

**Γιακουμάτου Τερέζα**  
Φιλολόγος, Επιμορφώτρια ΤΠΕ,  
tgiakoum@sch.gr

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Επιχειρείται μία προσέγγιση των αλλαγών που προιωνίζονται από τον μετασχηματισμό του διαδικτύου. Εξετάζονται οι νέες τεχνολογίες που αναδύονται. Ιδιαίτερη μνεία γίνεται στο τρισδιάστατο εικονικό περιβάλλον ενός πολυσυμμετοχικού διαδικτυακού παιχνιδιού, του *Second life*. Τέλος επιχειρείται μία σύγκριση με την ελληνική πραγματικότητα και εξετάζονται εν συντομία τα αίτια της υστέρησης της χώρας μας στους δείκτες της πρωτοβουλίας *eEurope 2005* και *i2010*.

**ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ:** *web 2.0, blogs, wikis, podcast, Second Life, Metaverse, διαδίκτυο*

## ΤΟ ΠΡΟΣΩΠΟ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ, «ΕΣΥ»

Το περιοδικό *Time* διάλεξε για "Πρόσωπο της Χρονιάς" του 2006 τον καθένα μας ([www.time.com](http://www.time.com)<sup>1</sup>, 2006). Το περιοδικό κυκλοφόρησε μάλιστα με έναν καθρέφτη στο εξώφυλλο του τεύχους που αναφέρεται στο "Πρόσωπο της Χρονιάς", "διότι αντανακλά την ιδέα ότι εσείς και όχι εμείς μεταμορφώνετε την εποχή της πληροφόρησης", όπως εξήγησε σε άρθρο του ο εκδότης του *Time*, Ρίτσαρντ Στένγκελ ([www.time.com](http://www.time.com)<sup>2</sup> 2006).

Εσείς που συντελείτε καθημερινά στην εκρηκτική ανάπτυξη του διαδικτύου είτε ως συντελεστές ιστοσελίδων, είτε απλά εισάγοντας βίντεο και φωτογραφίες σε σελίδες όπως το YouTube, είτε διατηρώντας ένα από τα εκατομμύρια blogs.

"Επειδή αναλάβετε τα ηνία των διεθνών Μέσων Μαζικής Επικοινωνίας, επειδή ιδρύσατε και οριοθετήσατε τη νέα ψηφιακή δημοκρατία, επειδή εργάζεστε χωρίς αντάλλαγμα και επειδή νικήσατε τους επαγγελματίες στο δικό τους παιχνίδι, το Πρόσωπο της Χρονιάς για το 2006 είστε εσείς", γράφει ο διευθυντής Λεβ Γκρόσμαν εξηγώντας αυτή την απόφαση του περιοδικού ([www.time.com](http://www.time.com)<sup>1</sup>, 2006). Πρόσθεσε μάλιστα ότι οι δημιουργοί και οι επισκέπτες ιστοσελίδων στο Διαδίκτυο που ενεργοποιούνται από τον χρήστη, ανέδειξαν μία κοινότητα που συνεργάζεται σε τέτοια κλίμακα, όπως ουδέποτε στο παρελθόν είχε παρατηρηθεί.

"Βλέπουμε πως οι πολλοί αντλούν δύναμη από λίγους και βοηθάει ο ένας τον άλλον χωρίς ιδιοτέλεια και πως αυτό δεν θα αλλάξει απλά τον κόσμο, αλλά και τον τρόπο με τον οποίον αλλάζει ο κόσμος", ([www.time.com](http://www.time.com)<sup>1</sup>,2006) επισήμανε ο Γκρόσμαν, ο οποίος στο *Time* γράφει τις σελίδες που είναι αφιερωμένες στην τεχνολογία και στο βιβλίο.

## ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΑΝΑΒΑΘΜΙΖΕΤΑΙ

Ο μετασχηματισμός του διαδικτύου σε WEB 2.0 έχει ξεκινήσει. Κυκλοφορούν πλέον ευρύτατα οι λέξεις κλειδιά: Generation WE, συμμετοχή, σύγκλιση, ανάμιξη περιεχομένου. Οι ενθουσιώδεις ερευνητές μιλούν για μία εκπληκτική διαδικτυακή συνέυρεση εκατομμυρίων ανθρώπων, από κάθε μεριά της γης, και τη λαχτάρα καθενός ξεχωριστά να συνεισφέρει σ' αυτό το μαγικό παιχνίδι γνώσης και επικοινωνίας που φέρνει τους ανθρώπους κοντύτερα απ' ό,τι οποιαδήποτε άλλη δύναμη.

