



ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ

ΣΧΟΛΗ ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

ΤΜΗΜΑ ΑΡΧΕΙΟΝΟΜΙΑΣ, ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΟΝΟΜΙΑΣ ΚΑΙ
ΜΟΥΣΕΙΟΛΟΓΙΑΣ

Τίτλος πτυχιακής εργασίας:

**Ψηφιακή Πολιτειότητα και πληροφόρηση: η περίπτωση
του Πλαισίου Ψηφιακής Ικανότητας για τους πολίτες της
Ευρωπαϊκής Ένωσης (The Digital Competence
Framework)**

Ονοματεπώνυμο φοιτητή: Στυλιανός Α. Μήλιος (B2017043)

Επιβλέπων Καθηγητής: Πέτρος Α. Κωσταγιόλας

Κέρκυρα, Ακαδημαϊκό έτος 2020-2021

Αφιέρωση και ευχαριστίες

Θέλω να ευχαριστήσω ιδιαίτερα τον καθηγητή μου κύριο Πέτρο Κωσταγιόλα, για την ευκαιρία που μου έδωσε να μελετήσω και να αναπτύξω το συγκεκριμένο θέμα. Θέλω να αφιερώσω αυτήν την εργασία στην οικογένεια μου, για την στήριξη και τα εφόδια που μου παρείχαν με σκοπό να σπουδάσω καθώς και σε όλους φίλους μου με στήριζαν.

Περίληψη

Η παρούσα πτυχιακή εργασία έχει ως στόχο να παρουσιάσει τις αλλαγές της σύγχρονης ψηφιακή εποχής, και να αναλύσει τις σημαντικότερες αλλαγές και προκλήσεις που σηματοδοτεί στις υπηρεσίες πληροφόρησης και ειδικότερα στις ακαδημαϊκές βιβλιοθήκες. Επιπρόσθετα αναλύει όρους που αφορούν το ευρύ φάσμα της Επιστήμης της Πληροφορίας, δίνοντας έμφαση στον ορισμό της ψηφιακής πολιτειότητας με σκοπό την ανάπτυξη των ψηφιακών δεξιοτήτων των φοιτητών/τριων. Στη συνέχεια της εργασίας αναλύεται διεξοδικά το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ψηφιακής Ικανότητας Πολιτών (The Digital Competence Framework 2.0), όπως αυτό έχει ορισθεί από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Τέλος παρεντίθενται προτάσεις που αφορούν την ψηφιακή ανάπτυξη και δεξιότητες των φοιτητών/τριών και πώς αυτό μπορεί να επιτευχθεί από τις Ακαδημαϊκές Βιβλιοθήκες.

Λέξεις κλειδιά: ψηφιακή εποχή, ακαδημαϊκές βιβλιοθήκες, ψηφιακές δεξιότητες, ψηφιακή πολιτειότητα, DigiComp.

Περιεχόμενα

Αφιέρωση και ευχαριστίες.....	2
Περίληψη.....	3
Κεφάλαιο 1 ^ο – Εισαγωγή.....	6
1.1: Γενικό Θεωρητικό πλαίσιο εργασίας	7
1.2 : Ζητούμενο και στόχοι της εργασίας.....	11
1.3: Σκεπτικό Δομής.....	13
Κεφάλαιο 2 ^ο - Θεωρητικό υπόβαθρο.....	14
2.1: Εισαγωγή.....	14
2.2: Κοινωνία και νέα οικονομία της πληροφορίας	16
2.2.1: Γενικές έννοιες	16
2.2.2 : Νέα Οικονομία	19
2.2.3: Ο ρόλος των σύγχρονων βιβλιοθηκών στη νέα οικονομία.....	20
2.3: Ρόλοι των υπηρεσιών πληροφόρησης τον 21 ^ο αιώνα	23
2.3.1: Γενικές έννοιες	23
2.3.2: Ακαδημαϊκές βιβλιοθήκες και υπηρεσίες πληροφόρησης.....	23
2.3.3: Δημιουργικότητα και καινοτομία στις Υπηρεσίες Πληροφόρησης	26
2.4: Οι νέες διαστάσεις της ψηφιακής πληροφοριακής παιδείας	29
2.4.1: Ορισμοί πληροφοριακής παιδείας	29
2.4.2: Ψηφιακή Πληροφοριακή Παιδεία	30
2.4.3: Πληροφοριακή Παιδεία και Ακαδημαϊκές βιβλιοθήκες	32
2.5 : Η έννοια και σημασία της πολιτειότητας.....	33
2.5.1: Εισαγωγή.....	33
2.5.2: Η σημασία της πολιτειότητας.	33
2.5.3: Η έννοια της ψηφιακής πολιτειότητας	34
2.5.4: Ψηφιακή πολιτειότητα και εκπαίδευση.	36
2.5.5: Συμπεράσματα	37
Κεφάλαιο 3 ^ο - Το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ψηφιακής Ικανότητας Πολιτών (The Digital Competence Framework 2.0) και η σύνδεση με την ψηφιακή πολιτειότητα	40
3.1: Γενικό Πλαίσιο.....	40
3.2: Οι γενικοί στόχοι του DigiComp	42
3.3: Η δημιουργία Item bank	45
3.4: Στόχοι και προσέγγιση της πρώτης πιλοτικής έρευνας	47
3.5: Η δεύτερη πιλοτική προσέγγιση και η κρίση COVID-19	49

3.6: Ενδεικτικές ερωτήσεις του DigiCompSat	50
3.7: Η αξιοποίηση του DigComp στην Ελλάδα και η Ψηφιακή Ακαδημία Πολιτών	52
3.8: Συμπεράσματα	55
Κεφάλαιο 4 ^ο – Προτάσεις- συμπεράσματα	58
4.1: Συμπεράσματα- Προτάσεις	58
Βιβλιογραφία	60
Διαδικτυακές πηγές.....	62

Κεφάλαιο 1^ο – Εισαγωγή

Η εξελισσόμενη ανάπτυξη της τεχνολογίας καθώς και η διευρυμένη χρήση των νέων τεχνολογιών, έχουν αλλάξει ριζικά τις ζωές των ανθρώπων. Η χρήση των νέων τεχνολογιών αποτελεί βασική προϋπόθεση στη σύγχρονη κοινωνία της πληροφορίας. Η Πανδημία COVID-19 αποτελεί το πιο βασικό παράδειγμα, πως οι πολίτες ανεξαιρέτως ηλικίας, έχουν προσαρμοστεί στο σύγχρονο ψηφιακό κόσμο. Είναι απόλυτα εμφανές ότι η χρήση των νέων τεχνολογιών αυξάνεται. Για αυτό το λόγο πρωταρχική απαίτηση αποτελεί η σωστή χρήση τους.

