίπου 4,25 εκατομμύρια χρήστες κατά την αρχή του 2024. Ιδιαίτερα δημοφιλές μεταξύ των νεαρών, το Instagram αποτελεί μια πλατφόρμα όπου οι χρήστες μοιράζονται φωτογραφίες και βίντεο, ενώ οι influencers έχουν μεγάλη επίδραση στη δημιουργία περιεχομένου.



Διάγραμμα 8 Αναλογία συνολικού πληθυσμού και χρηστών MKΔ ανά χώρα (η Ελλάδα με μπλε, 71.7%). Πηγή: We are social (2024).

TikTok: Το TikTok έχει αναδειχθεί ως μια από τις ταχύτερα αναπτυσσόμενες κοινωνικές πλατφόρμες στην Ελλάδα, με περίπου 3,84 εκατομμύρια χρήστες άνω των 18 ετών κατά την αρχή του 2024 (δεν γίνεται καταμέτρηση στις μικρότερες ηλικίες, στις οποίες η συγκεκριμένη εφαρμογή είναι πολύ δημοφιλής και έχει επιρροή στις τάσεις και τη δημιουργία περιεχομένου).

X (Twitter): Το Twitter διατηρεί έναν σταθερό αριθμό χρηστών στην Ελλάδα, με περίπου 1,26 εκατομμύρια χρήστες κατά την αρχή του 2024. Αν και μικρότερο σε σχέση με άλλες πλατφόρμες, το Twitter παραμένει ένας σημαντικός τρόπος επικοινωνίας και πληροφόρησης για πολλούς χρήστες, και ιδιαίτερα σε σχέση με τον αθλητισμό και τα αθλητικά γεγονότα.

Γίνεται λοιπόν εμφανές ότι τα MKΔ γνωρίζουν —και στην Ελλάδα— τεράστια διάδοση και έχουν μεγάλη επιρροή στην καθημερινότητα και τη ζωή των κατοίκων όλων των ηλικιών. Μάλιστα, μελέτες υποστηρίζουν ότι τα MKΔ παίζουν σημαντικό ρόλο στην ανάπτυξη μιας νέας δημόσιας σφαίρας στην Ελλάδα, παρέχοντας στους πολίτες μια πλατφόρμα για να συμμετέχουν σε συζητήσεις και αντιπαραθέσεις για θέματα δημοσίου ενδιαφέροντος (Nevradakis, 2018). Μάλιστα, η συγκεκριμένη μελέτη διαπιστώνει ότι τα

ΜΚΔ θεωρούνται πιο αξιόπιστη πηγή ειδήσεων και πληροφοριών σε σύγκριση με τους θεσμούς των κυρίαρχων μέσων ενημέρωσης.

4.3 Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης και Ψηφιακός Γραμματισμός

Ο ψηφιακός γραμματισμός είναι απαραίτητος για την ασφαλή και αποτελεσματική πλοήγηση στα ΜΚΔ. Βοηθά τους χρήστες να αξιολογούν τις πληροφορίες ως αληθείς ή όχι, να κατανοούν την ηλεκτρονική εθιμοτυπία και να διατηρούν μια κοινωνικά αποδεκτή διαδικτυακή παρουσία. Δεδομένου ότι τα ΜΚΔ χρησιμοποιούνται πλέον ακόμη και ως εκπαιδευτικά εργαλεία, ο κατάλληλος ψηφιακός γραμματισμός είναι απαραίτητος τόσο για τους εκπαιδευτικούς όσο και για τους μαθητές. Οι πλατφόρμες όπως το Facebook, το Twitter και το Instagram δεν είναι μόνο χώροι κοινωνικής αλληλεπίδρασης αλλά και σημαντικά εργαλεία για την εκπαίδευση, την πληροφόρηση και την προσωπική ανάπτυξη. Σύμφωνα με την ερευνητική εργασία της Boyd (2014), η κατανόηση της ψηφιακής επικοινωνίας και η ικανότητα κριτικής ανάλυσης του περιεχομένου στα ΜΚΔ αποτελούν θεμελιώδη στοιχεία του ψηφιακού γραμματισμού. Η συγκεκριμένη μελέτη δείχνει επίσης ότι οι νέοι που διαθέτουν ψηφιακές δεξιότητες μπορούν να επωφεληθούν από τα κοινωνικά δίκτυα, ενισχύοντας τις γνώσεις τους και διευρύνοντας τους κοινωνικούς τους ορίζοντες. Ωστόσο, η έλλειψη αυτών των δεξιοτήτων μπορεί να οδηγήσει σε παραπληροφόρηση, ψηφιακό εκφοβισμό και απομόνωση.

Πέρα από τα προφανή πλεονεκτήματα, η χρήση των ΜΚΔ ενέχει και σημαντικές προκλήσεις. Οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές πρέπει να αναπτύξουν δεξιότητες κριτικής σκέψης για να κατανοήσουν και να αξιολογήσουν την ποιότητα και την αξιοπιστία των πληροφοριών που διακινούνται στις πλατφόρμες αυτές. Έρευνα των Livingstone et al (2012) επισημαίνει ότι ο ψηφιακός γραμματισμός περιλαμβάνει την ικανότητα αναγνώρισης της παραπληροφόρησης και της προπαγάνδας. Η μελέτη αναφέρει ότι η ανάπτυξη αυτών των δεξιοτήτων είναι κρίσιμη για την προστασία των χρηστών από τις αρνητικές επιπτώσεις των ψευδών ειδήσεων και των διαφημιστικών τακτικών που είναι συχνά εμφανείς στα ΜΚΔ. Επομένως, η εκπαίδευση στον ψηφιακό γραμματισμό πρέπει να ενσωματώνει πρακτικές και θεωρητικές προσεγγίσεις που ενισχύουν την κριτική σκέψη και την υπεύθυνη χρήση των ΜΚΔ.

4.4 Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης και Αθλητισμός

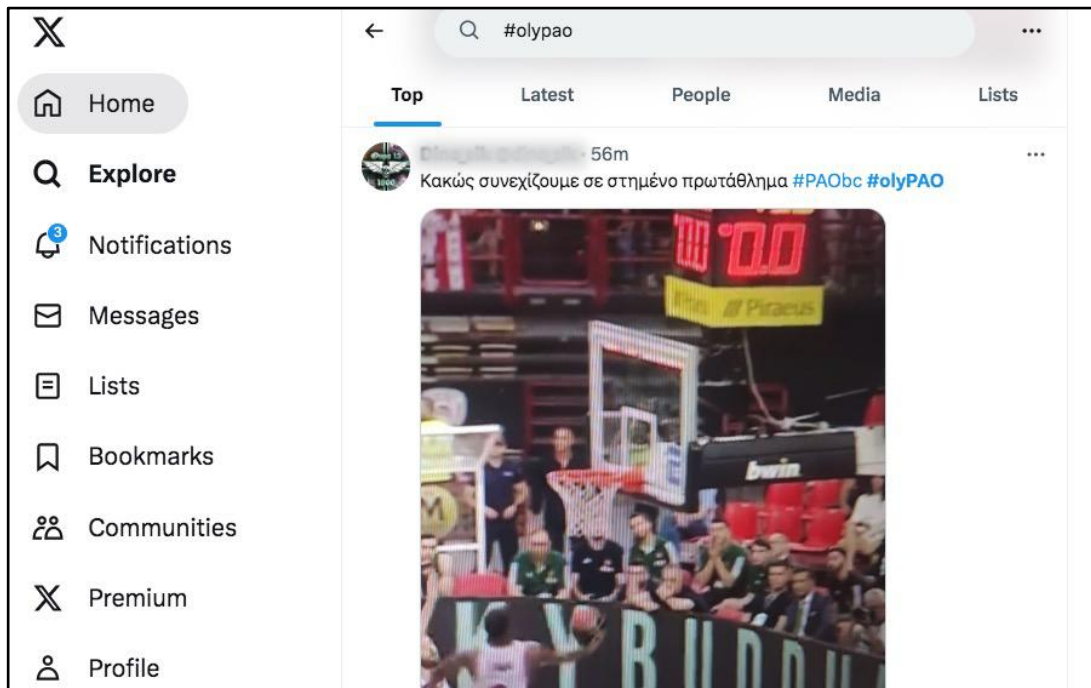
Η σχέση μεταξύ αθλητισμού και ΜΚΔ, όπως το Facebook, το Instagram και ειδικά το

Twitter, έχει εξελιχθεί σε μία ιδιαίτερα δυναμική και αμφίσημη σχέση που επηρεάζει τόσο τον αθλητισμό όσο και την εμπειρία των αθλητών, οπαδών, ομάδων, κλπ. Τα αθλητικά γεγονότα, οι αθλητές και οι ομάδες χρησιμοποιούν ενεργά τα ΜΚΔ για να προωθήσουν τον εαυτό τους και να επικοινωνήσουν με τους οπαδούς. Τα προφίλ στα ΜΚΔ των αθλητών και των ομάδων παρέχουν μια πλατφόρμα για τη δημιουργία κοινοτήτων οπαδών και την προώθηση των αθλητικών εκδηλώσεων (Clavio & Walsh, 2013).



Εικόνα 4 Το προφίλ του ποδοσφαιριστή Cristiano Ronaldo στο Instagram είναι το πιο δημοφιλές στην πλατφόρμα με πάνω από 630 εκατομμύρια ακόλουθους. Πηγή: Instagram (2024).

Τα ΜΚΔ επιτρέπουν στους αθλητές και τις ομάδες να δημιουργήσουν και να μοιραστούν περιεχόμενο με τους οπαδούς τους, συμπεριλαμβανομένων φωτογραφιών, βίντεο, αναρτήσεων και ιστοριών. Αυτό το είδος περιεχομένου μπορεί να διαδραματίσει σημαντικό ρόλο στην ενίσχυση της συναισθηματικής σύνδεσης των οπαδών με τους αθλητές και τις ομάδες. Από την άλλη πλευρά, τα ΜΚΔ προσφέρουν μια πλατφόρμα όπου οι οπαδοί μπορούν να σχολιάζουν αθλητικά γεγονότα, να ανταλλάσσουν απόψεις και να μοιράζονται εμπειρίες. Αυτός ο διάλογος μπορεί να είναι θετικός για την κοινότητα των οπαδών, αλλά μπορεί επίσης να οδηγήσει σε διαφωνίες και έντονες αντιπαραθέσεις.



Εικόνα 5 Έντονα επικριτική ανάρτηση κατά τη διάρκεια αγώνα μπάσκετ από φίλαθλο-χρήστη ΜΚΔ. Πηγή: X [Twitter] (2024).

Οι αθλητές και οι ομάδες αναζητούν να αυξήσουν τη δημοσιότητά τους και την ανταγωνιστικότητά τους μέσω των ΜΚΔ. Η δημοσίευση επιτευγμάτων, ανακοινώσεων και προσωπικών στιγμών μπορεί να έχει μεγάλη επίδραση στην εικόνα και την απήχηση ενός αθλητή ή μιας ομάδας. Επίσης, οι αθλητικές επιχειρήσεις και οι οργανισμοί χρησιμοποιούν τα ΜΚΔ για να προωθήσουν τις υπηρεσίες τους, να προσελκύσουν κοινό και να διαφημίσουν εκδηλώσεις.



Εικόνα 6 Προφίλ της εταιρίας αθλητικών ειδών Adidas στο Facebook. Πηγή: Facebook (2024).

Παράλληλα με τα πλεονεκτήματα, υπάρχουν και ορισμένες προκλήσεις όπως η

διαχείριση της εικόνας, η διαχείριση του σχολιασμού από τους οπαδούς, και ο κίνδυνος υπερβολικής επικοινωνίας ή παρακολούθησης. Παρ' όλα αυτά, η χρήση των ψηφιακών κοινωνικών μέσων στον αθλητισμό συνεχίζει να αναπτύσσεται και να εξελίσσεται, επηρεάζοντας τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβανόμαστε, στηρίζουμε και συμμετέχουμε στον κόσμο του αθλητισμού.

Μελέτες σχετικά με την επιστημονική έρευνα για τον αθλητισμό και τα ΜΚΔ αναδεικνύουν τη σημαντική ανάπτυξη του τομέα, με έμφαση στην κατανόηση του τρόπου με τον οποίο τα ΜΚΔ χρησιμοποιούνται από διάφορους ενδιαφερόμενους στον αθλητικό κλάδο (Filo et al, 2015). Όπως προκύπτει, το Twitter είναι η πιο συχνά μελετημένη πλατφόρμα, αντιπροσωπεύοντας κατά μέσο όρο το 43,5% των δημοσιευμένων εργασιών. Όμως, και το Instagram έχει λάβει αυξανόμενη προσοχή τα τελευταία χρόνια, γεγονός που αποδεικνύει την αυξανόμενη προβολή του ως πλατφόρμα έρευνας στον αθλητισμό. Αντίθετα, παρά την ευρεία βάση χρηστών και την επιρροή τους, το YouTube και το TikTok δεν έχουν τύχει σημαντικής ερευνητικής εστίασης στο πεδίο των ΜΚΔ στις αθλητικές σπουδές. Αυτό αποτελεί κενό στην υπάρχουσα επιστημονική έρευνα, καθώς και οι δύο πλατφόρμες προσφέρουν μοναδικές ευκαιρίες για τη διερεύνηση του αθλητικού περιεχομένου, των αλληλεπιδράσεων των χρηστών και του αντίκτυπου στις αθλητικές κοινότητες.

4.5 Ο ρόλος των ΜΚΔ στην ανάπτυξη αθλητικής κουλτούρας και εκπαίδευσης

Η ανάπτυξη της αθλητικής κουλτούρας στη νεολαία μέσω των ΜΚΔ αποτελεί ένα σημαντικό φαινόμενο που επηρεάζει τις συνήθειες, τις προτιμήσεις και τις συμπεριφορές των νέων σε σχέση με τον αθλητισμό. Τα ΜΚΔ όπως το Facebook, το Instagram, το Twitter και το TikTok έχουν δημιουργήσει νέους τρόπους επικοινωνίας και διασύνδεσης μεταξύ των νέων, ενώ ταυτόχρονα προσφέρουν ένα πλατύ φόρουμ για την ανταλλαγή αθλητικών εμπειριών, απόψεων και πληροφοριών (Boehmer, 2015).

Πιο συγκεκριμένα, οι νέοι μπορούν να μοιραστούν τις αθλητικές τους εμπειρίες μέσω φωτογραφιών, βίντεο και αναρτήσεων στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, προσφέροντας έτσι μια ευκαιρία για τη δημιουργία και την ενίσχυση της αθλητικής κοινότητας. Από την άλλη μεριά, οι πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης μπορούν να ενθαρρύνουν τους νέους να συμμετέχουν σε αθλητικές δραστηριότητες μέσω της προβολής αθλητικών εκδηλώσεων, της δημιουργίας ομάδων και της ανταλλαγής πληροφοριών σχετικά με αθλητικές δραστηριότητες. Η έρευνα των Yildirim & Uslu (2018) διαπίστωσε ότι οι πιο συνηθισμένοι λόγοι για τη χρήση των ΜΚΔ μεταξύ των μαθητών σχολείων φυσικής αγωγής και

αθλητισμού ήταν:

1. Κοινωνική αλληλεπίδραση: Οι μαθητές χρησιμοποιούσαν τα ΜΚΔ για να αλληλεπιδρούν με τους συνομηλίκους και τους φίλους τους, να μοιράζονται τις εμπειρίες τους και να ενημερώνονται για τη ζωή των άλλων.

2. Ανταλλαγή πληροφοριών: Οι μαθητές χρησιμοποιούσαν τα ΜΚΔ για να μοιράζονται και να έχουν πρόσβαση σε πληροφορίες που σχετίζονται με τον τομέα σπουδών τους, όπως αθλητικά νέα, τεχνικές και στρατηγικές.

3. Ψυχαγωγία: Οι φοιτητές χρησιμοποίησαν τα ΜΚΔ για λόγους ψυχαγωγίας, όπως η παρακολούθηση αθλητικών βίντεο, η συμμετοχή σε παιχνίδια και η συμμετοχή σε διαδικτυακές κοινότητες.

4. Αυτοπαρουσίαση: Οι μαθητές χρησιμοποιούσαν τα ΜΚΔ για να παρουσιάσουν τον εαυτό τους στους άλλους, προβάλλοντας τα αθλητικά τους επιτεύγματα, τις δεξιότητες και τα ενδιαφέροντά τους.

Η μελέτη διαπίστωσε επίσης ότι οι πιο συχνά χρησιμοποιούμενες πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης μεταξύ των μαθητών αθλητικών σχολείων ήταν οι εξής:

1. Facebook: Το 85% των μαθητών χρησιμοποίησαν το Facebook, αναφέροντας την ευκολία χρήσης του και το ευρύ φάσμα λειτουργιών του.

2. Instagram: Το 70% των φοιτητών χρησιμοποίησαν το Instagram, αναφέροντας την οπτική του φύση και τη δυνατότητα να μοιράζονται σύντομα βίντεο και εικόνες.

3. Twitter: Το 60% των φοιτητών χρησιμοποίησαν το Twitter, αναφέροντας τις ενημερώσεις σε πραγματικό χρόνο και τη δυνατότητά του να επικοινωνούν με άλλους μέσω hashtags (Yildirim & Uslu, 2018).

Οι νέοι, λοιπόν, μπορούν να διαδραματίσουν δραστικό ρόλο στην ανάπτυξη αθλητικών δικτύων και κοινοτήτων μέσω των ΜΚΔ, συνδέοντας με άλλους αθλητές, προπονητές και οργανωτές, και ανταλλάσσοντας απόψεις και πληροφορίες. Μια ακόμα σημαντική πλευρά, είναι ότι οι νέοι μπορούν να ενημερώνονται για τις τελευταίες αθλητικές ειδήσεις, εκδηλώσεις και τάσεις μέσω των ΜΚΔ, ενώ ταυτόχρονα μπορούν να εκπαιδεύονται για θέματα όπως η αθλητική απόδοση, η διατροφή και η αποκατάσταση μέσω πληροφοριακών πόρων και προγραμμάτων (Sanderson & Browning, 2013).

