



Πανεπιστήμιο Πειραιώς – Τμήμα Πληροφορικής
Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών
«Ψηφιακός Πολιτισμός, Έξυπνες Πόλεις, IoT και Προηγμένες Ψηφιακές
Τεχνολογίες»

Μεταπτυχιακή Διατριβή

Τίτλος Διατριβής	Η συμβολή των προηγμένων υπηρεσιών διαχείρισης και των ψηφιακών τεχνολογιών στην πολιτιστική επικοινωνία και την προαγωγή της εκπαίδευσης-μάθησης στους Χώρους Πολιτισμού. The contribution of Advanced Management Services and Digital Technologies to cultural communication and the educational utilization of technological applications in Cultural Institutions.
Όνοματεπώνυμο Φοιτητή	Παναγιώτα Νικολοπούλου
Πατρώνυμο	Χρήστος
Αριθμός Μητρώου	ΨΠΟΛ/ 18031
Επιβλέπων	Δημήτριος Βέργαδος, Καθηγητής

Τριμελής Εξεταστική Επιτροπή

(υπογραφή)

(υπογραφή)

(υπογραφή)

Δημήτριος Βέργαδος
Καθηγητής

Χρήστος Νικόλαος
Αναγνωστόπουλος
Καθηγητής

Άγγελος Μιχάλας
Καθηγητής

Περιεχόμενα

Περιεχόμενα.....	2
Περίληψη.....	8
Abstract	9
Ευχαριστίες.....	10
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 ^ο : ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ	11
1.1. ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΚΑΙ ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΩΝ ΕΝΝΟΙΩΝ ΤΟΥ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ, ΤΗΣ ΚΟΥΛΤΟΥΡΑΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑΣ	11
1.2. Η ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΤΩΝ ΚΡΑΤΩΝ	12
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	15
2 ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 ^ο : Η ΕΝΝΟΙΟΛΟΓΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ Ο ΡΟΛΟΣ ΤΗΣ ΣΤΗΝ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΤΩΝ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΩΝ ΦΟΡΕΩΝ ΚΑΙ ΟΡΓΑΝΙΣΜΩΝ.....	16
2.1 ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ: ΕΝΝΟΙΑ ΚΑΙ ΡΟΛΟΣ.....	16
2.2 ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ ΤΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΚΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ.....	17
2.3 ΘΕΜΕΛΙΩΔΕΙΣ ΣΧΟΛΕΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ	21
2.4 ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΤΩΝ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΩΝ ΦΟΡΕΩΝ ΚΑΙ ΟΡΓΑΝΙΣΜΩΝ	28
2.5. ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΕΣ ΕΥΑΙΣΘΗΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΩΝ ΕΠΙΣΚΕΠΤΩΝ-ΧΡΗΣΤΩΝ ΚΑΙ ΑΝΟΙΚΤΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ.....	31
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	32
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 ^ο : ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΕΣ ΤΑΣΕΙΣ ΣΤΟ ΠΕΔΙΟ ΤΗΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ.....	33

3.1. ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΑΝΘΡΩΠΙΝΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ.....	33
3.2. Η ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ	37
3.3. ΨΗΦΙΑΚΗ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ	38
3.4. ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ ΤΟΥ ΔΙΑΜΟΙΡΑΣΜΟΥ	40
3.5. ΑΝΟΙΧΤΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ, ΑΝΟΙΧΤΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΚΑΙ ΕΠΙΝΟΗΣΗ ΤΟΥ ΥΠΕΡΚΕΙΜΕΝΟΥ.....	41
3.6. ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ	42
3.6.1. ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΤΩΝ ΠΡΑΓΜΑΤΩΝ (INTERNET OF THINGS)	43
3.6.2 ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΕΠΑΥΞΗΜΕΝΗΣ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΙΚΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ	44
3.6.3. ΣΥΜΜΕΙΞΗ ΤΟΥ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΜΕ ΤΟ ΦΥΣΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ.....	46
3.7. ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΚΑΙ ΠΕΔΙΑ ΣΤΟΝ ΤΟΜΕΑ ΤΟΥ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΤΗΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ	47
3.7.1. ΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΙΚΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ	48
3.7.2. ΟΙ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΚΑΙ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗΣ ΕΙΚΟΝΙΚΩΝ ΧΩΡΩΝ	50
3.7.3. ΟΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΠΡΟΣΒΑΣΗΣ – ΜΕΣΑ ΚΑΙ ΥΠΟΔΟΜΕΣ ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΑΤΗΡΗΣΗ, ΤΗΝ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΡΟΣΒΑΣΙΜΟΤΗΤΑ ΣΤΟ ΨΗΦΙΑΚΟ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ.....	51
3.8. Η ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΚΑΙ Ο ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ.....	52
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	60
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4ο: ΜΕΤΑΒΑΣΗ ΣΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΚΟΙΝΩΝΙΑ.....	61
4.1. ΣΤΟΧΟΘΕΣΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΜΕΤΑΣΧΗΜΑΤΙΣΜΟ ΣΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΔΙΑΣΤΑΣΗ	61

4.2. ΟΙ ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΥΠΟΔΟΜΕΣ ΠΡΟΣΒΑΣΙΜΟΤΗΤΑΣ – ΕΥΡΥΖΩΝΙΚΟΤΗΤΑ	62
4.3. ΟΙ ΥΠΟΔΟΜΕΣ ΠΟΥ ΑΦΟΡΟΥΝ ΤΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΙΚΟ ΝΕΦΟΣ (CLOUD).....	63
4.4. ΤΑ ΜΗΤΡΩΑ.....	65
4.5. ΤΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ ΚΑΙ ΟΙ ΣΥΣΣΩΡΕΥΤΕΣ ΜΕΤΑΔΕΔΟΜΕΝΩΝ	66
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	67
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5ο: ΨΗΦΙΑΚΗ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΗΓΜΕΝΕΣ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΤΟΥ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ	68
5.1. ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΤΗΣ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ ΤΩΝ ΧΡΗΣΤΩΝ	68
5.2. ΠΟΙΟΙ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΜΕΤΟΧΟΙ ΠΟΥ ΣΥΓΚΡΟΤΟΥΝ ΤΟ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ	82
5.2.1. ΤΟ ΚΡΑΤΟΣ ΚΑΙ ΟΙ ΚΡΑΤΙΚΟΙ ΦΟΡΕΙΣ.....	83
5.2.2. Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΕΛΛΗΝΙΚΟΥ ΚΡΑΤΟΥΣ ΚΑΙ ΤΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΑ ΜΟΝΤΕΛΛΑ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ	84
5.2.3. ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ: ΤΟ ΣΩΜΑΤΕΙΟ «ΔΙΑΖΩΜΑ».....	85
5.2.4. ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΑ ΣΧΗΜΑΤΑ ΤΟΥ ΔΗΜΟΣΙΟΥ ΚΑΙ ΤΟΥ ΙΔΙΩΤΙΚΟΥ ΤΟΜΕΑ.....	85
5.2.5. ΟΙ ΚΟΙΝΟΤΗΤΕΣ ΧΡΗΣΤΩΝ ΚΑΙ ΔΡΑΣΕΙΣ CROWDSOURCING.....	87
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	90
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6ο: ΜΕΣΑ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΠΡΟΒΟΛΗΣ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΔΙΚΤΥΩΣΗΣ ΣΤΟΝ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟ ΤΟΜΕΑ	92
6.1 ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ	92
6.2. ΟΙ ΠΛΑΤΦΟΡΜΕΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΔΙΚΤΥΩΣΗΣ	96
6.3 ΤΟ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΤΟΥ ΚΡΑΤΙΚΟΥ ΜΟΥΣΕΙΟΥ HERMITAGE ΣΤΗ ΜΟΣΧΑ.....	100

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	104
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7 ^ο : ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΗ ΤΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΣΤΑ ΜΟΥΣΕΙΑ	105
7.1. Η ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΕΝΝΟΙΑΣ ΤΟΥ ΜΟΥΣΕΙΟΥ	105
7.2. Ο ΣΥΝΘΕΤΟΣ ΡΟΛΟΣ ΤΩΝ ΜΟΥΣΕΙΩΝ ΚΑΙ ΤΩΝ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΩΝ ΟΡΓΑΝΙΣΜΩΝ .	107
7.3. ΜΟΥΣΕΙΑ ΔΙΧΩΣ ΤΟΙΧΟΥΣ ΚΑΙ ΜΟΥΣΕΙΟΛΟΓΙΑ	109
7.4. Η ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΠΡΟΤΥΠΩΝ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗΣ ΥΛΙΚΟΥ ΣΤΑ ΜΟΥΣΕΙΑ	112
7.5. Η ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΑ ΜΟΥΣΕΙΑ.....	123
7.6. ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΙΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΜΟΥΣΕΙΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΩΝ ΙΔΡΥΜΑΤΩΝ ΣΤΗΝ ΕΥΡΩΠΗ ΚΑΙ Η.Π.Α. ΠΟΥ ΑΞΙΟΠΟΙΟΥΝ ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ.....	130
7.6.1. ΕΛΛΑΔΑ	130
7.6.2. ΓΑΛΛΙΑ.....	134
7.6.3. ΙΤΑΛΙΑ.....	136
7.6.4. ΓΕΡΜΑΝΙΑ	136
7.6.5. ΙΣΠΑΝΙΑ.....	137
7.6.6. ΟΛΛΑΝΔΙΑ.....	138
7.6.7. ΜΕΓΑΛΗ ΒΡΕΤΑΝΙΑ	138
7.6.8. Η.Π.Α	140
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	142
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8 ^ο : ΧΩΡΟΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ-ΜΑΘΗΣΗ.....	144
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	144

8.1. ΤΑ ΜΟΥΣΕΙΑΚΑ ΙΔΡΥΜΑΤΑ ΚΑΙ Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥΣ ΣΤΗΝ ΠΡΟΑΓΩΓΗ ΤΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ	146
8.2. ΟΙ ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ	151
8.3. ΟΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΟΙ ΣΥΓΧΡΟΝΕΣ ΘΕΩΡΙΕΣ ΤΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ.....	154
8.4. ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΣΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ	165
8.5. ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΜΕ ΧΡΗΣΗ ΚΑΙΝΟΤΟΜΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΑ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΑ ΙΔΡΥΜΑΤΑ ΚΑΙ ΤΑ ΣΧΟΛΕΙΑ.....	167
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	188
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 9 ^ο : «ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΚΘΕΣΗ ΤΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ ΤΩΝ ΑΡΧΑΙΩΝ ΟΛΥΜΠΙΑΚΩΝ ΑΓΩΝΩΝ» ΣΤΟ ΠΑΛΑΙΟ ΜΟΥΣΕΙΟ ΤΗΣ ΑΡΧΑΙΑΣ ΟΛΥΜΠΙΑΣ	191
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	191
9.1. Η ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΚΘΕΣΗ	192
9.2. ΟΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΙ «ΟΔΗΓΟΙ ΠΕΡΙΗΓΗΣΗΣ» ΤΟΥ ΜΟΥΣΕΙΟΥ	193
9.2.1. ΟΙ ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ.....	193
9.2.2. ΟΙ «ΟΔΗΓΟΙ ΠΕΡΙΗΓΗΣΗΣ»	195
9.3. ΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΟ ΚΟΙΝΟ ΚΑΙ ΟΙ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ	196
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	198
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 10 ^ο : ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΣΤΟΧΟΘΕΣΙΑ, ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ.....	200
10.1. ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΣΤΟΧΟΘΕΣΙΑ	200

10.2. ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ.....	201
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 1 (ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΑ)	203
10.3. ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΩΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ	203
10.3.1. ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΓΕΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΕΙΔΙΚΩΝ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΓΙΑ ΤΗ ΜΑΘΗΤΙΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ.....	203
10.3.2. ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΓΕΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΕΙΔΙΚΩΝ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ	208
10.3.3. ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΓΕΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΕΙΔΙΚΩΝ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΕΝΗΛΙΚΕΣ	212
10.4. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΕΣ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ – ΥΠΟΒΟΛΗ ΠΡΟΤΑΣΕΩΝ.....	216
10.4.1. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗ ΜΑΘΗΤΙΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ	217
10.4.2. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ	218
10.4.3. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟΥΣ ΕΝΗΛΙΚΕΣ	219
10.5. ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ.....	220
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	237
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ.....	256

Περίληψη

Η παρούσα Διπλωματική Διατριβή ερευνά τη συμβολή των προηγμένων Υπηρεσιών Διαχείρισης και των ψηφιακών τεχνολογιών στην πολιτιστική επικοινωνία και την προαγωγή της εκπαίδευσης-μάθησης στους Χώρους Πολιτισμού. Διαπιστώνεται ότι στο παγκοσμιοποιημένο και ανταγωνιστικό περιβάλλον του 21ου αιώνα, οι Πολιτιστικοί Οργανισμοί καλούνται να ανταποκριθούν στις προκλήσεις της ψηφιακής εποχής και να ενσωματώσουν τις νέες τεχνολογίες στη λειτουργία τους. Η ψηφιακή επικοινωνία αντικαθιστά τις παραδοσιακές μορφές επικοινωνίας και οι Χώροι Πολιτισμού θεωρούνται ως χώροι προαγωγής της άτυπης εκπαίδευσης και της μάθησης στον τομέα του Πολιτισμού. Παρουσιάζεται η ιστορική εξέλιξη της έννοιας του Πολιτισμού και της Πολιτιστικής Βιομηχανίας, διερευνώνται τα Μουσεία δίχως τοίχους και οι νέες τάσεις στη Μουσειολογία σε σχέση με τον διευρυμένο ρόλο των Μουσειακών Ιδρυμάτων, στα οποία η ενσωμάτωση και η χρήση καινοτόμων τεχνολογιών κατέχει περίοπτη θέση και συμβάλλει στην προαγωγή της εκπαίδευσης και της μάθησης. Μνημονεύονται σχετικές ερευνητικές μελέτες για τους προβληματισμούς και τα επιμέρους ζητήματα που τίθενται και εξετάζονται τα θέματα ψηφιοποίησης της πολιτιστικής κληρονομιάς και των πολιτικών που ακολουθεί η Ευρωπαϊκή Ένωση και η Χώρα μας για την προστασία και ανάδειξη των πολιτιστικών αγαθών. Παρουσιάζεται η Ψηφιακή Έκθεση της Ιστορίας των Αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων στο Παλιό Μουσείο της Αρχαίας Ολυμπίας που είναι πρωτοποριακή στη χρήση νέων τεχνολογιών και ιδιαίτερα επιτυχημένη καθώς η πολιτιστική πορεία της κοινωνίας – όπως εμφανίζεται μέσα από τη θεματική των Ολυμπιακών Αγώνων – παραμένει στο επίκεντρο των εκπαιδευτικών ενδιαφερόντων και των ερευνητικών αναζητήσεων. Το ερευνητικό τμήμα της Διατριβής στηρίζεται σε έρευνα που διενεργήθηκε το 2019 στην Αρχαία Ολυμπία και απευθύνθηκε στους επισκέπτες της Ψηφιακής Έκθεσης. Η κύρια στοχοθεσία της Έρευνας ήταν η διαπίστωση των απόψεών τους για τις καινοτόμες τεχνολογίες ως εργαλεία εκπαίδευσης και μάθησης στους Χώρους Πολιτισμού, ως μέσα ανάδειξης του Ελληνικού Πολιτισμού καθώς και τη συμβολή τους στην αύξηση επισκεψιμότητας στα Μουσειακά και λοιπά Πολιτιστικά Ιδρύματα, που παρουσιάζουν ψηφιακά εκπαιδευτικά προγράμματα με χρήση νέων τεχνολογιών. Ακολουθήθηκε η ποσοτική μέθοδος ως η πλέον κατάλληλη, με τη χρήση τριών ειδών ερωτηματολογίων που σχεδιάστηκαν ειδικά για τη μαθητική κοινότητα, τους εκπαιδευτικούς και τους ενήλικες, ώστε να ανταποκρίνονται στους προβληματισμούς της έρευνας. Τέλος, γίνεται ακριβής διατύπωση των τελικών συμπερασμάτων της έρευνας και καταγράφονται οι προτάσεις που αφορούν τη στοχοθεσία της.

Λέξεις κλειδιά: Προηγμένες Υπηρεσίες Διαχείρισης, Ψηφιακές Τεχνολογίες, Πολιτιστική Επικοινωνία, Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Περιβάλλον, Εκπαίδευση-Μάθηση

Abstract

This Diploma paper is exploring the contribution of Advanced Management Services and Digital Technologies to cultural communication as well as the use and educational utilization of technological applications in Cultural Institutions. In the globalized and competitive environment of the 21st century, Cultural Organizations are called upon to respond to the challenges of the digital age and integrate new technologies into their operation. Digital communication replaces traditional forms of communication and Cultural Institutions are considered as places to promote non-conventional education and learning in the field of Culture. In this paper, the historical evolution of Culture and Cultural Industry is presented, Virtual Museums and new trends in Museology are explored in relation to the expanding role of Museum Institutions, in which the incorporation and use of innovative technologies have become educational instruments in the field of culture. Relevant research topics and issues are also discussed. Thus, digitization projects of cultural heritage and policies pursued by the European Union and our country for the protection and promotion of cultural goods are mentioned. The Digital Exhibition of the History of the Ancient Olympic Games is presented at the Old Museum of Ancient Olympia, which is a pioneer in the use of new technologies. The research section of this diploma paper is based on a research conducted in 2019 at Ancient Olympia and addressed to the visitors of the Digital Exhibition. The main focus of the Research was to identify their views on innovative technologies as tools of education and learning in the Cultural Foundations, as a means of promoting Greek Culture and their contribution to the increase of visitors to cultural institutions' programs using new technologies. The most appropriate method that was followed in this research, was the quantitative one, using three types of questionnaires designed specifically for the school community, teachers and adults. The final conclusions of the research are formulated precisely and the proposals related to the survey's objectives are documented.

Index terms: Advanced Management Services, Digital Technologies, Cultural Communication, Digital Education, Technology application in Education – Learning Process, Cultural Heritage.

Ευχαριστίες

Η παρούσα Μεταπτυχιακή Διατριβή εκπονήθηκε στο πλαίσιο των σπουδών μου στο Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών «Ψηφιακός Πολιτισμός, Έξυπνες Πόλεις, ΙοΤ και Προηγμένες Τεχνολογίες» της Σχολής Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών, Τμήματος Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Πειραιώς.

Η ολοκλήρωση της Διατριβής αυτής δεν θα ήταν δυνατή χωρίς την καθοδήγηση του επιβλέποντος Καθηγητή και Διευθυντή του Μ.Π.Σ. κ. Δημητρίου Βέργαδου, στον οποίο εκφράζω θερμές ευχαριστίες για την υπομονή και τις πολύτιμες συμβουλές του.

Ένα μεγάλο ευχαριστώ οφείλω επίσης και στους επιβλέποντες Καθηγητές κ.κ. Χρήστο Νικόλαο Αναγνωστόπουλο και Άγγελο Μιχάλα για τις επισημάνσεις τους καθώς και σε όλους τους Καθηγητές μου για την αμέριστη συμπαράστασή τους κατά τη διάρκεια των σπουδών μου.

Τέλος, θα ήθελα να ευχαριστήσω την οικογένειά μου και τον Διευθύνοντα της Ψηφιακής Έκθεσης, Αρχαιολόγο της Εφορείας Αρχαιοτήτων Ηλείας κ. Κωνσταντίνο Αντωνόπουλο καθώς και το προσωπικό του Παλαιού Μουσείου Αρχαίας Ολυμπίας που μου συμπαραστάθηκαν έμπρακτα και με στήριξαν με πολλή αγάπη στην προσπάθειά μου. Τους ευχαριστώ όλους γιατί με βοήθησαν να «ταξιδέψω» στον ψηφιακό κόσμο της μαγείας του Πολιτισμού, της Μουσικής και των Τεχνών.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1° : ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ

1.1. ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΚΑΙ ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΩΝ ΕΝΝΟΙΩΝ ΤΟΥ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ, ΤΗΣ ΚΟΥΛΤΟΥΡΑΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑΣ

Η ιστορική εξέλιξη των εννοιών του πολιτισμού και της κουλτούρας εμφανίζονται τον 18ο αιώνα στη Δυτική Ευρώπη και η χρήση τους καθιερώνεται περί τον 19ο αιώνα. Ο Ρ. Γουίλιαμς υποστήριξε ότι «η ιστορία της ιδέας του πολιτισμού αποτελεί την απογραφή των νοητικών και συναισθηματικών μας αντιδράσεων στην αλλαγή των συνθηκών της κοινής μας ζωής»¹. Το σημασιολογικό υπόβαθρό τους συνδέεται με τα φαινόμενα και τα γεγονότα που συνέβαλαν στη δημιουργία του σημερινού προσώπου της Ευρώπης². Πιο συγκεκριμένα, συνδέονται με:

α.- την κοινωνική ιστορία της Ευρώπης και ειδικά τη σταδιακή αποσύνθεση της αριστοκρατίας και την εμφάνιση νέων κοινωνικών ομάδων που είχαν διαφορετικές αντιλήψεις για την κοινωνική εξέλιξη και την επιστημονική πρόοδο³.

β.- την πολιτική ιστορία της Ευρώπης που ξεκίνησε από το αντιαπολυταρχικό κίνημα του 18ου αιώνα, συνέχισε με τη δημιουργία εθνικών κρατών, την ανάπτυξη της εθνικιστικής ιδεολογίας και τη δημιουργία σύγχρονων μειονοτικών κινήματων που διεκδικούν αναγνώριση και κατοχύρωση των πολιτισμικών ταυτοτήτων τους⁴.

γ.- την ιστορία των σχέσεων της Ευρώπης με εκείνα τα μέρη του κόσμου που ήταν, από την εποχή του Κολόμβου και μετά, αποικίες της. Οι έννοιες του πολιτισμού και της κουλτούρας κατέχουν μια αμφιλεγόμενη θέση στον τρόπο που οι Ευρωπαίοι αντιμετώπισαν το πολιτισμικό τους Άλλο, με στόχο άλλοτε να το εκμεταλλευτούν, να το καθυποτάξουν, ή και να το απορρίψουν κι'άλλοτε να το κατανοήσουν και να το αποδεχθούν⁵.

δ.- την ιστορία της Ευρωπαϊκής νεωτερικότητας, δηλαδή της μεταμόρφωσης της Ευρωπαϊκής οικονομίας και κοινωνίας από τη βιομηχανική και την τεχνικοοικονομική επανάσταση. Οι έννοιες του πολιτισμού και της κουλτούρας ανέδειξαν τόσο την περιγραφή αυτής της μεταμόρφωσης όσο και την καταγγελία των παρενεργειών και των αντιδράσεων που αυτή προκάλεσε⁶. Μεταπολεμικά, ο όρος πολιτιστική

¹ Ρέιμοντ Γουίλιαμς «Κουλτούρα και Ιστορία», μτφρ. Β. Αποστολίδου, εκδ. Γνώση, Αθήνα 1994, σ. 285.

² Γρηγόρης Πασχαλίδης «Εισαγωγή στην Έννοια του Πολιτισμού» στο Εισαγωγή στον Ελληνικό Πολιτισμό, Ι. Βούρτσας, κ.ά., ΕΑΠ 1999, σ. 21-43.

³ Πασχαλίδης (1999), ό.π., σ. 29-43.

⁴ Πασχαλίδης (1999), ό.π., σ. 40-45.

⁵ Πασχαλίδης (1999), ό.π., σ. 93.

⁶ Norbert Elias «Η εξέλιξη του πολιτισμού», τ. Α', μτφρ. Ε. Βαϊκούση, εκδ. Νεφέλη, Αθήνα 1997, σ. 110.

βιομηχανία ⁷ χρησιμοποιείται από τους Γερμανούς Διανοούμενους Max Horkheimer και Theodor Adorno για να περιγράψει τη μαζική κουλτούρα, η οποία αναφέρεται στα πολιτιστικά αγαθά των περιοδικών, της μουσικής, του κινηματογράφου, της τηλεόρασης και του ραδιοφώνου⁸.

1.2. Η ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΤΩΝ ΚΡΑΤΩΝ

Από τα μέσα του 20ου αιώνα και μετέπειτα, διαπιστώνεται η γιγάντωση των μεσαίων αστικών στρωμάτων και η διείσδυση πολιτιστικών προϊόντων μαζικής κουλτούρας⁹, οπότε η έννοια της μαζικής κουλτούρας εγκαταλείπεται και σε αντικατάστασή της εμφανίζεται ο όρος της «δημοφιλούς κουλτούρας»¹⁰. Πολλοί στοχαστές εκφράζουν την απόρριψη της ιδέας ότι το πλατύ κοινό συγκροτεί μια παθητική μάζα που χειραγωγείται, αλλά και τη δήθεν ανωτερότητα που προβάλλει η κοινωνική ελίτ σε σχέση με τα «υποδεέστερα» κοινωνικά και οικονομικά στρώματα, επισημαίνοντας τον ετερογενή χαρακτήρα της δημοφιλούς κουλτούρας και τη συνεισφορά της στον πολιτισμικό πλουραλισμό¹¹. Αυτές οι καινοτόμες προσεγγίσεις κατέρριψαν το μύθο ότι μόνο η «υψηλή» κουλτούρα θεωρείται κουλτούρα¹². Στο πλαίσιο αυτό, διαπιστώνεται μια μεταστροφή της σημασίας των πολιτιστικών δραστηριοτήτων μετά το Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο, αφού μέχρι τότε η καθεστηκυϊά τάξη θεωρούσε ότι ο πολιτισμός ήταν πολυτέλεια που προοριζόταν για τις οικονομικά εύρωστες τάξεις¹³, ενώ η εμφάνιση του μεταμοντερνισμού¹⁴ οδήγησε στον προοδευτικό εκδημοκρατισμό της δυτικής κουλτούρας και κοινωνίας¹⁵. Επισημαίνεται δε ότι η Οικουμενική Διακήρυξη των Δικαιωμάτων του Ανθρώπου που ισχύει από το 1948 και εντεύθεν, αναφέρει ότι όλοι δικαιούνται να συμμετέχουν ελεύθερα στην πολιτιστική ζωή της κοινότητας, να απολαμβάνουν τις τέχνες και να μετέχουν στην επιστημονική πρόοδο και τα αγαθά της¹⁶.

⁷ Η πολιτιστική βιομηχανία συμπεριλαμβάνει ποικίλους φορείς που δημιουργούν πολιτιστικά αγαθά για διάφορες κατηγορίες κοινού και συνδέονται με την επιδίωξη κέρδους.

⁸ Αικατερίνη Χαμπούρη-Ιωαννίδου «Η πολιτιστική βιομηχανία-Ο κόσμος της Τέχνης» στο Οι Διαστάσεις των Πολιτιστικών Φαινομένων-Εισαγωγή στον Πολιτισμό, Γ. Πασχαλίδης & Αι. Χαμπούρη-Ιωαννίδου, τ. Α', ΕΑΠ, Πάτρα 2002, σ. 177-179.

⁹ Νεανική μουσική, κινηματογραφικές ταινίες και τηλεοπτικές σειρές

¹⁰ Πασχαλίδης (1999), ό.π., σ. 68.

¹¹ Φρέντερικ Μπαρμπιέ & Κατρίν Λαβενίρ «Ιστορία των Μέσων Μαζικής Επικοινωνίας-Από τον Ντιντερό στο 'Ιντερνετ», μτφρ. Κ. Χαρικιοπούλου, εκδ. Δρομέας, Αθήνα 1999, σ. 334-337.

¹² Πασχαλίδης (1999), ό.π., σ. 94.

¹³ Ντόρα Κόνσολα «Πολιτιστική Ανάπτυξη και Πολιτική» εκδ. Παπαζήση, Αθήνα 2006, σ. 19-21.

¹⁴ Ο μεταμοντερνισμός είναι το πολιτιστικό και πνευματικό φαινόμενο που σχετίζεται με το σύγχρονο ρεύμα της τέχνης και «αντιδρά» στο μοντερνισμό, χρησιμοποιώντας ποικιλόμορφα παραδοσιακά στοιχεία σε πρωτότυπες συνθέσεις. <https://el.wikipedia.org/wiki/Μεταμοντερνισμός> (ημ. πρόσβασης: 6/1/2019).

¹⁵ Πασχαλίδης (1999), ό.π., σ. 95.

¹⁶ https://www.unric.org/el/index.php?option=com_content&view=article&id=19&Itemid=33 (ημ. πρόσβασης: 5/1/2019).

Συνεπώς, ο πολιτισμός και τα αγαθά του αποτελούν κοινωνικό δικαίωμα, ενώ τα κράτη άρχισαν να συνειδητοποιούν τη σημασία του πολιτισμού στην ανάπτυξη και την πρόδοό τους. Για τους λόγους αυτούς, οι κυβερνήσεις στράφηκαν από το οικονομοκεντρικό μοντέλο ανάπτυξης προς το πολιτισμοκεντρικό και δέχθηκαν ότι ο πολιτισμός, μέσα από την ποικιλομορφία του, είναι το πλέον σημαντικό μέσο για να επιτευχθεί η αειφόρος ανάπτυξη¹⁷. Οι έννοιες του πολιτισμού και της κοινωνικής ανάπτυξης ορίζονται στην Παγκόσμια Διάσκεψη της Πολιτιστικής Πολιτικής που συνήλθε στο Μεξικό το 1982 και σύμφωνα με αυτή ο πολιτισμός εμπεριέχει τα πνευματικά, υλικά, διανοητικά και συναισθηματικά στοιχεία που χαρακτηρίζουν μια κοινωνική ομάδα ή μια κοινωνία. Συναφώς, ο πολιτισμός δεν συμπεριλαμβάνει αποκλειστικά και μόνο τα πολιτιστικά αγαθά των τεχνών και των γραμμάτων, αλλά και τα συστήματα αξιών του τρόπου ζωής, των θεμελιωδών ανθρωπίνων δικαιωμάτων, των παραδόσεων και των πεποιθήσεων¹⁸. Για τους λόγους αυτούς, ο ρόλος των Χώρων Πολιτισμού δεν περιορίζεται πλέον μόνο στη διαφύλαξη και ανάδειξη των Πολιτιστικών αντικειμένων αλλά και στην προσφορά ψυχαγωγίας, μάθησης και ευκαιριών ανάπτυξης και προβληματισμού αναφορικά με την εξέλιξη των τεχνολογικών και ιδεολογικών δομών, αναζητώντας τις αντιστοιχίες του παρελθόντος με αυτές του παρόντος¹⁹. Σύμφωνα με την Κόνσολα, η πολιτιστική πολιτική ορίζεται ως το σύστημα των σκοπών, των μέσων και των φορέων που προγραμματίζουμε κατάλληλα ώστε να επιτύχουμε την ενίσχυση και τη διάδοση των πολιτιστικών φαινομένων μιας κοινότητας σε μια οριοθετημένη χρονική περίοδο²⁰. Οι στρατηγικοί στόχοι της πολιτιστικής πολιτικής των κρατών συνοψίζονται στη διαφύλαξη των πολιτιστικών αγαθών (πολιτιστική κληρονομιά), στην ενδυνάμωση των σύγχρονων πνευματικών και καλλιτεχνικών δημιουργιών καθώς και στη διεύρυνση της δυνατότητας για πρόσβαση των πολιτών στην κοινωνική και πολιτιστική ζωή²¹.

¹⁷ Γρηγόρης Πασχαλίδης «Βασικές έννοιες και ζητήματα στη μελέτη του πολιτισμού και της τέχνης» στο Οι Διαστάσεις των Πολιτιστικών φαινομένων-Εισαγωγή στον Πολιτισμό, Γ. Πασχαλίδης & Αικ. Χαμπούρη-Ιωαννίδου τ. Α', εκδ. ΕΑΠ, Πάτρα 2002, σ. 227-240.

¹⁸ Πασχαλίδης, ό.π., σ. 230-231.

¹⁹ Κόνσολα, ό.π., σ. 65-66 & Γιώργος Κόκκινος, Ευγενία Αλεξάκη «Εισαγωγή» στο Διεπιστημονικές Προσεγγίσεις στη μουσειακή αγωγή, Γ. Κόκκινος, Ε. Αλεξάκη (επιμ.), εκδ. Μεταίχμιο, Αθήνα 2002, σ. 11-16.

²⁰ Κόνσολα, ό.π., σ. 27-29.

²¹ Κόνσολα, ό.π., σ. 36-37.

Διαπιστώνεται δε ότι με την πάροδο των χρόνων, επικράτησε η θεωρία της πολιτιστικής δημοκρατίας που εμφανίστηκε το διάστημα 1970-1980 και διατυπώθηκε, σε Διακυβερνητικό επίπεδο, στη Διάσκεψη της Unesco το 1972, στο Ελσίνκι ²².

Σύμφωνα με τη στρατηγική της πολιτιστικής δημοκρατίας, απορρίπτεται η ανωτερότητα συγκεκριμένων πολιτιστικών εκδηλώσεων και μορφών, ενώ παράλληλα διευρύνεται η έννοια της κουλτούρας πέρα από τα μέχρι τότε υφιστάμενα πλαίσια της υψηλής τέχνης. Επιδιώκεται ο πλουραλισμός, η ποικιλομορφία και αναγνωρίζεται το απόλυτο δικαίωμα σε όλες τις κοινωνικές ομάδες να συμμετέχουν στις διαδικασίες λήψης αποφάσεων, στην πολιτιστική παραγωγή και στην ελεύθερη πρόσβαση στα πολιτιστικά αγαθά²³.

Οι προαναφερόμενες επισημάνσεις δεν γίνονται τυχαία, καθώς θα εξετάσουμε στα επόμενα κεφάλαια της παρούσας Διατριβής, το σύγχρονο ψηφιακό περιβάλλον το οποίο μέσω του συμμετοχικού διαδικτύου (Web 2.0)²⁴ και του σημασιολογικού ιστού (Web 3.0)²⁵ συνέβαλε (α) στη διασύνδεση των ψηφιακών γνώσεων ώστε να διευκολύνεται ο ατομικός ιστορικός λόγος της παγκόσμιας κοινότητας των χρηστών και (β) στην εμπέδωση της πολιτιστικής δημοκρατίας.

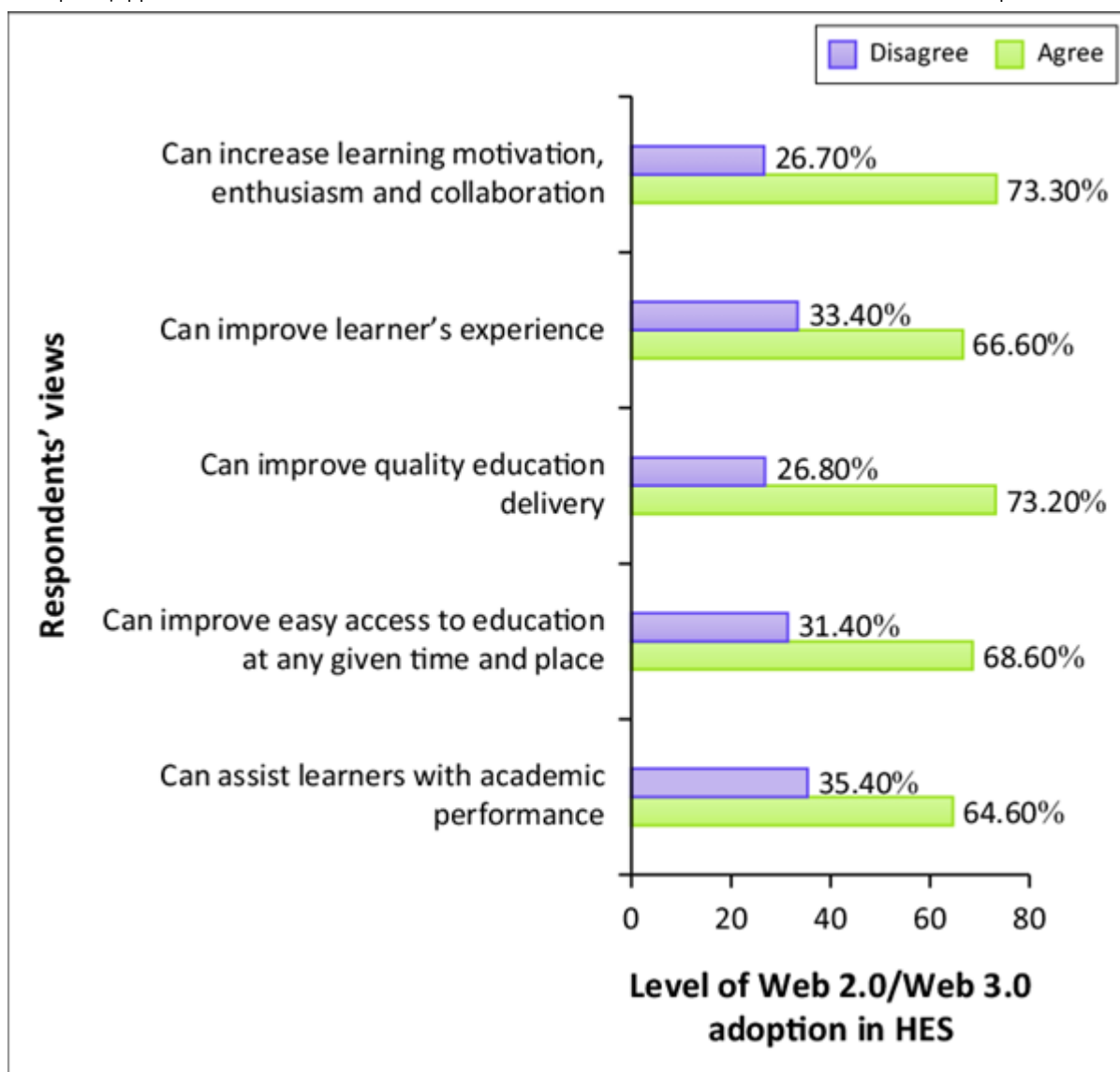
²² Κόνσολα, ό.π., σ. 51-52 &

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000001486> (ημ. πρόσβασης: 19/1/2019).

²³ Κόνσολα, ό.π., σ. 52-53 & <https://chmcc.hypotheses.org/1843> (ημ. πρόσβασης: 19/1/2019).

²⁴ https://el.wikipedia.org/wiki/Web_2.0 (ημ. πρόσβασης: 20/2/2019).

²⁵ https://el.wikipedia.org/wiki/Σημασιολογικός_Ιστός (ημ. πρόσβασης: 20/2/2019).



Εικόνα 1 Respondents' Views

26

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Στο πλαίσιο αυτό, οι Πολιτιστικοί Οργανισμοί διευρύνουν την κοινωνική τους βάση επιτυγχάνοντας την ικανοποίηση των αναγκών των επισκεπτών τους στους τομείς της αισθητικής εμπειρίας, της γνώσης και της επικοινωνίας. Η δημιουργία του θεσμού των Πολιτιστικών Ιδρυμάτων συνδέεται άρρηκτα με την κοινωνική και πολιτική ιστορία της Ευρώπης, και ιδίως με την εδραίωση της τεχνικοοικονομικής

²⁶ https://www.researchgate.net/figure/Responses-regarding-Web-20-and-Web-30-adoption_fig4_333720161(ημ. πρόσβασης: 18/12/2019).

επανάστασης, τον πολιτικό εκδημοκρατισμό και την εμφάνιση της «δημοφιλούς» κουλτούρας. Στη σημερινή εποχή, οι Πολιτιστικοί Οργανισμοί οφείλουν να προσφέρουν στο κοινωνικό σύνολο, χωρίς οποιαδήποτε διάκριση, το δικαίωμα πρόσβασης στον πολιτισμό και στα πολιτιστικά αγαθά²⁷. Ταυτόχρονα, διαπιστώνεται ότι το σύγχρονο ψηφιακό περιβάλλον συμβάλλει μέσω των Web 2.0 και Web 3.0 στη δημιουργία ενός μοναδικά μαγευτικού χώρου όπου βιώνεται η εμπειρία της πολιτιστικής δημοκρατίας καθώς διασυνδέονται οι ψηφιακές πολιτιστικές γνώσεις σε παγκόσμιο επίπεδο και διευκολύνεται ο ατομικός ιστορικός λόγος της παγκόσμιας κοινότητας των δικτυακών χρηστών.

Για τους λόγους αυτούς, οι Πολιτιστικοί Οργανισμοί επαναπροσδιορίζουν τη λειτουργία τους με βάση τις προηγμένες υπηρεσίες διοίκησης, διαχείρισης και εισαγωγής νέων τεχνολογιών για να ανταπεξέλθουν στις προκλήσεις της ψηφιακής εποχής. Πράγματι, στους Χώρους Πολιτισμού βιώνονται εμπειρίες απροσδόκητων γνωστικών διαδικασιών καθώς με τις συγκεντρωμένες διαχρονικά υλικές τεκμηριώσεις των ανθρώπινων δραστηριοτήτων συσχετίζεται γόνιμα το παρελθόν με το παρόν και ταυτόχρονα, προβάλλεται η ευτυχής «συνάντηση» του διαλογισμού με την πράξη και των ιδεών με τις εφαρμογές²⁸.

2 ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2ο: Η ΕΝΝΟΙΟΛΟΓΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ Ο ΡΟΛΟΣ ΤΗΣ ΣΤΗΝ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΤΩΝ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΩΝ ΦΟΡΕΩΝ ΚΑΙ ΟΡΓΑΝΙΣΜΩΝ

2.1 ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ: ΕΝΝΟΙΑ ΚΑΙ ΡΟΛΟΣ

Σύμφωνα με τον Φισκ²⁹ ο όρος επικοινωνία δηλώνει μια από τις δραστηριότητες του ανθρώπου που καθέναν αναγνωρίζει αλλά ελάχιστοι θα μπορούσαν να την ορίσουν επακριβώς.

Η επικοινωνία κατέχει τον πρωτεύοντα ρόλο στη δημιουργία των ανθρώπινων σχέσεων και δραστηριοτήτων. Η διεθνής ονομασία Communication σηματοδοτεί το σκοπό της επικοινωνίας που συνίσταται στην ανταλλαγή πληροφοριών, ιδεών,

²⁷ Ευριδίκη Αντζουλιάτου-Ρετσίλα «Μουσειακά Εκπαιδευτικά Προγράμματα για άτομα με ειδικές ανάγκες- Διαπιστώσεις, Επιστημονικές» στο Μουσεία και 'Ατομα με ειδικές ανάγκες-Εμπειρίες και Προοπτικές, Μ. Βελιώτη, Ε. Τουνταςάκη (επιμ.), Πρακτικά ημερίδας που οργανώθηκε στο Πάντειο Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών (1993), εκδ. Gutenberg, Αθήνα 1997, σ. 81-87.

²⁸ Γεωργία Κακούρου-Χρόνη «Μουσείο-Σχολείο: αντικριστές πόρτες», εκδ. Πατάκη, Αθήνα 2006, σ. 39 & Σεβαστή Γ. Τζαφέρη «Το σύγχρονο μουσείο στην ελληνική εκπαίδευση μέσα από το παράδειγμα των εκπαιδευτικών προγραμμάτων», εκδ. Αφοι Κυριακίδη, Αθήνα 2005, σ. 35 & Areti Galani, Gabi Arrigoni, Rhiannon Mason & Bethany Rex «Location heritage and dialogue in digital culture», σ. 1-6 στο <https://www.semanticscholar.org/paper/Locating-heritage-and-dialogue-in-digital-culture-Galani-Arrigoni/12570a78c7f05f3407bc3133a8cc0d8caa37e49e> (ημ. πρόσβασης: 1/3/2020).

²⁹ Τζον Φισκ «Εισαγωγή στην Επικοινωνία», μτφρ. Β. Μεσσήνη, εκδ. Αιγόκερως, Αθήνα 2010, σ. 7-8.

απόψεων, συναισθημάτων, που δημιουργεί κάτι κοινό ανάμεσα σε δύο ή και περισσότερους ανθρώπους³⁰.

Από τον παραπάνω ορισμό τεκμαίρεται ότι ο όρος επικοινωνία είναι η διαδικασία δημιουργίας, μετάδοσης, ερμηνείας και αξιοποίησης μηνυμάτων-πληροφοριών³¹, αλλά παράλληλα σχετίζεται με την αλληλεπίδραση μεταξύ ατόμων ή και ομάδων³².

Στη σημερινή ψηφιακή εποχή που χαρακτηρίζεται από την κυριαρχία των νέων τεχνολογιών, παρατηρούμε ότι εκμηδενίζονται ο χρόνος και οι αποστάσεις, καθώς τα μηνύματα προβάλλονται ταυτόχρονα και σε παγκόσμιο επίπεδο. Συνεπώς, όποιος επιθυμεί την ελεύθερη πρόσβαση στη πληροφορία πρέπει να συνδεθεί στον παγκόσμιο ιστό, δηλαδή σε έναν κόσμο ψηφιακό που βρίσκεται έξω από τον φυσικό μας κόσμο.

2.2 ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ ΤΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΚΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ

Οι βασικοί συντελεστές για την επιτυχή ολοκλήρωση της επικοινωνιακής διαδικασίας είναι η πηγή, ο πομπός, το μέσο, το μήνυμα, ο θόρυβος και ο δέκτης³³.

Ως πηγή ορίζουμε το σημείο εκείνο από το οποίο γίνεται η εκκίνηση των πληροφοριών που διαμορφώνουν ένα μήνυμα. Πηγή δύναται να είναι ένα άτομο, μια ομάδα, ένας Πολιτιστικός Οργανισμός κ.ά.. Η αξιοπιστία της πηγής ορίζει την ποιότητα της επικοινωνιακής διαδικασίας³⁴.

Ο πομπός είναι οτιδήποτε εκπέμπει το μήνυμα μιας πηγής σε έναν αποδέκτη³⁵. Για παράδειγμα, οι χρήστες του διαδικτύου είναι «πομποί» ποικίλων μηνυμάτων πολιτιστικού περιεχομένου και δημιουργούν την ψηφιακή παγκόσμια κοινωνία της πολιτιστικής και πολιτισμικής πληροφορίας.

Μέσο είναι ο φυσικός ή τεχνικός τρόπος μέσω του οποίου μετατρέπεται ένα μήνυμα σε σήμα. Σύμφωνα με τον Φισκ³⁶ υφίστανται τρεις κατηγορίες μέσων που διακρίνονται στα παραστατικά³⁷, στα αναπαραστατικά³⁸ και στα μηχανικά³⁹.

³⁰ Σταύρος Κάστορας «Πολιτιστική Επικοινωνία-Αρχές και Μέθοδοι Επικοινωνίας» τ.Α', εκδ. ΕΑΠ, Πάτρα 2002, σ. 18-20.

³¹ Λεωνίδας Σ. Χυτήρης «Μάνατζμεντ Αρχές Διοίκησης Επιχειρήσεων» εκδ. Φαίδιμος, σ. 220 και Michael Armstrong «A Handbook of Personnel Management Practice», Kogan Page Ltd., 4th revised edition, N.Y. 1991, σ. 615-620.

³² Δημήτριος Μπουραντάς «Μάνατζμεντ-Θεωρητικό υπόβαθρο-Σύγχρονες Πρακτικές» εκδ. Γ. Μπένου, Αθήνα 2002, σ. 420-428.

³³ Ramon J. Aldag and Timothy M. Stearns «Management», College Division, South-Western Publishing Co., Cincinnati, 1991, σ. 49 και Χυτήρης, ό.π., σ. 221-222.

³⁴ Κάστορας, ό.π., σ. 38-40.

³⁵ Χυτήρης, ό.π., σ. 224.

³⁶ Φισκ, ό.π., σ. 25-27.

³⁷ Σώμα, πρόσωπο και φωνή.

³⁸ Πίνακες ζωγραφικής, φωτογραφίες, βιβλία.

³⁹ Τηλεόραση, ραδιόφωνο, video κ.ά..

Παρατηρούμε δε ότι τα ψηφιακά μέσα οδηγούν στη διαδραστική ψηφιακή επικοινωνία και οι Πολιτιστικοί Οργανισμοί εμφανίζονται πλέον «ανοιχτοί» στο κοινό τους, τόσο μέσω του διαδικτύου, όσο και με ποικίλες πολυμεσικές εφαρμογές.

Το μήνυμα είναι οποιοδήποτε ερέθισμα εκπέμπει μια πηγή προκειμένου να επηρεάσει το δέκτη και να προκαλέσει μια επιθυμητή αντίδραση. Η μορφή και το περιεχόμενο των μηνυμάτων καθορίζουν την αποτελεσματικότητά τους και την επιρροή που ασκείται στους δέκτες⁴⁰.

Παρατηρούμε ότι οι Πολιτιστικοί Οργανισμοί επιδιώκουν μέσα από τα ψηφιακά μηνύματα και την ολιστική προσέγγιση να αλληλεπιδράσουν με το κοινό τους, καθώς διαφαίνεται ότι ο αναβαθμισμένος κοινωνικός ρόλος που επιτελούν, ωθεί τις Διοικήσεις των Οργανισμών στην υιοθέτηση της ψηφιακής επικοινωνιακής πολιτικής. Ο θόρυβος είναι οποιοσδήποτε παράγοντας μπορεί να παραμορφώσει το αρχικό μήνυμα.

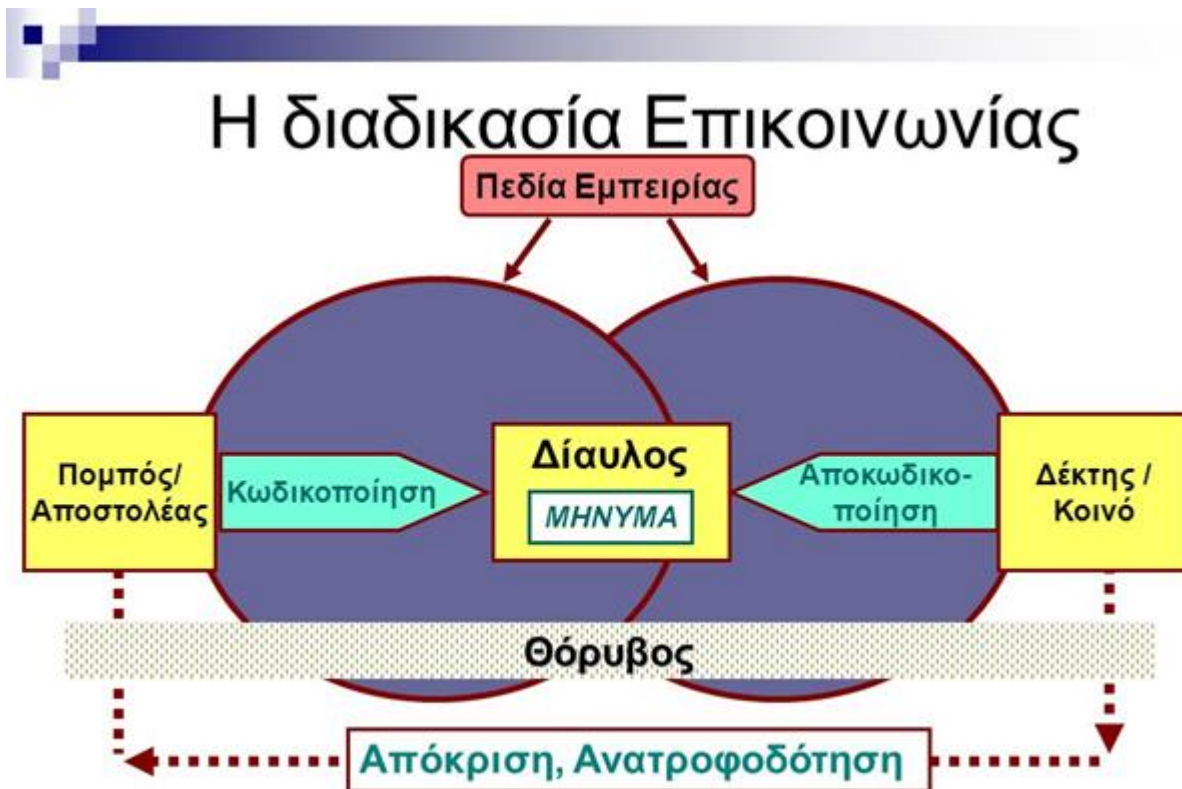
Ο δέκτης/κοινό είναι αυτός που δέχεται τα μηνύματα ή τις πληροφορίες που έχουν αποσταλεί από τον πομπό⁴¹. Η ικανότητα του δέκτη στην αποκωδικοποίηση των μηνυμάτων κρίνει την ποιότητα και τα αποτελέσματα των διαδικασιών επικοινωνίας. Συνεπώς, η επικοινωνία ξεκινά τη στιγμή που ο πομπός μεταβιβάζει ένα μήνυμα στο δέκτη. Ο πομπός χρησιμοποιεί ένα κώδικα⁴² και επιλέγει το μέσον προκειμένου να στείλει το μήνυμά του. Στη συνέχεια, ο δέκτης προβαίνει στην αποκωδικοποίησή του και παράλληλα αντιδρά ανάλογα με τις εμπειρίες του και τον τρόπο που αντιλαμβάνεται το μήνυμα, υπό τις κρατούσες συνθήκες του περιβάλλοντός του στη δεδομένη στιγμή⁴³.

⁴⁰ Κάστορας, ό.π., σ. 40-42.

⁴¹ <https://el.wiktionary.org/δέκτης> (ημ. πρόσβασης: 26/2/2019).

⁴² Λέξεις, σύμβολα και κινήσεις.

⁴³ Κάστορας, ό.π., σ. 25-27 και Μπουραντάς, ό.π., σ. 430-431.



26

Οι κύριοι παράγοντες που συντελούν στη διαμόρφωση του τελικού αποτελέσματος της επικοινωνίας είναι:

* Τα δίκτυα μεταβίβασης μηνυμάτων, δηλαδή οι δίαυλοι που χρησιμοποιούνται από μια πηγή για την αποστολή των μηνυμάτων.

* Ο πλεονασμός που σχετίζεται με την υπερπληροφόρηση μιας πηγής που ενδέχεται να κουράσει τους δέκτες. Εάν αντίθετα γίνει χρήση λιγότερων λέξεων ή και συμβόλων, τότε ενδέχεται οι δέκτες να μην κατανοήσουν το μήνυμα. Επομένως, η εμπειρία του πομπού είναι αναγκαία για την ακριβή μετάδοση μηνυμάτων.

* Η μεταβίβαση στον πομπό των αποτελεσμάτων που μετέφερε το μήνυμα στους δέκτες⁴⁵. Στο πλαίσιο αυτό, τα υφιστάμενα κανάλια είτε διευκολύνουν είτε

⁴⁴ <https://slideplayer.gr/slide/11352384/> (ημ. πρόσβασης: 18/12/2019).

περιορίζουν την ανάδραση⁴⁶. Όταν επικοινωνούμε με άλλο πρόσωπο, τότε υφίσταται ταυτόχρονη ανάδραση, ενώ το ραδιόφωνο και η τηλεόραση ανταποκρίνονται μέχρι ενός βαθμού στη λειτουργία της ανάδρασης.

* Το επικοινωνιακό περιβάλλον το οποίο είναι ο χώρος εντός του οποίου διενεργείται η επικοινωνία και συντίθεται από ποικίλες μεταβλητές⁴⁷ που συνδράμουν το βαθμό επιτυχίας της επικοινωνίας στο δεδομένο επικοινωνιακό περιβάλλον.

* Οι παρεμβολές (θόρυβοι) που παρατηρούνται στη διαδικασία μεταβίβασης και λήψης των μηνυμάτων που προκαλούν δυσκολία στην αποκωδικοποίησή τους. Ως εκ τούτου, ο θόρυβος προστίθεται στο σήμα κατά τη μετάδοση και τη λήψη του χωρίς να υφίσταται η πρόθεση της πηγής⁴⁸.

* Οι διάφορες μορφές μη λεκτικής επικοινωνίας⁴⁹ που ονομάζουμε «σιωπηλές» γλώσσες, με τις οποίες ανταλλάσσουμε, συνειδητά ή ασυνείδητα, συναισθηματικής σημασίας μηνύματα, τα οποία αποκαλύπτουν ενδιαφέρουσες πτυχές της διάθεσης του πομπού και της αντίδρασης του δέκτη⁵⁰.

⁴⁵ Μπουραντάς, ό.π., σ. 432-433.

⁴⁶ Χυτήρης, ό.π., σ. 235-236.

⁴⁷ Το οικονομικό, κοινωνικό, πολιτικό, ηθικό πλαίσιο μιας επικοινωνιακής πράξης.

⁴⁸ Φισκ, ό.π., σ. 12-15 & Χυτήρης, ό.π., σ. 232-233.

⁴⁹ Η στάση του σώματος, η απόσταση, η αφή κ.ά..

⁵⁰ Χυτήρης, ό.π., σ. 231-232 & D. S, Sundaram & Cynthia Webster «The role of nonverbal communication in service encounters», *Journal of Services Marketing*, Vol. 14, No5, σ. 378-391 στο https://www.researchgate.net/publication/242335946_The_role_of_nonverbal_communication_in_service_encounters (ημ. πρόσβασης: 27/2/2019).



51

2.3 ΘΕΜΕΛΙΩΔΕΙΣ ΣΧΟΛΕΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Πολυάριθμες επιστημονικές έρευνες έχουν διεξαχθεί στο πλαίσιο της μελέτης της επικοινωνίας. Διακρίνονται δυο κύριες Σχολές που διαφέρουν όσον αφορά τον τρόπο αντίληψης του μηνύματος και σύμφωνα με τον Φισκ είναι η Διαδικαστική – Γραμμική (The Process School) και η Σημειωτική (Semiotics School). Η πρώτη υποστηρίζει ότι το μήνυμα μεταδίδεται μέσω της επικοινωνιακής διαδικασίας και ουσιαστικός παράγοντας για τον καθορισμό του είναι η συνειδητή ή ασυνειδητή πρόθεση του πομπού⁵² (προσέγγιση της επικοινωνίας ως μεταβίβαση

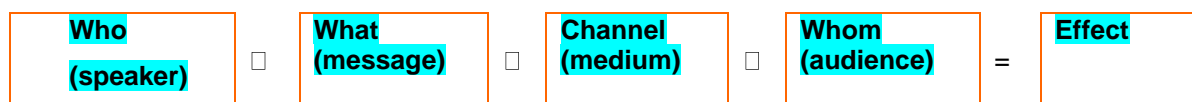
⁵¹ <https://slideplayer.gr/slide/11173398/> (ημ. πρόσβασης: 18/12/2019).

⁵² Χυτήρης, ό.π., σ. 241, 243-244.

μηνυμάτων). Αντίθετα, η Σημειωτική μεταθέτει τον κύριο ρόλο στο κείμενο και στον τρόπο που παρουσιάζεται. Συνεπώς, η δεύτερη Σχολή υποστηρίζει ότι το μήνυμα είναι ένα σύνολο σημείων που δύναται να παράγει νόημα διαμέσου της αλληλεπίδρασής του με το δέκτη⁵³ (προσέγγιση της επικοινωνίας ως παραγωγή και ανταλλαγή νοημάτων).

* ΣΧΟΛΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΤΙΚΗ – ΓΡΑΜΜΙΚΗ (The Process School)

Μελετώντας τις πρώιμες προσεγγίσεις διαπιστώνεται ότι οι θεωρητικοί αντιλαμβάνονταν την επικοινωνιακή διαδικασία ως μονομερή και γραμμική μετάδοση του λόγου από τον πομπό στους δέκτες⁵⁴. Πάνω σε αυτή τη θεωρία, δημιουργήθηκε το μοντέλο του Harold Dwight Lasswell (1948) που συγκροτείται από τον πομπό, τα μηνύματα, τα μέσα, τους δέκτες και την επίδραση που αυτοί δέχονται⁵⁵. Όπως εμφανίζεται από το παρακάτω σχετικό γραμμικό διάγραμμα, η επικοινωνία παρουσιάζεται ως μετάδοση των μηνυμάτων και τίθεται το ζήτημα της επίδρασής τους και όχι των νοημάτων που εμπεριέχουν.



Οι Bruce Westley και Malcolm S. MacLean έδωσαν μια νέα και πληρέστερη θεωρία, εισάγοντας το διαμεσολαβητικό παράγοντα, όπως για παράδειγμα τους Δημοσιογράφους, ανάμεσα στο κοινό και στην κοινωνία. Στο πλαίσιο αυτό, το μοντέλο των Westley-MacLean (1957) υποστηρίζει ότι η επικοινωνία είναι μια διαδικασία αυτορρυθμιζόμενη που σχηματοποιείται από τις προτιμήσεις του κοινού, που γίνονται γνωστές μέσω των αντιδράσεων του στα μηνύματα που του απευθύνονται⁵⁶.

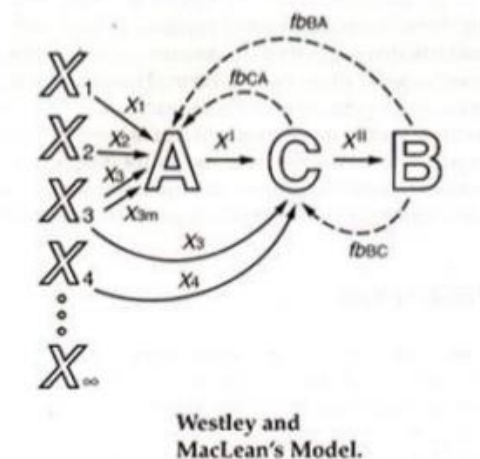
⁵³ Φισκ, ό.π., σ. 9-10 & Χυτήρης, ό.π., σ. 241-243.

⁵⁴ Γκέραρντ Μαλέτσκε «Θεωρίες της Μαζικής Επικοινωνίας», μτφρ. Π. Ζέρη, εκδ. Παπαζήση, Αθήνα 1991, σ. 26-28.

⁵⁵ Φισκ, ό.π., σ. 40-41.

⁵⁶ Ντένις ΜακΚουέλ «Η θεωρία της μαζικής επικοινωνίας για τον 21ο αιώνα», μτφ. Κ. Μεταξά, εκδ. Καστανιώτη, Αθήνα 2003, σ. 75-77.

Μοντέλα Επικοινωνίας: το μοντέλο των Westley & MacLean (1957)



57

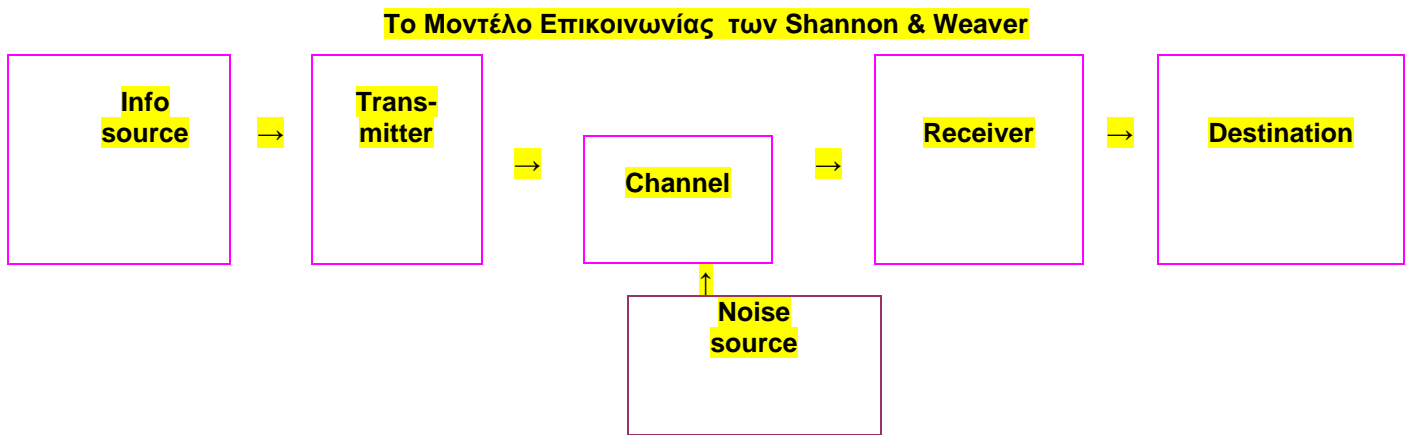
Ένα αντίστοιχο επικοινωνιακό μοντέλο είναι των Shannon και Weaver που εντοπίζουν κατά την επικοινωνιακή πράξη τα ακόλουθα προβλήματα:

* Με πόση ακρίβεια γίνεται η μετάδοση των συμβόλων επικοινωνίας και αν τα σύμβολα μεταφέρουν τα επιθυμητά αποτελέσματα (τεχνικά και σημασιολογικά προβλήματα).

* Αν το προσλαμβανόμενο μήνυμα (νόημα) ασκεί επιρροή στη συμπεριφορά των δεκτών σύμφωνα με τον επιδιωκόμενο και επιθυμητό τρόπο⁵⁸ (πρόβλημα αποτελεσματικότητας).

⁵⁷ <https://www.slideshare.net/kokonagera/ss-26035575> (ημ. πρόσβασης: 18/12/2019).

⁵⁸ Φισκ, ό.π., σ. 13-15 & Χυτήρης, ό.π., σ. 228-230.



Επιπρόσθετα, ο George Gerbner διαμόρφωσε ένα καινοτόμο μοντέλο γραμμικής επικοινωνίας (1956) που συνδέει τα μηνύματα με την πραγματικότητα και παράλληλα ερμηνεύει την επικοινωνία μέσα από ένα συνδυασμό της αντιληπτικής διάστασης των ποικίλων περιβαλλοντικών ερεθισμάτων και της πολιτισμικής εμπειρίας των χρηστών. Αυτό το μοντέλο γίνεται κατανοητό, μέσα από τη σκέψη ότι τα άτομα που έχουν διαφορετικές κουλτούρες αντιλαμβάνονται την πραγματικότητα με διαφορετικές προσλαμβάνουσες.

Μοντέλα Επικοινωνίας: το μοντέλο του Gerbner (1956)

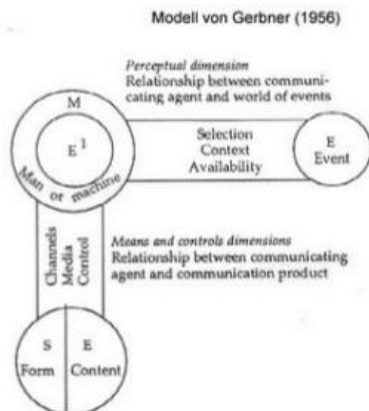


Abbildung 3: (Quelle: D. McQuail and S. Windahl: Communication models, S. 19.)

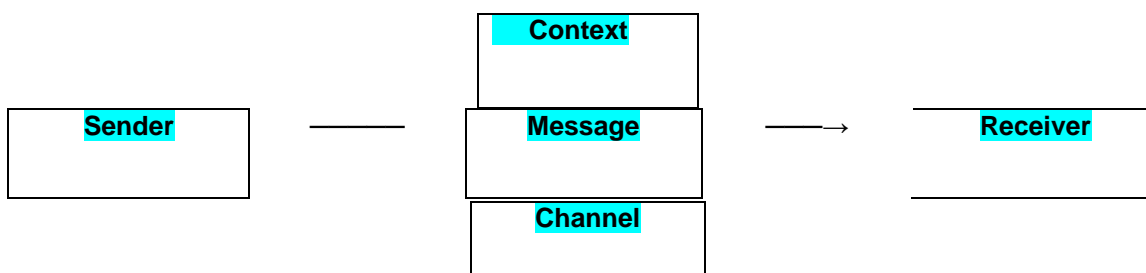
aus: Maletzke 1998, S.63.

59

Οι Strauss και Sayles διατύπωσαν, μεταξύ άλλων, την επιστημονική άποψη ότι «τα νοήματα βρίσκονται στους ανθρώπους και όχι στις λέξεις»⁶⁰.

Περαιτέρω, ο Roman Jakobson προσθέτει επάνω στο γραμμικό μοντέλο τις έννοιες της επαφής⁶¹ και του κώδικα, δηλαδή του κοινού νοηματικού συστήματος, με το οποίο διαμορφώνονται τα μηνύματα⁶². Συνεπώς το μοντέλο Jacobson συνδέει τη Διαδικαστική-Γραμμική Σχολή με τη Σημειωτική Σχολή.

Το Μοντέλο Επικοινωνίας του Jakobson (1960)



⁵⁹ <https://www.slideshare.net/kokonagera/ss-26035575> (ημ. πρόσβασης: 18/12/2019).

⁶⁰ Φισκ, ό.π., σ. 35 & Χυτήρης, ό.π., σ. 231.

⁶¹ Φισκ, ό.π., σ. 35.

⁶² Δηλαδή το κανάλι και την ψυχολογική σύνδεση πομπού-δέκτη.

Code

***ΣΧΟΛΗ ΣΗΜΕΙΩΤΙΚΗ (Semiotics School)**

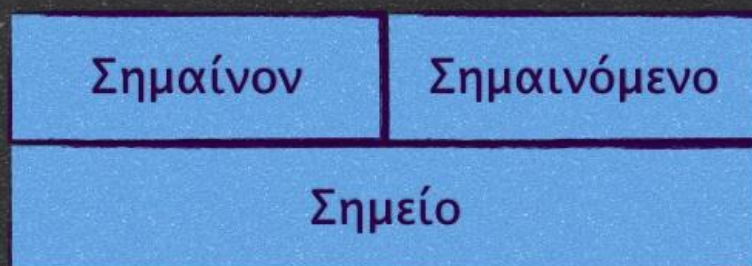
Σε αντίθεση με τα επικοινωνιακά μοντέλα που αντιλαμβάνονται την βαρύνουσα σημασία της επικοινωνιακής διαδικασίας, έχουν διαμορφωθεί τα δομικά μοντέλα που δίνουν βαρύτητα στην παραγωγή νοήματος διαμέσου των μηνυμάτων. Αυτή η προσέγγιση μελετά τα σημεία και τις σημασιακές καταστάσεις. Ως εκ τούτου, η Σημειωτική Σχολή, υποστηρίζει τη συστηματική ανάλυση, την ενδελεχή ερμηνεία των κειμένων συμβολικού χαρακτήρα και ταυτόχρονα αναγνωρίζει ένα ουσιαστικό ρόλο

στο δέκτη⁶³, που θεωρείται ως ο κύριος παραγωγός των νοημάτων, αφού ερμηνεύει το κείμενο με την πολιτισμική εμπειρία και τις αντιλήψεις του.

Σύμφωνα με το μοντέλο Saussure, το σημείο συγκροτείται από ένα σημαίνον και ένα σημαινόμενο. Το σημαίνον αντιστοιχεί στην εικόνα του σημείου όπως εμείς το αντιλαμβανόμαστε (π.χ. τα σημάδια πάνω στο χαρτί), ενώ το σημαινόμενο σχετίζεται με την έννοια στην οποία αναφέρεται. Σε μεγάλο δε βαθμό, η έννοια είναι κοινή στα μέλη της κουλτούρας που μιλούν κοινή γλώσσα.

⁶³ Η Σημειωτική Σχολή προτιμά τη χρήση του όρου «αναγνώστης» αντί του όρου «δέκτης», καθόσον δηλώνει την ατομική δραστηριοποίηση. Φισκ, ό.π., σ. 52-53.

Το σημείο στον Saussure



A=A Κυριολεξία
 Καταδήλωση

64

Τέλος, έχει διαμορφωθεί σύμφωνα με τον ΜακΚουέιλ το μοντέλο που σχετίζεται με τη δημοσιότητα, σύμφωνα με το οποίο ο κύριος επικοινωνιακός στόχος είναι η ενεργοποίηση ενδιαφέροντος του κοινού για να επιτευχθούν είτε άμεσα οικονομικά οφέλη είτε να ενδυναμωθεί η προσέλκυση ενδιαφέροντος συγκεκριμένων ομάδων⁶⁵.

⁶⁴ <https://pt.slideshare.net/gskarp/2-roland-barthes/3> (ημ. πρόσβασης: 18/12/2019).

⁶⁵ Όπως για παράδειγμα ομάδες χορηγών, διαφημιστών κ.ά.. ΜακΚουέιλ, ό.π., σ. 78-80.

2.4 ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΤΩΝ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΩΝ ΦΟΡΕΩΝ ΚΑΙ ΟΡΓΑΝΙΣΜΩΝ

Από την προαναφερόμενη ανάλυση των επικοινωνιακών μοντέλων συμπεραίνουμε ότι η πρώτη θεωρία (Σχολή της Διαδικασίας) εξετάζει τις διαδικασίες μετάδοσης των μηνυμάτων/πληροφοριών και η δεύτερη (Σημειωτική Σχολή) εξετάζει τα ίδια τα μηνύματα, ως σημεία ερμηνείας. Στο πλαίσιο αυτό, οι Πολιτιστικοί Οργανισμοί, κερδοσκοπικού και μη χαρακτήρα, εντείνουν τις προσπάθειές τους για να επικοινωνήσουν τις πολιτιστικές δραστηριότητές τους με το κοινό τους (δέκτες) και χρησιμοποιούν τη σύγχρονη τεχνολογία.

Παράλληλα, διαπιστώνεται ότι το σημερινό πολιτιστικό περιβάλλον διακρίνεται για την αστάθειά του εξαιτίας της υπερπροσφοράς πολιτιστικών αγαθών, της έντασης του ανταγωνισμού, της έλλειψης επαρκών ιδιωτικών κεφαλαίων και της ταυτόχρονης περικοπής κρατικών χρηματοδοτήσεων.

Επιπρόσθετα, εντοπίζεται ότι η ανεπαρκής αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών δεν επιτρέπει την «τοποθέτηση» της πολιτιστικής μας κληρονομιάς⁶⁶ στο επίκεντρο της καθημερινής ζωής μας, ενώ η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στους Πολιτιστικούς Οργανισμούς συνιστά μια ουσιαστική διαδικασία που στηρίζεται στην ανέναη διαλεκτική σχέση ανάμεσα στις δυνατότητες των τεχνολογιών και στις πρακτικές των μουσείων. Συνεπώς, τα μουσειακά ιδρύματα διαμορφώνουν τη χρήση της τεχνολογίας, αλλά και οι νέες τεχνολογίες διαμορφώνουν τα μουσεία⁶⁷. Για τους λόγους αυτούς, σήμερα οι Πολιτιστικοί Φορείς υιοθετούν καινοτόμα προγράμματα προβολής και επικοινωνίας με στόχο αφενός τη διασφάλιση της αναγνωρισιμότητας και βιωσιμότητάς τους και αφετέρου τη δημιουργία συγκριτικών πλεονεκτημάτων για την επιτυχή υλοποίηση των κοινωνικών και πολιτιστικών δράσεών τους⁶⁸.

⁶⁶ Τους αρχαιολογικούς χώρους και τα μνημεία.

⁶⁷ Νικολέτα Γιαννούτσου «Αξιοποίηση των ψηφιακών μέσων στη μουσειοπαιδαγωγική» στο Μουσειακή Μάθηση και Εμπειρία στον 21ο αιώνα, Ν. Νικονάνου, Α. Μπούνια, κ.ά., επιμ. Ν. Νικονάνου, εκδ. ΣΕΑΒ-ΕΜΠ, 2015, σ. 225-247, 249 στο <https://repository.kallipos.gr/handle/11419/712> (ημ. πρόσβασης: 5/3/2019).

Μαρία Κοντοχρήστου «Διαχείριση προβολής πολιτιστικών οργανισμών στην κοινωνία των πληροφοριών και της γνώσης, αποθετήριο ΕΑΠ, Αθήνα 2008, σ. 5-8 στο <https://apothesis.eap.gr/handle/repo/11253> (ημ. πρόσβασης: 5/12/2018).

⁶⁸ Μαρία Κοντοχρήστου «Διαχείριση προβολής πολιτιστικών οργανισμών στην κοινωνία των πληροφοριών και της γνώσης, αποθετήριο ΕΑΠ, Αθήνα 2008, σ. 5-8 στο <https://apothesis.eap.gr/handle/repo/11253> (ημ. πρόσβασης: 5/12/2018).

& Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων-Ελληνικό Τμήμα, Γ' Διεθνές Συνέδριο Μουσειολογίας, Τμ. Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας Πανεπιστημίου Αιγαίου, στο Ενημερωτικό Δελτίο ICOM, τ. 4, Ιούνιος 2007, σ. 13-14 στο http://network.icom.museum/fileadmin/user_upload/minisites/icom-greece/Enimerotika-Deltia/Deltio_04.pdf (ημ. πρόσβασης: 10/11/2018).

Ως εκ τούτου, οι Πολιτιστικοί Φορείς επιδιώκουν την ανάπτυξη των διαύλων επικοινωνίας με την κοινωνία των πολιτών και τη διεύρυνση των εμπειριών που αποκομίζουν οι επισκέπτες με στόχο όχι μόνο τη δημοφιλία τους και το οικονομικό όφελος, αλλά κυρίως την ευαισθητοποίηση του κοινωνικού ενδιαφέροντος συγκεκριμένων ομάδων πολιτών για τα πολιτιστικά αγαθά⁶⁹.

Η πολιτιστική επικοινωνία είναι κομβικής σημασίας για τους ακόλουθους λόγους:

* Η πραγματικότητα που κατασκευάζεται και αναμεταδίδεται από τα ΜΜΕ είναι σημαντικότερη από τις ατομικές βιωματικές προσλήψεις και καταβολές. Για παράδειγμα, ένα γεγονός που παρουσιάζεται από την τηλεόραση αποκτά «σημαντικότητα» και προστιθέμενη αξία, εξαιτίας της δυναμικής που διαθέτει το τηλεοπτικό κανάλι. Συναφώς, η συμβολική πραγματικότητα αναδεικνύεται ως σημαντικότερη από την καθεαυτού πραγματικότητα⁷⁰.

* Η προβολή του περιεχομένου από τα ΜΜΕ ασκεί κοινωνική επιρροή και εντοπίζεται ότι η «κατασκευασμένη» συμβολική πραγματικότητα επηρεάζει την καθημερινή μας πραγματικότητα⁷¹.

* Η διασφάλιση της βιωσιμότητας των Πολιτιστικών Οργανισμών σχετίζεται με τη διαρκή σχέση ανταποδοτικότητας που οφείλουν να διατηρούν με το κοινό, ώστε να προκύπτουν αμοιβαία οφέλη, ενώ η διαφήμιση κρίνεται ως αποτελεσματικό μέσο διάδοσης των διατιθέμενων πολιτιστικών αγαθών και των παρεχόμενων υπηρεσιών⁷².

* Παράλληλα, η συνεργασία ανάμεσα σε διαφορετικούς Πολιτιστικούς Φορείς συγκροτεί έναν σημαντικό πόλο έλξης διαφορετικών κατηγοριών επισκεπτών⁷³.

Στο πλαίσιο αυτό, οι Πολιτιστικοί Οργανισμοί χαράσσουν μια αποτελεσματική επικοινωνιακή στρατηγική χρησιμοποιώντας ποικίλα διαφημιστικά εργαλεία και παράλληλα φροντίζουν να παρέχουν ποιοτικές υπηρεσίες, ώστε να μεγιστοποιήσουν την απήχηση στην κοινωνία και να αυξήσουν τους επισκέπτες⁷⁴.

⁶⁹ Άννα Αθανασοπούλου «Ευαισθητοποίηση και συμμετοχή του κοινού» στο Πολιτιστική Επικοινωνία – Μέσα Επικοινωνίας, Α. Αθανασοπούλου κ.ά., τ. Β', εκδ. ΕΑΠ, Πάτρα 2003, σ. 122-125.

⁷⁰ Φιλίμων Μπαντιμαρούδης «Πολιτιστική Επικοινωνία-Οργανισμοί, Θεωρίες, Μέσα» εκδ. Κριτική, Αθήνα 2011, σ. 19.

⁷¹ Μπαντιμαρούδης, ό.π., σ. 20.

⁷² Μπαντιμαρούδης, ό.π., σ. 20-21.

⁷³ Μπαντιμαρούδης, ό.π., σ. 21.

⁷⁴ Ειρήνη Σηφάκη και Γιάννης Σηφάκης «Πολιτιστικό μάρκετινγκ και νέες τεχνολογίες στην υπηρεσία των Πολιτιστικών Οργανισμών» Πρακτικά του Πανελληνίου Συνεδρίου Νέες Τεχνολογίες και Μάρκετινγκ, Τμήμα Εμπορίας και Διαφήμισης, ΤΕΙ Κρήτης, Ιεράπετρα 2007, σ. 262-265 στο <http://www.emark.teicrete.gr/ntm/ntm2007/NTM07.pdf> (ημ. πρόσβασης: 2/10/2018).

Επισημαίνεται δε, ότι η επίσκεψή μας σε ένα Πολιτιστικό Ίδρυμα βασίζεται στην ελεύθερη βούληση και επιλογή για γνώση, εκπαίδευση ή και ευχαρίστηση, ενώ η διεργασία της μάθησης δέχεται άμεσες επιρροές από την κοινωνική και πολιτιστική καθημερινή ζωή του ατόμου και του ευρύτερου περιβάλλοντός του⁷⁵.

Για τους λόγους αυτούς, αποσαφηνίζουμε ότι ο όρος της στρατηγικής επικοινωνίας αναφέρεται στο σχεδιασμό των μέσων και ενεργειών που απαιτούνται για την επίτευξη του επιδιωκόμενου αποτελέσματος σε έναν Οργανισμό⁷⁶. Ο δε Chandler θεωρεί ότι «μέσω της στρατηγικής καθορίζονται οι βασικοί μακροπρόθεσμοι στόχοι του Οργανισμού, υιοθετείται η πορεία δράσης και κατανέμονται οι πόροι που απαιτούνται για την επίτευξη των στόχων αυτών»⁷⁷.

Στο πλαίσιο αυτό, οι Πολιτιστικοί Οργανισμοί οφείλουν να προσελκύουν νέες ομάδες κοινού, πέραν από το «πιστό» κοινό τους, για να μεγιστοποιήσουν το ακροατήριό τους που αποτελεί καθοριστικό παράγοντα για την αναπτυξιακή τους πορεία⁷⁸.

Επιπρόσθετα, το κοινό συγκροτεί ένα ουσιαστικό και αναπόσπαστο τμήμα της καλλιτεχνικής εμπειρίας, το οποίο πρέπει να αποτελεί το ζητούμενο για τη λειτουργία των Πολιτιστικών Οργανισμών, αφού οι Οργανισμοί είναι το κύριο μέσο για την επαφή των πολιτιστικών αγαθών με το κοινό⁷⁹.

Σύμφωνα με τον Μπαντιμαρούδη, το κοινό των πολιτιστικών χώρων παρουσιάζει συγκεκριμένα κοινωνικοοικονομικά και πολιτισμικά χαρακτηριστικά. Για παράδειγμα, η πλειονότητα των επισκεπτών στις πινακοθήκες, τα ιστορικά και επιστημονικά μουσεία έχουν υψηλό μορφωτικό και οικονομικό status⁸⁰.

Σύμφωνα δε με τη Μουσούρη, οι υφιστάμενες έρευνες κοινού δείχνουν ότι υπάρχουν ομάδες κοινού⁸¹ που συνήθως δεν επισκέπτονται τα Μουσεία⁸².

⁷⁵ Δημήτριος Βεργίδης «Ανοικτή και εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Θεσμοί και Λειτουργίες» στο Δ. Βεργίδης, Α. Λιοναράκης, Α. Λυκουργιώτης, Β. Μακράκης, Χ. Ματράλης τ. Γ', εκδ. ΕΑΠ, 1999, Πάτρα, σ. 30.

⁷⁶ Κάστορας, ό.π., σ. 76-78. & Χυτήρης, ό.π., σ. 238 & Dawn Kelly «Using vision to improve Organizational Communication Leadership and Organization Development», Vol. 21, (2), 2000, σ. 92-101 στο https://www.researchgate.net/publication/235272986_Using_vision_to_improve_organisational_communication (ημ. πρόσβασης: 21/7/2019).

⁷⁷ Μπουραντάς, ό.π., σ. 52-55.

⁷⁸ Μπαντιμαρούδης, ό.π., σ. 63-64.

⁷⁹ Elizabeth Hill, Catherine O' Sullivan, Terry O' Sullivan «Creative Arts Marketing», Second Edition, Oxford, UK: Butterworth-Heinemann, 2003, σ. 35-37.

⁸⁰ Μπαντιμαρούδης, ό.π., σ. 99-100.

⁸¹ Έφηβοι, ηλικιωμένοι, ΑΜΕΑ, άνθρωποι από διαφορετικό κοινωνικοοικονομικό και πολιτιστικό υπόβαθρο.

⁸² Θεανώ Μουσούρη «Μουσεία για όλους: Προγράμματα προσέγγισης στο διεθνή χώρο», Αρχαιολογία, τ. 73, 1999, σ. 65-70 στο <https://www.archaiologia.gr/wp-content/uploads/2011/07/73-13.pdf> (ημ. πρόσβασης: 11/12/2018).

Για τους λόγους αυτούς, κάθε πολιτιστικός φορέας πρέπει να διακρίνει σε ποιες ηλικιακές ομάδες και σε ποια εκπαιδευτική βαθμίδα ανήκει το κοινό του και να διερευνήσει τις πολιτιστικές παραμέτρους (θρησκεία, γλώσσα, εθνικότητα κ.ά.) που θα λάβει υπόψη για την προσέγγιση ποικίλων ομάδων κοινού, χωρίς να παραμελείται το ήδη υφιστάμενο κοινό του⁸³. Συνεπώς, απαιτείται η συνδραστηριοποίηση των Πολιτιστικών Φορέων με ποικίλες κοινωνικές ομάδες, ώστε να επιτευχθεί η νέα προσέγγιση του νέου «ανοικτού» Μουσείου⁸⁴. Αυτή η συνεργασία με την κοινωνία δύναται να μορφοποιηθεί ποικιλοτρόπως είτε με τη συμμετοχή των επισκεπτών στη διοργάνωση μιας έκθεσης είτε με τη χρήση του παγκόσμιου ιστού, ως μέσου για τη γενικευμένη ψηφιακή προσέγγιση των πολιτών, σε ευρύτατο γεωγραφικό χώρο.

2.5. ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΕΣ ΕΥΑΙΣΘΗΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΩΝ ΕΠΙΣΚΕΠΤΩΝ-ΧΡΗΣΤΩΝ ΚΑΙ ΑΝΟΙΚΤΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Η άποψη των σύγχρονων πολιτιστικών διαχειριστών συγκλίνει σε μια προσέγγιση ολιστικού χαρακτήρα που δίνει βαρύτητα στο εσωτερικό κτήριο, τον περιβάλλοντα χώρο του, την εκπαίδευση του προσωπικού, την ατμόσφαιρα των εσωτερικών χώρων και τη σημασία που δίνεται όσον αφορά την καθοδήγηση των επισκεπτών στον εκθεσιακό χώρο⁸⁵.

Τα κύρια μέσα που χρησιμοποιούν οι χώροι πολιτισμού για να ευαισθητοποιήσουν τους πολίτες είναι οι δημόσιες σχέσεις, το Marketing, η δημιουργία συλλόγων μελών ή φίλων, η απρόσκοπτη πρόσβαση⁸⁶, η διανομή ενημερωτικών φυλλαδίων, η διαδικτυακή παρουσία, τα ηλεκτρονικά πολυμέσα και η καθιέρωση πολιτικής εισιτηρίων με ειδικές τιμές για ομαδικές επισκέψεις, άνεργους κ.ά. Όσον αφορά το κοινό, οι κύριοι παράγοντες που συμβάλλουν στη διαμόρφωση της συνολικής εμπειρίας των επισκεπτών σχετίζεται με την ατμόσφαιρα⁸⁷ του χώρου, την παροχή εξειδικευμένης μουσειακής εκπαίδευσης με προηγμένα τεχνολογικά μέσα και τη διοργάνωση επιστημονικών, εκπαιδευτικών προγραμμάτων και εκδηλώσεων⁸⁸.

⁸³ Μπαντιμαρούδης, ό.π., σ. 64-65 και Αθανασοπούλου, ό.π., σ. 120-121.

⁸⁴ Nick Merriman «Ανοίγοντας τα μουσεία στο κοινό», Αρχαιολογία, τ. 72, 1999, σ. 43-46 στο <https://www.archaiologia.gr/%CE%B1%CF%81%CF%87%CE%B5%CE%AF%CE%BF-%CF%84%CE%B5%CF%85%CF%87%CF%8E%CE%BD/?fc=1140&is=1661> (ημ. πρόσβασης: 11/12/2018).

⁸⁵ Αθανασοπούλου, ό.π., σ. 131-132.

⁸⁶ Εγγύτητα με τα συγκοινωνιακά μέσα, ύπαρξη χώρου στάθμευσης, ράμπες για ΑΜΕΑ, ευκρινής σήμανση των χώρων.

⁸⁷ Σημαντικός παράγων κρίνεται ο φωτισμός, η καθαριότητα, το σύστημα κλιματισμού και η συμπεριφορά του προσωπικού.

⁸⁸ Αναστασία Φιλιππουπολίτη «Προγράμματα ελεύθερου χρόνου: Οικογένειες, παιδιά, ενήλικες» στο Μουσειακή Μάθηση και εμπειρία στον 21ο αιώνα, Ν. Νικονάνου, Α. Μπούνια κ.ά., εκδ. ΣΕΑΒ-ΕΜΠ, 2015, σ. 113-118 στο [https:// repository.kallipos.gr](https://repository.kallipos.gr) (ημ. πρόσβασης: 6/10/2019).

Παράλληλα, διαπιστώνουμε ότι στη σημερινή εποχή οι Πολιτιστικοί Οργανισμοί συγκροτούν πόλο έλξης άτυπης δια βίου εκπαίδευσης, που συμπεριλαμβάνει πολιτιστικά περιεχόμενα έξω από τα πιστοποιημένα προγράμματα εκπαίδευσης⁸⁹. Για την επίτευξη δε των σκοπών της δια βίου εκπαίδευσης, πολλοί Πολιτιστικοί Οργανισμοί παρέχουν μια πληθώρα ηλεκτρονικών δομών, μέσω των ιστοσελίδων τους, όπως για παράδειγμα α) τις διαδραστικές τεχνολογίες σχεδιασμού και αναπαράστασης εικονικών χώρων και εικονικών εκθέσεων β) τη δημιουργία μηχανισμών αναζήτησης πληροφοριών μουσειακού ή άλλου θεματικού περιεχομένου μέσα σε διαδικτυακές βάσεις δεδομένων, παιχνίδια, διαδικτυακά εγχειρίδια, κ.ά. και γ) την τεχνολογία επαυξημένης και εικονικής πραγματικότητας.

Χαρακτηριστικά παραδείγματα προγραμμάτων που παρέχουν ελληνικά μουσεία για ενήλικες και για οικογένειες με παιδιά είναι: (α) τα Εργαστήρια Βιβλιοδεσίας στο Μουσείο Βυζαντινού Πολιτισμού Θεσσαλονίκης⁹⁰ και (β) «Έλα να χαράξουμε την πορεία: από τα πειράματα του Μπελ, μέχρι το κινητό τηλέφωνο», με την τέχνη της χαρακτικής στο Μουσειακό Ίδρυμα Τηλεπικοινωνιών ΟΤΕ⁹¹.

Επιπρόσθετα, ειδικά προγράμματα για ενήλικες ΑΜΕΑ διενεργούνται στο Μακεδονικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης στη Θεσσαλονίκη⁹² και στο Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης στην Αθήνα⁹³ που συνεργάζεται σε αυτόν τον τομέα με το Εργαστήρι Φωτογραφίας «18 Άνω»⁹⁴.

Μετά από μελέτη, διαπιστώνουμε ότι δεν υπάρχουν πολλές έρευνες που να επικεντρώνουν το ενδιαφέρον τους στους ανθρώπους τρίτης ηλικίας σχετικά με τις μαθησιακές εμπειρίες τους και τη συμβολή της διαδραστικότητας στον εμπλουτισμό των γνώσεών τους⁹⁵.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Οι νέες τεχνολογίες, τα ηλεκτρονικά πολυμέσα και η ταχύτατη εξάπλωση των διαδικτυακών εφαρμογών, επιφέρουν διαρκείς αλλαγές στην στρατηγική επικοινωνία ανάμεσα στους Πολιτιστικούς Φορείς και την κοινωνία των πολιτών. Ο ρόλος των

⁸⁹ Φιλιππουπολίτη, ό.π., σ. 118-119.

⁹⁰ https://www.culture.gr/DocLib/vyzantino_heiografo.pdf (ημ. πρόσβασης: 10/1/2020).

⁹¹ https://www.otegroupmuseum.gr/portal/educational_programs (ημ. πρόσβασης: 10/1/2020) & Φιλιππουπολίτη, ό.π., σ. 119.

⁹² https://biennale6.thessalonikibiennale.gr/event/mmca_main_program (ημ. πρόσβασης: 10/1/2020).

⁹³ <https://www.emst.gr/exhibitions/past-exhibitions/tv-eyes-2> (ημ. πρόσβασης: 10/1/2020 και Φιλιππουπολίτη, ό.π. σ. 122.

⁹⁴ Φιλιππουπολίτη, ό.π., σ. 122.

⁹⁵ Carolyn Halpin-Healy «Report from the Field: Multi-Cultural Dialogue and Transformative Learning in Arts and Minds Programs at the Studio Museum in Harlem», *Museum and Society*, Vol. 13, No2, σ. 172-188 και στο <https://journals.le.ac.uk/ojs1/index.php/mas/article/view/325/332> (ημ. πρόσβασης: 10/1/2020) και Φιλιππουπολίτη, ό.π., σ. 122.

προηγμένων υπηρεσιών διαχείρισης συμβάλλει στην ανάπτυξη νέων τρόπων πολιτιστικής επικοινωνίας καθώς οι Πολιτιστικοί Φορείς συγκροτούν μια από τις σημαντικότερες βιομηχανίες κουλτούρας, στο ψηφιακό περιβάλλον του 21ου αιώνα, με διττό ρόλο:

Στεγάζουν τα αυθεντικά πολιτιστικά αγαθά αλλά μέσα από τη χρήση των νέων τεχνολογιών προτείνουν μια κατασκευασμένη κατανόηση του παρελθόντος και ταυτόχρονα επιδιώκουν την ενίσχυση του διαπολιτισμικού διαλόγου.

Στο πλαίσιο αυτό, η χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών επιτρέπει την άμεση ανταλλαγή πληροφοριών και ιδεών από διαφορετικούς πολιτισμούς και ποικίλες κουλτούρες, σε παγκόσμιο επίπεδο, ενώ οι διαδικτυακοί κόμβοι των Πολιτιστικών Οργανισμών χρησιμοποιούν το διαδίκτυο κυρίως ως τρόπο προβολής και επικοινωνίας με το κοινό, και λιγότερο ως εκπαιδευτικό εργαλείο μάθησης και διάχυσης της γνώσης.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3° : ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΕΣ ΤΑΣΕΙΣ ΣΤΟ ΠΕΔΙΟ ΤΗΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

3.1. ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΑΝΘΡΩΠΙΝΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Από τα συμπεράσματα των προηγούμενων κεφαλαίων προκύπτει ότι ένας συνδυασμός παραγόντων, όπως η τεχνολογική ανάπτυξη, η δικτύωση, και το διαπολιτισμικό περιβάλλον συμβάλλουν στη διαμόρφωση ενός καινοτόμου πλαισίου εντός του οποίου ο πολιτισμός και τα πολιτιστικά αγαθά αναδιαμορφώνονται. Παράλληλα, το φυσικό και το ψηφιακό περιβάλλον εμφανίζουν μια ενοποίηση μέσα από τεχνολογίες, δίκτυα και δεδομένα ⁹⁶.

Στο χώρο του πολιτισμού, το υφιστάμενο υλικό διαδίδεται ψηφιοποιημένο μέσα από καινοτόμες βάσεις δεδομένων και ο πολιτισμός γίνεται ελεύθερα προσβάσιμος με νέους τρόπους. Παράλληλα, αναπτύσσονται νέες μέθοδοι διάδρασης, προηγμένες τεχνολογίες επικοινωνίας των ανθρώπων με τους υπολογιστές και η ψηφιακή τεχνολογία αποτελεί το νέο μέσο της καλλιτεχνικής έκφρασης⁹⁷. Σε αυτό το πλαίσιο,

⁹⁶ UK Department for Culture, Media and Sport, The Culture White Paper, March 2016, σ. 8-62 στο https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/51079/8/DCMS_The_Culture_White_Paper__3_.pdf (ημ. πρόσβασης: 20/12/2018).

⁹⁷ White Paper: Transforming the world with culture: Next steps on increasing the use of digital cultural heritage in research, education, tourism and the creative industries, Europeana Foundation, September 2015, σ. 14-18, 27-30 στο https://pro.europeana.eu/files/Europeana_Professional/Publications/Europeana%20Presidencies%20White

διαπιστώνεται ότι ένα νέο διεθνές περιβάλλον αναπτύσσεται στο χώρο του πολιτισμού που συσχετίζεται με την εκπαίδευση και την τεχνολογία.

Ταυτόχρονα, η Ευρωπαϊκή Ένωση χαρακτηρίζεται από μεγάλη ποικιλία πολιτισμικών ταυτοτήτων, ενώ η παγκοσμιοποίηση και τα πρωτοποριακά εργαλεία των νέων τεχνολογιών μηδενίζουν τα χωρικά και τα χρονικά εμπόδια στη διάδοση των πολιτισμικών έργων και στην ανάπτυξη του Πολιτισμού.

Το Συμβούλιο της Ευρώπης, η Ένωση των Ευρωπαϊκών Κοινοτήτων και η Unesco είναι τα καθ' ύλην κεντρικά όργανα που χαράζουν την Ευρωπαϊκή Πολιτιστική Πολιτική και αναγνωρίζουν τον πρωτεύοντα ρόλο που διαδραματίζει ο τομέας του πολιτισμού⁹⁸ παρά το γεγονός ότι η χρηματοδότησή του παραμένει χαμηλή σε σχέση με άλλες ευρωπαϊκές πολιτικές. Η κοινή πολιτική της Ε.Ε. σέβεται τον πλούτο της γλωσσικής ποικιλότητας, της πολυπολιτισμικής ταυτότητας της Ένωσης και στο πλαίσιο αυτό προστατεύει την Ευρωπαϊκή πολιτισμική κληρονομιά, συμβάλλοντας στην ανάπτυξη των ποικιλόμορφων πολιτισμών των κρατών-μελών της Ε.Ε.. Παράλληλα, προβάλλει την εθνική αλλά και την κοινή πολιτισμική κληρονομιά⁹⁹.

Ως εκ τούτου, η Ε.Ε. υποστηρίζει τη δράση των κρατών-μελών της και τη συμπληρώνει στους ακόλουθους ζωτικούς τομείς¹⁰⁰:

- * στη γνώση και τη διάδοση της ιστορίας και του πολιτισμού των ευρωπαϊκών λαών
- * στην προστασία και διατήρηση της ευρωπαϊκής πολιτισμικής κληρονομιάς
- * στην ενδυνάμωση των μη εμπορικών πολιτιστικών ανταλλαγών
- * στη λογοτεχνική και την ποικιλόμορφη καλλιτεχνική δημιουργία

Συναφώς, ανάμεσα στις διεθνείς πολιτικές που συνδέονται άρρηκτα με τον πολιτισμό, είναι:

[%20Paper.pdf](#) (ημ. πρόσβασης: 22/12/2018) και Μαρίνα Ρήγου «Από την ψηφιακή επανάσταση στην ψηφιακή επιτήρηση: Νέα μέσα, δημοσιότητα και πολιτική», εκδ. Σιδέρη, Αθήνα 2014, σ. 202-205.

⁹⁸ Unesco, Policy Document for the Integration of a Sustainable Development Perspective into the Processes of the World Heritage Convention, 20th session, 2015, σ. 1-18 και <http://portal.unesco.org/er.php>-<http://unesdoc.unesco.org/images/oo15/001518/151830e.pdf> (ημ. πρόσβασης: 22/4/2019)

⁹⁹ https://ec.europa.eu/culture/content/european-framework-action-cultural-heritage_en (ημ. πρόσβασης: 22/4/2019)

¹⁰⁰ The Council of Europe, «Impact of European Cultural Routes on SMEs' innovation and competitiveness», σ. 4-11, 233-247 στο <https://rm.coe.int/1680706995> (ημ. πρόσβασης: 20/4/2019).

* η επιστημονική έρευνα και

* η στήριξη των τεχνολογιών πληροφορικής και επικοινωνιών για τη δημιουργία μιας δυναμικής οικονομίας που θα εστιάζεται στο ψηφιακό περιβάλλον και την καινοτομία¹⁰¹.

Για τους λόγους αυτούς, η σημερινή εποχή, που διακρίνεται για τις καινοτομίες στα πεδία των τηλεπικοινωνιών και της τεχνολογίας, δημιουργεί νέες προκλήσεις και ευκαιρίες ανάπτυξης στον τομέα του Πολιτισμού. Παράλληλα, η ευρεία διασπορά ποικίλων πολιτιστικών εκδηλώσεων στο παγκόσμιο δίκτυο, η καταγραφή καθώς και η παράλληλη ποσοτικοποίηση των δεδομένων, αναβαθμίζουν τις παρεχόμενες πολιτιστικές υπηρεσίες και συμβάλλουν στον εκδημοκρατισμό¹⁰² της δημιουργίας περιεχομένου¹⁰³.

Είναι δε κοινή η διαπίστωση ότι η δικτύωση, η διαδραστικότητα και τα ψηφιακά μέσα οδήγησαν στην αλλαγή των παραδοσιακών μορφών αφήγησης και πέτυχαν, με την κατάργηση των γεωγραφικών περιορισμών, να καταστήσουν τους πολίτες μέτοχους και κοινωνούς της παγκόσμιας πολιτιστικής και πολιτισμικής παρακαταθήκης¹⁰⁴. Τα ψηφιακά μέσα επιτρέπουν την αμφίδρομη επικοινωνία, την αποθήκευση, επεξεργασία και την αποστολή περιεχομένου σε μορφή κειμένου, μαζί με κινούμενες εικόνες και την προσθήκη ήχου. Είναι πλέον φανερό ότι μετά από τις περιόδους που κυριάρχησε ο προφορικός λόγος και ο γραπτός λόγος, οι θεωρητικοί της Ιστορίας της Επικοινωνίας αντιλαμβάνονται την ψηφιακή επικοινωνία που ξεκίνησε περί τα μέσα του εικοστού αιώνα και συνεχίζεται στην εποχή μας, ως την τρίτη ουσιαστική περίοδο στην εξέλιξη του πολιτισμού της ανθρώπινης επικοινωνίας¹⁰⁵.

Η ψηφιακή επικοινωνία σχετίζεται άμεσα με τη διαδραστική ψηφιακή αφήγηση καθώς επιτρέπει στους χρήστες να συν-δημιουργήσουν την πλοκή, με τρόπο μη γραμμικό και χωρίς χρονολογική διαδοχή, με αποτέλεσμα τη δημιουργία μιας ποικιλίας διαφορετικών αποτελεσμάτων και επιλογών. Για τους λόγους αυτούς, οι χρήστες δύνανται να επικοινωνούν με τους φανταστικούς χαρακτήρες¹⁰⁶ και να

¹⁰¹ Ευρωπαϊκή Επιτροπή «Διάλογοι με τους πολίτες και διαβουλεύσεις με τους πολίτες: Βασικά συμπεράσματα», Υπηρεσία Εκδόσεων της Ευρωπαϊκής Ένωσης, Λουξεμβούργο 2019, σ. 10.

¹⁰² Η απρόσκοπτη δυνατότητα παραγωγής πολιτιστικού υλικού και περιεχομένου, η ελεύθερη δυνατότητα επικοινωνίας στον Παγκόσμιο Ιστό αποτελούν κατακτήσεις της κοινωνίας διότι ενδυναμώνουν το δημοκρατικό χαρακτήρα των νέων ψηφιακών μέσων, καθώς τα άτομα δύνανται να αποφύγουν το ρόλο του παθητικού δέκτη και να διαμορφώσουν το περιεχόμενο των μηνυμάτων. Νίκος Λεάνδρος «Το Διαδίκτυο: Ανάπτυξη και αλλαγή», εκδ. Καστανιώτη, Αθήνα 2005, σ. 58-60.

¹⁰³ Κοντοχρήστου, ό.π., σ. 8-10.

¹⁰⁴ Μπαντιμαρούδης, ό.π., σ. 121-123.

¹⁰⁵ Μπαντιμαρούδης, ό.π., σ. 121-123.

¹⁰⁶ Παράδειγμα είναι τα Role-playing games, όπου ο παίκτης δημιουργεί προφίλ μιας επιθυμητής «περσόνας», έτσι ώστε τα ψηφιακά παιχνίδια ρόλων να διαθέτουν πολλαπλές επιλογές αφηγήσεων

χρησιμοποιούν έναν ευρύτατο αφηγηματικό καμβά που περιλαμβάνει ποικίλα αφηγηματικά μέσα για την παρουσίαση μιας μόνο ιστορίας.

