

## Ψηφιακός Γραμματισμός και Γραμματισμός στα Μέσα: Ενδυνάμωση των Ψηφιακών Δεξιοτήτων των Πολιτών

Σοφία Θ. Παπαδημητρίου

Καθηγήτρια – Σύμβουλος ΕΑΠ

Προϊστ.Εκπ.Ραδιοτηλεόρασης & Ψηφιακών Μέσων, ΥΠΑΙΘ

Post Doc Πανεπιστήμιο Αιγαίου, PhD ΕΑΠ

sofiparadi@gmail.com

### Περίληψη

Οι διαρκείς εξελίξεις της τεχνολογίας, ιδιαίτερα η μετάβαση από τη μαζική στη διαδικτυακή επικοινωνία, τροφοδοτεί τον μετασχηματισμό των διαδικασιών διδασκαλίας και μάθησης. Νέοι γραμματισμοί έχουν αναδυθεί τα τελευταία 50 χρόνια, όπως ο γραμματισμός στα Μέσα, ο πληροφοριακός γραμματισμός, ο γραμματισμός στις Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) ως αναγκαιότητα των νέων δεξιοτήτων που χρειάζεται να αναπτύξουν οι πολίτες στη σύγχρονη κοινωνία. Ο ψηφιακός γραμματισμός μπορεί να θεωρηθεί ένας γενικότερος όρος, ο οποίος εμπεριέχει τους υπόλοιπους γραμματισμούς ή αλφαριθμητισμούς, που αναδύονται στην «Εποχή της Πληροφορίας μιας Δικτυωμένης Κοινωνίας» (Castells, 1996). Στο άρθρο παρουσιάζονται οι νέοι γραμματισμοί της ψηφιακής εποχής, με έμφαση στον Ψηφιακό Γραμματισμό και τον Γραμματισμό στα Μέσα καθώς και οι μεθοδικές προσπάθειες των ευρωπαϊκών χωρών και οργανισμών να προσεγγίσουν τις νέες γνώσεις και δεξιότητες που απαιτούνται. Στο πλαίσιο των προσπαθειών αυτών, το άρθρο εστιάζει στο *Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ψηφιακών Δεξιοτήτων των Εκπαιδευτικών (DigCompEdu)* και στο *Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ψηφιακών Δεξιοτήτων των Πολιτών (DigComp2.0)*, τα οποία παρέχουν μια κοινή γλώσσα και προσέγγιση που υποστηρίζει τον διάλογο και την ανταλλαγή βέλτιστων πρακτικών διασυνοριακά. Στη συνέχεια, παρουσιάζονται το *Σχέδιο Δράσης για την Ψηφιακή Εκπαίδευση της Ευρωπαϊκής Ένωσης (EE)* καθώς και καλές πρακτικές Ψηφιακού Γραμματισμού και Γραμματισμού στα Μέσα, όπως αναδεικνύονται από τη βιβλιογραφική επισκόπηση και εφαρμόζουν τους άξονες των Ευρωπαϊκών Πλαισίων DigCompEdu και DigComp2.0.

**Λέξεις-κλειδιά:** Ψηφιακός Γραμματισμός, Γραμματισμός στα Μέσα δημιουργικότητα, Ευρωπαϊκά Πλαίσια, DigComp2.0, DigCompEdu, Καλές Πρακτικές.

### 1. Εισαγωγή

Νέοι γραμματισμοί έχουν αναδυθεί τα τελευταία 50 χρόνια, που συνεπάγονται νέες δεξιότητες για τους πολίτες στη σύγχρονη κοινωνία (Hobbs, 2010). Ο Ψηφιακός Γραμματισμός είναι απαραίτητος για τη ζωή σε έναν ψηφιοποιημένο κόσμο. Οι υπολογιστές και οι αλγόριθμοι μεσολαβούν σε πολλές καθημερινές δραστηριότητες. Συνεπώς, είναι σημαντικό οι πολίτες όλων των ηλικιών να ενημερωθούν και να εξοικειωθούν για τον τρόπο λειτουργίας των τεχνολογικών συστημάτων και τον αντίκτυπο της ψηφιακής τεχνολογίας στην προσωπική και συλλογική ευημερία. Το δικαίωμα των πολιτών να έχουν πρόσβαση και να επωφελούνται από ένα ευρύ φάσμα πληροφοριών αποτελεί κομβικό σημείο για τη λειτουργία των δημοκρατικών κοινωνιών, καθώς επιτρέπει την ανταλλαγή διαφορετικών απόψεων και ιδεών.

Επιπλέον, είναι σημαντικό για τους πολίτες να μπορούν να προσεγγίσουν κριτικά, να αξιολογήσουν και να επαληθεύσουν τις πληροφορίες και να είναι πιο ανθεκτικοί έναντι της χειραγώγησης λόγω της υπερφόρτωσης πληροφοριών σε καθημερινή βάση και της έλλειψης αποτελεσματικών τρόπων φιλτραρίσματος. Αυτό επηρεάζει την εμπιστοσύνη των πολιτών, τόσο στα παραδοσιακά Μέσα (mainstream media) όσο και στα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης (social media), καθώς τα τρωτά σημεία τους μπορεί να γίνουν αντικείμενο εκμετάλλευσης για να υπονομεύσουν τους πολιτικούς θεσμούς, να χειραγωγήσουν την κοινή γνώμη και να

αποδυναμώνουν τη δημοκρατική συζήτηση σε ολόκληρη την ΕΕ. Στόχος του Γραμματισμού στα Μέσα είναι, αφενός, να επιτευχθεί η πρόσβαση και οι δεξιότητες χρήσης των Μέσων επικοινωνίας και, αφετέρου, η ανάπτυξη δυνατοτήτων κριτικής κατανόησης των περιεχομένων τους.

Αρχικά, έως τις αρχές του 2000, ο Ψηφιακός Γραμματισμός αφορούσε ένα μέρος του Γραμματισμού στα Μέσα, ωστόσο, στη συνέχεια, καθώς οι ψηφιακές τεχνολογίες κυριαρχούν όλο και περισσότερο στην καθημερινότητα του 21<sup>ου</sup> αιώνα, αντιστρέφεται αυτή η προσέγγιση. Ο Γραμματισμός στα Μέσα επεκτείνεται σε ψηφιακά περιβάλλοντα και αποτελεί πλέον ένα υποσύνολο/μέρος των ψηφιακών γραμματισμών, όπου εμπεριέχονται ακόμα όροι, όπως ο πληροφοριακός γραμματισμός, ο γραμματισμός στις ΤΠΕ, η ψηφιακή πολιτειότητα, η ψηφιακή ασφάλεια, η ψηφιακή ταυτότητα κ.ά. (JISC, JRC, Συμβούλιο της Ευρώπης) και ψηφιακή νοημοσύνη (DQI). Οι προκλήσεις αλλά και οι δυνατότητες που παρέχει το σύγχρονο ψηφιακό περιβάλλον απαιτούν τη μεθοδική προσέγγιση του Ψηφιακού Γραμματισμού από την πρώτη εκπαιδευτική βαθμίδα.

## 2. Ψηφιακός Γραμματισμός και Γραμματισμός στα Μέσα: εννοιολογικά πλαίσια

Ο ευρύς όρος «Νέα Μέσα» ή «Ψηφιακά Μέσα» ή απλά «Μέσα» (Media) χρησιμοποιείται, σήμερα, στη βιβλιογραφία και αποτελεί έναν όρο-ομπρέλα, η οποία συμπεριλαμβάνει τις έννοιες των ΤΠΕ, της ηλεκτρονικής μάθησης (e-learning), των οπτικοακουστικών Μέσων, των διαδραστικών Μέσων, των εφαρμογών Web2.0 και των διαδικτυακών περιβαλλόντων μάθησης "[Communication on Media Literacy in the Digital Environment](#), (EC, 2007, 2009). Ιδιαίτερη σημασία παρουσιάζει η ανακοίνωση της Επιτροπής, σχετικά με την πραγμάτωση μιας ευρωπαϊκής περιοχής δια βίου μάθησης (COM, 2001: 10), η οποία δείχνει ότι «το μακροκοινωνικό επίπεδο αποτελεί το υπόβαθρο των σημερινών τάσεων για την προώθηση των διαδικτυακών περιβαλλόντων μάθησης σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης» (Παράσχου & Σοφός, 2009).