Παρόλα αυτά, η χρήση των ΜΚΔ για την ανάπτυξη της αθλητικής κουλτούρας στη νεολαία απαιτεί την ανάπτυξη των δεξιοτήτων και της ευαισθησίας των νέων σε θέματα όπως η ψηφιακή επικοινωνία, η ανάλυση των πληροφοριών και η κριτική σκέψη. Επιπλέον, η ενεργός συμμετοχή των ενηλίκων και των εκπαιδευτικών σε αυτά τα δίκτυα μπορεί να

προωθήσει μια υγιή και ενημερωμένη αντίληψη για τον αθλητισμό και να διαμορφώσει θετικές αθλητικές συνήθειες και αξίες στη νεολαία (Sanderson & Browning, 2013). Πράγματι, τα ΜΚΔ μπορούν να βοηθήσουν τους εκπαιδευτικούς να παραμένουν ενήμεροι, να ενισχύσουν τη δέσμευση των μαθητών και να διευρύνουν την κατανόησή τους για τη σωματική δραστηριότητα και τον αθλητισμό. Επίσης, οι εκπαιδευτικοί εκτιμούν τα ΜΚΔ για την εξοικονόμηση χρόνου και την ενθάρρυνση του αναστοχασμού σχετικά με τις πρακτικές τους. Παρά όλα αυτά τα οφέλη, οι εκπαιδευτικοί συνήθως παραμένουν επιφυλακτικοί όσον αφορά τις πληροφορίες που συλλέγονται από τα ΜΚΔ (Parris, 2023).

Τελικά, τα ΜΚΔ μπορούν να επηρεάσουν θετικά την εκπαίδευση ενισχύοντας την κοινωνική αλληλεπίδραση μεταξύ μαθητών και εκπαιδευτικών, αλλά και να συμβάλουν στην οικοδόμηση μιας αίσθησης κοινότητας μεταξύ μαθητών και εκπαιδευτικών, προωθώντας ένα συνεργατικό περιβάλλον μάθησης. Ακόμα, μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την εκπαίδευση των μαθητών σχετικά με θέματα που αφορούν την υγεία, όπως η διατροφή, η ψυχική υγεία και η ευεξία, καθώς και για την προώθηση της σωματικής δραστηριότητας μεταξύ των μαθητών, όπως μέσω της ανταλλαγής προκλήσεων γυμναστικής και ασκήσεων προπόνησης (Vollum 2014). Κατανοώντας, λοιπόν, τη σημασία των ΜΚΔ στην ανάπτυξη της αθλητικής κουλτούρας στη νεολαία, μπορούμε να αναπτύξουμε προγράμματα και πρωτοβουλίες που προάγουν μια υγιή, συνειδητή και ενημερωμένη σχέση με τον αθλητισμό στα σχολεία και όχι μόνο.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5 - ΠΟΙΟΤΙΚΗ ΚΑΙ ΠΟΣΟΤΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ ΚΑΙ ΤΑ ΜΚΔ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΤΟΝ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟ

5.1 Θεωρητικό πλαίσιο

Η επιλογή μιας εμπειρικής έρευνας με κύριο εργαλείο ένα ειδικά κατασκευασμένο ερωτηματολόγιο είναι ίσως η καλύτερη μέθοδος που είχαμε στη διάθεσή μας, για να απαντήσουμε στα ερευνητικά ερωτηματικά της εργασίας μας. Μια ποσοτική έρευνα με αυτή τη βάση παρουσιάζει πλεονεκτήματα στην εγκυρότητα, αντικειμενικότητα και αντιπροσωπευτικότητα των αποτελεσμάτων της, όπως επισημαίνει η βιβλιογραφία (Τριανταφύλλου, 2020). Επίσης, θεωρείται εύκολη στη διεξαγωγή, με ευέλικτη συμμετοχή ερωτώμενων, με ανώνυμες απαντήσεις που διασφαλίζουν την ελευθερία έκφρασης, ενώ οι μέθοδοι ανάλυσης είναι τυποποιημένες (Λαγουμιντζής, Βλαχόπουλος & Κουτσογιάννης, 2015). Το ερωτηματολόγιο, ως ερευνητικό εργαλείο, δεν προσφέρει απλά μια στατική προσέγγιση, αλλά αντίθετα, επιτρέπει στον ερευνητή να το διαμορφώσει με τρόπο που να εξυπηρετεί τους σκοπούς της έρευνάς του. Άλλωστε, ο τρόπος σχεδιασμού, κατασκευής και χρήσης του ερωτηματολογίου ποικίλλει ανάλογα με την ερευνητική προσέγγιση και τα ζητήματα που εξετάζονται (Τριανταφύλλου, 2020). Με ένα καλά σχεδιασμένο ερωτηματολόγιο μπορούμε να αποκτήσουμε ακριβείς πληροφορίες και να ερμηνεύσουμε τις στάσεις και πεποιθήσεις των συμμετεχόντων. Συνολικά, η χρήση ερωτηματολογίου στην επιστημονική έρευνα παρουσιάζει πολλά θετικά στοιχεία και είναι αξιόπιστη, όπως επισημαίνεται από διάφορους ερευνητές (Τριανταφύλλου, 2020, Λαγουμιντζής, Βλαχόπουλος & Κουτσογιάννης, 2015).

Η επιλογή, λοιπόν, του τύπου ερωτηματολογίου αποτελεί κρίσιμο παράγοντα για την επιτυχία μιας έρευνας. Συνήθως χρησιμοποιούνται δομημένα ερωτηματολόγια, τα οποία περιλαμβάνουν αυστηρά καθορισμένες ερωτήσεις και προσφέρουν σταθερότητα στην ανάλυση. Αυτά τα ερωτηματολόγια συνήθως περιλαμβάνουν κλειστού τύπου ερωτήσεις με προκαθορισμένες απαντήσεις και είναι κατάλληλα για διαδικτυακές έρευνες, παρέχοντας αξιόπιστα αποτελέσματα ακόμη και από μη έμπειρους ερευνητές (Τριανταφύλλου, 2020). Ο σχεδιασμός ενός τέτοιου ερωτηματολογίου ακολουθεί συγκεκριμένους κανόνες, με ελάχιστες παραλλαγές, ενώ αποτελείται από εισαγωγικό σημείωμα που εξηγεί την ανωνυμία και την εχεμύθεια, δημογραφικά στοιχεία και το κυρίως ερωτηματολόγιο. Τα ερωτηματολόγια αυτά ακολουθούν συνήθως μια δομή που προβλέπει γενικές ερωτήσεις και στη συνέχεια ειδικές, αν και η βιβλιογραφία δεν έχει καταλήξει σε συγκεκριμένη σειρά ερωτήσεων. Η κατάλληλη

δομή ενός ερωτηματολογίου είναι ουσιώδους σημασίας για την αύξηση της ανταπόκρισης του κοινού (Τριανταφύλλου, 2020).

5.2 Δημιουργία ερωτηματολογίου

Η δημιουργία ενός ερωτηματολογίου απαιτεί προσοχή σε ορισμένα κρίσιμα χαρακτηριστικά προκειμένου να εξασφαλιστεί η αξιοπιστία των αποτελεσμάτων. Ένα ερωτηματολόγιο θα πρέπει να είναι πλήρες, σαφές, συνεκτικό, να έχει κατάλληλη δομή, να περιλαμβάνει ερωτήσεις ελέγχου, να είναι τεχνικά άριστο και να παρέχει οδηγίες συμπλήρωσης και εννοιολογικές επεξηγήσεις, καθώς και να επιτρέπει την κωδικογραφική και μηχανογραφική επεξεργασία. Τα ερωτηματολόγια συνήθως περιλαμβάνουν δύο βασικές κατηγορίες ερωτήσεων: τις ανοιχτές και τις κλειστές. Οι ανοιχτές ερωτήσεις απαιτούν περισσότερη ποιοτική ανάλυση, καθώς ο συμμετέχων απαντάει με κείμενο. Αντίθετα, στις κλειστές ερωτήσεις, ο συμμετέχων επιλέγει μια απάντηση από μια σειρά προκαθορισμένων επιλογών, επιτρέποντας ποσοτική ανάλυση. Παρόλο που οι κλειστές ερωτήσεις είναι πιο δημοφιλείς, πρέπει να σχεδιάζονται προσεκτικά για να αποφεύγονται παραμορφώσεις στις απαντήσεις (Τριανταφύλλου, 2020).

Με βάση αυτό το μεθοδολογικό πλαίσιο, λοιπόν, δημιουργήσαμε ένα δομημένο ερωτηματολόγιο, με 25 ερωτήσεις, εκ των οποίων οι 21 κλειστού τύπου και 4 ανοιχτού τύπου (ανάπτυξης). Για τις κλειστού τύπου ερωτήσεις χρησιμοποιήθηκαν οι εξής κλίμακες - δείκτες μετρήσεως απόψεων: Διχοτομικές (ναι ή όχι), Απλής Επιλογής (επιλέγεται μία από τις προτεινόμενες απαντήσεις), Πολλαπλής Επιλογής (επιδέχονται μία ή περισσότερες απαντήσεις), Likert (κλίμακες συμφωνίας —πέντε συνήθως τιμών απαντήσεων— των ερωτώμενων με μια καταφατική διατυπωμένη πρόταση και κλιμάκωση από ελάχιστο στο μέγιστο).

Το ερωτηματολόγιο δημιουργήθηκε με τη χρήση της πλατφόρμας Google Forms, η οποία παρέχει τη δυνατότητα εύκολης πρόσβασης και άμεσης εξαγωγής των αποτελεσμάτων και των στατιστικών δεδομένων. Το ερωτηματολόγιο είναι διαθέσιμο διαδικτυακά εδώ <https://docs.google.com/forms/d/1okuW1Qo7-HKp6vJYqwkikPBQ0XNalsChofdMyDcbr6E/edit - responses>.

5.3 Μέθοδος δειγματοληψίας

Η δειγματοληψία ευκολίας επιλέχθηκε ως η μέθοδος συλλογής δεδομένων για την παρούσα διπλωματική εργασία, λόγω των σημαντικών πλεονεκτημάτων που προσφέρει υπό συγκεκριμένες συνθήκες (Ζαφειρόπουλος, 2005). Η μέθοδος αυτή είναι εξαιρετικά πρακτική

και οικονομική, καθώς επιτρέπει τη γρήγορη και εύκολη συλλογή δεδομένων από άτομα που είναι άμεσα διαθέσιμα. Αυτό είναι ιδιαίτερα χρήσιμο όταν οι πόροι και ο χρόνος είναι περιορισμένοι, κάτι που συχνά ισχύει σε ακαδημαϊκές εργασίες.

Επιπλέον, η δειγματοληψία ευκολίας είναι κατάλληλη για προκαταρκτικές έρευνες που στοχεύουν στη διαμόρφωση υποθέσεων ή στην αναγνώριση τάσεων και προτύπων, τα οποία μπορούν να διερευνηθούν περαιτέρω με αυστηρότερες μεθόδους δειγματοληψίας σε μελλοντικές μελέτες. Η επιλογή αυτής της μεθόδου επιτρέπει την αρχική διερεύνηση του φαινομένου υπό μελέτη και την απόκτηση γρήγορων πληροφοριών που είναι απαραίτητες για την κατανόηση του θέματος.

Ωστόσο, είναι σημαντικό να αναγνωριστεί και να δηλωθεί ρητά ότι τα δεδομένα συλλέχθηκαν μέσω δειγματοληψίας ευκολίας, ώστε να λαμβάνεται υπόψη η πιθανή μεροληψία και να αποφεύγεται η γενίκευση των αποτελεσμάτων στον ευρύτερο πληθυσμό. Η σαφής αναφορά στη μεθοδολογία της έρευνας διασφαλίζει την επιστημονική ακρίβεια και αξιοπιστία της, ενώ παράλληλα παρέχει το απαραίτητο πλαίσιο για την ορθή ερμηνεία των ευρημάτων (Ζαφειρόπουλος, 2005).

Συγκεκριμένα, η χρήση της δειγματοληψίας ευκολίας στην παρούσα εργασία δικαιολογείται από την ανάγκη για άμεση και οικονομική συλλογή δεδομένων, καθώς και από τον προκαταρκτικό χαρακτήρα της έρευνας. Παρόλο που η μέθοδος αυτή παρουσιάζει περιορισμούς, όπως η έλλειψη αντιπροσωπευτικότητας και η πιθανότητα μεροληψίας, οι περιορισμοί αυτοί λαμβάνονται υπόψη κατά την ανάλυση και την ερμηνεία των αποτελεσμάτων, παρέχοντας έτσι μια σταθερή βάση για περαιτέρω έρευνα και διερεύνηση του θέματος.

5.4 Παρουσίαση και ανάλυση αποτελεσμάτων

Η συλλογή των δεδομένων πραγματοποιήθηκε τον Ιούνιο του 2024, και συνολικά συμμετείχαν 74 μαθητές/τριες Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης από την ευρύτερη περιοχή της Αχαΐας. Στο ακόλουθο κείμενο παρουσιάζονται και αναλύονται τα βασικά δημογραφικά δεδομένα του πληθυσμού που συμμετείχε στην έρευνα, τα οποία περιλαμβάνουν το φύλο, την ηλικία και την τάξη των μαθητών/τριών.

Α. Βασικά Δεδομένα

Α1. Φύλο

Από το σύνολο των 74 συμμετεχόντων, οι γυναίκες ανέρχονται σε 46, ποσοστό που αντιστοιχεί στο 62% του δείγματος. Οι άνδρες αποτελούν το 38% των συμμετεχόντων, με συνολικό αριθμό 28 ατόμων. Η ανισορροπία αυτή στο φύλο των συμμετεχόντων μπορεί να επηρεάσει τα αποτελέσματα της έρευνας, καθώς οι διαφορετικές προσλαμβάνουσες και εμπειρίες μεταξύ των φύλων μπορεί να αντικατοπτρίζονται στις απαντήσεις που δόθηκαν.

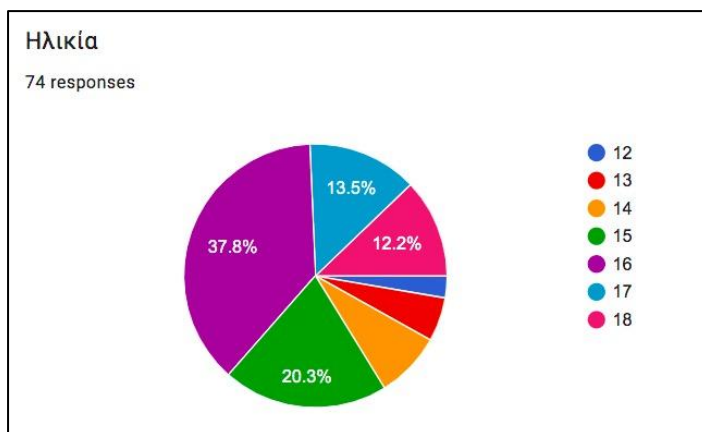
	Φύλο	Ηλικία	Τάξη		Φύλο	Ηλικία	Τάξη
1	Αγόρι	12	A' Γυμνασίου	1	Κορίτσι	12	A' Γυμνασίου
2	Αγόρι	13	B' Γυμνασίου	2	Κορίτσι	13	A' Γυμνασίου
3	Αγόρι	15	Γ' Γυμνασίου	3	Κορίτσι	13	A' Γυμνασίου
4	Αγόρι	15	Γ' Γυμνασίου	4	Κορίτσι	13	B' Γυμνασίου
5	Αγόρι	15	Γ' Γυμνασίου	5	Κορίτσι	14	B' Γυμνασίου
6	Αγόρι	15	Γ' Γυμνασίου	6	Κορίτσι	14	B' Γυμνασίου
7	Αγόρι	15	Γ' Γυμνασίου	7	Κορίτσι	14	B' Γυμνασίου
8	Αγόρι	15	Γ' Γυμνασίου	8	Κορίτσι	14	B' Γυμνασίου
9	Αγόρι	15	A' Λυκείου	9	Κορίτσι	14	B' Γυμνασίου
10	Αγόρι	15	A' Λυκείου	10	Κορίτσι	14	Γ' Γυμνασίου
11	Αγόρι	15	A' Λυκείου	11	Κορίτσι	15	Γ' Γυμνασίου
12	Αγόρι	16	A' Λυκείου	12	Κορίτσι	15	A' Λυκείου
13	Αγόρι	16	A' Λυκείου	13	Κορίτσι	15	A' Λυκείου
14	Αγόρι	16	A' Λυκείου	14	Κορίτσι	15	A' Λυκείου
15	Αγόρι	16	A' Λυκείου	15	Κορίτσι	15	A' Λυκείου
16	Αγόρι	16	B' Λυκείου	16	Κορίτσι	15	A' Λυκείου
17	Αγόρι	16	B' Λυκείου	17	Κορίτσι	16	A' Λυκείου
18	Αγόρι	17	B' Λυκείου	18	Κορίτσι	16	A' Λυκείου
19	Αγόρι	17	B' Λυκείου	19	Κορίτσι	16	A' Λυκείου
20	Αγόρι	17	B' Λυκείου	20	Κορίτσι	16	A' Λυκείου
21	Αγόρι	17	B' Λυκείου	21	Κορίτσι	16	A' Λυκείου
22	Αγόρι	17	Γ' Λυκείου	22	Κορίτσι	16	A' Λυκείου
23	Αγόρι	17	Γ' Λυκείου	23	Κορίτσι	16	A' Λυκείου
24	Αγόρι	18	Γ' Λυκείου	24	Κορίτσι	16	A' Λυκείου
25	Αγόρι	18	Γ' Λυκείου	25	Κορίτσι	16	A' Λυκείου
26	Αγόρι	18	Γ' Λυκείου	26	Κορίτσι	16	A' Λυκείου
27	Αγόρι	18	Γ' Λυκείου	27	Κορίτσι	16	A' Λυκείου
28	Αγόρι	18	Γ' Λυκείου	28	Κορίτσι	16	A' Λυκείου

29	Κορίτσι	16	A' Λυκείου
30	Κορίτσι	16	A' Λυκείου
31	Κορίτσι	16	A' Λυκείου
32	Κορίτσι	16	A' Λυκείου
33	Κορίτσι	16	A' Λυκείου
34	Κορίτσι	16	A' Λυκείου
35	Κορίτσι	16	A' Λυκείου
36	Κορίτσι	16	B' Λυκείου
37	Κορίτσι	16	B' Λυκείου
38	Κορίτσι	16	B' Λυκείου
39	Κορίτσι	17	B' Λυκείου
40	Κορίτσι	17	B' Λυκείου
41	Κορίτσι	17	B' Λυκείου
42	Κορίτσι	17	B' Λυκείου
43	Κορίτσι	18	Γ Λυκείου
44	Κορίτσι	18	Γ Λυκείου
45	Κορίτσι	18	Γ Λυκείου
46	Κορίτσι	18	Γ Λυκείου

Πίνακας 4 Λίστα συμμετεχόντων στην έρευνα ανά φύλο, ηλικία και τάξη.