Όσον αφορά τους Ψηφιακούς Χώρους Πολιτισμού, παραθέτουμε το παράδειγμα της Wikipedia. Η διαδικτυακή Wikipedia συγκροτεί την παγκόσμια, ελεύθερη, πολυγλωσσική εγκυκλοπαίδεια, στην οποία ο καθένας από εμάς έχει τη δυνατότητα είτε να αρθρογραφεί είτε και να διορθώνει, να συμπληρώνει και να επιμελείται κειμενογραφίας¹⁰⁷. Η δημιουργία της Wikipedia χαρακτηρίζεται ως μια αληθινή δημοκρατική ουτοπία, που αναγνωρίζει έμπρακτα την ελευθερία, την ισότητα και αμφισβητεί την ιεραρχική ακαμψία. Για τους λόγους αυτούς, η ψηφιακή εγκυκλοπαίδεια ζητά ταπεινά τη συμβολή όλων και για τη διαμόρφωσή της χρησιμοποιήθηκαν αρχικά οι εκδόσεις του Public Domain¹⁰⁸, όπως η Encyclopedia Britannica (1911)¹⁰⁹. Επισημαίνεται δε ότι το Wiki (στη Wikipedia) είναι λογισμικό συνεργασίας, δηλαδή ένα εργαλείο πίσω από τις ιστοσελίδες, που επιτρέπει σε κάθε χρήστη – αναγνώστη της ψηφιακής εγκυκλοπαίδειας να γίνει συγγραφέας, συνεργάτης και επιμελητής της με τρεις κινήσεις: EDIT-SAVE-LINK. Συνεπώς, το λογισμικό WIKI είναι ταυτόχρονα εργαλείο αλλά και κοινότητα των ενεργών μελών της¹¹⁰. Επιπρόσθετα, με το λογισμικό WIKI έχουμε τις ακόλουθες ψηφιακές βιβλιοθήκες από τον μη κερδοσκοπικό Οργανισμό Wikimedia Foundation:

* Το Wiktionary: Ένα Υπερ-λεξικό που φιλοδοξεί να μεταφράσει σε κάθε γλώσσα χωριστά, όλα τα λήμματα όλων των γλωσσών του κόσμου μας με ετυμολογίες, θησαυρούς, και ιστορικά ντοκουμέντα. Είναι ο ιδανικός ιστότοπος για τους μελετητές ξένων γλωσσών αλλά και της Ελληνικής¹¹¹.

* Το Wikiquote: Πρόγραμμα ταξινόμησης όλων των διάσημων φράσεων που συμπεριλαμβάνονται στα μέσα της «δημοφιλούς» κουλτούρας. Χρήσιμος ιστότοπος τόσο για το ευρύ κοινό όσο και για τις δημόσιες βιβλιοθήκες¹¹².

* Τα Wikibooks: Βάση δεδομένων συγκέντρωσης ελεύθερων e-books και πάσης φύσεως εγχειριδίων¹¹³. Μέσω αυτής της βάσης, δύναται να επεκταθούν διαδικτυακά οι δημόσιες και κοινοτικές-δημοτικές βιβλιοθήκες ώστε να εξασφαλιστεί η ψηφιακή

εναλλακτικού χαρακτήρα. Carolyn Handler Miller, *Digital Storytelling: A creator's guide to interactive entertainment*, Focal Press, New York & London, 2014, σ. 599.

¹⁰⁷ Ηρακλής Μπογδάνος «Εισαγωγή στην Ελεύθερη Ψηφιακή Εγκυκλοπαίδεια», ΕΕΛΛΑΚ, Αθήνα 2015, σ. 4.

¹⁰⁸ Ελεύθερες από πνευματικά δικαιώματα.

¹⁰⁹ Μπογδάνος, ό.π., σ. 5

¹¹⁰ Μπογδάνος, ό.π., σ. 8.

¹¹¹ Μπογδάνος, ό.π., σ. 8.

¹¹² Μπογδάνος, ό.π., σ. 8.

¹¹³ Μπογδάνος, ό.π., σ. 9.

πληροφορία στους συνανθρώπους μας που είναι – για διάφορους λόγους – αποκλεισμένοι από τους χώρους πολιτισμού.

* Τα Wikisource: Συνεργατικό και πολυγλωσσικό πρόγραμμα που συνδράμει στη διάσωση, επεξεργασία και hypertext ανάδειξη σημαντικών κειμένων. Είναι ιδιαίτερα χρήσιμο για πηγές στο e-government και κατάλληλο για συμμετοχή νομικών και φιλολόγων σε WIKI πρωτοβουλίες¹¹⁴.

* Τα Wikispecies: Αποτελεί μια εγκυκλοπαίδεια της ζωής που φιλοδοξεί να καταγράψει-ταξινομήσει τα είδη ζωής. Τα Wikispecies απευθύνονται κυρίως στην επιστημονική κοινότητα, με αξιώσεις για τη συστηματική αρχειοθέτηση των πληροφοριών¹¹⁵.

* Τα Wikinews: Είναι πρωτοβουλία καταγραφής των βασικών αρχών της εγκυκλοπαίδειας στη συλλογή-παρουσίαση ειδήσεων της παγκόσμιας επικαιρότητας. Εξαιρετικό εργαλείο άσκησης για τη φοιτητική κοινότητα και ενδιαφερόμενους σε ζητήματα επικοινωνίας¹¹⁶.

* Το Wikiversity: Πρωτοβουλία ανάπτυξης και μοιράσματος εκπαιδευτικού υλικού αλλά και συνεργασίας μεταξύ των εκπαιδευτικών κοινοτήτων. Στηρίζεται στην αρχή «learning by doing» και την ανταλλαγή εκπαιδευτικών εμπειριών¹¹⁷.

* Τα Wikimedia commons: Κεντρικό αποθετήριο με ελεύθερες φωτογραφίες, φιλμ, χάρτες, διαγράμματα, ήχους και πάσης φύσεως υλικό που δύναται να αξιοποιηθεί για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Δυο σημαντικές δραστηριότητες συνδέονται με αυτό το αποθετήριο που αφορούν η μεν πρώτη τη συγκέντρωση υλικού (φωτογραφίες, ήχους, βίντεο) από εξορμήσεις ερασιτεχνών ή μαθητών, η δε δεύτερη την αξιολόγηση του υφιστάμενου υλικού από την κοινότητα-χρηστών¹¹⁸.

3.2. Η ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ

Σύμφωνα με το άρθρο 167 της Συνθήκης για την Ευρωπαϊκή Ένωση, η Ευρωπαϊκή Ατζέντα υποχρεούται να συνδυάσει το κοινό με το διαφορετικό τόσο στο επίπεδο διαχείρισης του πολιτισμού όσο και στο σχεδιασμό των στρατηγικών της στο κοινωνικό και πολιτικό πεδίο για να ανταποκριθεί στις νέες συνθήκες, να επιβοηθήσει

¹¹⁴ Μπογδάνος, ό.π., σ. 9.

¹¹⁵ Μπογδάνος, ό.π., σ. 9.

¹¹⁶ Μπογδάνος, ό.π., σ. 9.

¹¹⁷ Μπογδάνος, ό.π., σ. 10.

¹¹⁸ Μπογδάνος, ό.π., σ. 10.

στην ανάπτυξη των πολιτισμών των κρατών-μελών της και να διαφυλάξει τις πολιτισμικές ταυτότητες των εθνικών μειονοτήτων.

Στο πλαίσιο αυτό, η ψηφιακή αειφορία κατέχει ουσιαστική θέση μέσα από τις ακόλουθες δράσεις¹¹⁹ :

- * Ανοικτή πρόσβαση στον πολιτισμό μέσω της ανάπτυξης ψηφιακών μέσων.
- * Ανάπτυξη δεξιοτήτων και διάδοση γνώσεων επ'ωφελεία των παραδοσιακών και αναδυόμενων επαγγελμάτων που σχετίζονται με τον τομέα της πολιτισμικής μας κληρονομιάς.
- * Προώθηση καινοτομιών, οικονομικής βιωσιμότητας και κοινωνικής ενσωμάτωσης μέσω πολιτιστικών δράσεων και
- * Λήψη καινοτόμων μέτρων για την ενδυνάμωση της επιχειρηματικότητας και των νέων επιχειρηματικών μοντέλων στους τομείς του πολιτισμού και της δημιουργίας¹²⁰ .

Οι προαναφερόμενες δράσεις ψηφιακής αειφορίας επικυρώνονται και από τις επιστημονικές προτάσεις Ομάδας Εμπρογνομώνων, όπως ανακοινώθηκαν στην Tarragona Ισπανίας το 2014, κατά τη διάρκεια του Διεθνούς Forum για την Εκπαίδευση και την Τεχνολογία (FIET)¹²¹ .

3.3. ΨΗΦΙΑΚΗ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ

Μία από τις μεγάλες προκλήσεις της ψηφιακής ενιαίας αγοράς είναι η ψηφιοποίηση της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς, προκειμένου να καταστεί το ψηφιακό περιεχόμενο διατηρήσιμο, προσβάσιμο και προσιτό για τις μελλοντικές γενιές¹²² .

Η προτεραιότητα αυτή έχει αναγνωριστεί από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή βάσει των προτεραιοτήτων που αναφέρονται στην Οδηγία 2011/711/Ε.Ε.¹²³ και στην αναθεωρημένη Οδηγία¹²⁴ που αφορά τις πληροφορίες του Δημόσιου Τομέα¹²⁵ .

¹¹⁹ <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/content/interactive-technologies-digital-culture-education-unit-g2> (ημ. πρόσβασης: 29/4/2019).

¹²⁰ <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/policies/shaping-digital-single-market> (ημ. πρόσβασης: 29/4/2019).

¹²¹ Christina Yanez, Alexandra Okada & Ramon Palau «New learning scenarios for the 21st century related to Education, Culture and Technology», Universities and knowledge Society Journal, 2015, σ. 87-97 στο https://www.researchgate.net/publication/277348499_New_learning_scenarios_for_the_21st_century_related_to_Education_Culture_and_Technology (ημ. πρόσβασης: 2/3/2020).

¹²² www.postscriptum.gr/nea-apopseis/neo-schedio-ergasias-gia-ton-politismo (ημ. πρόσβασης: 2/6/2019).

Η Οδηγία της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την ψηφιακή διαφύλαξη του πολιτιστικού υλικού και τη διαδικτυακή προσβασιμότητά του ζήτησε από τα κράτη-μέλη της Ε.Ε. να καταβάλουν προσπάθειες για την συνένωση των πόρων τους ώστε αφενός να αυξηθεί η επιγραμμική προσβασιμότητα της ευρωπαϊκής πολιτιστικής και πολιτισμικής κληρονομιάς και αφετέρου να αναπτυχθούν οι Ευρωπαϊκές δημιουργικές βιομηχανίες, για να ωφεληθεί η κοινωνία των πολιτών. Το ψηφιοποιημένο περιεχόμενο γίνεται ευρύτερα διαθέσιμο μέσω της EUROPEANA¹²⁶ που αποτελεί το εργαλείο υλοποίησης της συγκεκριμένης Οδηγίας¹²⁷. Σημειώνεται δε ότι σημαντικές πρωτοβουλίες λαμβάνονται από πολλούς ευρωπαϊκούς κρατικούς και επιστημονικούς φορείς που προωθούν καλές πρακτικές για την ψηφιακή διαφύλαξη και τη διαδικτυακή προσβασιμότητα της πολιτισμικής κληρονομιάς¹²⁸.

Η Europeana ενισχύει την οικονομία της γνώσης, διατηρεί ψηφιοποιημένα πολιτιστικά αγαθά στο δημόσιο τομέα και αναδεικνύει, μέσω των δράσεών της, την πολιτιστική ευρωπαϊκή ποικιλομορφία. Στο πλαίσιο αυτό, προβάλλεται διεθνώς η εθνική κληρονομιά των κρατών-μελών της Ε.Ε. και διαφυλάσσεται η πολυπολιτισμική και επιστημονική κληρονομιά της Ευρώπης. Οι πρώτοι Ελληνικοί φορείς – πάροχοι περιεχομένου στο EuropeanaLocal ήταν οι ακόλουθοι: η Αμερικάνικη Γεωργική Σχολή, η Δημόσια Κεντρική Βιβλιοθήκη Βέροιας, το Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης, το Εθνικό Μετσόβειο Πολυτεχνείο, το Μέγαρο Μουσικής – Μεγάλη Μουσική Βιβλιοθήκη της Ελλάδος «Λίλιαν Βουδούρη», το Τεχνικό Επιμελητήριο Ελλάδος – Περιφερειακό Τμήμα Κέρκυρας¹²⁹. Οι πάροχοι περιεχομένου πρέπει υποχρεωτικά να διαθέτουν: ψηφιακό περιεχόμενο, λογισμικό υποστήριξης συγκομιδής ΟΑΙ-ΡΜΗ, συμφωνία συνεργασίας και να έχουν διενεργήσει μερικές δοκιμές συγκομιδής. Τα πλεονεκτήματα συμμετοχής στο EuropeanaLocal σχετίζονται με την υιοθέτηση

¹²³ <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32011H0711&from=EN> (ημ. πρόσβασης: 10/6/2019).

¹²⁴ Revised PSI Directive.

¹²⁵ <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/european-legislation-reuse-public-sector-information> (ημ. πρόσβασης: 11/6/2019).

¹²⁶ Η EUROPEANA είναι Ψηφιακή Βιβλιοθήκη, Αρχείο και Μουσείο της Ευρώπης.

¹²⁷ <https://www.europeana.eu/portal/el> (ημ. πρόσβασης: 12/2/2019)

¹²⁸ Open Cultuur Data <http://www.opencultuurdata.nl/> (ημ. πρόσβασης: 15/6/2019)

MINT (ΕΜΠ) http://mint.image.ece.ntua.gr/redmine/projects/mint/wiki/Introduction_to_MINT (ημ. πρόσβασης : 16/6/2019) , Cultura Italia <http://www.culturaitalia-on-the-go.it/> (ημ. πρόσβασης: 18/6/2019)

Culture Grid <http://www.culturegrid.org.uk/> (ημ. πρόσβασης: 18/6/2019).

Culture.fr <https://www.culture.gouv.fr/> (ημ. πρόσβασης: 20/6/2019). Hispana <https://hispana.mcu.es/es/inicio/inicio.do> (ημ. πρόσβασης: 20/6/2019)

¹²⁹ <https://www.openarchives.gr/> (ημ. πρόσβασης: 20/6/2019).

προτύπων, βελτίωση των θησαυρών, εμπλουτισμό-βελτίωση μεταδεδομένων, ανάπτυξη νέων υπηρεσιών και δεξιοτήτων του προσωπικού¹³⁰.

3.4. ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ ΤΟΥ ΔΙΑΜΟΙΡΑΣΜΟΥ

Παράλληλα, διαπιστώνεται η ανάπτυξη της Οικονομίας του Διαμοιρασμού¹³¹ που οφείλεται στη χρήση των Μεγάλων Δεδομένων¹³² και την εμφάνιση των διαδικτυακών mega-πλατφορμών, συνδυάστηκαν με παράγοντες όπως την οικονομική κρίση και την οικολογική προσέγγιση των πραγμάτων.

Συναφώς η οικονομία του διαμοιρασμού είναι το σύνολο των παρεχόμενων υπηρεσιών από παρόχους που δεν είναι αναγκαστικά επαγγελματίες και βασίζονται στην τεχνολογική δυνατότητα που τους δίνεται για την αξιοποίηση πόρων που παραμένουν ανενεργοί στη διάρκεια του μεγαλύτερου μέρους του κύκλου της ζωής τους. Χαρακτηριστικά ελληνικά παραδείγματα της Οικονομίας του Διαμοιρασμού για το 2019 αποτελούν οι πρωτοβουλίες του Sustainable Food Movement, η πλατφόρμα αγοραπωλησίας μεταχειρισμένων αντικειμένων (rouliseto.gr) που επενδύει στην ασφάλεια των συναλλαγών και το Impact Hub Athens που δραστηριοποιείται στη Δημοτική Αγορά Κυψέλης, με βασικούς άξονες τον πολιτισμό και την εκπαίδευση¹³³.

Επισημαίνεται δε ότι το Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης υλοποιεί, ως συμμετοχος του Enterprise Europe Network, το έργο BeShared: Embracing innovation and Interconnection in the sharing Economy, το οποίο τυγχάνει χρηματοδότησης από το Πρόγραμμα COSME¹³⁴. Στο πλαίσιο της προαναφερόμενης διαμορφωθείσας πραγματικότητας, κρίνεται αναγκαία η κατανόηση της λειτουργίας του διαμοιρασμού, καθώς συγκροτεί μια ουσιαστική ψηφιακή πολιτική για την ανάδειξη των πολιτιστικών και πολιτισμικών αγαθών.

¹³⁰ <http://www.futurelibrary.gr> (ημ. πρόσβασης: 20/6/2019).

¹³¹ https://el.wikipedia.org/wiki/Οικονομία_Διαμοιρασμού (ημ. πρόσβασης: 16/6/2019).

¹³² https://en.wikipedia.org/wiki/Big_data (ημ. πρόσβασης: 16/6/2019).

¹³³ <https://www.ekt.gr/el/news/23511> (ημ. πρόσβασης: 10/11/2019).

¹³⁴ <http://www.ekt.gr/el/projects/21412> (ημ. πρόσβασης: 20/12/2019).

3.5. ΑΝΟΙΧΤΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ, ΑΝΟΙΧΤΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΚΑΙ ΕΠΙΝΟΗΣΗ ΤΟΥ ΥΠΕΡΚΕΙΜΕΝΟΥ

Παράλληλα διαπιστώνεται η εντατική χρήση των ανοιχτών τεχνολογιών και του ανοιχτού λογισμικού.

Ανοιχτές τεχνολογίες είναι το σύνολο των τεχνολογιών¹³⁵ όπου η πρόσβαση υλοποιείται χωρίς οποιονδήποτε περιορισμό και δίνεται η δυνατότητα τροποποίησής τους. Η τάση αυτή είναι ουσιαστική για τη διάδοση του ψηφιακού πολιτισμού διότι με τη χρήση ανοιχτών τεχνολογιών επιτυγχάνεται ουσιαστική διάδραση με το πολιτιστικό περιεχόμενο¹³⁶. Παραθέσαμε ήδη αναλυτικά το παράδειγμα της χρήσης της Wikipedia για την παρουσίαση των διαφορετικών όψεων ενός πολιτιστικού αγαθού και την οργάνωση-λειτουργία εργαστηρίων σε σχέση με τη μεταφορά της επιστημονικής πληροφορίας από το αρχικό της επιστημονικό περιβάλλον στο περιβάλλον της Wikipedia. Αυτή η διαδικασία συνεπάγεται μια πιο ενεργή και ανοιχτή σχέση με το γνωσιακό περιεχόμενο των πολιτιστικών και πολιτισμικών αγαθών. Επιπρόσθετα, η χρήση ανοιχτού λογισμικού για την υποστήριξη είτε ερευνητικών ενεργειών που οφορούν τα μνημεία είτε των εφαρμογών για τη διαχείριση και αξιοποίηση των ψηφιακών υποκατάστατων και πόρων των μνημείων δημιουργεί κοινότητες γνώσης που δύνανται να δημιουργήσουν έναν ιστό αξίας γύρω από τα μνημεία και εν γένει τα πολιτιστικά αγαθά¹³⁷.

Στο πλαίσιο αυτό, διαπιστώνεται ότι το διαδίκτυο και η παρεχόμενη δυνατότητα χρήσης ανοιχτών τεχνολογιών και ανοιχτού λογισμικού διασυνδέει τους ανθρώπους και όλα τα γνωστικά αντικείμενα και περιεχόμενα: τις έννοιες, τις εικόνες και τους ήχους μεταξύ τους¹³⁸.

Παράλληλα, η επινόηση του υπερ-κειμένου (Hypertext)¹³⁹ αποτελεί την μεγαλύτερη καινοτομία στην ιστορία του λόγου, μετά τη γραφή. Η νοηματική ανάγνωση αντικαθιστά τη σειριακή και τα ανθρώπινα πνευματικά δημιουργήματα παραμένουν αιώνια, προσιτά και συνδεδεμένα μεταξύ τους με νοηματικούς συνδέσμους (links).

Στη διαμορφωθείσα ψηφιακή πραγματικότητα της υπερπληροφόρησης, το ψηφιακό υπερκείμενο δεν είναι ποτέ αυτοτελές ή πλήρες, διαχέεται στην ψηφιακή επικράτεια και οι αναγνώστες παράγουν διαφορετικές εκδοχές του ίδιου κειμένου, αφού το νόημά του σχετίζεται άμεσα με τις ατομικές προσλαμβάνουσες ή και προσδοκίες

¹³⁵ https://el.wikipedia.org/wiki/Ανοιχτά_Δεδομένα (ημ. πρόσβασης: 20/3/2019).

¹³⁶ Yanez, Okada, Palau, ό.π., σ. 97.

¹³⁷ https://el.wikipedia.org/wiki/Ελεύθερο_λογισμικό (ημ. πρόσβασης: 20/3/2019).

¹³⁸ Yanez, Okada, Palau, ό.π., σ. 97-98.

¹³⁹ <https://el.wikipedia.org/wiki/Υπερκείμενο> (ημ. πρόσβασης: 20/3/2019).

τους¹⁴⁰. Τα ψηφιακά κείμενα συγκροτούνται από ποικίλες διορθώσεις, σχολιασμούς, παρεμβάσεις και παραμένουν ανοιχτά, προσκαλώντας ή και περιμένοντας τη συμβολή της κοινότητας των χρηστών για την περαιτέρω διαμόρφωσή τους. Από τα προαναφερόμενα προκύπτει ότι οι συμπαγείς μορφές έκφρασης (δοκίμια, μυθιστορήματα) υποχωρούν και στη θέση τους εντοπίζονται οι αυτοσχέδιες, αποσπασματικές αφηγήσεις που συγκροτούν έναν συνεχή υπομνηματισμό των αναπαραστάσεων της πραγματικότητας που ζούμε. Με δεδομένο ότι τα κείμενα μετατρέπονται από αντικείμενα σε διαδικασία και οι συγγραφείς από δημιουργοί σε συνομιλητές, είναι φανερό ότι η μετάβαση της κοινωνίας στην ψηφιακότητα αναδεικνύει νέα πρότυπα, αφού τα κείμενα δραπετεύουν από τη δέσμευση της σελίδας που «χάριζε» στη σκέψη μας μορφολογική αυτοτέλεια και νοηματική συνέχεια.

3.6. ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ

Η ενσωμάτωση του ψηφιακού σχεδιασμού στην πολιτιστική διαχείριση είναι αντιληπτή σε όλους τους ζωτικούς τομείς της καθημερινότητας των πολιτών.

Στο πλαίσιο αυτό, διαπιστώνεται ότι η ανάπτυξη νέων τεχνικών ειδικοτήτων και ο επαναπροσδιορισμός προτεραιοτήτων στο πεδίο της ψηφιακής οικονομίας επηρεάζουν το θεσμικό χώρο της Ευρώπης και των Η.Π.Α., στους τομείς που αφορούν τον ψηφιακό πολιτισμό, την πολιτισμική κληρονομιά και την ψηφιακή μνήμη. Για τους λόγους αυτούς διπιστώνεται αφενός μια συνεχής ροή χρηματοδοτήσεων προς έργα Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας στον πολιτισμό και αφετέρου υιοθετούνται πρότυπα, κώδικες δεοντολογίας και δίκτυα συνεργασίας.

Παράλληλα, η στροφή από τις πολιτιστικές συλλογές στις ροές και την παροχή υπηρεσιών δεδομένων, μέσα από κινητές και προσωποποιημένες πλατφόρμες, διαμορφώνουν το χαρακτήρα του ψηφιακού πολιτισμού. Αυτή η εξέλιξη σχετίζεται αφενός με την παραγωγή δεδομένων – που προαναφέραμε εκτενώς - και αφετέρου με τη χρήση τους και την ανεμπόδιστη πρόσβαση σε αυτά¹⁴¹. Ο καθημερινός χρήστης είναι παραγωγός περιεχομένου μέσω της δυνατότητας των φορητών συσκευών¹⁴² και αναζητά την πρόσβαση στο περιεχόμενο του πολιτισμού όχι από μια

¹⁴⁰ Μανώλης Πατηνιώτης, άρθρο με τίτλο «Υπερκείμενο» στο Ένθετο της εφημερίδας «Αυγή», δημ. 28/10/2019 στο <http://www.avgi.gr/article/10965/10338165/yperkeimeno?fbclid=IwAR1SHF2IWBa6U25v4MJxIo6q781sYM1z3nb7Z2-Vsp0PZ47MGlgkQ5dqcyw> (ημ. πρόσβασης: 20/12/2019).

¹⁴¹ Euromonitor International «Consumers in the Digital World: Hyperconnectivity and Technology Trends» στο <https://go.euromonitor.com/white-paper-consumers-digital-world-hyperconnectivity-technology-trends.html> (ημ. πρόσβασης: 21/3/2019) & Yanez, Okada, Palau, ό.π., σ. 97.

¹⁴² Ψηφιακές φωτογραφίες, video, αισθητήρες, γεωγραφικό στίγμα.

μοναδική πηγή αλλά από έναν συνδυασμό ποικιλόμορφων μέσων, ενώ ο τεράστιος όγκος δεδομένων που έχει παραχθεί, ανοίγει τις δυνατότητες εξόρυξης γνώσης σε ψηφιακές συλλογές και πολιτιστικά σύνολα ευρύτατης κλίμακας. Παράλληλα, οι βάσεις δεδομένων συγκροτούν την ψηφιακή καταγραφή αρχαιακών, μουσειακών και ποικίλων πολιτιστικών αγαθών¹⁴³.

Η παραπάνω εντοπιζόμενη στροφή προς τις υπηρεσίες και ροές δεδομένων απελευθερώνει, και στον τομέα του ψηφιακού πολιτισμού, τα πολιτιστικά αντικείμενα από τον τόπο της συλλογής και τα διαχέει με ποικίλα μέσα σε περιβάλλοντα έντασης γνώσης ή σε μουσεία εκτός και πέραν των τειχών¹⁴⁴, που λειτουργούν ως κανάλια ροής πληροφοριών.

Οι σπουδαιότερες τεχνολογικές τάσεις που αξιοποιούνται από τους φορείς πολιτισμού είναι οι ακόλουθες:

* Διαδίκτυο των Πραγμάτων (IoT)¹⁴⁵.

* Εικονική και Επαυξημένη Πραγματικότητα (Virtual and Augmented Reality)¹⁴⁶.

* Σύμμειξη του ψηφιακού με το φυσικό περιβάλλον (Phygital)¹⁴⁷.

3.6.1. ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΤΩΝ ΠΡΑΓΜΑΤΩΝ (INTERNET OF THINGS)

Το Διαδίκτυο των Πραγμάτων σχετίζεται με τη διασύνδεση ατόμων, μηχανών, οικιακών συσκευών, αντικειμένων και διαδικασιών, με αποτέλεσμα την επίτευξη απεριόριστων δυνατοτήτων και προοπτικών για τους πολίτες, τους πολιτιστικούς φορείς, τις επιχειρήσεις και τις Κυβερνήσεις. Είναι σαφές πως η εξέλιξη σημαντικών τομέων της καθημερινότητας των πολιτών αποκτά μια νέα διάσταση – που ήδη έχει ξεκινήσει – καθώς σύντομα, οι δρόμοι των πόλεων, τα αυτοκίνητά μας, τα σπίτια μας και οι συσκευές μας θα συνδέονται στο Διαδίκτυο, επιτυγχάνοντας αυτό το δίκτυο αντικειμένων που καλείται Internet of Things¹⁴⁸.

¹⁴³ Βασιλική Σταγώνη «Ηλεκτρονική Καταγραφή Μουσειακών Αντικειμένων», Τετράδιο Μουσειολογίας, 1, 2004, εκδ. Καλειδοσκόπιο, Αθήνα 2004, σ. 29-33 και εισήγηση στο <http://euromed2015.eu/documents/euromed2015.eu-conference-proceedings.pdf> (ημ. πρόσβασης: 4/10/2019).

¹⁴⁴ «Information – space museums».

¹⁴⁵ <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/internet-of-things> (ημ. πρόσβασης: 28/6/2019).

¹⁴⁶ <https://www.museumnext.com/article/how-museums-are-using-virtual-reality/> & <https://www.museumnext.com/article/how-museums-are-using-augmented-reality/> (ημ. πρόσβασης: 29/6/2019).

¹⁴⁷ <https://www.di.net/articles/next-revolution-built-environment-digital-not-physical/> (ημ. πρόσβασης: 30/6/2019)

¹⁴⁸ https://en.wikipedia.org/wiki/Internet_of_things (ημ. πρόσβασης: 2/7/2019).

Αποτελείται δε από εκατομμύρια αισθητήρες και συσκευές που παράγουν μεγάλες ροές δεδομένων και τις απαιτούμενες συνθήκες για καινοτόμες τεχνολογικές εφαρμογές, σε όλους τους τομείς της ανθρώπινης πολιτιστικής δραστηριότητας .

Συνεπώς, το IoT είναι κάθε δίκτυο φυσικών συσκευών που μεταφέρει δεδομένα χωρίς να απαιτείται η αλληλεπίδραση μεταξύ των ανθρώπων ή ακόμα και μεταξύ χρηστών και υπολογιστών¹⁴⁹ .

3.6.2 ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΕΠΑΥΞΗΜΕΝΗΣ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΙΚΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

Η «επαυξημένη πραγματικότητα» περιλαμβάνει την προσθήκη εικονικής πληροφορίας με τη χρήση των κατάλληλων συσκευών μέσα στο περιβάλλον που αντιλαμβάνονται οι άνθρωποι με τις αισθήσεις τους. Στο πλαίσιο αυτό, συνδυάζεται ο εικονικός με τον πραγματικό κόσμο, όπου κυριαρχεί ο πραγματικός κόσμος και επιτυγχάνεται η αλληλεπίδραση σε πραγματικό χρόνο¹⁵⁰ (δημοσίευση στο Giphy, σύνδεσμος: <https://giphy.com/gifs/f8h7NR4n44Ge5MPtb3>).

Επιπρόσθετα, μέσω μιας κάμερας και του συστήματος GPS ενός κινητού τηλεφώνου παρέχεται ροή πληροφοριών¹⁵¹ για τα σημεία ενδιαφέροντος¹⁵² κοντά στη γεωγραφική θέση του χρήστη που στοχεύει με την κάμερά του ή μέσω εντοπισμού και αναγνώρισης των σημείων που εμπεριέχονται στην εικόνα.

Η τεχνολογία της «επαυξημένης πραγματικότητας» χρησιμοποιείται τόσο στα «έξυπνα» κινητά τηλέφωνα όσο και στα Infokiosks πληροφόρησης εκδηλώσεων, παρουσιάσεων κλπ.. Σημαντικά πεδία εφαρμογών της επαυξημένης πραγματικότητας είναι αυτά που συνδέονται με τις παρεχόμενες υπηρεσίες θέσης¹⁵³ και αξιοποιούνται, από τους Πολιτιστικούς Οργανισμούς, στις μουσειακές ξεναγήσεις. Επιπλέον, η προσθήκη περιεχομένου στην εμπειρία των χρηστών δίνει τη δυνατότητα υλοποίησης ποικίλων εφαρμογών¹⁵⁴ και υποστηρίζει εφαρμογές εκπαιδευτικού περιεχομένου.

¹⁴⁹ Ευρωπαϊκό Ελεγκτικό Συνέδριο, Ειδική Έκθεση Ευρυζωνικότητα στα Κράτη μέλη της Ε.Ε.: παρά την πρόοδο που έχει συντελεστεί, δεν πρόκειται να επιτευχθούν όλοι οι στόχοι της στρατηγικής «Ευρώπη 2020», εκδ. Υπηρεσία Εκδόσεων Ε.Ε.Σ., Λουξεμβούργο 2018.

¹⁵⁰ https://el.wikipedia.org/wiki/Επαυξημένη_πραγματικότητα (ημ. πρόσβασης: 2/7/2019).

¹⁵¹ Video, ήχοι, εικόνες και κείμενα.

¹⁵² Points of Interest.

¹⁵³ Location Based Services.

¹⁵⁴ Για παράδειγμα εφαρμογές εμπορικής φύσεως, όπως εμπορικές αγορές και διαφημίσεις.

Τα κυριότερα χαρακτηριστικά που ενισχύονται είναι αυτά της μη γραμμικότητας και της διαδραστικότητας. Η μη γραμμικότητα συνδέεται με την περιήγηση των επισκεπτών σε κάθε μορφή τέχνης. Η νοητή πορεία που σχεδιάζεται στις μουσειακές εκθέσεις για να έχουν σαφή εικόνα οι επισκέπτες αναφορικά με τη θεματολογία που πραγματεύεται μια έκθεση, συνιστά την κοινή πρακτική οργάνωσης των εκθέσεων.

Με την εισαγωγή της επαυξημένης και εικονικής πραγματικότητας και την επιβοήθηση του υπερκειμένου, η πρακτική αυτή δεν είναι πλέον μονόδρομος. Το υπερκείμενο συγκροτείται από γραπτό, οπτικό η και ηχητικό υλικό που συνδέεται σε ποικίλες πολυμεσικές παρουσιάσεις, όπως και στους ιστότοπους, με τέτοιο τρόπο ώστε δεν θα ήταν δυνατό να αποδοθεί, με την έντυπη μορφή λεζάντας ή και φυλλαδίου¹⁵⁵.

Στην κατεύθυνση της έννοιας της μη γραμμικότητας κινείται και η διαδραστικότητα. Με τη χρήση των υπερμέσων, δηλαδή τη μη γραμμική οργάνωση του υλικού με την επιβοήθηση των πληροφοριακών συστημάτων, οι χρήστες ή οι εικονικοί επισκέπτες έχουν τον έλεγχο των περιηγήσεών τους, επιλέγουν τα σημεία ενδιαφέροντος στα οποία θα εστιάσουν περισσότερο, καθώς και το είδος των πληροφοριών που θα αναζητήσουν, ώστε να ικανοποιήσουν τα προσωπικά τους ενδιαφέροντα¹⁵⁶.

Συμπερασματικά, θεωρούμε ότι τόσο η μη γραμμικότητα όσο και η διαδραστικότητα που εξασφαλίζονται μέσα από τη χρήση προηγμένων τεχνολογιών επηρεάζουν την καλλιτεχνική παραγωγή και την επικοινωνία των δημιουργών-παραγωγών ή και των Πολιτιστικών Οργανισμών με το κοινό τους, διότι ο αποδέκτης κάθε καλλιτεχνικής δημιουργίας αντιμετωπίζεται ως αυτόνομη μονάδα που δύναται αυτοβούλως να συμμετέχει και να συνδιαμορφώνει ποικίλες πολιτιστικές εμπειρίες¹⁵⁷. Ως εκ τούτου, διαπιστώνεται (α) η παραγωγή και διάθεση τρισδιάστατων προβολών ταινιών τριών διαστάσεων¹⁵⁸, όπου δεν υφίσταται η έννοια της μη γραμμικότητας και (β) η προβολή υπερμέσων με συσκευές χειρός (pda), με χαρακτήρα ενημερωτικό-παραπληρωματικό, στους πραγματικούς χώρους μέσα από τις οθόνες των συσκευών.

¹⁵⁵ Κωστής Δάλλας «Τεχνολογίες της πληροφορίας, Διαδίκτυο και πολιτιστική επικοινωνία» στο Συλλογικός Τόμος: Πολιτιστική Επικοινωνία: Μέσα Επικοινωνίας, Α. Αθανασοπούλου κ.ά., εκδ. ΕΑΠ, Πάτρα 2003, σ. 209-230.

¹⁵⁶ Δάλλας, ό.π., σ. 226-229.

¹⁵⁷ Αλέξανδρος Μπαλτζής «Τα νέα μέσα και οι τέχνες: διαδραστικότητα, μη γραμμικότητα και ανασυγκρότηση της καλλιτεχνικής επικοινωνίας» στο Καινοτομίες και προκλήσεις στα Ευρωπαϊκά ΜΜΕ, Σ. Καταϊτζή-Γουϊτλοκ, Μπαλτζής (επιμέλεια), εκδ. University Studio Press, Θεσσαλονίκη 2006, σ. 23-25 & John F. Barber «Digital storytelling: New opportunities for humanities scholarship and pedagogy» Cogent Arts and Humanities, 2016, σ. 1-11 στο https://www.researchgate.net/publication/302054942_Digital_storytelling_New_opportunities_for_humanities_scholarship_and_pedagogy (ημ. πρόσβασης: 3/3/2020).

¹⁵⁸ Για παράδειγμα στο Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού, Κιβωτός.

Η τεχνολογική εφαρμογή εικονικής πραγματικότητας σε μουσεία και Οργανισμούς επιτρέπει στους χρήστες κινητών τηλεφώνων να βλέπουν μέσα από τις οθόνες τους (ή και με ειδικά γυαλιά προβολής) στον πραγματικό εκθεσιακό χώρο, όχι μόνο επιπρόσθετες πληροφορίες για τα έργα που έχουν μπροστά τους αλλά να επιλέγουν και ποια από τη συλλογή έργων της έκθεσης επιθυμούν να δουν. Συνεπώς, οι νέες τεχνολογίες διαμορφώνουν έναν νέο προσδιορισμό τόσο στην έννοια που σχετίζεται με το στήσιμο των εκθέσεων όσο και στην έννοια του χώρου εντός του οποίου συμβαίνουν τα εικαστικά δρώμενα. Όσον αφορά την τεχνολογία της εικονικής πραγματικότητας, διαπιστώνεται ότι ο κύριος στόχος της είναι η δημιουργική προσομοίωση της πραγματικότητας και η «εμβύθιση» των χρηστών σε αυτή, η οποία πλέον δεν έχει την οποιαδήποτε επαφή με τον πραγματικό κόσμο (δημοσίευση στο Giphy <https://giphy.com/gifs/kG2prpnGQtzAac7O9V>).

3.6.3. ΣΥΜΜΕΙΞΗ ΤΟΥ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΜΕ ΤΟ ΦΥΣΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ

Το κινητό τηλέφωνο λειτουργεί όπως ένας μικρο-υπολογιστής μέσω του οποίου συνομιλούμε με άλλους, ανταλλάσσουμε γραπτά μηνύματα, αναζητάμε πληροφορίες για οποιοδήποτε θέμα, καταναλώνουμε πολιτιστικά προϊόντα, πλοηγούμαστε στο φυσικό χώρο και δικτυωνόμαστε στις ποικίλες πλατφόρμες του παγκόσμιου ιστού. Στο πλαίσιο αυτό, το Διαδίκτυο ενσωματώθηκε στις κινητές συσκευές και εξελίχθηκε σε κινητό μέσο και ιστό της καθημερινότητάς μας. Διαρκώς προσβάσιμο σε 24ωρη βάση ακολουθεί το χρήστη του, που μπορεί να αναζητήσει πληροφορίες στον ιστό, να κοινοποιήσει τις σκέψεις ή τις φωτογραφίες του στο προσωπικό του «προφίλ» ή να παίξει διαδικτυακά παιχνίδια¹⁵⁹. Άρα το Διαδίκτυο είναι μια «αόρατη» τεχνολογία, διάχυτη στο φυσικό χώρο και στην καθημερινότητά μας, την οποία επηρεάζει ποικιλοτρόπως. Η σύγκλιση του τηλεφώνου, διαδικτύου, video, μουσικής, δικτύων, ημερολογίων κ.ά., σε μια ενιαία επιφάνεια διεπαφής¹⁶⁰ σημαίνει ότι οι χρήστες μπορούν ελεύθερα και άμεσα να «μετακινούνται» μεταξύ διαφορετικών μέσων και καναλιών επικοινωνίας και πληροφορίας. Η κινητή συσκευή είναι πλέον το φορητό «σπίτι» μας, εντός του οποίου «κατοικούμε» διότι χρησιμοποιούμε την ψηφιακή μνήμη του για να αποθηκεύσουμε ένα σημαντικό κομμάτι της γνώσης μας, των αναμνήσεων αλλά και της επικοινωνιακής δυνατότητάς μας με οικεία πρόσωπα (απεικόνιση 3D συσκευής κινητού τηλεφώνου – δημοσίευση στο SKETCHFAB <https://sketchfab.com/3d-models/gn-a92dd0a1206c411e83bb938fd6412dd0>).

Περαιτέρω, η τάση για ανάπτυξη εφαρμογών για τη γνώση θέσης¹⁶¹, τον εντοπισμό θέσης¹⁶², την «επισήμανση»¹⁶³ και την πλοήγηση στο φυσικό περιβάλλοντα χώρο

¹⁵⁹ <https://en.wikipedia.org/wiki/Internet> (ημ. πρόσβασης: 10/7/2019).

¹⁶⁰ Δηλαδή της κινητής συσκευής.

¹⁶¹ Location-awareness.

¹⁶² Geopositioning.

¹⁶³ Geotagging.

οδηγεί τόσο στην επίγνωση του χώρου από τους ανθρώπους όσο και στην απόκτηση επίγνωσης των ανθρώπων από τις τοποθεσίες.

Από τα προαναφερόμενα συμπεραίνεται ότι υφίσταται μια ουσιαστική αλλαγή στην οντολογική σχέση μεταξύ της τεχνολογίας και των ανθρώπων.

Η κινητή συσκευή μας έχει γίνει ένα επιπλέον όργανο του σώματός μας, ενεργοποιείται ανά πάσα στιγμή και σε κάθε χώρο, προκειμένου να επιβοηθήσει την αισθητηριακή μας αντίληψη¹⁶⁴. Συναφώς η δυνατότητα της τεχνολογίας είναι διαφανής και δεδομένη ενώ η στέρση των κινητών συσκευών μας θεωρείται ως κατάσταση αποκλεισμού από την ψηφιακή ενίσχυση του εγκεφάλου μας.

3.7. ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΚΑΙ ΠΕΔΙΑ ΣΤΟΝ ΤΟΜΕΑ ΤΟΥ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΤΗΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Οι εφαρμογές στον πολιτισμό ακολουθούν τις προαναφερόμενες τεχνολογικές εξελίξεις και εμπεριέχουν την αλληλεπίδραση των χρηστών με τα μνημεία, τους πολιτιστικούς χώρους και τα πολιτιστικά αντικείμενα, μέσα από ένα ποικιλόμορφο πλήθος συνδυαστικών επιλογών με στόχο την ενίσχυση της ανθρώπινης δημιουργικότητας¹⁶⁵. Καταγράφουμε δε, τις ακόλουθες δυνητικές εφαρμογές:

* Συλλογή ροής δεδομένων ενός εκθεσιακού χώρου μέσω αισθητήρων, επ'ωφελεία των επισκεπτών και για ερευνητικούς λόγους.

* Χώροι εμπύθισης¹⁶⁶ και διαδραστικά μέσα ερμηνείας.

* Βιωματικές εφαρμογές εκπαιδευτικού χαρακτήρα.

* Ψηφιακές ξεναγήσεις και χρήση συσκευών wearable μπορούν να συμβάλουν στη δημιουργία νέων εμπειριών περιήγησης στο χώρο.

¹⁶⁴ Μοντέλο Marshall McLuhan, σύμφωνα με το οποίο η τεχνολογία θεωρείται επέκταση του ανθρώπινου σώματος.

<https://www.thenakedscientists.com/forum/index.php?topic=19053.0> (ημ. πρόσβασης: 12/7/2019).

¹⁶⁵ Harriet Deacon & Riëks Smeets «Authenticity, Value and Community Involvement under the World Heritage and Intangible Heritage Conventions. *Heritage and Society*, Vol. 6 (2), 2013, στο https://www.researchgate.net/publication/272251816_Authenticity_Value_and_Community_Involvement_in_Heritage_Management_under_the_World_Heritage_and_Intangible_Heritage_Conventions (ημ. πρόσβασης: 17/5/2019).

¹⁶⁶ Immersive worlds.

* Παρακολούθηση του χώρου με τη χρήση εφαρμογών ασφάλειας.

Στο πλαίσιο αυτό, τα τεχνολογικά πεδία της πολιτιστικής διαχείρισης είναι:

α.- Οι συμμετοχικές τεχνολογίες δικτύωσης, επικοινωνίας και μάθησης για επισκέπτες και ποικίλες ομάδες κοινού.

β.- Οι διαδραστικές τεχνολογίες σχεδιασμού και αναπαράστασης εικονικών χώρων.

γ.- Οι τεχνολογίες πρόσβασης, δηλαδή τα μέσα και οι αναγκαίες υποδομές για τη διατήρηση, την επιμέλεια και προσβασιμότητα στο Ψηφιακό Πολιτιστικό Περιεχόμενο.

3.7.1. ΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΙΚΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ

Οι ανωτέρω περιγραφόμενες καινοτόμες τεχνολογίες και οι προηγμένες διαδικτυακές υπηρεσίες σηματοδοτούν τις πολιτικές της πολιτιστικής διαχείρισης που εστιάζουν πλέον στις συμμετοχικές διαδικασίες σχεδιασμού, τις δημόσιες δράσεις και την εμπλοκή ποικιλόμορφων ομάδων κοινού σε σχέση με τη συνδημιουργία και τη διαχείρισή του.

Για τους λόγους αυτούς, οι Πολιτιστικοί Οργανισμοί αναπτύσσουν περιβάλλοντα ενεργούς και άμεσης συμμετοχής των πολιτών σε εκπαιδευτικές και κοινωνικές δράσεις¹⁶⁷.

Στο πλαίσιο αυτό, έχουμε μια πρώτη κατηγορία χρηστών που χρησιμοποιεί τεχνολογίες παραγωγής – δημοσίευσης – σχολιασμού ψηφιακού πολιτιστικού περιεχομένου (όπως για παράδειγμα η συμμετοχή μας στη Wikipedia, WikiArt.org κ.ά.) και μια δεύτερη κατηγορία που συμμετέχει αξιοποιώντας τις διατεθείσες εκπαιδευτικές εφαρμογές και τα ψηφιακά μέσα επίσημων ιστοτόπων (όπως για παράδειγμα οι χρήστες των επίσημων ιστοσελίδων Μουσειακών Ιδρυμάτων).

Η πρώτη κατηγορία χρηστών χρησιμοποιεί τα κοινωνικά δίκτυα και τις δημόσιες πλατφόρμες που έχουν ενσωματωθεί στην ψηφιακή παρουσία των Πολιτιστικών Μονάδων και Οργανισμών. Επιπλέον, αξιοποιεί τις εφαρμογές πληθοπορισμού¹⁶⁸,

¹⁶⁷ Marilena Alivizatou «Intangible Heritage and the Museum: New Perspectives on Cultural Preservation», UCL Institute of Archaeology Critical Cultural Heritage Series (Book 8), Routledge first edition, 2012 & Yanez, Okada, Palau, ό.π., σ. 89-96.

¹⁶⁸ Crowdsourcing. Είναι οι μεθοδολογίες και διαδικασίες στις οποίες το πλήθος (crowd) συμμετέχει με ενεργητικό τρόπο. Για παράδειγμα: Διαβουλευσεις, πλατφόρμες (tripadvisor, foursquare) στηρίζονται στην ενεργή συμμετοχή των χρηστών.

συνεργατικής επισημείωσης, συγγραφής και αξιοποίησης του περιεχομένου που παράγεται από τους χρήστες¹⁶⁹ και επιτυγχάνει την κινητοποίηση της κοινότητας των πολιτών ανάλογα με τα προσωπικά ενδιαφέροντα ή τους προβαλλόμενους θεματικούς άξονες.

Η δεύτερη κατηγορία χρηστών χρησιμοποιεί την προσαρμοσμένη πλοήγηση μέσω κινητών συσκευών, τις δράσεις που επιτρέπουν την τρισδιάστατη εκτύπωση και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια¹⁷⁰.

Οι εφαρμογές αυτές ενεργοποιούν την εμπλοκή των επισκεπτών με τις συλλογές, τα αρχεία και το εν γένει περιεχόμενο των μουσείων, ενώ μέσα από τις σχεδιασμένες βιωματικές δράσεις επιτυγχάνονται στοχευμένα μαθησιακά ή και μουσειολογικά αποτελέσματα¹⁷¹.

Χαρακτηριστική περίπτωση ελληνικού Οργανισμού – Πλατφόρμας που αξιοποιεί ταυτόχρονα τις συμμετοχικές τεχνολογίες, το ανοικτό λογισμικό, τα ανοικτά δεδομένα, το ανοικτό περιεχόμενο και την ανοικτή πρόσβαση είναι το Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης (www.ekt.gr).

Η πλοήγηση στα περιεχόμενα της πλατφόρμας ΕΚΤ μας οδηγεί στο συμπέρασμα ότι η οργάνωσή της στηρίζεται σ'ένα δυναμικό σύστημα που περιλαμβάνει ανθρώπινη δικτύωση, τεχνολογίες και Υπηρεσίες. Το ΕΚΤ είναι πάροχος ενός πλέγματος καινοτομικών και ερευνητικών υπηρεσιών που υποστηρίζουν τη εξωστρέφεια του ελληνικού κεφαλαίου γνώσης. Σε αυτή την κατεύθυνση, έχει συγκροτήσει ψηφιακές βιβλιοθήκες Επιστημών-Τεχνολογίας, ποικίλες Υπηρεσίες για την ενδεδειγμένη επιστημονική πληροφόρηση, ηλεκτρονικά αποθετήρια, περιοδική ύλη ανοικτής πρόσβασης και υλοποιεί ποικίλες δράσεις που υποστηρίζουν την ελληνική έρευνα διεθνώς, προωθώντας την καινοτομία και την επιχειρηματικότητα.

¹⁶⁹ Collaboration tagging, authoring and user-generated content.

¹⁷⁰ Serious games.

¹⁷¹ <http://www.trevorowens.org/wp-content/uploads/2007/11/56.1-Owens-Crowd-and-library.pdf> (ημ. πρόσβασης: 3/7/2019).

3.7.2. ΟΙ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΚΑΙ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗΣ ΕΙΚΟΝΙΚΩΝ ΧΩΡΩΝ

Συνεχώς εξελισσόμενος είναι ο τεχνολογικός τομέας που σχετίζεται με το σχεδιασμό της πολιτιστικής πληροφορίας σε περιβάλλοντα διαδραστικά και αφηγηματικά. Πρόκειται (α) για τον τομέα σύγκλισης των Γεωγραφικών Συστημάτων Πληροφοριών¹⁷² (β) τις τεχνολογίες που αφορούν τις εφαρμογές εικονικής ή και επαυξημένης πραγματικότητας¹⁷³ και (γ) τις τεχνικές για τρισδιάστατη σάρωση και αναπαράσταση, σε συνδυασμό με ειδικό τεχνικό εξοπλισμό¹⁷⁴. Οι προηγμένες τεχνολογίες επιτρέπουν νέες δυνατότητες και πεδία εφαρμογής και δράσης τόσο στη βιώσιμη διαχείριση αρχαιολογικών χώρων και ιστορικών μνημείων όσο και στο σχεδιασμό – παρουσίαση ποικίλων μουσειακών εμπειριών ψηφιακού χαρακτήρα, ως ακολούθως:

(α) Γεωγραφικά Συστήματα Πληροφοριών, γνωστά ως G.I.S: Είναι ψηφιακά συστήματα ικανά να ενσωματώνουν, αποθηκεύουν, προσαρμόζουν, αναλύουν και παρουσιάζουν γεωγραφικά συσχετισμένες πληροφορίες. Συνεπώς, ένα Σ.Γ.Π. είναι ένας «έξυπνος χάρτης» που μας δίνει τη δυνατότητα να αποτυπώσουμε μια περίληψη του αυθεντικού μας κόσμου, να αναλύσουμε χωρικά δεδομένα και να τα αποδώσουμε είτε σε αναλογικά είτε σε ψηφιακά μέσα (Project: 7).

(β) Τεχνολογίες για δημιουργία 3D μοντέλων: Η δημιουργία 3D μοντέλων πολιτιστικού ενδιαφέροντος γίνεται είτε με χρήση φωτογραμμετρίας και ειδικά λογισμικά, όπως για παράδειγμα 3DF Zephyr, MeshLab, Blender, Sketchup, 3d Studio Max, είτε με χρήση 3D Laser scanners μεγάλης εμβέλειας (φάκελοι δημιουργίας μοντέλων 3D με φωτογραμμετρία που έχουν δημοσιευθεί στην πλατφόρμα Sketchfab στους ακόλουθους συνδέσμους:

<https://sketchfab.com/3d-models/book-f26580bcab9f41fbb91ecec5c745d9bc>

<https://sketchfab.com/3d-models/statue-8f2d55c8a65f46d6a1acc62b2cf3f903>

<https://sketchfab.com/3d-models/vase-7aff4684db394a0b93b5a6deaac2579c>

<https://sketchfab.com/3d-models/colorful-a391155443c342ea956628f2615b86d9>

<https://sketchfab.com/3d-models/drone-3fe47780cf014d3c83bb9650212678b6>

¹⁷² Geographical Information System. https://el.wikipedia.org/wiki/Σύστημα_Γεωγραφικών_Πληροφοριών (ημ. πρόσβασης: 10/12/2019).

¹⁷³ Virtual reality and augmented Reality.

¹⁷⁴ Οθόνες αφής και υψηλής ανάλυσης.

(β.1.) Εφαρμογές εικονικής ή και επαυξημένης πραγματικότητας: Η δημιουργία εφαρμογών εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας γίνεται στο Πρόγραμμα Unity ή σε άλλα παρεμφερή προγράμματα. Μέσω αυτής της τεχνολογίας δύναται να δημιουργούνται εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας διαφόρων αναπαραστάσεων 3D μοντέλων αρχαίων ναών και λοιπών μνημείων (παράδειγμα αναπαραστάσης του αρχαίου ναού της Αλέας Αθηνάς στην Τεγέα με το πρόγραμμα Sketchup που έχει δημοσιευθεί στην πλατφόρμα 3d warehouse.sketchup στο σύνδεσμο: https://3dwarehouse.sketchup.com/model/1af0caca-df75-4797-936d-fc122c9607c3/template?fbclid=IwAR33OV7dJvuGyeOR9eAr4rpjSMbOwaEkGpjlXQuYHdO_Z217ZT2ndddvJy2I)

(γ) Τεχνικές για τρισδιάστατη αναπαραστάση με ειδικό τεχνικό εξοπλισμό: Πρωτοποριακές τεχνικές που αφορούν την ψηφιακή διάσταση της Πολιτιστικής Κληρονομιάς εφαρμόζονται από διάφορους ερευνητικούς φορείς και Πανεπιστήμια με στόχο τη διάσωση, μοντελοποίηση και τη μετάδοση-επαναχρησιμοποίηση πληροφοριακών στοιχείων του παρελθόντος. Χαρακτηριστική περίπτωση αποτελεί η έδρα της ΟΥΝΕΣΚΟ στην Ψηφιακή Πολιτιστική Κληρονομιά του Τεχνολογικού Πανεπιστημίου Κύπρου¹⁷⁵.

Το εργαστήριο Ψηφιακής Πολιτιστικής Κληρονομιάς ΤΕ.ΠΑ.Κ. αξιοποιεί πόρους της Ε.Ε. στις νέες τεχνολογίες, την εκπαίδευση, την έρευνα και την καινοτομία με στόχο την προστασία και ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς.

3.7.3. ΟΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΠΡΟΣΒΑΣΗΣ – ΜΕΣΑ ΚΑΙ ΥΠΟΔΟΜΕΣ ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΑΤΗΡΗΣΗ, ΤΗΝ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΡΟΣΒΑΣΙΜΟΤΗΤΑ ΣΤΟ ΨΗΦΙΑΚΟ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ

Ως τεχνολογίες πρόσβασης ορίζονται οι εφαρμογές, οι υποδομές και οι απαραίτητες μεθοδολογίες που διασφαλίζουν τη διατήρηση, την ορθή διαχείριση και την προσβασιμότητα στο ψηφιακό πολιτιστικό περιεχόμενο.

Συναφώς, τα μέσα και οι υποδομές πρόσβασης βρίσκονται στο επίκεντρο των εργασιών που διενεργούν τα μουσεία, οι βιβλιοθήκες, τα αρχεία και άλλα πολιτιστικά ιδρύματα που καλούνται να διασφαλίσουν την ορθά δομημένη πολιτιστική πληροφορία που πρέπει να είναι αφενός τεκμηριωμένη ως προς το ερμηνευτικό και κοινωνικοϊστορικό της πλαίσιο και αφετέρου χρηστική και ελεύθερα προσβάσιμη όσον αφορά τους τρόπους δημοσίευσης και διάδοσής της¹⁷⁶.

¹⁷⁵ <https://www.cut.ac.cy/faculties/aac/far/announcements/article/?contentId=101470> (ημ. πρόσβασης:5/1/2020).

¹⁷⁶ Αλέξανδρος Κουλούρης «Ανοιχτά δεδομένα και πολιτικές πρόσβασης στο ψηφιακό περιεχόμενο», σ. 209-210 στο https://repository.kallipos.gr/bitstream/11419/2502/1/02_chapter_06.pdf (ημ. πρόσβασης 16/7/2019).

Στο πλαίσιο αυτό και σύμφωνα τόσο με τις διεθνώς εφαρμοζόμενες πρακτικές από τους Πολιτιστικούς Οργανισμούς και τα Ιδρύματα όσο και σε σχέση με τον ψηφιακό κύκλο των πολιτιστικών δημιουργιών, εντοπίζουμε τρεις (3) φάσεις υποδομών πρόσβασης και τεχνολογιών που σχετίζονται με:

α.- Τη διατήρηση του ψηφιακού περιεχομένου¹⁷⁷.

β.- Τη διαχείριση και επιστημονική τεκμηρίωση των ψηφιακών συλλογών¹⁷⁸.

γ.- Τη διαλειτουργικότητα και τη διασυνδεσιμότητα του πολιτιστικού και επιστημονικού περιεχομένου μέσω τεχνολογιών του παγκόσμιου ιστού και της γνώσης¹⁷⁹.

Ως εκ τούτου διαπιστώνεται ότι οι εξελίξεις στα μουσειακά και εν γένει πολιτιστικά πληροφοριακά συστήματα και η διάδοση του παγκόσμιου σημασιολογικού ιστού το

τελευταίο τέταρτο του εικοστού αιώνα, οδήγησαν σε διαχειριστικά και επαγγελματικά μοντέλα που προσανατολίστηκαν στην οργανωμένη προσέγγιση, διαχείριση και δόμηση των ψηφιακών πληροφοριών ως «ανοικτών και διασυνδεδεμένων δεδομένων» που συμπεριλαμβάνουν την επιστημονική περιγραφή των πολιτιστικών και αρχειακών συλλογών.

Ο νέος αυτός επαγγελματισμός αναδεικνύει την προτεραιότητα για την οργάνωση δομημένων και τεκμηριωμένων Μουσείων και Πολιτιστικών Φορέων, που οργανώνονται με αυτοματοποιημένες διαδικασίες και με μεθοδολογία των διεθνών τεχνικών προτύπων.

3.8. Η ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΚΑΙ Ο ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ

Η ελληνική πραγματικότητα δείχνει να έχει αξιοποιήσει τη διεθνή εμπειρία και τα τελευταία χρόνια εντοπίζεται μια σοβαρή δραστηριότητα στον τομέα του ψηφιακού πολιτισμού. Οι ψηφιακές δράσεις πολιτιστικού περιεχομένου προσδιορίστηκαν κυρίως από τα ευρωπαϊκά προγράμματα χρηματοδότησης, από τις κατευθυντήριες οδηγίες και προτεραιότητες του Υπουργείου Πολιτισμού¹⁸⁰ και από σημαντικές

¹⁷⁷ Κουλούρης, ό.π., σ. 222.

¹⁷⁸ Κουλούρης, ό.π., σ. 214-221.

¹⁷⁹ Κουλούρης, ό.π., σ. 222-226.

¹⁸⁰ Μέσω του θεσμικού και εποπτικού ρόλου που διαδραματίζει.

δράσεις και πρωτοβουλίες ελληνικών Ερευνητικών Ιδρυμάτων και Πολιτιστικών Οργανισμών¹⁸¹.

Παράλληλα διάφοροι φορείς και ΜΚΟ¹⁸² έχουν πρωτοπορήσει μέσα από τη συνεργατική οργάνωση δικτύων και την εφαρμογή καινοτόμων τεχνολογιών που αποτέλεσαν τον κύριο μοχλό διαχείρισης της πολιτιστικής γνώσης και πληροφορίας.

Σήμερα υφίσταται ένα συγκροτημένο σώμα Νομοθετικών κειμένων¹⁸³ που μας εισάγει στην ελληνική ψηφιακή πολιτική, με κύριο στόχο την ελεύθερη πρόσβαση στα ψηφιακά δεδομένα με τον πλέον επωφελή τρόπο τόσο για τους πολίτες όσο και για το Ελληνικό Δημόσιο. Αν και η ισχύουσα ελληνική νομοθεσία εντάσσεται είτε άμεσα είτε έμμεσα στο προγραμματικό πλαίσιο των αντίστοιχων πολιτικών και νομοθεσιών της Ε.Ε., διαπιστώνεται τόσο η σαφής υποστήριξη και παροχή

ψηφιακών υπηρεσιών στους πολίτες, όσο και η εντατική προσπάθεια ανάπτυξης ανταγωνιστικών επιχειρηματικών μονάδων στο χώρο του ψηφιακού κόσμου.

Παρότι υφίσταται το θεσμικό πλαίσιο εφαρμογής πολιτικών για τη μετάβαση στην ψηφιακή κοινωνία¹⁸⁴, εξακολουθούν να υπάρχουν ζητήματα που απαιτούν οριστική διευθέτηση σχετικά με το επίπεδο ψηφιακής ανταγωνιστικότητας και το πώς λειτουργούν στην πράξη οι νομοθεσίες για τα ανοικτά δεδομένα και τις εφαρμογές πολιτικών στα πεδία της αρχαιολογίας, της έρευνας, της καινοτομίας και της ανάπτυξης.

Σύμφωνα με το Δείκτη που αφορά την Ψηφιακή Οικονομία και Κοινωνία¹⁸⁵, εντοπίζεται ότι ενώ το ενενήντα εννέα της εκατό των νοικοκυριών στην Ελλάδα έχει τη δυνατότητα για πρόσβαση στις ευρυζωνικές υπηρεσίες, το 1/3 δεν είναι συνδρομητές, γεγονός που δείχνει ότι αυτοί οι εν δυνάμει ψηφιακοί καταναλωτές παραμένουν εκτός της ψηφιακής αγοράς.

Περαιτέρω, διαπιστώνεται ότι το 1/3 των Ελλήνων πολιτών δεν χρησιμοποιεί τις διαδικτυακές υπηρεσίες αφενός λόγω έλλειψης εμπιστοσύνης στις παρεχόμενες

¹⁸¹ π.χ. Εθνικό Ίδρυμα Ερευνών, Μουσείο Μπενάκη, Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης, Εθνική Πινακοθήκη, Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού, Βυζαντινό και Χριστιανικό Μουσείο κ.ά..

¹⁸² Μη Κυβερνητικοί Οργανισμοί.

¹⁸³ Ν. 3028/2002, Ν. 3861/2010, 3882/2010, 4305/2010, 4009/2011, 4310/2011 στο www.et.gr (ημ. πρόσβασης: 23/1/2019).

¹⁸⁴ <https://government.gov.gr/category/%CF%80%CE%BF%CE%B9%CE%BF%CF%83/ipmapourgio-psifiakis-politikis/> (ημ. πρόσβασης: 25/7/2019)

¹⁸⁵ http://ec.europa.eu/information_society/newsroom/image/document/2018-20/el-desi_2018-country-profile-lang_4AA59C97-CC3B-7C25-9CE4F07248577AD8_52343.pdf (ημ. πρόσβασης: 29/7/2019)

Διπλωματική εργασία

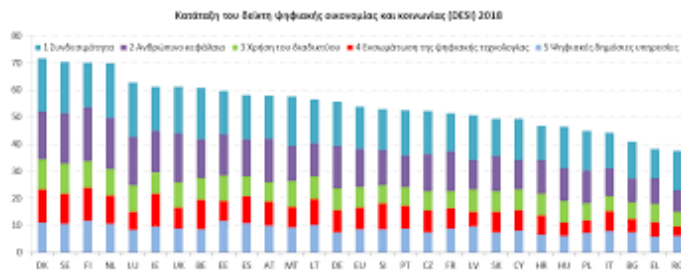
Νικολοπούλου Παναγιώτα

υπηρεσίες ψηφιακού χαρακτήρα και αφετέρου λόγω του χαμηλού επιπέδου ηλεκτρονικών δεξιοτήτων.

ΔΕΙΚΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΚΑΤΑΤΑΞΗΣ (DESI) 2017

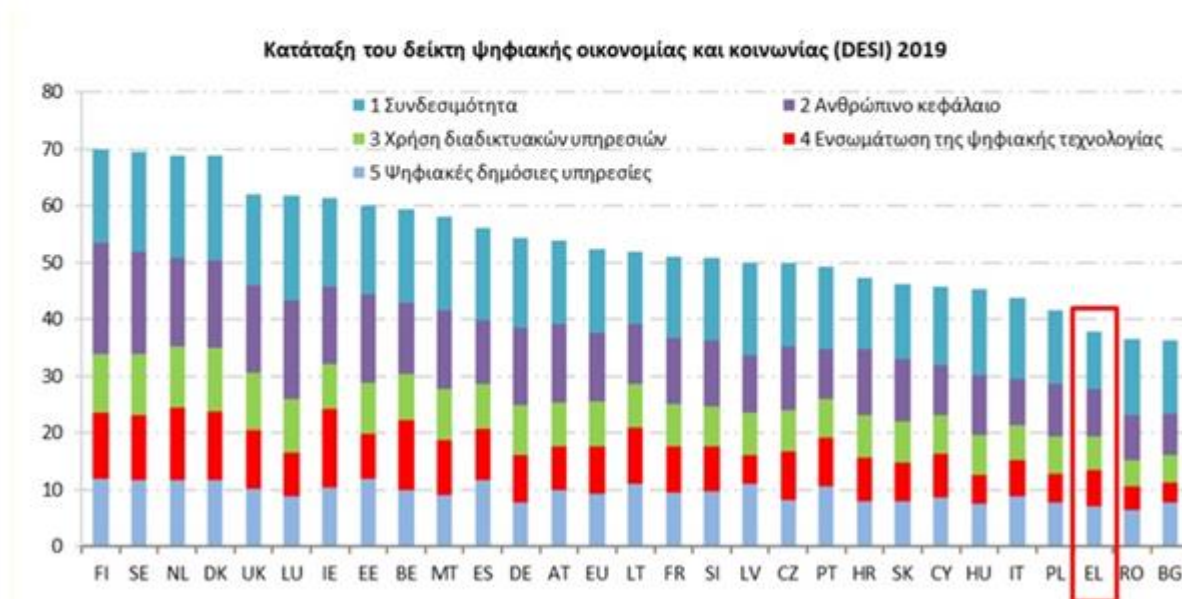


ΔΕΙΚΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΚΑΤΑΤΑΞΗΣ (DESI) 2018



Η συμβολή των προηγμένων υπηρεσιών διαχείρισης και των ψηφιακών τεχνολογιών στην πολιτιστική επικοινωνία και την προαγωγή της εκπαίδευσης – μάθησης στους Χώρους Πολιτισμού

	Ελλάδα		ΕΕ
	κατάταξη	βαθμολογία	βαθμολογία
ΔΕΙΚΤΗΣ DESI 2019	26	38,0	52,5
ΔΕΙΚΤΗΣ DESI 2018	28	34,9	49,8
ΔΕΙΚΤΗΣ DESI 2017	26	33,1	46,9



πηγή:¹⁸⁶

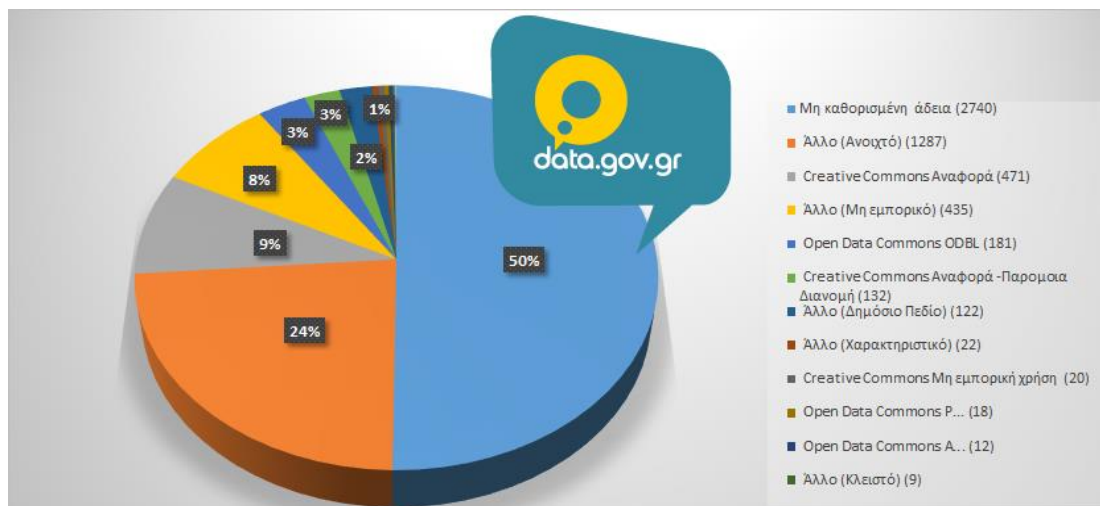
Από τη μελέτη των προαναφερόμενων στοιχείων προκύπτει, μεταξύ άλλων, ότι για το 2019 η χώρα μας σημείωσε μια πρόοδο μεγαλύτερη από αυτή του μέσου όρου της Ε.Ε., κυρίως στις επιδόσεις της που αφορούν την προσφορά ψηφιακών υπηρεσιών παρά το γεγονός ότι η βαθμολογία εξακολουθεί να είναι κατώτερη από το μέσο όρο της Ε.Ε. Ταυτόχρονα, παρατηρείται το 2019 αύξηση των ελλήνων χρηστών στο διαδίκτυο και οι Έλληνες αξιολογούνται ενεργοί χρήστες στην παρακολούθηση online μαθημάτων.

Υπογραμμίζεται δε ότι οι κύριοι στόχοι για την Ψηφιακή Ελλάδα καταρτίστηκαν από το αρμόδιο Υπουργείο Ψηφιακής Πολιτικής, Τηλεπικοινωνιών και Ενημέρωσης, μετά από Δημόσια Διαβούλευση και αφορούν τους ακόλουθους τομείς ανάπτυξης:

¹⁸⁶ https://ec.europa.eu/information_society/newsroom/image/document/2018-20/el-desi_2018-country-profile-lang_4AA59C97-CC3B-7C25-9CE4F07248577AD8_52343.pdf (ημ. πρόσβασης: 18/12/2019).

ΤΑ ΑΝΟΙΚΤΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ : Με το ισχύον θεσμικό πλαίσιο εφαρμόζεται η πολιτική της ελεύθερης διάθεσης των δημόσιων ανοικτών δεδομένων¹⁸⁷ και η επαναχρησιμοποίησή τους, υπέρ της κοινωνίας των πολιτών.

ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΗΣ ΑΝΟΙΚΤΗΣ ΑΔΕΙΟΔΟΤΗΣΗΣ ΣΤΟ data.gov.gr



πηγή:¹⁸⁸

Σημειώνεται δε ότι τόσο τα Big Data όσο και τα Ανοικτά Δεδομένα είναι τύποι δεδομένων που μπορούν να μετασχηματίσουν τον κόσμο μας. Τα Big Data είναι όρος που χρησιμοποιούμε για να περιγράψουμε τα εξαιρετικά σύνθετα, μεγάλα και μεταβαλλόμενα δεδομένα, ενώ τα ανοικτά δεδομένα είναι ελεύθερα προσβάσιμα σε όλους, ώστε να μπορούν να τα χρησιμοποιούν για τη λήψη αποφάσεων και την επίλυση σύνθετων προβλημάτων. Επιπρόσθετα, τα ανοικτά δεδομένα πρέπει να επιτρέπουν την επαναχρησιμοποίησή τους, να είναι ευκολόχρηστα και να διατίθενται με μικρό κόστος ή και δωρεάν στους ενδιαφερόμενους¹⁸⁹. Από την Έκθεση του Δείκτη Desi 2019 προκύπτει ότι οι ελληνικές επιδόσεις που αφορούν το δείκτη ωριμότητας των ανοικτών δεδομένων παρουσιάζει ποσοστό 74% που υπερβαίνει σημαντικά το μέσο όρο του 64% της Ε.Ε..

¹⁸⁷ Open Data που αφορούν συλλογικά σύνολα δεδομένων.

¹⁸⁸ <https://www.lawspot.gr/nomika-nea/dimosioi-foreis-kai-anoikta-dedomena-stin-ellada-posotiki-alla-ohi-poiotiki-veltiosi> (ημ. πρόσβασης: 18/12/2019).

¹⁸⁹ <https://odi.ellak.gr/2015/12/01/big-data-ke-anikta-dedomena-ti-ine-afta-ke-giati-echoun-simasia/> (ημ. πρόσβασης: 14/1/2020).

ΤΗ ΔΙΑΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ ΤΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ : Η διαλειτουργικότητα πληροφοριών και συστημάτων έχει εξαιρετική σημασία εξαιτίας της ανάγκης παροχής στους χρήστες ολοκληρωμένων υπηρεσιών μέσω του διαδικτύου.



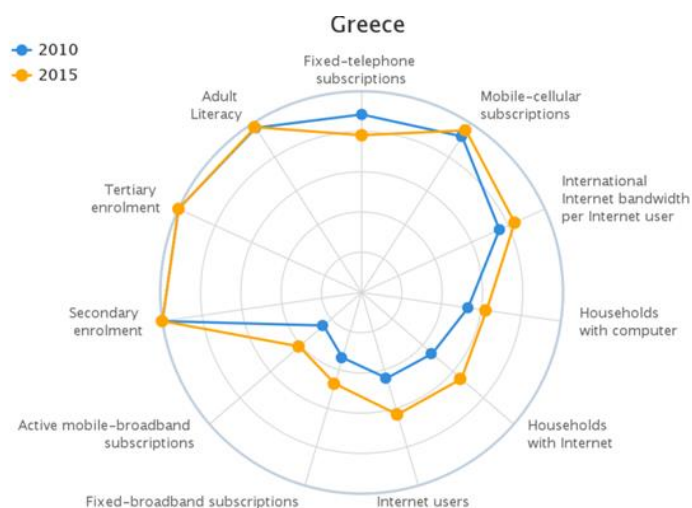
πηγή:¹⁹⁰

ΤΙΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΚΑΙ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ ΜΕ ΧΡΗΣΗ ΤΠΕ : Οι έξυπνες εφαρμογές και υπηρεσίες¹⁹¹ μέσω των ΤΠΕ οδηγούν στον βαθμιαίο μετασχηματισμό της οικονομικής και κοινωνικής ζωής, δημιουργώντας τη λεγόμενη Κοινωνία της Πληροφορίας και συνακόλουθα την Κοινωνία της Γνώσης.

¹⁹⁰ : <https://opengov.minedu.gov.gr> (ημ. πρόσβασης: 18/12/2019).

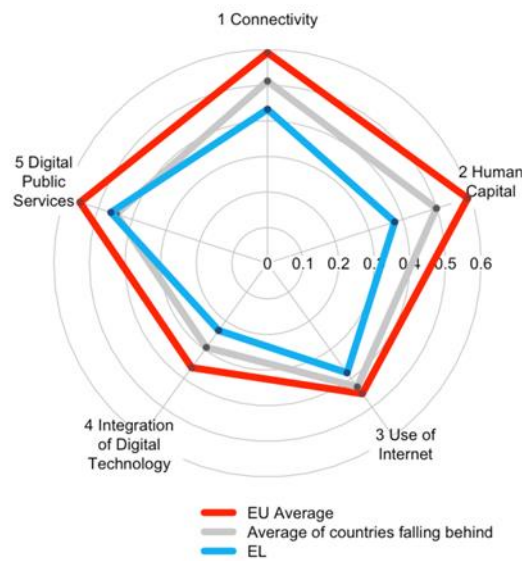
¹⁹¹ Smart Applications and Services.

Από τα υφιστάμενα στοιχεία του Δείκτη Ψηφιακής Οικονομίας και Κοινωνίας προκύπτει ότι η χώρα μας εξακολουθεί να έχει το μικρότερο μερίδιο ειδικών ΤΠΕ επί του συνόλου των εργαζομένων. Επιπρόσθετα, το ποσοστό ελλήνων πτυχιούχων ΤΠΕ υπολείπεται του μέσου όρου της Ε.Ε.



ΤΗΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΠΡΟΣΒΑΣΙΜΟΤΗΤΑ : Μέσω της ηλεκτρονικής προσβασιμότητας¹⁹² δίνεται η δυνατότητα στους πολίτες να έχουν ελεύθερη προσπέλαση στις παρεχόμενες υπηρεσίες που αφορούν την Κοινωνία των Πληροφοριών, καθόσον επιτυγχάνεται η άρση κωλυμάτων στα οποία πολλακίς προσκρούει η χρήση των διαδικτυακών και λοιπών ψηφιακών υπηρεσιών.

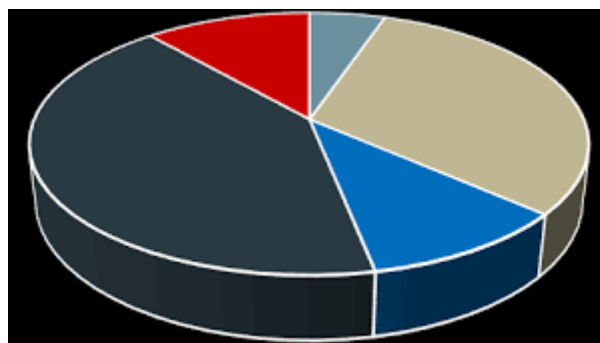
¹⁹² Access & πηγές των δυο σχημάτων: <http://www.opengov.gr/digitalandbrief/?p=540> (ημ. πρόσβασης: 18/12/2019).



Παρά το γεγονός ότι το 87% των Ελλήνων ενημερώνεται μέσω του διαδικτύου, ποσοστό που υπερβαίνει το μέσο όρο του 72% της Ε.Ε., διαπιστώνεται ότι στη χρήση υπηρεσιών και online αγορών, το ποσοστό των ελλήνων χρηστών ανέρχεται στο 49%, παραμένοντας κάτω από το μέσο όρο του 69% των χρηστών της Ε.Ε.¹⁹³.

ΤΗΝ ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ : Σχετίζεται με την εξωστρέφεια των επιχειρηματικών πρωτοβουλιών ώστε να υφίσταται εξισορρόπηση μεταξύ της ζήτησης και προσφοράς υπηρεσιών ΤΠΕ, λαμβάνοντας υπόψη ότι η ενδυνάμωση της επιχειρηματικότητας ολοκληρώνεται μέσω των ΤΠΕ¹⁹⁴.

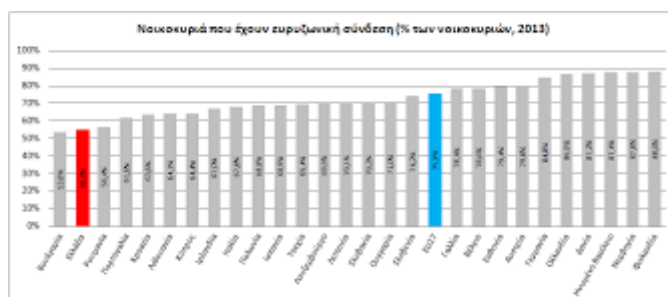
ΕΤΗΣΙΑ ΕΚΘΕΣΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ 2017-2018 (ΙΟΒΕ)¹⁹⁵



¹⁹³ <http://www.sepe.gr/gr/research-studies/article/13631283/ouragos-sto-deikti-psifiakis-oikonomias-kai-koionias-2019-i-ellada/> (ημ. πρόσβασης: 14/1/2020).

¹⁹⁴ Critical Mass.

¹⁹⁵ http://iobe.gr/docs/research/RES_02_21112018_REP_GR.pdf (ημ. πρόσβασης: 15/7/2019).

ΥΙΟΘΕΤΗΣΗ ΤΠΕ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ (πηγή: IOBE) ¹⁹⁶

ΤΗ ΔΙΑΔΟΣΗ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ : Προτάσσεται ο στόχος της εξοικείωσης μεγάλων πληθυσμιακών ομάδων με τη χρήση διαδικτυακών υπηρεσιών και ψηφιακών προϊόντων¹⁹⁷ καθώς και τη δημιουργία ζήτησης ώστε να μειωθεί το ψηφιακό χάσμα, κυρίως στις αδύναμες πληθυσμιακές ομάδες. Είναι φανερό ότι η επένδυση στο σχηματισμό μιας ψηφιακής κοινωνίας διαμορφώνει σταδιακά ικανούς πολίτες που προοδεύουν μέσω των ψηφιακών εργαλείων και δεξιοτήτων και οδηγεί στην ψηφιακά «ώριμη» κοινωνία επ' ωφελεία των πολιτών.

ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΥΠΟΔΟΜΕΣ – ΕΞΥΠΝΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ΑΛΛΑΓΗ : Η ελεύθερη πρόσβαση στις προηγμένες υποδομές ψηφιακού χαρακτήρα συμβάλλει αφενός στην ανταγωνιστική επιχειρηματικότητα στο παγκοσμιοποιημένο ψηφιακό περιβάλλον¹⁹⁸ και αφετέρου στην «έξυπνη» λειτουργική διασύνδεση του κράτους και την ψηφιακή συνοχή για την αναβάθμιση της ποιότητας ζωής.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Σύμφωνα με την Έκθεση του Δείκτη DESI έτους 2019, στον οποίο καταγράφεται, μεταξύ άλλων, η πρόοδος που σημειώνεται από τα κράτη-μέλη της Ε.Ε. ως προς την ψηφιοποίησή τους, προκύπτει ότι η χώρα μας ενισχύει τη θέση της στο διεθνή χάρτη της ψηφιακής και κοινωνικής κατάταξης.

Στο πλαίσιο αυτό, εντοπίζεται ταυτόχρονα ότι υφίσταται ένας ευρύτερος συντονισμός μεταξύ των Πολιτιστικών Φορέων και Οργανισμών για την εφαρμογή καλών πρακτικών βιωσιμότητας και ελεύθερης πρόσβασης στις πολιτιστικές πληροφορίες. Παράλληλα, οι σύγχρονες προκλήσεις αντιμετωπίζονται με τη διασύνδεση και επικοινωνία της Ακαδημαϊκής Κοινότητας με τα καθημερινά «πεδία»

¹⁹⁶ http://iobe.gr/docs/research/RES_03_10062015_REP_GR.pdf (ημ. πρόσβασης: 15/7/2019).

¹⁹⁷ Digital Skills.

¹⁹⁸ David Hesmondhalgh «The Cultural Industries», Sage Publications Ltd., 3rd Edition, 2012.

πρακτικής εφαρμογής της Πολιτιστικής Διαχείρισης των Οργανισμών μέσω της ανάπτυξης υποδομών, την υιοθέτηση νέων τεχνολογιών και την υλοποίηση εκπαιδευτικών προγραμμάτων.

Παραδείγματα περιπτώσεων εφαρμογής της Ψηφιακής Πολιτιστικής Διαχείρισης είναι το Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης, η Ελληνική Wikipedia και μεγάλοι Πολιτιστικοί Φορείς και Πανεπιστημιακά Ιδρύματα που συνεργάζονται με τη EuropaLocal για την ψηφιοποιημένη διατήρηση των πολιτιστικών μας αγαθών όπως το Εθνικό Μετσόβειο Πολυτεχνείο, η Δημόσια Κεντρική Βιβλιοθήκη Βέροιας, το Μέγαρο Μουσικής, η Μεγάλη Μουσική Βιβλιοθήκη της Ελλάδος «Λίλιαν Βουδούρη», κ.ά..

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4ο: ΜΕΤΑΒΑΣΗ ΣΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΚΟΙΝΩΝΙΑ

4.1. ΣΤΟΧΟΘΕΣΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΜΕΤΑΣΧΗΜΑΤΙΣΜΟ ΣΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΔΙΑΣΤΑΣΗ

Η προσέγγιση των στόχων μετασχηματισμού στην ψηφιακή κοινωνία περιλαμβάνει την πολιτιστική και την ψηφιακή διάσταση¹⁹⁹. Υλοποιείται σε εθνικό – περιφερειακό και τοπικό επίπεδο αλλά διαμορφώνεται και σε σχέση με τους αντίστοιχους στόχους πολιτικής που εφαρμόζονται στην Ε.Ε.. Περαιτέρω, οι δυο διαστάσεις συμπληρώνονται από μια τρίτη που σχετίζεται με τη χάραξη πολιτικής για τη διαχείριση και αξιοποίηση του γνωσιακού και διανοητικού κεφαλαίου στην έρευνα, την ανάπτυξη και την καινοτομία²⁰⁰.

Οι στόχοι που έχουν αναδειχθεί και υλοποιούνται αφορούν:

- * Την προστασία, την ανάδειξη και τη βιωσιμότητα της πολιτιστικής και πολιτισμικής ταυτότητας και κληρονομιάς μέσα από τη νέα ψηφιακή τεχνολογία.
- * Τη δημιουργία υποδομών, την ανάπτυξη των απαραίτητων ψηφιακών δεξιοτήτων και προϋποθέσεων ώστε να τεθούν οι βάσεις για τη μελλοντική προστασία και διαφύλαξη του ψηφιακού πολιτισμού.
- * Τη διασύνδεση του ψηφιακού πολιτισμού με τις τοπικές κοινωνίες, τον τουρισμό και την ανάπτυξη της επιχειρηματικότητας.

¹⁹⁹ Yanez, Okada, Palau, ό.π., σ. 87.

²⁰⁰ [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EL/TXT/PDF/?uri=CELEX:52014XG1223\(01\)&from=EN\(ημ. πρόσβασης: 18/7/2019\).](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EL/TXT/PDF/?uri=CELEX:52014XG1223(01)&from=EN(ημ. πρόσβασης: 18/7/2019).)

Συνεπώς, η ανοικτή πρόσβαση στην πληροφορία, η αξιοποίηση των υποδομών και η αναβάθμιση των ψηφιακών υπηρεσιών αποτελούν τα υποστηρικτικά εργαλεία για τη διαχείριση της ψηφιακής πολιτιστικής και πολιτισμικής κληρονομιάς, ενώ ταυτόχρονα προσφέρουν το αναγκαίο πλαίσιο ανάπτυξης των ποικίλων Πολιτιστικών Οργανισμών²⁰¹.

4.2. ΟΙ ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΥΠΟΔΟΜΕΣ ΠΡΟΣΒΑΣΙΜΟΤΗΤΑΣ – ΕΥΡΥΖΩΝΙΚΟΤΗΤΑ

Η ευρυζωνικότητα είναι ο όρος που χρησιμοποιούμε για να δηλώσουμε τις διαδικτυακές υψηλότερες ταχύτητες και διάφορα τεχνικά στοιχεία και χαρακτηριστικά που επιτρέπουν την παροχή καινοτόμων εφαρμογών, υπηρεσιών και περιεχομένου καθώς και την απρόσκοπτη πρόσβασή μας σε αυτές τις παροχές. Με δεδομένη τη σπουδαιότητα των ψηφιακών πληροφοριών, καθίσταται εμφανής η ιδιαίτερη σημασία της γρήγορης και επαρκούς διαδικτυακής σύνδεσης για λόγους ανταγωνιστικότητας, προώθησης της κοινωνικής ένταξης και ανάδειξης της Πολιτιστικής Κληρονομιάς²⁰².

Για κάθε μνημείο κρίνεται αναγκαίος ο προσδιορισμός των υποδομών προσβασιμότητας ψηφιακού χαρακτήρα²⁰³. Συνεπώς, απαιτείται δικτυακή υποδομή ευρυζωνικότητας για να δίνεται η δυνατότητα:

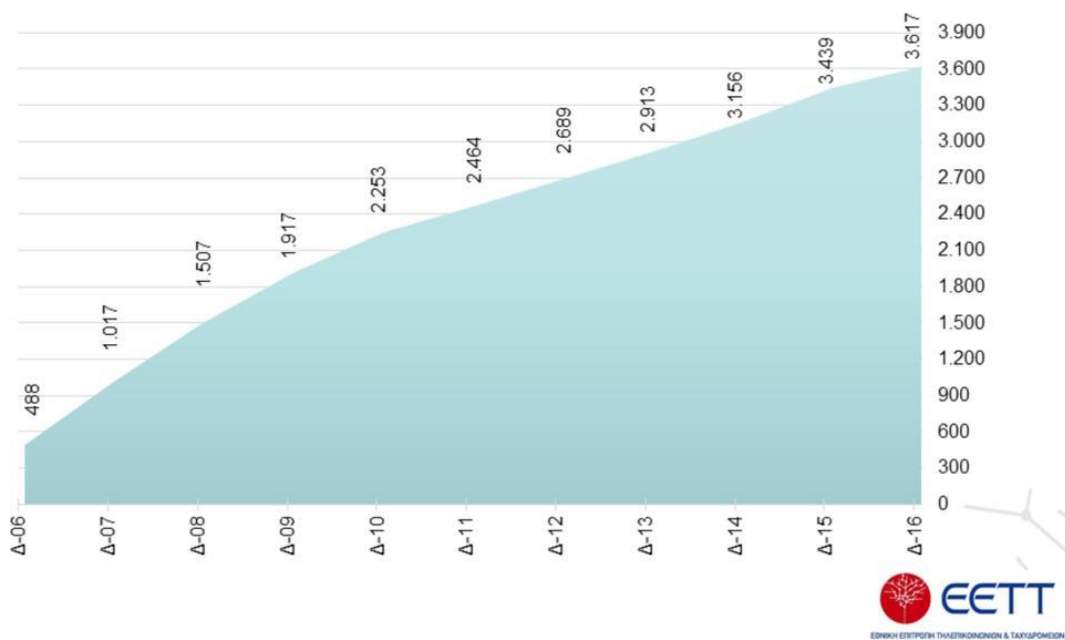
- * Της κατανεμημένης ανάπτυξης των υφιστάμενων και των μελλοντικών εφαρμογών δικτυακής προσέγγισης και παροχής πληροφοριακών υπηρεσιών.
- * Της απρόσκοπτης διασύνδεσης των χρηστών στις δικτυακές εφαρμογές.
- * της ικανοποίησης των εκάστοτε αναγκών των εφαρμογών σε αναδραστικότητα, διαθεσιμότητα και εύρος ζώνης.
- * Της ικανότητας συνεχούς αναβάθμισης σύμφωνα με την πρόοδο της τεχνολογίας των επικοινωνιών και της επιστήμης της πληροφορικής.

²⁰¹ Yanez, Okada, Palau, ό.π., σ. 95.

²⁰² Yanez, Okada, Palau, ό.π., σ. 97.

²⁰³ Πέραν του προσδιορισμού των υφιστάμενων φυσικών υποδομών που αφορούν την προσβασιμότητα. https://www.coupee.org/worldcollageatlas-d6lf?fbclid=IwAR2ATrbnCeC_xj05fodl6_lph1fmFBms-qmJcQtXGk2kQNP_soeatqKpzM

Διαχρονική εξέλιξη των ευρυζωνικών συνδέσεων



204

Στο πλαίσιο δε της χρήσης δικτύων υψηλής ταχύτητας και χωρητικότητας 5G, κρίνεται αναγκαία τόσο η περαιτέρω ανάπτυξη των υποδομών ασύρματης ευρυζωνικής πρόσβασης όσο και η μορφοποίηση του κατάλληλου ρυθμιστικού πλαισίου²⁰⁵ που θα ενδυναμώσει την έρευνα και την καινοτομία, για να αναδειχθεί αποτελεσματικά η πολιτιστική μας κληρονομιά.

4.3. ΟΙ ΥΠΟΔΟΜΕΣ ΠΟΥ ΑΦΟΡΟΥΝ ΤΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΙΚΟ ΝΕΦΟΣ (CLOUD)

Σήμερα, οι πλατφόρμες και οι σχετικές υποδομές νέφους συγκροτούν συστήματα εξαιρετικά μεγάλης κλίμακας που έχουν κα'ουσίαν μετασχηματίσει τον τρόπο παραγωγής και παροχής υπηρεσιών πληροφορικής.

²⁰⁴ <https://www.google.com/search?client=firefox-b&biw=1280&bih=895&tbnm=> (ημ. πρόσβασης: 20/12/2019).

²⁰⁵ Το ρυθμιστικό πλαίσιο συγκροτείται από μέτρα, πολιτικές, πρωτοβουλίες και παρεμβάσεις άμεσου και έμμεσου χαρακτήρα.

Για τους λόγους αυτούς, αντί να αναπτύσσουμε πληροφοριακά συστήματα με υψηλό κόστος λειτουργίας, ανάπτυξης και διατήρησής τους, χρησιμοποιούμε τη λύση της πλατφόρμας όπου το λειτουργικό κόστος διαχείρισης υπηρεσιών είναι φτηνό και επιμερίζεται σε πολλούς παρόχους. Ακόμα και για τις περιπτώσεις εκείνες που ένα μέρος των συστημάτων μας βρίσκεται σε δικές μας υποδομές, είναι βέβαιο ότι κάποιο μέρος της υποδομής μας βρίσκεται σε διαδικτυακή πλατφόρμα, οπότε είμαστε υποχρεωμένοι να απαντήσουμε πως θα πραγματοποιήσουμε τη διαχείριση των δεδομένων, των συστημάτων, του κεφαλαίου που εμπεριέχεται και αναπτύσσεται στις προαναφερόμενες υποδομές υβριδικού χαρακτήρα²⁰⁶.

Στο πλαίσιο αυτό οι Πολιτιστικοί Οργανισμοί αξιοποιούν τις τεχνολογίες του υπολογιστικού νέφους²⁰⁷ αλλά και τα μοντέλα DaaS²⁰⁸, SaaS²⁰⁹, PaaS²¹⁰ με στόχο τη βιώσιμη ανάπτυξη, την παραγωγή και διάδοση γνώσης.

²⁰⁶ Dan C. Marinescu «Cloud Computing: Theory and Practice», Chapter 4, Elsevier, N.Y., 2013, σ. 99-129.

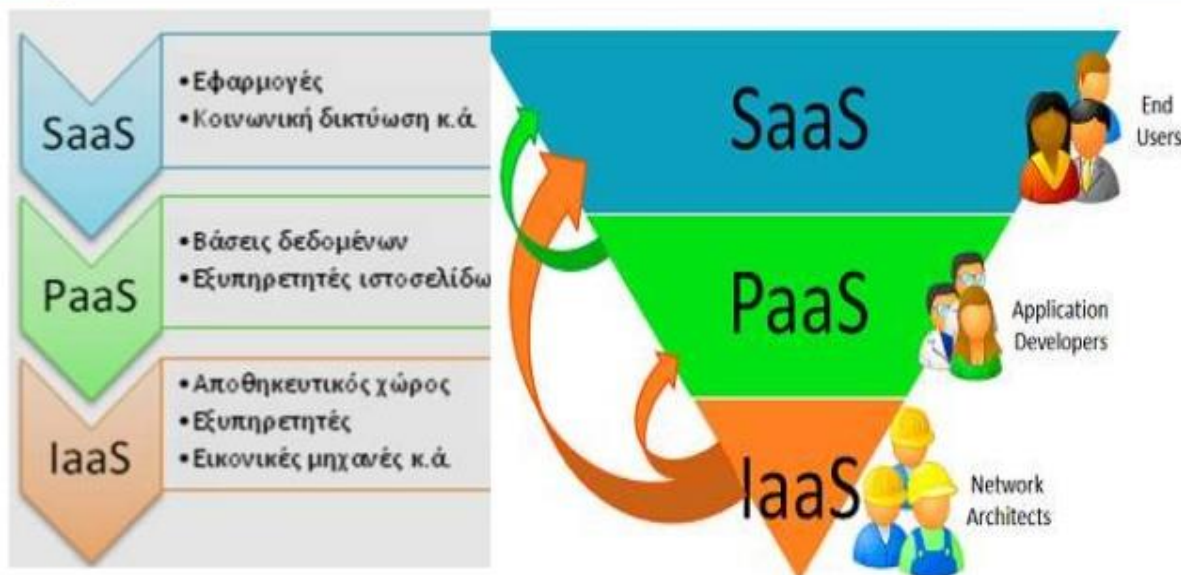
²⁰⁷ https://el.wikipedia.org/wiki/Υπολογιστικό_νέφος (ημ. πρόσβασης: 29/7/2019).

²⁰⁸ Data as a Service.

²⁰⁹ Software as a Service.

²¹⁰ Platform as a Service.

Μοντέλα υπηρεσιών στο νέφος



211

4.4. ΤΑ ΜΗΤΡΩΑ

Σημαντική προτεραιότητα δίνεται στην ανάπτυξη των μητρώων που αφορά την καταγραφή, αποθήκευση και την τεκμηρίωση πολιτιστικού περιεχομένου, ώστε να αναβαθμιστεί ο κεντρικός ρόλος του πολιτισμού και της κουλτούρας στον τομέα της εκπαίδευσης²¹². Ιδιαίτερη σημασία δίνεται στις υποδομές εθνικής χρήσης²¹³ που παρέχουν διαλειτουργικότητα και σημασιολογική διασύνδεση των πληροφοριών.

Στο πλαίσιο αυτό, το ψηφιακό περιεχόμενο καθίσταται αναζητήσιμο, δύναται να επαναχρησιμοποιηθεί και να αξιοποιηθεί μέσω Internet από όλους τους χρήστες. Επιτυχημένη περίπτωση ανάπτυξης μητρώων θεωρείται η πρωτοβουλία της

²¹¹ [https://slideplayer.gr/slide/12023638/\(ημ. πρόσβασης: 20/12/2019\).](https://slideplayer.gr/slide/12023638/(ημ. πρόσβασης: 20/12/2019).)

²¹² Yanez, Okada, Palau, ό.π., σ. 98.

²¹³ Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης, Europeana, Αρχαιολογικό Κτηματολόγιο.

Αμερικανικής Γεωργικής Σχολής (Α.Γ.Σ.), η οποία ξεκίνησε να συνεργάζεται το 2008 στο Πρόγραμμα EuropeanaLocal²¹⁴. Η Α.Γ.Σ. οργάνωσε το αρχειακό υλικό της που ήθελε να διαθέσει μέσω του Προγράμματος, το ψηφιοποίησε και το τεκμηρίωσε, δημιουργώντας αποθετήριο βασισμένο στο λογισμικό ανοικτού κώδικα DSpace και στο πρωτόκολλο OAI-PMH.



Η πρακτική που ακολούθησε η Α.Γ.Σ.²¹⁶ είναι η επιτυχημένη συνταγή για κάθε βιβλιοθήκη Εκπαιδευτικού ή Πολιτιστικού Φορέα που επιθυμεί τη διαχρονική αξία του περιεχομένου της²¹⁷.

4.5. ΤΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ ΚΑΙ ΟΙ ΣΥΣΣΩΡΕΥΤΕΣ ΜΕΤΑΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

Η κυρίαρχη τάση στο σύγχρονο ψηφιακό κόσμο συνοψίζεται στη συλλογή και επεξεργασία των απαραίτητων δεδομένων για κάθε είδους δραστηριότητα, για να υφίσταται η δυνατότητα προσφοράς καινοτόμων ή και βασικών προϊόντων και υπηρεσιών. Περαιτέρω η ανάπτυξη και εφαρμογή των τεχνολογιών που αφορούν τα Μεγάλα Δεδομένα²¹⁸ είναι εξαιρετικά σημαντική, καθώς επιτυγχάνεται η ενίσχυση της διασύνδεσης και της σχέσης μας με τα μνημεία.

²¹⁴ Κουλούρης, ό.π., σ. 234.

²¹⁵ <https://lekythos.library.ucy.ac.cy/bitstream/handle/10797/11838/ell003b.pdf?sequence=2> (ημ. πρόσβασης: 20/12/2019).

²¹⁶ <https://library.afs.edu.gr/afslibrary.php?pg=117&lg=1> (ημ. πρόσβασης: 20/12/2019).

²¹⁷ Emmanouel Garoufallou, Vangelis Banos & Alexandros Koulouris «Solving aggregation problems of Greek cultural and educational repositories in the framework of Europeana», στο *International Journal of Metadata, semantics and Ontologies (IJMSO)*, 8 (2), 2013, σ. 134-144 και http://users.teiath.gr/akoul/pubs/ijmso2013_garoufallou_av_v03.pdf (ημ. πρόσβασης: 29/7/2019).

²¹⁸ https://en.wikipedia.org/wiki/Big_data (ημ. πρόσβασης: 29/7/2019).



219

Συνεπώς μέσω της ανάπτυξης και χρήσης των τεχνολογιών BIG DATA στον πολιτισμό επιδιώκεται emphatically αφενός η διαχείριση των μνημείων και αφετέρου η δημιουργία των αναγκαιών γνωσιακών υποδομών. Στη χώρα μας, η EuroreanaLocal περιλαμβάνει τα αποθετήρια των ελληνικών Πολιτιστικών Οργανισμών, η Δημόσια Κεντρική Βιβλιοθήκη Βέροιας συγκροτεί τον εθνικό συσσωρευτή μεταδεδομένων, ενώ το openarchives.gr είναι η μηχανή αναζήτησης των ψηφιακών μας πηγών, στην οποία συγκεντρώνεται μια σειρά αποθετηρίων και βάσεων δεδομένων των μουσείων, των βιβλιοθηκών και των εθνικών αρχείων ²²⁰.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η ψηφιακή τεχνολογία κυριαρχεί διεθνώς σε σημαντικό βαθμό, ώστε κάθε πολιτιστική δραστηριότητα που δεν εκφράζεται ψηφιακά να κρίνεται ως ξεπερασμένη. Οι νέες τεχνολογίες παρέχουν τα εργαλεία και τις μεθοδολογίες εκείνες που επιτρέπουν τη συνεργασία και την επικοινωνία των Ελληνικών Πολιτιστικών Οργανισμών με τις τοπικές κοινωνίες και ευρύτατα σύνολα χρηστών, σε παγκόσμιο επίπεδο, με στόχο τη βιωσιμότητα της πολιτιστικής και πολιτισμικής μας ταυτότητας και κληρονομιάς. Η κυρίαρχη τάση στο ψηφιακό περιβάλλον του 21ου αιώνα συνοψίζεται στη συλλογή-επεξεργασία των απαραίτητων δεδομένων ώστε να επιτυγχάνεται η δυνατότητα προσφοράς καινοτόμων προϊόντων, δραστηριοτήτων και υπηρεσιών, ενώ οι τεχνολογίες που αφορούν τα Μεγάλα Δεδομένα επιτρέπουν την ενίσχυση της διασύνδεσης της κοινωνίας με τα μνημεία.

²¹⁹ <https://odi.ellak.gr/2015/12/01/big-data-ke-anikta-dedomena-ti-ine-afta-ke-giati-echoun-simasia/> (ημ. πρόσβασης: 20/12/2019).

²²⁰ Κουλούρης, ό.π., σ. 233.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5ο: ΨΗΦΙΑΚΗ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΗΓΜΕΝΕΣ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΤΟΥ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

5.1. ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΤΗΣ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ ΤΩΝ ΧΡΗΣΤΩΝ

Μια από τις σημαντικότερες προτεραιότητες στον ψηφιακό πολιτισμό σχετίζεται με τη διαχείριση της εμπειρίας των χρηστών, εντός των πλαισίων του πολιτιστικού περιεχομένου, μέσω των προηγμένων υπηρεσιών²²¹.

Αυτή η παροχή υπηρεσιών διαπιστώνεται ήδη στις υπηρεσίες GOOGLE ARTS AND CULTURE²²² και σε διάφορες πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης, δημιουργίας ψηφιακών παιχνιδιών και αφηγήσεων που διαμορφώνουν το βέλτιστο περιβάλλον για παροχή υπηρεσιών διαχείρισης της εμπειρίας των χρηστών.

Στα προαναφερόμενα δύναται να προστεθούν τα συστήματα που διαχειρίζονται τους φυσικούς χώρους αλλά και το σύνολο των εγκατεστημένων εφαρμογών που συνδέουν τόσο τους πολιτιστικούς χώρους με παρόχους υπηρεσιών όσο και τους πολιτιστικούς χώρους μεταξύ τους.

Οι δράσεις που αφορούν τις Προηγμένες Υπηρεσίες σχετίζονται με τους ακόλουθους τομείς:

* ΤΗΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΔΙΑΚΥΒΕΡΝΗΣΗ (e-Gov) & ΤΟΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟ (e-Culture)

Όπως είναι γνωστό τα μνημεία έχουν μια διοικητική διάσταση και ως εκ τούτου το σύστημα Ηλεκτρονικής Διακυβέρνησης για να είναι αποδοτικό πρέπει να συμπεριλαμβάνει:

* Την ηλεκτρονική διακυβέρνηση, δηλαδή μια ικανοποιητική ψηφιακή ροή εργασιών που θα επιτυγχάνει την ηλεκτρονική επικοινωνία μεταξύ των ιεραρχικά υφιστάμενων Υπηρεσιών και τη συγκρότηση Υπηρεσιών «μιας στάσης» για την άμεση εξυπηρέτηση των επισκεπτών και των επιχειρήσεων.

²²¹ Galani, Arrigoni, Mason Rex, ό.π., σ. 4-6.

²²² <https://artsandculture.google.com/> (ημ. πρόσβασης: 30/7/2019).



223

* Την ψηφιακή εκπαίδευση.



224

²²³ <http://dre-partners.com/consultancy-project-management/> (ημ. πρόσβασης: 20/12/2019).

²²⁴ <https://education.viewsonic.com/digital-teaching-and-learning/> (ημ. πρόσβασης: 20/12/2019)

ψηφιακές καλλιτεχνικές δημιουργίες, τα εικονικά μουσεία και οι εικονικές περιηγήσεις.

Διαπιστώνεται δε ότι ακόμα και στις παραδοσιακές μορφές τέχνης (ποίηση, λογοτεχνία, μουσική, θέατρο, χορό) ακολουθείται η διαδικασία παρουσίασης στο Internet, η ψηφιοποίηση, η ψηφιακή διατήρηση, η παγκόσμια προβολή μέσω της online παρουσίασης, η δυνατότητα online πώλησης των πολιτιστικών αντικειμένων (έργα ζωγραφικής, γλυπτικής), ή φωτογραφιών τους ή αντιγράφων τους. Αυτές οι νέες δυνατότητες αναδύθηκαν με τη διαδικτυακή σύζευξη των νέων τεχνολογιών με τους χώρους πολιτισμού και ψηφιακής προβολής των Καλών Τεχνών.