Αυτό επιτυγχάνεται με την ανάπτυξη των ψηφιακών δεξιοτήτων και ικανοτήτων των πολιτών. Οι πολίτες, οι οποίοι αποτελούν το θεμέλιο λίθο μιας κοινωνίας, καλούνται να ανταπεξέλθουν στις ραγδαίες αλλαγές της νέας ψηφιακής εποχής. Η τέταρτη πλέον βιομηχανική επανάσταση, πρέπει να εξασφαλίσει την καλή ποιότητα ζωής, την ασφάλεια, την δημοκρατία και την συμμετοχικότητα των πολιτών στη ψηφιακή κοινωνία.

Η μετάβαση στη σύγχρονη ψηφιακή εποχή, σηματοδοτεί σημαντικότερες αλλαγές και προκλήσεις. Η πιο σημαντική πρόκληση είναι, ο άνθρωπος να γνωρίζει την δημοκρατική του ιδιότητα στη νέα ψηφιακή αλλαγή. Η ανάπτυξη των ψηφιακών δεξιοτήτων θα επιφέρει κίνητρα στις μελλοντικές γενιές και θα αντιμετωπίσει προβλήματα που αφορούν, πολιτικές, οικονομικές, κοινωνικές και πολιτισμικές αλλαγές.

Ειδικότερα, η βελτίωση της ψηφιακής πολιτειότητας και της ψηφιακής ικανότητας των φοιτητών/τριων μέσω της ανάπτυξης των ψηφιακών δεξιοτήτων θα οδηγήσει στη σωστή χρήση της τεχνολογίας. Σημαντικό ρόλο διαδραματίζουν οι ακαδημαϊκές βιβλιοθήκες. Η ανάγκη για έρευνες στο σημείο αυτό είναι αυξημένες. Οι ακαδημαϊκές βιβλιοθήκες σήμερα, σε παγκόσμια κλίμακα έχουν αναδειχθεί σε σύνθετους οργανισμούς που καλούνται να λειτουργήσουν σε ένα περιβάλλον που αλλάζει με ταχύτατους ρυθμούς.

Σύμφωνα με τα παραπάνω, η παρούσα πτυχιική εργασία και έρευνα, διερευνά τις εξελίξεις της ψηφιακής εποχής καθώς και την συμπεριφορά του πολίτη- φοιτητή στη χρήση των τεχνολογιών. Ακόμη, αναλύει την ψηφιακή πολιτειότητα, την κοινωνία

και την οικονομία της πληροφορίας, τον ρόλο των ακαδημαϊκών βιβλιοθηκών, καθώς και τις επιπτώσεις της Πανδημίας COVID-19 στις υπηρεσίες της πληροφόρησης.

Τέλος παρατίθεται αναλυτικά το ευρωπαϊκό πλαίσιο για την ψηφιακή ικανότητα (DigiComp) των πολιτών, όπως αυτό έχει οριστεί από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή.

1.1: Γενικό Θεωρητικό πλαίσιο εργασίας

Η πολιτειότητα ή ιδιότητα του πολίτη ή citizenship είναι ένας όρος που σχηματίστηκε μεταπολεμικά. Ωστόσο, το ενδιαφέρον εστιάστηκε σε αυτόν κυρίως τις δύο τελευταίες δεκαετίες. Είναι μια έννοια πολύσημη, εξελισσόμενη και ιδιαιτέρως επίμαχη στη δυτική πολιτική φιλοσοφία (Παπαδόπουλος, 2016). Όλες οι ερμηνείες που λαμβάνει ο όρος πολιτειότητα σχετίζονται με την έννοια του πολίτη (στενότερη ή ευρύτερη) και τα δικαιώματα που αυτός φέρει. Ενίοτε περιγράφεται ως μία ιδιότητα που συνδέεται με την αίσθηση του 'ανήκειν' και το πλέγμα των σχέσεων που αναπτύσσονται ανάμεσα στα μέλη μιας κοινότητας, με πρωταρχικό μέλημα κυρίως το συλλογικό παρά το ατομικό συμφέρον.

Οι συνεχώς μεταβαλλόμενες παγκόσμιες συνθήκες απαιτούν πολίτες οι οποίοι δεν θα έχουν μόνο έναν παθητικό ρόλο μέσω υποχρεώσεων ή δικαιωμάτων, αλλά θα είναι συμμετοχοί, ενεργοί, με γνώση και εμπλοκή στις κοινοτικές και παγκόσμιες δράσεις. Ο μετασχηματισμός της έννοιας πολιτειότητα συνδέεται άμεσα με τις ραγδαίες εξελίξεις και την ανάγκη απόκτησης νέων δεξιοτήτων του πολίτη, όπως η συμμετοχικότητα, η δημοκρατικότητα, η ανεκτικότητα και η ειρηνική συμβίωση. Η ψηφιακή πολιτειότητα συνιστά μια σύγχρονη τάση, η οποία συνδέεται με την ενεργή πολιτειότητα και συμμετοχή του ατόμου μέσω της πληροφορίας και της γνώσης. Η ελεύθερη πρόσβαση και ο διαμοιρασμός των πληροφοριών (δικαίωμα της δημοκρατίας), η δικτυωμένη παγκόσμια κοινότητα, η πληθώρα των μέσων (Chryssochoou, 2009), δίνουν τη δυνατότητα στον σύγχρονο πολίτη να γίνει ενεργητικός ψηφιακός χρήστης με συμμετοχή στο κοινωνικό γίγνεσθαι.

Ο Ribble καταλήγει σε εννέα στοιχεία που σχετίζονται με τη χρήση, την κακή χρήση και την κατάχρηση της τεχνολογίας και ορίζουν την ψηφιακή πολιτειότητα, διανοίγοντας το οπτικό πεδίο σε εύρος και βάθος, επιτρέποντας μια διεισδυτική

προσέγγιση για την περαιτέρω κατανόηση της σπουδαιότητας του όρου. Τα στοιχεία αυτά συνθέτουν ένα εξόχως πολύπλοκο και ευρύ πλέγμα αλληλοεξαρτούμενων εννοιών , το οποίο συνοψίζεται στο τρίπτυχο ‘Σεβάσου-Εκπαιδεύσου-Προστάτεψε’ (‘Respect-Educate-Protect’) (<http://www.digitalcitizenship.net>), και είναι τα ακόλουθα, σύμφωνα με την κατηγοριοποίηση του Ribble:

1. Ψηφιακή Πρόσβαση (Digital Access): ισότιμη και ανεμπόδιστη πρόσβαση και συμμετοχή στο κοινωνικό γίγνεσθαι
2. Ψηφιακό Εμπόριο (DigitalCommerce): το σύνολο των ηλεκτρονικών διαδικασιών που επιτρέπουν τη διακίνηση και αγορά προϊόντων και υπηρεσιών
3. Ψηφιακή Επικοινωνία (Digital Communication): ψηφιακή ανταλλαγή μηνυμάτων
4. Ψηφιακός Εγγραμματισμός (DigitalLiteracy): διδάσκοντας με και μαθαίνοντας για τη χρήση της τεχνολογίας
5. Ψηφιακή Δεοντολογία/Εθιμοτυπία (DigitalEtiquette): όρια και κανόνες που διέπουν την ψηφιακή επικοινωνία
6. Ψηφιακή Νομοθεσία (Digital Law): υποχρεώσεις και νομικά κωλύματα που σχετίζονται με τη διακίνηση και χρήση των ψηφιακών πληροφοριών
7. Ψηφιακά Δικαιώματα και Υποχρεώσεις (Digital Rights &Responsibilities): ελευθερίες αλλά και υποχρεώσεις που συνδέονται με τη χρήση των ΤΠΕ.
8. Ψηφιακή Υγεία και Ευεξία (Digital Health &Wellness): κίνδυνοι για την υγεία οι οποίοι απορρέουν από τη χρήση των ψηφιακών μέσων
9. Ψηφιακή Ασφάλεια (DigitalSecurity): προφυλάξεις για την ασφάλεια των προσωπικών και ψηφιακών δεδομένων, ευαίσθητων στοιχείων και πληροφοριών.¹

Αυτό που αξίζει να τονιστεί είναι ότι στα πλαίσια αυτών των προκλήσεων και αναγκών το Ευρωπαϊκό Ψηφιακό Πλαίσιο Ικανότητας, επίσης γνωστό ως DigComp, προσφέρει ένα εργαλείο για τη βελτίωση της ψηφιακής ικανότητας των πολιτών. Σήμερα, το να είσαι ψηφιακά ικανός σημαίνει ότι οι άνθρωποι πρέπει να έχουν ικανότητες σε όλους τους τομείς της DigComp.

¹ https://www.jstor.org/stable/26273877?seq=7#metadata_info_tab_contents

Η έκθεση με την ονομασία DigComp 2.0 παρουσιάζει την ενημερωμένη λίστα 21 ικανοτήτων (ονομάζεται επίσης το εννοιολογικό μοντέλο αναφοράς), ενώ τα οκτώ επίπεδα επάρκειας και παραδείγματα χρήσης μπορούν να βρεθούν στο DigComp 2.1.²

Το Ψηφιακό Πλαίσιο Ικανότητας μπορεί να βοηθήσει στην παρακολούθηση των ψηφιακών δεξιοτήτων των πολιτών και στη στήριξη της ανάπτυξης προγραμμάτων σπουδών.

Ο δείκτης «ψηφιακές δεξιότητες» είναι ένα μέρος των πολλών δεικτών για τη μέτρηση του ανθρώπινου κεφαλαίου που απαιτείται για να επωφεληθούν από τις δυνατότητες που προσφέρει μια ψηφιακή κοινωνία. Ο Πίνακας αποτελεσμάτων DigitalAgenda προσφέρει ένα διαδικτυακό εργαλείο για την προβολή των δεδομένων με διαδραστικό τρόπο.

Το πλαίσιο DigComp μπορεί να χρησιμοποιηθεί για το σχεδιασμό και το σχεδιασμό προσφορών εκπαίδευσης και κατάρτισης. Για παράδειγμα, το ισπανικό Υπουργείο Παιδείας, Πολιτισμού και Αθλητισμού έχει προσαρμόσει το DigComp για τους Ισπανούς εκπαιδευτικούς και έχει χρησιμοποιηθεί ως έγγραφο στρατηγικής υποστήριξης για την περαιτέρω ανάπτυξη της επαγγελματικής ανάπτυξης των εκπαιδευτικών.

Για την ανάπτυξη των ψηφιακών δεξιοτήτων των πολιτών και ειδικότερα των ακαδημαϊκών πολιτών, σημαντική είναι η συμβολή των ακαδημαϊκών βιβλιοθηκών.

Οι βιβλιοθήκες αποτελούν σύγχρονες πηγές παραγωγής και διάχυσης της γνώσης προς το κοινό. Συμβάλλουν στην ενίσχυση του μορφωτικού και πολιτιστικού επιπέδου. Ο ρόλος των βιβλιοθηκών είναι άρρηκτα συνδεδεμένος με την πνευματική καλλιέργεια, εκπαίδευση, μάθηση, ψυχαγωγία, ενημέρωση, πολιτιστική αφύπνιση του ατόμου. Οι βιβλιοθήκες αποτελούν έναν βασικό πυλώνα της εκπαιδευτικής διαδικασίας είτε πρόκειται για τη δια ζώσης είτε την εξ αποστάσεως εκπαίδευση, η οποία έχει γίνει αναπόσπαστο μέρος στη ζωή των ανθρώπων εξαιτίας της Πανδημίας.

² <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework>

Οι ακαδημαϊκές βιβλιοθήκες αποτελούν ένα σημείο μεταφοράς της γνώσης από τα πανεπιστημιακά ιδρύματα προς την κοινωνία, δίνοντας πρόσθετα κίνητρα δράσης (Sidorko&Yang, 2011).

Ειδικότερα, οι Ακαδημαϊκές Βιβλιοθήκες έχουν ως βασική αποστολή την συνδρομή και την παραγωγή και τη διανομή της επιστημονικής γνώσης. Οι εν λόγω βιβλιοθήκες έχουν εξελιχθεί και από υποστηρικτικοί μηχανισμοί της εκπαιδευτικής διαδικασίας και της προώθησης της ερευνητικής δραστηριότητας, έχουν μετατραπεί σε συμμετόχους τόσο της εκπαιδευτικής όσο και της ερευνητικής διαδικασίας. Ο ρόλος και η λειτουργία των ακαδημαϊκών βιβλιοθηκών ενσωματώνουν την εκπαιδευτική διαδικασία, συγκεκριμένα σε δύο τομείς:

1. Στην αναδιαμόρφωση των προγραμμάτων σπουδών των πανεπιστημιακών ιδρυμάτων
2. Στην αναζήτηση και προσπέλαση του επιθυμητού πληροφοριακού υλικού σε ψηφιακή μορφή.

Οι ακαδημαϊκές βιβλιοθήκες λειτουργούν, με σκοπό να διευρύνουν, να μελετούν και να εξετάζουν τη γνώση. Επιπρόσθετα κάνοντας χρήση των υπαρχουσών δομών τους καθώς και τις υφιστάμενες λειτουργίες τους, αποτελούν φορείς της διαχείρισης της γνώσης. Εκτός όμως από διαχειριστές της γνώσης λειτουργούν και ως δημιουργοί γνώσης.