[www.netschoolbook.gr](http://www.netschoolbook.gr)

Η βελτίωση για τον παγκόσμιο ιστό χαρακτηρίζεται από ανάσκατες επικοινωνίες και αποκέντρωση του ελέγχου της πληροφορίας. Ευρύτατη ανάπτυξη γνωρίζουν τα κοινωνικά δίκτυα, (social networking sites), η ανάπτυξη περιεχομένου από τους χρήστες, (user generated content) και η δυνατότητα των χρηστών για διαδικτυακή συνεργασία. Η γενιά αυτή έχει επιφέρει ένα είδος επικοινωνιακής επανάστασης, παραδίδοντας τον έλεγχο στους χρήστες. Για παράδειγμα έχουν καταμετρηθεί 70.000.000 blogs παγκοσμίως (user generated websites σε στυλ ημερολογίου) ενώ καθημερινά δημιουργούνται 120.000 νέα blogs και γράφονται 1.500.000 άρθρα.

### **ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΠΟΙΗΣΗ 3.0**

Ο όρος έχει εισαχθεί από τον Τόμας Φρίντμαν με το έργο του «Ο κόσμος είναι επίπεδος» (Φρίντμαν, 2007). Στο βιβλίο του ο Αμερικανός συγγραφέας και αναλυτής διεθνών θεμάτων τονίζει πως από το 2000 έχουμε εισέλθει σε μια νέα εποχή: Την Παγκοσμιοποίηση 3.0. Χάρη στη σύγκλιση των τεχνολογιών χώρες όπως η Ινδία και η Κίνα συμμετέχουν στο παγκόσμιο γίγνεσθαι ως ισότιμοι εταίροι στην παραγωγή αγαθών και υπηρεσιών, με αποτέλεσμα ο σύγχρονος οικονομικός χάρτης να μοιάζει πιο επίπεδος από ποτέ. Στο νέο οικονομικό μοντέλο οι άνθρωποι συνεργάζονται και ανταγωνίζονται σε παγκόσμιο επίπεδο. Συνεχίζει περιγράφοντας τη νέα εποχή –όπου θα αποκτούν ισχύ άνθρωποι από κάθε γωνιά του πλανήτη και θα διαδραματίζουν ρόλο όλα τα χρώματα του ανθρώπινου ουράνιου τόξου.

### **ΤΟ ΝΕΟ ΧΑΣΜΑ ΤΩΝ ΓΕΝΕΩΝ ΕΙΝΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ**

Ο κόσμος μας αλλάζει με τέτοια ταχύτητα, που τα παιδιά είναι αναγκασμένα να ανακαλύπτουν τα πάντα μόνα τους, απορρίπτοντας τις εμπειρίες των γονιών τους ως άσχετες. Οι γονείς συχνά έρχονται σε δύσκολη θέση καθώς αδυνατούν να παρακολουθήσουν τα παιδιά τους μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή. Από την πλευρά της η γενιά του ipod δυσκολεύεται να βρει νόημα στο σύγχρονο σχολείο. Οι μαθητές χαρακτηριστικά δηλώνουν: «Όταν περνάμε στο προαύλιο του σχολείου πρέπει να βάλουμε το μυαλό μας σε κατάσταση «αναμονής», συχνά είμαστε αναγκασμένοι να περάσουμε στην «αδρανοποίηση». Σε έρευνα του Pew Internet Project (Levin, 2002) τα πρώτα αποτελέσματα δείχνουν ότι οι μαθητές μας -κατά Μ.Ο. - εκφράζουν απορία στον καθηγητή τους κάθε 10 ώρες. Από την άλλη κάθε μήνα υποβάλλονται 2.27 δις ερωτήματα στο Google. Σε ποιον απευθύνονταν αυτές οι ερωτήσεις προ Google? (B.G.)