Η Εκπαίδευση στα Μέσα (Media Education) αποτελεί ένα διεπιστημονικό αντικείμενο μελέτης, που αφορά τη διδασκαλία και μάθηση για τα Μέσα, ενώ ο Εγγραμματισμός ή Γραμματισμός ή Αλφαβητισμός ή Αγωγή στα Μέσα (Media Literacy) είναι το αποτέλεσμα αυτής της διαδικασίας, οι γνώσεις και οι δεξιότητες που αποκτούν οι εκπαιδευόμενοι (Buckingham, 2008). Σκοπός της Εκπαίδευσης στα Μέσα είναι να συγκροτηθούν οργανωμένα εκπαιδευτικά προγράμματα, με σκοπό την καλλιέργεια των παρακάτω στάσεων και δεξιοτήτων Ντάβου (2007):

- κριτική στάση απέναντι σε κάθε είδους παραγωγή όλων των μέσων (κείμενα, άρθρα, βιβλία, οπτικό και ακουστικό υλικό),
- επιλογή εκείνων των πληροφοριών που αξίζουν την επεξεργασία από εκείνες που είναι άχρηστες ή περιττές,
- εμβάθυνση στο νόημα και τη σημασία των πληροφοριών (συμπεριλαμβανομένης και της προσωπικής σημασίας, δηλαδή του πόσο πραγματικά σημαντική είναι η πληροφορία για το ίδιο το άτομο, για τις ανάγκες και τις επιθυμίες του),
- συσχέτιση των πληροφοριών με τις γνώσεις που ήδη διαθέτει ο μαθητής και αξιολόγησή τους βάσει αυτών των γνώσεων,
- διερεύνηση της εγκυρότητας και της αξιοπιστίας των πληροφοριών και
- εμπιστοσύνη στην προσωπική κρίση και αποδοχή του πλουραλισμού των ιδεών.

Ο Ψηφιακός Γραμματισμός και η ικανότητα στα Μέσα μπορεί να προσεγγιστεί ως (Martin, 2006):

η ευαισθητοποίηση, η στάση και η ικανότητα των ατόμων να χρησιμοποιούν κατάλληλα ψηφιακά εργαλεία και τις υπηρεσίες, προκειμένου να έχουν πρόσβαση, να εντοπίζουν, να διαχειρίζονται, να ενσωματώνουν, να αξιολογούν και να συνθέτουν ψηφιακούς πόρους, κατασκευάζοντας, έτσι, νέα γνώση, δημιουργώντας μιντιακά περιεχόμενα και εκφράζοντας μέσα από αυτά ιδέες, επικοινωνώντας με άλλους σε ειδικά πλαίσια της καθημερινότητας για να καταστεί δυνατή η εποικοδομητική κοινωνική δράση, και ο αναστοχασμός κοινωνικών διαδικασιών.

Το 2007, η Ευρωπαϊκή Επιτροπή υιοθέτησε τη στρατηγική «Επικοινωνία για τον γραμματισμό στα Μέσα σε ένα Ψηφιακό Περιβάλλον» (*Communication Media Literacy in the Digital Environment* - EC, 2007). Η Ελλάδα συμμετείχε στην «Πρώτη Ομάδα Εμπειρογνομώνων για τον Γραμματισμό στα Μέσα» (*First Media Literacy Expert Group*, 2009) και το πρώτο επίσημο κείμενο “*the European Recommendation*” της Επιτροπής παρουσιάστηκε για να αποσαφηνίσει το περιεχόμενο και τις βασικές παραμέτρους των Μέσων. Σύμφωνα με το κείμενο της Σύστασης (EC, 2009), ο Γραμματισμός στα Μέσα (*Media Literacy*) αποτελεί: *την ικανότητα της πρόσβασης, της κατανόησης και της κριτικής αξιολόγησης διαφορετικών πτυχών των Μέσων και των περιεχομένων τους, καθώς και της δυνατότητας προσωπικής έκφρασης και δημιουργίας Μέσων σε διάφορα πλαίσια*. Εμπεριέχει όλες τις μορφές εκπαίδευσης στα Μέσα Επικοινωνίας, όπως Τύπος, φωτογραφία, τηλεόραση, ράδιο (γραμματισμός στα Μέσα), κινηματογράφος (κινηματογραφική παιδεία), Διαδίκτυο και νέες τεχνολογίες (ψηφιακός γραμματισμός), διαφήμιση (εμπορικός αλφαριθμητισμός) και κάθε άλλη μορφή έκφρασης και επικοινωνίας στη σύγχρονη ψηφιακή εποχή.

Άλλες προσεγγίσεις χρησιμοποιούν τον Ψηφιακό Γραμματισμό ως όρο-ομπρέλα, ο οποίος εμπεριέχει τους υπόλοιπους γραμματισμούς ή αλφαριθμητισμούς. Για παράδειγμα, η προσέγγιση του JISC (*Joint Information Systems Committee*) του Οργανισμού ψηφιακών υπηρεσιών και λύσεων για την Τριτοβάθμια και συνεχιζόμενη εκπαίδευση της Μ.Βρετανίας, προτείνει το μοντέλο με τα επτά στοιχεία των ψηφιακών γραμματισμών: γραμματισμός στα Μέσα, Πληροφοριακός γραμματισμός, γραμματισμός στις Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ), Επικοινωνία και Συνεργασία, Διαχείριση Σταδιοδρομίας και Ταυτότητας, Ψηφιακή «Μόρφωση» (συμμετοχή σε αναδυόμενες ακαδημαϊκές, επαγγελματικές και ερευνητικές πρακτικές που εξαρτώνται από ψηφιακά συστήματα), όπως φαίνεται στο πιο κάτω διάγραμμα:



Σχήμα 1. Τα 7 στοιχεία των Ψηφιακών Γραμματισμών – (JISK, 2014)

Η Unesco (2014) στο πρώτο Ευρωπαϊκό Φόρουμ για την Παιδεία στα Μέσα και την Πληροφορία, τον Μάιο του 2014, στο Παρίσι, υιοθετεί τον όρο «Γραμματισμός / Παιδεία στα Μέσα και την Πληροφορία» (*Media and Information Literacy – MIL*). Στο Φόρουμ τονίστηκε ότι η εκπαίδευση στα Μέσα αποτελεί καταλύτη ανθρωπίνων δικαιωμάτων, στον βαθμό κατά τον οποίο η πρόσβαση στην πληροφόρηση και η συμμετοχή αποτελούν κύριες αξίες των σημερινών κοινωνιών (*European Media and Information Literacy Forum, 2014*). Ο όρος αναφέρεται στις ουσιώδεις γνώσεις, δεξιότητες και στάσεις που επιτρέπουν στους πολίτες να ασχολούνται αποτελεσματικά με τα Μέσα και, γενικότερα, τους παρόχους πληροφοριών και να αναπτύσσουν δεξιότητες κριτικής σκέψης και διά βίου μάθησης, στοχεύοντας στην κοινωνικοποίηση και τη δημιουργία ενεργών πολιτών.

Στα σχολεία του Καναδά προτείνεται ένα άλλο πλαίσιο για τον Ψηφιακό Γραμματισμό με τίτλο «*USE, UNDERSTAND & CREATE: A Digital Literacy Framework for Canadian Schools*» (MediaSmarts, nd), θέτοντας τους πιο κάτω προβληματισμούς και χαρακτηριστικά: *Τι ακριβώς είναι η ψηφιακή παιδεία και πώς μπορούμε να διασφαλίσουμε ότι οι μαθητές μαθαίνουν τις ψηφιακές δεξιότητες που χρειάζονται στο σχολείο; Το πλαίσιο MediaSmarts ταξινομεί τις ικανότητες για ψηφιακή παιδεία σύμφωνα με τρεις βασικές αρχές: χρήση, κατανόηση και δημιουργία. Αυτές οι αρχές αποτελούν τη βάση για το ψηφιακό πλαίσιο γραμματισμού. Οι νέοι Καναδοί πρέπει να είναι σε θέση να κάνουν καλές επιλογές σχετικά με την ιδιωτικότητα (privacy), την ηθική, την ασφάλεια και την επαλήθευση των πληροφοριών όταν χρησιμοποιούν ψηφιακά μέσα και πρέπει να είναι προετοιμασμένοι να είναι ενεργοί ψηφιακοί πολίτες. Με βάση την έρευνα για την εκπαίδευση ψηφιακής παιδείας στον Καναδά, το πλαίσιο USE, UNDERSTAND & CREATE παρέχει έναν οδικό χάρτη για τη διδασκαλία αυτών των δεξιοτήτων στα καναδικά σχολεία. Το πλαίσιο βασίζεται σε επτά βασικές πτυχές του ψηφιακού γραμματισμού και παρέχει στους εκπαιδευτικούς μαθήματα υποστήριξης και διαδραστικούς πόρους, που συνδέονται με τα αποτελέσματα του προγράμματος σπουδών για κάθε επαρχία και περιοχή. Η σύνδεση στο σπίτι και στο σχολείο υποστηρίζεται από τα “φύλλα εργασίας γονικής συμβουλής” (parent tip sheets) που συνδέονται με κάθε πόρο.*