Εξαιτίας της υγειονομικής κρίσης που επισκιάζει ολόκληρο τον πλανήτη, οι ακαδημαϊκές βιβλιοθήκες καλούνται να αναπτύξουν νέες υπηρεσίες που θα επιτρέπουν την ψηφιακή πρόσβαση στην πληροφορία. Οι ακαδημαϊκές βιβλιοθήκες σήμερα σε παγκόσμια κλίμακα έχουν αναδειχθεί σε σύνθετους οργανισμούς που καλούνται να λειτουργήσουν σε ένα περιβάλλον που αλλάζει με ταχύτατους ρυθμούς. Οι αλλαγές αυτές δεν είναι δυνατόν να μην επηρεάσουν και να μην επιφέρουν αλλαγές στο μοντέλο διοικητικής οργάνωσης που εφαρμόζεται. Οι αλλαγές αυτές επιβάλλουν την μετεξέλιξη των ακαδημαϊκών βιβλιοθηκών, όχι μόνο ως προς τις συλλογές τους, αλλά και στο ανθρώπινο δυναμικό που τις στελεχώνουν. Οι επιστήμονες της πληροφόρησης και οι βιβλιοθηκονόμοι είναι αναγκαίο να μεριμνήσουν για την υιοθέτηση νέων ρόλων τόσο όσον αφορά τις εργασίες που επιτελούν όσο και να παρέχουν νέες υπηρεσίες.

1.2 : Ζητούμενο και στόχοι της εργασίας

Ζητούμενο της παρούσας πτυχιακής εργασίας είναι να αποτυπώσει τον ρόλο και την σημασία των ακαδημαϊκών βιβλιοθηκών στην ενίσχυση της ψηφιακής πολιτειότητας. Οι συνεχώς μεταβαλλόμενες παγκόσμιες συνθήκες απαιτούν πολίτες οι οποίοι δεν θα έχουν μόνο έναν παθητικό ρόλο μέσω υποχρεώσεων ή δικαιωμάτων, αλλά θα είναι συμμετέτοχοι, ενεργοί, με γνώση και εμπλοκή στις κοινοτικές και παγκόσμιες δράσεις. Αφορμή για την εκπόνηση της πτυχιακής εργασίας είναι, ότι τα τελευταία χρόνια έχει παρουσιαστεί μεγάλη αύξηση σε συζητήσεις και έρευνες, επισημαίνοντας την ανάγκη για ανάπτυξη των ψηφιακών ικανοτήτων των πολιτών. Επιπρόσθετα, η πανδημία Covid-19 έχει οδηγήσει την κοινωνία σε μία μεταβαλλόμενη πορεία, αναδεικνύοντας την ανάγκη της σωστής χρήσης της τεχνολογίας από ικανούς ψηφιακούς πολίτες. Αυτό που αξίζει να σημειωθεί είναι, ότι ελάχιστα Πανεπιστήμια ανά τον κόσμο επικεντρώνονται στην ενίσχυση της ψηφιακής πολιτειότητας των φοιτητών και των φοιτητριών τους. Είναι απόλυτα κατανοητό ότι το πεδίο των ερευνών για την συγκεκριμένη θεώρηση είναι στα πρώτα στάδια.

Αυτό επιτυγχάνεται αναλύοντας την έννοια και τους στόχους της πολιτειότητας και ευρύτερα της ψηφιακής πολιτειότητας. Ακόμη αναλύονται οι ορισμοί της κοινωνίας και της οικονομίας της πληροφορίας καθώς και οι νέες διαστάσεις της παιδείας, προβάλλοντας το ρόλο των υπηρεσιών της πληροφόρησης, ειδικότερα των ακαδημαϊκών βιβλιοθηκών στον 21^ο αιώνα. Μεγάλη έμφαση δίνεται στο DigComp (Digital Competence Framework for citizens) το οποίο αποτελεί ένα εργαλείο για την βελτίωση των ψηφιακών ικανοτήτων των πολιτών. Ακόμη ένα κύριο ζητούμενο είναι η επιρροή της πανδημίας Covid-19 στο περιβάλλον των ακαδημαϊκών βιβλιοθηκών και αν αυτές μπορούν να συμβάλλουν στην διαμόρφωση της ψηφιακής πολιτειότητας και στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων των φοιτητριών και των φοιτητών.

Αναφορικά οι στόχοι της παρούσας πτυχιακής εργασίας είναι να ορισθεί :

- η ψηφιακή πολιτειότητα,

- να αναλυθούν έννοιες που αφορούν την Επιστήμη της Πληροφορίας
- να αναλυθεί το πρόγραμμα Dig Comp,
- να γίνουν προτάσεις για τις Ακαδημαϊκές Βιβλιοθήκες και ιδιαίτερα του Ιονίου Πανεπιστημίου

1.3: Σκεπτικό Δομής

Το σκεπτικό δομής της παρούσας πτυχιακής εργασίας είναι το εξής. Ξεκινάει με την αφιέρωση και τις ευχαριστίες, την περίληψη, με τις λέξεις κλειδιά καθώς και τα περιεχόμενα. Εν συνεχεία το πρώτο κεφάλαιο περιλαμβάνει το θεωρητικό υπόβαθρο της εργασίας, τα ζητούμενα και οι στόχοι και τέλος το σκεπτικό δομής. Στο δεύτερο κεφάλαιο γίνεται βιβλιογραφική επισκόπηση για τα εξής θέματα: Κοινωνία και νέα οικονομία της πληροφορίας, ρόλοι των υπηρεσιών πληροφόρησης τον 21ο αιώνα, νέες διαστάσεις της ψηφιακής πληροφοριακής παιδεία, και αναλύεται διεξοδικά η έννοια και σημασία της πολιτειότητας.

Στο τρίτο κεφάλαιο γίνεται εκτενής αναφορά και παρουσιάζεται αναλυτικά το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο ψηφιακής ικανότητας (DigiComp). Δίνονται πληροφορίες για τη σημασία αυτού του πλαισίου, και για το πώς είναι δομημένη η έρευνα που διεξήχθη από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή. Επιπρόσθετα αναλύει και την Ψηφιακή Ακαδημία Πολιτών που έχει σχεδιαστεί από το Υπουργείο Ψηφιακής Διακυβέρνησης. Πρόκειται για ένα εγχείρημα που έχει ως σκοπό να υιοθετήσει το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ψηφιακής Ικανότητας. Τέλος, στο τέταρτο και τελευταίο κεφάλαιο παρουσιάζονται τα συμπεράσματα της εργασίας καθώς και οι προτάσεις σύμφωνα με όσα έχουν αναλυθεί.

Κεφάλαιο 2ο- Θεωρητικό υπόβαθρο

2.1: Εισαγωγή

Η μετάβαση στη σύγχρονη ψηφιακή εποχή, σηματοδοτεί σημαντικότερες αλλαγές και προκλήσεις. Η πιο σημαντική πρόκληση είναι, ο άνθρωπος να γνωρίζει την δημοκρατική του ιδιότητα στη νέα ψηφιακή αλλαγή. Η ανάπτυξη των ψηφιακών δεξιοτήτων θα επιφέρει κίνητρα στις μελλοντικές γενιές και θα αντιμετωπίσει προβλήματα που αφορούν, πολιτικές, οικονομικές, κοινωνικές και πολιτισμικές αλλαγές. Η εξελισσόμενη ανάπτυξη της τεχνολογίας καθώς και η διευρυνόμενη χρήση των νέων τεχνολογιών, έχουν αλλάξει ριζικά τις ζωές των ανθρώπων. Η χρήση των νέων τεχνολογιών αποτελεί βασική προϋπόθεση στη σύγχρονη κοινωνία της πληροφορίας. Η Πανδημία COVID-19 αποτελεί το πιο βασικό παράδειγμα, πως οι πολίτες ανεξαιρέτως ηλικίας, έχουν προσαρμοστεί στο σύγχρονο ψηφιακό κόσμο. Είναι απόλυτα εμφανές ότι η χρήση των νέων τεχνολογιών αυξάνεται. Για αυτό το λόγο πρωταρχική απαίτηση αποτελεί η σωστή χρήση τους.