Αν τοποθετήσουμε τα γενέθλια του Παγκόσμιου Ιστού στο Ευρωπαϊκό κέντρο Πυρηνικών Ερευνών (CERN) της Γενεύης στον Αύγουστο του 1991, τότε μπορούμε με ασφάλεια να υποστηρίξουμε ότι για 16 χρόνια συνεχίζουμε να βλέπουμε την κορυφή του παγόβουνου, καθώς δεν είμαστε σε θέση να κατανοήσουμε την επίδρασή του στην κοινωνία μας και στα εκπαιδευτικά συστήματα.

### **ΤΟ ΦΑΙΝΟΜΕΝΟ ΤΩΝ BLOGS**

Ένα Ιστολόγιο (επίσης: μπλογκ, blog ή weblog) είναι μια διαδικτυακή έκδοση που αποτελείται από περιοδικά άρθρα (συνήθως σε ανάστροφη χρονολογική σειρά). Οι επισκέπτες του ιστολογίου μπορούν να σχολιάζουν πάνω στα διάφορα άρθρα του ιστοχώρου. Τα πρώτα blogs γνωστά και ως «online» ημερολόγια εμφανίστηκαν το 1994 ενώ ο όρος «weblog» επινοήθηκε από τον Jorn Barger στις 17 Δεκεμβρίου του 1997. ([www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org))

Που οφείλεται η εξακρίβωση των blogs; Σύμφωνα με τους πρωτοκροστές της ιστορίας του blogging, η δικτυακή τεχνολογία ανταποκρίνεται στην αρχέγονη ανάγκη του ανθρώπου για «δηγήσεις γύρω από τη φωτιά της κατασκήνωσης».

Σε αντίθεση με την πληροφορία, η διήγηση προσωπικών ιστοριών μπαίνει κατευθείαν στο θέμα και αναφέρεται άμεσα στα προβλήματα και τις ανησυχίες των μελών μιας κοινότητας, επιτρέποντάς τους να μαθαίνουν από τις εμπειρίες των υπολοίπων. Όταν καθόμαστε στην οθόνη και βλέπουμε ένα ερέθισμα στο ημερολόγιο κάποιου, τότε η σκέψη μας απελευθερώνεται, το μυαλό μας ψάχνει διεξοδικά για πληροφορίες και απαντήσεις, το χέρι μας γράφει στα πλήκτρα λόγια πολύ πιο βαθυστόχαστα από αυτά που θα λέγαμε προφορικά. Το αποτέλεσμα είναι να έχουν δημοσιευθεί στα blogs άρθρα που θα ζήλευαν και οι πιο καλές εφημερίδες. Η εκπαιδευτική κοινότητα έχει αγκαλιάσει το νέο είδος. Πολλές τάξεις συντηρούν ημερολόγια δραστηριοτήτων, ερευνητικά ημερολόγια ενώ οι διδάσκοντες τα αξιοποιούν προκαλώντας συζητήσεις και καταγίγισμο ιδεών. (λ.χ. <http://pbasiacou.edublogs.org> ).

## WIKIPEDIA

Πρόκειται για μία δωρεάν εγκυκλοπαίδεια (<http://wikipedia.org/>) η οποία συντάσσεται εξ ολοκλήρου από χρήστες του διαδικτύου σε περισσότερες από 82 γλώσσες. Αξιοποιεί τον ανθρώπινο παράγοντα για την επίτευξη ενός θεωρητικά αδύνατου στόχου, την από κοινού σύνταξη μιας εγκυκλοπαίδειας που θα είναι άρτια, σωστά ενημερωμένη και θα συμπεριλαμβάνει γνώση γύρω από τον κόσμο. Σύμφωνα με αυτά τα δεδομένα θα έπρεπε να έχει αποτύχει και να περιλαμβάνει ό,τι πιο παραπλανητικό υπάρχει, από τη στιγμή που ο καθένας μπορεί να μεταβάλλει το περιεχόμενό της. Και όμως, ενώ πρόκειται για προϊόν εθελοντικής εργασίας, γνώρισε εντυπωσιακή ανάπτυξη σε σύντομο χρονικό διάστημα και αποδεικνύεται τόσο αξιόπιστη όσο και οι άλλες εγκυκλοπαίδειες. Έρευνα του περιοδικού Nature ([www.nature.com](http://www.nature.com)) έδειξε πως η Wikipedia έχει κατά μέσο όρο τέσσερα λάθη στην καταχώριση, ενώ η Britannica τρία.