A2. Ηλικία

Η κατανομή της ηλικίας των συμμετεχόντων παρουσιάζει ποικιλία, καλύπτοντας ηλικίες από 12 έως 18 ετών. Συγκεκριμένα, οι ηλικίες κατανέμονται ως εξής:



- 12 ετών: 2,7% (2 μαθητές/τριες)
- 13 ετών: 5,4% (4 μαθητές/τριες)
- 14 ετών: 8,1% (6 μαθητές/τριες)
- 15 ετών: 20,3% (15 μαθητές/τριες)
- 16 ετών: 37,8% (28 μαθητές/τριες)
- 17 ετών: 13,5% (10 μαθητές/τριες)
- 18 ετών: 12,2% (9 μαθητές/τριες)

Διάγραμμα 9 γράφημα ποσοστών συμμετεχόντων ανά ηλικία.

Από την ανάλυση των δεδομένων, παρατηρείται ότι η πλειονότητα των συμμετεχόντων είναι ηλικίας 16 ετών, καλύπτοντας το 37,8% του δείγματος. Αυτό ενδεχομένως οφείλεται σε συγκεκριμένες ηλικιακές ομάδες που είναι πιο εξοικειωμένες ή διαθέτουν μεγαλύτερο ενδιαφέρον για τη χρήση ψηφιακών μέσων.

A3. Τάξη

Οι μαθητές και μαθήτριες που συμμετείχαν στην έρευνα προέρχονται από όλες τις τάξεις της Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, τόσο από το Γυμνάσιο όσο και από το Λύκειο. Η κατανομή των συμμετεχόντων ανά τάξη έχει ως εξής:

Γυμνάσιο

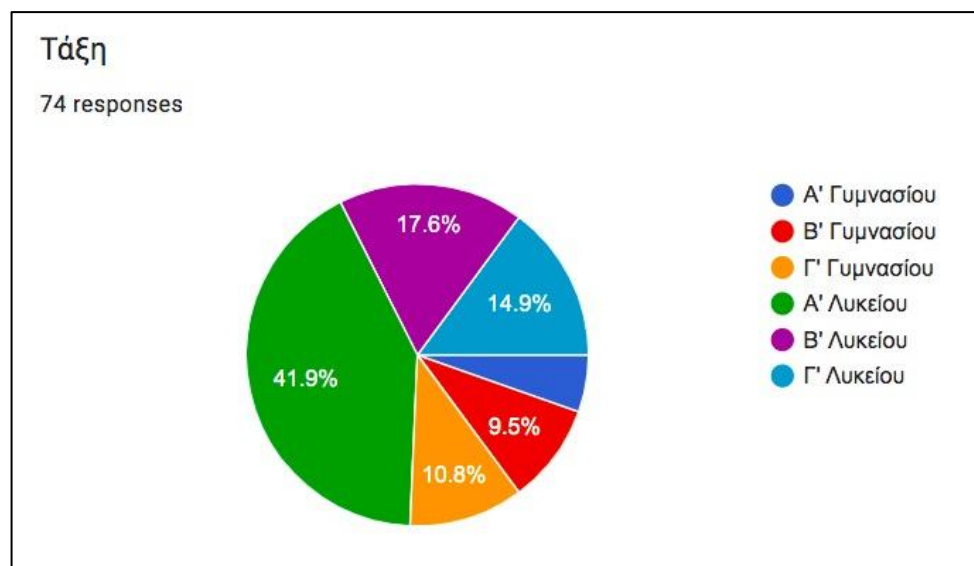
- Α' Γυμνασίου: 5,4% (4 μαθητές/τριες)
- Β' Γυμνασίου: 9,5% (7 μαθητές/τριες)
- Γ' Γυμνασίου: 10,8% (8 μαθητές/τριες)

Συνολικά, οι μαθητές/τριες του Γυμνασίου αποτελούν το 25,7% του δείγματος, με 19 άτομα.

Λύκειο

- Α' Λυκείου: 41,9% (31 μαθητές/τριες)
- Β' Λυκείου: 17,6% (13 μαθητές/τριες)
- Γ' Λυκείου: 14,9% (11 μαθητές/τριες)

Οι μαθητές/τριες του Λυκείου αποτελούν το 74,3% του δείγματος, με συνολικά 55 άτομα. Η μεγαλύτερη συμμετοχή προέρχεται από την Α' Λυκείου, με ποσοστό 41,9%.



Διάγραμμα 10 γράφημα ποσοστών συμμετεχόντων ανά τάξη.

B. Αποτελέσματα σχετικά με τον ψηφιακό γραμματισμό

B1. Αξιολόγηση Ικανότητας Επικοινωνίας σε Ψηφιακά Περιβάλλοντα

Οι μαθητές κλήθηκαν να αξιολογήσουν την ικανότητά τους να επικοινωνούν και να εκφράζονται σε ψηφιακά περιβάλλοντα όπως το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο και τα κοινωνικά

δίκτυα. Τα αποτελέσματα δείχνουν ότι η πλειονότητα των μαθητών θεωρεί την ικανότητά τους αρκετά καλή (48,6%) ή καλή (37,8%). Ένα μικρό ποσοστό (12,2%) αξιολόγησε την ικανότητά του ως μέτρια, ενώ μόνο ένας μαθητής (1,4%) την χαρακτήρισε κακή. Κανένας μαθητής δεν αξιολόγησε την ικανότητά του ως αρκετά κακή.



- Αρκετά καλή= 48,6% (36)
- Καλή= 37,8% (28)
- Μέτρια= 12,2% (9)
- Κακή= 1,4% (1)
- Αρκετά κακή= 0% (0)

Διάγραμμα 11 γράφημα ποσοστών αξιολόγησης ψηφιακών ικανοτήτων.

B2. Συχνότητα Χρήσης Ψηφιακών Μέσων για Ανάγνωση και Πρόσβαση Πληροφοριών

Η συντριπτική πλειονότητα των μαθητών χρησιμοποιεί συχνά (52,7%) ή πάντα (29,7%) ψηφιακά μέσα για την ανάγνωση και την προσπέλαση πληροφοριών. Ένα μικρό ποσοστό (16,2%) τα χρησιμοποιεί αρκετά, ενώ μόνο ένας μαθητής (1,4%) απάντησε ότι τα χρησιμοποιεί σπάνια. Κανένας μαθητής δεν απάντησε ότι δεν χρησιμοποιεί ποτέ ψηφιακά μέσα για αυτόν τον σκοπό.



- Ποτέ= 0% (0)
- Σπάνια= 1,4% (1)
- Αρκετά= 16,2% (12)
- Συχνά= 52,7% (39)
- Πάντα= 29,7% (22)

Διάγραμμα 12 γράφημα ποσοστών συχνότητας χρήσης ψηφιακών μέσων.

B3. Αξιολόγηση Ικανότητας Αναγνώρισης Αξιοπιστίας Διαδικτυακών Πηγών

Η πλειονότητα των μαθητών αξιολογεί την ικανότητά του να αναγνωρίζει την αξιοπιστία και την αξία των πληροφοριών που βρίσκει σε διαδικτυακές πηγές ως καλή (54,1%) ή αρκετά καλή (20,3%). Ένα σημαντικό ποσοστό (25,7%) την αξιολογεί ως μέτρια. Κανένας μαθητής δεν αξιολόγησε την ικανότητά του ως κακή ή αρκετά κακή, γεγονός που υποδηλώνει ένα γενικό επίπεδο εμπιστοσύνης στην ικανότητά τους να κρίνουν τις διαδικτυακές πληροφορίες.



- Αρκετά καλή= 20,3% (15)
- Καλή= 54,1% (40)
- Μέτρια= 25,7% (19)
- Κακή= 0% (0)
- Αρκετά κακή= 0% (0)

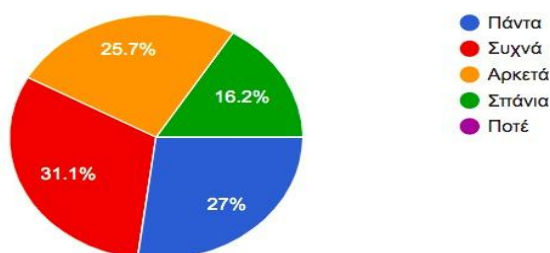
Διάγραμμα 13 γράφημα ποσοστών ικανότητας αναγνώρισης αξιοπιστίας.

B4. Χρήση Διαδικτυακών Εργαλείων για Εκπόνηση Εργασιών

Σχετικά με τη χρήση διαδικτυακών εργαλείων για τη συλλογή, την οργάνωση και την ανάλυση πληροφοριών για σχολικές εργασίες, οι μαθητές απάντησαν ως εξής: το 31,1% χρησιμοποιεί συχνά αυτά τα εργαλεία και το 27% τα χρησιμοποιεί πάντα. Ένα σημαντικό ποσοστό (25,7%) τα χρησιμοποιεί αρκετά, ενώ το 16,2% τα χρησιμοποιεί σπάνια. Κανένας μαθητής δεν απάντησε ότι δεν χρησιμοποιεί ποτέ τέτοια εργαλεία.

Χρησιμοποιείτε τα διαδικτυακά εργαλεία για τη συλλογή, την οργάνωση και την ανάλυση πληροφοριών για εκπόνηση εργασιών και την αναζήτηση πληροφοριών για το σχολείο;

74 responses



- Ποτέ= 0% (0)
- Σπάνια= 16,2% (12)
- Αρκετά= 25,7% (19)
- Συχνά= 31,1% (23)
- Πάντα= 27% (20)

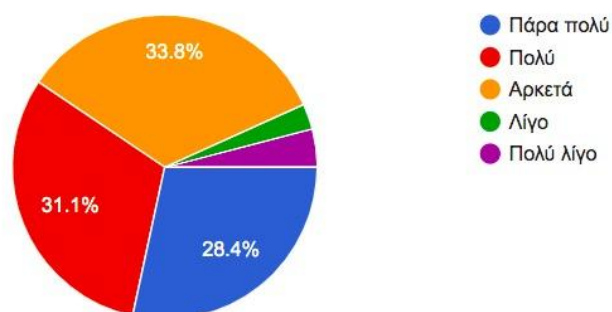
Διάγραμμα 14 γράφημα ποσοστών χρήσης διαδικτυακών εργαλείων.

B5. Συμβολή των Ψηφιακών Μέσων στην Επικοινωνία με Συμμαθητές και Εκπαιδευτικούς

Όσον αφορά τη συμβολή των ψηφιακών μέσων στην επικοινωνία και τη διασύνδεση με συμμαθητές και εκπαιδευτικούς, το 31,1% των μαθητών πιστεύει ότι τα ψηφιακά μέσα συμβάλλουν πολύ, και το 28,4% ότι συμβάλλουν πάρα πολύ. Το 33,8% θεωρεί ότι συμβάλλουν αρκετά, ενώ ένα μικρό ποσοστό (2,7%) πιστεύει ότι συμβάλλουν λίγο και το 4,1% ότι συμβάλλουν πολύ λίγο.

Συνεισφέρουν τα ψηφιακά μέσα στην επικοινωνία και τη διασύνδεσή σας με συμμαθητές και εκπαιδευτικούς;

74 responses



- Πάρα πολύ= 28,4% (21)
- Πολύ= 31,1% (23)
- Αρκετά= 33,8% (25)
- Λίγο = 2,7% (2)
- Πολύ λίγο= 4,1% (3)

Διάγραμμα 15 γράφημα ποσοστών συμβολής των ψηφιακών μέσων στην επικοινωνία.

B6. Επίδραση του Ψηφιακού Γραμματισμού στην Καθημερινή Ζωή και Εκπαίδευση

Στην ερώτηση για το πόσο επηρεάζει ο ψηφιακός γραμματισμός την καθημερινή ζωή και την εκπαίδευση, το 33,8% απάντησε ότι επηρεάζει πολύ και το 18,9% ότι επηρεάζει πάρα πολύ. Το 31,1% πιστεύει ότι επηρεάζει αρκετά, ενώ ένα μικρό ποσοστό (13,5%) θεωρεί ότι επηρεάζει λίγο. Το 2,7% των μαθητών απάντησε ότι ο ψηφιακός γραμματισμός επηρεάζει πολύ λίγο.



- Πάρα πολύ= 18,9% (14)
- Πολύ= 33,8% (25)
- Αρκετά= 31,1% (23)
- Λίγο = 13,5% (10)
- Πολύ λίγο= 2,7% (2)

Διάγραμμα 16 γράφημα ποσοστών επιρροής του ψηφιακού γραμματισμού.

B7. Πώς θεωρείτε ότι μπορεί να βελτιωθεί η εκπαίδευση σχετικά με τον ψηφιακό γραμματισμό στο σχολείο; (ερώτηση ανάπτυξης)

Η ερώτηση που τέθηκε με σκοπό να διερευνήσει τις αντιλήψεις των μαθητών και μαθητριών Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης σχετικά με τη βελτίωση της εκπαίδευσης για τον ψηφιακό γραμματισμό, αποκάλυψε μια ποικιλία απόψεων και προτάσεων. Από τις απαντήσεις που λήφθηκαν, προκύπτουν τα ακόλουθα κύρια θέματα:

1. Εκπαίδευση και Υποστήριξη Καθηγητών

Πολλοί μαθητές επισημαίνουν την ανάγκη για καλύτερη εκπαίδευση και υποστήριξη των καθηγητών σε θέματα τεχνολογίας:

- Εκσυγχρονισμός των Καθηγητών: Η ανάγκη οι καθηγητές να μπορούν να χειρίζονται τις υπάρχουσες τεχνολογικά εξελιγμένες εγκαταστάσεις (απαντήσεις 1, 19, 20, 29).

- Σεμινάρια και Εκπαίδευση: Διάφορες προτάσεις περιλαμβάνουν τη διεξαγωγή

σεμιναρίων και εξειδικευμένων μαθημάτων για τους καθηγητές, ώστε να είναι σε θέση να αξιοποιήσουν καλύτερα την τεχνολογία στην τάξη (απαντήσεις 20, 32).

2. Βελτίωση Υποδομών και Εγκαταστάσεων

Η αναβάθμιση των υποδομών και η χρήση σύγχρονων τεχνολογικών μέσων αποτελούν βασικό σημείο:

- Καλύτερες Εγκαταστάσεις: Πολλοί μαθητές αναφέρουν την ανάγκη για καλύτερες τεχνολογικές εγκαταστάσεις και εξοπλισμό, όπως διαδραστικοί πίνακες και σύγχρονοι υπολογιστές (απαντήσεις 3, 28, 31).

- Ψηφιακά Βιβλία: Η χρήση ψηφιακών βιβλίων προτείνεται ως τρόπος βελτίωσης της εκπαίδευσης και της ευκολότερης πρόσβασης στην πληροφορία (απαντήσεις 7, 26).

3. Περιεχόμενο και Μέθοδοι Διδασκαλίας

Οι μαθητές προτείνουν διάφορες βελτιώσεις στο περιεχόμενο και τις μεθόδους διδασκαλίας:

- Μαθήματα Ρομποτικής και Πληροφορικής: Η εισαγωγή μαθημάτων ρομποτικής και πληροφορικής προτείνεται ως μέσο βελτίωσης του ψηφιακού γραμματισμού (απάντηση 4).

- Πρακτικές Δεξιότητες: Ανάγκη για διδασκαλία πρακτικών δεξιοτήτων υπολογιστών πέραν του προγραμματισμού, όπως η χρήση λογισμικού γραφείου και ψηφιακών εργαλείων (απαντήσεις 5, 18).

- Ανασύνταξη Μαθήματος Πληροφορικής: Κριτική στις υπάρχουσες πρακτικές διδασκαλίας και πρόταση για ανασύνταξη του μαθήματος με έμφαση στην πρακτική και καθημερινή χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας (απάντηση 9).

4. Χρήση Διαδραστικών και Πολυμέσων

Η ενσωμάτωση πολυμέσων και διαδραστικών εργαλείων στην εκπαιδευτική διαδικασία αναφέρεται συχνά:

- Εκπαιδευτικά Βίντεο και Διαδραστικά Μέσα: Χρήση εκπαιδευτικών βίντεο και διαδραστικών εργαλείων για την καλύτερη κατανόηση των μαθημάτων (απαντήσεις 12, 15, 30).

- Διαδικτυακές Εργασίες: Αντικατάσταση των παραδοσιακών διαγωνισμάτων με περισσότερες διαδικτυακές εργασίες (απάντηση 11).

5. Ψηφιακή Παιδεία και Χρήση του Διαδικτύου

Οι μαθητές αναγνωρίζουν την ανάγκη για εκπαίδευση στη χρήση του διαδικτύου και των ψηφιακών πληροφοριών:

- Εκπαίδευση στη Χρήση Πληροφοριών: Η διδασκαλία για το πώς να χρησιμοποιούν

σωστά τις πληροφορίες από διάφορες ιστοσελίδες (απάντηση 2).

- Υγιής Χρήση της Τεχνολογίας: Ανάγκη για εκπαίδευση στη σωστή και υγιή χρήση της τεχνολογίας, αποφεύγοντας την υπερβολική εξάρτηση (απάντηση 14).

6. Ενσωμάτωση Τεχνολογίας στην Εκπαιδευτική Διαδικασία

Προτάσεις για την ενσωμάτωση της τεχνολογίας στην καθημερινή εκπαιδευτική διαδικασία:

- Διαδραστικές Δραστηριότητες: Χρήση διαδραστικών δραστηριοτήτων για να γίνει η μάθηση πιο ενδιαφέρουσα και διασκεδαστική (απάντηση 24).

- Εργασίες και Επικοινωνία Ηλεκτρονικά: Εργασίες να ανατίθενται και να αποστέλλονται ηλεκτρονικά, καθώς και συχνότερη επικοινωνία με τους καθηγητές μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (απαντήσεις 17, 30).

Η ανάλυση των απαντήσεων δείχνει ότι οι μαθητές έχουν σαφείς απόψεις και προτάσεις για τη βελτίωση της εκπαίδευσης σχετικά με τον ψηφιακό γραμματισμό. Κύρια σημεία που αναδεικνύονται είναι η ανάγκη για καλύτερη εκπαίδευση και υποστήριξη των καθηγητών, βελτίωση των υποδομών, ενσωμάτωση πρακτικών και καθημερινών δεξιοτήτων, χρήση διαδραστικών μέσων και εκπαίδευση στη σωστή χρήση του διαδικτύου. Η υλοποίηση αυτών των προτάσεων μπορεί να συμβάλει σημαντικά στη βελτίωση της ψηφιακής παιδείας των μαθητών και στην ενίσχυση της συνολικής εκπαιδευτικής εμπειρίας.