Στο δεύτερο κεφάλαιο της παρούσας πτυχιακής εργασίας γίνεται μία βιβλιογραφική επισκόπηση, δίνοντας έμφαση στις ακαδημαϊκές βιβλιοθήκες. Αρχικά, δίνεται ο ορισμός για την Κοινωνία και την νέα οικονομία της πληροφορίας. Επιπρόσθετα αναλύονται οι ρόλοι των υπηρεσιών πληροφόρησης τον 21ο αιώνα, καθώς εξετάζεται και η εισαγωγή της δημιουργικότητας και της καινοτομίας σε αυτές. Ακόμη διαπραγματεύεται τις νέες διαστάσεις της ψηφιακής πληροφοριακής παιδείας, και αναλύεται διεξοδικά η έννοια και σημασία της πολιτειότητας.

Στην διάρκεια αυτής της εξέλιξης μεγάλες αλλαγές έχει επιφέρει η υγειονομική κρίση COVID-19 επιφέροντας μια σειρά από αλλαγές που αφορούν το ευρύ φάσμα πληροφοριών καθώς και την ορθή λειτουργία των Υπηρεσιών Πληροφόρησης. Οι επιστήμονες της πληροφόρησης και οι βιβλιοθηκονόμοι είναι αναγκαίο να μεριμνήσουν για την υιοθέτηση νέων ρόλων τόσο όσον αφορά τις εργασίες που επιτελούν όσο και να παρέχουν νέες υπηρεσίες.

2.2: Κοινωνία και νέα οικονομία της πληροφορίας

2.2.1: Γενικές έννοιες

Η ραγδαία εξέλιξη των νέων τεχνολογιών και η ενσωμάτωση τους στην οικονομία και στην κοινωνία, αλλά και στην καθημερινή ζωή των πολιτών, διαμορφώνουν μια παγκόσμια Κοινωνία της Πληροφορίας με νέες διαστάσεις και δεδομένα για την ανάπτυξη, την πρόοδο και την ποιοτική ζωή των ανθρώπων.

Με τον όρο **Κοινωνία της Πληροφορίας (information society)** χαρακτηρίζεται μία κοινωνία όπου η παραγωγή, διανομή, χρήση, ενσωμάτωση και διαχείριση πληροφοριών αποτελεί σημαντική οικονομική, πολιτική και πολιτιστική δραστηριότητα. Σκοπός μιας κοινωνίας της πληροφορίας είναι να κερδίσει ανταγωνιστικό πλεονέκτημα διεθνώς, δια μέσου της χρήσης της πληροφορικής με δημιουργικό και παραγωγικό τρόπο.

Η οικονομία της γνώσης είναι αντίστοιχη έννοια σε οικονομικό επίπεδο, σύμφωνα με την οποία ο πλούτος δημιουργείται μέσα από την οικονομική εκμετάλλευση της κατανόησης. Οι άνθρωποι που έχουν τα μέσα να συμμετέχουν σε αυτή τη μορφή κοινωνίας ορισμένες φορές ονομάζονται «ψηφιακοί πολίτες». Αυτό αποτελεί και μια από τις δεκάδες ετικέτες που υποδηλώνουν ότι οι πολίτες εισρέουν σε νέα μορφή της κοινωνίας.

Όπως ήδη έχει αναφερθεί, στη σύγχρονη εποχή οι δεξιότητες για την διαχείριση της πληροφορίας είναι απαιτούμενες. Πολλές χώρες έχουν αναγνωρίσει τον ψηφιακό γραμματισμό, προσδιορίζοντας το ως στρατηγικό στόχο για την εκπαίδευση των πολιτών και ιδιαίτερα των νέων. Ο όρος **ψηφιακός γραμματισμός (digital literacy)** (Sofos,2010) σχετίζεται με όλα τα μέσα που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε ψηφιακή μορφή, τα οποία επιβάλλουν από τη μεριά των χρηστών διαφοροποιημένες ικανότητες και δεξιότητες, π.χ. την «μη γραμμική ανάγνωση», τη διττή ενεργοποίηση του χρήστη ως «αναγνώστη- συγγραφέα» μηνυμάτων, πχ, στο Web 2.0 (Kron & Sofos 2003). Ο Gilster ορίζει τον ψηφιακό γραμματισμό ως την ικανότητα της κατανόησης και της χρήσης πληροφορίας που παρουσιάζεται μέσω υπολογιστών σε διάφορες μορφές από μεγάλη γκάμα πηγών (Gilster, 1997).

Οι Rafferty και Steyaert (2007, στο Sofos, 2010) δηλώνουν ότι ο ψηφιακός γραμματισμός μπορεί να θεωρηθεί ως συνδυασμός των ακόλουθων δεξιοτήτων:

- **Λειτουργικές δεξιότητες**, αφορούν τη γνώση στη χρήση της τεχνολογίας, (π.χ. χρήση ηλεκτρολογίου- ποντικιού, αποστολή e mail με συνημμένο, επεξεργασία κειμένου κλπ.)
- **Δομικές δεξιότητες**, αφορούν τη χρήση των (νέων) δομών στις οποίες περιέχονται πληροφορίες.
- **Στρατηγικές δεξιότητες**, αφορούν τις στρατηγικές χρήσεις των πληροφοριών, (π.χ. κριτική ανάλυση της πληροφορίας).

Η πανδημία COVID-19 έχει οξύνει τις κοινωνικές ανάγκες για την ανάπτυξη των ψηφιακών δεξιοτήτων. Το ζήτημα της ορολογίας καθώς και οι νέες συνθήκες που δημιουργούνται στο συγκεκριμένο τομέα, είναι υπό διερεύνηση. Στο πεδίο της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης, χρήσιμες κριτικές για τους όρους μπορούν να βρεθούν στο έργο του Ilomaki et al. (2011) and Spante et al. (2018). Το Υπουργείο Επιχειρηματικής Καινοτομίας και Δεξιοτήτων του Ηνωμένου Βασιλείου και Τμήμα Πολιτιστικών Μέσων και Αθλητισμού (2016), ορίζει τον ψηφιακό γραμματισμό ως εξής: « περιλαμβάνει τύπους συνόλων δεξιοτήτων, όπως, βασικοί, λειτουργικοί, γνωστικοί και κοινωνικοί, που απαιτούνται για συγκεκριμένες εργασίες και εκτελούνται από συγκεκριμένες ομάδες χρηστών».