Αναφέρεται η χαρακτηριστική περίπτωση του THE PUBLIC DOMAIN REVIEW που συγκροτεί gallery online παρουσίασης αυθεντικών πολιτιστικών αντικειμένων και πώλησης φωτογραφιών και αντιγράφων τους.



227

* ΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΑ:

Η τεχνολογία του ψηφιακού πολιτισμού έχει αναπτύξει εφαρμογές που δίνουν μια καινοτόμα ώθηση όσον αφορά την τεκμηρίωση των δεδομένων των ανασκαφικών ερευνών. Συναφώς η ψηφιακή αρχαιολογία παρέχει στην αρχαιολογική κοινότητα και στους αρμόδιους πολιτιστικούς φορείς τη δυνατότητα μιας συνολικής αντιμετώπισης των ανασκαφικών πράξεων από την έναρξη των εργασιών μέχρι την τελική

²²⁷ <https://www.wikidata.org/wiki/Q7758689> (ημ. πρόσβασης: 14/1/2020).

επιστημονική δημοσίευση, εντός ενός πληροφοριακού συστήματος που συνάδει στις ιδιαιτερότητες καθεμιάς ανασκαφικής έρευνας χωριστά.

Η ερευνητική προσέγγιση γίνεται κυρίως μέσω της προηγμένης τεχνολογίας των Γεωγραφικών Πληροφοριακών Συστημάτων²²⁸ που περιλαμβάνει μηχανισμό για την αποθήκευση χωρικών πληροφοριών και ταυτόχρονα ενσωματώνει εργαλεία για την εισαγωγή, επεξεργασία, απεικόνιση και χωρική ανάλυση των δεδομένων²²⁹.



230

Στο πλαίσιο αυτό, δύναται να υλοποιηθεί μια ενιαία ψηφιακή πλατφόρμα διαχείρισης των συνολικών ανασκαφικών πληροφοριών και να δοθεί η δυνατότητα εξυπηρέτησης μιας πληθώρας αρχαιολογικών ερευνών και εργασιών.

*** ΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΔΙΑΤΗΡΗΣΗ ΚΑΙ ΤΙΣ ΑΔΕΙΕΣ ΠΡΟΣΒΑΣΗΣ**

Πολλοί Πολιτιστικοί Φορείς²³¹ αξιοποιούν τα ψηφιακά μέσα τόσο για την παραγωγή όσο και για τη διατήρηση του όγκου των πληροφοριών που διαχειρίζονται ενώ η

²²⁸ Geographic Information Systems.

²²⁹ https://el.wikipedia.org/wiki/Σύστημα_Γεωγραφικών_Πληροφοριών (ημ. πρόσβασης: 30/7/2019).

²³⁰ <https://www.ekirikas.com/> (ημ. πρόσβασης: 20/12/2019).

²³¹ Οι βιβλιοθήκες, τα αρχεία, τα μουσεία και οι εξουσιοδοτημένοι φορείς για τη διατήρηση της πολιτισμικής κληρονομιάς.

ψηφιακή καταγραφή κρίνεται ως ένας αξιόπιστος τρόπος για την τεκμηρίωση και τη διατήρηση της πολιτισμικής μας κληρονομιάς²³².

Συναφώς, το ογκώδες υλικό που συσσωρεύεται μέσω της διαδικασίας ψηφιοποίησης οδηγεί στη δημιουργία μιας νέας «ψηφιακής κληρονομιάς»²³³ η οποία πρέπει να διατηρηθεί²³⁴.

Στο πλαίσιο της διαδικασίας για την ψηφιακή διατήρηση (e-preservation) υφίσταται η ανάγκη επιμέλειας του περιεχομένου ψηφιακής μορφής. Η επιστημονική κοινότητα που αναλαμβάνει την ψηφιακή επιμέλεια οφείλει να εξετάζει τα στοιχεία που έχουν ιδιαίτερη βαρύτητα στο ψηφιακό περιβάλλον, όπως τα πνευματικά δικαιώματα και το πλαίσιο στο οποίο αναφέρεται το υλικό²³⁵. Σχετικά δε με το πλαίσιο αναφοράς, εξετάζεται αφενός στο πλαίσιο εντός του οποίου δημιουργήθηκε το υλικό και αφετέρου στο πλαίσιο για την τωρινή και τη μελλοντική χρήση του.

Παράδειγμα αποτελεί η επιμέλεια αρχειακών υλικών που διενεργείται σύμφωνα με τους σκοπούς του Ιδρύματος που την εκτελεί και σε συνδυασμό με τους επιχειρησιακούς και οικονομικούς του στόχους, ενώ σε μια ιδιωτική συλλογή, η δυνατότητα για εμπορική ή εκπαιδευτική επαναχρησιμοποίηση είναι καίριας σημασίας.

Στο πλαίσιο αυτό είναι κατανοητό ότι ένας τηλεοπτικός φορέας έχει θεσμικές υποχρεώσεις που ασκούν άμεση επιρροή στη διαδικασία της επιμέλειας αρχείων (e-Curation), ενώ αντίθετα ένα ερευνητικό κέντρο θέτει διαφορετική στοχοθεσία για το αρχειακό υλικό που διαθέτει.

Οι άδειες για πρόσβαση στα πολιτιστικά τεκμήρια των ψηφιακών αποθετηρίων είναι πολυσχιδές ζήτημα. Αν και τα ψηφιακά αποθετήρια συνδέονται με τους όρους που αφορούν την ανοιχτή πρόσβαση, παρατηρείται ότι δεν διατίθεται όλο το περιεχόμενό τους ελεύθερα αλλά κρίνεται απαραίτητος ο περιορισμός πρόσβασης για συγκεκριμένους λόγους, όπως:

²³² Υλικά και άυλα στοιχεία αυτής.

²³³ Digital Heritage.

²³⁴ Digital Preservation.

²³⁵ Πνευματικά Δικαιώματα και Εφαρμογή Γενικού Κανονισμού Προστασίας Προσωπικών Δεδομένων.

(α) αποφυγή της παραβίασης πνευματικών δικαιωμάτων (β) προστασία πρωτότυπων ερευνητικών εργασιών (γ) προστασία πατεντών και (δ) προστασία ερευνητικών εργασιών, χρηματοδοτούμενων από εξωτερικούς φορείς²³⁶.

Τα θέματα των πνευματικών δικαιωμάτων στηρίζονται στο έργο της μη κερδοσκοπικής οργάνωσης Creative Commons²³⁷ που στοχεύει στην επέκταση εύρους των διαθέσιμων πνευματικών έργων. Η συγκεκριμένη Οργάνωση εκδίδει μια σειρά αδειών πνευματικών δικαιωμάτων που είναι γνωστές ως «άδειες Creative Commons». Μέσω αυτών των αδειών, δίνεται η δυνατότητα στους δημιουργούς να δηλώσουν το εύρος των δικαιωμάτων που διατηρούν οι ίδιοι, καθώς και ποια δικαιώματα εκχωρούν επ'ωφελεία της έρευνας²³⁸. Ιδιαίτερη δε σημασία δίνεται στην ανάγκη διασφάλισης των πνευματικών δικαιωμάτων καλλιτεχνών και δημιουργών πολιτιστικών αγαθών στο περιβάλλον της ανοικτής ψηφιακής πρόσβασης²³⁹



Αναφορά Δημιουργού 4.0 (CC-BY)



Αναφορά Δημιουργού - Παρόμοια Διανομή 4.0 (CC-BY-SA)



Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική Χρήση 4.0 (CC-BY-NC)



Αναφορά Δημιουργού - Όχι Παράγωγα Έργα 4.0 (CC-BY-ND)



Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική Χρήση - Παρόμοια Διανομή 4.0 (CC-BY-NC-SA)



Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική Χρήση - Όχι Παράγωγα Έργα 4.0

240

Σε κάθε περίπτωση, η κοινωνική προκλήση είναι η υιοθέτηση κατάλληλων μεθοδολογιών από πλευράς των Πολιτιστικών Φορέων, ώστε να εξασφαλιστεί η μακροπρόθεσμη και ανεμπόδιση διαθεσιμότητα των πολιτιστικών αρχείων τους.

²³⁶ Κουλούρης, ό.π., σ. 210.

²³⁷ <https://creativecommons.org/> (ημ. πρόσβασης: 30/7/2019).

& <https://creativecommons.ellak.gr/ημ.> πρόσβασης: 30/7/2019).

²³⁸ Κουλούρης, ό.π., σ. 211.

²³⁹ Yanez, Okada, Palau, ό.π., 97.

²⁴⁰ <https://www.typologos.com/creative-commons-4-0-ellinika/> (ημ. πρόσβασης: 19/12/2019).

Παράλληλα, εντοπίζεται ότι το ψηφιακό «τοπίο» του 21^{ου} αιώνα δεν παρέχει τα εχέγγυα ασφάλειας των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας και πρέπει να ληφθούν πρόσθετα μέτρα για την καταπολέμηση της ηλεκτρονικής «πειρατείας» που απειλεί τη δημιουργική Πολιτιστική Βιομηχανία²⁴¹.

*** ΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΩΝ ΚΟΙΝΟΤΗΤΩΝ²⁴²**

Η ανάπτυξη των ψηφιακών κοινοτήτων στηρίζεται στις συνολικές ψηφιακές υπηρεσίες που στοχεύουν στην ψηφιακή ερμηνεία και ενημέρωση, στην ψηφιακή προώθηση και δικτύωση γύρω από το πλαίσιο της πολιτισμικής κληρονομιάς.

Όσον αφορά την ψηφιακή ερμηνεία²⁴³, διαπιστώνεται ότι η χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας έχει «μεταμορφώσει» την εμπειρία των επισκεπτών στους Πολιτιστικούς Χώρους, και τις δυνατότητες των φορέων στον τομέα της ερμηνείας. Εντοπίζεται ότι η χρήση κινητών και διάχυτων τεχνολογιών δίνουν καινοτόμα εργαλεία στους επαγγελματίες ώστε να «εμπλέξουν» τους επισκέπτες με το πολιτιστικό περιεχόμενο και να δημιουργήσουν «νέα σχέση» μεταξύ του πολιτιστικού περιεχομένου και του κοινού.

Για τους προαναφερόμενους λόγους, μεγάλοι διεθνείς Πολιτιστικοί Φορείς έχουν προβεί σε σημαντικές επενδύσεις στους τομείς έρευνας, ανάπτυξης και διάδοσης του ψηφιακού περιεχομένου που δύναται να αξιοποιηθεί είτε στο χώρο της αρχικής απόθεσης των πολιτιστικών αγαθών είτε από απόσταση, με αποτέλεσμα να εγκαινιάζεται μια νέα εποχή για τη συμμετοχική διαδικασία της πολιτιστικής εμπειρίας.

Η συνεχής εξέλιξη των ψηφιακών τεχνολογιών διαμορφώνει μια σειρά ουσιαστικών χαρακτηριστικών που «ενσωματώνει» τις ψηφιακές υπηρεσίες στην καθημερινή ζωή μας όπως το γεγονός ότι βασίζονται στη δικτύωση, είναι διάχυτες, παρέχουν τη δυνατότητα για κοινωνική διάδραση, συνδεσιμότητα και προσπέλαση στις ανοικτές και εξελισσόμενες πληροφορίες. Συνεπώς, οι Υπεύθυνοι Διοίκησης και Λειτουργίας των Πολιτιστικών Οργανισμών προβληματίζονται σε πολλαπλά επίπεδα, πέραν της

²⁴¹ Yanez, Okada, Palau, ό.π., σ. 98.

²⁴² e-Audiences.

²⁴³ e-Interpretation.

ανάγκης να σκεφτούν μόνο για το είδος των τεχνολογιών που θα εισάγουν στις ποικιλόμορφες δράσεις τους.

Οι κυριότεροι προβληματισμοί σχετίζονται με τα ακόλουθα ζητήματα:

* Πώς θα συνδεθούν οι στόχοι των Πολιτιστικών Οργανισμών και Φορέων με τις νέες τεχνολογίες, εφαρμογές και δράσεις;

* Με ποιους τρόπους οι Οργανισμοί θα διατηρήσουν το θεσμικό ρόλο τους, ως φορείς εμπιστοσύνης και κύρους, ενώ ταυτόχρονα θα διαδρούν με την κοινωνία των πολιτών;

Συνεπώς, η επικοινωνία των Πολιτιστικών Οργανισμών με την κοινωνία δεν μπορεί να είναι μια μονόδρομη δραστηριότητα και η ψηφιακή εποχή οδηγεί σε νέες προκλήσεις, όπως τη διοργάνωση και υλοποίηση πολιτιστικών δραστηριοτήτων που χαρακτηρίζονται από τη διάδραση των πολλών με πολλούς²⁴⁴.

Με αυτό το σκεπτικό, οι Πολιτιστικοί Οργανισμοί χρησιμοποιούν το κύρος τους και επιτυγχάνουν την ενθάρρυνση της συμμετοχικής επικοινωνίας και τη δημιουργική παραγωγή περιεχομένου από και μαζί με τους επισκέπτες τους. Η έμφαση που δίνεται στην άτυπη και διαδραστική φύση της μάθησης στους χώρους των Μουσείων προσφέρει την ουσιαστική ευκαιρία για την αξιοποίηση των ψηφιακών διαδραστικών τεχνολογιών ως σημαντικών πηγών εμπλοκής των χρηστών και εν γένει επισκεπτών με τις διαδικασίες συνδιαμόρφωσης εμπειριών που είναι και ο τελικός στόχος.

Όσον αφορά την ψηφιακή ενημέρωση²⁴⁵, εντοπίζεται ότι επιτυγχάνεται επαρκώς μέσω της ανοικτής προσπέλασης στο περιεχόμενο είτε φυσικών είτε ηλεκτρονικών περιοδικών, βιβλίων και επιστημονικών εκδόσεων. Οι υπηρεσίες ψηφιακής ενημέρωσης στοχεύουν στην ενίσχυση της έρευνας, την επιστημονική παραγωγή, στη δημιουργία κοινοτόμων μοντέλων έρευνας²⁴⁶ και εντέλλει δύναται να οδηγήσουν στη

²⁴⁴ Harriet J. Deacon & Rieks Smeets «Authenticity, Value and Community Involvement in Heritage Management under the World Heritage and Intangible Heritage Conventions» στο *Heritage and Society*, Volume 6 No 2, November 2013, σ. 2-9 στο https://www.researchgate.net/publication/272251816_Authenticity_Value_and_Community_Involvement_in_Heritage_Management_under_the_World_Heritage_and_Intangible_Heritage_Conventions (ημ. πρόσβασης: 17/5/2019).

²⁴⁵ e-Publishing.

²⁴⁶ e-Science.

δημιουργία νέων επιχειρηματικών μοντέλων τόσο στο χώρο των εκδόσεων όσο και στη δημιουργία και τη διάθεση της γνώσης.

Συναφώς, διαπιστώνεται η δυνητική αξιοποίηση των παραπάνω πρωτοβουλιών στα ακόλουθα επίπεδα:

* Την οργάνωση και διάθεση περιεχομένου σύμφωνα με τα διεθνή πρότυπα λειτουργικότητας ώστε να επιτευχθεί νέα γνώση και καινοτόμες εφαρμογές, όπως οι παραπάνω αναφερόμενες. Οι Πολιτιστικοί Οργανισμοί δύνανται να οργανώσουν ποικίλες πρωτοβουλίες σε αυτόν τον τομέα διότι διαθέτουν σημαντικό και ενδιαφέρον περιεχόμενο.

* Σύμφωνα με στατιστικές μελέτες αποδεικνύεται ότι η ηλεκτρονική παροχή γνώσεων προσελκύει περισσότερους χρήστες που μελετούν το διαθέσιμο υλικό σε σχέση με τους επισκέπτες που χρησιμοποιούν την παραδοσιακή μορφή επικοινωνίας.

* Όπως ήδη διερευνήθηκε, υφίσταται πλέον η δυνατότητα επιτυχούς διαχείρισης των πνευματικών δικαιωμάτων μέσω διαδικτύου, με αποτελεσματικό τρόπο.

* Δίνεται η δυνατότητα ψηφιοποίησης και παραγωγής ψηφιακού πολιτιστικού υλικού, το οποίο δύναται να προστατευθεί και να επαναχρησιμοποιηθεί μελλοντικά.

* Η κοινωνία των πολιτών αποκτά διαρκώς μεγαλύτερη και ελεύθερη πρόσβαση σε ογκώδες υλικό²⁴⁷ με αποτέλεσμα αφενός την πραγματοποίηση εξειδικευμένων αναζητήσεων και αφετέρου την κάλυψη διδακτικών, επιχειρηματικών και ποικίλων άλλων αναγκών.

²⁴⁷ Πρωτογενείς και Δευτερογενείς πηγές.



248

Για τους λόγους αυτούς, η πολιτιστική κληρονομιά και η προβολή της αλληλεπιδρούν, καθώς η ιστορική πολιτιστική συνέχεια και η συλλογική αντιπροσώπευσή της θεωρείται ότι διαμορφώνει ουσιαστικό συγκριτικό πλεονέκτημα ενός τόπου.

Από τα προαναφερόμενα συνάγεται ότι η προώθηση τόσο των Πολιτιστικών Φορέων όσο και των μνημείων συντηρεί τη φήμη, την ιστορική ταυτότητά τους και επηρεάζει αποφασιστικά την επισκεψιμότητα και την αναγνωρισιμότητά τους.

Η επισκεψιμότητα είναι ένας από τους κυριότερους παράγοντες για τη βιωσιμότητα είτε ενός Πολιτιστικού Οργανισμού είτε ενός μνημείου. Είναι προφανές ότι οι επισκέπτες ενός πολιτιστικού προορισμού επιλέγουν αυτή τη δραστηριότητα στον ελεύθερο χρόνο τους και η οριστική επιλογή τους γίνεται τόσο ανάμεσα σε άλλες κοινωνικές και ψυχαγωγικές δραστηριότητες²⁴⁹, όσο και μεταξύ ποικίλων άλλων πολιτιστικών προορισμών.

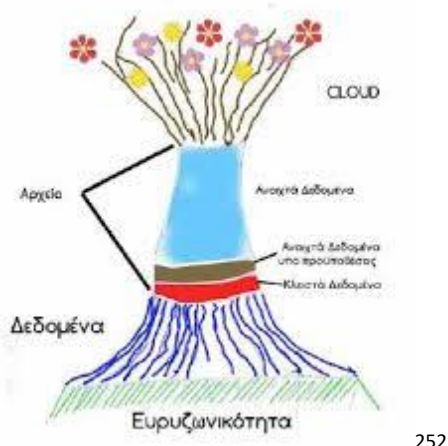
Συνεπώς, οι Πολιτιστικοί Οργανισμοί εφαρμόζουν στρατηγική για την προσέλκυση και διεύρυνση του κοινού στο οποίο απευθύνονται με σκοπό να μεγιστοποιήσουν τα

²⁴⁸ <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000042316> (ημ. πρόσβασης: 19/12/2019).

²⁴⁹ Κοινωνικές δραστηριότητες είναι τα κοινωνικά δείπνα, οι επισκέψεις σε εμπορικά κέντρα κ.ά., ενώ οι ψυχαγωγικές δραστηριότητες περιλαμβάνουν κινηματογραφικές, θεατρικές και μουσικές παραστάσεις.

οφέλη τους με την παροχή πρόσθετων υπηρεσιών. Τέτοιου είδους δραστηριότητες διαμορφώνουν «διαδρομές» πολιτιστικού ενδιαφέροντος, συνδέουν τους χώρους και τα μνημεία σύμφωνα με τη γεωγραφική τους εγγύτητα και αναπτύσσουν δράσεις για τον τουρισμό σε συνδυασμό με την πολιτιστική κληρονομιά μέσω ηλεκτρονικών οδηγιών και ιστοσελίδων κοινωνικής δικτύωσης²⁵⁰.

Για το e-promotion, οι Πολιτιστικοί Οργανισμοί χρησιμοποιούν τα διαδικτυακά εργαλεία για να προωθήσουν τις υπηρεσίες τους, να αντλήσουν οικονομικούς πόρους και να συγκροτήσουν κοινότητες ενεργών πολιτών και χορηγών. Στο πλαίσιο αυτό, οι Οργανισμοί εφαρμόζουν μια πολιτική marketing²⁵¹ λαμβάνοντας υπόψη τη διεπιστημονική προσέγγιση σε σχέση με τις ιδιαιτερότητες της περιοχής, τις ομάδες - στόχους που επιδιώκει κάθε Οργανισμός να προσεγγίσει καθώς και τα ηλεκτρονικά κανάλια διάχυσης του marketing.



252

Περαιτέρω, η ψηφιακή δικτύωση έχει ενεργό ρόλο στον καθορισμό στρατηγικής των φορέων, όπου οι τοπικές κοινότητες αντικαταστάθηκαν με την παγκόσμια κοινότητα του Διαδικτύου και μέσω της πολιτικής τους προσελκύουν ένα ευρύ φάσμα χρηστών με το οποίο επιδιώκεται μια διαρκής σχέση αλληλεπίδρασης. Τόσο, οι κοινότητες πολιτών που συμμετέχουν ενεργά στα στάδια διαφύλαξης της πολιτιστικής

²⁵⁰ Agisilaos Economou, Nikolaos Zikidis «Traditional-Daily used Paths as Cultural Trails. The Case of Ikaria in Greece» Journal «Sustainable Development, Culture, Traditions» Volume 1a, 2a/2014, σ. 29-44 στο <http://sdct-journal.com/images/Issues/2015/3.pdf> (ημ. πρόσβασης: 16/2/2019).

²⁵¹ branding

²⁵² http://www.diazoma.gr/site-assets/Digital_Strategy_Sep_17.pdf (ημ. πρόσβασης: 18/12/2019)

κληρονομιάς, όσο και η δικτύωση στον παγκόσμιο ιστό αποτελούν ουσιαστικά εργαλεία για την υποστήριξη των πρωτοβουλιών διάσωσης και ανάδειξης της πολιτιστικής κληρονομιάς.

Τα Μουσεία και οι Πολιτιστικοί Οργανισμοί στοχεύουν, μέσω της ενεργούς παρουσίας τους στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, στην αύξηση του κύρους τους και στην ενημέρωση του κοινού που αδυνατεί να έχει φυσική πρόσβαση σε αυτά, γεγονός που έγινε εφικτό για πρώτη φορά με τη χρήση της τεχνολογίας.

Επιπρόσθετα, οι Πολιτιστικοί Οργανισμοί έχουν το πλεονέκτημα να γνωρίζουν με στατιστικά στοιχεία τον αριθμό επισκεψιμότητας των αναρτήσεών τους στο διαδίκτυο και έχουν τη δυνατότητα να γνωρίζουν τι να κάνουν ώστε να παραμένουν επίκαιροι και ενημερωμένοι για την απήχηση της στρατηγικής τους στο ευρύ κοινό.

Για πρώτη φορά, οι άνθρωποι – απ' όλα τα μέρη της γης – μπορούν να περιηγηθούν μέσω της εικονικής πρόσβασης σε μια πολιτιστική συλλογή ή στα μνημεία της πολιτιστικής κληρονομιάς, μπορούν να συζητούν online με άλλους χρήστες σε πραγματικό χρόνο, να μαθαίνουν με τρόπο διασκεδαστικό, να συμμετέχουν στη διάδοση της ιστορικής και εν γένει πολιτιστικής γνώσης, ενώ ταυτόχρονα οι Οργανισμοί δύνανται να υποκινούν και να συνεισφέρουν σε επικοινωνιακούς διαλόγους.

Δεν πρέπει να παραβλέψουμε την ανάγκη εκπαίδευσης του προσωπικού των Οργανισμών στην ανάπτυξη των ψηφιακών δεξιοτήτων ώστε να διαθέτει την επάρκεια της διαχείρισης στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

Ένα από τα σημαντικότερα και πλέον πρωτοποριακά προγράμματα Υπηρεσιών Διαχείρισης της εμπειρίας των χρηστών είναι η «Ψηφιακή Σύγκλιση» παρουσίασης των Πολιτιστικών Θησαυρών της Αθωνικής Πολιτείας²⁵³. Το προαναφερόμενο έργο υλοποιείται με μέριμνα του Ελληνικού Κράτους, τη συνδρομή της Ε.Ε. και η ανάληψή του έγινε, κατόπιν μειοδοτικής δημοπρασίας, από τον ΟΤΕ, με επιστασία των Ιερών

²⁵³ Μαρίνα Ζιώζιου «Σε...Ψηφιακή Κιβωτό μπαίνει το Άγιο Όρος» στη στήλη Κοινωνία, εφημ. Έθνος της Κυριακής, 22 Δεκεμβρίου 2019, σ. 88.

Μονών και της Ιεράς Κοινότητας του Αγίου Όρους. Σημειώνεται δε ότι ο ΟΤΕ έχει κατανήμει το υλικό του έργου σε ειδικευμένες ελληνικές ιδιωτικές εταιρείες.

Η «Αθωνική Ψηφιακή Κιβωτός» στοχεύει στη χρήση καινοτόμων τεχνολογιών, επικοινωνιών και πληροφορικής για την ψηφιοποίηση, τεκμηρίωση και προβολή του πολιτιστικού και πολιτισμικού αποθέματος του Αγίου Όρους. Ο ψηφιακός κόμβος που ήδη ολοκληρώθηκε, περιλαμβάνει τέσσερα εκατομμύρια λήψεις ψηφιακού περιεχομένου που συγκροτείται από: διακόσιες χιλιάδες έγγραφα, τρεις χιλιάδες χειρόγραφα, χίλια πεντακοσια παλαίτυπα και δεκαοκτώ χιλιάδες πολιτιστικά αγαθά, κειμήλια και φορητές εικόνες. Τα ψηφιακά αποτελέσματα αυτού του έργου συνιστούν ένα σύγχρονο εργαλείο έρευνας, καθώς κάθε αντικείμενο συνοδεύεται από επιστημονική τεκμηρίωση-ανάλυση που βασίζεται στη διεπιστημονική ομαδοσυνεργατική βάση. Με τη βοήθεια των νέων τεχνολογιών, οι επισκέπτες του ψηφιακού κόμβου θα δύνανται να επισκέπτονται εικονικά (virtual reality) τους χώρους και τις διαδρομές τόσο εντός όσο και εκτός των μονών που ακόμα και ως φυσικοί επισκέπτες θα ήταν εξαιρετικά δύσκολο να κάνουν. Αξίζει να επισημάνουμε ότι αυτή η ιδιαιτερότητα των προηγμένων τεχνολογιών θα επιτρέψει στον γυναικείο πληθυσμό να μυηθεί, για πρώτη φορά στην πνευματικότητα της Αθωνικής Πολιτείας. Μέσω της εικονικής πραγματικότητας, θα θαυμάσουμε τα κειμήλια και την αρχιτεκτονική των Μονών, σαν να υπάρχει η φυσική μας παρουσία σε αυτά τα ξεχωριστά και σπανίου κάλλους Αθωνικά Τοπία. Δεκαεπτά κατηγορίες παρουσιάσεων συγκροτούν τις δομές του Δικτυακού Κόμβου, με πολυγλωσσικό περιεχόμενο για να ευνοηθεί η διείσδυση στην πολιτιστική κληρονομιά της ορθόδοξης πνευματικότητας σε όλους τους λαούς του κόσμου που δεν έχουν την ελληνική γλωσσική ικανότητα. Τόσο η πρόσβαση όσο και η χρήση του υλικού θα είναι ελεύθερη και δωρεάν, διότι το Πρόγραμμα χρηματοδοτήθηκε με ευρωπαϊκά κονδύλια. Στο πλαίσιο αυτό, θα αναδειχθεί η μακραίωνη και η σύγχρονη ζωή της Αθωνικής Πολιτείας στους ερευνητές, την επιστημονική κοινότητα, τους δημοσιογράφους και σε εκατομμύρια

χρήστες του Διαδικτύου, σε παγκόσμια κλίμακα, που επιθυμούν την πρόσβαση στους πολιτιστικούς θησαυρούς της Ελληνικής Ορθοδοξίας²⁵⁴.

Είναι σαφές ότι με αυτό μοναδικό παράδειγμα, η χώρα μας καθιερώνεται ως ο σπουδαιότερος διαθέτης και διαχειριστής του ψηφιακού πολιτιστικού ορθόδοξου αποθέματος σε παγκόσμια κλίμακα, καθώς στην Αθωνική Πολιτεία υπάρχουν οι μεγαλύτερες συλλογές ελληνικών βιζαντινών-μεταβυζαντινών χειρογράφων, εγγράφων, εικόνων, εκατό χιλιάδων τ.μ. τοιχογραφιών και ποικιλόμορφων πολιτιστικών και πολιτισμικών αγαθών (χαρακτικά, ξυλόγλυπτα, αντικείμενα μεταλλοτεχνίας, κεραμικά, εκκλησιαστικά υφάσματα κ.ά.).

* ΤΙΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΕΣ ΣΥΝΑΛΛΑΓΕΣ:

Οι ηλεκτρονικές συναλλαγές σχετίζονται με τις εγχρήματες συναλλαγές που πραγματοποιούνται μέσω των Διαδικτυακών Υπηρεσιών. Αυτές αφορούν τις ηλεκτρονικές κρατήσεις και έκδοση εισιτηρίων εισόδου για τα διάφορα πολιτιστικά και κοινωνικά «γεγονότα», τη διεκπεραίωση της ηλεκτρονικής αγοράς πνευματικών δικαιωμάτων καθώς και ποικίλες άλλες ηλεκτρονικές υπηρεσίες.

Οι ψηφιακές συναλλαγές επιτρέπουν την ταχύτερη, ευκολότερη και ασφαλέστερη δυνατότητα συναλλαγής των πολιτών με τους Πολιτιστικούς Οργανισμούς. Στο πλαίσιο αυτό, κρίνεται ότι η διαδικασία των ηλεκτρονικών συναλλαγών οφείλει να υποστηρίζεται με συγκεκριμένα πρότυπα και προδιαγραφές που αποτελούν την ουσιαστική παράμετρο επιτυχίας και ολοκλήρωσης του συστήματος συναλλαγών μέσω όλων των εναλλακτικών καναλιών, για να διασφαλιστεί η μελλοντική βιωσιμότητα του συστήματος.

5.2. ΠΟΙΟΙ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΜΕΤΟΧΟΙ ΠΟΥ ΣΥΓΚΡΟΤΟΥΝ ΤΟ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ

Οι μετέχοντες στο εγχείρημα της διαχείρισης δύνανται να κατηγοριοποιηθούν ανάλογα με το θεσμικό πλαίσιο λειτουργίας του φορέα, τις χρηματοδοτικές πηγές του, την ιδιότητα και το ρόλο των εμπλεκόμενων.

²⁵⁴ Ζιώζιου, ό.π., σ. 88-89.

Ως εκ τούτου, οι κύριοι μέτοχοι των πολιτιστικών εγχειρημάτων χωρίζονται στις ακόλουθες κατηγορίες:

I.- Τον δημόσιο τομέα που θέτει ρυθμιστικά πλαίσια λειτουργίας, συντονίζει, χρηματοδοτεί και προστατεύει κατά την ισχύουσα Νομοθεσία το δημόσιο συμφέρον. Σε αυτήν την κατηγορία υπάγονται το Υπουργείο Ψηφιακής Πολιτικής, η Διεύθυνση Εθνικού Αρχείου Μνημείων, το Υπουργείο Πολιτισμού, το Ταμείο Αρχαιολογικών Πόρων, οι Εφορείες Αρχαιοτήτων, οι Περιφέρειες του Κράτους και οι ΟΤΑ.

II.- Τον ιδιωτικό τομέα που προσφέρει πολιτιστικές υπηρεσίες προστιθέμενης αξίας με τη χρήση κατάλληλων τεχνολογιών, πυροδοτεί το ενδιαφέρον των πολιτών και προσβλέπει στο κέρδος και τα μακροπρόθεσμα οφέλη. Σε αυτή την κατηγορία κατατάσσονται οι ιδιωτικές, αναπτυξιακές εταιρείες και οι επαγγελματίες συναφών ειδικοτήτων που δραστηριοποιούνται στις επιστήμες του Πολιτισμού και των Τεχνολογιών.

III.- Τους πολίτες που δημιουργούν, συντηρούν, προστατεύουν δίκτυα και αξιοποιούν πολιτιστικές υπηρεσίες προστιθέμενης αξίας με στόχο την έρευνα και τη διάδοση της γνώσης. Σε αυτή την κατηγορία κατατάσσονται οι μαθητές, οι επιστήμονες, οι πολίτες και οι τουρίστες.

5.2.1. ΤΟ ΚΡΑΤΟΣ ΚΑΙ ΟΙ ΚΡΑΤΙΚΟΙ ΦΟΡΕΙΣ

Το Υπουργείο Πολιτισμού, οι Εφορείες Αρχαιοτήτων, τα Μουσεία, οι Πολιτιστικοί Εποπτευόμενοι Φορείς ασκούν κυρίως το ρόλο του Κράτους και των Κρατικών Φορέων. Η προσφορά της ψηφιακής πολιτιστικής πολιτικής οφείλει να προσφέρει όλες εκείνες τις δυνατότητες ώστε το Υπουργείο Πολιτισμού να είναι σε θέση να διοικήσει και να διαχειρισθεί με αποτελεσματικό τρόπο τους πολιτιστικούς πόρους, ενώ η υλοποίηση των προγραμματισμένων έργων διενεργείται από τα Δημόσια Μουσεία, τα Ν.Π.Δ.Δ. και Ν.Π.Ι.Δ.²⁵⁵.

²⁵⁵ Που εποπτεύονται από το ΥΠ.ΠΟ.

Παράλληλα, η Δ/νση Ηλεκτρονικής Διακυβέρνησης του ΥΠ.ΠΟ συνδράμει στη συντήρηση, αναβάθμιση του εξοπλισμού και του λογισμικού που χρησιμοποιείται για την υλοποίηση των έργων.

Επιπρόσθετα, τα ηλεκτρονικά και ψηφιακά εργαλεία επιβοηθούν μια σειρά ουσιαστικών εργασιών όπως για παράδειγμα την ψηφιοποίηση, την τεκμηρίωση, τη συντήρηση, την ομογενοποίηση των πληροφοριών, την υλοποίηση αρχαιολογικής ερμηνείας, την παραγωγή εκπαιδευτικών προγραμμάτων, την παρουσίαση εικονικών χώρων, τρισδιάστατων μοντέλων, ψηφιακών μουσείων και την ψηφιακή ιστορική αφήγηση-ξενάγηση των αρχαιολογικών χώρων και μνημείων καθώς και πολλές άλλες δραστηριότητες που σχετίζονται με τη δημιουργία εικονικών Πολιτιστικών Χώρων και Μουσείων.

5.2.2. Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΕΛΛΗΝΙΚΟΥ ΚΡΑΤΟΥΣ ΚΑΙ ΤΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΑ ΜΟΝΤΕΛΑ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

Το μέχρι σήμερα ισχύον μοντέλο πολιτιστικής πολιτικής στηριζόταν στη συνεργασία μεταξύ του Υπουργείου Πολιτισμού και των Οργανισμών²⁵⁶ με αποτέλεσμα τη δημιουργία οικονομικής δυστοκίας που οφείλεται κυρίως στις γενικότερες οικονομικές ανακατατάξεις, με συνέπεια τον ασφυκτικό περιορισμό, μεταξύ άλλων, των δημοσίων δαπανών που διατίθενται για τον πολιτισμό. Συνεπώς, ο κρατικός ρόλος πρέπει να μεταβληθεί από τον προνοιακό-παρεμβατικό χαρακτήρα του σε εκείνον του ρυθμιστικού χαρακτήρα.

Λαμβάνοντας υπόψη τις μεγάλες δυνατότητες ανάπτυξης στον τομέα του ψηφιακού πολιτισμού, διαπιστώνεται η δρομολόγηση δημιουργικών βιομηχανιών στον τουρισμό και η δημιουργία επιχειρηματικών μοντέλων που στηρίζουν τις επενδύσεις τους στη νέα τεχνολογία.

Στο πλαίσιο αυτό, η χρησιμοποίηση χρηματοδοτικών πηγών από τα διαρθρωτικά ταμεία για τη δημιουργία συνεργατικών σχημάτων, η προώθηση καινοτόμων προϊόντων και υπηρεσιών Τ.Π.Ε στους τομείς της πολιτιστικής κληρονομιάς και του

²⁵⁶ Σε τοπικό και περιφερειακό επίπεδο.

πολιτισμού αλλάζουν το τοπίο των επιχειρησιακών μοντέλων ψηφιακής πολιτιστικής πολιτικής ώστε να επωφελείται η κοινωνία των πολιτών, μέσω της προαγωγής του ψηφιακού πολιτισμού και συνακόλουθα της διάδοσης των νέων τεχνολογιών.

5.2.3. ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ: ΤΟ ΣΩΜΑΤΕΙΟ «ΔΙΑΖΩΜΑ»

Το «Διάζωμα»²⁵⁷ συγκροτείται από ένα κίνημα πολιτών που αξιοποιεί την εποικοδομητική συνεργασία πολιτών, κρατικών φορέων, χορηγών και των Ευρωπαϊκών Χρηματοδοτικών Κονδυλίων. Στο πλαίσιο αυτό, προτείνει την υλοποίηση Προγραμμάτων που αφορούν Πολιτιστικές Διαδρομές και Αρχαιολογικά Πάρκα σε όλες τις Περιφέρειες της χώρας μας. Επιπρόσθετα, μέσω του συγκεκριμένου Σωματείου προωθείται η εκπαίδευση, η έρευνα, η μελέτη, η προστασία, η ανάδειξη και η χρήση των αρχαίων θεάτρων, αρχαίων ωδείων και σταδίων.



Τα προτεινόμενα Προγράμματα που υλοποιούνται αφορούν τη συντήρηση και την αποκατάσταση των μνημείων και αρχαίων θεάτρων τα οποία συνδέονται μέσω της εφαρμοζόμενης ψηφιακής στρατηγικής με τη βιώσιμη και αειφόρο ανάπτυξη.

5.2.4. ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΑ ΣΧΗΜΑΤΑ ΤΟΥ ΔΗΜΟΣΙΟΥ ΚΑΙ ΤΟΥ ΙΔΙΩΤΙΚΟΥ ΤΟΜΕΑ

Οι Συμπράξεις μεταξύ Δημόσιου και Ιδιωτικού Τομέα²⁵⁹ είναι, κυρίως, μακροχρόνια συναφθείσες συμβάσεις ανάμεσα σε έναν ιδιωτικό και έναν δημόσιο φορέα, με στόχο την υλοποίηση παροχής υπηρεσιών ή και την εκτέλεση πολιτιστικών έργων.

²⁵⁷ <http://www.diazoma.gr/> (ημ. πρόσβασης: 1/8/2019).

²⁵⁸ <http://www.diazoma.gr/> (ημ. πρόσβασης: 18/12/2019).

²⁵⁹ ΣΔΙΤ



Σε αυτές τις συνέργειες, ο δημόσιος φορέας καθορίζει τις προδιαγραφές του έργου, διενεργεί διαγωνισμούς για την επιλογή ιδιωτικού φορέα και αξιολογεί τις προσφορές, ενώ ο ιδιωτικός φορέας εκπονεί τις αναγκαίες μελέτες, κατασκευάζει το έργο αφού έχει εξασφαλίσει τη χρηματοδοτική διαδικασία και εν συνεχεία είναι υποχρεωμένος σύμφωνα με τους συμβατικούς όρους να συντηρεί, να διαχειρίζεται και να λειτουργεί το έργο που ολοκλήρωσε.

Μετά την εκτενή αναφορά του πρωτοποριακού ηλεκτρονικού Προγράμματος δημιουργίας της ψηφιακής «Κιβωτού» του Αγίου Όρους, παρουσιάζουμε την επιτυχή δράση της Euroreana, γνωστής και ως «Ευρωπαϊκή Ψηφιακή Βιβλιοθήκη», που λειτουργεί ως το κεντρικό σημείο για τη συγκέντρωση του Ευρωπαϊκού Πολιτιστικού Αποθέματος²⁶¹. Στη Euroreana φιλοξενούνται περισσότερα από είκοσι (20) εκατομμύρια ψηφιακά πολιτιστικά αντικείμενα που συμπεριλαμβάνουν βιβλία, ηχογραφήσεις, χάρτες, φωτογραφίες, ταινίες, πίνακες, αρχαιακά έγγραφα από Πολιτιστικούς Φορείς, βιβλιοθήκες και αρχεία των είκοσι οκτώ (28) κρατών-μελών της Ε.Ε.. Το παραπάνω περιεχόμενο συγκεντρώνεται από παρόχους περιεχομένου και συσσωρευτές από ολόκληρη την Ευρώπη²⁶². Η συνεργατική δράση της Euroreana στηρίζεται κυρίως σε εθελοντική βάση και αποφέρει οφέλη τόσο στους συμμετέχοντες φορείς όσο και στους Ευρωπαίους πολίτες²⁶³.

Σημαντικό ελληνικό έργο ΣΔΙΤ είναι το κτήριο Εκπαίδευσης-Πολιτισμού-Νέου Μουσείου και Βιβλιοθήκης της Ακαδημίας Αθηνών που ανακοινώθηκε από τη Διυπουργική Επιτροπή ΣΔΙΤ το 2019. Μέσω ΣΔΙΤ, δίνεται πλέον η δυνατότητα στην

260

<http://www.hazliseconomist.com/uploads/speeches/2019/Infrastructure/Mantzoufas%20presentation.pdf>
(ημ. πρόσβασης: 19/12/2019).

²⁶¹ Κουλούρης, ό.π., σ. 230.

²⁶² Κουλούρης, ό.π., σ. 234.

²⁶³ Κουλούρης, ό.π., σ. 236.

Ακαδημία Αθηνών να συμμετάσχει σε σημαντικές ερευνητικές και εκπαιδευτικές δραστηριότητες πολιτιστικού περιεχομένου στα εγχώρια και διεθνή δρώμενα²⁶⁴.

5.2.5. ΟΙ ΚΟΙΝΟΤΗΤΕΣ ΧΡΗΣΤΩΝ ΚΑΙ ΔΡΑΣΕΙΣ CROWDSOURCING

Αυτές οι κοινότητες περιλαμβάνουν τη μαθητική κοινότητα, τους φοιτητές, τους ακαδημαϊκούς, τους πολίτες και τους επισκέπτες των Πολιτιστικών Χώρων.

Μέσω της ανάπτυξης του ενδιαφέροντος αυτής της κοινωνίας των πολιτών δημιουργείται ανάπτυξη των τοπικών κοινωνιών και οικονομιών, ενώ ταυτόχρονα ο πολιτισμός συγκροτεί τον κύριο μοχλό δημιουργικής ανάπτυξης της τουριστικής βιομηχανίας.

Στο προαναφερόμενο πλαίσιο, οι ιδιωτικοί φορείς²⁶⁵ συγκροτούν πόλους έλξης για την περιφερειακή ανάπτυξη. Παραδείγματα αλληλεπίδρασης της κοινωνίας των πολιτών με τα μνημεία είναι οι δράσεις crowdsourcing²⁶⁶, όπου διαπιστώνεται η αλληλεπίδραση, η συμμετοχική δημιουργία, η συγγραφή, η ανάδειξη των μνημείων και η δημιουργία των ψηφιακών πόρων.

²⁶⁴ <http://www.sdit.mnec.gr/news/> (ημ. πρόσβασης: 28/12/2019).

²⁶⁵ Πολιτιστικά ιδρύματα, μουσεία, κ.ά..

²⁶⁶ Trevor Owens «Digital Cultural Heritage and the Crowd», Curator: The Museum Journal, Vol. 56, Iss: 1, 2013, σ. 1-9 στο <http://www.trevorowens.org/wp-content/uploads/2007/11/56.1-Owens-Crowd-and-library.pdf> (ημ. πρόσβασης: 16/5/2019).



267

Το crowdsourcing αφορά την ομόθυμη συμμετοχή των πολιτών στην εκπόνηση ποικίλων projects πολιτιστικού περιεχομένου. Αξιοποίηση του crowdsourcing στους Πολιτιστικούς Οργανισμούς εντοπίζονται σε διεθνή κλίμακα, όπως παρουσιάζονται στις ακόλουθες περιπτώσεις²⁶⁸:

(α) Η Δημόσια Βιβλιοθήκη της Νέας Υόρκης που σχεδίασε ένα ειδικό εργαλείο, που επιτρέπει στους χρήστες τη χρήση των αποθηκευμένων – στα ψηφιακά αρχεία της Βιβλιοθήκης - ψηφιακών χαρτών και τη δυνατότητα τοποθέτησης ετικετών, ώστε να βελτιώνεται η παρεχόμενη πληροφορία. Μέσω αυτής της πρωτοβουλίας, δίνεται η δυνατότητα αναζήτησης κτηρίων πολιτιστικού ενδιαφέροντος ή και ιστορικών γεγονότων.

²⁶⁷ [https://megamarketing.it/come-puoi-usare-crowdsourcing-nella-tua-strategia-di-marketing-digitale/\(ημ. πρόσβασης: 19/12/2019\).](https://megamarketing.it/come-puoi-usare-crowdsourcing-nella-tua-strategia-di-marketing-digitale/(ημ. πρόσβασης: 19/12/2019).)

²⁶⁸ http://theartfoundation.metamatic.gr/GR/BLOG/_texnes-politismos/277/Crowdsourcing_sthn_uphresia_tou_politismou (ημ. πρόσβασης: 29/12/2019).

(β) Η Δημόσια Βιβλιοθήκη της Φινλανδίας δημιούργησε το εργαλείο Digitalkoot project, με στόχο την προσπάθεια αναπαραγωγής του περιεχομένου παλαιών βιβλίων σε ψηφιακή μορφή.

(γ) Το Μουσείο για το Ολοκαύτωμα στην Αμερική αξιοποίησε το εγχείρημα του crowdsourcing για να ερευνήσει τα κείμενα ιστορικού περιεχομένου που σχετίζονται με τον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο.

Μετά από προσωπική έρευνα, διαπιστώνεται ότι διάφοροι Πολιτιστικοί Φορείς αξιοποιούν την «ευφυΐα» των χρηστών, συνεργάζονται μέσω Διαδικτύου για να ολοκληρώσουν εργασίες που δεν μπορούν να χρηματοδοτήσουν. Στο πλαίσιο αυτό, ανταποκρίνονται οι χρήστες που επιθυμούν να συμβάλουν σε εθελοντικό επίπεδο στην πρόσκληση των Πολιτιστικών Φορέων και σε κάποιες περιπτώσεις προσφέρουν είτε ατομική εθελοντική εργασία στον κυβερνοχώρο είτε ομαδική μέσω της συγκρότησης θεματικών διαδικτυακών κοινοτήτων. Χαρακτηριστικό παράδειγμα το **Μουσείο Rijksmuseum** στο Άμστερνταμ που κάλεσε τους διαδικτυακούς λάτρεις πουλιών να εντοπίσουν σχετικές εικόνες με διάφορα πουλιά που συμπεριλαμβάνονται στη συλλογή του Μουσείου και να χρησιμοποιήσουν τα αντίστοιχα ονόματα των πουλιών που υπάρχουν στο δομημένο λεξιλόγιο της Παγκόσμιας Ένωσης των Ορνιθολόγων. Σε αυτό το πλαίσιο, ενσωμάτωσαν το προαναφερόμενο δομημένο λεξιλόγιο στα δεδομένα της συλλογής Rijksmuseum, τα κωδικοποίησαν σε RDF και ζήτησαν από τους χρήστες να συμβάλουν με τις γνώσεις τους στην αναγνώριση των ποικίλων ειδών από πουλιά που υπάρχουν στα έργα συλλογών του Μουσείου²⁶⁹.

Στην Ελλάδα, ο πρώτος Φορέας που προβαίνει στην εισαγωγή crowdsourcing σε επιχειρησιακές διαδικασίες είναι το **Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης (www.ekt.gr)** που υποστηρίζει τους Έλληνες ερευνητές στο διεθνές επιστημονικό περιβάλλον. Άλλες σημαντικές ελληνικές πρωτοβουλίες είναι οι ακόλουθες:

²⁶⁹ Project: COMMITSEALINCMEDIA Rijksmuseum 2014 & Στέλλα Συλαίου, Έλενα Λαγούδη «Αξιοποιώντας την ευφυΐα του πλήθους: crowdsourcing εφαρμογές στην πολιτιστικής κληρονομιά στο <https://www.academia.edu/29463122/> (ημ. πρόσβασης: 30/12/2019).

* **To Vouliwatch-crowdsourcing** (www.vouliwatch.gr) που θεωρείται διεθνώς μιας από τις πέντε πλέον δημοφιλείς πλατφόρμες καινοτομίας στον πολιτικό τομέα.

* **Η πλατφόρμα συνΑθηνά** (www.synathina.gr) που βραβεύθηκε, κατόπιν διαδικασιών διεθνούς ανοικτού διαγωνισμού, από το Ίδρυμα Bloomberg.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η ψηφιοποίηση της πολιτιστικής μας κληρονομιάς σχετίζεται άμεσα με τις προηγμένες υπηρεσίες διαχείρισης και τις ψηφιακές υποδομές που αφορούν: τη συγκρότηση μητρώων, την επαναχρησιμοποίηση των πολιτιστικών δεδομένων, την ενίσχυση της ηλεκτρονικής διακυβέρνησης, την ψηφιακή ανάδειξη, τη δημιουργία εθνικού υπολογιστικού νέφους για τα πολιτιστικά και πολιτισμικά αγαθά και την ψηφιακή διασύνδεση όλων των μνημείων.

Περαιτέρω, η συμμετοχή του Δημοσίου, η ευαισθητοποίηση της επιστημονικής κοινότητας και των πολιτών συμβάλλουν στην προστασία και ανάδειξη των αναπτυξιακών στοιχείων των μνημείων σε τοπικό και περιφερειακό επίπεδο.

Παράλληλα, οι προηγμένες υπηρεσίες διαχείρισης και οι ψηφιακές τεχνολογίες συνέβαλαν στην ανάδυση του διαδικτυακού κινήματος εθελοντών (crowdsourcing) και ήδη αρκετοί Πολιτιστικοί Φορείς αξιοποιούν αυτή τη νέα μορφή διαδικτυακής δραστηριότητας αναζητώντας λύσεις, μέσω ανοικτής πρόσκλησης, σε ετερογενή πλήθη χρηστών, με διαφορετικά γνωσιακά υπόβαθρα. Αυτή η επικοινωνία και η συνεργασία εθελοντών-χρηστών με τους Πολιτιστικούς Φορείς επιτρέπει τη συνεργασία και τη δημιουργία καινοτομιών για τη διαφύλαξη και ανάδειξη της παγκόσμιας πολιτιστικής κληρονομιάς. Η κοινή δε πεποίθηση για ανάπτυξη περισσότερων εργαλείων που θα αξιοποιήσουν το συμμετοχικό Web 2.0 και την τάση σύνδεσης χρηστών και εφαρμογών του Web 3.0, ίσως οδηγήσει στην μετατροπή των κοινωνικών δικτύων του Web 2.0 σε μορφές γεωκοινωνικών ιστών (Foursquare) ή και ιστών επαυξημένης πραγματικότητας (Layar)²⁷⁰.

²⁷⁰ Συλαίου & Λαγούδη, ό.π., στο <https://www.academia.edu/29463122/> (ημ. πρόσβασης: 30/12/2019).

Διαπιστώνεται δε ότι η πρόκληση του 21^{ου} αιώνα στην οποία καλούνται να απαντήσουν έμπρακτα οι Πολιτιστικοί Οργανισμοί είναι η ελεύθερη και ανεμπόδιστη διάθεση των ψηφιακών αρχείων τους, ενώ η έκδοση αδειών για τα πνευματικά δικαιώματα χρήσης των πολιτιστικών αγαθών στηρίζεται στο έργο της Creative Commons.

Ταυτόχρονα, εντοπίζεται ότι τα θέματα της πνευματικής ιδιοκτησίας ενδέχεται να εμποδίσουν το έργο προστασίας και διατήρησης του παλαιού λογισμικού. Στο πλαίσιο αυτό, οι Υπεύθυνοι διαφύλαξης λογισμικού στις Η.Π.Α. ανέπτυξαν έναν κώδικα βέλτιστων πρακτικών με στόχο την απρόσκοπτη ψηφιακή επικοινωνία, πέρα από τα όρια του παρελθόντος και του παρόντος²⁷¹.

Η συνεργασία Νομικών, Επικοινωνιολόγων και επαγγελματιών Πληροφορικής οδήγησε στην εφαρμογή θεμιτής χρήσης, συντήρησης και διατήρησης του παλαιού λογισμικού, χωρίς να επηρεαστούν δυσμενώς οι τρέχουσες αγορές²⁷².

Καθώς είναι σαφές ότι χωρίς τη διατήρηση του λογισμικού, ο πολιτισμός στην ψηφιακή εποχή του 21^{ου} αιώνα θα ήταν αόρατος, είναι εξαιρετικά επιτυχές το εγχείρημα της διατήρησης του λογισμικού που συνδέεται στενά με τις πολιτικές των πνευματικών δικαιωμάτων. Ως εκ τούτου, η δίκαιη χρήση επιτρέπει την εκπλήρωση της αποστολής διατήρησης του λογισμικού και ωφελεί την κοινωνία τόσο βραχυπρόθεσμα όσο και μακροπρόθεσμα²⁷³.

²⁷¹ Brandon Butler, Patricia Aufderheide, Peter Jaszi & Krista Cox «Cracking the Copyright Dilemma in Software Preservation: Protecting Digital Culture through Fair Use Consensus» στο Journal of Copyright in Education and Librarianship, 2019 Vol. 3 (3), σ. 1 στο https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3481327 (ημ. πρόσβασης: 4/3/2020).

²⁷² Butler, Aufderheide, Jaszi & Cox, ό.π., σ. 15-18.

²⁷³ Butler, Aufderheide, Jaszi & Cox, ό.π., σ. 19.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6ο: ΜΕΣΑ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΠΡΟΒΟΛΗΣ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΔΙΚΤΥΩΣΗΣ ΣΤΟΝ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟ ΤΟΜΕΑ

6.1 ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και ψηφιακής προβολής καθώς και οι διαδικτυακές εφαρμογές αποτελούν ένα από τα σημαντικότερα εργαλεία για τον επικοινωνιακό σχεδιασμό και την προβολή των πολιτιστικών φορέων²⁷⁴.

Αναλύονται ακολούθως τα κύρια διαδικτυακά μέσα:

*** Ιστοσελίδες – Ψηφιακές «βιτρίνες»**

Στη σημερινή εποχή η πλειονότητα των Πολιτιστικών Οργανισμών διαθέτει ιστοσελίδα, μέσω της οποίας κοινοποιούνται οι δράσεις τους στους πολίτες και προσφέρονται διάφορες υπηρεσίες για να υφίσταται μια ολοκληρωμένη επικοινωνιακή πολιτική με το κοινό²⁷⁵ καθώς και για εκπαιδευτικούς σκοπούς²⁷⁶.

Παρατηρώντας τους ιστότοπους των πολιτιστικών οργανισμών στο διαδίκτυο θα αντιληφθούμε ότι αποτελούν τις «ψηφιακές βιτρίνες» τους διότι πληροφορούν τους διαδικτυακούς χρήστες για την ταυτότητα, τις δραστηριότητες, τις συνεργασίες, τις εκδηλώσεις τους και παρέχουν μια σειρά ποικίλων χρηστικών πληροφοριών. Αρκετοί από τους ιστότοπους των οργανισμών παρέχουν υπηρεσία εικονικών περιηγήσεων, πρόσβαση στο αρχείο τους, ανάγνωση ηλεκτρονικών καταλόγων ιστορικού ή ποικίλου επιστημονικού υλικού, δυνατότητα διαδικτυακών αγορών μέσα από τη συγκρότηση e-shop και ηλεκτρονική κράτηση εισιτηρίων²⁷⁷.

²⁷⁴ Κοντοχρήστου, ό.π., σ. 10-12 & Werner Schweibenz The «Virtual Museum»: New Perspectives for Museums to Present Objects and Information Using the Internet as a Knowledge Base and Communication System, Διεθνές Συμπόσιο Πράγας, Νοέμβριος 1998, σ. 185-188 στο https://www.researchgate.net/publication/221315497_The_Virtual_Museum_New_Perspectives_For_Museums_to_Present_Objects_and_Information_Using_the_Internet_as_a_Knowledge_Base_and_Communication_System (ημ. πρόσβασης: 2/6/2019).

²⁷⁵ Γιώργος Τσουρβάκας «Management Επικοινωνιακών και Πολιτιστικών Οργανισμών: Πλαίσιο, Εργαλεία, Στρατηγικές», εκδ. University Studio Press, Θεσσαλονίκη 2012, σ. 299-300.

²⁷⁶ Inspiring Learning for All «An improvement framework for the arts and culture sector στο <https://www.artscouncil.org.uk/measuring-outcomes> (ημ. πρόσβασης: 3/6/2019).

²⁷⁷ George MacDonald «Change and Challenge: Museums in the Information Society. Ed. I. Karp: Museums and Communications – The Politics of Public Culture, Washington, D.C.: Smithsonian Institution Press, 1992, σ. 158-181 στο Schweibenz (1998), ημ. πρόσβασης: 15/7/2019.

Είναι φανερό ότι μέσω των διαδικτυακών ιστοσελίδων καταργούνται τα γεωγραφικά εμπόδια, αφού ο καθένας δύναται, από τον υπολογιστή ή το κινητό του, να έχει πρόσβαση ακόμα και στο πλέον μακρινό Μουσείο ή Οργανισμό μέσα από το διαδικτυακό του περιεχόμενο. Ο χρήστης επιλέγει την ώρα, τη χρονική διάρκεια της πλοήγησης και τη δική του νοητική περιήγηση που σχετίζεται με τα άμεσα ενδιαφέροντά του²⁷⁸. Για τους λόγους αυτούς, η διαδικασία της διαδικτυακής επίσκεψης προσφέρει την έκπληξη της αμεσότητας και της προσωπικής ελευθερίας.

Παράλληλα, εντοπίζεται ότι οι ιστοσελίδες λειτουργούν ως «βαρόμετρο» τόσο για την ανάλυση των προτιμήσεων των χρηστών όσο και για τις παρεχόμενες υπηρεσίες. Ως εκ τούτου, οι δείκτες μέτρησης που αφορούν τη συχνότητα, τη διάρκεια και τον όγκο της επισκεψιμότητας χρησιμεύουν για την εξαγωγή χρήσιμων συμπερασμάτων για το κοινό των πολιτιστικών φορέων. Σε πολλές δε περιπτώσεις, οι ιστοσελίδες καλούν τους χρήστες να προβούν σε αξιολόγηση είτε της φυσικής ή και διαδικτυακής επίσκεψής μας, παροτρύνοντάς μας να γράψουμε τις εντυπώσεις μας στα πεδία της ιστοσελίδας που έχουν σχεδιαστεί ειδικά γι' αυτό το σκοπό²⁷⁹.

Όταν σχεδιάζουμε έναν ιστότοπο λαμβάνουμε υπόψη τα ακόλουθα ζητήματα, ώστε να προσελκύσουμε τους χρήστες:

* Τη δυνατότητα εύκολης περιήγησης, τη λειτουργικότητα της εφαρμογής²⁸⁰, τα προσεγμένα Lay-out, τα κατανοητά κείμενα και τη συχνή ενημέρωση-ανανέωση του περιεχομένου.

* Η εικόνα της ιστοσελίδας που εκπροσωπεί οποιονδήποτε Πολιτιστικό Φορέα πρέπει να ευθυγραμμίζεται με την πραγματική επίσκεψη, έτσι ώστε οι εικονικές περιηγήσεις να μην διαστρεβλώνουν τις βιωματικές επισκέψεις. Σε αντίθετη

²⁷⁸ Σπυριδούλα Πυρπύλη «Δικτυακοί τόποι αρχαιολογικών μουσείων: Επιστημονική Βαρύτητα και Επικοινωνιακές Προοπτικές» στο *Η τεχνολογία στην Υπηρεσία της Πολιτιστικής Κληρονομιάς*, Αλ. Μπούνια, Ν. Νικονάνου και Μ. Οικονόμου (επιστημ. επιμ. έκδοσης), εκδ. Καλειδοσκόπιο, Αθήνα 2008, σ. 90-93.

²⁷⁹ Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων ICOM – Ελληνικό Τμήμα «Κώδικας Δεοντολογίας του ICOM για τα Μουσεία», 2009, Αθήνα στο http://network.icom.museum/fileadmin/user_upload/minisites/icom-greece/Ekdoseis/code-of-ethics_GR_01.pdf (ημ. πρόσβασης: 1/8/2019).

²⁸⁰ Να υπάρχουν περισσότεροι και διαφορετικοί φυλλομετρητές & διαφορετικές εκδόσεις αυτών.

περίπτωση, οι χρήστες αποκομίζουν ψευδείς εντυπώσεις για τα Μουσεία ή τους Φορείς.

* Ο επιτυχημένος ιστότοπος δίνει δυνατότητες για περαιτέρω δικτύωση και αποτελεί το βήμα ανταλλαγής απόψεων μεταξύ των χρηστών, ενώ μέσω ανοιχτών γνωστοποιήσεων και της παροχής δυνατότητας συμπλήρωσης ηλεκτρονικής αίτησης, προσελκύονται διάφορες κατηγορίες κοινού, όπως εθελοντές, χορηγοί, κ.ά..

*** ΜΕΣΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΔΙΚΤΥΩΣΗ**

Εκατομμύρια χρήστες, διαφορετικών ηλικιακών ομάδων, απ' όλα τα μέρη του κόσμου επισκέπτονται σε ημερήσια βάση τα κοινωνικά δίκτυα για κοινωνικούς, επαγγελματικούς, εκπαιδευτικούς, επιστημονικούς και ερευνητικούς λόγους.

Στο πλαίσιο αυτό, οι Πολιτιστικοί Οργανισμοί και η δράση τους αναδεικνύονται μέσω των πλατφορμών δικτύωσης και με την πάροδο των χρόνων αποκτούν ισχυρές σχέσεις αλληλεπίδρασης με το κοινό τους.

*** ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ**

Η ηλεκτρονική αλληλογραφία είναι ένας ανέξοδος, εύχρηστος και ταχύτατος τρόπος διάδοσης μηνυμάτων, επικοινωνίας και ανάδρασης με διαφορετικές ομάδες κοινού. Οι Πολιτιστικοί Οργανισμοί διατηρούν – μέσω Γραφείων Τύπου ή Δημοσίων Σχέσεων – λίστες διευθύνσεων με τα e-mail των φίλων, των συνεργατών τους αλλά και δημοσιογράφων, ώστε να επικοινωνούν με το κοινό τους, να το προσκαλούν σε επικείμενες εκδηλώσεις και να πληροφορούν τα ΜΜΕ για τα καλλιτεχνικά προγράμματά τους²⁸¹.

Παρά την επικοινωνιακή ευκολία της ηλεκτρονικής αλληλογραφίας, διαπιστώνεται ότι υπάρχουν παγίδες στη διαδικασία διαχείρισης της ηλεκτρονικής αλληλογραφίας, όπως για παράδειγμα ο πολλαπλασιασμός των ανεπιθύμητων μηνυμάτων που οδηγεί την πλειοψηφία των παραληπτών στο αυτόματο «σβήσιμο» των μηνυμάτων, χωρίς αυτά να έχουν αναγνωστεί. Συνεπώς, τα μηνύματα των Πολιτιστικών Οργανισμών προς το διαδικτυακό κοινό τους πρέπει να αποστέλλονται αφού προηγουμένως έχει

²⁸¹ Μπαντιμαρούδης, ό.π., σ. 70-75.

εξασφαλιστεί η συναίνεση των ενδιαφερόμενων, ώστε η ηλεκτρονική αλληλογραφία να καταλήγει στους πραγματικά ενδιαφερόμενους.

*** ΤΑ ΔΙΑΦΗΜΙΣΤΙΚΑ BANNER**

Αποτελούν εύχρηστα εργαλεία μετάδοσης μηνυμάτων. Πολλά από αυτά προσφέρουν διαδραστικότητα και προσελκύουν την προσοχή των διαδικτυακών φίλων και χρηστών των Πολιτιστικών Οργανισμών. Παράλληλα, ο σχεδιασμός της αυτόματης μετάβασης στις ιστοσελίδες των Οργανισμών μέσω banner βοηθά την ουσιαστική διαφήμιση των πολιτιστικών δρώμενων και την αύξηση των επισκέψεων τόσο στους φυσικούς χώρους όσο και στους διαδικτυακούς τόπους των πολιτιστικών φορέων.

*** ΤΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ**

Είναι σημαντικά επικοινωνιακά μέσα που συνδράμουν στη διατήρηση της σταθερής επαφής των οργανισμών με το «πιστό» κοινό τους διότι αποτελούν σημαντικά εργαλεία ενημέρωσης για τη δράση και τις εκδηλώσεις τους.

*** ΤΑ ΒΙΝΤΕΟ ΚΑΙ ΤΑ DRONES**

Τα βίντεο οπτικοποιούν τις πληροφορίες και τις δραστηριότητες των Πολιτιστικών Φορέων και αξιοποιούνται στη διάδοση της γνώσης και της εκπαίδευσης²⁸². Αναπαράγονται και διανέμονται εύκολα μέσω κινητών τηλεφώνων, tablets, φορητών υπολογιστών και οι επισκέπτες «μεταφέρονται» σε διαφορετικούς χώρους, ικανοποιώντας μια σημαντική δυνατότητα που δεν υπάρχει στην παρουσίαση στατικών φωτογραφιών²⁸³. Αρκετοί επαγγελματίες εντάσσουν πλέον τα drones στο δυναμικό των δραστηριοτήτων τους με στόχο να προσφέρουν περισσότερες και μη πολυδάπανες υπηρεσίες, όπως την αεροφωτογράφιση και αεροβιντεοσκόπηση. Με τα drones επιτυγχάνουμε τη λήψη εξαιρετικών εναέριων πλάνων χωρίς ν' απαιτείται η

²⁸² Αλεξάντρα Μπούνια και Νίκη Νικονάνου «Η χρήση της κινούμενης εικόνας στα ελληνικά μουσεία: Το βίντεο ως ερμηνευτικό εργαλείο» στο «*Η τεχνολογία στην υπηρεσία της Πολιτιστικής Κληρονομιάς*» Αλ. Μπούνια, Ν. Νικονάνου, Μ. Οικονόμου, εκδ. Καλειδοσκόπιο, Αθήνα 2008, σ. 365-367 & <https://en.wikipedia.org/wiki/Video> (ημ. πρόσβασης: 15/6/2019).

²⁸³ Μπαντιμαρούδης, ό.π., σ. 70-71.

διάθεση ιδιαίτερου κόστους και χρόνου. Μεγάλοι Πολιτιστικοί Οργανισμοί και τηλεοπτικοί σταθμοί χρησιμοποιούν drones για την κάλυψη – προβολή πολιτιστικών, αθλητικών και άλλων γεγονότων πολιτιστικού και τουριστικού ενδιαφέροντος, μέσω των ιστοσελίδων και λοιπών μέσων κοινωνικής δικτύωσης.

* ΤΑ ΙΣΤΟΛΟΓΙΑ²⁸⁴

Είναι τα λεγόμενα διαδικτυακά ημερολόγια που έκαναν την εμφάνισή τους περί το 2000²⁸⁵ και χαρακτηριστικό τους γνώρισμα συνιστά η διάδραση μεταξύ των εμπλεκόμενων μερών²⁸⁶ μέσα από την ανάρτηση σχολίων. Στο πλαίσιο αυτό, κάθε ενδιαφερόμενος μοιράζεται τις εμπειρίες του σχετικά με τα θέματα που αφορούν τον υπόψη Πολιτιστικό Οργανισμό. Συγκροτούν δε πόλους ελευθερίας έκφρασης αλλά και άτυπα κέντρα αξιολόγησης των Οργανισμών. Για τους λόγους αυτούς, οι ιθύνοντες έχουν την ευχέρεια να εντοπίσουν παραλείψεις και να βελτιώσουν τη διαδικασία διάδρασης, ενώ οι χρήστες διατυπώνουν αβίαστα τις απόψεις τους, απαλλαγμένοι από οποιοδήποτε χρονικό περιορισμό ή άγχος που θα μπορούσε να δημιουργηθεί από την παρουσία αξιολογητών²⁸⁷.

6.2. ΟΙ ΠΛΑΤΦΟΡΜΕΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΔΙΚΤΥΩΣΗΣ

Τα μέσα που χρησιμοποιούμε για την κοινωνική δικτύωση είναι εφαρμογές που επιτρέπουν τη σύνδεση χρηστών σε πλατφόρμες και τη μεταξύ τους διάδραση μέσω του διαμοιρασμού περιεχομένου που είναι σε ποικίλες μορφές όπως links, βίντεο, κείμενα και εικόνες²⁸⁸.

Οι χρήστες δικτυώνονται στις πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης, επιλέγουν και αναζητούν φίλους από την κοινότητα της πλατφόρμας και μοιράζονται μηνύματα και περιεχόμενο πολυμεσικού χαρακτήρα (multimedia). Με αυτόν τον τρόπο, δόθηκε η

²⁸⁴ Η αγγλική ορολογία blogs προκύπτει από τη σύντμηση των όρων web και log (δηλαδή, το ημερολόγιο του ιστού).

²⁸⁵ Ρήγου, ό.π., σ. 262-265.

²⁸⁶ Δηλαδή μεταξύ του συντάκτη και του αναγνώστη ή και μεταξύ των αναγνωστών.

²⁸⁷ Μπαντιμαρούδης, ό.π., σ. 73-74 & https://en.wikipedia.org/wiki/Social_connection (ημ. πρόσβασης: 17/6/2019).

²⁸⁸ Ρήγου, ό.π., σ. 260-265.

δυνατότητα ανοιχτής παρέμβασης των πολιτών στους δημόσιους διαλόγους και οι πολίτες είναι πλέον συγγραφείς, κριτικοί, παραγωγοί, ακτιβιστές, πολιτικοί. Συνεπώς, τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης σχημάτισαν την «ψηφιακή εποχή των πολιτών» γιατί τους έδωσαν τη δυνατότητα να μπορούν να δημιουργούν οι ίδιοι περιεχόμενο και να μην χαρακτηρίζονται ως απλοί καταναλωτές.

Με την προαναφερόμενη διαδικασία επιτράπηκε ο σχηματισμός ενός πλουραλιστικού περιεχομένου, που διακρίνεται για την επαρκή τεκμηρίωση απόψεων ή και επιστημονικών πληροφοριών, σύμφωνα με τους παρατιθέμενους συνδέσμους (links)²⁸⁹.

Παράλληλα, τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης δίνουν την ελευθερία λόγου στους πολίτες-καταναλωτές να μοιραστούν την εμπειρία και τις απόψεις τους σχετικά με συγκεκριμένα προϊόντα και υπηρεσίες. Με αυτά τα δεδομένα, μπορούμε να ισχυριστούμε ότι οι πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης συγκροτούν έναν ηλεκτρονικό τρόπο μετάδοσης «από στόμα σε στόμα» της εμπειρίας των χρηστών.

Είναι φανερό, ότι τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης λειτουργούν ως δίαυλοι επικοινωνίας μεταξύ των χρηστών – χωρίς το διαμεσολαβητικό ρόλο διαφημιστών – αναμεταδίδοντας τα θετικά και αρνητικά σχόλια μέσω ενός συνεχούς διαλόγου μεταξύ των πολιτών και των Πολιτιστικών Οργανισμών. Μελέτες έχουν δείξει ότι οι χρήστες που «επισκέπτονται» τις ιστοσελίδες των Μουσείων είναι, κατά ένα σημαντικό ποσοστό, και εν δυνάμει επισκέπτες του²⁹⁰.

Παράλληλα, οι Πολιτιστικοί Οργανισμοί προβάλλουν το πολυμεσικό περιεχόμενο των δραστηριοτήτων τους, ανανεώνουν το περιεχόμενο των ανακοινώσεών τους και το κατηγοριοποιούν σε συνάφεια με προτιμήσεις που εκφράζονται από τους χρήστες²⁹¹. Όμως παρατηρούμε ότι, στις πλατφόρμες δικτύωσης των ελληνικών Πολιτιστικών Ιδρυμάτων, δεν υφίσταται – σε μεγάλα ποσοστά - ουσιαστική διάδραση με τους χρήστες, παρότι ο σκοπός των μέσων κοινωνικής δικτύωσης είναι η διάδραση που τα

²⁸⁹ Λήδα Τσενέ «Από την κρίση των ΜΜΕ στα social media: Ένα μοντέλο κοινωνικής ευθύνης», εκδ. Αιώρα, Αθήνα 2012, σ. 173-174.

²⁹⁰ Κωστής Δάλλας, ό.π., σ. 208-300.

²⁹¹ Αρσένης Πασόπουλος «Νέα μέσα: Είσαι μέσα; Social media marketing», εκδ. Κλειδάριθμος, Αθήνα 2019, σ. 14-15.

καθιστά, σε μεγάλο βαθμό, δημοκρατικά μέσα. Συναφώς, διαπιστώνουμε ότι οι ποικίλες κατηγορίες κοινού και οι προσδοκίες του δεν ικανοποιούνται απόλυτα στις διαδικτυακές εφαρμογές των Πολιτιστικών Οργανισμών, καθώς η ασκούμενη κριτική στις παγιωμένες θέσεις των Μουσειακών Ιδρυμάτων, ως παρόχων γνώσης, δεν γίνεται συχνά αποδεκτή και στο πλαίσιο αυτό, υποβαθμίζεται η δυνατότητα ψηφιακής διάδρασης που παρέχει η τεχνολογία.

Τα πλέον δημοφιλή μέσα κοινωνικής δικτύωσης και τα κυριότερα χαρακτηριστικά τους είναι τα ακόλουθα:

* **To Facebook** είναι ίσως το δημοφιλέστερο μέσο κοινωνικής δικτύωσης και αριθμεί περισσότερο από δυο δισεκατομμύρια χρήστες σε παγκόσμια κλίμακα. Ιδρυτής του facebook είναι ο Mark Zuckerberg που είχε την ιδέα, ως φοιτητής του Harvard, να κατασκευάσει μια ηλεκτρονική πλατφόρμα που θα λειτουργούσε ως ένα «ηλεκτρονικό βιβλίο» για τους συμφοιτητές του στο Πανεπιστήμιο. Πράγματι, το «ηλεκτρονικό βιβλίο» δημιουργήθηκε το 2004 και από μια αρχική λίστα περίπου τριακοσίων χρηστών επεκτάθηκε σε οκτώ κοινότητες αντίστοιχου αριθμού Πανεπιστημιακών Ιδρυμάτων και στη συνέχεια εξαπλώθηκε σε ολόκληρο τον κόσμο²⁹².

Οι χρήστες δύνανται να μοιράζονται πληροφορίες που αφορούν την ατομική τους κατάσταση²⁹³, να αναρτούν βίντεο, φωτογραφίες, άρθρα για διάφορα θέματα, να συμμετέχουν ως μέλη σε ομάδες που σχετίζονται με τα προσωπικά τους ενδιαφέροντα, να προβαίνουν σε σχολιασμό αναρτήσεων των διαδικτυακών «φίλων» τους ή και άλλων μελών στις ομάδες που συμμετέχουν. Επιπλέον, οι χρήστες μπορούν να αξιολογούν θετικά ή και αρνητικά τις αναρτήσεις.

***To Twitter** ξεκίνησε να λειτουργεί από τον Jack Dorsay το 2006. Σήμερα, οι ενεργοί χρήστες ξεπερνούν τα τριακόσια και πλέον εκατομμύρια σε όλο τον κόσμο. Το Twitter αναδείχθηκε στο πλέον γρήγορο μέσο αναμετάδοσης πληροφοριών λόγω της

²⁹² Τσενέ, ό.π., σ. 158-159 & https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_Facebook (ημ. πρόσβασης: 21/6/2019).

²⁹³ Ηλικία, τόπο καταγωγής και διαμονής, σπουδές, εργασιακή και οικογενειακή κατάσταση, ενδιαφέροντα, hobbies, κ.ά.. <https://www.facebook.com> (ημ. πρόσβασης: 21/6/2019)

φιλοσοφίας που διέπει τη λειτουργία του και συνίσταται στη δυνατότητα ανάρτησης μηνυμάτων μέχρι εκατόν σαράντα χαρακτήρες (tweets), βίντεο ή και εικόνων, στα οποία δύνανται να έχουν ελεύθερη πρόσβαση όλοι, δηλαδή και οι μη εγγεγραμμένοι χρήστες αυτής της πλατφόρμας²⁹⁴.

Το YOUTUBE εγκαινιάστηκε το 2005, έχει πάνω από ένα δισεκατομμύριο χρήστες σε παγκόσμιο επίπεδο και είναι το δημοφιλέστερο video site²⁹⁵. Οι χρήστες του Youtube δύνανται να ανεβάζουν τα βίντεο που δημιουργούν με πολυμεσικές εφαρμογές ή και χρήση drones, να μοιράζονται, να αναπαράγουν και να έχουν πρόσβαση στα βίντεο άλλων χρηστών. Τα μέλη του Youtube έχουν τη δυνατότητα να δημοσιεύουν σχόλια, να απαντούν σε σχόλια χρηστών και να αξιολογούν την καλλιτεχνική βιντεοπαραγωγή είτε θετικά είτε αρνητικά.

Το INSTAGRAM διαθέτει πάνω από μισό δισεκατομμύριο χρήστες παγκοσμίως και επιτρέπει την επεξεργασία και την κοινοποίηση βίντεο και φωτογραφιών. Το δημοσιευμένο υλικό δύναται να σχολιάζεται από τους χρήστες²⁹⁶.

Το LINKEDIN έχει σήμερα περισσότερο από μισό δισεκατομμύριο χρήστες και αποτελεί το δημοφιλέστερο site για την επαγγελματική κυρίως δικτύωση²⁹⁷. Τα μέλη έχουν τη δυνατότητα δημιουργίας του προσωπικού επαγγελματικού τους προφίλ, της ανάπτυξης επαγγελματικού κύκλου, αναζήτησης εργασίας ή και ανάπτυξης του πελατολογίου τους.

Το GOOGLE+ είναι η εφαρμογή της αντίστοιχης πλατφόρμας Google και επιτρέπει στους χρήστες της να αναρτήσουν το προφίλ τους, φωτογραφίες, βίντεο και να επικοινωνούν με άλλα μέλη. Η Google Inc. είναι μια από τις σημαντικότερες εταιρείες διαδικτυακών υπηρεσιών. Ιδρύθηκε από τους Larry Page και Sergey Brin το 1996, στα πλαίσια της διδακτορικής διατριβής τους στο Πανεπιστήμιο Stanford. Ο στόχος της

²⁹⁴ https://about.twitter.com/en_us/company.html (ημ. πρόσβασης: 22/6/2019).

²⁹⁵ <https://socialblade.com/youtube/> & https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_YouTube (ημ. πρόσβασης: 23/6/2019).

²⁹⁶ <https://instagram-press.com> (ημ. πρόσβασης: 23/6/2019).

²⁹⁷ <https://business.linkedin.com/marketing-solutions/linkedin-pages> (ημ. πρόσβασης: 24/6/2019).

εταιρείας είναι η οργάνωση όλων των πληροφοριών του κόσμου και η παγκόσμια διαθεσιμότητά τους. Οι ιδρυτές και συνακόλουθα η εταιρεία τους ενστερνίζονται δέκα θέσεις που επιδιώκουν να τηρούν:

- «1. Αφοσίωση στο χρήστη και όλα τα άλλα θα ακολουθήσουν.
2. Είναι καλύτερο να κάνεις ένα πράγμα πραγματικά πολύ καλά.
3. Το γρήγορο είναι καλύτερο από το αργό.
4. Η δημοκρατία στο διαδίκτυο λειτουργεί.
5. Δεν χρειάζεται να βρίσκεστε στο γραφείο σας, για να πάρετε μια απάντηση.
6. Μπορείτε να κερδίσετε χρήματα χωρίς να κάνετε κακό.
7. Πάντα υπάρχουν περισσότερες πληροφορίες εκεί έξω.
8. Η ανάγκη για πληροφορίες ξεπερνάει όλα τα σύνορα.
9. Μπορείτε να είστε σοβαροί και χωρίς κοστούμι.
10. Το τέλειο από μόνο του δεν είναι αρκετά καλό.»²⁹⁸.

6.3 ΤΟ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΤΟΥ ΚΡΑΤΙΚΟΥ ΜΟΥΣΕΙΟΥ HERMITAGE ΣΤΗ ΜΟΣΧΑ

Ο ιστότοπος²⁹⁹ του Μουσείου μας γνωστοποιεί την ιστορία του , τις καλλιτεχνικές εκδηλώσεις του, τα τρέχοντα εκπαιδευτικά προγράμματα που διοργανώνει για την εκπαιδευτική και μαθητική κοινότητα καθώς και μια σειρά πληροφοριών για την πρόσβαση στο Μουσείο.

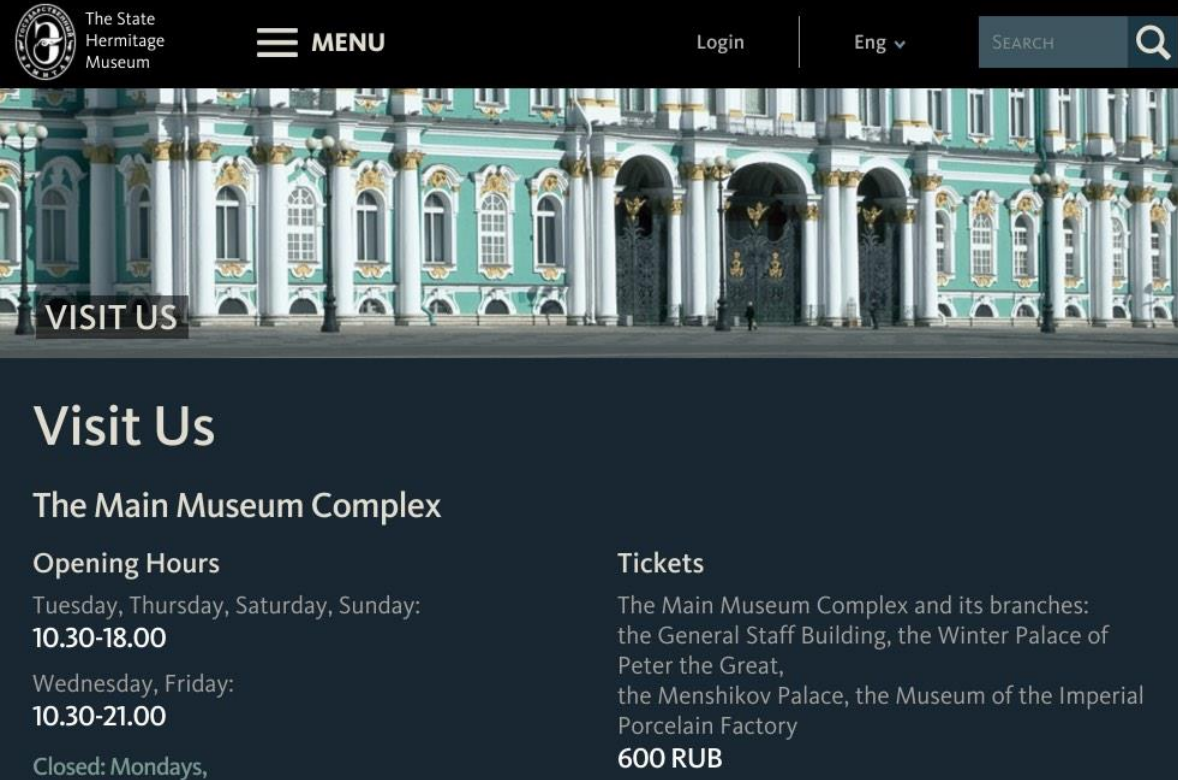
Αξίζει να σημειωθεί ότι διαθέτει πρόγραμμα εικονικής περιήγησης εντός των κτηρίων του μουσείου, παρουσιάζει εικονικές εκθέσεις, τρισδιάστατα έργα και παράλληλα προβάλλει την ιστορία τους με τις συνοδευουσες πολιτιστικές πληροφορίες για τα εκθέματα.

²⁹⁸ <https://el.wikipedia.org/wiki/Google> (ημ. πρόσβασης: 25/6/2019).

²⁹⁹ <https://www.hermitagemuseum.org/> (ημ. πρόσβασης; 26/6/2019) και πηγή των πέντε (5) εικόνων αυτής της ενότητας που αφορούν τον επίσημο ιστότοπο του Μουσείου.

Επιπρόσθετα, η Google Art Project διαθέτει το πρόγραμμα εικονικής περιήγησης του Μουσείου, ώστε οι επισκέπτες-χρήστες να μπορούν να «επισκεφθούν» εικονικά τους χώρους των εκθέσεων του Hermitage.

Εμφάνιση αρχικής σελίδας του επίσημου ιστότοπου Μουσείου Hermitage.



Visit Us

The Main Museum Complex

Opening Hours

Tuesday, Thursday, Saturday, Sunday:
10.30-18.00

Wednesday, Friday:
10.30-21.00

Closed: Mondays,

Tickets

The Main Museum Complex and its branches: the General Staff Building, the Winter Palace of Peter the Great, the Menshikov Palace, the Museum of the Imperial Porcelain Factory

600 RUB

Ο επίσημος ιστότοπος χωρίζει τη θεματολογία του Μουσείου σε κατηγορίες όπως για παράδειγμα το πληροφοριακό υλικό, τις εκθέσεις και τα εκπαιδευτικά προγράμματα, τα οποία στη συνέχεια εξειδικεύονται σε υποκατηγορίες, ώστε να παρέχεται ευκολία πλοήγησης στους χρήστες. Παράλληλα, η μηχανή αναζήτησης επιβοηθά τους χρήστες καθώς με την εισαγωγή λέξεων-κλειδιών, προσφέρονται τα πιο κοντινά και συναφή αποτελέσματα.

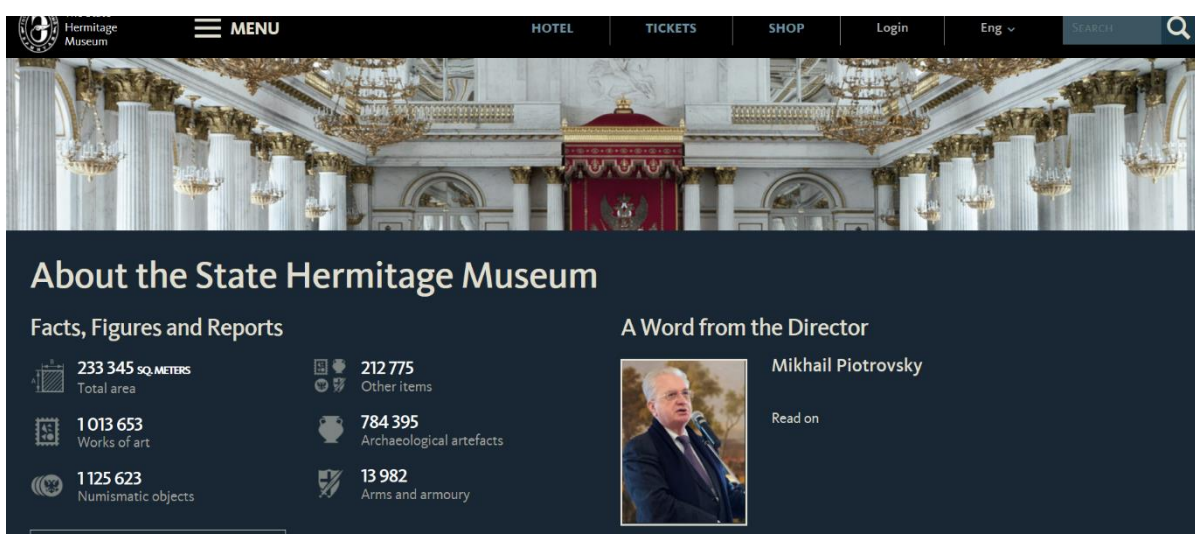
Η επίσημη ιστοσελίδα συνδέεται απευθείας με τους ιστότοπους του Μουσείου στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης (Facebook, Twitter και YouTube).

Περαιτέρω δίνονται πληροφορίες για τις τρέχουσες και προσεχείς εκδηλώσεις καθώς και για τις ψηφιακές συλλογές τους. Τα ενημερωτικά κείμενα διατίθενται στα

αγγλικά και ρωσικά και η επιλογή της γλώσσας γίνεται είτε στην αρχή (πριν ξεκινήσει η πλοήγηση), είτε στο κάτω μέρος του ιστότοπου.

Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να θαυμάσει την ψηφιακή συλλογή του Μουσείου και δύναται να επιλέξει την περιήγησή του είτε με βάση την κατηγοριοποίηση των εκθεμάτων είτε με σύνθετη ή και τη δημιουργική αναζήτηση, σύμφωνα με το QBIC χρώμα και το QBIC σχεδιασμό³⁰⁰.

Εμφάνιση σελίδας πλοήγησης του επίσημου ιστότοπου του Μουσείου στα ψηφιοποιημένα εκθέματα.



³⁰⁰ https://www.researchgate.net/figure/QBIC-at-the-Hermitage_fig2_220677067 (ημ. πρόσβασης: 27/6/2019).

Διάγραμμα εικονικής περιήγησης του Μουσείου Hermitage



Το Hermitage στο Twitter

CULTURAL REALMS

Current situation: social networks and media

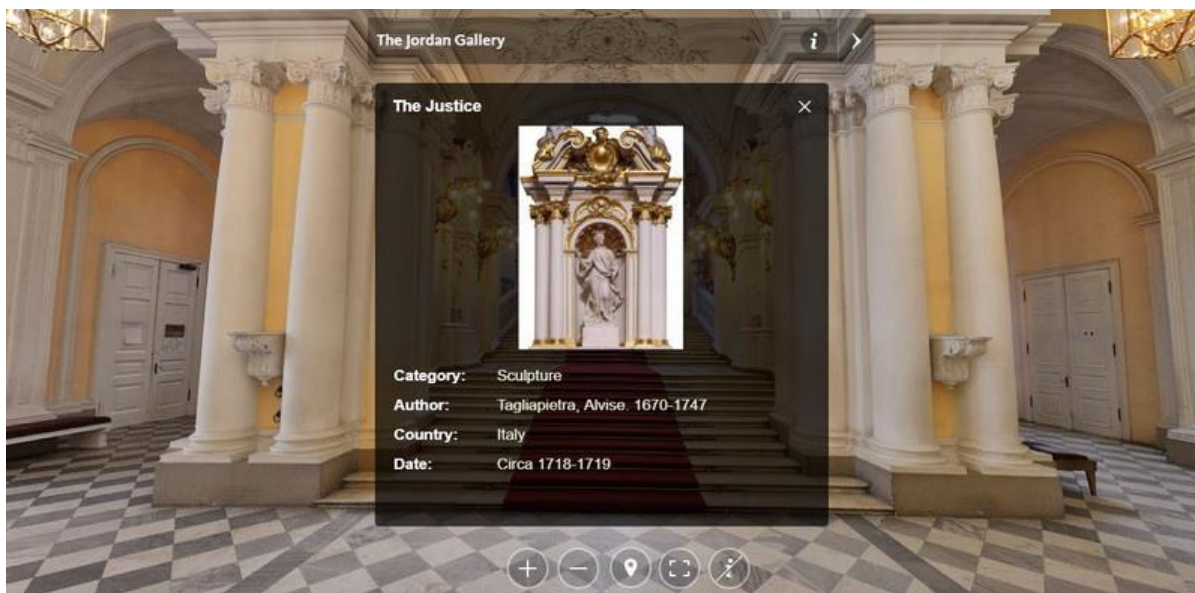
Twitter

The screenshot shows the Twitter profile for the Hermitage Museum (@state_hermitage). The profile includes the museum's name in Greek and Russian, its location in Saint-Petersburg, Russia, and its website. It shows 4,106 tweets, 42 following, and 96,734 followers. The main content area displays three tweets, including one about the opening of the State Hermitage Museum in 1859 and another about the reconstruction of the Winter Palace. The page is framed by a decorative border with classical architectural elements.

26

© 2013 Cultural Realms | A Vizantia Enterprises Company

Κατηγοριοποίηση των ψηφιακών εκθεμάτων στον επίσημο ιστότοπο του Μουσείου Hermitage



Παρά το γεγονός ότι ο ιστότοπος ανταποκρίνεται σε ένα ευρύτατο φάσμα μουσειακών συλλογών και εκπαιδευτικών – καλλιτεχνικών δραστηριοτήτων δεν είναι δυσλειτουργικός και πολύπλοκος.

Η αισθητική παρουσίαση είναι εντυπωσιακή καθώς η ηλεκτρονική διεύθυνση είναι ο ακριβής τίτλος του Μουσείου, οι φωτογραφίες παρουσιάζουν εξαιρετική ανάλυση, υφίσταται διαρκής ανανέωση των διαφόρων ανακοινώσεων του Μουσείου, δεν παρεμβάλλονται διαφημιστικά banners και οι χορηγοί εμφανίζονται στο κάτω άκρο του Μουσείου.

Η ψηφιοποίηση των εκθεμάτων καθιστούν το Μουσείο Hermitage μια από τις σημαντικότερες ευρωπαϊκές πηγές στον τομέα της ψηφιακής τέχνης.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η κυριαρχία των ψηφιακών τεχνολογιών και η χρήση των ιστοσελίδων, των ιστολογίων και των πλατφορμών δικτύωσης ωθεί τους Πολιτιστικούς Φορείς στην ενσωμάτωση των τηλεπικοινωνιακών τεχνολογιών, με στόχο τη σύνδεση πληροφοριακών κειμένων, εικόνων των πολιτιστικών αγαθών και πολυμέσων για τη

παρουσίαση των ψηφιακών πολιτιστικών συλλογών τους στην παγκόσμια κοινότητα χρηστών.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7^ο: ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΗ ΤΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΣΤΑ ΜΟΥΣΕΙΑ

7.1. Η ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΕΝΝΟΙΑΣ ΤΟΥ ΜΟΥΣΕΙΟΥ

Η έννοια του Μουσείου απασχόλησε έντονα τους ιστορικούς και έγιναν ουσιαστικές προσπάθειες για τη διατύπωση του ορισμού, με στόχο να εκπροσωπεί τη λειτουργία, την ψυχαγωγία και τον άτυπο εκπαιδευτικό ρόλο που προσφέρει.

Σύμφωνα με τον Georges Brown Goode (1895), το Μουσείο είναι ο φορέας διαφύλαξης αντικειμένων, τα οποία απεικονίζουν τις διάφορες εκφάνσεις των τεχνών και του ανθρώπινου πολιτισμού με στόχο τον εμπλουτισμό των γνώσεων και την πολιτισμική αναβάθμιση³⁰¹. Σήμερα σύμφωνα με την ICOM³⁰², Μουσείο είναι ένα μόνιμο και μη κερδοσκοπικού χαρακτήρα Ίδρυμα, ανοιχτό στους πολίτες, που έχει κύριο έργο τη συλλογή, τη διατήρηση, τη μελέτη και έκθεση των τεκμηρίων που αφορούν τις πολιτιστικές και περιβαλλοντικές δραστηριότητες, με στόχο τη μελέτη, την ψυχαγωγία, τη διάδοση της γνώσης και την εκπαίδευση³⁰³.

Είναι σαφές ότι ο χαρακτηρισμός των Μουσείων ως μονίμων Ιδρυμάτων σχετίζεται με την αναγκαιότητα ύπαρξης σταθερών χώρων και συστήματος κανονισμών που συμβάλλουν στην ομαλή λειτουργία των Μουσειακών Οργανισμών. Ο χαρακτηρισμός «μη κερδοσκοπικός» αναφέρεται για να τονιστεί ότι στο χώρο των Μουσείων το οικονομικό κέρδος και άλλα είδη εμπορικής αξίας δεν αποτελούν τον κύριο στόχο σε σχέση με εκείνες τις αξίες που προάγει η δράση των φορέων του Πολιτισμού. Συνεπώς, ο χαρακτήρας και η πολιτική των Μουσείων καθορίζονται από τις κοινωνικές, επιστημονικές και εκπαιδευτικές αξίες που προάγουν.

³⁰¹ <https://archive.org/details/principlesofmuse00good> (ημ. πρόσβασης: 31/12/2019).

³⁰² International Council of Museums.

³⁰³ <http://archives.icom.museum/definition.html> (ημ. πρόσβασης: 28/6/2019).

Η έννοια του όρου δεν ήταν πάντοτε η προαναφερόμενη. Οι Αρχαίοι Έλληνες χρησιμοποιούσαν τον όρο «Μουσείο» για να αναφερθούν στο τέμενος των μουσών, ενώ οι Ρωμαίοι θεωρούσαν Μουσείο το χώρο που συγκεντρώνονταν για να συζητήσουν φιλοσοφικά θέματα. Κατά τη διάρκεια της Ελληνιστικής Εποχής και μετά την ίδρυση της Βιβλιοθήκης της Αλεξάνδρειας, ο όρος «Μουσείο» επιχειρείται να μετατραπεί σε έναν χώρο της επιστήμης και της έρευνας³⁰⁴.

Την εποχή της Αναγέννησης συλλέγονται έργα τέχνης μετά από συστηματική πρωτοβουλία των εκπροσώπων της Καθολικής Εκκλησίας (Πάπες) και των Ηγεμόνων των σπουδαιότερων Ιταλικών κρατιδίων³⁰⁵.

Κατά τον δέκατο έβδομο αιώνα και υπό την επίδραση του πνευματικού κινήματος του Διαφωτισμού, η έννοια του Μουσείου αναφέρεται σε κτηριακό συγκρότημα που φιλοξενεί προλιτιστικά αντικείμενα και έργα τέχνης. Με τη βιομηχανική επανάσταση και την άνοδο του αστισμού, τα Μουσεία εξελίσσονται σε ιδρύματα δημόσιου χαρακτήρα και αποσκοπούν στην πνευματική ανάπτυξη και προαγωγή των ανθρώπων³⁰⁶.

Έκτοτε και μέχρι σήμερα, ο όρος Μουσείο εξακολουθεί να εμπλουτίζεται και σύμφωνα με το καταστατικό του ICOM η έννοια παρουσιάζει διεύρυνση, καθώς συμπεριλαμβάνει ποικιλόμορφα μνημεία ιστορικού, εθνογραφικού, βιομηχανικού, αρχαιολογικού χαρακτήρα, καθώς και τοπία ιδιαίτερου φυσικού κάλλους³⁰⁷.

Παρατηρούμε ότι η εξέλιξη της έννοιας του Μουσείου ακολουθεί τη διαχρονική ανθρώπινη επιθυμία κυριαρχίας στο χρόνο που εκδηλώνεται με σημαντικές προσπάθειες καταγραφής, διατήρησης και διάσωσης της Πολιτιστικής Κληρονομιάς.

Η πρώτη φάση καταγραφής της Πολιτιστικής και Πολιτισμικής Κληρονομιάς ήταν ο λόγος και η μνήμη, η δεύτερη ήταν η γραφή (μέσω του παπύρου, της περγαμηνής και του χαρτιού), ενώ οι διαδικασίες επιταχύνθηκαν με τη χρήση της τυπογραφίας και της

³⁰⁴ <https://en.wikipedia.org/wiki/Museum> (ημ. πρόσβασης: 30/6/2019).

³⁰⁵ Ξεχωρίζουν οι Μέδικοι της Φλωρεντίας. Γ. Κακούρου-Χρόνη «Μουσείο-Σχολείο, Αντικρουστές πόρτες στη Γνώση», εκδ. Πατάκη, Αθήνα 2006, σ. 15-20 και Ει. Νάκου «Εμείς τα πράγματα και ο Πολιτισμός», εκδ. Νήσος, Αθήνα 2001, σ. 110-114.

³⁰⁶ Κακούρου-Χρόνη, ό.π., σ. 20-21.

³⁰⁷ Κακούρου-Χρόνη, ό.π., σ. 22-23.

φωτογραφίας. Μετά το δεύτερο μισό του εικοστού αιώνα, οι νέες τεχνολογίες και οι πολυμεσικές εφαρμογές επιφέρουν ουσιαστικές αλλαγές στους τρόπους καταγραφής, αποθήκευσης, ανάκτησης, προβολής και διατήρησης των πληροφοριών που αφορούν την πολιτιστική και τη φυσική κληρονομιά.

7.2. Ο ΣΥΝΘΕΤΟΣ ΡΟΛΟΣ ΤΩΝ ΜΟΥΣΕΙΩΝ ΚΑΙ ΤΩΝ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΩΝ ΟΡΓΑΝΙΣΜΩΝ

Σήμερα, τα Μουσεία βρίσκονται στην υπηρεσία του κοινωνικού συνόλου, καθώς η αποστολή τους είναι τόσο η διατήρηση όσο και η ανάδειξη των έργων τέχνης και των αυθεντικών κειμηλίων του πολιτισμού μας και των έργων της φύσης. Στο πλαίσιο του ρόλου αυτού, τα Μουσεία αποκαλούνται «δωμάτια με περίεργα αντικείμενα» τα οποία ταυτόχρονα καλλιεργούν και τον κοινωνικό ρόλο τους³⁰⁸.

Για περισσότερα από εκατόν πενήντα χρόνια, οι υπεύθυνοι των Μουσείων συλλέγουν, ταξινομούν τα πολιτιστικά αγαθά τους, εκθέτουν σχόλια, τεκμήρια, πληροφοριακούς χάρτες και πινακίδες και παράλληλα διοργανώνουν εκθέσεις με τις συλλογές τους. Οι επισκέπτες μετέχουν στις εμπειρίες απόκτησης γνώσεων, αισθάνονται μέλη της κοινότητας και ζουν την εμπειρία των αισθητικών απολαύσεων. Ωστόσο, από τα τέλη της δεκαετίας του 1990 και τις αρχές του εικοστού πρώτου αιώνα, ο ρόλος των Πολιτιστικών Οργανισμών και των Μουσείων έχει αναβαθμιστεί διότι εντάχθηκαν στα προγράμματά τους δραστηριότητες κοινωνικού, επικοινωνιακού και ψυχαγωγικού χαρακτήρα. Σήμερα, τα Μουσεία αντιμετωπίζονται από την κοινωνία περισσότερο ως ηγετικές αρχές διαχείρισης και αναμετάδοσης πολιτιστικών πληροφοριών μέσα από τα αγαθά του πολιτισμού και λιγότερο ως φορείς διαφύλαξης της πολιτιστικής μνήμης. Για τους λόγους αυτούς, οι υπεύθυνοι των Μουσείων

³⁰⁸ Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων, 1989 στο https://network.icom.museum/fileadmin/user_upload/minisites/icom-greece/Ekdoseis/code-of-ethics_GR_01.pdf (ημ. πρόσβασης: 30/6/2019) και Μαρία Ρούσσου «Οι τάσεις στο χώρο των νέων τεχνολογιών για την έρευνα και την ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς» Τετράδια Μουσειολογίας, 3, εκδ. Καλειδοσκόπιο, Αθήνα 2006, σ. 56-59.

επαναπροσδιόρισαν τη στοχοθεσία τους και υιοθετούν μια πολιτική ανοίγματος προς την κοινωνία και τις τοπικές δραστηριότητες³⁰⁹.

Τις τελευταίες δεκαετίες, οι νέες τάσεις που επικρατούν στον τομέα της μουσειολογίας είναι οι ακόλουθες:

I.- Δίνεται ιδιαίτερη σημασία στον εκπαιδευτικό ρόλο των μουσειακών χώρων που μετατρέπονται σε «βιβλιοθήκες», τοποθετούν τους επισκέπτες στο επίκεντρο για την προαγωγή της μάθησης και προσελκύουν μεγάλες ομάδες κοινού με στόχο την ανάπτυξη αυτενέργειας³¹⁰.

II.- Πολλά Μουσεία λειτουργούν ως πολιτιστικές επιχειρήσεις, υιοθετούν πρακτικές οικονομικού χαρακτήρα για να καταστούν βιώσιμα και προσελκύουν, εκτός από το «πιστό» κοινό τους, νέους επισκέπτες που πιθανόν να ένιωθαν κοινωνικό αποκλεισμό³¹¹.

III.- Επιπρόσθετα, τα Μουσεία υπηρετούν ένα ποικιλόμορφο αφήγημα δεδομένου ότι, μέσω των εκθεμάτων, οι επισκέπτες έρχονται σε επαφή με διαφορετικούς πολιτισμούς και στο πλαίσιο αυτό αναπτύσσουν ένα πνεύμα συναλληλίας απέναντι στη διαφορετικότητα που μπορεί να αφορά οποιοδήποτε χαρακτηριστικό (διαφορετικές φυλές, τόπους, έθνη).

³⁰⁹ Eilean. Hooper-Greenhill «Museums and Education: Purpose, Pedagogy, Performance», Routledge, London 2007, σ. 1-2 και Eleni Myrivilli «Performativity, Interactivity, Virtuality and the Museum» Μουσειολογία, 4, 1-4, 2007 στο https://www.academia.edu/502787/Performativity_Interactivity_Virtuality_Editorial_for_e-museology_issue_4 (ημ. πρόσβασης: 1/7/2019).

³¹⁰ Laia Pujol Tost and Maria Economou «Exploring the suitability of Virtual Reality interactivity for exhibitors through an integrated evaluation: the case of the Ename Museum» Μουσειολογία 4,2007, σ. 81-82 και στο <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.556.337&rep=rep1&type=pdf> (ημ. πρόσβασης: 2/7/2019) & στο https://www.academia.edu/397231/Exploring_the_Suitability_of_Virtual_Reality_Interactivity_for_Exhibitions_Through_An_Integrated_Evaluation_the_Case_of_the_Ename_Museum_online_Museology_Journal_University_of_the_Aegean_vol_4 (ημ. πρόσβασης: 20/10/2019).

