

ΕΘΝΙΚΟ ΚΑΙ ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΑΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΘΗΝΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΑΓΩΓΗΣ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ
ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΜΕΣΩΝ ΜΑΖΙΚΗΣ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗΣ

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ
ΤΜΗΜΑ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΩΝ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΤΜΗΜΑ ΗΛΕΚΤΡΟΛΟΓΩΝ ΚΑΙ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ

**ΔΠΜΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ
ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ**

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**«Ο ρόλος της αλληγορίας και των μύθων στην εκπαίδευση μαθητών
Δημοτικού-Γυμνασίου: εκπαιδευτική παρέμβαση με χρήση ΤΠΕ και
αξιολόγηση»**

Μεταπτυχιακή Φοιτήτρια: Σπανού Μαρίνα (Α.Μ. 5639)

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια: Ραγκούση Μαρία

Αθήνα, 2024

Περίληψη

Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (ΤΠΕ) έχουν πλέον ενταχθεί στην καθημερινότητα του ανθρώπου, δημιουργώντας έναν νέο ψηφιακό κόσμο και παρέχοντας δυνατότητες εξέλιξης της μάθησης. Οι απεριόριστες δυνατότητες πρόσβασης στην πληροφορία και στη γνώση μετατοπίζουν το βάρος στην ορθή χρήση και αξιοποίησή τους.

Η παρούσα έρευνα επιχειρεί να διερευνήσει κατά πόσο η χρήση των ΤΠΕ, ως εργαλείο στα χέρια του εκπαιδευτικού, μπορεί να συμβάλει και να διευκολύνει στην κατανόηση και ερμηνεία της έννοιας της αλληγορίας από μαθητές τελευταίων τάξεων του δημοτικού και πρώτων τάξεων του Γυμνασίου. Με κεντρικό άξονα την «Αλληγορία του Σπηλαίου» του Πλάτωνα και εργαλείο τις τεχνολογίες της πληροφορίας και της επικοινωνίας γεννιέται γόνιμος προβληματισμός σε σχέση με την άκριτη χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης και τη στρέβλωση της πραγματικότητας στο διαδίκτυο. Οι μαθητές φιλοσοφούν πάνω στο εν λόγω ζήτημα, ενώ στη συνέχεια, διαβάζοντας μύθους του Αισώπου, δημιουργούν τη δική τους αλληγορική ιστορία, και προωθούν το δικό τους μήνυμα για τη σύγχρονη πραγματικότητα. Τέλος, οπτικοποιούν την ιστορία τους μέσω της τέχνης της ζωγραφικής και μέσω «ψηφιακού» θεάτρου σκιών. Μέσω της «Αλληγορίας του Σπηλαίου» θίγεται το θέμα της άκριτης χρήσης του διαδικτύου και των κοινωνικών δικτύων, καθώς και των προτύπων που προβάλλονται σε αυτά, ενώ επιδιώκεται αρχικά η συνειδητοποίηση αυτών των κινδύνων και η αλλαγή των στάσεων των μαθητών.

Προς την κατεύθυνση αυτή υλοποιήθηκε διδακτική παρέμβαση σε έξι μαθητές μεταξύ δώδεκα με δεκατριών ετών. Τα αποτελέσματα της έρευνας έδειξαν ότι η παρέμβαση επέφερε μαθησιακά αποτελέσματα όσον αφορά στην έννοια της αλληγορίας και των αρχαίων φιλοσόφων και μυθοποιών. Η «αλληγορία του σπηλαίου» του Πλάτωνα, παρότι αποτελεί αντικείμενο διδασκαλίας τάξεων του Λυκείου, κατανοήθηκε από νεαρότερους μαθητές μέσω των ΤΠΕ, ερμηνεύτηκε ανά ομάδες αλλά και ατομικά, ενώ συσχετίστηκε με τη σημερινή πραγματικότητα. Η παρέμβαση αξιολογήθηκε θετικά και η δημιουργία «ψηφιακού θεάτρου σκιών»- αυτοσχέδιων κινήσεων των παιδιών κάτω από το πρίσμα του φωτός, με τη δημιουργία σκιών, που βιντεοσκοπήθηκαν και κατόπιν επεξεργάστηκαν ψηφιακά- κινητοποίησε το ενδιαφέρον τους για μάθηση και τους δημιούργησε θετικά συναισθήματα προς αυτήν τη μέθοδο.

Λέξεις κλειδιά: ΤΠΕ, κοινωνικά δίκτυα, διαδίκτυο, αλληγορία, μύθος, «Αλληγορία του Σπηλαίου», στάσεις και συμπεριφορές στο διαδίκτυο, έφηβοι

Ευχαριστίες

Θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά την επιβλέπουσα καθηγήτριά μου κ. Ραγκούση Μαρία για την πολύτιμη υποστήριξη, την ανεκτίμητη καθοδήγηση, την υπομονή και τη βοήθειά της.

Θερμές ευχαριστίες οφείλω, επίσης, στον κ. Βόκα για τις συμβουλές και τη βοήθειά του, η οποία ήταν επίσης πολύτιμη.

Θα ήθελα ακόμη να ευχαριστήσω όλα τα παιδιά που με προθυμία συμμετείχαν στην παρούσα έρευνα, αφιερώνοντας αρκετό από τον προσωπικό τους χρόνο σε εμένα.

Τέλος, ευχαριστώ πολύ όλη την οικογένειά μου και τους φίλους για τη συμπαράσταση και την ατελείωτη αγάπη τους.

Περιεχόμενα

Περίληψη.....	1
Περιεχόμενα	3
ΜΕΡΟΣ Α: ΘΕΩΡΗΤΙΚΗ ΘΕΜΕΛΙΩΣΗ	10
Εισαγωγή.....	10
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Η αλληγορία και η εκπαιδευτική της αξία	11
1.1 Αλληγορία: βιβλιογραφική επισκόπηση και ιστορικά στοιχεία.....	11
1.2 Η αλληγορία στο πλατωνικό έργο «Πολιτεία» - «Η Αλληγορία του Σπηλαίου».....	12
1.3 Ερμηνευτική προσέγγιση των 4 ^{ων} σταδίων	14
1 ^ο στάδιο: Η παραμονή στη σπηλιά.....	14
2 ^ο στάδιο: Η απελευθέρωση από τις αλυσίδες.....	15
3 ^ο στάδιο: Ανάβαση έξω από τη σπηλιά	15
4 ^ο στάδιο: Ο δρόμος της επιστροφής.....	16
Συμπέρασμα.....	17
1.4 Εκφάνσεις της αλληγορίας.....	18
1.5 Η αλληγορία ως εκπαιδευτικό εργαλείο με τη χρήση ΤΠΕ	21
1.6 Οι μύθοι του Αισώπου.....	22
Μύθος 1 : Το παγώνι και ο γερανός.....	22
Μύθος 2: Ο βάτραχος που ήθελε να γίνει τόσο μεγάλος όσο το βόδι	23
Μύθος 3: Το κοράκι και το παγώνι	23
Μύθος 4 : Το λιοντάρι και η αλεπού	24
Μύθος 5: το λιοντάρι και το ποντίκι	24
1.7 Εκπαιδευτικό υλικό	25
1.8 Το ρεύμα της φιλοσοφίας για παιδιά.....	29
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Το Διαδίκτυο, τα κοινωνικά δίκτυα και οι νέοι	31
2.1 Η χρήση του Διαδικτύου και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης από τους νέους	31
2.2 Διαστάσεις της υπέρμετρης χρήσης του διαδικτύου από εφήβων στον προσωπικό και ακαδημαϊκό τομέα.....	33

2.3 Επιπτώσεις από τη συμμετοχή στα κοινωνικά δίκτυα	36
2.4 Το αίσθημα ανίας και η χρήση κινητού τηλεφώνου.....	39
2.5 Η ψυχολογική κόπωση από τη χρήση των κοινωνικών δικτύων και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.....	40
2.6 Τα μέσα ενημέρωσης των νέων	41
2.7 Παραπληροφόρηση: η αλήθεια και το ψέμα στη σημερινή κοινωνία.....	43
2.7.1 Αξιόπιστη ενημέρωση και τεχνίτη νοημοσύνη	43
2.7.2 Η μετα-αλήθεια και τα fake news.....	44
2.7.3 Το «ψεύδος στην ψυχή» κατά τον Πλάτωνα.....	45
2.7.4 Τα πρότυπα.....	46
ΜΕΡΟΣ Β: ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ.....	48
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Σχεδιασμός της έρευνας.....	48
3.1 Εισαγωγή – κίνητρο για την επιλογή του θέματος της έρευνας	48
3.2.1 Ερευνητικά ερωτήματα	49
3.2.2 Στόχοι εκπαιδευτικής παρέμβασης.....	50
3.3 Μεθοδολογία της έρευνας.....	50
3.3.1 Μεθοδολογικά Εργαλεία.....	51
3.3.2 Τεχνικές Μάθησης.....	52
3.3.3 Η ανάλυση των ποιοτικών δεδομένων	52
3.4 Δείγμα της έρευνας.....	53
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: Υλοποίηση της εκπαιδευτικής παρέμβασης.....	53
4.1 Η εκπαιδευτική παρέμβαση	53
4.2 Απαιτούμενη Υλικοτεχνική Υποδομή	55
4.3 Εργαλεία αξιολόγησης της παρέμβασης – συλλογή δεδομένων.....	55
4.3.1 Pre-test.....	56
4.3.2 Συνέντευξη – συζήτηση (focus group).....	57
4.3.3 Δημιουργία Αλληγορικής Ιστορίας	59
4.3.4 Post-test	60

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: Ανάλυση δεδομένων και αποτελέσματα.....	61
5.1 Δεδομένα που συλλέχθηκαν από το pre-test και ανάλυση.....	61
5.2 Δεδομένα που συλλέχθηκαν από τις συνεντεύξεις-συζητήσεις και ανάλυση.....	68
5.2.1 Θεματική Ανάλυση.....	68
5.2.2 Διαδικασία και παρατηρήσεις.....	68
5.2.3 Εκφάνσεις της “Αλληγορίας του Σπηλαίου”.....	70
5.2.4 Η καθημερινότητα των μαθητών.....	72
5.2.5 Ζητήματα κοινωνικοπολιτικού περιεχομένου.....	72
5.2.6 Η συμμετοχή στα Κοινωνικά Δίκτυα.....	73
5.2.7 Οι απόψεις των μαθητών για τα κοινωνικά δίκτυα συγκριτικά με τη βιβλιογραφία.....	74
5.2.8 Οι σημερινοί «δεσμώτες» της αλληγορίας.....	76
5.2.9 Προτάσεις των μαθητών – λύσεις στα προβλήματα που εντόπισαν.....	76
5.2.10 Αποτρεπτικοί παράγοντες.....	77
5.3 Δεδομένα που συλλέχθηκαν κατά τη δημιουργία αλληγορικής ιστορίας και ανάλυση.....	77
5.3.1 Οι μύθοι του Αισώπου και οι αλληγορικές ιστορίες των μαθητών.....	77
5.3.2 Ανάλυση των αλληγορικών ιστοριών των μαθητών.....	80
5.3.3 Η οπτικοποίηση των αλληγορικών ιστοριών των μαθητών.....	83
5.3.4 Αξιολόγηση του αποτελέσματος από τους μαθητές.....	84
5.4 Δεδομένα που συλλέχθηκαν από το Post-test και ανάλυση.....	86
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6: Απαντήσεις στα ερευνητικά ερωτήματα και συζήτηση.....	94
6.1 Ερευνητικό ερώτημα 1.....	94
6.2 Ερευνητικό ερώτημα 2.....	95
6.3 Ερευνητικό ερώτημα 3.....	96
6.4 Ερευνητικό ερώτημα 4.....	98
6.5 Ερευνητικό ερώτημα 5.....	98
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7: Συμπεράσματα, Περιορισμοί της Έρευνας και Προοπτικές.....	99
Βιβλιογραφία.....	102
Παράρτημα.....	112

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΙΝΑΚΩΝ

Πίνακας 4.1. 1: Η μορφή της διδακτικής παρέμβασης	54
Πίνακας 4.3. 1: Ερωτήσεις Pre- test.....	57
Πίνακας 4.3.4. 1 Ερωτήσεις post test.....	60
Πίνακας 5.1. 1: Ερωτήσεις 1, 2, 3, 4: Απαντήσεις μαθητών στο Pre-test.....	62
Πίνακας 5.1. 2 Ερώτηση 5: Τι πιστεύεις ότι είναι αλήθεια και τι ψέμα; Γράψε κάτι ψεύτικο και κάτι αληθινό	62
Πίνακας 5.1. 3 Ερώτηση 6: Αν ερχόταν κάποιος και σου έλεγε ότι υπάρχει μια άλλη πραγματικότητα από αυτή που πιστεύεις και βλέπεις, θα τον πίστευες;	63
Πίνακας 5.1. 4 Ερώτηση 7: Αν ερχόταν κάποιος και σου έλεγε ότι υπάρχει μια άλλη πραγματικότητα από αυτή που πιστεύεις και βλέπεις, θα τον ακολουθούσες;	63
Πίνακας 5.1. 5 Ερώτηση 8: Υπάρχει κάποιο διάσημο πρόσωπο που θαυμάζεις;	63
Πίνακας 5.1. 6 Ερώτηση 9: Πώς έμαθες γι' αυτό το πρόσωπο;	64
Πίνακας 5.1. 7 Ερώτηση 10: Γιατί το θαυμάζεις;	64
Πίνακας 5.1. 8 Ερώτηση 11: Πιστεύεις ότι είναι ευτυχισμένο;	64
Πίνακας 5.1. 9 Ερώτηση 12: Θα ήθελες να του μοιάσεις;	65
Πίνακας 5.1. 10 Ερώτηση 13: Πρέπει να του μοιάσεις;	65
Πίνακας 5.1. 11 Ερώτηση 14: Πώς σου αρέσει να περνάς το χρόνο σου στο Διαδίκτυο;	65
Πίνακας 5.1. 12 Ερώτηση 15: Πόσο χρόνο αφιερώνεις στη δραστηριότητα που σου αρέσει περισσότερο;	66
Πίνακας 5.1. 13 Σύγκριση απαντήσεων στις ερωτήσεις του pre-test 6 (θα τον πίστευες;) και 7 (θα τον ακολουθούσες;)	66
Πίνακας 5.1. 14: Συγκεντρωτικός πίνακας ερωτήσεων στο pre-test.....	66
Πίνακας 5.1. 15(Ερώτηση 10) Οι πιο συνηθισμένοι τρόποι χρήσης ψηφιακών μέσων από τους μαθητές του δείγματος	67
Πίνακας 5.1. 16 Χρόνος που αφιερώνουν οι μαθητές του δείγματος στο Διαδίκτυο	67
Πίνακας 5.1. 17 Διάσημο πρόσωπο που θαυμάζουν οι μαθητές του δείγματος	67
Πίνακας 5.2.3. 1: Εκφάνσεις της αλληγορίας του σπηλαίου σύμφωνα με τους μαθητές	70
Πίνακας 5.2.6. 1: Απαντήσεις των μαθητών σχετικές με τη χρήση των κοινωνικών δικτύων και θεματική κατηγοριοποίηση	73
Πίνακας 5.2.8. 1 Οι σημερινοί «δεσμώτες» και «θαυματοποιοί» από τις ερμηνείες της «αλληγορίας του σπηλαίου»	76
Πίνακας 5.3.2. 1 Αξιολόγηση της δομής των κειμένων	80

Πίνακας 5.3.2. 2 Οι ιστορίες, έχουν τον «σκελετό» της «Αλληγορίας του Σπηλαίου» του Πλάτωνα.....	81
Πίνακας 5.3.2. 3: Αλλαγή στάσεων ηρώων	81
Πίνακας 5.3.2. 4 Η «αλήθεια» και το «ψέμα» στις ιστορίες των μαθητών	82
Πίνακας 5.4 1 Ερώτηση 1: Τι πιστεύεις ότι είναι αλήθεια και τι ψέμα; Γράψε ένα παράδειγμα με δικά σου λόγια.....	87
Πίνακας 5.4 2 Ερώτηση 3: Τι θυμάσαι για τον Πλάτωνα και τον Σωκράτη;.....	88
Πίνακας 5.4 3 Ερώτηση 4: Τι θυμάσαι για τον Αίσωπο;	88
Πίνακας 5.4 4 Ερώτηση 5: Θυμάσαι τι είναι η αλληγορία;	89
Πίνακας 5.4 5 Ερώτηση 7: Σου άρεσαν οι μύθοι;.....	89
Πίνακας 5.4 6 Ερώτηση 8: Είναι χρήσιμο, κατά τη γνώμη σου, το νόημα της «Αλληγορίας του Σπηλαίου» για τα παιδιά της ηλικίας σου;	89
Πίνακας 5.4 7 Ερώτηση 9: Σου άρεσε ο τρόπος διδασκαλίας;	90
Πίνακας 5.4 8 Ερώτηση 12: Αν ναι, ποιο πρόσωπο σκέφτηκες;	91
Πίνακας 5.4 9 Ερώτηση 13: Υπάρχει κάποιο άλλο μη διάσημο πρόσωπο στο οποίο θα ήθελες να μοιάσεις;	91
Πίνακας 5.4 10 Ερώτηση 14: Αν εμφανιζόταν ο Πλάτωνας ξαφνικά, τι πιστεύεις ότι θα έλεγε για τη ζωή μας σήμερα;.....	92
Πίνακας 5.4 11 Ερώτηση 15: Αν μπορούσες να ρωτήσεις κάτι τον Πλάτωνα, τι θα ήταν αυτό;	92
Πίνακας 5.4 12 Ερώτηση 16: . Ποια είναι η γνώμη σου για τον κόσμο των κοινωνικών δικτύων;	93
Πίνακας 5.4 13 Ερώτηση 17: Θα άλλαζες κάποια από τις συνήθειές σου σχετικά με το Διαδίκτυο;	93
Πίνακας 5.4 14 Ερώτηση 18: Από ποιους κινδύνους στο Διαδίκτυο πιστεύεις ότι θα έπρεπε να προστατευτούν οι φίλοι σου;.....	93

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΓΡΑΦΗΜΑΤΩΝ

Γράφημα 5.4. 1 Ερώτηση 2 του post test	88
Γράφημα 5.4. 2 Ερώτηση 10: Γενικά πιστεύεις ότι τα διάσημα πρόσωπα που παρακολουθείς είναι ευτυχισμένα;	90
Γράφημα 5.4. 3 Ερώτηση 11: Θα ήθελες να μοιάσεις σε κάποιο διάσημο πρόσωπο;	90

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΙΚΟΝΩΝ

Εικόνα 1.2 1 Εικόνα Σχηματική αναπαράσταση της «Αλληγορίας του Σπηλαίου» στο έργο Πολιτεία του Πλάτωνα.....	13
Εικόνα 1.4. 1 Ζακ-Λουί Νταβίντ, “Ο Θάνατος του Σωκράτη”, 1787. Λάδι σε καμβά, διαστάσεις 129,5 x 196,2 cm. (theepochtimes.gr).....	21
Εικόνα 1.4. 2 Ραφαήλ (1483-1520), “Σχολή Αθηνών”, 1510-11. Τοιχογραφία. Stanza della Segnatura, Βατικανό. (https://www.alamy.es).....	21
Εικόνα 1.7. 1 Εξώφυλλο Βιβλίου: Τα παιδιά διαβάζουν αρχαίους – Η σπηλιά του Πλάτωνα	25
Εικόνα 1.7. 2 Εξώφυλλο Βιβλίου: Φιλοσοφία με παιδιά μέσα από εικονογραφημένα παιδικά βιβλία.....	26
Εικόνα 1.7. 3 Εξώφυλλο Βιβλίου: Το κοράκι και το παγώνι	26
Εικόνα 1.7. 4 Εξώφυλλο Βιβλίου: Ο κόσμος της Σοφίας	26
Εικόνα 1.7. 5 Εξώφυλλο Βιβλίου: Ελληνικό Θέατρο Σκιών: Παρόν, Παρελθόν και Μέλλον	27
Εικόνα 1.7. 6 Εξώφυλλο Βιβλίου: Το βιβλίο των σοφών της αρχαίας Ελλάδας	27
Εικόνα 1.7. 7 Εξώφυλλο Βιβλίου: The Eye and the Shadow.....	27
Εικόνα Παραρτήματος 1: Ομάδα Α: Ο διάσημος κύκνος - στιγμιότυπο βίντεο «τίτλος»	112
Εικόνα Παραρτήματος 2: Ομάδα Α: Ο διάσημος κύκνος - στιγμιότυπο βίντεο «πουλί»	112
Εικόνα Παραρτήματος 3: Ομάδα Α: Ο διάσημος κύκνος - στιγμιότυπο βίντεο «ελάφι».....	113
Εικόνα Παραρτήματος 4: Ομάδα Α: Ο διάσημος κύκνος - στιγμιότυπο βίντεο «σκύλος» ..	113
Εικόνα Παραρτήματος 5: Ομάδα Α: Ο διάσημος κύκνος - στιγμιότυπο βίντεο «κύκνος»...	114
Εικόνα Παραρτήματος 6: Ομάδα Α: Ο διάσημος κύκνος - στιγμιότυπο βίντεο «διάσημος κύκνος»	114
Εικόνα Παραρτήματος 7: Ομάδα Β: Εσύ φταις! – ζωγραφική απεικόνιση	115
Εικόνα Παραρτήματος 8: Ομάδα Β: Εσύ φταις! – ζωγραφική απεικόνιση	115
Εικόνα Παραρτήματος 9: Ομάδα Γ: Ο λευκός λαγός - στιγμιότυπο βίντεο «τίτλος».....	116
Εικόνα Παραρτήματος 10: Ομάδα Γ: Ο λευκός λαγός - στιγμιότυπο βίντεο «λαγός».....	116
Εικόνα Παραρτήματος 11: Ομάδα Γ: Ο λευκός λαγός - στιγμιότυπο βίντεο «συνομιλία ζώων»	117
Εικόνα Παραρτήματος 12: Ομάδα Γ: Ο λευκός λαγός - στιγμιότυπο βίντεο «σπουργίτι»...	117
Εικόνα Παραρτήματος 13: Ομάδα Γ: Ο λευκός λαγός - στιγμιότυπο βίντεο «σπουργίτι που πετά»	118
Εικόνα Παραρτήματος 14: Ομάδα Γ: Ο λευκός λαγός - στιγμιότυπο βίντεο «σπουργίτι σε κλαδί».....	118

ΜΕΡΟΣ Α: ΘΕΩΡΗΤΙΚΗ ΘΕΜΕΛΙΩΣΗ

Εισαγωγή

Στη σύγχρονη εποχή η εξέλιξη της τεχνολογίας έχει συμβάλει στη διαμόρφωση μίας καθημερινότητας στην οποία η συνύπαρξη του ανθρώπου και των ψηφιακών μέσων αποτελεί μια νέα πραγματικότητα. Ο τρόπος επικοινωνίας και συνδιαλλαγών έχει επεκταθεί στον ψηφιακό κόσμο, στον οποίο μεταβιβάζονται και οι συνήθειες, τα ενδιαφέροντα, η κοινωνική και ατομική ζωή του ανθρώπου. Εξάιρεση δεν αποτελούν τα παιδιά, τα οποία έχουν μεγαλώσει και οικειοποιηθεί έναν τρόπο ζωής, όπου η τεχνολογία είναι αναπόσπαστο κομμάτι της, προσφέροντάς τους απεριόριστες δυνατότητες ψυχαγωγίας και διασκέδασης, διαφορετικές, σίγουρα, από εκείνες που βίωσαν στην ηλικία τους οι σημαντικοί, για εκείνα, ενήλικες. Ο παραπάνω παράγοντας σίγουρα αποτελεί έναν από τους λόγους για τους οποίους γονείς, δάσκαλοι και επιστήμονες υπόκεινται στον προβληματισμό για την ενδεχόμενη παρέκκλιση του παιδιού από την ορθή και ποιοτική χρήση του διαδικτύου. Η υγιής χρήση, όμως, σχετίζεται με τις διαδικτυακές συμπεριφορές και το περιεχόμενο το οποίο μπορεί να επιφέρει όφελος ή κίνδυνο για τους χρήστες.

Η παρούσα έρευνα έχει επικεντρωθεί στην επισήμανση της προώθησης ενός υγιούς τρόπου χρήσης των ψηφιακών πλατφορμών, τονίζοντας τη σημασία της ποιότητας του περιεχομένου, ενώ επισημαίνει τους κινδύνους της αλλοτρίωσης και αλλοίωσης της παιδικότητας, η οποία προκύπτει από την έκθεση σε περιεχόμενο βλαβερό για τη ψυχοσυναισθηματική ανάπτυξη. Αναφέρεται, ακόμη, στο όφελος της ισορροπημένης χρήσης της τεχνολογίας στην καθημερινή ζωή των παιδιών, εν αντίθεση με την υπέρμετρη χρήση της, προκειμένου να προσφερθεί στον άνθρωπο ένα περιβάλλον κατάλληλο για την ολοκληρωμένη και πολύπλευρη ανάπτυξη της προσωπικότητάς του, μέσω της προσωπικής επαφής με τους συνανθρώπους του, με τη φύση αλλά και με τον ίδιο τον εαυτό του. Αξιοποιώντας το σύγχρονο ρεύμα της «φιλοσοφίας για παιδιά» η έρευνα καλεί τους μαθητές να διερευνήσουν τα κρυφά μηνύματα της «αλληγορίας του σπηλαίου» του Πλάτωνα και των μύθων του Αισώπου αναπτύσσοντας κριτική σκέψη, να εκφέρουν τις απόψεις τους, να συζητήσουν για τις εμπειρίες και τα βιώματά τους στον χώρο του διαδικτύου, να συζητήσουν για τα σημερινά πρότυπα μίμησης και να διευρύνουν τις γνώσεις τους.

Η τεχνολογία αποτελεί ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο στα χέρια του ανθρώπου με την προϋπόθεση μη απερίσκεπτης χρήσης της και της αποτελεσματικής αξιοποίησής της, προκειμένου να επιτευχθούν όσο το δυνατόν μεγαλύτερα μαθησιακά και παιδαγωγικά οφέλη.

Η ένταξή της στην εκπαίδευση δεν αποτελεί αυτομάτως καινοτόμο εργαλείο, καθώς σημασία έχει ο τρόπος και η προσαρμογή της στο μαθητο-κεντρικό μοντέλο. Όπως σχολιάζουν οι Κελεπούρη και Χοντολίδου (2012, σελ. 59), «κακή και επιφανειακή χρήση των ΤΠΕ επειδή είναι μόδα είναι χειρότερη από τη μη χρήση τους». Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι η παιδαγωγική αξιοποίηση των ΤΠΕ συνδυαστικά με την ανάλυση αλληγορικών ιστοριών και μύθων, μέσω της συνεργασίας και της δημιουργικότητας. Στόχος, επίσης, είναι η προώθηση ενός μαθησιακού πλαισίου για την ορθή ένταξή τους στη διδασκαλία αλλά και στην καθημερινότητα των παιδιών και των εφήβων. Ο εκπαιδευτικός σχεδιασμός (learning design) και η δημιουργική αξιοποίησή των ΤΠΕ με σκοπό την παροχή κινήτρων για μάθηση, προωθούν την ενεργή συμμετοχή των μαθητών, τη συνεργασία και τη διαφοροποιημένη διδασκαλία.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Η αλληγορία και η εκπαιδευτική της αξία

1.1 Αλληγορία: βιβλιογραφική επισκόπηση και ιστορικά στοιχεία

Αλληγορία στον προφορικό ή γραπτό λόγο είναι οτιδήποτε εμπεριέχει υπαινιγμό και το οποίο κρύβει νοήματα διαφορετικά από εκείνα που φαίνεται ότι δηλώνει (*“αλληγορία”*, 1985). Ο Fletcher, στην αρχή του βιβλίου του *«Αλληγορία»*, γράφει *«Η αλληγορία λέει κάτι και δηλώνει μ' αυτό κάτι άλλο»* (Fletcher, 1964, p. 2). Ο δημιουργός μίας αλληγορίας αποβλέπει στην επεξήγηση μίας ιδέας ή έννοιας αφηρημένης, με έναν έμμεσο αλλά εύγλωττο τρόπο.

Το πλεονέκτημα της ερμηνευτικής μεθόδου της αλληγορίας, είναι ότι παρέχει τη δυνατότητα μεταφοράς της παλαιάς σοφίας στον σύγχρονο άνθρωπο. Ο Ηρακλείδης ο Ποντικός, αρχαίος Έλληνας φιλόσοφος και αστρονόμος του 4ου αιώνα, ορίζει την αλληγορία ως: *«ό γάρ ἄλλα μὲν ἀγορεύων τρόπος, ἕτερα δὲ ὧν λέγει σημαίνων, ἐπωνύμως ἀλληγορία καλεῖται»* (*“αλληγορία”*, 1963). Από την εποχή της ποίησης του Ομήρου παρουσιάζονται προσπάθειες αλληγορικής ερμηνείας και κατανόησης των φυσικών φαινομένων, τα οποία αποδίδονταν σε πολλούς και διαφορετικούς «θεούς». Η Ελληνική Μυθολογία κάνει την εμφάνισή της και τα γεγονότα ερμηνεύονται αλληγορικά, καθώς ο Διόνυσος θα μπορούσε να ταυτιστεί με τον οίνο, ο Απόλλωνας με τον ήλιο, η καταστροφή του Φαέθοντα με το ηλιοβασίλεμα. Οι παραστάσεις αυτές χαράσσονταν με διακοσμητικές φιγούρες διαφόρων ειδών, ξεκινώντας για παράδειγμα από μικρά αγγεία και φτάνοντας μέχρι την ολόγλυφη διακόσμηση των αετωμάτων του Παρθενώνα, απεικονίζοντας σκηνές από τη ζωή των Ολύμπιων θεών. Η επιρροή του Ελληνικού Πολιτισμού ήταν τόσο μεγάλη, ώστε οι μεγαλύτεροι καλλιτέχνες της δυτικής τέχνης αποτύπωσαν θέματα της ελληνικής μυθολογίας στα έργα τους (Κραβαρίτη,

2003). Στην αρχαία Ελλάδα, η αλληγορία χρησιμοποιήθηκε στην Ακαδημία του Πλάτωνα για παιδαγωγικούς κυρίως σκοπούς.

Η αλληγορία εκτός από τους αρχαίους λαούς, συναντάται και στη χριστιανική Παλαιά και Καινή Διαθήκη. Στην Παλαιά Διαθήκη, οι προφητείες και οι ψαλμοί εμπεριέχουν συμβολικές εικόνες και σημεία, μέσω των οποίων γινόταν γνωστή η βούληση του Θεού. Παραδείγματα θρησκευτικής αλληγορίας αποτελούν τα διαχρονικά βιβλία «Άσμα ασμάτων» του Σολομώντα και στην Καινή Διαθήκη, η Αποκάλυψη του Ιωάννη, η μελέτη του οποίου αποτέλεσε πηγή έμπνευσης καλλιτεχνών, ζωγράφων, μουσουργών και ποιητών σε παγκόσμια κλίμακα. Τέλος, στη λαϊκή παράδοση, στη λογοτεχνία και στη ζωγραφική κατά τον Μεσαίωνα και των μετέπειτα χρόνων, συναντώνται πλήθος παραδειγμάτων εκφάνσεων της αλληγορίας.

Η παρούσα έρευνα εμβαθύνει στην ερμηνεία και ανάλυση ορισμένων διηγήσεων του Αίσωπου και του Πλάτωνα, που αποτελούν αλληγορικές αποτυπώσεις της καθημερινής ζωής και των ζητημάτων που απασχολούσαν τους αρχαίους Έλληνες και τις προσαρμόζει στο σήμερα. Στο έργο «Πολιτεία» του Πλάτωνα, συγκεκριμένα στο 7^ο βιβλίο του, αναπτύσσεται η «Αλληγορία του Σπηλαίου». (Κατσιμάνης, 2001, σελ. 100).

1.2 Η αλληγορία στο πλατωνικό έργο «Πολιτεία» - «Η Αλληγορία του Σπηλαίου»

Το έργο «Πολιτεία» ή «Περί δικαίου» αποτελείται από 10 βιβλία, στα οποία πραγματεύονται θέματα φιλοσοφίας, δικαιοσύνης, ευτυχίας, διαπαιδαγώγησης των νέων αλλά και το θέμα της αθανασίας της ψυχής, η οποία παρομοιάζεται με την πόλη. Ο Πλάτωνας συνδυάζει την αλληγορία και την φιλοσοφία με έναν μοναδικό τρόπο. Συγκεκριμένα, εξετάζει τη λειτουργία της δικαιοσύνης σε μεγαλύτερη κλίμακα, στο ευρύτερο πλαίσιο μιας κοινωνίας, ώστε στη συνέχεια να εξεταστεί η λειτουργία της στο επίπεδο του ατόμου. Κατά τον Πλάτωνα, η δόμηση μιας κοινωνίας αποτελεί εύστοχο παράδειγμα για τον τρόπο που ο άνθρωπος πρέπει να δομεί τον εαυτό του. Η «πόλη» στην *Πολιτεία*, ενώ επιδέχεται μεν κυριολεκτική σημασία ως πολιτική οντότητα, αλληγορικά αναφέρεται στην ψυχή.

Στο έβδομο βιβλίο της Πολιτείας ο Πλάτων αναλύει το παραπάνω ζήτημα, μέσω της περίφημης «Αλληγορίας του Σπηλαίου», η οποία γράφθηκε περί τα 380 π.Χ., υπό μορφής διαλόγου μεταξύ του Σωκράτη και του Γλαύκωνα, αδελφού του Πλάτωνα. Περιγράφεται μία ιδιαίτερη «εικόνα» με σκοπό, όπως αναφέρει, να συζητηθούν οι «επιπτώσεις της παιδείας και της έλλειψής της στη φύση του ανθρώπου» (Αθανασόπουλος, 1994).

Παρουσιάζει μία ομάδα ανθρώπων οι οποίοι από τη γέννησή τους ζουν σε ένα σπήλαιο, αλυσοδεμένοι, με τρόπο ώστε να μπορούν να κοιτάζουν μόνο ευθεία μπροστά, σε έναν τοίχο. Πίσω τους φέγγει μία φωτιά, της οποίας την ύπαρξη δεν γνωρίζουν, ενώ μπροστά στη φωτιά

υπάρχει ένας ακόμη τοίχος, στον οποίο κρύβονται διάφοροι θαυματοποιοί. Οι θαυματοποιοί καθώς περπατούν, κρατούν διάφορα αντικείμενα, τα οποία ρίχνουν σκιές στον τοίχο μπροστά στους δεσμώτες. Η αντίληψη των δεσμωτών για την πραγματικότητα περιορίζεται στις σκιές, καθώς δεν έχουν δει ποτέ τους τον αληθινό κόσμο, ο οποίος βρίσκεται έξω από το σπήλαιο. Οι δεσμώτες ανταλλάσσουν μεταξύ τους βραβεία που σχετίζονται με τις σκιές. Κάποια μέρα, κάποιος ελευθερώνει από τις αλυσίδες έναν από τους δεσμώτες. Αυτός βγαίνει εκτός της σπηλιάς και ανακαλύπτει πως η πραγματική πηγή φωτός είναι ο ήλιος και πως εκείνος είναι η αλήθεια. Όταν, όμως, αποφασίζει να επιστρέψει για να μεταφέρει την αλήθεια στους αλυσοδεμένους ανθρώπους, εκείνοι τον απορρίπτουν, τον θεωρούν τρελό και τον χλευάζουν, καθώς ο νους τους είναι περιορισμένος στις σκιές.

Ο Πλάτωνας επεξηγεί στο επόμενο κεφάλαιο της «Πολιτείας» ότι η σπηλιά στην οποία αναφέρεται αναπαριστά το κομμάτι του κόσμου που είναι γνωστό σε εμάς μόνο μέσω της αίσθησης της όρασης. Η διέξοδος από την σπηλιά συμβολίζει το ταξίδι της ψυχής προς το νοητό μέρος του κόσμου.

Ο δρόμος προς τη φώτιση είναι επίπονος και δύσκολος και περνά από τέσσερα στάδια (Gill, 2010):

1. Παραμονή στη σπηλιά (ο φανταστικός κόσμος)
2. Απελευθέρωση από τις αλυσίδες (ο πραγματικός, αισθητηριακός κόσμος)
3. Ανάβαση έξω από τη σπηλιά (ο κόσμος των ιδεών)
4. Ο δρόμος της επιστροφής για να βοηθήσουμε τους συνανθρώπους μας



Εικόνα 1.2 1 Εικόνα Σχηματική αναπαράσταση της «Αλληγορίας του Σπηλαιού» στο έργο Πολιτεία του Πλάτωνα

[Πηγή: hellenica.blogspot.com]

1.3 Ερμηνευτική προσέγγιση των 4^{ων} σταδίων

1^ο στάδιο: Η παραμονή στη σπηλιά

Θα μπορούσε κανείς να συμπεράνει εύλογα πως οι δεσμώτες – οι οποίοι αγνοούν πλήρως την αλήθεια στην οποία πιστεύουν- είναι οι άνθρωποι για τους οποίους ο Πλάτωνας αναφέρεται στη θεωρία που έχει αναπτύξει για το «ψεύδος στην ψυχή», δηλαδή, θεωρία που ασχολείται με την εμμονή σε προσωπική λανθασμένη αντίληψη της πραγματικότητας που οδηγεί στην αλλοιωμένη αποτύπωση της (Η θεωρία αυτή αναπτύσσεται λεπτομερώς κατωτέρω, κεφ. 2.7.3)

Έτσι, στην αλληγορία, αρχικά παρουσιάζεται ο άνθρωπος του περιορισμένου οπτικού πεδίου, της «δόξας», της πλάνης. Οι δεσμώτες του Πλάτωνα, οι οποίοι βρίσκονται σε μια σπηλιά, αναγκασμένοι να κοιτάζουν τον τοίχο μπροστά τους και τίποτα άλλο, δεν μπορούν να γυρίσουν το κεφάλι τους ώστε να δουν ούτε τους συνδεσμώτες τους. Η σκιές που κινούνται στον τοίχο είναι η πραγματικότητά τους, η ζωή τους έχει δομηθεί από αυτές, καθώς ολημερίς τις παρακολουθούν να κινούνται μπροστά τους, πιστεύοντας ότι οι ήχοι που ακούγονται στη σπηλιά παράγονται από αυτές. Προκειμένου, ίσως, να βρουν νόημα σε έναν τέτοιο κόσμο, δίνουν ο ένας στον άλλον επαίνους και βραβεία, για τις σκιές (Αρρεντ, 2009).

Κατά κάποιον τρόπο οι βραβεύσεις καλύπτουν το κενό της απουσίας του αληθινού νοήματος στη ζωή τους, αφού αντλούν το νόημα από τον έπαινο στον οποίο προσμένουν. Τα βραβεία κρατούν τους δεσμώτες απασχολημένους, ενώ βομβαρδίζονται συνεχώς με πληροφορίες, οι οποίες προέρχονται από το βάθος της σπηλιάς πίσω τους. Αφού οι σκιές προβάλλονται ασταμάτητα μπροστά στα μάτια τους, δύσκολα θα πάρουν το βλέμμα τους από εκεί, απορροφημένοι καθώς είναι. Μέσω αυτής της μόνιμης απασχόλησης του νου, οι δεσμώτες δεν βρίσκονται μόνοι με τις σκέψεις τους, δε στρέφουν τον λογισμό τους προς άλλη κατεύθυνση, με αποτέλεσμα να μην βρίσκονται αντιμέτωποι με τη μεγάλη αλήθεια: ότι η ζωή τους έχει άλλο νόημα, όχι αυτό που της δίνουν οι σκιές. Ο Κολομβιανός συγγραφέας και φιλόσοφος Νικολάς Γκόμες Ντάβιλα (1913-1994) αναφέρει «ο σύγχρονος άνθρωπος είναι ένας φυλακισμένος που νομίζει ότι είναι ελεύθερος επειδή αποφεύγει να αγγίξει τους τοίχους του κελιού του». Ίσως να είναι βολικό κι ευχάριστο το να περνάνε τη μέρα τους ακίνητοι χωρίς να κοιπιάζουν, παρακολουθώντας τα όσα συμβαίνουν στον τοίχο. Δύσκολο να συνειδητοποιήσουν την κατάσταση στην οποία βρίσκονται. Καθώς είναι ο νους που είναι φυλακισμένος, προσκολλημένος στα ψεύτικα και δίχως νόημα, στις σκιές. Το γεγονός αυτό καθιστά όλη την ύπαρξή τους φυλακισμένη, καθώς ο νους είναι ο κυβερνήτης του ανθρώπου. Το ίδιο αναφέρει

κι ο Ντοσκογιέφσκι (1862): *Ο καλύτερος τρόπος για να εμποδίσεις έναν φυλακισμένο να δραπετεύσει είναι να βεβαιωθείς ότι ποτέ δεν θα μάθει ότι είναι σε φυλακή.*

2^ο στάδιο: Η απελευθέρωση από τις αλυσίδες

Ο δεσμώτης ελευθερώνεται από κάποιον – τον φιλόσοφο κατά τον Πλάτωνα- που του δείχνει πως οι σκιές, οι οποίες είναι το μόνο που πίστευε ως τώρα, δεν είναι αληθινές, αλλά είναι μία σκηνοθετημένη παράσταση, ώστε ο ανθρώπινος νους να την αντιληφθεί ως πραγματικότητα. Βλέπει τη φωτιά να καίει πίσω του και τότε καταλαβαίνει ότι οι θαυματοποιοί κινούν τα ομοιώματα των αντικειμένων και οι φωνές που ακούει, είναι οι δικές τους φωνές. Η κατάσταση αυτή του δημιουργεί μία σύγχυση, μια δυσπιστία. Με τη σκέψη ότι αγνοούσε την ύπαρξή τους, μπαίνει σε μία διαδικασία αναστοχασμού για το πόσα μπορεί ακόμη να αγνοεί. Αυτή η συνειδητοποίηση για την άγνοια της αλήθειας, είναι το κλειδί για την πόρτα της φυλακής του, όπως το γνωστό απόφθεγμα του Σωκράτη «εν οίδα ότι ουδέν οίδα» (Πλάτων- Σωκρατικό Παράδοξο) ήταν το κλειδί για την ελευθερία του, αφού έτσι άφησε την προηγούμενη ζωή του και αποφάσισε να γνωρίσει πραγματικά τον κόσμο.

Η αλλοίωση που συμβαίνει στην ψυχή του δεσμώτη μετά την απελευθέρωση από τα δεσμά του, δεν του επιτρέπει να βιώσει ξανά τα πράγματα όπως πριν. Δεν είναι πλέον αλυσοδεμένος, αλλά βρίσκεται ακόμα στη φυλακή, αφού δυσκολεύεται να πειστεί πως γεννήθηκε γνωρίζοντας μια απομίμησή του αληθινού, μια αλλοτριωμένη πραγματικότητα. Κι αν όλα όσα ήξερε ως αλήθεια είναι ψέμα, τι άλλο υπάρχει; Η απόφαση να εγκαταλείψει τον κόσμο που ζει είναι βίαιη και εξαναγκαστική. Αποτελεί μια υπέρβαση του εαυτού του, να αφήσει πίσω την ασφάλεια της σπηλιάς και να ξεκινήσει τη δύσκολη και ανηφορική πορεία της ανάβασης. Η ανασφάλεια και η δύναμη της συνήθειας, είναι δύο παράγοντες αποτρεπτικοί για την εξερεύνηση ενός νέου κόσμου, μίας νέας εμπειρίας και γνώσης. Φυσικά, αν ο δεσμώτης γνώριζε εκ των προτέρων τι θα αντίκριζε μόλις έβγαινε από τη σπηλιά, θα είχε τη θέληση να ανέβει μόνος του, όμως δεν έχει δει ποτέ το αληθινό φως, το φως της γνώσης. Έτσι διστάζει, δυσανασχετεί, αντιστέκεται. Για αυτόν ακριβώς τον λόγο εκείνος που τον ελευθέρωσε και του έδειξε τη φωτιά, τον τραβάει με τη βία.

3^ο στάδιο: Ανάβαση έξω από τη σπηλιά

Το στάδιο της ανάβασης από την σπηλιά προς τη θέαση του ηλίου, του Αγαθού σύμφωνα με τον Πλάτωνα, συμβολίζει την πορεία του ανθρώπου από την άγνοια προς τη γνώση. Εκείνο που ελευθέρωσε τον πρώην δεσμώτη, η επιθυμία για την ανακάλυψη της αλήθειας, δεν τον αφήνει, αλλά τον σπρώχνει και τον τραβά, έως ότου βγει στην επιφάνεια της γης, έξω από τη σπηλιά. Όταν μετά το κοπιαστικό ταξίδι της ανάβασης εξέρχεται στην

επιφάνεια, τα μάτια του δυσκολεύονται να προσαρμοστούν στη νέα πραγματικότητα, ενώ τυφλώνεται από το αληθινό φως. Το φως είναι τόσο έντονο που τον πονά, τον κάνει να το αποφεύγει, στρέφοντας το βλέμμα του ξανά στο σκοτάδι και σε εκείνα που μπορεί να δει. Χρειάζεται ορισμένο χρόνο προσαρμογής στη νέα πραγματικότητα. Η ματιά του αρχικά, ξεκινά να περιεργάζεται τον νέο κόσμο από κάτω προς τα πάνω, από το έδαφος προς τον ουρανό. Αρχικά, είναι ικανός να αντικρίσει τις σκιές αυτού του νέου κόσμου, τις σκιές των δέντρων, των λουλουδιών, των πουλιών. Έπειτα βλέπει την αντανάκλαση των στοιχείων της φύσης και των ζωντανών οργανισμών στο νερό. Μετά τα ίδια τα πουλιά στον ουρανό, τα φυτά και τα ζώα. Και στο τέλος τον ίδιο τον ήλιο, την ίδια την πηγή της ζωής και της γνώσης, εκείνον που δίνει ζωή στα πάντα, αλλά και στον ίδιο. Και αφού έχει συλλάβει τον λογισμό αυτόν, θυμάται εκείνον τον τόπο, την πρώτη του κατοικία. Σκεπτόμενος εκείνη τη σκοτεινή σπηλιά με όλους τους δεσμώτες, καλοτυχίζει τον εαυτό του για την αλλαγή που του συνέβη, όσο δύσκολη κι αν ήταν. Παράλληλα είναι λογικό να αισθάνεται οίκτο για εκείνους, αδιαφορία για τα βραβεία που προηγουμένως επιθυμούσε, για τις τιμές και την αναγνώριση των φυλακισμένων ανθρώπων. Ίσως θα επιθυμούσε αυτό που αναφέρει ο Όμηρος, στην «Οδύσσεια» (Βιβλ. 11, 486) και μνημονεύει και ο Πλάτωνας στην «Πολιτεία» (514^α-517^α) ότι *«ἐπάρουρον ἐόντα θητευέμεν ἄλλω ἀνδρὶ παρ’ ἀκλήρω»* (ας ζούσε πάνω στη γη και ας ήταν δούλος φτωχού και άκληρου αφέντη), παρά να έχει όμοιες πεποιθήσεις και ζωή με τους δεσμώτες της πρώτης του κατοικίας.