B8. Ποια είναι τα πλεονεκτήματα και οι περιορισμοί της διαδικτυακής εκπαίδευσης σε σχέση με την παραδοσιακή διδασκαλία στην τάξη; (ερώτηση ανάπτυξης)

Η ερώτηση αυτή εξετάζει τις απόψεις μαθητών για τα πλεονεκτήματα και τους περιορισμούς της διαδικτυακής εκπαίδευσης σε σχέση με την παραδοσιακή διδασκαλία στην τάξη. Τα αποτελέσματα που προέκυψαν από την ανάλυση των απαντήσεων μπορούν να συνοψιστούν ως εξής:

Πλεονεκτήματα της Διαδικτυακής Εκπαίδευσης

1. Πρόσβαση σε Περισσότερες Πληροφορίες: Ένα από τα βασικά πλεονεκτήματα της διαδικτυακής εκπαίδευσης είναι η εύκολη και άμεση πρόσβαση σε πληθώρα πληροφοριών και εκπαιδευτικού υλικού. Οι μαθητές μπορούν να βρουν πληροφορίες γρήγορα και αποτελεσματικά, γεγονός που διευκολύνει την κατανόηση και την αφομοίωση της διδακτέας ύλης (απαντήσεις 3, 4, 5, 7, 13, 17, 18, 30, 32, 43).

2. Διαδραστικότητα και Ενδιαφέρον: Η διαδικτυακή εκπαίδευση μπορεί να καταστεί πιο διαδραστική μέσω της χρήσης πολυμέσων, διαδραστικών εφαρμογών και άλλων

ψηφιακών εργαλείων. Αυτό μπορεί να κάνει το μάθημα πιο ενδιαφέρον και ελκυστικό για τους μαθητές (απαντήσεις 2, 5, 12, 24, 42).

3. Ευκολία και Άνεση: Η δυνατότητα παρακολούθησης μαθημάτων από το σπίτι προσφέρει μεγαλύτερη άνεση και εξοικονόμηση χρόνου, ειδικά για μαθητές που ζουν σε απομακρυσμένες περιοχές (απαντήσεις 8, 27, 30, 37, 51).

4. Εξοικείωση με τις Νέες Τεχνολογίες: Η διαδικτυακή εκπαίδευση ενθαρρύνει την εξοικείωση των μαθητών με τις νέες τεχνολογίες και τα ψηφιακά εργαλεία, κάτι που είναι σημαντικό για την ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων (απαντήσεις 9, 39, 48).

5. Προσαρμοστικότητα και Ευελιξία: Οι διαδικτυακές πλατφόρμες εκπαίδευσης προσφέρουν ευελιξία ως προς τον τρόπο και τον χρόνο παρακολούθησης των μαθημάτων, επιτρέποντας στους μαθητές να προσαρμόζουν το πρόγραμμα σπουδών τους στις ανάγκες και τις προτιμήσεις τους (απαντήσεις 30, 41, 51).

Περιορισμοί της Διαδικτυακής Εκπαίδευσης

1. Έλλειψη Άμεσης Επαφής και Επικοινωνίας: Ένας από τους πιο σημαντικούς περιορισμούς της διαδικτυακής εκπαίδευσης είναι η έλλειψη άμεσης επικοινωνίας και επαφής μεταξύ μαθητών και καθηγητών. Η φυσική παρουσία στην τάξη ενισχύει την αλληλεπίδραση και την ανάπτυξη σχέσεων, κάτι που είναι δύσκολο να επιτευχθεί μέσω μιας οθόνης (απαντήσεις 1, 2, 6, 7, 10, 11, 15, 18, 19, 23, 28, 39, 47).

2. Δυσκολίες στην Κατανόηση και την Αποδοτικότητα: Η απουσία φυσικής παρουσίας μπορεί να επηρεάσει την κατανόηση και την αποδοτικότητα των μαθημάτων, καθώς οι μαθητές δεν μπορούν να ζητήσουν άμεσα διευκρινίσεις ή να συμμετάσχουν σε διαδραστικές συζητήσεις με τον καθηγητή και τους συμμαθητές τους (απαντήσεις 14, 20, 31, 44, 50).

3. Αποπροσανατολισμός και Απόσπαση Προσοχής: Η υπερβολική χρήση της τεχνολογίας και η εύκολη πρόσβαση σε άλλες διαδικτυακές δραστηριότητες μπορεί να αποπροσανατολίσουν τους μαθητές και να μειώσουν τη συγκέντρωσή τους κατά τη διάρκεια των μαθημάτων (απαντήσεις 12, 31, 50).

4. Τεχνολογικές Δυσκολίες και Ανισότητες: Η διαδικτυακή εκπαίδευση μπορεί να παρουσιάσει τεχνολογικές δυσκολίες, όπως προβλήματα σύνδεσης ή έλλειψη κατάλληλου εξοπλισμού. Επίσης, μπορεί να αναδείξει ανισότητες, καθώς δεν έχουν όλοι οι μαθητές πρόσβαση σε αξιόπιστο τεχνολογικό εξοπλισμό (απαντήσεις 6, 38).

5. Απώλεια Κοινωνικοποίησης και Ανθρώπινης Επαφής: Η διαδικτυακή εκπαίδευση περιορίζει την κοινωνικοποίηση μεταξύ των μαθητών και την ανάπτυξη κοινωνικών

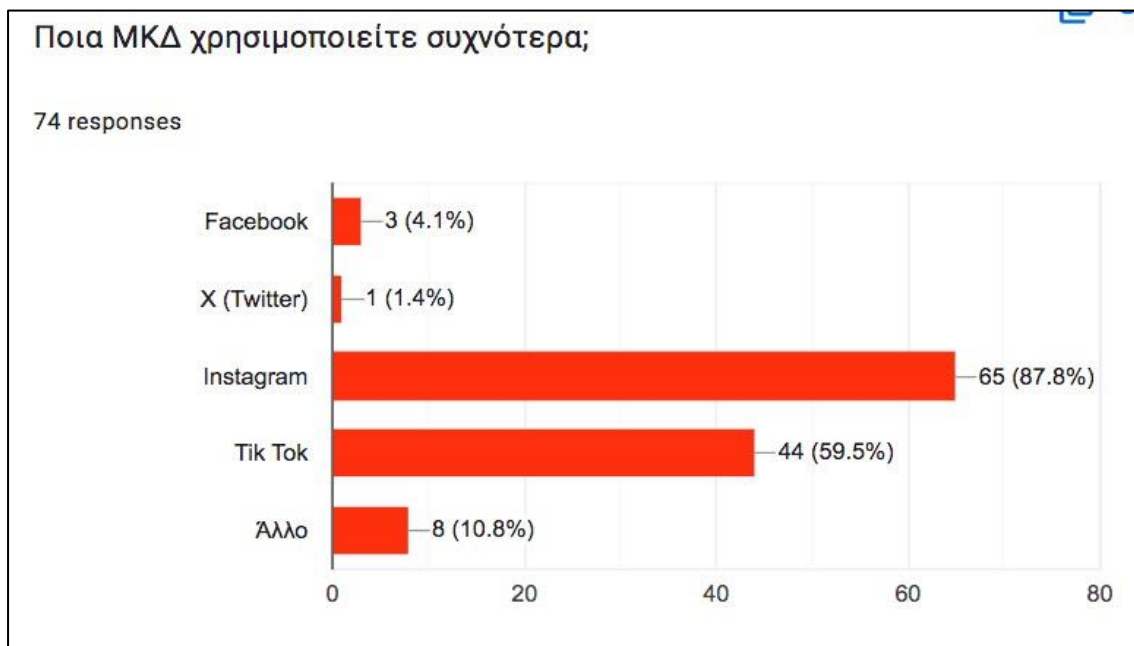
δεξιοτήτων που προκύπτουν από την αλληλεπίδραση στην τάξη (απαντήσεις 19, 22, 23, 29, 39).

Συμπερασματικά, η διαδικτυακή εκπαίδευση προσφέρει σημαντικά πλεονεκτήματα, όπως η ευκολία πρόσβασης σε πληροφορίες και η διαδραστικότητα, ενώ παράλληλα παρουσιάζει περιορισμούς, κυρίως στην έλλειψη άμεσης επικοινωνίας και επαφής. Η κατάλληλη ισορροπία μεταξύ παραδοσιακής και διαδικτυακής εκπαίδευσης μπορεί να αξιοποιήσει τα πλεονεκτήματα και των δύο μορφών, παρέχοντας μια ολοκληρωμένη και αποτελεσματική εκπαιδευτική εμπειρία.

Γ. Αποτελέσματα για τη Χρήση ΜΚΔ στην Εκπαίδευση

Γ1. Δημοφιλία συγκεκριμένων ΜΚΔ

Αρχικά, παρατηρούμε ότι το Instagram είναι το πιο δημοφιλές ΜΚΔ με το εντυπωσιακό 87,8% των μαθητών να το χρησιμοποιούν συχνότερα, ενώ ακολουθεί το Tik Tok με 59,5%. Τα υπόλοιπα ΜΚΔ όπως το Facebook και το Twitter έχουν χαμηλότερα ποσοστά χρήσης.

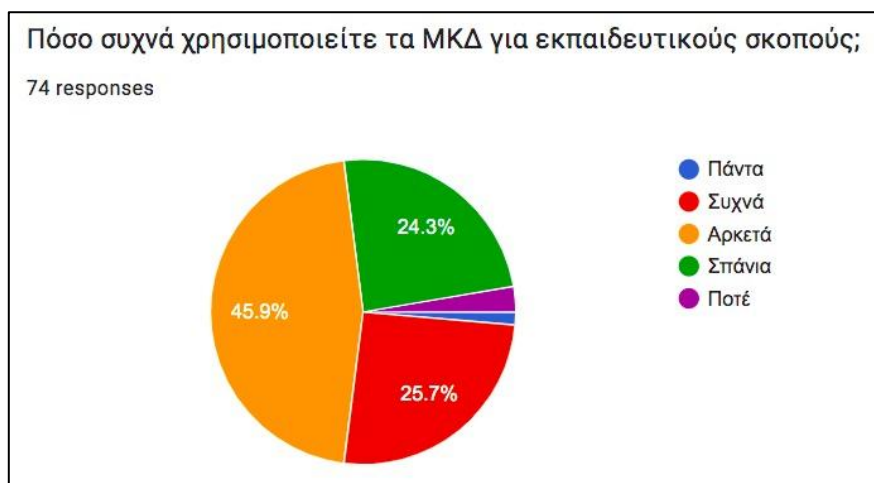


Διάγραμμα 17 γράφημα ποσοστών δημοφιλίας ΜΚΔ.

Γ2. Χρήση ΜΚΔ για εκπαιδευτικούς σκοπούς

Όσον αφορά τη χρήση των ΜΚΔ για εκπαιδευτικούς σκοπούς, τα αποτελέσματα δείχνουν ότι 45,9% των μαθητών χρησιμοποιούν αρκετά συχνά τα κοινωνικά δίκτυα για την

εκπαίδευσή τους, 25,7% τα χρησιμοποιούν συχνά, και 24,3% τα χρησιμοποιούν σπάνια.

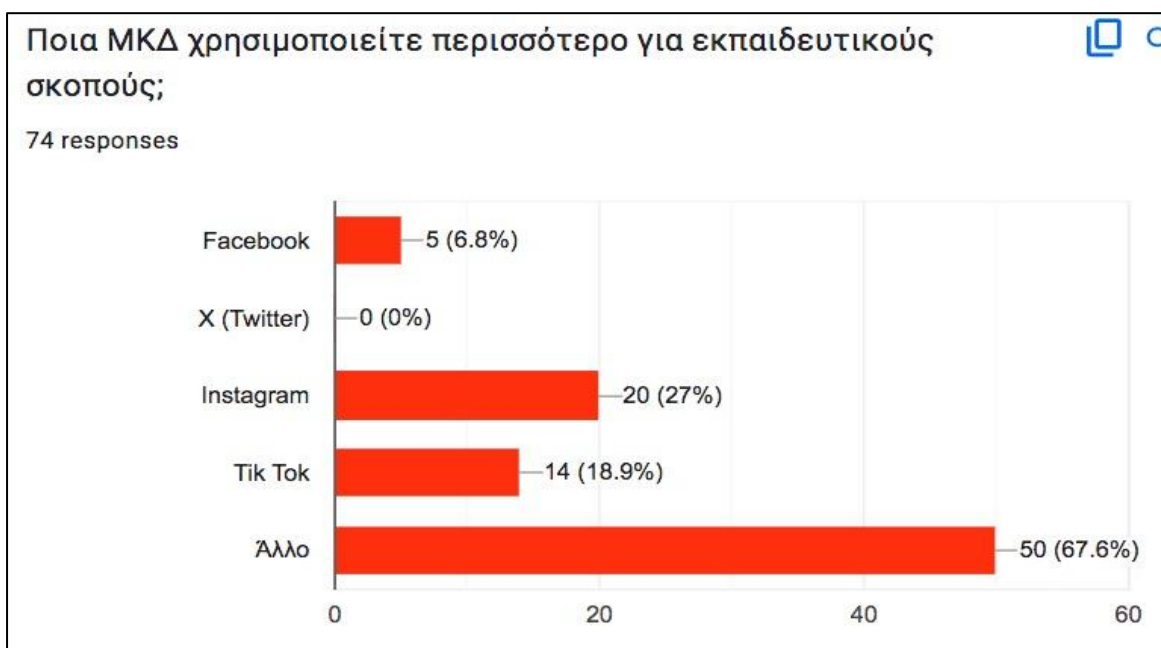


- Ποτέ= 2,7% (2)
- Σπάνια= 24,3% (18)
- Αρκετά= 45,9% (34)
- Συχνά= 25,7% (19)
- Πάντα= 1,4% (1)

Διάγραμμα 18 γράφημα ποσοστών χρήσης ΜΚΔ εκπαιδευτικά.

Γ3. Χρήση συγκεκριμένων ΜΚΔ για εκπαιδευτικούς σκοπούς

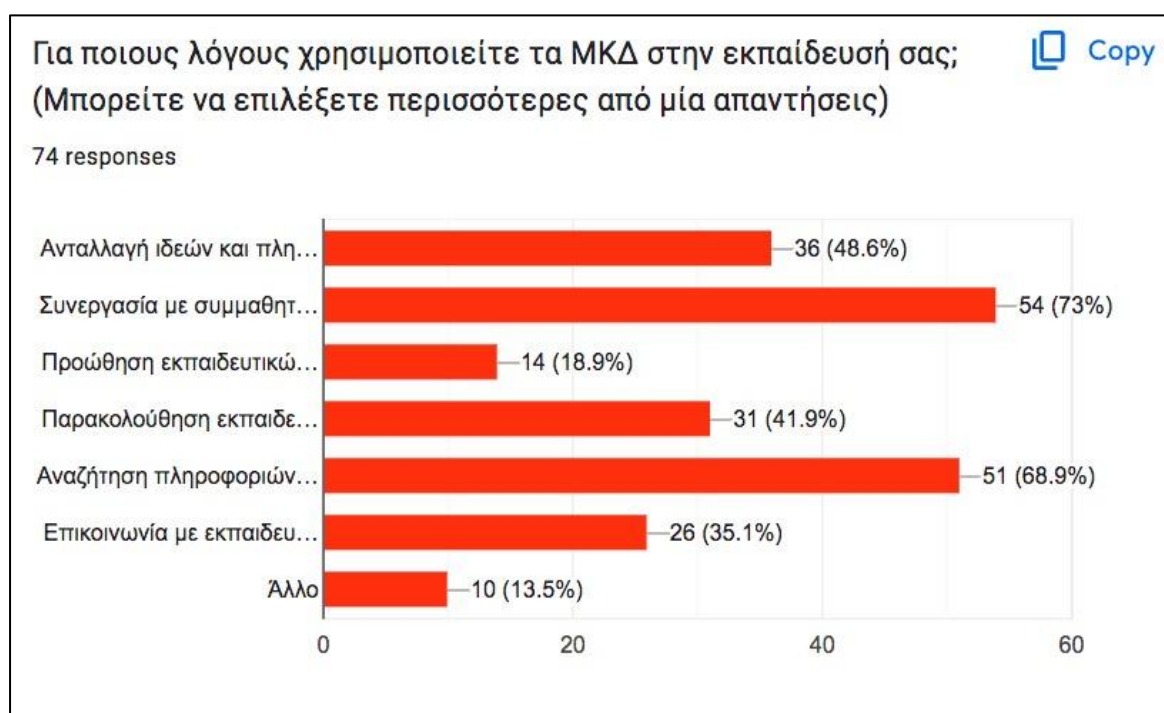
Αν και το Instagram είναι το πιο δημοφιλές ΜΚΔ γενικά, σε ό,τι αφορά την εκπαίδευση, η κατηγορία «Άλλο» φαίνεται να έχει το μεγαλύτερο ποσοστό με 67,6%, υποδηλώνοντας τη χρήση εξειδικευμένων ή μικρότερων πλατφορμών για εκπαιδευτικούς σκοπούς.



Διάγραμμα 19 γράφημα ποσοστών χρήσης ΜΚΔ στην εκπαίδευση.

Γ4. Κύριοι λόγοι χρήσης ΜΚΔ στην εκπαίδευσή

Οι κύριοι λόγοι για τους οποίους οι μαθητές χρησιμοποιούν τα ΜΚΔ στην εκπαίδευσή τους περιλαμβάνουν τη συνεργασία με συμμαθητές (73%) και την αναζήτηση πληροφοριών για σχολικές εργασίες (68,9%). Αυτή η εύρεση πληροφοριών και η συνεργασία ενισχύουν την εκπαιδευτική τους εμπειρία.



Διάγραμμα 20 γράφημα λόγων χρήσης ΜΚΔ στην εκπαίδευση.

Γ5. Η εμπειρία χρήσης των ΜΚΔ στο εκπαιδευτικό περιβάλλον

Γενικά, η εμπειρία των μαθητών με τη χρήση των ΜΚΔ στην εκπαίδευση περιγράφεται ως θετική από την πλειοψηφία (51,4%), ενώ ένα σημαντικό ποσοστό (35,1%) αισθάνεται ουδέτερα. Μόνο ένα μικρό ποσοστό (4,1%) τη βλέπει αρνητικά.

