

ΕΡΕΥΝΑ

Σκοπός έρευνας:

Σκοπός της έρευνάς μας είναι να διερευνήσουμε πώς τα παιδιά σχολικής ηλικίας χρησιμοποιούν τα ηλεκτρονικά μέσα (κινητό, υπολογιστής, τηλεόραση).

Χαρακτηριστικά δείγματος:

Δείγμα της έρευνας αποτέλεσαν οι μαθητές/τριες των τάξεων Β' - ΣΤ' Δημοτικού Σχολείου Αγίας Τριάδας του Δήμου Θερμαϊκού του νομού Θεσσαλονίκης, δηλαδή 55 παιδιά.

Μεθοδολογία έρευνας:

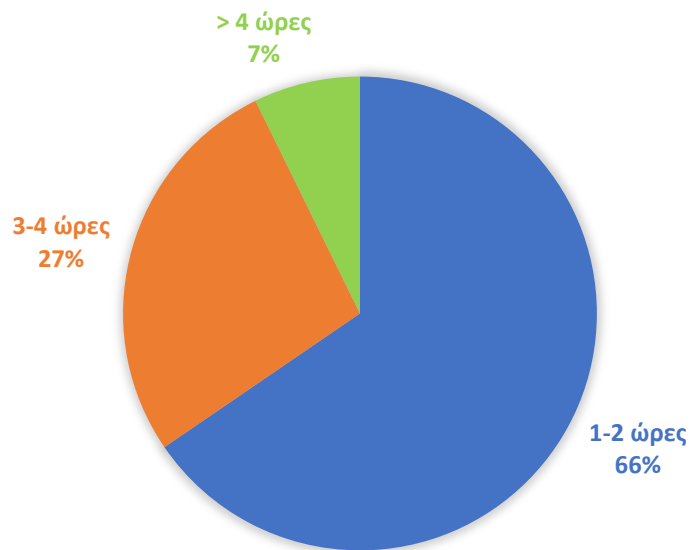
Για τη συλλογή δεδομένων αξιοποιήθηκε ένα ερωτηματολόγιο με ερωτήσεις κλειστού τύπου (πολλαπλών επιλογών), με βάση τρεις άξονες: τη χρήση του κινητού τηλεφώνου και tablet, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και την παρακολούθηση τηλεόρασης. Μετά τη συλλογή, ακολούθησε η ανάλυσή τους.

Αποτελέσματα έρευνας:

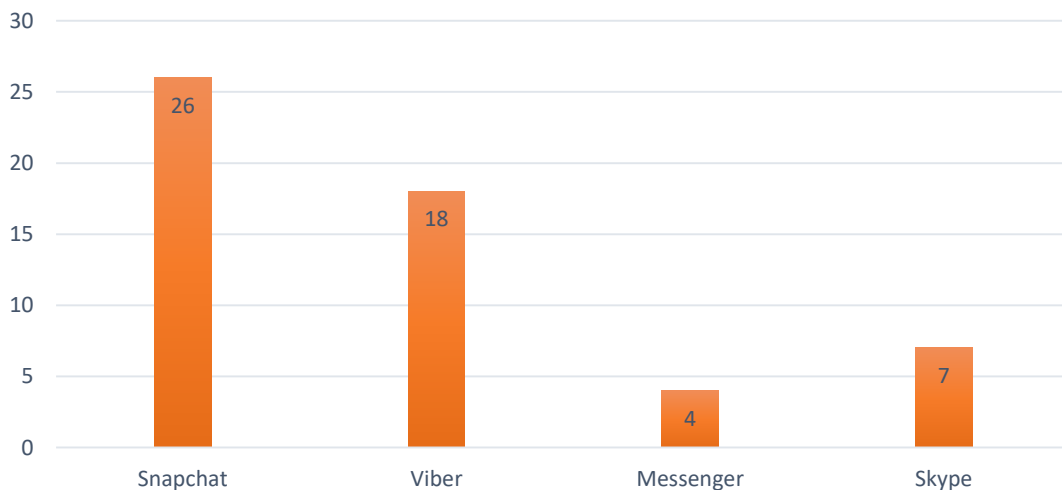
1^{ος} άξονας: Χρήση κινητού τηλεφώνου και tablet