## WIKIS

'Wiki' (προφέρεται ούικι) είναι ένας τύπος ιστοτόπου που επιτρέπει σε οποιονδήποτε να δημιουργήσει και να επεξεργαστεί τις σελίδες του. (<http://en.wikipedia.org/wiki/Wiki>) Τα Wikis επιτρέπουν στους χρήστες ενός ιστοχώρου να συνεισφέρουν περιεχόμενο, να το επεξεργαστούν και να βελτιώσουν το περιεχόμενο που έχουν συνεισφέρει άλλοι χρήστες, χωρίς να διαθέτουν εξειδικευμένες γνώσεις Η.Υ., να εμπλουτίσουν με εικόνες, διαγράμματα, πίνακες ή ακόμα και αρχεία ήχου. Τα wikis αξιοποιούνται στον εκπαιδευτικό χώρο ως δικτυακοί χώροι συνεισφοράς περιεχομένου και εργαλεία μάθησης που ενθαρρύνουν τη δημιουργικότητα και τη συνεργασία. (Leuf & Cunningham, 2001)

## PODCASTS

Το podcast δεν είναι τίποτα άλλο από μία προηχογραφημένη ραδιοφωνική εκπομπή, που μεταδίδεται μέσω Ίντερνετ και μπορεί να αναπαράγεται από τον ακροατή όποτε θέλει.

Μέσα από κάποιο λογισμικό σύλληψης (podcatcher), ο χρήστης επιλέγει τις εκπομπές που του αρέσουν και κάθε φορά που μία νέα είναι διαθέσιμη, την αποθηκεύει μέσω διαδικτύου στον υπολογιστή του.

Ο καθηγητής Roy Pea του Πανεπιστημίου Stanford υποστηρίζει ότι με την αξιοποίηση της τεχνολογίας των podcasts μας παρέχετε η δυνατότητα "...να δώσουμε τον έλεγχο της μάθησης στους εκπαιδευόμενους" (Renninger, 2002). Ήδη αρκετά Πανεπιστήμια αξιοποιούν αυτή την τεχνολογία προκειμένου να μεταδώσουν ομιλίες του εκπαιδευτικού

[www.netschoolbook.gr](http://www.netschoolbook.gr)

τους προσωπικούς (www.archive.com/education/societies/kates\_u/Trinity\_University/www.histories-humanities.tcd.ie/index.php).

Ακόμη και το Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο -παραδοσιακά συντηρητικό στις επιλογές των εκπαιδευτικών του μέσω- αξιοποιεί πλέον την τεχνολογία των podcasts.

Ποιος όμως θα το περίμενε ένα podcast σχετικό με τους αυτοκράτορες του Βυζαντίου θα το παρακολουθούσαν φανατικά 140000 ακροατές από το Αφγανιστάν ως τη Νέα Υόρκη; (<http://www.netschoolbook.gr/12byzantine.html>)

## **SECOND LIFE**

Το SecondLife είναι ένας τρισδιάστατος, εικονικός κόσμος (metaverse), βασισμένος, εν μέρει, σε συνδρομές, που «κατασκεύασε» το 2003 ο Philip Rosedale –πρόεδρος της εταιρίας Linden Lab- με έδρα στο San Francisco. Πρόκειται για ένα τρισδιάστατο εικονικό περιβάλλον το οποίο διαμορφώνεται εξολοκλήρου από τους κατοίκους του, που αντιπροσωπεύουν τα τρισδιάστατα εικονίδια που ονομάζονται ‘avatar’. Στο Second Life, χτίζονται εταιρείες, γίνονται γνωριμίες, συνέδρια και τσακωμοί και φυσικά πληρώνοντας αληθινά χρήματα κάποιος μπορεί να αγοράσει χρήματα του Second Life. Οι εταιρείες δεν άργησαν να εκμεταλλευτούν την ευκαιρία και άνοιξαν δικά τους μαγαζιά (Toyota, Mercedes, Nissan, Cisco, AOL, Philips, Sun, Intel, Sony, ING, Vodafone, Reuters κλπ).