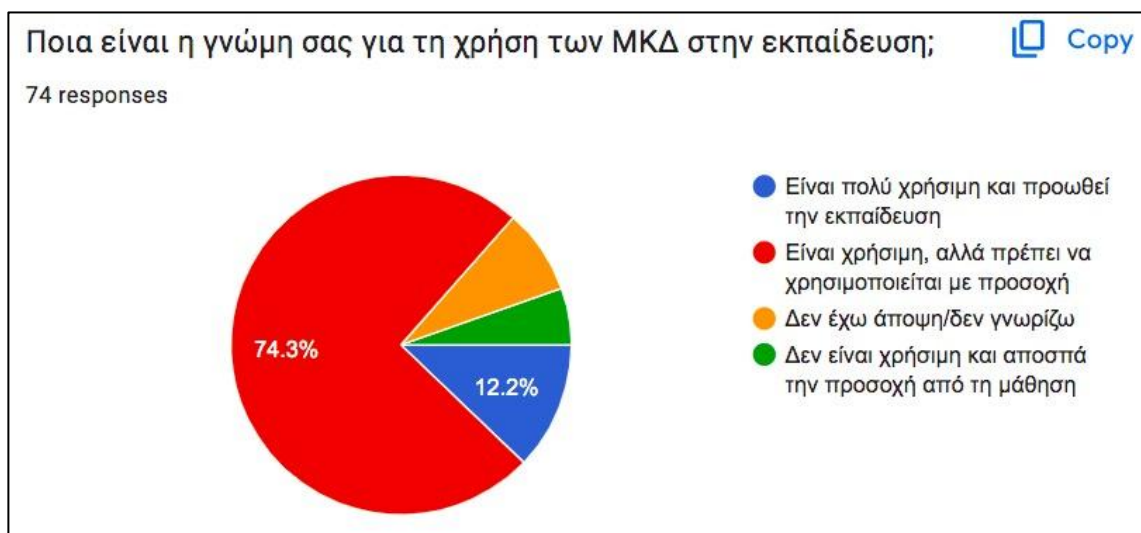


- Πολύ θετική 9,5% (7)
- Θετική 51,4% (38)
- Ουδέτερη 35,1% (26)
- Αρνητική 2,7% (2)
- Πολύ αρνητική 1,4% (1)

Διάγραμμα 21 γράφημα εμπειρίας χρήσης ΜΚΔ στην εκπαίδευση.

Γ6. Προσωπική θέση για τη χρήση των ΜΚΔ στην εκπαίδευση

Σημαντικό για την έρευνά μας είναι ότι η πλειοψηφία των μαθητών (74,3%) πιστεύει ότι τα ΜΚΔ είναι χρήσιμα στην εκπαίδευση, αν και πρέπει να χρησιμοποιούνται με προσοχή.



Διάγραμμα 22 γράφημα προσωπικής γνώμης για τα ΜΚΔ στην εκπαίδευση.

- Είναι πολύ χρήσιμη και προωθεί την εκπαίδευση 12,2% (9)
- Είναι χρήσιμη, αλλά πρέπει να χρησιμοποιείται με προσοχή 74,3% (55)
- Δεν έχω άποψη/Δεν γνωρίζω 8,1% (6)

- Δεν είναι χρήσιμη και αποσπά την προσοχή από τη μάθηση 5,4%(4)

Γ7. Τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της χρήσης ΜΚΔ στην εκπαίδευση

Η ανάλυση των απαντήσεων που λάβαμε από την ερώτηση σχετικά με τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της χρήσης των ΜΚΔ στην εκπαίδευση αποκαλύπτει μια ποικιλία απόψεων και αντιλήψεων μεταξύ των μαθητών και μαθητριών. Οι απαντήσεις αντικατοπτρίζουν τόσο τα θετικά όσο και τα αρνητικά στοιχεία που σχετίζονται με τη χρήση των ΜΚΔ στο εκπαιδευτικό πλαίσιο.

Πλεονεκτήματα των ΜΚΔ στην Εκπαίδευση

Οι μαθητές αναγνωρίζουν αρκετά πλεονεκτήματα από τη χρήση των ΜΚΔ στην εκπαίδευση:

1. Εύκολη Πρόσβαση σε Πληροφορίες: Πολλοί μαθητές τονίζουν την εύκολη και γρήγορη πρόσβαση σε πληροφορίες ως σημαντικό πλεονέκτημα (απαντήσεις 4, 5, 8, 15, 26, 31). Η δυνατότητα άμεσης εύρεσης πληροφοριών βοηθά στην αποκόμιση γνώσεων και την εκτέλεση σχολικών εργασιών.

2. Ενίσχυση του Ενδιαφέροντος και Διασκεδαστική Μάθηση: Οι μαθητές πιστεύουν ότι τα ΜΚΔ κάνουν την εκπαίδευση πιο διασκεδαστική και ενδιαφέρουσα, προσελκύοντας το ενδιαφέρον τους (απαντήσεις 2, 17, 28).

3. Συνεργασία και Επικοινωνία: Οι μαθητές επισημαίνουν την αξία των ΜΚΔ για τη συνεργασία και την επικοινωνία με συμμαθητές και καθηγητές, ακόμη και εκτός σχολικού ωραρίου (απαντήσεις 12, 19, 20, 37, 38). Η άμεση επικοινωνία και η δυνατότητα ανταλλαγής απόψεων θεωρούνται σημαντικά οφέλη.

4. Ανάπτυξη Κριτικής Ικανότητας: Η ποικιλία απόψεων που προσφέρουν τα ΜΚΔ βοηθά τους μαθητές να αναπτύξουν κριτική σκέψη και να σχηματίσουν δικές τους απόψεις (απαντήσεις 9, 23).

5. Ευκολία στην Παρακολούθηση Εκπαιδευτικού Υλικού: Η δυνατότητα παρακολούθησης βίντεο και άλλου εκπαιδευτικού υλικού μέσω των ΜΚΔ είναι επίσης ένα πλεονέκτημα που αναφέρθηκε (απάντηση 7).

Μειονεκτήματα των ΜΚΔ στην Εκπαίδευση

Παρά τα πολλά πλεονεκτήματα, οι μαθητές εντοπίζουν και αρκετά μειονεκτήματα:

1. Αποσπασμένη Προσοχή: Η χρήση των ΜΚΔ μπορεί να αποσπάσει την προσοχή των μαθητών από το αντικείμενο της μελέτης τους, κάτι που θεωρείται σημαντικό μειονέκτημα (απαντήσεις 14, 28, 34, 36).

2. Παραπληροφόρηση και Αξιοπιστία: Η παραπληροφόρηση και η αναξιοπιστία των πληροφοριών που βρίσκονται στα ΜΚΔ είναι ένα σοβαρό πρόβλημα, καθώς οι μαθητές μπορεί να μην είναι πάντα σε θέση να διακρίνουν τις έγκυρες πληροφορίες (απαντήσεις 6, 9, 13, 27, 38).

3. Έλλειψη Άμεσης Επικοινωνίας: Η απουσία άμεσης και προσωπικής επαφής με τους καθηγητές και τους συμμαθητές είναι ένα μειονέκτημα που αναφέρθηκε από τους μαθητές (απαντήσεις 4, 7, 31, 35).

4. Επικίνδυνη Χρήση και Ψευδή Προφίλ: Τα ψευδή προφίλ και η επικίνδυνη χρήση των ΜΚΔ αποτελούν επίσης προβλήματα, καθώς οι μαθητές μπορεί να εκτεθούν σε κινδύνους (απαντήσεις 3, 28).

5. Έτοιμο Υλικό και Μείωση Δημιουργικότητας: Η ευκολία εύρεσης έτοιμου υλικού μπορεί να μειώσει τη δημιουργικότητα και την κριτική σκέψη των μαθητών, καθώς δεν καταβάλλουν την προσπάθεια να σκεφτούν και να ερευνήσουν από μόνοι τους (απαντήσεις 21, 22, 33).

Συμπερασματικά, η χρήση των ΜΚΔ στην εκπαίδευση παρουσιάζει ένα σύνολο πλεονεκτημάτων και μειονεκτημάτων που αναδεικνύονται από τις απόψεις των μαθητών. Τα πλεονεκτήματα περιλαμβάνουν την εύκολη πρόσβαση σε πληροφορίες, την ενίσχυση του ενδιαφέροντος για τη μάθηση, τη συνεργασία και την επικοινωνία, και την ανάπτυξη κριτικής σκέψης. Από την άλλη πλευρά, τα μειονεκτήματα περιλαμβάνουν την αποσπασμένη προσοχή, την παραπληροφόρηση, την έλλειψη άμεσης επικοινωνίας, τους κινδύνους από ψευδή προφίλ και την μείωση της δημιουργικότητας λόγω έτοιμου υλικού.

Η αποτελεσματική χρήση των ΜΚΔ στην εκπαίδευση απαιτεί την ανάπτυξη δεξιοτήτων κριτικής σκέψης στους μαθητές, καθώς και την προώθηση της υπεύθυνης και ασφαλούς χρήσης των ΜΚΔ. Μόνο με την κατάλληλη καθοδήγηση και την ενίσχυση της κριτικής ικανότητας μπορούν τα ΜΚΔ να αποτελέσουν ένα πολύτιμο εργαλείο στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Γ8. Επιπτώσεις από την χρήση ΜΚΔ στην σχολική σας επίδοση

Τέλος, είναι ενδιαφέρον ότι το 41,9% θεωρεί πως η χρήση των ΜΚΔ μπορεί να έχει επιπτώσεις στη σχολική τους επίδοση, ενώ το 35,1% είναι σίγουρο γι' αυτό. Σε μικρότερο, αλλά όχι αμελητέο ποσοστό (23%), οι μαθητές θεωρούν ότι η χρήση ΜΚΔ δεν επηρεάζει τη σχολική τους επίδοση.



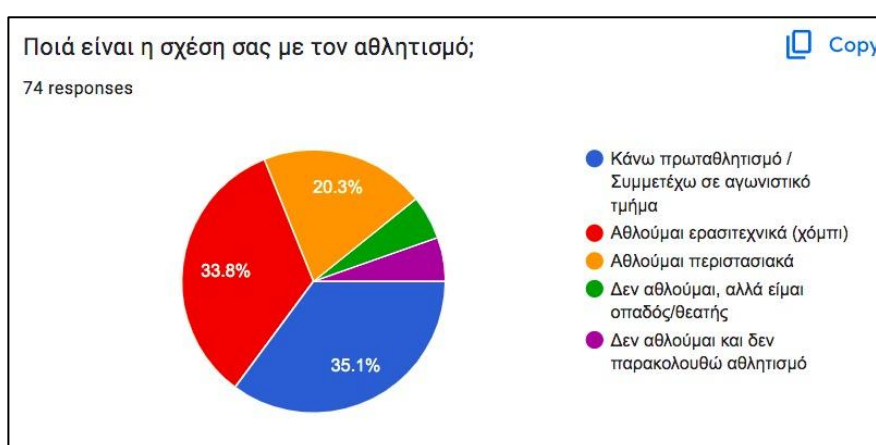
- Ναι= 35,1% (26)
- Όχι= 23% (17)
- Ίσως= 41,9% (31)

Διάγραμμα 23 γράφημα επιπτώσεων των ΜΚΔ στην εκπαίδευση.

Δ. Χρήση ΜΚΔ και Αθλητισμός

Δ1. Συμμετοχή σε αθλητικές δραστηριότητες

Ένα αρκετά μεγάλο ποσοστό από τους συμμετέχοντες στην έρευνά μας ασχολείται με τον αθλητισμό σε υψηλό επίπεδο (35,1%), και ένα ανάλογο ποσοστό (33,8%) ερασιτεχνικά. Μαζί με το ποσοστό αυτών που αθλούνται έστω και περιστασιακά (20,3%), η συντριπτική πλειοψηφία του δείγματός μας είναι ενεργή στις αθλητικές δραστηριότητες.



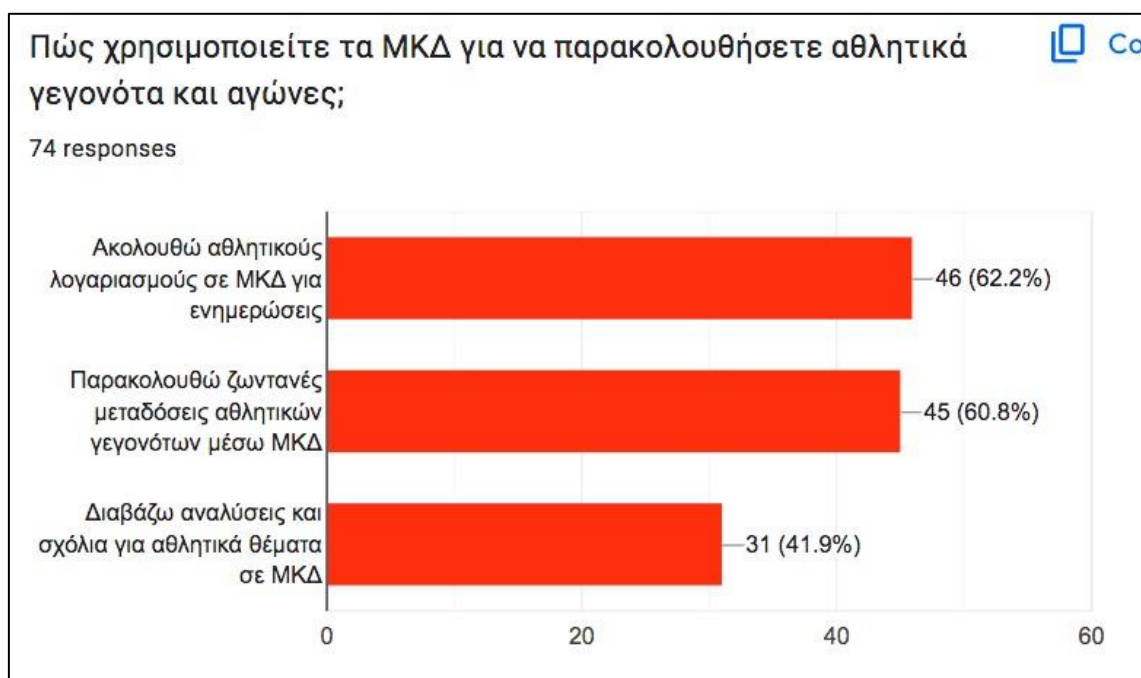
Διάγραμμα 24 γράφημα ποσοστών συσχέτισης με τον αθλητισμό.

-Κάνω πρωταθλητισμό/ Συμμετέχω σε αγωνιστικό τμήμα 35,1% (26)

- Αθλούμαι ερασιτεχνικά (χόμπι) 33,8% (25)
- Αθλούμαι περιστασιακά 20,3% (15)
- Δεν αθλούμαι, αλλά είμαι οπαδός/θεατής 5,4% (4)
- Δεν αθλούμαι και δεν παρακολουθώ αθλητισμό 5,4% (4)

Δ2. ΜΚΔ και παρακολούθηση αθλητικών γεγονότων και αγώνων

Όσον αφορά τον αθλητισμό, οι μαθητές/μαθήτριες δείχνουν έντονη δραστηριότητα στα ΜΚΔ. Ένα αξιοσημείωτο 62,2% ακολουθεί αθλητικούς λογαριασμούς για ενημερώσεις, και το 60,8% παρακολουθεί ζωντανές μεταδόσεις. Σε μικρότερο βαθμό (41,9%), οι μαθητές/τριες μπαίνουν στη διαδικασία να διαβάσουν αναλύσεις και σχόλια για αθλητικά θέματα μέσω των ΜΚΔ.



Διάγραμμα 25 γράφημα ποσοστών χρήσης ΜΚΔ για την παρακολούθηση αθλητισμού.

Δ3. Συμμετοχή σε συζητήσεις σχετικά με αθλητικά θέματα σε πλατφόρμες ΜΚΔ

Μόνο το 17,6% συμμετέχει ενεργά σε συζητήσεις αθλητικών θεμάτων, ενώ ένα σημαντικό ποσοστό 43,2% δεν συμμετέχει καθόλου. Σημαντικό ποσοστό (39,2%) συμμετέχει περιστασιακά, κάτι που υποδηλώνει μια σχετική αδιαφορία για αυτόν τον τρόπο χρήσης των ΜΚΔ σε σχέση με τον αθλητισμό.



- Ναι: 17,6% (13)
- Περιστασιακά: 39,2% (29)
- Όχι: 43,2% (32)

Διάγραμμα 26 γράφημα ποσοστών συχνότητας χρήσης MKΔ για συζήτηση περί αθλητισμού.

Δ4. Αλλαγή στις αθλητικές εμπειρίες λόγω των MKΔ

Οι συμμετέχοντες δηλώνουν ότι η παρουσία των MKΔ έχει αλλάξει τις αθλητικές εμπειρίες τους, με ένα μεγάλο ποσοστό (48,6%) των συμμετεχόντων να δηλώνει ότι έχουν περισσότερη πρόσβαση σε πληροφορίες και εικόνες από αθλητικά γεγονότα. Από την άλλη μεριά, όμως, ένα εξίσου μεγάλο ποσοστό (33,8%) πιστεύει ότι δεν υπάρχει αλλαγή στην εμπειρία τους στον αθλητισμό λόγω των MKΔ.



Διάγραμμα 27 γράφημα ποσοστών αλλαγής στις αθλητικές εμπειρίες.

- Έχουν γίνει πιο διαδραστικές και συναρπαστικές 13,5% (10)
- Έχω περισσότερη πρόσβαση σε πληροφορίες και εικόνες από αθλητικά γεγονότα 48,6% (36)
- Έχω περισσότερες δυνατότητες να συνδεθώ με άλλους οπαδούς, να σχολιάσω τα γεγονότα 4,1%

(3)

- Δεν νιώθω ότι έχει αλλάξει η εμπειρία μου στον αθλητισμό λόγω των ΜΚΔ 33,8% (25)

Δ5. Κύριοι λόγοι χρήσης των ΜΚΔ σε σχέση με τον αθλητισμό

Οι συμμετέχοντες δηλώνουν ότι οι κύριοι λόγοι που χρησιμοποιούν τα ΜΚΔ σε σχέση με τον αθλητισμό είναι η ενημέρωση για τελευταία νέα και αποτελέσματα (67,6%), η ακολούθηση των αγαπημένων αθλητών/τριών και ομάδων (56,8%), καθώς και η παρακολούθηση αθλητικών εκδηλώσεων και δραστηριοτήτων στο διαδίκτυο (25,7%). Αντίθετα, ένα μικρό ποσοστό (8,1%) χρησιμοποιεί τα ΜΚΔ για να επικοινωνήσει με άλλους οπαδούς και να συζητήσει για αθλητικά γεγονότα.



Διάγραμμα 28 γράφημα κυρίων λόγων χρήσης ΜΚΔ στον αθλητισμό.