³¹¹ Γκράχαμ Μπλακ «Το Ελκυστικό Μουσείο», μφρ. Σ. Κωτίδου, εκδ. Πολιτιστικό Ίδρυμα Ομίλου Πειραιώς, Αθήνα 2009, σ. 54-55, 89-90 και Myrivilli, ό.π., σ. 1-2, και Ευγενία Αλεξάκη «Το σύγχρονο μουσείο: Εμπορικό κέντρο ή χώρος ουσιαστικής εκπαιδευτικής διαδικασίας» στο *Διεπιστημονικές Προσεγγίσεις στη Μουσειακή Αγωγή*, Γ. Κόκκινος, Ε. Αλεξάκη, εκδ. Μεταίχμιο, Αθήνα 2002, σ. 67-76.

Για να υλοποιηθούν οι στόχοι αυτοί, τα μουσειακά εκθέματα πρέπει να ενσωματώνονται στην πραγματικότητα εντός της οποίας δημιουργήθηκαν και να υφίσταται η δυνατότητα συνομιλίας με τα στοιχεία αυτής της πραγματικότητας.

Αρκετά Μουσεία συντάσσονται με αυτή την επιστημονική άποψη και εντάσσουν τα πολιτιστικά εκθέματά τους στο ευρύτερο πολιτιστικό γίνεσθαι. Διοργανώνουν εκθέσεις των πολιτιστικών αντικειμένων τους μέσα από ένα ευρύτερο αφήγημα, δημιουργώντας αναπαράσταση ενός ολόκληρου κόσμου και ταυτόχρονα καλούν το κοινό να συμμετέχει ενεργά στο εγχείρημα³¹².

Όμως, τα περισσότερα Μουσεία παρουσιάζουν τα πολιτιστικά εκθέματα με τρόπους αποσπασματικούς, με αποτέλεσμα αφενός να μην καταδεικνύονται οι ιστορικοκοινωνικές, πολιτικές και πολιτιστικές σχέσεις που τα συνέχουν και αφετέρου να υφίσταται αδυναμία από πλευράς των επισκεπτών να βιώσουν με ολοκληρωμένο τρόπο τη γνωσιακή και αισθητική εμπειρία των επισκέψεών τους σε αυτά³¹³.

Από τα προαναφερόμενα συνάγεται ότι ο σύνθετος ρόλος των Ιδρυμάτων Πολιτισμού και των Μουσείων καθώς και ποικιλόμορφες δράσεις τους μπορούν να υλοποιηθούν με επιτυχία, μέσα από τις ευρύτερες δυνατότητες που παρέχουν οι ψηφιακές τεχνολογίες και οι προηγμένες υπηρεσίες διαχείρισης³¹⁴.

7.3. ΜΟΥΣΕΙΑ ΔΙΧΩΣ ΤΟΙΧΟΥΣ ΚΑΙ ΜΟΥΣΕΙΟΛΟΓΙΑ

Ήδη, από τα μέσα του εικοστού αιώνα, διαπιστώνεται η έμπρακτη εγκατάλειψη των ελιτίστικων αντιλήψεων περί αποκλεισμού από την επίσκεψη στα Μουσεία ενός μεγάλου τμήματος πολιτών που δεν είχαν την ανάλογη παιδεία.

³¹²Μαρία Ρούσσου «Οι τάσεις στο χώρο των νέων τεχνολογιών για την έρευνα και την ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς», Τετράδια Μουσειολογίας 3, εκδ. Καλειδοσκόπιο, Αθήνα 2006, ό.π., σ. 59-60.

³¹³ Ρούσσου, ό.π., σ. 59.

³¹⁴ Ross Parry «Museums in a Digital Age» London & New York: Routledge, 2010, σ. 48-49.

Αντίθετα, παρατηρούμε ότι οι προσπάθειες των υπευθύνων των Μουσείων εστιάζονται στην προσέλκυση περισσότερων και διαφορετικών ομάδων κοινού³¹⁵ και κύρια επιδίωξη είναι η ένταξη των μουσειακών χώρων στην καθημερινότητα των ανθρώπων³¹⁶.

Ο Αντρέ Μαλρό αναφέρεται σε ένα Μουσείο «δίχως τοίχους» που δεν δεσμεύεται από τις κοινωνικές συμβάσεις και είναι ελεύθερο στους επισκέπτες³¹⁷.

Παρατηρώντας τους μουσειακούς χώρους και τις αίθουσες φιλοξενίας των εκθεμάτων, διαπιστώνεται ότι σε αυτούς τους χώρους οι επισκέπτες κινούνται, παρατηρούν τα πολιτιστικά αγαθά και αλληλεπιδρούν μεταξύ τους, αφού συνδέονται με τη νέα τους ιδιότητα δηλαδή «του επισκέπτη των μουσείων». Πολλοί επιστήμονες διατυπώνουν την άποψη σχετικά με τη θετική επιρροή που ασκεί η παρουσία και άλλων ανθρώπων στη βιωματική εμπειρία των επισκεπτών σε μια εκθεσιακή εκδήλωση.

Για παράδειγμα, υποστηρίζεται ότι οι επισκέπτες ανακαλούν πληροφορίες που σχετίζονται με τη φυσική τους παρουσία σε πολιτιστικούς χώρους πιο αβίαστα, όταν τις συνδέουν με τις κοινωνικές διαστάσεις της επίσκεψης, παρά με το περιεχόμενο της έκθεσης. Αναγνωρίζεται δε ότι η παρουσία αγνώστων σε αυτούς ανθρώπων στον ίδιο εκθεσιακό χώρο ασκεί επιρροή στην ατομική συμπεριφορά, όπως για παράδειγμα πώς συμπεριφέρονται μεταξύ τους ή στο χώρο της Έκθεσης³¹⁸.

Για τους λόγους αυτούς, η βιβλιογραφική έρευνα στρέφεται πλέον στον τρόπο αλληλεπίδρασης των επισκεπτών στους μουσειακούς χώρους, στον τρόπο που

³¹⁵ Μαθητική κοινότητα, τουρίστες, ΑΜΕΑ, κ.ά..

³¹⁶ Lukas Najbrt, Jana Kapounova «Categorization of Museum Visitors as Part of System For Personalized Museum Tour» ICTE Journal 3 (1), 2014, σ. 17-27 στο https://www.researchgate.net/publication/309624512_Categorization_of_Museum_Visitors_as_Part_of_System_for_Personalized_Museum_Tour (ημ. πρόσβασης: 4/7/2019).

³¹⁷ Κακούρου-Χρόνη, ό.π., σ. 24-27 και https://monoskop.org/images/0/0a/Malraux_Andre_1947_1974_Museum_Without_Walls.pdf (ημ. πρόσβασης: 3/7/2019).

³¹⁸ Costis Dallas «The presence of visitors in virtual Museum Exhibitions» Paper presented to the Numerisation, lien social, lecture colloquium, University of Crete, Rethymnon, 3-4 June 2004, σ. 1-11 στο https://www.researchgate.net/publication/228905034_The_presence_of_visitors_in_virtual_museum_exhibitions (ημ. πρόσβασης: 4/7/2019).

«συνομιλούν» με τα πολιτιστικά εκθέματα και πως τα ερμηνεύουν. Παράλληλα, το ενδιαφέρον εστιάζεται και στους τρόπους που δομούνται οι μουσειακές εκθέσεις από τους επιμελητές³¹⁹.

Επιπρόσθετα, η κυρίαρχη τάση στο επιστημονικό πεδίο της μουσειολογίας είναι η δημιουργία ενός νέου, καινοτόμου είδους μουσείων, με ενεργό συμμετοχή στη ζωή και την ιστορία της τοπικής κοινωνίας, φέρνοντας σε αυτούς τους χώρους τον αέρα του «εκδημοκρατισμού»³²⁰.

Για να προσελκύσουν επισκέπτες, τα Μουσεία στρέφονται σε ένα ευρύτερο κοινό που χαρακτηρίζεται ως ετερόκλητο όσον αφορά τα κριτήρια μορφωτικού επιπέδου, κοινωνικής προέλευσης, δεξιοτήτων, πνευματικών ενδιαφερόντων, ηλικίας και κοινωνικής προέλευσης. Προκειμένου να ικανοποιήσουν αυτό το ανομοιογενές κοινό, του προσφέρουν διάφορα προγράμματα που στηρίζονται στην οικειοθελή μάθηση, χρησιμοποιούν τα εργαλεία της επιστήμης της Πληροφορικής και διοργανώνουν ψυχαγωγικές δραστηριότητες, υιοθετώντας πολιτικές ανοιχτών – στην κοινωνία – χώρων και επιδιώκοντας την εξωστρέφεια³²¹.

Η καινοτόμα και δυναμική τάση που επικρατεί στον τομέα της μουσειολογίας εκφράζεται με τον καλύτερο – ίσως – τρόπο από τους όρους της επιτελεστικότητας³²², της εικονικότητας και της διαδραστικότητας.

³¹⁹ Dallas, ό.π., σ. 1.

³²⁰ Μπλακ, ό.π., σ. 79-80 & Dallas, ό.π., σ. 10.

³²¹ Werner Schweibenz (1998).

³²² Η επιτελεστικότητα εκφράζει την ποικιλόμορφη συμμετοχή των επισκεπτών στις μουσειακές εκδηλώσεις που συντελείται μέσω δραματοποιήσεων, παραστάσεων και εμπυχωτικών δραστηριοτήτων, με αποτέλεσμα τη συναισθηματική εμπλοκή τους και την ανάπτυξη αυτενέργειας & <https://repository.kallipos.gr/pdfviewer/web/viewer.html?file=bitstream/11419/3178/1/Perform-Final-chapter4.pdf> (ημ. πρόσβασης: 7/7/2019).

7.4. Η ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΠΡΟΤΥΠΩΝ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗΣ ΥΛΙΚΟΥ ΣΤΑ ΜΟΥΣΕΙΑ

Επιπρόσθετα, η πλειονότητα των Μουσείων στράφηκε στην ένταξη καινοτόμων τεχνολογιών και ξεκίνησε την υλοποίηση ψηφιοποίησης των πολιτιστικών αγαθών της³²³.

Τα αντικείμενα που ψηφιοποιούνται περνούν από την παρακάτω διαδικασία:

Αρχικά ανακτώνται από το μέρος που είναι τοποθετημένα και προετοιμάζονται με καθαρισμό και συντήρηση. Κατόπιν γίνεται η σάρωση, η φωτογράφιση και η ψηφιακή αποθήκευση με τη χρήση ψηφιακής τεχνολογίας.

Στη συνέχεια, τα αντικείμενα επανατοποθετούνται στο χώρο φύλαξης και ακολουθεί η διαδικασία τεκμηρίωσης, αποθήκευσης, δημιουργίας αρχείων προβολής από τα ψηφιακά αντίγραφα, καθώς και η δημιουργία των αντιγράφων ασφαλείας³²⁴.

Μπορούμε να πούμε ότι η ψηφιοποίηση των πολιτιστικών αγαθών αποτελεί τον σημαντικότερο παράγοντα ενίσχυσης των πολιτισμικών και πολιτιστικών στοιχείων που συγκροτούν τη συλλογική εθνική μνήμη.

Οι ψηφιακές τεχνολογίες και τα προηγμένα συστήματα πληροφοριών συνεισφέρουν στην εφαρμογή κοινής ορολογίας, τη διατήρηση προτύπων περιγραφής υλικού και την ακριβή ανάκτηση των σύνθετων πληροφοριών που αναζητούνται από τους χρήστες.

Διαπιστώνεται δε ότι στον τομέα του Πολιτισμού τα πρότυπα δεν δημιουργούνται πάντοτε με βάση την τεχνολογία αλλά συχνά είναι η ταχύτατη ανάπτυξη των νέων τεχνολογιών που σχηματοποιεί ευκαιρίες τόσο για την εφαρμογή των πληροφοριών όσο και για την ανάπτυξη πρωτοβουλίας στον τομέα των νέων προτύπων.

***ΠΡΟΤΥΠΟ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ CIDOC CONCEPTUAL REFERENCE MODEL (CIDOC CRM)**³²⁵.

Οι αρχικές πρωτοβουλίες για την ανάπτυξη προτύπων δεδομένων CIDOC ξεκίνησαν το 1980 και παρότι ορίζεται ως μοντέλο αναφοράς, επιδιώκεται η χρήση του τόσο για τα υφιστάμενα πρότυπα μεταδεδομένων, όσο και για τα μελλοντικά. Ως πρωταρχικός

³²³ Ρούσσου (2006), ό.π., σ. 60.

³²⁴ http://digitization.hpclab.ceid.upatras.gr/Odhgos_kalwn_praktikwn1.0.pdf (ημ. πρόσβασης: 8/7/2019).

³²⁵ <http://www.cidoc-crm.org/> (ημ. πρόσβασης: 8/7/2019).

ρόλος για το συγκεκριμένο πρότυπο ορίζεται η διευκόλυνση ολοκλήρωσης και ανταλλαγής πληροφοριών ανάμεσα σε ετερογενείς πληροφοριακές πηγές που αφορούν την πολιτιστική κληρονομιά. Δύναται να παρέχει ορισμούς σημασιολογικού περιεχομένου και τις αναγκαίες διευκρινίσεις ώστε να επιτυγχάνεται η μετατροπή ανόμοιων πληροφοριακών πηγών σε κατανοητές - από την παγκόσμια κοινότητα - , που θα εμπεριέχονται είτε σε κάποιο διεθνές Ίδρυμα είτε στο διαδίκτυο.

Το CIDOC CRM συγκροτείται από μια ιεραρχία ογδόντα μιας (81) ονομαστικών κλάσεων που είναι διασυνδεδεμένες με εκατόν τριάντα δυο (132) ιδιότητες³²⁶.

CLASS είναι μια κατηγορία από αντικείμενα που εμπεριέχουν κοινά χαρακτηριστικά, τα οποία λειτουργούν ως κριτήρια ταυτοποίησης των αντικειμένων εκείνων που ανήκουν στην κλάση. Κάθε αντικείμενο που ανήκει σε μια ορισμένη κλάση καλείται στιγμιότυπο αυτής της κλάσης αλλά μια κλάση δεν δύναται να προσδιοριστεί με την απαρίθμηση των στιγμιότυπων της. Η κλάση έχει έναν ρόλο ανάλογο με αυτό του ουσιαστικού στη γραμματική και δύναται να προσδιορισθεί απόλυτα χωρίς ν' απαιτείται αναφορά σε κάποια άλλη έννοια.

PROPERTY είναι μια ιδιότητα που αξιοποιείται για τον προσδιορισμό μιας σχέσης συγκεκριμένου είδους ανάμεσα σε δυο κλάσεις. Η ιδιότητα χαρακτηρίζεται σύμφωνα με την κειμενική περιγραφή σημείωσης σκοπού (scope note). Μια ιδιότητα κατέχει ρόλο αντίστοιχο με αυτόν που έχει το ρήμα στη γραμματική και εδώ προσδιορίζεται σε σχέση με το φάσμα και το πεδίο, τα οποία αναλογούν με το αντικείμενο και το υποκείμενο στη γραμματική. Συναφώς, οι ιδιότητες δύναται να εξειδικεύονται κατά τον ίδιο τρόπο, όπως ακριβώς οι κλάσεις, με αποτέλεσμα να είναι σχέσεις ανάμεσα σε υποκατηγορίες και υπερ-κατηγορίες.

INSTANCE αφορά το στιγμιότυπο μιας κλάσης και θεωρείται ως ένα αντικείμενο, του οποίου τα χαρακτηριστικά ανταποκρίνονται στα εννοιολογικά κριτήρια της κλάσης.

³²⁶ https://www.ics.forth.gr/isl/CULTUREstandards/paradotea/by_section/by_section.htm (ημ. πρόσβασης: 9/7/2019) & Πάνος Κωνσταντόπουλος, Χρυσούλα Μπεκιάρη, Μάρτιν Ντέρ «Κανονιστικό πλαίσιο για την ανάπτυξη συστημάτων πολιτισμικής τεκμηρίωσης και τη διαλειτουργικότητα του ψηφιακού πολιτισμικού αποθέματος» στο *Οδηγός Πολιτισμικής Τεκμηρίωσης και Διαλειτουργικότητας*, Κέντρο Πολιτισμικής Πληροφορικής, Ινστιτούτο Πληροφορικής ΙΤΕ, Επιχ. Προγρ. «Κοινωνία της Πληροφορίας», 2005 σ. 3.

Συναφώς, το στιγμιότυπο συγκροτεί μια πραγματολογική σχέση ανάμεσα σε ένα στιγμιότυπο του φάσματος και ένα στιγμιότυπο του πεδίου της ιδιότητας.

Η χρήση του σημασιολογικού μοντέλου CIDOC CRM παρέχει αρκετά πλεονεκτήματα καθώς είναι περιγραφικό και διαμορφώνει την απαραίτητη σημασιολογική γλώσσα που εκφράζει δηλωμένες παρατηρήσεις στα συναφή πεδία της μουσειακής τεκμηρίωσης³²⁷.

*** ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΡΓΩΝ ΤΕΧΝΗΣ (CATEGORIES FOR THE DESCRIPTION OF WORKS OF ART).**

Το CDWA είναι το δημιουργικό προϊόν της Art Information Task Force και χρηματοδοτήθηκε από το Ερευνητικό Ίδρυμα Getty³²⁸. Συγκροτεί τις βάσεις δεδομένων της Τέχνης και εμπεριέχει ένα θεμελιώδες πλαίσιο στο οποίο ενσωματώνεται η περιγραφή και προσθήκη πληροφοριών για έργα τέχνης, πολιτιστικό υλικό, αρχιτεκτονική, ομάδες και συλλογές έργων και εικόνων.

Το CDWA συμπεριλαμβάνει τριακόσιες ογδόντα μια κατηγορίες και υπο-κατηγορίες. Ένα υποσύνολο από αυτές τις κατηγορίες κρίνεται ως πυρήνας, διότι περιλαμβάνει τις ελάχιστες αναγκαίες πληροφορίες που απαιτούνται για την περιγραφή αλλά και την ταυτοποίηση ενός πολιτιστικού αγαθού³²⁹. Παράλληλα, το CDWA εμπεριέχει αναλυτικές οδηγίες καταλογογράφησης και παραδειγμάτων. Περαιτέρω, παρέχεται το πλαίσιο σχετικά με το ποια είναι τα υφιστάμενα πληροφοριακά συστήματα τέχνης που μπορούν να χαρτογραφηθούν καθώς και τις δυνατότητες ανάπτυξης νέων συστημάτων.

Αυτές οι πρακτικές στο CDWA αναγνωρίζουν τη συμβατότητα των γλωσσικών πηγών και τις περιγραφικές διαδικασίες και πρακτικές που διαχέουν (διανέμουν) τις

³²⁷

http://network.icom.museum/fileadmin/user_upload/minisites/cidoc/ConferencePapers/2006/Poole_McKenna.pdf (ημ. πρόσβασης: 10/7/2019)..

³²⁸ http://www.getty.edu/research/publications/electronic_publications/cdwa/ (ημ. πρόσβασης: 10/7/2019).

³²⁹ http://www.getty.edu/research/publications/electronic_publications/cdwa/cdwalite.html (ημ. πρόσβασης: 10/7/2019).

δομημένες πληροφορίες σε συστήματα που κρίνονται πιο συμβατά ή και πιο προσβάσιμα.

Η χρήση αυτού του πλαισίου επιβιοηθά την αξιόπιστη πρόσβαση των χρηστών στα πληροφοριακά συστήματα τέχνης. Το CDWA συμπεριλαμβάνει τα «κινητά» αντικείμενα και τις εικόνες αυτών, στα οποία περιλαμβάνονται πίνακες, έργα από μέταλλο, έργα σε χαρτί, γλυπτά, παραστατική τέχνη και διάφορες άλλες κατηγορίες απ' όλες τις γεωγραφικές περιοχές και όλες τις ιστορικές περιόδους.

Η διάρθρωση του CDWA δύναται να λειτουργήσει ως μοντέλο για περιγραφικά πρότυπα σε διαφορετικά πεδία των κλασικών σπουδών καθώς και στον τομέα της αρχιτεκτονικής.

Το **OBJECT ID**³³⁰ δημιουργήθηκε από το Ερευνητικό Ίδρυμα Getty και αποτελεί διεθνές πρότυπο περιγραφής πολιτιστικών αγαθών. Για τη δημιουργία του OBJECT ID συνεργάστηκαν με το Ίδρυμα Getty μια σειρά ιδιωτικών και κρατικών Φορέων Πολιτισμού, όπως η κοινότητα των Μουσείων, οι έμποροι τέχνης, οι εκτιμητές τέχνης καθώς και τα πρακτορεία που σχετίζονται με τη διεθνή πολιτική και τη βιομηχανία ασφάλειας. Το πρότυπο ορίζεται σύμφωνα με τις πολλαπλές χρήσεις και συγκεκριμένα³³¹:

- * Ως κατάλογος πληροφοριών που είναι αναγκαίες για τη διαδικασία αναγνώρισης κλεμμένων ή και αγνοούμενων πολιτιστικών αγαθών.
- * Ως πρότυπο για την τεκμηρίωση και ταυτοποίηση αντικειμένων, όπου τίθεται το ελάχιστο αναγκαίο επίπεδο πληροφοριών.
- * Ως πρότυπο σύστημα δημιουργίας που σχετίζεται με την ανάπτυξη εκείνων των πληροφοριακών δικτύων που επιτρέπουν στους Οργανισμούς, σε παγκόσμιο επίπεδο, την ακριβή και άμεση ανταλλαγή περιγραφής πολιτιστικών αγαθών.
- * Ως μια από τις βασικές συνιστώσες σε εκπαιδευτικά προγράμματα επιστημονικού ενδιαφέροντος για τη διδασκαλία τεκμηρίωσης των αρχαιοτήτων, παλαιοτήτων και εν γένει αντικειμένων της τέχνης.

³³⁰ <http://www.getty.edu/search/global/?col=getty&nh=10&qt=object%20id> (ημ. πρόσβασης: 10/7/2019).

³³¹ <http://d2aohiyo3d3idm.cloudfront.net/publications/virtuallibrary/0892365722.pdf> (ημ. πρόσβασης: 10/7/2019).

Αξίζει να σημειωθεί ότι ο κατάλογος που αφορά το OBJECT ID αντιστοιχεί σε ένα μικρό δείγμα από το σύνολο των προτύπων τεκμηρίωσης που αναπτύσσουν οι Οργανισμοί Πολιτιστικής Κληρονομιάς και τα Μουσειακά Ιδρύματα.

Όμως, διαπιστώνεται ότι οι Οργανισμοί δεν παρέχουν πλήρη κατηγοριοποίηση του συνόλου των πληροφοριών για τα αντικείμενα των συλλογών τους είτε γιατί δεν είναι εφικτό, είτε γιατί δεν είναι επιθυμητό. Για τους λόγους αυτούς, οι Οργανισμοί καθορίζουν ποιες κατηγορίες πληροφοριών θα καταγράφουν υποχρεωτικά και μέχρι ποιο επίπεδο λεπτομερειών. Το OBJECT ID είναι το βασικό πρότυπο που σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε με στόχο την περιγραφή και ταυτοποίηση πολιτιστικών αντικειμένων. Ως εκ τούτου, δύναται να ενσωματωθεί επιτυχώς στα υφιστάμενα πληροφοριακά πρότυπα, τα συστήματα ανάκτησης και τους κώδικες πρακτικής.

* Το **VISUAL RESOURCE ASSOCIATION CORE RECORD**³³² αναπτύχθηκε για να περιγράψει τα υποκατάστατα που αφορούν έργα εικόνων τέχνης και αρχιτεκτονικής και ομαδοποιούνται σε συλλογές οπτικών πηγών για τη διανομή τους ηλεκτρονικά.

Η Επιτροπή Προτύπων Δεδομένων ³³³ δεν δέχθηκε να συμπεριληφθούν ορισμένες κατηγορίες πληροφοριών, όπως για παράδειγμα το ιστορικό κατοχής και συλλογής των σχετικών έργων και οι κατηγορίες διαχείρισης των συλλογών που σχετίζονται με την κυκλοφορία διαφανειών. Συνεπώς, το συγκεκριμένο πρότυπο περιορίζεται για τους ειδικούς που εργάζονται στους τομείς οπτικών πηγών. Έχει σχεδιαστεί με το DUBLIN CORE, το πρόγραμμα του Ιδρύματος Πληροφοριών Getty και το CDWA.

Περαιτέρω το VRA Core 4.0³³⁴ συγκροτεί σχήμα μεταδεδομένων για να περιγράψει τα μεταδεδομένα της Πολιτιστικής Κληρονομιάς. Αναπτύχθηκε από τον Οργανισμό Visual Resources Association's Data Standards Committee και ήδη το πρότυπο υιοθετήθηκε από τη Βιβλιοθήκη του Κογκρέσου στις Η.Π.Α.. Το VRA Core 4.0 ορίζει:

³³² <https://www2.archivists.org/groups/standards-committee/visual-resources-association-core-categories-vra-core> (ημ. πρόσβασης: 12/7/2019).

³³³ <https://vraweb.org/resources/cataloging-metadata-and-data-management/metadata-standards/> (ημ. πρόσβασης: 13/7/2019).

³³⁴ <https://www.loc.gov/standards/vracore/> (ημ. πρόσβασης: 14/7/2019).

(α) το έργο (work) ως «μοναδική οντότητα όπως ένα αντικείμενο ή ένα γεγονός. Στα παραδείγματα έργων περιλαμβάνονται έργα ζωγραφικής, γλυπτά, φωτογραφίες, κτήρια ή άλλες υλικές κατασκευές, αντικείμενα του υλικού πολιτισμού ή μια παράσταση. Τα έργα μπορεί να είναι απλά ή σύνθετα. Μπορεί να έχουν συνιστώσα μέρη τα οποία καταλογογραφούνται και τα ίδια σαν έργα αλλά συσχετίζονται με το ευρύτερο έργο σε μια σχέση όλου/μέρους ή κατά ιεραρχικό τρόπο» **(β) την εικόνα (image) ως «μια οπτική αναπαράσταση ενός έργου συνολικά ή εν μέρει.** Η αναπαράσταση στοχεύει στο να παρέχει προσπέλαση στο έργο όταν το ίδιο το έργο δεν είναι διαθέσιμο. Στις συλλογές εικόνων τέτοιες αναπαραστάσεις τυπικά εμφανίζονται με την μορφή φωτογραφιών, σλάιντ ή και ψηφιακών αρχείων» και **(γ) τη συλλογή (collection) ως «ένα άθροισμα εγγραφών έργων ή εικόνων»³³⁵.**

Το MIDAS³³⁶ είναι πρότυπο είτε περιεχομένου είτε μεταδεδομένων που αφορά πληροφορίες για το ιστορικό περιβάλλον και στόχος του είναι να παρέχει ένα κοινό πλαίσιο, μέσα από το οποίο θα αναπτύσσονται κατάλογοι αυτού του είδους.

Όπως είναι γνωστό, ένα σημαντικό τμήμα που αφορά την κατανόηση και τη γνώση του ιστορικού περιβάλλοντος εμπεριέχεται σε μια πλειάδα καταλόγων που διατηρούν τα Μουσειακά Ιδρύματα, οι ακαδημαϊκοί ερευνητές και τα Κέντρα Τεκμηρίωσης. Για να χρησιμοποιηθούν οι αποθηκευμένες πληροφορίες, πρέπει να έχει σχηματιστεί μια ενιαία αντίληψη για το είδος των πληροφοριών που πρέπει υποχρεωτικά να καταγραφούν.

Στο πλαίσιο αυτό, το πρότυπο MIDAS³³⁷ ορίζει την αναγκαία κοινή αντίληψη, που βασίζεται στην εμπειρία των Πολιτιστικών Οργανισμών που συλλέγουν και διαδίδουν τις πληροφορίες που αφορούν το ιστορικό περιβάλλον. Ο σχεδιασμός του MIDAS δύναται να εφαρμοστεί, ως ανοιχτό πρότυπο, με πολλούς τρόπους σε καταλογογραφήσεις διαφορετικών ειδών. Δύναται να εξυπηρετεί ειδικούς

³³⁵ Χρήση υλικού από διαφάνειες καθηγητών Ιωάννη Αναγνωστόπουλου, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας και Μανόλη Γεργατσούλη, Ιόνιο Πανεπιστήμιο.

³³⁶ Κωνσταντόπουλος, Μπεκιάρη, Ντέρ, ό.π., σ. 5.

³³⁷ <https://downloads.arqueo-ecuatoriana.ec/ayhpwxgv/estandares/MIDAS.pdf> (ημ. πρόσβασης: 16/7/2019).

επιστήμονες στο τομέα της Πολιτιστικής Κληρονομιάς που εργάζονται σε εθνικούς φορείς και τηρούν καταλόγους καθώς και ομάδες πολιτών που συλλέγουν και καταγράφουν πληροφορίες σχετικές με το ιστορικό περιβάλλον είτε λόγω προσωπικού ενδιαφέροντος είτε για ερευνητικούς λόγους. Αυτό το πρότυπο καλύπτει Σχήματα Πληροφοριών που δύναται να διαμορφώνουν είτε την επικεφαλίδα ενός ιστορικού θέματος είτε μια ομάδα από τις σχετιζόμενες ιδέες και περιλαμβάνει: τα ονόματα και το χαρακτήρα των μνημείων, τις πηγές, τα γεγονότα, τη δραστηριότητα διαχείρισης των μνημείων, την τοποθεσία καθώς και τους Οργανισμούς που χειρίζονται τις καταχωρήσεις, ώστε να τις συνδέσουν είτε στον ίδιο είτε σε άλλους καταλόγους.

TO INSCRIPTION³³⁸ είναι συλλογή καταλόγων που είτε τηρούνται είτε προτείνονται από το FORUM ON INFORMATION STANDARDS IN HERITAGE³³⁹ και προμηθεύει εκείνα τα εργαλεία που απαιτούνται για την ακριβή ευρετηρίαση των αγαθών της πολιτιστικής κληρονομιάς. Αυτό το πρότυπο σχεδιάστηκε για να συμπληρώνει εκείνους τους ορισμούς μονάδων πληροφοριών ή και ξεχωριστών γεγονότων που σχετίζονται με ένα χώρο, πηγή ή και περιστατικό που προτείνονται από τα πρότυπα MIDAS και FISH.

Το INSCRIPTION στοχεύει να θέσει λίστες από σύνολα λέξεων ώστε να ευρετηριαστούν τα τεκμήρια που υπάρχουν σε διάφορα Μουσειακά Ιδρύματα. Έχουν δε σχεδιαστεί τα ακόλουθα τέσσερα (4) είδη από λίστες που διαφέρουν στις λειτουργίες της ευρετηρίασης και της ανάκτησης:

- * Οι απλές λίστες ευρετηριασμένων όρων.
- * Οι ιεραρχικές λίστες λέξεων που οργανώνονται με ιεραρχικό τρόπο.
- * Οι πολύπλοκες λίστες λέξεων, με όρους που εμπεριέχουν διάφορες συνιστώσες και
- * Οι θησαυροί που συγκροτούν πολύπλοκες λίστες και οργανώνονται σε βάσεις δεδομένων.

³³⁸ <http://www.heritage-standards.org.uk/conference-cultural-heritage-new-technologies-vienna-8-10-nov-2017/> (ημ. πρόσβασης: 17/7/2019).

³³⁹ <http://www.heritage-standards.org.uk/> (ημ. πρόσβασης: 18/7/2019).

Το **SPECTRUM** συγκροτεί το αγγλικό πρότυπο τεκμηρίωσης στα Μουσειακά Ιδρύματα και αναπτύχθηκε από το MDA³⁴⁰. Τα κύρια τμήματά του συγκροτούνται από διαδικασίες και πληροφοριακές απαιτήσεις. Μέσω του SPECTRUM διευκολύνονται τα Μουσειακά Ιδρύματα στη συλλογή των απαραίτητων πληροφοριών με καθιερωμένο τρόπο, ώστε οι πληροφορίες να μετατρέπονται σε γνώση που επιτρέπει στα Μουσεία να παρέχουν υπηρεσίες εκπαίδευσης για το κοινό αλλά και ως πηγή γνώσεων για τη διαχείριση και επιμέλεια αυτών των φορέων³⁴¹.

Το **XML**³⁴² παρέχει τα αναγκαία μέσα ώστε να καθοριστούν οι πληροφοριακές αρχές που έχουν ενσωματωθεί στο **SPECTRUM**, με ανοιχτό τρόπο, για να διευκολύνεται η ίση εφαρμογή του από οποιοδήποτε σύστημα. Γενικά συνιστάται όπως καταχωρίζονται τα περιγραφικά δεδομένα, οποιασδήποτε φύσεως, σε μορφή εγγράφων XML, σύμφωνα με τους προδιαγεγραμμένους τύπους XML DTD. Επισημαίνεται δε ότι τα διάφορα συστήματα διατηρούν την ελευθερία της επεξεργασίας δεδομένων και της εσωτερικής μετάφρασης σύμφωνα με άλλες κωδικοποιήσεις³⁴³.

Η έκδοση (2002) του **CIMI XML SCHEMA**³⁴⁴ οφελεί τα Μουσειακά Ιδρύματα στους ακόλουθους δυο τομείς:

- α) Βοηθά στη μεταφορά πληροφοριών που αφορούν συλλογές πολιτιστικών αγαθών από ένα σύστημα σε ένα άλλο και αν ένα Μουσειακό Ίδρυμα προγραμματίζει την αρχειοθέτηση πληροφοριών που αφορούν τις δικές του συλλογές, δύναται να το υλοποιήσει μέσω ενός ανεξάρτητου συστήματος, κάνοντας χρήση του XML SCHEMA.
- β) Αρκετά Μουσειακά Ιδρύματα εισάγουν εξειδικευμένα συστήματα συλλογών και τα συνδυάζουν με άλλα συστήματα διαχείρισης ψηφιακών πόρων και περιεχομένου.

³⁴⁰ <https://collectionstrust.org.uk/spectrum/> (ημ. πρόσβασης: 19/7/2019).

³⁴¹ <https://www.communitylivingvictoria.ca/pdfs/spectrum-3-0.pdf> (ημ. πρόσβασης: 19/7/2019).

³⁴² <https://www.w3.org/XML/> (ημ. πρόσβασης: 20/7/2019).

³⁴³ Κωνσταντόπουλος, Μπεκιάρη, Ντέρ, ό.π., σ. 2.

³⁴⁴ <http://www.e-gif.gov.gr/portal/pls/portal/docs/1/211051.PDF> (ημ. πρόσβασης: 21/7/2019).

Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η κατοχή πληροφοριών, από πλευράς ενός Μουσείου, μέσα σε ένα σύστημα συλλογών και η επιθυμία διάθεσης αυτών των πληροφοριών σε μια ξεχωριστή βάση δεδομένων, για να τις προωθήσει είτε στον ιστότοπο του Μουσείου είτε στο σύστημα της βιβλιοθήκης του. Η ανοιχτή προσέγγιση περιγραφής μουσειακού περιεχομένου από το XML δημιουργεί την απαραίτητη ευελιξία που επιτρέπει σε διαφορετικά συστήματα τόσο τη διαχείριση όσο και την απρόσκοπτη πρόσβαση στη γνώση.

Συνεπώς, η Μουσειακή Κοινότητα απολαμβάνει σημαντικά πλεονεκτήματα με το XML που εντοπίζονται στους ακόλουθους τομείς:

- * Την ανταλλαγή μουσειακών δεδομένων ανάμεσα σε διαφορετικές εφαρμογές που έχει εγκαταστήσει ο ίδιος Οργανισμός (π.χ. βάση δεδομένων διαχείρισης συλλογών και βάση δεδομένων για χρήση σε ιστότοπο).
- * Τον περιορισμό συμφόρησης στη μεταφορά δεδομένων μεταξύ διαφορετικών εφαρμογών που εξοικονομεί κονδύλια και χρόνο.
- * Την πρόσβαση σε δεδομένα αρχείων και βιβλιοθηκών πολιτιστικού χαρακτήρα χωρίς να παραβιάζεται η ακεραιότητα της μουσειακής πληροφόρησης.
- * Τον εμπλουτισμό των online καταλόγων με πρόσθετες επιστημονικές πληροφορίες.
- * Τις δυνατότητες της XML που επιτρέπουν την αλληλεπίδραση των μουσειακών πληροφοριών με αρχειακές, βιβλιογραφικές πηγές και κειμενογραφία.

Το πρότυπο **NISO Z39.87 – Technical Metadata for Digital Still Images**³⁴⁵ στοχεύει στον καθορισμό ενός προτύπου συνόλου στοιχείων μεταδεδομένων για τις ψηφιακές εικόνες. Η διαδικασία προτυποποίησης πληροφοριών δίνει τη δυνατότητα ανάπτυξης, ανταλλαγής και ερμηνείας αρχείων που αφορούν ψηφιακές εικόνες. Το NISO επιτρέπει τη διαλειτουργικότητα ανάμεσα στα συστήματα, τις υπηρεσίες, τα λογισμικά και διευκολύνει τη διαχείριση της αδιάλειπτης πρόσβασης στις ψηφιακές συλλογές εικόνων.

³⁴⁵ <https://www.niso.org/publications/ansiniso-z3987-2006-r2017-data-dictionary-technical-metadata-digital-still-images> (ημ. πρόσβασης: 21/7/2019).

Το NISO 2002 Technical Metadata For Digital Still Images έχει σχεδιαστεί με στόχο να καθορίζει (παρέχει) ένα σύνολο μεταδεδομένων που θα λειτουργεί σύμφωνα με το DIG35, στους ακόλουθους τομείς:

- Το ηχητικό μοντέλο στο οποίο βασίζεται το πρότυπο NISO δύναται να εφαρμοστεί σε μια σειρά ποικίλων εφαρμογών με ικανοποιητική συνέπεια.
- Παρέχει διευκολύνσεις τόσο στους κατασκευαστές εξαρτημάτων ηλεκτρονικών υπολογιστών όσο και στους δημιουργούς διαφόρων εφαρμογών να χρησιμοποιήσουν περισσότερα πεδία μεταδεδομένων για την κάλυψη των αναγκών τους.
- Το πρότυπο δεν στηρίζεται σε συγκεκριμένο τύπο αρχείων και δύναται να υποστηριχθεί από μια σειρά επίκαιρων και μελλοντικών τύπων αρχείων και μηχανισμών συμπίεσης.
- Παρέχει τη δυνατότητα ασύνδετης ενοποίησης που υποστηρίζεται από διαφορετικά συστήματα και υπηρεσίες, ενώ παράλληλα γίνεται αξιοποίηση των XML SCHEMAS.

Τα Μουσειακά Ιδρύματα και μια σειρά Πολιτιστικών Φορέων που ασχολούνται με την ψηφιοποίηση εικόνων που εμπεριέχονται σε ιστορικές συλλογές εξυπηρετούνται τόσο στον τομέα των ψηφιακών φωτογραφικών αντιγράφων όσο και στις τεχνικές που αφορούν την ψηφιακή φωτογραφία ποικίλων αυθεντικών σκηνών.

Το **MOVING PICTURE EXPERTS GROUP (MPEG)**³⁴⁶ ανέπτυξε το **MPEG-7** που συγκροτεί ένα πρότυπο περιγραφής πολυμεσικού περιεχομένου, που υποστηρίζει την ερμηνεία των οπτικοακουστικών δεδομένων και δύναται να προσπελαστεί είτε από συσκευή είτε από κώδικα του υπολογιστή.

Τα οπτικοακουστικά δεδομένα δύναται να περιλαμβάνουν ήχο, λόγο, εικόνες, 3D μοντέλα και πληροφορίες για τη σύνδεσή τους στις πολυμεσικές παρουσιάσεις. Ως εκ τούτου, οι περιγραφές αυτού του προτύπου έχουν τη δυνατότητα να περιλαμβάνουν πληροφορίες που αφορούν οδηγίες υποδείξεων για πνευματικά δικαιώματα, χωροχρονικά στοιχεία περιεχομένου, όπως μεμονωμένα κομμάτια από σκηνές,

³⁴⁶ <https://mpeg.chiariglione.org/standards/mpeg-7/description-definition-language> (ημ. πρόσβασης: 22/7/2019).

διαχωρισμό περιοχών, στοιχεία για τις συλλογές και αλληλεπίδραση των χρηστών με τα περιεχόμενα και τις προτιμήσεις τους.

Διαπιστώνεται δε ότι επειδή ο τεχνολογικός τομέας συνεχώς εξελίσσεται και παράλληλα αυξάνεται η ηλεκτρονική παρουσίαση των Μουσείων στον παγκόσμιο ιστό, αναπτύσσονται σε τακτά διαστήματα βελτιωμένα ή και νέα πρότυπα από τους αρμόδιους Οργανισμούς³⁴⁷, ώστε να περιγράφεται το μουσειακό υλικό και να παρουσιάζεται στους χρήστες το ψηφιακό περιεχόμενο με τρόπο εύχρηστο και κατανοητό.

Σε κάθε περίπτωση, για τον ορισμό των διαδικασιών, των στοιχείων τεκμηρίωσης και των πολιτιστικών προϊόντων ψηφιοποίησης συνιστάται να λαμβάνονται υπόψη, ανάλογα με την περίπτωση, οι προδιαγραφές, υποδείξεις και λοιπές οδηγίες των MPEG7, DIG35, TEI και EAD³⁴⁸.

Το **OpenGIS Reference Model** συνιστάται να ακολουθείται για τα γεωγραφικά δεδομένα³⁴⁹.

Επιπρόσθετα, για τον ορισμό των μεταδεδομένων που αφορούν τη διατήρηση του ψηφιακού υλικού συνιστάται να ακολουθούνται οι προδιαγραφές, οδηγίες και υποδείξεις των Digital Preservation Coalition και OCLC/RLG³⁵⁰.

Το Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης εξέδωσε το Μάρτιο του 2019 την 1^η Έκδοση Προδιαγραφών για τη διαλειτουργικότητα και την ποιότητα διαδικτυακής διάθεσης ψηφιακών πολιτιστικών αγαθών³⁵¹. Σύμφωνα με τον Οδηγό συνιστώνται, μεταξύ άλλων, τα ακόλουθα:

* Κάθε ψηφιακό πολιτιστικό αγαθό πρέπει να παρουσιάζεται, εντός του διαδικτυακού περιβάλλοντος, σε ξεχωριστή σελίδα στην οποία θα εμπεριέχονται οι απαραίτητες περιγραφικές πληροφορίες και θα δίνεται η δυνατότητα προβολής-μεταφόρτωσης

³⁴⁷ MDA, CIDOC, ISO, NISO, κ.ά..

³⁴⁸ Κωνσταντόπουλος, Μπεκιάρη, Ντέρ, ό.π., σ. 7.

³⁴⁹ <https://www.opengeospatial.org/> (ημ. πρόσβασης: 23/7/2019).

³⁵⁰ <https://www.dpconline.org/handbook> (ημ. πρόσβασης: 24/7/2019).

³⁵¹ <https://www.ekt.gr/el/publications/23388> (ημ. πρόσβασης: 20/7/2019).

των ψηφιακών αρχείων με αναλυτικές άδειες χρήσης και επανάχρησης (Οδηγός προδιαγραφών, σ. 20).

* Κάθε ψηφιακό πολιτιστικό αγαθό πρέπει:

- Να διαθέτει μια λειτουργούσα διεύθυνση, ανεξάρτητη από το domain του φορέα (Οδηγός προδιαγραφών, σ. 20).
- Να υφίσταται η διαλειτουργικότητα και η αξιοποίηση των δεδομένων και στο πλαίσιο αυτό ορίζεται το μοντέλο **EDM της EUROPEANA**³⁵².
- Να διατίθεται σε πλαίσιο Διασυνδεδεμένων Δεδομένων. Ως εκ τούτου, αναφέρονται οι απαιτήσεις διασύνδεσης συγκεκριμένων μεταδεδομένων που αφορούν το μοντέλο EDM (π.χ. τύπος ψηφιακού αγαθού, κατηγοριοποίηση θεματικού χαρακτήρα, γεωγραφική κάλυψη) με τα εξής λεξιλόγια: Το λεξιλόγιο του EKT που είναι διασυνδεδεμένο με το GETTY, το θησαυρό των Γεωγραφικών Όρων GEONAMES και τον θησαυρό της UNESCO (Οδηγός προδιαγραφών, σ. 24).
- Να διατίθεται στο πλαίσιο των μεταδεδομένων μέσω του πρωτοκόλλου Open Archives Initiative Protocol for Metadata Harvesting (OAI-PMH)³⁵³.

Γενικά, το Διαδικτυακό περιβάλλον των Πολιτιστικών Οργανισμών και συναφών Φορέων που διαθέτουν ψηφιακά πολιτιστικά αγαθά πρέπει να παρέχει πλήρη υποστήριξη στο πρωτόκολλο OAI-PMH και η υλοποίηση πρέπει να στηρίζει τα διατιθέμενα μεταδεδομένα στο μοντέλο EDM, ως RDF/XML.

7.5. Η ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΑ ΜΟΥΣΕΙΑ

Εκτός από τη δημιουργία ψηφιακών μουσειακών αρχείων και τη χρήση προτύπων περιγραφής υλικού που αναλύσαμε παραπάνω, διαπιστώνεται από πλευράς πολλών Μουσείων η χρήση καινοτόμων εφαρμογών, δηλαδή τεχνολογιών εικονικής πραγματικότητας και πολυμεσικών συστημάτων.

³⁵² Το EDM είναι ένα RDF μοντέλο για την περιγραφή των ψηφιακών πολιτιστικών πόρων και στηρίζεται στο πρότυπο DUBLIN CORE. Οδηγός προδιαγραφών, σ. 24 και <https://www.w3.org/RDF/> (ημ. πρόσβασης: 20/7/2019).

³⁵³ <https://www.openarchives.org/pmh> (ημ. πρόσβασης: 20/7/2019).

Σημαντικό ενδιαφέρον δείχνουν οι Διοικήσεις των Μουσειακών Ιδρυμάτων μετά το 1991 σχετικά με την εισαγωγή και χρήση πολυμεσικών και διαδραστικών εφαρμογών, ενώ από το 1997 και εντεύθεν μια σειρά Μουσείων επιδιώκει την αδιάλειπτη παρουσία στον παγκόσμιο ιστό μέσω ιστοσελίδων, έχοντας αντιληφθεί το μελλοντικό όφελος της πολιτιστικής επικοινωνίας³⁵⁴. Υπογραμμίζουμε ότι το διαδίκτυο ενισχύει, πέραν της πολιτιστικής επικοινωνίας, τους οικονομικούς πόρους των Μουσειακών Ιδρυμάτων³⁵⁵, ώστε να επιτύχουν την αιφόρο ανάπτυξη και την οικονομική τους αυτοτέλεια.

Οι νέες τεχνολογίες προσφέρουν εξαιρετικές δυνατότητες για σύνδεση εικόνων, ήχων, κειμένων σε υπερμέσα διάδρασης, δυνατότητα παρουσιάσεων κάθε είδους πολιτιστικού αγαθού με τις συνοδευόμενες ιστορικές ή άλλες πληροφορίες καθώς και την άμεση δυνατότητα για την απομακρυσμένη πρόσβαση σε ποικίλες συλλογές.

Αυτή ακριβώς η περιγραφόμενη ψηφιακή διάσταση στην παρουσίαση των πληροφοριών, των πολιτιστικών αντικειμένων και των συλλογών, μας οδηγεί στο ψηφιακό ή εικονικό μουσείο³⁵⁶.

Ο όρος «Εικονικό Μουσείο» ή «Ψηφιακό Μουσείο» προσδιορίζει μια σειρά συνωνύμων, όπως ηλεκτρονικό Μουσείο, on-line Μουσείο, Μουσείο υπερμέσων, διαδικτυακό Μουσείο, Μουσείο του κυβερνοχώρου. Αυτή η πληθώρα των όρων υποδηλώνει ότι το σύνολο των πληροφοριών αντλείται διαδικτυακά³⁵⁷. Τα ψηφιακά Μουσεία χρησιμοποιούν την τεχνολογία για την ψηφιοποίηση των πληροφοριών, τα «εικονικά» Μουσεία έχουν σχέση κυρίως με την εικονική πραγματικότητα ενώ τα «κυβερνομουσεία» υφίστανται στον κυβερνοχώρο και δίνουν ιδιαίτερη έμφαση στην επικοινωνιακή πολιτική και πληροφόρηση³⁵⁸.

³⁵⁴ Schweibenz, ό.π., 185-186, 191-194.

³⁵⁵ Πυρπύλη, ό.π., σ. 90-95.

³⁵⁶ Schweibenz, ό.π., σ. 189-191.

³⁵⁷ Yu-Chang Li, Alan Wee-Chung Liew & Wen-Poh Su «The Digital Museum: Challenges and Solution», σ. 647-648 στο https://www.researchgate.net/publication/261339129_The_digital_museum_Challenges_and_solution (ημ. πρόσβασης: 5.3.2020)

³⁵⁸ Κωνσταντίνος Αρβανίτης «Ψηφιακό, Εικονικό, Κυβερνομουσείο ή Δικτυακό Μουσείο: Αναζητώντας όρο και ορισμό», στο *Μουσείο, Επικοινωνία και Νέες Τεχνολογίες*, Πρακτικά Πρώτου Διεθνούς Συνεδρίου

Εξετάζοντας τα εικονικά Μουσεία, διαπιστώνεται ότι περιλαμβάνουν μια ή περισσότερες συλλογές από ψηφιακές εικόνες, κείμενα, ήχο και ποικίλα πολιτιστικά δεδομένα που είναι προσβάσιμα διαδικτυακά. Τα εικονικά Μουσεία δεν στεγάζουν πραγματικά αντικείμενα και ως εκ τούτου στερούνται τις μόνιμες και μοναδικές θεσμικές ιδιότητες που έχουν τα παραδοσιακά Μουσεία³⁵⁹. Για το λόγο αυτό, τα εικονικά Μουσεία λέγονται και Μουσεία άνευ τοίχων διότι δεν στεγάζονται σε φυσικό χώρο, δεν εμπεριέχουν στις συλλογές τους αληθινά αντικείμενα αλλά περιλαμβάνουν καθετί που δύναται να ψηφιοποιηθεί όπως για παράδειγμα σχέδια, διαγράμματα, φωτογραφίες, έργα τέχνης, συνεντεύξεις και ποικίλα αρχεία³⁶⁰.

Τα πλεονεκτήματα των εικονικών Μουσείων εδράζονται στους ακόλουθους τομείς:

- * Προβάλλονται πολιτιστικά αγαθά που δεν ευρίσκονται στο ίδιο χωροταξικό (φυσικό) χώρο των Πολιτιστικών Ιδρυμάτων.
- * Υφίσταται ελεύθερη πρόσβαση στις μουσειακές πληροφορίες από τους απομακρυσμένους «επισκέπτες» (διαδικτυακούς χρήστες).
- * Οι χρήστες δύνανται να μελετούν τα πολιτιστικά αγαθά των πραγματικών Μουσείων, σύμφωνα με τις δικές τους επιλογές και προτιμήσεις, χωρίς να απαιτείται η φυσική παρουσία τους στους Εκθεσιακούς Χώρους.

Μουσειολογίας 31 Μαΐου-2 Ιουνίου 2002, Μυτιλήνη, σ. 185-188 & <https://docplayer.gr/30649182-Psifiako-eikoniko-kyvernomyseio-i-iktyako-moyseio-anazitontas-oro-kai-orismo.html> (ημ. πρόσβασης: 25/7/2019).

³⁵⁹ Άρθρο του Geoffrey Lewis, *The Response of Museums to the Web*. Archives of [MUSEUM-L@HOME.EASE.LSOFT.COM](mailto:L@HOME.EASE.LSOFT.COM) Museum discussion list στο https://www.academia.edu/25389455/THE_EARLY_RESPONSE_OF_MUSEUMS_TO_THE_WEB (ημ. πρόσβασης: 25/7/2019) και Schweibenz, ό.π., σ. 189-190.

³⁶⁰ David Bearman «Interactive Multimedia in Museums» Eds. Susan Stone and Michael Buckland, Michael: *Studies in Multimedia: State-of-the-Art Solutions in Multimedia and Hypermedia*. Proceeding of the 1991 Mid-Year-Meeting of the American Society for Information Science, San Jose, California, April 1991, Medford, NJ: Learned Information, 1992, s. 121-137 & στο <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/096477759390021A>

(ημ. πρόσβασης: 21/7/2019).

& Werner Schweibenz (ημ. πρόσβασης: 21/7/2019).

* Επιτυγχάνεται η διάχυση των μουσειακών πληροφοριών για λόγους εκπαιδευτικούς, επιστημονικούς ή και άλλους σε ένα ευρύτατο κοινό, παγκόσμιας εμβέλειας.

Σύμφωνα με την Hooper-Greenhill, τα ψηφιακά Μουσεία στρέφονται προς το κοινό τους και ο Ben Davis προβάλλει τον ισχυρισμό ότι τα ψηφιακά Μουσεία έχουν ως επίκεντρο τους επισκέπτες και όχι τους επιμελητές των Μουσείων³⁶¹.

Τα ανωτέρω οφείλονται στην προηγμένη τεχνολογία που επιτρέπει στους χρήστες να διαχειρίζονται την πληροφορία με ποικίλους και διαφορετικούς τρόπους. Για παράδειγμα, συνάνθρωποί μας με φυσικές αναπηρίες αλλά και χρήστες που δεν μπορούν να έχουν πρόσβαση σε Μουσεία είτε λόγω απόστασης είτε για άλλους παράγοντες ωφελούνται καθώς τους δίνεται η δυνατότητα πρόσβασης, μέσω ατομικής διαδρομής πλοήγησης, σε πολιτιστικά αγαθά και πληροφορίες που δεν θα μπορούσαν διαφορετικά να προσεγγίσουν³⁶².

Περαιτέρω διαπιστώνεται ότι τα ψηφιακά Μουσεία παρέχουν μια σειρά υπηρεσιών όπως τη δυνατότητα συμμετοχής σε διαδραστικές εκθέσεις, τη δημιουργία προσωπικών ψηφιακών οδηγιών, την πολυμεσική παρουσίαση συλλογών και τη διάδραση μεταξύ των χρηστών³⁶³.

Παράλληλα διαπιστώνεται ότι πολλά Μουσειακά Ιδρύματα αξιοποιούν τη σύγχρονη τεχνολογία και επιτυγχάνουν τη γνωριμία του κοινού με τα πολιτιστικά αγαθά του μέσω εικονικών περιηγήσεων που δημιουργεί συχνά την επιθυμία μιας «αληθινής» εμπειρίας, ενώ παράλληλα διαπιστώνεται ότι και στις δυο περιπτώσεις ο εκπαιδευτικός ρόλος των μουσείων παραμένει αδιαμφισβήτητος³⁶⁴.

³⁶¹ James Andrews and Werner Schweibenz «A New Media for Old Masters: The Kress Study Collection Virtual Museum Project Art Documentation 17 (1) 19-27, 1998, στο <http://is.uni.sb.de/projekte/museum/kress-virtual-museum.html> και W. Schweibenz, & στο https://www.researchgate.net/publication/313862538_Andrews_James_and_Werner_Schweibenz_New_Media_for_Old_Masters_The_Kress_Study_Collection_Virtual_Museum_Project_in_Art_Documentation_Spring_Issue_1998_Vol_17_No_1_19-27 (ημ. πρόσβασης: 21/7/2019).

³⁶² Suzanne Keene «A Netful of Jewels: New Museums in the Learning Age», National Museum Director's Conference, στο www.nationalmuseums.org.uk/images/publications/netful_of_jewels.pdf, σ. 7-9. (ημ. πρόσβασης : 21/7/2019).

³⁶³ Keene, ό.π., σ. 13 & Yu-Chang Li, Alan Wee-Chung Liew & Wen-Poh Su, ό.π., σ. 648.

³⁶⁴ Andrews and Schweibenz, 1998.

Πολλοί επιστήμονες προβληματίζονται για τον τρόπο αλληλεπίδρασης μεταξύ επισκεπτών σε μια εικονική έκθεση, που αντιπροσωπεύονται – με μορφή αβατάρ – σε εικονική πραγματικότητα μέσα από τον υπολογιστή τους και για τις κοινωνικές διαστάσεις αυτού του είδους των επισκέψεων³⁶⁵.

Ο μελετητής Κωστή Δάλλας αναφέρει στο άρθρο του «The presence of Visitors in virtual museum exhibition»³⁶⁶ σχετικά με έρευνα που διεξήχθη σε περίπου είκοσι (20) εκθέσεις εικονικών Μουσείων αναφορικά με την παρουσία «επισκεπτών» και υποστηρίζει ότι οι χρήστες δείχνουν απροθυμία αλληλεπίδρασης με άλλους «επισκέπτες», ακολουθούν συγκεκριμένο τρόπο προσέγγισης και γι' αυτούς τους λόγους εμφανίζεται η απουσία τόσο των ατομικών χαρακτηριστικών τους, όσο και στοιχεία μιας αβίαστης και φυσικής επικοινωνίας³⁶⁷.

Τα συμπεράσματα αυτά επιβεβαιώνονται σύμφωνα με πρόσφατη έρευνα που διεξήχθη ανάμεσα στους χρήστες έκθεσης εικονικών Μουσείων, όπου διαπιστώνεται ότι τα οφέλη που παρέχουν οι νέες τεχνολογίες στους online επισκέπτες (προσαρμογή επικοινωνίας, διεπαφή, πλοήγηση, διαδραστικότητα) υπονομεύονται τόσο από την απροθυμία αλληλεπίδρασης όσο και από τον προσωπικό τρόπο προσέγγισης των εικονικών εκθεμάτων³⁶⁸.

Σε κάθε περίπτωση, η εφευρετικότητα των υπευθύνων πολιτιστικής επικοινωνίας σε συνδυασμό με τις νέες τεχνολογίες επιδιώκουν να εφαρμόζουν ευρηματικές τεχνικές που ενδυναμώνουν τη διαδικασία αλληλεπίδρασης των χρηστών με την παρότρυνση της διαδικτυακής συμμετοχής τους, με τη μορφή άβαταρ, στην κατασκευή εικονικών

³⁶⁵ Costis Dallas «The presence of Visitors in Virtual Museum Exhibitions», 2004 στο https://www.researchgate.net/publication/228905034_The_presence_of_visitors_in_virtual_museum_exhibitions/link/0046351646be97cc45000000/download (ημ. πρόσβασης: 23/7/2019) & Yu-Chang Li, Alan Wee-Chung Liew & Wen-Poh Su, ό.π., σ. 649.

³⁶⁶ Τίτλος άρθρου C. Dallas «The Presence of Visitors in Virtual Museum Exhibitions: Steps Towards an Interactive Heritage» στο https://www.researchgate.net/publication/228905034_The_presence_of_visitors_in_virtual_museum_exhibitions/link/0046351646be97cc45000000/download (ημ. πρόσβασης: 23/7/2019).

³⁶⁷ Dallas, ό.π., σ. 2 και Myrivilli, ό.π., σ. 1.

³⁶⁸ Shyam Sundar, Eun Go, Hyang-Sook Kim & Bo Zhang «Communicating Art, Virtually! Psychological effects of Technological Affordances in a Virtual Museum» στο International Journal of Human-Computer Interaction, σ. 385, 398 στο <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10447318.2015.1033912> (ημ. πρόσβασης: 6/3/2020),

εκθέσεων. Εξετάζουμε την περίπτωση του ΕΙΚΟΝΙΚΟΥ ΒΟΤΑΝΙΚΟΥ ΜΟΥΣΕΙΟΥ ΤΗΣ ΣΙΑΤΙΣΤΑΣ. Το Μουσείο προβάλλει με μοναδικό τρόπο τη σπάνια πανίδα και χλωρίδα του Μπούρινου και του Μεσιανού Νερού, που συγκροτούν έναν από τους πλέον σημαντικούς βιότοπους στη χώρα μας. Ο Ορειβατικός Όμιλος της Σιάτιστας συνέλεξε από τον υγροβιότοπο σπάνια φυτά και πεταλούδες τα οποία εκτίθενται αποξηραμένα, σε πίνακες στο Εικονικό Μουσείο Σιάτιστας³⁶⁹. Το συγκεκριμένο Μουσείο άνοιξε ένα «παράθυρο» στο μαγευτικό ψηφιακό περιβάλλον, συμβάλλοντας στην ελεύθερη πρόσβαση στη γνώση προς τους ενδιαφερόμενους χρήστες. Μπορούμε να ισχυριστούμε ότι οι πληροφορίες του εικονικού αυτού Μουσείου προσφέρουν πολλές γνώσεις και αντικαθιστούν με μοναδικό τρόπο τους ξεναγούς αντίστοιχων Εκθέσεων στα συμβατικά Μουσεία.

Ήδη από τις αρχές της νέας χιλιετίας διεξάγονται επιστημονικές συζητήσεις ανάμεσα στους ερευνητές των παραδοσιακών Μουσείων και τους υποστηρικτές των εικονικών Μουσείων. Οι επιστήμονες που τάσσονται με τα παραδοσιακά Μουσεία υποστηρίζουν ότι τα εικονικά Μουσεία δεν είναι το πλέον κατάλληλο μέσον για να παρουσιάσουν τέχνη διότι ακόμα και η πιο επιτυχημένη αναπαραγωγή έργων τέχνης υπολείπεται στη συσχέτισή τους με τα αυθεντικά έργα τέχνης όσον αφορά τη μοναδικότητά τους, τις συνθήκες που τα προσδιορίζουν και κυρίως την ιδιαιτερότητα της παρουσίας τους στον τόπο αλλά και το χρόνο. Αντίθετα, οι υποστηρικτές των εικονικών μουσείων εκφράζουν την άποψη ότι η χρησιμοποιούμενη τεχνολογία προσφέρει ξεχωριστές εμπειρίες και δύναται να παρουσιάσει τα έργα τέχνης με ιδιαίτερο τρόπο, ώστε οι «επισκέπτες» να απολαμβάνουν την περιήγηση με πολλές αισθήσεις³⁷⁰.

Συμπερασματικά, μπορούμε να ισχυριστούμε ότι, μέσω της διαδικτυακής πρόσβασης, τα Μουσεία απευθύνονται σε ένα ευρύτατο κοινό και μετατρέπονται σε

³⁶⁹ <https://ossbourinos.gr/> & <https://ossbourinos.gr/%ce%b2%ce%bf%cf%84%ce%b1%ce%bd%ce%b9%ce%ba%ce%ae-%cf%83%cf%85%ce%bb%ce%bb%ce%bf%ce%b3%ce%ae/> (ημ. πρόσβασης: 28/7/2019).

³⁷⁰ Andrews and Schweibenz, 1998.

δημοκρατικούς διαύλους επικοινωνίας. Η χρήση της τεχνολογίας και τα στοιχεία διαδραστικότητας και προσβασιμότητας που εισάγονται, δημιουργούν τις προϋποθέσεις ώστε να αποβάλλεται ο αυστηρός χαρακτήρας του ελεγχόμενου περιβάλλοντος, το καθορισμένο ωράριο λειτουργίας, το εισιτήριο εισόδου και ο ελιτίστικος τρόπος με τον οποίο αντιμετωπίζεται η τέχνη³⁷¹.

Ως εκ τούτου, τόσο η χρήση των διαδικτυακών υπηρεσιών στα Μουσεία όσο και η κατασκευή εικονικών Μουσείων διασφαλίζει άμεση επικοινωνία, δημοσιότητα, ελεύθερη πρόσβαση στις συλλογές πολιτιστικών πληροφοριών και επιστημονικού ενδιαφέροντος, μέσω βάσεων δεδομένων και διεύρυνσης του κοινού.

Σε αυτό το πλαίσιο, οι νέες τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται στα ψηφιακά Μουσεία συμβάλλουν στη διασύνδεσή τους με τις τοπικές κοινωνίες και στη μετατροπή τους σε χώρους μάθησης αλλά και ψυχαγωγίας³⁷².

Εξετάζοντας τη διαμορφωθείσα κατάσταση στα ελληνικά μουσεία, διαπιστώνεται ότι το κύριο ενδιαφέρον του προσωπικού που απασχολείται στα μουσεία, εστίαζε το ενδιαφέρον του στην επιστημονική μελέτη των πολιτιστικών αγαθών και υλικών τους, με αποτέλεσμα τόσο ο ρόλος της ψηφιακής επικοινωνίας όσο και η ερμηνεία των πολιτιστικών συλλογών τους να αντιμετωπίζονται ως ζητήματα δευτερεύουσας σημασίας. Ακόμα και η χρήση προηγμένων τεχνολογιών ήταν μια δραστηριότητα ήσσονος σημασίας που παραχωρούνταν σε πρόσωπα με τεχνικές γνώσεις αλλά όχι σε επαφή με τα πολιτισμικά και πολιτιστικά αγαθά.

Χαρακτηριστικά παραδείγματα λειτουργίας μεγάλων Ελληνικών Μουσείων πολυμεσικού χαρακτήρα είναι: το Μουσείο Γουλανδρή Φυσικής Ιστορίας, ΓΑΙΑ και το Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού, τα οποία είναι Μουσεία χωρίς αντικείμενα. Περαιτέρω, διαπιστώνεται ότι τα Μουσεία έκαναν σχετικά περιορισμένη χρήση της νέας τεχνολογίας μέχρι το τέλος του 20^{ου} αιώνα και όπου αυτή χρησιμοποιείτο, δεν επιδιωκόταν η διεύρυνση των δυνατοτήτων της για εκπαιδευτικούς σκοπούς.

³⁷¹ Schweibenz, 1998.

³⁷² Andrews and Schweibenz, 1998.

7.6. ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΙΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΜΟΥΣΕΙΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΩΝ ΙΔΡΥΜΑΤΩΝ ΣΤΗΝ ΕΥΡΩΠΗ ΚΑΙ Η.Π.Α. ΠΟΥ ΑΞΙΟΠΟΙΟΥΝ ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ

7.6.1. ΕΛΛΑΔΑ

ΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ ΤΗΣ ΑΚΡΟΠΟΛΗΣ

Το Νέο Μουσείο (εικόνα 1- <https://kuula.co/post/7vjrf7>) είναι ένα θεματικό Μουσείο παγκόσμιου χαρακτήρα που φιλοξενεί πολιτιστικά αγαθά και ευρήματα από την Ακρόπολη των Αθηνών³⁷³. Μεγάλη βαρύτητα στη λειτουργία του Μουσείου δίνεται στη διοργάνωση ποικίλων προγραμμάτων εκπαιδευτικού χαρακτήρα.

Τα προγράμματα «Η Ζωφόρος του Παρθενώνα»³⁷⁴, «Αθηνά, η Θεά της Ακρόπολης»³⁷⁵, «Χρωμάτισε την Πεπλοφόρο»³⁷⁶, «Το Μουσείο Ακρόπολης στο Google Art Project»³⁷⁷ και «Γλαύκα» συγκροτούν διαδικτυακές εφαρμογές ψηφιακού χαρακτήρα (εικόνα 2 - <https://kuula.co/post/7vjrfN>) στις οποίες αξιοποιείται το περιβάλλον της εικονικής πραγματικότητας και η τεχνολογία της ρομποτικής.

Η εφαρμογή «Χρωμάτισε την Πεπλοφόρο» σχεδιάστηκε για την παιδική ηλικία στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής δράσης για τα αρχαϊκά χρώματα. Η εφαρμογή «Αθηνά, η Θεά της Ακρόπολης» αξιοποιεί, υπό μορφή παιχνιδώδους δράσης, την τρισδιάστατη απεικόνιση για πλοήγηση στους μουσειακούς χώρους. Η διαδραστική παιχνιδώδη εφαρμογή «Η ζωφόρος του Παρθενώνα» αξιοποιεί την τρισδιάστατη αποτύπωση πολιτιστικών αγαθών και της κτηριοδομής του Παρθενώνα, ενώ μέσω της εφαρμογής «Google Art Project», ο επισκέπτης περιηγείται εικονικά σε προκαθορισμένα μέρη του Μουσειακού Συγκροτήματος. Η εφαρμογή «Γλαύκα» σχετίζεται με τα έργα αναστήλωσης και αποκατάστασης των μνημείων που αφορούν την Ακρόπολη, καθώς και με την αξιοποίηση των σύγχρονων τεχνολογικών μέσων.

³⁷³ <https://www.theacropolismuseum.gr/> (ημ. πρόσβασης: 24/7/2019).

³⁷⁴ <http://www.parthenonfrieze.gr/home> (ημ. πρόσβασης: 24/7/2019).

³⁷⁵ <http://www.acropolis-athena.gr/> (ημ. πρόσβασης: 24/7/2019).

³⁷⁶ <https://www.theacropolismuseum.gr/peploforos/> (ημ. πρόσβασης: 24/7/2019).

³⁷⁷ <https://artsandculture.google.com/partner/acropolis-museum> (ημ. πρόσβασης: 24/7/2019).

Από την προσωπική μου επίσκεψη-περιήγηση τόσο στους χώρους του Μουσείου όσο και στην επίσημη ιστοσελίδα του, συμπεραίνουμε ότι η δόμηση του Μουσείου στηρίζεται ολοκληρωτικά και από την αρχή της λειτουργίας του στις νέες τεχνολογίες αναφορικά με την οργάνωση-τεκμηρίωση-έκθεση των πολιτιστικών αγαθών του αλλά και τις εκπαιδευτικές δραστηριότητές του που προσανατολίζονται με σαφήνεια στις προηγμένες τεχνολογίες.

Παράλληλα, μια σειρά διαδραστικών παρουσιάσεων υλοποιούνται σε διάφορα εκπαιδευτικά προγράμματα³⁷⁸ και σε άλλα γίνεται χρήση φορητών ηλεκτρονικών μέσων ή ειδικών οθονών για τρισδιάστατες προβολές³⁷⁹.

Στο Μουσείο υπάρχει αίθουσα για παρουσίαση τρισδιάστατων προβολών³⁸⁰ μέσω εφαρμογών εικονικής πραγματικότητας (εικόνα 3 - <https://kuula.co/post/7virh>).

Επιπλέον, το Μουσείο συμμετείχε στο ερευνητικό πρόγραμμα «Cultural Heritage Experiences through Social Personal interactions and storytelling» (CHESS)³⁸¹ για παροχή εμπειριών διαδραστικού χαρακτήρα (εικόνα 4 - <https://kuula.co/post/7virF>), μέσω ψηφιακής αφήγησης³⁸².

Σύμφωνα με μελέτη παρουσίασης του ερευνητικού έργου CHESS προτάθηκε και υλοποιήθηκε η δημιουργία πολιτισμικών «περιπετειών» που βασίζονται σε αφηγήσεις μέσω υβριδικών δομών, κατάλληλα προσαρμοσμένων στους επισκέπτες των Μουσειακών Ιδρυμάτων³⁸³. Το CHESS ενσωματώνει τη διεπιστημονική έρευνα, την ψηφιακή αφήγηση, τις μεθοδολογίες αλληλεπίδρασης και τις τεχνολογίες κινητής και μικτής πραγματικότητας, έχοντας ως θεωρητική βάση τόσο τις επιστήμες της Παιδαγωγικής και της Μουσειολογίας όσο και τον ψυχαγωγικό χαρακτήρα αυτής της

³⁷⁸ <https://www.theacropolismuseum.gr/el/content/trehoyses-proseheis-ekdiloseis> (ημ. πρόσβασης: 24/7/2019).

³⁷⁹ <https://www.theacropolismuseum.gr/el/content/ergastiri-tis-glyptikis-kai-toy-hromatos> (ημ. πρόσβασης: 25/7/2019).

³⁸⁰ <https://www.theacropolismuseum.gr/el/content/trisdiastates-provoles-0> (ημ. πρόσβασης: 25/7/2019).

³⁸¹ <https://www.theacropolismuseum.gr/el/content/ereynitiko-pilotiko-programma-chess> (ημ. πρόσβασης: 25/7/2019).

³⁸² Η αφήγηση ιστοριών πραγματοποιείται μέσω κινητών συσκευών και επαυξημένης πραγματικότητας.

³⁸³ Laia Pujol, Maria Roussou, Stavrina Poulou, Olivier Balet, Maria Vayanou, Yannis Ioannidis

«Personalizing interactive digital storytelling in archaeological museums: the CHESS project» σ. 1 στο https://pdfs.semanticscholar.org/ee2c/e626871f53417bbed4687860526743ab629.pdf?_ga=2.103804807.648465441.1583214946-1920990010.1583214946 (ημ. πρόσβασης: 7/3/2020),

δραστηριότητας³⁸⁴. Με την προτεινόμενη προσέγγιση των Πολιτιστικών Οργανισμών – όπως υλοποιήθηκε στο Μουσείο της Ακρόπολης - οι χώροι της Πολιτιστικής Κληρονομιάς καθίστανται ελκυστικότεροι και προσφέρονται νέα μέσα για την εκμετάλλευση των ψηφιακών βιβλιοθηκών³⁸⁵.

ΕΥΓΕΝΙΔΕΙΟ ΠΛΑΝΗΤΑΡΙΟ

Το Πλανητάριο του Ευγενίδειου Ιδρύματος³⁸⁶ είναι εγκατεστημένο στην Αθήνα και κύρια επιδίωξή του είναι να ενημερώσει το ευρύ κοινό και να το φέρει σε επαφή με τις καινοτομίες της τεχνολογίας των επιστημών.

(εικόνα 5 - <https://kuula.co/post/7vjr6>).

Η επισκεψιμότητα του Πλανηταρίου έχει αυξηθεί λόγω της παροχής εκπαιδευτικών προγραμμάτων με τη χρήση τεχνολογικών μέσων, συστημάτων εικονικής πραγματικότητας και διάδρασης³⁸⁷.

Στους χώρους του Νέου Ψηφιακού Πλανηταρίου υλοποιούνται μια σειρά ψηφιακών εκθέσεων και παραστάσεων για θέματα που αφορούν την πολιτιστική τεχνολογία, το σύμπαν και τον πλανήτη μας³⁸⁸. Η διαδικτυακή του παρουσία είναι εντυπωσιακή καθώς υφίσταται ενδεδειγμένη ενημέρωση των δράσεων, εκθέσεων και προγραμμάτων του Πλανηταρίου, ενώ παράλληλα παρέχεται δωρεάν υλικό οπτικοακουστικού χαρακτήρα.

Κ.Δ.Ε.Μ.Τ

Το Κέντρο Διάδοσης Επιστημών και Μουσείο Τεχνολογίας³⁸⁹ είναι εγκατεστημένο στο Δήμο Θέρμης, ιδρύθηκε το 2001 και κύριος σκοπός του είναι η ενημέρωση της

³⁸⁴ Pujol, Roussou, Poulou, Balet, Vayanou, Ioannides, ό.π., σ. 4-10.

³⁸⁵ Pujol, Roussou, Poulou, Balet, Vayanou, Ioannides, ό.π., σ. 11-12.

³⁸⁶ <https://www.eef.edu.gr/> (ημ. πρόσβασης: 12/8/2019).

³⁸⁷ <https://www.eef.edu.gr/el/to-idryma/kentro-epistimis-kai-tehnologias/>
& <https://www.eef.edu.gr/el/to-idryma/utech-lab/> (ημ. πρόσβασης: 12/8/2019).

³⁸⁸ <https://www.eef.edu.gr/el/to-idryma/planitario/> & <https://www.eef.edu.gr/el/to-idryma/psifiako-apothetirio/>
& <https://www.eef.edu.gr/el/to-idryma/navtiki-ekpaideysi/> (ημ. πρόσβασης: 12/8/2019).

³⁸⁹ <https://www.noesis.edu.gr/> (ημ. πρόσβασης: 12/8/2019).

κοινωνίας σχετικά με τα επιτεύγματα της τεχνολογίας, έτσι ώστε ο μέσος άνθρωπος να αισθάνεται ενημερωμένος για τις εξελίξεις που συμβαίνουν στην εποχή μας.

Το Κ.Δ.Ε.Μ.Τ. εμφανίζει έναν ανθρωποκεντρικό χαρακτήρα, προσεγγίζοντας τη γνώση με ολιστικό τρόπο και επιδιώκοντας την απαλλαγή της κρατούσας αντίληψης περί του ελιτίστικου χαρακτήρα της.

Στο κτήριό του φιλοξενούνται οι εγκαταστάσεις του ψηφιακού Πλανηταρίου (εικόνα 6 - <https://kuula.co/post/7vjt7>), το Μουσείο (εικόνα 7- <https://kuula.co/post/7vjtN>), το Κοσμοθέατρο, προσομοιωτής για τις εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας (εικόνα 8 - <https://kuula.co/post/7vjt5>), μια πλούσια ψηφιακή βιβλιοθήκη και ένα συνεδριακό κέντρο πλήρως εξοπλισμένο τεχνολογικά³⁹⁰. Η σύγχρονη τεχνολογία έχει τεθεί στην υποστήριξη της μάθησης που πραγματοποιείται μέσα από μια σειρά ψυχαγωγικών δράσεων και εκπαιδευτικών προγραμμάτων ειδικά σχεδιασμένων για τη μαθητική κοινότητα αλλά και για ενήλικες. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι το «Τεχνοπάρκο», όπου βρίσκονται εγκατεστημένα εκθέματα διάδρασης που προωθούν την παιγνιώδη δράση και μάθηση (εικόνα 9 - <https://kuula.co/post/7vjtm>), ενώ στο κοσμοθέατρο προβάλλονται δισδιάστατες και τρισδιάστατες ταινίες εικονικής πραγματικότητας. Επιπρόσθετα, το Κ.Δ.Ε.Μ.Τ. παρουσιάζει τη στοχοθεσία και τις ποικίλες δραστηριότητές του στο διαδικτυακό του ιστότοπο. Σημαντικά εκπαιδευτικά προγράμματα της περιόδου 2019-2020 είναι: Η Αρχαία Ελληνική Τεχνολογία, Τεχνολογία Μεταφορών, Επιστήμη με σχέδιο, Προγράμματα STEM, Εισαγωγή στην Εκπαιδευτική Ρομποτική, κ.ά..

KENTPO ΓΑΙΑ

Το KENTPO ΓΑΙΑ ιδρύθηκε το 2001 από το Μουσείο Φυσικής Ιστορίας Γουλανδρή³⁹¹, συγκροτεί ένα σύγχρονο Κέντρο Εκπαίδευσης και Περιβαλλοντικής Έρευνας (εικόνα 10 - <https://kuula.co/post/7vjtr>) και ο κύριος σκοπός του είναι η ευαισθητοποίηση της κοινωνίας σε θέματα περιβαλλοντικής έρευνας. Το ΓΑΙΑ έχει θέσει στην υπηρεσία των επισκεπτών του αίθουσες προβολών, εκθεσιακούς χώρους και ερευνητικά

³⁹⁰

<https://www.noesis.edu.gr/%cf%80%ce%bb%ce%b1%ce%bd%ce%b7%cf%84%ce%ac%cf%81%ce%b9%ce%bf-2/> & <https://www.noesis.edu.gr/%ce%ba%ce%bf%cf%83%ce%bc%ce%bf%ce%b8%ce%ad%ce%b1%cf%84%cf%81%ce%bf-2/> (ημ. πρόσβασης: 12/8/2019).

³⁹¹ <https://www.gnhm.gr/visit/permanent-exhibition-gaia/> (ημ. πρόσβασης: 13/8/2019).

εργαστήρια που έχουν εξοπλιστεί με νέες τεχνολογίες³⁹². Στις εγκαταστάσεις του περιλαμβάνεται μια θόλος ημισφαιρική με διαστάσεις εμβαδού 40 τ.μ. και στην επιφάνειά της αναπαριστάται η γεωλογική εξέλιξη του πλανήτη μας από τη γέννησή του μέχρι και σήμερα, με τη χρήση υψηλής τεχνολογίας. Το ΓΑΙΑ διατηρεί εκπαιδευτικό τμήμα και μέσω αυτού διοργανώνει εκπαιδευτικές δράσεις που αφορούν όλες τις κατηγορίες κοινού. Έχει το δικό του διαδικτυακό ιστότοπο, ενώ οι εκπαιδευτικοί του χώροι και τα εργαστήριά του είναι εξοπλισμένα με καινοτόμες τεχνολογικές εφαρμογές, οπτικοακουστικά και σύγχρονα μέσα διάδρασης³⁹³.

7.6.2. ΓΑΛΛΙΑ

ΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ ΤΟΥ ΛΟΥΒΡΟΥ, στο Παρίσι, αναπτύσσει την ιστοσελίδα του³⁹⁴, μέσω της οποίας διαπιστώνεται η ευρύτατη χρήση των καινοτόμων τεχνολογιών σε μια σειρά από δράσεις και εφαρμογές όπως η διαδικτυακή τρισδιάστατη παρουσίαση αναπαραγωγής έργων, η δημιουργία προσωπικών λογαριασμών από πλευράς των χρηστών και η δυνατότητα αναγραφής σχολίων ή και διεξαγωγής συζητήσεων για θέματα τέχνης³⁹⁵ (εικόνα 11 - <https://kuula.co/post/7vjtC>).

Το Μουσείο δίνει τη δυνατότητα στους επισκέπτες να κάνουν χρήση των εφαρμογών και των ψηφιακών συσκευών ξενάγησης, ώστε ακόμα και μέσω των ατομικών κινητών τηλεφώνων τους, δύνανται να περιηγούνται ατομικά εντός των χώρων του Μουσείου και να απολαμβάνουν τα πολιτιστικά αγαθά που εκτίθενται στις συλλογές του (εικόνα 12 - <https://kuula.co/post/7vjtV>).

Επιπρόσθετα, το Μουσείο έχει εισαγάγει οπτικοακουστικές εφαρμογές και πολυμέσα για την ανάπτυξη της εκπαίδευσης³⁹⁶. Χαρακτηριστική ψηφιακή εφαρμογή είναι αυτή που παρουσιάζει τις ιστορίες του Λούβρου και οι ψηφιακοί επισκέπτες έχουν τη δυνατότητα επιλογής οποιουδήποτε αντικειμένου από αυτά του εργαστηρίου

³⁹² <https://www.gnhm.gr/visit/permanent-exhibition-gaia/earth-and-ecosystems/> & <https://www.gnhm.gr/the-museum/research-collections/>

³⁹³ <https://www.gnhm.gr/education-page/programs/> (ημ. πρόσβασης: 13/8/2019).

³⁹⁴ <https://www.louvre.fr/> (ημ. πρόσβασης: 16/8/2019).

³⁹⁵ <https://www.louvre.fr/evenements> & <https://www.louvre.fr/professionnels-associations> (ημ. πρόσβασης: 16/8/2019).

³⁹⁶ https://www.louvre.fr/en/recherche-globale?f_search_cles=education&f_search_univers= (ημ. πρόσβασης: 16/8/2019).

προκειμένου να απολαύσουν μια διαδραστική εμπειρία περιπέτειας για την αποκάλυψη μυστικών του Μουσείου (εικόνα 13 - <https://kuula.co/post/7vjty>)³⁹⁷.

Οι χρήστες της επίσημης ιστοσελίδας του Μουσείου δύνανται να απολαύσουν την ψηφιακή έκθεση περισσότερων από διακοσίων χιλιάδων έργων και πινάκων ζωγραφικής που συμπεριλαμβάνονται στη μόνιμη συλλογή του Μουσείου, ενώ χιλιάδες έργα τέχνης που παρουσιάζονται ψηφιακά, συνοδεύονται από σχόλια ειδικών Ιστορικών Τέχνης και Εμπειρογνομόνων. Επιπρόσθετα, οι χρήστες της ιστοσελίδας δύνανται να περιηγούνται ψηφιακά τόσο εντός του Μουσειακού Συγκροτήματος, όσο και στον περιβάλλοντα εξωτερικό χώρο. Τέλος, παρέχονται πληροφορίες και εκπαιδευτικά προγράμματα μέσω σελίδων ειδικά διαμορφωμένων για παιδιά, εκπαιδευτικούς, επιστήμονες και Α.Μ.Ε.Α..

ΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ ΤΩΝ ΒΕΡΣΑΛΛΙΩΝ

Ο ιστότοπος του Μουσείου των Βερσαλλιών περιλαμβάνει πληροφορίες, εκπαιδευτικές δράσεις και διασύνδεση με δικτυακούς τόπους που σχετίζονται με τις Βερσαλλίες³⁹⁸.

Οι ψηφιακοί επισκέπτες μπορούν να θαυμάσουν τους χώρους του Ανακτόρου, να απολαύσουν τα αντικείμενα τέχνης που συνοδεύονται από την Ιστορία και τα βασικά χαρακτηριστικά τους και να γνωρίσουν τα ιστορικά στοιχεία των Βερσαλλιών από τις αρχές του 17^{ου} αιώνα μέχρι και σήμερα (εικόνα 14 - <https://kuula.co/post/7vs4p>). Η περιήγηση υλοποιείται στους τέσσερις βασικούς χώρους των Ανακτόρων και συγκεκριμένα στον Πύργο, στο Τriano, στους κήπους και το κτηριακό συγκρότημα που βρίσκεται απέναντι από τα Ανάκτορα. Μετά από συνεργασία των υπευθύνων του Μουσείου με το Google Arts and Culture υλοποιήθηκε το 2019 Πρόγραμμα εικονικής περιήγησης του Μουσείου των Βερσαλλιών³⁹⁹ (εικόνα 15 - <https://kuula.co/post/7vs40>).

ΤΟ LE WEBMUSEUM

Είναι ένα εικονικό Μουσείο⁴⁰⁰ που δημιουργήθηκε από τον Γάλλο Nicolas Pioch⁴⁰¹, ο οποίος συγκέντρωσε ψηφιακά έργα της παγκόσμιας τέχνης με στόχο να διατεθούν

³⁹⁷ https://www.louvre.fr/en/recherche-globale?f_search_cles=interactive+play+games&f_search_univers= (ημ. πρόσβασης: 16/8/2019).

³⁹⁸ <http://www.chateauversailles.fr/> (19/11/2019).

³⁹⁹ http://www.chateauversailles.fr/actualites/vie-domaine/versaillesvr-chateau-est-vous?fbclid=IwAR2MICAXkgsaRz5aVrSTeSTsOoQT-VYH4taSGhrKYp5sEqcgL2dV7M_u5Lc (ημ. πρόσβασης: 11/10/2019).

⁴⁰⁰ <https://www.ibiblio.org/wm/> (ημ. πρόσβασης: 20/8/2019).

με ελεύθερη πρόσβαση στο ευρύ κοινό και τη φοιτητική κοινότητα. Η συγκεκριμένη πρωτοβουλία έγινε αποδεκτή με ιδιαίτερο ενθουσιασμό από τους χρήστες και η εικονική συλλογή εμπλουτίστηκε με πολυάριθμα ψηφιακά αριστουργήματα (εικόνα 16 - <https://kuula.co/post/7vs4X>)⁴⁰².

7.6.3. ΙΤΑΛΙΑ

ΤΟ ΕΘΝΙΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ «LEONARDO DA VINCI».

Στον ιστότοπο του Μουσείου⁴⁰³ υπάρχουν τρεις ενότητες που αφορούν το REAL MUSEUM, το VIRTUAL MUSEUM και το LEONARDO, μέσω των οποίων μπορούμε να ενημερωθούμε για θέματα επιστημών και τεχνολογίας.

Στην ενότητα που αφορά το παραδοσιακό Μουσείο παρέχεται πληροφόρηση για την ιστορία, το κτηριακό συγκρότημα (εικόνα 17 - <https://kuula.co/post/7vs7V>) και παρουσιάζονται τα πλεονεκτήματα υπέρ της επίσκεψής μας στο Μουσείο.

Στην ενότητα που αφορά το VIRTUAL MUSEUM⁴⁰⁴ έχουμε τη δυνατότητα περιήγησης στο εικονικό μουσείο το οποίο είναι τρισδιάστατο και μπορούμε να παρατηρήσουμε λεπτομερώς τις μηχανές που σχεδίασε ο Leonardo da Vinci (εικόνα 18 - <https://kuula.co/post/7vs7C>).

Στην ενότητα LEONARDO⁴⁰⁵, οι επισκέπτες παρακολουθούν εκθέσεις με τα έργα του καλλιτέχνη, ενημερώνονται για τη ζωή και το έργο του, παρουσιάζονται διάφορα χειρόγραφα του και το μοντέλο της πόλης που σχεδιάστηκε σύμφωνα με τις μελέτες και τα σχέδιά του (εικόνα 19 - <https://kuula.co/post/7vs7s>).

7.6.4. ΓΕΡΜΑΝΙΑ

ΤΟ ΙΣΤΟΡΙΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ ΤΗΣ ΓΕΡΜΑΝΙΑΣ

⁴⁰¹ <https://en.wikipedia.org/wiki/WebMuseum> (ημ. πρόσβασης: 20/8/2019).

⁴⁰² Steve Dietz «Curating (on) the web» Museums and the web, στο https://www.museumsandtheweb.com/mw98/papers/dietz/dietz_curatingtheweb.html (ημ. πρόσβασης: 20/8/2019).

⁴⁰³ <http://www.museoscienza.org/english/> (ημ. πρόσβασης: 21/8/2019).

⁴⁰⁴ https://www.museoscienza.org/smec/pdf_eng/Chap_04.pdf & <http://www.museoscienza.org/english/search/?cx=011310366758038778165%3Akk-jp4ky-uy&cof=FORID%3A11&ie=UTF-8&q=VIRTUAL+MUSEUM&sa=> (ημ. πρόσβασης: 21/8/2019).

⁴⁰⁵ <http://www.museoscienza.org/visitare/ilab-leonardo/> (ημ. πρόσβασης: 21/8/2019).

Στον ιστότοπο του Μουσείου⁴⁰⁶ παρέχεται πληροφόρηση για τις συλλογές, τις εκθέσεις που πραγματοποιεί το Μουσείο και τις διοργανώσεις των εκπαιδευτικών προγραμμάτων του (εικόνες 20 -<https://kuula.co/post/7vsvm> , 21 - <https://kuula.co/post/7vsv0>). Μέσω web δίνεται η δυνατότητα live παρακολούθησης της φιλοξενίας διαφόρων εκθέσεων.

Επιπρόσθετα, μέσω του συστήματος 360 μοιρών δίνεται η δυνατότητα εικονικής περιήγησης στους χώρους του Μουσείου⁴⁰⁷ και μέσω διαδραστικού προγράμματος επιτυγχάνεται η αλληλεπίδραση των χρηστών με το Μουσείο⁴⁰⁸. Περαιτέρω αναφέρεται online η Ιστορία του Γερμανικού Κράτους από τις αρχές του 19^{ου} αιώνα μέχρι σήμερα.

7.6.5. ΙΣΠΑΝΙΑ

ΤΟ ΕΘΝΙΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ EL PRADO

Στον ιστότοπο του Εθνικού Μουσείου⁴⁰⁹ διατίθεται μια σειρά πληροφοριών για την ιστορία του EL PRADO καθώς και υπηρεσίες που προσφέρονται στους επισκέπτες του. Μας γνωστοποιούνται οι εκθέσεις, τα πολιτιστικά αντικείμενα των συλλογών και τα σπουδαιότερα μουσειακά εκθέματα τα οποία θαυμάζουμε μέσω της διαδραστικής περιήγησης στους κτηριακούς χώρους του Μουσείου. Επιπρόσθετα, παρέχονται αναλυτικές πληροφορίες για κάθε ψηφιακό έκθεμα χωριστά (εικόνες 22 - <https://kuula.co/post/7vsvF>, 23 - <https://kuula.co/post/7vsvX>).

ΤΟ VIRTUAL MUSEUM OF ARTS EL PAIS

Το MUVA⁴¹⁰ είναι ένα εικονικό διαδικτυακό Μουσείο που μας δίνει την εντύπωση ενός παραδοσιακού μουσείου διότι μας παρουσιάζει την τρισδιάστατη αναπαράσταση των εγκαταστάσεών του που έχουν προκύψει μετά από διαδικασίες αρχιτεκτονικού διαγωνισμού. Στο Μουσείο φιλοξενούνται ψηφιακές εκθέσεις με έργα σύγχρονης τέχνης που φιλοτέχνησαν καλλιτέχνες από την Ουραγουάη. Όμως, τα αυθεντικά έργα είτε φυλάσσονται σε διαφορετικούς χώρους, galleries, κ.ά., είτε παρουσιάζονται σε συλλογές παραδοσιακών Μουσείων(εικόνες 24 - <https://kuula.co/post/7vsvc,25> - <https://kuula.co/post/7vs9L>).

⁴⁰⁶ <https://www.hdg.de/> (ημ. πρόσβασης: 22/8/2019).

⁴⁰⁷ <https://www.hdg.de/geschichte-online/> (ημ. πρόσβασης: 22/8/2019).

⁴⁰⁸ <https://www.hdg.de/geschichte-online/lebendiges-museum-online/> (ημ. πρόσβασης: 22/8/2019).

⁴⁰⁹ <https://www.museodelprado.es/> (ημ. πρόσβασης: 23/8/2019).

⁴¹⁰ <http://muva.elpais.com.uy/> (ημ. πρόσβασης: 24/8/2019).

7.6.6. ΟΛΛΑΝΔΙΑ

ΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ VAN GOGH

Ο ιστότοπος του Μουσείου⁴¹¹ παρέχει ενδεδειγμένη πληροφόρηση τόσο για τα ιστορικά στοιχεία που αφορούν το Μουσείο όσο και για τη ζωή του ζωγράφου (εικόνες 26 - <https://kuula.co/post/7vs9f> , 27 -<https://kuula.co/post/7vs9q>).

Επιπλέον, μας γνωστοποιεί τις εκθέσεις, τις συλλογές και τη διοργάνωση εκπαιδευτικών προγραμμάτων.

Μέσω της εικονικής περιήγησης, δίνεται στους χρήστες η δυνατότητα θα θαυμάσουν τις συλλογές έργων του Van Gogh και άλλων καλλιτεχνών.

ΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ REMBRANDT HOUSE

Είναι το σπίτι που έζησε ο Rembrandt το διάστημα 1639-1658 και έχει πλέον μετασκευαστεί σε Μουσείο.

Ο ιστότοπος⁴¹² μας γνωστοποιεί λεπτομέρειες για την καθημερινότητα και το καλλιτεχνικό έργο του Rembrandt (εικόνα 28 -<https://kuula.co/post/7vsjY>). Επιπλέον, οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα εικονικής περιήγησης στους χώρους και τα αντικείμενα του Μουσείου, μέσα από τα οποία μαθαίνουν την ιστορία της ζωής του ζωγράφου.

7.6.7. ΜΕΓΑΛΗ ΒΡΕΤΑΝΙΑ

ΤΟ ΒΡΕΤΑΝΙΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ

Είναι το σπουδαιότερο Μουσείο στο Ηνωμένο Βασίλειο και διαθέτει έναν εντυπωσιακό ιστότοπο⁴¹³, αντάξιο της εξέλιξης του ψηφιακού περιβάλλοντος του 21^{ου} αιώνα. Μέσω αυτού, παρέχεται πληροφόρηση για τα τρέχοντα και μελλοντικά καλλιτεχνικά γεγονότα (εκδηλώσεις και εκθέσεις που υλοποιούνται στο Μουσείο), παρατίθενται οι χώρες προέλευσης των εκθεμάτων/συλλογών του καθώς και τα εκπαιδευτικά προγράμματα που διοργανώνονται. Διαθέτει την COMPASS⁴¹⁴, μια

⁴¹¹ <https://www.vangoghmuseum.nl/> (ημ. πρόσβασης: 25/8/2019).

⁴¹² https://www.rembrandthuis.nl/?gclid=CjwKCAjwOtO7qBRBQEiwAl5WC29cVLnyrNM6y8g-JB-DnMNbcaTmQxUfTKIiWYh4529VFhGQ4SozQChoCc5YQAvD_BwE (ημ. πρόσβασης: 25/8/2019).

⁴¹³ <https://www.britishmuseum.org/> (ημ. πρόσβασης: 26/8/2019).

⁴¹⁴ <https://www.culture24.org.uk/sector-info/20000630-14> (ημ. πρόσβασης: 26/8/2019).

εξαιρετική βάση δεδομένων που περιλαμβάνει την πλειοψηφία των εκθεμάτων του Μουσείου, στην οποία απεικονίζονται περί τα τέσσερα εκατομμύρια πολιτιστικά αγαθά σε ψηφιακές εικόνες, υψηλής ευκρίνειας, συνοδευόμενα από ιστορικές και άλλες πληροφορίες. Η βάση δεδομένων της ψηφιακής συλλογής διατίθεται σύμφωνα με τα standards W3C open data και την RDF. Η αναζήτηση γίνεται θεματικά ή μέσω καταλόγου ή με τη διαδικασία της γρήγορης αναζήτησης (εικόνες 29 - <https://kuula.co/post/7vsJy>, 30 - <https://kuula.co/post/7vsJz>).

ΔΙΚΤΥΟ ΜΟΥΣΕΙΩΝ TATE (TATE ON LINE)

Είναι ένας πολιτιστικός φορέας που συγκροτεί τον ιστότοπο του δικτύου Μουσείων TATE, που αποτελείται από τέσσερις (4) Γκαλερί – Πινακοθήκες: (1) την Tate Britain (2) την Tate Modern (3) την Tate Liverpool και (4) την Tate St. Ives⁴¹⁵.

Η ιστορία του δικτύου των Μουσείων Tate αναφέρεται αναλυτικά στον ιστότοπο www.tate.org.uk/about/who-we-are/history-of-tate. Διαθέτει περί τα εβδομήντα οκτώ χιλιάδες πολιτιστικά αγαθά on line, στα οποία έχουμε πρόσβαση με τους ακόλουθους τρόπους: (α) αλφαβητική αναζήτηση μέσω της διαθέσιμης λίστας των καλλιτεχνών (β) θεματική αναζήτηση (γ) σύμφωνα με τους τίτλους των πολιτιστικών αγαθών (δ) μέσω σύνθετης αναζήτησης και (ε) μέσω του καινοτόμου τρόπου αναζήτησης Carousel, όπου παρουσιάζονται ομαδοποιημένα καλλιτεχνικά έργα με παρόμοια χαρακτηριστικά με αυτά που αναζήτησε αρχικά ο χρήστης (εικόνα 31 - <https://kuula.co/post/7vsXp>).

Οι εφαρμογές της Tate για smartphones και tablets εμφανίζονται στην ενότητα εφαρμογών Apps, όπου οι χρήστες δύνανται να επιλέξουν μέσα από μια σειρά εντυπωσιακών, διαδραστικών εφαρμογών που καλύπτουν ποικιλόμορφα ενδιαφέροντα όπως την επιμέλεια εκθέσεων, τη ζωγραφική, τις Καλές Τέχνες, κ.ά..

Περαιτέρω, διαπιστώνεται ότι επιδιώκεται η προσέλκυση μιας νέας κατηγορίας χρηστών, που αφορά την παιδική παρουσία. Στο πλαίσιο αυτό, δημιουργήθηκε ο ιστότοπος TateKids⁴¹⁶ που είναι σχεδιασμένος ειδικά για την εξυπηρέτηση των παιδικών αναγκών, με τη διαδικτυακή οργάνωση παιχνιδιών που αφορούν τις Τέχνες, την παρακολούθηση εκπαιδευτικών βίντεο, την ανάρτηση ατομικών εικαστικών δημιουργιών και την ενημέρωση διοργάνωσης εκδηλώσεων που αφορούν την οικογένεια και τη μαθητική κοινότητα (εικόνα 32 - <https://kuula.co/post/7vsXX>).

⁴¹⁵ <https://www.tate.org.uk/> (ημ. πρόσβασης: 29/8/2019).

⁴¹⁶ <https://www.tate.org.uk/kids> (ημ. πρόσβασης: 29/8/2019).

7.6.8. Η.Π.Α

TO SMITHSONIAN AMERICAN ART MUSEUM

Το Μουσείο είναι εγκατεστημένο στην Washington και θεωρείται ως ένα από τα μεγαλύτερα και σπουδαιότερα Μουσεία στον κόσμο και από τα πληρέστερα όσον αφορά τη φιλοξενία των αμερικανικών συλλογών έργων τέχνης⁴¹⁷. Το Μουσείο πρωτοπορεί στη χρήση καινοτόμων τεχνολογιών, που τις χρησιμοποιεί κυρίως για την εκπαίδευση. Στο πλαίσιο αυτό, παρέχει μια σειρά δραστηριοτήτων που σχετίζονται με τη διάδραση, την εικονική πραγματικότητα και τη διαδικτυακή περιήγηση, ενώ ταυτόχρονα διοργανώνει «ζωντανές» τηλεδιασκέψεις (εικόνα 33 - <https://kuula.co/post/7vsXT>).

Επιπρόσθετα, διατηρεί μια αξιομνημόνευτη και πλήρως τεκμηριωμένη βάση δεδομένων με περισσότερο από μισό εκατομμύριο εγγραφές. Σημαντική θέση στη βάση δεδομένων καταλαμβάνει η ψηφιακή παρουσίαση της συλλογής τετρακοσίων χιλιάδων αμερικανικών έργων τέχνης που αφορούν ζωγραφική και γλυπτική. Αυτά τα έργα τέχνης βρίσκονται διασκορπισμένα σε όλες τις χώρες του κόσμου, τόσο σε ιδιωτικές όσο και σε δημόσιες συλλογές⁴¹⁸.

Ο ιστότοπος του Μουσείου αξιοποιεί τα πολυμέσα και κυρίως τις ηχητικές εφαρμογές, τα βίντεο και τις ειδικές συσκευές προσωπικής πλοήγησης που επιτρέπουν την ενδελεχή γνωριμία των χρηστών με το Μουσείο και τις δραστηριότητές του⁴¹⁹.

ΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ WALKER ART CENTER

Μια ιδιαίτερα πρωτοποριακή παρουσία στο διαδίκτυο αυτή του The Walker Art Center που είναι εγκατεστημένο στη Minneapolis των Η.Π.Α⁴²⁰. Είναι ένα Μουσείο για τη σύγχρονη τέχνη και ο διαδικτυακός ιστότοπος του Μουσείου είναι ένας εντελώς αυτόνομος εικονικός χώρος εκθεσιακής περιήγησης που προβάλλει έργα, καλλιτεχνικές συνεντεύξεις, αρθρογραφία, κ.ά.. Το Μουσείο συνεργάζεται με το

⁴¹⁷<https://www.si.edu/museums/american-art-museum> (ημ. πρόσβασης: 1/9/2019).

⁴¹⁸ <https://www.si.edu/collections> (ημ. πρόσβασης: 1/9/2019).

⁴¹⁹ <https://www.si.edu/imax>
& <https://www.si.edu/learn-explore> (ημ. πρόσβασης: 1/9/2019).

⁴²⁰ <https://walkerart.org/> (ημ. πρόσβασης: 2/9/2019).

Μουσείο Minneapolis Institute of Arts⁴²¹ και μέσω του εκπαιδευτικού ιστότοπου <http://www.chessexperience.eu/> υλοποιεί μια σειρά δραστηριοτήτων που προάγουν την εκπαίδευση (εικόνα 34 - <https://kuula.co/post/7vsX2>).

ΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ ΣΥΓΧΡΟΝΗΣ ΤΕΧΝΗΣ MoMA

Ο ιστότοπος του Μουσείου⁴²² μας παρέχει έναν πλήρη οδηγό των Εκθέσεων τόσο του παρελθόντος όσο και αυτές που φιλοξενεί την τρέχουσα περίοδο και παράλληλα γνωστοποιεί στους ενδιαφερόμενους την ιστορία του καθώς και στοιχεία για την απρόσκοπτη πρόσβασή μας σε αυτό. Περαιτέρω υφίσταται αναλυτική ενημέρωση για τα εκπαιδευτικά του προγράμματα και δίνει τη δυνατότητα στους χρήστες να απολαύσουν online τις συλλογές έργων τέχνης και διαφόρων πολιτιστικών αντικειμένων του Μουσείου (εικόνες 35 -<https://kuula.co/post/7vsgW> ,36 - <https://kuula.co/post/7vsy>). Η επιλογή κατηγοριών αφορά τους τομείς της Αρχιτεκτονικής, του Σχεδίου, της Ζωγραφικής, της Γλυπτικής, της Φωτογραφίας και μιας σειράς ποικίλων εκδόσεων και φιλμ. Η αναζήτηση ανά κατηγορία γίνεται με βάση τα στοιχεία του δημιουργού-καλλιτέχνη και με τη σύνθετη αναζήτηση. Ο ιστότοπος του MoMA παρέχει τη δυνατότητα ψηφιακής περιήγησης σε επιλεγμένες Μουσειακές Εκθέσεις του Ιδρύματος.

ΜΟΥΣΕΙΟ J. PAUL GETTY

Ο ιστότοπος παρέχει αναλυτικές πληροφορίες⁴²³ για την ιστορία του Μουσείου και δίνει τη δυνατότητα περιήγησης σε μέρος των συλλογών με βάση την κατηγορία τεχνών, τη θεματολογία και τον καλλιτέχνη (εικόνα 37-<https://kuula.co/post/7vscP>).

Επιπρόσθετα, ενημερώνει τους χρήστες για τις περιοδικές εκθέσεις του, επιτρέποντας την ελεύθερη ψηφιακή πρόσβαση στο ευρύ κοινό.

Τέλος, το Μουσείο διοργανώνει σε συνεργασία με το Ίδρυμα Getty προγράμματα εκπαιδευτικού, φιλανθρωπικού και επιστημονικού χαρακτήρα και γνωστοποιεί, μέσω της ιστοσελίδας, το σύνολο των ψηφιακών δραστηριοτήτων του.

Φάκελος τριάντα επτά (37) φωτογραφιών που αφορούν τα ηλεκτρονικά μουσεία υποκατηγ. 7.6. και έχουν δημοσιευτεί στο <https://kuula.co/profile/giotapapanikolopoulou>

⁴²¹ <https://new.artsmia.org/> (ημ. πρόσβασης: 2/9/2019).

⁴²² <http://www.moma.org> (ημ. πρόσβασης: 2/9/2019).

