

*To like or not to like. - Εκφράσεις «Πραγματικής Εικονικότητας» στην Εκπαίδευση και πέρα από αυτή.*

Το «likejacking», εντοπίζεται τον τελευταίο καιρό σε Υπηρεσίες Κοινωνικής Δικτύωσης, όπως το facebook. Πρόκειται για μία διαδικασία μέσω της οποίας οι χρήστες, προκειμένου να μπορέσουν να δουν εξ ολοκλήρου μία εικόνα ή ένα βίντεο πρέπει να την «ετικετάρουν» (like tagging) και μέσα από αυτή τη διαδικασία να καταλήξουν σε ένα νέο Ιστότοπο. Εκτελώντας εκεί εντολές και κλικάροντας πολλαπλά, αποφέρουν χρήματα στους δημιουργούς του, οι οποίοι με τη σειρά τους έχουν φροντίσει να γεμίσουν τον Ιστότοπο αυτό με διαφημιστικά «banner». Μέσα από μία σύντομη έρευνα εντοπίστηκε ότι στην παγίδα αυτή έχουν πέσει εκατοντάδες χιλιάδες χρηστών διεθνώς, αλλά και στην Ελλάδα, ενώ πολλοί από αυτούς ήταν φοιτητές παιδαγωγικών σχολών ή ακόμα και εκπαιδευτικοί.

Είναι γεγονός ότι η διαφήμιση στο διαδίκτυο μέσω των «banner» είναι ευρέως διαδεδομένη, ενώ η διαδικασία του «likejacking» ή γενικότερα του «clickjacking» σε διάφορες εκδοχές φαίνεται πώς επικρατεί. Η προβληματική εντοπίζεται στο ότι οι όλο και πιο εξεζητημένες λειτουργίες και Υπηρεσίες του Διαδικτύου (μαρκάρισμα, ετικέτες, taxonomies, folksonomies), αλλά και η όλο και αυξανόμενη χρήση αυτών, δημιουργούν μία «ψηφιακή (εικονική) οικολογία» η οποία φαντάζει πιο πραγματική από ποτέ. Αποτέλεσμα αυτού η «οικολογία» αυτή να έχει τη δυνατότητα να κατευθύνει άμεσα ή έμμεσα τις ενέργειες των χρηστών της, ακόμα και τη συνείδηση τους (ποιος θα δήλωνε ότι θα του άρεσε να δει μια σοκαριστική εικόνα ενός βρέφους (;)<sup>1</sup>).

Τα παραπάνω για πολλοστή φορά αποδεικνύουν ότι οι Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) ενσωματώνονται όλο και περισσότερο στις ζωές των ανθρώπων και αποκτούν ρόλο μεσολαβητή στη διαμόρφωση των ταυτοτήτων, αλλά και στη διαδικασία μάθησης, τόσο πολύ που πλέον θεωρείται δεδομένη αυτή η ιδιότητά τους. Καθημερινά παραδείγματα που αφορούν στην επικοινωνία (greeklish), στην έκφραση (lol, omg, wtf), στις συνήθειες (θα μπώ facebook σήμερα), ακόμα και στις στάσεις και προτιμήσεις των ατόμων (γιατί δεν έκανες like στη photo

---

<sup>1</sup> <http://www.pbellis.com/2010/08/to-like-or-not-to-like/>

που σε έκανα tag) επιβεβαιώνουν τον κυρίαρχο ρόλο των ΤΠΕ στην άτυπη διαπαιδαγώγηση των χρηστών τους.

Προκύπτουν, λοιπόν, αδυναμίες που σχετίζονται με τους μηχανισμούς ενημέρωσης, πρόληψης και εκπαίδευσης. Ποιος όμως είναι ο ρόλος των εκπαιδευτικών, των Πανεπιστημίων, των Σχολείων, των Τάξεων (;). Σίγουρα όχι να δαιμονο-ποιούν τις ΤΠΕ και να αδιαφορούν για αυτές. Η έννοια της συμμετοχής, και σε αυτή την περίπτωση, φαίνεται πως παίζει καθοριστικό ρόλο. Μέσα από αυτή θα καταστεί δυνατή η εισαγωγή τις «εικονικής» καθημερινότητας των μαθητών (facebook, myspace, msn, itunes) στο σχολικό τους περιβάλλον. Εκεί μαζί με τους δασκάλους τους θα μπορέσουν να γνωρίσουν καλύτερα τις Τεχνολογίες, να τις (εξ)ερευνήσουν, να μάθουν πως να αποφεύγουν παγίδες και τελικά να αναπτύξουν ικανότητες ψηφιακής εγγραματοσύνης και να αξιοποιήσουν τις δυνατότητες που τους παρέχουν.