4^ο στάδιο: Ο δρόμος της επιστροφής

Ο ελευθερωμένος πλέον δεσμώτης, έχοντας ανακαλύψει την πηγή του Αγαθού, την αλήθεια, τον ήλιο, έχει «το χρέος» σύμφωνα με τον Σωκράτη, να μοιραστεί τη χαρά και την ευτυχία του και με τους αλυσοδεμένους ανθρώπους στη σπηλιά, τους πρώην συνδεσμώτες του. Παρότι επιθυμεί να παραμείνει εκεί ψηλά, κοντά στον ήλιο, αισθάνεται το καθήκον να γυρίσει πίσω για να τους ελευθερώσει και να τους βοηθήσει να στρέψουν τα μάτια τους προς τη σωστή κατεύθυνση. Αυτό με το οποίο έρχεται αντιμέτωπος όμως, είναι η όψη στα μάτια των δεσμοτών της πρώην δικής του τυφλής κατάστασης. Αισθάνεται λύπη και δεν μπορεί να προσαρμοστεί στις συνήθειές τους, στις αντιλήψεις τους και επομένως να γίνει ξανά όπως εκείνοι. Η όψη του ηλίου τον έχει καθηλώσει σε τέτοιο βαθμό, ώστε η επιστροφή στο σκοτάδι της σπηλιάς και στο σκιερό παρελθόν του φαντάζουν αδύνατα. Αν και επιδιώκει να τους οδηγήσει στην ελευθερία, εκείνοι δυστυχώς, ερμηνεύουν, με τα δίχως φως μάτια τους, ως τρελή την αλλαγή που έχει συντελεστεί επάνω του. Δεν τον πιστεύουν μετά την επιστροφή του, καθώς είναι ανήμπορος να δει τα όσα παλιά συνήθιζε στο σκοτάδι με τα φωτεινά του μάτια. Όμως, ο ελεύθερος δεσμώτης, ο πλέον σοφός άνθρωπος, οφείλει να πάρει τη θέση εκείνου που ελευθέρωσε και

τον ίδιο. Ίσως να πρέπει να καταφέρει να ελευθερώσει με τη σειρά του τον επόμενο δεσμώτη και να τον αναγκάσει να ανέβει επάνω με τη βία, για να αντικρίσει το φως της ζωής.

Συμπέρασμα

Ο Σωκράτης, λέγοντας τα παραπάνω, υποστηρίζει ότι δεν είναι άδεια η ψυχή χωρίς γνώση, ώστε, κατά κάποιο τρόπο, όσοι έχουν επάγγελμα σχετικό με την εκπαίδευση να βάλουν εκείνοι την παιδεία μέσα σε αυτήν, σαν να βάζουν όραση σε μάτια τυφλών. Αντιθέτως, πιστεύει ότι οι άνθρωποι έχουν όραση, αλλά δεν κοιτάζουν στο σωστό σημείο. Ο καθένας δηλαδή, έχει τη δύναμη της γνώσης μέσα στην ψυχή του, και το εργαλείο για να μαθαίνει. Στρέφοντας από τη γέννηση το άτομο στη σωστή κατεύθυνση, θα γίνει ικανή η ψυχή να αντέχει την αστραφτερή λάμψη του όντος, του αγαθού. Η παιδεία επομένως, οφείλει να μηχανευτεί τον τρόπο ώστε αυτό να κατορθωθεί, να στραφεί δηλαδή η ματιά του ανθρώπου προς το φως, προς την αλήθεια (ΠΛ Πολ 518c-518d). Κεντρικό θέμα της αλληγορικής εικόνας που περιγράφει ο Πλάτωνας αποτελεί επίσης το θέμα της παιδείας, όπως φαίνεται και από τη φράση «*παιδείας τε πέρι και άπαιδευσίας*», από την οποία εξαρτάται η ρύθμιση των ζητημάτων που πραγματεύονται στα πλαίσια της ιδεατής κοινωνίας ο Σωκράτης και οι συνομιλητές του. Οι δεσμώτες είναι όμοιοι με εμάς (ΠΛ Πολ 525a), επομένως, γίνεται αναφορά στην ανθρώπινη πραγματικότητα και κατάσταση εν γένει, επιτρέποντας μία πολύπλευρη ερμηνεία.

Κατ' επέκταση, η «Αλληγορία του Σπηλαίου» του Πλάτωνα, μπορεί να λάβει διάφορες ερμηνείες. Στην παρούσα εργασία γίνεται προσπάθεια παραλληλισμού της παραπάνω αναφοράς με την υγιή χρήση της τεχνολογίας. Η σημερινοί νέοι, ορισμένοι από την ημέρα της γέννησής τους, έχουν μεγαλώσει σε έναν κόσμο στον οποίο η οθόνη κατέχει κυρίαρχο χαρακτήρα. Επομένως, κατέχουν τη γνώση αυτή, σε ορισμένες περιπτώσεις σε μεγαλύτερο βαθμό από τους μεγαλύτερους τους. Η σύγχρονη κοινωνία, σε μεγάλο βαθμό, ίσως έχει εναποθέσει στα χέρια των παιδιών ένα τέτοιο εργαλείο, χωρίς να το έχει στρέψει προς τη σωστή κατεύθυνση, την κατεύθυνση της ορθής χρήσης. Οι εκπαιδευτικοί οφείλουν να στρέψουν το ενδιαφέρον τους στην διαπαιδαγώγηση ως προς την υγιή χρήση του εργαλείου αυτού, καθώς ελλοχεύει κινδύνους.

Αν ο Σωκράτης παρομοιάζει τους ανθρώπους εκείνης της εποχής, αλλά και τον ίδιο τον εαυτό του, με τους δεσμώτες του σπηλαίου, εγκλωβισμένους σε μία ψεύτικη πραγματικότητα, εμείς οι σημερινοί άνθρωποι, που παρακολουθούμε τις σκιές των ΜΜΕ, των ειδήσεων, της υπερ-πληροφόρησης στον τοίχο της σπηλιάς, στην οθόνη μας, σε πολλές περιπτώσεις, τείνουμε να μοιάζουμε με αυτούς. Εάν στοχεύσουμε στην παιδεία ως προς την ορθή χρήση της τεχνολογίας και ως προς την διαπαιδαγώγηση των μαθητών για την υγιή χρήση των ψηφιακών μέσων, η κοινωνία θα παράγει ανθρώπους δημιουργικούς, δραστήριους, με κριτική σκέψη, αντί

της άκριτης, αποχυνωμένης και ανιαρής, στην σπηλιά της οποίας ρίχνει τις σκιές της η απαιδευσία.

1.4 Εκφάνσεις της αλληγορίας

Η αλληγορία συναντάται σε πολλούς και διαφορετικούς τομείς της εκπαίδευσης, όπως τον θεολογικό, τον λογοτεχνικό, τον φιλοσοφικό αλλά και τον τομέα των καλών τεχνών.

Αρχικά, ως λογοτεχνικός όρος, από τη σκοπιά της καθαρά ετυμολογικής προσέγγισης, αποτελεί έναν μεταφορικό εκφραστικό τρόπο, ο οποίος κρύβει διαφορετικά νοήματα από εκείνα που φανερώνουν τα συμφραζόμενα (Παρίσσης & Παρίσσης, 2015). Στη λογοτεχνία συναντάμε διάφορους όρους παρεμφερείς με την αλληγορία, όπως την παροιμία, τον μύθο ή την παραβολή.

Η αλληγορία της παροιμίας δεν ερμηνεύεται σε πρώτο εμφανές επίπεδο, αλλά μέσω της διείσδυσης του νου στο βαθύτερο μήνυμα των λέξεων. Έτσι, προκειμένου να αποκαλυφθούν τα κρυμμένα ή τα δυσδιάκριτα νοήματα προϋποτίθεται μια ειδική ανάγνωση «κάτω από τις λέξεις» (Παρίσσης & Παρίσσης, 2015.), με σκοπό την αποκωδικοποίηση και την κατανόηση της πραγματικής σημασίας.

Ο μύθος διαφέρει με την παραβολή ως προς την περιγραφή απίθανων γεγονότων, ενώ η αλληγορία διαφέρει ως προς την ιδεατή χρεία των προσώπων και των πραγμάτων.

Παροιμίας και η παραβολή συνιστά έναν συμβολικό εκφραστικό τρόπο, καθώς μέσω ιστοριών υπαρκτών προσώπων αποσκοπεί σε ένα ηθικό δίδαγμα. Παράδειγμα παραβολής αποτελεί «η παραβολή του αετού» (Aggrey, 1988) στην οποία συσχετίζεται ο λαός της Αφρικής με τον αετό. Ο συγγραφέας υποδηλώνει ότι όπως ένας αετός δεν μπορεί να μάθει να συμπεριφέρεται όπως ένα κοτόπουλο, ακόμη και αν τον αναθρέψει κανείς σαν εκείνα, έτσι και ο λαός της Αφρικής δεν πρέπει να πιστέψει ότι του ταιριάζει να είναι υποταγμένος σαν «κοτόπουλο», αλλά πρέπει να πετάξει διεκδικώντας την ελευθερία του.

Όσον αφορά στον θεολογικό τομέα, η Σχολή της Αλεξάνδρειας λειτούργησε ως χώρος ελεύθερων φιλοσοφικών αναζητήσεων από χριστιανούς στοχαστές, αναλόγως με τη Σχολή του Φιλοσόφου και μάρτυρα Ιουστίνου στη Ρώμη αλλά και άλλων γνωστικών διδασκαλείων σε Ρώμη και Αλεξάνδρεια. Η Αλεξάνδρεια με την περίφημη Βιβλιοθήκη της, το Μουσείο, το Πανεπιστήμιο, και άλλα εκπαιδευτικά ιδρύματα, αποτέλεσε μεγάλο πνευματικό κέντρο της ελληνικής σκέψης. Το βασικότερο χαρακτηριστικό της ήταν η χρήση της αλληγορικής μεθόδου στην ερμηνεία της Αγίας Γραφής. Η χρήση της αλληγορίας, όμως, δεν συνιστάται για όλα τα χωρία της Αγίας Γραφής, Παλαιάς και Καινής Διαθήκης, αλλά αρμόζει σε εκείνα που έχουν περιεχόμενο αινιγματικό και παραβολικό (Μαρμαράς, 2014). Η παραβολή αποτελεί μία

αφήγηση γεγονότων, τα οποία όμως, είναι δυνατό να συμβούν. Παράδειγμα αποτελούν οι παραβολές του Ιησού Χριστού που συναντώνται στην Καινή Διαθήκη, με τις οποίες εισήχθησαν στην χριστιανική θρησκεία υπερκόσμιες αλήθειες, με ζωηρές και φυσικές εικόνες, με σκοπό να αναχθεί ο ανθρώπινος νους σε μυστικά νοήματα. Όσον αφορά στην Παλαιά Διαθήκη, μέσω των συμβολικών εικόνων των ψαλμών και των προφητειών, η βούληση του Θεού γινόταν γνωστή στους ανθρώπους. Επίσης, η τριήμερη ταφή και Ανάσταση του Ιησού Χριστού προλέγεται μέσω σημείων, όπως η τριήμερη παραμονή του προφήτη Ιωνά στην κοιλιά του κήτους. Οι διαστάσεις της αλληγορικής ερμηνείας παίρνουν τις θεολογικές διαστάσεις της προμηνύας της κατάβασης του Χριστού στον Άδη, όταν ο Αισχύλος στον «Προμηθέα Δεσμώτη» γράφει δια του στόματος του Ερμή (στ. 1026-1028) «Σ' αυτά τα βάσανά σου τέρμα κανένα να μην περιμένεις πριν να φανεί και να θελήσει κάποιος απ' τους θεούς να πάρει τα βάσανά σου επάνω του και να πάει στον σκοτεινό Άδη στα σκοτεινιασμένα βάθη του Ταρτάρου», όταν ο Δίας τιμωρεί τον Προμηθέα για το καλό που έκανε στους ανθρώπους. Τέλος, η φιλοσοφική σκέψη, ο τρόπος ζωής, τα πιστεύω περί ενός Θεού και η θυσία του Σωκράτη για την πόλη του, τον κάνουν να ερμηνεύεται συμβολικά ως προάγγελος του ερχομού του Ιησού.

Η αλληγορία στην τέχνη της ζωγραφικής, ως σχήμα οπτικού λόγου, συνιστά σύμβολο και παραπέμπει σε άλλο νόημα από αυτό που φαίνεται εκ πρώτης όψεως (Καραγιαννάκη, 2021). Για παράδειγμα, στην εικόνα 1.2 αξιοποιείται το οπτικό σχήμα λόγου της αλληγορίας, καθώς ο Σωκράτης απεικονίζεται να κρατά το κύπελλο με το κώνειο, το οποίο πρόκειται να πιεί, ενώ δείχνει με το δάχτυλο προς τον ουρανό, όπως ακριβώς ο Πλάτων στον πίνακα του Ραφαήλ «Σχολή των Αθηνών» στην εικόνα 2.2. Συμβολίζεται έτσι η ιδεαλιστική αντίληψη του Σωκράτη σχετικά με την αθανασία της ψυχής (Πλάτωνος, «Φαίδων»), αλλά και η άποψη του Πλάτωνα για την άνω κατοικία των ιδεών (*ιδέα, είδος: οι όροι αυτοί έχουν τη ρίζα «ιδ», από την οποία παράγονται λέξεις που συγγενεύουν με το όραω (βλέπω)*).

Στον τομέα της εκπαίδευσης, η αλληγορία αποτελεί χρήσιμο εκπαιδευτικό εργαλείο, ιδίως ως προς τη χρησιμότητά της στη συμβολική μάθηση. Το σύστημα τη συμβολικής αναπαράστασης, στο οποίο αναφέρεται ο γνωστικός ψυχολόγος Bruner (1966), είναι ένα σύστημα όπου οι γνώσεις παρουσιάζονται με σύμβολα. Βασική θέση του είναι ότι δεν πρέπει να παρέχεται έτοιμη η γνώση από τον εκπαιδευτικό στους μαθητές, αλλά να δημιουργούνται καταστάσεις προβληματισμού, ώστε να παρακινούνται οι μαθητές να την ανακαλύψουν. Καλλιεργείται έτσι η περιέργεια, η απορία και η αμφιβολία, μέσω ερωτήσεων και νύξεων.

Επίσης, όπως φανερώνει η ίδια η λέξη, όταν αναφερόμαστε στον μύθο, εννοούμε μια πλαστή, φανταστική διήγηση, συχνά με στοιχεία συμβολικά και αλληγορικά (Γκιώνη, 2010). Συνεπώς και η μελέτη των μύθων, ένα από τα είδη της παιδικής λογοτεχνίας, στο Δημοτικό

Σχολείο μπορεί να συμβάλλει εκτός από την ψυχαγωγία, στην μαθησιακή ανάπτυξη των μαθητών. Συντελεί στη διαμόρφωση στάσεων, αντιλήψεων και ιδεών, γιατί μέσα από αυτούς εκφράζεται η αλήθεια και ζητήματα της κοινωνικής ζωής με αλληγορικό τρόπο.

Η αλληγορία στην θεατρική τέχνη διέπεται από έναν ρόλο παιδαγωγικό, καθώς φέρνει τα παιδιά σε επαφή με την αισθητική αγωγή και συμβάλει στην καλλιέργεια της δημιουργικότητας. Ο μελετητής Δημήτριος Μικιός (2017) κάνει λόγο για τις παραστάσεις των σκιών στην «Αλληγορία του Σπηλαίου» του Πλάτωνα αναφέροντας «Δεν είναι σαν να περιγράφει ένα αρχαίο θέατρο σκιών;». Συγκεκριμένα το θέατρο σκιών, το οποίο αποτελεί μία ιδιαίτερη και σπουδαία μορφή τέχνης και αισθητικής αγωγής, από τα μεταπολεμικά χρόνια έως και σήμερα έχει ασκήσει κυρίαρχη επίδραση στους μικρούς θεατές. Ο Δημήτριος Λουκάτος (1963) χαρακτήρισε το θέατρο σκιών ως «προάσκηση ζωής για τα παιδιά», ενώ τόνισε την παιδαγωγική αξία του πατριωτικού, αλλά και του μυθικού στοιχείου στον Καραγκιόζη, παράλληλα με τη συμβολή του στη γλωσσική καλλιέργεια των παιδιών. Οι φιγούρες του Καραγκιόζη, επίσης, παραπέμπουν στην ανατολική ορθόδοξη αγιογραφία και είναι δισδιάστατες. Ο καραγκιοζοπαίχτης είναι ικανός να μιμηθεί όλες τις φωνές και τους ρόλους, γεγονός που συνιστά σπάνιο υποκριτικό επίτευγμα. Το παιδί δεν βρίσκεται στη θέση του παθητικού δέκτη, αφού και το ίδιο με αυτοσχεδιασμό παίζει σκηνές για τα υπόλοιπα παιδιά, κατασκευάζει φιγούρες και κατ' αυτόν τον τρόπο κοινωνικοποιείται (Αγραφιώτης 2008 Β:88). Συγκεκριμένα, οι σύγχρονες παιδαγωγικές αντιλήψεις, προάγουν την επαφή των μαθητών με το είδος μέσω της μεθόδου Project, η οποία τους προτρέπει στη συμμετοχή ανά ομάδες και στην εκπόνηση εργασιών ερευνητικού χαρακτήρα, κατασκευάζοντας σκηνικά και ανεβάζοντας θεατρικές παραστάσεις στην τάξη (Αγραφιώτης 2008 Β: 113-120).

Το θέατρο σκιών ως εκπαιδευτικό εργαλείο στο νηπιαγωγείο, μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την κατανόηση και τη διάδοση του αρχαίου ελληνικού πολιτισμού, με δημιουργικό και θεατρικό τρόπο. Αυτό έγινε φανερό και σε έρευνα που πραγματοποιήθηκε σε μαθητές προσχολικής ηλικίας, όπου ο αρμονικός συνδυασμός του θεάτρου σκιών με την αρχαία ελληνική αγγειογραφία, επιβεβαίωσε τη δυνατότητα αξιοποίησης των μουσειακών αντικειμένων στην εκπαίδευση (Βασιλειάδου, 2018).

Σήμερα, η συνάντηση της χειροποίητης τέχνης με την τεχνολογία είχε εν μέρει ως αποτέλεσμα τα μέσα μαζικής επικοινωνίας να επισκιάσουν την παραδοσιακή φιγούρα του Καραγκιόζη, δημιουργώντας μεταβολές στη δομή των παραστάσεων. Οι σύγχρονοι καραγκιοζοπαίχτες είναι λίγοι σε αριθμό. Το διαδίκτυο, όμως προσέφερε τη δυνατότητα προβολής παραστάσεων θεάτρου σκιών οι οποίες έχουν διασωθεί μέσω της μαγνητοφώνησης

και βρίσκονται σε ψηφιακή μορφή. Μέσω του διαδικτύου επίσης, (YouTube, social media, με αρχειακό υλικό, προσωπικά sites) προβάλλονται σύγχρονοι καλλιτέχνες (Αλεξάκη, Μ., 2018).



Εικόνα 1.4. 1 Ζακ-Λουί Νταβίντ, “Ο Θάνατος του Σωκράτη”, 1787. Λάδι σε καμβά, διαστάσεις 129,5 x 196,2 cm. (theepochtimes.gr)



Εικόνα 1.4. 2 Ραφαήλ (1483-1520), “Σχολή Αθηνών”, 1510-11. Τοιχογραφία. Stanza della Segnatura, Βατικανό. (<https://www.alamy.es>)

1.5 Η αλληγορία ως εκπαιδευτικό εργαλείο με τη χρήση ΤΠΕ

Η αλληγορία αποτελεί χρήσιμο εκπαιδευτικό εργαλείο στα χέρια των εκπαιδευτικών. Αρχικά, στα πλαίσια της διαφοροποιημένης διδασκαλίας μπορεί να προβεί χρήσιμη, καθώς επιτρέπει τη συμμετοχή του συνόλου των μαθητών, λόγω του ότι επιδέχεται ερμηνείες πολύπλευρες και βάσει της προσωπικότητας του κάθε ατόμου. Έτσι, παρέχεται η ευκαιρία σε όλα τα παιδιά να εκφέρουν την δική τους οπτική γωνία, ανεξαρτήτως φύλου, ηλικίας,

πολιτισμικού υπόβαθρου, ενώ παρέχονται ίσες ευκαιρίες στη γνώση, (Dakar, 2000). Δίνει επίσης τη δυνατότητα προσαρμογής του προγράμματος σπουδών στις ανάγκες των παιδιών και όχι αντίστροφα (UNESCO, 1994 Οδηγία 22), αφού με την κατάθεση της προσωπικής γνώμης του κάθε ατόμου εντοπίζονται αντιλήψεις, στάσεις και συμπεριφορές, οι οποίες μπορούν να προβούν χρήσιμες στη διαμόρφωση αλλαγών στο σχολικό περιβάλλον, με σκοπό την παροχή δίκαιης και ισότιμης εκπαίδευσης. Η μέθοδος επιτρέπει, επίσης, την ενεργή συμμετοχή όλων των μαθητών, ενδυναμώνοντας τους αδύναμους μαθητές και τοποθετώντας τους στο κέντρο της εκπαιδευτικής διαδικασίας, αφού η ερμηνείες που μπορούν να δοθούν για μία αλληγορία ή έναν μύθο, δεν κρίνονται ως σωστές ή λανθασμένες, αλλά ως διαφορετικές των υπολοίπων, βασισμένες σε ατομικά χαρακτηριστικά και στην προσωπική πλευρά του καθενός.

1.6 Οι μύθοι του Αισώπου

Οι μύθοι του Αισώπου, οι οποίοι γράφτηκαν στην αρχαιότητα, δεν αναφέρονται άμεσα σε σύγχρονα ζητήματα και έννοιες όπως τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, παρόλα αυτά, όμως, μεταφέρουν διαχρονικά διδάγματα. Μιλούν για την αναζήτηση της αποδοχής από τους άλλους, ή την αξία της δεξιότητας έναντι της εξωτερικής ομορφιάς. Επίσης, λόγω της αλληγορικής τους φύσεως, μπορούν να ερμηνευτούν και να χρησιμοποιηθούν με τέτοιο τρόπο, ώστε να προσεγγίζουν τους σημερινούς κινδύνους του διαδικτυακού κόσμου.

Δημιουργώντας παραλληλισμούς μεταξύ των μύθων του Αισώπου και του σύγχρονου φαινομένου του εξιδανικευμένου τρόπου ζωής που προβάλλεται στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, υπάρχει η δυνατότητα άντλησης διαχρονικών διδαγμάτων για την αυτοαποδοχή, την αυθεντικότητα, αλλά και τους κινδύνους του φθόνου και της επιπολαιότητας. Οι παρακάτω μύθοι μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές να κατανοήσουν την αξία του να είναι αληθινοί με τον εαυτό τους και να μην παραπλανούνται από τις συχνά διαστρεβλωμένες πραγματικότητες που τους παρουσιάζονται στο διαδίκτυο. Για τους σκοπούς της παρούσας έρευνας επιλέχθηκαν οι παρακάτω μύθοι:

Μύθος 1 : Το παγώνι και ο γερανός

Κεντρικό θέμα: Ο διαδικτυακός εκφοβισμός και η ματαιοδοξία

Ένα παγώνι καυχείται για τα φτερά του σε έναν γερανό, έναντι του γερανού που είναι γκρι. Ο γερανός του επισημαίνει ότι παρόλο που είναι όμορφα, δεν του επιτρέπουν να πετάξει.

Επιμύθιο: Μην κρίνεις τους άλλους από την εμφάνισή τους, διότι η αληθινή αξία βρίσκεται στις εσωτερικές ιδιότητες και στις πρακτικές ικανότητες, όχι στα επιφανειακά χαρακτηριστικά.

Παραλληλισμός με τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και το bullying:

Ο μύθος υπενθυμίζει τους κινδύνους της ματαιοδοξίας και της αλαζονείας. Ακριβώς όπως η ματαιοδοξία του παγωνιού το οδηγεί στο να προσπαθεί να μειώσει τον γερανό με αρνητικούς σχολιασμούς για τα φτερά του, οι εκφοβιστές στον διαδικτυο συχνά στοχοποιούν τους άλλους προκειμένου να νιώσουν πιο ισχυροί και να αποκτήσουν μια αίσθηση ανωτερότητας, καθώς και η δική τους αυτοεκτίμηση ίσως είναι εύθραυστη.

Ένας ακόμη παραλληλισμός του μύθου μπορεί να γίνει με τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, όπου συχνά προβάλλονται επιφανειακά χαρακτηριστικά, όπως ο πλούτος ή η εμφάνιση, ενώ παραμελούνται οι βαθύτερες πτυχές του ανθρώπου, όπως η εξυπνάδα, η καλοσύνη, ή οι δεξιότητες. Στη σύγχρονη εποχή των ΜΜΕ, όπου τα φαινόμενα μπορεί να απατούν, ο μύθος υπενθυμίζει στα παιδιά να εκτιμούν την ουσία και την εσωτερική ομορφιά η οποία μένει για πάντα, έναντι της εξωτερικής επιφανειακής και πρόσκαιρης.

Μύθος 2: Ο βάτραχος που ήθελε να γίνει τόσο μεγάλος όσο το βόδι

Κεντρικό θέμα: Το «φουσκωμα» της διαδικτυακής ταυτότητας

Ένας βάτραχος συναντά ένα βόδι και ζηλεύει το μέγεθός του. Προσπαθώντας να φουσκώσει τόσο πολύ ώστε να το φτάσει, στο τέλος σκάει.

Επιμύθιο: Η προσπάθεια να γίνεις κάτι που δεν είσαι μπορεί να οδηγήσει σε καταστροφή.

Παραλληλισμός με τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης:

Ο μύθος μπορεί να παραλληλιστεί με την προσπάθεια πολλών ατόμων να «φουσκώσουν» τη διαδικτυακή τους προσωπικότητα, προκειμένου να φανούν πιο ευτυχισμένοι, επιτυχημένοι ή ελκυστικοί από ό,τι είναι, γεγονός που ενδεχομένως να οδηγήσει σε αρνητικά αποτελέσματα και εξουθένωση του ατόμου. Μέσα από τον μύθο ενθαρρύνεται η αυθεντικότητα και η αποδοχή του πραγματικού εαυτού.

Μύθος 3: Το κοράκι και το παγώνι

Κεντρικό θέμα: Η μεταμπίηση στο διαδικτυο

Ένα κοράκι ζηλεύει τα όμορφα φτερά των παγωνιών και αποφασίζει να κολλήσει ίδια στη δική του ουρά, επιδιώκοντας να ενωθεί μαζί τους. Τα παγώνια καταλαβαίνουν την μεταμπίησή του και το διώχνουν. Τα υπόλοιπα κοράκια, βλέποντας την προδοσία του, τον απορρίπτουν κι αυτά.

Επιμύθιο: Να αγαπάς τον εαυτό σου όπως είναι, αντί να προσπαθείς να τον αλλάξεις για να μιμηθείς κάποιον άλλον.

Μην μεταμφιέζεσαι σε κάτι διαφορετικό, παραπλανώντας τους άλλους, διότι στο τέλος όλοι θα καταλάβουν το ψέμα σου και θα μείνεις μόνος.

Παραλληλισμός με τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης:

Οι άνθρωποι συχνά στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης παρουσιάζουν μόνο τις καλύτερες εκδοχές του εαυτού τους και την καθημερινότητάς τους, όπως για παράδειγμα το κοράκι το οποίο προσπαθεί να εμφανιστεί ως παγώνι. Το γεγονός αυτό δημιουργεί μη ρεαλιστικά πρότυπα, τα οποία οι άνθρωποι μπορεί να αισθάνονται πεισμένοι να ικανοποιήσουν. Ο μύθος ενθαρρύνει την αυτοαποδοχή και την αυθεντικότητα, αποκαλύπτοντας την επιφανειακότητα και τις πιθανές επιπτώσεις της προσπάθειας συμμόρφωσης του ατόμου με τα μη ρεαλιστικά πρότυπα τα οποία τίθενται στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

Μύθος 4 : Το λιοντάρι και η αλεπού

Κεντρικό θέμα: Η εξαπάτηση στο διαδίκτυο

Ένα λιοντάρι παριστάνει το άρρωστο και κρύβεται σε μία σπηλιά, ώστε να προσελκύσει τα θηράματά του. Η αλεπού παρατηρεί τα ίχνη των ζώων προς μία μόνο κατεύθυνση, καταλαβαίνει την απάτη και διαφεύγει τον κίνδυνο.

Επιμύθιο: Η δύναμη μπορεί εύκολα να ανατραπεί από την εξυπνάδα εκείνων που είναι φαινομενικά πιο αδύναμοι.

Παραλληλισμός με τον κόσμο του διαδικτύου:

Στον ψηφιακό κόσμο υπάρχουν άτομα ή ομάδες που εκμεταλλεύονται καταστάσεις με δόλιο τρόπο, ώστε να εξαπατήσουν ανθρώπους όλων των ηλικιακών ομάδων. Η έλλειψη επαγρύπνησης αλλά και η υπερβολική αυτοπεποίθηση με υποτίμηση των κινδύνων, μπορεί να οδηγήσουν σε απροσδόκητες συνέπειες στον κόσμο του διαδικτύου.

Μύθος 5: το λιοντάρι και το ποντίκι

Κεντρικό θέμα: Ο ρατσισμός

Ένα μικρό ποντίκι βοηθάει ένα πανίσχυρο λιοντάρι. Το λιοντάρι αρχικά βλέπει το ποντίκι ως ασήμαντο, αλλά αργότερα καταλαβαίνει ότι όλα τα πλάσματα έχουν αξία.

Επιμύθιο: Ακόμη και το μικρότερο ή το φαινομενικά πιο αδύναμο πλάσμα έχει την ίδια αξία με το μεγαλύτερο και φαινομενικά δυνατότερο.

Παραλληλισμός με τον κόσμο του διαδικτύου:

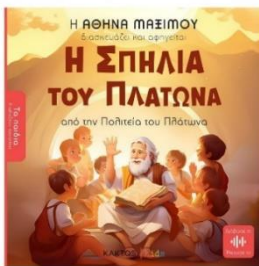
Ο μύθος τονίζει τη σημασία της αναγνώρισης της αξίας των άλλων, ανεξάρτητα από τη φυλή, το μέγεθος ή την κοινωνική κατάστασή τους. Προβάλλει, επίσης, τις προκαταλήψεις που συχνά προκύπτουν από υποθέσεις οι οποίες βασίζονται στην εξωτερική εμφάνιση.

Καθένας από τους παραπάνω μύθους, μέσω των ηθικών μαθημάτων του, συμβάλλει στη διδασκαλία της δικαιοσύνης, της ταπεινότητας, της αυτοαποδοχής, των αξιών, αλλά και του ρατσισμού.

1.7 Εκπαιδευτικό υλικό

Στα πλαίσια της εκπόνησης της παρούσας μελέτης αναζητήθηκε εκπαιδευτικό υλικό σχετικό με τη θεματολογία της αλληγορίας, του αρχαίου μύθου και του θεάτρου σκιών. Το υλικό το οποίο συλλέχθηκε είναι είτε ψηφιακό, είτε έντυπο και αποτελεί μέρος του εκπαιδευτικού υλικού που υπάρχει στο διαδίκτυο σε μία προσπάθεια σύνδεσης του αρχαίου κόσμου με τον σημερινό. Στη συνέχεια παρατίθενται ενδεικτικά ορισμένα αντιπροσωπευτικά λογισμικά ή/και έντυπα που αφορούν στη θεματολογία της παρούσας διπλωματικής εργασίας και είναι διαθέσιμα στην ελληνική γλώσσα, για τον εκπαιδευτικό που επιθυμεί να τα εντάξει σε εκπαιδευτικές παρεμβάσεις και σενάρια.

Βιβλία:



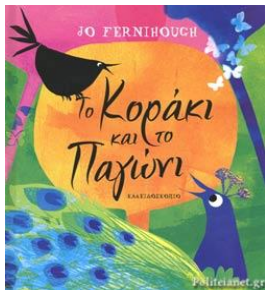
- Μαξίμου Αθηνά, Τα παιδιά διαβάζουν αρχαίους – Η σπηλιά του Πλάτωνα, εκδ. Κάκτος, 2023
- Θεματική Κατηγορία: Βιβλίο Γνώσεων

Εικόνα 1.7. 1 Εξώφυλλο Βιβλίου: Τα παιδιά διαβάζουν αρχαίους – Η σπηλιά του Πλάτωνα



- Νικολιδάκη Σοφία, Φιλοσοφία με παιδιά μέσα από εικονογραφημένα παιδικά βιβλία, εκδ. Δίσιγμα, 2024
- Θεματική Κατηγορία: Εκπαίδευση - Γλώσσα

Εικόνα 1.7. 2 Εξώφυλλο Βιβλίου: Φιλοσοφία με παιδιά μέσα από εικονογραφημένα παιδικά βιβλία



- Fernihough Jo, Το κοράκι και το παγώνι, μτφρ Δήμητρα Μαρίνα, εκδ. Κλειδοσκόπιο, 2020
- Θεματική κατηγορία: Παιδικά, λογοτεχνικά παραμύθια
- Θεατροποιημένη αφήγηση:
https://youtu.be/ZEYvEh55TWc?si=yNSjt-gVYST_kU_U

Εικόνα 1.7. 3 Εξώφυλλο Βιβλίου: Το κοράκι και το παγώνι



- Jostein Gaarder, Ο κόσμος της Σοφίας 1: Η φιλοσοφία από τον Σωκράτη στον Γαλιλαίο, μτφ. Στέλα Ζουμπουλάκη, εκδ. Μεταίχμιο, 2022
- Θεματική Κατηγορία : Βιβλία για νέους, Graphic Novels

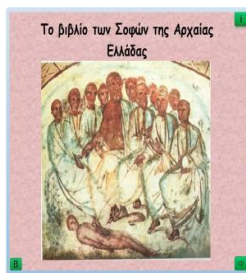
Εικόνα 1.7. 4 Εξώφυλλο Βιβλίου: Ο κόσμος της Σοφίας

Ψηφιακά Βιβλία:



- Ελληνικό Θέατρο Σκιών: Παρόν, Παρελθόν και Μέλλον (Άρδην, τεύχος 92, Μάρτιος - Απρίλιος 2013)
<https://archive.org/details/afieroma-karagiozis/page/n23/mode/2up>

Εικόνα 1.7. 5
Εξώφυλλο Βιβλίου:
Ελληνικό Θέατρο
Σκιών: Παρόν,
Παρελθόν και Μέλλον



- Φωτόδεντρο: Το βιβλίο των σοφών της αρχαίας Ελλάδας, 2022
<https://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/4457>

Εικόνα 1.7. 6
Εξώφυλλο Βιβλίου: Το
βιβλίο των σοφών της
αρχαίας Ελλάδας



- Zana Ra, The Eye and the Shadow: based on the Allegory of the Cave, by Plato, 2024

Εικόνα 1.7. 7 Εξώφυλλο
Βιβλίου: The Eye and the
Shadow

Βίντεο:

- «Πλάτων - Αλληγορία του σπηλαιίου»: [Πλάτων - Αλληγορία του σπηλαιίου](#) (χρησιμοποιήθηκε στην παρούσα έρευνα)
- “The death of Socrates: How to read a painting”:
<https://youtu.be/rKhfFBbVtFg?feature=shared>
- “AncientAthens3D.com”:
[Βίντεο: Το Δεσμωτήριο - Η φυλακή του Σωκράτη 3D - Ancient Athens 3D](#)
- «Σπήλαιο Νυμφόληπτου Βάρη Αττικής»: <https://youtu.be/0zxCrDgYovU?feature=shared>
- “Art by Vincent Bal – Shadowology”:
<https://www.newsbeast.gr/weird/arthro/6983414/entyposiaki-zografiki-me-skies>
- «Παιχνίδι σκιών με τα χέρια»: <https://www.youtube.com/watch?v=hdm0gczo4j0>
- «Εκπληκτικό show Σκιών με χέρια»:
<https://www.youtube.com/watch?v=wI1ka0KjedM&t=4s>
- «Φιλία διχόνοια» Πλατωνικός Διάλογος ψηφιακό θέατρο σκιών:
https://youtu.be/_j4s4KbVIAw?feature=shared

Εκπαιδευτικές κοινότητες και ιστολογία

- Φιλο-λογικό ιστολόγιο: Στεφάνου Δημήτριος, Διδακτική Ενότητα 8: Η αλληγορία του σπηλαιίου: οι δεσμώτες – ΠΛΑΤΩΝ, Πολιτεία 514a-515c – Ενδεικτικές Δραστηριότητες 2021: <https://blogs.sch.gr/dstefanou/2021/12/29/didaktiki-enotita-8-i-alligoria-toy-spilaiou-oi-desmotes-platon-politeia-514a-515c-endeiktikes-drastiriotites/>
- Γνωμολόγιον: [Σωκράτης-Αποφθέγματα, Γνωμικά, Αφορισμοί](#)
- Ψηφίδες για την ελληνική γλώσσα: [Αρχαία Ελληνική Γραμματολογία](#)
- Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο - Σωκράτης και Σοφιστές:
https://users.sch.gr/maritheodo/filosofia/html/sof/eisagogi/index1_s.htm
- Αρχαία Ελληνική Γλώσσα και Γραμματεία: Αρχαιογνωσία και Αρχαιογλωσσία στη Μέση Εκπαίδευση: [Αρχαίοι Έλληνες Φιλόσοφοι](#)
- Γεωμυθική: Η φυλακή του Σωκράτη : Το διασημότερο δεσμωτήριο της αρχαιότητας και η θέση του σήμερα στην Αρχαία Αγορά: https://geomythiki.blogspot.com/2016/12/blog-post_26.html
- Εισαγωγή στον πολιτισμό της κλασικής Αθήνας – Πλάτωνας:
https://www.fhw.gr/chronos/05/gr/culture/2231platon_erga.html
- Αρχαία ελληνικά κείμενα με μετάφραση: <https://www.mikrosapoplous.gr/t2t.htm>

Ψηφιακές Εγκυκλοπαίδειες και Ψηφιακές Βιβλιοθήκες:

- World History Encyclopaedia: <https://www.worldhistory.org/trans/el/1-339/>
- Ψηφιακή Βιβλιοθήκη: Internet Archive: <https://archive.org/about/>

Εκπαιδευτικά Λογισμικά και εφαρμογές:

- «Μηχανισμός σκιάς»: <https://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/10778?locale=el>
- «Φιλοσοφία» (app Store): <https://apps.apple.com/gr/app/%CF%86%CE%B9%CE%BB%CE%BF%CF%83%CE%BF%CF%86%CE%AF%CE%B1/id1605337249?l=el>
- E-shadow: Δημιουργία ψηφιακού θεάτρου σκιών Καραγκιόζη: <http://eshadow.gr/> και <https://edtech.gr/eshadow/>

Μουσεία:

- Plato Academy Digital Museum: <https://cultureisathens.gr/en/venue/psifiako-mouseio-akadimias-platonos/>
- Μουσείο Νεότερου Ελληνικού Πολιτισμού: Θέατρο Σκιών: <https://www.mnep.gr/gr/sylloges/oi-sylloges/theatro-skion/>
- Σπαθάρειο Μουσείο: Μουσείο Θεάτρου Σκιών Δήμου Αμαρουσίου (δυνατότητα ψηφιακής περιήγησης): <https://karagiozismuseum.gr/?sa=X&ved=2ahUKewi52pqbnpKBaxULk8UCHWPZDF4QyK4DegQIAxAk>

Ψηφιακά Παιχνίδια και Παιχνίδια Γνώσεων:

- Puzzle θεάτρου σκιών Καραγκιόζη: <https://karagiozismuseum.gr/ekpaideutika-paixnidia/puzzle/>
- Κουίζ θεάτρου σκιών: <https://karagiozismuseum.gr/ekpaideutika-paixnidia/%ce%ba%ce%bf%cf%85%ce%af%ce%b6/>

1.8 Το ρεύμα της φιλοσοφίας για παιδιά

Ο Matthew Lipman, «θεμελίωσε» τη φιλοσοφία για παιδιά στη σημερινή εποχή με το κίνημα “Philosophy for Children” (P4C) το 1969, καταρρίπτοντας τα «πιστεύω» της καρτεσιανής φιλοσοφικής παράδοσης. Διεξάγοντας ο ίδιος έρευνες σε μαθητές 4-17 ετών επιδίωξε και κατόρθωσε να αποδείξει ότι η φιλοσοφία δεν βρίσκεται έξω από τα όρια της παιδικής ηλικίας, καθώς τα παιδιά είναι σε θέση να σκεφτούν μόνα τους και να επιχειρηματολογήσουν πάνω σε αφηρημένες έννοιες (Τζαβάρας, 2006). Ο Fisher αναφέρει ότι έμπνευση για την ίδρυση του κινήματος αυτού από τον Lipman, υπήρξε το εκπαιδευτικό σύστημα, το οποίο υποστήριζε ότι, με τον τρόπο που είναι δομημένο, δεν μπορούσε να διδάξει στα παιδιά να σκέφτονται (Fisher 2003, p. 27). Ο Lipman πίστευε ότι η νεολαία μπορεί να λάβει θετικά στοιχεία από την εκπαίδευση, αρκεί ο στόχος της να είναι η καλλιέργεια της ικανότητας σκέψης και όχι η στείρα απομνημόνευση και απόκτηση γνώσεων, ώστε να αποτελέσουν τα παιδιά στο μέλλον ενεργούς και δημοκρατικούς πολίτες.

Τα βασικά εργαλεία σύμφωνα με τα οποία θα μπορούσε ένα παιδί να πραγματοποιήσει μια φιλοσοφική συζήτηση, κατά τον ιδρυτή του «P4C», είναι:

α) η διερευνητική μάθηση εντός φιλοσοφικών πλαισίων,
β) η αντιπαραβολή απόψεων μέσω του διαλόγου,
γ) η εκμάθηση των τρόπων στοχασμού και αναστοχασμού, μέσω των οποίων το νεαρό παιδί αναπτύσσει ορθολογική κρίση, δημιουργικότητα, ενώ μαθαίνει πώς να σκέπτεται ως ξεχωριστή προσωπικότητα. Εξελίσσεται, επίσης, συναισθηματικά, γνωστικά και ηθικά, καλλιεργεί τη γλώσσα του, αναπτύσσει τον προφορικό του λόγο και ενεργοποιεί το δημοκρατικό του ήθος. Ταυτόχρονα, γίνεται καλός ακροατής των διαφορετικών απόψεων των άλλων και τις οποίες μαθαίνει να σέβεται, υποστηρίζοντας κι εκείνο τη δική του γνώμη με επιχειρήματα (Χατζηστεφανίδου 2011).

Ως αφορμή για τη διεξαγωγή μιας φιλοσοφικής συζήτησης με παιδιά, ο Matthew Lipman προτείνει την επαφή με κάποιο μυθιστόρημα στο οποίο ο κεντρικός ήρωας, που θα θέσει τους προβληματισμούς του, να βρίσκεται κοντά στην ηλικία τους. Κατ' αυτό τον τρόπο θα προσελκύσει το ενδιαφέρον τους, αφού θα είναι δυνατό να ταυτιστούν μαζί του και να συμμετέχουν στη διαδικασία επίλυσης των προβλημάτων του. Έτσι, μια φιλοσοφική συζήτηση μπορεί να εισαχθεί εύστοχα ακόμα και στην τάξη παιδιών προσχολικής ηλικίας (Χατζηστεφανίδου, 2011)

Υπάρχουν δύο κατηγορίες ερεθισμάτων που συναντώνται στη φιλοσοφία με παιδιά (Εξαδακτύλου, 2012). Η πρώτη κατηγορία αποτελείται από ερεθίσματα ειδικά μελετημένα για φιλοσοφία με παιδιά, δηλαδή από τα ειδικά σχεδιασμένα εγχειρίδια και μυθιστορήματα του Lipman και άλλων φιλοσόφων - ερευνητών. Τα εγχειρίδια αυτά αποτελούν τα ίδια φιλοσοφία και εμπεριέχουν ερωτήματα και προβληματισμούς επάνω σε μία έννοια με στόχο τη φιλοσοφική συζήτηση στοχεύοντας στην άμεση ενεργοποίηση της σκέψης των παιδιών (Fisher, 2003). Ο Lipman υποστήριξε πως μόνο τα συγκεκριμένα βιβλία προσφέρονται για τις συγκεκριμένες συζητήσεις, όμως, η άποψη αυτή δέχτηκε αρκετή κριτική, διότι θεωρήθηκε πως τα εγχειρίδια δεν ήταν προσαρμοσμένα στις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα των παιδιών, ώστε να τους κρατήσουν το ενδιαφέρον (Νικολιδάκη, 2011, σελ. 4).

Στη δεύτερη κατηγορία ανήκουν όλα εκείνα τα ερεθίσματα που εμπεριέχουν φιλοσοφία από τη φύση τους, όπως για παράδειγμα ένα εικονογραφημένο παραμύθι του οποίου το θέμα δεν αποτελεί φιλοσοφικό ζήτημα, αλλά το εμπεριέχει, ή ένα βίντεο, μια φωτογραφία κ.α. Η κατηγορία αυτή φαίνεται πιο ευχάριστη και μπορεί να προσαρμοστεί περισσότερο στα ενδιαφέροντα των παιδιών. Ο Robert Fisher (2003) αναλύει ότι μετά την επαφή με το αρχικό ερέθισμα ή έναυσμα ακολουθεί συζήτηση η οποία αρχικά έχει ως βάση το ίδιο το ερέθισμα, με

σκοπό να αναπτύξουν τα παιδιά κριτική επάνω σε αυτό. Έπειτα, όμως, την ανάλυση ακολουθεί μια σειρά ερωτήσεων οι οποίες συμβάλλουν στην περεταίρω εμβάθυνση. Τα ερωτήματα θέτονται με συνοχή, περιτριγυρίζοντας την κεντρική έννοια. Αποτελούν βασικό κομμάτι της φιλοσοφικής συζήτησης, διότι έτσι διεξάγονται οι διάλογοι και τα παιδιά βοηθούνται, ώστε να παραθέσουν τις απόψεις τους.

Σύμφωνα με τη Νικολιδάκη (2005), ο ρόλος του δασκάλου επικεντρώνεται στην προώθηση ενός φιλοσοφικού διαλόγου μεταξύ των παιδιών και όχι στην μεταλαμπάδευση γνώσεων. Ο εκπαιδευτικός συντονίζει την ομάδα και δημιουργεί ένα ευχάριστο και άνετο κλίμα, μέσω του οποίου ενθαρρύνει την προσπάθειά τους να εκφράσουν μια άποψη, δημιουργώντας τους ένα αίσθημα εμπιστοσύνης στο άτομό του. Δίνει, επίσης, σε όλα τα παιδιά ίσες ευκαιρίες έκφρασης των συναισθημάτων, των γνώσεων και των ηθικών αντιλήψεών τους, υποδεικνύοντας πως η συζήτηση σχετίζεται άμεσα με την καθημερινότητά τους, της οποίας τα βιώματα και τις εμπειρίες επιθυμεί να φέρει στην επιφάνεια. Μέσα από ένα κατάλληλο έναυσμα (π.χ. παραμύθι) ο εκπαιδευτικός επιθυμεί να προβληματίσει τους μαθητές και μέσα από τις ανοιχτές ερωτήσεις που θα θέσει, θα στοχεύσει στην προσοχή και στο ενδιαφέρον τους, ώστε να αναπτύξουν κριτική σκέψη και να στοχαστούν επάνω στο θέμα προς συζήτηση μέσα από αντικρουόμενες απόψεις. Επομένως, η φιλοσοφία για παιδιά αποτελεί ένα πολυδιάστατο «εργαλείο» στα χέρια του δασκάλου.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Το Διαδίκτυο, τα κοινωνικά δίκτυα και οι νέοι

2.1 Η χρήση του Διαδικτύου και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης από τους νέους

Ο ευρύτερος όρος των πλατφορμών ψηφιακών μέσων ή ψηφιακής ψυχαγωγίας περιλαμβάνει όλες τις μορφές κατανάλωσης και παράδοσης ψηφιακού περιεχομένου, συμπεριλαμβανομένων όλων των υπηρεσιών οι οποίες βασίζονται στο Διαδίκτυο (την τηλεόραση, τα βιντεοπαιχνίδια, τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης).