⁴²³ <http://www.getty.edu/museum/>

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Στον κόσμο του 21^{ου} αιώνα που κινείται ταχύτατα και δέχεται έναν τεράστιο όγκο πληροφοριών, τα Μουσειακά Ιδρύματα συγκροτούν πόλους έλξης αυθεντικότητας, έμπνευσης και χώρους ανοιχτούς στην κοινωνία και φιλόξενους στην επικοινωνία.

Παράλληλα διαπιστώνεται ότι η σύγχρονη τεχνολογία προσφέρει στους επισκέπτες διαφορετικές εμπειρίες περιήγησης, συμβάλλει στη διάδοση της γνώσης, επιβοηθά τον εκπαιδευτικό χαρακτήρα της προσέγγισης και διασφαλίζει αυξημένες δυνατότητες στην επικοινωνία.

Στο πλαίσιο αυτό, εντοπίζουμε ότι οι Πολιτιστικοί Οργανισμοί παρουσιάζουν, με μια ποικιλία πολυμέσων, τα πολιτιστικά αγαθά τους (δυσδιάστατα και τρισδιάστατα μοντέλα) και παράλληλα, έχουν ψηφιοποιήσει εκατοντάδες χιλιάδες έργα τέχνης σε όλο τον κόσμο.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η μελέτη περίπτωσης της Κοινοπραξίας Πολιτιστικών Φορέων της Νέας Υόρκης (NYARC) και των Ερευνητικών Βιβλιοθηκών Μπρούκλιν, Frick, MoMA και Ινστιτούτου Pratt που συνεργάστηκαν για την ψηφιοποίηση των συλλογών τους, οι οποίες παρουσιάζονται τόσο στους φυσικούς χώρους των Πολιτιστικών Ιδρυμάτων τους, όσο και στους διαδικτυακούς ιστότοπους που διατηρούν⁴²⁴.

Η προαναφερόμενη συνεργατική πρωτοβουλία οδηγεί Μουσεία διεθνούς φήμης, όπως το Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum, να αξιοποιήσουν τις ψηφιακές τεχνολογίες στην εκπαίδευση του προσωπικού των Μουσειακών Ιδρυμάτων και στην παρουσίαση συναρπαστικών εκθέσεων στις οποίες ενσωματώνονται επιτυχώς τα πολιτιστικά αγαθά σε προγράμματα επαυξημένης πραγματικότητας, με την ενεργό συμμετοχή των επισκεπτών⁴²⁵.

Αυτή η καινοτόμα ψηφιακή προβολή των Μουσειακών Εκθέσεων θα επηρεάσει ολόκληρη την κοινωνία συμπεριλαμβανομένων και των Πολιτιστικών Οργανισμών⁴²⁶.

⁴²⁴ Tula Giannini, Jonathan Bowen «A New York Museums and Pratt partnership: Building Web collections and preparing museum professionals for the digital world», σ. 1 στο https://www.researchgate.net/publication/277324074_A_New_York_Museums_and_Pratt_partnership_Building_Web_collections_and_preparing_museum_professionals_for_the_digital_world (ημ. πρόσβασης: 7/3/2020).

⁴²⁵ Giannini, Bowen, ό.π., σ. 10.

⁴²⁶ Giannini, Bowen, ό.π., σ. 10 & Paul F. Marty (2014) «Digital convergence and the information profession in cultural heritage organizations: Reconciling internal and external demands», Library Trends 62(3), σ. 613-627 στο <https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/89728/62.3.marty.pdf?sequence=2> (ημ. πρόσβασης: 8/3/2020).

Επιπρόσθετα, οι Πολιτιστικοί Φορείς και ιδιαίτερα τα Μουσειακά Ιδρύματα συγκροτούν χώρους στους οποίους υλοποιούνται πολλαπλά παιδαγωγικά προγράμματα και δραστηριότητες, ελεύθερα προσβάσιμα σε ολόκληρη την κοινωνία. Αυτές οι αντιλήψεις εκφράζονται απόλυτα στη λειτουργία των εικονικών Μουσείων και στις δυνατότητες των νέων τεχνολογιών.

Από την έρευνα που διενεργήσαμε προκύπτει ότι η ανάπτυξη των εικονικών Μουσείων συμπεριλαμβάνει τις ακόλουθες διαδικασίες:

- * Την έκθεση ψηφιακών φωτογραφιών και την ψηφιοποίηση των δισδιάστατων και τρισδιάστατων πολιτιστικών τους αγαθών.
- * Την τρισδιάστατη σάρωση-φωτογράφιση και μοντελοποίηση.
- * Τη δημιουργία εικονικών αρχιτεκτονικών μοντέλων του περιβάλλοντος χώρου και την τοποθέτηση των πολιτιστικών αγαθών στους εικονικούς χώρους.

Για τους λόγους αυτούς, οι νέες μορφές πολυμεσικού περιεχομένου και τα εικονικά περιβάλλοντα συγκροτούν ένα ευρύτατο ψηφιακό μουσειακό υλικό το οποίο σε συνδυασμό με τις καινοτόμες ψηφιακές εφαρμογές απαιτούν την ανάπτυξη και υιοθέτηση διαλειτουργικών πληροφοριακών προτύπων και σχημάτων. Μέσω αυτών των διαδικασιών, επιτυγχάνεται η μεταξύ των Μουσείων συνεργασία, προωθείται η έρευνα και η εκπαίδευση και το ψηφιακό περιεχόμενο των πολιτιστικών αγαθών καθίσταται – μέσω του παγκόσμιου ιστού- ελεύθερα προσβάσιμο και εύχρηστο.

Στο εύλογο ερώτημα που τίθεται για την ενδεχόμενη μη ισοβαρή καλλιτεχνική αξία των εικονικών έργων τέχνης που εκτίθενται στα ηλεκτρονικά και εικονικά μουσεία σε σχέση με τα αυθεντικά έργα που απολαμβάνουμε εντός των Πολιτιστικών Οργανισμών, η απάντησή μας είναι η ακόλουθη:

Η αξία των εικονικών έργων τέχνης συνίσταται στην αέναη διαχρονική αξία των πολιτιστικών αντικειμένων που εκτίθενται και γίνονται αντιληπτά στα μάτια των χρηστών, όταν και εάν αυτοί αποφασίσουν να τα προσέξουν.

Για τους προαναφερόμενους λόγους, τα Μουσειακά Ιδρύματα και οι Πολιτιστικοί Οργανισμοί υποχρεούνται να αξιοποιήσουν τα πλεονεκτήματα και τις δυνατότητες των καινοτόμων τεχνολογιών, επ' ωφελεία της κοινωνίας των πολιτών.

Θεωρούμε δε ότι η σημαντικότερη πρόκληση στους πολιτιστικούς χώρους είναι ο τρόπος που η νέα τεχνολογία φωτίζει τις σχέσεις ανάμεσα στα αντικείμενα και τους ανθρώπους, έτσι ώστε οι προηγμένες υπηρεσίες διαχείρισης και τα καινοτόμα

τεχνολογικά μέσα να αποτελέσουν ουσιαστικό εργαλείο κατανόησης της ανθρώπινης εμπειρίας και της σύνδεσης των ανθρώπων με τον πολιτισμό μέσα στο χρόνο και στο χώρο.

Σύμφωνα δε με νέα ερευνητική μελέτη, προκύπτει ότι οι πολιτιστικοί πόροι μπορούν να επηρεάσουν τις νέες τεχνολογίες ώστε να αναμορφωθεί ο ρόλος των Πολιτιστικών Οργανισμών από απλούς χρήστες σε διαμορφωτές των ψηφιακών τεχνολογιών⁴²⁷.

Παράλληλα προτείνεται, η μετατόπιση της εστίασης από την ανταλλαγή γνώσεων στην παραγωγή-έμπνευση δημιουργικών ιδεών που αποτελεί τον ουσιαστικό παράγοντα για την οικοδόμηση του ψηφιακού μετασχηματισμού των Πολιτιστικών Οργανισμών⁴²⁸.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8º: ΧΩΡΟΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ-ΜΑΘΗΣΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Οι χώροι Πολιτισμού συνδέονται στενά με την εκπαίδευση καθώς διαφυλάττουν τα αγαθά της πολιτιστικής κληρονομιάς τα οποία διαθέτουν στην κοινωνία για τη διάδοση της γνώσης και την εκπαίδευση⁴²⁹.

Η Μ. Ρούσσου υποστηρίζει ότι η χρήση νέων τεχνολογιών βοηθά τον τομέα της μάθησης⁴³⁰, παρότι πολλοί μελετητές είναι επικριτικοί με τις προηγμένες τεχνολογικές μεθόδους. Σε αυτό το πλαίσιο, τίθεται το ερώτημα από τον David Buckingham πως θα χρησιμοποιηθούν δημιουργικά οι νέες τεχνολογίες ώστε να διαπαιδαγωγηθεί κατάλληλα η μαθητική κοινότητα μέσα στο ψηφιακό περιβάλλον του 21^{ου} αιώνα⁴³¹ και ποια θα είναι η παιδαγωγική μεθοδολογία και η θεωρία που θα

⁴²⁷ Gabriella Arrigoni, Tom Schofield & Diego Trujillo Pisanty «Framing collaborative processes of digital transformation in cultural organizations: from literary archives to augmented reality» στο Museum Management and Curatorship, Routledge, 2019, σ. 1 στο <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09647775.2019.1683880> (ημ. πρόσβασης: 9/3/2020).

⁴²⁸ Arrigoni, Schofield, Pisanty, ό.π., σ. 17-18.

⁴²⁹ Μαρία Παπαδοπούλου «Επικοινωνία και Πληροφορία στην Εκπαίδευση. Μια νέα Προοπτική για Αρχαία, Μουσεία και Βιβλιοθήκες» στα Πρακτικά Συνεδρίου Πανεπιστήμιο Αιγαίου, 2001, εκδ. Νέες Τεχνολογίες, Αθήνα 2002, σ. 151-157.

⁴³⁰ Μαρία Ρούσσου «Ο ρόλος της διαδραστικότητας στη διαμόρφωση της άτυπης εκπαιδευτικής εμπειρίας», στο *Η τεχνολογία στην Υπηρεσία της Πολιτισμικής Κληρονομιάς*, Αλ. Μπούνια, Ν. Νικονάνου και Μ. Οικονόμου (Επιστημονική Επιμέλεια Έκδοσης, εκδ. Καλειδοσκόπιο, Αθήνα 2008, σ. 255-257 και https://www.makebelieve.gr/bak/mr/research/papers/Museology/mroussou_museology04_final.pdf (ημ. πρόσβασης: 1/10/2019).

⁴³¹ David Buckingham «Beyond Technology: Children's Learning in the Age of Digital Culture», Cambridge: Potity, 2007, σ. 243-245 στο https://www.researchgate.net/publication/249630901_Book_review_David_Buckingham_Beyond_Technology_Children's_Learning_in_the_Age_of_Digital_Culture/link/569303df08aee91f69a73059/download (ημ. πρόσβασης: 10/3/2020).

αποτελέσει τη βάση για τη στήριξη της εφαρμογής των νέων τεχνολογιών στη μαθησιακή διαδικασία, όπως για παράδειγμα τη μελέτη του παρελθόντος και την απόκτηση ιστορικής αντίληψης στις μικρές ηλικίες μέσω των δυνατοτήτων που προσφέρουν οι νέες τεχνολογίες⁴³². Η Ευαγ. Δημαράκη υποστηρίζει την παιδαγωγική αξιοποίηση των καινοτόμων τεχνολογιών στο πλαίσιο διαμόρφωσης διερευνητικού περιβάλλοντος μάθησης, που δύναται να ακολουθήσει είτε τη βιωματική προσέγγιση είτε την αναλυτική προσέγγιση. **Με τη βιωματική προσέγγιση οι μαθητές καλούνται να «μπουν στη θέση» των ατόμων σε μια συγκεκριμένη περίοδο του παρελθόντος.** Παράδειγμα είναι το Family Stories Program⁴³³ στο οποίο οι μαθητές καλούνται να δημιουργήσουν – με τη φαντασία τους – μια οικογένεια μεταναστών που ζει στη Νέα Υόρκη στις αρχές του 20^{ου} αιώνα και να αντλήσουν ιστορικό υλικό για δραστηριότητες εκπαιδευτικού περιεχομένου. **Μέσω δε της αναλυτικής προσέγγισης επιδιώκεται η χρήση υπολογιστών για την επεξεργασία εικαστικών και υλικών πηγών που οδηγεί τους μαθητές στην ανάπτυξη συλλογισμών και εξαγωγή συμπερασμάτων.** Χαρακτηριστικό παράδειγμα αναλυτικής προσέγγισης είναι το Virtual Gallery Design Program⁴³⁴. Στο πλαίσιο αυτό, η κ. Δημαράκη εκφράζει την πεποίθηση ότι τα προαναφερόμενα παραδείγματα, που αφορούν τη μελέτη του παρελθόντος στις μικρές ηλικίες μέσω της χρήσης νέων τεχνολογιών, συμβάλλουν στη μορφοποίηση παιδαγωγικού κριτηρίου για την αξιολόγηση ένταξης και χρήσης καινοτόμων τεχνολογιών στις εκπαιδευτικές δραστηριότητες.

Παράλληλα διαπιστώνεται ότι η πλειονότητα των μελετών που αφορά την προαγωγή της μάθησης στους άτυπους χώρους μάθησης, όπως είναι οι Χώροι Πολιτισμού, εστιάζουν το ενδιαφέρον τους στη συμβολή των νέων τεχνολογιών αλλά δεν ερευνούν στο πως χρησιμοποιούνται οι προηγμένες τεχνολογίες και πόσο συμβάλλουν στη διαδικασία της μάθησης.

Για τους λόγους αυτούς, στις ενότητες που ακολουθούν θα διερευνηθεί ο εκπαιδευτικός ρόλος των Μουσειακών Ιδρυμάτων και λοιπών Πολιτιστικών Χώρων, όπως έχουν διαμορφωθεί και αναπτυχθεί με τη χρήση των Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνίας, θα παρουσιαστούν οι τομείς εκπαιδευτικών τεχνολογιών και τεχνολογικών μέσων καθώς και οι σύγχρονες μαθησιακές θεωρίες.

⁴³² Hillary Cooper «The teaching of History in Primary Schools» *Implementing the Revised National Curriculum*, David Fulton, London, 3rd Edition, 2000 & στο <https://core.ac.uk/download/pdf/9046996.pdf> (ημ. πρόσβασης: 1/10/2019) & Ευαγγελία Β. Δημαράκη «Η μελέτη του παρελθόντος στις μικρές ηλικίες και οι δυνατότητες των νέων τεχνολογιών, *Museologie-International Scientific Journal* Vol. 1, 2004 © Department of Cultural Technology and Communication University of the Aegean, σ. 1-4 στο <http://e-learning.sch.gr/mod/resource/view.php?id=235&lang=en> (ημ. πρόσβασης: 1/10/2019).

⁴³³ Clareann Grimaldi, Two case studies of multimedia integration in the classroom, Διδακτορική Διατριβή (1994) στο Teachers College Columbia University.

⁴³⁴ B. Bell, Ev. Dimaraki, M. K. Brown «The Virtual Gallery: Exhibit Design as a Tool for inquiry into Art, Artcat and Culture» εισήγηση στο ED-MEDIA/ED-TELECOM 1997 στο Ευαγγελία Δημαράκη «Η Μελέτη του παρελθόντος στις μικρές ηλικίες και οι δυνατότητες των νέων τεχνολογιών», ό.π., σ. 1-4.

Κατόπιν θα παραθέσουμε παραδείγματα εκπαιδευτικών προγραμμάτων που υλοποιήθηκαν με τη χρήση των ΤΠΕ και θα ερευνηθούν οι προβληματισμοί που διατυπώνουν πολλοί επιστήμονες σχετικά με την συμβολή των τεχνολογιών στην αποτελεσματική προαγωγή της εκπαίδευσης και μάθησης στους Πολιτιστικούς Χώρους.

Επιπρόσθετα, παραθέτουμε μια σειρά περιπτώσεων που διερευνώνται για να δοθεί απάντηση στους προβληματισμούς που τέθηκαν.

8.1. ΤΑ ΜΟΥΣΕΙΑΚΑ ΙΔΡΥΜΑΤΑ ΚΑΙ Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥΣ ΣΤΗΝ ΠΡΟΑΓΩΓΗ ΤΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

Όπως αναφέραμε στο έβδομο κεφάλαιο, κύρια αποστολή των Μουσείων στο παρελθόν ήταν η διαφύλαξη και έκθεση των πολιτιστικών αντικειμένων που φιλοξενούσαν στις συλλογές τους.

Με την πάροδο των χρόνων, διαπιστώνεται ότι η έκθεση των πολιτιστικών αντικειμένων είναι μόνο ένα κομμάτι της βιωματικής εμπειρίας των επισκεπτών, καθώς πολλοί Πολιτιστικοί Οργανισμοί⁴³⁵ θέτουν την προσφορά εκπαιδευτικού έργου στο επίκεντρο των προγραμμάτων τους και επαναπροσδιορίζουν το ρόλο που διαδραματίζουν στην κοινωνία μέσω εκπαιδευτικών προγραμμάτων και μιας πολιτικής ανοιχτής στη διάδοση της γνώσης και της μάθησης⁴³⁶. Σημειώνεται δε ότι η κοινωνία του 21^{ου} αι. χαρακτηρίζεται ως η «κοινωνία της μάθησης»⁴³⁷ και σε αυτή την κοινωνία, τα Μουσειακά Ιδρύματα και οι Πολιτιστικοί Φορείς κατέχουν σημαντική θέση⁴³⁸.

Ο Hein υποστηρίζει ότι η προαναφερόμενη ιδέα της μάθησης στα μουσεία δεν είναι πρόσφατη αλλά, καθόλη τη διάρκεια του δεύτερου μισού του 19^{ου} αι., τα Μουσεία θεωρούνταν ως Πολιτιστικοί Χώροι που προσέφεραν εκπαίδευση στις μάζες⁴³⁹.

⁴³⁵ Βιβλιοθήκες, Αρχεία και Μουσειακά Ιδρύματα.

⁴³⁶ Hooper-Greenhill (2007), ό.π., σ. 190-195 &

Keene, ό.π., σ. 2-3 στο www.nationalmuseums.org.uk/images/publications/netful_of_jewels.pdf (ημ. πρόσβασης: 6/9/2019).

⁴³⁷ Beverly Sheppard «The 21st Century Learner», Washington D.C., 2001 στο https://www.researchgate.net/publication/234572328_The_21st_Century_Learner (ημ. πρόσβασης: 2/10/2019).

⁴³⁸ Yanez, Okada, Palau, ό.π., σ. 98).

⁴³⁹ George E. Hein «Learning in the Museum (N.S.F (U.S.) and Foundation, Eds), Routledge, 1998, London σ. 1 & στο https://www.researchgate.net/publication/270315755_Learning_in_the_Museum_George_E_Hein/citation/download (ημ. πρόσβασης: 2/10/2019).

Σύμφωνα δε με τη Hooper-Greenhill, τα κοινωνικά και οικονομικά φαινόμενα επιδρούν στον εκπαιδευτικό ρόλο των Πολιτιστικών Οργανισμών, οι οποίοι δεν λειτουργούν ανεξάρτητα από τις συστημικές αλλαγές⁴⁴⁰. Ταυτόχρονα, οι Πολιτιστικοί Οργανισμοί και ιδιαίτερα τα Μουσεία ευρίσκονται στην αρχή της νέας εποχής, καθώς «κινούμαστε σε μια νέα ψηφιακώς προσδιορισμένη οικονομία της γνώσης»⁴⁴¹.

Η Μ. Sani αναφερόμενη στο Πρόγραμμα «Το Μαθησιακό Μουσείο» (The Learning Museum – LEM)⁴⁴², γνωστοποίησε τα ερευνητικά ευρήματα του LEM, μεταξύ των οποίων, αναφέρονται τα ακόλουθα:

Τα Μουσεία συγκροτούν μαθησιακούς οργανισμούς που παρακολουθούν τις καινοτομίες, αποδέχονται τη σπουδαιότητα των ψηφιακών μέσων και της κοινωνικής δικτύωσης, εμπλέκουν τους επισκέπτες και το διαδικτυακό κοινό τους με συμμετοχικές και συνεργατικές προσεγγίσεις και καλλιεργούν στενούς δεσμούς τόσο με τους εθελοντές όσο και με τις τοπικές κοινωνίες. Επιπρόσθετα, η πρώτη δημοσιευμένη Έκθεση που συνέταξε το LEM με τίτλο «Το Εικονικό Μουσείο» εξέτασε τους τρόπους επιρροής των Μουσειακών Ιδρυμάτων από τις νέες τεχνολογίες καθώς και την αντίληψη ότι οι ψηφιακές τεχνολογίες μετατρέπουν το ρόλο των Μουσειακών Ιδρυμάτων, από φορείς που θέτουν στο επίκεντρο τις συλλογές σε φορείς-κόμβους ενός γνωστικού δικτύου.

Στο πλαίσιο αυτό, εντοπίζεται ο, από πλευράς των Πολιτιστικών Οργανισμών, σχεδιασμός και υλοποίηση θεματικών εκπαιδευτικών προγραμμάτων, η παραγωγή εκπαιδευτικού υλικού, η οργάνωση εξειδικευμένων συζητήσεων που συνήθως μεταδίδονται ζωντανά μέσω των ψηφιακών ιστότοπων που διαθέτουν καθώς και η διοργάνωση συνεδρίων. Αυτές οι δραστηριότητες των Πολιτιστικών Χώρων διαδραματίζουν κεντρικό ρόλο στην ανάπτυξη και εμπέδωση της πολιτισμικής δημοκρατίας⁴⁴³.

⁴⁴⁰ Eilean Hooper-Greenhill (Ed.) «Museum, Media, Message», Routledge, 2005, London & στο <https://www.questia.com/library/103842197/museum-media-message> (ημ. πρόσβασης: 3/10/2019).

⁴⁴¹ Julia Gillen & David Barton «Digital Literacies», σ. 23 στο https://www.researchgate.net/publication/273313102_Gillen_J_Barton_D_2010_Digital_Literacies_Research_briefing_for_the_TLRP-TEL_Teaching_and_Learning_Research_Programme_-_Technology_Enhanced_Learning_London_London_Knowledge_Lab_Institute_of_Education (ημ. πρόσβασης: 4/10/2019) & Ευγενία-Ξένια Βαφειάδου «Τα μουσεία στην ψηφιακή εποχή: Ο ρόλος της ψηφιακής τεχνολογίας στη μουσειακή μάθηση», 5^ο Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης, 2015 στο <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/edusc/article/view/164> (ημ. πρόσβασης: 22/8/2019).

⁴⁴² Το LEM είναι ένα διεθνές δίκτυο για τα μουσεία και τη δια βίου μάθηση στο <https://www.archaiologia.gr/blog/2014/11/10/ta-mouseia-kai-h-mouseiologia-sth-suygchronh-koινωνia> (ημ. πρόσβασης: 5/10/2019).

⁴⁴³ Ida Braendholt Lundgaard & Jacob Thorek Jensen «Museums: Knowledge, Democracy, Transformation» Danish Agency for Culture: Styrelsen, 2013a στο https://issuu.com/jacobthorekjensen8/docs/ks_bruger_en (ημ. πρόσβασης: 4/10/2019) & Αναστασία Φιλιππουπολίτη «Εκπαιδευτικές θεωρίες και μουσειακή μάθηση» στο *Μουσειακή Μάθηση και εμπειρία*

Ως εκ τούτου, η μαθησιακή διαδικασία εντός των Πολιτιστικών Ιδρυμάτων παρουσιάζει ενδιαφέρουσες πτυχές λόγω του μη υποχρεωτικού χαρακτήρα της και της οικειοθελούς συμμετοχής. Παράλληλα, οι Πολιτιστικοί Οργανισμοί δύνανται να παρέχουν μια ευέλικτη και ενδιαφέρουσα διαδικασία μάθησης με χαρακτήρα βιωματικό ή και εξειδικευμένο, καθώς δεν περιορίζονται από το πρόγραμμα και τους κανόνες που ισχύουν στο οργανωμένο εκπαιδευτικό σύστημα τυπικής μάθησης⁴⁴⁴.

Επιπρόσθετα, είναι κοινή η διαπίστωση ότι η μαθησιακή διαδικασία εντός των Πολιτιστικών χώρων συνδυάζει την άμεση επαφή με τα πολιτιστικά αγαθά, την ωφέλεια από την κοινωνικότητα της προσωπικής επίσκεψης, την πρόκληση συγκινήσεων, συναισθημάτων και την ανάκληση αναμνήσεων - από τη βιωματική εμπειρία - που αποκτά έναν εντελώς προσωπικό χαρακτήρα⁴⁴⁵. Συνεπώς, εμφανίζεται ότι ο επισκέπτης «παρασύρεται» συναισθηματικά και οι Χώροι Πολιτισμού συμβάλλουν στην ανάπτυξη της ατομικής αυτοεκτίμησης και της ταυτότητάς του, με αποτέλεσμα την εμπύθισή του στη θετική διάπλαση της προσωπικότητας και την ανάληψη πρωτοβουλιών⁴⁴⁶, μέσα από τη διαλεκτική σχέση του με την πολιτισμική εμπειρία⁴⁴⁷.

Η σύνθετη διαδικασία της μάθησης σε Χώρους Πολιτισμού συμβάλλει στην πολυπολιτισμική, δημοκρατική και ανοιχτή εκπαίδευση που δύναται να προάγει τη διάδοση της γνώσης, την άρση κοινωνικών ανισοτήτων και την εγκαθίδρυση μιας κοινωνίας με περισσότερη δικαιοσύνη⁴⁴⁸.

Πολλοί μελετητές υποστηρίζουν ότι δεν είναι απόλυτα κατανοητός ο τρόπος μάθησης εντός των Πολιτιστικών Ιδρυμάτων, Μουσείων κλπ. καθώς η εκπαιδευτική διαδικασία δεν διεξάγεται με συστηματικό τρόπο και δεν διαρκεί πολλές ώρες, όπως συμβαίνει στους παραδοσιακούς χώρους της οργανωμένης εκπαίδευσης.

στον 21^ο αιώνα, Ν. Νικονάνου, Α. Μπούνια, κ.ά., εκδ. ΣΕΑΒ-ΕΜΠ, 2015, σ. 44 στο <https://repository.kallipos.gr> (ημ. πρόσβασης: 6/10/2019).

⁴⁴⁴ Hooper-Greenhill «Museums and Education» εκδ. Routledge, London 2007 & Κακούρου-Χρόνη, ό.π., σ. 38-42.

⁴⁴⁵ Νικολέτα Γιαννούτσου, Αλεξάντρα Μπούνια, Μαρία Ρούσσου και Νικόλαος Αβούρης «Αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών με στόχο τη μάθηση σε χώρους πολιτισμού: μια κριτική θεώρηση επιλεγμένων παραδειγμάτων. *Θέματα Επιστημών και Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση*, 4 (1-3) 2011, σ. 131-132 στο <https://earthlab.uoi.gr/thete/index.php/thete/article/view/112> (ημ. πρόσβασης: 10/7/2019) και Νικολέτα Γιαννούτσου «Αξιοποίηση των ψηφιακών μέσων στη μουσειοπαιδαγωγική», σ. 221 στο <https://repository.kallipos.gr/bitstream/11419/721/1/02-chapter-10.pdf> (ημ. πρόσβασης: 10/7/2019).

⁴⁴⁶ Hooper-Greenhill (2007), ό.π., σ. 177-180.

⁴⁴⁷ Nina Simon «The Participatory Museum» *Museum 2.0: Santa Cruz*, 2010 στο https://www.researchgate.net/publication/277090601_Nina_Simon_The_Participatory_Museum_Santa_Cruz_CA_Museum_20_2010 (ημ. πρόσβασης: 5/10/2019) & Γιαννούτσου, ό.π., σ. 235.

⁴⁴⁸ Λ. Κυριακίδης και Α. Κασουλίδης «Το άνοιγμα των συνόρων μέσα από τη χρήση του Διαδικτύου: Αποτελέσματα αξιολογικής έρευνας του προγράμματος ComInEus», στο «*Οι νέες τεχνολογίες για την κοινωνία και τον Πολιτισμό*». Πρακτικά Β' Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή, Κέντρο Έρευνας και Εκπαίδευσης, Αθήνα 2000, σ. 99-111.

Επομένως, η μάθηση εντός των Χώρων Πολιτισμού δεν δύναται να ταυτίζεται με τη υφιστάμενη ερμηνεία της μεταφοράς πληροφοριών από το δάσκαλο στο μαθητή⁴⁴⁹. Απεναντίας, θεωρείται ως μια διαδικασία κατασκευής γνώσης που διαμορφώνεται με τη συμμετοχή μιας σειράς διαδικασιών κατασκευής νοήματος, στις οποίες συμπεριλαμβάνεται:

(α) Το κίνητρο απόκτησης γνώσης κατά την επίσκεψη⁴⁵⁰.

(β) Το ενδιαφέρον σχετικά με τη θεματολογία της έκθεσης⁴⁵¹.

(γ) Η δόμηση των επιδιωκόμενων στόχων του επισκέπτη⁴⁵².

(δ) Η επιθυμία να προσεγγίσει ο επισκέπτης συγκεκριμένα θέματα ή εκθέματα⁴⁵³.

(ε) Η εφαρμογή των απαιτούμενων γνωστικών στρατηγικών που αφορούν την επιλογή, την οργάνωση και ανάπτυξη των εκπαιδευτικών δράσεων, ώστε να υπάρξει διασύνδεση με προγενέστερη γνώση⁴⁵⁴.

Στο πλαίσιο αυτό, διαπιστώνεται ότι στην ψηφιακή εποχή του 21^{ου} αι. η διαδικασία της συλλογής και αποθήκευσης γνώσεων έχει ήδη αντικατασταθεί από τη μάθηση, ως μια διαδραστική και ενεργή διαδικασία, που επιτυγχάνεται με τον καλύτερο τρόπο όταν (στ) η μάθηση συμπεριλαμβάνεται σ'ένα πλαίσιο αυθεντικό, που προσφέρει ποικίλα ερεθίσματα και προκλήσεις⁴⁵⁵.

⁴⁴⁹ Γιαννούτσου, Μπούνια, Ρούσσου, Αβούρης, ό.π., σ. 133.

⁴⁵⁰ John H. Falk «The impact of visit motivation on learning: using identity as a construct to understand the visitor experience. Curator 49 (2), 2006, σ. 151-166 & στο https://slks.dk/fileadmin/user_upload/dokumenter/KS/institutioner/museer/Indsatsomraader/Brugerundersogelse/Artikler/John_Falk_Understanding_museum_visitors_motivations_and_learning.pdf (ημ. πρόσβασης: 6/10/2019).

⁴⁵¹ George Schraw and Stephen Lehman «Situational interest: a review of the literature and directions for future research», *Psychology Review*, 12, 2001, σ. 23-52 & στο <https://link.springer.com/article/10.1023/A:1009004801455> (ημ. πρόσβασης: 7/10/2019)

⁴⁵² Eva Mayr «Goal-awareness and goal-adaptive information. Presentation. In. M.E. Auer and Al-Zouhi (Eds), 2nd International Conference on Interactive Mobile and Computer. Aided Learning Kassel: Kassel University Press, 2007 & στο <https://pdfs.semanticscholar.org/42b3/23cce02e88486c3caab1b22e693de96ef839.pdf> (ημ. πρόσβασης: 7/10/2019).

⁴⁵³ John Sweller & Jeroen J.G. van Merriënboer, P.G.W.C Paas «Cognitive architecture and instructional design» *Educational Psychology Review*, 10, 1998, σ. 251-296 & στο <https://link.springer.com/article/10.1007/s10648-019-09465-5> (ημ. πρόσβασης: 8/10/2019).

⁴⁵⁴ Richard E. Mayer «Multimedia Learning, Cambridge Mass, Cambridge University Press, 2nd Edition, 2009, σ. 221-242 & στο <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0079742102800056> (ημ. πρόσβασης: 8/10/2019)

⁴⁵⁵ Ευγενία Δημαράκη «Ψηφιακή διαμεσολάβηση της μάθησης για το παρελθόν: σχεδιασμός εφαρμογών για την ενορχήστρωση μαθησιακής δραστηριότητας» στο *Εκπαιδευτικά Ταξίδια στο Χρόνο: Εμπειρίες και Ερμηνείες του Παρελθόντος*, εκδ. Πατάκης, Αθήνα 2008, σ. 154-188.

Όμως, τα παραπάνω ζητήματα δεν αναιρούν τον εκπαιδευτικό χαρακτήρα της μάθησης, καθώς οι επισκέπτες συμμετέχουν σε δομημένες δραστηριότητες.

Στη μελέτη «Inspiring Learning for All» (2002) του Υπουργείου Πολιτισμού της Μ. Βρετανίας ορίζονται οι κατηγορίες μάθησης στους πολιτιστικούς χώρους που συνίστανται στους ακόλουθους τομείς: γνώση, κατανόηση, ικανότητα, πρόοδος, συμπεριφορά, διασκέδαση, έμπνευση, δημιουργικότητα και δράση.

Η δε συνεργασία Σχολείων και Μουσείων προβλέπεται αναλυτικά στα σχολικά προγράμματα όπου εμπεριέχονται δραστηριότητες που αφορούν υλοποίηση πολιτιστικών εκδηλώσεων, τη διασύνδεσή τους με την ύλη διδασκαλίας και τον προγραμματισμό επισκέψεων σε χώρους Πολιτισμού. Αυτές οι σχολικές δράσεις αποτελούν μια βιωματική εμπειρία ψυχαγωγικού χαρακτήρα και εφοδιάζουν τη μαθητική κοινότητα με ενδιαφέρουσες δεξιότητες που δεν συμπεριλαμβάνονται στο επίσημο πρόγραμμα της σχολικής εκπαίδευσης. Επιπλέον, οι μαθητές μαθαίνουν για την Πολιτιστική Κληρονομιά, καλλιεργούν την αισθητική παιδεία, αναπτύσσουν την αυτενέργεια, τη συναισθηματική ωριμότητα⁴⁵⁶ και ενσωματώνονται στις διαδικασίες κοινωνικοποίησης⁴⁵⁷.

Οι Μουσειακοί χώροι με την πληθώρα των αριστουργηματικών πολιτιστικών αγαθών τους συγκροτούν αυθεντικά περιβάλλοντα πρόκλησης συναισθημάτων και παρέχουν λόγω της ανοιχτότητάς τους, πολλές ερμηνείες, ερεθίσματα διέγερσης της φαντασίας και επιθυμίας για καλλιέργεια της παιδείας και της μάθησης⁴⁵⁸, ενώ η μουσειοπαιδαγωγική εμφανίζεται επηρεασμένη από τη θεωρία της «εμπειρίας» του John Dewey, που διευρύνει τη διαδικασία της μάθησης, για να συμπεριλάβει στα αποτελέσματά της την τέρψη και τη διασκέδαση⁴⁵⁹.

Σύμφωνα με έρευνες, τα κίνητρα μάθησης σχετίζονται με το χώρο, την εκπαίδευση, τις κοινωνικές περιστάσεις και την ψυχαγωγία, ενώ ο συνδυασμός ψυχαγωγικών και εκπαιδευτικών διαδικασιών συγκροτεί το πλέον ισχυρό κίνητρο μάθησης⁴⁶⁰. Ο αγγλοσαξονικός χαρακτηριστικός όρος Edutainment συνδυάζει τις έννοιες Education και Entertainment, οι οποίες στο παραδοσιακό εκπαιδευτικό σύστημα κρίνονται αντιφατικές⁴⁶¹. Όμως, η σύγχρονη τάση στις παιδαγωγικές επιστήμες στρέφει το

⁴⁵⁶ Κακούρου-Χρόνη, ό.π., σ. 39-40, 57-60.

⁴⁵⁷ Νίκη Νικονάνου «Μουσειοπαιδαγωγικές Μέθοδοι: Συμμετοχή-Εμπειρία-Δημιουργία» στο *Μουσειακή Μάθηση και Εμπειρία στον 21^ο αιώνα*, Ν. Νικονάνου, Α. Μπούνια, κ.ά., εκδ. ΣΕΑΒ-ΕΜΠ, 2015, σ. 75-76 στο www.kallipos.gr & Klaus Weschenfelder & Wolfgang Zacharias «Handbuch der Museumspädagogik. Orientierung und Methoden», Schwann Verlag: Dueseldorf, 1992, σ. 46-72.

⁴⁵⁸ Hooper-Greenhill, ό.π., σ. 33-34, 186-188.

⁴⁵⁹ Φιλίππουπολίτη «Εκπαιδευτικές Θεωρίες και Μουσειακή Μάθηση», ό.π. σ. 28 & George E. Hein «Progressive Museum Practice. John Dewey and Democracy», Left Coast Press: Walnut Creek, CA., 2012

⁴⁶⁰ Μπλακ, ό.π., σ. 182-184.

⁴⁶¹ Hooper-Greenhill (2007), ό.π., σ. 32-34, 185-187.

ενδιαφέρον της στην έννοια της μάθησης σε σχέση με την εμπειρία και την επικοινωνία, με αποτέλεσμα η «μάθηση» να αναδεικνύεται ως μια ευχάριστη διαδικασία με χαρακτήρα πολυδιάστατο⁴⁶².

Υπογραμμίζεται δε ότι οι δράσεις εκπαιδευτικού χαρακτήρα των Πολιτιστικών Φορέων και Οργανισμών επεκτείνονται, πέραν της μαθητικής κοινότητας, στο ευρύ κοινό με αποτέλεσμα την επίτευξη πολιτισμικής, πολιτιστικής και οικονομικής ενίσχυσης των τοπικών Κοινοτήτων⁴⁶³.

Παράλληλα, τα τελευταία χρόνια αποκτούν βαρύνουσα σημασία οι φράσεις «αυτόβουλη μάθηση», «προσωπική μάθηση», «δια βίου μάθηση» και «οικειοθελής μάθηση»⁴⁶⁴.

Ο Μπλακ (2009) ισχυρίζεται ότι το νόημα αυτών των φράσεων, μας δείχνει ότι η μάθηση συμβαίνει σε ολόκληρη την πορεία της ζωής μας και εμπεριέχει όλες τις πτυχές της. Συνεπώς, οι Πολιτιστικοί Χώροι είναι εν δυνάμει χώροι μάθησης και εκπαίδευσης για όλους, που διαφοροποιούνται σημαντικά από άλλα μαθησιακά περιβάλλοντα, όπως για παράδειγμα το περιβάλλον της σχολικής κοινότητας⁴⁶⁵.

Η Hooper-Greenhill δηλώνει⁴⁶⁶ ότι η μάθηση είναι μια «διαδικασία ενεργούς αντίληψης νοημάτων» και αυτή η μεταβολή αντίληψης για την έννοια του όρου «μάθηση» οδήγησε τους μελετητές στη διάκριση μεταξύ τυπικής και μη τυπικής μάθησης⁴⁶⁷.

8.2. ΟΙ ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Έχοντας υπόψη τα προαναφερόμενα, διαπιστώνεται ότι οι Πολιτιστικοί Φορείς αξιοποιούν τη χρήση σύγχρονων τεχνολογικών εφαρμογών που ενδυναμώνουν τόσο τον επικοινωνιακό όσο και τον ψυχαγωγικό χαρακτήρα τους, με στόχο την αύξηση της

⁴⁶² Φιλίππουπολίτη, ό.π., σ. 28.

⁴⁶³ Μαρία Βλαχάκη, Πανελλήνιο Συνέδριο «Μουσεία και Εκπαίδευση», Γενικός Απολογισμός, κριτική αποτίμηση, προοπτικές, Τετράδια Μουσειολογίας 5, 2008, σ. 71.74.

⁴⁶⁴ Φιλίππουπολίτη, ό.π., σ. 27.

⁴⁶⁵ Φιλίππουπολίτη, ό.π., σ. 28.

⁴⁶⁶ Hooper-Greenhill (2007), ό.π., σ. 35.

⁴⁶⁷ Φιλίππουπολίτη, ό.π., σ. 28.

επισκεψιμότητας, την ενδυνάμωση της παρεχόμενης εκπαίδευσης-μάθησης⁴⁶⁸ και τον εμπλουτισμό της εμπειρίας των επισκεπτών⁴⁶⁹.

Παράλληλα, οι νέες τεχνολογίες στην Εκπαίδευση μεταβάλλουν το χαρακτήρα της διότι εισάγουν νέα μαθησιακά πρότυπα που εμπεριέχονται στο Πρόγραμμα «Κοινωνία της Πληροφορίας»⁴⁷⁰. Περαιτέρω, η χρήση των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση συγκροτεί τον επιστημονικό κλάδο της Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας που συμπεριλαμβάνεται από το έτος 1977 στις Επιστήμες Παιδαγωγικών Σπουδών και χρησιμοποιεί τα ψηφιακά συστήματα αφενός για την αντιμετώπιση των προβλημάτων στην εκπαίδευση και αφετέρου για τη χρήση αποτελεσματικών μεθόδων διδασκαλίας και μάθησης μαθητών και ενηλίκων⁴⁷¹.

Λαμβάνοντας υπόψη τ'αναφερόμενα στον Οργανισμό Association for Educational and Communication Technology⁴⁷² διαπιστώνουμε ότι στον επιστημονικό κλάδο της Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας συναντάται η τεχνολογία με τη μεθοδολογία διδασκαλίας των γνωστικών αντικειμένων του αναλυτικού προγράμματος καθώς και τα περιβάλλοντα μάθησης που σχεδιάζονται κατά τα πρότυπα των σύγχρονων θεωριών μάθησης. Στις αρχές του 1980 ξεκίνησε η χρήση υπολογιστών στην εκπαίδευση και το τότε εκπαιδευτικό λογισμικό είχε τη μορφή ηλεκτρονικών βιβλίων, ή ασκήσεων πρακτικής και εξάσκησης ή εκπαιδευτικών παιχνιδιών⁴⁷³.

Οι σχέσεις Πολιτιστικών Χώρων-Σχολείων καθορίζονται εν πολλοίς από το ρόλο των αναλυτικών προγραμμάτων και πώς αυτά συμβάλλουν στο σχεδιασμό της μουσειοπαιδαγωγικής δράσης. Υπογραμμίζεται δε ότι αυτό το πεδίο είναι ανοιχτό αφενός λόγω των διαφορετικών θεωρητικών απόψεων και αφετέρου εξαιτίας της ανάπτυξης συγκεκριμένων πολιτικών – εθνικών ή πολιτιστικών και μουσειακών – που διαφοροποιούνται με την πάροδο των χρόνων και με τις αλλαγές συνθηκών⁴⁷⁴. Ο King υποστηρίζει, επικαλούμενος το παράδειγμα στις Η.Π.Α., ότι τα τελευταία είκοσι χρόνια, η αλλαγή στις σχέσεις μεταξύ των Μουσείων και των Σχολείων βασίζεται στην τυποποίηση της μάθησης στα Σχολεία, καθώς ισχύει η επάνοδος στη στοχοθεσία των

⁴⁶⁸ Laia Pujol Tost & Maria Economou «Exploring the suitability of virtual Reality Interactivity. For exhibitions through an integrated evaluation: the case of the Ename Museum στο <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.556.337&rep=rep1&type=pdf> (ημ. πρόσβασης: 9/10/2019).

⁴⁶⁹ Νίκη Νικονάνου «Αξιοποίηση των ψηφιακών μέσων στη μουσειοπαιδαγωγική» στο *Μουσειακή Μάθηση και Εμπειρία στον 21^ο αιώνα*, Ν. Νικονάνου, Α. Μπούνια, εκδ. ΣΕΑΒ-ΕΜΠ, 2015, σ. 225-226 στο www.kallipos.gr (ημ. πρόσβασης: 8/10/2019),

⁴⁷⁰ Παπαδοπούλου, ό.π., σ. 150-152.

⁴⁷¹ Χριστίνα Σολομωνίδου «Νέες Τάσεις στην εκπαιδευτική τεχνολογία», εκδ. Μεταίχιμο, Αθήνα 2006, σ. 5-6.

⁴⁷² <https://www.aect.org/>

⁴⁷³ Σολομωνίδου, ό.π., σ. 1-7.

⁴⁷⁴ Νίκη Νικονάνου «Μουσεία και τυπική εκπαίδευση», στο *Μουσειακή Μάθηση και Εμπειρία στον 21^ο αιώνα*, ό.π., σ. 94.

Writing, Reading και Arithmetics και στην αξιολόγηση που εφαρμόζεται σε αυτά⁴⁷⁵. Σε αυτό το πλαίσιο, η επικέντρωση στους τρεις γνωστικούς στόχους συνετέλεσε στην παγίωση της θέσης των Εκπαιδευτικών να μην θεωρούν ελκυστική την επίσκεψη στα Μουσεία καθώς δεν επιβοηθούσε την υλοποίηση της στοχοθεσίας του αναλυτικού προγράμματος. Για τους λόγους αυτούς, τα Μουσεία και άλλοι Πολιτιστικοί Οργανισμοί αναγκάστηκαν, λόγω του μεταξύ τους ανταγωνισμού και της διασύνδεσής τους με την αγορά, να προσφέρουν εκπαιδευτικές δραστηριότητες που απευθύνονται στις σχολικές ομάδες και είναι προσανατολισμένες στα αναλυτικά προγράμματα.

Σε αντίθεση με τις Η.Π.Α., η Marx αναφέρεται στο παράδειγμα της Γερμανίας και επισημαίνει την απομάκρυνση, ήδη από το 1980, από τα αναλυτικά προγράμματα, γεγονός που απηχεί μια αντίδραση στο διδακτισμό και παράλληλα αναδεικνύει τη έμφαση στην εμπειρία και αξιοποίηση των Μουσειακών Χώρων, με στόχο τη βελτίωση των σχολικών εκπαιδευτικών προγραμμάτων⁴⁷⁶.

Στο πλαίσιο των προαναφερόμενων αλλαγών, διαπιστώνεται ότι σήμερα οι τεχνολογίες που συμπεριλαμβάνονται στη διδακτική γνωστικών αντικειμένων αφορούν ηλεκτρονικά βιβλία, λεξικά, θεματικές τράπεζες πληροφοριών, εφαρμογές προσομοιώσεων, πλατφόρμες και βάσεις δεδομένων καθώς και εργαλεία που επιτρέπουν την κατασκευή διαφόρων σχημάτων⁴⁷⁷.

Περαιτέρω, η επιστημονική κοινότητα συγκλίνει στην άποψη ότι οι νέες τεχνολογίες πρέπει να αξιοποιούνται εποικοδομητικά επιτρέποντας την ελεύθερη πρόσβαση στις πηγές πληροφορίας, την κριτική αντιμετώπιση, την ομόθυμη συμμετοχή της μαθητικής κοινότητας και την καλλιέργεια των ψηφιακών δεξιοτήτων, διότι σε αντίθετη περίπτωση οι νέες τεχνολογίες συνιστούν μια ευκαιριακή νεωτερικότητα⁴⁷⁸.

⁴⁷⁵ Brad King «New Relationships with the Formal Education Sector, στο B. Lord (επιμ.) *The Manual of Museum Learning*, Altamira Press: Plymouth, 2007, σ. 77-105.

⁴⁷⁶ Carola Marx «Schule und Museum – Eine Partnerschaft im Wandel» στο G. Staube (επιμ.) *Das Museum als Lern- und Erfahrungsraum, Grundlagen und Praxisbeispiele*, Schriften des Deutschen Hygiene – Museums Dresden, Boehlau Verlag: Koeln, 2012a, σ. 96-101 <https://www.degruyter.com/viewbooktoc/product/210132> (ημ. πρόσβασης: 4/11/2019).

⁴⁷⁷ Σολομωνίδου, ό.π., σ. 74-76.

⁴⁷⁸ Σ. Μ. Νικολάου «Φιλοσοφία των Νέων Τεχνολογιών – Πολυμέσα στην Εκπαιδευτική Διαδικασία» στο «Οι νέες τεχνολογίες για την κοινωνία και τον πολιτισμό», Πρακτικά Δεύτερου Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή, Κέντρο Έρευνας Επιστήμης και Εκπαίδευσης, Αθήνα 2000, σ.71-78 και Γ. Παπαδόπουλος και Μ. Καραμάνης «Υπηρεσίες Προστιθέμενης Αξίας στο Ελληνικό Δίκτυο Σχολείων» στο «Οι νέες τεχνολογίες για την κοινωνία και τον πολιτισμό», Πρακτικά Δεύτερου Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή, Κέντρο Έρευνας Επιστήμης και Εκπαίδευσης, Αθήνα 2000, σ. 112-114 και Α. Ράπτης και Α. Ράπτη «Είναι δυνατόν να αλλάξει η κουλτούρα της μάθησης με την αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση; Η σημασία της παιδαγωγικής μόρφωσης των εκπαιδευτικών και η

Επιπρόσθετα, η Ευγενία-Ξένια Βαφειάδου ανακοίνωσε στο 5^ο Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Αγωγής (2015) με θέμα «Λειτουργίες νόησης και λόγου στη συμπεριφορά, στην εκπαίδευση και στην ειδική αγωγή» ότι οι παράμετροι που επηρεάζουν κατά πόσο οι ψηφιακές τεχνολογίες θα βελτιώσουν τη μαθησιακή εμπειρία στη διάρκεια της επίσκεψης σε ένα πολιτιστικό χώρο σχετίζονται:

(α) Με την ίδια την τεχνολογία και κυρίως με το εάν τα συγκεκριμένα χαρακτηριστικά των ψηφιακών εκθεμάτων και των ψηφιακών συσκευών βελτιώνουν έμπρακτα τη μαθησιακή εμπειρία. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι τα εκθέματα που περιγράφονταν ως διαδραστικά χωρίς να προωθούν τη συνέργεια μεταξύ του εκθέματος και του κοινού.

(β) Με το προσωπικό των Πολιτιστικών Χώρων και ειδικά την εξέταση της περίπτωσης, κατά πόσο το ανθρώπινο δυναμικό επιτρέπει την καλύτερη δυνατή αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών, ώστε να προσφέρεται μια δυναμική διάσταση στην εμπειρία, για να μεγιστοποιείται η εκπαιδευτική αξία των ψηφιακών τεχνολογιών κατά την εφαρμογή των προγραμμάτων.

(γ) Με τους επισκέπτες-χρήστες: ο τεχνολογικός σχεδιασμός πρέπει να λαμβάνει υπόψη του τον τεχνολογικό αλφαριθμητισμό των χρηστών, καθώς και την πρόβλεψη αξιοποίησης των τεχνολογικών συσκευών ως μαθησιακών εργαλείων⁴⁷⁹.

8.3. ΟΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΟΙ ΣΥΓΧΡΟΝΕΣ ΘΕΩΡΙΕΣ ΤΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

Στην εκπαίδευση αξιοποιούνται οι ακόλουθες εφαρμογές:

*** ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ**

Η δημοφιλέστερη οπτικοακουστική εφαρμογή είναι η δημιουργία των εκπαιδευτικών βίντεο. Δημιουργούνται από ομάδες μαθητών, απευθύνονται στη μαθητική κυρίως κοινότητα και η παραγωγή τους εντάσσεται στο πλαίσιο σχεδιασμού κυρίως μουσειοπαιδαγωγικών δραστηριοτήτων. Δύνανται να αξιοποιηθούν είτε ως εκπαιδευτικό υλικό προετοιμασίας των προαναφερομένων δραστηριοτήτων, είτε ως κύριο υλικό μετά το τέλος των εκπαιδευτικών επισκέψεων ή δραστηριοτήτων⁴⁸⁰.

υστέρηση της εκπαιδευτικής πολιτικής στη χώρα μας» Πρακτικά Συνεδρίου «Η πληροφορική στην εκπαίδευση. Τεχνικές εφαρμογές, κατάρτιση Εκπαιδευτικών» Πανεπιστήμιο Αιγαίου, 14-15 Δεκεμβρίου 2001, εκδ. Νέων Τεχνολογιών, Αθήνα 2002, σ. 47-54.

⁴⁷⁹ Βαφειάδου, ό.π., σ. 8.

⁴⁸⁰ Αλεξάνδρα Μπούνια και Νίκη Νικονάνου (2008), σ. 368-371.

*** ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΚΑΙ ΟΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΤΟΥ**

Το διαδίκτυο συγκροτεί ένα δημοκρατικό και δυναμικό χώρο μάθησης και έντασης διάδοσης της γνώσης που επιτρέπει τη βιωματική αλληλεπίδραση της μαθητικής και εκπαιδευτικής κοινότητας. Έχει καταστεί το πλέον ιδανικό και ευέλικτο περιβάλλον για την υλοποίηση των εξ αποστάσεως και δια βίου εκπαιδευτικών προγραμμάτων και μάθησης που υλοποιούνται σύμφωνα με την εκπαιδευτική πολιτική της Ε.Ε. και πολλών κρατών σε παγκόσμια κλίμακα⁴⁸¹.

Το διαδίκτυο επιτρέπει την εξ αποστάσεως συνεργασία των μαθητών με άλλες μαθητικές κοινότητες, Υπηρεσίες, Πολιτιστικά Ιδρύματα κ.ά., μέσω διαδικτυακών ομάδων εργασίας, τηλεδιασκέψεων και επικοινωνίας μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου⁴⁸² και διαδικτυακών εφαρμογών.

Οι εφαρμογές διαδικτύου που δύνανται να αξιοποιηθούν, μπορεί να εμπεριέχουν:

* Κοινωνικά δίκτυα που αξιοποιούνται από τους Χώρους Πολιτισμού για εμπλοκή-προσέλκυση μέσα από συζητήσεις εκπαιδευτικού περιεχομένου, ερωτήματα, διαγωνισμούς, κ.ά..

*Εικονικές περιηγήσεις, που εντάσσονται σε συλλογικές προσπάθειες, όπως για παράδειγμα το GOOGLE ART PROJECT.

*Μεγάλα αρχεία που επιτρέπουν ελεύθερη πρόσβαση σε ψηφιοποιημένες βιβλιοθήκες, εκθέματα, συλλογές (Europeana, Google Art Project) και μουσεία.

* Εικονικά Μουσεία που διαφέρουν από τις εικονικές περιηγήσεις, καθώς οι τελευταίες παρουσιάζουν συγκεκριμένες διαδρομές εντός ενός Μουσείου και δεν μεταφέρουν ολόκληρο το Μουσείο σε έναν κόσμο εικονικού χαρακτήρα.

* Πολυμεσικές εφαρμογές, όπως κουίζ, παιχνίδια, παζλ, εργαλεία ζωγραφικής.

Ως εκ τούτου, η μαθητική κοινότητα έχει πρόσβαση σε ένα τεράστιο εύρος πληροφοριών το οποίο ανασύρεται με ποικίλους τρόπους και επιτρέπει την ανάπτυξη ερευνητικής διάθεσης και διαφόρων πρωτοβουλιών εκπαιδευτικού χαρακτήρα⁴⁸³.

⁴⁸¹ Κυριακίδης και Κασουλίδης, ό.π., σ. 100-102 & Παπαδόπουλος και Καραμάνης, ό.π., σ. 112-114.

⁴⁸² Νικολάου, ό.π., σ. 74-76 & Κυριακίδης και Κασουλίδης, ό.π., σ. 99-101 & Ράπτης, και Ράπτη, ό.π., σ. 57-58.

⁴⁸³ Νικολάου, ό.π., σ. 73-75 & Ράπτης και Ράπτη, ό.π., σ. 55-57.

Στη σημερινή κοινωνία που η χρήση νέων τεχνολογιών και μέσων κατέχουν σημαντική θέση σε όλους τους τομείς της ανθρώπινης δραστηριότητας, είναι φανερό ότι η δυνατότητα που παρέχεται στους μαθητές να χρησιμοποιούν το διαδίκτυο για την επιλογή, διαχείριση και αξιολόγηση των πληροφοριών που ανασύρουν, καθιστά αυτούς ηλεκτρονικά εγγράμματους και ενισχύει τις ψηφιακές δεξιότητές τους⁴⁸⁴.

Παρά το γεγονός ότι μέσω του διαδικτύου εισάγονται νέες μέθοδοι μάθησης σε σημαντικό βαθμό, ώστε να μπορούμε να τεκμηριώσουμε ότι η χρησιμοποίηση του διαδικτύου στην εκπαίδευση οδηγεί στην «εικονική μάθηση»⁴⁸⁵, είναι σαφές ότι αυτή δεν αντικαθιστά και δεν επηρεάζει το περιεχόμενο και τις διαδικασίες του παραδοσιακού τρόπου διδασκαλίας. Στο πλαίσιο αυτό, ο ρόλος των Εκπαιδευτικών παραμένει καθοριστικός, διότι σε αυτούς εναπόκειται η, κατά το δυνατόν, αρτιότερη και πιο ουσιαστική εφαρμογή των εκπαιδευτικών τεχνολογικών μέσων⁴⁸⁶.

Παράδειγμα καλών πρακτικών που εφαρμόστηκαν με στόχο την εμπέδωση ουσιαστικών σχέσεων μαθητών με το Μουσείο και τις νέες τεχνολογίες, επιφέροντας θετικά μαθησιακά αποτελέσματα είναι η περίπτωση δημόσιου Νηπιαγωγείου των Αχαρνών από το σχολικό έτος 2010 μέχρι σήμερα⁴⁸⁷. Εκπονήθηκε το Πρόγραμμα «Η Θεά Αθηνά είναι παντού» και πραγματοποιήθηκαν επισκέψεις, στο Μουσείο Ακρόπολης, των τάξεων του Νηπιαγωγείου με τη συνοδεία και των γονέων. Στην απόφαση επισκέψεων στο συγκεκριμένο Μουσείο κατέληξαν τα παιδιά καθώς διαπίστωσαν ότι η πλειονότητα των εκθεμάτων του ενδιαφέροντός τους βρίσκονταν συγκεντρωμένα σε αυτό το Μουσείο. Οι νέες ιδέες που αποκόμισαν τα νήπια, μεταξύ άλλων, μετουσιώθηκαν στην κατασκευή τρισδιάστατων δημιουργιών με πλαστελίνη που περιλάμβαναν έργα με τη Θεά Αθηνά, τις σοφές κουκουβάγιες και τα ιερά φίδια. Δεδομένου ότι αυτού του είδους οι πρακτικές έγιναν σε Νηπιαγωγείο που φοιτούν κυρίως νήπια παλινοστούντων οικογενειών, έχει βαρύνουσα σημασία καθώς στην ιδιαίτερη αυτή κοινότητα μαθητών που παρουσιάζει ελλείμματα (δυσκολίες γλωσσικής έκφρασης), το Πρόγραμμα επέδρασε θετικά στην καλλιέργεια υψηλότερων κινήτρων μάθησης, τόσο από πλευράς των νηπίων όσο και από τους γονείς τους.

Σύμφωνα δε με ερευνητική μελέτη της Ι. Παλαιολόγου προκύπτει ότι κατά τη νηπιακή ηλικία, η χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών αποτελεί εργαλείο κοινωνικών αλληλεπιδράσεων που επιβοηθά την άτυπη μάθηση⁴⁸⁸.

⁴⁸⁴ Κυριακίδης και Κασουλίδης, ό.π., σ. 100-101 & Ράππη και Ράππη, ό.π., σ. 55-57.

⁴⁸⁵ Σολομωνίδου, ό.π., σ. 128-130.

⁴⁸⁶ Κυριακίδης και Κασουλίδης, ό.π., σ. 99-101 & Νικολάου, ό.π., σ. 69-75.

⁴⁸⁷ Βένια Δεληγιαννίδη «Τα μουσεία και η μουσειολογία στη σύγχρονη κοινωνία. Νέες προκλήσεις, νέες σχέσεις (Μέρος ΙΓ΄) στο <https://www.archaiologia.gr/blog/2015/01/19/> (ημ. πρόσβασης: 20/10/2019).

⁴⁸⁸ Ioanna Palaiologou «Children under five and digital technologies: implication for early years pedagogy» στο European Early Childhood Education Research Journal, Routledge, 2014, σ. 11-17, 19 στο https://www.researchgate.net/publication/271939339_Children_under_five_and_digital_technologies_implications_for_early_years_pedagogy (ημ. πρόσβασης: 11/3/2020).

Ως εκ τούτου, τα ψηφιακά μέσα πρέπει να αξιοποιούνται στην παιδαγωγική, με στόχο τη δημιουργία παράλληλων μαθησιακών περιβαλλόντων συμμετοχής σε ποικίλες δραστηριότητες. Η μελέτη αποδεικνύει το δημοφιλές απόσπασμα του Alvin Toffler ότι οι αναλφάβητοι του 21^{ου} αιώνα δεν θα είναι αυτοί που δεν μπορούν να διαβάσουν ή να γράψουν, αλλά εκείνοι που δεν μπορούν να μάθουν, να ξεμάθουν και να ξαναμάθουν⁴⁸⁹.

Συνεπώς, η παιδαγωγική στις πρώιμες ηλικίες πρέπει να εξετάσει τις δυνατότητες της ψηφιακής εμπειρίας των παιδιών ώστε να τις μετατρέψουν σε μαθησιακές δεξιότητες και εμπειρίες, μέσω ποιοτικού εκπαιδευτικού περιεχομένου⁴⁹⁰.

* ΤΟ ΓΝΩΣΤΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΤΗΣ ΕΙΚΟΝΙΚΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

Η εικονική πραγματικότητα είναι μια από τις πλέον σημαντικές τεχνολογικές εφαρμογές στον τομέα της εκπαίδευσης διότι διαμορφώνει ένα περιβάλλον αλληλεπίδρασης του χρήστη με τον υπολογιστή, παρέχει επικοινωνιακές δυνατότητες και επιτυγχάνει την υπερνίκηση των φυσικών και χωρικών περιορισμών. Παράλληλα, ενδυναμώνει την αφηρημένη μάθηση, τη σαφέστερη αντίληψη των χώρων και επιβοηθά την αυτενέργεια, ενώ το σημαντικότερο στοιχείο αυτού του γνωστικού περιβάλλοντος είναι ο διαδραστικός χαρακτήρας του⁴⁹¹.

Οι τεχνολογικές εφαρμογές που σχετίζονται με τη εικονική πραγματικότητα είναι οι πλέον κατάλληλες για την ορθή μεθοδολογία μάθησης σε πολιτιστικούς χώρους. Δίνει τη δυνατότητα της προσαρμογής και προαγωγής του κονστρουκτιβιστικού μαθησιακού μοντέλου που συμβαδίζει με τις καινοτόμες αντιλήψεις που αφορούν τη λειτουργία των Πολιτιστικών Ιδρυμάτων⁴⁹².

Απόρροια της κονστρουκτιβιστικής προσέγγισης στη μουσειακή μάθηση είναι η εφαρμογή της Visual Thinking Strategies, ως μιας αποτελεσματικής μεθόδου αναφορικά με την προσέγγιση των πολιτιστικών αγαθών στα Μουσεία Τέχνης⁴⁹³. Μέσω αυτής της μεθόδου εστιάζεται η ανάπτυξη του οπτικού εγγραμματος στα Μουσειακά Ιδρύματα, ώστε να διαμορφωθεί η προσωπική δημιουργία αντίληψης και νοημάτων για τα πολιτιστικά αγαθά.

⁴⁸⁹ Palaiologou, ό.π., σ. 19.

⁴⁹⁰ Palaiologou, ό.π., σ. 19.

⁴⁹¹ Tost and Economou, ό.π., σ. 81-85.

⁴⁹² Tost and Economou, ό.π., σ. 83-85.

⁴⁹³ <https://vtshome.org/> (ημ. πρόσβασης: 11/10/2019) που αναπτύχθηκε από τους Αμερικανούς Philip Yenawine και Abigail Housen & Φιλιππουπολίτη « Εκπαιδευτικές θεωρίες και μουσειακή μάθηση» ό.π., σ. 35-36.

Περαιτέρω, διαπιστώνεται ότι το γνωστικό περιβάλλον της εικονικής πραγματικότητας επιβοηθά τη συνεργατική μάθηση κυρίως για εκείνους τους μαθητές που δυσκολεύονται να μάθουν μέσω των παραδοσιακών μαθησιακών μεθοδολογιών⁴⁹⁴. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το πρόγραμμα «ΝΑΪΣ: Μελετώντας μαζί σε έναν Εικονικό Κόσμο» στο οποίο παιδιά κατασκευάζουν απλά εικονικά περιβάλλοντα, συνεργάζονται μεταξύ τους και δημιουργούν ιστορίες διάδρασης στον πραγματικό και εικονικό κόσμο.

Για τους λόγους αυτούς, κρίνεται ότι τα Collaborative Virtual Environments συνιστούν ουσιαστικές μαθησιακές πηγές, καθώς σε αυτά τα συνεργατικά περιβάλλοντα δίνεται η δυνατότητα αλληλεπίδρασης μεταξύ καθηγητών-μαθητών και προάγεται ο κοινωνικός χαρακτήρας της μάθησης⁴⁹⁵.

***ΤΑ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΙΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΚΑΙ Η ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ**

Τα υπολογιστικά περιβάλλοντα στην εκπαίδευση κάνουν χρήση υπολογιστών, internet και νέων τεχνολογιών⁴⁹⁶.

Από τα πλέον αναπτυσσόμενα και ενδιαφέροντα περιβάλλοντα που δημιουργήθηκαν είναι αυτό που σχετίζεται με την εκπαιδευτική ρομποτική. Έχοντας ως παράδειγμα τα ρομπότ της LEGO, γίνεται χρήση υλικών και εικονικών ρομπότ που ενδυναμώνουν τις τεχνολογικές δεξιότητες των μαθητών και συμβάλλουν στην αποτελεσματική διδασκαλία και κατανόηση διαφόρων γνωστικών αντικειμένων⁴⁹⁷. Μέσω του προαναφερόμενου υπολογιστικού περιβάλλοντος υλοποιούνται ποικίλες εκπαιδευτικές δράσεις που προτάσσουν τη συνεργατική μάθηση και αναπτύσσουν τη δημιουργικότητα της μαθητικής κοινότητας. Ένα συγκριτικό πλεονέκτημα που εντοπίζεται είναι ότι οι ενέργειες των μαθητών επιβεβαιώνονται ή όχι από το

⁴⁹⁴ Andrew Johnson, Maria Roussos, Jason Leigh, Christina Vasilakis, Graig . Barnes and Thomas Moher «The NICE Project: Learning Together in a Virtual World» στο <https://www.evl.uic.edu/tile/NICE/NICE/PAPERS/VRAIS/vrais98.2.html> (ημ. πρόσβασης: 12/10/2019). https://www.researchgate.net/publication/3735424_The_NICE_project_Learning_together_in_a_virtual_world/link/00b495325963ae2005000000/download (ημ. πρόσβασης: 12/10/2019).

⁴⁹⁵ Dafne Economou «Understanding social interaction and informing the design of virtual actors in collaborative virtual environments (CVEs) for learning» στο «*Η Τεχνολογία στην Υπηρεσία της Πολιτισμικής Κληρονομιάς*», εκδ. Καλειδοσκόπιο, Αθήνα 2008, σ. 241-245 και Daphne Economou, William . L. Mitchell, Tom Boyle «Towards a user-centred method for studying CVLEs στο https://www.researchgate.net/publication/2323449_Towards_a_user-centred_method_for_studying_CVLEs (ημ. πρόσβασης: 13/10/2019).

⁴⁹⁶ Σολομωνίδου, ό.π., σ. 7-8.

⁴⁹⁷ Μαθηματικά, Φυσική, κ.ά.. & <https://education.lego.com/en-us/lessons> & <https://education.lego.com/en-us/middle-school/intro> (ημ. πρόσβασης: 13/10/2019).

εγκατεστημένο πρόγραμμα, χωρίς την εποπτεία ή την άμεση παρέμβαση των διδασκόντων⁴⁹⁸.

Ο Talin θεωρεί ότι η διαδραστικότητα του ψηφιακού περιβάλλοντος επιτυγχάνεται όταν προσαρμόζεται περισσότερο στις ενέργειες των χρηστών του και τους επιτρέπει διευρυμένες ελευθερίες και μεγαλύτερο έλεγχο στο χρόνο, το χώρο ή και την πλοκή της εμπειρίας⁴⁹⁹, ενώ είναι αδιαμφισβήτητες οι πολύπλευρες εκπαιδευτικές εμπειρίες που προσφέρει η διαδραστικότητα⁵⁰⁰.

Επιπρόσθετα, η τεχνολογική εξέλιξη επιβόηθησε το σχεδιασμό προηγμένων διαδικτυακών συστημάτων εκπαιδευτικού χαρακτήρα που καλλιεργούν την εξατομικευμένη μάθηση. Αυτά τα συστήματα συγκροτούν τα Νοήμονα και Προσαρμοστικά Συστήματα Εκπαιδευτικού χαρακτήρα καθώς και τα Διαχειριστικά Συστήματα Μάθησης⁵⁰¹, που εδράζονται στη θεωρία της «ροής» ή της ψυχολογίας της βέλτιστης εμπειρίας (flow experience/psychology of optimal experience) του Καθηγητή Mihalyi Csikszentmihalyi⁵⁰².

Μετά τα παραπάνω, διαπιστώνεται ότι η μαθησιακή διαδικασία καθίσταται αποτελεσματικότερη εξαιτίας της παροχής κατάλληλων κινήτρων μέσω των νέων τεχνολογιών.

Η δύναμη της φαντασίας, της περιέργειας, της ανάπτυξης πρωτοβουλιών μαζί με την εξερευνητική διάθεση για πειραματισμούς συγκροτούν τα ισχυρότερα κίνητρα που παρέχουν οι καινοτόμες τεχνολογίες στον τομέα της μαθησιακής διδασκαλίας⁵⁰³.

⁴⁹⁸ Κωνσταντίνος Μαργαρίτης, Βασίλειος Δαγδιλέλης, Μαρία Σατρατζέμη, και Α. Συκοπετρίτης «Μεταβάλλοντας το εκπαιδευτικό πανόραμα: Η περίπτωση της Εκπαιδευτικής Ρομποτικής» στο «Οι νέες τεχνολογίες για την κοινωνία και τον πολιτισμό», Πρακτικά Δεύτερου Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή, Κέντρο Έρευνας Επιστήμης και Εκπαίδευσης, Αθήνα 2000, σ. 232-233, 238-240.

⁴⁹⁹ David Talin Joiner «Real Interactivity in Interactive Entertainment» in *Digital Illusion: Entertaining the Future with High Technology*, C. Dodsworth Jr. (Ed.), Addison-Wesley, 1998, σ. 151-159 & <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=178954> (ημ. πρόσβασης: 15/10/2019)

⁵⁰⁰ Μαρία Ρούσσου «Ο Ρόλος της Διαδραστικότητας στη Διαμόρφωση της Άτυπης Εκπαιδευτικής Εμπειρίας» στο *Η Τεχνολογία στην Υπηρεσία της Πολιτισμικής Κληρονομιάς*, Αλ. Μπούνια κ.ά., εκδ. Καλειδοσκόπιο, Αθήνα 2008, σ. 251-261 και στο

https://www.makebelieve.gr/bak/mr/research/papers/Museology/mroussou_museology04_final.pdf

(ημ. πρόσβασης: 1/10/2019).

⁵⁰¹ Σολομωνίδου, ό.π., σ. 131-132.

⁵⁰² Φιλιππουπολίτη «Εκπαιδευτικές Θεωρίες και Μουσειακή Μάθηση» ό.π., σ. 37 & https://en.wikipedia.org/wiki/Mihaly_Csikszentmihalyi (ημ. πρόσβασης: 15/10/2019).

⁵⁰³ Ρούσσου (2008), ό.π., σ. 256-257.

Επιπρόσθετα τα στοιχεία του παιχνιδιού που εντοπίζονται στη διαδραστική μάθηση καλλιεργούν τον αυθορμητισμό, τη φαντασία, την κοινωνικότητα και τη δημιουργική ψυχαγωγία⁵⁰⁴.

Η δε δημιουργία περιβάλλοντος που συνδυάζει τις τεχνολογικές εφαρμογές και τις ψυχαγωγικές δράσεις αποτελεί το πλέον κατάλληλο μαθησιακό πρότυπο, που αναπτύσσεται ευκολότερα στους χώρους καλλιέργειας άτυπης μάθησης, όπως είναι τα Μουσειακά Ιδρύματα και οι εν γένει Χώροι Πολιτισμού⁵⁰⁵, καθώς στα προγράμματα αυτά αξιοποιείται ο διαθεματικός χαρακτήρας ως προς το περιεχόμενο και οι ενεργητικές-βιωματικές μέθοδοι στην προσέγγιση της μαθησιακής διαδικασίας⁵⁰⁶.

Καταλυτικό ρόλο επιρροής ασκούν οι δικτυακές εφαρμογές πολυμεσικού χαρακτήρα, όπου η γνώση παρουσιάζεται οπτικοποιημένη ή με μορφή κινούμενων εικόνων, κειμένων, ήχων, αναπαραστάσεων ή των εντυπωσιακών τεχνικών επιτευγμάτων που ενσωματώνονται στα βιντεοπαιχνίδια⁵⁰⁷. Η κινητοποίηση των αισθήσεων ενισχύει το ατομικό βίωμα και την ερευνητική αναζήτηση⁵⁰⁸. Για τους λόγους αυτούς θεωρείται ότι οι επισκέψεις στους Πολιτιστικούς Χώρους αποτελούν ολοκληρωμένες εμπειρίες διότι οι μαθητές συμμετέχουν τόσο σε νοητικό όσο και σε συναισθηματικό επίπεδο⁵⁰⁹.

Συνοψίζοντας, κρίνουμε ότι η χρήση τεχνολογικών εφαρμογών διευκολύνει τη μαθησιακή διαδικασία λόγω της ευελιξίας των πολυμέσων, της ποικιλομορφίας και του δυναμισμού τους, του επικοινωνιακού και παιχνιδώδους χαρακτήρα τους και κυρίως των αισθητικών και βιωματικών εμπειριών που συνοδεύουν τις επισκέψεις εκπαιδευτικού χαρακτήρα στους Πολιτιστικούς χώρους και τα Μουσεία.

Παρά το γεγονός ότι οι νέες τεχνολογίες έχουν θετική επίδραση στον εκπαιδευτικό τομέα που εντοπίζεται στο γνωστικό και το βιωματικό επίπεδο των μαθητών⁵¹⁰, όταν εξετάζουμε τους τρόπους που επηρεάζουν τα πολιτιστικά αγαθά και την Πολιτιστική μας Κληρονομιά, πρέπει να εξετάζουμε τις παραμέτρους εκείνες που σχετίζονται με τα χαρακτηριστικά των Μουσειακών, Πολιτισμικών και Πολιτιστικών φορέων. Αυτές οι παράμετροι αφορούν τόσο τον κοινωνικό χαρακτήρα μιας επίσκεψης σε Πολιτιστικούς Χώρους όσο και την προσέγγιση της επιστημολογικής και πολιτιστικής

⁵⁰⁴ Φιλιππουπολίτη «Προγράμματα ελεύθερου Χρόνου: Οικογένειες, παιδιά, ενήλικες», ό.π., σ. 120.

⁵⁰⁵ Ρούσσου (2008), ό.π., σ. 256.

⁵⁰⁶ Φιλιππουπολίτη «Προγράμματα ελεύθερου Χρόνου: Οικογένειες, παιδιά, ενήλικες», ό.π., σ. 120.

⁵⁰⁷ Μαρία Ρούσσου «Ο Ρόλος της Διαδραστικότητας στη Διαμόρφωση της άτυπης Εκπαιδευτικής Εμπειρίας, Εισαγωγή», ό.π., σ. 1.

⁵⁰⁸ Κυριακίδης και Κασουλίδης, ό.π., σ. 101 & Ράπτης και Ράπτη, ό.π., σ. 54 & Ευ. Β. Δημαράκη «Η μελέτη του παρελθόντος στις μικρές ηλικίες και οι δυνατότητες των νέων τεχνολογιών», ό.π., σ. 1-4.

⁵⁰⁹ Tost & Economou, ό.π., σ. 81-82.

⁵¹⁰ Keene, ό.π., σ. 3-4.

αξίας των αυθεντικών πολιτιστικών αγαθών που συγκροτούν τις μουσειακές κι λοιπές πολιτιστικές συλλογές⁵¹¹.

Οι Πολιτιστικοί Οργανισμοί και Φορείς που οργανώνουν εκπαιδευτικά προγράμματα οφείλουν να σχεδιάσουν μια στρατηγική που θα ανταποκρίνεται στην επίτευξη των εκπαιδευτικών στόχων τους και θα απαντά στα θέματα της διδασκαλίας⁵¹².

Ως εκ τούτου, για να επιτευχθούν οι μαθησιακοί στόχοι απαιτείται η διοργάνωση εκθέσεων και ο σχεδιασμός εκπαιδευτικών υπολογιστικών περιβαλλόντων με επίκεντρο τη μάθηση, που στηρίζονται στις σύγχρονες θεωρίες της μαθησιακής διαδικασίας⁵¹³.

Τα αρχικά υπολογιστικά περιβάλλοντα εκπαίδευσης που οργανώθηκαν με τη χρησιμοποίηση των νέων τεχνολογιών⁵¹⁴ βασίστηκαν στη θεωρία του συμπεριφορισμού⁵¹⁵ και στο πλαίσιο αυτό οι ερευνητές κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι η αποκτηθείσα γνώση διαμέσου του συμπεριφορισμού δεν δύναται να αξιοποιηθεί στην αντιμετώπιση των καθημερινών καταστάσεων της ζωής. Για τους λόγους αυτούς, δεν προάγεται η ανάπτυξη πρωτοβουλιών από πλευράς των μαθητών⁵¹⁶.

Η Andrea Witcomb εντοπίζει ότι σε μερικά από τα διαδραστικά εκθέματα και ιδίως στα ψηφιακά παιχνίδια ακολουθείται η εκπαιδευτική θεωρία του συμπεριφορισμού⁵¹⁷.

Μαζί με τη θεωρία του συμπεριφορισμού αναπτύχθηκε η θεωρία του κονστρουκτιβισμού⁵¹⁸, που θεωρεί ότι η οικοδόμηση των γνώσεων γίνεται σε υποκειμενικό επίπεδο σύμφωνα με την προσωπική ερμηνεία γεγονότων και αντικειμένων που βασίζεται στην ατομική εμπειρία. Στο πλαίσιο αυτό, η γνώση δομείται από τους μαθητές κατά τη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας. Η ικανότητα της μάθησης και της κατανόησης αναδιοργανώνεται και καλλιεργείται

⁵¹¹ Tost and Economidou, ό.π., σ. 82.

⁵¹² Κακούρου-Χρόνη, ό.π., σ. 51-52.

⁵¹³ Ράπτης και Ράπτη, ό.π., σ. 54.

⁵¹⁴ Όπως για παράδειγμα «Το ταξίδι στη Χώρα των Γραμμάτων».

⁵¹⁵ Φιλιππουπολίτη «Εκπαιδευτικές θεωρίες και μουσειακή μάθηση», ό.π., σ. 32.

⁵¹⁶ Σολομωνίδου, ό.π., σ. 20-23.

⁵¹⁷ Andrea Witcomb «Διαδραστικότητα: Προχωρώντας πιο πέρα» στο *Μουσείο και μουσειακές σπουδές. Ένας πλήρης οδηγός*, Σ. Μακντόναλντ & Α. Παππά (Επιμ.), μτφρ. Δ. Παπαβασιλείου, εκδ. Πολιτιστικό Ίδρυμα Ομίλου Πειραιώς, Αθήνα, 2012, σ. 489-500 & Φιλιππουπολίτη, ό.π., σ. 32

⁵¹⁸ Ο κονστρουκτιβισμός είναι ένα φιλοσοφικό ρεύμα που μεταकुλά το κέντρο βάρους από τον υλικό κόσμο στον άνθρωπο και τις ανάγκες του. https://repository.kallipos.gr/bitstream/11419/2704/1/02_chapter_4.pdf (ημ. πρόσβασης: 16/10/2019).

αδιάκοπα και σε συνεχή αλληλεπίδραση μαθητών τόσο με τον περιβάλλοντα χώρο όσο και σε σχέση με την ατομική ανάπτυξη και ωρίμανση του χαρακτήρα τους⁵¹⁹.

Σύμφωνα με τη θεωρία του κονστρουκτιβισμού, η μαθησιακή διαδικασία συνδέεται τόσο με τη γνώση όσο και με τις ατομικές εμπειρίες και τα συναισθήματα, οπότε τα πολιτιστικά εκθέματα δύνανται να ερμηνευθούν με πολλαπλούς τρόπους⁵²⁰. Σύμφωνα με τις θεωρητικές απόψεις του Piaget, η κονστρουκτιβιστική θεωρία δίνει βαρύτητα στα περιβάλλοντα διάδρασης και προσομοίωσης, ώστε να διευκολύνεται η μαθησιακή διδασκαλία⁵²¹.

Για τους λόγους αυτούς, οι εκπαιδευτικοί αναλαμβάνουν βοηθητικό και καθοδηγητικό ρόλο στη διαδικασία της αποτελεσματικής μάθησης, αφού οι μαθητές έχουν τον πρωτεύοντα ρόλο σ' αυτή⁵²².

Συνεπώς, τα περιβάλλοντα εκπαίδευσης που σχεδιάζονται σύμφωνα με τη θεωρία του κονστρουκτιβισμού, οργανώνουν τη διδασκαλία έχοντας υπόψη το γνωστικό υπόβαθρο των μαθητών, προωθούν τη συνεργασία, τη δημιουργικότητα και την ανάπτυξη ποικίλων πρωτοβουλιών από τους μαθητές, ενώ τους παρέχουν υποστήριξη. Στο τέλος δε του διδακτικού έργου προβλέπεται αξιολόγηση⁵²³.

Οι Υπεύθυνοι των Μουσειακών Ιδρυμάτων θεωρούν ότι η θεωρία του κονστρουκτιβισμού είναι η πλέον ενδεδειγμένη τόσο για την εφαρμογή της στη διοργάνωση εκθέσεων και την υλοποίηση εκπαιδευτικών προγραμμάτων, στα οποία ο Επιμελητής του Μουσειακού Ιδρύματος αναλαμβάνει τον καθοδηγητικό ρόλο του διδασκάλου⁵²⁴, όσο και στα περιβάλλοντα μάθησης που αξιοποιούνται οι νέες τεχνολογίες.

Συνακόλουθα, η αντίληψη που κυριαρχεί είναι ότι τα μουσεία που παρουσιάζουν τα εκθέματά τους σύμφωνα με την προαναφερόμενη θεωρία, είναι πιθανό να βρῆκαν τον πλέον κατάλληλο τρόπο να χαρίζουν εμπειρίες γεμάτες νόημα στους πολυάριθμους μαθητές και λοιπούς επισκέπτες των μουσειακών εκθέσεων⁵²⁵.

⁵¹⁹ Μπλακ, ό.π., 178-180 & George Hein "The Constructivist Museum" *Journal of Education in Museums*, 16, σ. 21-23, 1995, στο <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.461.3236&rep=rep1&type=pdf> (ημ. πρόσβασης: 10/5/2019).

⁵²⁰ Κακούρου-Χρόνη, ό.π., σ. 50-52.

⁵²¹ Φιλιππουπολίτη «Εκπαιδευτικές Θεωρίες και μουσειακή μάθηση», ό.π., σ. 35.

⁵²² Σολομωνίδου, ό.π., σ. 36-37 & Φιλιππουπολίτη «Εκπαιδευτικές θεωρίες και Μουσειακή Μάθηση», ό.π., σ. 35.

⁵²³ Σολομωνίδου, ό.π., σ. 40-43 & Hein «Constructive Learning Theory», 1991, ό.π..

⁵²⁴ Μπλακ, ό.π., σ. 179-180 & G. Hein, 1995 & Κακούρη-Χρόνη, ό.π., σ. 53-55.

⁵²⁵ Φιλιππουπολίτη «Εκπαιδευτικές Θεωρίες και Μουσειακή Μάθηση», ό.π., σ. 44-45.

Αυτή η θεωρία ανταποκρίνεται στον τομέα των μαθησιακών αναγκών του διευρυμένου και ετερογενούς κοινού διότι ο κάθε επισκέπτης έχει τη δυνατότητα προσωπικής γνώσης για τα πολιτιστικά εκθέματα λόγω της προσέγγισής του με πολλαπλούς τρόπους⁵²⁶.

Συναφώς διαπιστώνεται ότι η εφαρμογή της θεωρίας του κονστρουκτιβισμού στα σχολεία εστιάζει κυρίως στους μαθητές και λιγότερο στα διδασκόμενα γνωστικά αντικείμενα, ενώ για τους Μουσειακούς χώρους, αυτό δείχνει ότι θα πρέπει να εστιάζει κυρίως στους επισκέπτες και λιγότερο στα μουσειακά εκθέματα⁵²⁷.

Γενικά υποστηρίζεται ότι τα Μουσειακά Ιδρύματα είναι οι ιδανικοί χώροι ακόμα και για την υλοποίηση της θεωρίας του Gardner σχετικά με τους Πολλαπλούς Τύπους Νοημοσύνης⁵²⁸. Πράγματι, οι Μουσειακοί χώροι παρέχουν πληθώρα κινήτρων που προσφέρονται σε διαφορετικούς και ποικίλους τύπους ευφυΐας και παράλληλα τα πολιτιστικά αντικείμενα που φιλοξενούνται, προσεγγίζονται με ποικίλους τρόπους που συνδέονται με τις προσωπικές εμπειρίες των επισκεπτών⁵²⁹.

Επιπρόσθετα, δίνεται και ιδιαίτερη έμφαση στον κοινωνικό ρόλο μιας επίσκεψης σε μουσειακό χώρο, όπου η συναναστροφή των μαθητών με τον συγγενικό ή φιλικό περίγυρο επιβοηθά στην οικοδόμηση εξελιγμένων και σύνθετων τρόπων σκέψης, καθώς τα παιδιά καθίστανται δέκτες περισσότερων νοημάτων⁵³⁰.

Ο Αναπτυξιακός Ψυχολόγος Lev Vygotsky⁵³¹ τάσσεται υπέρ της χρήσης τεχνολογίας και βοηθητικών εργαλείων στην εκπαιδευτική διαδικασία της μάθησης διότι ασκεί αλληλεπίδραση στα μέλη της ομάδας που υποστηρίζεται από τα τεχνολογικά μέσα, με αποτέλεσμα τη δημιουργία του κατάλληλου μαθησιακού περιβάλλοντος και την καλλιέργεια ποικίλων κοινωνικών δεξιοτήτων⁵³².

Εντοπίζεται δε ότι ειδικά στα Παιδικά Μουσεία καλλιεργείται η λεγόμενη ανακαλυπτική μάθηση που θεωρείται η πλέον κατάλληλη για τους Χώρους Πολιτισμού, καθώς ωθεί τον επισκέπτη στη διατύπωση ερωτημάτων, την εύρεση απαντήσεων, τη διεξαγωγή και εφαρμογή συμπερασμάτων.

⁵²⁶ G. Hein, 1995.

⁵²⁷ Κακούρη-Χρόνη, ό.π., σ. 54-55.

⁵²⁸ Ο Gardner διατύπωσε τη θεωρία της πολλαπλής ευφυΐας.

⁵²⁹ Κακούρη-Χρόνη, ό.π., σ. 53.

⁵³⁰ Tim Caulton «Hands – on Exhibitions» Managing Interactive Museums and Science Centres, Routledge 1998, London, σ. 22-23.

⁵³¹

https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9B%CE%B5%CE%B2_%CE%92%CE%B9%CE%B3%CE%BA%CF%8C%CF%84%CF%83%CE%BA%CE%B9 (ημ. πρόσβασης: 18/10/2019).

⁵³² Σολομωνίδου, ό.π., σ. 61-62, 65-68 & Έλση Ντολιοπούλου «Σύγχρονες Τάσεις της προσχολικής αγωγής», εκδ. Τυπωθήτω-Δαρδανός,

Η ενεργή συμμετοχή των μαθητών - επισκεπτών αποτελεί βασική συνιστώσα της ανακαλυπτικής μάθησης, μέσω της οποίας εξάπτεται η περιέργεια⁵³³.

Σύμφωνα με ευρήματα που προέκυψαν από τρεις ερευνητικές μελέτες για το ρόλο των ψηφιακών τεχνολογιών στη διαδικασία μάθησης στις νηπιακές ηλικίες, προκύπτει ότι η ενασχόληση των νηπίων (που γεννήθηκαν στις αρχές του 21^{ου} αιώνα) με τα ψηφιακά παιχνίδια, συμβάλλει στην ανάπτυξη των δημιουργικών δραστηριοτήτων τους, οι οποίες ενδέχεται να συνεχιστούν κατά τη διάρκεια της επίσημης τυπικής εκπαίδευσής τους⁵³⁴.

Περαιτέρω, οι αλληλεπιδράσεις των «hands-on-Exhibitions» στηρίζονται στη θεωρία παιδαγωγικής Piaget⁵³⁵, σύμφωνα με την οποία το υποκείμενο αλληλεπιδρά με ερεθίσματα που προέρχονται από το περιβάλλον και αντιδρά διαμορφώνοντας νοητικά σχήματα που τα εμπλουτίζει με την απόκτηση και αφομοίωση νέων πληροφοριών⁵³⁶.

Στο πλαίσιο αυτό, είναι δεκτό ότι οι σύγχρονες παιδαγωγικές θεωρίες δίνουν ιδιαίτερη σημασία στις κοινωνικές και πολιτισμικές μεθόδους, όπου κυριαρχεί η αλληλεπίδραση μαθητών και εκπαιδευτών καθώς και η συνεργατική μάθηση. Για παράδειγμα, τα υποκείμενα «συναντώνται» σε εικονικό εργαστήριο στο διαδικτυακό χώρο και αλληλεπιδρούν ενισχύοντας τον κοινωνικό χαρακτήρα της εκπαίδευσης, παρότι οι συμμετέχοντες δεν είναι αναγκαίο να βρίσκονται σε κοινό χώρο⁵³⁷. Τυχόν υφιστάμενα ζητήματα δομής των μαθημάτων λόγω απουσίας του δασκάλου, που

⁵³³ Μπλακ, ό.π., σ. 177-179.

⁵³⁴ Joanna McPake, Lydia Plowman & Christine Stephen «Pre-school children creating and communicating with digital technologies in the home», *British Journal of Education Technology*, Vol. 44 (3) 2013, σ. 421-431 στο <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1467-8535.2012.01323.x> (ημ. πρόσβασης: 29/2/2020).

⁵³⁶ Caulton, ό.π., σ. 18-20.

⁵³⁷ Daphne Economou, «Virtual Reality and Museums: The development of a collaborative virtual environment for learning about ancient Egypt», 2004 στο *Museology – International Scientific Electronic Journal*, Issue 2, 2004 © Department of Cultural Technology and Communication, University of the Aegean & στα : <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.103.471&rep=rep1&type=pdf> (ημ. πρόσβασης: 12/2/2019) &

<https://www.semanticscholar.org/paper/Virtual-reality-and-museums%3A-the-development-of-a-Economou/88c395ff335901a5f3d66fb3beb06fa1631ff0a8>

(ημ. πρόσβασης: 15/10/2019).

είναι ο κατεξοχήν υπεύθυνος του συντονισμού και της δομής που αφορά τη διαδικασία μάθησης δύναται να ξεπεραστούν με τα άβατα που λειτουργούν καθοδηγητικά, κάτω από συνθήκες μίμησης της σχολικής τάξης⁵³⁸.

Υπογραμμίζουμε δε ότι οι προαναφερόμενες θεωρίες αφορούν τη μάθηση των παιδιών και δεν συμπεριλαμβάνουν τους ενήλικες που έχουν διαφορετικά κίνητρα και συμπεριφορά στον μαθησιακό τομέα.

Ειδικά η εκπαίδευση των ενηλίκων συμπεριλαμβάνει το σύνολο των τυπικών και άλλων, μαθησιακών διαδικασιών, μέσω των οποίων οι ενήλικες αναπτύσσουν και εμπλουτίζουν τις ικανότητες και τις γνώσεις τους ή τις αναπροσαρμόζουν προς νέες κατευθύνσεις, προκειμένου ν' ανταποκριθούν είτε στις προσωπικές τους ανάγκες είτε στις ανάγκες της κοινωνίας⁵³⁹.

Επειδή όμως, το κοινό των Μουσειακών Ιδρυμάτων περιλαμβάνει και ενήλικες, ο Knowles⁵⁴⁰ συμπεριλαμβάνει στη θεωρία του στοιχεία για τη μαθησιακή συμπεριφορά των ενηλίκων που χαρακτηρίζεται από την αυτονομία, τη συνειδητοποίηση και τη δυνατότητα επίλυσης προβλημάτων λόγω της εμπειρίας ζωής που διαθέτουν⁵⁴¹.

Σε κάθε περίπτωση, κρίνουμε ότι οι θεωρίες αυτές ενθαρρύνουν την κοινωνική αλληλεπίδραση και καθιστούν σημαντική τη διδασκαλία των ουμανιστικών αρχών καθώς και την καλλιέργεια της πολυπολιτισμικότητας.

Ο ρόλος δε της μελέτης των πολιτιστικών αγαθών επιβοηθά την ολιστική μάθηση, καθώς επιτρέπει, μέσω των αισθήσεων, τη δυνατότητα συγκρίσεων, συσχετισμών ανάμεσα στην τεχνολογία και την πολιτιστική πρόοδο που έχουν επιτευχθεί στο διηνεκές⁵⁴².

8.4. ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΣΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Η παγκόσμια εκπαιδευτική κοινότητα δείχνει ζωντανό ενδιαφέρον για τη χρήση νέων τεχνολογιών στη διαδικασία της μάθησης που αποτελεί έναν από τους

⁵³⁸ D. Economou (2004), ό.π., σ. 68-70.

⁵³⁹ Unesco – Institute of Education 1997 στο <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000110364> (ημ. πρόσβασης: 19/10/2019 και Φιλιππουπολίτη «Προγράμματα ελεύθερου χρόνου: Οικογένειες, παιδιά, ενήλικες», ό.π., σ. 122.

⁵⁴⁰ https://en.wikipedia.org/wiki/Malcolm_Knowles

⁵⁴¹ Μπλακ, ό.π., σ. 181-183 και Φιλιππουπολίτη «Προγράμματα ελεύθερου χρόνου: Οικογένειες, παιδιά, ενήλικες», ό.π., σ. 124

⁵⁴² Κακούρου-Χρόνη, ό.π., σ. 53-54.

σημαντικότερους στόχους στο Πρόγραμμα Εκπαιδευτικής Πολιτικής των προηγμένων οικονομικά χωρών.

Η UNESCO αναγνώρισε ήδη από το 1990 το σημαντικό ρόλο της εισαγωγής της Πληροφορικής στα σχολεία και την επικοινωνιακή διάσταση που εμπεριέχει, ενώ τα Κράτη-Μέλη της Ε.Ε. υλοποιούν κοινοτικές δράσεις και εκπαιδευτικά προγράμματα ώστε να προάγουν την Κοινωνία της Πληροφορίας, όπως προβλέπεται τόσο στη Λευκή⁵⁴³ όσο και στην Πράσινη Βίβλο⁵⁴⁴.

Επιπρόσθετα, η Ευρωπαϊκή Επιτροπή εκπόνησε και ανέλαβε σχέδιο δράσης που σχετίζεται με την ηλεκτρονική εκπαίδευση και μάθηση⁵⁴⁵.

Πολλά προγράμματα εκπονούνται με τη συνεργασία των Κρατών-Μελών της Ε.Ε., όπως αυτό της Επικοινωνίας των Ευρωπαϊκών Σχολείων που άρχισε το 1999 στο κοινοτικό πλαίσιο δράσης COMENIUS⁵⁴⁶. Οι κύριοι στόχοι του προγράμματος ήταν οι επιδράσεις που ασκούν οι τεχνολογίες στην απόκτηση γνώσης, η διαμόρφωση επικοινωνίας ανάμεσα σε σχολεία διαφορετικών κρατών και η επίτευξη κλίματος κατανόησης⁵⁴⁷.

Διαπιστώνεται δε ότι τα ελληνικά σχολεία επιδιώκουν τη συμπόρευση με τις απαιτήσεις της νέας εποχής και στο πλαίσιο αυτό, το ισχύον εκπαιδευτικό σύστημα εφαρμόζει προγράμματα της Επιστήμης της Πληροφορικής και ενσωματώνει τα τεχνολογικά μέσα με τον καλύτερο δυνατό τρόπο, όπως προκύπτει από τις ακόλουθες δράσεις:

* Το Πρόγραμμα ΜΕΛΙΝΑ⁵⁴⁸ για την εκπαίδευση και τον πολιτισμό που υλοποιήθηκε το διάστημα 1994-2004 και κύριος σκοπός του ήταν η εισαγωγή των τεχνών και του πολιτισμού στη διαδικασία της εκπαίδευσης.

⁵⁴³ https://ec.europa.eu/commission/future-europe/white-paper-future-europe_el (ημ. πρόσβασης: 19/10/2019).

⁵⁴⁴ http://www.opengov.gr/ypepth/wp-content/uploads/downloads/2011/06/com_2011_0048_csf_green_paper_el.pdf (ημ. πρόσβασης: 20/10/2019). Σημειώνεται δε ότι η Λευκή Βίβλος (1994) προβλέπει εμφατικά τη δια βίου και την επαναλαμβανόμενη εκπαίδευση, που θεωρούνται τομείς ζωτικής σημασίας και συγκροτούν σημαντικές προτεραιότητες στις χώρες του δυτικού κόσμου & Β. Λελεντζή και Κ. Παπαχρήστος «Η συνεχιζόμενη εκπαίδευση και κατάρτιση στην κοινωνία της πληροφορίας και οι προκλήσεις για τα εκπαιδευτικά συστήματα στο «Οι νέες τεχνολογίες για την κοινωνία και τον πολιτισμό», Πρακτικά Δεύτερου Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή, Αθήνα 2000, Κέντρο Έρευνας Επιστήμης και Εκπαίδευσης, σ. 290-293.

⁵⁴⁵ https://europa.eu/rapid/press-release_IP-00-522_el.htm (ημ. πρόσβασης: 20/10/2019).

⁵⁴⁶ https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A0%CF%81%CF%8C%CE%B3%CF%81%CE%B1%CE%BC%CE%BC%CE%B1_Comenius (ημ. πρόσβασης: 21/10/2019)

⁵⁴⁷ Κυριακίδης & Κασουλίδης, ό.π., σ. 102.

⁵⁴⁸ http://www.iema.gr/data/EducationalProjects/Melina/Hxos_tis_mousikis.htm & <http://www.iema.gr/melina>

* Τα Προγράμματα που υλοποίησε το Υπουργείο Εθνικής Παιδείας, στα πλαίσια του ΕΠΕΑΕΚ, και αφορούν τη χρήση νέων τεχνολογιών για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Πολλά εκπαιδευτικά λογισμικά παρήχθησαν τις δυο τελευταίες δεκαετίες με τη χρησιμοποίηση πολυμέσων που αξιοποιούνται στις σχολικές τάξεις ως εκπαιδευτικά μέσα ή και πληροφοριακό υλικό. Αυτά τα λογισμικά παρήχθησαν στα πλαίσια συγκεκριμένων έργων που υλοποίησε το Υπουργείο Εθνικής Παιδείας με τη χρηματοδότηση του ΕΠΕΑΕΚ για τη δευτεροβάθμια εκπαίδευση και αφορούν ποικίλα γνωστικά πεδία, όπως για παράδειγμα τα αντικείμενα της αισθητικής, της περιβαλλοντικής αγωγής, φυσικής, μαθηματικών κ.ά.⁵⁴⁹.

* Ο ΟΑΕΔ συμμετείχε στην προσπάθεια εισαγωγής νέων τεχνολογιών στην τεχνική εκπαίδευση με την υλοποίηση του Προγράμματος⁵⁵⁰ Εικονικής Πραγματικότητας.

Ως εκ τούτου, κοινή είναι η διαπίστωση παραγωγής μιας μεγάλης ποσότητας ψηφιακού υλικού για τη δευτεροβάθμια εκπαίδευση στις κατευθύνσεις γενικής, τεχνικής παιδείας καθώς και στην επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση. Επιπρόσθετα, σημαντικό έργο υλοποίησε το Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας του Πανεπιστημίου Αιγαίου⁵⁵¹.

Σημειώνεται δε ότι και το Εργαστήριο Ψηφιακών Μέσων του Πολυτεχνείου Κρήτης δημιουργεί, με τη χρηματοδότηση του Προγράμματος Δημοσίων Επενδύσεων, ένα σύστημα Διαδικτυακού Συνεργατικού περιβάλλοντος Σχεδιασμού, Ανάλυσης και Μοντελοποίησης κτηρίων και μνημείων σε εικονική πραγματικότητα⁵⁵².

8.5. ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΜΕ ΧΡΗΣΗ ΚΑΙΝΟΤΟΜΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΑ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΑ ΙΔΡΥΜΑΤΑ ΚΑΙ ΤΑ ΣΧΟΛΕΙΑ

Τα ψηφιακά μέσα που αξιοποιούνται σε Πολιτιστικά Ιδρύματα για την προαγωγή της μάθησης συνίστανται σε εφαρμογές που υλοποιούνται είτε εντός των Μουσειακών χώρων, είτε διατίθενται διαδικτυακά στους ενδιαφερόμενους χρήστες.

(ημ. πρόσβασης: 21/10/2019).

⁵⁴⁹ Σολομωνίδου, ό.π., σ. 93-95.

⁵⁵⁰ <http://www.panou.gr/%CE%BF%CE%B1%CE%B5%CE%B4/> (ημ. πρόσβασης: 21/10/2019).

⁵⁵¹ <http://www.lib.aegean.gr/el/espa-psifiaki-vivliothiki-panepistimiou-aigaiou> (ημ. πρόσβασης: 21/10/2019).

⁵⁵² ΦΕΚ 4142/Β'/20.9.2018 στο www.et.gr (ημ. πρόσβασης: 14/10/2019).

Οι εφαρμογές αυτού του είδους συμπεριλαμβάνουν συσκευές για την ξενάγηση ή και ψηφιακά περιβάλλοντα που αξιοποιούν την επικοινωνία και την ανταλλαγή απόψεων⁵⁵³.

Οι νέες τεχνολογίες έχουν συμβάλει στη δημιουργία ενός ογκώδους εποπτικού υλικού το οποίο αξιοποιείται παιδαγωγικά, με στόχο την εξοικείωση των μαθητών με τα πολιτιστικά επιτεύγματα είτε διαμέσου των αυτόνομων εφαρμογών πολυμέσων είτε διαδικτυακά⁵⁵⁴.

Στη χώρα μας υλοποιούνται προγράμματα εκπαίδευσης σε διάφορα Μουσειακά Ιδρύματα από το 1990 και εντεύθεν. Αναφέρουμε τα ακόλουθα παραδείγματα λογισμικών και υπολογιστικών περιβαλλόντων που έχουν εκπονηθεί σε διάφορα ελληνικά Μουσειακά Ιδρύματα:

(α) Το Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης προσφέρει μια σειρά εκπαιδευτικών προγραμμάτων διαδραστικού περιεχομένου, με χρήση νέων τεχνολογιών, φέρνοντας στο σήμερα πολιτιστικά αντικείμενα μέσω σύγχρονων μουσειοπαιδαγωγικών προσεγγίσεων. Το εκπαιδευτικό υλικό απευθύνεται σε μαθητές α΄βάθμιας, β΄βάθμιας εκπαίδευσης και ΑΜΕΑ, ενώ υλοποιούνται ιδέες που σχετίζονται με δράσεις στο σπίτι, στο Μουσείο και στα σχολεία (<http://repository-mca.ekt.gr/mca/about>).

(β) Το Νέο Ψηφιακό Πλανητάριο παρουσιάζει την «Παιδική Ζώνη» στα πρωϊνά του Σαββατοκύριακου με ψηφιακές παραστάσεις. Απευθύνεται σε παιδιά άνω των πέντε ετών και αφορά περιπέτειες στη Γη και το Διάστημα. Τα τρέχοντα Προγράμματα ψηφιακών παραστάσεων είναι τα ακόλουθα:

«Polaris. Το διαστημικό υποβρύχιο και το Μυστήριο της Πολικής Νύχτας», «Lucia: Το μυστικό των Πεφταστεριών» και «Ο θάνατος των Δεινοσαύρων» (<https://www.eef.edu.gr/el/to-idryma/planitario/>). Παράλληλα, υλοποιούνται πολλά εκπαιδευτικά διαδραστικά προγράμματα για τη μαθητική κοινότητα.

(γ) Η αξιοποίηση πολυαισθητηριακού εκπαιδευτικού μουσειακού υλικού – μουσειοκατασκευών της Εφορείας Αρχαιοτήτων Βοιωτίας που αξιοποιήθηκαν από Δημόσια, Ιδιωτικά και Ειδικά Σχολεία της Βοιωτίας, το χρονικό διάστημα από το Νοέμβριο του 2013 μέχρι τον Ιούνιο του 2015.

⁵⁵³ Γιαννούτσου, Μπούνια, Ρούσσου και Αβούρη, ό.π., σ. 134.

⁵⁵⁴ Το διαδίκτυο συγκροτεί ένα ιδιαίτερα αξιοποιήσιμο περιβάλλον που προάγει τη μάθηση. Ευαγγελία Β. Δημαράκη «Η μελέτη του παρελθόντος στις μικρές ηλικίες και οι δυνατότητες των νέων τεχνολογιών», *Museology-International Scientific Journal* Vol.I. 2004 © Department of Cultural Technology and Communication, University of the Aegean, σ. 1-4 στο <http://e-learning.sch.gr/mod/resource/view.php?id=235&lang=en> (ημ. πρόσβασης: 1/10/2019).