Ο Bawden (2001,2008) ασχολείται με την έννοια των βασικών δεξιοτήτων, της πληροφοριακής παιδείας και τον ψηφιακό γραμματισμό, συνδέοντας τα με ευρύτερες εκτιμήσεις όπως οι κοινωνικοπολιτισμικές απόψεις στην παιδεία, σχεδιάζοντας οργανωμένες πρακτικές στην ανθρώπινη συμπεριφορά.

Το Ευρωπαϊκό Ψηφιακό Πλαίσιο Ικανοτήτων των πολιτών (The Digital Competence Framework 2.0), εστιάζει στη ψηφιακή κοινωνία, δίνοντας έμφαση στην ανάγκη για βελτίωση των ψηφιακών ικανοτήτων στις καθημερινές δραστηριότητες των πολιτών. Η ψηφιακή ικανότητα ομαδοποιείται σε πέντε τομείς, κριτική σκέψη, δια βίου μάθηση, πληροφόρηση, δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου, καινοτομία και επίλυση προβλημάτων.

Η Διεθνής Ομοσπονδία Συλλόγων και Ιδρυμάτων Βιβλιοθηκών (IFLA), χρησιμοποιεί τον όρο «ψηφιακός γραμματισμός» για να περιγράψει την ικανότητα

αξιοποίησης του ανθρώπινου δυναμικού στα ψηφιακά εργαλεία», ως έννοια που δεν ενσωματώνει μόνο τεχνικά στοιχεία (π.χ. χρήση της τεχνολογίας), αλλά δίνεται έμφαση στη κατανόηση του διαδικτύου.³

Ο ψηφιακός μετασχηματισμός είναι η διείσδυση των ψηφιακών τεχνολογιών στις επιχειρήσεις με σκοπό την αύξηση της παραγωγικότητας, την δημιουργία και την κοινωνική ευημερία. Κυβερνήσεις, οργανισμοί και επιχειρήσεις, πραγματοποιούν μελέτες στρατηγικής πρόβλεψης, στηρίζοντας τις μακροπρόθεσμες πολιτικές τους για τον ψηφιακό μετασχηματισμό. Τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα είναι πολλά. Από την μία επιτυγχάνεται η υψηλή και γρήγορη ανάπτυξη μιας υπηρεσίας. Από την άλλη η έλλειψη στρατηγικών και το ελλιπές μη καταρτισμένο εργατικό δυναμικό εμποδίζουν την διαδικασία αυτήν.

Στόχοι του ψηφιακού μετασχηματισμού (digital transformation)

Κοινωνικοί	1. Προώθηση για ανάπτυξη της καινοτομίας και της συνεργατικής κουλτούρας. 2. Αλλαγή του εκπαιδευτικού συστήματος με σκοπό την παροχή νέων δεξιοτήτων 3. Ανάπτυξη ψηφιακής επικοινωνίας και υποδομών που διασφαλίζουν τη διακυβέρνηση. 4. Ενίσχυση ψηφιακών προσωπικών δεδομένων, διαφάνεια, αυτονομία και εμπιστοσύνη. 5. Βελτίωση τη προσβασιμότητας και της ποιότητας των ψηφιακών υπηρεσιών που προσφέρονται στον πληθυσμό.
Οικονομικοί	1. Εφαρμογή νέων και καινοτόμων τεχνολογιών.

³ A study of higher education students' self-perceived digital competences for learning and everyday life online participation

	2. Αύξηση της παραγωγής εισοδήματος, της παραγωγικότητας. 3. Βελτίωση του κανονιστικού πλαισίου και τεχνικά πρότυπα
--	---

Ο **ψηφιακός μετασχηματισμός** αποτελεί βασική προτεραιότητα της ΕΕ. Το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο συμβάλλει στη διαμόρφωση των πολιτικών που ενισχύουν την αξιοποίηση των νέων ψηφιακών τεχνολογιών στην Ευρώπη, δημιουργούν νέες ευκαιρίες για επιχειρήσεις και καταναλωτές, στηρίζουν την πράσινη μετάβαση της ΕΕ και την εκπλήρωση του στόχου της για κλιματική ουδετερότητα έως το 2050, στηρίζουν τους πολίτες στην απόκτηση ψηφιακών δεξιοτήτων και την κατάρτιση των εργαζομένων και συμβάλουν στη ψηφιοποίηση των δημόσιων υπηρεσιών, διασφαλίζοντας παράλληλα τον σεβασμό των βασικών δικαιωμάτων και αξιών.

Τον Μάιο του 2021, το Κοινοβούλιο υιοθέτησε έκθεση για τη διαμόρφωση του ψηφιακού μέλλοντος της Ευρώπης, η οποία καλεί την Επιτροπή να αντιμετωπίσει τις προκλήσεις του ψηφιακού μετασχηματισμού και, κυρίως, να επωφεληθεί από τις ευκαιρίες που προσφέρει η ψηφιακή ενιαία αγορά, να βελτιώσει τη χρήση της Τεχνητής Νοημοσύνης και να στηρίξει την ψηφιακή καινοτομία.⁴

2.2.2 : Νέα Οικονομία

Η «Νέα Οικονομία» ορίζεται ως το πέρασμα από τη μαζική παραγωγή (mass production) στη μαζική προσαρμογή (mass customization). Αυτή διαμορφώνει ένα νέο οικονομικο-διοικητικό καθεστώς απαιτώντας την άμεση παροχή προϊόντων και υπηρεσιών απόλυτα προσαρμοσμένων στις ανάγκες και απαιτήσεις των πελατών. Αυτοί θα απολαμβάνουν το δικαίωμα της άμεσης ανάμιξης στην όλη διαδικασία σχεδίασης και δημιουργίας τους. Στόχος της Νέας Οικονομίας αποτελεί η παροχή προϊόντων και υπηρεσιών που θα διαχειρίζονται και θα υποκινούνται περισσότερο από τον πελάτη- χρήστη με σκοπό να είναι πλήρως εξατομικευμένα και

⁴ <https://www.europarl.europa.eu/news/el/headlines/society/20210414STO02010/psifiakos-metashchatismos-simasia-ofeli-kai-politiki-tis-ee>

προσαρμοσμένα στις ιδιαίτερες ανάγκες και απαιτήσεις τους (Walters, Halliday and Glaser, 2002).

Η μετάβαση από τη Βιομηχανική Εποχή στη Νέα Οικονομία είναι γεγονός και εξελίσσεται με γοργούς ρυθμούς. Στην Νέα Οικονομία⁵ η διείσδυση των ψηφιακών τεχνολογιών αποτελεί το σημαντικότερο χαρακτηριστικό της. Πιο συγκεκριμένα, περιλαμβάνει τους κλάδους των Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνίας (ΤΠΕ), καθώς και το σύνολο των υπηρεσιών που προκύπτουν από τους συγκεκριμένους κλάδους.