### 3. Ψηφιακή πολιτειότητα

#### 3.1. Ψηφιακή ταυτότητα και ψηφιακό αποτύπωμα

Με αφορμή τον διάλογο που έχει ξεκινήσει σε διεθνές επίπεδο για τον καθορισμό της έννοιας της ψηφιακής πολιτότητας/πολιτειότητας (digital citizenship) (Hobbs & Jensen, 2009: 5; Jones & Mitchell, 2016), του τρόπου που συνδέεται με την ανάπτυξη δεξιοτήτων Ψηφιακού Γραμματισμού (Simsek & Simsek, 2013) και της ορθής και υπεύθυνης χρήσης των ψηφιακών Μέσων (Ribble, Bailey, & Ross, 2004; Ribble, 2011) είναι σημαντικό οι μαθητές και μαθήτριες να αντιληφθούν τρόπους δημιουργίας και προστασίας της ψηφιακής τους ταυτότητας και του ψηφιακού τους αποτυπώματος, να κατανοήσουν τους ψηφιακούς κινδύνους, να έρθουν σε επαφή με τρόπους πρόληψης, προστασίας και αντιμετώπισής τους, καθώς και, γενικότερα, να αντιληφθούν κανόνες ασφαλούς πλοήγησης, να συμμετάσχουν σε μια ψηφιακή κοινότητα μάθησης, να μάθουν να αναγνωρίζουν τις ψευδείς ειδήσεις στο Διαδίκτυο και κανόνες προστασίας των ψηφιακών πνευματικών δικαιωμάτων. Συνεπώς, τα προσδοκώμενα αποτελέσματα προγραμμάτων Ψηφιακού Γραμματισμού που εστιάζουν στην προστασία της ψηφιακής ταυτότητας και του ψηφιακού αποτυπώματος είναι:

- να ευαισθητοποιηθούν σε θέματα ασφάλειας στο Διαδίκτυο, προστασίας της ψηφιακής τους ταυτότητας, ασφαλούς πλοήγησης και κατανόησης και αντιμετώπισης των διαδικτυακών κινδύνων,
- να έρθουν σε επαφή και να ευαισθητοποιηθούν με το θέμα των ψευδών ειδήσεων στο Διαδίκτυο,
- να αντιληφθούν τρόπους προστασίας της ψηφιακής πνευματικής ιδιοκτησίας,
- να κατανοήσουν τη σημασία και ευθύνη του να είναι ενεργοί, υπεύθυνοι ψηφιακοί πολίτες.

Σήμερα, παρατηρείται ένα χάσμα ανάμεσα στην πρωτοφανή ποσότητα πληροφορίας και περιεχομένου και της εύστοχης χρήσης τους από το κοινό. Τα Μέσα επικοινωνίας είναι παρόντα στην καθημερινότητα σε τέτοιο βαθμό, ώστε να θεωρείται σημαντικό μειονέκτημα για έναν πολίτη να είναι «μιντιακά» αναλφάβητος. Ο αλφαριθμητισμός / γραμματισμός στα Μέσα απαιτείται, ώστε ο πολίτης (EAVI, 2010: 88):

- Να είναι ενεργός στην οικονομική ζωή, εργάζεται, συναλλάσσεται, συνεργάζεται, αναπτύσσεται ως εργαζόμενος ή επιχειρηματίας.
- Να κατανοεί τα μηνύματα στα Μέσα: υπάρχει πλέον πλούτος πληροφορίας και μηνυμάτων και τόσο μικρή δυνατότητα ελέγχου και περιορισμών που η κριτική προσέγγιση είναι ύψιστης σημασίας. Ο γραμματισμός στα Μέσα επιτρέπει την αξιολόγηση των μηνυμάτων βάσει των δικών του εμπειριών, αξιών και πεποιθήσεων. Βοηθά να αναγνωρίσει τις τεχνικές πειθούς και marketing, την παραπλάνηση και πιθανά μηνύματα που υποκρύπτονται.
- Να έχει τη δυνατότητα πρόσβασης δια βίου σε δυνατότητες εξ αποστάσεως εκπαίδευσης.
- Να είναι ένας ενημερωμένος και ευέλικτος καταναλωτής, που προστατεύει τα δικαιώματά του, δεν παραπλανάται και αξιοποιεί τις νέες δυνατότητες στο εμπόριο.
- Να μπορεί να συμμετέχει συνολικά στην πολιτιστική ζωή και να κατανοεί την επίδραση των μηνυμάτων στον πολιτισμό και τη σύγχρονη κοινωνία.
- Να μπορεί να δημιουργεί, να διανέμει δικά του μηνύματα και να εκφράζεται, χρησιμοποιώντας τα Μέσα.

### 3.2. Ψευδείς Ειδήσεις και Παραπληροφόρηση

Το ταχέως μεταβαλλόμενο τοπίο των Μέσων και πληροφοριών, σε συνδυασμό με την πληθώρα των Μέσων σε διαδικτυακές πλατφόρμες και πηγών πληροφοριών, απαιτεί πολίτες όχι μόνο επαρκείς, αλλά και γνώστες/κριτικούς χρήστες κατά την πλοήγηση στο Διαδίκτυο. Η επάρκεια και κριτική στάση έχει ιδιαίτερη σημασία, δεδομένου ότι κάθε μέρα το 37% των Ευρωπαίων συναντούν ειδήσεις που πιστεύουν ότι παρερμηνεύουν την πραγματικότητα ή είναι ακόμη και ψευδείς (ή παραποιημένες), ενώ περισσότεροι από οκτώ στους δέκα ερωτηθέντες πιστεύουν ότι η ύπαρξη επίπλαστων ειδήσεων είναι πρόβλημα στη χώρα τους (85%) και για τη δημοκρατία γενικότερα (83%) (Flash Eurobarometer, 2020).

Τα fake news ή παραποιημένες ειδήσεις, όπως είναι ορθότερα ο όρος στα ελληνικά, έχουν καταστεί δομικό φαινόμενο στο σύγχρονο επικοινωνιακό τοπίο (Πλειός, 2021). Κατά τον Γ. Πλειό (2021) στο βιβλίο του, «Παραποιημένες Ειδήσεις (Fake News)», αναφέρεται σχετικά : *fake news υπήρχαν και παλιά αλλά δεν ήταν εκτεταμένο και δομικό φαινόμενο στην ενημέρωση. Ο βασικός λόγος που υπάρχουν είναι επειδή τα πιστεύει ένα μέρος του κοινού. Γι' αυτό το κοινό δεν είναι παραποιημένες ή ψευδείς ειδήσεις αλλά αληθινές, επειδή ταιριάζουν με τις προκαταλήψεις και τα στερεότυπά τους. Για τις γυναίκες, τους μετανάστες και τους πρόσφυγες, για τους γειτονικούς λαούς, για τον πολιτικό τους αντίπαλο, την*

*αντίπαλη αθλητική ομάδα, τη διαφορετική θρησκεία και τους πιστούς της κ.ο.κ. Ωστόσο, αν έχουν καταστεί δομικό φαινόμενο αυτό οφείλεται στο ότι ζούμε σε μια κοινωνία ενημέρωσης, δηλαδή καταναλώνουμε κυρίως αυτή τη μορφή της πληροφορίας, τις ειδήσεις. Και για τον λόγο αυτό όσοι «παίχτες» στη δημόσια σφαίρα θέλουν να κάνουν πολιτική ή οικονομική προπαγάνδα, όσοι επιδιώκουν οικονομική ή πολιτική κερδοσκοπία, «ντύνουν» την προπαγάνδα τους, πολιτική, εμπορική, θρησκευτική ή και αθλητική, με επίκαιρα γεγονότα, δηλαδή αυτά με τα οποία ασχολείται η ειδησεογραφία. Στην πραγματικότητα, μέσα από το ένδυμα των ειδήσεων, αναπαράγουν τις προκαταλήψεις που έχει το κοινό και γι' αυτό πιστεύει αυτές τις ειδήσεις, ενώ είναι πιθανό να πράξει ό,τι υπαγορεύουν.*

Οι διαδικτυακές πλατφόρμες και άλλες υπηρεσίες Διαδικτύου παρέχουν στους πολίτες νέους τρόπους να συνδεθούν, να συζητήσουν και να συλλέξουν πληροφορίες. Ωστόσο, η διάδοση ειδήσεων που παραπλανούν τους αναγνώστες εκ προθέσεως εξελίσσεται σε όλο και μεγαλύτερο πρόβλημα για τη λειτουργία των δημοκρατιών, επηρεάζοντας την κατανόηση της πραγματικότητας των ανθρώπων. Τον Ιούνιο του 2017, το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο ενέκρινε ψήφισμα που καλεί την Ευρωπαϊκή Επιτροπή να αναλύσει σε βάθος την τρέχουσα κατάσταση και το νομικό πλαίσιο σχετικά με τις ψευδείς ειδήσεις και να διερευνήσει τη δυνατότητα νομοθετικής παρέμβασης για τον περιορισμό της διάδοσης ψευδούς περιεχομένου. Το Flash Ευρωβαρόμετρο έχει σχεδιαστεί για να διερευνήσει την ευαισθητοποίηση και τη στάση των πολιτών της ΕΕ για την ύπαρξη ψευδών / παραποιημένων ειδήσεων και παραπληροφόρησης στο Διαδίκτυο. Καλύπτει τα ακόλουθα ζητήματα:

- Επίπεδα εμπιστοσύνης στις ειδήσεις και τις πληροφορίες που έχουν πρόσβαση μέσω διαφορετικών καναλιών.
- Αντιλήψεις των ανθρώπων για το πόσο συχνά αντιμετωπίζουν ειδήσεις ή πληροφορίες που είναι παραπλανητικές ή ψευδείς.
- Εμπιστοσύνη του κοινού στον προσδιορισμό ειδήσεων ή πληροφοριών που είναι παραπλανητικές ή ψευδείς.
- Απόψεις των ανθρώπων σχετικά με την έκταση του προβλήματος, τόσο στη χώρα τους όσο και για τη δημοκρατία εν γένει.
- Απόψεις σχετικά με τα όργανα και τους φορείς των μέσων ενημέρωσης που πρέπει να δράσουν για να σταματήσουν τη διάδοση ψεύτικων ειδήσεων.