Σήμερα τα παιδιά, οι έφηβοι και οι νέες γενιές περνούν τον ελεύθερο χρόνο τους ποικιλοτρόπως στο διαδίκτυο. Από τα πρώτα χρόνια εμφάνισής τους, τα κινητά τηλέφωνα και οι διάφορες υπηρεσίες κοινωνικής δικτύωσης στο Διαδίκτυο (π.χ. Facebook, MSN, Skype) χρησιμοποιούνται με σκοπό τη συχνή επικοινωνία των εφήβων μεταξύ τους (Κοκκέβη κ.α., 2010). Τα ψηφιακά μέσα έχουν εισχωρήσει σε μεγάλο βαθμό στην καθημερινότητά τους, ώστε η ζωή τους, η συμπεριφορά τους και οι συνήθειες τους να διαφέρουν από των παλαιότερων

γενεών. Το 2015, 1 στους 4 ανθρώπους παγκοσμίως χρησιμοποιούσε κοινωνικά δίκτυα όπως το Facebook, το Twitter και το Instagram (Whiteman, 2015).

Αν και η χρήση της τεχνολογίας και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης προάγει την κοινωνικοποίηση και την επικοινωνία ανθρώπων από το ένα άκρο της γης στο άλλο, από παλαιότερα συναντάμε αναφορές στις αρνητικές επιπτώσεις που ενδέχεται να επιφέρει η άκριτη χρήση τους. Παραδείγματα αποτελούν η χαμηλή μαθησιακή επίδοση, η επιβάρυνση της υγείας (π.χ. μυοσκελετικοί πόνοι, παχυσαρκία), οι διαταραχές στον ύπνο, αλλά και η αύξηση αισθημάτων μοναξιάς και κοινωνικής απομόνωσης (Punamaki et.al, 2007; Hakala et al, 2006; Kautiainen et al 2005; Kraut et.al 1998). Σύμφωνα με τα ευρήματα της «Πανελληνίας έρευνας του ΕΠΙΨΥ για τις συμπεριφορές που συνδέονται με την υγεία των εφήβων-μαθητών» (Έρευνα HBSC/WHO), το ένα τρίτο των εφήβων 11-15 ετών στην Ελλάδα έχει καθημερινή, σχεδόν συνεχή επικοινωνία με φίλους στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης ή με άλλα πρόσωπα. Το ένα πέμπτο, κυρίως αγόρια, συγκριτικά με τα κορίτσια, παίζει ηλεκτρονικά παιχνίδια σε υπερβολικό βαθμό, δηλαδή για πάνω από 4 ώρες την ημέρα.

Τα έφηβα κορίτσια, από την άλλη, κάνουν σε υψηλότερο ποσοστό υπέρμετρη χρήση των κοινωνικών δικτύων. Συγκεντρωτικά, το 13% των εφήβων θεωρείται ότι κάνει προβληματική χρήση των υπηρεσιών κοινωνικής δικτύωσης, αφιερώνοντας υπερβολικό χρόνο σε αυτά, βιώνοντας σταθερά αρνητικές συνέπειες από τη δυσκολία ελέγχου της χρήσης τους. Ενδιαφέρον έχει επίσης το εύρημα ότι οι έφηβοι που ασχολούνται με προβληματικό τρόπο με τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης συμφωνούν σε μεγαλύτερη πλειοψηφία ότι «*συζητούν με μεγαλύτερη ευκολία για τα συναισθήματά τους διαδικτυακά, απ' ό,τι δια ζώσης*» (Φωτίου Α, 2024).

Από την άλλη πλευρά, η τεχνολογία και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης ίσως από μόνα τους να μην αποτελούν πρόβλημα για την υγιή ανάπτυξη του παιδιού, καθώς κάθε πλατφόρμα και κάθε συσκευή προσφέρει πολλές διαφορετικές δυνατότητες και ευκαιρίες επικοινωνίας από τις οποίες οι χρήστες μπορούν να επιλέξουν εκείνες που επιθυμούν. Εκτεταμένη έρευνα έχει δείξει ότι η ποσότητα του χρόνου οθόνης από μόνη της δεν συνδέεται πιθανώς με αρνητικά ψυχολογικά αποτελέσματα στους νέους (Odgers CL& Jensen MR, 2020). Επιπλέον, η έκθεση σε πανομοιότυπα ερεθίσματα δεν επηρεάζει όλους τους νέους με τον ίδιο τρόπο. Στο επίκεντρο της πιο πρόσφατης έρευνας των επιστημόνων βρίσκεται το ερώτημα «*ποιες συγκεκριμένες διαδικτυακές συμπεριφορές, χαρακτηριστικά ή περιεχόμενο μπορεί να σχετίζονται με όφελος ή κίνδυνο και σε ποιους νέους*».

Σημαντικό ρόλο στην αντιμετώπιση του προβλήματος της υπέρμετρης και αλόγιστης χρήσης της τεχνολογίας διαδραματίζει η πρόληψη. Στον τομέα της πρόληψης κρίνεται

ιδιαίτερης σημασίας η εφαρμογή ενημερωτικών προγραμμάτων για τους γονείς σε σχέση με την αξία της οριοθέτησης και της γνώσης των εξωσχολικών δραστηριοτήτων και των συναναστροφών των εφήβων, τόσο διά ζώσης, όσο και μέσω υπηρεσιών του διαδικτύου. (Κοκκέβη Ά κ.α., 2010).

2.2 Διαστάσεις της υπέρμετρης χρήσης του διαδικτύου από εφήβων στον προσωπικό και ακαδημαϊκό τομέα

Ο τρόπος ζωής του σύγχρονου ανθρώπου έχει μεταβληθεί σε μεγάλο βαθμό λόγω της μεγάλης διάδοσης των ηλεκτρονικών υπολογιστών και του διαδικτύου. Η εμφάνιση εθισμού στο διαδίκτυο αποτελεί αυξημένο κίνδυνο για τα παιδιά και τους εφήβους γεγονός το οποίο συνεπάγεται αρκετοί ερευνητές να εξετάζουν και να καταβάλουν προσπάθειες αξιολόγησης του εν λόγω ζητήματος.

Το διαδίκτυο έχει αποδειχθεί ένα νέο αλλά και μοναδικό κανάλι ψυχοκοινωνικής ανάπτυξης, καθώς επιτρέπει την ανάπτυξη διαπροσωπικών δεξιοτήτων και προάγει την κοινωνική γνώση μεταξύ των εφήβων. Παρά όμως τα εν λόγω πλεονεκτήματα, ένα σύνολο μελετών έχει δείξει ότι η συχνή και παρατεταμένη χρήση του έχει την τάση να μειώνει κατά πολύ τις συμβατικές σχέσεις και κοινωνικές αλληλεπιδράσεις. Στοιχεία υποδεικνύουν ότι ο χρόνος της προσωπικής αλληλεπίδρασης με την οικογένεια και τους φίλους μετατοπίζεται από τον χρόνο στο διαδίκτυο. Η υπερβολική ενασχόληση των μαθητών με τον υπολογιστή και το ίντερνετ παρεμποδίζει τη συμμετοχή σε εξωσχολικές δραστηριότητες, την ολοκλήρωση ακαδημαϊκών καθηκόντων, τη διατήρηση υγιών διατροφικών συνηθειών αλλά και τον ύπνο. Καθώς ο χρόνος των εφήβων online αυξάνεται, ελλοχεύει ο κίνδυνος η χρήση του να γίνει υπερβολική ή και παθολογική. Η παθολογική χρήση εντοπίζεται σε υπερβολικές ανησυχίες, προτροπές ή συμπεριφορές σχετικά με τη χρήση του διαδικτύου, οι οποίες οδηγούν σε δυσχέρεια ή βλάβη, ενώ κατατάχθηκε ως ταξινομική συμπεριφορά εθισμού, όμοια σχεδόν στη φύση της με το παθολογικό παιχνίδι.

Η υπερβολική ενασχόληση με το διαδίκτυο μπορεί να οδηγήσει τον έφηβο στην αποξένωση (Ε Τζάνακα & Α Στερνάρα, 2023), καθώς μελέτες έχουν δείξει ότι είναι δυνατόν να διαταράξει τις προσωπικές σχέσεις και τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις, σύμφωνα με έρευνα του τότε Τ.Ε.Ι. Αθήνας (2016) σε 403 φοιτητές/τριες από όλα τα τμήματα των σχολών του και από όλα τα εξάμηνα σπουδών. Για τη συλλογή των δεδομένων, χρησιμοποιήθηκε ανώνυμο ερωτηματολόγιο που περιελάμβανε ερωτήματα σχετικά με τα κοινωνικά - δημογραφικά χαρακτηριστικά των φοιτητών, τον τρόπο και το σκοπό χρήσης του Η/Υ και του διαδικτύου και

την Κλίμακα Εθισμού Εφήβων στους Ηλεκτρονικούς Υπολογιστές (ΚΕΕΦΥ). Η ανάλυση των δεδομένων έγινε με το Στατιστικό Πακέτο SPSS-20, με την εφαρμογή μη παραμετρικών ελέγχων (Mann Whitney U, Kruskal – Wallis, συντελεστής συσχέτισης Spearman). Στα αποτελέσματα φάνηκε ότι το 32% του δείγματος, ερχόταν αντιμέτωπο συχνά με προβλήματα από τη χρήση του Η/Υ και του διαδικτύου, ενώ για το 1,8% τα προβλήματα αυτά ήταν τόσο σοβαρά ώστε θα μπορούσαν να θεωρηθούν «εθισμένοι». Το φύλο, η ηλικία, η ηλικία έναρξης της χρήσης Η/Υ, η σχολή φοίτησης και οι λόγοι για τους οποίους οι συμμετέχοντες έκαναν χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών, εμφάνισαν στατιστικά σημαντική συνάφεια με τις βαθμολογίες σε διάφορες διαστάσεις της κλίμακας εθισμού (Ντέμσια et al, 2026).

Σε άλλη έρευνα η οποία πραγματοποιήθηκε από τους Σοφό Α. κ.α, (2010), στην ανάλυση των ποσοστών εθισμού ανά κλίμακα βαθμολογίας, διαπιστώθηκε ότι οι «μέτριοι» μαθητές έχουν ποσοστό εθισμού 18,5% , οι «καλοί» 12% ενώ οι «άριστοι» 10%. Επιπροσθέτως, η αυξημένη χρήση του διαδικτύου έχει ως συνέπεια προβλήματα στη σχολική ζωή και στη σχολική επίδοση του εφήβου, αφού μειώνεται ο χρόνος μελέτης, λόγω μίας σειράς αιτιών, οι οποίες οδηγούν στη μη σχετική με την εργασία του πλοήγηση. Παραδείγματα αποτελούν η ενημέρωση, η ψυχαγωγία και η προσωπική επικοινωνία, εξαιτίας των οποίων παραμελούνται υποχρεώσεις, γίνονται τακτικές απουσίες, ενώ οι έφηβοι αφοσιώνονται στον εικονικό κόσμο έναντι του πραγματικού. Γενικότερα, οι εξαρτημένοι χρήστες συνήθως χρησιμοποιούν το διαδίκτυο από 40 έως 80 ώρες την εβδομάδα, με συνδέσεις οι οποίες διαρκούν έως και 20 ώρες. Φυσικά, προκειμένου να υπάρξει μια χρήση τόσο υπερβολική σε χρόνο, θα πρέπει να διαταραχθούν οι συνήθειες ύπνου. (Γουλιτίδης, 2014). Η συμπεριφορά αυτή προκαλεί υπερκόπωση, με αποτέλεσμα οι επαγγελματικές ή ακαδημαϊκές λειτουργίες να εξασθενούν, ενώ ταυτόχρονα παρατηρείται πτώση στο ανοσοποιητικό σύστημα, καθιστώντας τον χρήστη ευάλωτο και σε αρρώστιες (Κατερέλος, 2009).

Οι έφηβοι παρόλα αυτά χρησιμοποιούν το διαδίκτυο και για εκπαιδευτικούς σκοπούς, παράγοντας ο οποίος φαίνεται να παίζει ρόλο. Σε έρευνα που πραγματοποιήθηκε (Λαχανιώτη, Λ., 2013) τα αποτελέσματα έδειξαν ότι η ομάδα των παιδιών τα οποία χρησιμοποιούσε το διαδίκτυο κυρίως για συνομιλία και επικοινωνία αλλά λιγότερο για εκπαιδευτικά θέματα, είχαν μιλήσει και είχαν γνωρίσει αγνώστους από το διαδίκτυο. Αξιοσημείωτο ήταν, επίσης, το εύρημα ότι η συγκεκριμένη ομάδα χρησιμοποιούσε τον υπολογιστή και πάνω από 10 ώρες την ημέρα σε ορισμένες περιπτώσεις. Είχε δεχτεί επίσης, προσβλητικά μηνύματα στον υπολογιστή σε ποσοστό διαφοράς στατιστικά σημαντικής από τις άλλες ομάδες παιδιών της έρευνας, οι οποίες αφιέρωναν λιγότερο χρόνο στο διαδίκτυο και δεν είχαν τόσες επαφές και διαδικτυακούς φίλους. Αντιθέτως, λοιπόν, τα παιδιά τα οποία δεν διέθεταν Facebook, και χρησιμοποιούσαν

λίγο το διαδίκτυο και τον υπολογιστή, δεν παραμελούσαν τις ακαδημαϊκές τους υποχρεώσεις για να ασχοληθούν με αυτό.

Η ανωτέρω έρευνα (Λαχανιώτη, Λ., 2013) αναφέρεται και σε μία ακόμη ομάδα, εκείνης στην οποία οι μαθητές χρησιμοποιούσαν το διαδίκτυο προκειμένου να αποδράσουν από τα προβλήματα της καθημερινότητάς τους, ενώ είχαν δεχτεί κάποια παρενόχληση στο σχολικό περιβάλλον. Τα ευρήματα έδειξαν ότι οι μαθητές αυτοί θα παραμελούσαν τους φίλους τους για το ίντερνετ και τον Η/Υ. Το εύρημα αυτό έρχεται να ενισχύσει μία ακόμη έρευνα (Φιλιππίδης Γ., 2017), που αφορά στη διαδικτυακή εξάρτηση και την ηλεκτρονική παραβατικότητα και η οποία διεξήχθη σε 252 εφήβους ηλικίας 11-18, οι οποίοι διαμένουν μόνιμα σε δομές παιδικής προστασίας στην Ελλάδα. Στόχος της διατριβής δεν ήταν ο στιγματισμός, αλλά η ανάδειξη των στερεοτυπικών προτύπων, τα οποία οδηγούν στον κοινωνικό αποκλεισμό σε πραγματικό επίπεδο αλλά και σε διαδικτυακό. Στα συμπεράσματα της εν λόγω έρευνας αναδείχθηκε, σε συνάθροιση με άλλες μεταβλητές, πως η επιρροή των συνομηλίκων, καθώς και ο στιγματισμός και η περιθωριοποίηση την οποία βιώνουν οι έφηβοι από το υπόλοιπο κοινωνικό σύνολο, οδηγούν τη συγκεκριμένη ομάδα σε υψηλά επίπεδα διαδικτυακής εξάρτησης, αποκλίνουσας συμπεριφοράς στο διαδίκτυο και ηλεκτρονικής παραβατικότητας συγκριτικά με τους υπόλοιπους εφήβους. Ένας ακόμη παράγοντας ο οποίος έπαιξε ρόλο στην παραπάνω έρευνα ήταν το οικογενειακό περιβάλλον, ενώ προκύπτει και από άλλες έρευνες πως όσο δυνατότερη είναι η οικογενειακή συνοχή τόσο πιο μικρή είναι η πιθανότητα εμπλοκής του εφήβου σε ρισκοκίνδυνες δραστηριότητες στο διαδίκτυο (Sasson & Mesch, 2014). Μία από αυτές είναι και ο διαδικτυακός εκφοβισμός. Συγκεκριμένα, βρέθηκε αρνητική συσχέτιση μεταξύ της εποπτείας των γονέων στη χρήση του Διαδικτύου και της τάσης για ηλεκτρονικό εκφοβισμό. Έτσι, προκύπτει ότι όσο λιγότερο οι γονείς επιβλέπουν τη χρήση των παιδιών τους στο ίντερνετ, τόσο πιο μεγάλος είναι ο κίνδυνος εκείνα να αναμειχθούν με το cyberbullying (Vandebosch & Van Cleemput, 2009).

Παρόλα αυτά, μεγάλο ποσοστό γονέων, όσον αφορά στη χρήση του ίντερνετ από έφηβα παιδιά, φαίνεται να είναι διχασμένο. Η αντιφατική κατάσταση στην οποία βρίσκονται οι γονείς προκύπτει από την συνύπαρξη θετικών αλλά και αρνητικών συνεπειών από τη χρήση του, καθώς το διαδίκτυο μπορεί να βοηθά στην ανακάλυψη νέων γνώσεων και στην διεκπεραίωση σχολικών εργασιών, ενώ ταυτόχρονα οι χρήστες να κινδυνεύουν να εκτεθούν σε ακατάλληλο περιεχόμενο ή να μην μπορούν να προστατεύσουν τα προσωπικά δεδομένα τους. Έτσι οι γονείς επιθυμούν να απαγορεύσουν, αλλά και να ενθαρρύνουν τη χρήση του από τα έφηβα παιδιά (Çankaya, 2009).

Ο εκφοβισμός αποτελεί παράγοντα ο οποίος επηρεάζει αρνητικά τις ακαδημαϊκές επιδόσεις των μαθητών. Ο ηλεκτρονικός εκφοβισμός θα μπορούσε να αποβεί απειλητικότερος από τον κλασικό εκφοβισμό (π.χ. στο σχολικό περιβάλλον), καθώς οι επιθέσεις καθίστανται περισσότερο ανυποψίαστες και δεν περιορίζονται στις λεκτικές, αλλά συμπεριλαμβάνουν πολλά διαφορετικά μέσα, όπως τροποποιημένες φωτογραφίες, βίντεο, κείμενα, ήχους κ.α. (Sabella et al, 2013). Θύματα του διαδικτυακού εκφοβισμού (cyberbullying) αναφέρουν, επίσης, περισσότερα ψυχοσωματικά προβλήματα, όπως πονοκεφάλους και δυσκολίες στον ύπνο. Τα διαδικτυακά θύματα (cyber-victims) ανέφεραν μείωση της ακαδημαϊκής τους επίτευξης, της ικανότητας συγκέντρωσης στις σπουδές τους και ανεξήγητη τάση για απουσία από το σχολείο (Ε Τζάνακα & Α Στερνάρα, 2023). Η επίπτωση των γραπτών/ άμεσων μηνυμάτων αλλά και των ηλεκτρονικών (email), θεωρείται ίσης αξίας με εκείνη του παραδοσιακού εκφοβισμού (Peter K. Smith, 2008). Τα θύματα συνήθως υποφέρουν από κατάθλιψη, χαμηλή αυτοεκτίμηση, άγχος και μοναξιά, ενώ δυσκολεύονται να ξεχάσουν τα βιώματα αυτά ακόμα και στην ενηλικίωσή τους. Αλλά και οι θύτες συχνά αναφέρουν έλλειψη κοινωνικής στήριξης από τους συμμαθητές, συναισθήματα αποξένωσης από το σχολικό περιβάλλον και χαμηλά ακαδημαϊκά επιτεύγματα (Calvete et al. 2010, Li 2007, Williams & Guerra, 2008). Τέλος, έρευνες έχουν αποδείξει ότι οι εμπλεκόμενοι υφίστανται αρνητικές συνέπειες, αφού και οι θύτες και τα θύματα έχουν δυστυχώς περισσότερα ακαδημαϊκά αλλά και συναισθηματικά, κοινωνικά και συμπεριφορικά προβλήματα από τους μη εμπλεκόμενους (Ε Τζάνακα & Α Στερνάρα, 2023).

Κρίνεται μεγίστης σημασίας η πραγματοποίηση περισσότερων έρευνών στο μέλλον, προκειμένου να υπάρξει μία πληρέστερη εικόνα τους εθισμού των παιδιών και των εφήβων στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές και στο διαδίκτυο αλλά και να αναγνωριστούν οι μεταβλητές που ενισχύουν τη συμπεριφορά αυτή.

2.3 Επιπτώσεις από τη συμμετοχή στα κοινωνικά δίκτυα

Καθώς οι σημερινοί μαθητές και φοιτητές αποτελούν τη ραχοκοκαλιά της μελλοντικής κοινωνίας και έχουν επωμιστεί την ελπίδα της μελλοντικής ανάπτυξης του έθνους, είναι επιτακτική ανάγκη η σημερινή κοινωνία να ενδιαφέρεται όλο και περισσότερο για την ομαλή ανάπτυξη της προσωπικότητάς τους, την προφύλαξη της ψυχικής τους υγείας και την ακαδημαϊκή τους πρόοδο. Η έρευνα των τελευταίων ετών, παρόλα αυτά, έχει αναδείξει διάφορους κινδύνους για την ψυχική υγεία των παιδιών, οι οποίοι αφορούν κυρίως στην μη ορθή χρήση των ψηφιακών μέσων και στην ποιότητα του περιεχομένου που παρακολουθούν.

Το Περιφερειακό Γραφείο του Παγκόσμιου Οργανισμού Υγείας (ΠΟΥ) για την Ευρώπη έφερε στη δημοσιότητα τη διακρατική «Έρευνα για τις Συμπεριφορές που Συνδέονται με την Υγεία των Εφήβων» (Health Behaviour in School-aged Children, HBSC) για το 2021/22, στην οποία έλαβαν μέρος περίπου 280.000 έφηβοι 11, 13 και 15 ετών, από 44 χώρες, από τους οποίους 6.500 στην Ελλάδα. Τα ευρήματα ανέδειξαν ότι οι δείκτες ψυχικής υγείας των εφήβων και σε ανησυχητικό βαθμό των κοριτσιών, έχουν επιδεινωθεί, καθώς τα εμμέμοντα ψυχοσωματικά συμπτώματα δεν έχουν περιοριστεί, αλλά αυξάνονται κατά τη διάρκεια της τελευταίας 10ετίας.

Συνεπώς, ιδιαίτερες ανησυχίες φαίνεται να υπάρχουν, όσον αφορά την ηλικία έναρξης της χρήσης της τεχνολογίας αλλά και των κοινωνικών δικτύων, καθώς σε μεγάλο αριθμό νέων προσφέρεται απεριόριστη πρόσβαση σε συσκευές με ή χωρίς επίβλεψη (Vogels, E., et al, 2022). Σε έρευνα διάρκειας η οποία διεξήχθη επιχειρήθηκε η αξιολόγηση του εθισμού παιδιών και εφήβων στη χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή και στο διαδίκτυο μέσα από τις καταγραφές 205 γονέων (Καράμπελας, Κ., 2023). Το φαινόμενο έδειξε να είναι υπαρκτό σε ορισμένη έκταση για τα παιδιά. Η μέση ηλικία του παιδιού την οποία είχαν υπόψη τους οι γονείς ήταν τα 11 έτη. Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι τα παιδιά είχαν κατά μέσο όρο πρόσβαση σε υπολογιστή και στο Ίντερνετ από την ηλικία των 7 ετών και των 7,5 ετών αντίστοιχα, ενώ το 58,5% είχε πρόσβαση στο διαδίκτυο μέσω κινητού τηλεφώνου, με διάρκεια 2-3 ώρες/ημέρα. Η μέση βαθμολογία στην Κλίμακα Εθισμού των Εφήβων στους Η/Υ -έκδοση για γονείς- ήταν 46,07, ενώ το ποσοστό με ένδειξη υψηλού εθισμού ήταν 2,1%. Εξίσου ενδιαφέρον εύρημα αποτέλεσε ότι τα παιδιά των οποίων οι γονείς έκαναν χρήση του ίντερνετ περισσότερο από 5 ώρες/ημέρα παρουσίαζαν μεγαλύτερο εθισμό από εκείνων των οποίων το χρησιμοποιούσαν για 1 ώρα/ημέρα. Επιπροσθέτως, τα παιδιά τα οποία είχαν πρόσβαση σε υπολογιστή και στο διαδίκτυο στο υπνοδωμάτιό τους, είχαν μεγαλύτερο επίπεδο εθισμού από τα υπόλοιπα. Συμπερασματικά, ορισμένες μεταβλητές, όπως η ηλικία του παιδιού, η εκτεταμένη χρήση του ίντερνετ από το γονέα, η πρόσβαση του παιδιού σε υπολογιστή και στο διαδίκτυο στο υπνοδωμάτιό του, δείχνουν να συσχετίζονται με αυξημένη συχνότητα εθισμού.

Επιπροσθέτως, η περίοδος 10-25 ετών είναι εξαιρετικά κρίσιμη για τη νευρική ανάπτυξη, αλλά και για την ορατότητα, την προσοχή και τη θετική ανατροφοδότηση από συνομηλίκους. Στα πλαίσια των σχέσεων με τους συνομηλίκους τους, τα παιδιά αναπτύσσονται συναισθηματικά, μαθαίνουν κοινωνικούς κανόνες και επηρεάζονται ηθικά μακροπρόθεσμα. Πολυάριθμες μελέτες έχουν φέρει στο φως μόνιμες επιπτώσεις, για περισσότερο από 40 χρόνια αργότερα, από τις αλληλεπιδράσεις των παιδιών με συνομηλίκους σε πολλούς τομείς (επαγγελματικό, οικονομικό, συναισθηματικό, ψυχικό, σωματικό) ακόμη και στη θνησιμότητα (Prinstein, M. J., & Giletta, M., 2020). Επομένως, είναι μια περίοδος ευάλωτη, στην οποία οι

νέοι δεν έχουν καταφέρει ακόμη να αυτορυθμιστούν, να συγκρατηθούν και να θέσουν όρια στον εαυτό τους.

Επιπλέον, στην εποχή της πληροφορίας, τα smartphone διαδραματίζουν απαραίτητο ρόλο στη ζωή και στις σπουδές των φοιτητών. Τα ηλεκτρονικά μέσα έχουν γίνει απαραίτητα εργαλεία για τους φοιτητές, καθώς προσφέρουν πρόσβαση σε πληροφορίες, παιχνίδια, ψυχαγωγία και κοινωνικές δραστηριότητες. Ωστόσο, ενώ προσφέρουν ευκολία, δημιουργούν, παράλληλα, νέα ψυχοκοινωνικά προβλήματα, όπως για παράδειγμα η κοινωνική απομόνωση (Al-Kandari YY, Al-Sejari MM, 2024) εθισμό και άλλες προβληματικές συμπεριφορές, όπως κατάθλιψη και άγχος (Stevic, Koban, Binder, et al., 2022; Hao, Jin, Huang, 2021). Σύμφωνα με έρευνα η οποία δημοσιεύθηκε τον Μάρτιο του 2024 από τους Zhang J και Zeng Y. η υπερβολική χρήση του κινητού τηλεφώνου συσχετίστηκε και με αρνητικές ακαδημαϊκές επιδόσεις.

Η συνεχής έκθεση σε περιεχόμενο το οποίο ρομαντικοποιεί και εξυμνεί συγκεκριμένα πρότυπα ζωής, αλλά και η χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσής γενικότερα, μπορεί να κάνει τους νεαρούς χρήστες να πέσουν σε παγίδες αυτοσυγκρίσεως, οι οποίες είναι δυνατόν να επηρεάσουν την αυτοπεποίθησή τους αρνητικά. Η έρευνα δείχνει ότι πολλοί έφηβοι αναφέρουν πως τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης τους κάνουν να αισθάνονται χειρότερα για τον εαυτό τους. Οι περισσότεροι, επίσης, αναγνωρίζουν ότι περνούν πολύ χρόνο μπροστά σε οθόνες. Πολυάριθμες μελέτες, ακόμη, δείχνουν ότι υπάρχει σημαντική σχέση μεταξύ των παιδιών και των νεαρών ενηλίκων που χρησιμοποιούν τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και αγωνίζονται με την εικόνα του σώματός τους, με τις διατροφικές διαταραχές (Thai, H et al 2023).

Ακόμη, λειτουργίες όπως η αυτόματη αναπαραγωγή και η ατελείωτη κύλιση δημιουργούν έναν αέναο βρόχο περιεχομένου, τροφοδοτώντας παιδιά και νεαρούς ενήλικες με τον ίδιο τύπο βίντεο, εικόνων και κειμένου συνεχώς. Η δυσφορία που προκαλεί στα άτομα η έκθεση σε απόψεις αντίθετες από τις δικές τους και η αντιπαράθεση με μέλη άλλων ομάδων είναι ένας από τους λόγους για τους οποίους χρησιμοποιούνται αλγόριθμοι, οι οποίοι ταξινομούν και φιλτράρουν τη ροή των αναρτήσεων, επιλέγοντας εκείνες οι οποίες ταιριάζουν στα ενδιαφέροντα και στο προφίλ μιας ομάδας. Όσο πιο ευχάριστα συναισθήματα προκαλεί στα μέλη η εμπειρία τους στις κοινωνικές πλατφόρμες, τόσο αυξάνεται ο χρόνος παραμονής και ενασχόλησής τους με αυτές.

Επιπροσθέτως, οι μαθητές αποτελούν μια στοχευόμενη κατηγορία καταναλωτών στο διαδίκτυο. Ενδιαφέρουσα παρατήρηση είναι εκείνη που αφορά στην αγοραστική δύναμη των μικρών και νέων καταναλωτών, η οποία αυξάνεται συνεχώς και δύναται να επηρεάσει σε μεγάλο βαθμό τις αποφάσεις αγορών στο οικογενειακό πλαίσιο. Χαρακτηριστικό των μικρών

ηλικιακά παιδιών συχνά είναι ότι, οι αγορές των επιθυμητών προϊόντων στηρίζονται στην προσωπικότητά τους, καθώς στοχεύουν στην αυτοϊκανοποίηση, παρά τις συμβουλές οικογένειας και φίλων.

Τα κορίτσια, όμως, που βρίσκονται στην εφηβεία επηρεάζονται σε μεγάλο βαθμό από τις τάσεις της εποχής που προβάλλονται στους εικονικούς κόσμους μόδας, όπως ψηφιακά παιχνίδια, ή Social media. Συχνά φαίνεται να εξετάζουν αν ένα προϊόν θα συμβάλει στην κάλυψη των αναγκών τους στον ψηφιακό κόσμο και εν συνεχεία πραγματοποιούν την αγορά του στον πραγματικό. Η δόμηση της συμπεριφοράς τους πραγματοποιείται με βάση τους δύο κόσμους, τον εικονικό και τον πραγματικό. Σημαντικό παράγοντα αποτελεί η γνώμη των άλλων, κυρίως κοριτσιών, η αποδοχή και η επιβράβευση από το εικονικό περιβάλλον, η αίσθηση του «ανήκειν» στα εικονικά περιβάλλοντα. Πολλές επιλογές, επίσης, στην καταναλωτική συμπεριφορά των νέων έχουν τις ρίζες τους στις συμβουλές των φίλων τους ή της οικογένειάς τους.

Αποκτώντας όμως πείρα και αναπτύσσοντας κριτική σκέψη πάνω στο συγκεκριμένο θέμα, αρκετοί νέοι έχουν αποκτήσει διάκριση ή δύναται να μετατραπούν σε σκεπτόμενους και πεπειραμένους καταναλωτές. Σκοπός είναι η σφαιρική αντίληψη της έννοιας του καταναλωτισμού και η αυτοκριτική πριν ή και μετά την αγορά ενός προϊόντος προκειμένου να διαμορφωθούν υγιείς αντιλήψεις, κατά του υπερκαταναλωτισμού και της μαζοποίησης.

2.4 Το αίσθημα ανίας και η χρήση κινητού τηλεφώνου

Ένα άλλο ζήτημα το οποίο προκύπτει από την υπερβολική χρήση των κοινωνικών δικτύων και της τεχνολογίας είναι το αίσθημα πλήξης. Η υπερβολική χρήση των κινητών τηλεφώνων και η τάση για πλήξη συνδέονται ισχυρά μεταξύ τους (Al-Saggaf et al., 2019; Elhai et al., 2018; Ksinan et al., 2021; Wolniewicz et al., 2020; L. Zhang et al., 2023), καθώς η σκέψη της ανακούφισης από την ανία είναι το κύριο κίνητρο για τη χρήση ενός κινητού τηλεφώνου (Fullwood et al., 2017; Lepp et al., 2017), ενώ τα κοινωνικά δίκτυα φαντάζουν ως αντίδοτο στο αίσθημα αυτό (Stockdale & Coyne, 2020).

Παρόλα αυτά η χρήση του smartphone φαίνεται να επιδεινώνει την κατάσταση (Dora et al., 2021; Dwyer et al., 2018). Χρήστες ανέφεραν αύξηση στα συναισθήματα πλήξης κατά τη χρήση κοινωνικών δικτύων, όπως του Twitter (Oldenburg de Mello et al., 2024). Επιπροσθέτως, ερευνητές, όπως η Ταμ και οι συνεργάτες της σε σειρά ερευνών σε 1.200 άτομα, κατέγραψαν ότι η ακατάπαυστη παρακολούθηση και εναλλαγή μεταξύ διαφορετικών διαδικτυακών βίντεο έχει τις ρίζες της στο αίσθημα πλήξης. Το συναίσθημα αυτό που βιώνεται

πριν την επαφή με το κινητό τηλέφωνο, εντούτοις, μόλις αυτό χρησιμοποιηθεί, αντί να μειωθεί ενισχύεται σε πολλές περιπτώσεις. Πράγματι, άλλη μία μελέτη εξέτασε τα επίπεδα πλήξης συγκριτικά με τη χρήση κινητού τηλεφώνου κατά τη διάρκεια εργασίας (Dora et al., 2021), στην οποία οι συμμετέχοντες φαινόταν ότι είχαν περισσότερες πιθανότητες να στραφούν στα smartphone τους όταν βαριόνταν, αλλά ανέφεραν μεγαλύτερη πλήξη αφού τα χρησιμοποίησαν.

2.5 Η ψυχολογική κόπωση από τη χρήση των κοινωνικών δικτύων και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Οι Mark, Gudith, και Klocke (2008) ανέφεραν επίσης ότι η συνεχής μετάβαση από τη μία δραστηριότητα στην άλλη και η επαναλαμβανόμενη διακοπή εργασίας μπορούν να έχουν ως αποτέλεσμα αυξημένο άγχος και μειωμένη αποδοτικότητα, γεγονός που σχετίζεται με την δυσκολία συγκέντρωσης και με την έλλειψη ενδιαφέροντος. Η Ταμ και οι συνεργάτες της συγκρίνοντας την παρακολούθηση ενός βίντεο 10 λεπτών, και της δυνατότητας εναλλαγής μεταξύ βίντεο διάρκειας 5 λεπτών, σε 159 προπτυχιακούς μαθητές, κατέγραψαν υψηλότερα επίπεδα ανίας στην 2^η περίπτωση. Το εύρημα αυτό ενισχύει η μελέτη των Eastwood et al. (2012) η οποία επισημαίνει ότι η πλήξη σχετίζεται συχνά με την αδυναμία του ατόμου να επικεντρωθεί ή να βρει ενδιαφέρον σε δραστηριότητες, γεγονός που μπορεί να επιδεινωθεί από την υπερβολική διέγερση. Σύμφωνα με τους Mark, Gudith, και Klocke (2009) η υπερδιέγερση που προκαλούν στον εγκέφαλο τα έντονα ερεθίσματα που λαμβάνει από τη χρήση των κοινωνικών δικτύων, χωρίς να διαθέτει τον χρόνο που απαιτείται για να τα επεξεργαστεί, προκαλούν ψυχολογική κόπωση στο άτομο. Έτσι, η ανία μπορεί να προκληθεί από την αίσθηση ότι δεν υπάρχει τίποτα καινούριο ή ενδιαφέρον να κάνει το άτομο, παρά την υπερπροσφορά πληροφοριών, όπως αναφέρουν οι Danckert και Merrifield (2016).

Στην ψηφιακή εποχή, όπου η παρακολούθηση βίντεο αποτελεί σημαντική πηγή ψυχαγωγίας, ενδιαφέρον έχει το εύρημα ότι η απόλαυση πιθανότατα προέρχεται από την εμβάθυνση στο περιεχόμενο των βίντεο, αντί της εναλλαγής και της γρήγορης μετάβασης από το ένα στο άλλο. Το εύρημα αυτό αποτέλεσε για την παρούσα μελέτη κριτήριο επιλογής ενός βίντεο διάρκειας 10 λεπτών, έναντι πολλών και διαφορετικών, στο περιεχόμενο του οποίου οι μαθητές θα μπορούσαν να εμβαθύνουν, να απολαύσουν και να αποκομίσουν μαθησιακά οφέλη.

Σχετικά με το ηλεκτρονικό παιχνίδι, η ενασχόληση του εφήβου δεν είναι δύσκολο να εξελιχθεί σε προβληματική, με συνέπειες αρνητικές για την ψυχοκοινωνική υγεία. Σε μελέτη στην οποία εξετάστηκε η προβληματική ενασχόληση με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια σε πέντε χώρες (van der Neut, D et.al, 2023), βρέθηκε ότι συνδέεται με χαμηλότερα επίπεδα

ικανοποίησης από τη ζωή και υποστήριξης από συνομηλίκους και πιο συχνές αναφορές σε ψυχολογικά συμπτώματα.

Σε έρευνα ο επιπολασμός της Προβληματικής Χρήσης Facebook και της Προβληματικής Χρήσης βιντεοπαιχνιδιών ήταν 28,3% και 13% αντίστοιχα. Όσον αφορά τη συνύπαρξη των δύο προβληματικών συμπεριφορών, το 31,3% των συμμετεχόντων αντιμετώπισε μια μοναδική εθιστική συμπεριφορά, είτε σχετιζόμενη με προβληματική χρήση Facebook είτε με βιντεοπαιχνίδια, ενώ το 5% είχε και τις δύο εθιστικές συμπεριφορές ταυτόχρονα. Σε μια πολυπαραγοντική ανάλυση, οι παράγοντες κινδύνου για την ταυτόχρονη εμφάνιση Προβληματικής Χρήσης Facebook και βιντεοπαιχνιδιών, με φθίνουσα σειρά σημασίας, περιελάμβαναν τη σοβαρή κατάθλιψη (AOR = 4,527; $p = 0,003$), το άγχος (AOR = 4,216; $p = 0,001$), το αρσενικό φύλο (AOR = 4,130, $p < 0,001$), την προβληματική χρήση του διαδικτύου (AOR = 3,477, $p = 0,006$), καθώς και μέτρια κατάθλιψη (Fredj, S. B., et al 2024).

2.6 Τα μέσα ενημέρωσης των νέων

Στατιστικά στοιχεία δείχνουν ότι μεγάλο πλήθος ανθρώπων και ιδιαίτερα νέων, ενημερώνονται πλέον από influencers, από ιδιωτικές ιστοσελίδες, και από το Facebook. Σύμφωνα με έρευνα στην Αγγλία, οι πληροφορίες που κυκλοφορούν στο Facebook θεωρούνται από πολλούς χρήστες πιο αξιόπιστες από τις γνώμες των ειδικών. Οι influencers είναι άτομα με εκατομμύρια οπαδούς στο Διαδίκτυο, οι οποίοι αν και επιδοτούνται από εταιρίες για την προβολή των προϊόντων τους, συχνά ασκούν επιρροή στους οπαδούς τους και σε θέματα επικαιρότητας. Παρατηρείται επίσης, αύξηση, σε όλες τις ηλικιακές ομάδες, στη χρήση πλατφορμών μέσων κοινωνικής δικτύωσης για πρόσβαση σε ειδήσεις (Media & News Survey, 2023). Συγκεκριμένα, τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης είναι πρώτα στις ηλικίες 15-39 και η τηλεόραση στις ηλικίες άνω των 40. Όσον αφορά τις πλατφόρμες, πρώτη σε χρήση στην Ελλάδα είναι το Facebook, ακολουθεί το WhatsApp, το YouTube και το Instagram. Ως προς τον σκοπό χρήσης των μέσων κοινωνικής δικτύωσης οι περισσότεροι άνθρωποι αναφέρουν σε έρευνα ότι τα χρησιμοποιούν για να παρακολουθούν τις ειδήσεις και την επικαιρότητα, για να συνομιλούν με φιλικά και οικογενειακά πρόσωπα, για να παρακολουθούν βίντεο και φωτογραφίες ή την καθημερινότητα των φίλων, των συναδέλφων και της οικογένειάς τους.

Επιπροσθέτως, στα δισεκατομμύρια μέλη των κοινωνικών δικτύων παρατηρούνται ιδεολογικές ομαδοποιήσεις (Pariser, E., 2011). Η άποψη της ομάδας αποκτά συχνά για τα μέλη της μεγαλύτερη εγκυρότητα από τη γνώμη των ειδικών. Στον αντίλογο βρίσκεται το ερώτημα του φιλόσοφου Σωκράτη στον Κρίτωνα: *Πρέπει να ακολουθούμε και να σεβόμαστε τη γνώμη*

των πολλών που είναι ανίδεοι ή τη γνώμη του ενός και ειδικού, τον οποίο πρέπει...να τον σεβόμαστε περισσότερο από όλους τους άλλους μαζί;(Πλάτωνος, Κρίτων). Ο όρος «ειδικός» αναφέρεται σε ένα πρόσωπο που ασχολείται με ορισμένο κλάδο επιστήμης, τέχνης, ή επαγγέλματος. Ένα πρόσωπο δημοφιλές, είναι συμπαθές και αρεστό στον κόσμο, αλλά δεν είναι απαραίτητα ειδικό, ώστε να μπορεί ο κόσμος να το συμβουλευτεί με ασφάλεια και να ενημερωθεί από αυτό. Η ενημέρωση από ανθρώπους ειδικούς, με γνώσεις πάνω σε ένα θέμα λόγω των σπουδών τους και της εμπειρίας τους, είναι περισσότερο έγκυρη από την ενημέρωση από άτομα που είναι μεν δημοφιλή και αρεστά, όμως δεν έχουν κάποια ειδικευση. Η απουσία της ειδικευσης, αλλά και των γνώσεων πάνω σε ένα θέμα, μπορεί να προβεί ακόμα και επικίνδυνη.

Ο αριθμός των ατόμων παγκοσμίως που αρχικά έχουν πρόσβαση σε ειδήσεις μέσω ιστοτόπου ή εφαρμογής έχει μειωθεί κατά 10 μονάδες από το 2018 και οι νεότερες ομάδες προτιμούν να έχουν πρόσβαση σε ειδήσεις μέσω των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, της αναζήτησης ή των κινητών, σύμφωνα με έκθεση που δημοσιεύθηκε. Το κοινό δίνει μεγαλύτερη προσοχή σε διασημότητες, influencers και προσωπικότητες των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, παρά στους δημοσιογράφους σε πλατφόρμες όπως το TikTok, το Instagram και το Snapchat, αναφέρει το Reuters Institute for the Study of Journalism στην ετήσια Έκθεση Ψηφιακών Ειδήσεων. Το TikTok είναι το ταχύτερα αναπτυσσόμενο κοινωνικό δίκτυο στην έκθεση, το οποίο χρησιμοποιείται από το 20% των ατόμων ηλικίας 18 έως 24 ετών για ειδήσεις, σημειώνοντας αύξηση πέντε ποσοστιαίων μονάδων από πέρυσι. Λιγότεροι από τους μισούς ερωτηθέντες στην έρευνα εξέφρασαν μεγάλο ενδιαφέρον για τις ειδήσεις, σημειώνοντας απότομη πτώση από 6 στους 10 το 2017.

Επιπρόσθετα, η εμπιστοσύνη στις ειδήσεις μειώθηκε κατά 2 ποσοστιαίες μονάδες τον τελευταίο χρόνο, αντιστρέφοντας τα κέρδη που σημειώθηκαν σε πολλές χώρες στην κορύφωση της πανδημίας του κορονοϊού. Κατά μέσο όρο, το 40% των ανθρώπων λένε ότι εμπιστεύονται τις περισσότερες ειδήσεις τις περισσότερες φορές. Οι Ηνωμένες Πολιτείες έχουν δει μια αύξηση 6 μονάδων στην εμπιστοσύνη στις ειδήσεις, σε 32%, αλλά παραμένουν μεταξύ των χαμηλότερων στην έρευνα. Σε όλες τις αγορές, το 56% των ανθρώπων δηλώνουν ότι ανησυχούν για τον εντοπισμό της διαφοράς μεταξύ πραγματικών και ψεύτικων ειδήσεων στο Διαδίκτυο – αύξηση 2 ποσοστιαίων μονάδων από πέρυσι.

Σημειωτέο ότι οι Έλληνες εμφανίζονται ως πιο κριτικοί απέναντι στα Μέσα Ενημέρωσης της χώρας, ενώ υπάρχει έλλειψη εμπιστοσύνης όσον αφορά την παρουσίαση των ειδήσεων και την κάλυψη της επικαιρότητας. Η Ελλάδα βρίσκεται στην 88η θέση στην παγκόσμια κατάταξη για την ελευθερία του Τύπου, που καταρτίζεται από τους

«Δημοσιογράφους Χωρίς Σύνορα» και στην τελευταία θέση μεταξύ των χωρών της Ευρωπαϊκής Ένωσης, όπως αναφέρει το Euronews στις 3 Μαΐου, 2024.

2.7 Παραπληροφόρηση: η αλήθεια και το ψέμα στη σημερινή κοινωνία

2.7.1 Αξιόπιστη ενημέρωση και τεχνητή νοημοσύνη

Εστιάζοντας στο γεγονός ότι η παρουσία περιεχομένου που δημιουργείται από ΑΙ αυξάνεται συνεχώς, διερευνάται ο τρόπος με τον οποίο το γεγονός αυτό επηρεάζει και το κοινό των ειδήσεων. Στην ετήσια έκθεση που δημοσίευσαν οι Fletcher και Nielsen (2024), διερευνάται ο ρόλος της γενετικής τεχνητής νοημοσύνης (ΑΙ) στον τομέα των μέσων ενημέρωσης. Συγκεκριμένα, η άνοδος των παραγωγικών εργαλείων ΑΙ, όπως παραδείγματος χάριν το ChatGPT ή άλλων γλωσσικών μοντέλων (LLM), έχει τη δυνατότητα αναδιαμόρφωσης της δυναμικής των σχέσεων παραγωγής, κατανάλωσης και εμπιστοσύνης στις ειδήσεις.