Σχετικά με τη χρήση του κινητού και του tablet, περίπου οι μαθητές/τριες έχουν κινητό, οι περισσότεροι μάρκας Samsung. Οι 36 μαθητές από τους 55 περνούν 1-2 ώρες μπροστά σε μία οθόνη και, για να επικοινωνούν με τους φίλους τους, χρησιμοποιούν το Snapchat (26 μαθ.) και το Viber (18 μαθ.).

ΠΟΣΕΣ ΩΡΕΣ ΠΕΡΝΑΣ ΜΠΡΟΣΤΑ ΣΕ ΜΙΑ ΟΘΟΝΗ;



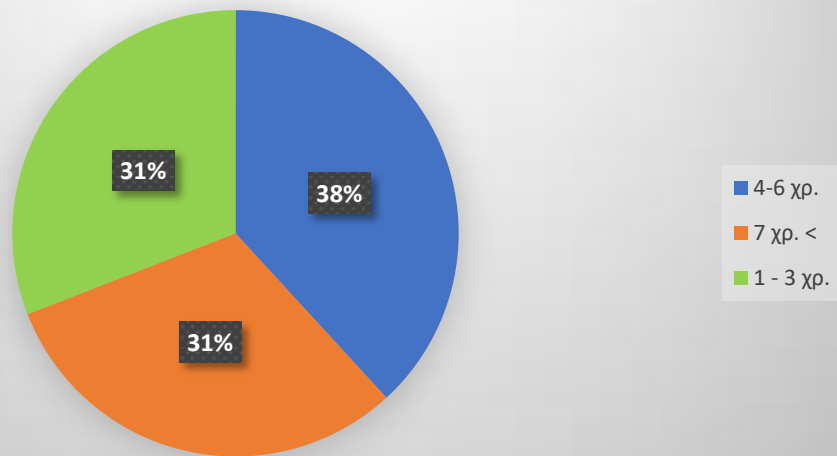
Με ποια εφαρμογή επικοινωνείς με τους φίλους σου;



2^{ος} άξονας: Ηλεκτρονικά παιχνίδια

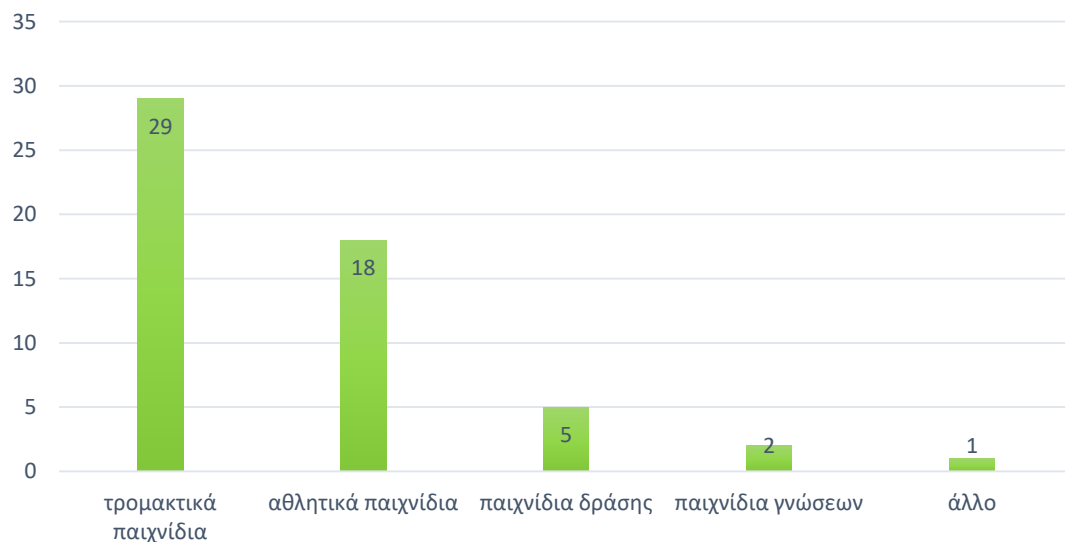
Όσον αφορά στα ηλεκτρονικά παιχνίδια, 21 παιδιά ανέφεραν ότι ξεκίνησαν να παίζουν σε ηλικία 4-6 χρ., 17 παιδιά σε ηλικία 1-3 χρ. και 17 παιδιά σε ηλικία πάνω από 7 χρ.