#### **4. Ευρωπαϊκά Πλαίσια Ψηφιακών Δεξιοτήτων**

##### **4.1. Παρέχοντας μια κοινή γλώσσα για τις ψηφιακές δεξιότητες**

Σε διεθνές και εθνικό επίπεδο έχουν αναπτυχθεί διάφορα πλαίσια, εργαλεία αυτοαξιολόγησης και προγράμματα κατάρτισης για να περιγράψουν τις πτυχές της ψηφιακής ικανότητας των εκπαιδευτικών και να τους βοηθήσουν να αξιολογήσουν την ικανότητά τους, να προσδιορίσουν τις εκπαιδευτικές τους ανάγκες και να προσφέρουν στοχοθετημένη εκπαίδευση. Στόχος τους είναι να παρέχουν ένα γενικό πλαίσιο αναφοράς για όσους αναπτύσσουν προγράμματα/μοντέλα ψηφιακής ικανότητας, δηλαδή τα κράτη μέλη, περιφερειακές κυβερνήσεις, σχετικούς εθνικούς και περιφερειακούς οργανισμούς, ίδιους εκπαιδευτικούς οργανισμούς και δημόσιους ή ιδιωτικούς φορείς παροχής επαγγελματικής κατάρτισης.

Τα Πλαίσια, επιπλέον, παρέχουν μια κοινή γλώσσα και προσέγγιση που θα βοηθήσει τον διάλογο και την ανταλλαγή βέλτιστων πρακτικών διασυννοριακά. Στην ενότητα παρουσιάζονται τα Ευρωπαϊκά Πλαίσια για τις ψηφιακές δεξιότητες των εκπαιδευτικών και των πολιτών, αντίστοιχα DigCompEdu και DigComp2.0. Τα δυο αυτά πλαίσια έχουν αναπτυχθεί από το Ινστιτούτο JRC (Joint Research Centre) της Ευρωπαϊκής Ένωσης, το οποίο

ερευνά βάσει των αναγκών και αιτημάτων από υπουργεία / σχολεία και σχεδιάζει με βάση την υποστήριξη των πολιτικών της ΕΕ.

#### 4.2. Το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ψηφιακών Δεξιοτήτων των Εκπαιδευτικών *DigCompEdu*

Οι εκπαιδευτικοί είναι πρότυπα για την επόμενη γενιά. Ως εκ τούτου, είναι ζωτικής σημασίας να οπλιστούν με ψηφιακές δεξιότητες, ώστε να είναι «ψηφιακά επαρκείς». Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να ενδυναμώνουν την πρόσβαση, την κριτική προσέγγιση, τη δημιουργικότητα των μαθητών τους σε ψηφιακά περιβάλλοντα, με στόχο τους ενημερωμένους, κριτικούς και ενεργούς πολίτες.

Το επάγγελμα του εκπαιδευτικού, σήμερα, αντιμετωπίζει προκλήσεις που μεταβάλλονται με πολύ γρήγορο ρυθμό και απαιτούν ένα νέο, ευρύτερο και πιο εξελιγμένο σύνολο δεξιοτήτων από παλαιότερα. Η πανταχού παρουσία των ψηφιακών συσκευών και εφαρμογών, ειδικότερα, απαιτεί από τους εκπαιδευτικούς να αναπτύξουν τις ψηφιακές τους δεξιότητες.

Το *Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ψηφιακών Δεξιοτήτων των Εκπαιδευτικών* ([European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu](#)) είναι ένα επιστημονικά στιβαρό πλαίσιο, που περιγράφει τι σημαίνει για τους εκπαιδευτικούς να είναι ψηφιακά ικανοί. Παρέχει ένα γενικό πλαίσιο αναφοράς για την υποστήριξη της ανάπτυξης ψηφιακών δεξιοτήτων για εκπαιδευτικούς στην Ευρώπη. Το πλαίσιο DigCompEdu απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς όλων των εκπαιδευτικών βαθμίδων, από την παιδική ηλικία έως την Τριτοβάθμια Εκπαίδευση και την Εκπαίδευση Ενηλίκων, συμπεριλαμβανομένης της γενικής και επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης, της ειδικής αγωγής και της μη τυπικής εκπαίδευσης.

Το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ψηφιακών Δεξιοτήτων DigCompEdu έχει γίνει ένα ευρέως αποδεκτό εργαλείο για τη μέτρηση και πιστοποίηση των ψηφιακών δεξιοτήτων και χρησιμοποιείται ως βάση για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών σε ολόκληρη την Ευρώπη. Το DigCompEdu αποτελείται από 6 επίπεδα προοδευτικής εξέλιξης και έχει προκύψει μετά τη βιβλιογραφική ανασκόπηση του πεδίου και τη διεξαγωγή 2 workshops – focus group στο Ινστιτούτο JRC. Τα 6 επίπεδα προοδευτικής εξέλιξης του DigCompEdu αποτυπώνονται στην Εικόνα 1. και είναι τα εξής:



Εικόνα 1. Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ψηφιακών Δεξιοτήτων των Εκπαιδευτικών DigCompEdu

1. Επαγγελματική Δέσμευση - Professional Engagement (Επαγγελματικές Δεξιότητες<sup>1</sup> των Εκπαιδευτικών - Educators' Professional Competences)
2. Ψηφιακοί Πόροι - Digital Resources (Παιδαγωγικές Δεξιότητες των Εκπαιδευτικών - Educators' Pedagogic Competences)
3. Διδασκαλία και Μάθηση - Teaching and Learning (Παιδαγωγικές Δεξιότητες των Εκπαιδευτικών - Educators' Pedagogic Competences)
4. Αξιολόγηση - Assessment (Παιδαγωγικές Δεξιότητες των Εκπαιδευτικών - Educators' Pedagogic Competences)
5. Ενδυνάμωση Εκπαιδευόμενων - Empowering Learners (Παιδαγωγικές Δεξιότητες των Εκπαιδευτικών - Educators' Pedagogic Competences)
6. Διευκόλυνση των Ψηφιακών Ικανοτήτων των Εκπαιδευόμενων - Facilitating Learners' Digital Competences (Δεξιότητες των Εκπαιδευόμενων - Learners' Competences)

Η προστιθέμενη αξία του πλαισίου DigCompEdu είναι ότι παρέχει:

- Ένα ισχυρό υπόβαθρο που μπορεί να καθοδηγήσει την πολιτική σε όλα τα επίπεδα.
- Ένα πρότυπο που επιτρέπει στους ενδιαφερόμενους σε διαφορετικά κράτη-μέλη να αναπτύξουν ένα συγκεκριμένο έργο, κατάλληλο για τις ανάγκες τους, χωρίς να χρειάζεται να αναπτύξουν μια εννοιολογική βάση για το έργο.
- Μια κοινή γλώσσα και λογική που μπορούν να βοηθήσουν στη συζήτηση και την ανταλλαγή βέλτιστων πρακτικών πέρα από σύνορα.
- Ένα σημείο αναφοράς για τα κράτη μέλη να επικυρώσουν την πληρότητα των υφιστάμενων και μελλοντικών εργαλείων και πλαισίων τους.