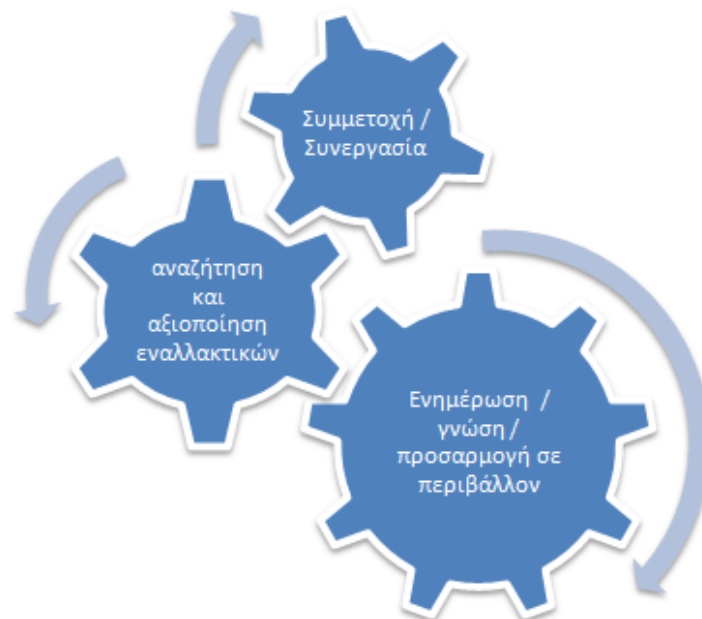
*«Η τάξη που ανοίγει τις πόρτες της στα μέσα που χρησιμοποιούν καθημερινά οι μαθητές και επιτρέπει και στηρίζει την εμπλοκή τους σε διαδικασίες Δημιουργικής αξιοποίησης των ΤΠΕ, ευνοεί την ανάπτυξη ικανοτήτων ψηφιακής εγγραματοσύνης και όχι μόνο...»*

Πράγματι, η κρίση ως φιλτράρισμα πληροφορίας και περιεχομένων, η διαπραγμάτευση ως προσαρμογή σε οποιοδήποτε επικοινωνιακό πλαίσιο, η συλλογική νοημοσύνη ως έκφραση της αναζήτησης λύσεων μέσα από τη συνεργασία, το multitasking ως όχι απαραίτητα να κάνει κανείς πολλά πράγματα συγχρόνως, αλλά να μπορεί να δίνει ανάλογες με τα συμφέροντα του προτεραιότητες και ιεραρχίες, η οικειοποίηση, αλλά και η εκτέλεση ως εκφράσεις του να κάνει κανείς κάτι και να γνωρίζει και να είναι έτοιμος να δεχθεί τις συνέπειες, αποτελούν ικανότητες και νοητικά εργαλεία για τη καλύτερη κατανόηση, όχι μόνο του εικονικού ψηφιακού κόσμου, αλλά και του φυσικού. Γενικότερα...

*«Μέσα από την ενεργή και ελεγχόμενη από το σχολικό περιβάλλον ενασχόληση και αλληλεπίδραση με τα μέσα που χρησιμοποιούν καθημερινά, οι μαθητές/τριες γνωρίζουν τους μηχανισμούς και τις παγίδες τους από την μία και αξιοποιούν τις δημιουργικές ευκαιρίες που τους παρέχουν από την άλλη.*

*Μία συνειδητή μετάβαση αλλά και προσαρμογή στο εικονικό, αλλά και πραγματικό περιβάλλον γίνεται έτσι εφικτή».*

Τέλος, ως ενδεικτική διδακτική προσέγγιση που συνδυάζει όλα τα παραπάνω, προτείνεται η κατασκευή ενός Ιστότοπου εκπαιδευτικού και όχι μόνο περιεχομένου<sup>2</sup>, προσαρμοσμένο πάντα στο εικονικό περιβάλλον και τις γνώσεις (web 2.0 / 3.0 / x oriented) των μαθητών /τριων. Μέσω αυτής της διαδικασίας, οι μαθητές /τριες θα μπορέσουν να εμπλακούν σε δυναμικές και συνεχώς εξελισσόμενες διαδικασίες που έχουν να κάνουν με τους ίδιους/ες, αλλά και με τα μέσα που χρησιμοποιούν. Η δημιουργία περιεχομένων (γραπτά κείμενα, ήχος, εικόνα), η επιλογή αυτών, αλλά και των εργαλείων με τα οποία θα τα δημιουργήσουν και δημοσιεύσουν και ο εικονικός χώρος στον οποίο θα δημοσιεύσουν, αποτελούν τα κυρίαρχα στοιχεία της εμπλοκής αυτής. Οι μαθητές /τριες έτσι, θα μπορέσουν να χρησιμοποιήσουν με νέους τρόπους τα μέσα, να γνωρίσουν καλύτερα το όποιο πλαίσιο επικοινωνίας (e-mail, chat, forum, blog, facebook), να συνεργαστούν, να αποφύγουν παγίδες, να εντοπίσουν και να αξιοποιήσουν εναλλακτικές και ευκαιρίες και τελικά να κατανοήσουν τις διαφορές μεταξύ εικονικού και πραγματικού με πρωτεύοντα στόχο την ικανότητα προσαρμογής τους στη μία, την άλλη ή και τις δύο καταστάσεις.



<sup>2</sup> Ενδεικτικά παρουσιάζεται το μοντέλο εκπαιδευτικού Ιστότοπου <http://www.pmstde.com>