Σε ποια ηλικία ξεκίνησες να παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια;



Προτιμούν τα τρομακτικά παιχνίδια (29 μαθ.) και τα αθλητικά (18 μαθ.), ενώ παίζουν 1-2 ώρες (34 μαθ.) και 3-4 ώρες (13 μαθ.).

Ποια κατηγορία παιχνιδιών σου αρέσει;





Επίσης 23 παιδιά ξοδεύουν 5-7 € τον μήνα και 10 παιδιά 10-15 €.



3^{ος} άξονας: Τηλεόραση

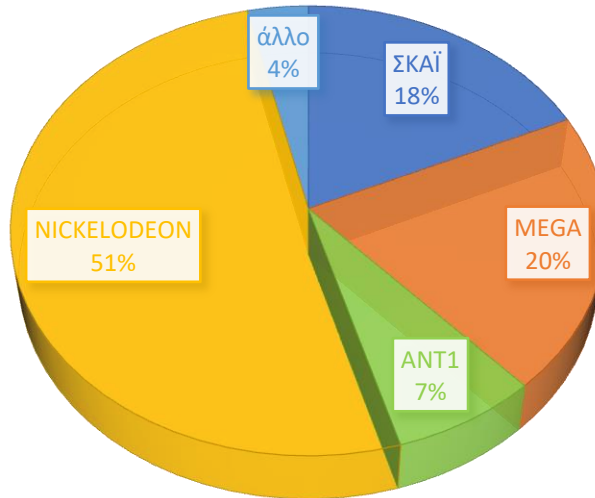
Επίσης, στην έρευνα αυτή μελετήθηκε η ενασχόληση των παιδιών με την τηλεόραση. 48 μαθητές/τριες απάντησαν ότι παρακολουθούν, ενώ 7 όχι.



Ο τηλεοπτικός σταθμός «Nickelodeon» αποτελεί την κύρια προτίμηση των παιδιών, το «Μεγα» και το «ΣΚΑΪ» να είναι οι επόμενες επιλογές. Επιπλέον παρακολουθούν κυρίως ταινίες και σειρές, παιδικά προγράμματα και λιγότερο τηλεπαιχνίδια, ειδήσεις και διαφημίσεις.

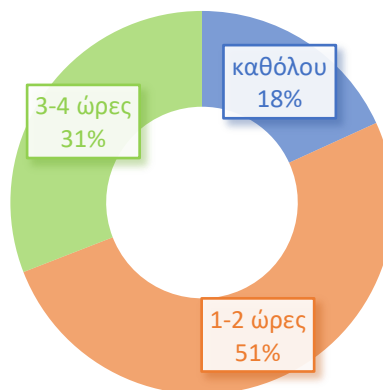


ΠΟΙΟ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΑΓΑΠΗΜΕΝΟ ΣΟΥ ΚΑΝΑΛΙ;



Τέλος, 28 παιδιά περνούν 1-2 ώρες την ημέρα μπροστά στην τηλεόραση, 17 παιδιά 3-4 ώρες και 10 παιδιά δεν βλέπουν καθόλου.