#### **4.3. Το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ψηφιακών Δεξιοτήτων των Πολιτών DigComp2.0**

Όλοι οι πολίτες πρέπει να έχουν τη δυνατότητα συμμετοχής ενεργά σε μια ψηφιακή κοινωνία. Το [Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ψηφιακών Δεξιοτήτων των Πολιτών](#), γνωστό και ως DigComp, προσφέρει ένα εργαλείο για τη βελτίωση των *ψηφιακών δεξιοτήτων* των πολιτών. Το DigComp δημοσιεύθηκε για πρώτη φορά το 2013 και αποτελεί αναφορά σε πολλές πρωτοβουλίες για τις ψηφιακές *δεξιότητες*, τόσο σε ευρωπαϊκό όσο και σε επίπεδο κρατών - μελών. Το Πλαίσιο DigComp2.0 αποτελεί την πρώτη φάση της ενημέρωσης του πλαισίου DigComp, που εστιάζει στο εννοιολογικό μοντέλο αναφοράς, στο νέο λεξιλόγιο και παρέχει παραδείγματα για τους τρόπους αξιοποίησής του σε ευρωπαϊκό, εθνικό και περιφερειακό επίπεδο. Το Πλαίσιο DigComp2.0 αποτελείται από 5 άξονες:

1. Γραμματισμός στην Πληροφορία και τα Δεδομένα
2. Επικοινωνία και Συνεργασία
3. Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου
4. Ασφάλεια
5. Επίλυση προβλήματος

### **5. Ενίσχυση του Ψηφιακού Γραμματισμού μέσω της εκπαίδευσης και κατάρτισης**

#### **5.1. Σχέδιο Δράσης για την Ψηφιακή Εκπαίδευση**

---

<sup>1</sup> Το Συμβούλιο της Ευρώπης (Council of Europe) στην έννοια «Δεξιότητες» (Competences) περιλαμβάνει τις γνώσεις, ικανότητες, στάσεις, αξίες – «Μοντέλο Δεξιοτήτων για Δημοκρατική Κουλτούρα».



Λαμβάνοντας υπόψη τις παραπάνω ανησυχίες, τον Σεπτέμβριο του 2020, η Επιτροπή ενέκρινε το *Σχέδιο Δράσης για την Ψηφιακή Εκπαίδευση 2021-2027*<sup>2</sup>, που αντικατοπτρίζει τις επιπτώσεις της κρίσης COVID-19 και προωθεί το ευρωπαϊκό όραμα για μια μακροπρόθεσμη μετατροπή της εκπαίδευσης και της κατάρτισης στην ψηφιακή εποχή. Μία από τις δύο στρατηγικές προτεραιότητες του Σχεδίου Δράσης για την Ψηφιακή Εκπαίδευση αναφέρεται συγκεκριμένα στη σημασία της ενίσχυσης των ψηφιακών δεξιοτήτων και ικανοτήτων για την ψηφιακή μετάβαση και προσδιορίζει την ανάγκη προώθησης του ψηφιακού γραμματισμού και την αντιμετώπιση της παραπληροφόρησης ως μία από τις κατευθυντήριες αρχές του.

Το *Σχέδιο Δράσης για την ψηφιακή εκπαίδευση (2021-2027)* είναι μια ανανεωμένη πρωτοβουλία πολιτικής της Ευρωπαϊκής Ένωσης για την υποστήριξη της βιώσιμης και αποτελεσματικής προσαρμογής των συστημάτων εκπαίδευσης και κατάρτισης των κρατών μελών της ΕΕ στην ψηφιακή εποχή, το οποίο:

- προσφέρει ένα μακροπρόθεσμο στρατηγικό όραμα για υψηλής ποιότητας, χωρίς αποκλεισμούς και προσβάσιμη ευρωπαϊκή ψηφιακή εκπαίδευση.
- αντιμετωπίζει τις προκλήσεις και τις ευκαιρίες της πανδημίας COVID-19, η οποία οδήγησε στην άνευ προηγουμένου χρήση της τεχνολογίας για σκοπούς εκπαίδευσης και κατάρτισης.
- επιδιώκει ισχυρότερη συνεργασία σε επίπεδο ΕΕ για την ψηφιακή εκπαίδευση και υπογραμμίζει τη σημασία της συνεργασίας μεταξύ διαφόρων τομέων για την ένταξη της εκπαίδευσης στην ψηφιακή εποχή.
- Παρουσιάζει ευκαιρίες, όπως βελτιωμένη ποιότητα και ποσότητα διδασκαλίας σχετικά με τις ψηφιακές τεχνολογίες, υποστήριξη για την ψηφιοποίηση των μεθόδων και παιδαγωγικών διδασκαλίας και την παροχή υποδομής που απαιτείται για συνεκτική και ανθεκτική εξ αποστάσεως μάθηση.

Για την επίτευξη αυτών των στόχων, το *Σχέδιο Δράσης* καθορίζει δύο τομείς προτεραιότητας:

**1<sup>ος</sup> Τομέας:** Προώθηση της ανάπτυξης ενός οικοσυστήματος ψηφιακής εκπαίδευσης υψηλής απόδοσης, ο οποίος περιλαμβάνει:

- υποδομή, συνδεσιμότητα και ψηφιακό εξοπλισμό,
- αποτελεσματικό σχεδιασμό και ανάπτυξη ψηφιακών δυνατοτήτων, συμπεριλαμβανομένων ενημερωμένων οργανωτικών ικανοτήτων,
- ψηφιακά ικανούς και επαρκείς καθηγητές και προσωπικό εκπαίδευσης και κατάρτισης,
- εκπαιδευτικό περιεχόμενο υψηλής ποιότητας, φιλικό προς το χρήστη εργαλεία και ασφαλείς πλατφόρμες που σέβονται τους κανόνες ηλ.απορρήτου (e-privacy) και τα ηθικά πρότυπα.

**2<sup>ος</sup> Τομέας:** Ενίσχυση των ψηφιακών δεξιοτήτων και ικανοτήτων για τον ψηφιακό μετασχηματισμό, ο οποίος απαιτεί:

- βασικές ψηφιακές δεξιότητες και ικανότητες από νεαρή ηλικία,
- ψηφιακό γραμματισμό, συμπεριλαμβανομένης της αντιμετώπισης της παραπληροφόρησης,
- εκπαίδευση στον προγραμματισμό Η/Υ,
- καλή γνώση και κατανόηση τεχνολογιών data-intensive, όπως η τεχνητή νοημοσύνη (AI),

<sup>2</sup> [Digital Education Action Plan \(2021-2027\)](#)

- προηγμένες ψηφιακές δεξιότητες, οι οποίες παράγουν περισσότερους ψηφιακούς ειδικούς,
- εξασφάλιση ότι τα κορίτσια και οι νέες γυναίκες εκπροσωπούνται εξίσου στις ψηφιακές σπουδές και σταδιοδρομία.

## 5.2. Αντιμετώπιση της παραπληροφόρησης

Η παραπληροφόρηση (disinformation) είναι η σκόπιμη διάδοση λανθασμένων πληροφοριών από τον πάροχο με σκοπό να βλάψουν τον αποδέκτη. Μια παραλλαγή της (misinformation) χρησιμοποιείται για λανθασμένες πληροφορίες ή/και παραποιημένες/παραπλανητικές πληροφορίες, οι οποίες δεν προέκυψαν με την πρόθεση να εξαπατήσουν ή να παραπλανήσουν. Η αντιμετώπιση της παραπληροφόρησης προϋποθέτει εκπαίδευση στα Μέσα από την πρώτη σχολική βαθμίδα.

Η Εκπαίδευση στα Μέσα περιλαμβάνει δύο ευρείες στρατηγικές: την κριτική ανάλυση των κοινωνικών, οικονομικών και πολιτισμικών προεκτάσεων των Μέσων και τη δημιουργική παραγωγή. Ο Buckingham (2008) προτείνει ένα νέο υπόδειγμα Εκπαίδευσης στα Μέσα, σύμφωνα με το οποίο η Εκπαίδευση στα Μέσα δεν θεωρείται τρόπος προστασίας αλλά τρόπος προετοιμασίας των μαθητών, για να ανταποκριθούν στις προκλήσεις και τις δυνατότητες του ψηφιακού κόσμου που τους περιβάλλει. Χαρακτηριστικά αναφέρει ότι η προσέγγισή του «δεν έχει ως αφετηρία την άποψη ότι τα Μέσα είναι οπωσδήποτε και αναπόφευκτα επιβλαβή ούτε ότι οι νέοι είναι απλώς παθητικά θύματα της επιρροής τους». Αντίθετα, υιοθετεί μια προσέγγιση εστιασμένη στους μαθητές, με αφετηρία τις γνώσεις και τις εμπειρίες που οι νέοι έχουν ήδη από τα Μέσα με στόχο να τους καταστήσει ικανούς να λαμβάνουν μόνοι τους σύνθετες αποφάσεις (Buckingham, 2008: 52).

Η εκπαίδευση στα Μέσα περιλαμβάνει μεθοδολογίες και καλές πρακτικές κριτικής προσέγγισης εφημερίδων, ενημερωτικών ιστοσελίδων, τηλεοπτικών ειδήσεων, διαφημίσεων και στοχεύει στον εφοδιασμό των πολιτών με τις δεξιότητες κριτικής σκέψης που απαιτούνται για την άσκηση κρίσης, ανάλυσης πολύπλοκων πραγματικοτήτων και αναγνώρισης της διαφοράς μεταξύ της γνώμης και του γεγονότος. Οι μεθοδολογίες και καλές πρακτικές εστιάζουν στην:

- κριτική στάση απέναντι σε κάθε είδους παραγωγή όλων των Μέσων (κείμενα, άρθρα, βιβλία, οπτικό/ακουστικό υλικό),
- συσχέτιση των πληροφοριών με τις γνώσεις που ήδη διαθέτει ο μαθητής και αξιολόγησή τους βάσει αυτών των γνώσεων,
- διερεύνηση της εγκυρότητας και της αξιοπιστίας των πληροφοριών,
- αποδοχή του πλουραλισμού των ιδεών (εστίαση στις αξίες της πολυφωνίας και της ανεξαρτησίας στα Μέσα, της διαφορετικής γνώμης από διάφορες κοινωνικές ομάδες, της ανοχής και του διαλόγου).