Ο Dr Charles Handler, (Handler, 2007) ιδρυτής και πρόεδρος της Rocket-Hire.com, εταιρίας που προσφέρει συμβουλευτικές υπηρεσίες σε επιχειρήσεις που δραστηριοποιούνται στους νέους εικονικούς κόσμους, υποστηρίζει πως μέσω του SL μπορεί να αλλάξει ολόκληρη η δομή μιας επιχείρησης ξεκινώντας από την κατάρτιση, τη συνεργασία και τη μισθοδοσία των στελεχών της μέχρι το σχεδιασμό των νέων προϊόντων, το μάρκετινγκ και το κομμάτι των δημόσιων σχέσεών της.

Σύμφωνα με τους πιο πρόσφατους υπολογισμούς οι «κάτοικοι» του SL ξεπερνούν τα 6.000.000, ενώ ο αριθμός αυτός φαίνεται να αυξάνεται σχεδόν γεωμετρικά. Πρόκειται για ένα ταχύτατα εξελισσόμενο φαινόμενο με ραγδαία οικονομική ανάπτυξη εκατομμυρίων δολαρίων ΗΠΑ το μήνα.

Από τη Σουηδία, την πρώτη χώρα που ίδρυσε επίσημα πρεσβεία, μέχρι το Εθνικό Μέτωπο του Ζαν Μαρί Λε Πεν που εγκαινίασε γραφεία στον κόσμο του SL, ιδιώτες, εταιρίες, οργανισμοί και κράτη, επιχειρούν να συμβαδίσουν με τις νεώτερες τεχνολογικές εξελίξεις και να εκμεταλλευτούν όσο και όπως μπορούν το «φαινόμενο».

Στο SL που απέχει πολύ από τα συνηθισμένα πολυσυμμετοχικά διαδικτυακά παιχνίδια, δεν υπάρχουν προκαθορισμένοι κανόνες, οδηγίες και στόχοι που πρέπει να εκπληρωθούν. Αναπαριστά -στο μέτρο του δυνατού- μία νέα, εναλλακτική πραγματικότητα, όπου ο καθένας μπορεί να παρουσιάσει τον εαυτό του όπως το επιθυμεί, απαλλαγμένος από τις συμβάσεις και τους περιορισμούς της πραγματικής του ζωής. Αυτή η απουσία δηλωμένων στόχων εξάλλου είναι και το προτέρημα του SL, καθώς οι ψηφιακές απεικονίσεις του εαυτού μας (avatars) είναι σε θέση -εκτός από το περιπλανούνται ή να πετούν άσκοπα- να κάνουν νέες κοινωνικές γνωριμίες και να εργάζονται είτε ως υπάλληλοι σε εικονικές εταιρίες, είτε προωθώντας τις δικές τους επιχειρηματικές ιδέες και τελικά να αποκτούν χρήματα (στην αρχή εικονικά και μετέπειτα πραγματικά), μέσω μιας πλήρως αυτόνομης οικονομίας που ανταμείβει την καινοτομία, τη δεξιοτεχνία και το ρίσκο.

Το νόμισμα στο οποίο γίνονται οι συναλλαγές στον εικονικό κόσμο του SL είναι το δολάριο Linden (L\$), ενώ οι υπηρεσίες για την αγοραπωλησία του νομίσματος είναι δομημένες με παρόμοιο τρόπο όπως και στην πραγματική ζωή, καθώς τα χρηματικά ποσά διακινούνται μέσω μεσιτών σε διάφορες συναλλαγματικές ισοτιμίες. Οι κάτοικοι μπορούν να αγοράσουν απευθείας L\$ ή να κάνουν ανταλλαγές συναλλάγματος μεταξύ Linden και

[www.netschoolbook.gr](http://www.netschoolbook.gr)

αμερικανικού δολαρίου, το οποίο και αποταμιεύεται στον πραγματικό χρηματικό λογαριασμό τους, μέσω του συστήματος LindeX. Η ισοτιμία του δολαρίου Η.Π.Α. και L\$ μεταβάλλεται συνεχώς, καθώς οι κάτοικοι του SL, μέσω των επιχειρηματικών και οικονομικών συναλλαγών τους, καθορίζουν την τιμή αγοράς και πώλησης των δολαρίων Linden. Αξίζει να σημειωθεί ότι τον περασμένο Ιανουάριο η αξία ενός αμερικανικού δολαρίου ήταν 267 L\$, ενώ το συνολικό ΑΕΠ του SL άγγιξε τα 65 εκατομμύρια αμερικανικά δολάρια.