Τα κυριότερα χαρακτηριστικά της Νέας Οικονομίας είναι τα εξής:

1. Η Νέα Οικονομία στηρίζεται στη γνώση.
2. Παρουσιάζεται η αναγκαιότητα δόμησης θεσμών δια βίου κατάρτισης.
3. Στηρίζεται στην ψηφιακή τεχνολογία
4. Έχει ως βάση της το διαδίκτυο.
5. Απευθύνεται στην νέα παγκόσμια αγορά σε πραγματικό χρόνο.
6. Καταργεί τους παραδοσιακούς μεσάζοντες και δημιουργεί νέους.
7. Στηρίζεται στην καινοτομία και στην αμεσότητα.

2.2.3: Ο ρόλος των σύγχρονων βιβλιοθηκών στη νέα οικονομία

Οι Βιβλιοθήκες, αν και οι κατεξοχήν φορείς εντοπισμού, διαχείρισης και εκμετάλλευσης της πληροφορίας και της γνώσης για την παραγωγή και προσφορά υπηρεσιών προστιθέμενης αξίας, ήταν αυτές που αντιμετώπισαν, αρχικά, τις αρχές και τους κανόνες της Διαχείρισης της Γνώσης με αρκετή δυσπιστία και προβληματισμό (Rowley, 2003). Το μέλλον των Βιβλιοθηκών και των Οργανισμών Πληροφόρησης δημιουργεί μεγάλο προβληματισμό και επαναφέρει στο προσκήνιο τη Διαχείριση της Γνώσης ως πιθανό εργαλείο για την εξασφάλιση της βιωσιμότητας τους. Οι οικονομικές και κοινωνικές αλλαγές καθώς και η κρίση της Πανδημίας COVID-19, είναι φαινόμενα που απαιτούν τα άμεση προσαρμογή των Βιβλιοθηκών και των Οργανισμών Πληροφόρησης.

⁵ Germanou

Η αύξηση της παραγωγής της πληροφορίας και η εύκολη διάχυσή της σε συμβατική ή ψηφιακή μορφή, με την ταυτόχρονη ανάπτυξη της ψηφιακής δύναμης, των μορφών επικοινωνίας και των νέων τεχνολογιών, έθεσε μια σειρά νέων σταθερών στον τρόπο κατοχής και πρόσβασης στην πληροφορία. Η Νέα Οικονομία που σταδιακά κάνει αισθητή την παρουσία της, επηρεάζει και τους χρήστες των Βιβλιοθηκών, οι οποίοι αναζητούν πιο εξατομικευμένες υπηρεσίες.

Εκείνο που είναι ανάγκη να καταστεί σαφές, είναι το γεγονός ότι οι Υπηρεσίες Πληροφόρησης πρέπει πρώτα απ' όλα να είναι οργανισμοί που μαθαίνουν διαρκώς (Learning Organizations) και που αφουγκράζονται τις εκάστοτε πληροφοριακές ανάγκες του κοινού. Κάποια βασικά χαρακτηριστικά ενός τέτοιου οργανισμού, που δρα σε ανταγωνιστικά περιβάλλοντα και επιχειρεί την εξασφάλιση του ανταγωνιστικού πλεονεκτήματος έναντι ομοειδών οργανισμών, στοιχεία που σηματοδοτούν τη Νέα Οικονομία, είναι τα εξής (Choo, 1998):

1. **Διαίσθηση (sensing):** αφορά στην ικανότητα ενός οργανισμού να αφουγκράζεται τις τάσεις που επίκεινται στο εξωτερικό και εσωτερικό περιβάλλον και να συλλέγει πληροφορίες και ερεθίσματα που προέρχονται από αυτό.
2. - **Μνήμη (memory):** αφορά στην ικανότητα του Οργανισμού να συγκεντρώνει τις εμπειρίες του παρελθόντος, είτε αυτές αφορούν σε επιτυχημένες ή αποτυχημένες δράσεις.
3. - **Αντίληψη (perception):** συνίσταται στην αναγνώριση και ανάπτυξη, από πλευράς Οργανισμού, περιγραφών εξωτερικών γεγονότων και οντοτήτων, χρησιμοποιώντας τις πληροφορίες που αφορούν στο κομμάτι της "μνήμης". Σε αυτό το στάδιο πραγματοποιείται μιας πρώτης τάξης κατηγοριοποίηση, ταξινόμηση και εν γένει οργάνωση των υφιστάμενων πληροφοριών, με σκοπό τη δημιουργία συνόλων κανόνων, σταθερών, και οδηγιών ορθής πρακτικής.
4. - **Ερμηνεία (interpretation):** το σημείο αυτό αποτελεί και την πεμπτουσία της συνολικής διαδικασίας Διαχείρισης της Γνώσης. Ο Οργανισμός καλείται, όχι μόνο να κατανοήσει αλλά και, να ερμηνεύσει γεγονότα και καταστάσεις. Απαιτείται ο ερμηνευτικός συνδυασμός των δεδομένων που ήδη υπάρχουν με αυτά που ενδεχομένως προκύπτουν μελλοντικά.

5. - **Προσαρμοστικότητα (adapting behavior):** κάθε Οργανισμός καλό είναι να μπορεί να προσαρμόζεται στις εκάστοτε συνθήκες, εκμεταλλευόμενος στοιχεία που άντλησε από την εφαρμογή των σταδίων που ανωτέρω περιγράφηκαν. Η προσαρμοστική ικανότητα, άλλωστε, αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της άσκησης διοικητικής σε έναν Οργανισμό, αφού κάτι τέτοιο επιτάσσει πρώτα απ' όλα η ανάγκη επιβίωσης, σε πρώτο επίπεδο, αλλά και ανταγωνιστικής παρουσίας του Οργανισμού, σε ένα επόμενο.

Είναι απόλυτο κατανοητό πως η Νέα Οικονομία ενσωματώνεται και στην ελληνική πληροφοριακή αγορά. Βασική προϋπόθεση για την ανάπτυξη των Βιβλιοθηκών και των Υπηρεσιών Πληροφόρησης είναι η μαζική προσαρμογή. Ως κατεξοχήν φορείς οργάνωσης και διαχείρισης της πληροφορίας και της γνώσης, αποτελούν τους πλέον αρμόδιους Οργανισμούς, οι οποίοι – κάνοντας χρήση μεθόδων και πρακτικών Διαχείρισης Γνώσης, μπορούν, σε περιβάλλον Νέας Οικονομίας, να ανταποκριθούν επαρκώς στην παραγωγή υπηρεσιών προστιθέμενης αξίας. Μία πολιτική που, εν κατακλείδι, θα τους εξασφαλίσει όχι μόνο τη βιωσιμότητά, αλλά και την ανταγωνιστική παρουσία τους.