Ωστόσο, η εκπαίδευση στα Μέσα απαιτείται να περιλαμβάνει, επιπρόσθετα, όλες τις ιδιαιτερότητες των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης, όπως η ενημέρωση και κατανόηση της λειτουργίας των αλγορίθμων που αξιοποιούν. Οι αλγόριθμοι *Filter Bubbles* (*Φυσαλιδες Φίλτρου*) και *Echo Chambers* (*Θάλαμοι αντήχησης*) αποτελούν την κύρια πύλη μέσω της οποίας τα άτομα εκτίθενται σε ψευδείς ειδήσεις, δεδομένου ότι αυξάνουν την έκθεση σε αυτές και, συνεπώς, τον αντίκτυπο και τη διάδοση της παραπληροφόρησης (Rhodes, 2021).

Η αντιμετώπιση της παραπληροφόρησης σε επίπεδο ΕΕ αποτελεί πολιτική προτεραιότητα, τα τελευταία χρόνια, και έχουν ήδη επιτευχθεί πολλά, ωστόσο, απαιτείται μεθοδική προσέγγιση, με την αξιοποίηση του δυναμικού της εκπαίδευσης/κατάρτισης για την προώθηση του Ψηφιακού Γραμματισμού και την αντιμετώπιση της παραπληροφόρησης.

Η εκπαίδευση έχει να διαδραματίσει καθοριστικό ρόλο στην ενδυνάμωση των νέων να επωφεληθούν και να συμβάλουν στον κόσμο των διαδικτυακών συζητήσεων και αντιπαραθέσεων, αφενός, εμπλέκοντας κριτικά με πληροφορίες και, αφετέρου, δημιουργώντας και μοιράζοντας το δικό τους περιεχόμενο. Τα προγράμματα σπουδών που στοχεύουν στην προώθηση μιας κριτικής προσέγγισης των Μέσων μπορούν να επηρεάσουν θετικά τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τις στάσεις των μαθητών και να τους εξοπλίσουν καλύτερα για την αντιμετώπιση της παραπληροφόρησης.

Η μετα-ανάλυση, 'A meta-analysis of research on inoculation theory', των J. A. Banas & S. A. Rains (2010) επιβεβαιώνει ότι η εκπαίδευση στα Μέσα θα πρέπει να ξεκινά από νεαρή ηλικία και ότι μπορεί να είναι μια χρήσιμη στρατηγική παρέμβασης για την πρόληψη της βίας και την αντιμετώπιση της «ριζοσπαστικοποίησης» (radicalisation) στον κυβερνοχώρο (ET, 2020; Working Group, 2020). Τα Κράτη μέλη της ΕΕ αναγνωρίζουν σαφώς την ανάγκη να αναπτυχθεί μια συστηματική προσέγγιση δια βίου μάθησης για τον Γραμματισμό στα Μέσα για όλες τις ηλικίες. Το Σχέδιο Δράσης για την Ψηφιακή Εκπαίδευση 2021-2027 προβλέπει την ανάπτυξη κοινών κατευθυντήριων γραμμών για εκπαιδευτικούς και εκπαιδευτικό προσωπικό για την ανάπτυξη του Ψηφιακού Γραμματισμού και την αντιμετώπιση της παραπληροφόρησης μέσω της εκπαίδευσης και της κατάρτισης.

## 6. Καλές πρακτικές Ψηφιακού Γραμματισμού σε Ευρωπαϊκά Προγράμματα

Οι Benavente & Panchaud προσεγγίζουν την έννοια των *καλών πρακτικών* με μια πλουραλιστική προοπτική ως «οργανωτικές, παιδαγωγικές και εκπαιδευτικές εφαρμογές», χωρίς να θεωρούν απαραίτητο ότι είναι πάντοτε σχεδιασμένες σε πλαίσια τυπικής εκπαίδευσης με προδιαγεγραμμένους στόχους και προσδοκώμενα αποτελέσματα. Αποτελεσματικές πρακτικές διδασκαλίας και μάθησης, με στόχο τον Ψηφιακό Γραμματισμό ή Γραμματισμό στα Μέσα στην Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση, εστιάζουν στην ενεργητική μάθηση, στη μάθηση με βάση το παιχνίδι και στη συνεργατική μάθηση.

Η βιβλιογραφική επισκόπηση καλών πρακτικών ψηφιακού γραμματισμού αναδεικνύει πληθώρα και ποικιλομορφία ευρωπαϊκών προγραμμάτων που σχεδιάστηκαν, αναπτύχθηκαν και εφαρμόστηκαν, με σκοπό να βελτιώσουν τις ψηφιακές δεξιότητες εκπαιδευτικών, μαθητών και πολιτών ευρύτερα. Τα προγράμματα κατανέμονται ανά άξονα του Ευρωπαϊκού πλαισίου DigComp2.0 στον Πίνακα 1. και, στη συνέχεια, παρουσιάζεται η βασική τους στοχοθεσία.

Το [eTwinning](#) αποτελεί την κοινότητα των σχολείων της Ευρώπης και προσφέρει μία ασφαλή πλατφόρμα για εκπαιδευτικούς, διευθυντές, βιβλιοθηκονόμους σε σχολεία των συμμετεχουσών Ευρωπαϊκών χωρών, προκειμένου να επικοινωνήσουν, να συνεργαστούν, να αναπτύξουν και να μοιραστούν δράσεις. Κατά το σχολικό έτος 2020-21, η κοινότητα του eTwinning εστιάζει στον γραμματισμό στα Μέσα και, ειδικότερα, στην παραπληροφόρηση. Το σχολικό έτος 2019-20, τα σχολεία του eTwinning εστίασαν στη θεματική Democratic Participation και λειτούργησαν σαν εργαστήρια δημοκρατίας, μαθαίνοντας και εφαρμόζοντας πρακτικές για τη διαφάνεια, την ανοιχτή διακυβέρνηση και την πρόσβαση στη δημόσια πληροφορία (eTwinning, 2019).

Πίνακας 1. Ευρωπαϊκά Προγράμματα ανά άξονα του Ευρωπαϊκού πλαισίου DigComp2.0

	Άξονας	Ευρωπαϊκά Προγράμματα
1	Γραμματισμός στην Πληροφορία και τα Δεδομένα	<a href="#">eTwinning</a> <a href="#">School Education Gateway</a> <a href="#">ALL DIGITAL</a>

2	Επικοινωνία και Συνεργασία	<a href="#">School Education Gateway</a> <a href="#">eTwinning</a>
3	Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου	<a href="#">CO-LAB (Collaborative Education Lab)</a> <a href="#">Europeana Creative</a> <a href="#">Creative Classrooms Lab</a>
4	Ασφάλεια	<a href="#">Better Internet for Kids</a> <a href="#">Games in Schools 2019</a> <a href="#">Safer Internet Day (SID)</a>
5	Επίλυση προβλήματος	<a href="#">Better Internet for Kids</a> <a href="#">Games in Schools 2019</a> <a href="#">Safer Internet Day (SID)</a>

Το έργο [Web We Want](#) εισαγάγει νέες ιδέες και δραστηριότητες σχετικά με διαδικτυακά θέματα, την κριτική σκέψη και την ψηφιακή ιθαγένεια για νέους και εκπαιδευτικούς. Το μονοετές έργο [Social Media Literacy for Change \(sml4change\)](#) συντονίζεται από το European Schoolnet, το οποίο στοχεύει να υποστηρίξει στελέχη εκπαίδευσης και καθηγητές, ιδίως, εκείνους που εργάζονται με νέους που κινδυνεύουν να περιθωριοποιηθούν κοινωνικά, για την προώθηση του γραμματισμού στα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης, τόσο στο σχολείο όσο και στην τοπική τους κοινότητα, προσεγγίζοντας, έτσι, τους πολίτες γενικότερα. Το έργο [The School of Social Networks](#) αποτελεί την αφητηρία για μια συνεχιζόμενη συνομιλία μεταξύ μαθητών/τριών, γονέων και δασκάλων, ενώ, παράλληλα, ευαισθητοποιεί στον ρόλο που διαδραματίζουν οι καθιερωμένοι διαδικτυακοί φορείς σε θέματα ασφάλειας σε εθνικό επίπεδο.