Στον κόσμο του SL μπορείς να συναντήσεις καθηγητές Πανεπιστημίου που διδάσκουν τους σπουδαστές τους ωθώντας τους να ανοίξουν εικονικά καταστήματα, μεσίτες ακινήτων που συμπληρώνουν το εισόδημα τους πουλώντας εικονικά οικόπεδα, ακόμα και μουσικούς ή άλλους καλλιτέχνες οι οποίοι παρουσιάζουν -σχεδόν ανέξοδα- τα έργα τους στα εκατομμύρια των κατοίκων του SL.

Η επόμενη μεγάλη πρόκληση των πανεπιστημίων θα είναι σίγουρα η επάνδρωση των εικονικών τους παραρτημάτων με το κατάλληλο προσωπικό. Όσο εξωπραγματική και αν φαντάζει σήμερα η προοπτική ύπαρξης ενός καθηγητή που πληρώνεται για να εργάζεται σε ένα εικονικό περιβάλλον, το σκηνικό ενδέχεται να αλλάξει δραματικά πολύ σύντομα. Ίσως να χρειαστούν αρκετά χρόνια ακόμη ώσπου να αποκτηθούν όλες οι απαραίτητες εμπειρίες και να συσσωρευτούν οι αναγκαίες γνώσεις, ώστε ο μισθός ενός διδάσκοντα στο SL να εξισωθεί με αυτόν ενός «πραγματικού», όταν όμως συμβεί αυτό, οι νέοι εικονικοί καθηγητές που θα «αναδυθούν» θα διαθέτουν όχι μόνο όλα τα απαραίτητα προσόντα ενός «πραγματικού» εκπαιδευτικού, αλλά θα έχουν αποδείξει πως μπορούν να επιβιώσουν και να πετύχουν ακόμα και σε ένα περιβάλλον στο οποίο ενδέχεται να μη γνωρίσουν ποτέ το αληθινό πρόσωπο των φοιτητών τους.

Ίσως η πρόοδος τελικά προέλθει από το χώρο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

### **METAVVERSE TO ΕΙΚΟΝΙΚΟ META-ΣΥΜΠΑΝ**

Τα όρια μεταξύ πραγματικού και ψηφιακού κόσμου στους εικονικούς κόσμους τύπου Second Life γίνονται ολοένα και πιο δυσδιάκριτα, σχεδόν αόρατα. (Ondrejka,2004). Η πιο γνωστή λογοτεχνική προσέγγιση της ιδέας του Διαδικτύου στη δεκαετία του 90, ήταν η παρομοίωσή του με μια ψηφιακή απομίμηση πόλης, το Metaverse, στο Snow Crash του Νηλ Στέφενσον (Neal Stephenson). (Stephenson, 1992) Ο Νηλ Στέφενσον μας έδωσε μια φανταστική προσέγγιση της ιδέας του χώρου μέσα στο διαδίκτυο. Η δυνητική πόλη που περιγράφει έχει συνήθη οικοδομικά συγκροτήματα, δρόμους και πάρκα, αλλά παρέχει και πρόσθετες δυνατότητες που δεν υπάρχουν στις πόλεις του πραγματικού κόσμου.