Μεταξύ των συγκεκριμένων μουσειοκατασκευών συγκαταλέγεται και «Ο Κώδων από το Καβίρειο», όπου τα ανασκαφικά ευρήματα του Καβίρειου Θεάτρου – Θυσιαστηρίου της Θήβας αναδεικνύονται ως κύριο θέμα του ψηφιακού υλικού ενός επιδαπέδιου παιχνιδιού και άλλων ψηφιακών δραστηριοτήτων αυτής της μουσειοκατασκευής. Σύμφωνα με την αποτίμηση των κ.κ. Π. Γεωργοπούλου, Μουσειολόγου-Μουσειοπαιδαγωγού και Α. Αλεξανδροπούλου, Νηπιαγωγού που ανακοινώθηκαν στο Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης 2015⁵⁵⁵, προκύπτει, μεταξύ άλλων, ότι μέσω των ψηφιακών μουσειοκατασκευών προωθείται η εμπλοκή της μαθητικής κοινότητας με τη μαθησιακή πράξη.

(δ) Μεταξύ των εφαρμογών που έχουν υλοποιηθεί στη β'βάθμια Εκπαίδευση σχετίζεται η δραστηριότητα δημιουργίας ενός Οδηγού για τον Αρχαιολογικό Χώρο της Ελευσίνας όπου οι μαθητές της Γ'Γυμνασίου Δημόσιου Σχολείου της Δυτικής Αττικής συνέθεσαν στο σχολικό εργαστήριο της Πληροφορικής το οπτικό υλικό που συνέλεξαν από τον αρχαιολογικό χώρο της Ελευσίνας (ιστορικά στοιχεία για τα Ελευσίνια Μυστήρια, τον τειχισμό, την οχύρωση, τη ρωμαϊκή αρχιτεκτονική, το υδρευτικό σύστημα της αρχαιότητας). Στη συνέχεια, το υλικό διανθίστηκε με κείμενα και φωτογραφίες και παρουσιάστηκε από την Ομάδα της Γ'Γυμνασίου, κατάλληλα προσαρμοσμένο στις ανάγκες των παιδιών της τετάρτης τάξης του Δημοτικού Σχολείου, που ήταν οι τελικοί αποδέκτες του συγκεκριμένου Οδηγού.

Σύμφωνα με τα συμπεράσματα της Κ. Κωστή, Μουσειολόγου προκύπτει ότι οι ψηφιακές εφαρμογές αυτών των δραστηριοτήτων εμπλέκουν τους μαθητές στη δημιουργική μάθηση και συμβάλλουν στις συμμετοχικές διαδικασίες λήψης αποφάσεων και αυτενέργειας των μαθητών⁵⁵⁶.

(ε) Το Λαογραφικό και Εθνολογικό Μουσείο Μακεδονίας-Θράκης (ΛΕΜΜ-Θ) οργανώνει εκπαιδευτικό πρόγραμμα που αφορά σχολικές ομάδες, αναφορικά με τα υδροκίνητα εργαστήρια παρασκευής ψωμιού⁵⁵⁷. Το πρόγραμμα χρησιμοποιεί ψηφιακή τεχνολογία και πολυμεσικές εφαρμογές, όπως κείμενα, φωτογραφίες, ήχο, αναπαραστάσεις τρισδιάστατης μορφής, και διαδραστική περιήγηση⁵⁵⁸.

⁵⁵⁵ <https://proceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/edusc/article/view/191> (ημ. πρόσβασης: 27/10/2019).

⁵⁵⁶ Κατερίνα Κωστή «Μουσείο και Παρελθόν: Προτάσεις για εφαρμογές στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση στο Αρχαιολογία & Τέχνες, Αφιέρωμα: Τα μουσεία και η μουσειολογία στη σύγχρονη κοινωνία. Νέες προκλήσεις, νέες σχέσεις, Μέρος ΙΕ' στο <http://www.archaiologia.gr/blog/2015/02/16/> (ημ. πρόσβασης: 30/10/2019).

⁵⁵⁷ <https://edu.klimaka.gr/drasthriothtes/ekdromes/2936-laografiko-ethnologiko-mouseio-thessalonikhhs> (ημ. πρόσβασης: 14/10/2019)

⁵⁵⁸ https://dipe-a.thess.sch.gr/dipea/images/2019/06/2018-09-27_11-51_anakoinwsh_kai_aithma_gia_koinopoihsh_ekpaideytikwn_programmatwn_laografikoy_kai_ethnologi.pdf (ημ. πρόσβασης: 14/10/2019).

Επιπρόσθετα, οργανώνει το θεατρικό διαδραστικό δρώμενο για παιδιά από τεσσάρων ετών(προνήπια) έως και ΣΤ΄ Δημοτικού, με τίτλο «Μύλος είναι και μιλάει, φορεσιά και τραγουδάει...» που σχετίζεται με τις μόνιμες εκθέσεις του Μουσείου για την υδροκίνηση και την παραδοσιακή φορεσιά.

(στ) Η τεχνολογία που σχετίζεται με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχει αξιοποιηθεί από τους Υπευθύνους ορισμένων Μουσείων για την παραγωγή παιχνιδιών με εκπαιδευτικό χαρακτήρα ώστε αφενός να συνδυάσουν την ψυχαγωγία με τη βιωματική μάθηση και αφετέρου να προσελκύσουν επισκέπτες νεαρής ηλικίας⁵⁵⁹. Με αυτό το σκεπτικό, το επιστημονικό δυναμικό του Μουσείου Μακεδονικού Αγώνα δημιούργησε ένα καινοτόμο, τρισδιάστατο ηλεκτρονικό εκπαιδευτικό παιχνίδι για τον Μακεδονικό Αγώνα στη Λίμνη των Γιαννιτσών που απευθύνεται σε μαθητές α΄βάθμιας και β΄βάθμιας εκπαίδευσης. Μέσω αυτού του παιχνιδιού⁵⁶⁰, οι μαθητές αναπτύσσουν την κριτική σκέψη και προσεγγίζουν ιστορικά θέματα με τη μέθοδο της ενσυναίσθησης για να κατανοήσουν πως οι άνθρωποι φτιάχνουν την Ιστορία⁵⁶¹. Παράλληλα, οι εκπαιδευτικοί έχουν διαθέσιμο το απαραίτητο υλικό το οποίο μπορούν να αξιοποιήσουν ανάλογα με τις εκπαιδευτικές ανάγκες

(ζ) Από τη φοιτητική και ακαδημαϊκή κοινότητα του Πανεπιστημίου Αιγαίου σχεδιάστηκε το παιχνίδι «HISTORY LOST reDUX» που βασίζεται στη διάδραση και τα πολυμέσα για να επιστήσει την προσοχή μας και να προβληματίσει σχετικά με το φαινόμενο του παράνομου εμπορίου αντικειμένων της Πολιτιστικής μας Κληρονομιάς⁵⁶².

Συνεπώς, οι εφαρμογές της πολιτισμικής πληροφορικής βασίζονται σε οπτικοακουστικές εφαρμογές, σε διαδραστικές συσκευές (όπως για παράδειγμα τις οθόνες αφής), στους διαδικτυακούς τόπους, στους σταθμούς πληροφοριών, στα ρομποτικά βοηθήματα ή και φορητά καθώς και στα περιβάλλοντα εμπύθισης. Για τους λόγους αυτούς, είναι φανερό η προσωπική βιωματική εμπειρία των επισκεπτών.

⁵⁵⁹ Περσεφόνη Γ. Καραμπάτη, Αντώνιος Ιωάννης Μ. Πατρινός «Η χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών ως μουσειακών εκπαιδευτικών εργαλείων: Η περίπτωση του Μουσείου Μακεδονικού Αγώνα» στο <https://docplayer.gr/4613918-l-hrisi-ton-ilektronikon-paihnidion-os-uoyseiakon-ekpaideytkon-ergaleion-i-periptosi-toy-moyseiou-makedonikoy-agona.html> (ημ. πρόσβασης: 14/10/2019).

⁵⁶⁰ <https://www.emipi.gr/2012/04/blog-post.html> (ημ. πρόσβασης: 15/10/2019).

⁵⁶¹ Βαία Μανώλη «Ψηφιακά παιχνίδια σε ιστοσελίδες ελληνικών μουσείων για μαθητές Δημοτικού Σχολείου, Α. Τζιμογιάννης (επιμ.), Πρακτικά εργασιών 7^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή. *Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση*, τ. II, Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου, Σεπτέμβριος 2010, σ. 265 στο <http://korinthos.uop.gr/~hcicte10/proceedings/70.pdf> (ημ. πρόσβασης: 25/10/2019).

⁵⁶² Ελένη Μυριβήλη & Νίκος Μπουμπάρης «HISTORY LOST reDUX: οι πολιτισμικές σπουδές και τα ψηφιακά παιχνίδια συναντώνται σε μια μουσειακή έκθεση», *Τετράδια Μουσειολογίας*, 2007, τ.4, σ. 57-62, στο https://www.academia.edu/2384383/History_Lost_Redux_Cultural_studies_meet_digital_games_in_a_museum_exhibition_in_Greek (ημ. πρόσβασης: 14/10/2019)

Επιπρόσθετα, η Ελ. Μυριβήλη και ο Ν. Μπουμπάρης αναφερόμενοι στη διαδικασία σχεδιασμού και υλοποίησης του ψηφιακού παιχνιδιού History Lost Redux, θεωρούν ότι εντός του τεχνοπολιτισμού που ζούμε, «το πολιτισμικό αντικείμενο δεν έχει μια προκαθορισμένη και σταθερή αναφορικότητα και ταυτότητα», ενώ «η γνώση και δράση υπάρχουν η μια μέσα στην άλλη, δημιουργώντας, αναιρώντας και ξετυλίγοντας έναν κοινό χώρο και χρόνο σε διαρκή ροή»⁵⁶³.

(η) Διαδραστικά εκθέματα είναι και τα λεγόμενα «Διαλογικά Τραπέζια» που είναι εγκατεστημένα σε διάφορα Μουσεία, όπως στο Walker Art Center των Η.Π.Α και στο Αρχαιολογικό Μουσείο Τεγέας, με τη χρήση των οποίων οι επισκέπτες δύνανται να έχουν άμεση πρόσβαση σε ψηφιοποιημένες συλλογές και πολιτιστικά αντικείμενα, ενώ παράλληλα - σε ορισμένες περιπτώσεις - επιτυγχάνεται η ανταλλαγή απόψεων και με άλλους επισκέπτες⁵⁶⁴.

Επισημαίνεται ότι οι τεχνολογικές εφαρμογές δεν διαθέτουν τα ίδια περιθώρια για ανάπτυξη πρωτοβουλιών από τους μαθητές ή ενήλικες επισκέπτες. Συναφώς, εντοπίζονται εφαρμογές που λειτουργούν πληροφοριακά⁵⁶⁵ καθώς και άλλες εφαρμογές του ίδιου προγράμματος που επιτρέπουν τον ενεργό ρόλο των χρηστών, όπως στην περίπτωση του Προγράμματος και των εφαρμογών «You are the Historian» που είναι εγκατεστημένο στο Μουσείο Plimoth Plantation⁵⁶⁶.

(θ) Καινοτόμα εκπαιδευτικά προγράμματα εκπονούν διάφορα Μουσεία, όπως το Μουσειακό Ίδρυμα Σπούρλοκ που ανήκει στο Πανεπιστήμιο του Ιλλινόις των Η.Π.Α..

Το Πρόγραμμα του Cartonnage ⁵⁶⁷ πραγματεύεται θέματα του αιγυπτιακού πολιτισμού και επιτυγχάνει το άνοιγμα στην κοινωνία διότι ακολουθεί την ομαδική συνεργατική μέθοδο στην οποία εμπλέκεται το προσωπικό του Μουσειακού Ιδρύματος. Οι υπεύθυνοι του προγράμματος δίνουν στους μαθητές των σχολείων που επισκέπτονται το μουσείο, αντίγραφα των πολιτιστικών αγαθών προς μελέτη. Κατόπιν, προσφέρουν τις γνώσεις τους, επικοινωνώντας – μέσω e-mail, τόσο με τους μαθητές όσο και με τους καθηγητές τους.

⁵⁶³ Μυριβήλη & Μπουμπάρης, ό.π., σ. 8.

⁵⁶⁴ <http://dialog.walkerart.org/entry.html> & <http://www.tegeamuseum.gr/el-gr/%CF%84%CE%BF%CE%BC%CE%BF%CF%85%CF%83%CE%B5%CE%AF%CE%BF/%CF%80%CE%B1%CF%81%CE%B5%CF%87%CF%8C%CE%BC%CE%B5%CE%BD%CE%B5%CF%82%CF%85%CF%80%CE%B7%CF%81%CE%B5%CF%83%CE%AF%CE%B5%CF%82.aspx> (ημ. πρόσβασης: 15/10/2019).

⁵⁶⁵ Δηλαδή ο χαρακτήρας τους συμπίπτει με αυτόν ενός εγχειριδίου.

⁵⁶⁶ <https://www.plimoth.org/> (ημ. πρόσβασης: 15/10/2019).

⁵⁶⁷ <http://etana.org/node/62> & Paul Marty, Anny Lacy «Evaluating The Authenticity Of Egyptian Cartonnage Fragments: Educational Outreach In Search Of the Truth», Papers Museums and the Web 2003 στο <https://www.museumsandtheweb.com/mw2003/papers/marty/marty.html04> (ημ. πρόσβασης: 15/10/2019).

Με αυτό το εκπαιδευτικό πρόγραμμα, οι μαθητές ασκούν το ρόλο των επιμελητών του Μουσείου, μελετούν και εξοικειώνονται με την έρευνα και τη λειτουργία των Πολιτιστικών Ιδρυμάτων. Στη συνέχεια, αυτή η δραστηριότητα μεταφέρεται στους χώρους των σχολικών τάξεων, όπου δίνεται ψηφιακό υλικό και συμπληρωματικές πληροφορίες για περαιτέρω μελέτη⁵⁶⁸.

(ι) Η εταιρεία Learning Sites⁵⁶⁹ δραστηριοποιείται στη σχεδίαση προγραμμάτων πολιτιστικού περιεχομένου. Λαμβάνοντας υπόψη ότι το 1966 διενεργήθηκε ανασκαφική έρευνα στη Βάρη, Αττικής και αποκαλύφθηκε ένα αγροτικό σπίτι της Ελληνιστικής περιόδου, η προαναφερόμενη εταιρεία σχεδίασε την εικονική αναπαράσταση της αρχαιολογικής ανασκαφής του αγροτόσπιτου, εισάγοντας εικονικούς αντιπροσώπους⁵⁷⁰.

Διαπιστώνεται ότι τα επιστημονικά στοιχεία που αξιοποιήθηκαν για τη δημιουργία του ανασκαφικού προγράμματος στη Βάρη είναι πρωτογενή αυθεντικά και μέσα από πολλές πηγές αποκτούμε επιστημονικές γνώσεις για τις μεθόδους ανασκαφών, τους τύπους και τη μεθοδολογία κατασκευής οικιών την περίοδο περί τον τρίτο αιώνα π.Χ. καθώς και για την κοινωνικο-οικονομική ζωή των ανθρώπων της Ελληνιστικής περιόδου⁵⁷¹.

Ανάλογες εφαρμογές, εκτός από τα Μουσειακά και διάφορα Πολιτιστικά Ιδρύματα, προγραμματίζουν και υλοποιούν οι σχολικές μονάδες, οι οποίες χρησιμοποιούν συχνά μουσειακό υλικό. Στις περιπτώσεις αυτές, οι στόχοι των προγραμμάτων είναι σαφείς διότι εναρμονίζονται με εκείνους των αναλυτικών σχολικών προγραμμάτων⁵⁷².

Παρακάτω δίνονται οι ακόλουθες ενδεικτικές εκπαιδευτικές εφαρμογές:

* Η ψηφιακή εφαρμογή αρχαιολογικών αρχετύπων⁵⁷³ που χρησιμοποιεί το Σχολείο Ντάλτον στη Νέα Υόρκη⁵⁷⁴ αναφορικά με το εκπαιδευτικό πρόγραμμα της Ιστορίας των αρχαίων χρόνων, αξιοποιείται ως κύριο μέσον για την έρευνα και την οικοδόμηση της γνώσης και ταυτόχρονα επιτυγχάνει την αυτενέργεια των μαθητών. Σε αυτό το πλαίσιο, οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και αναλαμβάνουν το ρόλο αρχαιολόγων που διενεργούν ανασκαφές ψηφιακής μορφής στην Ελλάδα και την

⁵⁶⁸ Ευγενία Δημαράκη (2008), ό.π., σ. 170-173.

⁵⁶⁹ <http://www.learningsites.com/>

(ημ. πρόσβασης: 10/8/2019)

⁵⁷⁰ http://www.learningsites.com/Vari02/Vari02_homepage.php (ημ. πρόσβασης: 15/8/2019).

⁵⁷¹ <http://karagian.users.uth.gr/cscl/16-Economou.pdf> (ημ. πρόσβασης: 16/8/2019).

⁵⁷² Γιαννούτσου, Μπούνια, Ρούσσου και Αβούρης, ό.π., σ. 134.

⁵⁷³ <https://www.dalton.org/programs/first-program/curriculum/notable-programs/archaeology/archaeotype---grade-6-archaeology> (ημ. πρόσβασης: 16/8/2019)

⁵⁷⁴ <https://www.dalton.org/> (ημ. πρόσβασης: 16/8/2019).

Ασсуρία μέσω των υπολογιστών που βρίσκονται εγκατεστημένοι στις σχολικές αίθουσες.

Επισημαίνεται δε ότι μέσω της εφαρμογής αρχαιολογικών αρχετύπων, οι μαθητές επιλέγουν ελεύθερα ποιο υλικό θα μελετήσουν και οικοδομούν τη γνώση μέσα από συνεργατικές μεθόδους μάθησης και έρευνας που έχουν ως βάση την αλληλεπίδραση των μαθητών με το δάσκαλό τους.

Αρκετά Μουσειακά Ιδρύματα υλοποιούν εκπαιδευτικά προγράμματα στα οποία συμμετέχουν οι γονείς μαζί με τα παιδιά τους, αξιοποιώντας εποικοδομητικά το χρόνο τους σε ποικίλες εκπαιδευτικές και ψυχαγωγικές δράσεις. Μέσω αυτών των δραστηριοτήτων αξιοποιείται το άνοιγμα των Μουσειακών Χώρων στην κοινωνία σύμφωνα με το πλαίσιο αρχών της Νέας Μουσειολογίας⁵⁷⁵.

Παρότι, οι νέες τεχνολογίες θεωρούνται δυναμικά και πολύτιμα εργαλεία που σηματοδότησαν τη νέα εποχή για την επιτυχή οικοδόμηση της γνώσης⁵⁷⁶, παρατηρούνται διάφορα ζητήματα κατά την υλοποίηση της μαθησιακής διαδικασίας που επιδρούν με αρνητικό πρόσημο στην αποτελεσματικότητα της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Για παράδειγμα, τα ψηφιακά προγράμματα που εμπεριέχουν αντιστοιχίες ή άλλες ασκήσεις πολλαπλών επιλογών δεν επιτρέπουν την ανάπτυξη αυτενέργειας από τους χρήστες, ενώ αρκετά ψηφιακά παιχνίδια θεωρούνται ως ένα περιβάλλον διαλείμματος από το Σχολικό Πρόγραμμα, παρά ως μια δραστηριότητα ανάπτυξης ψηφιακών δεξιοτήτων ή και μάθησης. Όμως με αυτή την αντιμετώπιση, δεν αξιοποιείται επαρκώς η συμβολή των νέων τεχνολογιών τόσο στη μαθησιακή διαδικασία όσο και στην παιγνιώδη μάθηση.

Περαιτέρω, ο χαρακτήρας της νέας τεχνολογίας εμπεριέχει στοιχεία εντυπωσιασμού που έλκουν τα νεαρά άτομα και ελλοχεύει κίνδυνος εξάντλησης του ενδιαφέροντός τους σε αυτά. Χαρακτηριστική περίπτωση είναι οι εφαρμογές που βασίζονται στην εικονική πραγματικότητα, στις οποίες παρατηρείται μια ασάφεια ορίων ανάμεσα στη διασκέδαση και την παιγνιώδη μάθηση.

⁵⁷⁵ Κακούρου – Χρόνη, ό.π., σ. 27-30 &

https://www.academia.edu/6473728/%CE%93%CE%B9%CE%B1_%CE%BC%CE%B9%CE%B1_%CE%BD%CE%AD%CE%B1_%CE%BC%CE%BF%CF%85%CF%83%CE%B5%CE%B9%CE%BF%CE%BB%CE%BF%CE%B3%CE%AF%CE%B1_%CF%83%CF%84%CE%B7%CE%BD_%CE%95%CE%BB%CE%BB%CE%AC%CE%B4%CE%B1?auto=download (ημ. πρόσβασης: 8/9/2019).

⁵⁷⁶ Αντώνης Λιοναράκης «Τέσσερις γάμοι και μια κηδεία. Οι τέσσερις προϋποθέσεις για τη χρήση της Πληροφορικής στην Εκπαίδευση και μια αιτία για την αποποίησή της». Πρακτικά Συνεδρίου «*Η Πληροφορική στην Εκπαίδευση. Τεχνικές Εφαρμογές, Κατάρτιση Εκπαιδευτικών*», Πανεπιστήμιο Αιγαίου, 14-15 Δεκεμβρίου 2001, εκδ. Νέων Τεχνολογιών, Αθήνα 2002, σ. 284-285. & <https://pergamos.lib.uoa.gr/uoa/dl/frontend/el/browse/1001902?p.tpl=list> (ημ. πρόσβασης: 5/6/2019).

Η Νικολέτα Γιαννούτσου υποστηρίζει ότι η χρήση των νέων τεχνολογιών επιβοηθά τη συμμετοχή στη διαμόρφωση της πολιτισμικής εμπειρίας⁵⁷⁷. Η έννοια της συμμετοχής στηρίζεται στην αντίληψη ότι η πολιτισμική εμπειρία εξελίσσεται δυναμικά μέσω της διαλεκτικής σχέσης που σχηματοποιείται ανάμεσα στα Μουσεία και τους επισκέπτες⁵⁷⁸.

Με το προαναφερόμενο σκεπτικό, αξιοποιείται η τεχνολογία στο σχεδιασμό παιχνιδιών, καθώς διαπιστώνεται ότι αν τα παιχνίδια αναφέρονται σε μια συγκεκριμένη περιοχή ή περιλαμβάνουν στοιχεία της, απαιτείται η εμβάθυνση στο γνωστικό αντικείμενο. Περαιτέρω, η κατασκευή ενός παιχνιδιού ή μιας ιστορίας κεντρίζει το ιδιαίτερο ενδιαφέρον των μαθητών και ταυτόχρονα δημιουργεί το κατάλληλο πλαίσιο ώστε να αξιοποιείται η γνώση και να αποκτά ένα νόημα. Συνεπώς, σε αυτή την περίπτωση ισχύει το «μαθαίνω για να ξέρω, αντί του μαθαίνω επειδή θέλω να φτιάξω κάτι»⁵⁷⁹. Αναφέρουμε χαρακτηριστικά το παιχνίδι «Κυνήγι Ιστοριών», όπου οι σχεδιαστές του παιχνιδιού μελέτησαν τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του χώρου και τις πληροφορίες που αφορούσαν τα διαφορετικά σημεία που επέλεξαν, προκειμένου να εντάξουν το ηλεκτρονικό παιχνίδι με τη μορφή τριών ιστοριών⁵⁸⁰.

Συναφώς, οι ψηφιακές κατασκευές που σχετίζονται είτε με παιχνίδια είτε με ιστορίες έχουν βαρύνουσα σημασία για τη μάθηση σε χώρους Πολιτισμού, διότι αποτελούν μέσα για την έκφραση και αναπαράσταση γνώσεων, συναισθημάτων και εμπειριών⁵⁸¹.

Επιπρόσθετα, τόσο η ενασχόληση μας με τον πολιτισμό όσο και η επαφή μας με την Πολιτιστική Κληρονομιά πρέπει να είναι μια εμπειρία εκπαιδευτικού και συγκινησιακού χαρακτήρα και όχι επιφανειακού εντυπωσιασμού⁵⁸². Ειδικά για τις φορητές συσκευές που χρησιμοποιούνται στους μουσειακούς χώρους, διαπιστώνεται ότι πράγματι εισάγουν την καινοτομία. Ωστόσο, οι παρεχόμενες πληροφορίες που δίνονται, μέσω αυτών, στους επισκέπτες ακολουθούν τον παραδοσιακό τρόπο λειτουργίας των Μουσείων, δηλαδή η προσοχή στρέφεται στα πολιτιστικά εκθέματα και όχι στους επισκέπτες. Συνεπώς διαφαίνεται ότι, οι επισκέπτες έχουν παθητικό ρόλο καθώς καθοδηγούνται κυρίως σε γνώσεις γύρω από τα αντικείμενα, με

⁵⁷⁷ Γιαννούτσου (2015) «Αξιοποίηση των ψηφιακών μέσων στη μουσειοπαιδαγωγική», ό.π., σ. 239.

⁵⁷⁸ Nina Simon, *The Participatory Museum*, Museum 2.0: Santa Cruz, 2010.

⁵⁷⁹ Γιαννούτσου (2015), ό.π., σ. 240-241.

⁵⁸⁰ Γιαννούτσου (2015), ό.π., σ. 241.

⁵⁸¹ Kurt Squire, *From Content to Context: Videogames as Designed Experience*, Educational Researcher, Vol. 35, No. 8, 2006, σ. 19-29 στο https://www.researchgate.net/publication/251787428_From_Content_to_Context_Videogames_as_Design_ed_Experience (ημ. πρόσβασης: 17/10/2019),

⁵⁸² Ρούσσου (2008), ό.π., σ. 257.

αποτελέσματα να περιορίζονται οι πιθανότητες δημιουργίας μιας «προσωπικής σχέσης» με τα έργα⁵⁸³.

Παράλληλα, οι φορητές συσκευές προκαλούν, σε κάποιες περιπτώσεις, κούραση στους χρήστες καθώς δεν υφίσταται συναισθηματική συμμετοχή των θεατών. Επιπρόσθετα, εκφράζεται προβληματισμός αναφορικά με την καταλληλότητά τους στους Μουσειακούς Χώρους και εγείρονται αμφιβολίες για την επάρκεια ή μη του σχεδιασμού τους⁵⁸⁴.

Πολλάκις εντοπίζεται ότι οι χρήστες αισθάνονται ανήμποροι διότι δεν έχουν εξοικειωθεί με την τεχνολογία αυτού του είδους. Διαπιστώνεται δε ότι και η πλέον σύγχρονη τεχνολογία δεν διακρίνεται για τη διαδραστικότητά της, καθώς δεν επιτρέπει την απρόσκοπτη συμμετοχή των επισκεπτών στο σημείο εκείνο που να μπορούν να παρέμβουν στη λειτουργία των φορητών συσκευών και να τη διαμορφώσουν στα ατομικά τους ενδιαφέροντα. Συνεπώς, η μη ενεργή διαδραστικότητα δεν επιτρέπει τη βιωματική εμπειρία σύμφωνα με τα προσωπικά γούστα των χρηστών, αλλά μια προκαθορισμένη, παθητική στάση⁵⁸⁵.

Ο Hubart ισχυρίζεται ότι οι παρεχόμενες πληροφορίες πρέπει να προσαρμόζονται στην τεχνολογία με προσοχή και να εντάσσονται σε κατάλληλες δραστηριότητες, ώστε η πληροφορία να καλλιεργήσει μια εμπειριστατωμένη αντίληψη για τα εκθέματα και να εξελίξει τον τρόπο με τον οποίο οι επισκέπτες εμβαθύνουν την εμπειρία τους⁵⁸⁶.

Ζητήματα δημιουργούνται και στα Σ.Π.Ε.Π.⁵⁸⁷ όπου απουσιάζει το περίγραμμα ιεράρχησης και δομής κατά τη διάρκεια εξέλιξης των δραστηριοτήτων. Η προσωπική απουσία του δασκάλου, που στην παραδοσιακή διδασκαλία θα ασκούσε αυτό το ρόλο, μεταθέτει το κέντρο βάρους στην αυτενέργεια των χρηστών. Μια λύση αυτού

⁵⁸³ Olga M. Hubard, *Productive Information: Contextual Knowledge in Art Museum Education*, Art Education, Vol. 60, No.4, 2007, σ. 17-23 στο

https://www.researchgate.net/publication/234612980_Productive_Information_Contextual_Knowledge_in_Art_Museum_Education (ημ. πρόσβασης: 11/5/2019).

⁵⁸⁴ Μαρία Οικονόμου “Νέες Τεχνολογίες και Κοινωνική Διάσταση της Επίσκεψης στο Μουσείο: Νέοι Δρόμοι ή Αδιέξοδα;” στο *Η τεχνολογία στην Υπηρεσία της Πολιτισμικής Κληρονομιάς*, Αλ. Μπούνια, Ν. Νικονάνου και Μ. Οικονόμου (Επιστημονική Επιμέλεια Έκδοσης), εκδ. Καλειδοσκόπιο, Αθήνα 2008, σ. 155-158.

⁵⁸⁵ Ρούσσου (2008), ό.π., σ. 257.

⁵⁸⁶ Γιαννούτσου (2015) «Αξιοποίηση των Ψηφιακών Μέσων στη Μουσειοπαιδαγωγική», ό.π., σ. 247.

⁵⁸⁷ Αφορούν τα Συνεργατικά Περιβάλλοντα Εικονικής Πραγματικότητας που δίνουν τη δυνατότητα της σύγχρονης διάδρασης μιας ομάδας χρηστών σε περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας.

του προβλήματος δίνεται με τη λειτουργία των εικονικών αντιπροσώπων που ασκούν το διαμεσολαβητικό ρόλο⁵⁸⁸.

Η Δάφνη Οικονόμου παρουσίασε μια μεθοδολογία που βοηθά στο σχηματισμό προτάσεων σχεδιαστικού περιεχομένου για την ανάπτυξη των ΣΠΕΠ, τη δημιουργία εικονικών αντιπροσώπων, προκειμένου να προάγονται οι εκπαιδευτικές ανάγκες των χρηστών μέσω των εφαρμογών εικονικής πραγματικότητας. Προτείνεται η χρήση αναλυτικού οδηγού περιγραφής των αλληλεπιδράσεων των συμμετεχόντων, η χρονική ταξινόμηση των γεγονότων κάθε συνόδου, ώστε να παρέχεται μια έγκυρη επισκόπηση της χρονικής σειράς των γεγονότων.

Σε κάθε περίπτωση είναι κοινή η παραδοχή ότι τα αγαθά της Πολιτιστικής Κληρονομιάς συγκροτούν μοναδικά αντικείμενα, που διεγείρουν τη φαντασία μας και μας βοηθούν να περιηγηθούμε νοερά στο χρόνο και στο χώρο.

Όμως, είναι λογικό να εγείρονται ερωτήματα για τα ηλεκτρονικά Μουσεία αναφορικά με το πώς μπορεί τα πολιτιστικά αντικείμενα να αποτελούν πηγή έμπνευσης όταν οι επισκέπτες δεν έρχονται σε απευθείας επαφή με τα αληθινά αντικείμενα, αλλά με την ψηφιακή αναπαράστασή τους μέσω των τεχνολογιών. Σε κάθε περίπτωση, το ζητούμενο είναι τα εικονικά Μουσεία να μην οργανώνονται και παρουσιάζουν τα πολιτιστικά υλικά τους με τον ίδιο τρόπο που τα παρουσιάζει μια παραδοσιακή μουσειακή έκθεση. Δηλαδή, το κοινό δεν θα πρέπει να επισκέπτεται τα εικονικά μουσεία από «αίθουσα» σε «αίθουσα» και από «αντικείμενο» σε «αντικείμενο», διαβάζοντας τις λεζάντες με τις πληροφορίες. Αν λοιπόν θέλουμε να μιλήσουμε για έναν εικονικό Μουσειακό Χώρο, θα πρέπει και να τον δομήσουμε με τα κατάλληλα υλικά⁵⁸⁹.

Ένας ακόμα προβληματισμός που ενδέχεται να επηρεάσει την εμπειρία οικοδόμησης γνώσης στους αυθεντικούς Μουσειακούς Χώρους και πρέπει να εξετάζεται ενδελεχώς στο σχεδιασμό των εκπαιδευτικών προγραμμάτων ή τη διενέργεια πολιτιστικών εκθέσεων σχετίζεται με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά αυτών των χώρων. Ο κύριος λόγος αφορά το χαρακτήρα των επισκεπτών που αποτελεί ένα ετερόκλητο πλήθος ανθρώπων, που κινείται στους εκθεσιακούς χώρους, εστιάζοντας ο καθένας

⁵⁸⁸ Δάφνη Οικονόμου, κεφ. 16 Θέματα Σχεδιασμού Εικονικών Συνεργατικών Περιβαλλόντων στο <http://karagian.users.uth.gr/cscl/16-Economou.pdf> (ημ. πρόσβασης: 20/10/2019).

⁵⁸⁹ Αναστασία Χουρμουζιάδη «Η παιδαγωγική του μουσειακού χώρου» στο *Μουσειακή Μάθηση και Εμπειρία στον 21^ο αιώνα*, Ν. Νικονάνου, Α. Μπούνια, κ.ά., εκδ. ΣΕΑΒ-ΕΜΠ, 2015, σ. 193 στο

<https://repository.kallipos.gr> (ημ. πρόσβασης: 27/10/2019).

σε όποια πορεία κρίνει, αλλά ταυτόχρονα βρίσκεται σε αλληλεπίδραση τόσο με τους άλλους επισκέπτες, όσο και με τα πολιτιστικά αγαθά⁵⁹⁰.

Επομένως, υπερβαίνοντας τις αναλογίες ανάμεσα στην εκπαιδευτική πρόθεση και τα μαθησιακά αποτελέσματα στους Μουσειακούς Χώρους, θα πρέπει να αντιμετωπίσουμε αυτούς τους χώρους ως χώρους στους οποίους οι επισκέπτες αλλάζουν, διότι αλληλεπιδρούν με τους άλλους και με το περιβάλλον, παλεύοντας με τις προϋπάρχουσες αντιλήψεις και εμπειρίες τους. Οι Χώροι Πολιτισμού ενθαρρύνουν τη ρήξη και προσφέρουν την ευέλικτη σταθερότητα που χρειαζόμαστε για να τολμήσουμε να επιτρέπουμε στους εαυτούς μας να αλλάζουν⁵⁹¹. Από την εμπειρία των επισκέψεών μας στα Μουσεία, μπορούμε βέβαια να ισχυριστούμε ότι συγκροτούν χώρους που κινητοποιούν ταυτόχρονα τα συναισθήματά μας, τη φαντασία και τη γνωστική λειτουργία, χωρίς να μπορούμε εκ των προτέρων να αποφασίσουμε τι θα προκύψει τελικά.

Συνεπώς, ο στόχος αυτών των επισκέψεων ως χωρικών εκπαιδευτικών πρακτικών δεν είναι να αναπαραστήσει ή να απεικονίσει τον κόσμο, αλλά να έλθουμε σε επαφή με τον πολιτισμό και να διαχειριστούμε την ανανέωσή μας μέσα από μια νέα οπτική των πραγμάτων⁵⁹².

Όσον αφορά τη δικτυακή ενημέρωση-πληροφόρηση, υποστηρίζεται η άποψη ότι οι χρήστες του διαδικτύου (ενήλικες και η μαθητική κοινότητα) πρέπει να εστιάζουν την προσοχή τους στην αναζήτηση αξιόπιστων δικτυακών ιστότοπων, ώστε να μην σπαταλούν χρόνο στην αναζήτηση μεγάλου πλήθους πληροφοριών που πρέπει στη συνέχεια να διακρίνουν και να αξιολογήσουν ως προς την αξιοπιστία και τη χρηστικότητα⁵⁹³.

Παραθέτουμε ενδεικτικά εκπαιδευτικά προγράμματα που έχουν υλοποιηθεί σε Σχολεία και Μουσεία διαφόρων χωρών με τη χρήση νέων τεχνολογιών, όπως ακολούθως:

(Α) Μαθησιακά περιβάλλοντα εμπύθισης δημιουργήθηκαν στο Πρόγραμμα ΝΑΪΣ στο Πανεπιστήμιο Ιλλινόι, στο Σικάγο των Η.Π.Α ⁵⁹⁴, όπου οι μαθητές αλληλεπιδρούσαν κατά τη διάρκεια εξερεύνησης ενός εικονικού νησιού. Τα αποτελέσματα της αξιολόγησης του Προγράμματος που αφορούσε μαθητές ηλικίας από έξι έως δέκα ετών έδειξαν ότι η αλληλεπίδραση βοήθησε θετικά τη μαθησιακή διδασκαλία, αλλά

⁵⁹⁰ Γιαννούτσου, Μπούνια, Ρούσου & Αβούρης, ό.π., σ. 131-132.

⁵⁹¹ Elizabeth Ellswort, Places of Learning. Media, Architecture, Pedagogy, 2005, Routledge: London στο <https://www.questia.com/library/108753302/places-of-learning-media-architecture-pedagogy> (ημ. πρόσβασης: 23/10/2019)

⁵⁹² Χουρμουζιάδη, ό.π., σ. 195.

⁵⁹³ Παπαδόπουλος και Καραμάνης, ό.π., σ. 112-114.

⁵⁹⁴ <https://www.uic.edu/search?q=NICE+PROJECT&search=Submit>

υπήρξαν προβλήματα λόγω μη επαρκούς χειρισμού της τεχνολογίας εικονικού περιβάλλοντος μάθησης και εξαιτίας παρατηρούμενων περιπτώσεων κόπωσης.

Όμως, το τελικό συμπέρασμα όσον αφορά την αποτελεσματικότητα του εργαλείου μάθησης των προγραμμάτων εικονικής πραγματικότητας ήταν ότι οι Μουσειακοί Χώροι πρέπει να ενσωματώσουν αυτές τις τεχνολογίες στην παρουσίαση των πολιτιστικών αγαθών τους και συνακόλουθα στη διενέργεια των εκπαιδευτικών προγραμμάτων που υλοποιούν⁵⁹⁵.

(B) 1. Το Πρόγραμμα ΚΑΧΟΥΝ του Τμήματος Αιγυπτολογίας του Μουσείου του Μάντσεστερ⁵⁹⁶ αφορά την εικονική κατασκευή ενός μοντέλου της ομώνυμης πόλης⁵⁹⁷ στην οποία οι μαθητές είχαν τη δυνατότητα διαδικτυακής περιήγησης και αλληλεπίδρασης τόσο μεταξύ τους όσο και με τα κτήρια και τα πολιτιστικά αγαθά που προήλθαν από τις ανασκαφές. Επιπρόσθετα, το πρόγραμμα περιλάμβανε παιδαγωγική στοχοθεσία εξοικείωσης με τον αιγυπτιακό πολιτισμό, την αρχαιολογία και με δραστηριότητες ψυχαγωγικού χαρακτήρα⁵⁹⁸. Στο πρόγραμμα συμμετείχαν εικοσιοκτώ μαθητές ηλικίας από δέκα έως έντεκα ετών, εφαρμόστηκε η μέθοδος του ομαδοσυνεργατικού μοντέλου⁵⁹⁹ και εξήχθησαν ενδιαφέροντα συμπεράσματα που σχετίζονταν με τους προβληματισμούς μεθοδολογίας, τις ιδιαιτερότητες των μαθητών που συμμετείχαν, τα ζητήματα που αφορούσαν το σχεδιασμό, τη διασύνδεση και την αποτελεσματικότητα καθώς και οι τρόποι με τους οποίους μπορούν να επιλυθούν. Ουδείς όμως αμφιβάλει για τον ουσιαστικό ρόλο της εισαγωγής των νέων τεχνολογιών στα Προγράμματα εκπαιδευτικού χαρακτήρα και την εξέχουσα σημασία της λειτουργίας των μουσειακών χώρων⁶⁰⁰.

(B) 2. Στο Πρόγραμμα ΣΕΝΕΤ εξετάζεται ένα έκθεμα της ΚΑΧΟΥΝ και διερευνώνται οι τρόποι υποστήριξης της μαθησιακής διαδικασίας μέσω των συνεργατικών εικονικών περιβαλλόντων καθώς και ο ρόλος των εικονικών χαρακτήρων που αναπτύσσονται σε

⁵⁹⁵ Maria Roussos, Andrew Johnson, Thomas Moher, Jason Leigh, Christina Vasilakis, Craig Barnes «Learning and Building together in an immersive virtual world», στο <https://www.evl.uic.edu/tile/NICE/NICE/PAPERS/PRESENCE/presence.html> (ημ. πρόσβασης: 15/10/2019).

⁵⁹⁶ <https://egyptmanchester.wordpress.com/tag/kahun/> (ημ. πρόσβασης: 15/10/2019).

⁵⁹⁷ Η πόλη Kahun κατοικούνταν από τους εργάτες που έχτισαν τις πυραμίδες . <https://www.britannica.com/place/Kahun> (ημ. πρόσβασης: 20/10/2019).

⁵⁹⁸ Daphne Economou «Virtual Reality and Museums: The development of a collaborative virtual environment for learning about ancient Egypt» στο *Museology – International Scientific Electronic Journal*, Issue 2, 2004 © Department of Cultural Technology and Communication, University of the Aegean, σ. 72-73, στο <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.103.471&rep=rep1&type=pdf> (ημ. πρόσβασης: 12/2/2019).

⁵⁹⁹ https://el.wikipedia.org/wiki/Ομαδοσυνεργατική_μάθηση (ημ. πρόσβασης: 19/10/2019).

⁶⁰⁰ D. Economou (2004), ό.π., σ. 72-73.

αυτά⁶⁰¹. Είναι ένα παιχνίδι στο οποίο συμμετέχουν δυο παίκτες, ρίχνουν με σειρά ένα ζάρι ο καθένας και αυτός που θα συγκεντρώσει πρώτος ένα συγκεκριμένο αριθμό κομματιών, ανακηρύσσεται νικητής. Αυτό το παιχνίδι έχει χαρακτήρα συνεργατικό και ταυτόχρονα ανταγωνιστικό, ενώ στηρίζεται στη θεωρία μάθησης κοινωνικο - πολιτισμικού χαρακτήρα⁶⁰². Τα αποτελέσματα της έρευνας για το Πρόγραμμα ΚΑΧΟΥΝ έδειξαν ότι δεν επέφερε τα προσδοκώμενα αποτελέσματα διότι δεν είχαν υιοθετηθεί τεχνικές περισσότερο παιδοκεντρικού χαρακτήρα και οι μαθητές είχαν ελλιπή εξοικείωση με την τεχνολογία που αφορά την εικονική πραγματικότητα. Αντίθετα, η έρευνα για το Πρόγραμμα ΣΕΝΕΤ απέδειξε ότι η διαδικασία εξοικείωσης των χρηστών από χαμηλή τεχνολογία σε μια πιο προηγμένη, δύναται να επιφέρει θετικά αποτελέσματα⁶⁰³.

Σύμφωνα δε με επιστημονικό άρθρο που δημοσίευσαν οι L. P. Tost και M. Economou⁶⁰⁴ προκύπτουν τα πλεονεκτήματα της μάθησης στους χώρους των Μουσειακών Ιδρυμάτων που συνίστανται στις δυνατότητες της εικονικής πραγματικότητας να προσφέρει ευελιξία των τεχνολογικών μέσων, πρόσβαση στις πληροφορίες και την επιτυχή διαχείριση και αναπαράσταση πολιτιστικών αγαθών⁶⁰⁵.

Τα εντοπιζόμενα μειονεκτήματα σχετίζονται: με την αδυναμία επαφής με τα αληθινά αντικείμενα που κρίνεται αρνητικός παράγων στη διαδικασία μάθησης και με την προσωπική στάση των χρηστών απέναντι στην προηγμένη τεχνολογία, λόγω μη εξοικείωσής τους με αυτή ή και εξαιτίας αρνητικής στάσης για τη χρήση της. Περαιτέρω εντοπίστηκε λανθασμένη χρήση των προηγμένων τεχνολογικών μέσων λόγω άγνοιας και στο πλαίσιο αυτό το πόρισμα της έρευνας καταλήγει στο

⁶⁰¹ Daphne Economou & William L. Mitchell «Understanding context and medium in the development of educational Virtual Environments» Department of Computing and Mathematics, Manchester Metropolitan University, 1999, στο <https://pdfs.semanticscholar.org/a36d/d237371781830886041b9d7ba085a25cc86e.pdf> (ημ. πρόσβασης: 20/10/2019).

⁶⁰² <https://repository.kallipos.gr/bitstream/11419/3397/2/finalpdf.pdf> (ημ. πρόσβασης: 21/10/2019).

⁶⁰³ Economou & Mitchell (1999), ό.π., σ. 6

⁶⁰⁴ * Laia Pujol Tost & Maria Economou «Exploring the suitability of Virtual Reality interactivity for exhibitions through an integrated evaluation: the case of the Ename Museum», Μουσειολογία 4, 2007

& στο <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.556.337&rep=rep1&type=pdf>

(ημ. πρόσβασης: 2/7/2019 & 8/10/2019)) & στο

https://www.academia.edu/397231/Exploring_the_Suitability_of_Virtual_Reality_Interactivity_for_Exhibitions_Through_An_Integrated_Evaluation_the_Case_of_the_Ename_Museum_online_Museology_Journal_University_of_the_Aegean_vol.4 (ημ. πρόσβασης: 20/10/2019).

⁶⁰⁵ Tost and Economou, ό.π., σ. 92-94.

συμπέρασμα ότι πρέπει να γίνει πιο ολοκληρωμένη μελέτη για την εικονική πραγματικότητα⁶⁰⁶.

(Γ) Το 2010 διοργανώθηκε στην Κόρινθο Πανελλήνιο Συνέδριο με θέμα «Οι Τεχνολογίες Πληροφορικής και Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση». Επελέγησαν οι ακόλουθες οκτώ δραστηριότητες που αναπτύχθηκαν στα πλαίσια πρωτοβουλίας πανεπιστημιακών ιδρυμάτων και ερευνητικών κέντρων, ενώ για τον σχεδιασμό τους συνεργάστηκαν, σε διεπιστημονικό επίπεδο, επιστήμονες διαφόρων ειδικοτήτων⁶⁰⁷:

(Γ.1.) Ψηφιακή αφηγηματική εμπειρία για τη μαθητική κοινότητα με θέμα «*Ταφικοί Κύκλοι Α' και Β' στις Μυκήνες*»⁶⁰⁸.

Σύμφωνα με την Αρχαιολόγο Αθηνά Χιώτη, το εγχείρημα της ψηφιακής εμπειρίας δεν ήταν μόνο η παροχή περισσότερων πληροφοριακών στοιχείων από αυτά που ήδη εκτίθενται στα μουσεία, αλλά η ανάδειξή τους σ'ένα ελκυστικό ψηφιακό περιβάλλον μάθησης που διαφοροποιείται από το σχολικό, παρότι συμπεριλαμβάνεται στη σχολική ύλη των μαθητών Γυμνασίου (Α' Τάξη). Λαμβάνοντας δε υπόψη ότι οι Ταφικοί Κύκλοι είναι αντικείμενο της Αρχαιολογίας και της Ιστορίας επιχειρήθηκε να δοθεί έμφαση στον ανθρώπινο παράγοντα και με τη χρήση αφηγηματικών στοιχείων, ώστε να αποφευχθούν οι ειδολογικές και γραμμικές ταξινομήσεις των πληροφοριών, που χαρακτηρίζουν τις σχετικές εκδηλώσεις στα Μουσειακά Ιδρύματα⁶⁰⁹

(Γ.2.) Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα σχετικά με την εννοιολογία της σκιάς, με τη χρήση προσομοίωσης του διαδικτυακού ιστότοπου CITE DES SCIENCES ET DE L' INDUSTRIE⁶¹⁰.

Τα συμπεράσματα της έρευνας αυτού του εκπαιδευτικού προγράμματος δείχνουν, μεταξύ άλλων, ότι υπήρξε μια αρμονική προσαρμογή των δραστηριοτήτων εικονικού Μουσείου σε ένα ήδη επιτυχημένο διδακτικό περιβάλλον που σχετίζεται με το γνωστικό αντικείμενο της δημιουργίας σκιάς. Επιπρόσθετα, τα αποτελέσματα εμφανίζουν ότι τα παιδιά μπόρεσαν να χειρισθούν εννοιολογικά τις τρεις εικονικές

⁶⁰⁶ Tost and Economou, ό.π., σ. 86-87, 90, 91-93.

⁶⁰⁷ Γιαννούτσου, Μπούνια, Ρούσσου και Αβούρης, ό.π., σ. 144.

⁶⁰⁸ Αθηνά Χιώτη «Ο σχεδιασμός ψηφιακής αφηγηματικής εμπειρίας με θέμα τους Ταφικούς Κύκλους Α' και Β' των Μυκηνών για μαθητές του Γυμνασίου» στα Πρακτικά Εργασιών 7^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή «οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση» (Α. Τζιμογιάννης επιμ.) τόμος ΙΙ, σ. 701-709 στο <http://korinthos.uop.gr/~hcicte10/proceedings/160.pdf> (ημ. πρόσβασης: 21/10/2019).

⁶⁰⁹ Χιώτη, ό.π., σ. 707.

⁶¹⁰ Μαρία Γεωργιάδου, Μαρία-Αντωνία Παναγιωτάκη, Δημήτριος Κυλιόπουλος «Εφαρμογή ενός εκπαιδευτικού προγράμματος για την έννοια της σκιάς μέσω της χρήσης προσομοιώσεων του δικτυακού τόμου του μουσείου CITE DES SCIENCES ET DE L' INDUSTRIE», στα προαναφερόμενα Πρακτικά του 7^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου, σ. 727-735 στο <http://korinthos.uop.gr/~hcicte10/proceedings/42.pdf> (ημ. πρόσβασης: 21/10/2019).

προσομοιώσεις που επελέγησαν ως κατάλληλες από το σύνολο των προσομοιώσεων που περιλάμβανε η εικονική έκθεση⁶¹¹.

(Γ.3.) Το Μουσείο για το Σολωμό που αφορά μάθηση σε εικονικά Μουσεία⁶¹².

Αφορά μια πειραματική εφαρμογή που απευθύνεται σε παιδιά σχολικής ηλικίας και ενήλικες. Η εφαρμογή δίνει τη δυνατότητα «εικονικής επίσκεψης» στο Ιστορικό και Λαογραφικό Μουσείο Σολωμού και Επιφανών Ζακυνθίων, που ευρίσκεται στη Ζάκυνθο. Παρέχει δε τη δυνατότητα χρήσης εικονικού ξεναγού, ο οποίος όταν πλησιάζει ένα έκθεμα, ξεκινά μια ηχογραφημένη παρουσίαση του εκθέματος, προσομοιώνοντας την εμπειρία της ξενάγησης στον εικονικό χώρο. Από τη μελέτη προέκυψε ότι οι χρήστες έκριναν την εικονική προσέγγιση ενδιαφέρουσα και ελκυστική, αλλά δεν αποδείχθηκε η μαθησιακή αξία της συγκεκριμένης εικονικής προσέγγισης⁶¹³.

(Γ.4.) Σχεδίαση Ψηφιακού Προγράμματος με τη συνεργασία της μαθητικής κοινότητας στο Μουσείο του Αλέξανδρου Σούτσου⁶¹⁴.

Αφορά ένα διαδικτυακό, ψηφιακό εκπαιδευτικό πρόγραμμα συντήρησης έργων τέχνης, το οποίο απευθύνεται σε παιδιά του Δημοτικού και είναι σχεδιασμένο με τη μέθοδο του Συμμετοχικού Σχεδιασμού. Στο πλαίσιο αυτό, οι επισκέπτες συμμετέχουν ενεργά σε όλα τα στάδια της δημιουργίας της εφαρμογής, από τη δημιουργία της ιδέας μέχρι την πλήρη υλοποίησή της⁶¹⁵. Περιγράφεται ο σχεδιασμός ενός ιστοχώρου με θεματολογία τη συντήρηση έργων τέχνης στην οποία συμμετέχουν μια ομάδα παιδιών ηλικίας δέκα έως έντεκα χρόνων. Τα παιδιά ερεύνησαν τα ζητήματα περιεχομένου, δόμησης της πληροφορίας και της σχεδίασης των παιχνιδιών που συμπεριλαμβάνονται στον ιστότοπο⁶¹⁶.

(Γ.5.) Podcasts και η χρήση τους ως εργαλεία της μη παραδοσιακής μάθησης⁶¹⁷.

Αφορά την ανάπτυξη ενός οπτικοακουστικού επεισοδίου για το Μουσείο Βιομηχανικής Ελαιουργίας της Λέσβου. Η συγκεκριμένη οπτικοακουστική εφαρμογή

⁶¹¹ Γεωργούτσου, Παναγιωτάκη, Κυλιόπουλος, ό.π., σ. 734.

⁶¹² Ιωάννης Μπήτρος, Λουκάς Δημητρόπουλος, Ιωάννης Βρέλλης, Μαρία Βέρρα, Χρήστος Σιντάρης, Νικόλαος Αβούρης «Μαθαίνοντας σε εικονικά μουσεία» στο <http://korinthos.uop.gr/~hcicte10/proceedings/92.pdf> (ημ. πρόσβασης 22/10/2019).

⁶¹³ Μπήτρος, Δημητρόπουλος κ.ά., ό.π., σ. 743-744.

⁶¹⁴ Γιαννούτσου, Μπούνια, Ρούσσου και Αβούρης, ό.π., σ. 139.

⁶¹⁵ Gustav Taxen Introducing participatory design I museums. 8th Participatory Design Conference (PDC O4) *Artful integration: interweaving media, materials and practices*, Vol. 1, ACM Press, 2008, Toronto Canada στο <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=1011894> (ημ. πρόσβασης: 25/10/2019).

⁶¹⁶ Γιαννούτσου, Μπούνια, Ρούσσου και Αβούρης, ό.π., σ. 139.

⁶¹⁷ Γιαννούτσου, Μπούνια, Ρούσσου και Αβούρης, ό.π., σ. 139.

είναι διαθέσιμη μέσω διαδικτύου για αναπαραγωγή σε MP3 players, έξυπνα κινητά κλπ. και έχει μορφή εκπαιδευτικής εκπομπής με τον τίτλο «Ο μύλος άλεσης του ελαιοκάρπου». Το σενάριο είναι πρωτότυπο και η κεντρική του ιδέα είναι η δημιουργία εντύπωσης στους χρήστες ότι επισκέπτονται το φυσικό χώρο του Μουσειακού Ιδρύματος, όπου «ανακαλύπτουν» το μύλο άλεσης του ελαιοκάρπου⁶¹⁸.

(Γ.6.) Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα που σχετίζεται με τη Ρωμαϊκή Θεσσαλονίκη και έχει τίτλο «Στη *Via Regia* περπατώ και το *Γαλέριο* συναντώ»⁶¹⁹. Χρησιμοποιείται το λογισμικό POWERPOINT για να περιγραφεί η σειρά μνημείων της Ρωμαϊκής Θεσσαλονίκης μέσα από τη συσχέτιση της αφήγησης και της κατανομής ρόλων στους μαθητές. Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα διεξάγεται στη σχολική τάξη και απευθύνεται στους μαθητές της α΄βάθμιας και β΄βάθμιας εκπαίδευσης.

(Γ.7.) Άρθρο που αφορά τη «συνάντηση» της τεχνολογίας, των Μουσείων, της μάθησης, της αφήγησης και του παιχνιδιού⁶²⁰. Οι κ.κ. Γιαννούτσου και Αβούρης πραγματεύονται – σε θεωρητικό επίπεδο – τους τρόπους αξιοποίησης της νέας τεχνολογίας στο πλαίσιο της παιγνιώδους αφήγησης. Στις χωροευαίσθητες παιγνιώδεις αφηγήσεις, η δράση λαμβάνει χώρα σ'ένα φυσικό χώρο αλλά συγχρόνως και σ'ένα ψηφιακό περιβάλλον, όπου οι χρήστες είτε αλληλεπιδρούν με ψηφιακούς χαρακτήρες είτε χρησιμοποιούν ψηφιακές πληροφορίες.

(Γ.8.) Εκπαιδευτικές εφαρμογές για τα Μουσειακά Ιδρύματα που συνδυάζουν τις φυσικές κινήσεις των επισκεπτών με τις απαιτήσεις γνωσιακού περιεχομένου⁶²¹. Πρόκειται περί μιας τεχνολογικής πρότασης σε θεωρητικό επίπεδο που σχετίζεται με το σχεδιασμό μουσειακών δραστηριοτήτων με σκοπό τη μάθηση. Προτείνεται δε η προσαρμογή περιεχομένου στο μαθησιακό στυλ των επισκεπτών, το οποίο συσχετίζεται με τις κινήσεις τους στους Μουσειακούς Χώρους. Η διάκριση των στυλ κίνησης γίνεται σύμφωνα με τη μελέτη των Veron και Levasseur⁶²², οι οποίοι διακρίνουν τους επισκέπτες Μουσείων σε αυτούς με γραμμική σειριακή κίνηση, αυτούς που αλλάζουν κατεύθυνση αλλά προσέχουν τις λεπτομέρειες, αυτούς που ενδιαφέρονται επιλεκτικά για τα πολιτιστικά αγαθά του ενδιαφέροντός τους και αυτούς που κινούνται στο κέντρο, προσπαθώντας να αποκτήσουν μια γενική εικόνα.

Μετά την προαναφερόμενη έρευνα, διαπιστώνεται ότι οι νέες τεχνολογίες επιβοηθούν τόσο στην ανάδειξη των πολιτιστικών αγαθών όσο και στη δημιουργία των κατάλληλων συνθηκών ώστε να προάγεται η διαδικασία της μάθησης.

⁶¹⁸ Γιαννούτσου, Μπούνια, Ρούσσου και Αβούρης, ό.π., σ. 139.

⁶¹⁹ Γιαννούτσου, Μπούνια, Ρούσσου και Αβούρης, ό.π., σ. 140.

⁶²⁰ Γιαννούτσου, Μπούνια, Ρούσσου και Αβούρης, ό.π., σ. 140.

⁶²¹ Γιαννούτσου, Μπούνια, Ρούσσου και Αβούρης, ό.π., σ. 140-141.

⁶²² Eliseo Veron & Martine Levasseur Ethnographie de l' exposition. Bibliotheque Publique d' Information, Paris: Centre Georges Pompidou στο <https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/c9ngzXb> (ημ. πρόσβασης: 30/10/2019)

Παρατηρείται ότι ο τρόπος που παρέχονται οι πληροφορίες αποκτά χαρακτήρα πολυμεσικό καθώς γίνεται ευρεία χρήση βίντεο, εικόνων, ήχου και παράλληλα οι διαδικτυακές υπηρεσίες χρησιμοποιούνται περισσότερο απ'ότι στο παρελθόν λόγω της εύκολης προσβασιμότητάς τους.

Περαιτέρω υπογραμμίζεται ότι παρότι οι νέες τεχνολογίες αξιοποιούνται στην ψηφιακή εποχή για την επικοινωνία των Πολιτιστικών Φορέων με τους χρήστες ώστε να προβάλλουν τα εκπαιδευτικά τους προγράμματα και ν'αυξήσουν την επισκεψιμότητα και τη φήμη τους, οι εφαρμογές πραγματοποιούνται είτε στα σχολεία είτε μέσω των προσωπικών υπολογιστών των μαθητών, παρότι οι χώροι που αφορούν τις τεχνολογικές εφαρμογές είναι είτε αρχαιολογικοί είτε Μουσειακοί Χώροι⁶²³.

(Δ) Κατά τη διάρκεια του 8^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή για τη χρήση των Τ.Π.Ε. στο χώρο της Εκπαίδευσης (διεξήχθη στο Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, το διάστημα 28-30 Σεπτεμβρίου 2012) που αφορούσε μια ανάλυση μουσειοπαιδαγωγικού χαρακτήρα σχετικά με τις εφαρμογές ψηφιακού χαρακτήρα στα Μουσειακά Ιδρύματα της χώρας μας κοινοποιήθηκαν από τις ερευνήτριες Αλ. Μπούνια, Ν. Νικονάνου τα συμπεράσματα που εξήχθησαν από ποιοτική έρευνα που υλοποιήθηκε το διάστημα 2010 μέχρι και το 2011 και αφορούσε εικοσιέξι εκπαιδευτικές εφαρμογές⁶²⁴ ψηφιακού χαρακτήρα που υλοποιήθηκαν σε διάφορα Μουσεία της χώρας μας.

Η έρευνα στόχευσε στη διερεύνηση των εκπαιδευτικών δυνατοτήτων που σχετίζονται με τις νέες τεχνολογίες της πληροφορικής και της επικοινωνίας και βασίστηκε στις θεωρίες της σύγχρονης μουσειοπαιδαγωγικής⁶²⁵. Ανακοινώθηκε δε, η μη ύπαρξη ικανοποιητικής εκμετάλλευσης των δυνατοτήτων που παρέχουν οι νέες τεχνολογίες με αποτέλεσμα την εγγενή αδυναμία βελτίωσης του εκπαιδευτικού χαρακτήρα των Μουσειακών Ιδρυμάτων⁶²⁶.

Παραθέτουμε τα ακόλουθα αδύναμα σημεία που εντοπίστηκαν σε πολλούς από τους προβληματισμούς που τίθενται:

⁶²³ Γιαννούτσου, Μπούνια, Ρούσσου και Αβούρης, ό.π., σ. 135-137, 144-145.

⁶²⁴ Στις ψηφιακές εφαρμογές που ερευνήθηκαν συμπεριλαμβάνονται αυτές από το Ιστορικό Μουσείο Κρήτης, το Ψηφιακό Μουσείο του Ιακωβίδη, τη Ζωφόρο του Παρθενώνα, κ.ά..

⁶²⁵ Νίκη Νικονάνου και Αλεξάνδρα Μπούνια «Ψηφιακές εφαρμογές στα ελληνικά μουσεία: μια μουσειοπαιδαγωγική ανάλυση», 8^ο Πανελλήνιο Συνέδριο με Διεθνή Συμμετοχή. *Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση*. Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Βόλος, 28-30 Σεπτεμβρίου 2012, σ. 1

⁶²⁶ Νικονάνου και Μπούνια, ό.π., σ. 1.

- * Οι χρήστες-αποδέκτες των περισσότερων από τα προγράμματα που υλοποιήθηκαν παρουσιάζει ηλικιακή ευρύτητα, ενώ πρέπει να είναι περιορισμένη, σύμφωνα με τις θεωρίες της μουσειοπαιδαγωγικής⁶²⁷.
- * Η πλειονότητα των εφαρμογών πολυμεσικού χαρακτήρα υλοποιείται στα σπίτια των χρηστών. Ωστόσο, ένα μέρος από τους χρήστες παρακινείται, από την εγκατάσταση αυτών των εφαρμογών, για να επισκεφθεί Μουσειακούς Χώρους⁶²⁸.
- * Δεν δίνεται ιδιαίτερη σημασία στον κοινωνικό χαρακτήρα των επισκέψεων στους Χώρους Πολιτισμού και δεν προκύπτουν στοιχεία για συναλληλία και εποικοδομητική συνεργασία ανάμεσα στους ενήλικες και τα παιδιά⁶²⁹.
- * Μέσω των ψηφιακών εφαρμογών δεν αναπτύσσονται οι αξίες της αισθητικής και της αυθεντικότητας των πολιτιστικών αντικειμένων, γεγονός που πιθανόν οφείλεται στη μη υλική υπόσταση των ψηφιακών εκθεμάτων και στο οικονομικό κόστος που περιορίζει τις αναπαραστάσεις των αντικειμένων με τρισδιάστατη μορφή⁶³⁰.
- * Οι χώροι δράσης των ψηφιακών εκπαιδευτικών προγραμμάτων περιορίζονται στις οθόνες των υπολογιστών με αποτέλεσμα την αδυναμία σύνδεσης του πραγματικού χώρου με το ψηφιακό περιβάλλον από πλευράς των χρηστών και την επακόλουθη απουσία συμμετοχής όλων των αισθήσεων⁶³¹.
- * Η ελεύθερη επιλογή των πεδίων σύμφωνα με την επιθυμία των χρηστών είναι αρκετά περιορισμένη στις τεχνολογικές εφαρμογές και παρατηρείται στις περισσότερες εξ αυτών η απουσία κινήτρων για μάθηση⁶³².
- * Παρότι η αφηγηματική ευρύτητα βρίσκεται στο επίκεντρο του ψηφιακού πολιτισμού, διαπιστώνεται η μη επαρκής υλοποίησή της διότι δεν αξιοποιούνται τα μουσειακά εκθέματα μέσω της προσωπικής ευρηματικής προσέγγισης που εισηγείται η θεωρία του κονστρουκτιβισμού⁶³³.
- * Η πλειονότητα των δραστηριοτήτων βασίζεται στον κεντρικό ρόλο του εκπαιδευτικού και μόνο κάποιες δραστηριότητες προωθούν το χαρακτήρα της ατομικής προσέγγισης που υποστηρίζει η κονστρουκτιβιστική θεωρία⁶³⁴.

⁶²⁷ Νικονάνου και Μπούνια, ό.π., σ. 3.

⁶²⁸ Νικονάνου και Μπούνια, ό.π., σ. 3.

⁶²⁹ Νικονάνου και Μπούνια, ό.π., σ. 4.

⁶³⁰ Νικονάνου και Μπούνια, ό.π., σ. 4-5.

⁶³¹ Νικονάνου και Μπούνια, ό.π., σ. 4-5.

⁶³² Νικονάνου και Μπούνια, ό.π., σ. 6.

⁶³³ Νικονάνου και Μπούνια, ό.π., σ. 6.

⁶³⁴ Νικονάνου και Μπούνια, ό.π., σ. 7.

(Ε) Κατά τη διάρκεια του 11^{ου} Πανελληνίου και Διεθνούς Συνεδρίου «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση»⁶³⁵ που διεξήχθη στη Θεσσαλονίκη, το διάστημα 19-21 Οκτωβρίου 2018 έγιναν, μεταξύ άλλων, οι ακόλουθες ανακοινώσεις για τα ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια επαυξημένης και μεικτής πραγματικότητας:

(Ε.1.) Η αναδυόμενη τεχνολογία της παιχνιδοποίησης παρουσιάζει μεγάλες εκπαιδευτικές δυνατότητες και προκαλεί το διεθνές ερευνητικό ενδιαφέρον⁶³⁶.

Στο πλαίσιο αυτό, αναπτύχθηκε η βάση σχεδιασμού ενός παιχνιδοποιημένου λογισμικού που αφορά την ανάπτυξη εφαρμογών σε εκπαιδευτικό μάθημα Προγραμματιστικού Περιβάλλοντος του Κύκλου της Οικονομίας και της Πληροφορικής Τρίτης Λευκείου. Η συγκεκριμένη εφαρμογή διατίθεται στους μαθητές στο <https://aepp.programatismos.gr/> για χρήση μέσω τριών διαφορετικών περιβαλλόντων: (α) online (β) σε πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης και (γ) σε συσκευές χειρός⁶³⁷. Μέσω αυτής της εφαρμογής, επιδιώκεται η διεξαγωγή μιας σειράς ερευνών για την παιχνιδοποίηση, την αποτελεσματικότητα των ποικίλων στοιχείων της στη μαθησιακή επίδοση μέσω προσθήκης αρθρωμάτων στις διαφορετικές εκδόσεις λογισμικού που έχουν σχεδιαστεί και παραχθεί⁶³⁸.

(Ε.2.) Μέσω της ερευνητικής Πρωτοβουλίας Emerging Technologies in Education, τα ψηφιακά παιχνίδια εκπαιδευτικού χαρακτήρα αποτελούν μια σοβαρή εναλλακτική μέθοδο διδασκαλίας των μαθητών Α'βάθμιας εκπαίδευσης σε αρκετά αντικείμενα. Απαιτείται δε, αρκετός δρόμος μέχρις ότου αξιοποιηθούν στην εκπαίδευση⁶³⁹.

(Ε.3.) Η ανάλυση ερευνητικών δεδομένων για τη συμβολή της διασκευής των ψηφιακών παιχνιδιών στην καλλιέργεια της υπολογιστικής σκέψης που υλοποιήθηκε με μαθητές Γυμνασίου στη διαδικτυακή πλατφόρμα Choises with Consequences (ChoiCo), ανέδειξε τρεις παραμέτρους: Οι δεξιότητες της Υπολογιστικής Σκέψης των παιδιών εντοπίστηκαν στις διαδικασίες που αφορούν **την αφαίρεση, την αναγνώριση-εφαρμογή μοτίβων και την αυτοματοποίηση προγραμματισμού** των κανόνων του παιχνιδιού.

⁶³⁵

http://hcicte2018.csd.auth.gr/docs/proceedings_HCICTE2018_final.pdf?fbclid=IwAR0BNz97LKGcJci61N2WeGWwtwzFFqLJsb-FpL_IW24ktEylD6e_umscVQ ημ. πρόσβασης: 14/2/2020.

⁶³⁶ Βαγγέλης Κατσιγιάννης, Χαράλαμπος Καραγιαννίδης «Πρόταση Πλαισίου Ανάπτυξης Παιχνιδοποιημένων Εκπαιδευτικών Εφαρμογών» στα Πρακτικά Εργασιών 11^{ου} Πανελληνίου και Διεθνούς Συνεδρίου «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση», ΑΠΘ-ΠΑΜΑΚ, Θεσσαλονίκη, 19-21 Οκτωβρίου 2018, σ. 113-120.

⁶³⁷ Κατσιγιάννης, Καραγιαννίδης, ό.π. σ. 114.

⁶³⁸ Κατσιγιάννης, Καραγιαννίδης, ό.π., σ. 119.

⁶³⁹ Εμμανουήλ Φωκίδης, Πηνελόπη Ατσικπάση, Πολυξένη Καϊμάρα, Ιωάννης Δεληγιάννης «Ψηφιακά Εκπαιδευτικά παιχνίδια. Μια κριτική θεώρηση των αποτελεσμάτων των Ερευνητικών παρεμβάσεων της πρωτοβουλίας ΕΤΙΕ» στα Πρακτικά Εργασιών 11^{ου} Πανελληνίου και Διεθνούς Συνεδρίου «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση» 2018, ό.π., σ. 105-112.

Οι μαθητές δεν χρησιμοποίησαν άλλες μορφές προγραμματιστικών δομών (π.χ. την επανάληψη ή τη δημιουργία συναρτήσεων) και ως εκ τούτου, θα μελετηθεί εκ νέου ο ερευνητικός σχεδιασμός δραστηριοτήτων που θα προωθεί την εμπλοκή των μαθητών και με τις τέσσερις δεξιότητες σε όλα τα στάδια διασκευής των ψηφιακών παιχνιδιών⁶⁴⁰.

(Ε.4.) Η εφαρμογή Augmented 1010 που εφαρμόστηκε στην εξοικείωση μαθητών της Δευτέρας Δημοτικού εστίασε στην ανάπτυξη των νοερών στρατηγικών και συγκεκριμένα στη στρατηγική Διαχωρισμού των Δεκάδων Μονάδων⁶⁴¹. Η ψηφιακή εφαρμογή συγκροτείται με απλές τεχνολογίες για τη δημιουργία πρωτοτύπων, ήτοι δυο (2) πλακέτες Makey Makey και το Scratch που θεωρείται ως κατάλληλο προγραμματιστικό περιβάλλον για τη μαθητική και εκπαιδευτική κοινότητα⁶⁴².

Από τη στατιστική ανάλυση που πραγματοποιήθηκε προέκυψε ότι το ψηφιακό περιβάλλον μεικτής πραγματικότητας προώθησε αποτελεσματικά τη στρατηγική των νοερών υπολογισμών, με ευχάριστο και αυθεντικό τρόπο⁶⁴³.

(Ε.5.) Η χρήση προηγμένων τεχνολογιών που αφορούν την επαυξημένη πραγματικότητα στα tablets και smartphones και η εξάπλωση ασύρματου Internet αξιοποιούνται στη δημιουργία νέων δυνατοτήτων για εφαρμογές μαθησιακού περιεχομένου. Αυτές οι εφαρμογές μάθησης απευθύνονται τόσο στην τυπική εκπαίδευση της μαθητικής κοινότητας και των ενηλίκων, όσο και στην άτυπη εκπαίδευση εντός των Χώρων Πολιτισμού που χαρακτηρίζονται από έντονο μαθησιακό ενδιαφέρον⁶⁴⁴.

Σύμφωνα με την παρουσίαση της περίπτωσης σχεδιασμού και αξιολόγησης του ψηφιακού παιχνιδιού «Ρόδος, 1521» που στοχεύει στην διαδικασία άτυπης μάθησης μαθητών και ενηλίκων για την εποχή των Ιπποτών στη Ρόδο, διαπιστώνεται ότι:

Υπήρξε θετική αξιολόγηση και υποδοχή, εντοπίστηκαν σημαντικές στατιστικές διαφορές στην ευκολία χειρισμού της ψηφιακής εφαρμογής που σχετίζεται με τις ηλικιακές ομάδες και αναδείχθηκαν προτάσεις για σημαντικές βελτιώσεις⁶⁴⁵.

⁶⁴⁰ Μαριάνθη Γριζιώτη, Χρόνης Κυνηγός «Αξιοποιώντας τη διασκευή ψηφιακών παιχνιδιών για την καλλιέργεια της Υπολογιστικής Σκέψης» στα Πρακτικά Εργασιών 11^{ου} Πανελληνίου και Διεθνούς Συνεδρίου «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση» 2018, σ. 89-96.

⁶⁴¹ Παναγιώτης Παρνάβας, Γεώργιος Παλαιγεωργίου «Augmented 1010: Περιβάλλον μεικτής πραγματικότητας για την ανάπτυξη νοερών στρατηγικών για παιδιά δημοτικού», ό.π., σ. 385.

⁶⁴² Παρνάβας, Παλαιγεωργίου, ό.π., σ. 391.

⁶⁴³ Παρνάβας, Παλαιγεωργίου, ό.π., σ. 385-391.

⁶⁴⁴ Γεώργιος Φεσάκης, Κωνσταντίνος Κοζάς, Erik Bruns, Στέλλα Λαμπριανού, Χριστόδουλος Μαλλιάρκης «Σχεδιασμός και αξιολόγηση χωροευσίσθητου σοβαρού παιχνιδιού επαυξημένης πραγματικότητας για την οδό Ιπποτών στην Ρόδο» στα Πρακτικά Εργασιών 11^{ου} Πανελληνίου και Διεθνούς Συνεδρίου «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση» 2018, σ. 339.

⁶⁴⁵ Φεσάκης, Κοζάς, Bruns, Λαμπριανού, Μαλλιάρκης, ό.π., σ. 340-346.

(Ε.6.) Παρουσιάστηκε μια επαυξημένη μινιατούρα ενός σχολείου, όπου εκτυλίσσονται ιστορίες αλληλεπιδραστικού περιεχομένου, με τη χρήση διαφόρων χειραπτικών αντικειμένων. Η έκβαση των ιστοριών ελέγχεται από τη μαθητική κοινότητα (μαθητές ηλικίας δώδεκα χρονών, Έκτης τάξης Δημοτικών Σχολείων του Νομού Φλώρινας) που αποφάσισε επί των ενεργειών που καλούνται να υλοποιήσουν οι πρωταγωνιστές σε σχέση με τα ηθικά διλήμματα που τίθενται, ενώ παράλληλα παρακολουθούνται και καταγράφονται οι αξίες των επιλογών τους καθώς και αυτές των πρωταγωνιστών των υπολοίπων ιστοριών⁶⁴⁶.

Σύμφωνα με τα αποτελέσματα της έρευνας προκύπτει ότι (α) τα περιβάλλοντα εικονικής πραγματικότητας παρέχουν μια ιδιαίτερα δυναμική παρουσίαση ερεθισμάτων και ενισχύουν τις συναισθηματικές εμπειρίες και την κοινωνική αλληλεπίδραση (β) το περιβάλλον μεικτής πραγματικότητας ενέπλεξε και κινητοποίησε τους μαθητές να συμμετέχουν ενεργά και να αντιμετωπίσουν τις επιλογές τους και (γ) το περιβάλλον μεικτής πραγματικότητας του σχολείου των ηθικών διλημάτων είναι μια σημαντική σχεδιαστική πρόταση που δύναται να μετεξελιχθεί ως εργαλείο εξυπηρέτησης αναζητήσεων και συζητήσεων σε θέματα εκπαίδευσης ηθικών αξιών⁶⁴⁷.

(Ε.7.) Παρουσιάστηκε ερευνητική μελέτη δείγματος τριακοσίων πενήντα (350) μαθητών Α΄βάθμιας και Β΄βάθμιας εκπαίδευσης που φοιτούν σε Σχολεία της Πάτρας σχετικά με τη χρήση του Facebook και τη συσχέτισή της ψηφιακής παρουσίας τους στο συγκεκριμένο κοινωνικό δίκτυο με τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα της προσωπικότητας (παιδιά ηλικίας 10-13 ετών) και των σχολικών επιδόσεών τους⁶⁴⁸.

Σύμφωνα με τα αποτελέσματα της έρευνας προκύπτουν τα ακόλουθα συμπεράσματα:

(α) Τα εξωστρεφή παιδιά χρησιμοποιούν το Facebook κυρίως για λόγους κοινωνικοποίησης και διατήρησης επαφής με τους φίλους τους, ενώ οι πλέον εξωστρεφείς ήταν μέλη πολλών Ομάδων στο Facebook, με ενήλικους χρήστες ως συμμετέχοντες σε αυτές⁶⁴⁹.

⁶⁴⁶ Γεωργία Καρατόσιου, Αναστάσιος Αθανασιάδης, Γιώργος Παλαιγεωργίου «Το σχολείο των ηθικών δηλημάτων: ένα περιβάλλον μεικτής πραγματικότητας για τη διδακτική της ηθικής», στα Πρακτικά Εργασιών 11^{ου} Πανελληνίου και Διεθνούς Συνεδρίου «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση», 2018, ό.π. σ. 267.

⁶⁴⁷ Καρατόσιου, Αθανασιάδης, Παλαιγεωργίου, ό.π., σ. 268-274.

⁶⁴⁸ Ioanna Mitsoula, Anthi Karatrantou, Christos Panagiotakopoulos «Social media, extraversion, self concept and school performance: The case of facebook with children as users» στα Πρακτικά Εργασιών 11^{ου} Πανελληνίου και Διεθνούς Συνεδρίου «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση», 2018, ό.π., σ. 651.

⁶⁴⁹ Mitsoula, Karatrantou, Panagiotakopoulos, ό.π., σ. 654-655.

(β) Οι μαθητές με χαμηλή σχολική απόδοση είχαν προσωπικό λογαριασμό στο Facebook, σε αντίθεση με τους μαθητές υψηλής σχολικής απόδοσης που δεν είχαν λογαριασμό⁶⁵⁰.

(γ) Η χρήση του Facebook συσχετίζεται αρνητικά με τη σχολική απόδοση των χρηστών στην ανάγνωση, ορθογραφία, μαθηματικά, γλωσσική έκφραση σύμφωνα με μελέτη του Junco (2012) και αυτό επιβεβαιώνεται στα αποτελέσματα της μελέτης των μαθητών σχολείων της Πάτρας. Τα αποτελέσματα αυτά πρέπει να συζητηθούν και να ερευνηθούν εκτενώς⁶⁵¹.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Τα εκπαιδευτικά προγράμματα των Πολιτιστικών Οργανισμών αξιοποιούν τις νέες τεχνολογίες και στοχεύουν, μεταξύ άλλων, στη δημιουργική συμμετοχή της μαθητικής κοινότητας που εμπλουτίζει τη μαθησιακή διαδικασία της σχολικής εκπαίδευσης.

Επιπρόσθετα, η αξιοποίηση των σύγχρονων τεχνολογιών στη μαθησιακή διαδικασία επιβοηθά ουσιαστικά την ατομική ανάπτυξη και τη βελτίωση των δεξιοτήτων των παιδιών, ενώ παράλληλα συμβάλλει ουσιαστικά στην καλλιέργεια της αισθητικής παιδείας⁶⁵².

Παράλληλα, επιβεβαιώνεται η σημασία των Μουσειακών Ιδρυμάτων ως χώρων καλλιέργειας της αυτόβουλης δια βίου μάθησης και πολιτιστικής καλλιέργειας. Εδώ και πολλά χρόνια, οι Ελληνικοί Πολιτιστικοί Οργανισμοί παρέχουν προγράμματα ελεύθερου χρόνου για οικογένειες, παιδιά και ενήλικες, που παρουσιάζουν μια εξαιρετική ποικιλομορφία και καινοτόμο περιεχόμενο. Διαπιστώνεται δε, ότι τα εκπαιδευτικά πολιτιστικά προγράμματα με χρήση νέων τεχνολογιών εφαρμόζονται όχι μόνο μέσα στις μουσειακές αίθουσες αλλά και σε ποικίλα πολιτιστικά περιβάλλοντα της τυπικής και άτυπης μάθησης, συνδυάζοντας την ενεργητική-βιωματική μεθοδολογία με καινοτόμες τεχνολογίες.

Σύμφωνα με διεθνή έρευνα που διεξήχθη την περίοδο 2009-2015 και τις σαράντα οκτώ (48) δημοσιεύσεις που αφορούν τα Serious Games (SGs) που έχουν ενσωματωθεί στα ψηφιακά προγράμματα διαφόρων Πολιτιστικών Φορέων προκύπτει ότι η χρήση των SGs μπορεί να συνδέσει απευθείας τα πολιτιστικά αγαθά των Μουσείων με στοχευμένες ομάδες χρηστών και να εκπληρώσει τις εκπαιδευτικές

⁶⁵⁰ Mitsoula, Karatrantou, Panagiotakopoulos, ό.π., σ. 655-656.

⁶⁵¹ Mitsoula, Karatrantou, Panagiotakopoulos, ό.π., σ. 656.

⁶⁵² Ράπτης και Ράππη, ό.π., σ. 51 και Βασίλης Φιοραβάντες «Θεωρία Πολιτισμού II: Τέχνη, Κουλτούρα, Αισθητική. Ο άνθρωπος αντιμέτωπος με την παγκοσμιοποίηση», εκδ. Ψηφίδα, Αθήνα 2004, σ. 253.

ανάγκες τους⁶⁵³. Μελλοντικές ερευνητικές μελέτες αναμένεται να επικεντρωθούν σε ακριβέστερους ποσοτικούς στόχους για τη σχέση μεταξύ των ψηφιακών παιχνιδιών και των μαθησιακών αποτελεσμάτων⁶⁵⁴.

Στο πλαίσιο αυτό, διαπιστώνεται ότι οι Πολιτιστικοί Χώροι συγκροτούν εξαιρετικούς πόλους προαγωγής της μάθησης και οι δυνατότητές τους διευρύνονται μέσω της χρήσης καινοτόμων τεχνολογιών και δημιουργίας μαθησιακών και ερευνητικών περιβαλλόντων⁶⁵⁵.

Λαμβάνοντας υπόψη ότι μέσω της διδασκαλίας δεν συνεπάγονται πάντοτε μαθησιακά αποτελέσματα, είναι παραδεκτό ότι η ενεργή και διαδραστική συμμετοχή και αλληλεπίδραση μεταξύ των μαθητών καθώς και η καλλιέργεια κριτικής σκέψης συγκροτούν σημαντικούς παράγοντες για την επιτυχημένη χρήση των καινοτόμων τεχνολογιών⁶⁵⁶.

Με τη σκέψη αυτή, οδηγούμεθα στο συμπέρασμα ότι στο πλαίσιο των συμμετοχικών διαδικασιών, οι τεχνολογικές εξελίξεις δύνανται να μας οδηγήσουν σε νέες εκπαιδευτικές πρακτικές, όπως για παράδειγμα στη δημιουργία μετα-αντικειμένων⁶⁵⁷, ώστε αφενός να αξιοποιηθούν με πιο ουσιαστικό τρόπο οι δυνατότητες των νέων τεχνολογιών και αφετέρου να ανακαλυφθούν εντελώς νέες πτυχές της πολιτισμικής εμπειρίας μας⁶⁵⁸.

Επιπρόσθετα, καθίσταται σαφές ότι μέσα στο τεχνοπολιτισμικό περιβάλλον που ζούμε, ο σχεδιασμός και η προβολή των τεχνοπολιτισμικών αντικειμένων με τις νέες τεχνολογίες προκαλεί ενδεχόμενες δράσεις, γνώσεις και σκέψεις. Μέσω αυτής της προσέγγισης, οδηγούμεθα σε ένα περιβάλλον που είναι ανοικτό σε πρακτικές δημιουργικότητας. Αυτές οι κατευθύνσεις δημιουργικότητας πυροδοτούν δυναμικά περιβάλλοντα σχέσεων της δράσης με τη γνώση, καθώς η γνώση δεν προϋπάρχει χωρίς τη δράση⁶⁵⁹.

Στη σημερινή εποχή, διαπιστώνουμε με βεβαιότητα ότι η τεχνολογία θα εξακολουθεί να αναπτύσσεται με γρήγορους ρυθμούς και γι' αυτούς τους λόγους οι Πολιτιστικοί Οργανισμοί καλούνται να ανταποκριθούν τόσο στις τεχνολογικές εξελίξεις όσο και

⁶⁵³ Ioannis Paliokas, N. Chili, Stella Sylaiou «The Use of Serious Games in Museum Visits and Exhibitions: A systematic Mapping Study», σ. 1-5 στο https://www.researchgate.net/publication/304571734_The_Use_of_Serious_Games_in_Museum_Visits_and_Exhibitions_A_Systematic_Mapping_Study (ημ. πρόσβασης: 1/3/2020).

⁶⁵⁴ Paliokas, Chili, Sylaiou, ό.π., σ. 6.

⁶⁵⁵ Για παράδειγμα τα ανοιχτά περιβάλλοντα διερεύνησης όπως είναι ο επεξεργαστής κειμένων, τα λογιστικά φύλλα, οι προσομοιώσεις κ.ά., & Παπαδοπούλου, ό.π., σ. 155 & Σολομωνίδου, ό.π., σ. 184.

⁶⁵⁶ Λιοναράκης, ό.π., σ. 286.

⁶⁵⁷ Γιαννούτσου «Αξιοποίηση των ψηφιακών μέσων στη μουσειοπαιδαγωγική», ό.π., σ. 225-249.

⁶⁵⁸ Γιαννούτσου, ό.π., σ. 249.

⁶⁵⁹ Μυριβήλη & Μπουμπάρης, ό.π., σ. 6-8.

στην ουσία της μαθησιακής μεθοδολογίας που εφαρμόζουν μέσω των εκπαιδευτικών προγραμμάτων τους.

Τα ερωτήματα που τίθενται σχετίζονται με το (α) αν οι Πολιτιστικοί Οργανισμοί μπορούν να εφαρμόσουν την κονστρουκτουβιστική μεθοδολογία στη διαδραστική μορφή μάθησης (π.χ. περιβάλλοντα εικονικής πραγματικότητας) που προσφέρουν με τα εκπαιδευτικά τους προγράμματα⁶⁶⁰ (β) πώς μπορούμε να διαχωρίσουμε την εκπαιδευτική δυνατότητα που προσφέρουν οι διαδραστικές εφαρμογές μέσω των νέων τεχνολογιών από την διασκέδαση και την παιχνιδώδη ψυχαγωγία και (γ) αν είναι εφικτό να επιτύχουμε την ουσιαστική σύγκλιση της μάθησης και της ψυχαγωγίας μέσω των διαδραστικών εφαρμογών⁶⁶¹.

Για τους λόγους αυτούς, απαιτείται όπως καταστούν οι ψηφιακές εφαρμογές ένα συγκροτημένο μοντέλο διδασκαλίας, με μετρήσιμη και σαφή στοχοθεσία, ώστε να αποβάλουν τα στοιχεία εντυπωσιασμού και να αποτελέσουν μια εμπειρία συγκινησιακού και βαθιά εκπαιδευτικού χαρακτήρα⁶⁶².

Συνοψίζοντας, διαπιστώνεται ότι οι τρόποι προαγωγής της γνώσης και της μάθησης που σχετίζονται με την ενσωμάτωση και αξιοποίηση των καινοτόμων, ψηφιακών τεχνολογιών στους Χώρους Πολιτισμού αποτελεί ένα εξόχως σοβαρό ζήτημα που απαιτεί περαιτέρω ερευνητική διεργασία⁶⁶³, καθώς η διαδραστικότητα – που αποτελεί τη βάση των εκπαιδευτικών προγραμμάτων – χαρακτηρίζεται κατά βάση, ως νοητική δραστηριότητα και οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές δεν θα μπορούσαν να θεωρηθούν ως νοήμονα όντα⁶⁶⁴. Συνεπώς, η παροχή εκπαιδευτικών προγραμμάτων που εμπεριέχουν διαδραστικές εμπειρίες πρέπει να συνδυάζεται με ουσιαστικό περιεχόμενο και παραγωγή δημιουργικών ιδεών που να καλλιεργούν την κριτική σκέψη των μαθητών. Για τους λόγους αυτούς, είναι αναγκαία η παρουσία εξειδικευμένων μουσειοπαιδαγωγών που θα δομήσουν τη μουσειακή εμπειρία και θα ασκήσουν διαμεσολαβητικό ρόλο για την εξωτερίκευση των εκπαιδευτικών δυνατοτήτων της διαδραστικότητας και την εξατομίκευσή τους ανάλογα με το προφίλ των επισκεπτών-μαθητών⁶⁶⁵.

⁶⁶⁰ Ρούσσου (2008), ό.π., σ. 4-8.

⁶⁶¹ Ρούσσου (2008), ό.π., σ. 10.

⁶⁶² Μ. Οικονόμου (2008), ό.π., σ. 158.

⁶⁶³ Μ. Οικονόμου (2008), ό.π., σ. 157-158.

⁶⁶⁴ Ρούσσου (2008), ό.π., σ. 6-8.

⁶⁶⁵ Ρούσσου (2008), ό.π., σ. 6-8.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 9^ο: «ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΚΘΕΣΗ ΤΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ ΤΩΝ ΑΡΧΑΙΩΝ ΟΛΥΜΠΙΑΚΩΝ ΑΓΩΝΩΝ» ΣΤΟ ΠΑΛΑΙΟ ΜΟΥΣΕΙΟ ΤΗΣ ΑΡΧΑΙΑΣ ΟΛΥΜΠΙΑΣ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το Παλαιό Μουσείο ιδρύθηκε πριν από εκατόν τριάντα περίπου χρόνια και είναι το πρώτο Αρχαιολογικό Μουσείο στην περιοχή της Αρχαίας Ολυμπίας⁶⁶⁶.

Μετά την ψήφιση ειδικού Νομοθετήματος το 1834 με το οποίο καθοριζόταν η ίδρυση Μουσείων στις επαρχιακές περιφέρειες του τότε νεοπαγούς Ελληνικού Κράτους, ιδρύθηκε στην Ολυμπία⁶⁶⁷ το νεοκλασικό οικοδόμημα, που θαυμάζουμε σήμερα, για τον απέριττο χαρακτήρα της κατασκευής του, σύμφωνα με τα σχέδια των Friedrich Adler, Wilhelm Doerpfeld, κατόπιν δωρεάς του τραπεζίτη Ανδρέα Συγγρού⁶⁶⁸. Το Σύγγρειο Αρχαιολογικό Μουσείο είναι το πρώτο Μουσείο στην ελληνική επαρχία που κτίστηκε και λειτούργησε κοντά στον αρχαιολογικό χώρο με αποκλειστικό σκοπό να στεγάσει τους θησαυρούς του Ιερού του Διός, που ανακαλύφθηκαν από το Γερμανικό Αρχαιολογικό Ινστιτούτο κατά τη διάρκεια της πρώτης συστηματικής ανασκαφικής περιόδου που διήρκεσε από το 1875 μέχρι το 1881. Μετέπειτα, ακολούθησε η ανασκαφική πρόοδος της Άλτεως, με αποτέλεσμα τη δημιουργία του Νέου Αρχαιολογικού Μουσείου στην περιοχή της Κοιλιάδας του Κλαδέου που λειτούργησε τη δεκαετία του 1970.

Παράλληλα, το Σύγγρειο Αρχαιολογικό Μουσείο επαναλειτούργησε απόλυτα ανακαινισμένο από τις αρχές Μαρτίου του 2004, ενόψει της επανιδρύσεως των Μουσείων της Αρχαίας Ολυμπίας για την τέλεση των Ολυμπιακών Αγώνων στην Ελλάδα. Στο πλαίσιο αυτό, το Σύγγρειο Μουσείο λειτουργεί ως Μουσείο της Ιστορίας των Αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων. Για δεύτερη φορά στην πολυετή ιστορία του, φιλοξενεί μια σειρά αναθημάτων του Ιερού του Διός που αφορούν τους Ολυμπιακούς Αγώνες, καθώς και μια ποικιλία εκθεμάτων – παραχωρημένων ως δάνεια πολλών Ελληνικών Μουσείων – που σχετίζονται με τους Ολυμπιακούς και τους υπόλοιπους Πανελλήνιους Αθλητικούς Αγώνες⁶⁶⁹.

⁶⁶⁶

https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%91%CF%81%CF%87%CE%B1%CE%B9%CE%BF%CE%BB%CE%BF%CE%B3%CE%B9%CE%BA%CF%8C_%CE%9C%CE%BF%CF%85%CF%83%CE%B5%CE%AF%CE%BF_%CE%9F%CE%BB%CF%85%CE%BC%CF%80%CE%AF%CE%B1%CF%82 (ημ. πρόσβασης: 5/8/2019)

⁶⁶⁷ Κατά την περίοδο 1883-1887.

⁶⁶⁸ http://odysseus.culture.gr/h/1/gh151.jsp?obj_id=3488 (ημ. πρόσβασης: 5/8/2019).

⁶⁶⁹ Τα Παναθήναια, τα Πύθια, τα Ίσθμια και τα Νέμεα.

Κατά τη διάρκεια των προσωπικών μου επισκέψεων το 2019 στο Παλαιό Μουσείο της Ολυμπίας, περιηγήθηκα στο ειδικά διαμορφωμένο υπόγειο του κτηριακού συγκροτήματος όπου είναι εγκατεστημένη από το 2008 η Ψηφιακή Έκθεση για την Ιστορία των Ολυμπιακών Αγώνων, η οποία συνεπικουρεί και δίνει μια καινοτόμα διάσταση στην υφιστάμενη αρχαιολογική Έκθεση που είναι εγκατεστημένη στο ισόγειο του νεοκλασικού κτηρίου. Με ιδιαίτερη χαρά διαπίστωσα ότι το Παλαιό Μουσείο - που είναι άρρηκτα συνδεδεμένο με τους Ολυμπιακούς Αγώνες και το Πανελλήνιο Ιερό του Διός - είναι το πρώτο, μεταξύ των Ελληνικών Μουσείων, που συνδέεται ουσιαστικά με τον Ψηφιακό Πολιτισμό και την Κοινωνία της Πληροφορίας.

9.1. Η ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΚΘΕΣΗ

Στους χώρους της Ψηφιακής Έκθεσης της Ιστορίας των Αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων ξεναγήθηκα από τους υπαλλήλους του Μουσείου και έλαβα ιδιαίτερα χρήσιμες πληροφορίες από τον Υπεύθυνο Διευθύνοντα της Ψηφιακής Έκθεσης κ. Κωνσταντίνο Β. Αντωνόπουλο, Αρχαιολόγο του Υπουργείου Πολιτισμού, στο πλαίσιο των ερευνητικών ενδιαφερόντων μου, για τη συγγραφή του παρόντος κεφαλαίου της Διατριβής μου.

Διαπίστωσα ότι αυτή η Ψηφιακή Έκθεση συγκροτεί ένα σύγχρονο, καινοτόμο περιβάλλον που αξιοποιεί τις νέες τεχνολογίες της Επιστήμης της Πληροφορικής και επιτυγχάνει να μεταφέρει τους επισκέπτες σε ένα περιβάλλον έντασης πληροφόρησης και ενημέρωσης για την Ιστορία των Αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων. Παράλληλα, επιτυγχάνεται η αναπαράσταση και η προσομοίωση των Αγώνων με μια σειρά συστημάτων και εφαρμογών που σχετίζονται με τις εισαγωγικές ηλεκτρονικές παρουσιάσεις, την παροχή σημαντικών ιστορικών στοιχείων μέσω φορητών συσκευών που διακρίνονται για τη χρηστικότητα και την πολυλειτουργικότητά τους καθώς και τη χρήση εστιακών πληροφοριακών συστημάτων που ευρίσκονται σε σταθερή βάση.

Επιπλέον, η Ψηφιακή Έκθεση συμπεριλαμβάνει διαδραστικά συστήματα πληροφόρησης, χώρο διαδραστικού Θεάτρου για την «ξενάγηση» των επισκεπτών και ψηφιακές τράπεζες για την απεικόνιση του Ιερού της Ολυμπίας.

Περαιτέρω, υπάρχουν εγκατεστημένες διάφορες εφαρμογές ψυχαγωγικού και ενημερωτικού ενδιαφέροντος που συμπεριλαμβάνουν ένα ευρύτατο ιστορικό, πολιτιστικό και πολιτισμικό υλικό και παράλληλα διατίθεται ένα σύστημα για τη χρονική πλοήγηση στην Ιστορία των Αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων.

Στο πανοραμικό Θέατρο υφίστανται συστήματα με διατάξεις οθονών που μας δείχνουν την πομπή των αγώνων και παρατίθενται τα ιστορικά στοιχεία που

σχετίζονται με τα Ολυμπιακά Αγώνισματα, ώστε να επιτυγχάνεται η ψυχαγωγική και εκπαιδευτική πληροφόρηση των επισκεπτών.

Το περιβάλλον της μουσειακής Ψηφιακής Έκθεσης είναι σχεδιασμένο κατάλληλα για ν' απευθύνεται σε ολόκληρη την κοινωνία, δηλαδή στους απλούς επισκέπτες-χρήστες, στους επιστήμονες-ερευνητές⁶⁷⁰, στους συνανθρώπους μας με ειδικές ανάγκες⁶⁷¹, στη μαθητική και τη φοιτητική κοινότητα. Με αυτό τον τρόπο, επιδιώκεται και γίνεται πράξη το μήνυμα για την ενσωμάτωση του Πολιτισμού στην καθημερινή ζωή των ανθρώπων.

9.2. ΟΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΙ «ΟΔΗΓΟΙ ΠΕΡΙΗΓΗΣΗΣ» ΤΟΥ ΜΟΥΣΕΙΟΥ

Το καινοτόμο ψηφιακό περιβάλλον της Έκθεσης προσελκύει το ζωηρό ενδιαφέρον των επισκεπτών-χρηστών διότι ανταποκρίνεται στις προσδοκίες αφενός των πλέον εξειδικευμένων επιστημόνων και ερευνητών και αφετέρου εκείνων που δεν διαθέτουν τις γνώσεις πληροφορικής και δεν είναι εξοικειωμένοι με τις εφαρμογές των νέων τεχνολογιών.

9.2.1. ΟΙ ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

Οι εφαρμογές δύνανται να προσφέρουν διαμέσου μιας σειράς ποικίλων ψηφιακών εργαλείων και τεχνολογιών, περιεχόμενο πολυμεσικού χαρακτήρα που σχετίζεται με ποικιλόμορφες πληροφορίες ιστορικού περιεχομένου για τους Αρχαίους Ολυμπιακούς Αγώνες. Η κατανομή των εφαρμογών είναι σχεδιασμένη ώστε να ακολουθεί τη διαδρομή του κοινού, καθώς αυτό ξεναγείται στην αρχαιολογική ψηφιακή έκθεση.

Ακολούθως, αναλύουμε τις εφαρμογές στις οποίες περιηγηθήκαμε στη διάρκεια της προσωπικής μας επίσκεψης:

*** Η ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ**

Μας παρουσιάζει τη δομή του Μουσειακού χώρου και μας εισάγει στο ηλεκτρονικό περιβάλλον του Μουσείου και στις καινοτόμες εφαρμογές του.

⁶⁷⁰ Υπογραμμίζεται ότι στην Ψηφιακή Έκθεση συμπεριλαμβάνονται ερευνητικοί σταθμοί πολυμέσων.

⁶⁷¹ Υφίσταται σύστημα οπτικής αλληλεπίδρασης με τρισδιάστατα μοντέλα απεικόνισης αρχαίων αγαλμάτων.

* ΟΙ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

Υφίστανται τέσσερις εφαρμογές που σχετίζονται με τις θεματικές ενότητες περιεχομένου και τις τεχνολογίες που ενσωματώνουν. Πληρούν κατεξοχήν εκπαιδευτικούς σκοπούς και προϋποθέτουν τη διάδραση με το κοινό.

Οι εφαρμογές είναι:

(α) Η αίθουσα της εικονικής περιήγησης που μας παρέχει τη δυνατότητα της τρισδιάστατης ξενάγησης εντός του αρχαιολογικού χώρου της Αρχαίας Ολυμπίας.

Οι εικονικοί χαρακτήρες, που παραπέμπουν στον Αθηνόδωρο και τον εγγονό του Κάλυππο, περιηγούνται εντός του χώρου και ταυτόχρονα συζητούν για τις διαδικασίες και την εφαρμογή των κανόνων που έχουν θεσπιστεί για τους Ολυμπιακούς Αγώνες, την ιστορική χρήση των μνημείων αλλά και για τους αθλητές και τις πρακτικές των διαγωνιζομένων. Οι επισκέπτες θεατές έχουν τη δυνατότητα της επιλογής ανάμεσα σε μια σειρά διαδρομών εντός του αγωνιστικού χώρου, χρησιμοποιώντας τα χειριστήρια που είναι ενσωματωμένα στα καθίσματα. Αυτή η εικονική περιήγηση διαρκεί περί τα είκοσι λεπτά. Έξω δε από την αίθουσα υπάρχουν δύο πίνακες αναρτήσεων μεγέθους Α3 που ενημερώνουν το κοινό της έκθεσης για το συγκεκριμένο πρόγραμμα και τις ώρες έναρξης των επόμενων προβολών.

(β) Οι παρουσιάσεις των εννέα Περιπτέρων Πληροφόρησης ενημερώνουν για τις ιστορικές πληροφορίες, τους αθλητές που συμμετείχαν στους αρχαίους αγώνες, τα αθλήματα, τα διάφορα αντικείμενα που χρησιμοποιούσαν και για τα μνημεία. Επιπρόσθετα, το κοινό δύναται να συμμετάσχει σε κουίζ που βασίζονται στις παρουσιάσεις των εννέα περιπτέρων, ατομικά ή και σε group των τριών ατόμων, όπου ο καθένας παίζει σε διαφορετικό περίπτερο.

Στη διάρκεια διεξαγωγής των κουίζ, κάθε παίκτης μπορεί να ανατρέξει για βοήθεια στις βάσεις δεδομένων που φιλοξενούν τα πληροφοριακά δεδομένα του συνόλου της Ψηφιακής Έκθεσης.

(γ) Οι δύο Διαδραστικοί Πίνακες Ψηφιακού Χαρακτήρα χρησιμοποιούνται στην παρουσίαση του αρχαιολογικού χώρου της Αρχαίας Ολυμπίας, από μια διαφορετική οπτική γωνία σε σχέση με εκείνη που παρουσιάζεται στην Αίθουσα της Εικονικής Πραγματικότητας. Στο πλαίσιο αυτό, παρέχεται ενδεδειγμένη πληροφόρηση για την ιστορία και τα λοιπά στοιχεία που αφορούν τα μνημεία, ενώ παράλληλα παρουσιάζεται μια πανοραμική άποψη για τον αρχαιολογικό χώρο και τα μνημεία,

μέσω της προηγμένης τεχνολογίας της εικονικής πραγματικότητας. Επιπρόσθετα, δίνεται στο χρήστη η δυνατότητα να «χτίσει» τον αρχαιολογικό χώρο παίζοντας παιχνίδι και να τοποθετήσει τα μνημεία στις πραγματικές τους θέσεις.

(δ) Το Ηλεκτρονικό Χρονολόγιο ενημερώνει το κοινό της Έκθεσης σχετικά με συναφές πληροφοριακό υλικό για τη χρονική σειρά των αγωνισμάτων, τις αθλητικές επιδόσεις, τη διάρκεια των Αγώνων και τα κρίσιμα ιστορικά γεγονότα της περιόδου 776 π.Χ. μέχρι το 393 μ.Χ.. Αυτές οι πληροφορίες εμφανίζονται σε ειδική οθόνη αφής, κατόπιν επιλογής των επιθυμητών χρονολογιών από πλευράς του χρήστη.

9.2.2. ΟΙ «ΟΔΗΓΟΙ ΠΕΡΙΗΓΗΣΗΣ»

Είναι οι εφαρμογές που καθοδηγούν το κοινό του Μουσείου από τη μια αίθουσα στην άλλη κ.ο.κ., σύμφωνα με τις θεματικές ενότητες της ψηφιακής αρχαιολογικής έκθεσης. Αυτές οι εφαρμογές παρέχονται στους επισκέπτες-χρήστες με τη μορφή δυο διακριτών τύπων συσκευών:

* **Τις συσκευές χειρός (palmtops)** που δίνονται στο κοινό κατά την είσοδό του στους χώρους του Μουσείου και επιτρέπουν τη δυνατότητα της αυτοματοποιημένης ή χειροκίνητης ξενάγησης με ταυτόχρονη οπτικοακουστική πληροφόρηση. Το κοινό έχει την ευκαιρία να απολαύσει μια πλούσια, ειδική πληροφόρηση για τις κοινωνικές κι ιστορικές συνθήκες που σχετίζονται με τα εκθέματα των συγκεκριμένων αιθουσών. Η εκπαίδευση των επισκεπτών στη χρήση των φορητών συσκευών επιτυγχάνεται με την παροχή εικονογραφημένης καθοδήγησης που ευρίσκεται σε ειδικό περίπτερο στην είσοδο του Μουσείου.

* **Τα ειδικά περίπτερα πληροφόρησης** που παρέχουν την ίδια ακριβώς πληροφόρηση με αυτή των φορητών συσκευών και παράλληλα δίνουν τη δυνατότητα αξιοποίησης μερικών πρόσθετων εργαλείων κατά τη διάρκεια της παρουσίασης διαφόρων θεματικών τομέων ανά αίθουσα.