Δ6. Χρήση των ΜΚΔ στις σχολικές αθλητικές δραστηριότητες

Η ανάλυση των απαντήσεων που λάβαμε από την ερώτηση σχετικά με τη χρήση των ΜΚΔ στις σχολικές αθλητικές δραστηριότητες αποκαλύπτει ποικίλες πρακτικές και απόψεις των μαθητών και μαθητριών. Οι απαντήσεις καταδεικνύουν τον τρόπο με τον οποίο οι νέοι χρησιμοποιούν τα ΜΚΔ για να υποστηρίξουν, να προωθήσουν και να βελτιώσουν τις αθλητικές τους δραστηριότητες, αλλά και τις προκλήσεις που αντιμετωπίζουν.

Χρήση ΜΚΔ για Προσωπική Έκφραση και Κοινωνική Αλληλεπίδραση.

Μερικοί μαθητές χρησιμοποιούν τα ΜΚΔ για να μοιραστούν τις αθλητικές τους

δραστηριότητες με τους φίλους και τους ακόλουθους τους:

- Δημοσίευση «ιστορίας» στο Instagram: Μερικοί μαθητές χρησιμοποιούν το Instagram για να δημοσιεύσουν στιγμιότυπα από τις αθλητικές τους δραστηριότητες (απάντηση 1).

- Σχολιασμός Αγώνων: Άλλοι χρησιμοποιούν τα ΜΚΔ για να δουν και να σχολιάσουν αγώνες με τους συναθλητές τους (απάντηση 3).

Χρήση ΜΚΔ για Πληροφορίες και Ανάλυση.

Πολλοί μαθητές αξιοποιούν τα ΜΚΔ για να αναζητήσουν πληροφορίες που θα τους βοηθήσουν να βελτιώσουν την απόδοσή τους:

- Αναζήτηση Παλαιότερων Επιδόσεων: Οι μαθητές χρησιμοποιούν τα ΜΚΔ για να βρουν παλαιότερες επιδόσεις και χρόνους σε διάφορες σχολικές αθλητικές δραστηριότητες (απαντήσεις 4, 14).

- Παρακολούθηση Βίντεο και Τεχνικών: Η χρήση των ΜΚΔ για την παρακολούθηση βίντεο από αγώνες, τεχνικές και άλλα εκπαιδευτικά υλικά βοηθά τους μαθητές να βελτιώσουν την απόδοσή τους (απαντήσεις 12, 15).

ΜΚΔ για Οργάνωση και Ενημέρωση.

Τα ΜΚΔ χρησιμοποιούνται επίσης για την οργάνωση και ενημέρωση των μαθητών σχετικά με τις αθλητικές δραστηριότητες:

- Οργάνωση Ομάδων: Ορισμένοι μαθητές δημιουργούν ομαδικές συνομιλίες στα ΜΚΔ για την καλύτερη συνεννόηση μεταξύ τους σχετικά με τους σχολικούς αγώνες (απάντηση 9).

- Ενημέρωση Φιλάθλων: Τα ΜΚΔ χρησιμοποιούνται για την ενημέρωση των φιλάθλων σχετικά με τις δραστηριότητες και τα αποτελέσματα των σχολικών ομάδων (απάντηση 11).

- Προφίλ Σχολείου στο Instagram: Ορισμένα σχολεία έχουν δημιουργήσει προφίλ στο Instagram για να προωθήσουν τις σχολικές ομάδες με διάφορες αναρτήσεις (απάντηση 8).

Αποφυγή Χρήσης ΜΚΔ.

Ωστόσο, υπάρχουν και μαθητές που δεν χρησιμοποιούν τα ΜΚΔ στις αθλητικές τους δραστηριότητες για διάφορους λόγους:

- Απόσπαση Προσοχής: Μερικοί μαθητές αποφεύγουν τη χρήση των ΜΚΔ γιατί αποσπών την προσοχή τους από την προπόνηση και τις αθλητικές δραστηριότητες (απαντήσεις 2, 6).

- Έλλειψη Ευκαιριών: Άλλοι μαθητές αναφέρουν ότι δεν έχουν δοθεί αρκετές

ευκαιρίες για να χρησιμοποιήσουν τα ΜΚΔ στις αθλητικές τους δραστηριότητες (απάντηση 7).

- Περιορισμένες Αθλητικές Δραστηριότητες: Κάποιοι μαθητές δηλώνουν ότι δεν χρησιμοποιούν τα ΜΚΔ γιατί το σχολείο τους δεν προσφέρει πολλές αθλητικές δραστηριότητες (απάντηση 10).

Η ανάλυση των απαντήσεων δείχνει ότι τα ΜΚΔ παίζουν σημαντικό ρόλο στις σχολικές αθλητικές δραστηριότητες για πολλούς μαθητές, είτε για προσωπική έκφραση και κοινωνική αλληλεπίδραση, είτε για αναζήτηση πληροφοριών και βελτίωση της απόδοσης, είτε για οργάνωση και ενημέρωση. Ωστόσο, υπάρχει και μια σημαντική μερίδα μαθητών που δεν χρησιμοποιεί τα ΜΚΔ για διάφορους λόγους, όπως η απόσπαση προσοχής, η έλλειψη ευκαιριών και οι περιορισμένες αθλητικές δραστηριότητες στο σχολείο τους. Αυτή η διαφοροποίηση αναδεικνύει την ανάγκη για καλύτερη ενσωμάτωση των ΜΚΔ στις αθλητικές δραστηριότητες των σχολείων με τρόπο που να υποστηρίζει και να εμπλουτίζει την εμπειρία των μαθητών χωρίς να αποσπά την προσοχή τους.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ & ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

Η παρούσα έρευνα διερεύνησε τον ρόλο των μέσων κοινωνικής δικτύωσης (ΜΚΔ) στην παρακολούθηση αθλητικών δραστηριοτήτων και την επίδρασή τους στον ψηφιακό γραμματισμό και την εκπαίδευση των μαθητών Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης στην Ελλάδα. Με τη συμμετοχή 74 μαθητών από την περιοχή της Αχαΐας, η έρευνα κατέγραψε την ευρεία χρήση των ψηφιακών μέσων στην καθημερινή ζωή και την εκπαίδευση των μαθητών. Με βάση τη δημογραφική ανάλυση των δεδομένων, η πλειοψηφία των συμμετεχόντων είναι γυναίκες και μαθητές/τριες ηλικίας 16 ετών. Επίσης, η πλειοψηφία των απαντήσεων προέρχεται από μαθητές του Λυκείου, με την Α΄ Λυκείου να έχει τη μεγαλύτερη εκπροσώπηση. Τα δεδομένα αυτά παρέχουν μια σχετικά αξιόπιστη βάση για την ανάλυση των ερωτημάτων της παρούσας εργασίας, λαμβάνοντας υπόψη τις δημογραφικές ιδιαιτερότητες του δείγματος.

Από την έρευνα προκύπτει ότι οι μαθητές της Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης στην Ελλάδα έχουν σε γενικές γραμμές θετική αντίληψη και ικανοποιητική ικανότητα στον ψηφιακό γραμματισμό. Οι περισσότεροι μαθητές χρησιμοποιούν τακτικά ψηφιακά μέσα για την ανάγνωση και την πρόσβαση πληροφοριών και αισθάνονται αρκετά ή πολύ ικανοί στην επικοινωνία μέσω ψηφιακών μέσων. Επίσης, η πλειοψηφία θεωρεί ότι μπορεί να αξιολογήσει την αξιοπιστία των διαδικτυακών πληροφοριών, αν και υπάρχει χώρος για βελτίωση σε αυτόν τον τομέα. Η χρήση διαδικτυακών εργαλείων για σχολικές εργασίες είναι επίσης αρκετά διαδεδομένη, και τα ψηφιακά μέσα παίζουν σημαντικό ρόλο στην επικοινωνία με συμμαθητές και εκπαιδευτικούς. Τέλος, ο ψηφιακός γραμματισμός φαίνεται να έχει σημαντική επίδραση στην καθημερινή ζωή και την εκπαίδευση των μαθητών, γεγονός που υπογραμμίζει τη σημασία της ενίσχυσης αυτών των δεξιοτήτων στη σχολική εκπαίδευση.

Η έρευνα ανέδειξε επίσης τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της χρήσης των ΜΚΔ στην εκπαίδευση. Τα πλεονεκτήματα περιλαμβάνουν την εύκολη πρόσβαση σε πληροφορίες, την ενίσχυση του ενδιαφέροντος για τη μάθηση, τη συνεργασία και την επικοινωνία, καθώς και την ανάπτυξη κριτικής σκέψης. Αντίθετα, τα μειονεκτήματα περιλαμβάνουν την αποσπασμένη προσοχή, την παραπληροφόρηση, την έλλειψη άμεσης επικοινωνίας, τους κινδύνους από ψευδή προφίλ και τη μείωση της δημιουργικότητας λόγω έτοιμου υλικού.

Η αποτελεσματική χρήση των ΜΚΔ στην εκπαίδευση απαιτεί την ανάπτυξη δεξιοτήτων κριτικής σκέψης και την προώθηση της υπεύθυνης και ασφαλούς χρήσης των

ψηφιακών μέσων. Η καθοδήγηση από εκπαιδευτικούς και η ενίσχυση της κριτικής ικανότητας των μαθητών είναι κρίσιμες προϋποθέσεις για να μετατραπούν τα ΜΚΔ σε πολύτιμα εργαλεία μάθησης.

Συνολικά, τα ευρήματα αναδεικνύουν τους ποικίλους τρόπους με τους οποίους οι μαθητές χρησιμοποιούν τα ΜΚΔ σε σχέση με τις σχολικές αθλητικές τους δραστηριότητες. Πολλοί μαθητές αξιοποιούν τα ΜΚΔ για προσωπική έκφραση και κοινωνική αλληλεπίδραση, όπως το μούρασμα αναρτήσεων σχετικών με τον αθλητισμό στο Instagram και η συμμετοχή σε συζητήσεις σχετικά με τους αγώνες. Επιπλέον, ένας σημαντικός αριθμός μαθητών χρησιμοποιεί τα ΜΚΔ ως πηγή πληροφοριών και ανάλυσης, αναζητώντας πληροφορίες για τη βελτίωση των αθλητικών επιδόσεών τους, παρακολουθώντας εκπαιδευτικά βίντεο και ερευνώντας προηγούμενες επιδόσεις. Τα ΜΚΔ χρησιμεύουν επίσης ως εργαλείο οργάνωσης και επικοινωνίας, με τους μαθητές να δημιουργούν ομαδικές συνομιλίες για τον καλύτερο συντονισμό των σχολικών αθλητικών εκδηλώσεων και τα σχολεία να χρησιμοποιούν πλατφόρμες όπως το Instagram για την προώθηση των σχολικών ομάδων και την ενημέρωση των φιλάθλων.

Ωστόσο, δεν ενσωματώνουν όλοι οι μαθητές τα ΜΚΔ στις αθλητικές τους δραστηριότητες, είτε λόγω των περισπασμών είτε λόγω περιορισμένων ευκαιριών. Οι αρνητικές πτυχές της χρήσης των ΜΚΔ υπογραμμίζουν την ανάγκη προσεκτικής διαχείρισης της ενσωμάτωσής τους, ώστε να ενισχύεται η αθλητική εμπειρία και όχι να μειώνεται.

Η έρευνα καταλήγει ότι ο ψηφιακός γραμματισμός και η χρήση των ΜΚΔ στην εκπαίδευση είναι καίριας σημασίας για την ανάπτυξη των μαθητών και την προετοιμασία τους για τις προκλήσεις της σύγχρονης κοινωνίας. Η ενίσχυση αυτών των δεξιοτήτων πρέπει να αποτελεί προτεραιότητα για το εκπαιδευτικό σύστημα, προσφέροντας στους μαθητές τα απαραίτητα εργαλεία για να γίνουν υπεύθυνοι και κριτικοί χρήστες των ψηφιακών τεχνολογιών.

Τα ευρήματα της παρούσας έρευνας μπορούν να συγκριθούν με εκείνα της μελέτης των Clavio & Walsh, (2013). Η έρευνα αυτή προσδιορίζει έξι διαστάσεις της χρήσης των ΜΚΔ μεταξύ των οπαδών του κολεγιακού αθλητισμού: αξιολόγηση, κοινότητα, συλλογή πληροφοριών, επίδειξη γνώσεων, επιχειρηματολογία και ψυχαγωγία. Οι διαστάσεις αυτές αντικατοπτρίζουν σε μεγάλο βαθμό τις χρήσεις των ΜΚΔ που καταγράφηκαν και στην παρούσα έρευνα. Συγκεκριμένα, οι μαθητές χρησιμοποιούν τα ΜΚΔ για να συλλέγουν πληροφορίες και να επικοινωνούν με άλλους, όπως και οι φίλαθλοι κολεγιακών αθλημάτων. Η κοινότητα και η επιχειρηματολογία είναι επίσης κοινές διαστάσεις, καθώς οι μαθητές

συμμετέχουν σε συζητήσεις και ανταλλάσσουν απόψεις με τους συμμαθητές τους σχετικά με αθλητικά θέματα.

Παράλληλα, η διδακτορική διατριβή του Parris (2023) προσφέρει σημαντικές συγκρίσεις. Ο Parris διαπίστωσε ότι οι καθηγητές φυσικής αγωγής χρησιμοποιούν τα ΜΚΔ ως πόρο για τη συγκέντρωση πρακτικών δραστηριοτήτων και αξιολογήσεων, κάτι που αντανακλά την πρακτική χρήση των ΜΚΔ από τους μαθητές στην παρούσα έρευνα. Επίσης, η έρευνα του Parris υπογραμμίζει την εξοικονόμηση χρόνου και την ενθάρρυνση του αναστοχασμού μέσω των ΜΚΔ, στοιχεία που απαντώνται και στους μαθητές που χρησιμοποιούν τα ΜΚΔ για την οργάνωση και τη βελτίωση των αθλητικών τους δραστηριοτήτων.

Η σύγκριση με τα ευρήματα άλλων μελετών αναδεικνύει τη συνεχή και πολυδιάστατη επίδραση των ΜΚΔ στην εκπαίδευση και τον αθλητισμό, επισημαίνοντας την ανάγκη για συνεχή έρευνα και προσαρμογή των εκπαιδευτικών πρακτικών στις νέες τεχνολογίες. Οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές πρέπει να εκπαιδευτούν κατάλληλα για να αξιοποιήσουν τα ΜΚΔ με τον καλύτερο δυνατό τρόπο, προάγοντας τόσο την εκπαίδευση όσο και την αθλητική δραστηριότητα.

Προτάσεις και σκέψεις για μελλοντικές έρευνες

Για να αντιμετωπιστούν οι προκλήσεις και να μεγιστοποιηθούν τα οφέλη της χρήσης των ΜΚΔ στις σχολικές αθλητικές δραστηριότητες, μπορούν να εφαρμοστούν διάφορες πιθανές λύσεις και στρατηγικές:

1. *Οργανωμένα προγράμματα κοινωνικής δικτύωσης:* Τα σχολεία μπορούν να αναπτύξουν οργανωμένα προγράμματα που ενσωματώνουν τα ΜΚΔ με υπευθυνότητα. Τα προγράμματα αυτά μπορούν να παρέχουν κατευθυντήριες γραμμές για την αποτελεσματική και κατάλληλη χρήση, διασφαλίζοντας ότι οι μαθητές παραμένουν επικεντρωμένοι στην προπόνησή τους, ενώ αξιοποιούν τα ΜΚΔ για την ενίσχυση των δεξιοτήτων και την επικοινωνία.

2. *Εκπαιδευτικά εργαστήρια:* Η διοργάνωση εργαστηρίων μπορεί να εκπαιδεύσει τους μαθητές σχετικά με την παραγωγική χρήση των ΜΚΔ στον αθλητισμό. Τα θέματα μπορούν να περιλαμβάνουν τον τρόπο έρευνας τεχνικών βελτίωσης των επιδόσεων, τη διατήρηση μιας θετικής διαδικτυακής παρουσίας, τη γνώση των κανόνων ηθικής δεοντολογίας στα ΜΚΔ και τη χρήση των ΜΚΔ ως εργαλείο συνεργασίας και παρακίνησης.

3. *Ειδικοί συντονιστές*: Ο διορισμός συντονιστών ΜΚΔ για τις σχολικές αθλητικές ομάδες μπορεί να απλοποιήσει την ανάρτηση περιεχομένου που σχετίζεται με τις σχολικές αθλητικές δραστηριότητες. Αυτός ο ρόλος μπορεί να διασφαλίσει ότι οι πληροφορίες που κοινοποιούνται ευθυγραμμίζονται με τους εκπαιδευτικούς και αθλητικούς στόχους του ιδρύματος και να παρέχει στους μαθητές μια αξιόπιστη πηγή ενημερώσεων και στιγμιότυπων.

4. *Εκπαίδευση για την προστασία του απορρήτου και την ασφάλεια*: Η εκπαίδευση των μαθητών σχετικά με τις ρυθμίσεις απορρήτου και τις ασφαλείς πρακτικές των ΜΚΔ μπορεί να τους προστατεύσει από πιθανές διαδικτυακές απειλές και κακή χρήση του περιεχομένου τους. Η κατανόηση αυτών των πτυχών θα τους βοηθήσει να περιηγηθούν στους χώρους των ΜΚΔ με αυτοπεποίθηση και ασφάλεια.

5. *Ενθάρρυνση της ισορροπημένης χρήσης*: Τα σχολεία μπορούν να προωθήσουν μια ισορροπημένη προσέγγιση στη χρήση των ΜΚΔ, ενθαρρύνοντας τους μαθητές να κάνουν ψηφιακή αποτοξίνωση και να συμμετέχουν σε δραστηριότητες ομαδικής ανάπτυξης εκτός σύνδεσης. Αυτό βοηθά στην ελαχιστοποίηση των περισπασμών και διατηρεί την εστίασή τους στη φυσική κατάρτιση και τις αλληλεπιδράσεις στην πραγματική ζωή.

6. *Διευρυμένες ευκαιρίες*: Η παροχή περισσότερων ευκαιριών στους μαθητές να ενσωματώσουν τα ΜΚΔ στις αθλητικές τους δραστηριότητες θα μπορούσε να περιλαμβάνει τη δημιουργία ψηφιακών φακέλων με τα επιτεύγματά τους, επιτρέποντάς τους να προβληματιστούν σχετικά με την πρόοδό τους και να παρουσιάσουν τις δεξιότητές τους σε πιθανούς σκάουτερ ή συλλόγους.