Συγκεκριμένα, η μελέτη επικεντρώθηκε στην κατανόηση της πιθανότητας και του τρόπου χρήσης της γενετικής τεχνητής νοημοσύνης (ΑΙ) από τους ανθρώπους και των πεποιθήσεών τους για την εφαρμογή της στη δημοσιογραφία, αλλά και σε άλλους τομείς της ζωής και της εργασίας τους σε έξι χώρες (Αργεντινή, Δανία, Γαλλία, Ιαπωνία, Ηνωμένο Βασίλειο και ΗΠΑ). Στην έκθεση παρατίθενται δεδομένα σχετικά με τον τρόπο αντίληψης των ειδήσεων από την τεχνητή νοημοσύνη από το κοινό, ενώ γίνεται αναφορά στις προκλήσεις των οργανισμών μέσων ενημέρωσης και στην εμπιστοσύνη στη δημοσιογραφία.

Τα δεδομένα έδειξαν ότι νεότεροι άνθρωποι είναι πιθανότερο να χρησιμοποιούν παραγωγικά προϊόντα τεχνητής νοημοσύνης σε τακτική βάση. Κατά μέσο όρο και στις έξι χώρες, το 56% των ατόμων ηλικίας 18–24 ανέφεραν ότι έχουν χρησιμοποιήσει το ChatGPT μία φορά τουλάχιστον, συγκριτικά με το 16% των ατόμων ηλικίας 55 ετών και άνω.

Σε περίπου ίδιες αναλογίες οι ερωτηθέντες στις έξι χώρες αναφέρουν σε 24% ότι έχουν χρησιμοποιήσει γενετική τεχνητή νοημοσύνη για τη λήψη πληροφοριών, ενώ σε ποσοστό 28% για τη δημιουργία διαφόρων ειδών μέσων, κειμένου, ήχου, κώδικα, εικόνων και βίντεο. Αντιθέτως, μόνο το 5% στις έξι χώρες έχουν χρησιμοποιήσει τεχνητή νοημοσύνη για να τη λήξη των τελευταίων νέων.

Σύμφωνα με τους Fletcher, R., & Nielsen, R. K. (2024) τα συναισθήματα του κοινού για τις ειδήσεις που δημιουργούνται από την τεχνητή νοημοσύνη είναι μεικτά. Ορισμένοι άνθρωποι εκτιμούν την αποδοτικότητα και τον μηχανιστικό τρόπο παράθεσης της πληροφορίας από την τεχνητή νοημοσύνη, ενώ άλλοι εκφράζουν τις ανησυχίες τους για την πιθανή απώλεια της ανθρώπινης κρίσης και την ανακρίβεια των πληροφοριών οι οποίες παρατίθενται από τα

συγκεκριμένα συστήματα. Καθώς η δημιουργία περιεχομένου από την τεχνητή νοημοσύνη συμβάλει στη μείωση του κόστους και στην αύξηση της ταχύτητας παραγωγής, εγείρονται πλέον κρίσιμα ερωτήματα αναφορικά με την ακρίβεια, τον ρόλο και τη δημιουργικότητα των δημοσιογράφων ως άτομα. Στη μελέτη, πολλοί ερωτηθέντες εξέφρασαν την προτίμηση τους στη δημοσιογραφία η οποία έχει δημιουργηθεί από ανθρώπους, δίνοντας έμφαση στην ικανότητα κριτικής σκέψης που φέρνουν οι έμπειροι δημοσιογράφοι στο περιβάλλον εργασίας τους. Επομένως, η ανθρώπινη εποπτεία και η κρίση όσον αφορά στη σύνταξη, παραμένουν ζωτικής σημασίας για την εμπιστοσύνη στους ειδησεογραφικούς οργανισμούς.

Σύμφωνα με τη μελέτη, μείζονα ανησυχία για το κοινό αποτελεί, ακόμη, η έλλειψη λογοδοσίας και διαφάνειας. Οι Fletcher και Nielsen (2024) υποστηρίζουν ότι τα συστήματα τεχνητής νοημοσύνης δεν είναι ακόμη ευρέως αξιόπιστα για την παροχή, λεπτής και ηθικής δημοσιογραφίας. Οι ειδησεογραφικοί οργανισμοί οφείλουν να ισοζυγίσουν τα πλεονεκτήματα της αυτοματοποίησης με τους πιθανούς κινδύνους, συμπεριλαμβανομένης της μειωμένης εμπιστοσύνης και των ηθικών ζητημάτων. Καθώς ο ρόλος της τεχνητής νοημοσύνης επεκτείνεται, η παραπληροφόρηση του κοινού είναι ένα ζήτημα το οποίο μπορεί να επιδεινώσει τα υπάρχοντα ζητήματα. Έτσι, στην έκθεση προτείνεται η ενημέρωση του κοινού όσον αφορά τις ειδήσεις οι οποίες δεν προέρχονται από τον ανθρώπινο παράγοντα, προκειμένου να διασφαλιστεί η ειλικρίνεια και η διαφάνεια, που είναι το κλειδί για την διατήρηση της εμπιστοσύνης.

2.7.2 Η μετα-αλήθεια και τα fake news

Το 2016 η «μετα-αλήθεια» (post-truth) ανακηρύχθηκε ως διεθνή λέξη της χρονιάς (Αργυρός, 2024). Σύμφωνα με το διάσημο Λεξικό της Οξφόρδης είναι «ένας όρος που χαρακτηρίζει συνθήκες στις οποίες τα αντικειμενικά γεγονότα επηρεάζουν λιγότερο την κοινή γνώμη απ' ό,τι η έκκληση στο συναίσθημα». Ουσιαστικά η μετα-αλήθεια αυθαίρετα παρουσιάζει προσωπικές θέσεις ως αληθινές, γεγονός το οποίο αντιτίθεται στην αντικειμενικότητα και στην αλήθεια, προκαλώντας συγκίνηση και συναίσθημα μέσω των επιχειρημάτων που δημιουργεί (Αργυρός, 2024). Το φαινόμενο αυτό φαίνεται να αναπτύσσεται σε περιόδους όπου είναι αισθητή μία απαξίωση προς τον δημόσιο λόγο, καθώς μεγάλα τμήματα της κοινωνίας υποστηρίζουν ότι η αλήθεια έχει γκρεμιστεί, έχει χάσει την αξία της (Martín Montoya Camacho, 2019), αφού οι πληροφορίες που μεταδίδονται είναι νοθευμένες. Η σημασία που είθισται για τον όρο της μετα-αλήθειας, επομένως, συνδέεται με την ψευδολογία και την ανειλικρίνεια, αλλά και με την αδιαφορία για το τι είναι αλήθεια και τι ψέματα (Τέλιος, 2022, σελ.5).

Παράλληλα, ο όρος της μετα-αλήθειας συνδέεται στενά με τα fake-news στο διαδίκτυο και στα κοινωνικά δίκτυα, πατώντας πάνω στο δικαίωμα της ελευθερίας της έκφρασης. Η εξάπλωση ψευδών ειδήσεων από άτομα ή ομάδες στο Διαδίκτυο, η δημοσίευση κλεμμένων ή πρωτότυπων πληροφοριών (Πλειός, 2021, κεφάλαιο 4, ενότητα 2.3), η απαξίωση θεσμών μέσω σχολίων, συχνά ανώνυμων και προσβλητικών, είναι φαινόμενα τα οποία διαδραματίζονται σε καθημερινή βάση στις διαδικτυακές πλατφόρμες επικοινωνίας (Martín Montoya Camacho, 2019). Σύμφωνα με έρευνα που πραγματοποιήθηκε από το Reuters Institute Digital News Report 2024, το TikTok και το X είναι οι 2 δυσκολότερες πλατφόρμες για τον προσδιορισμό της αξιοπιστίας των ειδήσεων του περιεχομένου. Έτσι, περίπου ένας στους τέσσερις ερωτηθέντες στις αρχές του 2024 ανέφερε ότι ήταν τουλάχιστον «κάπως δύσκολο» να γίνει η διάκριση μεταξύ των αληθινών πληροφοριών και των fake news στις δύο πλατφόρμες. Ωστόσο, το Facebook και το Instagram ακολούθησαν τον ισχυρισμό αυτόν, με το 21% και το 20% των ερωτηθέντων αντίστοιχα να αναφέρουν το ίδιο.

Είναι, επίσης, γεγονός πως συχνά περιεχόμενο έγκυρων επαγγελματικών δημοσιογραφικών οργανισμών συνυπάρχει με ιστοσελίδες οι οποίες, είτε περιστασιακά είτε συστηματικά, δημοσιεύουν παραποιημένες ειδήσεις, με βασικό κίνητρο το κέρδος αλλά και τη χειραγώγηση της κοινής γνώμης (Πλειός, 2021). Οι σκοπιμότητες είναι πολλές, όπως για παράδειγμα η συκοφαντία πολιτικών αντιπάλων ή η επιρροή της κοινής γνώμης, εφόσον υπάρχει ένα πολιτικό και ιδεολογικό υπόβαθρο. Σύμφωνα με την έκθεση, η ανησυχία για το τι είναι πραγματικό ή όχι στο διαδίκτυο γενικά αυξάνεται. Τέτοιες ανησυχίες είναι ιδιαίτερα διαδεδομένες σε ορισμένες από τις χώρες της ανωτέρω έρευνας που διεξήγαγαν εκλογές, συμπεριλαμβανομένης της Νότιας Αφρικής (81%), των Ηνωμένων Πολιτειών (72%) και του Ηνωμένου Βασιλείου (70%).

Τον μη περιορισμό του φαινομένου αυτού ευνοεί η τεχνική δυνατότητα αποστολής εξατομικευμένων ειδήσεων με στόχο την εκπλήρωση των προδιαθέσεων του κοινού, οι οποίες συχνά είναι παραποιημένες και γίνονται αποδεκτές ως αξιόπιστες, χωρίς προβληματισμό (Πλειός, 2021). Γίνεται, επομένως, αντιληπτή η ύπαρξη κατώτερης ποιότητας επικοινωνιακού προϊόντος στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

2.7.3 Το «ψεύδος στην ψυχή» κατά τον Πλάτωνα

Ο Πλάτωνας στο Βιβλίο Β (382a-382d) της *Πολιτείας* αναφέρεται στο «ψεύδος στην ψυχή», το οποίο διαστρεβλώνει την αλήθεια. Σύμφωνα με τα πιστεύω του, το «ψεύδος στην ψυχή» διαφοροποιείται από το κοινό ψέμα ή τη μυθοπλασία, καθώς αποτελεί τη μεγαλύτερη πνευματική συμφορά που μπορεί να υποστεί ένας άνθρωπος. Την άποψή του αυτή την

αιτιολογεί γράφοντας ότι το κοινό ψέμα λέγεται εν γνώσει της αλήθειας, ενώ στην περίπτωση που κάποιος έχει «ψεύδος στην ψυχή», αγνοεί πλήρως την αναλήθεια των όσων πιστεύει, με αποτέλεσμα να υποστηρίζει λανθασμένες απόψεις ζώντας σε μία ψεύτικη πραγματικότητα. (J.J, 2023). Η ιδέα αυτή μπορεί να θεωρηθεί ως απάντηση του Πλάτωνα στον σοφιστή Πρωταγόρα (π. 485-415 π.Χ.) ο οποίος υποστήριζε ότι «πάντων χρημάτων μέτρον ἐστὶν ἄνθρωπος (μέτρο όλων των πραγμάτων είναι ο άνθρωπος), και επομένως, αν ένας άνθρωπος πιστεύει ότι κάτι είναι αληθινό, τότε είναι αληθινό.

Ο Πλάτωνας από την άλλη ανταπαντά πως οι λανθασμένες πεποιθήσεις για τα μείζονος σημασίας ζητήματα στη ζωή καθιστούν τους ανθρώπους μη ικανούς να αντιμετωπίσουν τη ζωή με ρεαλισμό οδηγώντας τους έτσι σε μία μη αληθή αντίληψη της πραγματικότητας. Οι αναληθείς αντιλήψεις στέκονται, επίσης, εμπόδιο στην κατανόηση των προθέσεων των άλλων ανθρώπων αλλά και των προσωπικών κινήτρων, συνηθειών και συμπεριφορών του ίδιου του ατόμου (J.J, 2023). Επομένως το «ψεύδος στην ψυχή» αποτελεί εμπόδιο προς την αυτό-ολοκλήρωση, την αυτογνωσία αλλά και την κοινωνικοποίηση του ατόμου.

2.7.4 Τα πρότυπα

Ένα πολύπλοκο και αμφιλεγόμενο θέμα που απασχολεί τις σύγχρονες κοινωνίες σε παγκόσμιο επίπεδο είναι η επιρροή που ασκούν η τηλεόραση, ο κινηματογράφος, οι πλατφόρμες και οι influencers από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, όσον αφορά στην διαμόρφωση των προτύπων και των αξιών των νέων και των εφήβων. Από ότι έχει αρχίσει να διαγράφεται και να συμπεραίνεται ξεκάθαρα πλέον όχι μόνο στην ακαδημαϊκή αλλά και σαν consensus της κοινής γνώμης γύρω μας, είναι ότι η συνεχής έκθεση των εφήβων σε όλα αυτά τα συμβατικά ή ηλεκτρονικά μέσα, μπορεί και επηρεάζει την ψυχολογία τους, τη συμπεριφορά τους και τις επιλογές τους, είτε σε στιγμιαία είτε σε μακροχρόνια βάση, τόσο στο προσωπικό όσο και στο ακαδημαϊκό επίπεδο (Αγγελής, Π., κ.α., 2020). Η τηλεόραση, ο κινηματογράφος, οι πλατφόρμες streaming και οι influencers ασκούν συνεχή επιρροή στη διαμόρφωση των προτύπων και των αξιών των νέων, σε ορισμένες περιπτώσεις μάλιστα υπερτερώντας της σχολικής εκπαίδευσης ή του οικογενειακού περιβάλλοντος.

Κατά τον αρθρογράφο Γεώργιο Ν. Ξερόφο, το πνεύμα της εποχής μας συνετέλεσε δυστυχώς στην απόκτηση εύκολου χρήματος και δόξας από άτομα του επαγγελματικού αθλητισμού, της τηλεόρασης, του κινηματογράφου και του τραγουδιού, ενώ, αντιθέτως, άνθρωποι του πνεύματος βρίσκονται στο περιθώριο. Οι νέοι στη συντριπτική τους πλειοψηφία έχουν την πεποίθηση πως διαθέτουν την ικανότητα να μεταπηδήσουν με ευκολία από την

απόλυτη αφάνεια στην κατάσταση την οποία βρίσκονται τα ινδάλματά τους, ενώ στα πρότυπα των νέων δε συγκαταλέγονται οι πνευματικοί άνθρωποι. Η απαστράπτουσα, συνήθως απατηλή, ακτινοβολία ειδώλων τα οποία έχουν στη διάθεσή τους τον πλούτο, ενώ παράλληλα κατέχουν την κορυφή της επιτυχίας και της δόξας, θαμπώνει ίσως τους εφήβους, προκαλώντας τους θαυμασμό και τάση για μίμηση. Οι έφηβοι συχνά υπερβαίνουν τα όρια του «κανονικού» ξεφεύγοντας και από τα όρια της λογικής, όσον αφορά τα άτομα τα οποία θαυμάζουν.

Ο ψυχολόγος Leon Festinger (1954), παρατηρώντας ότι συχνά οι άνθρωποι προβαίνουν σε κοινωνικές συγκρίσεις με άλλους προκειμένου να αξιολογήσουν τις δικές τους ικανότητες και να διαμορφώσουν τις απόψεις τους, πρότεινε την «θεωρία της κοινωνικής σύγκρισης». Αυτό μπορεί να είναι ιδιαίτερα σημαντικό στα πλαίσια των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, όπου τα άτομα έχουν ως πρότυπο τις ιδιαίτερα επιμελημένες και εξιδανικευμένες εκδοχές της ζωής και των κατορθωμάτων των άλλων. Οι έφηβοι καθίστανται ιδιαίτερα ευάλωτοι στις αρνητικές επιπτώσεις αυτών των συγκρίσεων, καθώς βρίσκονται σε ένα στάδιο κρίσιμο για την ανάπτυξή τους (Pang, J., & Ji, Z., 2018).

Μελετητές έχουν διαπιστώσει πως αυξημένα συναισθήματα κοινωνικής σύγκρισης και μειωμένη αυτοεκτίμησης, συνδέονται με τη χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, ιδίως μεταξύ των μαθητών γυμνασίου (Mann & Blumberg, 2022). Η διαπίστωση αυτή αιτιολογείται από τον αυξημένο χρόνο παραμονής των μαθητών στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, στα οποία προβάλλεται ως πρότυπο η κοινωνική καταξίωση μέσω των πολλών διαδικτυακών φίλων, της δημοτικότητας και της ενδιαφέρουσας ζωής. Εκεί μπορεί οι μαθητές να συγκρίνουν τον εαυτό τους με τους συνομηλίκους τους, οδηγώντας τον σε αισθήματα ανεπάρκειας και μειώνοντας τα ακαδημαϊκά κίνητρα.

Η χρήση των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης έχει συσχετιστεί με την υποβάθμιση των ακαδημαϊκών επιδόσεων των νέων, κυρίως λόγω της υπερβολικής χρήσης και των συνεχών περισπασμών. Μελέτες έχουν δείξει ότι η διαρκής ενασχόληση με αυτά οδηγεί σε μειωμένο χρόνο μελέτης και χαμηλότερη συγκέντρωση. Επίσης, η εθιστική φύση των πλατφορμών αυτών συμβάλλει στην κακή διαχείριση χρόνου και στην υπερφόρτωση πληροφοριών, γεγονός που δυσχεραίνει την αποτελεσματική μάθηση. Πολλοί έφηβοι παραμελούν τις σχολικές τους υποχρεώσεις, διότι έχουν αποκτήσει μία προσκόλληση στο κνήγι της κοινωνικής αναγνώρισης και της επιτυχίας, σύμφωνα με τα πρότυπα των μέσων κοινωνικής δικτύωσης και όχι μέσω της ακαδημαϊκής ή σχολικής εκπαίδευσης. Έτσι, η πειθώ και η παρακίνηση των κοινωνικών πλατφορμών στην ακολουθία ενός τρόπου ζωής και εύκολης ανέλιξης, η οποία δεν απαιτεί ακαδημαϊκή πρόοδο και μόρφωση, αυτομάτως υποβαθμίζει την αξία και τη συμβολή των σπουδών, θεωρητικών ή πρακτικών επαγγελμάτων.

Επιπροσθέτως, οι καθημερινοί ή/και επίπλαστοι χαρακτήρες παίζουν έναν εξίσου σημαντικό ρόλο στην καλλιέργεια προτύπων, γιατί μέσω αυτών αποζητούν την δική τους οικονομική επιτυχία. Μέσω των ΜΚΔ (βλ. Facebook, Instagram, TikTok, YouTube κτλ. Πολυτελή ταξίδια, ακριβά ρούχα, εντυπωσιακά αυτοκίνητα και φιλτραρισμένα σώματα προβάλλονται ως εικόνες ενός ιδανικού ή ιδεατού τρόπου ζωής. Η βάση της προβολής τους είναι η διαρκής κατανάλωση και η συνεχόμενη δημιουργία παροτρύνσεων για την επίτευξη μίας αξιοζήλευτης καθημερινότητας. Με τον καταγιισμό και την καλλιέργεια εθισμού, οι ακόλουθοι αισθάνονται ότι πρέπει να ακολουθούν και να μιμούνται παρόμοιες συμπεριφορές, προσωπικές και καταναλωτικές, χωρίς να αναγνωρίζουν ότι η πληθώρα αυτών δεν ανταποκρίνονται και ίσως, δεν θα έπρεπε να εφαρμόζονται στην πραγματικότητα.

ΜΕΡΟΣ Β: ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Σχεδιασμός της έρευνας

3.1 Εισαγωγή – κίνητρο για την επιλογή του θέματος της έρευνας

Η «Αλληγορία του Σπηλαίου», με την οποία στην παρούσα έρευνα ήρθαν σε επαφή μαθητές Γυμνασίου και τελευταίων τάξεων του Δημοτικού Σχολείου, δεν περιλαμβάνεται στο Αναλυτικό Πρόγραμμα, αλλά επιλέχθηκε για ερευνητικούς σκοπούς. Φυσικά, μπορεί να ενταχθεί λόγω των ΤΠΕ στο μάθημα της πληροφορικής, στο μάθημα των αρχαίων ελληνικών, αλλά και της λογοτεχνίας για το Γυμνάσιο, καθώς οι εκπαιδευτικοί πλέον μπορούν να *«εμπλουτίζουν το υλικό των σχολικών εγχειριδίων με κείμενα και δραστηριότητες που ανταποκρίνονται στις γνωστικές ανάγκες και στα ενδιαφέροντα των μαθητών/τριών, προκειμένου να επιτύχουν καλύτερα μαθησιακά αποτελέσματα σύμφωνα με τους στόχους που θέτουν τα ΔΕΠΠΣ και ΑΠΣ»*. Υπάρχει η δυνατότητα ένταξής της, επίσης, στο μάθημα των εργαστηρίων δεξιοτήτων για τις Ε-ΣΤ' δημοτικού στη θεματική ενότητα «Ζω καλύτερα – Ευ ζην: Ψυχική και συναισθηματική υγεία-Πρόληψη: Υπερβολική ενασχόληση με το διαδίκτυο - Κριτική σκέψη και παραπληροφόρηση - διαδικτυακό παιχνίδι - διαδικτυακός εκφοβισμός και προσωπικά δεδομένα». Συγκεκριμένα, στο πρόγραμμα αναφέρεται ότι *«κρίνεται αναγκαία η υλοποίηση παρόμοιων εργαστηρίων με σκοπό να αποκτήσουν οι μαθητές τις απαραίτητες τεχνολογικές γνώσεις και δεξιότητες έτσι ώστε να μπορούν να πλοηγηθούν με ασφάλεια στο διαδίκτυο αλλά και στην πορεία των σπουδών τους να αλλάξουν στάσεις όσον αφορά τη χρήση τους με δημιουργικό τρόπο και με ένα σωστό μέτρο»*.

Κοινά των δύο προγραμμάτων αποτελεί η ευαισθητοποίηση των μαθητών αναφορικά με την ορθή χρήση του διαδικτύου, η ανάπτυξη κριτικής και δημιουργικής σκέψης, ο εντοπισμός των ψευδών ειδήσεων, κινδύνων και παραπληροφόρησης στα ψηφιακά μέσα. Τα προγράμματα απευθύνονται σε μαθητές οι οποίοι, βάση του προγράμματος σπουδών των ΤΠΕ, κατέχουν τις βασικές δεξιότητες χρήσης Η/Υ.

Ένας από τους λόγους για τους οποίους επιλέχθηκε η συγκεκριμένη θεματολογία αποτελεί η οικειότητα των μαθητών αλλά και το ενδιαφέρον τους για το διαδίκτυο, λόγω της καθημερινής ενασχόλησής τους με αυτό. Σκοπός είναι να εξεταστούν οι ήδη υπάρχουσες γνώσεις των μαθητών σχετικά με το διαδίκτυο και το είδος των εμπειριών που διαθέτουν από αυτό. Στόχο προς διερεύνηση αποτελεί, επίσης, ο εντοπισμός των κινδύνων του διαδικτύου και η ενίσχυση της θετικής συμπεριφοράς και της υγιούς χρήσης των κοινωνικών δικτύων. Καθώς το βίντεο αποτελεί μία εναλλακτική μέθοδο διδασκαλίας πιο προσιτή στους εφήβους, επιδιώκεται να εξεταστεί κατά πόσο μία έννοια η οποία αποτελεί κατεξοχήν διδακτικό αντικείμενο των τελευταίων τάξεων του Λυκείου, μπορεί να γίνει κατανοητή από μαθητές μικρότερων ηλικιών, στα πλαίσια της ερμηνείας της στη σημερινή πραγματικότητα η οποία τους είναι οικεία. Ποια προβλήματα αντιμετωπίζουν τα παιδιά και ποιες δυσκολίες αναφέρουν κατά τη χρήση του διαδικτύου και των δραστηριοτήτων που σχετίζονται με αυτό; Ποιες συγκεκριμένες ασχολίες έχουν (ενημέρωση, επικοινωνία με φίλους/οικογένεια, διαδικτυακά παιχνίδια, εκπαιδευτικές δραστηριότητες); Πώς θα ερμηνεύσουν οι έφηβοι την αλληγορία με βάση τα σύγχρονα δεδομένα και τις προσωπικές τους εμπειρίες; Πού θα επικεντρωθεί το ενδιαφέρον τους και ποιες λύσεις θα προτείνουν; Θα συνειδητοποιήσουν τις αδυναμίες τους; Θα επιθυμήσουν να αλλάξουν τη στάση τους ή τις συνήθειές τους;

Μέσω της δημιουργίας αυτοσχέδιων μυθοπλαστικών ιστοριών, εμπνευσμένων από την «Αλληγορία του Σπηλαιού» και τους μύθους του Αισώπου επιδιώκεται η καλλιέργεια δεξιοτήτων δημιουργικής και κριτικής σκέψης, λόγου και φαντασίας.

3.2.1 Ερευνητικά ερωτήματα

Το κεντρικό ερώτημα της παρούσας έρευνας είναι αν μία εκπαιδευτική παρέμβαση με όχημα τους αρχαίους μύθους και την αλληγορία μπορεί να φέρει οφέλη σε μαθητές 11-13 ετών,

A. Στο γνωστικό πεδίο,

B. Στο πεδίο αντιλήψεων και στάσεων σε σχέση με τον ρόλο του διαδικτύου, των κοινωνικών δικτύων και των προτύπων που προβάλλονται σε αυτά,

Γ. Στο πεδίο καλλιέργειας κριτικής σκέψης των νεαρών μαθητών.

Σε συνέπεια με τους ανωτέρω διατυπωμένους στόχους της έρευνας, τα ειδικότερα **ερευνητικά ερωτήματα** που τίθενται προς διερεύνηση είναι τα εξής:

1. Μπορεί «η Αλληγορία του Σπηλαίου» του Πλάτωνα να γίνει κατανοητή από μαθητές 11-13 ετών μέσω παρακολούθησης βίντεο;
2. Μπορεί να αποκαλύψει η παρακολούθηση του βίντεο της αλληγορίας σύγχρονα προβλήματα, βιώματα και απόψεις των μαθητών για την σημερινή ψηφιακή εποχή;
3. Μπορούν «η Αλληγορία του Σπηλαίου» και οι μύθοι του Αισώπου να λειτουργήσουν ως έναυσμα για την αλλαγή στάσεων απέναντι στα σημερινά είδωλα και για την αναγνώριση των κινδύνων που εγκυμονεί η άκριτη χρήση του Διαδικτύου;
4. Μία διδασκαλία βασισμένη στις αλληγορικές διηγήσεις θα έχει μαθησιακά οφέλη και θα συμβάλει στην ανάπτυξη της κριτικής σκέψης των μαθητών;
5. Θα μπορέσουν οι μαθητές να συνθέσουν μία δική τους αλληγορική διήγηση που να έχει νόημα;

3.2.2 Στόχοι εκπαιδευτικής παρέμβασης

Συγκεκριμένα η εκπαιδευτική παρέμβαση στοχεύει:

1. Σε μαθησιακά αποτελέσματα γύρω από την έννοια της αλληγορίας και των αρχαίων μυθοποιών και φιλοσόφων
2. Στη συνειδητοποίηση των προβλημάτων και των κινδύνων που εγκυμονεί η άκριτη χρήση του διαδικτύου και των κοινωνικών δικτύων
3. Στην αλλαγή των στάσεων των μαθητών απέναντι στα σημερινά πρότυπα και στην αλλοτρίωση από την τεχνολογία μέσω της αλληγορίας
4. Στην χρήση των ΤΠΕ με τρόπο δημιουργικό και διευκολυντικό για την κατανόηση και την ερμηνεία της αλληγορίας.

3.3 Μεθοδολογία της έρευνας

Η μέθοδος η οποία ακολουθήθηκε στην παρούσα έρευνα είναι η μεικτή μέθοδος, στην οποία πραγματοποιείται συνδυασμός ποσοτικών και ποιοτικών μεθόδων. «*Η πολυμεθοδολογική προσέγγιση είναι ο κανόνας στην έρευνα*» (Παρασκευόπουλος, 1993), καθώς με τη χρήση μεικτών μεθόδων αποφεύγεται η μεροληπτική προσέγγιση των δεδομένων, που ίσως προκύπτει από την εφαρμογή μίας μοναδικής μεθόδου. Ταυτόχρονα, εξασφαλίζεται η εγκυρότητα και η αξιοπιστία, καθώς γίνεται προσπάθεια επίτευξης της «πολυμεθοδικής τριγωνοποίησης»,

δηλαδή της χρήσης δυο ή περισσότερων μεθόδων συλλογής δεδομένων για τη μελέτη μίας πλευράς της ανθρώπινης συμπεριφοράς (Cohen, Manion, & Morrison, 2008).

Η παρούσα έρευνα έχει ως αντικείμενο μελέτης τον σχεδιασμό και την υλοποίηση εκπαιδευτικού προγράμματος παρέμβασης, ενώ πραγματοποιεί μία διαθεματική προσέγγιση, επιδιώκοντας να φέρει τους μαθητές σε επαφή με τον κόσμο του διαδικτύου μέσω αλληγορικών και μυθικών διηγήσεων. Η διδακτική παρέμβαση δεν αποτελεί αυστηρά «πείραμα» με την έννοια ότι δεν υπάρχει «πειραματική ομάδα» και «ομάδα ελέγχου». Τέλος, απαραίτητη προϋπόθεση για τον σχεδιασμό της έρευνας αποτέλεσε η ισότιμη συμμετοχή και συνεργασία μεταξύ των εμπλεκόμενων και ο στοχασμός με σκοπό την κατανόηση, την αλλαγή και την βελτίωση της καθημερινής πραγματικότητας.

3.3.1 Μεθοδολογικά Εργαλεία

Συγκεκριμένα, στη παρούσα έρευνα εφαρμόστηκε pre test, πριν την παρέμβαση, με σκοπό τη μέτρηση της αρχικής κατάστασης των συμμετεχόντων και post test μετά τη λήξη της παρέμβασης, ώστε να εξεταστούν οι αλλαγές που σημειώθηκαν στους συμμετέχοντες. Η εφαρμογή των pre και post tests επέτρεψε τη μέτρηση και τη σύγκριση των αποτελεσμάτων, αλλά και την εκτίμηση της αποτελεσματικότητας της εκπαιδευτικής παρέμβασης. Ως ποιοτική μέθοδος έρευνας χρησιμοποιήθηκαν τα focus groups με τα οποία επετεύχθη η συλλογή δεδομένων μέσω ομαδικών συζητήσεων, ενώ δόθηκαν ευκαιρίες για κατανόηση των εμπειριών, των αντιλήψεων και των συναισθημάτων των συμμετεχόντων σχετικά με το επιλεγμένο θέμα διερεύνησης. Η συζήτηση καταγράφηκε από την ερευνήτρια για ανάλυση, ενώ τα ποιοτικά δεδομένα που συλλέχθηκαν εστίασαν στη μελέτη των στάσεων και των βιωμάτων των συμμετεχόντων. Μία ακόμη μέθοδος η οποία επιλέχθηκε ως μέθοδος συλλογής ποιοτικών δεδομένων είναι η συγγραφή ιστορίας από τους μαθητές. Χρησιμοποιήθηκε με στόχο τη βαθύτερη κατανόηση των εμπειριών, των στάσεων και των αντιλήψεων των μαθητών. Η μέθοδος επικεντρώνεται στον υποκειμενικό κόσμο του παιδιού, προσφέροντάς του την ελευθερία να μοιραστεί σκέψεις και συναισθήματά και παρέχοντας μια εκτενή εικόνα της προσωπικής του πραγματικότητας.

Συμπερασματικά, η ποσοτική προσέγγιση των pre και post test χρησιμοποιήθηκε καθώς παρέχει μετρήσιμα αποτελέσματα σχετικά με την αλλαγή συγκεκριμένων χαρακτηριστικών ή αντιδράσεων των συμμετεχόντων. Η ποιοτική προσέγγιση μέσω των focus groups και της συγγραφής ιστορίας επιλέχθηκαν διότι προσφέρει πληθώρα πληροφοριών για τις

ψυχοσυναισθηματικές αντιδράσεις των συμμετεχόντων και τη βαθύτερη κατανόηση των αιτιών που κρύβονται πίσω από τις ποσοτικές αλλαγές.

3.3.2 Τεχνικές Μάθησης

Ομαδοσυνεργατική εκπαίδευση

Για τους σκοπούς της παρούσας έρευνας επιλέχθηκε, επίσης, η ομαδο-συνεργατική εκπαίδευση και πραγματοποιήθηκε σε 3 ομάδες των 2 ατόμων. Ήδη στην αρχαία Ελλάδα υπάρχει το παράδειγμα του Σωκράτη, ο οποίος δίδασκε τους μαθητές του σε μικρές ομάδες, εμπλέκοντάς τους σε διαλόγους (Johnson, Johnson, & Smith, 1998). Από τις απαρχές του 20ου αιώνα η Συνεργατική Μάθηση αρχίζει να χρησιμοποιείται σε μεγάλο βαθμό στα πλαίσια του κινήματος της «Νέας Αγωγής», ώστε διευκολύνει την ενεργητική μάθηση και την ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων. Μείζονος σημασίας κατά τη χρονική εκείνη περίοδο είναι η επιρροή του Dewey, ο οποίος προώθησε τη διδασκαλία σε μικρές ομάδες και σε καταστάσεις με βάση την εμπειρία. Ο Dillenbourg (1999) τονίζει ότι μια δραστηριότητα καθίσταται συνεργατική όταν τα μέλη συνδέονται με μια ισότιμη σχέση και είναι ικανά να εκτελέσουν δραστηριότητες της ίδιας εμβέλειας, ενώ έχουν κοινό στόχο και ασχολούνται με το έργο από κοινού.

Συνδυαστική Μάθηση

Μετά το πέρας των συνεντεύξεων πραγματοποιήθηκε εξ αποστάσεως επικοινωνία με τους 3 από τους 6 μαθητές και επομένως αξιοποιήθηκε η μέθοδος της συνδυαστικής μάθησης. Η «συνδυαστική» μάθηση (blended learning) συγκαταλέγεται στις σύγχρονες διδακτικές πρακτικές, καθώς αφορά στον συνδυασμό τεχνικών και εργαλείων της εξ αποστάσεως διδασκαλίας και της δια ζώσης διδασκαλίας. Πρόκειται για μια μέθοδο στα πλαίσια της οποίας ο μαθητής συμμετέχει στην εκπαιδευτική διαδικασία μέσω δραστηριοτήτων δια ζώσης και εξ αποστάσεως, μέσω της συνδρομής των ψηφιακών τεχνολογιών. Τα βασικά πλεονεκτήματα της χρήσης της αφορούν στην αξιοποίηση και στον συνδυασμό τόσο του γνώριμου όσο και του πρωτότυπου και καινοτόμου, στην πολυεπίπεδη επικοινωνία, στη σύγχρονη και ασύγχρονη διδασκαλία και στη μεγάλη προστιθέμενη μαθησιακή αξία.

3.3.3 Η ανάλυση των ποιοτικών δεδομένων

Η ποιοτική ανάλυση περιεχομένου ορίζεται ως «*οποιαδήποτε προσπάθεια πύκνωσης και κατανόησης ποιοτικών δεδομένων η οποία λαμβάνει έναν όγκο ποιοτικού υλικού και επιχειρεί*

να εντοπίσει βασικές σταθερές και νοήματα» (Patton, 2002, p. 453) Εξετάζει, επίσης, τα θέματα που υπάρχουν σε ένα κείμενο, τα οποία ίσως να είναι είτε σε εμφανή, είτε σε λανθάνουσα μορφή και, κατά συνέπεια, επιτρέπει την κατανόηση της κοινωνικής πραγματικότητας με έναν υποκειμενικό, αλλά ταυτόχρονα και επιστημονικό τρόπο (Zhang & Wildemuth, 2016). Ως αποτέλεσμα των διαφορετικών ερωτημάτων που μπορεί να θέτει ο ερευνητής ως προς τα ποιοτικά δεδομένα είναι δυνατόν να προκύψουν αρκετές και διαφορετικές ερμηνείες. Κάθε ανάλυση ποιοτικής μεθοδολογίας στηρίζεται, επομένως, στις υποθέσεις του ερευνητή, από τον οποίο επιλέγονται εκείνα τα οποία κρίνονται άξια προσοχής και σημασίας. Συμπερασματικά, σε κάθε μελέτη ποιοτικής μεθοδολογίας, ανεξαρτήτως της μεθόδου ανάλυσης των δεδομένων, ερμηνεύονται τα δεδομένα, αφού τα ίδια τα δεδομένα ποτέ δεν μιλούν από μόνα τους. Καθ' όλη την πορεία συλλογής και ανάλυσης των δεδομένων λαμβάνονται αποφάσεις οι οποίες καθοδηγούνται από τη θέση του ερευνητή, από τους σκοπούς και τους στόχους του σχετικά με τη διεξαγωγή της έρευνας (Willing C., 2015).

3.4 Δείγμα της έρευνας

Οι συμμετέχοντες της έρευνας επιλέχθηκαν με τη μέθοδο της σκόπιμης βολικής δειγματοληψίας. Το δείγμα αποτέλεσαν 6 μαθητές 11-13 ετών, εκ των οποίων 1 κορίτσι και 5 αγόρια. Το σύνολο των μαθητών διέθετε κινητό τηλέφωνο και λογαριασμό στα κοινωνικά δίκτυα. Οι μαθητές χωρίστηκαν σε 3 ομάδες των 2 ατόμων. Στην ομάδα Α συμμετείχαν 1 κορίτσι 12 ετών και ένα αγόρι 13 ετών, στην ομάδα Β συμμετείχαν 1 αγόρι 12 ετών και ένα αγόρι 13 ετών, ενώ στην ομάδα Γ συμμετείχαν 2 αγόρια 11 ετών. Ο μαθητής και η μαθήτριά της Α ομάδας διέμεναν στην πόλη της Θεσσαλονίκης, ο ένας μαθητής της Β ομάδας σε παραθαλάσσια περιοχή της Ανατολικής Αττικής, ενώ ο άλλος διέμενε μόνιμα στο εξωτερικό και επισκεπτόταν την Ελλάδα σε συγκεκριμένες περιόδους. Οι μαθητές της ομάδας Γ διέμεναν σε περιοχή των Βορειοανατολικών Προαστίων της Αττικής.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: Υλοποίηση της εκπαιδευτικής παρέμβασης

4.1 Η εκπαιδευτική παρέμβαση

Η παρέμβαση ήταν συνολικής διάρκειας 18 ωρών, σε διάστημα 3 μηνών. Συγκεκριμένα οι μαθητές συμμετείχαν 1 φορά την εβδομάδα, ανά δύο. Η παρέμβαση πραγματοποιήθηκε σε διαφορετικό χρόνο στις 3 ομάδες. Για τους σκοπούς της παρέμβασης δημιουργήθηκε ένα ηλεκτρονικό εγχειρίδιο το οποίο περιέχει μύθους του Αισώπου οι οποίοι σχετίζονται με τις

κοινωνικές και ατομικές διαστάσεις του Διαδικτύου και των κοινωνικών δικτύων, ενώ αξιοποιήθηκε και μελετήθηκε σε βάθος και η «Αλληγορία του Σπηλαίου» του Πλάτωνα.

Η διδακτική παρέμβαση είχε την παρακάτω μορφή:

Πίνακας 4.1. 1: Η μορφή της διδακτικής παρέμβασης

A.	Αρχική Αξιολόγηση γνώσεων και στάσεων των μαθητών μέσω pre-test
B.	Υλοποίηση 3 Δραστηριοτήτων
	1^η Δραστηριότητα: Παρακολούθηση βίντεο «Αλληγορίας του Σπηλαίου» (Πλάτων - Αλληγορία του σπηλαίου) και συζήτηση για τις σημερινές προεκτάσεις της και για την ερμηνεία της στον κόσμο του Διαδικτύου και των κοινωνικών δικτύων:
	1. Παρακολούθηση βίντεο.
	2. Συζήτηση, ερωτήσεις κατανόησης, ανάλυση προσώπων, χώρου κλπ.
	3. Ερμηνευτική προσέγγιση της «Αλληγορίας του Σπηλαίου» σύγκριση με τη σημερινή εποχή και τους σύγχρονους δεσμώτες, τρόποι αντιμετώπισης.
	2^η Δραστηριότητα: Προσπάθεια αφύπνισης των δεσμοτών μέσω της συγγραφής αλληγορικής ιστορίας και δημιουργίας βίντεο σκιών, το οποίο θα μπορούσαν να παρακολουθήσουν στον τοίχο της σπηλιάς τους οι δεσμώτες, ώστε να αφυπνιστούν:
	1. Εισαγωγή στους Μύθους του Αισώπου, ερμηνεία και μεταφορά του νοήματός τους στη σημερινή πραγματικότητα της ψηφιακής εποχής και των κοινωνικών δικτύων.
	2. Συγγραφή ιστορίας η οποία θίγει με αλληγορικό τρόπο ζητήματα που προκύπτουν από την άκριτη χρήση των ψηφιακών μέσων, εμπνευσμένη από τους μύθους του Αισώπου και την «Αλληγορία του Σπηλαίου».
	3^η Δραστηριότητα: Οπτικοποίηση ιστοριών:
	1. Παρακολούθηση βίντεο ζωγραφικής, βίντεο με τον τρόπο δημιουργίας σκιών ζώων με τα χέρια στον τοίχο και προσπάθεια μίμησης.
	2. Διαμόρφωση χώρου.
	3. Εκτέλεση.
Γ.	Τελική Αξιολόγηση

	1. Αξιολόγηση τελικού προϊόντος από κάθε ομάδα
	2. Post-test (30 λεπτά)

4.2 Απαιτούμενη Υλικοτεχνική Υποδομή

Για την πραγματοποίηση της εκπαιδευτικής παρέμβασης ως εποπτικό υλικό επιλέχθηκαν σχετικά βίντεο από το διαδίκτυο. Απαραίτητη προϋπόθεση ήταν η ύπαρξη ηλεκτρονικού υπολογιστή, συνδεδεμένου στο διαδίκτυο, για την προβολή του δεκάλεπτου βίντεο της “Αλληγορίας του Σπηλαίου”. Για την παραγωγή σκιών τα παιδιά χρησιμοποίησαν τα χέρια τους, το σώμα τους αλλά και διάφορα ρούχα (π.χ. σκούφο, κουβέρτα). Η χρήση κινητού τηλεφώνου ή φωτογραφικής μηχανής ήταν, επίσης, αναγκαία για την υλοποίηση της τελικής δραστηριότητας. Τέλος, τα φύλλα ερωτηματολογίων διατίθενται σε εκτυπώσιμη μορφή και οι σημειώσεις σε χειρόγραφο.

4.3 Εργαλεία αξιολόγησης της παρέμβασης – συλλογή δεδομένων

Η συλλογή των δεδομένων για την αξιολόγηση της παρέμβασης και των αποτελεσμάτων της, πραγματοποιήθηκε καθ' όλη τη διάρκειά της, ως εξής:

1. μέσω pre-test και post-test, με τη χρήση αντίστοιχων ερωτηματολογίων με ερωτήσεις ανοιχτού τύπου,
2. μέσω συνέντευξης-συζήτησης (focus group), και
3. μέσω της παραγωγής και δημιουργίας αλληγορικής ιστορίας.

Η εγκυρότητα της έρευνας διασφαλίστηκε μέσω της εφαρμογής του μεθοδολογικού σχεδιασμού της ποιοτικής διαδικασίας, ο οποίος πραγματοποιήθηκε μέσω των κριτηρίων ερευνητικής συνέπειας, της αναλυτικής περιγραφής της ερευνητικής διαδικασίας και της ποιότητας των συλλεγμένων δεδομένων (Creswell & Creswell, 2018).

Η πρώτη μεθοδολογική στρατηγική που εφαρμόστηκε στη συγκεκριμένη έρευνα με σκοπό τη διασφάλιση της αξιοπιστίας της ήταν η «τριγωνοποίηση» (triangulation) μεθόδων και δεδομένων. Εφαρμόστηκε επομένως συνδυασμός διαφορετικών ερευνητικών μεθοδολογιών για τη διερεύνηση του ίδιου φαινομένου (Denzin, 1994β, σ. 511). Τα δεδομένα των ερωτηματολογίων έτυχαν τριγωνοποίησης με εκείνα των συνεντεύξεων, ενώ οι συνεντεύξεις έτυχαν τριγωνοποίησης μεταξύ τους.

Επιπροσθέτως, οι συμμετέχοντες κλήθηκαν να επαληθεύσουν με την ολοκλήρωση της διαδικασίας συγκεκριμένα σχόλια, επισημάνσεις και παρατηρήσεις προς επαλήθευση της αξιοπιστίας των περιγραφών και των ερμηνειών της ερευνήτριας ή σε περίπτωση που

αισθάνονταν ότι το κείμενο διέφερε της πραγματικότητας. Η συγκεκριμένη έρευνα σκοπεύει στην προσφορά μιας αληθινής και συνεπούς, αναλυτικής περιγραφής των ευρημάτων της ώστε να ταξιδέψει τους αναγνώστες της στον κόσμο των μαθητών και των μαθητριών που συμμετείχαν.

Η περιγραφή και η παρουσίαση των ευρημάτων διατηρήθηκε όσο το δυνατόν πλησιέστερα στα δεδομένα που συλλέγηκαν, έτσι ώστε η περιγραφή και η ερμηνεία να ισορροπήσουν εξίσου. Η ερμηνευτική προσέγγιση απορρέει από τις παρατηρήσεις και τις εμπειρίες των μαθητών/τριών, από τις αντιλήψεις της ερευνήτριας για αυτές τις εμπειρίες και τις πραγματικότητες των συμμετεχόντων και από τις συνεντεύξεις μαζί τους. Κατά την ανάλυση θα δοθεί έμφαση στην παρουσίαση των πιο χαρακτηριστικών απαντήσεων και των πλουσιότερων σε δεδομένα τα οποία θα είναι δυνατό να απαντήσουν πληρέστερα τα ερευνητικά ερωτήματα.

4.3.1 Pre-test

Όσον αφορά στο ερωτηματολόγιο του pre-test, αυτό περιλάμβανε συνολικά 15 ερωτήσεις:

- 4 ερωτήματα γνωστικού περιεχομένου,
- 3 ερωτήματα σχετικά με την αντίληψη της σχέσης αλήθειας-ψεύδους, της πίστης και της εμπιστοσύνης,
- 6 ερωτήματα αναφορικά με τα πρότυπα των μαθητών στο Διαδίκτυο και στα κοινωνικά δίκτυα και
- 2 ερωτήματα σχετικά με τις διαδικτυακές τους συνήθειες.