Οι εφαρμογές στα περίπτερα πληροφόρησης παρέχουν τους συνδέσμους ανάμεσα στις διάφορες παρουσιάσεις, πολλαπλές υποπαρουσιάσεις συναφούς πληροφόρησης και ελεύθερη πρόσβαση στην υφιστάμενη βάση δεδομένων της Ψηφιακής Έκθεσης.

9.3. ΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΟ ΚΟΙΝΟ ΚΑΙ ΟΙ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ

Τα πληροφορικά συστήματα για εξειδικευμένο κοινό απευθύνονται σε άτομα με ειδικές ικανότητες κι' ενδιαφέροντα, και περιγράφονται ακολούθως:

*** Το εργαλείο εφαρμογής για τους πέντε σταθμούς αναζήτησης** αφορά κυρίως το εξειδικευμένο κοινό που επισκέπτεται το Μουσείο και ενδιαφέρεται για την Ιστορία της Αρχαίας Ελλάδος και ειδικά για τη Ιστορία των Ολυμπιακών Αγώνων της Αρχαιότητας.

Η γραφική διεπιφάνεια της εφαρμογής είναι ιδιαίτερα φιλική προς τους χρήστες και προσφέρει εξαιρετικές δυνατότητες αναζήτησης και ανάκτησης ενός ευρύτατου ιστορικού υλικού, οπτικού περιεχομένου και βιβλιογραφικών αναφορών μέσω μιας εκτεταμένης ηλεκτρονικής βιβλιοθήκης.

*** Το σύστημα που είναι εγκατεστημένο για την οπτική διάδραση** αφορά τα άτομα που έχουν προβλήματα όρασης. Χρησιμοποιούνται δυο βραχίονες ρομποτικής ως προέκταση των χεριών και ένα ομοίωμα τρισδιάστατο εμφανίζεται στην οθόνη, έμπροσθεν του χρήστη. Η πίεση που ασκείται από τους βραχίονες μεταφέρεται στα χέρια των χρηστών και ταυτόχρονα ένα φωτεινό σημείο ακολουθεί την κίνησή τους και μετακινείται πάνω στην επιφάνεια του πολιτιστικού αντικειμένου. Με αυτόν τον τρόπο υποκαθιστάται η αίσθηση της αφής και δίνεται η δυνατότητα στους χρήστες να αισθανθούν τις λεπτομέρειες των πολιτιστικών αντικειμένων (π.χ. γλυπτικές συνθέσεις), που οι χρήστες (λόγω των προβλημάτων όρασης) δεν μπορούν να δουν.

Οι εκπαιδευτικές παρουσιάσεις της Ψηφιακής Έκθεσης μας γνωστοποιούν την ιστορική πληροφόρηση που σχετίζεται με τους Ολυμπιακούς Αγώνες, χωρίς να απαιτείται διάδραση με το κοινό και είναι οι ακόλουθες:

(α) ΟΙ ΠΕΝΤΕ ΜΕΡΕΣ ΤΩΝ ΟΛΥΜΠΙΑΚΩΝ ΑΓΩΝΩΝ

Πέντε οθόνες που έχουν τοποθετηθεί στη σκάλα και λειτουργούν ως προπομπός για την Ψηφιακή Έκθεση, προβάλλουν σημαντικά στιγμιότυπα από την τέλεση των αγωνισμάτων και των δρώμενων κατά τη διάρκεια της πενθήμερης διεξαγωγής των Ολυμπιακών Αθλημάτων.

(β) Η ΠΟΜΠΗ ΚΑΙ ΤΟ ΓΥΜΝΑΣΙΟ

Ένα σύνολο από παρουσιάσεις αναπαράγονται σε δέκα σειριακές οθόνες και αποδίδουν με οπτική παρουσίαση σκηνές της Ιεράς Πομπής από την Ήλιδα που γίνονταν δυο ημέρες πριν από την επίσημη έναρξή τους. Επίσης, παρουσιάζονται σκηνές των αθλητικών προπονήσεων στην Παλαίστρα και στο Γυμνάσιο της Ήλιδας⁶⁷².

(γ) ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΟΥΣ ΣΤΑΘΜΟΥΣ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ

Η εγκατάσταση των εννέα θέσεων πληροφόρησης περιλαμβάνει είκοσι οκτώ παρουσιάσεις και έξι ηλεκτρονικά παιχνίδια, σε ατομικό και ομαδικό επίπεδο με ιστορική θεματολογία.

(δ) ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΠΕΡΙΗΓΗΣΗ ΣΤΟ ΙΕΡΟ ΤΗΣ ΟΛΥΜΠΙΑΣ ΤΟ 165 μ.Χ.

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα της εικονικής περιήγησης παρουσιάζεται στο υφιστάμενο Θέατρο της εικονικής πραγματικότητας που έχει χωρητικότητα είκοσι οκτώ ατόμων.

(ε) Η ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥ ΙΕΡΟΥ ΝΑΟΥ ΤΟΥ ΔΙΟΣ

Οι δυο εγκατεστημένες κεκλιμένες οθόνες λειτουργούν για την εκπαιδευτική παρουσίαση της αρχιτεκτονικής εξέλιξης του Ιερού του Διός Ολυμπίας⁶⁷³.

(στ) ΤΟ ΠΑΝΟΡΑΜΙΚΟ ΘΕΑΤΡΟ

Τρεις οθόνες συγκροτούν το Πανοραμικό Θέατρο και προβάλλουν ιστορικές παρουσιάσεις με θέματα που άπτονται των Ολυμπιακών Αγώνων και της Κοινωνίας της εποχής εκείνης, της εξέλιξης του Σταδίου και παράλληλα συμπεριλαμβάνουν τις θεματικές «Πόλη-Κράτος», «Ιερή Εκεχειρία» και «Νικητής».

⁶⁷² Η Ήλιδα ήταν η πρωτεύουσα του Κράτους των Ηλείων και διοργανώτρια πόλη των Ολυμπιακών Αγώνων στην Ολυμπία. <https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%89%CE%BB%CE%B9%CE%B4%CE%B1> (ημ. πρόσβασης: 6/8/2019).

⁶⁷³

https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9D%CE%B1%CF%8C%CF%82_%CF%84%CE%BF%CF%85_%CE%94%CE%AF%CE%B1_%CF%83%CF%84%CE%B7%CE%BD_%CE%9F%CE%BB%CF%85%CE%BC%CF%80%CE%AF%CE%B1 (ημ. πρόσβασης: 7/8/2019).

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Οι προσωπικές επισκέψεις μου στην Ψηφιακή Έκθεση της Ιστορίας των Αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων στο Παλαιό Μουσείο της Αρχαίας Ολυμπίας μου επιτρέπουν να συμπεράνω ότι συγκροτεί ένα Μουσείο Τεχνολογικού χαρακτήρα που χρησιμοποιεί τις νέες τεχνολογίες όπως είναι τα τρισδιάστατα γραφικά, οι ψηφιακές αναπαραστάσεις, οι διαδραστικοί πίνακες, οι ήχοι και οι εικόνες, με κύριο στόχο να παρουσιάσει μια ολοκληρωμένη εικόνα της Ιστορίας των Ολυμπιακών Αγώνων στην Αρχαιότητα, με ελκυστικό και νεωτερικό τρόπο.

Μεγάλος όγκος ψηφιακού και ψηφιοποιημένου υλικού προβάλλεται στη συγκεκριμένη Ψηφιακή Έκθεση και κατ'αυτόν τον τρόπο υπηρετείται η Κοινωνία της Γνώσης, καθώς διαπιστώνεται ότι στη συγκεκριμένη Έκθεση συναντώνται η μάθηση και οι νέες τεχνολογίες. Οι εφαρμογές και τα προγράμματα του Μουσείου έχουν σαφή εκπαιδευτικό προσανατολισμό, ενώ παράλληλα η διαδικασία της μάθησης παρουσιάζει χαρακτήρα έντονα βιωματικό, ευχάριστο και παιγνιώδη.

Η προσωπική αντίληψή μας είναι ότι μέσω του Μουσείου της Ιστορίας των Αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων προάγεται η ενεργός συμμετοχή των μαθητών και η αυτενέργεια.

Το συγκεκριμένο Μουσείο επιτελεί έναν σύνθετο ρόλο καθώς συγκροτεί πόλο ελξης επισκεπτών απ'όλο τον κόσμο, απευθύνεται σ'όλες τις ηλικιακές ομάδες και οι υπεύθυνοι του Μουσείου καταβάλλουν συγκροτημένες προσπάθειες με στόχο να καλύψουν την ευρύτητα των επιστημονικών ενδιαφερόντων του κοινού.

Με την τεχνολογία που διαθέτει το Μουσείο, οι επισκέπτες «μεταφέρονται» στον αρχαίο χώρο και τον παρελθόντα χρόνο με έναν αξιοσημείωτο τρόπο βιωματικού χαρακτήρα.

Το εγχείρημα της Ψηφιακής Έκθεσης είναι επιτυχημένο διότι αφενός χρησιμοποιεί τις νέες τεχνολογίες και αφετέρου εντοπίζεται ότι ο άνθρωπος και η πολιτιστική πορεία της κοινωνίας όπως παρουσιάζεται μέσα από τη θεματική των Ολυμπιακών Αγώνων παραμένει στο επίκεντρο των εκπαιδευτικών ενδιαφερόντων και των ερευνητικών αναζητήσεων.

Επιχειρώντας τη σύνδεση της Ψηφιακής αυτής Έκθεσης με τη Διεθνή Ολυμπιακή Ακαδημία που είναι εγκατεστημένη στην Αρχαία Ολυμπία, διαπιστώνεται ότι η ΔΟΑ συγκροτεί ένα Πολιτιστικό Κέντρο παγκόσμιας εμβέλειας με κύριους στόχους:

* Τη διατήρηση και τη διάδοση του Ολυμπιακού Ιδεώδους και

* Τη μελέτη και υλοποίηση των κοινωνικών και εκπαιδευτικών αρχών του Ολυμπιακού Πνεύματος.

Σε αυτό το πλαίσιο, η Διεθνής Ολυμπιακή Ακαδημία λειτουργεί ως Διεθνές Ακαδημαϊκό Κέντρο για τις Ολυμπιακές Μελέτες, την Παιδεία και την Έρευνα.

Έχει σχεδιάσει και υλοποιεί μια πληθώρα εκπαιδευτικών προγραμμάτων, διατηρεί βιβλιοθήκη πολυμέσων και παρέχει μέσω του επίσημου ιστότοπου ψηφιακά διαδραστικά εκπαιδευτικά προγράμματα που σχετίζονται με το Κίνημα του Ολυμπισμού και των αξιών που θέσπισαν οι Αρχαίοι Έλληνες⁶⁷⁴.

Περιλαμβάνει ψηφιακά προγράμματα για το Ολυμπιακό Κίνημα, τις Ολυμπιακές αξίες, κουίζ, παζλ, παιχνίδια με χάρτες, την τέχνη της ζωγραφικής καθώς και ένα παιχνίδι σχετικά με τις διαδικασίες της ψηφοφορίας. Αυτό το διεθνώς αναγνωρισμένο διαδραστικό πρόγραμμα είναι διαθέσιμο σε τέσσερις γλώσσες (αγγλικά, γαλλικά, ισπανικά και ιαπωνικά) και οι ενδιαφερόμενοι, μέσα από την ψηφιακή πρωτοτυπία του, ανακαλύπτουν ενδιαφέρουσες πτυχές για τους Ολυμπιακούς Αγώνες και το αρχαιοελληνικό ιδεώδες.

Επιπρόσθετα, το συγκεκριμένο Διαδραστικό Πρόγραμμα – με αφορμή τους 3^{ους} Χειμερινούς Αγώνες Νέων 2020 – είναι ήδη εγκατεστημένο στο περίπτερο της ΔΟΑ που συλλειτουργεί με το Διεθνές Κέντρο Ολυμπιακής Εκεχειρίας στο Plaza Medals της Λωζάννης, ώστε να έχουν ελεύθερη πρόσβαση οι αθλητές, η σχολική κοινότητα και οι επισκέπτες.

Το προαναφερόμενο διαδραστικό πρόγραμμα της Διεθνούς Ολυμπιακής Ακαδημίας με τίτλο «Ανακαλύπτοντας τις Ολυμπιακές Αξίες» θα «ταξιδέψει» για να δώσει το παρόν στους φετεινούς Θερινούς Ολυμπιακούς Αγώνες στο Τόκυο.

⁶⁷⁴ <http://ioa.org.gr/?lang=el> (ημ. πρόσβασης: 10/1/2020).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 10^ο: ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΣΤΟΧΟΘΕΣΙΑ, ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ

10.1. ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΣΤΟΧΟΘΕΣΙΑ

Η έρευνα διεξήχθη στην γεωγραφική περιφέρεια του Δήμου Αρχαίας Ολυμπίας της Περιφερειακής Ενότητας Ηλείας και είχε ως κύριο στόχο α) τη διερεύνηση της συμβολής των καινοτόμων τεχνολογιών που αξιοποιούνται στην «Ψηφιακή Έκθεση της Ιστορίας των Αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων» στην ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς μας β) τη διαπίστωση της αποτελεσματικότητας των νέων τεχνολογιών και των προηγμένων υπηρεσιών διαχείρισης ως εργαλείων μάθησης στους χώρους των Μουσειακών Ιδρυμάτων και γ) την αύξηση της επισκεψιμότητας στους Χώρους Πολιτισμού που παρουσιάζουν ψηφιακά εκπαιδευτικά προγράμματα με χρήση νέων τεχνολογιών.

Η κύρια στοχοθεσία της έρευνας επικεντρώθηκε στα ακόλουθα ζητήματα:

- 1.- Το βαθμό εξοικείωσης των επισκεπτών με τις ψηφιακές τεχνολογίες.
- 2.- Τη δυνατότητα που τους δόθηκε για διάδραση και συνεργασία με τους φίλους, συμμαθητές ή και άλλους επισκέπτες.
- 3.- Τη δυνατότητα ή μη να αποκτήσουν επιπρόσθετες γνώσεις με έναν παιγνιώδη τρόπο και πως επηρεάστηκαν από τα επιτεύγματα των προγόνων μας.
- 4.- Το βαθμό ανάδειξης ή μη των πολιτιστικών επιτευγμάτων από την ένταξη και χρήση των νέων τεχνολογιών στην Ψηφιακή Έκθεση του Παλαιού Μουσείου της Αρχαίας Ολυμπίας και την κοινωνική διάσταση αυτής της επίσκεψης.

Η επιλογή του Μουσείου Ιστορίας των Αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων που ευρίσκεται στο Παλαιό Μουσείο έγινε με μοναδικό κριτήριο το γεγονός ότι πρόκειται περί ενός μη συμβατικού μουσείου το οποίο συγκροτείται από την εγκατάσταση της ψηφιακής έκθεσης που πλαισιώνει την υφιστάμενη αρχαιολογική έκθεση στο ισόγειο του Ιδρύματος, δίνοντάς της μια νέα διάσταση μέσω του καινοτόμου ψηφιακού περιβάλλοντος. Περαιτέρω, κοινή είναι η διαπίστωση ότι η συγκεκριμένη Ψηφιακή Έκθεση εμπεριέχει έναν ουσιαστικό εκπαιδευτικό χαρακτήρα που υποστηρίζεται από τις νέες τεχνολογίες της Επιστήμης της Πληροφορικής.

10.2. ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ

Δεδομένου ότι η ποσοτική μέθοδος προκρίθηκε ως η πλέον κατάλληλη για τη διεξαγωγή συμπερασμάτων, το κύριο ερευνητικό εργαλείο που χρησιμοποιήθηκε είναι το ερωτηματολόγιο.

Η έρευνα επικεντρώθηκε σε ένα τυχαίο δείγμα πληθυσμού της περιοχής που είχε επισκεφθεί και παρακολουθήσει την Ψηφιακή Έκθεση.

Τα ερωτηματολόγια συμπληρώθηκαν με ανώνυμο τρόπο και συντάχθηκαν σύμφωνα με τη θεωρητική και βιβλιογραφική προσέγγιση που ήδη παρουσιάστηκε στην παρούσα διατριβή.

Σχεδιάστηκαν τρία είδη ερωτηματολογίων που απευθύνονται στις αντίστοιχες πληθυσμιακές ομάδες επισκεπτών:

α) τη μαθητική κοινότητα

β) την εκπαιδευτική κοινότητα

γ) τους ενήλικες

Η κατανομή των πληθυσμιακών ομάδων ορίστηκε για να καλυφθεί πλήρως η ερευνητική στοχοθεσία.

Το μαθητικό ερωτηματολόγιο περιλαμβάνει δύο (2) σελίδες και διαρθρώνεται σε δώδεκα (12) ερωτήσεις.

Το ερωτηματολόγιο που συμπληρώνεται από εκπαιδευτικούς περιλαμβάνει δύο (2) σελίδες και διαρθρώνεται σε δεκατέσσερις (14) ερωτήσεις, ενώ των ενηλίκων περιλαμβάνει τρεις (3) σελίδες και διαρθρώνεται σε δεκαέξι (16) ερωτήσεις.

Περαιτέρω, τα τρία διαφορετικά ερωτηματολόγια διαρθρώνονται σε δύο κεφάλαια, όπου στο πρώτο ζητούνται τα δημογραφικά στοιχεία. Το δεύτερο κεφάλαιο του ερωτηματολογίου που απευθύνεται στη μαθητική κοινότητα, οι ερωτήσεις με αριθμ. 1 έως και 3 αφορούν τη χρήση ή μη και την εξοικείωση των μαθητών στη χρήση τεχνολογιών εφαρμογών, οι ερωτήσεις με αριθμ. 4 έως και 6 αφορούν τη χρήση προγραμμάτων για την εικονική πραγματικότητα, ενώ οι ερωτήσεις με αριθμ. 7 έως και 10 επικεντρώνονται στις μεθόδους ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας και στην παροχή ή μη βοήθειας.

Στο πλαίσιο αυτό, οι ερωτώμενοι καλούνται να απαντήσουν εάν θεωρούν ότι η επίσκεψη ωφέλησε τις εκπαιδευτικές γνώσεις τους (ερωτήσεις 9-10), πως αξιολογούν την ψηφιακή έκθεση και αν έχουν παρακολουθήσει προγράμματα άλλων μουσειακών οργανισμών με χρήση νέων τεχνολογιών (ερωτήσεις 11 και 12).

Τα ερωτηματολόγια που απευθύνονται στην εκπαιδευτική κοινότητα παρουσιάζουν διαφοροποίηση διότι ζητείται η διατύπωση παρατηρήσεων όσον αφορά τις απόψεις που εκφράζουν οι μαθητές για τις εμπειρίες παρακολούθησης μουσειακών προγραμμάτων με νέες τεχνολογίες, που σχετίζονται με την ερευνητική στοχοθεσία μας.

Τα ερωτηματολόγια που απευθύνονται στους ενήλικες συμπληρώνονται από τη βαθμίδα εκπαίδευσής τους, τις τρέχουσες επαγγελματικές τους ενασχολήσεις καθώς και ερωτήματα που σχετίζονται με τη συχνότητα επισκέψεών τους στα Μουσειακά Ιδρύματα, που αξιοποιούν καινοτόμα ψηφιακά περιβάλλοντα.

Η χρήση της κλίμακας του Ρένσις Λίκερτ⁶⁷⁵ αξιοποιείται για ένα μέρος των ερωτημάτων ώστε να υφίσταται τόσο η έκφραση της αρνητικής άποψης, όσο και εκείνη της θετικής απέναντι σε συγκεκριμένους τύπους ερωτημάτων που τίθενται⁶⁷⁶.

Τα ερωτηματολόγια μοιράστηκαν μετά την έξοδο του κοινού από τον Αρχαιολογικό Χώρο Ολυμπίας, σε όσους μου δήλωσαν ότι είχαν επισκεφθεί την «Ψηφιακή Έκθεση της Ιστορίας των Αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων» κατά το χρονικό διάστημα από 15/4/2019 μέχρι 20/12/2019.

Μοίρασα συνολικά εκατόν δεκαοκτώ (118) ερωτηματολόγια, από τα οποία συμπληρώθηκαν πλήρως τα εκατό (100). Εξήντα (60) ερωτηματολόγια διανεμήθηκαν στους μαθητές και επιστράφησαν πενήντα δύο (52), επτά (7) ερωτηματολόγια δόθηκαν σε καθηγητές και επιστράφησαν πέντε (5), ενώ στους ενήλικες δόθηκαν πενήντα ένα (51) ερωτηματολόγια και επεστράφησαν σαράντα τρία (43).

675

https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A1%CE%AD%CE%BD%CF%83%CE%B9%CF%82_%CE%9B%CE%AF%CE%BA%CE%B5%CF%81%CF%84 (ημ. πρόσβασης: 8/8/2019). Το όνομα του Λίκερτ φέρει η κλίμακα την οποία καθιέρωσε ο ίδιος και χρησιμοποιείται σήμερα στη στατιστική. Με την κλίμακα αυτή, οι ερωτώμενοι καλούνται να δηλώσουν το βαθμό στον οποίο συμφωνούν ή διαφωνούν με μια σειρά προτάσεων σχετικά με το αντικείμενο ενδιαφέροντος.

⁶⁷⁶ 1=Καθόλου, 2=Ελάχιστα, 3=Μέτρια, 4=Αρκετά, 5=Πάρα πολύ.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 1 (ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΑ)

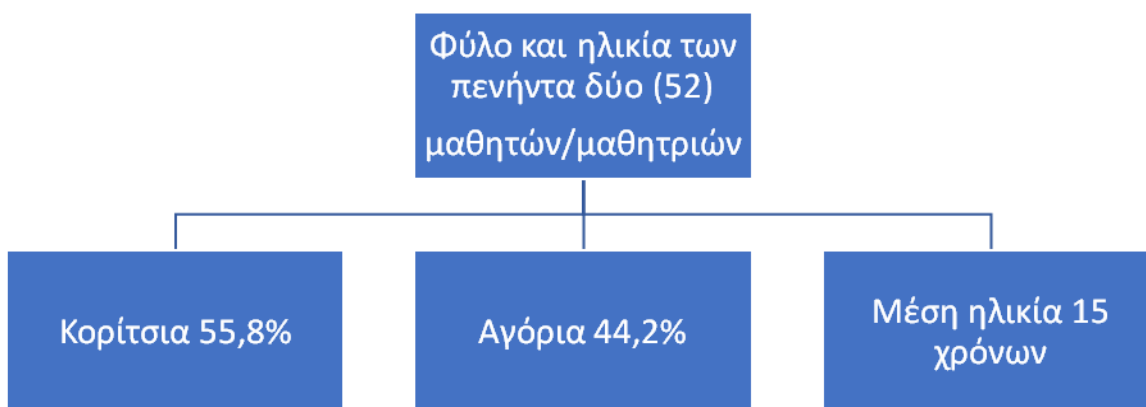
ΟΜΑΔΕΣ ΚΟΙΝΟΥ	ΣΥΝΟΛΟ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΩΝ	ΥΠΟΒΛΗΘΕΝΤΑ
ΜΑΘΗΤΕΣ	60	52
ΚΑΘΗΓΗΤΕΣ	7	5
ΕΝΗΛΙΚΕΣ	51	43
ΣΥΝΟΛΟ	118	100

10.3. ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΩΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ**10.3.1. ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΓΕΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΕΙΔΙΚΩΝ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΓΙΑ ΤΗ ΜΑΘΗΤΙΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ**

Από τα πενήντα δύο ερωτηματολόγια που επεστράφησαν συμπληρωμένα από τους μαθητές και μαθήτριες Γυμνασίου-Λυκείου διαπιστώνεται ότι συμμετείχαν είκοσι εννέα (29) κορίτσια, δηλαδή ποσοστό 55,8% και είκοσι τρία (23) αγόρια, δηλαδή ποσοστό 44,2%, με δείγμα μέσης ηλικίας τα δεκαπέντε (15) χρόνια.

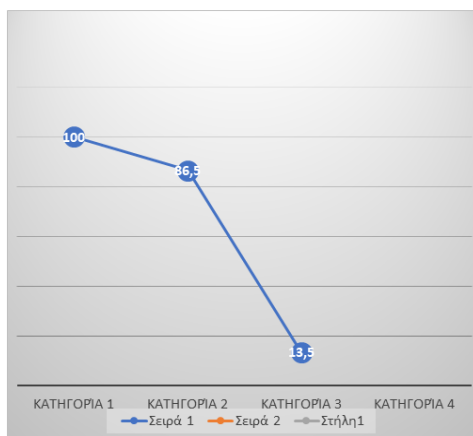
Διαγράμματα ενότητας 10.3.1α.:

*Ποσοστά φύλου και μέση ηλικία μαθητών



Το σύνολο του ερευνητικού δείγματος επισκέφθηκε και παρακολούθησε τη συγκεκριμένη Ψηφιακή Έκθεση του Μουσείου Ιστορίας των Αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων.

Το 86,5% των μαθητριών/μαθητών (σύνολο σαράντα πέντε παιδιών από τα πενήντα δύο) απάντησε ότι χρησιμοποίησε τις τεχνολογικές εφαρμογές που προσφέρονται στο Μουσείο στην ελληνική γλώσσα⁶⁷⁷, ενώ το 13,5% (επτά παιδιά από τα πενήντα δύο) που απάντησε ότι απλά παρακολούθησε τις εφαρμογές που χρησιμοποίησαν άλλοι μαθητές ή ενήλικες.



Διάγραμμα 10.3.1^α

Σειρά 1 : 86,5% των μαθητών/μαθητριών έκαναν χρήση των ψηφιακών τεχνολογικών εφαρμογών
 Σειρά 2: 13,5% παρακολούθησαν τις ψηφιακές εφαρμογές

Κεφ. 10.3.1. Αποτελέσματα Γενικών και Ειδικών Ερευνητικών στοιχείων για τη μαθητική κοινότητα

Το σύνολο των μαθητών που απάντησε καταφατικά δήλωσε ότι αξιοποίησε τη διαδραστική παρουσίαση της δομής του Μουσείου και τις ακόλουθες διαδραστικές εφαρμογές:

(α) Την αίθουσα εικονικής περιήγησης και το εικονικό χρονολόγιο παρακολούθησαν σαράντα (40) από τα σαράντα πέντε (45) παιδιά, δηλαδή ποσοστό συμμετοχής 88,9%.

(β) Τα ατομικά ηλεκτρονικά κουίζ παρακολούθησαν τριάντα πέντε από τα σαράντα πέντε παιδιά, δηλαδή ποσοστό συμμετοχής 77,8%.

⁶⁷⁷ Οι εφαρμογές προσφέρονται στα Ελληνικά, Αγγλικά, Γαλλικά και Γερμανικά.

(γ) Τους διαδραστικούς πίνακες με την τεχνική της εικονικής πραγματικότητας και το «χτίσιμο» του αρχαιολογικού χώρου (ηλεκτρονικό παιχνίδι) παρακολούθησαν τριάντα οκτώ (38) από τα σαράντα πέντε (45) παιδιά, δηλαδή ποσοστό 84,4%.

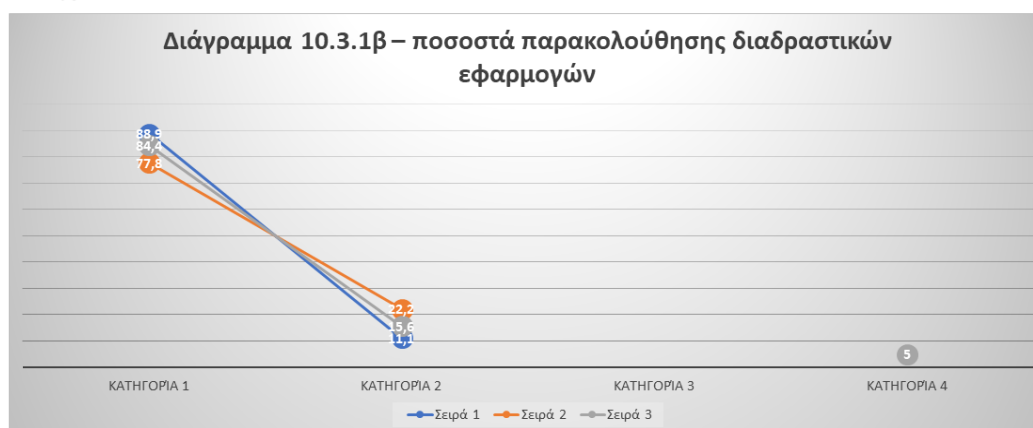
Διάγραμμα ενότητας 10.3.1β.:

*** Ποσοστά της μαθητικής κοινότητας που έκανε χρήση των διαδραστικών εφαρμογών**

Σειρά 1: Αίθουσα εικονικής περιήγησης

Σειρά 2: Ατομικά ηλεκτρονικά κουίζ

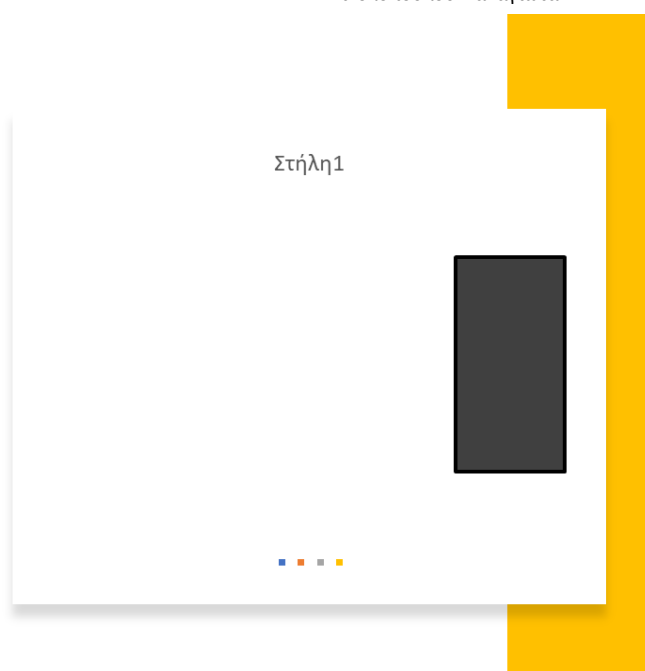
Σειρά 3: Προγράμματα εικονικής πραγματικότητας & ηλεκτρονικά παιχνίδια



Επιπρόσθετα, όλα τα παιδιά απάντησαν ότι παρακολούθησαν το «πανόραμα» της κοινωνικής και ιστορικής πληροφόρησης που παρουσιάζονται από την κύρια και δύο δευτερεύουσες οθόνες, ενώ έδειξαν ζωηρό ενδιαφέρον και παρακολούθησαν όλοι, μέσω σειριακών οθονών, την οπτική απόδοση των διαδικαστικών λεπτομερειών των Αγώνων καθώς και την πομπή από την Αρχαία Ίλιδα στην Ολυμπία.



Διάγραμμα 10.3.1β – 100% της μαθητικής κοινότητας παρακολούθησε το «πανόραμα» της κοινωνικής και ιστορικής πληροφόρησης (κύρια και δευτερεύουσες οθόνες) και οπτική απόδοση της πομπής από την Αρχαία Ίλιδα στην Ολυμπία



Η μαθητική κοινότητα φαίνεται να είναι ιδιαίτερα εξοικειωμένη με τη χρήση του εξοπλισμού και δεν αντιμετώπισε οποιαδήποτε δυσκολία.

Στην ερώτηση πως χαρακτηρίζουν το προγράμμα εικονικής πραγματικότητας στην Αίθουσα Εικονικής Περιήγησης, διαπιστώνεται ότι επί συνόλου 45 ερωτηματολογίων οι τριάντα πέντε (35) μαθητές απάντησαν ότι εντυπωσιάστηκαν (ποσοστό 77,8%), ενώ οι υπόλοιποι δέκα (10) μαθητές δήλωσαν ότι «διασκέδασαν» (ποσοστό 22,2%).

Επίσης, διαπιστώνεται ότι είχαν την εντύπωση συμμετοχής σε μια εικονική πραγματικότητα, δεν ένιωσαν αποπροσανατολισμό και η πλειοψηφία (77,8%) χαρακτήρισε την εμπειρία πολύ μεγάλης εντάσεως, ενώ ένα ποσοστό 22,2% αρκετής εντάσεως. Επιπρόσθετα, όλοι οι μαθητές δήλωσαν ότι είχαν τον απαιτούμενο χρόνο για να παρατηρήσουν λεπτομέρειες σχετικές με την αναπαράσταση των πολιτιστικών αντικειμένων και τον περιβάλλοντα χώρο και δήλωσαν ότι συνεργάστηκαν με τους φίλους τους ώστε να παρέμβουν στα εικονικά δρώμενα με την αξιοποίηση της φαντασίας τους.

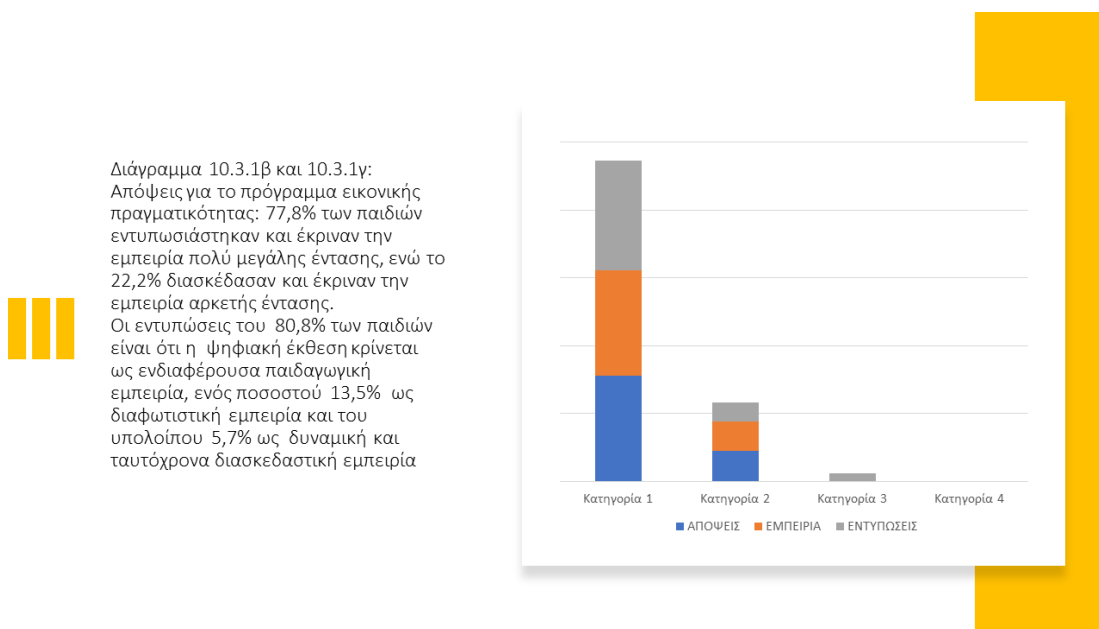
Από τους σαράντα πέντε (45) μαθητές, οι τριάντα έξι (ποσοστό 80%) δήλωσαν ότι καθοδηγήθηκαν από τους υπευθύνους του Μουσείου και τους καθηγητές τους και η χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών επιβοήθησε την εμπέδωση των γνώσεών τους, ενώ εννέα παιδιά (ποσοστό 20%) δήλωσαν ότι δεν χρειάστηκαν καθοδήγηση.

Παράλληλα, το σύνολο των παιδιών είχε τη γνώμη ότι η χρήση των εικονικών χαρακτήρων που αξιοποιούνται στην αίθουσα εικονικής περιήγησης ήταν διασκεδαστική και κέντρισε το ενδιαφέρον τους.

Οι μαθητές δήλωσαν ότι εντυπωσιάστηκαν από την Ψηφιακή Έκθεση, απέκτησαν περισσότερες γνώσεις από αυτές που είχαν πριν την επίσκεψη.

Από τα ερωτηματολόγια προκύπτει ότι επί συνόλου πενήντα δύο (52) παιδιών, τα σαράντα δύο (42) απάντησαν ότι η Ψηφιακή Έκθεση ανταποκρίθηκε απόλυτα στην προσδοκία της επίσκεψής τους, αξιολογώντας «ενδιαφέρουσα» την παιδαγωγική εμπειρία που αποκόμισαν (80,8%). Από τα υπόλοιπα δέκα (10) παιδιά, τα επτά (7) δήλωσαν ότι η επίσκεψή τους ήταν διαφωτιστική (13,5%), ενώ τρία (3) παιδιά την έκριναν δυναμική και διασκεδαστική (5,7%).

Διάγραμμα 10.3.1β – 10.3.1γ: Ποσοστό απαντήσεων σχετικών με τις απόψεις, εμπειρία και εντυπώσεις των μαθητών για την επίσκεψή τους στην Ψηφιακή Έκθεση.



Το σύνολο των μαθητών δήλωσε ότι γνώριζε πριν την επίσκεψή του για το ηλεκτρονικό περιβάλλον της Ψηφιακής Έκθεσης και τις εκπαιδευτικές διαδραστικές εφαρμογές του.

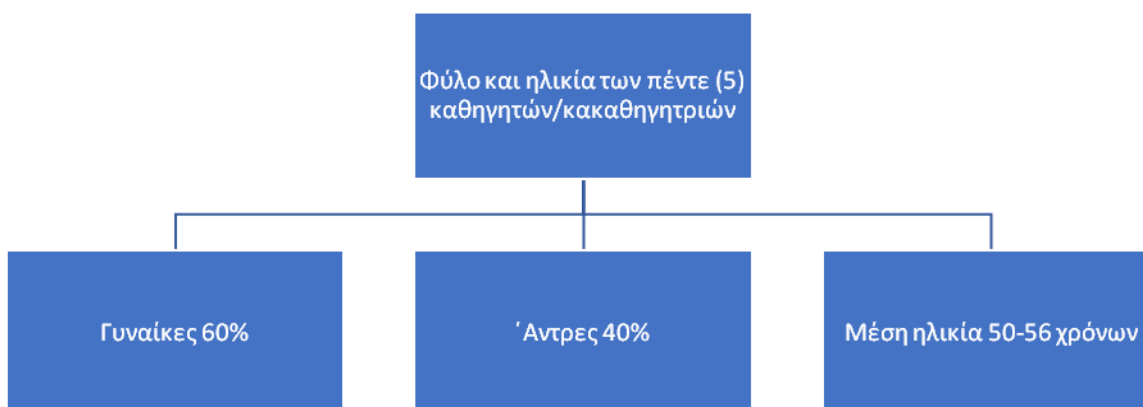
Επιπρόσθετα, σαράντα από τα πενήντα δύο παιδιά (76,9%) δήλωσαν ότι γνωρίζουν την ύπαρξη και άλλων ελληνικών μουσείων που χρησιμοποιούν νέες τεχνολογίες και συγκεκριμένα το Μουσείο της Ακρόπολης και το Πλανητάριο στο Ευγενίδειο Ίδρυμα, ενώ τα υπόλοιπα δώδεκα παιδιά (23,1%) δεν συμπλήρωσαν με σαφήνεια το συγκεκριμένο ερώτημα.

10.3.2. ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΓΕΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΕΙΔΙΚΩΝ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ

Στην παρούσα ερευνητική εργασία συμμετείχαν πέντε (5) από τους επτά (7) καθηγητές. Τρεις (3) γυναίκες, ήτοι ποσοστό 60% και δύο (2) άντρες, ήτοι ποσοστό 40%, με δείγμα μέσης ηλικίας πενήντα (50) έως πενήντα έξι (56) χρόνων και δήλωσαν ότι υπηρετούν σε σχολεία της Β΄βάθμιας εκπαίδευσης.

Διαγράμματα ενότητας 10.3.2^α

* Ποσοστά φύλου και ηλικίας καθηγητών



Οι Καθηγητές παρακολούθησαν την Ψηφιακή Έκθεση του Μουσείου Ιστορίας των Αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων και δήλωσαν ότι προσήλθαν με σχολική τάξη σε ποσοστό 60%, ενώ το υπόλοιπο 40% δήλωσε ότι προσήλθε ιδιωτικά με τη συνοδεία οικογενειακών ή και φιλικών μελών.

Επιπρόσθετα, απάντησαν ότι επέλεξαν να επισκεφθούν την Ψηφιακή Έκθεση για τη χρήση νέων τεχνολογιών (ποσοστό 60%), για τη θεματολογία του (ποσοστό 20%) και τέλος διότι η συγκεκριμένη Έκθεση συνεπικουρεί τη μαθησιακή διαδικασία (ποσοστό 20%).

Το σύνολο των καθηγητών αξιοποίησε απόλυτα τη διαδραστική παρουσίαση και τις εφαρμογές νέων τεχνολογιών του Μουσείου.

Στην ερώτηση σχετικά με τις εντυπώσεις των μαθητών τους για τις εμπειρίες που αποκόμισαν από την εικονική πραγματικότητα στις διαδραστικές παρουσιάσεις και εφαρμογές, δήλωσαν ότι το σύνολο των μαθητών τη χαρακτήρισε εντυπωσιακή και πρωτόγνωρα διασκεδαστική.

Περαιτέρω, οι μαθητές ανέφεραν στους καθηγητές ότι παρατήρησαν ανεμπόδιστα λεπτομέρειες των αντικειμένων και των χώρων που παρουσιάζονταν στις οθόνες και μπορούσαν να συνεργαστούν με τους φίλους, συμμαθητές τους κ.λ.π., κατά τη διάρκεια παρουσίασης των διαδραστικών εφαρμογών.

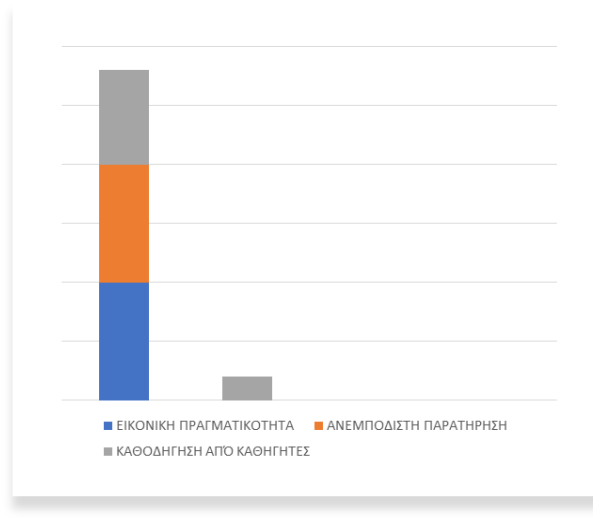
Οι καθηγητές απάντησαν θετικά σε ποσοστό 80% ότι οι μαθητές καθοδηγήθηκαν από τους ίδιους και το εξειδικευμένο προσωπικό του Μουσείου και ότι η συγκεκριμένη Ψηφιακή Έκθεση πληροί τις προδιαγραφές των εκπαιδευτικών στόχων.

*** Εντυπώσεις καθηγητών για τα προγράμματα εικονικής πραγματικότητας**



Αποτελέσματα γενικών και ειδικών ερευνητικών στοιχείων για την εκπαιδευτική κοινότητα – Διάγραμμα 10.3.2^α :

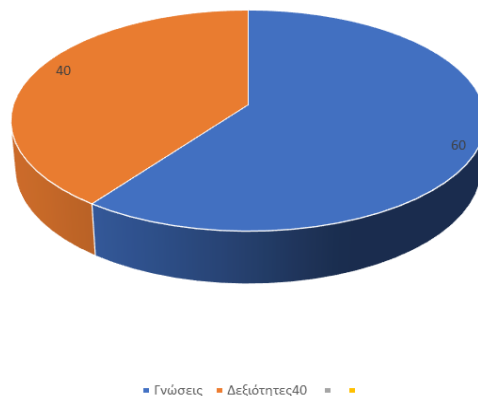
100% εντυπωσιακά τα προγράμματα εικονικής πραγματικότητας, πληρούν τις προδιαγραφές των εκπαιδευτικών στόχων, ανεμπόδιστη παρατήρηση αντικειμένων και χώρων και σε ποσοστό 80% εμφανίζεται να γίνεται καθοδήγηση από καθηγητές



Οι καθηγητές πιστεύουν σε ποσοστό 60% ότι οι μαθητές τους έχουν αποκτήσει νέες γνώσεις, ενώ ένα ποσοστό 40% των καθηγητών πιστεύει ότι απόκτησαν και δεξιότητες με διασκεδαστικό τρόπο. Επιπρόσθετα, απάντησαν ομόφωνα ότι η μάθηση επιβοηθείται απόλυτα με τις καινοτόμες τεχνολογίες με τρόπο μοντέρνο και αποτελεσματικό. Ουδείς από τους καθηγητές εξέφρασε την άποψη ότι ήταν αδιάφορη η Ψηφιακή Έκθεση. Αντίθετα, θεωρούν ότι μέσω αυτής της παρουσίασης, ενδυναμώθηκε το ενδιαφέρον των μαθητών για τον ελληνικό πολιτισμό.

Διάγραμμα ενότητας 10.3.2β: Απόψεις καθηγητών για τη συμβολή των νέων τεχνολογιών στη μαθησιακή διαδικασία

Αποτελέσματα γενικών και ειδικών ερευνητικών στοιχείων για την εκπαιδευτική κοινότητα – Διάγραμμα 10.3.2β Απόψεις καθηγητών για τη συμβολή των νέων τεχνολογιών στη μαθησιακή διαδικασία. Γνώσεις 60%, Δεξιότητες 40%. Καλλιεργείται και ενδυναμώνεται η ευαισθησία των μαθητών για την Πολιτιστική Κληρονομιά μας.



Επιπλέον, οι εκπαιδευτικοί δήλωσαν ότι η έλλειψη των αυθεντικών πολιτιστικών αγαθών και η τρισδιάστατη ξενάγηση στον αρχαιολογικό χώρο της Ολυμπίας ουδόλως επιδρά αρνητικά στη μαθησιακή διαδικασία, αντίθετα καλλιεργεί και ενδυναμώνει την πολιτιστική ευαισθησία και τη συνείδηση στους μαθητές/μαθήτριες.

Σύμφωνα με την εκφρασθείσα γνώμη των καθηγητών, η χρήση καινοτόμων τεχνολογιών ενδυναμώνει την αποτελεσματικότητα της μάθησης και συμβάλλει στην εκπαιδευτική αξιοποίηση, προστασία και ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς.

Επίσης, δηλώνουν ότι η Ψηφιακή Έκθεση ικανοποίησε απόλυτα τις προσδοκίες τους και ανέφεραν ότι γνωρίζουν και άλλα Μουσεία στην περιοχή τους που αξιοποιούν προηγμένες υπηρεσίες διαχείρισης και νέες τεχνολογίες για την προβολή της πολιτιστικής κληρονομιάς μας, όπως:

(α) Το Αρχαιολογικό Μουσείο Πατρών και

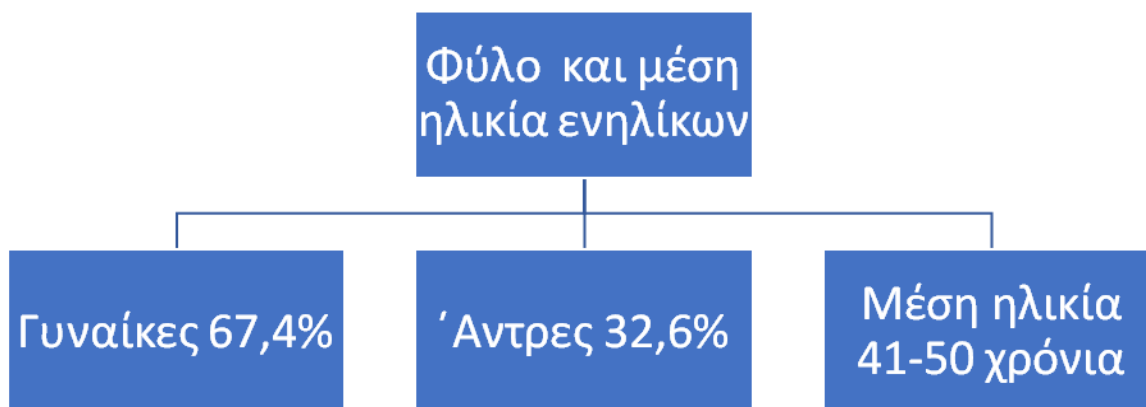
(β) Το Αρχαιολογικό Μουσείο Τεγέας.

10.3.3. ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΓΕΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΕΙΔΙΚΩΝ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΕΝΗΛΙΚΕΣ

Στην παρούσα ερευνητική εργασία συμμετείχαν σαράντα τρεις (43) από τους πενήντα ένα (51) ενήλικες. Είκοσι εννέα (29) γυναίκες, ήτοι ποσοστό 67,4% και δεκατέσσερις (14) άντρες, ήτοι ποσοστό 32,6%.

Η πλειοψηφία των ερωτηθέντων είναι απόφοιτοι ΑΕΙ/ΤΕΙ (είκοσι τρία άτομα – ποσοστό 53,5%), ακολουθεί ποσοστό κατόχων μεταπτυχιακών και διδακτορικών τίτλων σπουδών (επτά άτομα – ποσοστό 16,3%) και ποσοστό αποφοίτων Γυμνασίου-Λυκείου και λοιπών Σχολών μεταδευτεροβάθμιας εκπαίδευσης (δεκατρία άτομα – ποσοστό 30,2%), με δείγμα μέσης ηλικίας από σαράντα ένα (41) έως πενήντα (50) χρόνια.

Διάγραμμα 10.3.3α.: Ποσοστά φύλου και μέσης ηλικίας ενηλίκων

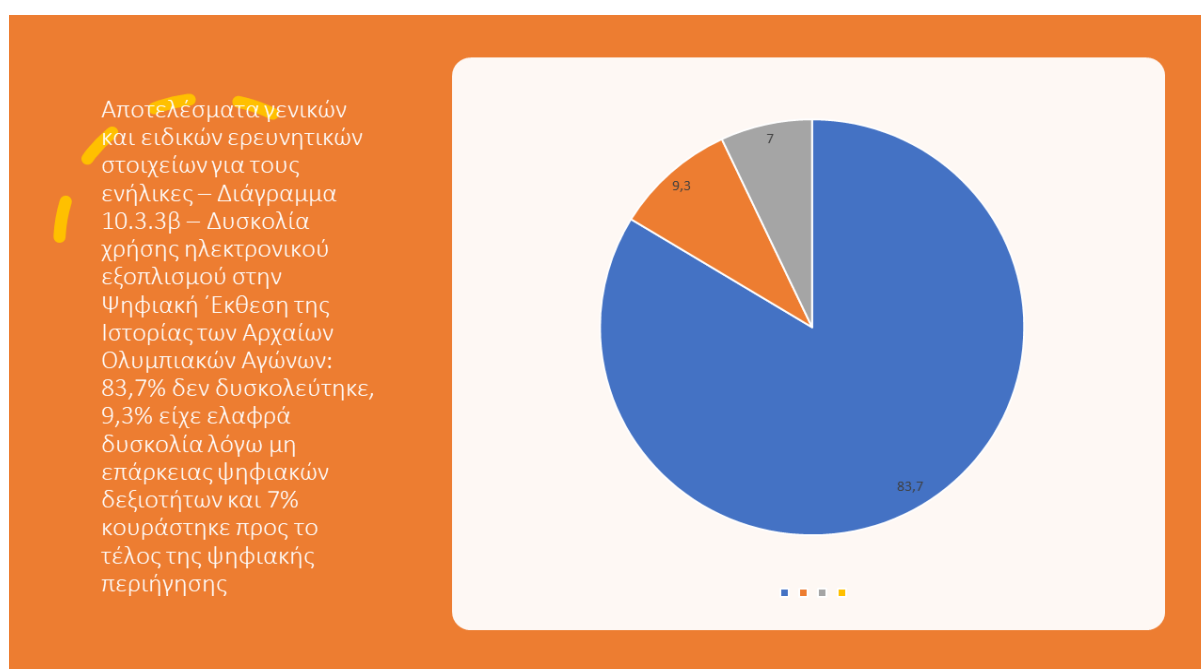


Η πλειοψηφία των ενηλίκων που συμπλήρωσε τα ερωτηματολόγια ήρθαν στην Ψηφιακή Έκθεση είτε με μέλη της οικογένειάς τους (81,4%), είτε με φιλικά τους πρόσωπα (18,6%).

Τριάντα πέντε (35) από τους ενήλικες δήλωσαν ότι έχουν εντάξει στο Πρόγραμμά τους επισκέψεις σε Πολιτιστικά Ιδρύματα (ποσοστό 81,4%) και τριάντα (30) από το σύνολο των ενηλίκων (ποσοστό 69,8%) επέλεξε την Ψηφιακή Έκθεση λόγω της χρήσης καινοτόμων τεχνολογιών στην παρουσίαση της συγκεκριμένης θεματολογίας.

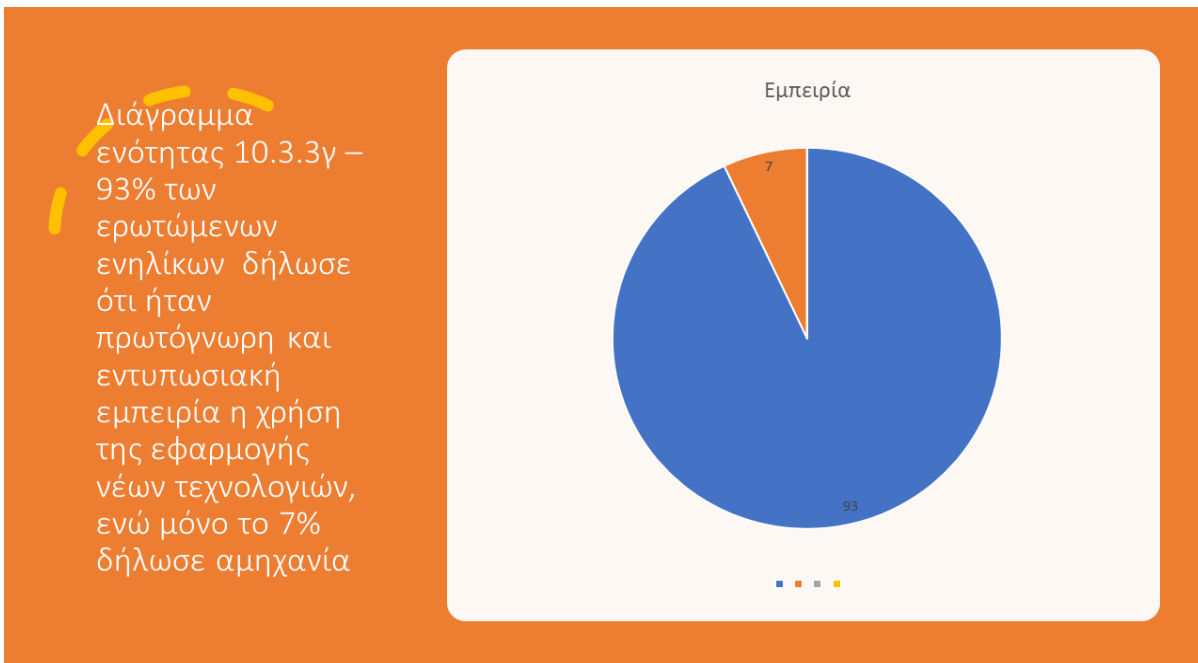
Όλοι οι ενήλικες δήλωσαν ότι χρησιμοποίησαν τις διαδραστικές παρουσιάσεις και εφαρμογές της Έκθεσης καθώς αποτέλεσαν τον κύριο πόλο έλξης για την επίσκεψή τους στην Ψηφιακή Έκθεση. Το 83,7% απάντησε ότι δεν δυσκολεύτηκε στη χρήση του ηλεκτρονικού εξοπλισμού, το 9,3% δήλωσε ελαφρά δυσκολία λόγω μη επάρκειας ψηφιακών δεξιοτήτων και μόλις το 7% θεωρεί ότι η χρήση της νέας τεχνολογίας προκάλεσε ελαφρά κούραση προς το τέλος της ψηφιακής περιήγησής τους.

Διάγραμμα 10.3.3.β: Δυσκολία χρήσης ηλεκτρονικού εξοπλισμού

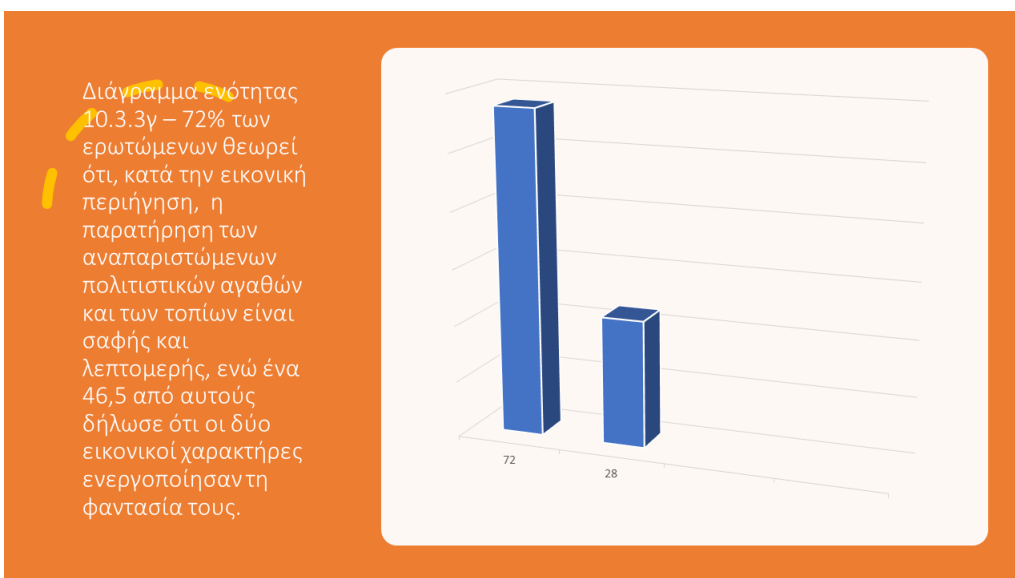


Ένα εντυπωσιακό ποσοστό που αγγίζει το 93% θεωρεί ότι η εικονική περιήγηση και οι εφαρμογές νέων τεχνολογιών αποτέλεσε μια πρωτόγνωρη, εντυπωσιακή εμπειρία, ενώ το 7% ένιωσε μια αμηχανία. Ένα ποσοστό 25% από την πρώτη κατηγορία δήλωσε ότι διασκέδασε και ένιωσε μια παιγνιώδη διάθεση μέσα από τα προγράμματα εικονικής πραγματικότητας.

Διαγράμματα ενότητας 10.3.3.γ: Εντυπώσεις της εμπειρίας χρήσης νέων τεχνολογιών



Οι ερωτώμενοι θεωρούν σε ένα ποσοστό 72% ότι τους δόθηκε η δυνατότητα σαφούς και λεπτομερούς παρατήρησης των αναπαριστώμενων πολιτιστικών αγαθών και τοπίων, ενώ σε ποσοστό 46,5% εξέφρασε την άποψη ότι οι δύο εικονικοί χαρακτήρες ενεργοποίησαν τη φαντασία τους και διασκέδασαν παρακολουθώντας τη διαλογική συζήτησή τους.



Οι ενήλικες διαπίστωσαν σε ποσοστό 88,4% ότι εμπλούτισαν τις γνώσεις τους με τρόπο παιγνιώδη και διασκεδαστικό. Αντίθετα, ένα ποσοστό 11,6% είχε την άποψη ότι η Ψηφιακή Έκθεση δεν συνεισέφερε στις γνώσεις που ήδη είχαν για τη θεματική των Αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων αλλά ότι η επίσκεψή τους στην Ψηφιακή Έκθεση κέντρισε το ενδιαφέρον τους λόγω της διασκεδαστικής βιωματικής εμπειρίας που αποκόμισαν.

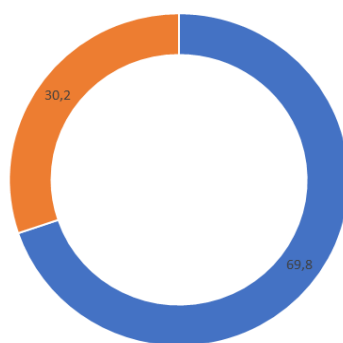
Ένα μεγάλο ποσοστό από ενήλικες που φτάνει το 88,4% εξέφρασαν την άποψη ότι μέσω της συγκεκριμένης Ψηφιακής Έκθεσης ενδυναμώθηκε το ενδιαφέρον τους για τα επιτεύγματα των αρχαίων προγόνων μας και αισθάνονται την ευθύνη για την προστασία της Πολιτιστικής μας Κληρονομιάς.

Οι ενήλικες είχαν την άποψη ότι το ψηφιακό περιβάλλον της συγκεκριμένης Έκθεσης αναδεικνύει την Ιστορία των Αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων σε ποσοστό 88,4% σε αντίθεση με το 11,6% που εξέφρασε τη γνώμη ότι λείπει η εντύπωση της μοναδικότητας καθώς υπερισχύει η εντύπωση της αναπαραγωγής.

Το ίδιο ποσοστό που αγγίζει το 88,4% πιστεύει ότι η Ψηφιακή Έκθεση έχει εκπαιδευτικό, παιδαγωγικό και βιωματικό χαρακτήρα, ενώ το ποσοστό 11,6% έκρινε ότι ο χαρακτήρας της Έκθεσης είχε ψυχαγωγικά στοιχεία.

Επίσης, το 69,8% πιστεύει ότι είναι μοντέρνα η μεθοδολογία απόκτησης νέων γνώσεων μέσω της προηγμένης τεχνολογίας, ενώ το 30,2% θεωρεί ότι οι γνώσεις δίνονται με σαφήνεια μέσω των προηγμένων τεχνολογιών.

Μοντέρνα μεθοδολογία απόκτησης γνώσεων δήλωσε το 69,8% των ερωτώμενων, ενώ το 30,2% θεωρεί ότι οι γνώσεις δίνονται με σαφήνεια μέσω των προηγμένων τεχνολογιών



Όλοι οι ενήλικες συμφώνησαν ότι η χρήση προηγμένων τεχνολογικών μέσων επιβοηθά τους στόχους των Μουσειακών Ιδρυμάτων, αναδεικνύει τον πολιτισμό και τις δραστηριότητες των ανθρώπων και ένα ποσοστό 76,7% πιστεύει ότι το ψηφιακό περιβάλλον αποτελεί καίριο παράγοντα αύξησης της επισκεψιμότητας των Μουσειακών και εν γένει Πολιτιστικών Ιδρυμάτων.

Περαιτέρω οι ενήλικες δήλωσαν σε ποσοστό 69,8% ότι γνωρίζουν πολλά μουσεία και πολιτιστικούς χώρους που αξιοποιούν καινοτόμα ψηφιακά περιβάλλοντα και ανέφεραν τα ακόλουθα:

- (α) Το Μουσείο της Ακρόπολης
- (β) Το Αρχαιολογικό Μουσείο της Καλαμάτας
- (γ) Το Αρχαιολογικό Μουσείο της Πάτρας και
- (δ) Το Μουσείο της Κυκλαδικής Τέχνης

10.4. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΕΣ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ – ΥΠΟΒΟΛΗ ΠΡΟΤΑΣΕΩΝ

Διαπιστώνεται ότι το ψηφιακό περιβάλλον της Έκθεσης που αφορά την Ιστορία των Αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων (παλαιό Μουσείο της Αρχαίας Ολυμπίας) αναδεικνύει emphaticά τον εκπαιδευτικό χαρακτήρα του Ελληνικού Πολιτισμού και της Αρχαιολογίας που σχετίζεται άμεσα με τη διδασχή της Ιστορίας. Στο πλαίσιο αυτό, το καινοτόμο ψηφιακό περιβάλλον και η ποικιλομορφία των νέων εφαρμογών της πληροφορικής στοχεύουν κυρίως στη μαθητική κοινότητα καθώς αφορά τομείς και χρονικές περιόδους της Ελληνικής Αρχαιότητας που διδάσκονται στη σχολική διδακτέα ύλη.

Ως εκ τούτου, η Ψηφιακή Έκθεση παρουσιάζει εγκυκλοπαιδικό περιεχόμενο και χαρακτηρίζεται από τη θεματική εξειδίκευσή της.

Μέσα από τη διαδραστική παρουσίαση και τις καινοτόμες εφαρμογές συναντώνται οι αναπαραστάσεις, οι αφηγήσεις και οι συμβολικές αναλύσεις. Τα λογισμικά της Έκθεσης συγκροτούν τα κατάλληλα εκπαιδευτικά εργαλεία μεταφοράς γνώσεων, πληροφόρησης, ανάλυσης των εννοιών της ιστορίας και των εκφάνσεων των αρχαίων ελληνικών πολιτιστικών και πολιτισμικών φαινομένων, που σχετίζονται με τους Ολυμπιακούς Αγώνες.

Στη διαδραστική διάσταση των συγκεκριμένων ψηφιακών περιβαλλόντων της Ψηφιακής Έκθεσης του Μουσείου Ιστορίας των Αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων δεν διατηρείται σημαντική απόσταση ανάμεσα στους χρήστες και το ψηφιακό περιεχόμενο. Προτείνεται να γίνουν πρόσθετες μελέτες σε ποικίλα ψηφιακά περιβάλλοντα εκπαιδευτικού περιεχομένου, ώστε να δειρευνηθούν σε βάθος η μορφή και η συχνότητα της σχολικής χρήσης καθώς και η επισκεψιμότητα των ψηφιακών εκθέσεων αυτής της μορφής και σε σχέση με το πώς προσλαμβάνονται στη διαδικασία μάθησης.

10.4.1. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗ ΜΑΘΗΤΙΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ

Όσον αφορά τις ερωτήσεις που σχετίζονται με τη χρήση προηγμένης τεχνολογίας στη συγκεκριμένη ψηφιακή έκθεση που παρακολούθησαν οι μαθητές, διαπιστώνεται ότι η συντριπτική πλειοψηφία απάντησε θετικά, ενώ η εξοικείωσή τους με τις νέες τεχνολογίες αποδεικνύεται μεγάλη, καθώς μπορούσαν και να τις αναγνωρίσουν και να τις αξιοποιήσουν χρηστικά με μικρή βοήθεια από τους ενήλικες συνοδούς τους ή τους καθηγητές τους και το προσωπικό της Ψηφιακής Έκθεσης. Για τους λόγους αυτούς η μεγάλη πλειοψηφία των μαθητών δήλωσε ότι δεν είχε δυσκολίες ή δεν ένιωσε άβολα κατά τη διάρκεια που χρησιμοποίησε τον εξοπλισμό της Ψηφιακής Έκθεσης. Επιπρόσθετα, η άμεση εξοικείωσή τους με τους δύο εικονικούς χαρακτήρες (τον Αθηνόδωρο και τον εγγονό του Κάλλιπο) στην Αίθουσα Εικονικής Περιήγησης, κρίθηκε επιβοηθητική και διασκεδαστική.

Σε μεγάλο ποσοστό που υπερβαίνει το 60%, οι μαθητές έδειξαν εντυπωσιασμένοι τόσο από τις τρισδιάστατες απεικονίσεις και περιηγήσεις, όσο και από τη θεματική της Ψηφιακής Έκθεσης. Στο πλαίσιο αυτό, προκύπτει ότι τα συνολικά στατιστικά ευρήματα δείχνουν ότι η ενσωμάτωση των νέων τεχνολογιών σε προγράμματα εκπαιδευτικού και πολιτιστικού χαρακτήρα αναδεικνύουν τα πολιτιστικά και πολιτισμικά επιτεύγματα.

Οι μαθητές/μαθήτριες αισθάνθηκαν, μετά το τέλος της επίσκεψης στην Ψηφιακή Έκθεση, ότι απέκτησαν επιπρόσθετες γνώσεις με έναν ευχάριστο παιγνιώδη τρόπο και ένα ποσοστό άνω του 70% θεωρεί ότι αποκόμισε περισσότερες γνώσεις, συγκρίνοντας επισκέψεις που έχει πραγματοποιήσει σε Μουσειακά Ιδρύματα που δεν έχουν εισάγει χρήση νέων τεχνολογιών.

Η στάση των μαθητών/μαθητριών απέναντι στις διαδραστικές παρουσιάσεις και εφαρμογές της συγκεκριμένης Ψηφιακής Έκθεσης ήταν θετική όσον αφορά την ενδυνάμωση του ενδιαφέροντός τους για τον ελληνικό πολιτισμό και τα επιτεύγματα των προγόνων μας. Θεωρούν δε ότι τόσο οι επισκέψεις στον αρχαιολογικό χώρο των Ολυμπιακών Αγώνων όσο και η Ψηφιακή Έκθεση κρίνονται ισοβαρείς για τον

εκπαιδευτικό και παιδαγωγικό χαρακτήρα τους, ενώ ένας στους τέσσερις μαθητές δήλωσε ότι ο χαρακτήρας της Ψηφιακής Έκθεσης ήταν διασκεδαστικός.

Το σύνολο της μαθητικής κοινότητας που απάντησε στα ερωτηματολόγια έκρινε ότι η Ψηφιακή Έκθεση κάλυψε τις προσδοκίες της.

10.4.2. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ

Οι εκπαιδευτικοί που συμμετείχαν στην έρευνα δήλωσαν ότι η συγκεκριμένη Ψηφιακή Έκθεση είναι πόλος προορισμού μιας σχολικής επίσκεψης λόγω της χρήσης προηγμένων τεχνολογιών και του εκπαιδευτικού χαρακτήρα της, που παίζουν σημαντικό ρόλο στην επιλογή για την επίσκεψή τους.

Οι ερωτώμενοι καθηγητές που παρακολούθησαν την Έκθεση με τους μαθητές τους απάντησαν ότι δεν διέκριναν να υπάρχει οποιοδήποτε πρόβλημα δυσκολίας στα παιδιά εξαιτίας της χρήσης προηγμένων ψηφιακών μέσων. Περαιτέρω δήλωσαν ότι κατά τη γνώμη τους ήταν σημαντική η καθοδήγηση των μαθητών από τους ίδιους ή και από το προσωπικό της Ψηφιακής Έκθεσης. Οι μαθητές συνεργάστηκαν μεταξύ τους και η παρουσία των εικονικών χαρακτήρων αποδείχθηκε επιβοηθητική στην εμπέδωση των γνώσεων της μαθητικής κοινότητας.

Σύμφωνα με την επεξεργασία των ερωτηματολογίων προκύπτει ότι οι νέες τεχνολογίες επιβοήθησαν το εκπαιδευτικό έργο και τη μάθηση και επ' ουδενί συνέβαλαν στην απόσπαση της προσοχής των μαθητών από τους εκπαιδευτικούς σκοπούς της επίσκεψης. Περαιτέρω οι καθηγητές δήλωσαν ότι το γνωστικό μέρος ήταν πλήρες και το ενδιαφέρον τους εστιάστηκε στις εφαρμογές πληροφορικής που ενσωματώνονται για την παρουσίαση της συγκεκριμένης Ψηφιακής Έκθεσης.

Οι καθηγητές δήλωσαν την πεποίθησή τους ότι η χρήση νέων τεχνολογιών στην Έκθεση καθιστά αποτελεσματική τη μάθηση με τρόπο ψυχαγωγικό αλλά και βιωματικό. Συμπλήρωσαν δε ότι πιστεύουν πως το ενδιαφέρον των μαθητών αυξήθηκε για τον ελληνικό πολιτισμό και μέσω αυτού επιτυγχάνεται η εκπαιδευτική αξιοποίηση της Πολιτιστικής Κληρονομιάς. Όλοι οι καθηγητές είχαν την άποψη ότι το Μουσειακό Ίδρυμα δεν απομακρύνεται από τους στόχους και τις αρχές λειτουργίας του επειδή παρουσιάζει διαδραστικά την Ιστορία των Αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων. Αντίθετα, θεωρούν ότι αυξάνεται η φήμη και η επισκεψιμότητα του συγκεκριμένου Πολιτιστικού Χώρου.

10.4.3. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟΥΣ ΕΝΗΛΙΚΕΣ

Η μέση ηλικία των ενηλίκων είναι μεταξύ 41 έως 50 χρόνων και η πλειοψηφία της έχει εντάξει στο πρόγραμμα της ψυχαγωγίας τους τις επισκέψεις σε Πολιτιστικά Ιδρύματα. Ένα μεγάλο ποσοστό ενηλίκων δηλώνει ότι έχει αποφοιτήσει από Ανώτατο Εκπαιδευτικό Ίδρυμα και ένα τμήμα του αναφέρει ότι κατέχει μεταπτυχιακό ή διδακτορικό τίτλο σπουδών. Σύμφωνα με τα αποτελέσματα της έρευνας, το μεγαλύτερο ποσοστό ενηλίκων είχε έρθει για ψυχαγωγικούς λόγους, στο πλαίσιο προγραμματισμένης εκδρομής, είτε με μέλη της οικογένειάς τους είτε με φίλους. Η συγκεκριμένη Έκθεση προσήλκυσε το ενδιαφέρον τους γιατί είχαν μάθει για τις εγκαταστάσεις ψηφιακού περιβάλλοντος και ήθελαν να παρακολουθήσουν δια ζώσης τη διαδραστική παρουσίαση και τις συνακόλουθες εφαρμογές με τη χρήση προηγμένων τεχνολογιών.

Από την έρευνα προκύπτει ότι οι ενήλικες έδειξαν, στην πλειοψηφία τους, εξοικειωμένοι με τις διαδραστικές εφαρμογές, τη διαδραστική παρουσίαση και την τρισδιάστατη ξενάγηση και δήλωσαν ότι χρησιμοποίησαν αρκετές από τις διαδραστικές εφαρμογές του Μουσείου, χωρίς να προκύπτει οποιοδήποτε ζήτημα μη σωστού χειρισμού των εφαρμογών, από πλευράς τους.

Ένα ποσοστό επτά (7) % των ενηλίκων ανέφεραν ότι ένιωσαν μια κούραση από τη χρήση νέων τεχνολογιών.

Ειδικά για την εμπειρία στην Αίθουσα Εικονικής Περιήγησης, το ενενήντα τρία (93)% έδειξαν ενθουσιασμένοι καθώς αισθάνθηκαν την «εμβύθιση» και πιστεύουν ότι μέσω των προηγμένων τεχνολογιών συναντάται επιτυχώς το τρίπτυχο ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ – ΒΙΩΜΑ – ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ.

Οι ενήλικες έδειξαν να εντυπωσιάζονται από τις θεματικές ενότητες των διαδραστικών εφαρμογών και δήλωσαν ότι μετά την παρακολούθηση της Ψηφιακής Έκθεσης ενέταξαν (άμεσα ή τις επόμενες ημέρες) στο πρόγραμμά τους τη δια ζώσης επίσκεψη στον Αρχαιολογικό χώρο της Αρχαίας Ολυμπίας. Στο ερώτημα εάν θεωρούν μειονέκτημα την έλλειψη των αληθινών πολιτιστικών αγαθών σε μια διαδραστική

παρουσίαση, ένα ποσοστό 11,6 % των ενηλίκων δήλωσε ότι το θεωρεί ως ένα βαθμό μειονέκτημα.

Περαιτέρω, οι ενήλικες δήλωσαν ότι λόγω των τακτικών επισκέψεών τους σε πολιτιστικούς χώρους έχει ενδυναμωθεί το ενδιαφέρον τους για τον Ελληνικό Πολιτισμό και την ανάδειξη-προστασία της Πολιτιστικής μας Κληρονομιάς.

Παράλληλα, οι ενήλικες εκφράζουν ομόφωνα την άποψη ότι τα Μουσειακά Ιδρύματα που εντάσσουν στα εκπαιδευτικά τους προγράμματα τις νέες τεχνολογίες αποκτούν φήμη που αποτελεί την κύρια αιτία για τον προγραμματισμό της επίσκεψής τους σε αυτά.

10.5. ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

(α) Η Ψηφιακή Έκθεση της Ιστορίας των Αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων, στο Παλαιό Μουσείο της Αρχαίας Ολυμπίας εδράζεται στην αξιοποίηση και παρουσίαση αφηγηματικών κειμένων ιστορικού και αρχαιολογικού ενδιαφέροντος, εικόνων, ψηφιακών υποκατάστατων αρχαιολογικών αγαθών, αναπαραστάσεων, ρήσεων από γνωστούς ανθρώπους εκείνης της εποχής καθώς και αποσπασμάτων από αρχαίες πηγές. Τα προαναφερόμενα αλληλεπιδρούν με το ψηφιακό περιβάλλον πλαισίωσης με αποτέλεσμα να επιτυγχάνεται η αναπαραστατική και διαπροσωπική σχέση του ηλεκτρονικού περιβάλλοντος με τους χρήστες.

Συνεπώς, η «οικοδόμηση» της Ιστορίας των Αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων γίνεται σε πλαίσια κοινωνικά και πολιτισμικά που συμπεριλαμβάνουν την αφηγηματική και την ερμηνευτική διαδικασία, η οποία στηρίζεται σε προϋπάρχουσες ερμηνείες, που θεωρούνται απόλυτα δεδομένες. Μέσα από τη θεματολογία και τις παιδαγωγικές διαστάσεις του καινοτόμου ψηφιακού περιβάλλοντος που αποτέλεσε τη μελέτη περίπτωσης αυτής της έρευνας, προκύπτει η βαρύνουσα σημασία της χρήσης των ΤΠΕ (Τεχνολογιών, Πληροφορικής και Επικοινωνιών) στην εκπαιδευτική αξιοποίηση της Πολιτιστικής Κληρονομιάς.

Πρότασή μας είναι να συνεχιστεί και να διευρυνθεί η ενσωμάτωση των καινοτόμων τεχνολογιών στα Μουσειακά Ιδρύματα και τους Πολιτιστικούς Χώρους για την

εκπαιδευτική αξιοποίηση, την ανάδειξη και την προστασία της Πολιτιστικής μας Κληρονομιάς.

Παράλληλα, εντοπίζεται ότι η χρήση νέων τεχνολογιών αυξάνει τη φήμη και την επισκεψιμότητα των Μουσειακών Ιδρυμάτων με αποτέλεσμα να επιτυγχάνεται η ευαισθητοποίηση ενός ευρύτερου κοινού, το οποίο μέσω της χάραξης μιας εθνικής στρατηγικής δύναται να αποτελέσει μια κοινότητα ενεργών πολιτών που θα συμμετέχει στην εθνική προσπάθεια για τη διαφύλαξη και ανάδειξη του Ελληνικού Πολιτισμού.

(β) Παρατηρούμε ότι ειδικά η θεματολογία της Ελληνικής Αρχαιότητας συνδέεται άρρηκτα με τις νέες τεχνολογίες (εφαρμογές ΤΠΕ) στο ψηφιακό περιβάλλον του 21^{ου} αιώνα.

Μια σειρά παραδειγμάτων που εισάγουν και αξιοποιούν τις νέες τεχνολογίες στη σχολική εκπαίδευση και στα εκπαιδευτικά προγράμματα των Πολιτιστικών Ιδρυμάτων εξετάστηκαν στο όγδοο (8^ο) κεφάλαιο της παρούσας.

Παράλληλα, διαπιστώνεται ότι στην εκπαίδευση υπάρχουν τα έργα που έχουν ενταχθεί στο ΦΩΤΟΔΕΝΔΡΟ⁶⁷⁸, τα υποέργα που φέρουν τα ονόματα ΑΜΑΛΘΕΙΑ, ΝΗΡΗΙΔΕΣ, ΧΡΥΣΑΛΛΙΔΕΣ, ΚΙΡΚΗ⁶⁷⁹ καθώς και η παραγωγή ποικίλων εργαλείων για εκπαιδευτική χρήση⁶⁸⁰ και ανάπτυξη πολυμεσικού λογισμικού⁶⁸¹. Επιπρόσθετα, με πρωτοβουλία του Κέντρου Ελληνικής Γλώσσας και του αρμόδιου Ινστιτούτου για την Εκπαιδευτική Πολιτική, δημιουργήθηκαν διάφορα ψηφιακά αποθετήρια⁶⁸² καθώς και η ΜΗΤΙΔΑ⁶⁸³ του ΕΚΤ που αφορά Ιστορικά Διδακτικά Αντικείμενα.

⁶⁷⁸ <http://photodentro.edu.gr/aggregator/> (ημ. πρόσβασης: 9/10/2019).

⁶⁷⁹ Αφορά τον εξελληνισμό και την προσαρμογή λογισμικών στο εκπαιδευτικό μας σύστημα. <https://photodentro.edu.gr/edusoft/simple-search?newQuery=yes> (ημ. πρόσβασης: 10/10/2019).

⁶⁸⁰ Πρόγραμμα ΔΕΥΚΑΛΙΩΝ που επιβοηθά την εκπαίδευση των μαθητών/μαθητριών για να αντιμετωπίσουν σεισμούς και φυσικές καταστροφές. <http://deucalion.edu.gr/about.php?theProject> (ημ. πρόσβασης: 11/10/2019).

⁶⁸¹ Εκπαιδευτικό λογισμικό: ΣΕΙΡΗΝΕΣ, ΠΗΝΕΛΟΠΗ, ΝΑΥΣΙΚΑ. <http://odysseia.cti.gr/nausika/> (ημ. πρόσβασης: 12/10/2019).

⁶⁸² Τα αποθετήρια ΠΡΩΤΕΑΣ για την εκπαίδευση στα θέματα της μητρικής μας γλώσσας και το ΑΙΣΩΠΟΣ για τη διδασκαλία της Ιστορίας. <http://proteas.greek-language.gr/> και <http://aesop.iep.edu.gr/> (ημ. πρόσβασης: 12/10/2019).

Η χρήση και αξιοποίηση ψηφιακών πόρων που αφορούν το ΦΩΤΟΔΕΝΤΡΟ διαμορφώνουν εξαιρετικές δυνατότητες για το μάθημα της Ιστορίας και ως εκ τούτου δεν εκλαμβάνονται πλέον ως επιπρόσθετες πηγές για άντληση εκπαιδευτικού υλικού. Στο πλαίσιο αυτό, οι ψηφιακοί πόροι συγκροτούν διδακτικές ψηφίδες που δύνανται να αξιοποιούνται στις άτυπες και τυπικές μορφές της ιστορικής μάθησης, εκπαίδευσης και καλλιέργειας της κουλτούρας. Συναφώς, ο ψηφιακός εμπλουτισμός των εγχειριδίων και η δημιουργία ψηφιακών πόρων επιβοηθούν την εννοιολογική και διερευνητική ιστορική μάθηση και γνώση⁶⁸⁴.

(γ) Σύμφωνα με έρευνα που σχετίζεται με τις απόψεις των ήδη υπηρετούντων και μελλοντικών εκπαιδευτικών που παρακολούθησαν μεταπτυχιακές σπουδές για τα εργαλεία του Web 2.0 στην εκπαίδευση, **προκύπτουν τα ακόλουθα συμπεράσματα:**

(1) Οι εκπαιδευτικοί χρησιμοποιούν σε εξαιρετικά μεγαλύτερο βαθμό τα επικοινωνιακά εργαλεία (chat, forum ως ομάδες που προωθούν την online συζήτηση, το Conference, το Skype, το Facebook και το Twitter) απ'ότι τα εργαλεία διαμοιρασμού (Blogs, Wiki, Google Drive, Dropbox, RSS Feed, YouTube)⁶⁸⁵.

(2) Παρά τη βαρύτητα της παιδαγωγικής σημασίας των δυο προαναφερόμενων ομάδων ψηφιακών εργαλείων, η εκπαιδευτική κοινότητα δείχνει ότι νιώθει άνετα με τις τεχνολογίες επικοινωνίας καθώς τις χρησιμοποιεί περισσότερο στην καθημερινή ζωή, παρά το γεγονός ότι σε αντίστοιχη έρευνα φοιτητών της Κύπρου αναγνωρίστηκε η σημασία των ψηφιακών εργαλείων διαμοιρασμού, διαμέσου της κατάλληλης εξάσκησης⁶⁸⁶.

⁶⁸³ <http://www.mitida.gr/> (ημ. πρόσβασης: 14/10/2019).

⁶⁸⁴ Αρμόδιος Τσιβάς, Χαρά Ανδρεάδου, Γιάννης Κασκαμανίδης, Αιμιλία Σαλβάνου «Παιδαγωγικές και διδακτικές αρχές σχεδιασμού και ανάπτυξης ψηφιακών πόρων για το μάθημα της Ιστορίας στο πλαίσιο του Ψηφιακού Σχολείου» στα Πρακτικά Εργασιών 11^{ου} Πανελληνίου και Διεθνούς Συνεδρίου «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση» Στ. Δημητριάδης, Β. Δαγδιλέλης, Θρ. Τσιάτσος, Ι. Μαγνήσαλης, Δ. Τζήμας (επιμ.), ΑΠΘ-ΠΑΜΑΚ, Θεσσαλονίκη, 19-21 Οκτωβρίου 2018, σ. 73-76.

⁶⁸⁵ Καλλιόπη Κωνσταντινοπούλου, Σωτηρία Λεάνδρου, Χρηστίνα Στρατογιάννη, Κων/νος Λαβίδας, Λαμπρινή Βουτσινά «Οι απόψεις των εκπαιδευτικών και των μελλοντικών εκπαιδευτικών που έχουν παρακολουθήσει μεταπτυχιακές σπουδές στην εκπαίδευση για τα εργαλεία Web 2.0» στα Πρακτικά Εργασιών 11^{ου} Πανελληνίου και Διεθνούς Συνεδρίου «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση» 2018, σ. 635, 638, 640.

⁶⁸⁶ Κωνσταντινοπούλου, Λεάνδρου, Στρατογιάννη, Λαβίδας, Βουτσινά, ό.π., σ. 640-641.

Στο πλαίσιο αυτό, η πρότασή μας είναι να επιμορφώνονται σε μόνιμη βάση οι εκπαιδευτικοί όλων των βαθμίδων εκπαίδευσης, ώστε να αναβαθμιστεί ο καθοδηγητικός ρόλος τους στην εκπαίδευση της χρήσης νέων τεχνολογιών στον τομέα εκπαιδευτικής αξιοποίησης της Πολιτιστικής Κληρονομιάς και της Μουσειολογίας.

(δ) Διαπιστώνεται ότι τα Προγράμματα της Εικονικής Πραγματικότητας εντυπωσιάζουν περισσότερο τους χρήστες που δηλώνουν έντονη βιωματική εμπειρία λόγω της εξασφάλισης της μεγαλύτερης δυνατής συμμετοχής τους, μέσω των αισθήσεων.

Πρότασή μας είναι η αναζήτηση νέων τρόπων μέσω μιας ακόμα πιο προηγμένης τεχνολογίας που θα αντισταθμίσουν την έλλειψη της υλικότητας και της αυθεντικής παρουσίας των πολιτιστικών αγαθών.

(ε) Προτείνεται όπως σε όλα τα Εκπαιδευτικά Πολιτιστικά Προγράμματα (που υλοποιούνται στα σχολεία και στους Πολιτιστικούς Χώρους) που χαρακτηρίζονται από την ενσωμάτωση νέων τεχνολογιών, να εφαρμόζεται η ομαδο-συνεργατική μαθησιακή διαδικασία, ώστε να ενδυναμώνεται η ώθηση στη συλλογική συνεργασία και την αλληλεπίδραση των συμμετεχόντων, που συνιστούν τους κύριους παράγοντες ανάπτυξης της κριτικής σκέψης και βελτίωσης των μαθησιακών αποτελεσμάτων.

(στ) Μέσα από τη συγκεκριμένη Ψηφιακή Έκθεση αλλά και από τη μελέτη των Μουσείων Δίχως Τοίχους και της Νέας Μουσειολογίας (έβδομο κεφάλαιο της παρούσης) προκύπτει η ενεργής προσέγγιση των πολιτιστικών αγαθών από την κοινωνία των πολιτών μέσω της ψηφιακής πολιτιστικής επικοινωνίας των Πολιτιστικών Ιδρυμάτων, που αποτυπώνεται στη βιωματική διαδραστική συμμετοχή των χρηστών και «εικονικών επισκεπτών».

(ζ) Επιπρόσθετα, διαπιστώνεται ότι σημαντικός αριθμός διαδικτυακών χρηστών έχουν το «δικό τους» χώρο μέσα στο ψηφιακό περιβάλλον και δύνανται να λειτουργούν είτε ως επιμελητές μιας δικής τους Έκθεσης είτε ως συμμετέχοντες σε ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες μαζί με πολλούς άλλους χρήστες. Το ερώτημα που τίθεται, κατά την κρίση μου, είναι εάν η χρήση ενός ψηφιακού περιβάλλοντος

προάγει το πρότυπο δημιουργίας του κριτικού υποκειμένου ή συμβάλλει στη δημιουργία ενός παθητικού «καταναλωτή» του παρελθόντος.

Επίσης, πρέπει να διερευνηθεί η εμπλοκή των ψηφιακών χρηστών τόσο στην έκφραση όσο και στη διαπραγμάτευση-αναστοχασμό των ηθικών εννοιών.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η μελέτη και η διαδικασία τροποποίησης ενός ψηφιακού εργαλείου που ενέπλεξε τη μαθητική κοινότητα του 1^{ου} Πειραματικού Γυμνασίου Αθήνας στη διαπραγμάτευση των αξιών και των ηθικών εννοιών, όπως αυτές της ευκαιρίας και της ανάγκης. Η έρευνα διεξήχθη από τον Ιανουάριο μέχρι τον Μάιο 2017. Στο πλαίσιο αυτό, σχεδιάστηκε το Orient Express, ένα ψηφιακό παιχνίδι που δύναται να λειτουργήσει ως τόπος ηθικής εξερεύνησης, αναστοχασμού και πρακτικής⁶⁸⁷.

Σε κάθε όμως περίπτωση, απαιτείται περαιτέρω έρευνα για την κατανόηση των παραγόντων που είτε επηρεάζουν ή περιορίζουν, είτε παρακινούν τους ηθικούς συλλογισμούς των παικτών που ανήκουν σε ποικίλες ηλικιακές ομάδες⁶⁸⁸.

Συνεπώς το μέλλον της χρήσης των νέων τεχνολογιών στην εκπαιδευτική αξιοποίηση της Πολιτιστικής Κληρονομιάς δεν βρίσκεται μόνο στις όλο και περισσότερο προηγμένες και καινοτόμες τεχνολογίες καθώς είναι βέβαιο ότι τα ψηφιακά μέσα θα καθίστανται όλο και πιο προηγμένα στο περιβάλλον του 21^{ου} αιώνα.

Πρότασή μας είναι η διαμόρφωση μιας διδακτικής αξιοποίησης ώστε οι κοινότητες χρηστών να εμπλέκονται τόσο στη διαδικασία διαχείρισης και μάθησης, όσο και στην παραγωγή δημιουργικών ιδεών που στηρίζονται στην ιστορική γνώση, αλλά και την ενθάρρυνση εξερεύνησης - διαμόρφωσης συλλογισμών και δράσεων με ηθικές διαστάσεις.

(η) Περαιτέρω αναφέρουμε τη μελέτη περίπτωσης που διερευνά τον βαθμό στον οποίο οι αρχές προσέγγισης του «Έντεχνου Συλλογισμού», που παρουσιάστηκαν σε – εξ αποστάσεως – επιμορφωτική δράση του Πανεπιστημίου Harvard, ήταν δυνατόν να

⁶⁸⁷ Αγγελική Απέρρη, Νικολέτα Γιαννούτσου, Χρόνης Κυνηγός «Orient Express: Τροποποιώντας ένα ρατσιστικό παιχνίδι» στα Πρακτικά Εργασιών 11^{ου} Πανελληνίου και Διεθνούς Συνεδρίου «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση», Στ. Δημητριάδης, Β. Δαγδιλέλης, Θρ. Τσιάτσος, Ι. Μαγνήσαλης, Δ. Τζήμας (επιμ.), ΑΠΘ-ΠΑΜΑΚ, Θεσσαλονίκη, 19-21 Οκτωβρίου 2018, σ. 121-127.

⁶⁸⁸ Απέρρη, Γιαννούτσου, Κυνηγός, ό.π., σ. 127.

συμβάλουν στον μετασχηματισμό αξιοποίησης των ΤΠΕ στην καλλιέργεια της σκέψης ενός αριθμού Νηπιαγωγών της Περιφέρειας Αττικής⁶⁸⁹.

Η συγκεκριμένη έρευνα εντάσσεται στο πλαίσιο της διεθνούς επιστημονικής συζήτησης που αναπτύσσεται για την Εκπαίδευση του 21^{ου} αιώνα και επικεντρώνεται στο ρόλο των ΤΠΕ ως δυναμικών εργαλείων που συμβάλλουν στην καλλιέργεια της σκέψης⁶⁹⁰.

Σύμφωνα δε με τα αποτελέσματα της έρευνας προκύπτει ότι η διερεύνηση των αρχών προσέγγισης Έντεχνου Συλλογισμού οδήγησε σε μεγάλες βελτιώσεις την πράξη διδακτικής των Νηπιαγωγών, μέσω των ΤΠΕ και συγκεκριμένα (1) στον τρόπο που θέτουν εξαρχής διδακτικούς στόχους που είναι προσανατολισμένοι στη σκέψη και (2) στην επιλογή και αποτελεσματική ένταξη των ΤΠΕ σύμφωνα με την προστιθέμενη αξία τους που δύναται να συμβάλει δυναμικά τόσο στην οικοδόμηση των γνώσεων όσο και στην διδασκαλία μέσω της οποίας καλλιεργείται η σκέψη⁶⁹¹.

Παρεμφερή αποτελέσματα σχετικά με τη συμβολή προσέγγισης του Έντεχνου Συλλογισμού στον μετασχηματισμό πρακτικών που επικεντρώνονται στην καλλιέργεια της σκέψης εντοπίζονται και στις έρευνες που διεξήγαγε η ερευνητική ομάδα ΡΖ του Harvard University⁶⁹², στην οποία η συμμετέχουσα εκπαιδευτική κοινότητα εμφάνισε σημαντικές διαφοροποιήσεις στους τομείς της επιμέρους διδασκαλίας της. Συγκεκριμένα δίνεται έμφαση στην εύστοχη επιλογή των κατάλληλων μέσων που οδήγησαν στην αποκάλυψη και ερμηνεία που σχετιζόταν με τις μαθητικές στοχαστικές διεργασίες, την παροχή του απαιτούμενου χρόνου και ποικίλων ευκαιριών για συζητήσεις κριτικού περιεχομένου επί των τεκμηρίων σε συνδυασμό με

⁶⁸⁹ Κυριακή Μέλλιου, Θαρρενός Μπράτισης «Οι ΤΠΕ ως εργαλείο καλλιέργειας της σκέψης στα πλαίσια της προσέγγισης «Έντεχνος Συλλογισμός» του Πανεπιστημίου Harvard» στα Πρακτικά Εργασιών 11^{ου} Πανελληνίου και Διεθνούς Συνεδρίου «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση». Στ. Δημητριάδης, Β. Δαγδιλέλης, Θρ. Τσιάτσος, Ι. Μαγνήσαλης, Δ. Τζήμας (επιμ.), ΑΠΘ-ΠΑΜΑΚ, Θεσσαλονίκη, 19-21 Οκτωβρίου 2018, σ. 507.

⁶⁹⁰ C. Dede (2007) Transforming Educatio for the 21st centuru: new pedagogies that help all students attain sophisticated learning outcomes στο

<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.462.7531&rep=rep1&type=pdf> (ημ. πρόσβασης: 17/2/2020) & Μέλλιου, Μπράτισης, ό.π. σ. 507.

⁶⁹¹ Μέλλιου, Μπράτισης, ό.π., σ. 513.

⁶⁹² R. Ritchhart, D.N. Perkins (2008), Making Thinking Visible. Educational Leadership 65(5), σ. 57-61 & Μέλλιου, Μπράτισης, ό.π., σ. 514.

την ανάπτυξη μεταγνωστικών δραστηριοτήτων⁶⁹³. Τα αποτελέσματα αυτής της έρευνας έδειξαν ότι οι συμμετέχουσες Νηπιαγωγοί εντόπισαν βελτίωση στις πρακτικές που εφάρμοσαν στον τομέα της διδακτικής καλλιέργειας της σκέψης με ΤΠΕ και αυτή η θετική εξέλιξη συνδέθηκε με αισθήματα ικανοποίησης και τη διαμόρφωση κινήτρων για περισσότερες αλλαγές στον τρόπο, μέσω του οποίου οι ΤΠΕ δύναται να συγκροτήσουν δυναμικά εργαλεία σκέψης και μάθησης στα νηπιαγωγεία του 21^{ου} αιώνα⁶⁹⁴.

Συνεπώς θεωρούμε ότι παράλληλα με τις προηγμένες υπηρεσίες διαχείρισης και την ενσωμάτωση των ψηφιακών τεχνολογιών στις εκπαιδευτικές και μαθησιακές διαδικασίες, πρέπει να επιδιωχθεί η συγκρότηση κοινωνικής ταυτότητας των χρηστών που θα επιτρέπει την ερμηνεία του κόσμου, μέσω κριτικού τρόπου αναπαραγωγής και νοηματοδότησής του. Συνεπώς, η εύστοχη επιλογή των κατάλληλων ψηφιακών μέσων σε συνδυασμό με τη διδακτική καλλιέργεια της σκέψης δύναται να οδηγήσει στην ανάπτυξη μεταγνωστικών δραστηριοτήτων.

(θ) Σύμφωνα με τα συμπεράσματα θεωρητικής έρευνας της Ilya Levin για τις Ακαδημαϊκές Σπουδές στον Ψηφιακό Πολιτισμό⁶⁹⁵ προκύπτει ότι ζούμε σ' ένα κόσμο στον οποίο κυριαρχούν τρία αναδυόμενα και θεμελιώδη «φαινόμενα»:

- * Τα μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης που συγκροτούν έναν νέο τρόπο διαμόρφωσης κοινωνικής συνείδησης.
- * Η προσωπική μας ψηφιακή ταυτότητα που συγκροτεί έναν νέο τρόπο διαμόρφωσης της προσωπικότητάς μας και
- * Η Επιστήμη της Πληροφορικής.

Στο πλαίσιο αυτό, υφίσταται ένας ισχυρός δεσμός μεταξύ αυτών των αναδυόμενων στοιχείων και φαινομένων που οδήγησαν στη δημιουργία του Web 2.0 και των Υπολογιστικών Περιβαλλόντων εντατικής μάθησης⁶⁹⁶.

⁶⁹³ Μέλλιου, Μπράπισης, ό.π., σ. 514.

⁶⁹⁴ Μέλλιου, Μπράπισης, ό.π., σ. 508-514.

⁶⁹⁵ Ilya Levin «Academic Education in Era of Digital Culture», σ. 1 στο <https://docplayer.net/3888479-Academic-education-in-era-of-digital-culture.html> (ημ. πρόσβασης: 2/3/2020).

⁶⁹⁶ Ilya Levin, ό.π., σ. 2-5.

Για τους λόγους αυτούς, η ακαδημαϊκή εκπαίδευση καλλιεργείται στις υφιστάμενες συνθήκες εξάπλωσης των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης και της ποικιλίας περιεχομένου (υπερκείμενο), που προκαλούν την ανάπτυξη της online προσωπικής ταυτότητας των φοιτητών και συγκροτούν ένα νέο είδος εκπαίδευσης. Διαφαίνεται δε ότι, η εκπαίδευση του 21^{ου} αιώνα, μέσω της χρήσης νέων τεχνολογιών, τροποποιεί δραστικά όλα τα συστατικά της: το Πρόγραμμα Σπουδών, το Εκπαιδευτικό Περιβάλλον, τους ρόλους των Καθηγητών και των Φοιτητών⁶⁹⁷.

Παράλληλα, η διαδραστικότητα και η μη γραμμικότητα που διασφαλίζονται με τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών και πλατφορμών αναδεικνύουν τη σημασία της ψηφιακής αφήγησης και το ευρύ φάσμα των πρακτικών της που συνίσταται στη διερεύνηση νέων δημιουργικών τρόπων αντίληψης, αλληλεπίδρασης και συνδημιουργίας ιδεών που επεκτείνουν τη μεθοδολογία και τα ερευνητικά μέσα διδασκαλίας στον τομέα των Ανθρωπιστικών Σπουδών⁶⁹⁸.

Στο πλαίσιο αυτό πρέπει να κατανοήσουμε ότι μέσα από τις νέες τεχνολογίες, προβάλλεται η Ιστορία και η Πολιτιστική μας Κληρονομιά ως αναπόσπαστο κομμάτι της ύπαρξής μας. Αυτή η σκέψη ενισχύεται μέσα από τη διασύνδεση της λογικής του Web 2.0⁶⁹⁹ με το Web 3.0⁷⁰⁰, που επιτρέπει αφενός την εμπλοκή των χρηστών και αφετέρου τη λογική διασύνδεση των ψηφιακών γνώσεων ώστε να διευκολύνεται ο ατομικός ιστορικός λόγος των χρηστών.

Ως εκ τούτου, κρίνουμε ότι οι νέες τεχνολογίες επιβοηθούν τα δρώντα υποκείμενα να αναδείξουν τη διαλεκτική σχέση ανάμεσα στο παρελθόν και το παρόν και δύνανται να

⁶⁹⁷ Ilya Levin, ό.π., σ. 6.

⁶⁹⁸ Barber, ό.π., σ. 11-12.

⁶⁹⁹ Το web.2.0 είναι «η νέα γενιά του παγκόσμιου ιστού που βασίζεται στην όλο και μεγαλύτερη δυνατότητα των χρηστών του Διαδικτύου να μοιράζονται πληροφορίες και συνεργάζονται online». https://el.wikipedia.org/wiki/Web_2.0 (ημ. πρόσβασης: 16/10/2019),

⁷⁰⁰ Το web 3.0 είναι «μια επέκταση του σημερινού ιστού που φέρει δομή στο ουσιαστικό περιεχόμενο των ιστοσελίδων. Η λογική πίσω από αυτό είναι ότι η δημοσιευμένη πληροφορία θα περιέχει μετα-δεδομένα, τα οποία θα είναι κοινά για όλους, θα μπορούν να κατανοούνται και από μηχανές, οι οποίες θα βοηθήσουν στην καλύτερη συλλογή και επεξεργασία τους». https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A3%CE%B7%CE%BC%CE%B1%CF%83%CE%B9%CE%BF%CE%B%CE%BF%CE%B3%CE%B9%CE%BA%CF%8C%CF%82_%CE%99%CF%83%CF%84%CF%8C%CF%82 (ημ. πρόσβασης: 16/10/2019).

συμβάλουν στην ιστορική εκπαίδευση του παρόντος, την εκπαιδευτική αξιοποίηση της Πολιτιστικής μας Κληρονομιάς και τη διεπιστημονική προσέγγιση στους τομείς της Παιδαγωγικής και των Ανθρωπιστικών Επιστημών, μέσω καινοτόμων ιδεών και κατασκευής μετα-αντικειμένων.

(ι) Συμπερασματικά, θεωρούμε ότι τα Πολιτιστικά Ινστιτούτα οφείλουν να υλοποιήσουν τη μετάβασή τους από την ανάπτυξη και αξιολόγηση των ψηφιακών μέσων και προγραμμάτων τους στην επιβοήθηση των ίδιων των Οργανισμών τους, ώστε να καταστούν φορείς οργανωσιακής μάθησης και να συμβάλουν στην εξέλιξη της κοινωνίας. Για τους λόγους αυτούς, πρέπει να δημιουργήσουν κατανοητές και ελκυστικές ιστορίες που να αντανakλούν τους πραγματικούς ανθρώπους της σημερινής εποχής, όπως ζουν την πραγματική καθημερινή ζωή τους.

Επομένως στο ερώτημα πώς οι Μουσειακοί Οργανισμοί θα αναπτύξουν – μέσω των ψηφιακών τεχνολογιών – κοινότητες μάθησης, η απάντησή μας είναι με τη συλλογή και ελεύθερη διάθεση όλων των ψηφιακών δεδομένων και πληροφοριών που κατέχουν, ώστε να διαμορφωθούν οι συνθήκες για τη δημιουργία εκθέσεων και λοιπών δράσεων με τη συμμετοχή της κοινότητας των χρηστών, προκειμένου να επιτευχθεί η δραστηριοποίηση στο πολιτιστικό «γίνεσθαι» όλων ανεξαιρέτως των ομάδων κοινού, η ανθρώπινη ισότητα και η καλλιέργεια των ουμανιστικών αξιών.

(ια) Η ουσιαστική αξιοποίηση των ψηφιακών μέσων και της προηγμένης τεχνολογίας στην μαθησιακή διαδικασία μπορεί να συμβεί μόνο αν ξεφύγουμε (1) από το «επίσημο» περιεχόμενο της σχολικής ύλης και (2) από την παγιωμένη γνώση του αρχαίου παρελθόντος, την οποία «λανθασμένα» θεωρούμε ως μια αμετάβλητη γνώση που οφείλουμε να τη μεταφέρουμε αυτούσια τόσο στη νέα γενιά του 21^{ου} αιώνα, όσο και στο κοινό που παρακολουθεί τις πολιτιστικές δράσεις είτε δια ζώσης είτε ψηφιακά.

Αντιθέτως, αν παραδεχτούμε τον ευμετάβλητο χαρακτήρα των ιστορικών γνώσεων και τον συσχετίσουμε με όλα τα ζητούμενα του παρόντος, τις προθέσεις των δημιουργών και των εκπαιδευομένων, θα οδηγηθούμε σε προσεγγίσεις κριτικού

περιεχομένου και την προαγωγή ουσιαστικών νοημάτων των ιστορικών γνώσεων με όχημα την ψηφιακή τεχνολογία.