Ο ιστότοπος [School Education Gateway](#) βοηθά εκπαιδευτικούς και άλλους ενδιαφερόμενους να ενημερώνονται σχετικά με τις ευρωπαϊκές δράσεις για τα σχολεία. Παρουσιάζεται σε 23 ευρωπαϊκές γλώσσες και αποτελεί μια μοναδική πύλη εισόδου για εκπαιδευτικούς, στελέχη εκπαίδευσης, υπεύθυνους χάραξης πολιτικής, εμπειρογνώμονες και άλλους επαγγελματίες. Τα παιδιά και οι νέοι συνδέονται καθημερινά στο Διαδίκτυο. Στο έργο [CO:RE – Children Online: Research and Evidence](#), παρατηρούνται και αξιολογούνται τα διεθνή δεδομένα για την χρήση των Μέσων από μαθητές και νέους, τα οποία είναι εκτεταμένα, ετερογενή και, εν μέρει, αντιφατικά.

Το Μανιφέστο Ψηφιακών Δεξιοτήτων παρουσιάστηκε για πρώτη φορά στη Γενική Συνέλευση [ALL DIGITAL](#), τον Μάιο του 2019, και μετά από εκτεταμένη διαβούλευση με τα μέλη του, εγκρίθηκε και, στη συνέχεια, παρουσιάστηκε στη Σύνοδο Κορυφής ALL DIGITAL στη Μπολόνια στις 11 Οκτωβρίου 2019. Το Μανιφέστο περιέχει μια σειρά βασικών αρχών και συστάσεων σε πέντε βασικούς τομείς για τους τρόπους μεγιστοποίησης του αντίκτυπου της εκπαίδευσης και της κατάρτισης, ως ισχυρά μέσα για τη συνεχή ανάπτυξη ψηφιακών ικανοτήτων στους ευρωπαίους πολίτες. Οι πέντε βασικοί τομείς είναι:

1. Η προσφορά εκπαίδευσης και κατάρτισης
2. Πρόσβαση στην εκπαίδευση και την κατάρτιση
3. Ποιότητα εκπαίδευσης και κατάρτισης
4. Ευρωπαϊκή ομοιογενής επικύρωση
5. Βιωσιμότητα και ανάπτυξη

Οι 29 Ευρωπαϊκές χώρες που συμμετείχαν στη μελέτη *Media and Information Literacy Policies in Europe* (2013) είναι μέλη του δικτύου των κέντρων ευαισθητοποίησης *INSAFE* για την προώθηση της ασφαλούς χρήσης του Διαδικτύου και των κινητών τηλεφώνων από τους

νέους (Andriopoulou, Papadimitriou, & Kourti, 2014). Έργα που έχουν αναπτυχθεί από το κοινό δίκτυο INSAFE-INHOPE των Κέντρων Ασφαλούς Διαδικτύου στην Ευρώπη είναι το [Better Internet for Kids](#) και [Safer Internet Day \(SID\)](#) με στόχους:

- Να αναπτύξουν και να εφαρμόσουν σχολικά προγράμματα, στηριζόμενα σε ένα παιδαγωγικό μοντέλο με επίκεντρο τον μαθητή.
- Να ευαισθητοποιήσουν δάσκαλους, γονείς, μαθητές και το ευρύτερο κοινό για την κατανόηση των θεμάτων διαδικτυακής ασφάλειας.
- Να βελτιώσουν τις ψηφιακές δεξιότητες και αναπτύξουν κριτική στάση προς μια υπεύθυνη χρήση των ΤΠΕ.

## 7. Συμπεράσματα

Η διάδοση των νέων τεχνολογιών ανοίγει νέους ορίζοντες στην εκπαίδευση. Η εκπαίδευση μέσω Διαδικτύου παρέχει εμπειρίες μάθησης μέσα κι έξω από τις αίθουσες διδασκαλίας, έχοντας πλέον αναπτύξει δυναμική που αυξάνει με γεωμετρική πρόοδο και προσφέροντας δυνατότητες διασποράς της γνώσης με ελάχιστες ή μηδενικές μετακινήσεις. Δεδομένου ότι η εκπαίδευση μέσω Διαδικτύου φεύγει από το περιθώριο και τείνει να γίνει δεσπόζουσα τάση στις σπουδές μετά το λύκειο, ο Ψηφιακός Γραμματισμός έχει σημαντικό ρόλο στην καταπολέμηση του ψηφιακού χάσματος και στη διασφάλιση ίσων ευκαιριών πρόσβασης (Παπαδημητρίου, 2016). Οι ευκαιρίες πρόσβασης αφορούν τόσο στις τεχνολογικές υποδομές όσο και στο πολιτισμικό κεφάλαιο που απαιτείται για τη δημιουργική αξιοποίηση της ψηφιακής τεχνολογίας.

Οι ψηφιακές ικανότητες είναι απαραίτητες σε όλες τις πτυχές της ζωής, είτε είναι κοινωνικές είτε προσωπικές και σχετίζονται με την εργασία ή τον ελεύθερο χρόνο, σε οποιονδήποτε τομέα, δημόσιο ή ιδιωτικό. Το ψηφιακό χάσμα δημιουργεί όρους αποκλεισμού, οδηγεί σε έλλειμμα δημοκρατίας, καθώς δεν επιτρέπει την ίση πρόσβαση στους πολίτες. Η βελτίωση της πολιτεότητας είναι ο πρωταρχικός στόχος της ανάπτυξης ψηφιακών ικανοτήτων. Συνεπώς, οι ψηφιακοί γραμματισμοί τοποθετούνται στον πυρήνα της σύγχρονης δημοκρατικής και ψηφιακής πολιτεότητας. Επιπρόσθετα, ο Γραμματισμός στα Μέσα ως μέρος των ψηφιακών γραμματισμών περιλαμβάνει όλες τις ιδιαιτερότητες των Μέσων στο Διαδίκτυο, όπως μεθόδους και αλγόριθμους ενημέρωσης, κριτικής προσέγγισης και διερεύνησης των Fake News, Filter Bubbles και Echo Chambers.

Η εκπαίδευση και η κατάρτιση στις ψηφιακές ικανότητες χρειάζονται μια πιο συνεπή προσέγγιση και ένα συνεκτικό ευρωπαϊκό σύστημα, τα οποία αποτελούν τους στόχους των Ευρωπαϊκών Πλαισίων Ψηφιακών Δεξιοτήτων DigComp2.0 και DigCompEdu καθώς και το «Σχέδιο Δράσης για την Ψηφιακή Εκπαίδευση της Ευρωπαϊκής Ένωσης». Οι Ευρωπαϊκές χώρες συντονίζουν και δημιουργούν συνέργειες μεταξύ οργανισμών, πανεπιστημίων, ινστιτούτων, ραδιοτηλεοπτικών φορέων, βιβλιοθηκών, εκδοτικών συγκροτημάτων και σχολείων, ώστε να επιτύχουν στόχους Ψηφιακού Γραμματισμού. Ευρωπαϊκά και εθνικά προγράμματα αναπτύσσονται ως μέρος της στρατηγικής για τον Ψηφιακό Γραμματισμό και αναπτύσσουν αντίστοιχες πρακτικές για τον μετασχηματισμό της εκπαίδευσης. Στο άρθρο παρουσιάστηκαν καλές πρακτικές που αναπτύχθηκαν από Ευρωπαϊκά προγράμματα προσφέροντας ευκαιρίες Ψηφιακού Γραμματισμού, τόσο σε νέους όσο και σε ενήλικες πολίτες, ώστε να επεκτείνουν τις γνώσεις τους και να κατακτήσουν ένα ευρύτερο φάσμα δεξιοτήτων κριτικής σκέψης, δημιουργίας ψηφιακού περιεχομένου, ασφάλειας, διαχείρισης της επικοινωνίας και πληροφορίας στον ψηφιακό κόσμο.