7. *Συμμετοχή των γονέων και του προσωπικού*: Η εμπλοκή των γονέων και του προσωπικού του σχολείου στην παρακολούθηση και υποστήριξη των δραστηριοτήτων των μαθητών στα ΜΚΔ διασφαλίζει μια υγιή προσέγγιση. Μπορούν να καθοδηγήσουν τους μαθητές, βοηθώντας τους να αναπτύξουν υγιείς διαδικτυακές συνήθειες και συμβάλλοντας θετικά στον αθλητικό τους δρόμο.

8. *Ενσωμάτωση του ψηφιακού γραμματισμού στο πρόγραμμα μαθημάτων*: Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να συμπεριλάβουν μαθήματα ή δραστηριότητες που εστιάζουν στον ψηφιακό γραμματισμό και την κριτική κατανόηση των ΜΚΔ στα προγράμματα σπουδών των σχολείων και των αθλητικών οργανώσεων.

9. *Ενσωμάτωση του ψηφιακού γραμματισμού στα αθλητικά προγράμματα εκπαίδευσης*: Δημιουργία ειδικών μαθημάτων που θα εστιάζουν στην εκμάθηση ψηφιακών δεξιοτήτων που

είναι σημαντικές για τους αθλητές-μαθητές, όπως η χρήση ΜΚΔ για την επικοινωνία αθλητικών δραστηριοτήτων, για την προώθηση του τοπικού-σχολικού αθλητισμού, κλπ.

10. Εκπαίδευση στην κριτική ανάλυση των ΜΚΔ: Δημιουργία προγραμμάτων εκπαίδευσης που θα εστιάζουν στην κριτική αξιολόγηση των πληροφοριών που διακινούνται μέσω των ΜΚΔ. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει την ανάλυση των πηγών πληροφοριών, τον έλεγχο της αξιοπιστίας των πληροφοριών και την αναγνώριση παραπλανητικών ή προκαταλήψεων στα περιεχόμενα που κυκλοφορούν στα ΜΚΔ.

Με την υιοθέτηση αυτών των στρατηγικών, τα σχολεία μπορούν να δημιουργήσουν ένα περιβάλλον όπου τα ΜΚΔ υποστηρίζουν και ενισχύουν την αθλητική εμπειρία, ενώ παράλληλα μετριάζουν τα πιθανά μειονεκτήματά τους. Αυτή η ισορροπημένη προσέγγιση θα βοηθήσει τους μαθητές να λαμβάνουν πληροφορημένες αποφάσεις, να παραμένουν συγκεντρωμένοι και να επωφελούνται πλήρως από την ενσωμάτωση των ΜΚΔ στις αθλητικές τους δραστηριότητες.

Τέλος, όσον αφορά στις μελλοντικές έρευνες που θα μπορούσαν να συμβάλουν στην κατανόηση και την καλύτερη ενσωμάτωση της χρήσης των ΜΚΔ στο σχολικό περιβάλλον, αλλά και στον σχολικό αθλητισμό ιδιαίτερα, οφείλουμε να αναγνωρίσουμε τους περιορισμούς της δικιάς μας έρευνας, ειδικά στο ζήτημα του μεγέθους του δείγματος των ερωτηθέντων, το οποίο είναι σχετικά μικρό, τουλάχιστον για να είναι στατιστικά σημαντικό. Επιπλέον, διαφορετικού τύπου ερωτήσεις ή ακόμα και προσεγγίσεις πάνω στην ερευνητική μεθοδολογία θα πρέπει να ληφθούν υπόψη. Για παράδειγμα, το νέο επιστημονικό πεδίο της Ψηφιακής Εθνογραφίας, το οποίο εξετάζει το διαδίκτυο ως εθνογραφικό «πεδίο», και χρησιμοποιεί τα δοκιμασμένα εργαλεία και μεθόδους της εθνογραφίας και της ανθρωπολογίας στον ψηφιακό κόσμο, μπορεί να συνεισφέρει σημαντικά στην ανάπτυξη της σχετικής συζήτησης (Παπαηλία & Πετρίδης, 2015).

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Aichner, T. & Grunfelder, M. & Maurer, O. & Jegeni, D. (2021). Twenty-Five Years of Social Media: A Review of Social Media Applications and Definitions from 1994 to 2019. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24:4, 215-222.
- alfavita.gr (2024). Επανέρχονται τα Αθλητικά Σχολεία: Συγκροτήθηκε Ομάδα Εργασίας για τη δημιουργία τους. https://www.alfavita.gr/ekpaideysi/436235_epanerhontai-ta-athlitika-sholeia-syggrotithike-omada-ergasias-gia-ti-dimioyrgia
- Αντωνοπούλου, Π. (2008). *Αθλητισμός, Πολιτική και ΜΜΕ*. Αθήνα: Δρακόπουλος.
- Αυγερινός Θ. (2010). Κοινωνιολογία του Αθλητισμού ως κλάδος της Γενικής Κοινωνιολογίας. Στο Γεωργούλας, Στ. & Χατζηγευσταθίου, Δ. (επιμ.). (2010). *Ο Αθλητισμός στην Κοινωνία και η Κοινωνία του Αθλητισμού. Κοινωνιολογία του Αθλητισμού. Θεωρία, Μεθοδολογία και Έρευνα*. Αθήνα: Νημερτής, σελ. 13-16
- Ayers, S. F. (2008). Participation in Sports and Physical Education in American Secondary Schools. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 79:9, 15-15, DOI: 10.1080/07303084.2008.10598240
- Bailey, R. & Glibo, I. (2023), Sport, Education, and Opportunity. Στο Wenner, L. (επιμ.). *The Oxford Handbook of Sport and Society*, Oxford University Press, σελ. 654-667.
- Bailey, R. & Hillman, C. & Arent, S. & Petitpas, A. (2013). "Physical Activity: An Underestimated Investment in Human Capital?", *Journal of physical activity & health*, 10, 289-308.
- Βαρδαλάχου, Ε. (2021). *Ψηφιακός Γραμματισμός στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση: το παράδειγμα μιας έρευνας δράσης* (Διδακτ. Διατρ.). Αθήνα: ΕΚΠΑ.
- Βατάλη, Δ. & Γυμνοπούλου Β. & Μαρκούκης Β. & Τσορματζούδης, Χ. (2012). "Ο Ρόλος των Αξιών στη Διαμόρφωση των Προσανατολισμών Επίτευξης στο Μάθημα Φυσικής Αγωγής", *Ελληνικό Περιοδικό Διοίκηση Αθλητισμού & Αναψυχής*, 9:2, 16-24.
- Boehmer, J. (2015). Does the Game Really Change? How Students Consume Mediated Sports in the Age of Social Media. *Communication & Sport* 4:4, 1-24.
- Britanica.com, (2024). Social Media. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/topic/social-media>
- Brynjolfsson, E. & McAfee, A. (2014). *The second machine age: Work, progress, and prosperity in a time of brilliant technologies*. WW Norton & Co.

- Γεωργούλας, Στ. & Χατζηευσταθίου, Δ. (επιμ). (2010). *Ο Αθλητισμός στην Κοινωνία και η Κοινωνία του Αθλητισμού. Κοινωνιολογία του Αθλητισμού. Θεωρία, Μεθοδολογία και Έρευνα*. Αθήνα: Νημερτής.
- Γιασιράνης, Σ. & Σοφός Α. (2021). Η αποτίμηση από την πλευρά των εκπαιδευτικών της αξιοποίησης της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης εν μέσω πανδημίας: Στάσεις, προβλήματα και προοπτικές. *Πρακτικά 1ου Διαδικτυακού Εκπαιδευτικού Συνεδρίου "Από τον 20ο στον 21ο αιώνα μέσα σε 15 ημέρες: Η απότομη μετάβαση της εκπαιδευτικής μας πραγματικότητας σε ψηφιακά περιβάλλοντα. Στάσεις – Αντιλήψεις – Σενάρια – Προοπτικές – Προτάσεις*, doi: 10.12681/online-edu.3221
- Γούβιας, Δ. (2010). Στο Γεωργούλας, Στ. & Χατζηευσταθίου, Δ. (επιμ). (2010). *Ο Αθλητισμός στην Κοινωνία και η Κοινωνία του Αθλητισμού. Κοινωνιολογία του Αθλητισμού. Θεωρία, Μεθοδολογία και Έρευνα*. Αθήνα: Νημερτής, σελ. 243-256.
- Clavio, G. & Walsh, P. (2013). "Dimensions of Social Media Utilization Among College Sport Fans", *Communication & Sport* 2, 261-281.
- Doukakis, S. & Alexopoulos, E. (2020). Knowledge Transformation and Distance Learning for Secondary Education Students. The Role of Educational Neuroscience. *2020 5th South-East Europe Design Automation, Computer Engineering, Computer Networks and Social Media Conference (SEEDA-CECNSM)*, 1-5, doi: 10.1109/SEEDA-CECNSM49515.2020.9221821.
- Εθνική Συμμαχία για τις Ψηφιακές Δεξιότητες, (2022). Ψηφιακό χάσμα: η ανισότητα στην ψηφιακή πρόσβαση και τις δεξιότητες στα παιδιά και τους νέους
<https://www.nationalcoalition.gov.gr/article/psifiako-chasma-i-anisotita-stin-psifiak/>
- Ελληνική Στατιστική Αρχή (2016). *Έρευνα χρήσης χρόνου 2013-2014*.
<https://www.statistics.gr/documents/20181/985204/Έρευνα+Χρήσης+Χρόνου+-+Έκθεση+Ποιότητα>
- Ελληνική Στατιστική Αρχή (2023): *Έρευνα Χρήσης Τεχνολογιών Πληροφόρησης και Επικοινωνίας απο Νοικοκυριά και άτομα*.
<https://www.statistics.gr/documents/20181/7add8452-9379-0e6d-6313-fb619174f96c>
- Ελληνική Στατιστική Αρχή (2024). *Έρευνες Δευτεροβαθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης Ληξής Σχολικού Έτους 2021/2022*.
<https://www.statistics.gr/documents/20181/8fa5c436-3169-54c0-3ad1-1474a9caef0e>
- Ευαγγέλου, Φ. (2021). Οι απόψεις εκπαιδευτικών Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης της Περιφέρειας Ηπείρου από την εφαρμογή της εξ αποστάσεως – σύγχρονης και ασύγχρονης – εκπαίδευσης

- την περίοδο του Covid-19. *Open Education - The Journal for Open and Distance Education and Educational Technology*, 17:2.
- Ευρωπαϊκή Επιτροπή. (2020). *Σχέδιο δράσης για την ψηφιακή εκπαίδευση 2021-2027. Επαναπροσδιορίζοντας την εκπαίδευση και την κατάρτιση για την ψηφιακή εποχή.*
https://www.minedu.gov.gr/index.php?option=com_content&view=article&id=53977%3Asxedio-drasis-gia-tin-psifiaki-ekpaidefsi-2021-2027&catid=2004%3Agddethpode-ee-politikes-kai-emvlimatikes-protovoulies
- European Commission. (2024), Digital Health Literacy, <https://futurium.ec.europa.eu/en/active-and-healthy-living-digital-world/digital-health-literacy/pages/digital-health-literacy>
- Eurostat. (2024). Glossary: Digital literacy - Statistics Explained.
https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Glossary:Digital_literacy
- Ζαφειρόπουλος, Κ. (2005), *Πώς γίνεται μια επιστημονική εργασία; Επιστημονική έρευνα και συγγραφή εργασιών*. Αθήνα: Εκδόσεις Κριτική.
- Θεοδωράκης, Ι. & Τζιαμούρτας, Α. & Νάτσης, Π. & Κοσμίδου, Ε. (2012), *Φυσική Αγωγή (Α', Β', Γ' Γυμνασίου)*. Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων - Ινστιτούτο Τεχνολογίας και Εκδόσεων Διόφαντος.
- Facebook (2024). adidas. <https://www.facebook.com/adidasGR/>
- Filo, K. & Lock, D. & Karg, A. (2014). Sport and social media research: A review. *Sport Management Review*, <http://dx.doi.org/10.1016/j.smr.2014.11.001>
- Gibson, P. F. & Smith, S. (2018) Digital literacies: preparing pupils and students for their information journey in the twenty-first century. *Information and Learning Science*, <https://doi.org/10.1108/ILS-07-2018-0059>
- Hunter, M. (2024). *Royal Society*. Encyclopedia Britannica.
<https://www.britannica.com/topic/Royal-Society>
- Hutchins, B. & Rowe, D. (2012). *Sport Beyond Television: The Internet, Digital Media and the Rise of Networked Media Sport*. Routledge.
- Instagram (2024). Cristiano Ronaldo. <https://www.instagram.com/cristiano/>
- Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής (2023). Εισαγωγική Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών.
<https://iep.edu.gr/el/esp-a-2014-2020/eisagogiki-epimorfosi-ekpaideftikon>
- International Telecommunication Union (2010), *World Telecommunication/ICT Development Report 2010: Monitoring the WSIS Targets*, ITU Geneva, https://www.itu.int/ITU-D/ict/publications/wtdr_10/material/WTDR2010_e_v1.pdf

- Jenkins, H. & Purushotma, R. & Weigel, M. & Clinton, K. & Robison, A. J. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. The MIT Press
- Junco, R. & Heiberger, G., & Loken, E. (2011). The effect of Twitter on college student engagement and grades. *Journal of Computer Assisted Learning*, 27:2, 119-132.
- Καθημερινή (2001, 9 Σεπτ.). Επτά Ημέρες «Πανελλήνιοι Αγώνες στην Αρχαιότητα», Πέγκυ Κουνενάκη (επιμ.)
- Kemp, S. (2024). Digital 2024: Greece. <https://datareportal.com/reports/digital-2024-greece>
- Κωνσταντακόπουλος Δ. (2007), Αθλητισμός. Στο *Ελλάδα - Η Ιστορία, ο Πολιτισμός, το Σύγχρονο Κράτος*, τομ. Δ', Εκδ. Πάπυρος, σελ. 484-535.
- Λαγουμιντζής, Γ. & Βλαχόπουλος, Γ. & Κουτσογιάννης, Κ. (2015). *Μεθοδολογία της Έρευνας στις Επιστήμες Υγείας*. [Προπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. <https://dx.doi.org/10.57713/kallipos-1007>
- Learning.com (2023) Why Digital Literacy Skills are Important for Students <https://www.learning.com/blog/reasons-digital-literacy-is-important-for-students/>
- Maguire, J. (2010). Ποια η σημασία του Αθλητισμού; Μερικές κοινωνιολογικές παρατηρήσεις. Στο Γεωργούλας, Στ. & Χατζηευσταθίου, Δ. (επιμ.). (2010). *Ο Αθλητισμός στην Κοινωνία και η Κοινωνία του Αθλητισμού. Κοινωνιολογία του Αθλητισμού. Θεωρία, Μεθοδολογία και Έρευνα*. Αθήνα: Νημερτής, σελ. 6-10.
- Maher, C. & Ryan, J.& Ambrosi, C.& Edney, S. (2017). Users' experiences of wearable activity trackers: a cross-sectional study. *BMC Public Health* 17, 880. <https://doi.org/10.1186/s12889-017-4888-1>
- Manca, S., & Ranieri, M. (2016). Is Facebook still a suitable technology-enhanced learning environment? An updated critical review of the literature from 2012 to 2015. *Journal of Computer Assisted Learning*, 32:6, 503-528.
- Μάνου, Β. & Γεροδήμος, Β. & Σαρασλανίδης, Π. & Κέλλης Σ. (2006). Αθλητικά Σχολεία στην Ελλάδα. Νομοθετικό Πλαίσιο Των Τ.Α.Δ. από την ίδρυσή τους έως σήμερα. *Διοίκηση Αθλητισμού και Αναψυχής*, 3:1, 39-81.
- Μανωλίδης, Γ. & Μπεχλιβάνης, Θ. & Φλώρου, Φ. (2014), *Εκθεση Εκφραση για το Γενικό Λύκειο*, Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων - Ινστιτούτο Τεχνολογίας και Εκδόσεων Διόφαντος
- Merkel D. L. (2013). Youth sport: positive and negative impact on young athletes. *Open Access Journal of Sports Medicine*, 4, 151-160.