Οι όροι επαυξημένη πραγματικότητα, εικονικοί κόσμοι, καθρεπτικοί κόσμοι ακούγονται ολοένα και συχνότερα στις μέρες μας. (McClintock, 2000)

### **ΑΣ ΠΡΟΣΓΕΙΩΘΟΥΜΕ ΣΤΟΝ ΠΛΑΝΗΤΗ ΕΛΛΑΔΑ**

Σαν ομάδα που βαδίζει από υποβιβασμό σε υποβιβασμό μοιάζει η Ελλάδα στο πρωτάθλημα της ψηφιακής εποχής. Από τελευταία στους πρώην 15, κατέληξε τελευταία στους 25 και μόλις αποφεύγει την τελευταία θέση στους 27 μετά την είσοδο της Βουλγαρίας και της Ρουμανίας. (<http://ec.europa.eu>, 2006) Αυτή είναι η εικόνα μιας χώρας που μάλλον αποκλίνει παρά συγκλίνει στην πορεία προς την κοινωνία της γνώσης. Τι εμποδίζει την πορεία μας προς την κοινωνία της γνώσης; Κατά κύριο λόγο η έλλειψη συστηματικής εκπαίδευσης για τη χρήση των σύγχρονων τεχνολογιών. Στη χώρα μας τα προγράμματα αξιοποίησης των ΤΠΕ στη διδασκαλία λειτούργησαν τυροτεχνικά χωρίς να προβλεφθούν μόνιμες δομές επιμόρφωσης και στήριξης του εκπαιδευτικού. Ο σχεδιασμός

του Γκροβριέου εκφράζει σε ελαστικότατα προγράμματα με ορίζοντα 10 ή 20 ετών ενώ τα αποτελέσματα της αξιοποίησης των ΤΠΕ παραμένουν απογοητευτικά.

Από το τρίπτυχο πρόγραμμα επιμόρφωσης παραμένουμε καθηλωμένοι στο Α' επίπεδο, την απόκτηση βασικών δεξιοτήτων στη χρήση ΤΠΕ πέντε χρόνια τώρα. Συγκεκριμένα για την επιμόρφωση εκπαιδευτικών Β' επιπέδου που αφορά την αξιοποίηση των ΤΠΕ στη διδακτική πράξη έχουν σημειωθεί απαράδεκτες καθυστερήσεις. Ενώ η προκήρυξη καλούσε εκπαιδευτικούς να υποβάλουν αιτήσεις συμμετοχής το 2005, (ΥΠΕΠΘ, ΕΥΕ 1466/27-4-2005) το Μάιο του 2007 δεν έχει ξεκινήσει η εκπαίδευση επιμορφωτών Β' επιπέδου. Με το δεδομένο των μετακινήσεων των εκπαιδευτικών (αποσπάσεις, μεταθέσεις, οικογενειακές μεταβολές) η εκκίνηση του προγράμματος ακόμα και το Σεπτέμβριο του 2007 παρουσιάζεται προβληματική.

Άλλο ένα κεφάλι της σύγχρονης Λερναίας Ύδρας αποτελεί η ένδεια σε ουσιαστικές πληροφορίες στην ελληνική γλώσσα. Υστέρηση σημειώνεται και στον τομέα της ψηφιοποίησης του πολιτισμικού μας κεφαλαίου. Διαθέτουμε εντυπωσιακό πολιτισμικό κεφάλαιο αλλά συναντάμε δυσκολίες στο ζήτημα της διαφύλαξής του στην επερχόμενη κοινωνία της γνώσης. Αν και οι ευρωπαϊκές ενισχύσεις στήριζαν την ανάπτυξη εκπαιδευτικών υποδομών τα τελευταία χρόνια, η Ελληνική πολιτεία φαίνεται να χαράζει μία συγκεκριμένη ψηφιακή στρατηγική. «Τα ευρωπαϊκά κονδύλια αντιμετωπίζονται συχνά σαν πηγή χρημάτων που έχουμε το δικαίωμα να σπαταλήσουμε χωρίς ιδιαίτερο σχεδιασμό και χωρίς να διεκδικούμε την επίτευξη συγκεκριμένων στόχων. (ΕΠΕ, 2006)

Τα έργα για την αναβάθμιση των διαδικτυακών συνδέσεων των σχολείων καθυστέρησαν με αποτέλεσμα αρκετές μονάδες να έχουν προχωρήσει σε συμβάσεις με ιδιώτες παρόχους, γεγονός που διαταράσσει τη συνοχή του Πανελληνίου Σχολικού Δικτύου.