Για να γίνει η ανάλυση των απαντήσεων των μαθητών, οι 15 αυτές ερωτήσεις ομαδοποιήθηκαν και οργανώθηκαν σε θεματικούς άξονες οι οποίοι αντιστοιχούν στα ερευνητικά ερωτήματα της παρούσας έρευνας. Συγκεκριμένα οι 4 πρώτες ερωτήσεις αφορούν στις γνώσεις των παιδιών για τους φιλοσόφους και την έννοια της αλληγορίας, οι ερωτήσεις 5,6,7 αφορούν στην αντίληψη από τα παιδιά της αλήθειας και του ψέματος, στην διαστρέβλωση της πραγματικότητας, στην πίστη και στην εμπιστοσύνη τους. Οι ερωτήσεις 8-13 σχετίζονται με τα πρότυπα των νέων παιδιών και του τρόπου ανακάλυψής τους, ενώ τα 2 τελευταία αφορούν στον χρόνο τους στο Διαδίκτυο.

Στον επόμενο πίνακα παρατίθενται οι 15 ερωτήσεις του pre-test:

Πίνακας 4.3. 1: Ερωτήσεις Pre- test

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ pre-test
1. Γνωρίζεις τι είναι η αλληγορία;
2. Γνωρίζεις ποιος είναι ο Πλάτωνας;
3. Γνωρίζεις την «Αλληγορία του Σπηλαίου» του Πλάτωνα;
4. Γνωρίζεις ποιος είναι ο Αίσωπος;
5. Τι πιστεύεις ότι είναι αλήθεια και τι ψέμα; Γράψε κάτι ψεύτικο και κάτι αληθινό.
6. Αν ερχόταν κάποιος και σου έλεγε ότι υπάρχει μια άλλη πραγματικότητα από αυτή που πιστεύεις και βλέπεις, θα τον πίστευες;
7. Αν ερχόταν κάποιος και σου έλεγε ότι υπάρχει μια άλλη πραγματικότητα από αυτή που πιστεύεις και βλέπεις, θα τον ακολουθούσες;
8. Υπάρχει κάποιο διάσημο πρόσωπο που θαυμάζεις;
9. Πώς έμαθες γι' αυτό το πρόσωπο;
10. Γιατί το θαυμάζεις;
11. Θα ήθελες να του μοιάσεις;
12. Πρέπει να του μοιάσεις;
13. Πιστεύεις ότι είναι ευτυχισμένο το πρόσωπο αυτό;
14. Πώς σου αρέσει να περνάς το χρόνο σου στο Διαδίκτυο;
15. Πόσο χρόνο αφιερώνεις στη δραστηριότητα που σου αρέσει περισσότερο;

4.3.2 Συνέντευξη – συζήτηση (focus group)

Η συνέντευξη-συζήτηση, με τη μορφή ομάδας εστίασης (focus group), αποτελεί ερευνητική μέθοδο με πλούσια ποιοτικά δεδομένα, μέσω της διάδρασης των συμμετεχόντων σε μία ομάδα και δεν περιορίζει τα άτομα με τον τρόπο που περιορίζονται από τη δομή ενός κλειστού ερωτηματολογίου. Αφορά, σύμφωνα με τον Krueger (1988:18) «μια προσεκτικά οργανωμένη συζήτηση, η οποία είναι σχεδιασμένη να αντλεί αντιλήψεις και πεποιθήσεις σε ένα καθορισμένο ερευνητικό θέμα, μέσα σε ένα επιτρεπτικό, μη απειλητικό περιβάλλον». Μέσω των ομάδων εστίασης παρέχεται η δυνατότητα πρόσβασης στις αιτίες, αλλά και στον τρόπο που οι

άνθρωποι σκέφτονται (Kitzinger, 1994). Η διαδικασία αλληλεπίδρασης μπορεί να είναι αρχικά «κάθετη» μεταξύ ερευνητή και συμμετεχόντων, αλλά και «οριζόντια» μεταξύ των συνεντευξιαζόμενων (Wilkinson, 1998). Η επιρροή των ερευνητών στη διαδικασία είναι μικρή προκειμένου να δοθεί βαρύτητα στους συμμετέχοντες και στις απαντήσεις τους (Frey & Fontana, 1993). Οι εμπειρίες, οι αντίθετες ή ομόφωνες απόψεις, τα συναισθήματα, η ρευστότητα και η πολυφωνία παράγουν μία πολυεπίπεδη προσέγγιση του καθορισμένου ερευνητικού θέματος (Wilkinson, 1998).

Η μέθοδος των ομάδων εστίασης γενικότερα, δύναται να χρησιμοποιηθεί είτε σε αυτονομία είτε σε συνδυασμό με μεθόδους ποιοτικού ή ποσοτικού τύπου, αλλά και στα πλαίσια της διασταύρωσης ερευνητικών αποτελεσμάτων (triangulation) (Ιωσηφίδης, 2008· Morgan, 1998). Ο Wells (1974) αναφέρει ότι το μέγεθος της ομάδας εξαρτάται από τον διαθέσιμο χώρο και τις ικανότητες του συντονιστή. Η διάρκεια κυμαίνεται από μιάμιση έως δύο ώρες (Bellenger κ.α., 1976). Ο χώρος παίζει επίσης πολύ σημαντικό ρόλο στην πραγματοποίηση μιας αποτελεσματικής συνεδρίας, προκειμένου να ευνοεί την δημιουργία ενός ζεστού και φιλικού κλίματος. Βασικές προϋποθέσεις για τη δημιουργία παραγωγικής συζήτησης είναι οι συμμετέχοντες να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους ενεργά και να αισθάνονται άνεση σχετικά με τα θέματα προς διερεύνηση (Morgan, 1998).

Η αποδοτική λειτουργία της συνεντευξιαζόμενης ομάδας είναι δυνατό να επηρεαστεί μεταξύ άλλων (Morgan, 1998): από τα φυσικά, δημογραφικά και ατομικά χαρακτηριστικά των συμμετεχόντων, όπως για παράδειγμα το φύλο, η ηλικία, ο τόπος κατοικίας, η εθνικότητα, το επάγγελμα, το εκπαιδευτικό επίπεδο, η οικογενειακή και οικονομική κατάσταση, η συνεκτικότητα της ομάδας, οι σχέσεις εξουσίας ή ισχύος που αναπτύσσονται ή προϋπάρχουν μεταξύ των μελών, ο βαθμός της ομοιογένειας ή ετερογένειας εντός της ομάδας.

Στην παρούσα έρευνα επιλέχθηκαν ομάδες με ομοιογένεια καθώς δημιουργούν το επιθυμητό αίσθημα ασφάλειας, προωθούν την ανταλλαγή εμπειριών, απόψεων και αντιλήψεων, διευκολύνουν σε επικοινωνιακό επίπεδο τη συμμετοχή των ατόμων και την διατύπωση των ιδεών και στάσεών τους, οι οποίες έχουν κοινό παρονομαστή. Συγκεκριμένα, την ομάδα 1 αποτελούσαν ένα αγόρι και ένα κορίτσι τα οποία δεν γνωρίζονταν μεταξύ τους, η ομάδα 2 απαρτίστηκε από 2 αγόρια τα οποία γνωρίζονταν αλλά δεν είχαν καθημερινές επαφές, ενώ η ομάδα 3 από δύο δίδυμα αδέρφια. Η γνωριμία με την 1^η ομάδα και την ερευνήτρια πραγματοποιήθηκε πριν την έναρξη της παρέμβασης, ενώ με τις ομάδες 2 και 3 προϋπήρχε μία σχέση εμπιστοσύνης και οικειότητας.

Συγκεκριμένα, η διαδικασία ακολούθησε την εξής πορεία: οι μαθητές παρακολούθησαν το δεκάλεπτο βίντεο της «Αλληγορίας του Σπηλαίου» και ακολούθησε η διαδικασία της

συνέντευξης, η οποία αναφέρθηκε στους μαθητές ως «συζήτηση». Η συζήτηση αρχικά επικεντρώθηκε στην ανάλυση του βίντεο και σε ερωτήσεις κατανόησης, ενώ σε δεύτερη φάση οι μαθητές άρχισαν να ξεδιπλώνουν τις απόψεις τους και να προσπαθούν να προσεγγίσουν ερμηνευτικά αυτό που παρακολούθησαν. Έγινε επομένως μία συσχέτιση της αλληγορίας του Πλάτωνα με τη σημερινή ψηφιακή πραγματικότητα. Οι μαθητές αναζήτησαν σημερινούς δεσμώτες και θαυματοποιούς, ενώ άλλοι ταυτίστηκαν με τον φυλακισμένο άνθρωπο, ο οποίος παρακολουθεί παθητικά τον τοίχο της σπηλιάς. Προέκυψαν θέματα διαχείρισης χρόνου στην οθόνη, ενασχόλησης με τα κοινωνικά δίκτυα, εθισμού, διαδικτυακών κινδύνων, προτύπων.

Προκειμένου να ξεδιπλώσουν οι μαθητές τις ιδέες τους ευκολότερα, υπήρχε από την ερευνήτρια ένα φύλλο χαρτί με βοηθητικές ερωτήσεις, σε περίπτωση που θα κρινόταν απαραίτητη η χρήση τους. Στην πρώτη φάση της συζήτησης τέθηκαν στους μαθητές ερωτήσεις κατανόησης σχετικά με τη σειρά των γεγονότων στο βίντεο, τα κεντρικά πρόσωπα, το μέρος που διαδραματίστηκε κ.α. Έπειτα κρίθηκε σκόπιμο να χωριστεί η ιστορία στα 4 στάδια τα οποία αναλύονται παραπάνω. Οι μαθητές στο σύνολό τους ανταποκρίθηκαν με επιτυχία στη διαδικασία της αναγνώρισης των σταδίων (βλ. κεφ. 1.2) η οποία συνέβαλε θετικά στην οργάνωση της σκέψης τους, ώστε να προχωρήσει η συζήτηση στην επόμενη φάση.

Στη δεύτερη φάση της συνέντευξης, οι ερωτήσεις στόχευαν στην βαθύτερη ανάλυση του βίντεο, στο διάβασμα κάτω από τις λέξεις και τις εικόνες, στο κρυμμένο μήνυμα το οποίο ο Πλάτωνας προσπάθησε να περάσει. Τα παιδιά ρωτήθηκαν για παράδειγμα σε τι θα μπορούσε να αναφέρεται ο Πλάτωνας στην “Αλληγορία του Σπηλαίου” αν ζούσε σήμερα, με τι θα μπορούσαμε να παραλληλίσουμε τους δεσμώτες στη σπηλιά ή εμείς οι ίδιοι τότε πιάνουμε τον εαυτό μας να βρίσκεται στη θέση των δεσμοτών, ακίνητο και προσηλωμένο στο ίδιο σημείο.

4.3.3 Δημιουργία Αλληγορικής Ιστορίας

Οι μαθητές κινητοποιήθηκαν να γίνουν οι ίδιοι δημιουργοί μιας δικής τους αλληγορίας. Μέσω της συνεργασίας μεταξύ τους, δημιούργησαν έναν φανταστικό αλληγορικό μύθο. Σκοπός ήταν η αξιολόγηση του βαθμού ενσωμάτωσης στοιχείων της «Αλληγορίας του Σπηλαίου» και των μύθων του Αισώπου και η κατανόηση των σύγχρονων κινδύνων που διακυβεύει η χρήση των ψηφιακών πλατφορμών και οι οποίοι αναλύθηκαν με τους ίδιους στις προηγούμενες φάσεις της παρέμβασης, όπως ο μονομερή θαυμασμός, η διαστρέβλωση της πραγματικότητας, οι ψεύτικη και εξιδανικευμένη ζωή, ο εθισμός, η έκθεση σε ρατσιστικό περιεχόμενο και πολλά ακόμη.

4.3.4 Post-test

Στο ερωτηματολόγιο του post-test περιλαμβάνονται ερωτήσεις άμεσα συσχετιζόμενες με αντίστοιχες του pre-test αλλά και νέες. Είναι μεικτού τύπου, δηλαδή είτε ανοικτές (ελεύθερου κειμένου) είτε κλίμακας Likert με 5 διαβαθμίσεις (Καθόλου-Λίγο-Μέτρια-Αρκετά-Πολύ).

Στον επόμενο Πίνακα εμφανίζονται οι 18 ερωτήσεις του ερωτηματολογίου post-test:

Πίνακας 4.3.4. 1 Ερωτήσεις post test

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ post-test					
1. Τι πιστεύεις ότι είναι αλήθεια και τι ψέμα; Γράψε ένα παράδειγμα με δικά σου λόγια.					
2. Πόσο θα πίστευες κάθε ένα από τα πρόσωπα του παρακάτω πίνακα, αν σου έλεγε ότι η πραγματικότητα (ή η αλήθεια) για ένα θέμα, έναν άνθρωπο ή ένα παιχνίδι, που έχεις μάθει και σου αρέσει, είναι τελείως διαφορετική από αυτή που πιστεύεις και βλέπεις;					
ΠΡΟΣΩΠΑ	ΚΑΘΟΛΟΥ	ΛΙΓΟ	ΜΕΤΡΙΑ	ΑΡΚΕΤΑ	ΠΟΛΥ
Διάσημος/η που παρακολουθώ					
Καλός/ή φίλος/η					
Η μητέρα μου					
Ο πατέρας μου					
Συγγενικό πρόσωπο (π.χ. αδερφός/η, γιαγιά/παππούς, θείος/α, ...)					
Δάσκαλος/α					
Ο Πλάτωνας					
Άλλος/η: _____					
3. Τι θυμάσαι για τον Πλάτωνα και τον Σωκράτη;					
4. Τι θυμάσαι για τον Αίσωπο;					
5. Θυμάσαι τι είναι η αλληγορία;					
Σε καθεμία από τις παρακάτω ερωτήσεις, επέλεξε την απάντηση που σε εκφράζει περισσότερο:					

7. Σου άρεσαν οι μύθοι; ΚΑΘΟΛΟΥ ΛΙΓΟ ΜΕΤΡΙΑ ΑΡΚΕΤΑ ΠΟΛΥ
8. Είναι χρήσιμο, κατά τη γνώμη σου, το νόημα της «Αλληγορίας του Σπηλαίου» για τα παιδιά της ηλικίας σου; ΚΑΘΟΛΟΥ ΛΙΓΟ ΜΕΤΡΙΑ ΑΡΚΕΤΑ ΠΟΛΥ
9. Σου άρεσε ο τρόπος διδασκαλίας; ΚΑΘΟΛΟΥ ΛΙΓΟ ΜΕΤΡΙΑ ΑΡΚΕΤΑ ΠΟΛΥ
10. Γενικά πιστεύεις ότι τα διάσημα πρόσωπα που παρακολουθείς είναι ευτυχισμένα; ΚΑΘΟΛΟΥ ΛΙΓΟ ΜΕΤΡΙΑ ΑΡΚΕΤΑ ΠΟΛΥ
11. Θα ήθελες να μοιάσεις σε κάποιο <u>διάσημο</u> πρόσωπο; ΚΑΘΟΛΟΥ ΛΙΓΟ ΜΕΤΡΙΑ ΑΡΚΕΤΑ ΠΟΛΥ
12. Αν ναι, ποιο πρόσωπο σκέφτηκες; _____
13. Υπάρχει κάποιο <u>άλλο</u> (μη <u>διάσημο</u>) πρόσωπο που θα ήθελες να μοιάσεις; _____
14. Αν εμφανιζόταν ο Πλάτωνας ξαφνικά, τι πιστεύεις ότι θα έλεγε για τη ζωή μας σήμερα;
15. Αν μπορούσες να ρωτήσεις κάτι τον Πλάτωνα, τι θα ήταν αυτό;
16. Ποια είναι η γνώμη σου για τον κόσμο των κοινωνικών δικτύων;
17. Θα άλλαζες κάποια από τις συνήθειές σου σχετικά με το Διαδίκτυο;
18. Από ποιους κινδύνους στο Διαδίκτυο πιστεύεις ότι θα έπρεπε να προστατευτούν οι φίλοι σου;

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: Ανάλυση δεδομένων και αποτελέσματα

5.1 Δεδομένα που συλλέχθηκαν από το pre-test και ανάλυση

Στους επόμενους πίνακες παρατίθενται οι απαντήσεις των μαθητών στο pre-test.

Πίνακας 5.1. 1: Ερωτήσεις 1, 2, 3, 4: Απαντήσεις μαθητών στο Pre-test

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ	ΚΟΡΙΤΣΙ	ΑΓΟΡΙ 1	ΑΓΟΡΙ 2	ΑΓΟΡΙ 3	ΑΓΟΡΙ 4	ΑΓΟΡΙ 5
1.Γνωρίζεις τι είναι η αλληγορία;	Όχι	Όχι	Όχι	Όχι	Όχι	Όχι
2.Γνωρίζεις ποιος είναι ο Πλάτωνας;	Όχι	Όχι	Έλληνας φιλόσοφος	Όχι	Όχι	Όχι
3.Γνωρίζεις την «Αλληγορία του Σπηλαίου» του Πλάτωνα;	Όχι	Όχι	Όχι	Όχι	Όχι	Όχι
4.Γνωρίζεις ποιος είναι ο Αίσωπος;	Όχι	Όχι	Εκείνος που έγραψε τον λαγό και την χελώνα	Όχι	Όχι	Όχι

Στον παραπάνω πίνακα, οποιουδήποτε είδους αρνητική απάντηση κωδικοποιήθηκε ως «όχι». Αξίζει να σημειωθεί ότι όλοι οι μαθητές γνώριζαν τον μύθο «ο λαγός και η χελώνα», ο οποίο αναφέρθηκε ως έναυσμα ώστε να εξηγηθεί σε εκείνους ποιος ήταν ο Αίσωπος.

Πίνακας 5.1. 2 Ερώτηση 5: Τι πιστεύεις ότι είναι αλήθεια και τι ψέμα; Γράψε κάτι ψεύτικο και κάτι αληθινό

ΔΕΙΓΜΑ	ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ
Κορίτσι	Ψέμα είναι όταν κάτι δεν ισχύει στην πραγματικότητα. Αλήθεια είναι όταν κάτι ισχύει και είναι αληθινό. Ψέμα: Το σχολείο δημιουργήθηκε από τη φύση. Αλήθεια: Εγώ τώρα γράφω
Αγόρι 1	Αλήθεια είναι ένας ορισμός που ο νους του ανθρώπου πιστεύει ότι υπάρχει. Ψέμα είναι η οφθαλμαπάτη του νου που μπορεί να επηρεαστεί αργά ή γρήγορα. Ψέμα: όλα τα social media Αλήθεια: ότι υπάρχουμε
Αγόρι 2	Είμαι 32 με γυναίκα και δύο παιδιά – αυτό είναι λάθος. Είμαι 13 – αυτό είναι αλήθεια
Αγόρι 3	Το τραπέζι είναι αληθινό, δεν πιστεύω ότι υπάρχει κάποιο ψέμα.

	Πιστεύω ότι είμαι 12 και όχι 13
Αγόρι 4	Πιστεύω ότι η αλήθεια είναι κάτι πολύ καλό που βοηθάει τους ανθρώπους να βγάζουν τα συναισθήματά τους σε άλλους ανθρώπους. Πιστεύω ότι το ψέμα δεν είναι και το καλύτερο πράγμα, γιατί μπορεί να είναι για κακό σκοπό και αν ο άλλος άνθρωπος το μάθει, δε θα βγει πάντα σε κάτι καλό.
Αγόρι 5	Πιστεύω πως το φαγητό που αγοράζουμε από έξω δεν είναι αληθινό, ενώ το φαγητό που θα πάρουμε από έναν κήπο είναι αληθινό.

Πίνακας 5.1. 3 Ερώτηση 6: Αν ερχόταν κάποιος και σου έλεγε ότι υπάρχει μια άλλη πραγματικότητα από αυτή που πιστεύεις και βλέπεις, θα τον πίστευες;

ΔΕΙΓΜΑ	ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ
Κορίτσι	Μπορεί ναι, μπορεί και όχι. Ανάλογα. Άμα κάποιος προσωπικά πιο έμπιστος μου πει κάτι δε θα πιστέψω κάποιον άλλον
Αγόρι 1	Όχι
Αγόρι 2	Ίσως. Δεν θα ήξερα τι να πω. Δεν μπορώ να δώσω μία συγκεκριμένη απάντηση.
Αγόρι 3	Ναι
Αγόρι 4	Ναι
Αγόρι 5	Όχι

Πίνακας 5.1. 4 Ερώτηση 7: Αν ερχόταν κάποιος και σου έλεγε ότι υπάρχει μια άλλη πραγματικότητα από αυτή που πιστεύεις και βλέπεις, θα τον ακολουθούσες;

ΔΕΙΓΜΑ	ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ
Κορίτσι	Ανάλογα
Αγόρι 1	Όχι
Αγόρι 2	Όχι
Αγόρι 3	Όχι
Αγόρι 4	Ναι
Αγόρι 5	Όχι

Πίνακας 5.1. 5 Ερώτηση 8: Υπάρχει κάποιο διάσημο πρόσωπο που θαυμάζεις;

ΔΕΙΓΜΑ	ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ
Κορίτσι	Γυναίκα 20-30 ετών influencer
Αγόρι 1	Άντρας 20-30 ετών influencer
Αγόρι 2	Άντρας (1942-2024) μαθηματικός, συγγραφέας (σπουδές: Χάρβαρντ, Μίσιγκαν)
Αγόρι 3	Άντρας 23 ετών, youtuber (gaming, chatting, comedy)
Αγόρι 4	Άντρας 30 ετών, καλαθοσφαιριστής Όλοι οι Άγιοι και κυρίως ο Άγιος Νεκτάριος
Αγόρι 5	Άντρας 80 ετών,

	ηθοποιός
--	----------

Πίνακας 5.1. 6 Ερώτηση 9: Πώς έμαθες γι' αυτό το πρόσωπο;

ΔΕΙΓΜΑ	ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ
Κορίτσι	Μου την έστειλαν οι φίλες μου στο Instagram.
Αγόρι 1	Από το YouTube.
Αγόρι 2	Τον είδα σε ένα βίντεο στο Διαδίκτυο και έπειτα έψαξα πληροφορίες για εκείνον.
Αγόρι 3	Τον γνώρισα από το YouTube .
Αγόρι 4	Τον μπασκετμπολίστα τον ξέρω από την τηλεόραση, τους Αγίους από τα βιβλία, από τον αδερφό μου και από τον πατέρα μου.
Αγόρι 5	Τον γνώρισα πρόσφατα τον Ιούνιο.

Πίνακας 5.1. 7 Ερώτηση 10: Γιατί το θαυμάζεις;

ΔΕΙΓΜΑ	ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ
Κορίτσι	Μου αρέσει γιατί είναι όμορφη και ασχολείται με πράγματα που με ενδιαφέρουν.
Αγόρι 1	Απλά μου αρέσει να τον παρακολουθώ γιατί είναι αστείος και τον βλέπω με την παρέα μου.
Αγόρι 2	Δεν τον θαυμάζω, αλλά περισσότερο βρίσκω τη δουλειά του ενδιαφέρουσα και δεν μου αρέσουν πολύ οι διάσημοι.
Αγόρι 3	Τον θαυμάζω γιατί έκανε τα όνειρά του πραγματικότητα
Αγόρι 4	Τους μπασκετμπολίστες τους θαυμάζω επειδή ασχολούνται με το άθλημά μου... Το μπάσκετ! Τους Αγίους τους αγαπώ για πολλούς λόγους, ένας από αυτούς είναι ότι μας μαθαίνουν πολλά πράγματα για την θρησκεία μας.
Αγόρι 5	Τον θαυμάζω γιατί μου φτιάχνουν τη διάθεση οι ταινίες του.

Πίνακας 5.1. 8 Ερώτηση 11: Πιστεύεις ότι είναι ευτυχισμένο;

ΔΕΙΓΜΑ	ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ
Κορίτσι	Ναι, μοιάζει ευτυχισμένη.
Αγόρι 1	Ναι, έτσι φαίνεται.
Αγόρι 2	Δεν το νομίζω, νομίζω ότι ήταν αρκετά στρεσαρισμένος προσπαθώντας να μας προειδοποιήσει για την βιομηχανική επανάσταση.
Αγόρι 3	Ναι, πιστεύω ότι είναι ευτυχισμένος.
Αγόρι 4	Ναι, πιστεύω ότι είναι πολύ ευτυχισμένοι όλοι για τα κατορθώματά τους.
Αγόρι 5	Όχι, δεν πιστεύω ότι είναι ευτυχισμένος, γιατί πρόσφατα πέθανε η κόρη του.

Πίνακας 5.1. 9 Ερώτηση 12: Θα ήθελες να του μοιάσεις;

ΔΕΙΓΜΑ	ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ
Κορίτσι	Ναι
Αγόρι 1	Στο να είμαι πρόσχαρος
Αγόρι 2	Ναι, αλλά όχι σε όλα. Ήταν έξυπνος, με υψηλή εκπαίδευση και όσο περισσότερο προχωράμε στο μέλλον τόσο μοιάζει να έχει δίκιο.
Αγόρι 3	Ναι, θα ήθελα πολύ να του μοιάσω.
Αγόρι 4	Ναι, θα ήθελα να μοιάσω με όλους, γιατί πιστεύω ότι είναι πολύ πετυχημένοι.
Αγόρι 5	Όχι

Πίνακας 5.1. 10 Ερώτηση 13: Πρέπει να του μοιάσεις;

ΔΕΙΓΜΑ	ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ
Κορίτσι	Ναι
Αγόρι 1	Όχι
Αγόρι 2	Νομίζω ότι πρέπει, πρέπει να γίνω έξυπνος και υψηλά μορφωμένος όπως εκείνος.
Αγόρι 3	Όχι, δεν είναι σημαντικό.
Αγόρι 4	Όχι, δε νομίζω ότι πρέπει να μοιάσω και να γίνω σαν αυτούς, απλά θέλω να πετύχω σαν αυτούς και να μοιάσω λίγο μαζί τους.
Αγόρι 5	Δε μου αρέσει να είμαι ηθοποιός.

Πίνακας 5.1. 11 Ερώτηση 14: Πώς σου αρέσει να περνάς το χρόνο σου στο Διαδίκτυο;

ΔΕΙΓΜΑ	ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ
Κορίτσι	Βλέπω αστεία βίντεο στο ίνσταγκραμ και βίντεο σχετικά με τη ζωγραφική, τα καλλυντικά και παραγγέλνω από sites. Μιλώ επίσης με τους φίλους μου και στο Viber και μου αρέσει να βγάλω φωτογραφίες.
Αγόρι 1	Βλέπω βίντεο στο YouTube και παίζω παιχνίδια στο κινητό μου.
Αγόρι 2	Μου αρέσει να μαθαίνω ιστορία από audiobooks, βιβλία, αρχεία πληροφοριών και βίντεο. Επίσης, μου αρέσει να διαβάζω βιβλία γνωστών μορφών της ιστορίας. Μου αρέσει επίσης να ακούω μουσική και να βλέπω Netflix.
Αγόρι 3	Να μιλάω με τους φίλους μου στο discoro και να παίζω games π.χ. FORTNITE.
Αγόρι 4	Να βλέπω κωμικά βίντεο ή σκετσάκια ή να παίζω παιχνίδια.
Αγόρι 5	Να βλέπω βίντεο, να διαβάζω πληροφορίες και να παίζω Roblox.

Πίνακας 5.1. 12 Ερώτηση 15: Πόσο χρόνο αφιερώνεις στη δραστηριότητα που σου αρέσει περισσότερο;

ΔΕΙΓΜΑ	ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ
Κορίτσι	Τώρα το καλοκαίρι όταν δεν έχω κάτι να κάνω κάθομαι αρκετές ώρες. Όταν όμως πάω κατασκηνωση ή όταν αρχίσει το σχολείο δεν το χρησιμοποιώ το ίδιο.
Αγόρι 1	1-2 ώρες την ημέρα
Αγόρι 2	Μουσική: 30 λεπτά την ημέρα Υπόλοιπα: 1.15 λεπτά την εβδομάδα Netflix: 1 ώρα την εβδομάδα Τώρα το καλοκαίρι : Netflix: 1 ώρα την ημέρα Μουσική: καθόλου Όλα τα υπόλοιπα: 1 ώρα την ημέρα
Αγόρι 3	Γύρω στις 8 ώρες, αλλά όταν έχω σχολείο δεν μπορώ να παίζω.
Αγόρι 4	Κάποιες μέρες αφιερώνω αρκετές ώρες, όταν βαριέμαι φτάνω και τις 2 ώρες συνεχόμενα, αλλά γενικά δε βλέπω πάρα πολύ ώρα.
Αγόρι 5	Τώρα στις διακοπές αφιερώνω αρκετό χρόνο.

Στους επόμενους πίνακες παρατίθενται ομαδοποιημένες οι απαντήσεις των μαθητών στο pre-test, ενώ κατηγοριοποιούνται και παράλληλα συγκρίνονται μεταξύ τους.

Πίνακας 5.1. 13 Σύγκριση απαντήσεων στις ερωτήσεις του pre-test 6 (θα τον πίστευες;) και 7 (θα τον ακολουθούσες;)

ΔΕΙΓΜΑ	ΠΙΣΤΗ	ΕΜΠΙΣΤΟΣΥΝΗ
Κορίτσι	Αναλόγως το άτομο	Αναλόγως το άτομο
Αγόρι 1	Όχι	Όχι
Αγόρι 2	Ίσως, δεν ξέρω	Όχι
Αγόρι 3	Ναι	Όχι
Αγόρι 4	Ναι	Ναι
Αγόρι 5	Όχι	Όχι

Πίνακας 5.1. 14: Συγκεντρωτικός πίνακας ερωτήσεων στο pre-test

ΔΕΙΓΜΑ	ΔΙΑΣΗΜΟ ΠΡΟΣΩΠΟ	ΤΡΟΠΟΣ ΑΝΑΚΑΛΥΨΗΣ	ΘΑΥΜΑΣΜΟΣ		ΑΙΤΙΑ ΘΑΥΜΑΣΜΟΥ	ΕΙΝΑΙ ΕΥΤΥΧΙΣΜΕΝΟΣ		ΜΙΜΙΣΗ	
			ΝΑΙ	ΟΧΙ		ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΘΕΛΩ	ΠΡΕΠΕΙ
Κορίτσι	Γυναίκα, 20-30 ετών influencer	Συνομήλικοι	✓		Ομορφιά και κοινά ενδιαφέροντα	✓		✓	
Αγόρι 1	Άντρας 20-30 ετών influencer	YouTube			Απλά μου αρέσει να τον παρακολουθώ	✓			
Αγόρι 2	Άντρας (1942-2024) μαθηματικός, συγγραφέας	Διαδίκτυο		✓	Ενδιαφέρουσα η δουλειά του.		✓	✓	✓
								Μόνο στην εκπαίδευση	Στην εκπαίδευση

	(Χάρβαντ, Μίσιγκαν)				Δεν μου αρέσουν πολύ οι διάσημοι.				
Αγόρι 3	Άντρας 23 ετών youtuber (gaming, chatting, comedy)	YouTube	✓	✓	Έκανε τα όνειρά του πραγματικότητα	✓		✓	
Αγόρι 4	Άντρας 30 ετών καλαθοσφαιριστής	Τηλεόραση	✓	✓	Ασχολείται με το άθλημά μου	✓		✓	
Αγόρι 5	Άντρας 80 ετών ηθοποιός	Δια ζώσης	✓	✓	Μου φτιάχνουν τη διάθεση οι ταινίες του		✓	Δε θέλω να γίνω ηθοποιός	

Πίνακας 5.1. 15(Ερώτηση 10) Οι πιο συνηθισμένοι τρόποι χρήσης ψηφιακών μέσων από τους μαθητές του δείγματος

ΔΕΙΓΜΑ	ΚΟΙΝ. ΔΙΚΤ.	ΣΥΝΟΜΙ ΛΙΕΣ	ΒΙΝΤΕΟ	ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ	ΔΙΑΔ. ΑΓΟΡΕΣ	ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ	ΕΚΠ. ΧΡΗΣΗ	ΤΑΙΝΙΕΣ	ΜΟΥΣΙΚΗ
Κορίτσι	✓	✓	✓	✓	✓			✓	
Αγόρι 1	✓	✓	✓	✓					
Αγόρι 2	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓
Αγόρι 3	✓	✓	✓	✓				✓	
Αγόρι 4	✓	✓	✓	✓				✓	
Αγόρι 5	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	

Πίνακας 5.1. 16 Χρόνος που αφιερώνουν οι μαθητές του δείγματος στο Διαδίκτυο

ΔΕΙΓΜΑ	ΣΧΟΛΙΚΗ ΧΡΟΝΙΑ	ΔΙΑΚΟΠΕΣ
Κορίτσι	2ώρες/ημέρα	3-4ώρες/ημέρα
Αγόρι 1	1ώρες/ημέρα	1-2ώρες/ημέρα
Αγόρι 2	4-5ώρες/εβδομάδα	2-3ώρες/ημέρα
Αγόρι 3	2ώρες/ημέρα	8ώρες/ημέρα
Αγόρι 4	2ώρες/ημέρα	2-3ώρες/ημέρα
Αγόρι 5	2ώρες/ημέρα	2-3ώρες/ημέρα

Πίνακας 5.1. 17 Διάσημο πρόσωπο που θαυμάζουν οι μαθητές του δείγματος

ΔΕΙΓΜΑ	ΔΙΑΣΗΜΟ ΠΡΟΣΩΠΟ	ΤΡΟΠΟΣ ΑΝΑΚΑΛΥΨΗΣ
Κορίτσι	Γυναίκα, 20-30 ετών influencer	Συνομήλικοι
Αγόρι 1	Άντρας 20-30 ετών influencer	YouTube
Αγόρι 2	Άντρας (1942-2024) μαθηματικός, συγγραφέας (Χάρβαντ, Μίσιγκαν)	Διαδίκτυο

Αγόρι 3	Άντρας 23 ετών youtuber (gaming, chatting, comedy)	YouTube
Αγόρι 4	Άντρας 30 ετών καλαθοσφαιριστής	Τηλεόραση
Αγόρι 5	Άντρας 80 ετών ηθοποιός	Δια ζώσης

5.2 Δεδομένα που συλλέχθηκαν από τις συνεντεύξεις-συζητήσεις και ανάλυση

5.2.1 Θεματική Ανάλυση

Για την ανάλυση των απαντήσεων των μαθητών του δείγματος στη συνέντευξη-συζήτηση (focus group) χρησιμοποιήθηκε η μέθοδος της θεματικής ανάλυσης. Η θεματική ανάλυση έχει σκοπό τον εντοπισμό και την ανάλυση μοτίβων (θεμάτων) μέσα στα ποιοτικά δεδομένα (Braun & Clarke, 2006), ενώ συνιστά μία μορφή αναγνώρισης προτύπων από δεδομένα (Fereday & Muir-Cochrane, 2006). Παρέχει μία ερμηνευτική προσέγγιση των απαντήσεων, εξετάζοντας το νόημά τους (Crowe et al., 2015). Είναι απαραίτητη η ύπαρξη ενός πλήθους από εμφανίσεις του ίδιου θέματος ή μοτίβου, παρότι αυτό δεν το καθιστά περισσότερο ή λιγότερο σημαντικό από τα υπόλοιπα. Ένα θέμα έρχεται στο επίκεντρο όταν συλλαμβάνει, σε σχέση με το ερευνητικό ερώτημα, κάποια ιδέα εξέχουσας σημασίας. Βασικό κριτήριο ανάλυσης αποτελεί η ενοποίησή τους γύρω από μία κεντρική ιδέα ή έννοια. Επιλέγονται, επομένως, περιγραφικά και πειστικά αποσπάσματα, τα οποία αντανακλούν τα αρχικά ερευνητικά ερωτήματα και τις βιβλιογραφικές αναφορές (Braun & Clarke, 2006).

Οι απαντήσεις των ομάδων εστίασης κατά τις συνεντεύξεις κατηγοριοποιήθηκαν με βάση το περιεχόμενό τους. Συγκεκριμένα σημειώθηκαν αριθμοί (κωδικοί) και υπότιτλοι (θέματα) στο περιθώριο του κειμένου των συνεντεύξεων (ανοιχτή κωδικοποίηση), αναζητήθηκαν θεματικές ενότητες, οι οποίες εκ των υστέρων ενοποιήθηκαν στις περιπτώσεις που αναφέρονταν σε κοινά ζητήματα (αξονική κωδικοποίηση), ενώ μετέπειτα δημιουργήθηκαν «ομπρέλες θεμάτων» οι οποίες περιείχαν μια ευρύτερη θεματική των κωδικών (επιλεκτική κωδικοποίηση)

5.2.2 Διαδικασία και παρατηρήσεις

Ως προς τη διαδικασία που ακολουθήθηκε για τη διεξαγωγή και καταγραφή των συνεντεύξεων, αρχικά οι μαθητές παρακολούθησαν το δεκάλεπτο βίντεο με θέμα την «Αλληγορία του Σπηλαίου» του Πλάτωνα. Στη συνέχεια, απάντησαν προφορικά σε ερωτήσεις κατανόησης σχετικά με το περιεχόμενό της. Οι ερωτήσεις αυτές τέθηκαν από την ερευνήτρια

και είχαν διπλή σκοπιμότητα: πρώτον την κατανόηση του περιεχομένου και δεύτερον το «ξεκλείδωμα» των παιδιών και τη δημιουργία ενός κλίματος εμπιστοσύνης και άνεσης.

Αφού οι μαθητές έδειξαν σημάδια εξοικείωσης και ελαχιστοποιήθηκε η αμηχανία τους, οι ερωτήσεις από την ερευνήτρια σταδιακά μειώθηκαν, και δόθηκε ο λόγος κυρίως στους μαθητές, προκειμένου να τους επιτραπεί να αναπτύξουν οι ίδιοι τις ιδέες τους και να επιτευχθεί η μεταξύ τους συνομιλία και αλληλεπίδραση με τη λιγότερη δυνατή παρέμβαση.

Έτσι, στη συνέχεια οι μαθητές έδωσαν τις δικές τους απαντήσεις και τη δική τους ερμηνεία για την εικόνα των δεσμοτών και της σπηλιάς που πραγματεύεται ο Πλάτωνας. Η αλληλεπίδραση μεταξύ τους τους οδήγησε στην ανάπτυξη απόψεων και στην εκφορά ιδεών σχετικά με τη σύγχρονη εποχή και τον ψηφιακό τρόπο ζωής των ίδιων και των συνομηλίκων τους. Παρατέθηκαν τα ζητήματα της επικοινωνίας, των συνηθειών τους, των κινδύνων που ελλοχεύει η άκριτη χρήση των κοινωνικών δικτύων, αλλά και ο τρόπος αντιμετώπισής τους από τους ίδιους συγκριτικά με τους γονείς τους. Ως αποτέλεσμα οι μαθητές σχολίασαν και κατέθεσαν ελεύθερα τις σκέψεις τους για τη σημερινή πραγματικότητα της ψηφιακής εποχής, ενώ εξέφρασαν τη γνώμη και τις εμπειρίες τους από τον ψηφιακό κόσμο με τον τρόπο που οι ίδιοι τον βιώνουν και τον παρατηρούν.

Κατά τη διάρκεια των συνεντεύξεων καταγράφονταν από την ερευνήτρια οι σχολιασμοί του κάθε μαθητή ξεχωριστά, σε χειρόγραφο μορφή. Με την ολοκλήρωση της διαδικασίας, οι χειρόγραφες σημειώσεις μετατράπηκαν σε ψηφιακές. Μετά το πέρας και των τριών συνεντεύξεων (μία ανά ομάδα μαθητών), οι σημειώσεις κωδικοποιήθηκαν βάσει θεματικών αξόνων οι οποίοι αναλύονται στη συνέχεια.

Κατά τη διάρκεια της ανάγνωσης και ανάλυσης των σημειώσεων από τις συνεντεύξεις των παιδιών, παρατηρήθηκε το εξής μοτίβο: Οι μαθητές με μία σύντομη πρόταση έδιναν την οπτική τους γωνία για τη σημασία της αλληγορίας. Στη συνέχεια εξηγούσαν αυτή την πρόταση μέσα από παραδείγματα της καθημερινότητας τους, ενισχύοντάς την μέσα από προσωπικές εμπειρίες. Έπειτα, ενώ η συζήτηση κινείτο γύρω από την πρόταση αυτή, οι μαθητές συμφωνούσαν ή διαφωνούσαν, παραθέτοντας όλο και περισσότερα παραδείγματα, απόψεις, και βιώματα. Έτσι η συζήτηση γύρω από ένα θέμα αποτελούσε ερέθισμα για το επόμενο είτε σταματούσε με την κατάθεση μία επόμενης πρότασης, η οποία εξηγούσε και παραλλήλιζε την εικόνα των δεσμοτών με μια κατηγορία ανθρώπων ή μίας κατάστασης σήμερα. Συμπερασματικά, η κατάθεση των εμπειριών και του τρόπου ζωής των μαθητών είχαν ως έναυσμα την εκάστοτε ερμηνεία για την αλληγορία, η οποία δινόταν από εκείνους. Αν για παράδειγμα ένας μαθητής ανέφερε πως η «Αλληγορία του Σπηλαίου» αναφέρεται στους ανθρώπους που παρακολουθούν παθητικά τις οθόνες, στη συνέχεια η συζήτηση κατευθυνόταν

γύρω από το παραπάνω ζήτημα, ενώ οι μαθητές κατέθεταν τα βιώματα και τα συναισθήματά τους σχολιάζοντας ζητήματα της εποχής τα οποία αφορούν σε αυτό.

5.2.3 Εκφάνσεις της “Αλληγορίας του Σπηλαίου”

Σύμφωνα με τους μαθητές, η “Αλληγορία του Σπηλαίου” θα μπορούσε να αναφέρεται αναλογικά στα παρακάτω ζητήματα της σύγχρονης ζωής σύμφωνα με τους μαθητές:

Πίνακας 5.2.3. 1: Εκφάνσεις της αλληγορίας του σπηλαίου σύμφωνα με τους μαθητές

ΔΕΙΓΜΑ →	Κορίτσι	Αγόρι 1	Αγόρι 2	Αγόρι 3	Αγόρι 4	Αγόρι 5	Σύνολο
Εκπαιδευτικό σύστημα			✓	✓			2
Εθισμός στα βιντεοπαιχνίδια	✓	✓	✓	✓			4
Μονόπλευρη πραγματικότητα			✓		✓	✓	3
Εθισμός στην τηλεόραση	✓	✓	✓			✓	4
Παραπληροφόρηση στα κοινωνικά δίκτυα και στο κινητό	✓		✓	✓			3
Πολιτική Διαφθορά και ψηφοφόροι			✓	✓			2
Η κατάσταση του ύπνου και των ονείρων	✓			✓			2
Η μονομερής προσέγγιση των ειδήσεων από τους δημοσιογράφους και η μονόπλευρη ενημέρωση των πολιτών			✓	✓			2
Η προβολή ψεύτικης, ιδανικής ζωής και η κενοδοξία στα κοινωνικά δίκτυα	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6
Η παραποίηση του εαυτού στα κοινωνικά δίκτυα και η αποδοχή της αλλοιωμένης εικόνας του ατόμου	✓			✓			2
Η βαρετή και καταδικασμένη ζωή						✓	1

χωρίς νέα ενδιαφέροντα							
Οι ρατσιστικές αντιλήψεις των ανθρώπων και η μη αναγνώριση της διαφορετικότητας			✓	✓			2
Οι μη υγιής χρήση των ψηφιακών μέσων από τους νέους στη σύγχρονη εποχή	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6
Οι απάτες οι κίνδυνοι και το ψέμα στα ψηφιακά μέσα	✓	✓	✓	✓			4
Οι φαρμακοβιομηχανίες και οι βιομηχανίες τροφίμων και οι καταναλωτές			✓	✓			2
Προβολή προτύπων εξιδανικευμένης ομορφιάς και σώματος για τις γυναίκες				✓			1
Η αφαίρεση του νου	✓						1

Ο παραπάνω πίνακας περιλαμβάνει συνολικά τις ερμηνείες που έδωσε ο κάθε μαθητής για την αλληγορία. Κωδικοποιήθηκαν με βάση τους θεματικούς άξονες των ερευνητικών ερωτημάτων. Στόχος ήταν η ανακάλυψη βιωμάτων, πεποιθήσεων, στάσεων και εμπειριών των μαθητών. Επιλέχθηκαν, έτσι, αποσπάσματα τα οποία αφορούν στην δική τους οπτική και στην προσπάθειά τους να ερμηνεύσουν την «Αλληγορία του Σπηλαίου» με βάση τη σημερινή πραγματικότητα.

Οι αναφορές αυτές, οι οποίες ανήκουν στην ομπρέλα θεμάτων «Ερμηνείες της Αλληγορίας του Σπηλαίου» με τη σειρά τους κατατάχθηκαν σε υποενότητες οι οποίες αφορούν:

- α. την καθημερινότητα των μαθητών
- β. κοινωνικοπολιτικά ζητήματα
- γ. τα κοινωνικά δίκτυα (εντοπίστηκαν αναφορές σε ζητήματα ψυχικής υγείας, εθισμού και κινδύνων του διαδικτύου).

5.2.4 Η καθημερινότητα των μαθητών

Η πρώτη αντίδραση των μαθητών ήταν η συσχέτιση της αλληγορίας με τις καθημερινές τους συνήθειες. Τα παιδιά τοποθέτησαν τον εαυτό τους στη θέση του δεσμότη και άρχισαν τις υποθέσεις τους δίνοντας ρεαλιστικές απαντήσεις, σχετικές με τον πραγματικό κόσμο στον οποίο ζουν και κινούνται. Ξεκίνησαν λέγοντας «Όταν κοιμόμαστε και οι σκιές είναι το όνειρο», «όταν φανταζόμαστε κάτι στον ελεύθερο χρόνο μας», «όταν είμαστε αφηρημένοι», «όταν κάνουμε μπάνιο» ή «όταν βγάζουμε φωτογραφία και καθόμαστε ακίνητοι και κοιτάμε». Άλλα λόγια των παιδιών ανέφεραν ότι «θα μπορούσαμε να είμαστε εμείς οι μαθητές» ή «καθόμαστε επίσης ακίνητοι όταν κοιμόμαστε, όταν αγναντεύουμε, όταν κάνουμε μπάνιο» ή «όταν παίζουμε κονσόλα». Στην πρώτη ομάδα η συζήτηση έγινε βαθύτερη όταν το κορίτσι έκανε την εξής διαπίστωση: «Όταν κουρευόμαστε και κοιτάμε τον καθρέφτη και κοιτάμε τις ειδήσεις. Θα κοίταγα οτιδήποτε έπαιζε στην τηλεόραση όταν είμαι στο κομμωτήριο, σε κάνει να μη βαριέσαι γιατί το κάνει ενδιαφέρον». Η φράση αυτή έδωσε την αφορμή να τεθούν περισσότερες ερωτήσεις, ώστε να οδηγηθούν οι μαθητές στην κατάθεση περισσότερων εμπειριών, απόψεων και ιδεών για την τηλεόραση και τον ψηφιακό κόσμο. Στην δεύτερη ομάδα οι μαθητές κινήθηκαν χωρίς δυσκολία στο αφηρημένο επίπεδο, χωρίς να χρειαστεί η παρέμβαση της ερευνήτριας με ερωτήσεις. Στην τρίτη ομάδα ειπώθηκαν οι προτάσεις: «όταν παίζουμε βιντεοπαιχνίδια» και «όταν βλέπουμε τηλεόραση», δίνοντας την ευκαιρία για περαιτέρω ερωτήματα με σκοπό την συνέχεια της συζήτησης πάνω στο θέμα της ψηφιακής πραγματικότητας.