ΠΟΣΕΣ ΩΡΕΣ ΤΗ ΜΕΡΑ ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΕΙΣ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ;



Συμπεράσματα:

Τα ευρήματα της έρευνας φανερώνουν ότι οι μαθητές/τριες του Δημοτικού Σχολείου της Αγίας Τριάδας χρησιμοποιούν τα ηλεκτρονικά μέσα λελογισμένα, καθώς οι μισοί έχουν δικό τους κινητό και η ενασχόλησή τους με τις συσκευές δεν ξεπερνά τις δύο ώρες την ημέρα. Όμως είναι ανησυχητικό που το 24% παίζει ηλεκτρονικά παιχνίδια 3-4 ώρες την ημέρα και θα ήταν καλό να μειωθεί ο χρόνος αυτός, γιατί ίσως υπάρξουν αρνητικές επιπτώσεις

για την υγεία, την κοινωνικοποίηση και τις σχολικές επιδόσεις, όπως αναφέρεται σε άλλες έρευνες (Διάκος & Δούκα, 2010, Χατζής, 2006). Το ίδιο ισχύει και για την παρακολούθηση τηλεόρασης, καθώς το 31% δήλωσε ότι περνάει 3-4 ώρες την ημέρα σε αυτήν.

Επίσης προβληματίζει το γεγονός ότι το 52,7% προτιμά τα τρομακτικά ηλεκτρονικά παιχνίδια, επειδή είναι πιθανό να προκαλέσουν φοβίες και να έχουν συνέπειες στην ψυχική υγεία του ατόμου (Ζέττα, 2011). Τέλος, χρειάζεται προσοχή στα χρήματα που ξοδεύουν τα παιδιά στα ηλεκτρονικά παιχνίδια τον μήνα, αν και είναι χαμηλό το ποσό (το 42% ξοδεύει 5-7 € τον μήνα).

Γενικότερα, όμως, τα αποτελέσματα της έρευνας είναι θετικά, σχετικά με τη χρήση των ηλεκτρονικών μέσων από τα παιδιά σχολικής ηλικίας της περιοχής μας.

Προτάσεις για έρευνα:

Η έρευνά μας δεν εστίασε στις διαφορές στη χρήση ηλεκτρονικών μέσων που μπορεί να οφείλονται στο φύλο ή την τάξη του Δημοτικού, στην οποία φοιτούν τα παιδιά. Για τον λόγο αυτό θα ήταν καλό να γίνουν έρευνες οι οποίες να διερευνούν πώς επηρεάζονται τα αποτελέσματα ανάλογα με το φύλο και την ηλικία των παιδιών της περιοχής.

Βιβλιογραφία:

Διάκος, Κ. Ι., & Δούκα, Α. Σ. (2010). Εθισμός στο διαδίκτυο, έρευνα στην Ελλάδα.

Ζέττα, Μ. (2011). Ηλεκτρονικό παιχνίδι και επιπτώσεις: τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και η επίδρασή τους στη σωματική και ψυχική υγεία των παιδιών.

Χατζής, Τ. Γ. (2006). Ηλεκτρονικό παιχνίδι, κοινωνικοποίηση και σχολείο: η κοινωνικοψυχολογική διάσταση της εικονικής πραγματικότητας στην παιδική

ηλικία και η λειτουργική της χρήση στη διδασκαλία και τη μάθηση: μια εφαρμογή στη διδασκαλία των οικονομικών της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης.

ΜΑΘΗΤΕΣ Ε' ΔΗΜ.:

Αναστάσης

Αντόνιο

Αργύρης

Αρμέλιο

Βασίλης

Δέσποινα

Ερμπλίνα

Ειρήνη

Θοδωρής

Κωνσταντίνος

Ναπολέων - Αντώνιος

Οργκίτο

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ:

Σουλίδου Αρχοντία