### **ΕΠΙ ΤΟΝ ΤΥΠΟΝ ΤΩΝ ΗΛΩΝ**

Αν το web 2.0 μας προωθεί προς το «εμείς», προς ανοικτές επικοινωνίες, προς την αποκέντρωση του ελέγχου της πληροφορίας, στη χώρα μας αντηχεί εκκωφαντικά ο απόηχος του «εγώ» και ένα απόλυτα συγκεντρωτικό σύστημα. Δυστυχώς η έλλειψη ψηφιακής στρατηγικής και η ασυνέχεια των επιμέρους σπασμωδικών κινήσεων επιμόρφωσης των εκπαιδευτικών έχει ελάχιστο συνιστάμενο αποτέλεσμα.

### **ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

1. Ebersbach-Markus Glaser, A. (2004) Towards Emancipatory Use of a Medium: The Wiki, International Journal of Information Ethics Vol. 2 (11/2004)
2. Eves, H. (1989) Μεγάλες στιγμές των Μαθηματικών, Αθήνα: Τροχαλία.
3. Fernie, K & Richards J. D. eds. (2002) Creating and Using Virtual Reality: a guide for the Arts and Humanities, AHDS 2002, [http://vads.ahds.ac.uk/guides/vr\\_guide/](http://vads.ahds.ac.uk/guides/vr_guide/), (προσπελάστηκε: 02/05/2007)
4. Handler, C., (2007) Employee Selection in the Second Life (προσπελάστηκε: 02/05/2007) [www.ere.net/articles/db/FF0945C9EB1E43CC81ABABDED557BF1A.asp](http://www.ere.net/articles/db/FF0945C9EB1E43CC81ABABDED557BF1A.asp)
5. [http://ec.europa.eu/information\\_society/eeurope/i2010/docs/studies/final\\_report\\_3.pdf](http://ec.europa.eu/information_society/eeurope/i2010/docs/studies/final_report_3.pdf)
6. <http://en.wikipedia.org/wiki/Blog> (προσπελάστηκε: 09/05/2007)
7. <http://en.wikipedia.org/wiki/Wiki> (προσπελάστηκε: 09/05/2007)

[www.netschoolbook.gr](http://www.netschoolbook.gr)

- Addison-Wesley
9. Levin D. & Arafeh, S. (2002) The Digital Disconnect: The widening gap between Internet-savvy students and their schools (ανακτήθηκε: [www.pewinternet.org/report\\_display.asp?r=67](http://www.pewinternet.org/report_display.asp?r=67) 09/05/2007)
  10. McClintock, R. (2000) Toward a place for study in a world of instruction. Institute for Learning Technologies. Columbia University. Προσπελάστηκε 02 Μαΐου 2007: [www.ilt.columbia.edu/publications/papers/studyplace/](http://www.ilt.columbia.edu/publications/papers/studyplace/) title.pd
  11. Ondrejka, C., (2004) "Escaping the Gilded Cage: User Created Content and Building the Metaverse" . New York Law School Law Review, 32-41.
  12. Renninger A., Shumar W., eds. (2002) Building Virtual Communities: Learning and Change in Cyberspace (Learning in Doing: Social, Cognitive and Computational Perspectives) NY Cambridge University Press p.321-354
  13. Stephenson N., (1992) Snow Crash, London, UK, RoC,
  14. [www.nature.com/nature/journal/v438/n7070/full/438900a.html](http://www.nature.com/nature/journal/v438/n7070/full/438900a.html) (προσπελάστηκε: 09/05/2007)
  15. [www.netschoolbook.gr/12byzantine.html](http://www.netschoolbook.gr/12byzantine.html) (προσπελάστηκε: 09/05/2007)
  16. [www.observatory.gr/files/meletes/eEuropei2010\\_year2006.pdf](http://www.observatory.gr/files/meletes/eEuropei2010_year2006.pdf)
  17. [www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1569514,00.html](http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1569514,00.html) (προσπελάστηκε: 09/05/2007)
  18. [www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1570743,00.html](http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1570743,00.html) (προσπελάστηκε: 09/05/2007)
  19. Ένωση Πληροφορικών Ελλάδας (2006), Μελέτη Επισκόπησης της Πληροφορικής <http://www.observatory.gr/page/default.asp?la=1&id=183&pl=110&pk=293&ap=101>
  20. Φρίντμαν Τ. (2007), Ο κόσμος είναι επίπεδος, Αθήνα: Ωκεανίδα