**Chương 1: Tổng Quan**

* 1. **Thực trạng trẻ em hiện nay**

Xã hội Việt Nam ngày càng hiện đại, kèm với đó là những thay đổi về cuộc sống của người dân theo nhiều hình thức.

Trẻ em được sống trong môi trường tốt hơn, đầy đủ vật chất hơn, tiếp cận nền giáo dục hiện đại, với những phương pháp nuôi dạy đã được cải tiến. Bên cạnh đó những vấn đề tiêu cực cũng ảnh hưởng không nhỏ tới lối sống của các em như “game online chứa nội dung bạo lực tràn lan, tiếp xúc với cuộc sống người lớn quá sớm qua phim ảnh hay internet… học đòi theo phong cách sống nước ngoài bỏ qua nề nếp dân tộc...”

Trong tình hình hiện nay, những mối quan hệ trong gia đình giữa cha mẹ và con cái cũng có nhiều sự xáo trộn, khi mà xã hội càng phát triển thì các bậc cha mẹ cũng càng có ít thời gian cho con cái, đây là một hệ lụy xấu cho con trẻ.

Với sự phát triển vượt bậc của nền công nghệ thông tin Viêt Nam nói riêng và của thế giới nói chung, trẻ em đã được tiếp xúc với máy tính rất nhiều.

Tuy Việt Nam đã hoàn thành những mục tiêu thiên niên kỷ đối với trẻ em, nhưng ở nông thôn vẫn còn rất nhiều những trẻ em không được không được tiếp cận với nền giáo dục hiện đại.

* 1. **Thực trạng giáo dục tiểu học**

Theo Báo cáo quốc gia về các Mục tiêu Phát triển Thiên niên kỷ (MDG) 2005, Việt Nam đã đạt được những thành tựu đầy ấn tượng trong lĩnh vực giáo dục và đào tạo, đặc biệt khi xét theo mối tương quan với mức thu nhập bình quân đầu người. Tính đến năm 2000, Việt Nam đã hoàn thành mục tiêu phổ cập giáo dục tiểu học.

Tuy nhiên theo thông kê ở Việt Nam, tính đến năm 2008, số người mù chữ trên cả nước là gần 1,7 triệu. Qua con số này ta có thể thấy đôi tượng mù chữ không chỉ có trẻ em mà còn nhiều thanh thiếu niên, người lớn đang ở trong tình trạng đó.

Biết đọc, biết viết là quyền cơ bản của con người, giúp con người không chỉ đọc, viết, làm tính mà còn hiểu, sáng tạo và giao tiếp thông qua các tài liệu, giúp cho cá nhân nâng cao kiến thức.

Có thể thấy rất nhiều lý do như tâm lý ngại ngùng của những người khuyết tật, những người lớn tuổi nhưng chưa biết chữ, hoặc có thể do điều kiện kinh tế, điều kiện thời gian hạn hẹp…

* 1. **Tổng quan khái niệm Mạng Xã Hội**

Mạng xã hội, hay gọi là mạng xã hội ảo, (tiếng Anh: social networking) là dịch vụ nối kết các thành viên cùng sở thích trên Internet lại với nhau với nhiều mục đích khác nhau không phân biệt không gian và thời gian.

Mạng xã hội có những tính năng như chat, e-mail, phim ảnh, voice chat, chia sẻ file, blog và xã luận. Mạng đổi mới hoàn toàn cách cư dân mạng liên kết với nhau và trở thành một phần tất yếu của mỗi ngày cho hàng trăm triệu thành viên khắp thế giới. Các dịch vụ này có nhiều phương cách để các thành viên tìm kiếm bạn bè, đối tác: dựa theo group (ví dụ như tên trường hoặc tên thành phố), dựa trên thông tin cá nhân (như địa chỉ e-mail hoặc screen name), hoặc dựa trên sở thích cá nhân (như thể thao, phim ảnh, sách báo, hoặc ca nhạc), lĩnh vực quan tâm: kinh doanh, mua bán...4

Hiện nay thế giới có hàng trăm mạng mạng xã hội khác nhau, với MySpace và Facebook nổi tiếng nhất trong thị trường Bắc Mỹ và Tây Âu; Orkut và Hi5 tại Nam Mỹ; Friendster tại Châu Á và các đảo quốc Thái Bình Dương. Những mạng xã hội khác gặt hái được thành công đáng kể theo vùng miền như Bebo tại Anh Quốc, CyWorld tại Hàn Quốc, Mixi tại Nhật Bản và Yahoo! 360 tại Việt Nam.

**Lịch sử**

Mạng xã hội xuất hiện lần đầu tiên năm 1995 với sự ra đời của trang Classmate với mục đích kết nối bạn học, tiếp theo là sự xuất hiện của SixDegrees vào năm 1997 với mục đích giao lưu kết bạn dựa theo sở thích.