5.2.5 Ζητήματα κοινωνικοπολιτικού περιεχομένου

Στη συνέχεια της ρεαλιστικής αντιμετώπισης του θέματος, ακολούθησε η αφηρημένη. Οι μαθητές άρχισαν να συζητούν για κοινωνικά ζητήματα, όπως για παράδειγμα τον ρατσισμό «Θα μπορούσαν να είναι οι ρατσιστές. Εκείνος που λέει ότι δε θέλω να δω κανέναν άσπρο ή μαύρο, δε μπορούν να βγουν έξω να πιούν έναν καφέ με κάποιον διαφορετικό από αυτούς, να καταλάβουν ότι είμαστε όλοι ίδιοι». Επίσης, θίχτηκαν θέματα πολιτικά και ειδησεογραφικά. Συγκεκριμένα, μαθητής αναφέρει «μου θυμίζει τις ειδήσεις και τους πολιτικούς. Πηγαίνουν και το παίζουν χαρωποί-χαρωποί για να τους ψηφίσουμε. Οι πολιτικοί και τα λεφτά μπορούν να κρύβονται πίσω από τις σκιές. Αυτοί που λένε τις ειδήσεις, μας λένε της ημέρας αλλά μπορεί να έχουν γίνει 15.000 πράγματα και να λένε μόνο τα 3.000 που έχουν διαλέξει εκείνοι. Αν ήταν η δουλειά τους να λένε τα νέα θα το έκαναν, μπορεί όμως να πάει ένας διάσημος και να τους πει «θα μιλάτε μόνο για εμένα», για να αποκτήσουν τη φήμη και τα λεφτά, για να τους ξέρει ο κόσμος

και γίνονται influencers. Οι πλούσιοι όμως που κινούν τα νήματα είναι κρυμμένοι, δεν φαίνονται». Έτσι παρακολουθώντας την «Αλληγορία του Σπηλαίου» οι μαθητές έθιξαν ζητήματα κοινωνικοπολιτικού περιεχομένου.

5.2.6 Η συμμετοχή στα Κοινωνικά Δίκτυα

Στον παρακάτω πίνακα παρατίθενται οι απαντήσεις των μαθητών οι οποίες σχετίζονται με τα **κοινωνικά δίκτυα**, ενώ στη διπλανή στήλη καταγράφεται το γενικό πρόβλημα στο οποίο αναφέρονται οι μαθητές.

Πίνακας 5.2.6. 1: Απαντήσεις των μαθητών σχετικές με τη χρήση των κοινωνικών δικτύων και θεματική κατηγοριοποίηση

ΔΕΙΓΜΑ	Απαντήσεις	Ευρύτερο Θέμα
Κορίτσι	<ul style="list-style-type: none"> Αυτά που βλέπουμε στα κοινωνικά δίκτυα από πίσω κρύβουν κάτι άλλο. Υπάρχουν επεξεργασμένες φωτογραφίες και μπορεί κάποιος να αλλάξει τον εαυτό του, ας πούμε να φαίνεται πιο αδύνατος, να βαφτεί για να είναι πιο όμορφος. Αν κάτι το έχει επεξεργαστεί κάποιος καλά και είναι η δουλειά του τότε μπορεί να το πιστέψουμε ότι είναι αληθινό. Όταν πιστεύουμε ψεύτικες πληροφορίες από το Διαδίκτυο. Σου έχει πει ποτέ κάποιος μην πιστεύεις αυτό ή εκείνο, αλλά κάνουν το αντίθετο; Εκείνοι βλέπουν κάτι στο Facebook και μετά το πιστεύουν. Μια φορά μου είχαν πει ότι ένας τραγουδιστής πέθανε και ούτε ο τραγουδιστής δεν το ήξερε. 	<ul style="list-style-type: none"> Παραπληροφόρηση στο διαδίκτυο και δυσφήμιση Παραποίηση του εαυτού / φωτογραφιών
Αγόρι 1	Οι άνθρωποι που κοιτάζουν το κινητό τους και τις οθόνες και στα κοινωνικά δίκτυα.	<ul style="list-style-type: none"> Εθισμός
Αγόρι 2	Είναι αλήθεια ότι βάζουν πράγματα να φαίνονται ωραία, κάνουν ότι είναι χαρούμενοι επειδή πληρώνονται. Οι πιο πολλοί όμως δεν είναι που κάνουν επιλογές, είναι «μαριονέτες» εκείνων που έχουν χρήματα.	<ul style="list-style-type: none"> Ωραιοποίηση της πραγματικότητας «Ηθοποιία», έλλειψη αυθεντικότητας «Στημένη» ζωή για κερδοσκοπικούς σκοπούς
Αγόρι 3	Πολλοί μας λένε ψέματα, στο τικ-τοκ σου βγάζει τρόπους για να νικήσεις στο παιχνίδι. Και υπάρχουν κίνδυνοι, σου ζητούν χρήματα ή μερικές φορές κρύβονται από πίσω και δολοφόνοι ή παιδόφιλοι. Όταν ήμουν μικρός, 7 χρονών, είχε συμβεί κάτι τέτοιο και είχαμε καλέσει την αστυνομία.	<ul style="list-style-type: none"> Απόκρυψη και παραποίηση της αλήθειας, Κίνδυνοι (παιδόφιλοι, δολοφόνοι) Χρηματικές απάτες
Αγόρι 4	Βλέπουν τους άλλους που είναι χαρούμενοι και περνάνε τέλεια, ενώ στ' αλήθεια είναι δυστυχισμένοι	<ul style="list-style-type: none"> Προβολή μονόπλευρης πραγματικότητας και ψεύτικης προσωπικότητας και ζωής

	δεν κάνουν κάτι άλλο. Στο τέλος θα μάθουν ότι όλα αυτά ήταν ψέμα, χαίρεσαι μεν, αλλά μαθαίνεις ότι δεν είναι αλήθεια. Καμιά φορά ζηλεύω, θέλω κι εγώ, αλλά σκέφτομαι ότι δεν είναι αλήθεια.	<ul style="list-style-type: none"> • Αρνητικά συναισθήματα στο άτομο • Άντληση χαράς από το μη υπαρκτό, απογοήτευση με την αλήθεια • Αίσθημα ζήλιας
Αγόρι 5	Οι πιο νέοι είμαστε σαν τους δεσμώτες, βλέπει ο ένας τη ζωή του άλλου, βλέπουν τα ψέματα. Λένε και βλακείες. Κι εκείνοι εκεί στη σπηλιά, μπορεί να μην ήταν απαραίτητα σίγουροι ότι ήταν η αλήθεια, όπως εμείς δεν είμαστε σίγουροι, είναι οι σκιές που βλέπουμε.	<ul style="list-style-type: none"> • Προβολή ωραιοποιημένης /ψεύτικης πραγματικότητας από τους χρήστες • Αίσθημα αβεβαιότητας

5.2.7 Οι απόψεις των μαθητών για τα κοινωνικά δίκτυα συγκριτικά με τη βιβλιογραφία

Αφού αρχικά απομονώθηκαν από το σύνολο της συζήτησης οι σχετικές με τα κοινωνικά δίκτυα αναφορές των μαθητών, στη συνέχεια κατηγοριοποιήθηκαν με βάση την κοινή τους θεματολογία. Οι αρνητικές πλευρές που έχουν εντοπιστεί από τους μαθητές στα κοινωνικά δίκτυα και ήρθαν στην επιφάνεια μέσω της συζήτησης συνοψίζονται παρακάτω, με αυτούσια τα λόγια των μαθητών:

A. Προβολή Ψεύτικης Πραγματικότητας

(Ψέμα, απάτη, παραποίηση της αλήθειας, παραπληροφόρηση στο διαδίκτυο, δυσφήμιση)

1. Αυτά που βλέπουμε στα κοινωνικά δίκτυα από πίσω κρύβουν κάτι άλλο.
2. Αν κάτι το έχει επεξεργαστεί κάποιος καλά και είναι η δουλειά του τότε μπορεί να το πιστέψουμε ότι είναι αληθινό.
3. Στο τέλος θα μάθουν ότι όλα αυτά ήταν ψέμα.
4. Οι πιο νέοι είμαστε σαν τους δεσμώτες, βλέπει ο ένας τη ζωή του άλλου, βλέπουν τα ψέματα.
5. Κι εκείνοι εκεί στη σπηλιά, μπορεί να μην ήταν απαραίτητα σίγουροι ότι ήταν η αλήθεια, όπως εμείς δεν είμαστε σίγουροι, είναι οι σκιές που βλέπουμε.
6. Πολλοί μας λένε ψέματα στο τικ-τοκ
7. ...ή όταν πιστεύουμε ψεύτικες πληροφορίες από το Διαδίκτυο. Σου έχει πει ποτέ κάποιος μην πιστεύεις αυτό ή εκείνο, αλλά κάνουν το αντίθετο; Εκείνοι βλέπουν κάτι στο Facebook και μετά το πιστεύουν. Μια φορά μου είχαν πει ότι ένας τραγουδιστής πέθανε και ούτε ο τραγουδιστής δεν το ήξερε.

B. Προβολή ωραιοποιημένης πραγματικότητας

(ωραιοποίηση της ζωής, του εαυτού, εξιδανικευμένα πρότυπα ομορφιάς, επεξεργασμένες φωτογραφίες, μη αποδοχή της αληθινής εικόνας του εαυτού)

1. Υπάρχουν επεξεργασμένες φωτογραφίες και μπορεί κάποιος να αλλάξει τον εαυτό του, ας πούμε να φαίνεται πιο αδύνατος, να βαφτεί για να είναι πιο όμορφος.
2. Αν κάτι το έχει επεξεργαστεί κάποιος καλά και είναι η δουλειά του...
3. Βλέπουν τους άλλους που είναι χαρούμενοι και περνάνε τέλεια, ενώ στ' αλήθεια είναι δυστυχισμένοι.
4. Είναι αλήθεια ότι βάζουν πράγματα να φαίνονται ωραία...

Γ. Εθισμός

1. Οι άνθρωποι που κοιτάζουν το κινητό τους και τις οθόνες.
2. Που όλη μέρα ασχολούνται με τα κοινωνικά δίκτυα.
3. Στο τικ-τοκ σου βγάζει συνέχεια τρόπους για να νικήσεις στο παιχνίδι (Xbox).
4. ...δεν κάνουν κάτι άλλο (ασχολούνται συνεχώς με τα κοινωνικά δίκτυα)
5. Οι πιο νέοι είμαστε σαν τους δεσμώτες...

Δ. Απάτη - Κίνδυνοι

(επικινδυνότητα, «στημένη» ζωή για κερδοσκοπικούς σκοπούς)

1. ...κάνουν ότι είναι χαρούμενοι επειδή πληρώνονται.
2. Οι πιο πολλοί όμως δεν είναι που κάνουν επιλογές, είναι «μαριονέτες» εκείνων που έχουν χρήματα.
3. Και υπάρχουν κίνδυνοι, σου ζητούν χρήματα ή μερικές φορές κρύβονται από πίσω και δολοφόνοι ή παιδόφιλοι. Όταν ήμουν μικρός, 7 χρονών, είχε συμβεί κάτι τέτοιο και είχαμε καλέσει την αστυνομία.

Ε. Ψυχολογικές επιπτώσεις στο άτομο

(Αντληση χαράς από το μη υπαρκτό, απογοήτευση με την αλήθεια, αίσθημα ζήλιας, αβεβαιότητα)

1. Στο τέλος θα μάθουν ότι όλα αυτά ήταν ψέμα, χαίρεσαι μεν, αλλά μαθαίνεις ότι δεν είναι αλήθεια.
2. Καμιά φορά ζηλεύω, θέλω κι εγώ, αλλά σκέφτομαι ότι δεν είναι αλήθεια
3. Κι εκείνοι εκεί στη σπηλιά, μπορεί να μην ήταν απαραίτητα σίγουροι ότι ήταν η αλήθεια, όπως εμείς δεν είμαστε σίγουροι...

ΣΤ' Στάση γονέων

1. Σου έχει πει ποτέ κάποιος μην πιστεύεις αυτό ή εκείνο, αλλά κάνουν το αντίθετο
2. Όταν ήμουν μικρός, 7 χρονών, είχε συμβεί κάτι τέτοιο. Μου έστειλε μηνύματα ένας παιδόφιλος και το είδε η μαμά μου. Και είχαμε καλέσει την αστυνομία.

5.2.8 Οι σημερινοί «δεσμώτες» της αλληγορίας

Στον επόμενο πίνακα παρατίθενται οι σημερινοί «δεσμώτες» και οι σημερινοί «θαυματοποιοί» σύμφωνα με τις απαντήσεις των μαθητών:

Πίνακας 5.2.8. 1 Οι σημερινοί «δεσμώτες» και «θαυματοποιοί» από τις ερμηνείες της «αλληγορίας του σπηλαίου»

Δεσμώτες	Θαυματοποιοί
Followers	Influencers
Τηλεθεατές	Δημοσιογράφοι
Καταναλωτές	Βιομηχανίες τροφίμων και φαρμάκων
Ψηφοφόροι	πολιτικοί
Gamers	Έμποροι παιχνιδιών
Ρατσιστές	Προκαταλήψεις
Μαθητές	Εκπαιδευτικό σύστημα

5.2.9 Προτάσεις των μαθητών – λύσεις στα προβλήματα που εντόπισαν

Οι μαθητές προς το τέλος της συζήτησης και της ανάλυσης της αλληγορίας, ερωτήθηκαν για τις λύσεις που θα πρότειναν για τα θέματα που τους απασχόλησαν, όπως για παράδειγμα τον εθισμό στις οθόνες ή την μονόπλευρη ενημέρωση και την επιθυμία να είναι πιο ανοιχτόμυαλοι. Συγκεκριμένα ένα από τα αγόρια ανέφερε «μπορούμε να κάνουμε καινούρια πράγματα, πιο ενδιαφέροντα. Για παράδειγμα paintball ή motocross». Επίσης, άλλος μαθητής πρότεινε «το καλύτερο είναι να μένεις σε ένα σπιτάκι και να έχεις τη δική σου φάρμα. Αλλά είναι δύσκολο. Μπορείς να έχεις πολλούς διαφορετικούς τρόπους και πηγές ενημέρωσης. Να δοκιμάζεις άλλες μάρκες και όχι μόνο τις ίδιες, άλλο φαγητό, διαφορετικά πράγματα. Να είσαι ανοιχτός στις αλλαγές στα ρούχα π.χ. Να δοκιμάζεις καινούρια πράγματα κι ας είναι δύσκολο, να τα προσπαθείς». Συνεχίζοντας ειπώθηκαν και τα εξής «Κάτι που βλέπεις στην οθόνη να το ζήσεις στ αλήθεια. Αντί για «Xbox» να βγαίνεις βόλτες, να φυτεύεις φυτά, ποδόσφαιρο, βόλεϊ, κάτι καινούριο».

Σχετικά με το θέμα του ρατσισμού, ένας από τους μαθητές σκέφτηκε την εξής λύση «Κάποιος που δεν πιστεύει ότι είναι όλοι ίσοι να βγει για έναν καφέ με κάποιον που είναι από άλλη χώρα.» Όταν ρωτήθηκε από πού έχει λάβει την παιδεία για το θέμα του ρατσισμού, απάντησε «Το ότι είναι όλοι ίσοι το έχω ακούσει στο σχολείο, στην ιστορία και στα θρησκευτικά βιβλία, στη Βίβλο. Για παράδειγμα αν διαβάσει τι λέει η Βίβλος μπορεί να μάθει τι είναι σωστό

και τι όχι σε αυτό το κομμάτι. Να δοκιμάζεις καινούρια πράγματα, γιατί και να μη σου αρέσει στην αρχή, μπορεί να γίνει ωραίο. Να είσαι προετοιμασμένος, να μη φοβάσαι να κάνεις αλλαγές». Άλλοι τρόποι αντιμετώπισης που κατέθεσαν οι μαθητές για την υπερβολική ενασχόληση με το διαδίκτυο ήταν σχετικοί με το ποδήλατο, το περπάτημα, την επαφή με τους φίλους, τη θάλασσα, τα ζώα (π.χ. σκύλο) το φύτεμα, την κηπουρική και το μαγείρεμα. Τέλος, ένα από τα αγόρια σκέφθηκε ότι «Μπορείς να διαβάσεις, να πας μια βόλτα, να κάνεις δουλειές στο σπίτι, να δεις τους φίλους σου, άλλα ενδιαφέροντα».

5.2.10 Αποτρεπτικοί παράγοντες

Στο τελικό στάδιο της αλληλεπίδρασής τους, τα παιδιά ερωτήθηκαν για τους παράγοντες που τους αποτρέπουν να αλλάξουν τις συνήθειές τους και να δοκιμάσουν νέες δραστηριότητες εκτός της καθημερινής ενασχόλησης με τον υπολογιστή, την τηλεόραση και τα βιντεοπαιχνίδια. Αρχικά, ένα από τα αγόρια ανέφερε για το κινητό τηλέφωνο ότι «μας διασκεδάζει όταν είμαστε θλιμμένοι. Είναι κατά της βαρεμάρας, είναι ακριβώς ότι σου αρέσει» ενώ το άλλο παιδί συνέχισε συμφωνώντας «δυσκολεύομαι να βγω έξω και ασχολούμαι με το κινητό μου διότι δεν έχω παρέα. Ή δεν έχω κάτι να κάνω. Είναι και η απόσταση με τους φίλους μου». Άλλοι δισταγμοί και δυσκολίες που ειπώθηκαν ήταν ότι «σκέφτομαι να σηκωθώ αλλά βαριέμαι, με νικάει η βαρεμάρα» αλλά και θέματα σχετικά με την κοινωνική αποδοχή από τους συνομηλίκους «μου έρχεται στο μυαλό ένας φίλος που όταν πάω σπίτι του και μπορεί αν θέλω να βγούμε έξω να ντρέπομαι να του το πω. Φοβάμαι μην αντιδράσει διαφορετικά». Τέλος το κορίτσι έκανε το εξής θετικό σχόλιο «θα έλεγα σε κάποιον ότι μια φορά ζούμε μην παίζεις όλη σου τη ζωή αυτό, αν είσαι όλη μέρα εκεί δε θα χαρείς το έξω!» ενώ σηκώθηκε να φωνάξει τον μεγαλύτερο αδερφό της που έπαιζε βιντεοπαιχνίδια, ώστε να δει κι εκείνος το βίντεο.

5.3 Δεδομένα που συλλέχθηκαν κατά τη δημιουργία αλληγορικής ιστορίας και ανάλυση

5.3.1 Οι μύθοι του Αισώπου και οι αλληγορικές ιστορίες των μαθητών

Οι μύθοι του Αισώπου συνέβαλαν στην κατανόηση της έννοιας της αλληγορίας, της μυθοπλασίας και στη δημιουργία από τους μαθητές της δικής τους αλληγορικής ιστορίας. Στόχος ήταν η εξέταση του βαθμού επιρροής των ιστοριών αυτών από την «Αλληγορία του Σπηλαίου» και από τους μύθους του Αισώπου και η ενσωμάτωση χαρακτηριστικών από τη σύγχρονη ψηφιακή πραγματικότητα στη δική τους δημιουργία. Κατά τη συγγραφή τους οι μαθητές δέχονταν βοηθητικές ερωτήσεις σε κρίσιμα σημεία, αλλά έθεταν και οι ίδιοι δικά τους ερωτήματα. Οι ιστορίες των μαθητών παρατίθενται παρακάτω:

A ομάδα: «Ο διάσημος κύκνος»

Μια φορά κι έναν καιρό, σε ένα δάσος ζούσε ένας κύκνος, που ήταν διάσημος τραγουδιστής. Στην τελευταία συναυλία του μαζεύτηκαν όλα τα ζώα να τον παρακολουθήσουν: τα πουλιά, τα ελάφια, ακόμα και τα μικρά σαλιγκαράκια. Όταν τελείωσε το τραγούδι, όρμησαν όλα τα ζώα καταπάνω του προκειμένου να τον συγχαρούν. Ο κύκνος όμως, διέταξε τον μπράβο του, τον σκύλο, να τους διώξει όλους μακριά. Τότε πλησίασε ένας άλλος κύκνος και του είπε:

- Ξέρεις, κοίτα να αφιερώσεις λίγο χρόνο, ώστε να χτίσεις μια αληθινή φιλία με αυτά τα ζώα, γιατί στο τέλος θα μείνεις μόνος σου.

B ομάδα: «Εσύ φταις!»

Κάποτε σε ένα μακρινό δάσος ζούσαν δύο διάσημοι ηθοποιοί, ο τίγρης και το λιοντάρι, οι οποίοι αποφάσισαν να κάνουν μία παράσταση μαζί.

Η μεγάλη ημέρα έφτασε, τα ζώα μαζεύτηκαν και το θέατρο ξεκίνησε. Σε μια στιγμή όμως, φάνηκε να ξεσπάει μεγάλη αναταραχή. Ο τίγρης και το λιοντάρι άρχισαν να τσακώνονται πάνω στη σκηνή. Με μιας, οι θεατές, παίρνοντας οι μισοί το μέρος του τίγρη και οι άλλοι μισοί του λιονταριού, στράφηκαν ο ένας εναντίον το άλλου...

- Εσύ φταις! Φώναζε ο τίγρης,
- Ναι καλά! Εσύ φταις φώναζε το λιοντάρι.

«Αυτός φταίει!» φώναζε το ένα ζώο, «εκείνος φταίει!» αγρίευε το άλλο.

Οι δύο ηθοποιοί γύρισαν σπίτι τους έχοντας αποκτήσει περισσότερη φήμη. Τα ζώα όμως είχαν μαλώσει άσχημα μεταξύ τους και τη επόμενη ημέρα το δάσος ήταν διχασμένο και άδειο. Στις πόρτες των σπιτιών υπήρχαν γραμμένα ανώνυμα σημειωματάκια, τα οποία σχολίαζαν τους λόγους που φταίει είτε το λιοντάρι, είτε ο τίγρης.

Ο ψίθυρος πέρασε μέσα από τα κλαδιά των δέντρων, χτύπησε στα τοιχώματα των βράχων. Παρασύρθηκε από τα νερά των ποταμών, ώσπου τρύπωσε κάτω από το χώμα και έφτασε σε ένα λαγόμι, που ζούσε ένας σοφός Τυφλοπόντικας.

- Ποιος φταίει; Τον ρώτησε ο ψίθυρος.

Ο γερο-Τυφλοπόντικας έπιασε το κεφάλι του σκεπτικός. Γνώριζε τι έπρεπε να κάνει. Πήρε τη μαγκούρα του και διέσχισε όλο το δάσος, μέχρι που έφτασε στο πιο κεντρικό του σημείο. Και τότε, η γέρικη φωνή του αντήχησε:

- Εγώ φταίω! Συγχωρήστε με καλά μου παιδιά! Αν είχα έρθει στην παράσταση θα είχα αποτρέψει τον τσακωμό με το χάρισμα της σοφίας μου.

Τα ζώα άρχισαν να ζετρυπώνουν σιγά σιγά απορημένα. Και τότε συνέβη:

- Ε, όχι! Αυτό είναι παράλογο! Εγώ φταίω μονολόγησε ο αρουραίος. Αν δεν είχα λογομαχήσει με την αλεπού, δε θα είχε εξαπλωθεί ο τσακωμός στα υπόλοιπα ζώα!

- Όχι! Κι εγώ φταίω! Φώναξε το κοράκι.

- Κι εγώ! Είπε η αρκούδα. Μίλησα άσχημα και τυφλώθηκα από τον θυμό μου.

Ο σοφός τυφλοπόντικας χαμογέλασε ικανοποιημένος. «Όταν ο καθένας αναλαμβάνει τις ευθύνες του, υπάρχει ειρήνη στο δάσος. Αν κατηγορούμε ο ένας τον άλλον, ξεκινάει ταραχή».

Ο τίγρης και το λιοντάρι δεν έβγαλαν όμως μιλιά. Κάποιος τότε σκέφτηκε να πει, να τους φωνάζει δυνατά: Εσείς φταίτε!

Αλλά πριν προλάβει να το ξεστομίσει... Κρατήθηκε.

- Κι εγώ φταίω... Ψιθύρισε.

Γ ομάδα: «Ο λευκός λαγός»

Ήταν κάποτε ένας λαγός, που ήταν πολύ περήφανος για τον εαυτό του και πίστευε ότι ήταν ανώτερος από τα άλλα ζώα. Ήταν όμορφος και είχε λευκό χρώμα, πηδούσε ψηλά και έτρεχε γρήγορα μέσα στο δάσος, επιδεικνύοντας σε όλους τα χαρίσματά του. Η συμπεριφορά του αυτή προκαλούσε το γέλιο, τον οίκτο ή ακόμα και τον θυμό των υπόλοιπων ζώων, τα οποία τον απέφευγαν.

Μια ηλιόλουστη μέρα, ο λαγός παρατήρησε ένα γκρι σπουργιτάκι να τραγουδάει στη λίμνη. Βρήκε λοιπόν ευκαιρία να το πλησιάσει για να κάνει και σε αυτό επίδειξη. Δεν πρόλαβε όμως, να φτάσει κοντά και το πουλάκι αστραπιαία φτερούγισε προς τον ουρανό. Ήταν τόσο ευτυχισμένο, που δεν πρόσεξε την παρουσία του λαγού! Όταν έφτασε στην πιο ψηλή κορφή ενός δέντρου, ξεκίνησε να τραγουδά, χαρούμενο καθώς ήταν.

Ο λαγός έμεινε στο έδαφος να το κοιτάζει σαστισμένος.

- Εσύ γκρι, μικρό πουλί, δεν βλέπεις ότι είσαι κατώτερο σε ομορφιά από εμένα;

Το σπουργίτι μίλησε ήρεμα στον λαγό, κι έπειτα συνέχισε το τραγούδι, με τη μελωδική, γλυκιά του φωνή.

- Τα μάτια μου, λαγέ, θαυμάζουν όλα τα χρώματα της γης και του ουρανού.

Ο λαγός κοκάλωσε. Το λευκό του χρώμα, για το οποίο κοκορευόταν, δεν είχε τώρα καμία αξία, καθώς δεν του έδινε την ικανότητα να πετά! Κι ενώ αυτό το πλασματάκι ήταν τόσο μικρό, είχε δύο χαρίσματα τόσο μεγάλα!

Αφού κατάλαβε το λάθος του, από εκείνη την ημέρα σταμάτησε να συμπεριφέρεται περιφρονητικά στα άλλα ζώα. Συνειδητοποίησε πόσο διαφορετικοί είμαστε όλοι σε αυτό το δάσος, αλλά ταυτόχρονα και τόσο ίδιοι, ο καθένας με τα δικά του χαρίσματα.

5.3.2 Ανάλυση των αλληγορικών ιστοριών των μαθητών

Οι ιστορίες αρχικά αξιολογήθηκαν ως προς τη δομή τους (πρόλογος, κυρίως θέμα, επίλογος). Στη συνέχεια πραγματοποιήθηκε αξιολόγηση και ως προς την ενσωμάτωση χαρακτηριστικών από τη θεματολογία «της Αλληγορίας του Σπηλαίου» του Πλάτωνα και τους μύθους του Αισώπου, που οι μαθητές διάβασαν πριν τη συγγραφή των ιστοριών. Εξετάστηκαν, επίσης, ως προς την αναφορά τους σε πρότυπα ή είδωλα και ως προς την αλήθεια και το ψέμα.

Πίνακας 5.3.2. 1 Αξιολόγηση της δομής των κειμένων

ΟΜΑΔΕΣ	ΔΟΜΗ
Ομάδα Α	Ελλιπής
Ομάδα Β	Ολοκληρωμένη
Ομάδα Γ	Ολοκληρωμένη

Όπως φαίνεται στον παραπάνω πίνακα, στην ομάδα Α υπάρχει πρόλογος και κυρίως θέμα, όμως λείπει ο επίλογος, δηλαδή λείπει η αλλαγή της στάσης του διάσημου κύκνου. Στις επόμενες δύο ομάδες η δομή είναι ολοκληρωμένη.

Όσον αφορά τους ήρωες που χρησιμοποίησαν οι μαθητές, ήταν όλοι ζώα, με χαρακτηριστικά ανθρώπινα στον χαρακτήρα τους, γεγονός που υποδεικνύει την επιρροή τους από τους μύθους του Αισώπου. Στις ιστορίες των ομάδων Α και Β πρωταγωνιστούν διάσημα πρόσωπα, δηλαδή ένας κύκνος διάσημος τραγουδιστής και δύο δημοφιλείς ηθοποιοί, τίγρης και λιοντάρι, δύο ζώα με δύναμη και ισχύ. Ως προς την ομοιότητα με κάποιον από τους μύθους της συγκεκριμένης παρέμβασης, η ιστορία της ομάδας Γ μοιάζει πολύ με τον μύθο «το παγώνι και ο γερανός», με τον λαγό να παίρνει τον ρόλο του παγωνιού και το σπουργίτι του γερανού.

Σχετικά με την επιρροή των ιστοριών των παιδιών από την αλληγορία του σπηλαίου, διακρίνονται χαρακτήρες οι οποίοι θυμίζουν τον φιλόσοφο, τον σοφό ο οποίος έχει απελευθερωθεί από τον κόσμο των σκιών. Συγκεκριμένα, στην ομάδα Α εμφανίζεται ένας «απλός» κύκνος ο οποίος προσπαθεί να νουθετήσει τον «διάσημο», ενώ στην ομάδα Β ο σοφός γέρος Τυφλοπόντικας με την εξυπνάδα του βρίσκει ένα τέχνασμα ώστε να ξετρυπώσει τα ζώα από τις κρυψώνες τους και να τα συμφιλιάσει. Στην ομάδα Γ θα μπορούσε το σπουργίτι να

πάρει τη θέση του φιλοσόφου, καθώς, ενώ αρχικά αποτελούσε το «θύμα» του λαγού, εκείνο αδιαφόρησε για την προσπάθειά του να το μειώσει και τον βοήθησε να δει την αλήθεια για τον εαυτό του και την ισότητα στο δάσος.

Πίνακας 5.3.2. 2 Οι ιστορίες, έχουν τον «σκελετό» της «Αλληγορίας του Σπηλαίου» του Πλάτωνα

		Άξονες «Αλληγορίας του Σπηλαίου»			
		Α	Β	Γ	Δ
Δεσμώτες	Θαυματοποιοί	Η σκιά ως πραγματικότητα	Η απελευθέρωση	Η γνώση	Η επιστροφή
Τα ζώα της συναυλίας	Ο δημοφιλής κύκνος	Θαυμασμός του ειδώλου	Η προσπάθεια του 2 ^{ου} απλού κύκνου να συνεντίσει τον 1 ^ο	-	-
Ο λευκός λαγός	Οι ρατσιστικές αντιλήψεις	Η ψευδαίσθηση του θαυμασμού και της παραδοχής της ανωτερότητας του από τους υπολοίπους	Η συνάντηση με το σπουργίτι	Ισότητα Διαφορετικότητα	Αλλαγή στάσης και αντιμετώπισης των υπόλοιπων ζώων
Τα ζώα που τσακώθηκαν	Ο τίγρης και το λιοντάρι	Η πεποίθηση ότι το δίκιο μας πάντα υπερισχύει και η συνεχής κατηγορία των άλλων	Το τέχνασμα του Τυφλοπόντικα	«Φταίω κι εγώ», όλοι κάνουμε λάθη και έχουμε μερίδιο ευθύνης	Συμφιλίωση

Από τις διηγήσεις επίσης προκύπτει η αλλαγή των στάσεων κάποιων ηρώων, όπως του λαγού στην 3^η ιστορία ο οποίος κατάλαβε το λάθος του και αποφάσισε να αλλάξει και των ζώων που αλληλοκατηγορούνταν μεταξύ τους, όμως κατέληξαν να αναγνωρίσουν την ευθύνη που είχε το κάθε ένα ξεχωριστά στον τσακωμό τους.

Πίνακας 5.3.2. 3: Αλλαγή στάσεων ηρώων

ΟΜΑΔΕΣ	ΑΛΛΑΓΗ ΣΤΑΣΗΣ ΗΡΩΩΝ
Ομάδα Α	-
Ομάδα Β	✓
Ομάδα Γ	✓

Σχετικά με την ύπαρξη «ειδώλων» στις αλληγορικές διηγήσεις των μαθητών ή την επιρροή τους από δημοφιλή πρόσωπα, εντοπίζονται και στις 3 ιστορίες στοιχεία που

επιβεβαιώνουν την ύπαρξή αυτών. Στην πρώτη ιστορία ο διάσημος κύκνος θα μπορούσε να ερμηνευτεί ως ένα από αυτά, καθώς αναφέρουν οι μαθητές πως «όλοι έπεσαν πάνω του να τον συγχαρούν», γεγονός που υποδηλώνει τον θαυμασμό τους προς το πρόσωπό του. Στην δεύτερη ιστορία τα ζώα του δάσους υιοθετούν και επιτρέπουν τη διαμάχη 2 δημοφιλών προσώπων να επηρεάσει τους ίδιους σε προσωπικό επίπεδο, ενώ μιμούνται τη συμπεριφορά τους, οδηγούμενοι σε διχασμό, όπως ακριβώς και εκείνα τα 2 πρόσωπα. Τέλος, στην τρίτη ιστορία, ο λαγός έχει ως είδωλο τον ίδιο του τον εαυτό. Στις 2 από τις 3 ιστορίες παρατηρείται μεταστροφή των ηρώων, ιδίως στην Β ομάδα, όπου τα ζώα αποφασίζουν να μιμηθούν πλέον τον σοφό Τυφλοπόντικα και να λάβουν τη δική του συμπεριφορά ως πρότυπο.

Στις διηγήσεις των παιδιών έχουν κατηγοριοποιηθεί ανά θέμα, πτυχές της «αλήθειας» έναντι του «ψέματος», μέσα από τους χαρακτήρες των ηρώων:

Πίνακας 5.3.2. 4 Η «αλήθεια» και το «ψέμα» στις ιστορίες των μαθητών

ΟΜΑΔΕΣ	ΨΕΜΑ/ ΨΕΥΔΑΙΣΘΗΣΗ	ΑΛΗΘΕΙΑ
Ομάδα Α	Η ψεύτικη, εικονική φιλία με τα ζώα, ο μονομερής θαυμασμός (ο τραγουδιστής κύκνος)	Η προβολή της αληθινής σχέσης και φιλίας (ο απλός κύκνος)
Ομάδα Β	Η εκμετάλλευση του κόσμου για αυτοπροβολή και η αλληλοκατηγορία (ο τίγρης και το λιοντάρι)	Η ανάδειξη της αλήθειας και η αναγνώριση της ευθύνης του καθενός (ο σοφός Τυφλοπόντικας)
Ομάδα Γ	Η υπερέγωση του εαυτού έναντι των άλλων (ο λαγός)	Η γνώση ότι όλοι έχουμε την ίδια αξία (το σπουργίτι)

Αξίζει να αναφερθεί πως το στοιχείο της αλληγορίας ενσωματώθηκε πλήρως στις ιστορίες των μαθητών, καθώς η θεματολογία που επιλέχθηκε από εκείνους αντιπροσωπεύει και ερμηνεύεται με βάση ζητήματα του σύγχρονου ψηφιακού κόσμου. Από τη θεματική ανάλυση των διηγήσεων προκύπτουν τα εξής τρία κεντρικά θέματα στα οποία αναφέρθηκαν τα παιδιά. Το πρώτο αφορά στον μονομερή θαυμασμό έναντι της αληθινής φιλίας. Το δεύτερο στην εκμετάλλευση του κόσμου από δημοφιλή πρόσωπα για προσωπικό όφελος και στα διαδικτυακά σχόλια αλληλοκατηγορίας που απαντώνται στα κοινωνικά δίκτυα είτε σε ομάδες, είτε σε φωτογραφίες, αλλά είτε και σε προσωπικά μηνύματα. Το τρίτο αφορά κυρίως τις ρατσιστικές αντιλήψεις έναντι της ισότητας αλλά και στον εκφοβισμό κατά κάποιον τρόπο των ατόμων τα οποία δέχονται ρατσιστικά σχόλια στο διαδίκτυο.

A ομάδα: «Ο διάσημος κύκνος»

Το πρώτο θέμα στο οποίο επέλεξαν να αναφερθούν ο μαθητής και η μαθήτρια της Α ομάδας με αλληγορικό τρόπο είναι οι μη υγιείς σχέσεις στα social media, το κυνήγι των followers, η ψεύτικη εικόνα η οποία προβάλλεται από διάσημα πρόσωπα, όπως και το ζήτημα της αληθινής φιλίας εν αντιθέσει με τον μονομερή θαυμασμό. Τα παιδιά, αναφέρθηκαν στο θέμα της μοναξιάς και του ψεύτικου εαυτού, στις ουσιαστικές σχέσεις οι οποίες δημιουργούνται όταν οι φίλοι γνωρίζουν τις ατέλειες ο ένας του άλλου και αγκαλιάζουν την προσωπικότητά του παρ' αυτές. Επιπροσθέτως, τονίστηκε ότι το πρόσωπο που βλέπουμε στην οθόνη και προκαλεί τον θαυμασμό μας είναι ένα είδωλο του ανθρώπου αυτού, ένας τέλειος εαυτός που επομένως είναι μη υπαρκτός, καθώς όλοι έχουν αδυναμίες, αλλά και χαρίσματα. Έτσι, ίσως ένα άτομο αντλεί στιγμιαία ικανοποίηση από το πλήθος των ατόμων που τον ακολουθούν διαδικτυακά και τον γνωρίζουν, την οποία όμως, προκειμένου να διατηρήσει, οδηγείται σε ακρότητες και ο ίδιος αλλά και τα άτομα τα οποία τον μιμούνται. Παράδειγμα που έφεραν στη συζήτηση οι μαθητές αποτέλεσε η περίπτωση ενός διάσημου προσώπου το οποίο προκειμένου να προβάλλει τον εαυτό του «πήδηξε από δύο αυτοκίνητα».

B ομάδα: «Εσύ φταις!»

Οι μαθητές της Γ ομάδας επέλεξαν να αναφερθούν στον τρόπο που εκμεταλλεύονται καταστάσεις διάσημα πρόσωπα ώστε να κεντρίσουν το ενδιαφέρον γύρω από τον εαυτό τους, να αυτοπροβληθούν και να αποκτήσουν περισσότερη φήμη. Μιλούν επίσης, για τα προσβλητικά σχόλια στο διαδίκτυο και κυρίως στα κοινωνικά δίκτυα, στα οποία οι χρήστες κατακρίνουν ανώνυμα και δημιουργούν διαπληκτισμούς, κατηγορώντας και στοχοποιώντας πρόσωπα και καταστάσεις.

Γ ομάδα: «Ο λευκός λαγός»

Το ζήτημα στον οποίο αναφέρεται η ομάδα Β, είναι ο ρατσισμός. Η μη αναγνώριση της διαφορετικότητας των άλλων ατόμων και το αίσθημα της υπεροχής έναντι αδύναμων ομάδων φάνηκε να απασχολεί τους μαθητές. Αποτελεί ένα μείζον ζήτημα, το οποίο λαμβάνει μεγάλες διαστάσεις και στο χώρο του διαδικτύου, όπου τα σύνορα καταργούνται και τα παιδιά έρχονται σε επαφή με άτομα άλλης κουλτούρας, και ιδιοσυγκρασίας από εκείνα.

5.3.3 Η οπτικοκοποίηση των αλληγορικών ιστοριών των μαθητών

Το θέμα της οπτικοποίησης των αλληγοριών των μαθητών ήταν οι «Σκιές». Συγκεκριμένα οι μαθητές κλήθηκαν να δημιουργήσουν κάτι ώστε να «ζυπνήσουν» τους δεσμώτες, οι οποίοι θα το παρακολουθήσουν στον τοίχο της σπηλιάς. Για τον σκοπό αυτό επιλέχθηκαν από την

ερευνήτρια συγκεκριμένα βίντεο σχετικά με το θέμα αυτό, προς βοήθεια των μαθητών, τα οποία και παρακολούθησαν.

1. Art by Vincent Bal – Shadowology:
<https://www.newsbeast.gr/weird/arthro/6983414/entyposiaki-zografiki-me-skies>
2. Παιχνίδι σκιών με τα χέρια: <https://www.youtube.com/watch?v=hdm0gczo4j0>
3. Εκπληκτικό «show» Σκιών με χέρια:
<https://www.youtube.com/watch?v=wI1ka0KjedM&t=4s>




Οι βοηθητικές επιλογές των μαθητών ήταν τρεις:

- A. Να απεικονίσουν την ιστορία τους μέσω της τέχνης της ζωγραφικής.
- B. Να αναζητήσουν στο διαδίκτυο εικόνες των ηρώων τους ή του παραμυθιού με θέμα τη «σκιά».
- Γ. Να δημιουργήσουν βίντεο σκιών με τα χέρια.

Σε όλες τις παραπάνω περιπτώσεις, η δημιουργία των μαθητών θα μπορούσε να υποβληθεί σε επεξεργασία από την ερευνήτρια ώστε να υπάρχει σε ψηφιακή μορφή, είτε μέσω βίντεο είτε μέσω της δημιουργίας ενός ψηφιακού βιβλίου. Οι ομάδες Α και Γ επέλεξαν την οπτικοποίηση μέσω αναπαράστασης της ιστορίας τους στον τοίχο, δημιουργώντας τις σκιές των ηρώων τους με τα χέρια ή με το σώμα τους. Η ομάδα Β ζωγράφισε σε στυλ «κόμικ» την ιστορία της με μαύρο χρώμα

5.3.4 Αξιολόγηση του αποτελέσματος από τους μαθητές

Οι μαθητές, μετά τη συνένωση οπτικού και συγγραφικού μέρους της ιστορίας τους από την ερευνήτρια, κλήθηκαν να σχολιάσουν το τελικό προϊόν της δημιουργίας τους. Συμπλήρωσαν, επομένως την παρακάτω ρουμπρίκα αξιολόγησης:

ΕΡΩΤΗΣΗ			
Πόσο σου αρέσει το αποτέλεσμα της δημιουργίας σου;			✓

Το σύνολο των μαθητών σχολίασε θετικά τη δημιουργία του, ενώ τα περισσότερα, ιδιαίτερα στο στάδιο του παιχνιδιού της δημιουργίας σκιών με τα χέρια, φάνηκαν ενθουσιασμένα. Κατά τη διαδικασία δημιουργίας βίντεο σκιών επικράτησε γέλιο, παρά τις συνεχόμενες προσπάθειες και ορισμένες αποτυχίες των παιδιών να δημιουργήσουν τη σκιά του

ζώου που επιθυμούσαν. Ο ρόλος της ερευνήτριας στη συγκεκριμένη δραστηριότητα ήταν συντονιστικός.



Εικόνα 5.3.4. 1 Βίντεο σκιών: πουλί (Α ομάδα)



Εικόνα 5.3.4. 2 Βίντεο Σκιών: Λαγός (Γ ομάδα)

Χρησιμοποιήθηκε κινητό τηλέφωνο για τη λήψη των βίντεο. Τα παιδιά χρειάστηκαν βοήθεια στην οργάνωση της διαδικασίας, ώστε το ένα να κρατά το χέρι του σταθερό και το άλλο να παριστάνει με οποιονδήποτε τρόπο τη σκιά στον τοίχο. Σε ορισμένες περιπτώσεις που τα παιδιά θέλησαν να κάνουν ταυτόχρονα δύο σκιές, η ερευνήτρια πραγματοποίησε τη λήψη.



Εικόνα 5.3.4. 3 Βίντεο Σκιών: Πουλί σε κλαδί (Γ ομάδα)

Μία ακόμη δυσκολία στην οποία η παρουσία ενός συντονιστή φάνηκε απαραίτητη, ήταν η τοποθέτηση του κινητού τηλεφώνου στο κατάλληλο σημείο, ώστε να βγει το βίντεο με τις σκιές, χωρίς να φαίνονται τα χέρια στην κάμερα. Έτσι δίνονταν σε κάποιες περιπτώσεις, προφορικές οδηγίες στα παιδιά, ώστε να σταθούν στο σωστό σημείο προκειμένου η λήψη να είναι σωστή.



Εικόνα 5.3.4. 4 Βίντεο σκιών : Κύκνος (Α ομάδα)

5.4 Δεδομένα που συλλέχθηκαν από το Post-test και ανάλυση

Σχετικά με το Post-test η πρώτη ερώτηση αφορά στην στάση των παιδιών απέναντι στην αλήθεια και στο ψέμα, αλλά και στον τρόπο που τα αντιλαμβάνονται. Συγκριτικά με τα

προηγούμενα αποτελέσματα στην ίδια ερώτηση, ορισμένες απαντήσεις διαφοροποιήθηκαν, ενώ άλλες έμειναν σχεδόν ίδιες. Συγκεκριμένα, το αγόρι 1 και το αγόρι 4 συμπεριέλαβαν στις απαντήσεις τους στοιχεία στα οποία αναφέρθηκαν κατά τη διάρκεια της παρέμβασης, όπως στο ότι «είμαστε κολλημένοι σε μια οθόνη» ή στην εξαπάτηση, στην αλλαγή του τρόπου ζωής σήμερα, και στις ψευδείς πληροφορίες στο διαδίκτυο.

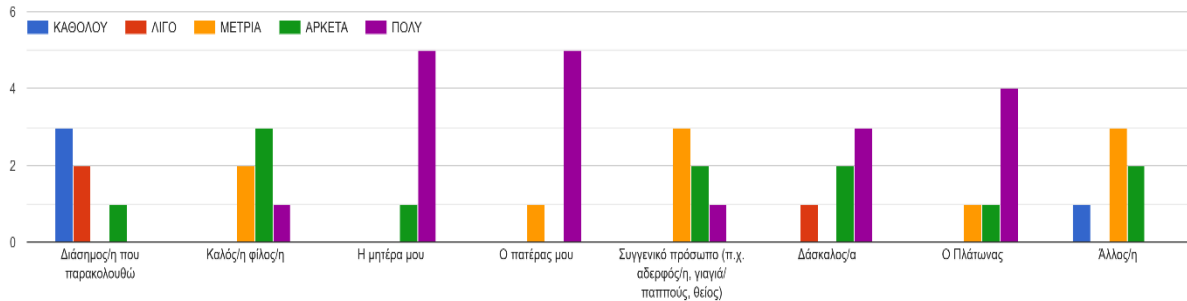
Πίνακας 5.4 1 Ερώτηση 1: Τι πιστεύεις ότι είναι αλήθεια και τι ψέμα; Γράψε ένα παράδειγμα με δικά σου λόγια

ΜΑΘΗΤΕΣ	ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ
Κορίτσι	Αλήθεια είναι κάτι που πραγματικά ισχύει και ψέμα είναι όταν δεν ισχύει.
Αγόρι 1	«Αλήθεια» είναι ότι βλέπει ακούει και κάνει ο άνθρωπος εδώ και πάρα πολλά χρόνια και η σημερινή ζωή το έχει αλλάξει αυτό. «Ψέμα» είναι μια πρόταση που λέγεται από ένα κέντρο με σκοπό να πείσει το κοινό του ότι είναι αληθής, ενώ ο ίδιος γνωρίζει ότι η πρόταση είναι ψέμα.
Αγόρι 2	Ψέματα είναι μία πληροφορία για μένα που δεν ισχύει, π.χ. είμαι 30 χρονών, αλήθεια είναι ότι είμαι 13
Αγόρι 3	Αλήθεια είναι ότι πάω έκτη δημοτικού και ψέματα ότι πάω στο λύκειο.
Αγόρι 4	Πιστεύω ότι η αλήθεια είναι κάτι που μπορεί να βοηθήσει τους ανθρώπους να δημιουργούν καινούριες σχέσεις. Πιστεύω ότι το ψέμα είναι κάτι που μπορεί καμιά φορά να χαλάσει σχέσεις και φιλίες με ανθρώπους.
Αγόρι 5	Αλήθεια είναι ότι είμαστε κολλημένοι σε μια οθόνη . Ψέμα είναι πολλές πληροφορίες που κυκλοφορούν στο διαδίκτυο και πολλές φορές ακούμε σε βίντεο.