**Βιβλιογραφικές αναφορές**

- ALL DIGITAL. (nd). Μανιφέστο Ψηφιακών Δεξιοτήτων. Ανακτήθηκε στις 15 Ιουνίου 2021, από: <https://all-digital.org/wp-content/uploads/2020/04/Manifesto-GR-for-A4-printing-final.pdf>.
- Andriopoulou, I., Papadimitriou, S., & Kourti, E. (2014). *Media and Information Literacy Policies in Greece (2013)*, ANR TRANSLIT and COST Transforming Audiences/Transforming Societies, Paris. Retrieved on November 29, 2015 from: [http://ppemi.ens-cachan.fr/data/media/colloque140528/rapports/GREECE\\_2014.pdf](http://ppemi.ens-cachan.fr/data/media/colloque140528/rapports/GREECE_2014.pdf).
- Banas, J. A., & Rains, S. A. (2010). 'A meta-analysis of research on inoculation theory'. *Communication Monographs*, 77(3), 281-311.
- Better Internet for Kids. (nd). *Better Internet for Kids*. Ανακτήθηκε στις 15 Ιουνίου 2021, από: <https://www.betterinternetforkids.eu/en-GB/>.
- Buckingham, D. (2008). *Εκπαίδευση στα ΜΜΕ Αλφαριθμητισμός, μάθηση και σύγχρονη κουλτούρα*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Buckingham, D. (2011). *Media Literacy and Media Education in the Age of 'Media 2.0': A Critical View*. Ανακτήθηκε στις 21 Αυγούστου 2015, από: <http://vimeo.com/32775695>.
- Castells, M. (1996). *The Information Age: Economy, society and culture: The rise of the networked society (Vol. 1)*. Oxford, UK: Blackwell.
- Creative Classrooms Lab. (nd). *Creative Classrooms Lab*. Ανακτήθηκε στις 15 Ιουνίου 2021, από: <http://creative.eun.org/>.
- CO-LAB. (nd). *Collaborative Education Lab*. Ανακτήθηκε στις 15 Ιουνίου 2021, από: <http://colab.eun.org/home>.
- EAVI. (2010). *Study on Assessment Criteria for Media Literacy Levels*. Brussels: European Commission.
- EC. (2007). *Παιδεία στα μέσα επικοινωνίας της ψηφιακής εποχής*. Ανακτήθηκε στις 15 Ιουλίου 2021, από: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EL/TXT/HTML/?uri=URISERV:l24112&from=EL>.
- EC. (2009). *Γραμματισμός στα μέσα επικοινωνίας στο ψηφιακό περιβάλλον*. Ανακτήθηκε στις 15 Ιουλίου 2021, από: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=uriserv:am0004>.
- EC. (2010). *The Digital Agenda for Europe*. Ανακτήθηκε στις 15 Ιουλίου 2021, από: [https://europa.eu/european-union/file/1497/download\\_en?token=ITLHQiCl](https://europa.eu/european-union/file/1497/download_en?token=ITLHQiCl).
- EC. (2021). *Σχέδιο Δράσης για την Ψηφιακή Εκπαίδευση 2021-2027 - Digital Education Action Plan (2021-2027)*. Ανακτήθηκε στις 12 Αυγούστου 2021, από: [https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/digital-education-action-plan\\_en](https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/digital-education-action-plan_en).
- eTwinning. (nd). *eTwinning*. Ανακτήθηκε στις 15 Ιουνίου 2021, από: <https://www.etwinning.net/en/>.
- eTwinning. (2019). *If not in Schools, where? Learn and Practice Democracy in eTwinning*. Retrieved on June 11, 2021 from: <https://www.etwinning.net/en/pub/newsroom/highlights/if-not-in-schools-where-learn.htm>.
- ET 2020 Working Group. (2020). *Thematic Fiche: Uses and Abuses of (Modern) Media*. Retrieved on July 5, 2021 from: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/cd9faea8-ba77-11ea-811c-01aa75ed71a1>.
- Flash Eurobarometer. (2020). *Flash Eurobarometer 464: Fake News and Disinformation*. Retrieved from: [https://data.europa.eu/data/datasets/s2183\\_464\\_eng?locale=en](https://data.europa.eu/data/datasets/s2183_464_eng?locale=en).

- Games in Schools. (2019). *Games in Schools 2019*. Ανακτήθηκε στις 15 Ιουνίου 2021, από: <http://www.eun.org/el/projects/detail?articleId=4180266>.
- Hobbs, R. (2010). *A Plan of Action A whiTe pAper*. The Aspen Institute. *Communications and Society Program*. Retrieved on October 1 2016, from: <http://mediaeducationlab.com/digital-and-media-literacy-plan-actionloannidis>.
- Hobbs, R., & Jensen, A. (2009). The Past, Present, and Future of Media Literacy Education. *Journal of Media Literacy Education*, (1), 1-11.
- JISC. (nd). *Developing Digital Literacies*. Retrieved on May 9, 2015 from: <http://www.jisc.ac.uk/guides/developing-digital-literacies>.
- JRC. (nd). *The European Framework for the Digital Competence of Educators (DigCompEdu)* JRC SCIENCE FOR POLICY REPORT European Union. Ανακτήθηκε στις 25 Ιουλίου 2018: από: <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/european-framework-digital-competence-educators-digcompedu>.
- JRC. (nd). *Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ψηφιακών Δεξιοτήτων των Πολιτών (DigComp2.0)*. Ανακτήθηκε στις 25 Ιουλίου 2018, από: <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC101254>.
- Jones, L. M., & Mitchell, K. J. (2016). Defining and measuring youth digital citizenship. *New Media & Society*, 18(9), 2063–2079. Ανακτήθηκε την 1 Αυγούστου 2019, από: <https://doi.org/10.1177/1461444815577797>.
- Martin, J. (2006). A Latin American perspective on communication/cultural mediation. In *Global Media and Communication Journal*. Retrieved on July 9, 2019 from: <https://doi.org/10.1177/1742766506069579>.
- Rhodes, S. (2021). *Filter Bubbles, Echo Chambers, and Fake News: How Social Media Conditions Individuals to Be Less Critical of Political Misinformation*. Retrieved on July 5, 2021 from: <https://doi.org/10.1080/10584609.2021.1910887>.
- Ribble, M. (2011). Digital Citizenship in Schools. *International Society for Technology in Education*. (ISTE) (2nd ed.). ISBN 978-1-56484-301-2.
- Ribble, M., Bailey, R., & Ross, T. (2004). *Digital Citizenship, Addressing Appropriate Technology Behavior- ISTE. Learning & Leading with Technology*. Retrieved on December 23, 2019 from: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ695788.pdf>.
- Rieber, L. R. (1990). Using computer animated graphics in science instruction with children. *Journal of Educational Psychology*, 82, 135-140.
- Safer Internet Day. (nd). *Safer Internet Day (SID)*. Ανακτήθηκε στις 15 Ιουνίου 2021, από: <https://www.saferinternetday.org/>.
- School Education Gateway. (nd). *School Education Gateway*. Ανακτήθηκε στις 15 Ιουνίου 2021, από: <https://www.schooleducationgateway.eu/en/pub/index.html>.
- Simsek, E., & Simsek, A. (2013). New Literacies for Digital Citizenship. *Contemporary Educational Technology*, 4(2), 126-137. Available at: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1105529.pdf>.
- The Partnership for 21st Century Skills (P21). (nd). Ανακτήθηκε στις 10 Σεπτεμβρίου 2014, από: <http://www.p21.org/storage/documents/4csposter.pdf>.
- UNESCO. (2011). *Οδηγός Σπουδών των Εκπαιδευτικών - Παιδεία στα Μέσα και την Πληροφορία*. Ανακτήθηκε στις 15 Νοεμβρίου 2014, από: <http://unesdoc.unesco.org/images/0019/001929/192971GRE.pdf>.
- UNESCO. (2014). *European Media and Information Literacy Forum*. Ανακτήθηκε στις 15 Νοεμβρίου 2015, από: <http://www.europeanmedialiteracyforum.org/>.

- Ντάβου, Μ. (2007). Αγωγή και εκπαίδευση στα Μέσα Επικοινωνίας. *Ζητήματα Επικοινωνίας*, σσ. 5-12.
- Παπαδημητρίου, Σ. (2016). Εγγραμματισμός στα Μέσα: Προσεγγίζοντας το Σχολείο του 21ου Αιώνα. Στα *Πρακτικά του 1ου Πανελληνίου Συνεδρίου «Προγράμματα Σπουδών - Σχολικά εγχειρίδια: Από το παρελθόν στο παρόν και το μέλλον»*. Αθήνα, 2016.
- Παπαδημητρίου, Σ., & Σοφός, Α. (2019). Πρόγραμμα εξ αποστάσεως επιμόρφωσης Εκπαιδευτικών Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης «Ψηφιακός Γραμματισμός στα Οπτικοακουστικά Μέσα σε Διαδικτυακά Περιβάλλοντα Μάθησης»: Αποτελέσματα και Προτάσεις από την Πιλοτική Εφαρμογή. Στο Α. Λιοναράκης (Επιμ.), *Ανοικτή Εκπαίδευση: το περιοδικό για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση και την Εκπαιδευτική Τεχνολογία*, 15(1), 73-91. Doi: <http://dx.doi.org/10.12681/jode.19773>.
- Πλειός, Γ. (2021). *Παραποιημένες Ειδήσεις (Fake News). Ο Μετασχηματισμός της Προπαγάνδας στην Κοινωνία της Ενημέρωσης*. Αθήνα: Εκδόσεις Gutenberg.
- Σοφός, Αλ. (2014). Ψηφιακός γραμματισμός ως κατηγορία του μιντιακού γραμματισμού και ικανότητας. Αναλυτική προσέγγιση θεωρητικών προσεγγίσεων για την ένταξη της εκπαίδευσης στα Μέσα στην εκπαίδευση. Στο Α. Σοφός & Κ. Βρατσάλης (Επιμ.), *Παιδαγωγική Αξιοποίηση Νέων Μέσων στην εκπαιδευτική διαδικασία* (σσ. 61-82). Αθήνα: ΙΩΝ.