- Μπαλής, Χ. & Ταγκόπουλος, Η. (2011). Η Διδασκαλία της Πληροφορικής στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση των Χωρών της Ευρώπης: Τάσεις και Προβληματισμοί. *Πρακτικά 5ο Πανελλήνιο Συνέδριο Καθηγητών Πληροφορικής*.
<http://synedrio.pekap.gr/praktika/5o/pdkap.sch.gr/praktika/ergasies/28.pdf>
- Νικολαΐδης Π. (2020). *Ο Ψηφιακός Γραμματισμός στην Υποχρεωτική Εκπαίδευση: Μελέτη των Απόψεων Μαθητών Γυμνασίου για τις Ψηφιακές Ικανότητες που έχουν αναπτύξει* (Διδακτ. Διατρ.). Κόρινθος: Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου.
- Palmos D. & Papavasileiou, C. & Parakitsos, E. C. & Vamvakeros, X. & Mavrakis, A. (2021). Enhancing the environmental programmes of secondary education by using web-tools concerning precaution measures in civil protection: The case of Western Attica (Greece). *Safety Science*, 135, <https://doi.org/10.1016/j.ssci.2020.105117>
- Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο. (2020). Αναλυτικό Ενημερωτικό Σημείωμα.
https://www.sch.gr/wp-content/uploads/2020/01/GSN_Detailed_Memo_GR_Jan_2020.pdf
- Πανελλήνιος Σύλλογος Αναπληρωτών Πληροφορικών Καθηγητών (2020). ΠΕΚΑΠ: Το σχέδιο νόμου χαρακτηρίζεται από ασάφεια και θεωρείται κατώτερο των περιστάσεων.
https://www.alfavita.gr/ekpaideysi/anakoinoseis/320013_pekap-shedio-nomoy-haraktirizetai-apo-asafeia-kai-theoretai
- Παπαδημητρίου, Σ. (2016). Εγγραμματισμός στα Μέσα: Προσεγγίζοντας το Σχολείο του 21ου Αιώνα. *1ο Πανελλήνιο Συνέδριο «Προγράμματα Σπουδών - Σχολικά εγχειρίδια: Από το παρελθόν στο παρόν και το μέλλον»*.
https://www.academia.edu/25433913/Εγγραμματισμός_στα_Μέσα_Προσεγγίζοντας
- Παπαδημητρίου, Σ. (2021). Ψηφιακός Γραμματισμός και Γραμματισμός στα Μέσα: Ενδυνάμωση των Ψηφιακών Δεξιοτήτων των Πολιτών, *MusEd – Museum School Education* 6, 10-25.
- Παπαηλία, Π. & Πετρίδης, Π. (2015). *Ψηφιακή Εθνογραφία* [Προπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις, <https://dx.doi.org/10.57713/kallipos-450>
- Παρασκευοπούλου-Κόλλια, Ε. & Μιχαλακόπουλος, Χ. & Κοντού, Π. & Βογιατζόγλου, Α. (2019). Το μάθημα της Πληροφορικής και η επίδοση των μαθητριών/ητών: απόψεις. *Εκπαίδευση, Δια Βίου Μάθηση, Έρευνα και Τεχνολογική Ανάπτυξη, Καινοτομία και Οικονομία*. том 2. <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/inoek/article/view/2468>
- Parris, Z. (2023). *Physical education teachers' uses of social media in their teaching of physical activity for health*. Loughborough University.
<https://doi.org/10.26174/thesis.lboro.23059211.v1>

- Πασχαλίδου, Γ. (2011). Ψηφιακό χάσμα και ανισότητες στη χρήση νέων τεχνολογιών. (Διδακτορική Διατριβή). Θεσσαλονίκη: Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης.
- Πατσαντάρας Ν. (2010). Συστημική Θεωρία, Λειτουργική Διαφοροποίηση και Αθλητισμός. Στο Γεωργούλας Στ. & Χατζηευσταθίου Δ. (επιμ). *Ο Αθλητισμός στην Κοινωνία και η Κοινωνία του Αθλητισμού. Κοινωνιολογία του Αθλητισμού. Θεωρία, Μεθοδολογία και Έρευνα*. Αθήνα: Νημερτής, σελ. 65-92.
- Royal Society (2012), Shut down or restart? The way forward for computing in UK schools, <https://royalsociety.org/~media/education/computing-in-schools/2012-01-12-computing-in-schools.pdf>
- Sancar I. V. & Duvenci A. & Odabasi H. F. (2021) Educational Potential of Facebook Use in Higher Education: Last Decade Research Trend. *The Journal of Social Media in Society*, 10:2, 264-288.
- Sanderson J. & Browning B. (2013). Training Versus Monitoring: A Qualitative Examination of Athletic Department Practices Regarding Student-Athletes and Twitter, *Qualitative Research Reports in Communication* 14:1, 105-111.
- Sanderson J. (2023). Sport, Digital Media, and Social Media, στο Wenner L. (ed.) *The Oxford Handbook of Sport and Society*. New York: Oxford University Press. 1111-1126.
- Seralidou, E. & Douligeris, C. (2020). Creating and using digital games for learning in elementary and secondary education. *2020 5th South-East Europe Design Automation, Computer Engineering, Computer Networks and Social Media Conference (SEEDA-CECNSM)*, Corfu, Greece, 2020, 1-8, doi: 10.1109/SEEDA-CECNSM49515.2020.9221799.
- Sun, S. & Smith, M. & Cowley, P. (2017). Enhancing International Students' Engagement via Social Media – A Case Study of WeChat and Chinese Students at a UK University'. Στο *INTED2017 Proceedings. International Association for Technology, Education and Development (IATED)*. <https://doi.org/10.21125/inted.2017.1633>
- tanea.gr (2009). Λάπτοπ σε όλους τους μαθητές της Α΄ Γυμνασίου. <https://www.tanea.gr/2009/08/31/greece/laptop-se-oloyis-toys-mathites-tis-a-gymnasioy/>
- Τριανταφύλλου, Σ. (2020). *Οι μεταβαλλόμενες συνθήκες εργασίας των δημοσιογράφων στην ψηφιακή εποχή. Η ελληνική περίπτωση* (Διδακτ. Διατρ.). Αθήνα: Πάντειο Πανεπιστήμιο.
- Τριανταφύλλου, Σ. (2020). Τα ΜΜΕ και η Δημοσιογραφία σε μετάβαση. Οι μεταβαλλόμενες συνθήκες εργασίας των δημοσιογράφων στην ψηφιακή εποχή. Θεσσαλονίκη: Δίσιγμα.
- Τσαλκατίδου Ε. (2023). *Αθλητισμός και ΜΜΕ: Η χρήση του Instagram από τις Ελληνίδες αθλήτριες και αθλητικές συντάκτριες* (Διδακτ. Διατρ.). Αθήνα: ΕΚΠΑ.

- tvxs.gr (2011). Καταργούνται μετά από 30 χρόνια τα αθλητικά σχολεία γιατί «κοστίζουν ακριβά» <https://tvxs.gr/news/ellada/katargoyntai-meta-apo-30-chronia-ta-athlitika-scholeia-giati-kostizoyn-akriva/>
- UNESCO Institute for Statistics (2018), A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2, UNESCO, <https://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/ip51-global-framework-reference-digital-literacy-skills-2018-en.pdf>
- Vagelatos, A. & Angelopoulos P. (2017). Evaluation of “pupils’ laptop” initiative in secondary education in Greece Analyzing the qualitative results of a survey on teachers. *IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON)*, 591-598.
- Vollum M. (2014). The potential for social media use in K-12 physical and health education. *Computers in Human Behavior*. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2014.02.035>
- We are social (2024). Digital 2024: 5 Billion Social Media Users. We Are Social Ltd. <https://wearesocial.com/uk/blog/2024/01/digital-2024-5-billion-social-media-users/>
- Wenner, L. (επιμ.). (2023). *The Oxford Handbook of Sport and Society*, Oxford University Press
- Wikimedia Foundation. (2024). Digital native. https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_native
- Wikimedia Foundation. (2004). Olympic games Athens. https://en.wikipedia.org/wiki/2004_Summer_Olympics
- White, J. (2015). *Digital Literacy Skills for FE Teachers*. Learning Matters
- Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων (2015). Πρόγραμμα Σπουδών του μαθήματος «Φυσική Αγωγή» της Α΄, Β΄, Γ΄ τάξης Γενικού Λυκείου. <https://www.esos.gr/arthra/82675/programma-spydon-toy-mathimatos-tis-fysikis-agogis-ton-v-kai-g-taxeon-genikoy-lykeioy>
- Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων. (2016). Αθλητικές δραστηριότητες σχολείων Εκπαίδευσης, https://www.minedu.gov.gr/publications/docs2016/fek_fusiki_agwgi.pdf
- Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων. (2021). Ωρολόγιο πρόγραμμα Γυμνασίου-Λυκείου <https://www.esos.gr/arthra/74127/se-fek-ta-orologia-programmata-toy-imerisiy-kai-esperinoy-gymnasioy>
- Yildirim, M. & Uslu, S. (2018). Investigation of Reasons of Social Media Usage of Physical Education and Sports School Students. *International Journal of Higher Education*, 7:6, 129-138.
- Χαραχούσου, Υ. (2010), Φεμινιστικές Κοινωνιολογικές Προσεγγίσεις για τις Γυναίκες και τα Σπορ και η συνεισφορά τους στην αθλητική Πανεπιστημιακή γνώση και έρευνα. Στο Γεωργούλας Στ. & Δ. Χατζηευσταθίου (επιμ). *Ο Αθλητισμός στην Κοινωνία και η Κοινωνία*

του Αθλητισμού. Κοινωνιολογία του Αθλητισμού. Θεωρία, Μεθοδολογία και Έρευνα. Αθήνα:
Νημερτής, σελ. 55-64.

X [Twitter] (2024). #olypao https://twitter.com/hashtag/olypao?src=hashtag_click

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Ακολουθεί το πλήρες κείμενο και οι ερωτήσεις του δομημένου ερωτηματολογίου.

Ερωτηματολόγιο για τις ανάγκες της Διπλωματικής Εργασίας «Ψηφιακός Γραμματισμός και Εκπαίδευση: Ο Ρόλος των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης στην Παρακολούθηση Αθλητικών Δραστηριοτήτων»

Το παρακάτω ερωτηματολόγιο σχεδιάστηκε με σκοπό να διερευνήσει τον ψηφιακό γραμματισμό σε μαθητές/τριες δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης και να αναδείξει τις προτιμήσεις, τις πρακτικές και τις αντιλήψεις τους σχετικά με τη χρήση των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης (ΜΚΔ) στο πλαίσιο της εκπαίδευσης, και ειδικότερα σε σχέση με τον αθλητισμό. Οι απαντήσεις που θα λάβουμε μας παράσχουν πολύτιμες ενδείξεις σχετικά με το πώς οι μαθητές/τριες αντιλαμβάνονται και χρησιμοποιούν τα ΜΚΔ. Η καταγραφή των απόψεων τους μας επιτρέπει να αναγνωρίσουμε τις δυνητικές προκλήσεις και τα οφέλη που προκύπτουν από την αυξημένη χρήση της τεχνολογίας στην εκπαιδευτική διαδικασία και τη καθημερινότητα των μαθητών/τριών, ειδικότερα μετά την εμπειρία της υποχρεωτικής τηλεεκπαίδευσης κατά τη διάρκεια της πανδημίας COVID-19 (lockdown 2020-2021).

Η έρευνα είναι μυστική και ανώνυμη. Η συλλογή των απαντήσεων πραγματοποιείται για ακαδημαϊκούς ερευνητικούς σκοπούς και δεν θα χρησιμοποιηθούν για άλλους σκοπούς. Δεν γίνεται συλλογή προσωπικών δεδομένων και ηλεκτρονικών διευθύνσεων (email). Νομοθεσία σχετικά με τα Προσωπικά Δεδομένα Ανηλίκων: βλ. Ομάδα Εργασίας του Άρθρου 29 για την Προστασία των Δεδομένων, *Γνωμοδότηση 2/2009 για την προστασία προσωπικών δεδομένων παιδιών (γενικές κατευθυντήριες γραμμές και η ειδική περίπτωση των σχολείων)*, ΕΕ, 2019. https://www.dpa.gr/sites/default/files/2019-10/WP160_EL_GNOMODOTISI_2_2009.PDF

Υπολογίζοντας σε ένα δείγμα περίπου 70 ατόμων, η έρευνά μας προσφέρει μια σχετικά αξιόπιστη εικόνα των γενικών τάσεων και αντιλήψεων της μελέτης μας. Συμπεριλάβαμε ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής και ερωτήσεις ανάπτυξης, προκειμένου να συλλεχθούν διαφορετικοί τύποι δεδομένων και να επιτευχθεί πληρέστερη κατανόηση της θέσης των μαθητών/τριών. Αν και δεν μπορούμε να γενικεύσουμε τα αποτελέσματα σε ολόκληρο τον πληθυσμό μαθητών/τριών δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, παρόλα αυτά, πιστεύουμε ότι το δείγμα μας παρέχει σημαντικές ενδείξεις για τις τάσεις και τις πρακτικές

που επικρατούν στον εν λόγω πληθυσμό. Με βάση αυτές τις πληροφορίες, είμαστε σε θέση να προτείνουμε βελτιώσεις στις εκπαιδευτικές πρακτικές, να προαγάγουμε τον ψηφιακό γραμματισμό στο πλαίσιο της εκπαίδευσης, αλλά και να αποτυπώσουμε τη σημασία του αθλητισμού στο νέο ψηφιακό περιβάλλον που διαμορφώνεται.

A. Βασικά στοιχεία

1. Φύλο (αγόρι, κορίτσι)
2. Ηλικία (12, 13, 14, 15, 16, 17, 18)
3. Τάξη (Α΄, Β΄, Γ΄ Γυμνασίου, Α΄, Β΄, Γ΄ Λυκείου)

B. Ερωτήσεις σχετικά με τον ψηφιακό γραμματισμό

1. Πώς αξιολογείτε την ικανότητά σας να επικοινωνείτε και να εκφράζεστε σε ψηφιακά περιβάλλοντα, όπως τα μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, τα μηνύματα σε κοινωνικά δίκτυα και σε ιστοσελίδες; (Αρκετά καλή, Καλή, Μέτρια, Κακή, Αρκετά κακή)
2. Πόσο συχνά χρησιμοποιείτε ψηφιακά μέσα για την ανάγνωση και την προσπέλαση πληροφοριών; (Πάντα, Συχνά, Αρκετά, Σπάνια, Ποτέ)
3. Πώς θα αξιολογούσατε την ικανότητά σας να αναγνωρίζετε την αξιοπιστία και την αξία των πληροφοριών που βρίσκετε σε διαδικτυακές πηγές; (Αρκετά καλή, Καλή, Μέτρια, Κακή, Αρκετά κακή)
4. Χρησιμοποιείτε τα διαδικτυακά εργαλεία για τη συλλογή, την οργάνωση και την ανάλυση πληροφοριών για εκπόνηση εργασιών και την αναζήτηση πληροφοριών για το σχολείο; (Πάντα, Συχνά, Αρκετά, Σπάνια, Ποτέ)
5. Συνεισφέρουν τα ψηφιακά μέσα στην επικοινωνία και τη διασύνδεσή σας με συμμαθητές και εκπαιδευτικούς; (Πάρα πολύ, Πολύ, Αρκετά, Λίγο, Πολύ λίγο)
6. Επηρεάζει ο ψηφιακός γραμματισμός την καθημερινή ζωή και την εκπαίδευσή σας; (Πάρα πολύ, Πολύ, Αρκετά, Λίγο, Πολύ λίγο)
7. Πώς θεωρείτε ότι μπορεί να βελτιωθεί η εκπαίδευση σχετικά με τον ψηφιακό γραμματισμό στο σχολείο; (ερώτηση ανάπτυξης)
8. Ποια είναι τα πλεονεκτήματα και οι περιορισμοί της διαδικτυακής εκπαίδευσης σε σχέση με την παραδοσιακή διδασκαλία στην τάξη; (ερώτηση ανάπτυξης)

Γ. Χρήση Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης (ΜΚΔ) στην Εκπαίδευση

1. Ποια ΜΚΔ χρησιμοποιείτε συχνότερα; (Facebook, X (Twitter), Instagram, TikTok, Άλλο)
2. Πόσο συχνά χρησιμοποιείτε τα ΜΚΔ για εκπαιδευτικούς σκοπούς; (Πάντα, Συχνά, Αρκετά, Σπάνια, Ποτέ)
3. Ποια ΜΚΔ χρησιμοποιείτε περισσότερο για εκπαιδευτικούς σκοπούς; (Facebook, X (Twitter), Instagram, TikTok, Άλλο)
4. Για ποιους λόγους χρησιμοποιείτε τα ΜΚΔ στην εκπαίδευσή σας; (Μπορείτε να επιλέξετε περισσότερες από μία απαντήσεις)
 - Ανταλλαγή ιδεών και πληροφοριών
 - Συνεργασία με συμμαθητές/τριες
 - Προώθηση εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων
 - Παρακολούθηση εκπαιδευτικού περιεχομένου
 - Αναζήτηση πληροφοριών για τις σχολικές εργασίες
 - Επικοινωνία με εκπαιδευτικούς για ερωτήσεις ή βοήθεια
 - Άλλο
5. Πόσο θετική ή αρνητική είναι η εμπειρία σας με τη χρήση των ΜΚΔ στο εκπαιδευτικό σας περιβάλλον; (Πολύ θετική, Θετική, Ουδέτερη, Αρνητική, Πολύ αρνητική)
6. Ποια είναι η γνώμη σας για τη χρήση των ΜΚΔ στην εκπαίδευση;
 - Είναι πολύ χρήσιμη και προωθεί την εκπαίδευση
 - Είναι χρήσιμη, αλλά πρέπει να χρησιμοποιείται με προσοχή
 - Δεν έχω άποψη/δεν γνωρίζω
 - Δεν είναι χρήσιμη και αποσπά την προσοχή από τη μάθηση
7. Ποια είναι τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της χρήσης ΜΚΔ στην εκπαίδευση, κατά τη γνώμη σας; (ερώτηση ανάπτυξης)
8. Θεωρείτε ότι η χρήση ΜΚΔ στην εκπαίδευση έχει επιπτώσεις στην σχολική σας επίδοση; (Ναι, Όχι, Ίσως)

Δ. Χρήση ΜΚΔ και Αθλητισμός

1. Ποια είναι η σχέση σας με τον αθλητισμό;
 - Κάνω πρωταθλητισμό/Συμμετέχω σε αγωνιστικό τμήμα
 - Αθλούμαι ερασιτεχνικά (χόμπι)
 - Αθλούμαι περιστασιακά
 - Δεν αθλούμαι, αλλά είμαι οπαδός/θεατής

- Δεν αθλούμαι και δεν παρακολουθώ αθλητισμό

2. Πώς χρησιμοποιείτε τα ΜΚΔ για να παρακολουθήσετε αθλητικά γεγονότα και αγώνες;

- Ακολουθώ αθλητικούς λογαριασμούς σε ΜΚΔ για ενημερώσεις
- Παρακολουθώ ζωντανές μεταδόσεις αθλητικών γεγονότων μέσω ΜΚΔ
- Διαβάζω αναλύσεις και σχόλια για αθλητικά θέματα σε ΜΚΔ

3. Συμμετέχετε σε συζητήσεις σχετικά με αθλητικά θέματα σε πλατφόρμες ΜΚΔ;

- Ναι, συχνά συζητώ για αθλητικά θέματα με άλλους χρήστες
- Περιστασιακά, αλλά όχι συχνά
- Όχι, δεν συμμετέχω σε συζητήσεις αθλητικών θεμάτων στα κοινωνικά μέσα

4. Πώς θεωρείτε ότι έχουν αλλάξει οι αθλητικές εμπειρίες σας λόγω της παρουσίας των ΜΚΔ;

- Έχουν γίνει πιο διαδραστικές και συναρπαστικές
- Έχω περισσότερη πρόσβαση σε πληροφορίες και εικόνες από αθλητικά γεγονότα
- Έχω περισσότερες δυνατότητες να συνδεθώ με άλλους οπαδούς και να σχολιάσω τα γεγονότα

- Δεν νιώθω ότι έχει αλλάξει η εμπειρία μου στον αθλητισμό λόγω των ΜΚΔ

5. Ποιοι είναι οι κύριοι λόγοι που χρησιμοποιείτε τα ΜΚΔ σε σχέση με τον αθλητισμό;

- Να ενημερώνομαι για τελευταία νέα και αποτελέσματα
- Να συνδεθώ με άλλους οπαδούς και να συζητήσω τα αθλητικά γεγονότα
- Να ακολουθήσω τους αγαπημένους μου αθλητές/τριες και ομάδες
- Να παρακολουθήσω αθλητικές εκδηλώσεις και δραστηριότητες που διοργανώνονται στο διαδίκτυο

- Άλλο

6. Χρησιμοποιείτε τα ΜΚΔ στις σχολικές αθλητικές δραστηριότητες και πώς; (ερώτηση ανάπτυξης)