Năm 2002, Friendster trở thành một trào lưu mới tại Hoa Kỳ với hàng triệu thành viên ghi danh. Tuy nhiên sự phát triển quá nhanh này cũng là con dao hai lưỡi: server của Friendster thường bị quá tải mỗi ngày, gây bất bình cho rất nhiều thành viên.

Năm 2004, MySpace ra đời với các tính năng như nhúng phim ảnh (embeded video) và nhanh chóng thu hút hàng chục ngàn thành viên mới mỗi ngày, các thành viên cũ của Friendster cũng lũ lượt chuyển qua MySpace và trong vòng một năm, MySpace trở thành mạng xã hội đầu tiên có nhiều lượt xem hơn cả Google và được tập đoàn News Corporation mua lại với giá 580 triệu USD.

Năm 2006, sự ra đời của Facebook đánh dấu bước ngoặt mới cho hệ thống mạng xã hội trực tuyến với nền tảng lập trình "Facebook Platform" cho phép thành viên tạo ra những công cụ (apps) mới cho cá nhân mình cũng như các thành viên khác dùng. Facebook Platform nhanh chóng gặt hái được thành công vượt bậc, mang lại hàng trăm tính năng mới cho Facebook và đóng góp không nhỏ cho con số trung bình 19 phút mà các thành viên bỏ ra trên trang này mỗi ngày.

**Cấu thành**

Nút (node): Là một thực thể trong mạng. Thực thể này có thể là một cá nhân, một doanh nghiệp hoặc một tổ chức bất kỳ nào đó

Liên kết (tie): là mối quan hệ giữa các thực thể đó. Trong mạng có thể có nhiều kiểu liên kết. Ở dạng đơn giản nhất, mạng xã hội là một đơn đồ thị vô hướng các mối liên kết phù hợp giữa các nút. Ta có thể biểu diễn mạng liên kết này bằng một biểu đồ mà các nút được biểu diễn bởi các điểm còn các liên kết được biểu diễn bởi các đoạn thẳng.

**Mục tiêu**

Tạo ra một hệ thống trên nền Internet cho phép người dùng giao lưu và chia sẻ thông tin một cách có hiệu quả, vượt ra ngoài những giới hạn về địa lý và thời gian.

Xây dựng lên một mẫu định danh trực tuyến nhằm phục vụ những yêu cầu công cộng chung và những giá trị của cộng đồng.

Nâng cao vai trò của mỗi công dân trong việc tạo lập quan hệ và tự tổ chức xoay quanh những mối quan tâm chung trong những cộng đồng thúc đẩy sự liên kết các tổ chức xã hội.

* 1. **Thực trạng mạng xã hội hiện nay**

Mạng xã hội ở viêt nam đã được hình thành và đang phát triển khá nhanh. Ngoài những mạng xã hội của thế giới ở việt nam hiện nay mạng xã hội đã được các doanh nghiệp công nghệ thông tin trong nước chú ý phát triển như mạng xã hội me.zing.vn, yume.com.. tuy nhiên mức độ trải rộng của các mạng xã hội này chưa được chú ý nhiều.

* 1. **Lý do chọn đề tài**

Ngày nay với sự phát triển mạnh mẽ của khoa học và công nghệ, nhu cầu học tập, giao lưu chia sẽ của con người không còn diễn ra trong một phạm vi nhỏ hẹp mà nó sẽ diễn ra trong phạm vi lớn trong một quốc gia trong một khu vực hoăc trên toàn để giới. Trong những công nghệ đó thì mạng internet có thể coi như là môt phần không thể thiếu trong cuộc sống hiện đại của con người. Chỉ có thể với mạng internet những nhu cầu về học tập giải trí của con người sẽ được đáp ứng một cách tốt nhất, phong phú và đa dạng nhất.­­ Thực tế hiện nay trên mạng có rất nhiều chương trình về học tập, về giải trí, về giao lưu nhưng đó có thể chỉ dành cho những đối tượng là thanh thiếu niên, những người trẻ tuổi và một ít thành phần khác. Với đối tượng là những gia đình trẻ và con cái của họ có nhu cầu chia sẽ thông tin là không nhỏ, họ những người còn đang rất thiếu những kinh nghiệm về cuộc sống gia đình, nuôi dạy con cái… Sự bận rộn với công việc hằng ngày là nguyên nhân chiếm hết thời gian qua tâm con cái của các bậc cha mẹ, nhưng con cái của họ cần một môi trường có thể tiếp thu những kiến thức căn bản cũng như nơi các em có thể giao lưu kết bạn vui chơi giải trí… Trong môi trường đó cha mẹ có thể cùng chơi, hướng dẫn con cái học tập, có thể bù đắp những hạn chế về thời gian.

Qua những nhu cầu đòi hỏi trên chúng tôi mong muốn xây dựng một môi trường tốt, nơi vui chơi, học tập hiệu quả nhằm góp phần vào việc gieo trồng những mầm non cho đất nước, nhưng hạt giống tốt cho xã hội, đó cũng là mục tiêu của đề tài “Hệ Thống Giáo Dục Tiểu Học”.