Η γνώμη μας είναι ότι το μέλλον των ψηφιακών τεχνολογιών δεν βρίσκεται μόνο στη διαμόρφωση της διδακτικής διαχείρισης ή και ψυχαγωγικής αξιοποίησής τους, αλλά στην εμπλοκή όλων των χρηστών (μαθητική και εκπαιδευτική κοινότητα, ερευνητές και λοιποί κοινωνικοί φορείς) στη συγκρότηση κοινωνικής ταυτότητας η οποία θα ενδυναμωθεί με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων, ώστε να υφίσταται ανεμπόδιστη και σφαιρική πληροφόρηση για την ερμηνεία του κόσμου, τον οποίο θα αναπαράγουμε και νοηματοδοτήσουμε κριτικά.

Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της σκέψης είναι η περίπτωση μελέτης ολιγόλεπτου πρωτογενούς οπτικοακουστικού υλικού παραγωγής Γαζιάδη (https://www.youtube.com/watch?v=3_γΧΑ_1HcUQ) της παράστασης αναβίωσης της αισχύλειας τραγωδίας «Προμηθέας Δεσμώτης» που οργάνωσε στις Δελφικές Γιορτές του 1927 το ζεύγος Εύας και Άγγελου Σικελιανού σε σχέση με το πρωτογενές υλικό των τραγωδιών που διέσωσαν οι αλεξανδρινοί και βυζαντινοί λόγιοι. Η εικόνα που σχηματίζουμε για τις παραστάσεις των τραγωδιών κατά τον 5^ο αι. π.Χ., δεν έχουν την οποιαδήποτε σχέση με τις «αναβιώσεις» του 20^{ου} -21^{ου} αι., καθώς οι παραστάσεις των τραγικών ποιητών του 5^{ου} π.Χ. σχετίζονταν άρρηκτα με την πάνδημη συμμετοχή της αθηναϊκής κοινωνίας και τη διαμόρφωση κοινωνικής, πολιτιστικής και πολιτικής ταυτότητας, μέσα από τη διοργάνωση αγώνων ποιητικού λόγου (παραστάσεις αρχαίας τραγωδίας, κωμωδίας και σατυρικού δράματος), εντός των υφιστάμενων κοινωνικών και πολιτικών δομών. Αφού λοιπόν η ψηφιακή τεχνολογία εντάσσει την Ιστορία των Επιστημών στην καθημερινή μας ζωή, τα ψηφιακά εργαλεία πρέπει να χρησιμοποιηθούν για την οπτική αναμεσοποίηση των ιστορικών γεγονότων, την ενεστωτοποίηση του παρελθόντος, ώστε να οδηγηθούμε στη δημιουργία της «μετα-αλήθειας» και των «μετα-αντικειμένων». Κατά τη γνώμη μας, μέσω αυτής της κριτικής αντιμετώπισης της μαθησιακής διαδικασίας, μπορεί να αναδειχθεί η διαλεκτική

σχέση του «ψηφιακού» παρόντος με το παρελθόν και μπορεί να γίνει σημαντική στον παρόντα χρόνο η ιστορική ψηφιακή εκπαίδευση.

(ιβ) Συνεπώς, οι σύγχρονοι Πολιτιστικοί Οργανισμοί ίσως πρέπει να μην «ταμπουρώνονται» πίσω από προηγμένα ψηφιακά εργαλεία, αλλά να μελετήσουν τα πλεονεκτήματά τους και να τα χρησιμοποιήσουν κριτικά για να εμπλουτίσουν τις ψηφιακές πληροφορίες που αφορούν τις μουσειακές συλλογές τους, επ'ωφελεία της επιστημονικής έρευνας και της πολιτιστικής δημοκρατίας.

(ιγ) Η ψηφιακή αφήγηση πρέπει να υποκαθιστά την ξενάγηση και ταυτόχρονα, η προσέγγιση του κοινού πρέπει να περιλαμβάνει τις ακόλουθες ψηφιακές δράσεις, για να μην υφίστανται ζητήματα κοινωνικού αποκλεισμού:

*Χρήση ψηφιακών συστημάτων ενίσχυσης ακοής για τα άτομα με προβλήματα ακοής. Επιπρόσθετα να παρέχεται ψηφιακή οπτικοκινητική ανάπτυξη πληροφοριών, χρήση ψηφιακών εκπαιδευτικών προγραμμάτων στη νοηματική γλώσσα, ηλεκτρονική επικοινωνία και να υλοποιηθούν οι αναγκαίες καλωδιώσεις εντός των Πολιτιστικών Χώρων ώστε να επιτυγχάνεται η μεταφορά ενισχυμένης πληροφορίας.

*Παροχή ερμηνευτικών μέσων με γραφή Braille και ακουστικών οδηγιών για τα άτομα με προβλήματα όρασης. Περαιτέρω, απαιτείται εγκατάσταση μικρο-οθονών και υπολογιστών Braille, μέσω ασύρματης ή ενσύρματης επικοινωνίας και λειτουργία απτικών εκθεμάτων, αντίστοιχων με αυτά που υπάρχουν στα Μουσεία Αφής.

* Αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών για την απρόσκοπτη πρόσβαση στις πληροφορίες και τα επιστημονικά συγγράμματα που έχουν δημοσιευτεί για τα πολιτιστικά αγαθά του κάθε φορέα, χωριστά, τα οποία θα συμπεριλαμβάνονται στην επίσημη ιστοσελίδα των Μουσείων. Η εκθεσιακή πολιτική των Οργανισμών να συμπεριλαμβάνει εμπλουτισμένη ερμηνεία με τη χρήση προηγμένων τεχνολογικών μέσων, για να ικανοποιούνται οι απόψεις και τα ενδιαφέροντα του κοινού.

* Να εφαρμόζονται Καλές Μεθοδολογικές πρακτικές στη διαπολιτισμική εκπαίδευση. Οι ψηφιακές εικόνες και το ψηφιακό οπτικοακουστικό υλικό δεν παρουσιάζουν ουδετερότητα και αντικειμενικότητα, όπως εξάλλου δεν είναι ουδέτερα και τα αντικείμενα που περιβάλλουν τον κόσμο μας. Άρα, η κριτική προσέγγιση του ψηφιακού υλικού που εμείς το θεωρούμε «αντικειμενικό», πρέπει να αντιμετωπίζεται με επικοινωνιακή μαυευτική μεθοδολογία συζητήσεων, τόσο για το πώς λειτουργούν οι πηγές όσο και για την ιστορική φύση των ιδεολογιών. Μέσα από τη συζήτηση και τις σχετικές ερωταπαντήσεις έρχονται στο φως στερεότυπα και αρνητικές προκαταλήψεις που οφείλουμε να εξαλείψουμε μέσω αυτών των καλών πρακτικών. Στο πλαίσιο αυτό, οι νέες τεχνολογίες πρέπει να συμβάλουν όχι μόνο στη δημιουργικότητα αλλά και στην εφαρμογή ουσιαστικών κοινωνικών αλλαγών.

* Η εμμονή των Πολιτιστικών Οργανισμών στην παρουσίαση είτε ενός εξιδανικευμένου παρελθόντος είτε στην πρόκληση έντονων εντυπώσεων, μέσω των ψηφιακών τεχνολογιών, πρέπει να μετριαστεί. Σε αντιπαράθεση με τις υπερβολικές και τις προκλητικές ψηφιακές παρουσιάσεις, η γνώμη μας είναι ότι στον ψηφιακό κόσμο του 21^{ου} αι. το νεωτερικό στυλ, πρέπει να είναι η απουσία στυλ.

(ιδ) Έχοντας εξετάσει αναλυτικά στα προηγούμενα κεφάλαια την ενσωμάτωση των ψηφιακών τεχνολογιών στην προαγωγή της εκπαίδευσης και μάθησης στους Χώρους Πολιτισμού, προτείνουμε την αξιοποίηση των χωρο-ευαίσθητων εφαρμογών στα Αρχαία Θέατρα και τα Μουσειακά Ιδρύματα της χώρας μας. Αυτές οι εφαρμογές σχεδιάζονται για «έξυπνα» κινητά τηλέφωνα και αξιοποιούν τις υφιστάμενες δυνατότητες αναγνώρισης της θέσης του χρήστη στο χώρο μέσω GPS ή την ενσωματωμένη κάμερα των κινητών, ώστε να επιτύχουν την αποκωδικοποίηση της ψηφιακής πληροφορίας που βρίσκεται ενσωματωμένη στο χώρο, έχοντας τη μορφή Quick Response Codes (QRC)⁷⁰¹. Η κάμερα δύναται να αξιοποιηθεί από τη

⁷⁰¹ Με αυτή τη λογική δύναται να λειτουργεί το Near Field Communication, όπου – μέσω ραδιοκυμάτων – επιτρέπει στα κινητά και σε μια σειρά άλλων συσκευών να επικοινωνούν μεταξύ τους, να ανταλλάσσουν πληροφορίες με την προϋπόθεση ότι βρίσκονται σε απόσταση μέχρι περί τα δέκα εκατοστά. Αυτή η

διαλειτουργικότητα αναγνώρισης μιας εικόνας που δίνει δυνατότητες στους χρήστες να σκανάρουν πολιτιστικά αγαθά (γλυπτικές συνθέσεις, πίνακες ζωγραφικής ή τα σωζόμενα μέρη αρχαίων θεάτρων) και να δουν, μέσω της σύνδεσης στο διαδίκτυο, όλες τις διαθέσιμες πληροφορίες για τα συγκεκριμένα αγαθά.

Μέσω αυτών των δυνατοτήτων που παρέχουν οι χωρο-ευαίσθητες εφαρμογές, κάθε χρήστης μπορεί να χρησιμοποιεί την κινητή συσκευή του και να πραγματοποιήσει τις παρακάτω ενέργειες:

* Να συλλέξει στο κινητό πληροφορίες για κάποια αντικείμενα ή χωρικά σημεία τις οποίες μπορεί να αξιοποιήσει στη συνέχεια, σε εφαρμογές ιστοριών που έχει σχεδιάσει το Μουσειακό Ίδρυμα ή ο Φορέας διαχείρισης ενός Αρχαίου Θεάτρου (π.χ. ένας γρίφος, μια ιστορία που βασίζεται σε ένα λογοτεχνικό βιβλίο, μια ιστορία μυστηρίου, ή εύρεση σημείων πάνω σε έναν αρχαιολογικό χάρτη, κ.ά.).

* Να λύσει παζλ μέσα σε ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα, ή να αλληλεπιδράσει με «ψηφιακούς χαρακτήρες» που αξιοποιούνται για παροχή πληροφοριών στον παίκτη.

* Να συνδέσει ένα πολιτιστικό ψηφιακό αντικείμενο, όπως για παράδειγμα κείμενα, ήχους, εικόνες με φυσικά αντικείμενα ή και σημεία του μουσειακού ή αρχαιολογικού χώρου, όταν βρεθεί στα συγκεκριμένα σημεία που έχουν επιλεγεί - από τον υπεύθυνο ενός Πολιτιστικού ή Αρχαιολογικού χώρου - ως τα πλέον κατάλληλα για την απρόσκοπτη λειτουργία των χωρο-ευαίσθητων εφαρμογών.

* Να μεταφέρει στο κινητό τηλέφωνο ορισμένα ψηφιακά αντικείμενα, όταν βρεθεί σε καθορισμένα σημεία του φυσικού χώρου ή και να τροποποιεί τη μορφή των ψηφιακών αντικειμένων, όταν βρεθεί σε προκαθορισμένα σημεία του χώρου.

Λειτουργικότητα NFC δύναται να ενσωματωθεί σε ετικέτες που εμπεριέχουν πληροφορίες, οι οποίες μεταβιβάζονται στα έξυπνα κινητά.

Προτείνουμε τις παραπάνω εφαρμογές που δύνανται να διαρθρώνονται σε χωρο-ευαίσθητες διαδρομές ήχου, οδηγούς περιήγησης, ιστορίες διαδραστικού περιεχομένου, χωρο-ευαίσθητα ψηφιακά παιχνίδια και ψηφιακές λογοτεχνικές ιστορίες διότι υποστηρίζουν απόλυτα την πολιτιστική και πολιτισμική εμπειρία των επισκεπτών-χρηστών στους χώρους Πολιτισμού. Αυτή η διαδραστικότητα της εμπειρίας που αφορά το παρόν των επισκεπτών συνδέει το πριν της επίσκεψης με το μετά την επίσκεψη χρόνο και επιτρέπει στους χρήστες να «δουν» με δημιουργική ματιά τα οφέλη των δυνατοτήτων της ψηφιακής τεχνολογίας. Για τους λόγους αυτούς, οι υπεύθυνοι των Φορέων Πολιτισμού οφείλουν να οικοδομήσουν σε συνεργασία με την κοινωνία των πολιτών μια διαλεκτική σχέση αναφορικά με τις δυνατότητες της ψηφιακής τεχνολογίας, ώστε να συνδιαμορφώνουν τη χρήση των νέων τεχνολογιών, επ'ωφελεία του κοινωνικού συνόλου και της επιστημονικής έρευνας, χωρίς οποιονδήποτε περιορισμό.

(ιε) Με αφορμή τα μέτρα πρόληψης – που υλοποιούν οι Κυβερνήσεις πολλών κρατών, από τις αρχές του 2020 – για τη μείωση μετάδοσης της ιογενούς πανδημίας, έχει ξεκινήσει ο δημόσιος διάλογος για την εναλλακτική ή και πρόσθετη εφαρμογή της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης που αποσκοπεί κυρίως στη στενή επαφή του μαθητικού κοινού και των λοιπών εμπλεκόμενων χρηστών με την εκπαιδευτική διαδικασία. Ο προσδιοριστικός όρος που αφορά την «εξ αποστάσεως» μάθηση παραπέμπει στην παροχή μιας πολυμορφικής εκπαίδευσης που συνδέει άρρηκτα τις προηγμένες τεχνολογίες με το θεωρητικό και παιδαγωγικό υπόβαθρο της εξΑΕ.

Όπως έχει ήδη διαπιστωθεί στα προηγούμενα κεφάλαια της παρούσης, η εκτεταμένη χρήση των ΤΠΕ στους Χώρους Πολιτισμού και η συμβολή τους στην προαγωγή των υπηρεσιών της εξ αποστάσεως μουσειακής εκπαίδευσης υλοποιείται με δύο τρόπους: ο πρώτος είναι η χρήση των ΤΠΕ ως μέσου για την εξ αποστάσεως μάθηση και ο δεύτερος είναι η χρήση των ΤΠΕ ως βοηθητικών υποστηρικτικών εργαλείων μέσα στο χώρο των Πολιτιστικών Οργανισμών για την ανάδειξη των **πολιτιστικών**

αγαθών που εκτίθενται (οθόνες προβολής, συστήματα εικονικής πραγματικότητας, σταθμοί ηλεκτρονικής πληροφόρησης, οθόνες αφής, κ.ά.). Από τους προαναφερόμενους δύο τρόπους, θεωρούμε ότι στην εξ αποστάσεως μουσειακή εκπαίδευση, ο πρώτος τρόπος παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον καθώς, μέσω αυτής της παιδαγωγικής διαδικασίας, οι Χώροι Πολιτισμού «έρχονται» κοντά στους μαθητές και τους λοιπούς χρήστες, ανεξάρτητα από την απόσταση, το χώρο και το χρόνο επιλογής της εικονικής «επίσκεψής» τους.

Ο Α. Λιοναράκης υποστηρίζει ότι η αποτελεσματικότητα στην εξΑΕ που κάνει χρήση ηλεκτρονικών υπολογιστών ως μέσο εκπαίδευσης, δεν ορίζεται από τις τεχνολογικές εξελίξεις των Η/Υ αλλά, σχετίζεται με τις επικοινωνιακές και παιδαγωγικές θεωρήσεις που ορίζονται σύμφωνα με τα μαθησιακά αποτελέσματα της κοινότητας των χρηστών (μαθητές και λοιπές εμπλεκόμενες ομάδες)⁷⁰².

Στο πλαίσιο αυτό, πιστεύουμε ότι οι Πολιτιστικοί Φορείς που δημιουργούν τα δικτυακά ηλεκτρονικά τους μουσεία, στοχεύοντας στην εξ αποστάσεως μάθηση ποικίλων ομάδων κοινού, δεν πρέπει να αξιοποιούν πολύπλοκα ηλεκτρονικά προγράμματα. Υιοθετούμε δε αυτή την άποψη που εδράζεται στο γεγονός ότι η χρήση των ηλεκτρονικών Μουσείων πρέπει να παρέχει μαθησιακά οφέλη με την κατάλληλη παιδαγωγική μεθοδολογία, ακόμα και σε όσους χρήστες δεν γνωρίζουν πολλά πράγματα για τις νέες τεχνολογίες. Συνεπώς, δεν αρκεί και μόνο η χρήση προηγμένων τεχνολογικών μέσων στη μετάδοση της γνώσης και των πληροφοριών. Πρέπει να αναζητούνται οι αναγκαίες προδιαγραφές που θα εμπλέξουν με διαδραστικό τρόπο τη μαθητική κοινότητα και τους λοιπούς ενδιαφερόμενους χρήστες στην εξερεύνηση ενός ηλεκτρονικού Αποθετηρίου ή Μουσείου, ώστε να επιτευχθεί τόσο η καλλιέργεια δεξιοτήτων όσο και η απόκτηση γνώσεων.

⁷⁰² Αντώνης Λιοναράκης, *Ανοικτή και εξ αποστάσεως εκπαίδευση και διαδικασίες μάθησης στο Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση. Παιδαγωγικές και Τεχνολογικές Εφαρμογές*, Α. Λιοναράκης (επιμ.), ΕΑΠ, Πάτρα, 2005, σ. 6-41 (cd-rom).

Η πρότασή μας είναι ότι για να θεωρείται η εξ αποστάσεως μουσειακή εκπαίδευση ποιοτική πρέπει να χαρακτηρίζεται από τα ακόλουθα στοιχεία:

- * Την ευκολία και απλότητα στη χρήση των Τ.Π.Ε..
- * Την υποστήριξη και ανάπτυξη της ψηφιακής επικοινωνίας.
- * Την ενεργητική συμμετοχή.
- * Την αλληλεπίδραση και διάδραση.
- * Την πολυμορφικότητα και ποικιλομορφία δραστηριοτήτων.
- * Διαδικασίες αξιολόγησης.

Σε αντίθετη περίπτωση, υφίστανται σοβαρά μειονεκτήματα που σχετίζονται με την έλλειψη της προσωπικής επαφής, της επικοινωνίας και τις δυσκολίες στη χρήση πολύπλοκων προγραμμάτων Η/Υ.

(ιστ) Επειδή παρατηρούμε ότι πολυάριθμα Μουσειακά Ιδρύματα και Πολιτιστικοί Φορείς εντάσσουν συστήματα ΤΠΕ στις επίσημες ιστοσελίδες τους που προτάσσουν την ατομικότητα έναντι της διάδρασης και συνεργασίας ανάμεσα στους χρήστες, πρέπει να γίνουν ειδικές έρευνες κοινού σχετικά με την παιδαγωγική αποτελεσματικότητα του είδους της εκπαιδευτικής τεχνολογίας που πρέπει να αξιοποιείται από τους Υπεύθυνους των Πολιτιστικών Ιδρυμάτων, ώστε να αναβαθμιστεί η εξ αποστάσεως ποιοτική μουσειακή εκπαίδευση.

(ιζ) Επιπρόσθετα εντοπίζουμε ότι η εισαγωγή των ψηφιακών τεχνολογιών στη μαθησιακή διαδικασία, δημιουργεί ερωτήματα στην εκπαιδευτική κοινότητα σχετικά με το αν θα υπάρξει ένα είδος υποκατάστασης του διδακτικού έργου τους από τις νέες ηλεκτρονικές τεχνολογίες. Μια σχετική έρευνα που πραγματοποιήθηκε αναφορικά με το ρόλο της ανθρώπινης παρουσίας στα εκπαιδευτικά προγράμματα που υλοποιεί το Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού, μας δείχνει ότι η συντριπτική πλειοψηφία (94,5%) των ερωτηθέντων δηλώνει ότι ο καθοδηγητικός ρόλος των

εκπαιδευτών συμβάλλει στη μαθησιακή διαδικασία ακόμα και όταν τα εκπαιδευτικά προγράμματα παρέχονται με προηγμένα ψηφιακά μέσα⁷⁰³. Η πρότασή μας είναι ότι πρέπει να υφίσταται ο καθοδηγητικός ρόλος της εκπαιδευτικής κοινότητας διότι συνεπικουρεί αποφασιστικά τις νέες τεχνολογίες όσον αφορά την παροχή αναλυτικών πληροφοριών, εξηγήσεων και ταυτόχρονα καλλιεργεί τη δυνατότητων άμεσων ερωταπαντήσεων και διαλόγου.

⁷⁰³ Αντωνία Χουβαρδά «Αξιολόγηση της Εκπαιδευτικής Χρήσης των Διαδραστικών Εκθεμάτων και της Εικονικής Πραγματικότητας για την Παρουσίαση του Παρελθόντος» στο Τετράδια Μουσειολογίας (6), 2009, σ. 46-52.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- [1] Άννα Αθανασοπούλου, «Ευαισθητοποίηση και συμμετοχή του κοινού» στο *Πολιτιστική Επικοινωνία – Μέσα Επικοινωνίας*, Α. Αθανασοπούλου κ.ά., τ. Β΄, εκδ. ΕΑΠ, Πάτρα 2003.
- [2] Ευγενία Αλεξάκη, «Το σύγχρονο μουσείο: Εμπορικό κέντρο ή χώρος ουσιαστικής εκπαιδευτικής διαδικασίας» στο *Διεπιστημονικές Προσεγγίσεις στη Μουσειακή Αγωγή*, Γ. Κόκκινος, Ε. Αλεξάκη, εκδ. Μεταίχμιο, Αθήνα 2002.
- [3] Ευριδίκη Αντζουλάτου-Ρετσίλα «Μουσειακά Εκπαιδευτικά Προγράμματα για άτομα με ειδικές ανάγκες-Διαπιστώσεις, Επιστημάνσεις» στο *Μουσεία και Άτομα με ειδικές ανάγκες-Εμπειρίες και Προοπτικές*, Μ. Βελιώτη, Ε. Τουντασάκη (επιμ.), Πρακτικά ημερίδας που οργανώθηκε στο Πάντειο Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών (1993), εκδ. Gutenberg, Αθήνα 1997.
- [4] Αγγελική Απέργη, Νικολέτα Γιαννούτσου, Χρόνης Κυνηγός «Orient Express: Τροποποιώντας ένα ρασιιστικό παιχνίδι» στα Πρακτικά Εργασιών 11^{ου} Πανελληνίου και Διεθνούς Συνεδρίου «Οι ΤΠΕστην Εκπαίδευση», Στ. Δημητριάδης, Β. Δαγδιλέλης, Θρ. Τσιάτσος, Ι. Μαγνήσαλης, Δ. Τζήμας (επιμ.), ΑΠΘ-ΠΑΜΑΚ, Θεσσαλονίκη, 19-21 Οκτωβρίου 2018.
- [5] Κωνσταντίνος Αρβανίτης, «Ψηφιακό, Εικονικό, Κυβερνομουσείο ή Δικτυακό Μουσείο; Αναζητώντας όρο και ορισμό», στο *Μουσείο, Επικοινωνία και Νέες Τεχνολογίες*, Πρακτικά Πρώτου Διεθνούς Συνεδρίου Μουσειολογίας 31 Μαΐου-2 Ιουνίου 2002, Μυτιλήνη και <https://docplayer.gr/30649182-Psifiako-eikoniko-kyvernomyseio-i-iktyako-moyseio-anazitontas-oro-kai-orismo.html> (ημ. πρόσβασης: 25/7/2019).
- [6] Ευγενία Ξένια Βαφειάδου, «Τα μουσεία στην ψηφιακή εποχή: Ο ρόλος της ψηφιακής τεχνολογίας στη μουσειακή μάθηση», 5^ο Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης, 2015 στο <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/eduse/article/view/164> (ημ. πρόσβασης: 22/8/2019).
- [7] Δημήτριος Βεργίδης, «Ανοικτή και εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Θεσμοί και Λειτουργίες» στο Δ. Βεργίδης, Α. Λιοναράκης, Α. Λυκουργιώτης, Β. Μακράκης, Χ. Ματράλης, τ. Γ΄, εκδ. ΕΑΠ, 1999, Πάτρα.
- [8] Μαρία Βλαχάκη, Πανελλήνιο Συνέδριο «Μουσεία και Εκπαίδευση», Γενικός Απολογισμός, κριτική αποτίμηση, προοπτικές, Τετράδια Μουσειολογίας, 5, 2008.
- [9] Μαρία Γεωργούτσου, Μαρία-Αντωνία Παναγιωτάκη, Δημήτριος Κυλιόπουλος «Εφαρμογή ενός εκπαιδευτικού προγράμματος για την έννοια της σκιάς μέσω της χρήσης προσομοιώσεων του δικτυακού τόμου του μουσείου CITE DES SCIENCES ET DE L' INDUSTRIE», στα προαναφερόμενα Πρακτικά του 7^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου, σ.σ. 727-735 στο <http://korinthos.uop.gr/~hcicte10/proceedings/42.pdf> (ημ. πρόσβασης: 21/10/2019).

- [11] Νικολέτα Γιαννούτσου, «Αξιοποίηση των ψηφιακών μέσων στη μουσειοπαιδαγωγική» στο *Μουσειακή Μάθηση και Εμπειρία στον 21^ο αιώνα*, Ν. Νικονάνου, Α. Μπούνια, κ.ά., επιμ. Ν. Νικονάνου, εκδ. ΣΕΑΒ-ΕΜΠ, 2015, σ.σ. 225-252 στο <https://repository.kallipos.gr/handle/11419/712> (ημ. πρόσβασης: 5/3/2019).
- [12] Νικολέτα Γιαννούτσου, Αλεξάντρα Μπούνια, Μαρία Ρούσσου και Νικόλαος Αβούρης «Αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών με στόχο τη μάθηση σε χώρους πολιτισμού: μια κριτική θεώρηση επιλεγμένων παραδειγμάτων». *Θέματα Επιστημών και Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση*, 4 (1-3) 2011 στο <https://earthlab.uoi.gr/thete/index.php/thete/article/view/112> (ημ. πρόσβασης: 10/7/2019).
- [13] Ρέϊμοντ Γουΐλιαμς, «Κουλτούρα και Ιστορία», μτφρ. Β. Αποστολίδου, εκδ. Γνώση, Αθήνα 1994.
- [14] Μαριάνθη Γριζιώτη, Χρόνης Κυνηγός «Αξιοποιώντας τη διασκευή ψηφιακών παιχνιδιών για την καλλιέργεια της Υπολογιστικής Σκέψης» στα Πρακτικά Εργασιών 11^{ου} Πανελληνίου και Διεθνούς Συνεδρίου «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση» 2018.
- [15] Κωστής Δάλλας, «Τεχνολογίες της πληροφορίας, Διαδίκτυο και πολιτιστική επικοινωνία» στο *Συλλογικός Τόμος: Πολιτιστική Επικοινωνία: Μέσα Επικοινωνίας*, Α. Αθανασοπούλου κ.ά., εκδ. ΕΑΠ, Πάτρα 2003.
- [16] Βένια Δεληγιαννίδη «Τα μουσεία και η μουσειολογία στη σύγχρονη κοινωνία. Νέες προκλήσεις, νέες σχέσεις (Μέρος ΙΓ΄) στο <https://www.archaiologia.gr/blog/2015/01/19/> (ημ. πρόσβασης: 20/10/2019).
- [17] Ευγενία Δημαράκη, «Ψηφιακή διαμεσολάβηση της μάθησης για το παρελθόν: σχεδιασμός εφαρμογών για την ενορχήστρωση μαθησιακής δραστηριότητας» στο *Εκπαιδευτικά Ταξίδια στο Χρόνο: Εμπειρίες και Ερμηνείες του Παρελθόντος*, εκδ. Πατάκης, Αθήνα 2008.
- [18] Ευαγγελία Β. Δημαράκη, «Η μελέτη του παρελθόντος στις μικρές ηλικίες και οι δυνατότητες των νέων τεχνολογιών, *Museologie-International Scientific Journal Vol.1*, 2004© Department of Cultural Technology and Communication University of the Aegean, σ. 1-4 στο <http://e-learning.sch.gr/mod/resource/view.php?id=235&lang=en> (ημ. πρόσβασης: 1/10/2019).
- [19] Ευρωπαϊκή Επιτροπή «Διάλογοι με τους πολίτες και διαβουλεύσεις με τους πολίτες: Βασικά συμπεράσματα», Υπηρεσία Εκδόσεων της Ευρωπαϊκής Ένωσης, Λουξεμβούργο 2019.
- [20] Ευρωπαϊκό Ελεγκτικό Συνέδριο, Ειδική Έκθεση Ευρυζωνικότητα στα Κράτη μέλη της Ε.Ε.: παρά την πρόοδο που έχει συντελεστεί, δεν πρόκειται να επιτευχθούν όλοι οι στόχοι της στρατηγικής «Ευρώπη 2020», εκδ. Υπηρεσία Εκδόσεων Ε.Ε.Σ., Λουξεμβούργο 2018.

- [21] Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων ICOM, 1989 στο [https://network.icom.museum/fileadmin/user_upload/minisites/icom-greece/Ekdoseis/code-of-ethics GR_01.pdf](https://network.icom.museum/fileadmin/user_upload/minisites/icom-greece/Ekdoseis/code-of-ethics_GR_01.pdf) (ημ. πρόσβασης: 30/6/2019)
- [22] Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων – Ελληνικό Τμήμα, Γ' Διεθνές Συνέδριο Μουσειολογίας, Τμ. Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας Πανεπιστημίου Αιγαίου, στο Ενημερωτικό Δελτίο ICOM, τ. 4, Ιούνιος 2007 στο http://network.icom.museum/fileadmin/user_upload/minisites/icom-greece/Enimerotika-Deltia/Deltio_04.pdf (ημ. πρόσβασης: 10/11/2018).
- [23] Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων ICOM – Ελληνικό Τμήμα «Κώδικας Δεοντολογίας του ICOM για τα Μουσεία», 2009, Αθήνα στο [http://network.icom.museum/fileadmin/user_upload/minisites/icom-greece/Ekdoseis/code-of-ethics GR_01.pdf](http://network.icom.museum/fileadmin/user_upload/minisites/icom-greece/Ekdoseis/code-of-ethics_GR_01.pdf) (ημ. πρόσβασης: 1/8/2019).
- [24] Dafne Economou, «Understanding social interaction and informing the design of virtual actors in collaborative virtual environments (CVEs) for learning» στο *Η Τεχνολογία στην Υπηρεσία της Πολιτισμικής Κληρονομιάς*, εκδ. Καλειδοσκόπιο, Αθήνα 2008.
- [25] Norbert Elias «Η εξέλιξη του πολιτισμού», τ. Α', μτφρ. Ε. Βαϊκούση, εκδ. Νεφέλη, Αθήνα 1997.
- [26] Μαρίνα Ζιώζιου «Σε...Ψηφιακή Κιβωτό μπαίνει το 'Άγιο Όρος» στη στήλη Κοινωνία, εφημ. Έθνος της Κυριακής, 22 Δεκεμβρίου 2019, σ.σ. 88-89.
- [27] Γεωργία Κακούρου-Χρόνη, «Μουσείο-Σχολείο, Αντικρουστές πόρτες στη Γνώση», εκδ. Πατάκη, Αθήνα 2006.
- [28] Περσεφόνη Γ. Καραμπάτη, Αντώνιος Ιωάννης Μ. Πατρινός, «Η χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών ως μουσειακών εκπαιδευτικών εργαλείων: Η περίπτωση του Μουσείου Μακεδονικού Αγώνα» στο <https://docplayer.gr/4613918-l-hrisi-ton-ilektronikon-paihnidion-os-uoyseiakon-ekpaideytikon-ergaleion-i-periptosi-toy-moyseioy-makedonikoy-agona.html> (ημ. πρόσβασης: 14/10/2019).
- [29] Γεωργία Καρατόσιου, Αναστάσιος Αθανασιάδης, Γιώργος Παλαιγεωργίου «Το σχολείο των ηθικών δηλημάτων: ένα περιβάλλον μεικτής πραγματικότητας για τη διδακτική της ηθικής» στα Πρακτικά Εργασιών 11^{ου} Πανελληνίου και Διεθνούς Συνεδρίου «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση», 2018.
- [30] Σταύρος Κάστορας, «Πολιτιστική Επικοινωνία-Αρχές και Μέθοδοι Επικοινωνίας» τ. Α', εκδ. ΕΑΠ, Πάτρα 2002.
- [31] Βαγγέλης Κατσιγιάννης, Χαράλαμπος Καραγιαννίδης «Πρόταση Πλαισίου Ανάπτυξης Παιχνιδοποιημένων Εκπαιδευτικών Εφαρμογών» στα Πρακτικά Εργασιών 11^{ου} Πανελληνίου και Διεθνούς Συνεδρίου «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση», ΑΠΘ-ΠΑΜΑΚ, Θεσσαλονίκη, 19-21 Οκτωβρίου 2018.
- [32] Γιώργος Κόκκινος, Ευγενία Αλεξάκη «Εισαγωγή» στο *Διεπιστημονικές Προσεγγίσεις στη μουσειακή αγωγή*, Γ. Κόκκινος, Ε. Αλεξάκη (επιμ.), εκδ. Μεταίχμιο, Αθήνα 2002,
- [33] Ντόρα Κόνσολα, «Πολιτιστική Ανάπτυξη και Πολιτική», εκδ. Παπαζήση, Αθήνα 2006.

- [34] Μαρία Κοντοχρήστου, «Διαχείριση προβολής πολιτιστικών οργανισμών στην κοινωνία των πληροφοριών και της γνώσης, αποθετήριο ΕΑΠ, Αθήνα 2008 στο <https://apothesis.eap.gr/handle/repo/11253> (ημ. πρόσβασης: 10/12/2018).
- [35] Αλέξανδρος Κουλούρης, Κεφάλαιο 6 «Ανοιχτά δεδομένα και πολιτικές πρόσβασης στο ψηφιακό περιεχόμενο», στο https://repository.kallipos.gr/bitstream/11419/2502/1/02_chapter_06.pdf (ημ. πρόσβασης: 16/7/2019).
- [36] Λ. Κυριακίδης και Α. Κασουλίδης, «Το άνοιγμα των συνόρων μέσα από τη χρήση του Διαδικτύου: Αποτελέσματα αξιολογικής έρευνας του προγράμματος ComInEus» στο *Οι νέες τεχνολογίες για την κοινωνία και τον Πολιτισμό*. Πρακτικά Β΄ Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή, Κέντρο Έρευνας και Εκπαίδευσης, Αθήνα 2000, σς. 99-111.
- [37] Καλλιόπη Κωνσταντινοπούλου, Σωτηρία Λεάνδρου, Χρηστίνα Στρατογιάννη, Κων/νος Λαβίδας, Λαμπρινή Βουτσινά «Οι απόψεις των εκπαιδευτικών και των μελλοντικών εκπαιδευτικών που έχουν παρακολουθήσει μεταπτυχιακές σπουδές στην εκπαίδευση για τα εργαλεία Web 2.0» στα Πρακτικά Εργασιών 11^{ου} Πανελληνίου και Διεθνούς Συνεδρίου «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση» 2018.
- [38] Πάνος Κωνσταντόπουλος, Χρυσούλα Μπεκιάρη, Μάρτιν Ντερ «Κανονιστικό πλαίσιο για την ανάπτυξη συστημάτων πολιτισμικής τεκμηρίωσης και τη διαλειτουργικότητα του ψηφιακού πολιτισμικού αποθέματος» στο *Οδηγός Πολιτισμικής Τεκμηρίωσης και Διαλειτουργικότητας*, Κέντρο Πολιτισμικής Πληροφορικής, Ινστιτούτο Πληροφορικής ΙΤΕ, Επιχειρησιακό Πρόγραμμα «Κοινωνία της Πληροφορίας».
- [39] Κατερίνα Κωστή «Μουσείο και Παρελθόν: Προτάσεις για εφαρμογές στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση στο Αρχαιολογία & Τέχνες, Αφιέρωμα: Τα μουσεία και η μουσειολογία στη σύγχρονη κοινωνία. Νέες προκλήσεις, νέες σχέσεις, , Μέρος ΙΕ΄ στο <http://www.archaiologia.gr/blog/2015/02/16/> (ημ. πρόσβασης: 30/10/2019).
- [40] Νίκος Λεάνδρος, «Το Διαδίκτυο: Ανάπτυξη και αλλαγή», εκδ. Καστανιώτη, Αθήνα 2005.
- [41] Β. Λελεντζή και Κ. Παπαχρήστος, «Η συνεχιζόμενη εκπαίδευση και κατάρτιση στην κοινωνία της πληροφορίας και οι προκλήσεις για τα εκπαιδευτικά συστήματα στο «Οι νέες τεχνολογίες για την κοινωνία και τον πολιτισμό», Πρακτικά Δεύτερου Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή, Αθήνα 2000, Κέντρο Έρευνας Επιστήμης και Εκπαίδευσης.
- [42] Αντώνης Λιοναράκης, «Τέσσερις γάμοι και μια κηδεία. Οι τέσσερις προϋποθέσεις για τη χρήση της Πληροφορικής στην Εκπαίδευση και μια αιτία για την αποποίησή της». Πρακτικά Συνεδρίου «Η Πληροφορική στην Εκπαίδευση. Τεχνικές Εφαρμογές, Κατάρτιση Εκπαιδευτικών», Πανεπιστήμιο Αιγαίου, 14-15 Δεκεμβρίου 2001, εκδ. Νέων Τεχνολογιών, Αθήνα 2002, σς.

- 284-285 στο <https://pergamos.lib.uoa.gr/uoa/dl/frontend/el/browse/1054260> (ημ. πρόσβασης: 5/6/2019).
- [43] Αντώνης Λιοναράκης, *Ανοικτή και εξ αποστάσεως εκπαίδευση και διαδικασίες μάθησης στο Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση. Παιδαγωγικές και Τεχνολογικές Εφαρμογές*, Α. Λιοναράκης (επιμ.), ΕΑΠ, Πάτρα, 2005, σε CD-ROM.
- [44] Ντένις ΜακΚουέλ, «Η θεωρία της μαζικής επικοινωνίας για τον 21^ο αιώνα», μτφρ. Κ. Μεταξά, εκδ. Καστανιώτη, Αθήνα 2003.
- [45] Γκέραρντ Μαλέτσκε, «Θεωρίες της Μαζικής Επικοινωνίας», μτφρ. Π. Ζέρη, εκδ. Παπαζήση, Αθήνα 1991.
- [46] Βαΐα Μανώλη, «Ψηφιακά παιχνίδια σε ιστοσελίδες ελληνικών μουσείων για μαθητές Δημοτικού Σχολείου» στο *Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση*, Α. Τζιμογιάννης (επιμ.), Πρακτικά εργασιών 7^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή, τ. II, Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου, Σεπτέμβριος 2010 στο <http://korinthos.uop.gr/~hcicte10/proceedings/70.pdf> (ημ. πρόσβασης: 25/10/2019).
- [47] Κωνσταντίνος Μαργαρίτης, Βασίλειος Δαγδιλέλης, Μαρία Σαρατζέμη & Α. Συκοπετρίτης, «Μεταβάλλοντας το εκπαιδευτικό πανόραμα: Η περίπτωση της Εκπαιδευτικής Ρομποτικής» στο *Οι νέες τεχνολογίες για την κοινωνία και τον πολιτισμό*, Πρακτικά Δεύτερου Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή, Κέντρο Έρευνας και Εκπαίδευσης, Αθήνα 2000.
- [48] Κυριακή Μέλλιου, Θαρρενός Μπράτιτσης «Οι ΤΠΕ ως εργαλείο καλλιέργειας της σκέψης στα πλαίσια της προσέγγισης «Έντεχνος Συλλογισμός» του Πανεπιστημίου Harvard» στα Πρακτικά Εργασιών 11^{ου} Πανελληνίου και Διεθνούς Συνεδρίου «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση». Στ. Δημητριάδης, Β. Δαγδιλέλης, Θρ. Τσιάτσος, Ι. Μαγνήσαλης, Δ. Τζήμας (επιμ.), ΑΠΘ-ΠΑΜΑΚ, Θεσσαλονίκη, 19-21 Οκτωβρίου 2018.
- [49] Nick Merriman, «Ανοίγοντας τα μουσεία στο κοινό», *Αρχαιολογία*, τ. 72, 1999 στο <https://www.archaiologia.gr/> (ημ. πρόσβασης: 11/12/2018).
- [50] Φιλήμων Μπαντιμαρούδης «Πολιτιστική Επικοινωνία-Οργανισμοί, Θεωρίες, Μέσα», εκδ. Κριτική, Αθήνα 2011.
- [51] Αλέξανδρος Μπαλτζής, «Τα νέα μέσα και οι τέχνες: διαδραστικότητα, μη γραμμικότητα και ανασυγκρότηση της καλλιτεχνικής επικοινωνίας» στο *Καινοτομίες και προκλήσεις στα Ευρωπαϊκά ΜΜΕ*, Σ. Καταϊτζή-Γουϊτλοκ, Α. Μπαλτζής (επιμέλεια), εκδ. University Studio Press, Θεσσαλονίκη 2006.
- [52] Φρέντερικ Μπαρμπιέ και Κατρίν Λαβενίρ, «Ιστορία των Μέσων Μαζικής Επικοινωνίας-Από τον Ντιντερό στο Ίντερνετ», μτφρ. Κ. Χαρκιοπούλου, εκδ. Δρομέας, Αθήνα 1999.
- [53] Ιωάννης Μπήτρος, Λουκάς Δημητρόπουλος, Ιωάννης Βρέλλης, Μαρία Βέρρα, Χρήστος Σιντάρης, Νικόλαος Αβούρης «Μαθαίνοντας σε εικονικά μουσεία» στο <http://korinthos.uop.gr/~hcicte10/proceedings/92.pdf> (ημ. πρόσβασης 22/10/2019).

- [54] Γκράχαμ Μπλακ, «Το Ελκυστικό Μουσείο», μτφρ. Σ. Κωτίδου, εκδ. Πολιτιστικό Ίδρυμα Ομίλου Πειραιώς, Αθήνα 2009.
- [55] Ηρακλής Μπογδάνος «Εισαγωγή στην Ελεύθερη Ψηφιακή Εγκυκλοπαίδεια», ΕΕΛΛΑΚ, Αθήνα 2015.
- [56] Αλεξάνδρα Μπούνια & Νίκη Νικονάνου, «Η χρήση της κινούμενης εικόνας στα ελληνικά μουσεία: Το βίντεο ως ερμηνευτικό εργαλείο» στο *Η τεχνολογία στην υπηρεσία της Πολιτιστικής Κληρονομιάς*, Αλ. Μπούνια, Ν. Νικονάνου, Μ. Οικονόμου, εκδ. Καλειδοσκόπιο, Αθήνα 2008.
- [57] Δημήτριος Μπουραντάς, «Μάνατζμεντ-Θεωρητικό υπόβαθρο – Σύγχρονες Πρακτικές», εκδ. Γ. Μπένου, Αθήνα 2002.
- [58] Θεανώ Μουσούρη «Μουσεία για όλους: Προγράμματα προσέγγισης στο διεθνή χώρο», *Αρχαιολογία*, τ. 73, 1999, σ. 65-70 στο <https://www.archaiologia.gr/wp-content/uploads/2011/07/73-13.pdf> (ημ. πρόσβασης: 11/12/2018).
- [59] Ελένη Μυριβήλη & Νίκος Μπουμπάρης, «HISTORY LOST reDUX: οι πολιτισμικές σπουδές και τα ψηφιακά παιχνίδια συναντώνται σε μια μουσειακή έκθεση», *Τετράδια Μουσειολογίας*, 2007, τ. 4 στο https://www.academia.edu/2384383/History_Lost_Redux_Cultural_studies_meet_digital_games_in_a_museum_exhibition_in_Greek (ημ. πρόσβασης: 14/10/2019).
- [60] Ειρήνη Νάκου «Εμείς τα πράγματα και ο Πολιτισμός», εκδ. Νήσος, Αθήνα 2001.
- [61] Σ. Μ. Νικολάου, «Φιλοσοφία των Νέων Τεχνολογιών-Πολυμέσα στην Εκπαιδευτική Διαδικασία» στο *Οι νέες τεχνολογίες για την κοινωνία και τον πολιτισμό*, Πρακτικά Δεύτερου Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή, Κέντρο Έρευνας Επιστήμης και Εκπαίδευσης, Αθήνα 2000.
- [62] Νίκη Νικονάνου, «Αξιοποίηση των ψηφιακών μέσων στη μουσειοπαιδαγωγική» στο *Μουσειακή Μάθηση και Εμπειρία στο 21^ο αιώνα*, Ν. Νικονάνου, Α. Μπούνια, κ.ά., εκδ. ΣΕΑΒ-ΕΜΠ, 2015 σ.σ. 225-250 στο www.kallipos.gr (ημ. πρόσβασης: 8/10/2019).
- [63] Νίκη Νικονάνου, «Μουσειοπαιδαγωγικές Μέθοδοι: Συμμετοχή-Εμπειρία-Δημιουργία» στο *Μουσειακή Μάθηση και Εμπειρία στον 21^ο αιώνα*, Ν. Νικονάνου, Α. Μπούνια κ.ά., εκδ. ΣΕΑΒ-ΕΜΠ, 2015 σ.σ. 51-85 στο www.kallipos.gr (ημ. πρόσβασης: 8/10/2019).
- [64] Νίκη Νικονάνου, «Μουσεία και τυπική εκπαίδευση» στο *Μουσειακή Μάθηση και Εμπειρία στον 21^ο αιώνα*, Ν. Νικονάνου, Α. Μπούνια, εκδ. ΣΕΑΒ-ΕΜΠ, 2015, σ.σ. 89-112 στο www.kallipos.gr (ημ. πρόσβασης: 8/10/2019).
- [65] Νίκη Νικονάνου και Αλεξάνδρα Μπούνια «Ψηφιακές εφαρμογές στα ελληνικά μουσεία: μια μουσειοπαιδαγωγική ανάλυση», 8^ο Πανελλήνιο Συνέδριο με Διεθνή Συμμετοχή. *Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση*. Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Βόλος, 28-30 Σεπτεμβρίου 2012, σ. 1

- [66] Έλση Ντολιοπούλου, «Σύγχρονες Τάσεις της προσχολικής αγωγής», εκδ. Τυπωθήτω-Δαρδανός, 1999.
- [67] Δάφνη Οικονόμου, κεφ. 16 Θέματα Σχεδιασμού Εικονικών Συνεργατικών Περιβαλλόντων στο <http://karagian.users.uth.gr/cscl/16-Economou.pdf> (ημ. πρόσβασης: 20/10/2019).
- [68] Μαρία Οικονόμου «Νέες Τεχνολογίες και Κοινωνική Διάσταση της Επίσκεψης στο Μουσείο: Νέοι Δρόμοι ή Αδιέξοδα;» στο *Η Τεχνολογία στην Υπηρεσία της Πολιτισμικής Κληρονομιάς*, Αλ. Μπούνια, Ν. Νικονάνου και Μ. Οικονόμου (Επιστημ. Επιμ. Έκδοσης) εκδ. Καλειδοσκόπιο, Αθήνα 2008, σ.σ. 155-158.
- [69] Γ. Παπαδόπουλος & Μ. Καραμάνης, «Υπηρεσίες Προστιθέμενης Αξίας στο Ελληνικό Δίκτυο Σχολείων» στο *Οι νέες τεχνολογίες για την κοινωνία και τον πολιτισμό*, Πρακτικά Δεύτερου Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή, Κέντρο Έρευνας Επιστήμης και Εκπαίδευσης, Αθήνα 2000.
- [70] Μαρία Παπαδοπούλου, «Επικοινωνία και Πληροφορία στην Εκπαίδευση. Μια νέα Προοπτική για Αρχεία, Μουσεία και Βιβλιοθήκες» στα *Πρακτικά Συνεδρίου Πανεπιστημίου Αιγαίου*, 2001, εκδ. Νέες Τεχνολογίες, Αθήνα 2002.
- [71] Παναγιώτης Παρνάβας, Γεώργιος Παλαιγεωργίου «Augmented 1010: Περιβάλλον μεικτής πραγματικότητας για την ανάπτυξη νοερών στρατηγικών για παιδιά δημοτικού» στα Πρακτικά Εργασιών 11^{ου} Πανελληνίου και Διεθνούς Συνεδρίου «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση», 2018.
- [72] Γρηγόρης Πασχαλίδης, «Εισαγωγή στην Έννοια του Πολιτισμού» στο *Εισαγωγή στο Ελληνικό Πολιτισμό*, Ι. Βούρτσας, κ.ά., τ. Α', ΕΑΠ 1999, σ.σ. 21-102.
- [73] Γρηγόρης Πασχαλίδης, «Βασικές έννοιες και ζητήματα στη μελέτη του πολιτισμού και της τέχνης» στο *Οι Διαστάσεις των Πολιτιστικών φαινομένων-Εισαγωγή στον Πολιτισμό*, Γ. Πασχαλίδης & Αικ. Χαμπούρ-Ιωαννίδου, εκδ. ΕΑΠ, Πάτρα 2002, σ.σ. 227-240.
- [74] Αρσένης Πασχόπουλος, «Νέα μέσα: Είσαι μέσα; Social media marketing», εκδ. Κλειδάριθμος, Αθήνα 2010.
- [75] Μανώλης Πατηνιώτης, άρθρο με τίτλο «Υπερκείμενο» στο Ένθετο της εφημερίδας «Αυγή», δημ. 28/10/2019 στο <http://www.avgi.gr/article/10965/10338165/yperkeimeno?fbclid=IwAR1SHF2lWBa6U25v4MJxio6q781sYM1z3nb7Z2-Vsp0PZ47MGlgkQ5dacyw> (ημ. πρόσβασης: 20/12/2019).
- [76] Σπυριδούλα Πυρπύλη, «Δικτυακοί τόποι αρχαιολογικών μουσείων: Επιστημονική Βαρύτητα και Επικοινωνιακές Προοπτικές» στο *Η τεχνολογία στην Υπηρεσία της Πολιτισμικής Κληρονομιάς*, Αλ. Μπούνια, Ν. Νικονάνου & Μ. Οικονόμου (επιστημ. επιμ. Έκδοσης), εκδ. Καλειδοσκόπιο, Αθήνα 2008.

- [77] Α. Ράπτης και Α. Ράπτη, «Είναι δυνατόν να αλλάξει η κουλτούρα της μάθησης με την αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση; Η σημασία της παιδαγωγικής μόρφωσης των εκπαιδευτικών και η υστέρηση της εκπαιδευτικής πολιτικής στη χώρα μας», Πρακτικά Συνεδρίου «*Η πληροφορική στην εκπαίδευση. Τεχνικές εφαρμογές, κατάρτιση Εκπαιδευτικών*», Πανεπιστήμιο Αιγαίου, 14-15 Δεκεμβρίου 2001, εκδ. Νέων Τεχνολογιών, Αθήνα 2002.
- [78] Μαρίνα Ρήγου «Από την ψηφιακή επανάσταση στην ψηφιακή επιτήρηση: Νέα μέσα, δημοσιότητα και πολιτική», εκδ. Σιδέρη, Αθήνα 2014.
- [79] Μαρία Ρούσου, «Οι τάσεις στο χώρο των νέων τεχνολογιών για την έρευνα και την ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς», Τετράδια Μουσειολογίας 3, εκδ. Καλειδοσκόπιο, Αθήνα 2006.
- [80] Μαρία Ρούσου, «Ο ρόλος της διαδραστικότητας στη διαμόρφωση της άτυπης εκπαιδευτικής εμπειρίας» στο *Η τεχνολογία στην Υπηρεσία της Πολιτισμικής Κληρονομιάς*, Αλ. Μπούνια, Ν. Νικονάνου & Μ. Οικονόμου(Επιστημ. Επιμ. Έκδοσης), εκδ. Καλειδοσκόπιο, Αθήνα 2008 και στο https://www.makebelieve.gr/bak/mr/research/papers/Museology/mroussou_museology04_final.pdf (ημ. πρόσβασης: 1/10/2019).
- [81] Ειρήνη Σηφάκη & Γιάννης Σηφάκης, «Πολιτιστικό μάρκετινγκ και νέες τεχνολογίες στην υπηρεσία των Πολιτιστικών Οργανισμών», Πρακτικά του Πανελληνίου Συνεδρίου Νέες Τεχνολογίες και Μάρκετινγκ, Τμήμα Εμπορίας και Διαφήμισης, ΤΕΙ Κρήτης, Ιεράπετρα 2007 στο <http://www.emark.teicrete.gr/ntm/ntm2007/NTM07.pdf> (ημ. πρόσβασης: 2/10/2019).
- [82] Χριστίνα Σολομωνίδου, «Νέες Τάσεις στην εκπαιδευτική τεχνολογία», εκδ. Μεταίχμιο, Αθήνα 2006.
- [83] Βασιλική Σταγώνη, «Ηλεκτρονική Καταγραφή Μουσειακών Αντικειμένων», Τετράδιο Μουσειολογίας 1 (2004), εκδ. Καλειδοσκόπιο, Αθήνα 2004 και εισήγηση στο <http://euromed2015.eu/documents/euromed2015.eu-conference-proceedings.pdf> (ημ. πρόσβασης: 4/10/2019).
- [84] Στέλλα Συλαίου, Έλενα Λαγούδη «Αξιοποιώντας την ευφυΐα του πλήθους: crowdsourcing εφαρμογές στην πολιτιστικής κληρονομιά στο <https://www.academia.edu/29463122/> (ημ. πρόσβασης: 30/12/2019).
- [85] Σεβαστή Γ. Τζιαφέρη «Το σύγχρονο μουσείο στην ελληνική εκπαίδευση μέσα από το παράδειγμα των εκπαιδευτικών προγραμμάτων», εκδ. Αφοι Κυριακίδη, Αθήνα 2005.
- [86] Λήδα Τσενέ, «Από την κρίση των ΜΜΕ στα social media: Ένα μοντέλο κοινωνικής ευθύνης», εκδ. Αιώρα, Αθήνα 2012.
- [87] Αρμόδιος Τσιβάς, Χαρά Ανδρεάδου, Γιάννης Κασκαμανίδης, Αιμιλία Σαλβάνου «Παιδαγωγικές και διδακτικές αρχές σχεδιασμού και ανάπτυξης ψηφιακών πόρων για το μάθημα της Ιστορίας στο πλαίσιο του Ψηφιακού Σχολείου» στα Πρακτικά Εργασιών 11^{ου} Πανελληνίου και Διεθνούς Συνεδρίου «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση» Στ. Δημητριάδης, Β. Δαγδιλέλης, Θρ. Τσιάτσος, Ι.

- Μαγνήσαλης, Δ. Τζήμας (επιμ.), ΑΠΘ-ΠΑΜΑΚ, Θεσσαλονίκη, 19-21 Οκτωβρίου 2018.
- [88] Γιώργος Τσουρβάκας, «Management Επικοινωνιακών και Πολιτιστικών Οργανισμών: Πλαίσιο, Εργαλεία, Στρατηγικές», εκδ. University Studio Press, Θεσσαλονίκη 2012.
- [89] Γεώργιος Φεσάκης, Κωνσταντίνος Κοζάς, Erik Bruns, Στέλλα Λαμπριανού, Χριστόδουλος Μαλλιαράκης «Σχεδιασμός και αξιολόγηση χωροεναίσθητου σοβαρού παιχνιδιού επαυξημένης πραγματικότητας για την οδό Ιπποτών στην Ρόδο» στα Πρακτικά Εργασιών 11^{ου} Πανελληνίου και Διεθνούς Συνεδρίου «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση» 2018.
- [90] Αναστασία Φιλίππουπολίτη, «Εκπαιδευτικές θεωρίες και μουσειακή μάθηση» στο *Μουσειακή Μάθηση και εμπειρία στον 21^ο αιώνα*, Ν. Νικονάνου, Α. Μπούνια, κ.ά., εκδ. ΣΕΑΒ-ΕΜΠ, 2015, σ.σ. 27-49 στο <https://repository.kallipos.gr> (ημ. πρόσβασης: 6/10/2019).
- [91] Αναστασία Φιλίππουπολίτη, «Προγράμματα ελεύθερου Χρόνου: Οικογένειες, παιδιά, ενήλικες» στο *Μουσειακή Μάθηση και εμπειρία στον 21^ο αιώνα*, Ν. Νικονάνου, Α. Μπούνια, κ.ά., εκδ. ΣΕΑΒ-ΕΜΠ, 2015, σ.σ. 113-127 στο <https://repository.kallipos.gr> (ημ. πρόσβασης: 6/10/2019).
- [92] Βασίλης Φιοραβάντες «Θεωρία Πολιτισμού II: Τέχνη, Κουλτούρα, Αισθητική. Ο άνθρωπος αντιμέτωπος με την παγκοσμιοποίηση», εκδ. Ψηφίδα, Αθήνα 2004.
- [93] Τζον Φισκ, «Εισαγωγή στην Επικοινωνία», μτφρ. Β. Μεσσήνη, εκδ. Αιγόκερως, Αθήνα 2010.
- [94] Εμμανουήλ Φωκίδης, Πηνελόπη Ατσικπάση, Πολυξένη Καϊμάρα, Ιωάννης Δεληγιάννης «Ψηφιακά Εκπαιδευτικά παιχνίδια. Μια κριτική θεώρηση των αποτελεσμάτων των Ερευνητικών παρεμβάσεων της πρωτοβουλίας ΕΤΙΕ» στα Πρακτικά Εργασιών 11^{ου} Πανελληνίου και Διεθνούς Συνεδρίου «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση» 2018.
- [95] Αικατερίνη Χαμπούρη-Ιωαννίδου, «Η πολιτιστική βιομηχανία-Ο κόσμος της Τέχνης» στο *Οι Διαστάσεις των Πολιτιστικών Φαινομένων-Εισαγωγή στον Πολιτισμό*, Γ. Πασχαλίδης και Αι. Χαμπούρη-Ιωαννίδου, τ. Α΄, ΕΑΠ, Πάτρα 2002.
- [96] Αθηνά Χιώτη «Ο σχεδιασμός ψηφιακής αφηγηματικής εμπειρίας με θέμα τους Ταφικούς Κύκλους Α΄ και Β΄ των Μυκηνών για μαθητές του Γυμνασίου» στα Πρακτικά Εργασιών 7^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή «οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση» (Α. Τζιμογιάννης επιμ.) τόμος II, σ. 701-709 στο <http://korinthos.uop.gr/~hcicte10/proceedings/160.pdf> (ημ. πρόσβασης: 21/10/2019).
- [97] Αντωνία Χουβαρδά «Αξιολόγηση της Εκπαιδευτικής Χρήσης των Διαδραστικών Εκθεμάτων και της Εικονικής Πραγματικότητας για την Παρουσίαση του Παρελθόντος» στο Τετράδια Μουσειολογίας (6), 2009.

- [98] Αναστασία Χουρμουζιάδη, «Η παιδαγωγική του μουσειακού χώρου» στο *Μουσειακή Μάθηση και Εμπειρία στον 21^ο αιώνα*, Ν. Νικονάνου, Α. Μπούνια, κ.ά., εκδ. ΣΕΑΒ-ΕΜΠ, 2015, σ.σ. 175-201 στο <https://repository.kallipos.gr> (ημ. πρόσβασης: 27/10/2019).
- [99] Λεωνίδας Σ. Χυτήρης, «Μάνατζμεντ Αρχές Διοίκησης Επιχειρήσεων», εκδ. Φαίδιμος, Αθήνα 2013.
- [100] Andrea Witcomb, «Διαδραστικότητα: Προχωρώντας πιο πέρα» στο *Μουσείο και μουσειακές σπουδές. Ένας πλήρης Οδηγός*, Σ Μακντόναλντ & Α. Παππά (επιμ.), μτφρ. Δ. Παπαβασιλείου, εκδ. Πολιτιστικό Ίδρυμα Ομίλου Πειραιώς, Αθήνα 2012.
- [101] Χρήση υλικού από διαφάνειες Καθηγητών Ιωάννη Αναγνωστόπουλου, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας και Μανόλη Γεργατσούλη, Ιόνιο Πανεπιστήμιο.
- [102] Ramon J. Aldag & Timothy M. Stearns, «Management», College Division, South-Western Publishing Co., Cincinnati, 1991.
- [103] Marilena Alivizatos, «Intangible Heritage and the Museum: New Perspectives on Cultural Preservation», UCL Institute of Archaeology Critical Cultural Heritage Series (Book 8), Routledge first edition, 2012.
- [104] James Andrews and Werner Schweibenz «A New Media for Old Masters: The Kress Study Collection Virtual Museum Project Art Documentation 17 (1) 19-27, 1998, στο <http://is.uni.sb.de/projekte/museum/kress-virtual-museum.html> και W. Schweibenz, & στο [https://www.researchgate.net/publication/313862538 Andrews James and Werner Schweibenz New Media for Old Masters The Kress Study Collection on Virtual Museum Project in Art Documentation Spring Issue 1998 Vol 17 No 1 19-27](https://www.researchgate.net/publication/313862538_Andrews_James_and_Werner_Schweibenz_New_Media_for_Old_Masters_The_Kress_Study_Collection_on_Virtual_Museum_Project_in_Art_Documentation_Spring_Issue_1998_Vol_17_No_1_19-27) (ημ. πρόσβασης: 21/7/2019).
- [105] Michael Armstrong, «A Handbook of Personnel Management Practice», Kogan Page Ltd., 4th revised edition, N.Y. 1991.
- [106] Gabriella Arrigoni, Tom Schofield & Diego Trujillo Pisanty «Framing collaborative processes of digital transformation in cultural organizations: from literary archives to augmented reality» στο *Museum Management and Curatorship*, Routledge, 2019 στο <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09647775.2019.1683880> (ημ. πρόσβασης: 9/3/2020).
- [107] John F. Barber «Digital storytelling: New opportunities for humanities scholarship and pedagogy» *Cogent Arts and Humanities*, 2016, σ. 1-11 στο [https://www.researchgate.net/publication/302054942 Digital storytelling New opportunities for humanities scholarship and pedagogy](https://www.researchgate.net/publication/302054942_Digital_storytelling_New_opportunities_for_humanities_scholarship_and_pedagogy) (ημ. πρόσβασης: 3/3/2020).

- [108] David Bearman «Interactive Multimedia in Museums» Eds. Susan Stone and Michael Buckland, Michael: Studies in Multimedia: State-of-the-Art Solutions in Multimedia and Hypermedia. Proceeding of the 1991 Mid-Year Meeting of the American Society for Information Science San Jose, California, April 1991, MedFord, NJ: Learned Information, 1992 και στο <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/096477759390021A> (ημ. πρόσβασης: 21/7/2019).
- [109] B. Bell, Ev. Dimaraki, M. K. Brown «The Virtual Gallery: Exhibit Design as a Tool for inquiry into Art, Artcat and Culture» εισήγηση στο ED-MEDIA/ED-TELECOM 1997 στο Ευαγγελία Δημαράκη «Η Μελέτη του παρελθόντος στις μικρές ηλικίες και οι δυνατότητες των νέων τεχνολογιών».
- [110] Ida Braendholt Lundgaard & Jacob Thorek Jensen «Museums: Knowledge, Democracy, Transformation», Danish Agency for Culture: Styrelsen, 2013a στο https://issuu.com/jacobthorekjensen8/docs/ks_bruger_en (ημ. πρόσβασης: 4/10/2019).
- [111] David Buckingham «Beyond Technology: Children’s Learning in the Age of Digital Culture», Cambridge: Potity, 2007, σ. 243-245 στο https://www.researchgate.net/publication/249630901_Book_review_David_Buckingham_Beyond_Technology_Children's_Learning_in_the_Age_of_Digital_Culture/link/569303df08aee91f69a73059/download (ημ. πρόσβασης: 10/3/2020).
- [112] Brandon Butler, Patricia Aufderheide, Peter Jaszi & Krista Cox «Cracking the Copyright Dilemma in Software Preservation: Protecting Digital Culture through Fair Use Consensus» στο Journal of Copyright in Education and Librarianship, 2019 Vol. 3 (3), σ. 1 στο https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3481327 (ημ. πρόσβασης: 4/3/2020).
- [113] Tim Caulton, «Hands – On Exhibitions», Managing Interactive Museums and Science Centres, Routledge 1998, London.
- [114] Yu-Chang Li, Alan Wee-Chung Liew & Wen-Poh Su «The Digital Museum: Challenges and Solution», σ. 647-648 στο https://www.researchgate.net/publication/261339129_The_digital_museum_Challenges_and_solution (ημ. πρόσβασης: 5/3/2020)
- [115] Hillary Cooper, «The teaching of History in Primary Schools» *Implementing the Revised National Curriculum*, David Fulton, London, 3rd Edition, 2000 & στο <https://core.ac.uk/download/pdf/9046996.pdf> (ημ. πρόσβασης: 1/10/2019).
- [116] Costis Dallas, «The presence of visitors in virtual Museum Exhibitions», Paper presented to the Numerisation, lien social, lecture colloquium, University of Crete, Rethymnon, 3-4 June 2004 στο

- <https://www.researchgate.net/publication/228905034> The presence of visitors in virtual museum exhibitions (ημ. πρόσβασης: 4/7/2019).
- [117] Harriet J. Deacon and Riëks Smeets, «Authenticity, Value and Community Involvement in Heritage Management under the World Heritage and Intangible Heritage Conventions» στο *Heritage and Society*, Volume 6 No 2, November 2013 στο <https://www.researchgate.net/publication/272251816> Authenticity Value and Community Involvement in Heritage Management under the World Heritage and Intangible Heritage Conventions (ημ. πρόσβασης: 17/5/2019).
- [118] C. Dede (2007) Transforming Education for the 21st century: new pedagogies that help all students attain sophisticated learning outcomes στο <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.462.7531&rep=rep1&type=pdf> (ημ. πρόσβασης: 17/2/2020).
- [119] Steve Dietz, «Curating (on) the web» Museums and the web, στο https://www.museumsandtheweb.com/mw98/papers/dietz/dietz_curatingthe_web.html (ημ. πρόσβασης: 20/8/2019).
- [120] Agisilaos Economou, Nikolaos Zikidis, «Traditional-Daily used Paths & Cultural Trails. The Case of Ikaria in Greece», Journal «Sustainable Development, Culture, Traditions», Volume 1a, 2a/2014 στο <http://sdct-journal.com/images/Issues/2015/3.pdf> (ημ. πρόσβασης: 16/2/2019).
- [121] Daphne Economou, William L. Mitchell, Tom Boyle «Towards a user-centred method for studying CVLEs» στο <https://www.researchgate.net/publication/2323449> Towards a user-centred method for studying CVLEs (ημ. πρόσβασης: 13/10/2019).
- [122] Daphne Economou & William L. Mitchell «Understanding context and medium in the development of educational Virtual Environments» Department of Computing and Mathematics, Manchester Metropolitan University, 1999, στο <https://pdfs.semanticscholar.org/a36d/d237371781830886041b9d7ba085a25c886e.pdf> (ημ. πρόσβασης: 20/10/2019).
- [123] Daphne Economou, «Virtual Reality and Museums: The development of a collaborative virtual environment for learning about ancient Egypt», 2004 στο *Museology – International Scientific Electronic Journal*, Issue 2, 2004 © Department of Cultural Technology and Communication, University of the Aegean & στα : <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.103.471&rep=rep1&type=pdf> (ημ. πρόσβασης: 12/2/2019) & <https://www.semanticscholar.org/paper/Virtual-reality-and-museums%3A-the-development-of-a-Economou/88c395ff335901a5f3d66fb3beb06fa1631ff0a8> (ημ. πρόσβασης: 15/10/2019).
- [124] Elizabeth Ellswort, *Places of Learning. Media, Architecture, Pedagogy*, 2005, Routledge: London στο

- <https://www.questia.com/library/108753302/places-of-learning-media-architecture-pedagogy> (ημ. πρόσβασης: 23/10/2019)
- [125] Euromonitor International «Consumers in the Digital World: Hyperconnectivity and Technology Trends» στο <https://go.euromonitor.com/white-paper-consumers-digital-world-hyperconnectivity-technology-trends.html> (ημ. πρόσβασης: 21/3/2019).
- [126] John H. Falk, «The impact of visit motivation on learning: using identity as a construct to understand the visitor experience. Curator 49 (2), 2006 & στο https://slks.dk/fileadmin/user_upload/dokumenter/KS/institutioner/museer/In dsatsomraader/Brugerundersoegelse/Artikler/John Falk Understanding muse um visitors motivations and learning.pdf(ημ. πρόσβασης: 6/10/2019).
- [127] Areti Galani, Gabi Arrigoni, Rhiannon Mason & Bethany Rex «Location heritage and dialogue in digital culture», σ. 1-6 στο <https://www.semanticscholar.org/paper/Locating-heritage-and-dialogue-in-digital-culture-Galani-Arrigoni/12570a78c7f05f3407bc3133a8cc0d8caa37e49e> (ημ. πρόσβασης: 1/3/2020).
- [128] Emmanouel Garoufallou, Vangelis Banos & Alexandros Koulouris, «Solving aggregation problems of Greek cultural and educational repositories in the framework of Europeana» στο *International Journal of Metadata, semantics and Ontologies (IJMSO)*, 8 (2), 2013 και http://users.teiath.gr/akoul/pubs/ijms2013_garoufallou_av_v03.pdf (ημ. πρόσβασης: 29/7/2019).
- [129]
- [130] Tula Giannini, Jonathan Bowen «A New York Museums and Pratt partnership: Building Web collections and preparing museum professionals for the digital world», στο https://www.researchgate.net/publication/277324074_A_New_York_Museums_and_Pratt_partnership_Building_Web_collections_and_preparing_museum_professionals_for_the_digital_world (ημ. πρόσβασης: 7/3/2020).
- [131] Julia Gillen & David Barton «Digital Literacies», 2010 στο https://www.researchgate.net/publication/273313102_Gillen_J_Barton_D_2010_Digital_Literacies_Research_briefing_for_the_TLRP-TEL_Teaching_and_Learning_Research_Programme_-_Technology_Enhanced_Learning_London_London_Knowledge_Lab_Institute_of_Education(ημ. πρόσβασης: 4/10/2019).
- [132] Clareann Grimaldi, Two case studies of multimedia integration in the classroom, Διδακτορική Διατριβή (1994) στο Teachers College Columbia University.
- [133] Carolyn Halpin-Healy «Report from the Field: Multi-Cultural Dialogue and Transformative Learning in Arts and Minds Programs at the Studio Museum in Harlem», *Museum and Society*, Vol. 13, No2, σ. 172-188 και στο

- <https://journals.le.ac.uk/ojs1/index.php/mas/article/view/325/332> (ημ. πρόσβασης: 10/1/2020).
- [134] Carollyn Handler Millier, *Digital Storytelling: A creator's guide to interactive entertainment*, Focal Press, New York & London, 2014.
- [135] David Hesmondhalgh, «The Cultural Industries», Sage Publications Ltd., 3rd Edition, 2012.
- [136] George E. Hein, «Constructive Learning Theory», 1991 στο <https://www.exploratorium.edu/education/ifi/constructivist-learning> (ημ. πρόσβασης: 10/5/2019).
- [137] George E. Hein, «The Constructivist Museum» *Journal of Education in Museums*, 1995 στο <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.461.3236&rep=rep1&type=pdf> (ημ. πρόσβασης: 10/5/2019).
- [138] George E. Hein, «Learning in the Museum (N.S.F (U.S.) and Foundation, Eds), Routledge, 1998, London και στο https://www.researchgate.net/publication/270315755_Learning_in_the_Museum_George_E_Hein (ημ. πρόσβασης: 2/10/2019).
- [139] George E. Hein, «Progressive Museum Practice. John Dewey and Democracy», Left Coast Press: Walnut Creek, C.A., 2012.
- [140] Elizabeth Hill, Catherine O' Sullivan, Terry O' Sullivan, «Creative Arts Marketing», Second Edition, Oxford, UK: Butterworth-Heinemann, 2003.
- [141] Eilean Hooper-Greenhill, «Museums and Education: Purpose, Pedagogy, Performance», εκδ. Routledge, London 2007
- [142] Eilean Hooper-Greenhill (Ed.), «Museum, Media, Message», εκδ. Routledge, London 2005 και στο <https://www.questia.com/library/103842197/museum-media-message> (ημ. πρόσβασης: 3/10/2019).
- [143] Inspiring Learning for All « An improvement framework for the arts and culture sector» στο <https://www.artscouncil.org.uk/measuring-outcomes> (ημ. πρόσβασης: 3/6/2019).
- [144] Andrew Johnson, Maria Roussos, Jason Leigh, Christina Vasilakis, Graig Barnew and Thomas Moher, «THE NICE Project: Learning Together in a Virtual World» στο <https://www.evl.uic.edu/tile/NICE/NICE/PAPERS/VRAIS/vrais98.2.html> (ημ. πρόσβασης: 12/10/2019). https://www.researchgate.net/publication/3735424_The_NICE_project_Learning_together_in_a_virtual_world (ημ. πρόσβασης: 12/10/2019).
- [145] Suzanne Keene, «A Netful of Jewels: New Museums in the Learning Age», National Museum Director's Conference στο https://www.nationalmuseums.org.uk/media/documents/publications/netful_of_jewels.pdf (ημ. πρόσβασης: 21/7/2019).
- [146] Dawn Kelly, «Using vision to improve Organizational Communication Leadership and Organization Development», Vol. 21 (2), 2000 στο

- <https://www.researchgate.net/publication/235272986> [Using vision to improve organisational communication](#) (ημ. πρόσβασης: 21/7/2019).
- [147] Brad King, «New Relationships with the Formal Education Sector», στο B. Lord (επιμ.) *The MJanual of Museum Learning*, Altamira Press: Plymouth, 2007.
- [148] Ilya Levin «Academic Education in Era of Digital Culture», σ. 1 στο <https://docplayer.net/3888479-Academic-education-in-era-of-digital-culture.html> (ημ. πρόσβασης: 2/3/2020).
- [149] Geoffrey Lewis, *The Response of Museums to the Web*. Archives of MUSEUM-L@HOME.EAST.L.SOFT.COM Museum discussion list 28 October 1996, article στο https://www.academia.edu/25389455/THE_EARLY_RESPONSE_OF_MUSEUMS_TO_THE_WEB (ημ. πρόσβασης: 25/7/2019).
- [150] George MacDonald, «Change and Challenge: Museums in the Information Society. Ed. I. Karp: Museums and Communications – The Politics of Public Culture, Washington, D.C.: Smithsonian Institution Press, 1992, στο Schweibenz (1998) <https://www.researchgate.net/publication/221315497> [The Virtual Museum New Perspectives For Museums to Present Objects and Information Using the Internet as a Knowledge Base and Communication System](#) (ημ. πρόσβασης: 15/7/2019).
- [151] Joanna McPake, Lydia Plowman & Christine Stephen «Pre-school children creating and communicating with digital technologies in the home», *British Journal of Education Technology*, Vol. 44 (3) 2013, σ. 421-431 στο <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1467-8535.2012.01323.x> (ημ. πρόσβασης: 29/2/2020).
- [152] Dan C. Marinescu, «Cloud Computing: Theory and Practice, Chapter 4, Elsevier, N.Y., 2013.(ημ. πρόσβασης: 15/10/2019).
- [153] Paul F. Marty (2014) «Digital convergence and the information profession in cultural heritage organizations: Reconciling internal and external demands», *Library Trends* 62(3), σ. 613-627 στο <https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/89728/62.3.marty.pdf?sequence=2> (ημ. πρόσβασης: 8/3/2020).
- [154] Carola Marx, «Schule und Museum – Eine Partnerschaft im Wandel» στο G. Staupe (επιμ.) *Das Museum als Lern und Erfahrungsraum, Grundlagen und Praxisbeispiele*, Schriften des Deutschen Hygiene – Museums Dresden, Boehlau Verlag: Koeln, 2012a στο <https://www.degruyter.com/viewbooktoc/product/210132> (ημ. πρόσβασης: 4/11/2019).
- [155] Eva Mayr, «Goal-awareness and goal-adaptive information, Presentation. In. M.E. Auer and Al-Zouhi (Eds), 2nd International Conference on

- Interactive Mobile and Computer. Aided Learning Kassel: Kassel University Press, 2007 & στο <https://www.semanticscholar.org/paper/Goal-awareness-and-goal-adaptive-information-to-in-Mayr/e1d66c3330316c76971ace7c1bc78ad67d69a285> (ημ. πρόσβασης: 7/10/2019).
- [156] Richard E. Mayer, «Multimedia Learning», Cambridge Mass, Cambridge University Press, 2nd Edition 2009 & στο
- [157] <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0079742102800056> (ημ. πρόσβασης: 8/10/2019).
- [158] Ioanna Mitsoula, Anthi Karatrantou, Christos Panagiotakopoulos «Social media, extraversion, self concept and school performance: The case of facebook with children as users» στα Πρακτικά Εργασιών 11^{ου} Πανελληνίου και Διεθνούς Συνεδρίου «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση», 2018.
- [159] Eleni Myrivilli «Performativity, Interactivity, Virtuality and the Museum» Μουσειολογία, 4, 1-4, 2007 στο [https://www.academia.edu/502787/Performativity Interactivity Virtuality Editorial for e-museology issue 4](https://www.academia.edu/502787/Performativity_Interactivity_Virtuality_Editorial_for_e-museology_issue_4) (ημ. πρόσβασης: 1/7/2019).
- [160] Lukas Najbrt, Jana Kapounova, «Categorization of Museum Visitors as Part of System for Personalized Museum Tour», ICTE Journal 3 (1), 2014 στο https://www.researchgate.net/publication/309624512_Categorization_of_Museum_Visitors_as_Part_of_System_for_Personalized_Museum_Tour (ημ. πρόσβασης: 4/7/2019).
- [161] Trevor Owens, «Digital Cultural Heritage and the Crowd», Curator: The Museum Journal, Vol. 56, Iss:1, 2013 στο
- [162] <http://www.trevorowens.org/wp-content/uploads/2007/11/56.1-Owens-Crowd-and-library.pdf> (ημ. πρόσβασης: 16/5/2019).
- [163] Ioanna Palaiologou «Children under five and digital technologies: implication for early years pedagogy» στο European Early Childhood Education Research Journal, Routledge, 2014, σ. 11-17, 19 στο
- [164] https://www.researchgate.net/publication/271939339_Children_under_five_and_digital_technologies_implications_for_early_years_pedagogy (ημ. πρόσβασης: 11/3/2020).
- [165] Ioannis Paliokas, N. Chili, Stella Sylaiou «The Use of Serious Games in Museum Visits and Exhibitions: A systematic Mapping Study», σ. 1-5 στο
- [166] https://www.researchgate.net/publication/304571734_The_Use_of_Serious_Games_in_Museum_Visits_and_Exhibitions_A_Systematic_Mapping_Study (ημ. πρόσβασης: 1/3/2020).
- [167] Ross Parry «Museums in a Digital Age» London & New York: Routledge, 2010.

- [168] Laia Pujol, Maria Roussou, Stavrina Poulou, Olivier Balet, Maria Vayanou, Yannis Iannidis «Personalizing interactive digital storytelling in archaeological museums: the CHESS project» στο
- [169] https://pdfs.semanticscholar.org/ee2c/e626871f53417bbed4687860526743ab629.pdf?_ga=2.103804807.648465441.1583214946-1920990010.1583214946 (ημ. πρόσβασης: 7/3/2020),
- [170] R. Ritchhart, D.N. Perkins (2008), Making Thinking Visible. Educational Leadership 65(5).
- [171] Maria Roussos, Andrew Johnson, Thomas Moher, Jason Leigh, Christina Vasilakis, Craig Barnes «Learning and Building together in an immersive virtual world», στο <https://www.evl.uic.edu/tile/NICE/NICE/PAPERS/PRESENCE/presence.html> (ημ. πρόσβασης: 15/10/2019).
- [172] George Schraw & Stephen Lehman, «Situational interest: a review of the literature and directions for future research», Psychology Review, 12, 2001 & στο <https://link.springer.com/article/10.1023%2FA%3A1009004801455> (ημ. πρόσβασης: 7/10/2019).
- [173] Werner Schweibenz, «The Virtual Museum»: New Perspectives for Museums to Present Objects and Information Using the Internet as a knowledge Base and Communication System, Διεθνές Συμπόσιο Πράγας, Νοέμβριος 1998 στο
- [174] https://www.researchgate.net/publication/221315497_The_Virtual_Museum_New_Perspectives_For_Museums_to_Present_Objects_and_Information_Using_the_Internet_as_a_Knowledge_Base_and_Communication_System (ημ. πρόσβασης: 2/6/2019, 8/7/2019, 15/7/2019 & 21/7/2019).
- [175] Beverly Sheppard, «The 21st Century Learner», Washington D.C., 2000 στο https://www.researchgate.net/publication/234572328_The_21st_Century_Learner (ημ. πρόσβασης: 2/10/2019).
- [176] Nina Simon, «The Participatory Museum» Museum 2.0: Santa Cruz, 2010 στο
- [177] <http://www.participatorymuseum.org/read/> (ημ. πρόσβασης: 18/10/2019).
- [178] Kurt Squire, From Content to Context: Videogames as Designed Experience, Educational Researcher, Vol. 35, No. 8, 2006 στο
- [179] https://www.researchgate.net/publication/251787428_From_Content_to_Context_Videogames_as_Designed_Experience (ημ. πρόσβασης: 17/10/2019),

- [180] Shyam Sundar, Eun Go, Hyang-Sook Kim & Bo Zhang «Communicating Art, Virtually! Psychological effects of Technological Affordances in a Virtual Museum» στο International Journal of Human-Computer Interaction, στο <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10447318.2015.1033912> (ημ. πρόσβασης: 6/3/2020).
- [181] John Sweller & Jeroen J.G. van Merriënboer, P.G.W.C Paas «Cognitive architecture and instructional design» Educational Psychology Review, 10, 1998, σ. 251-296 & στο <https://link.springer.com/article/10.1007/s10648-019-09465-5> (ημ. πρόσβασης: 8/10/2019).
- [182] D. S. Sundaram & Cynthia Webster, «The role of nonverbal communication in service encounters», Journal of Services Marketing, Vol. 14, No 5 στο https://www.researchgate.net/publication/242335946_The_role_of_nonverbal_communication_in_service_encounters (ημ. πρόσβασης: 27/2/2019).
- [183] David Talin Joiner, «Real Interactivity in Interactive Entertainment» in Digital Illusion: Entertaining the Future with High Technology, C. Dodsworth Jr. (Ed.), Addison-Wesley, 1998 &
- [184] https://www.makebelieve.gr/bak/mr/research/papers/Museology/mroussou_museology04_final.pdf (ημ. πρόσβασης: 15/10/2019).
- [185] The Council of Europe, «Impact of European Cultural Routes on SMEs' innovation and competitiveness» στο <https://rm.coe.int/1680706995> (ημ. πρόσβασης: 20/4/2019).
- [186] Gustav Taxen Introducing participatory design I museums. 8th Participatory Design Conference (PDC O4) *Artful integration: interweaving media, materials and practices*, Vol. 1, ACM Press, 2008, Toronto Canada στο <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=1011894> (ημ. πρόσβασης: 25/10/2019).
- [187] Laia Pujol Tost & Maria Economou «Exploring the suitability of Virtual Reality interactivity for exhibitions through an integrated evaluation: the case of the Ename Museum», Μουσειολογία 4, 2007& στο <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.556.337&rep=rep1&type=pdf> (ημ. πρόσβασης: 2/7/2019 & 8/10/2019)) & στο https://www.academia.edu/397231/Exploring_the_Suitability_of_Virtual_Reality_Interactivity_for_Exhibitions_Through_An_Integrated_Evaluation_the_Case_of_the_Ename_Museum_online_Museology_Journal_University_of_the_Aegean_vol_4 (ημ. πρόσβασης: 20/10/2019).
- [188] R. Ritchhart, D.N. Perkins (2008), Making Thinking Visible. Educational Leadership 65(5).
- [189] UK Department for Culture, Media and Sport, *The Culture White Paper*, March 2016 στο

- https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/510798/DCMS_The_Culture_White_Paper_3_.pdf (ημ. πρόσβασης: 20/12/2018).
- [190] Unesco, *Policy Document for the Integration of a Sustainable Perspective into the Process of the World Heritage Convention*, 20th session, 2015 και στο <https://whc.unesco.org/en/sustainabledevelopment/> (ημ. πρόσβασης: 22/4/2019).
- [191] Unesco, Institute of Education, Fifth International Conference on Adult Education: Final report, Hamburg, Germany στο
- [192] <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000110364> (ημ. πρόσβασης: 25/4/2019).
- [193] Unesco – Institute of Education 1997 στο <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000110364> (ημ. πρόσβασης: 19/10/2019).
- [194] Eliseo Veron & Martine Levasseur *Ethnographie de l' exposition*. Bibliotheque Publique d' Information, Paris: Centre Georges Pompidou στο <https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/c9ngzXb> (ημ. πρόσβασης: 30/10/2019).
- [195] White Paper: *Transforming the world with culture: Next steps on increasing the use of digital cultural heritage in research, education, tourism and the creative industries*, Europeana Foundation, September 2015 στο
- [196] https://pro.europeana.eu/files/Europeana_Professional/Publications/Europeana%20Presidencies%20White%20Paper.pdf (ημ. πρόσβασης: 28/12/2018).
- [197] Klaus Weschenfelder & Wolfgang Zacharias, «Handbuch der Museumspädagogik.Orientierung und Methoden», Schwann Verlag: Dueseldorf, 1992.
- [198] Christina Yanez, Alexandra Okada & Ramon Palau «New learning scenarios for the 21st century related to Education, Culture and Technology», *Universities and knowledge Society Journal*, 2015, σ. 87-97 στο https://www.researchgate.net/publication/277348499_New_learning_scenarios_for_the_21st_century_related_to_Education_Culture_and_Technology (ημ. πρόσβασης: 2/3/2020).

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

A. ΕΠΙΣΤΟΛΗ ΚΑΙ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΠΡΟΣ ΤΗ ΜΑΘΗΤΙΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ

ΣΧΟΛΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ

ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Μ.Π.Σ. ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ, ΕΞΥΠΝΕΣ

ΠΟΛΕΙΣ, ΙοΤ & ΠΡΟΗΓΜΕΝΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ

ΕΙΔΙΚΕΥΣΗ «ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ»

Αγαπητέ μαθητή/μαθήτρια,

Το συνημμένο ερωτηματολόγιο αποτελεί ένα τμήμα της ερευνητικής στοχοθεσίας που αφορά τη Διπλωματική μου Διατριβή σχετικά με την «Ψηφιακή Έκθεση της Ιστορίας των Αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων» στο Παλαιό Μουσείο της Αρχαίας Ολυμπίας.

Σου επισημαίνω ότι το παρόν ερωτηματολόγιο είναι ανώνυμο και θα αξιοποιηθεί στη Διατριβή μου για την επεξεργασία επιστημονικών και ερευνητικών συμπερασμάτων.

Εκφράζω εκ των προτέρων τις θερμές ευχαριστίες μου για την επιβοήθηση του επιστημονικού έργου μου.

Η Φοιτήτρια

Παναγιώτα Νικολοπούλου

Ημερομηνία:

Ερωτηματολόγιο με αριθμό:

Πλήρης Συμπλήρωση: ΝΑΙ [] ΟΧΙ []

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

Η απάντηση θα σημειώνεται με [X] στα ακόλουθα ερωτήματα και ολογράφως, όπου απαιτείται.

Φύλο : Αγόρι [] Κορίτσι []

Ηλικία :

Σχολική Τάξη :

1.- Παρακολούθησες την «Ψηφιακή Έκθεση της Ιστορίας των Αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων»; ΝΑΙ [] ΟΧΙ []

2.- Ποιες διαδραστικές παρουσιάσεις και εφαρμογές παρακολούθησες;

(α) Την αίθουσα εικονικής περιήγησης []

(β) Τα ατομικά ηλεκτρονικά κουίζ []

(γ) Τους διαδραστικούς πίνακες []

(δ) Τις εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας []

(ε) Το «χτίσιμο» του αρχαιολογικού χώρου
ηλεκτρονικό παιχνίδι []

(στ) Το ηλεκτρονικό χρονολόγιο και την οθόνη αφής []

(η) Το ηλεκτρονικό Πανόραμα κοινωνικής και
ιστορικής πληροφόρησης []

3.- Είσαι εξοικειωμένος/η με τις νέες τεχνολογίες ή αντιμετώπισες δυσκολίες στη χρήση του εξοπλισμού; ΝΑΙ [] ΟΧΙ []

4.- Πως ένιωσες παρακολουθώντας το πρόγραμμα εικονικής πραγματικότητας στην Αίθουσα Εικονικής Περιήγησης;

(α) Εντυπωσιάστηκα []

(β) Διασκέδασα []

(γ) Άλλο []

5.- Πως περιγράφεις την εμπειρία και την έντασή της στην Αίθουσα Εικονικής Περιήγησης;

(α) Συμμετείχα με μεγάλη ένταση και δεν ένιωσα αποπροσανατολισμένος []

(β) Συμμετείχα με μέτρια ένταση και δεν ένιωσα αποπροσανατολισμένος []

(γ) Ένωσα αποπροσανατολισμένος []

(δ) Άλλο..... []

6.- Κατά τη διάρκεια της Έκθεσης είχατε τον απαιτούμενο χρόνο για να παρατηρήσετε τα πολιτιστικά αντικείμενα και τον περιβάλλοντα χώρο;

ΝΑΙ [] ΟΧΙ []

7.- Συνεργάστηκες με τους φίλους ή τους συμμαθητές σου στη διάρκεια περιήγησης στην Ψηφιακή Έκθεση;

ΝΑΙ [] ΟΧΙ []

8.- Καθοδηγήθηκες από τους Υπευθύνους του Μουσείου ή τους Καθηγητές σου;

ΝΑΙ [] ΟΧΙ []

9.- Οι ψηφιακές τεχνολογίες σε επιβοήθησαν στην εμπέδωση των γνώσεών σου;

ΝΑΙ [] ΟΧΙ []

10.- Ποια είναι η γνώμη σου για τη χρήση εικονικών χαρακτήρων στην αίθουσα εικονικής περιήγησης;

(α) Διασκεδαστική []

(β) Αδιάφορη []

(γ) Άλλο..... []

11.- Ανταποκρίθηκε τις προσδοκίες σου η Ψηφιακή Έκθεση;

(α) Απόλυτα ενδιαφέρουσα παιδαγωγική εμπειρία []

(β) Διαφωτιστική εμπειρία []

(γ) Δυναμική και διασκεδαστική εμπειρία []

(δ) Άλλο..... []

12.- Ποια άλλους Πολιτιστικούς Οργανισμούς γνωρίζεις που χρησιμοποιούν νέες τεχνολογίες και ψηφιακές εκθέσεις;

(α) Το Μουσείο της Ακρόπολης []

(β) Το Πλανητάριο στο Ευγενίδειο Ίδρυμα []

(γ) Το Αρχαιολογικό Μουσείο Τεγέας []

(δ) Άλλο..... []

(ε) Δεν γνωρίζω..... []

B. ΕΠΙΣΤΟΛΗ ΚΑΙ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΠΡΟΣ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ

ΣΧΟΛΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ

ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Μ.Π.Σ. ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ, ΕΞΥΠΝΕΣ

ΠΟΛΕΙΣ, ΙοΤ & ΠΡΟΗΓΜΕΝΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ

ΕΙΔΙΚΕΥΣΗ «ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ»

Αγαπητέ Κύριε/Κυρία,

Το συνημμένο ερωτηματολόγιο αποτελεί ένα τμήμα της ερευνητικής στοχοθεσίας που αφορά τη Διπλωματική μου Διατριβή σχετικά με την «Ψηφιακή Έκθεση της Ιστορίας των Αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων» στο Παλαιό Μουσείο της Αρχαίας Ολυμπίας.

Σε παρακαλώ να διαθέσεις λίγο από το χρόνο σου για τη συμπλήρωση του ερωτηματολογίου, καθώς θεωρώ ότι η αρωγή σου σε αυτή την έρευνα θα συμβάλει καθοριστικά στη διεξαγωγή ασφαλών συμπερασμάτων.

Σου επισημαίνω ότι το παρόν ερωτηματολόγιο είναι ανώνυμο και θα αξιοποιηθεί στη Διατριβή μου για την επεξεργασία επιστημονικών και ερευνητικών συμπερασμάτων.

Εκφράζω εκ των προτέρων τις θερμές ευχαριστίες μου για την επιβοήθηση του επιστημονικού έργου μου.

Η Φοιτήτρια

Παναγιώτα Νικολοπούλου

Ημερομηνία:

Ερωτηματολόγιο με αριθμό:

Πλήρης Συμπλήρωση: ΝΑΙ ΟΧΙ

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

Η απάντηση θα σημειώνεται με [X] στα ακόλουθα ερωτήματα και ολογράφως όπου απαιτείται.

Φύλο : Άνδρας Γυναίκα

Ηλικία :

Υπηρετώ στη : Α΄βάθμια Β΄βάθμια Γ΄βάθμια εκπαίδευση

1.- Παρακολουθήσατε την «Ψηφιακή Έκθεση της Ιστορίας των Αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων»; ΝΑΙ ΟΧΙ

2.- Συνοδεύετε σχολική τάξη ή επισκέπτεσθε ιδιωτικά την Ψηφιακή Έκθεση;

(α) Συνοδεύω σχολική τάξη

(β) Ιδιωτική επίσκεψη

3.- Για ποιους λόγους επιλέξατε την Ψηφιακή Έκθεση;

(α) Επειδή αξιοποιεί τις ψηφιακές τεχνολογίες

(β) Γιατί είναι ενδιαφέρουσα η θεματική της Ιστορίας των Αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων

(γ) Αυτή η Ψηφιακή Έκθεση επιβοηθά τη μαθησιακή διαδικασία

(δ) Άλλο..... []

4.- Χρησιμοποίησατε τη διαδραστική παρουσίαση και τις εφαρμογές των καινοτόμων τεχνολογιών; ΝΑΙ [] ΟΧΙ []

5.- Πως χαρακτήρισαν οι μαθητές /μαθήτριές σας ή τα παιδιά σας (αν ήταν ιδιωτική η επίσκεψη) την Ψηφιακή Έκθεση;

(α) Εντυπωσιακή []

(β) Διασκεδαστική []

(γ) Αδιάφορη []

(δ) Άλλο[]

6.- Πως σχολίασαν οι μαθητές την παρουσίαση της τρισδιάστατης ξενάγησης στην Αίθουσα Εικονικής Περιήγησης;

(α) Εντυπωσιακή []

(β) Διασκεδαστική []

(γ) Άλλο.....[]

7.- Καθοδηγήθηκαν οι μαθητές από τους Καθηγητές και το εξειδικευμένο προσωπικό του Μουσείου;

ΝΑΙ [] ΟΧΙ []

8.- Η Ψηφιακή Έκθεση πληροί τις προδιαγραφές των εκπαιδευτικών στόχων;

ΝΑΙ [] ΟΧΙ []

Αν απαντήσατε ΟΧΙ, να αναφέρετε για ποιους λόγους κρίνετε ότι δεν πληροί τις προδιαγραφές των εκπαιδευτικών στόχων:

9.- Σε ποιους τομείς πιστεύετε ότι ωφελείται η μαθητική κοινότητα;

(α) Απόκτηση νέων γνώσεων ΝΑΙ [] ΟΧΙ []

(β) Απόκτηση Δεξιοτήτων με διασκεδαστικό τρόπο ΝΑΙ [] ΟΧΙ []

(γ) Ενδυνάμωση του ενδιαφέροντος για τον Ελληνικό Πολιτισμό ΝΑΙ [] ΟΧΙ []

(δ) Άλλο.....

10.- Πως, κατά τη γνώμη σας, επιδρά στη μαθησιακή διαδικασία, η τρισδιάστατη ξενάγηση στον αρχαιολογικό χώρο της Αρχαίας Ολυμπίας και η έλλειψη αυθεντικών πολιτιστικών αγαθών;

(α) Επιδρά αρνητικά []

(β) Δεν επιδρά αρνητικά []

(γ) Ενδυναμώνει την πολιτιστική ευαισθησία και την πολιτισμική συνείδηση στους μαθητές []

(δ) Άλλο..... []

11.- Κατά τη γνώμη σας, η χρήση των νέων τεχνολογιών επιβοηθά τη μάθηση;

(α) Ενδυναμώνει τη μάθηση []

(β) Συμβάλλει στην εκπαιδευτική αξιοποίηση, προστασία και ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς []

(γ) Συμβάλλει αρκετά []

(δ) Δεν συμβάλλει

(ε) Άλλο

12.- Η Ψηφιακή Έκθεση ικανοποίησε τις προσδοκίες σας;

ΝΑΙ ΟΧΙ

Αν απαντήσατε ΝΑΙ, να αιτιολογήσετε τους λόγους:

(α) Γιατί χρησιμοποιούνται προηγμένες υπηρεσίες διαχείρισης και νέες τεχνολογίες.....

(β) Γιατί αποκομίζεις μια κινηματογραφική αίσθηση της Ιστορίας των Αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων.....

(γ) Γιατί η παρουσίαση της ηλεκτρονικής Έκθεσης είναι εντυπωσιακή.....

(δ) Άλλο

13.- Γνωρίζετε ποια άλλα Μουσεία της περιοχής χρησιμοποιούν νέες τεχνολογίες;

(α) Το Αρχαιολογικό Μουσείο Πατρών

(β) Το Αρχαιολογικό Μουσείο Τεγέας

(γ) Άλλο

14.- Παρακαλούμε να γράψετε τα σχόλιά σας και τυχόν παρατηρήσεις:

.....
.....
.....

Γ. ΕΠΙΣΤΟΛΗ ΚΑΙ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΠΡΟΣ ΤΟΥΣ ΕΝΗΛΙΚΕΣ

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ

ΣΧΟΛΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ

ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Μ.Π.Σ. ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ, ΕΞΥΠΝΕΣ

ΠΟΛΕΙΣ, ΙοΤ & ΠΡΟΗΓΜΕΝΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ

ΕΙΔΙΚΕΥΣΗ «ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ»

Αξιότιμε Κύριε/Κυρία,

Το συνημμένο ερωτηματολόγιο αποτελεί ένα τμήμα της ερευνητικής στοχοθεσίας που αφορά τη Διπλωματική μου Διατριβή σχετικά με την «Ψηφιακή Έκθεση της Ιστορίας των Αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων» στο Παλαιό Μουσείο της Αρχαίας Ολυμπίας.

Σε παρακαλώ να διαθέσεις λίγο από το χρόνο σου για τη συμπλήρωση του ερωτηματολογίου, καθώς θεωρώ ότι η αρωγή σου σε αυτή την έρευνα θα συμβάλει καθοριστικά στη διεξαγωγή ασφαλών συμπερασμάτων.

Σου επισημαίνω ότι το παρόν ερωτηματολόγιο είναι ανώνυμο και θα αξιοποιηθεί στη Διατριβή μου για την επεξεργασία επιστημονικών και ερευνητικών συμπερασμάτων.

Εκφράζω εκ των προτέρων τις θερμές ευχαριστίες μου για την επιβοήθηση του επιστημονικού έργου μου.

Η Φοιτήτρια

Παναγιώτα Νικολοπούλου

Ημερομηνία:

Ερωτηματολόγιο με αριθμό:

Πλήρης Συμπλήρωση: ΝΑΙ ΟΧΙ

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

Η απάντηση θα σημειώνεται με [X] στα ακόλουθα ερωτήματα και ολογράφως, όπου απαιτείται.

Φύλο : Άνδρας Γυναίκα

Ηλικία :

Επάγγελμα :

Μορφωτικό Επίπεδο :

1.- Παρακολουθήσατε την «Ψηφιακή Έκθεση της Ιστορίας των Αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων»;

ΝΑΙ ΟΧΙ

2.- Στην Ψηφιακή Έκθεση έχετε έρθει:

(α) Με μέλη της οικογένειάς σας

(β) Με φιλικά πρόσωπα

(γ) Άλλο.....

3.- Κάνετε συχνές επισκέψεις σε Πολιτιστικά Ιδρύματα;

ΝΑΙ ΟΧΙ

4.- Η χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών έπαιξε ρόλο στην επίσκεψη αυτή;

ΝΑΙ ΟΧΙ

5.- Χρησιμοποιήσατε τις διαδραστικές παρουσιάσεις και τις εφαρμογές νέων τεχνολογιών;

ΝΑΙ ΟΧΙ

Αν απαντήσατε ΝΑΙ, δυσκολευτήκατε στη χρήση του ηλεκτρονικού εξοπλισμού;

(α) Δεν δυσκολεύτηκα

(β) Δυσκολεύτηκα πολύ

(γ) Δυσκολεύτηκα αρκετά

(δ) Δυσκολεύτηκα λίγο

Αν δηλώσατε ότι δυσκολευτήκατε, ποιες είναι κατά τη γνώμη σας οι αιτίες της δυσκολίας;

(α) Μη επάρκεια ψηφιακών δεξιοτήτων

(β) Άλλο

6.- Πώς χαρακτηρίζετε τη διαδραστική εμπειρία σας όσον αφορά την παρουσίαση, τις εφαρμογές και την εικονική περιήγηση;

(α) Εντυπωσιακή και πρωτόγνωρη εμπειρία

(β) Αδιάφορη.....

(γ) Άβολη εμπειρία

(δ) Άλλο

7.- Σας δόθηκε ο απαιτούμενος χρόνος για να παρατηρήσετε τα αναπαριστώμενα πολιτιστικά αγαθά και τοπία στην τρισδιάστατη ξενάγηση στον αρχαιολογικό χώρο;

ΝΑΙ ΟΧΙ

8.- Ποια είναι η γνώμη σας για τη χρήση εικονικών χαρακτήρων στην αίθουσα εικονικής περιήγησης;

(α) Διασκεδαστική

(β) Ενεργοποίησε τη φαντασία μου

(γ) Αδιάφορη

(δ) Άλλο

9.- Μετά από αυτή την επίσκεψη στην «Ψηφιακή Έκθεση», εμπλουτίσατε τις γνώσεις σας;

ΝΑΙ ΟΧΙ

Αν απαντήσατε ΝΑΙ, με ποιο τρόπο εμπλουτίσατε τις γνώσεις σας;

(α) Με τρόπο παιγνιώδη και διασκεδαστικό

(β) Άλλο

Αν απαντήσατε ΟΧΙ, ποιοι είναι κατά τη γνώμη σας οι λόγοι που δεν εμπλουτίσατε τις γνώσεις σας και πως κρίνετε την ψηφιακή σας εμπειρία;

(α) Έχω τις γνώσεις για την Ιστορία των Αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων και η ψηφιακή εμπειρία δεν προσέθεσε περαιτέρω στοιχεία στη γνώση μου και την εμπειρία μου []

(β) Ήταν μια διασκεδαστική και βιωματική εμπειρία []

(γ) Ήταν μια αδιάφορη και βαρετή εμπειρία..... []

(δ) Άλλο []

10.- Πώς κρίνετε τη μεθοδολογία απόκτησης νέων γνώσεων μέσω της προηγμένης τεχνολογίας;

(α) Μοντέρνα..... []

(β) Σαφής και ουσιαστική []

(γ) Αδιάφορη..... []

(δ) Άλλο []

11.- Κρίνετε ότι αυτή η ψηφιακή επίσκεψή σας ενδυνάμωσε ή όχι το ενδιαφέρον σας για την πολιτιστική μας κληρονομιά;

(α) Ενδυνάμωσε το ενδιαφέρον μου για τον αρχαίο ελληνικό πολιτισμό και την ατομική ευθύνη μου για την προστασία της πολιτιστικής μας κληρονομιάς []

(β) Δεν συνέβαλε στην ενδυνάμωση του ενδιαφέροντός μου []

(γ) Άλλο []

12.- Κατά τη γνώμη σας αναδεικνύεται η Ιστορία των Αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων μέσω αυτής της Ψηφιακής Έκθεσης;

ΝΑΙ [] ΟΧΙ []

Αν απαντήσατε ΟΧΙ, ποιοι είναι, κατά την κρίση σας, οι λόγοι;

(α) Λείπει η εντύπωση της μοναδικότητας []

(β) Υπερισχύει η εντύπωση της αναπαραγωγής []

(γ) Άλλο []

13.- Ποιος πιστεύετε ότι είναι ο χαρακτήρας της Ψηφιακής Έκθεσης;

(α) Εκπαιδευτικός, παιδαγωγικός, βιωματικός []

(β) Ψυχαγωγικός []

(γ) Άλλο []

14.- Πιστεύετε ότι τα προηγμένα τεχνολογικά μέσα αναβαθμίζουν τις παρεχόμενες, από τα Πολιτιστικά Ιδρύματα, υπηρεσίες προς την κοινωνία;

ΝΑΙ [] ΟΧΙ []

Αν απαντήσατε ΟΧΙ, παρακαλούμε να αναφέρετε τα σχόλιά σας:

.....
.....

15.- Πιστεύετε ότι η ενσωμάτωση ψηφιακών τεχνολογιών αυξάνει την επισκεψιμότητα των Πολιτιστικών Ιδρυμάτων;

ΝΑΙ [] ΟΧΙ []

Αν απαντήσατε ΟΧΙ, παρακαλούμε να αναφέρετε τα σχόλιά σας;

.....
.....

16.- Ποια Μουσεία/ Πολιτιστικούς Οργανισμούς γνωρίζετε που αξιοποιούν τα καινοτόμα ψηφιακά περιβάλλοντα;

- (α) Το Μουσείο της Ακρόπολης []
- (β) Το Πλανητάριο στο Ευγενίδειο Ίδρυμα []
- (γ) Το Αρχαιολογικό Μουσείο Τεγέας []
- (δ) Το Αρχαιολογικό Μουσείο της Πάτρας []
- (ε) Το Μουσείο της Κυκλαδικής Τέχνης []
- (στ) Άλλο.....[].