Η δεύτερη ερώτηση «Πόσο θα πίστευες κάθε ένα από τα πρόσωπα του παρακάτω πίνακα, αν σου έλεγε ότι η πραγματικότητα (ή η αλήθεια) για ένα θέμα, έναν άνθρωπο ή ένα παιχνίδι, που έχεις μάθει και σου αρέσει, είναι τελείως διαφορετική από αυτή που πιστεύεις και βλέπεις;» αφορά στην εμπιστοσύνη που έχουν τα παιδιά σε συγκεκριμένα πρόσωπα. Όπως φαίνεται στο παρακάτω γράφημα, οι περισσότεροι μαθητές «θα πίστευαν πολύ» με φθίνουσα σειρά σε πλήθος απαντήσεων, τη μητέρα και τον πατέρα τους, τον Πλάτωνα, τον/την δάσκαλο/α τους, ένα συγγενικό πρόσωπο και έναν καλό φίλο. Τα περισσότερα παιδιά επίσης απάντησαν πως δε θα πίστευαν καθόλου κάποιο διάσημο πρόσωπο ή κάποιον «άλλον» από όσους αναφέρθηκαν.

Γράφημα 5.4. 1 Ερώτηση 2 του post test

Πόσο θα πίστευες κάθε ένα από τα πρόσωπα του παρακάτω πίνακα, αν σου έλεγε ότι η πραγματικότητα (ή η αλήθεια) για ένα θέμα, έναν άνθρωπο ή ένα παιχνίδι, που έχεις μάθει και σου αρέσει, είναι τελείως διαφορετική από αυτή που πιστεύεις και βλέπεις;



Πίνακας 5.4.2 Ερώτηση 3: Τι θυμάσαι για τον Πλάτωνα και τον Σωκράτη;

ΜΑΘΗΤΕΣ	ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ
Κορίτσι	Τίποτα.
Αγόρι 1	Ο Σωκράτης και ο Πλάτωνας ήταν Αθηναίοι πολίτες επίσης ήταν φιλόσοφοι.
Αγόρι 2	Ήταν αρχαίος φιλόσοφος και έγραψε την αλληγορία του σπηλαίου. Ο Σωκράτης είπε «ένα ξέρω, ότι δεν ξέρω τίποτα» και ήταν δάσκαλός του.
Αγόρι 3	Ήταν δύο φιλόσοφοι.
Αγόρι 4	Ο Πλάτωνας ήταν μαθητής του Σωκράτη και έφτιαξε και μια Ακαδημία. Ο Σωκράτης ήταν δάσκαλος και τον δολοφόνησαν επειδή είπε ότι δεν υπήρχαν οι θεοί που μέχρι τώρα ήξεραν.
Αγόρι 5	Ο Πλάτωνας έγραψε την αλληγορία του σπηλαίου και ο Σωκράτης ήταν φιλόσοφος και δάσκαλος του.

Στην 3^η ερώτηση, τα 5 από τα 6 παιδιά θυμόντουσαν πληροφορίες για τον Πλάτωνα και τον Σωκράτη, όπως και στις ερωτήσεις 4, 5 των οποίων παρατίθενται οι απαντήσεις αναλυτικά στη συνέχεια.

Πίνακας 5.4.3 Ερώτηση 4: Τι θυμάσαι για τον Αίσωπο;

ΜΑΘΗΤΕΣ	ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ
Κορίτσι	Δε θυμάμαι τίποτα.
Αγόρι 1	Ο Αίσωπος ήταν αρχαίος Έλληνας μυθολογικός και θεωρείται ιδρυτής του λογοτεχνικού είδους που σήμερα ονομάζεται αλληγορία.
Αγόρι 2	Ήταν αρχαίος Έλληνας και έγραψε μύθους.
Αγόρι 3	Ήταν εκείνος που έγραψε τους μύθους.
Αγόρι 4	Ήταν αρχαίος μυθολογικός.
Αγόρι 5	Ότι ήταν κάποιος που έγραφε μύθους στην αρχαιότητα .

Πίνακας 5.4 4 Ερώτηση 5: Θυμάσαι τι είναι η αλληγορία;

ΜΑΘΗΤΕΣ	ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ
Κορίτσι	Έτσι λένε το βίντεο.
Αγόρι 1	Αλληγορία είναι οτιδήποτε στον προφορικό ή γραπτό λόγο και γενικά κρύβει νοήματα διαφορετικά από εκείνα που φαίνεται ότι δηλώνει.
Αγόρι 2	Όταν δείχνεις κάτι και θες ο άλλος να το «διαβάσει» με δικό του τρόπο.
Αγόρι 3	Όπως στο βίντεο που είδαμε οι άνθρωποι μέσα στη σπηλιά συμβόλιζαν κάτι άλλο.
Αγόρι 4	Η αλληγορία μας δείχνει κάτι αλλά εννοεί κάτι άλλο.
Αγόρι 5	Κάτι εκτός πραγματικότητας. Οι δεσμώτες ήταν εκτός πραγματικότητας συμβόλιζαν κάτι άλλο.

Οι ερωτήσεις 7, 8, 9 αφορούσαν την παρέμβαση και τη χρησιμότητά της κατά τη γνώμη των παιδιών. Αρχικά οι μαθητές ρωτήθηκαν αν τους άρεσαν οι μύθοι. Τα παιδιά της Α ομάδας απάντησαν «μέτρια» ενώ της Β και της Γ απάντησαν «πολύ».

Πίνακας 5.4 5 Ερώτηση 7: Σου άρεσαν οι μύθοι;

ΜΑΘΗΤΕΣ	ΚΑΘΟΛΟΥ	ΛΙΓΟ	ΜΕΤΡΙΑ	ΑΡΚΕΤΑ	ΠΟΛΥ
Κορίτσι			✓		
Αγόρι 1			✓		
Αγόρι 2					✓
Αγόρι 3					✓
Αγόρι 4					✓
Αγόρι 5					✓

Πίνακας 5.4 6 Ερώτηση 8: Είναι χρήσιμο, κατά τη γνώμη σου, το νόημα της «Αλληγορίας του Σπηλαίου» για τα παιδιά της ηλικίας σου;

ΜΑΘΗΤΕΣ	ΚΑΘΟΛΟΥ	ΛΙΓΟ	ΜΕΤΡΙΑ	ΑΡΚΕΤΑ	ΠΟΛΥ
Κορίτσι			✓		
Αγόρι 1					✓
Αγόρι 2					✓
Αγόρι 3					✓
Αγόρι 4					✓
Αγόρι 5					✓

Στην ερώτηση 8 οι 5 από τους 6 μαθητές απάντησαν ότι το νόημα της «Αλληγορία του Σπηλαίου» είναι πολύ χρήσιμο για παιδιά της ηλικίας τους, ενώ η μία μαθήτρια απάντησε «μέτρια».

Πίνακας 5.4 7 Ερώτηση 9: Σου άρεσε ο τρόπος διδασκαλίας;

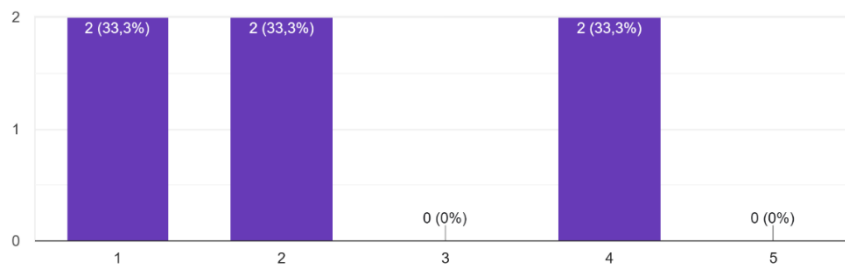
ΜΑΘΗΤΕΣ	ΚΑΘΟΛΟΥ	ΛΙΓΟ	ΜΕΤΡΙΑ	ΑΡΚΕΤΑ	ΠΟΛΥ
Κορίτσι				✓	
Αγόρι 1				✓	
Αγόρι 2					✓
Αγόρι 3					✓
Αγόρι 4					✓
Αγόρι 5					✓

Στην ερώτηση 9, για το αν άρεσε στα παιδιά ο τρόπος διδασκαλίας, η Α ομάδα απάντησε «αρκετά» ενώ οι άλλες ομάδες «πολύ».

Οι ερωτήσεις 10, 11, 12 και 13 σχετίζονται με τα πρότυπα μίμησης των παιδιών στη σημερινή εποχή. Στην ερώτηση 10 οι μαθητές της ομάδας Α απάντησαν «αρκετά», ενώ οι μαθητές των υπόλοιπων 2 ομάδων «καθόλου» και «λίγο».

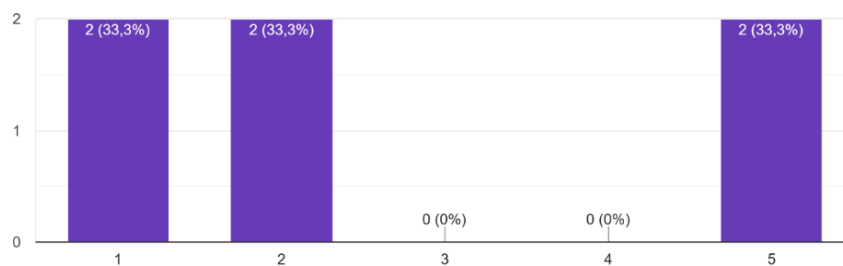
Γράφημα 5.4. 2 Ερώτηση 10: Γενικά πιστεύεις ότι τα διάσημα πρόσωπα που παρακολουθείς είναι ευτυχημένα;

Γενικά πιστεύεις ότι τα διάσημα πρόσωπα που παρακολουθείς είναι ευτυχημένα;
6 απαντήσεις



Γράφημα 5.4. 3 Ερώτηση 11: Θα ήθελες να μοιάσεις σε κάποιο διάσημο πρόσωπο;

Θα ήθελες να μοιάσεις σε κάποιο διάσημο πρόσωπο;
6 απαντήσεις



Στην 11^η ερώτηση οι μαθητές στην πλειοψηφία δήλωσαν ότι δε θα ήθελαν να μοιάσουν σε κάποιο διάσημο πρόσωπο ή ότι θα ήθελαν να μοιάσουν «λίγο». Δύο παιδιά απάντησαν πολύ, όμως οι απάντησή τους διαφοροποιείται εκείνης του pre test. Συγκεκριμένα ο μαθητής 4 είχε αναφερθεί σε έναν διάσημο καλαθοσφαιριστή, ενώ τώρα στην ερώτηση 11 αναφέρθηκε σε έναν παλιό συνθέτη και τραγουδιστή, ο οποίος ήταν τυφλός εν ζωή, ενώ προσέθεσε προφορικά ότι τον θαυμάζει για το γεγονός ότι παρά την αναπηρία του τα κατάφερε. Σχετικά με το κορίτσι, στο pre- test είχε απαντήσει ότι θαύμαζε μία διάσημη νέα κοπέλα influencer στο ίνσταγκραμ, την οποία «της έστειλαν οι φίλες της», ενώ στο post-test έγραψε πως θα ήθελε να μοιάσει στην προπονήτριά της, η οποία είναι διάσημη στο τικ-τοκ. Ο μαθητής 2, που απάντησε «λίγο», αναφέρθηκε στην ερώτηση 11 στο ίδιο πρόσωπο με το pre test, ενώ οι άλλοι 3 δεν έγραψαν κάποιο δημοφιλές πρόσωπο, εν αντιθέσει με το pre-test, στο οποίο είχαν αναφερθεί σε κάποιον.

Πίνακας 5.4 8 Ερώτηση 12: Αν ναι, ποιο πρόσωπο σκέφτηκες;

ΜΑΘΗΤΕΣ	ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ
Κορίτσι	Τη προπονήτριά μου που είναι και διάσημη στο τικ-τοκ
Αγόρι 1	-
Αγόρι 2	Άντρας (1942-2024) μαθηματικός, συγγραφέας (σπουδές: Χάρβαρντ, Μίσιγκαν) Μόνο στο κομμάτι των σπουδών
Αγόρι 3	-
Αγόρι 4	Μουσικός, τραγουδιστής και συνθέτης τυφλός
Αγόρι 5	-

Στη συνέχεια τα παιδιά ρωτήθηκαν για το αν υπάρχει κάποιο άλλο μη διάσημο πρόσωπο στο οποίο θα ήθελαν να μοιάσουν. Στις παρακάτω απαντήσεις 2 αγόρια αναφέρονται στον πατέρα τους εκ των οποίων ο ένας και στον καθηγητή του. Το αγόρι 3 απαντά πως δε θα ήθελε να μοιάσει σε κάποιο μη διάσημο πρόσωπο και το αγόρι 5 γράφει πως θα ήθελε να μοιάσει στον θείο του, διότι είναι πολύ δυνατός παρά των δυσκολιών που έχει βιώσει στη ζωή του. Το κορίτσι απαντά πως θα ήθελε να μοιάσει στην καλύτερή της φίλη και τέλος ενός αγοριού η απάντηση παραπέμπει σε χριστιανικό πρότυπο.

Πίνακας 5.4 9 Ερώτηση 13: Υπάρχει κάποιο άλλο μη διάσημο πρόσωπο στο οποίο θα ήθελες να μοιάσεις;

ΜΑΘΗΤΕΣ	ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ
Κορίτσι	Ναι στην κολλητή μου.
Αγόρι 1	Ένα πρόσωπο το οποίο δεν έχει εχθρούς και συμπαθεί άλλα άτομα (ακόμα και τον πιο αλαζόνα) ενώ εκείνα δεν τον συμπαθούν.

Αγόρι 2	Στον μπαμπά μου και σε έναν καθηγητή μου.
Αγόρι 3	Όχι.
Αγόρι 4	Ναι, θα ήθελα να μοιάσω στον πατέρα μου.
Αγόρι 5	Στον θείο μου. Γιατί παρότι έχει περάσει πολλά, είναι πολύ δυνατός.

Οι ερωτήσεις 14 και 15 σχετίζονται με τον τρόπο που αντιλαμβάνονται οι μαθητές τη σημερινή εποχή συγκριτικά με παλιά και με το αν θα τους ενδιέφερε να μάθουν περισσότερα για τον αρχαίο φιλόσοφο Πλάτωνα και τα αρχαία χρόνια. Ο πίνακας δείχνει πως στο σύνολό τους οι μαθητές πιστεύουν ότι ο φιλόσοφος Πλάτωνας δε θα είχε καλή γνώμη για τη σημερινή εποχή, γεγονός που παραπέμπει στη σκέψη ότι το περιεχόμενο της «Αλληγορίας του Σπηλαίου» έγινε πλήρως κατανοητό από τα παιδιά. Στην ερώτηση 15 η πλειοψηφία των παιδιών αναρωτιέται «πώς ήταν η ζωή στα αρχαία χρόνια», ενώ ένας μαθητής ρωτά «Πώς θα μπορούσες να αλλάξεις τον τρόπο ζωής των Ελλήνων;».

Πίνακας 5.4 10 Ερώτηση 14: Αν εμφανιζόταν ο Πλάτωνας ξαφνικά, τι πιστεύεις ότι θα έλεγε για τη ζωή μας σήμερα;

ΜΑΘΗΤΕΣ	ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ
Κορίτσι	Ότι είναι όλοι άμυαλοι.
Αγόρι 1	Πώς έχει καταστήσει έτσι ο κόσμος σήμερα. Γιατί το διαδίκτυο χαλάει τον τρόπο ζωής των ανθρώπων.
Αγόρι 2	Ότι είμαστε σαν αυτούς στη σπηλιά.
Αγόρι 3	Νομίζω ότι θα ήθελε να φύγει τρέχοντας να γυρίσει στη δική του εποχή.
Αγόρι 4	Πιστεύω ότι θα ήθελε να εξαφανιστεί αμέσως με το που έβλεπε την όμορφη γη που ήξερε κατεστραμμένη.
Αγόρι 5	Ότι δεν έχουμε την ζωντάνια που υπήρχε τότε.

Πίνακας 5.4 11 Ερώτηση 15: Αν μπορούσες να ρωτήσεις κάτι τον Πλάτωνα, τι θα ήταν αυτό;

ΜΑΘΗΤΕΣ	ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ
Κορίτσι	Αν μπορεί να με πάει να δω τα παλιά χρόνια.
Αγόρι 1	Πώς θα μπορούσες να αλλάξεις τον τρόπο ζωής των Ελλήνων;
Αγόρι 2	Πώς έγινε φιλόσοφος;
Αγόρι 3	Πώς ήταν παλιά οι άνθρωποι;
Αγόρι 4	Θα τον ρωτούσα πώς ήταν η ζωή τότε σε σχέση με τώρα.
Αγόρι 5	Πώς ήταν η ζωή τότε;

Στο 16^ο ερώτημα διερευνάται η άποψη των μαθητών για τα κοινωνικά δίκτυα. Από τους 6 οι δύο έχουν τις πιο μετριοπαθείς απόψεις, καθώς αναφέρουν ότι έχουν ενδιαφέρον είναι καλά ως ένα σημείο, αλλά οφείλουμε να προσέχουμε τους κινδύνους που υποβόσκουν. Δύο ακόμη

μαθητές γράφουν ότι δεν έχουν καλή γνώμη, ενώ η μαθήτριά της έρευνας απαντά «δεν ξέρω». Τέλος, το αγόρι 1 αναφέρει ότι «άλλαξε όλον τον κόσμο».

Πίνακας 5.4 12 Ερώτηση 16: . Ποια είναι η γνώμη σου για τον κόσμο των κοινωνικών δικτύων;

ΜΑΘΗΤΕΣ	ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ
Κορίτσι	Δεν ξέρω.
Αγόρι 1	Άλλαξε ολόκληρο τον κόσμο.
Αγόρι 2	Όχι καλή.
Αγόρι 3	Μας διασκεδάζουν αλλά θέλει πολύ προσοχή με ποιον μιλάμε και τι βλέπουμε για να μην τα πιστεύουμε όλα.
Αγόρι 4	Πιστεύω ότι τα κοινωνικά δίκτυα μας βράζουν τον εγκέφαλο για να παρακολουθούμε συνέχεια τον κάθε άνθρωπο που λέει λάθος πράγματα.
Αγόρι 5	Καλή μέχρι ένα σημείο αλλά υπάρχουν και απατεώνες και ψέματα .

Τα ερωτήματα 17, 18 θίγουν τις διαδικτυακές συνήθειες των μαθητών, για τις οποίες είχαν απαντήσει και στο Pre test και τους κινδύνους από τους οποίους πιστεύουν ότι πρέπει να προστατευτούν άτομα της ηλικίας τους. Τα 5 από τα 6 παιδιά αναφέρουν ότι θα άλλαζαν κάτι, όπως τον χρόνο παραμονής ή την ποιότητα του περιεχομένου που παρακολουθούν.

Πίνακας 5.4 13 Ερώτηση 17: Θα άλλαζες κάποια από τις συνήθειές σου σχετικά με το Διαδίκτυο;

ΜΑΘΗΤΕΣ	ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ
Κορίτσι	Όχι.
Αγόρι 1	Θα μου έβαζα ένα όριο στην χρήση του.
Αγόρι 2	Θα ήθελα να βλέπω πράγματα με πιο ουσία, όχι «σκουπίδια».
Αγόρι 3	Ναι, θα ήμουν λιγότερες ώρες.
Αγόρι 4	Ναι, θα ήθελα να σταματήσω να παρακολουθώ τόσο πολύ.
Αγόρι 5	Να μη βλέπω τοξικά βίντεο.

Τέλος, στο ερώτημα 18, εντόπισαν όλα τα παιδιά κινδύνους στο διαδίκτυο.

Πίνακας 5.4 14 Ερώτηση 18: Από ποιους κινδύνους στο Διαδίκτυο πιστεύεις ότι θα έπρεπε να προστατευτούν οι φίλοι σου;

ΜΑΘΗΤΕΣ	ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ
Κορίτσι	Από το να μιλάνε με αγνώστους.
Αγόρι 1	Από τα "social media".
Αγόρι 2	Από όλους εκείνους που μας κάνουν πλύση εγκεφάλου και από τις απάτες.
Αγόρι 3	Από τους απατεώνες, τους δολοφόνους, τους παιδόφιλους.
Αγόρι 4	Πιστεύω ότι θα έπρεπε να μην δείχνουν τα προσωπικά τους δεδομένα.
Αγόρι 5	Από εφαρμογές που μπορεί να είναι παράνομες και να μας κλέβουν τα λεφτά ή να βρίσκεται από πίσω κάποιος δολοφόνος.

Συγκεκριμένα, οι μαθητές απάντησαν σχετικά με την επικινδυνότητα που κρύβει η επικοινωνία με αγνώστους στο ίντερνετ, καθώς θα μπορούσαν να είναι δολοφόνοι, παιδόφιλοι, ή απατεώνες. Αναφέρονται επίσης σε χρηματικές απάτες, στα προσωπικά δεδομένα και στην «πλύση εγκεφάλου» ενώ ένας μαθητής γράφει ότι οι φίλοι του θα έπρεπε να προστατευτούν από τα «social media».

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6: Απαντήσεις στα ερευνητικά ερωτήματα και συζήτηση

Στόχος της παρούσας έρευνας ήταν να διερευνηθεί αν μία διδασκαλία βασισμένη σε αρχαίους μύθους και στην αλληγορία μπορεί να έχει μαθησιακά οφέλη σε γνωστικό επίπεδο, στο επίπεδο των στάσεων των μαθητών αλλά και στην καλλιέργεια της κριτικής τους σκέψης, απέναντι στην άκριτη χρήση του διαδικτύου, στους κινδύνους που κρύβει και στα σημερινά μη υγιή πρότυπα. Στη συνέχεια παρουσιάζονται τα συμπεράσματα ανά ερευνητικό ερώτημα, όπως προέκυψαν από την ανάλυση των δεδομένων.

6.1 Ερευνητικό ερώτημα 1

Μπορεί η “Αλληγορία του Σπηλαίου” του Πλάτωνα να γίνει κατανοητή από μαθητές 11-13 ετών μέσω παρακολούθησης βίντεο;

Τα αποτελέσματα της έρευνας έδειξαν ότι η αλληγορία του σπηλαίου του Πλάτωνα, έγινε κατανοητή από μαθητές 11-13 ετών μέσω βίντεο, γεγονός που αιτιολογείται αρχικά από την ικανότητά τους να αφηγηθούν την ιστορία προφορικά και να απαντήσουν σε ερωτήσεις κατανόησης περιεχομένου αμέσως μετά την προβολή της. Σε δεύτερο επίπεδο, η κατανόηση της έννοιας του συμβολισμού η οποία κρύβεται πίσω από την ιστορία, έγινε φανερή λόγω του συνόλου των ερμηνειών που οι μαθητές έδωσαν για τους δεσμούς του Πλάτωνα.

Συγκεκριμένα, αμέσως μετά την παρακολούθηση του βίντεο τέθηκε στους μαθητές το ερώτημα «πιστεύεις ότι αυτό που παρακολούθησες έχει κάποιο μήνυμα ή είναι απλά μία ιστορία;», στο οποίο 2 παιδιά απάντησαν αρχικά ότι είναι μία ιστορία, ενώ τα 4 απάντησαν ότι κρύβει κάποιο μήνυμα. Στη συνέχεια της συζήτησης, οι δύο μαθητές που απάντησαν αρνητικά (το κορίτσι και το αγόρι 5), ακούγοντας το 2^ο παιδί της ομάδας τους να εξηγεί και να ερμηνεύει την οπτική του, άρχισαν να δίνουν κι εκείνα δικές τους ερμηνείες για το θέμα. Έτσι η αλληλεπίδραση μεταξύ τους κατέστη ωφέλιμη και εποικοδομητική. Στην ομάδα Β οι μαθητές με τη λήξη του βίντεο, χωρίς καμία παρέμβαση από την ερευνήτρια, άρχισαν να συζητούν

μεταξύ τους για το τι θα μπορούσε να σημαίνει αυτό που παρακολούθησαν, λέγοντας ότι «ίσως θέλει να μας πει να είμαστε πιο ανοιχτόμυαλοι». Στις ομάδες Α (12-13 ετών) και Γ (11-11 ετών) το κεντρικό θέμα που φάνηκε να απασχολεί τα παιδιά ήταν ο εθισμός στο διαδίκτυο στα ηλεκτρονικά παιχνίδια και η επικινδυνότητα στο ίντερνετ, ενώ στην ομάδα Β (12-13 ετών) οι ερμηνείες είχαν μεγαλύτερη γκάμα, όπως τον ρατσισμό, την σημερινή κοινωνικοπολιτική πραγματικότητα και τις διαδικτυακές απάτες. Σε όλες τις ομάδες χρειάστηκαν αρχικά περισσότερες ερωτήσεις από την ερευνήτρια, ώστε να οδηγηθεί η σκέψη των παιδιών προς την κατεύθυνση του σημερινού ψηφιακού κόσμου, καθώς η πρώτη αντίδρασή τους ήταν να φέρουν στο προσωπικό επίπεδο της καθημερινότητάς τους την κατάσταση των δεσμών. Έτσι η σκέψη τους οδηγήθηκε από τις πιο συγκεκριμένες έννοιες (π.χ. είμαστε εμείς που βλέπουμε τηλεόραση) στις πιο αφηρημένες (π.χ. είναι ο ρατσισμός).

Κατ' αυτόν τον τρόπο επιβεβαιώνεται ότι η έννοια του συμβολισμού, έγινε «πολύ» κατανοητή και αντιληπτή από τους μαθητές, αφού η αλληγορία αναφέρεται στην διαστρεβλωμένη πραγματικότητα και τα παιδιά δίνουν εύστοχα παραδείγματα παραποίησης της αλήθειας από την καθημερινή τους επαφή με τον κόσμο και με τα ψηφιακά μέσα.

6.2 Ερευνητικό ερώτημα 2

Μπορεί να αποκαλύψει η παρακολούθηση του βίντεο της αλληγορίας σύγχρονα προβλήματα, βιώματα και απόψεις των μαθητών για την σημερινή ψηφιακή εποχή;

Τα ευρήματα της έρευνας έδειξαν ότι η παρακολούθηση του βίντεο της αλληγορίας μπορεί να αποκαλύψει σύγχρονα προβλήματα, βιώματα και απόψεις των μαθητών για την σημερινή ψηφιακή εποχή. Κατά τη διάρκεια της συζήτησης η ερευνήτρια παρότρυνε τους συμμετέχοντες να φέρουν ως παραδείγματα στιγμές της καθημερινής τους ζωής, στις οποίες κάθονται ακίνητοι και κοιτάζουν προς μία συγκεκριμένη κατεύθυνση, όπως ακριβώς οι δεσμώτες. Έτσι, σιγά σιγά οι μαθητές άρχισαν να σκέφτονται καταστάσεις στις οποίες βρίσκονται σε αυτή τη θέση, όπως η εκείνη του ύπνου ή του κομμωτηρίου και φυσικά της τηλεόρασης. Κατ' αυτόν τον τρόπο δόθηκε η ευκαιρία να τεθούν στα παιδιά ερωτήματα σχετικά με τον ψηφιακό κόσμο, το διαδίκτυο, τα κοινωνικά δίκτυα και να διερευνηθούν οι συνήθειες και οι απόψεις τους. Κατά τη διαδικασία αυτή αποκαλύπτονταν όλο και περισσότερες εμπειρίες τους από τον κόσμο του διαδικτύου.

Οι δεσμώτες παρομοιάστηκαν από τα παιδιά με πολλές σύγχρονες φιγούρες, όπως οι followers, τα εθισμένα άτομα στην οθόνη, οι τηλεθεατές, ή τα άτομα που παίζουν βιντεοπαιχνίδια, αλλά έλαβαν και άλλες διαστάσεις εκτός του ψηφιακού κόσμου δίνοντας

παραδείγματα των ψηφοφόρων, των μαθητών, ή των κλειστόμυαλων ατόμων. Οι θαυματοποιοί ερμηνεύτηκαν από τα παιδιά ως άτομα τα οποία ίσως στήνουν δολοπλοκίες εις βάρος του κόσμου. Δόθηκαν ως παράδειγμα δημοφιλή πρόσωπα στα κοινωνικά δίκτυα, τα οποία επιδιώκουν όλο και περισσότερη δόξα και καταφεύγουν σε ακρότητες για να κερδίσουν φήμη, επηρεάζοντας τους νέους. Συγκεκριμένα η ομάδα Β έφερε ως παράδειγμα φαρμακοβιομηχανίες, πολιτικούς, ειδήσεις αλλά και καταστάσεις ή ανθρώπους με δύναμη και εξουσία, οι οποίοι κατά τη γνώμη τους επηρεάζουν τον κόσμο, χωρίς εκείνος να το γνωρίζει. Φαίνεται, επομένως πως τα παραπάνω θέματα απασχολούν το συγκεκριμένο δείγμα μαθητών και αποτελούν μέρος των αντιλήψεων και της κοσμοθεωρίας τους. Τέλος, οι ερμηνείες ορισμένων παιδιών συμπεριελάμβαναν και κοινωνικά ζητήματα όπως ο ρατσισμός ή το «bullying». Συμπερασματικά, η παρακολούθηση του βίντεο της αλληγορίας του σπηλαίου αποτελεί χρήσιμο εργαλείο και συνέβαλε σε πολύ μεγάλο βαθμό ώστε να βοηθηθούν τα παιδιά να εκφράσουν άνετα τις εμπειρίες, τις σκέψεις και τα βιώματά τους αλλά και τα προβλήματα που τα απασχολούν.

6.3 Ερευνητικό ερώτημα 3

Μπορεί μία διδασκαλία βασισμένη στην «αλληγορία του σπηλαίου» του Πλάτωνα και στους μύθους του Αισώπου να συμβάλει στην αλλαγή στάσεων απέναντι στα σημερινά είδωλα και στην αναγνώριση των κινδύνων που εγκυμονεί η άκριτη χρήση του Διαδικτύου;

Οι μαθητές της παρούσας έρευνας φαίνεται ότι προβληματίστηκαν σχετικά με τα σημερινά πρότυπα. Στη συζήτηση που πραγματοποιήθηκε αναφέρθηκε ότι τα πρότυπα που προβάλλονται στο διαδίκτυο δεν προωθούν πάντα την πνευματική καλλιέργεια, την μόρφωση και την παιδεία. Επίσης, έγιναν προσπάθειες συζήτησής με τις ομάδες, σε άλλες περισσότερο και σε άλλες λιγότερο, για το γεγονός ότι είναι δύσκολο να γνωρίζει κάποιος αληθινά τη ζωή ενός ανθρώπου, όταν προβάλλονται μόνο οι καλές πτυχές της ζωής του, τα κατορθώματα και οι επιτυχίες του. Τονίστηκε, επίσης, ότι η προσπάθεια μίμησης ενός ειδώλου το οποίο ως πρόσωπο δεν έχει αληθινή υπόσταση, αλλά μοιάζει να είναι σε όλα και πάντα τέλειο, ως ενέργεια ελλοχεύει κινδύνους στην ψυχοσυναισθηματική ανάπτυξη, αλλά και στην υγιή εικόνα του εαυτού. Σε αυτό συμφωνεί το προφίλ των διάσημων προσώπων τα οποία τα παιδιά δεν έχουν γνωρίσει προσωπικά, αλλά θαυμάζουν από μακριά και τα οποία ανέφεραν στο pre test. Εξαίρεση αποτελούν 2 παιδιά εκ των οποίων το ένα (αγόρι 2) αναφέρθηκε σε έναν μαθηματικό και το άλλο (αγόρι 5) σε έναν ηθοποιό που είχε γνωρίσει προσωπικά. Τα δύο αυτά παιδιά στο pre test συμπλήρωσαν ότι πίστευαν πως δεν είναι ευτυχισμένα τα πρόσωπα αυτά,

αιτιολογώντας την απάντησή τους. Οι υπόλοιποι μαθητές μίλησαν για 2 influencers, 1 youtuber, 1 καλαθοσφαιριστή, για τους οποίους πίστευαν ότι είναι ευτυχισμένοι. Το αγόρι το οποίο έγραψε για τον καλαθοσφαιριστή συμπλήρωσε πως θαυμάζει επίσης τους Αγίους και ιδιαίτερος τον Άγιο Νεκτάριο. Επιπροσθέτως, στην ερώτηση του pre test για το αν θα ήθελαν να τους μοιάσουν, όλοι οι μαθητές απάντησαν «ναι», εκτός από το αγόρι το οποίο γνώριζε τον ηθοποιό, ενώ στην ερώτηση για το αν «πρέπει» να τους μοιάσουν, το κορίτσι έγραψε «δεν ξέρω», οι 4 μαθητές απάντησαν αρνητικά και το αγόρι 2, το οποίο αναφερόταν στον μαθηματικό, ήταν το μόνο που απάντησε θετικά.

Ωστόσο η αλλαγή της στάσης, η οποία συμπεραίνεται από τα ερωτήματα 10, 11, 12. και 13 του post test δεν ήταν ίδια για όλους. Όσον αφορά στο το αν τα διάσημα πρόσωπα που παρακολουθούν οι μαθητές είναι ευτυχισμένα, οι αρχικές απαντήσεις των μαθητών έδειχναν ότι 4 στους 6 πίστευαν πως είναι. Υπήρξε επομένως, αλλαγή στάσης σε 2 μαθητές, στο αγόρι 3 της Β ομάδας και στο αγόρι 4 της Γ ομάδας. Στο ερώτημα για το αν θα ήθελαν να μοιάσουν σε κάποιο διάσημο πρόσωπο στο pre test 4/5 θα ήθελαν να τους μοιάσουν σε κάτι. Όμως στο post test 3 μαθητές δεν έγραψαν κάποιο διάσημο πρόσωπο ενώ, ενώ 2 άλλαξαν το προηγούμενο που είχαν γράψει με κάποιο άλλο το οποίο είτε γνώριζαν προσωπικά, είτε προωθούσε προσωπικές αξίες. Τέλος, τα παιδιά ρωτήθηκαν για το αν υπάρχει κάποιο άλλο μη διάσημο πρόσωπο στο οποίο θα ήθελαν να μοιάσουν. Σε αυτό το ερώτημα 2 αγόρια αναφέρονται στον πατέρα τους εκ των οποίων ο ένας και τον καθηγητή του ενώ το αγόρι 5 γράφει πως θα ήθελε να μοιάσει στον θείο του, διότι είναι πολύ δυνατός παρά των δυσκολιών που έχει βιώσει στη ζωή του. Το κορίτσι απαντά πως θα ήθελε να μοιάσει στην καλύτερή της φίλη και τέλος ενός αγοριού η απάντηση παραπέμπει σε χριστιανικό πρότυπο. Συμπερασματικά, στα περισσότερα παιδιά υπήρξε μία μεταστροφή προς την υιοθέτηση πιο υγιών προτύπων, όμως δεν φάνηκε να υπάρχει πλήρη μεταστροφή σε όλους.

Όσον αφορά στους κινδύνους που εγκυμονεί το διαδίκτυο όλοι οι μαθητές έγραψαν κάποιον στο Post test αλλά και ανέφεραν αρκετούς κατά τη συζήτηση μετά την παρακολούθηση του video. Συγκεκριμένα στην τελική αξιολόγηση των αποτελεσμάτων αναφέρθηκαν στην προστασία των προσωπικών δεδομένων, στη συζήτηση με «αγνώστους» ή «παιδόφιλους», στα «social media» γενικώς, σε «όλους εκείνους που μας κάνουν πλύση εγκεφάλου» ενώ τρία παιδιά έγραψαν για «απάτες» και «δολοφόνους». Επιπροσθέτως, στην ερώτηση για το αν θα άλλαζαν κάποια από τις συνήθειές τους στο διαδίκτυο, το κορίτσι απάντησε αρνητικά, 3 αναφέρθηκαν στην μείωση του χρόνου χρήσης και 2 στην βελτίωση της ποιότητας του περιεχομένου που παρακολουθούν. Από τα παραπάνω φαίνεται ότι οι μαθητές αναγνωρίζουν αρκετούς από τους κινδύνους που εγκυμονεί η άκριτη χρήση του διαδικτύου.

6.4 Ερευνητικό ερώτημα 4

Μία διδασκαλία βασισμένη στις αλληγορικές διηγήσεις θα έχει μαθησιακά οφέλη και θα συμβάλει στην ανάπτυξη της κριτικής σκέψης των μαθητών;

Τα αποτελέσματα της έρευνας ανέδειξαν μαθησιακά οφέλη για την πλειοψηφία των μαθητών. Συγκεκριμένα 5/6 μαθητές απάντησαν στις ερωτήσεις γνωστικού περιεχομένου αρκετές πληροφορίες τις οποίες θυμόντουσαν από τη διδασκαλία. Από αυτούς το κορίτσι έγραψε στο post test πως δεν θυμόταν κάτι και το αγόρι 1 ίσως αναζήτησε στο διαδίκτυο πληροφορίες προτού απαντήσει. Σημειώτέο ότι οι πληροφορίες σχετικά με τον Πλάτωνα και τον Σωκράτη οι οποίες δόθηκαν προφορικά στους μαθητές κατά τη συζήτηση που ακολούθησε της προβολής του βίντεο, ήταν από τη φύση τους λίγες και περιεκτικές, καθώς δόθηκε περισσότερη έμφαση στον τρόπο που αντιλαμβάνονταν οι μαθητές την αλληγορία του σπηλαίου και στην σημασία της στη σημερινή εποχή.

Όσον αφορά την κριτική σκέψη των μαθητών φαίνεται πως αναπτύχθηκε μέσα από τη διαδικασία της αναζήτησης των κρυφών μηνυμάτων τα οποία κρύβουν οι αλληγορικές διηγήσεις που διδάχθηκαν στην παρούσα έρευνα. Ανακαλύφθηκαν συμβολισμοί από τα παιδιά, οι οποίοι δεν είναι άμεσα φανεροί. Οι μαθητές μπήκαν επίσης, σε μία διαδικασία βαθιάς σκέψης και αναστοχασμού με σκοπό να αναλύσουν το περιεχόμενο του βίντεο και να εξάγουν ποικίλες ερμηνείες. Απέκτησαν κριτική στάση απέναντι στις πληροφορίες, ενώ σύγκριναν τη σχέση του περιεχομένου με την πραγματικότητα και με τη δική τους ζωή. Τέλος, ανέπτυξαν κριτική σκέψη. μέσα από την σύνθεση δικής τους ιστορίας και μέσω της ενσωμάτωσης σε αυτήν αλληγορικών και συμβολικών μηνυμάτων σχετικά με ηθικά ζητήματα, αξίες και συμπεριφορές.

6.5 Ερευνητικό ερώτημα 5

Θα μπορέσουν οι μαθητές να συνθέσουν μία δική τους αλληγορική διήγηση που να έχει νόημα;

Σχετικά με τη σύνθεση ιστορίας από τους μαθητές, οι τρεις ομάδες κατάφεραν να συνθέσουν μία δική τους αλληγορική διήγηση. Η κάθε μία αναφέρθηκε σε ένα διαφορετικό θέμα με συμβολικό τρόπο. Συγκριτικά με τα αποτελέσματα της ομάδας Α, η ομάδα Β ανταποκρίθηκε καλύτερα στην συγγραφή της ιστορίας, όπως και η ομάδα Γ. Στην πρώτη ομάδα ο χρόνος ήταν αρκετά περιορισμένος, ενώ δεν υπήρχε η δυνατότητα επόμενης συνάντησης λόγω του τόπου διαμονής. Παράγοντες οι οποίοι επηρέασαν το αποτέλεσμα αυτό ίσως

σχετίζονται επίσης, με την σχέση των παιδιών μεταξύ τους αλλά και με την ερευνήτρια. Η ομάδα Α ήταν η πρώτη σε σειρά στην οποία διεξήχθη η συγκεκριμένη παρέμβαση, ενώ αποτελείτο από άτομα τα οποία δεν είχαν προηγουμένως γνωριστεί μεταξύ τους. Αντιθέτως, τα παιδιά της ομάδας Β και είχαν αναπτύξει μεταξύ τους φιλικές σχέσεις και γνώριζαν την ερευνήτρια πριν τη διεξαγωγή της παρούσας έρευνας, όπως και τα παιδιά της ομάδας Γ. Κατά τη συγγραφή των ιστοριών οι μαθητές έλαβαν βοήθεια με σχετικές ερωτήσεις σε περιπτώσεις στις οποίες κρίθηκε απαραίτητο. Μέσω ερωτήσεων έλαβαν επίσης βοήθεια ως προς τη συνοχή του κειμένου τους, την αντικατάσταση λέξεων οι οποίες επαναλαμβάνονταν, τη χρήση συνδετικών λέξεων και επιθέτων και τη χρήση σωστής σύνταξης και ορθογραφίας, ώστε να δημιουργηθεί ένα άρτιο αποτέλεσμα. Επομένως, για τη διεκπεραίωση της συγγραφής των ιστοριών ο ρόλος του δασκάλου φάνηκε να είναι απαραίτητος και πολύ βοηθητικός για τους μαθητές.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7: Συμπεράσματα, Περιορισμοί της Έρευνας και Προοπτικές

Συμπερασματικά, η έρευνα έδειξε πως η χρήση των κοινωνικών δικτύων και του διαδικτύου από τους δωδεκάχρονους και δεκατριάχρονους μαθητές είναι εκτενής. Οι διαδικτυακές τους συνήθειες φανερώνουν μια προτίμηση στη χρήση των κοινωνικών δικτύων και στην επιλογή των προτύπων τους από εκεί. Οι μαθητές, μέσω της αλληγορίας, φάνηκαν ικανοί να αναγνωρίσουν και να συζητήσουν μεταξύ τους για τα βιώματα και τις εμπειρίες τους αλλά και να προβούν σε ερμηνείες του μύθου του σπηλαιίου βάσει των βιωμάτων τους. Αναγνώρισαν την αλληγορία που προβάλλεται στον μύθο του Πλάτωνα και συσχέτισαν το μύθο με την «εικονική» αλήθεια που προβάλλεται στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Προβληματίστηκαν ιδιαίτερα ως προς τα λανθασμένα πρότυπα που προβάλλονται στο διαδίκτυο, υιοθετούνται από τους ίδιους και συχνά αποτελούν αντικείμενο μίμησης από παιδιά της ηλικίας τους. Μέσα από την ανάλυση του βίντεο της αλληγορίας του φιλόσοφου και μέσα από τη συζήτηση έγινε προτροπή προς την αναζήτηση της αλήθειας ως τρόπου ζωής. Ως προς τα μαθησιακά οφέλη, πραγματοποιήθηκε αξιοποίηση των γνωστικών δεξιοτήτων τους σε διάφορα επίπεδα μάθησης. Οι συμμετέχοντες στην έρευνα δεν έλαβαν απλά γνωστικές πληροφορίες σε σχέση με την αλληγορία και την εικονική πραγματικότητα, αλλά αφομοίωσαν τη γνώση, προέβησαν σε ερμηνεία της αλληγορίας και ακολούθως εμπνεύστηκαν για τη δημιουργία δικής τους έκφρασης και αφήγησης δικού τους μύθου. Προβληματίστηκαν, εκφράστηκαν, δημιούργησαν και θαύμασαν το αποτέλεσμα της δημιουργίας τους. Μέσω της βιοματικής μάθησης υπήρξαν ταυτόχρονα μαθητές και δημιουργοί. Συμμετείχαν ενεργά και με

ενθουσιασμό στη διαδικασία της έρευνας και αποτέλεσαν αναντικατάστατους συντελεστές στη διαδικασία αυτή. Ανάλογα με τα ενδιαφέροντά τους όλοι ανεξαιρέτως οι μαθητές ευαισθητοποιήθηκαν πάνω στο θέμα της αλλοτρίωσης και αποξένωσης από την άκριτη χρήση της τεχνολογίας και αναγνώρισαν στον εαυτό τους μη υγιείς συμπεριφορές και ακατάλληλους τρόπους χρήσης των ψηφιακών πλατφορμών. Απαραίτητο εργαλείο για τη διεξαγωγή και ολοκλήρωση της έρευνας και της μάθησης ήταν οι ΤΠΕ. Με αυτές έγινε η διαδικασία μάθησης βιωματική, ευχάριστη και πρωτότυπη.

Η παρούσα έρευνα υπόκειται σε ορισμένους μεθοδολογικούς περιορισμούς, οι οποίοι παρατίθενται στη συνέχεια. Αρχικά, λόγω της φύσεως της μελέτης, το δείγμα ήταν μικρό (6 μαθητές) και προέκυψε από βολική δειγματοληψία, όπως είθισται στον χώρο της εκπαίδευσης (Cohen et.al., 2008). Επιπροσθέτως, τα ευρήματα θα ήταν εύλογο να αναγνωστούν και υπό το πρίσμα του μέτριου προς υψηλού κοινωνικο-οικονομικού στρώματος από το οποίο προέρχονται τα παιδιά, και κατά συνέπεια ίσως δεν αντιπροσωπεύει τη μέση κατάσταση στην Ελλάδα σήμερα. Ως εκ τούτου, τα αποτελέσματα της παρούσας έρευνας δεν είναι δυνατόν να γενικευτούν.

Ακόμη, ένας παράγοντας ο οποίος συνέβαλε στην διαμόρφωση των αποτελεσμάτων της έρευνας, ήταν η επιλογή μικρού αριθμού συμμετεχόντων στις ομάδες των focus groups (2 άτομα), ο οποίος δημιούργησε διαφορετική δυναμική στη συζήτηση μεταξύ τους. Η διεξαγωγή με 2 άτομα είναι λιγότερο κοινή, ωστόσο επιλέχθηκε, καθώς η συζήτηση σε αυτή την περίπτωση είναι πιο προσωπική και επιτρέπει σε βάθος κατανόηση των απόψεων του ατόμου, γεγονός το οποίο καθίσταται χρήσιμο σε πιο εξειδικευμένα θέματα. Επίσης, η σχέση γνωριμίας και οικειότητας η οποία προϋπήρχε μεταξύ των μαθητών της ομάδας Β και Γ έναντι των μελών της Α ομάδας, ίσως, συνέβαλε στη διαμόρφωση της στάσης των παιδιών κατά τη διεξαγωγή της παρέμβασης. Παρόλα αυτά, στην έρευνα ενσωματώθηκαν και άλλες τεχνικές συλλογής δεδομένων, ώστε να καλυφθεί το θέμα προς διερεύνηση με τον μέγιστο δυνατό τρόπο.

Τέλος, δεν υπήρξε δυνατότητα σύγκρισης των αποτελεσμάτων της εκπαιδευτικής παρέμβασης σε ομάδα ελέγχου και πειραματική ομάδα.

Για τους λόγους αυτούς, προτείνονται ορισμένες προοπτικές και προτάσεις για περαιτέρω ανάπτυξη ερευνητικών δράσεων στο αντικείμενο αυτό. Αρχικά, σε μελλοντικές έρευνες θα μπορούσε να καλυφθεί το ζήτημα της γενίκευσης των αποτελεσμάτων, καθώς η εφαρμογή της παρέμβασης αυτής σε ένα μεγαλύτερο δείγμα θα ανέδιδε αποτελέσματα αντιπροσωπευτικά του πληθυσμού. Ταυτόχρονα, θα μπορούσαν να διερευνηθούν περισσότερο οι στάσεις των σημερινών εφήβων απέναντι στα σημερινά πρότυπα των ΜΜΕ και ο βαθμός επιρροής τους στις ακαδημαϊκές και επαγγελματικές τους βλέψεις. Μπορούν, επίσης, να

αξιοποιηθούν περισσότερα ψηφιακά εργαλεία σε συνδυασμό με εκπαιδευτικό υλικό σχετικό με την παρούσα έρευνα ή ακόμη και επισκέψεις σε μουσεία, όπως για παράδειγμα το μουσείο του Πλάτωνα ή κάποιο μουσείο θεάτρου σκιών. Μία ακόμη ιδέα προς διερεύνηση θα ήταν η σύγκριση των αποτελεσμάτων σε δύο διαφορετικές ομάδες, πειραματική και ομάδα ελέγχου. με σκοπό τη συγκριτική υλοποίηση της παρέμβασης σε παρόμοια αλλά και σε εντελώς διαφορετικού κοινωνικο-οικονομικού υποβάθρου ομάδα μαθητών, ώστε να φωτιστούν ενδεχόμενες ομοιότητες και διαφορές μεταξύ των δύο ομάδων.

Τέλος, η παρούσα έρευνα, παρότι είναι μικρής κλίμακας και τα αποτελέσματα της δεν είναι γενικεύσιμα, μπορεί ωστόσο να αποτελέσει χρήσιμο υλικό για τη διερεύνηση των στάσεων των σημερινών εφήβων απέναντι στην άκριτη χρήση της τεχνολογίας και στις συνέπειες της μη υγιούς χρήσης της. Μπορεί, επίσης, να αποτελέσει βάση για περαιτέρω διερεύνηση, καθώς περιέχει στοιχεία έγκυρα και αξιόπιστα.

Βιβλιογραφία

- Al-Kandari, Y. Y., Al-Sejari, M. M. (2021). Social isolation, social support and their relationship with smartphone addiction. *Inf Commun Soc.* 24(13): 1925–1943. doi:10.1080/1369118X.2020.1749698
- Al-Saggaf et al., 2019; Elhai et al., 2018; Ksinan et al., 2021; Wolniewicz et al., 2020; L. Zhang et al., 2023
- Bellenger, D. N., Greenberg, B. (1978). *Marketing Research: A Management Information Approach*. Ηνωμένες Πολιτείες: R. D. Irwin
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative research in psychology*, 3(2), 77-101.
- Bruner, J. S. (1966). *Towards a theory of instruction*. Harvard University Press.
- Brown, D., (2001). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*, Pearson Longman
- Calvete, E., Orue, I., Estévez, A., Villardón, L., & Padilla, P. (2010). Cyberbullying in adolescents: Modalities and aggressors' profile. *Computers in Human Behavior*, 26(5), 1128- 1135. doi:10.1016/j.chb.2010.03.017.
- Çankaya, S. (2009). Parental controls on children's computer and Internet use. *Computer Education and Instructional Technology*. (pages 1105-1109).
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2008). *Μεθοδολογία εκπαιδευτικής έρευνας*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Creswell J. & Creswell, D. (2018) *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, Sage Publications
- Crowe, M., Inder, M., & Porter, R. (2015). Conducting qualitative research in mental health: Thematic and content analyses. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, 49(7), 616-623.
- Danckert, J., & Merrifield, C. (2016). Boredom, sustained attention and the default mode network. *Experimental Brain Research*, 236(9), 2407-2418. <https://doi.org/10.1007/s00221-016-4789-1>
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (Eds.). (1994). *Handbook of qualitative research*. Sage Publications, Inc.

- Dillenburg, P. (1999). Collaborative learning: Cognitive and Computational Approaches. Oxford, UK: Elsevier Science.
- Dora, J., van Hooff, M., Geurts, S., Kompier, M., & Bijleveld, E. (2021). Fatigue, boredom and objectively measured smartphone use at work. *Royal Society Open Science*, 8(7), Article 201915. <https://doi.org/10.1098/rsos.201915>
- Dostoevsky, F. (1947). *Αναμνήσεις από το σπίτι των πεθαμένων* (Αλεξάνδρου Άρης, μετ.). Αθήνα: Γκοβόστη.
- Eastwood, J. D., Frischen, A, Fenske, M.J., Smilek, D. (2021). The Unengaged Mind: Defining Boredom in Terms of Attention. *Perspect Psychol Sci*. 7(5):482-95. <https://doi.org/10.1177/1745691612456044> . PMID: 26168505.
- Emman, J., Aggrey, K., & Erlbruch, W. (1988). *The Eagle that Would Not Fly*.
- Fereday, J., & Muir-Cochrane, E. (2006). Demonstrating rigor using thematic analysis: A hybrid approach of inductive and deductive coding and theme development. *International journal of qualitative methods*, 5(1), 80-92.
- Festinger, L., (1954) A Theory of Social Comparison Processes, <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/001872675400700202>
- Fisher, R. (2003). *Teaching thinking philosophical enquiry in the classroom* (2nd ed.). London- New York: Continuum (1998 1st published)
- Fletcher, D. R., & Kleis Nielsen, P. R. (2024). What does the public in six countries think of generative AI in news? Reuters Institute for the Study of Journalism. <https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/what-does-public-six-countries-think-generative-ai-news>
- Fletcher, R., & Nielsen, R. K. (2024). *Generative AI and news audiences: Perceptions, trust, and the future of journalism*. Reuters Institute for the Study of Journalism. https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/sites/default/files/2024-05/Fletcher_and_Nielsen_Generative_AI_and_News_Audiences.pdf
- Fredj, S. B., Ouertani, M., Zammit, N., Ghammam, R., Maatoug, J., Chouikha, F., Harrabi, I., & Ghannem, H. (2024). Co-occurrence of problematic facebook and video game use: prevalence and association with mental health disorders among adolescents. *BMC psychology*, 12(1), 375. <https://doi.org/10.1186/s40359-024-01842-2>

- Gill, N. S. (2010). Understanding Plato's Allegory of the Cave. ThoughtCo.
<https://www.thoughtco.com/the-allegory-of-the-cave-120330>
- Hakala, P. T., Rimpela, A. H., Saarni L. A., & Salminen, J. J. (2006). Frequent computer-related activities increase the risk of neck/shoulder and low back pain in adolescents. *Eur J Public Health, 16*: 536-541.
- Han, S., & Yi, Y. J. (2019). How does the smartphone usage of college students affect academic performance? *Journal of Computer Assisted Learning, 35*(1), 13-22.
- Holland, G., & Tiggeman, M. (2016). A systematic review of the impact of the use of social networking sites on body image and disordered eating outcomes. *Body Image, 17*(17), 100–110. <https://doi.org/10.1016/j.bodyim.2016.02.008>
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Smith, K. A. (1998). Cooperative Learning Returns To College: What Evidence Is There That It Works? *Change, 27*-35.
- Joshua, J. M. (2023). Το «ψεύδος στην ψυχή» στον Πλάτωνα. Εγκυκλοπαίδεια Παγκόσμιας Ιστορίας. <https://www.worldhistory.org/trans/el/2-210/>
- Kautiainen, S., Koivusilta, L., Lintonen, T., Virtanen, S. M., & Rimpela, A. (2005). Use of information and communication technology and prevalence of overweight and obesity among adolescents. *Int J Obes (London), 29*: 925-933.
- King, R. & Stahl, N. (1999). Expanding Approaches for Research: Understanding and Using Trustworthiness in Qualitative Research.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1320570.pdf>
- Kraut, R., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukopadhyay, T., & Scherlis, W. (1998). Internet paradox. A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *Am Psychol, 53*: 1017-1031.
- Krueger, R. A. (1988). *Focus groups: A practical guide for applied research*. Sage Publications, Inc.
- Li, W., O'Brien, J. E., Snyder, S. M., & Howard, M. O. (2016). Diagnostic Criteria for Problematic Internet Use among U.S. University Students: A Mixed-Methods Evaluation. *PLoS ONE, 11*(1), e0145981. <http://doi.org/10.1371/journal.pone.0145981>
- Mann, R. B., Blumberg, F. (2022). Adolescents and social media: The effects of frequency of use, self-presentation, social comparison, and self esteem on possible self imagery.

- Acta Psychol (Amst). 228:103629. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2022.103629> .
Epub 2022 May 31. PMID: 35661975.
- Mardon, R., et al. (2023). How Social Media Influencers Impact Consumer Collectives: An Embeddedness Perspective, *Journal of Consumer Research*, 50(3), 617–644.
<https://doi.org/10.1093/jcr/ucad003>
- Mark, G., Gudith, D., & Klocke, U. (2008). The cost of interrupted work: More speed and stress. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 107-110. <https://doi.org/10.1145/1357054.1357072>
- Mark, J. J. (2023). «Το «ψεύδος στην ψυχή» στον Πλάτωνα [Plato's Lie In The Soul]. (C. Garila, Μεταφραστής). *World History Encyclopedia*.
- Martin, M. C. (2019). The era of post-truth, post-veracity and charlatanism, Univeritad de Navarra
- Media & News Survey (2023). European Union.
<https://europa.eu/eurobarometer/surveys/detail/3153>
- Morgan, D. L. (1998). Practical strategies for combining qualitative and quantitative methods. *Qual Health Res Journal*. Nih.gov
- Odgers, C. L., & Jensen, M. R. (2020). Annual Research Review: Adolescent mental health in the digital age: facts, fears, and future directions. *J Child Psychol Psychiatry* 61(3):336-348. <https://doi.org/10.1111/jcpp.13190>
- Oldemburgo de Mello, et al. (2024). Twitter (X) use predicts substantial changes in well-being, polarization, sense of belonging, and outrage.
<https://doi.org/10.31234/osf.io/4x5em>
- Pang, J., & Ji, Z. (2018). The Effects of Social Media Use on School Learning: Evidence From PISA 2018.
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative Research and Evaluation Methods*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Pariser, E. (2011). *The Filter Bubble: What the Internet Is Hiding from You*.
<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:267882067>
- Prinstein, M. J., & Giletta, M. (2020). Future Directions in Peer Relations Research. *Journal of Clinical Child & Adolescent Psychology*, 49(4), 556–572.
<https://doi.org/10.1080/15374416.2020.1756299>

- Punamaki, R. L., Wallenius, M., Nygard, C. H., Saarni, L., & Rimpela, A. (2007). Use of information and communication technology (ICT) and perceived health in adolescence: the role of sleeping habits and waking-time tiredness. *J Adolesc*, 30: 569-585.
- Reuters Institute for the Study of Journalism, (2018). Measuring the reach of “fake news” and online disinformation in Europe.
- Sabella, R. Patchin, J., & Hinduja, S. (2013) Cyberbullying myths and realities, *Computers in Human Behavior*, Issue 6, pages 2703-2711.
- Sasson, H., & Mesch, G. (2014). Parental mediation, peer norms and risky online behavior among adolescents. *Computers in Human Behavior*, .pages 32-38.
www.elsevier.com/locate/comphumbeh.
- Smith, P. (2008). Cyberbullying: its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 49(4), σσ. 376–385. doi:10.1111/j.1469-7610.2007.01846.x
- Stockdale, L., et al. (2019). Does time spent using social media impact mental health?: An eight year longitudinal study eight year longitudinal study.
- Thai, H., Davis, C. G., Mahboob, W., Perry, S., Adams, A., & Goldfield, G. S. (2023). Reducing social media use improves appearance and weight esteem in youth with emotional distress. *Psychology of Popular Media*. Advance online publication.
<https://doi.org/10.1037/ppm0000460>
- UNESCO, (1994). 1994:22 Guideline. The Salamanca Statement And Framework For Action On Special Needs Education.
- Vandebosch, H., & Van Cleemput, H. (2009). Cyberbullying amongst youngsters: Profiles of bullies and victims. *New Media & Society*, 11(8), 1349-1371.
- Van der Neut, D., Peeters, M., Boniel-Nissim, M., Klanšček, H. J., Oja, L., & van den Eijnden, R. (2023). A cross-national comparison of problematic gaming behavior and well-being in adolescents. *Journal of behavioral addictions*, 12(2), 448–457.
<https://doi.org/10.1556/2006.2023.00010>
- Vogels, E. A., Gelles-Watnick, R., & Massarat, N. (2022). *Teens, social media and technology*. Pew Research Center.

<https://www.pewresearch.org/internet/2022/08/10/teens-social-media-and-technology-2022/>

Wells, W. A. (1974). *Venture Capital Decision Making*. Unpublished doctoral dissertation, Carnegie-Mellon University, USA.

Whiteman, H. (2015). Social media: How does it affect our mental wellbeing? [Accessed Feb 2017] Available from: Καραγιαννάκη, Ε. (2021). Μοντέλο ανάλυσης εικόνων για μαθητές Δημοτικού Σχολείου: ένα εργαλείο για την προώθηση κριτικού οπτικού γραμματισμού. Έρευνα στην Εκπαίδευση, 10(1), 116-136.

WHO, Health Behaviour in School-aged Children, HBSC.

[https://www.who.int/europe/initiatives/health-behaviour-in-school-aged-children-\(hbsc\)-study](https://www.who.int/europe/initiatives/health-behaviour-in-school-aged-children-(hbsc)-study).

Wilkinson, S. (1998). Focus group methodology: a review. *International Journal of Social Research Methodology*, 1(3), 181–203.

<https://doi.org/10.1080/13645579.1998.10846874>

Williams, K., & Guerra, N. (2008). Prevalence and Predictors of Internet Bullying. *The Journal of adolescent health: official publication of the Society for Adolescent Medicine*. 41. S14-21. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2007.08.018>

Willing, C. (2015). Ποιοτικές Μέθοδοι Έρευνας στην Ψυχολογία. Αθήνα: Gutenberg.

World Education Forum (2000). *The Dakar Framework for Action, Education for All: Meeting our Collective Commitments*. Dakar: Senegal.

Zhang, J., & Zeng, Y. (2024). Effect of College Students' Smartphone Addiction on Academic Achievement: The Mediating Role of Academic Anxiety and Moderating Role of Sense of Academic Control. *Psychol Res Behav Manag*. 17:933-944.

<https://doi.org/10.2147/PRBM.S442924>

[Zhang, Y., & Wildemuth, B. M. \(2016\). Qualitative analysis of content. Applications of social research methods to questions in information and library science, 318.](#)

Αγγελής, Π., Αλαμάνου, Δ., & Γωγάδης, Ε. (2020). *Ψυχολογία και ΜΜΕ. Η επιρροή των social media στην ψυχολογία των νέων* (Doctoral dissertation, Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας. Σχολή Κοινωνικών και Ανθρωπιστικών Επιστημών. Τμήμα Επικοινωνίας και Ψηφιακών Μέσων.).

Άγγρεϋ, Ε. (1979). *Αφρικανοί πεζογράφοι*. Μτφρ. Ντ. Κουτσούρη. Αθήνα: Θεμέλιο.

- Αγραφιώτης, Θ. Α. (2008). Το νεοελληνικό θέατρο σκιών ως μέσο αγωγής των μαθητών της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης: Χριστιανοπαιδαγωγική θεώρηση. Θεσσαλονίκη: ΑΠΘ. (ikee.lib.auth.gr)
- Αθανασόπουλος, Β., (1994). Αμήχανοι δάσκαλοι, δυσφορούντες μαθητές. Η Θεωρία της Λογοτεχνίας ως αντικείμενο διδασκαλίας», περ. *Σεμινάριο 18 (θεωρία της λογοτεχνίας)*, Π.Ε.Φ., Αθήνα, σσ. 48-61.
- Αίσωπος, *Μύθοι* (μτφρ. Α. Λιάπα, 1993). Αθήνα: Εξάντας. Ανακτήθηκε από <https://www.worldhistory.org/trans/el/2-210/>
- Αλεξάκη, Μ. (2018). Το Ελληνικό Θέατρο Σκιών: Παρελθόν, παρόν και μέλλον μιας Παραδοσιακής Λαϊκής Τέχνης.
- Αργυρός, Α. (2024). Η εποχή της μετα-αλήθειας, <https://daily.nb.org/arthrografia/i-epochi-tis-meta-alitheias/>
- Άρρεντ, Χ. (2009). *Υπόσχεση Πολιτικής*. Αθήνα: Κέδρος, σελ. 77-82.
- Βασιλειάδου, Γ. Ν. (2018). *Εμφύχωση (ανα) παραστάσεων από την αρχαία ελληνική αγγειογραφία μέσω θεάτρου σκιών. Μια εκπαιδευτική παρέμβαση σε παιδιά προσχολικής ηλικίας*. Doctoral dissertation, ΑΠΘ.
- Γκιώνη, Σ. Σ. (2010). Διδασκαλία της μυθολογίας με χρήση νέων τεχνολογιών: κατασκευή λογισμικού για τα κατορθώματα του Θησέα.
- Γουλιτίδης, Χ. (2014). *Γονείς Παιδιά και Διαδίκτυο*. Αθήνα: Κλειδάριθμος.
- Δημοσιογράφοι Χωρίς Σύνορα (2024). Ετήσια έκθεση RSF. <https://gr.euronews.com/2024/05/03/ellada-eleutheria-toy-typou-teleutaia-stin-eu-ekthesi-rsf>
- Εξαδακτύλου, Ν. Α., (2012). «Φιλοσοφία για παιδιά» Βασικές έννοιες: Άνθρωπος – Ζώο.
- ΕΠΙΨΥ (n.d.). *Πανελλήνια έρευνα για τις συμπεριφορές που συνδέονται με την υγεία των εφήβων μαθητών* (Έρευνα HBSC/WHO). <https://www.epipsi.gr/index.php/research/97-ereuna-hbsc-who>
- Θρησκευτική και Ηθική Εγκυκλοπαίδεια. (1963). Αθ. Μαρτίνο, σελ. 186.
- Ιστορία Νεοελληνικής Λογοτεχνίας. (n.d.). Η Πύλη για την ελληνική γλώσσα. <https://www.greek->

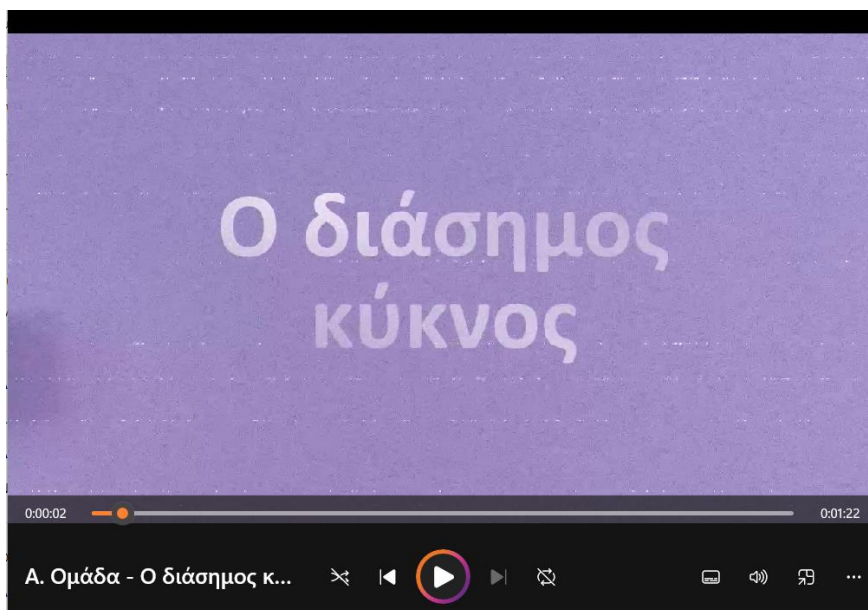
language.gr/digitalResources/literature/education/literature_history/search.html?details=94

- Καραγιαννάκη, Ε., (2021). Μοντέλο ανάλυσης εικόνων για μαθητές Δημοτικού Σχολείου: ένα εργαλείο για την προώθηση κριτικού οπτικού γραμματισμού, <https://ejournals.epublishing.ekt.gr/index.php/hjre/article/view/26705/0>
- Καράμπελας, Κ. (2023). Μελέτη του εθισμού παιδιών-εφήβων στη χρήση Η/Υ και στο διαδίκτυο. Αξιολόγηση από τους γονείς.
- Κατερέλος, Ι., Παπαδόπουλος, Π. (2009), Οι έφηβοι και το internet- ασφαλής και δημιουργική χρήση. Αθήνα: Καστανιώτη.
- Κατσιμάνης, Σ. Κ. (2001). *Πλάτων και Αριστοτέλης-Φιλοσοφική Ερμηνεία Επιλεγμένων Κειμένων*. Αθήνα: Εκδόσεις Gutenberg.
- Καφετζή, Ε. (2016). Εκπαιδευτική Τεχνολογία: Η Ένταξη Θεωριών Μάθησης στα Εκπαιδευτικά Λογισμικά Αρχαιογνωσίας.
- Κελεπούρη, Μ., & Χοντολίδου, Ε. (2012). Μελέτη για τα εκπαιδευτικά σενάρια στη διδασκαλία της Λογοτεχνίας στη Β/θμια Εκπαίδευση. Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας- Υπουργείο Παιδείας, Διά Βίου Μάθησης και Θρησκευμάτων.
- Κοκκέβη, Α., Ξανθάκη, Μ., Φωτίου, Α., & Καναβού, Ε. (2011). *Φιλικές σχέσεις και επικοινωνία*. Σειρά θεματικών τευχών: Έφηβοι, Συμπεριφορές & Υγεία. Αθήνα: Ερευνητικό Πανεπιστημιακό Ινστιτούτο Ψυχικής Υγιεινής.
- Κραβαρίτη, Α. (2003). Εκπαιδευτικό πρόγραμμα δέκα παραμύθια για την τέχνη (Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας. Πρόγραμμα Σπουδών Επιλογής. Τμήμα Μουσειοπαιδαγωγικής Εκπαίδευσης. <http://hdl.handle.net/11615/3169>
- Λαχανιώτη, Λ. (2013). Σχολικός και διαδικτυακός εκφοβισμός και οι επιπτώσεις στη ψυχική υγεία των εφήβων.
- Λουκάτος, Δ. (1963). Ο Καραγκιόζης και το έθνος: Θεατρική και πατριωτική παιδεία του λαού. Αθήνα: Άρθρο από το περιοδικό «Θέατρο», αρ. 10
- Μαρμαράς, Ν. Ι. (2014). *Το Υπόμνημα του Αγίου Κυρίλλου Αλεξανδρείας στο Κατά Ιωάννην Ευαγγέλιο. Η ενότητα της εν Χριστώ αποκάλυψης, Ερμηνευτικές διατυπώσεις* (Doctoral dissertation, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης).

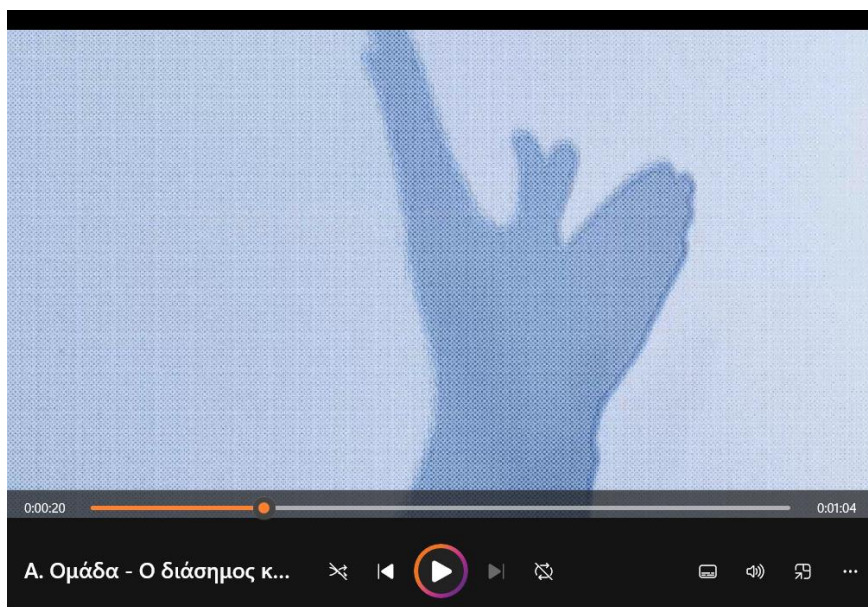
- Μικιός, Δ. (2017). Σκέψεις για το θέατρο σκιών (III). Στο dmikios.blogspot.gr
- Μικρόπουλος, Τ.Α. (2006). Ο υπολογιστής ως γνωστικό εργαλείο. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Νικολιδάκη, Σ. (2005). Φιλοσοφία για παιδιά: Κριτική Προσέγγιση του προγράμματος του Matthew Lipman (Διπλωματική Εργασία).
- Νικολιδάκη, Σ. (2011). Τα διαφορετικά ερεθίσματα και οι πιθανοί τρόποι προσέγγισής τους στο χώρο της Φιλοσοφίας για παιδιά. Φιλοσοφικός διάλογος μέσα στην τάξη (Πανεπιστήμιο Κρήτης, Ρέθυμνο).
- Νταβίλα, Ν. Γκ., (2016). *Αποφθέγματα*, Εκδ. Περισπωμένη, , μτφρ. Σκουτερόπουλος Μ. Ν
- Ντέμσια, Σ., et al (2016) Προβληματική ενασχόληση με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές και το διαδίκτυο σε δείγμα φοιτητών του ΤΕΙ Αθήνας, ΤΟ ΒΗΜΑ ΤΟΥ ΑΣΚΛΗΠΙΟΥ® Τόμος 15, Τεύχος 3 (Ιούλιος - Σεπτέμβριος 2016)
- Ξενόφορος, Γ. (2021). Τα σημερινά πρότυπα των νέων. Ελευθερία, 12.01.2021
<https://www.eleftheria.gr/m/%CE%B1%CF%80%CF%8C%CF%88%CE%B5%CE%B9%CF%82/item/279300.html>
- Παρασκευόπουλος, Ι. Ν. (1993). Μεθοδολογία Επιστημονικής Έρευνας. Τόμος Α΄. Αθήνα.
- Παρίσσης, Ι., & Παρίσσης, Ν. (2015). Λεξικό Λογοτεχνικών Όρων. Διαδραστικά Σχολικά Βιβλία - Αρχική σελίδα. http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/4716/Lexiko-Logotechnikon-Oron_Gymnasiou-Lykeiou_html-apli/index.html
- Πλάτων, (n.d.). Απολογία Σωκράτους.
https://www.spartalis.gr/socrates/docs/APOLOGIA_SOCRATES.pdf
- Πλάτων, (n.d.). Φαίδων. Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας, https://www.greek-language.gr/digitalResources/ancient_greek/anthology/literature/browse.html?text_id=317
- Πλειός, Γ. (n.d.). Παραποιημένες ειδήσεις (fake news): Ο μετασχηματισμός της προπαγάνδας στην κοινωνία της ενημέρωσης - Fake news: the transformation of propagadna in the information society, Εκδόσεις Γουτεμβέργιος
- ΠΟΛΙΤΕΙΑ | Μέρος Β΄. Lectures Bureau. <https://www.lecturesbureau.gr/1/plato-analysis-part-1/>

- Πουλόπουλος, Χ. & Τσιμπουκλή, Α. (1995). Ομαδικά Εστιασμένη Συνέντευξη (Focus group Interview) - Ένα νέο μεθοδολογικό εργαλείο έρευνας στον τομέα των κοινωνικών επιστημών. *Επιστημονικό Περιοδικό Κοινωνικών Λειτουργιών της Ελλάδος*. Ανακτήθηκε από <https://www.researchgate.net/publication/305381413>
- Σολομών «Παλαιά Διαθήκη, Άσμα Ασμάτων». users.sch.gr. Αρχειοθετήθηκε από το πρωτότυπο στις 19 Σεπτεμβρίου 2013.
- Σοφός, Α. Kron, F. (2010). *Αποδοτική Διδασκαλία με τη Χρήση Μέσων. Από τα προσωπικά και πρωτογενή στα τεταρτογενή και ψηφιακά Μέσα*. Αθήνα: Γρηγόρης.
- Τέλιος, Γ., (2022), Η μετα-αλήθεια ως αυτό-εξαπάτηση. Thesis, ΑΠΘ.
- Τζαβάρας, Ι. (2006). Εγχειρίδιο Φιλοσοφίας. Διδασκαλία της φιλοσοφίας με τη διαλεκτική κι ερευνητική μέθοδο (3η εκδ.). Αθήνα: Τυπωθήτω.
- Τζάνακα, Ε. & Α Στερνάρα, Α. (2023). Η ψυχολογική κακοποίηση και αποξένωση των εφήβων μετά από την παθολογική χρήση του διαδικτύου, η κοινωνική επανένταξη και η συμβολή του νοσηλευτή. apothesis.lib.hmu.gr
- Τσολάκης, Λ., Χ., Αδαλογου, Κ., Αυδη, Α., Λοππά, Ε., & Τάνης, Δ. (n.d.). Έκφραση Έκθεση (Α΄ Λυκείου) - Βιβλίο Μαθητή. Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών και Εκδόσεων "Διόφαντος".
- Υπερλεξικό Νεοελληνικής Γλώσσας. (1985). Αθήνα: Εκδόσεις Παγουλάτου, σελ. 192.
- Φωτίου, Α., Καναβού, Ε., Σταύρου, Μ., & Κοκκέβη, Α. (2024). Μέσα κοινωνικής δικτύωσης και ηλεκτρονικά παιχνίδια στους εφήβους στην Ελλάδα. Σειρά ειδικών θεμάτων από την Πανελλήνια Έρευνα για τις Συμπεριφορές που Συνδέονται με την Υγεία των Εφήβων. Αθήνα: Ερευνητικό Πανεπιστημιακό Ινστιτούτο Ψυχικής Υγείας, Νευροεπιστημών & Ιατρικής Ακριβείας 'ΚΩΣΤΑΣ ΣΤΕΦΑΝΗΣ.'
- Φιλιππίδης, Γ. (2017). Διαδικτυακή εξάρτηση και ηλεκτρονική παραβατικότητα εφήβων που διαμένουν σε δημόσιες δομές παιδικής προστασίας στην Ελλάδα.
- Χατζηστεφανίδου, Σ. (2011). *Η κίνηση «Φιλοσοφία για Παιδιά» (P4C, Pfc) ως μελέτη περίπτωσης διεθνούς διάχυσης μιας καινοτομικής σχολικής πρακτικής* (Πανεπιστήμιο Κρήτης).

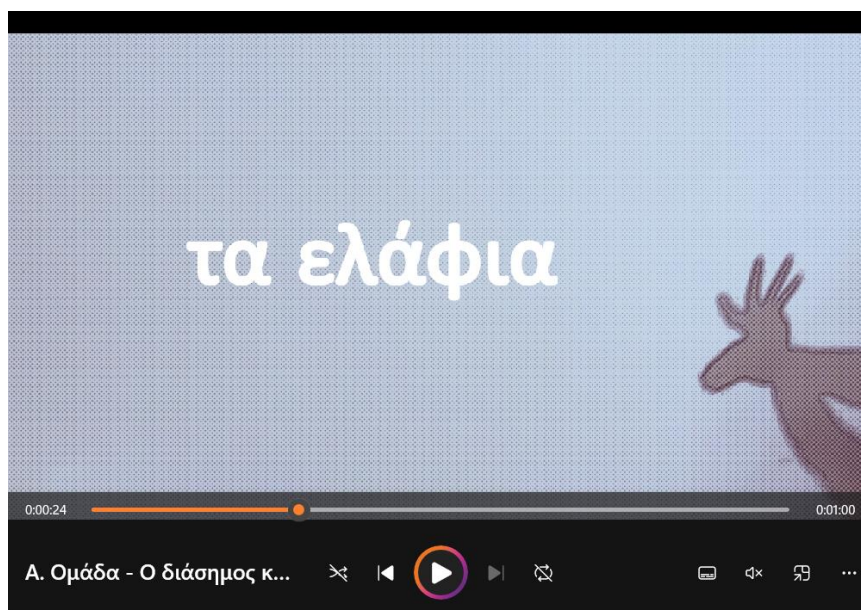
Παράρτημα



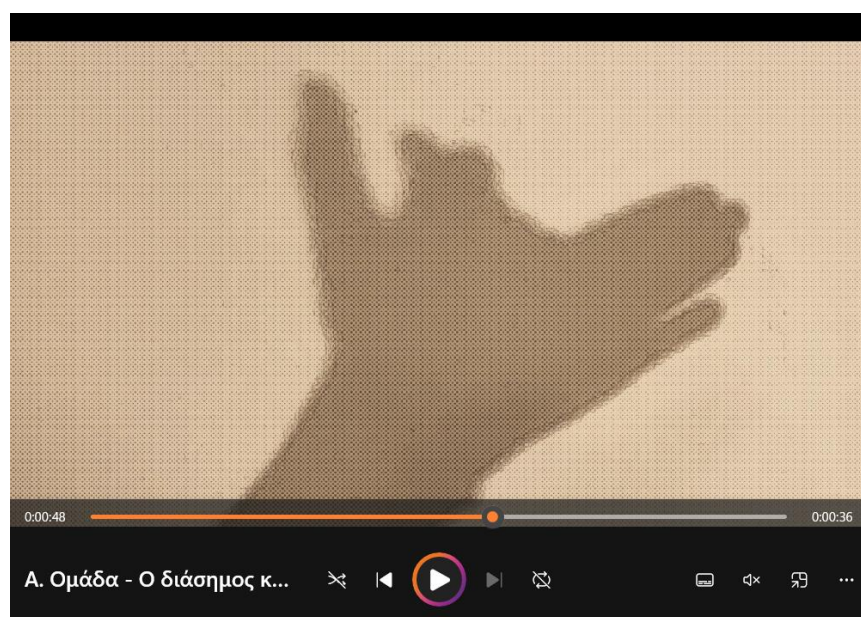
Εικόνα Παραρτήματος 1: Ομάδα Α: Ο διάσημος κύκνος - στιγμιότυπο βίντεο «τίτλος»



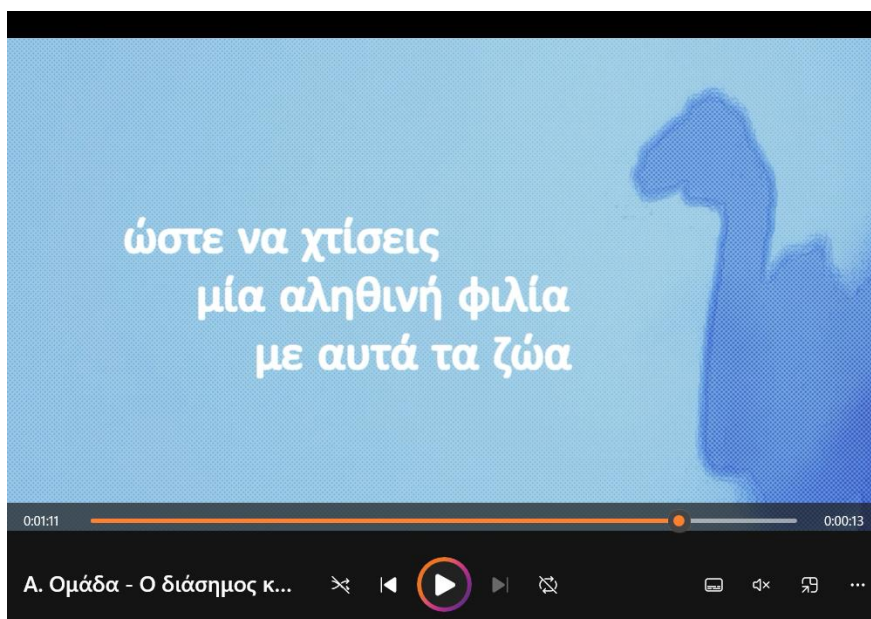
Εικόνα Παραρτήματος 2: Ομάδα Α: Ο διάσημος κύκνος - στιγμιότυπο βίντεο «πουλί»



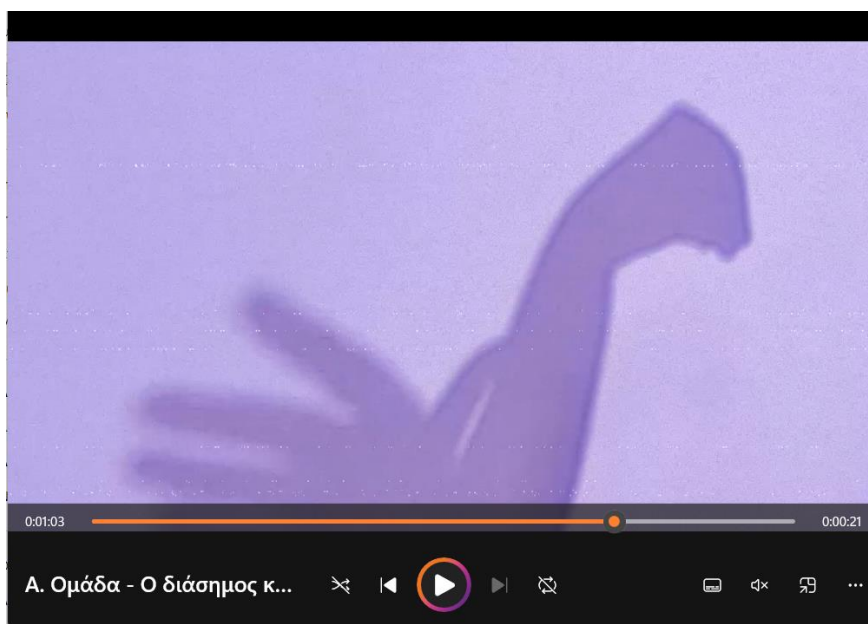
Εικόνα Παραρτήματος 3: Ομάδα Α: Ο διάσημος κύκνος - στιγμιότυπο βίντεο «ελάφι»



Εικόνα Παραρτήματος 4: Ομάδα Α: Ο διάσημος κύκνος - στιγμιότυπο βίντεο «σκύλος»



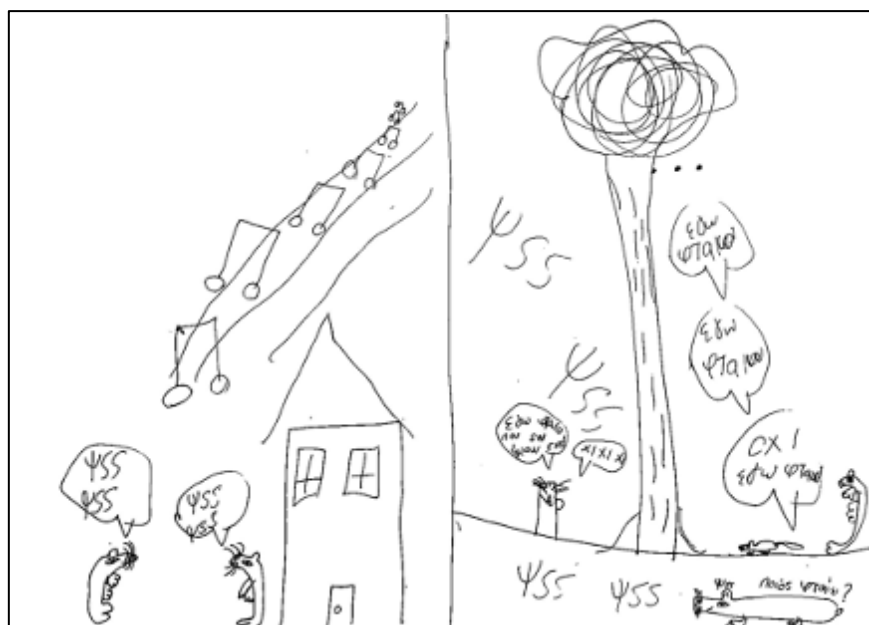
Εικόνα Παραρτήματος 5: Ομάδα Α: Ο διάσημος κόκνος - στιγμιότυπο βίντεο «κόκνος»



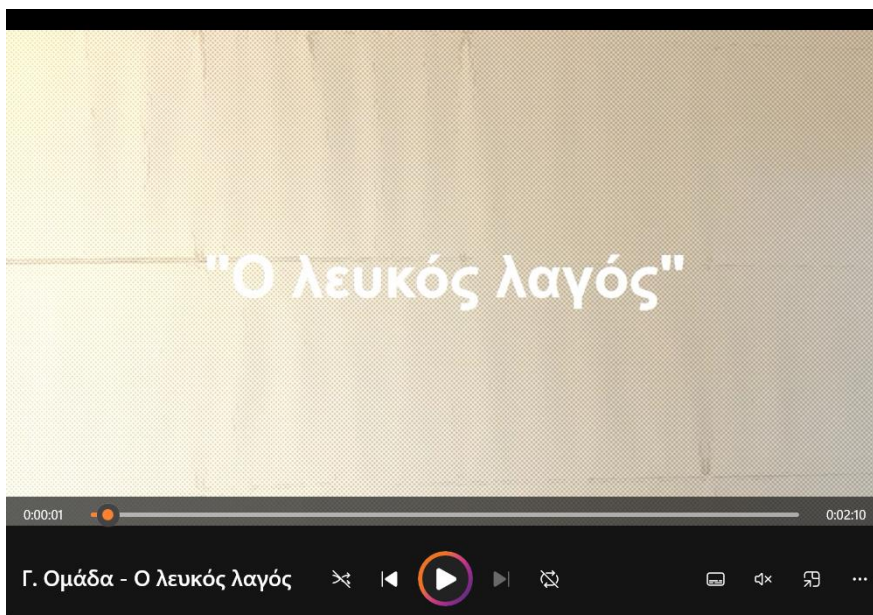
Εικόνα Παραρτήματος 6: Ομάδα Α: Ο διάσημος κόκνος - στιγμιότυπο βίντεο «διάσημος κόκνος»



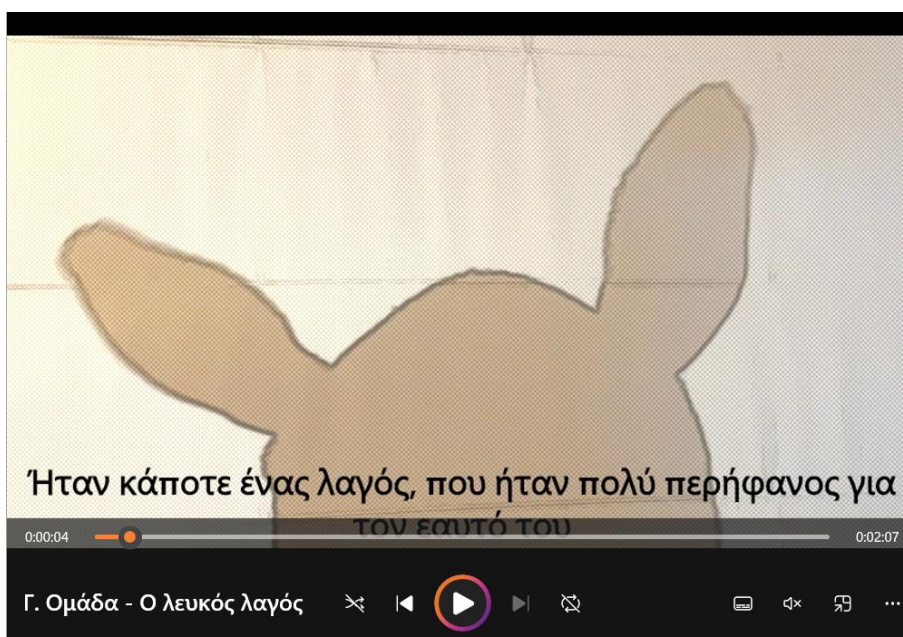
Εικόνα Παραρτήματος 7: Ομάδα Β: Εσύ φταις! – ζωγραφική απεικόνιση



Εικόνα Παραρτήματος 8: Ομάδα Β: Εσύ φταις! – ζωγραφική απεικόνιση



Εικόνα Παραρτήματος 9: Ομάδα Γ: Ο λευκός λαγός - στιγμιότυπο βίντεο «τίτλος»



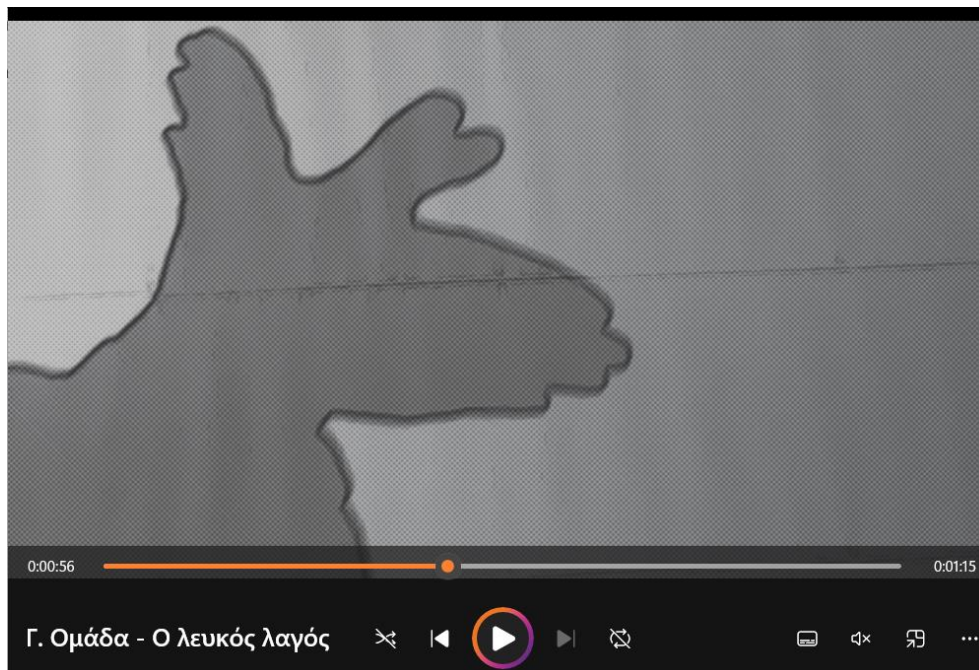
Εικόνα Παραρτήματος 10: Ομάδα Γ: Ο λευκός λαγός - στιγμιότυπο βίντεο «λαγός»



Εικόνα Παραρτήματος 11: Ομάδα Γ: Ο λευκός λαγός - στιγμιότυπο βίντεο «συνομιλία ζώων»



Εικόνα Παραρτήματος 12: Ομάδα Γ: Ο λευκός λαγός - στιγμιότυπο βίντεο «σπουργίτι»



Εικόνα Παραρτήματος 13: Ομάδα Γ: Ο λευκός λαγός - στιγμιότυπο βίντεο «σπουργίτι που πετά»



Εικόνα Παραρτήματος 14: Ομάδα Γ: Ο λευκός λαγός - στιγμιότυπο βίντεο «σπουργίτι σε κλαδί»