2.3: Ρόλοι των υπηρεσιών πληροφόρησης τον 21^ο αιώνα

2.3.1: Γενικές έννοιες

Οι «Υπηρεσίες Πληροφόρησης»⁶ είναι το πολύπλοκο και ποικιλόμορφο εκείνο πλέγμα των υπηρεσιών, ιδρυμάτων και οργανισμών που έχουν επωμιστεί το δύσκολο έργο της διαχείρισης των πληροφοριών και εν γένει του πληροφοριακού υλικού και της πληροφόρησης. Η συγκεκριμένη διαδικασία, αν και μπορεί να γίνει με διαφορετικά εργαλεία και τεχνικές, ανάλογα με το είδος της υπηρεσίας και της κατηγορίας του υλικού, εν τούτοις έχει ως στόχο τη συγκέντρωση, επεξεργασία, συστηματική και ελεγχόμενη αποθήκευσή του προκειμένου αυτές να καταστούν εύκολα αναζητήσιμες και προσβάσιμες από τον τελικό ενδιαφερόμενο (Μπώκος, 2001).

Η Επιστήμη της Πληροφόρησης αφορά στο συστηματικό τρόπο μελέτης της λογικής, της μεθοδολογίας, των στόχων, των εργαλείων και των υπηρεσιών μιας οργανωμένης παρέμβασης στα θέματα παραγωγής, αξιολόγησης, διακίνησης, διαχείρισης και διάθεσης της πληροφόρησης, με στόχο την ανάπτυξη τεχνολογικών υποδομών αποτελεσματικής πρόσβασης και επιχειρησιακής εκμετάλλευση της (Μπώκος, 2001).

Οι έννοιες *πληροφόρηση και πληροφορία* διακρίνονται εννοιολογικά (Μπώκος, 2002). Η πρώτη έχει ευρύτερο περιεχόμενο και συνδέεται άμεσα με τις υπηρεσίες πληροφόρησης, ενώ η δεύτερη (πληροφορία) ενσωματώνει δεδομένα, στα οποία έχει αποδοθεί συγκεκριμένο νόημα, ενδεχομένως χρήσιμο (Ackoff, 1989). Η παραγωγή και η παροχή υπηρεσιών πληροφόρησης εξαρτάται από την ποιότητα των δεδομένων και των πληροφοριών.

2.3.2: Ακαδημαϊκές βιβλιοθήκες και υπηρεσίες πληροφόρησης

Μπώκος, Γεώργιος (2001), Εισαγωγή στην επιστήμη της πληροφόρησης, Αθήνα: Παπασωτηρίου.
Μπώκος, Γεώργιος (2001), Τεχνολογία και πληροφόρηση, από τη διαχείριση του βιβλίου στη διαχείριση της γνώσης, Αθήνα: Παπασωτηρίου.
Κωσταγιόλας Πέτρος (2010), Διοίκηση ποιότητας στις σύγχρονες βιβλιοθήκες- υπηρεσίες πληροφόρησης: ο ρόλος των προσδοκιών των χρηστών.

Η εμφάνιση και η επίδραση των νέων τεχνολογιών πληροφορίας συνέλαβε στην ανάπτυξη νέων υπηρεσιών πληροφόρησης από τις ελληνικές ακαδημαϊκές βιβλιοθήκες. Οι ακαδημαϊκές βιβλιοθήκες αποτελούν έναν «κόμβο» μεταφοράς της γνώσης από τα πανεπιστήμια προς την κοινωνία, δίνοντας πρόσθετα κίνητρα δράσης. Η εξωστρέφεια που επιδεικνύουν οι βιβλιοθήκες τα τελευταία χρόνια εστιάζει στις προσπάθειες των ακαδημαϊκών βιβλιοθηκών να αλληλεπιδράσουν με τις υφιστάμενες τοπικές κοινότητες πέρα από τις παραδοσιακές λειτουργίες που απευθύνονται στους χρήστες τους.

Οι ακαδημαϊκές βιβλιοθήκες αποτελούν ένα σημείο μεταφοράς της γνώσης από τα πανεπιστημιακά ιδρύματα προς την κοινωνία, δίνοντας πρόσθετα κίνητρα δράσης (Sidorko&Yang, 2011).

Οι ακαδημαϊκές βιβλιοθήκες λειτουργούν, με σκοπό την διεύρυνση, την μελέτη και την εξέταση της γνώσης. Επιπρόσθετα κάνοντας χρήση των υπάρχουσών δομών τους καθώς και τις υφιστάμενες λειτουργίες τους, αποτελούν φορείς της διαχείρισης της γνώσης. Εκτός όμως από διαχειριστές της γνώσης λειτουργούν και ως δημιουργοί γνώσης.

Σε ένα συνεχώς μεταβαλλόμενο περιβάλλον οι ακαδημαϊκές βιβλιοθήκες αναπροσδιορίζουν συνεχώς τον λειτουργικό τους ρόλο, καθοδηγούμενες από τις ανάγκες των χρηστών, αλλά και από τις προκλήσεις των νέων τεχνολογιών. Διότι, όπως λένε οι Hallmark, Schwartz, and Roy (2007) *έχουν περάσει ανεπιστρεπτί οι μέρες κατά τις οποίες οι βιβλιοθήκες έχοντας ανοικτές τις πόρτες στο κοινό θεωρούνται η υπ' αριθμόν μία πηγή πληροφόρησης. Ο έντονος ανταγωνισμός χρηματοδοτήσεων και η άποψη πολλών ότι οτιδήποτε βρίσκεται σε μια βιβλιοθήκη μπορεί να βρεθεί στο διαδίκτυο έχουν δημιουργήσει στις βιβλιοθήκες την ανάγκη να αντιδράσουν.* Είναι απόλυτα εμφανές το γεγονός πως ο ρόλος τους έχει διευρυνθεί με τους ακαδημαϊκούς βιβλιοθηκονόμους να επωφελούνται από τις νέες ευκαιρίες που παρουσιάζονται με τις νέες συνεργασίες στις πανεπιστημιακές κοινότητες.

Στην Ελλάδα η δημιουργία, Συνδέσμου Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών (ΣΕΑΒ -Heal-link) την τελευταία εικοσαετία αποτελεί κορυφαίο γεγονός συνεργασίας για την ακαδημαϊκή – και όχι μόνο- βιβλιοθηκονομική κοινότητα. Αποτέλεσμα αυτής της συνεργασίας είναι τα ακαδημαϊκά ιδρύματα της χώρας έχουν

πρόσβαση σε πολλές επιστημονικές ηλεκτρονικές πηγές (ηλεκτρονικά περιοδικά, βάσεις δεδομένων, e-books, αλλά και σε κοινό σύστημα λογοκλοπής).

Στο πλαίσιο του ΣΕΑΒ σημαντικό προϊόν συνεργασίας, αποτελεί:

1. ο ενιαίος κατάλογος έντυπου υλικού, αλλά και η λειτουργία ενιαίου πληροφοριακού συστήματος για εξοικονόμηση χρόνου και χρημάτων (ILSaS)
2. και επιπρόσθετα ο δια-δανεισμός βιβλίων και άρθρων περιοδικών της έντυπης συλλογής των βιβλιοθηκών μέσω του ΙΡΙΣ και μέσω του Εθνικού Συλλογικού Καταλόγου Επιστημονικών Περιοδικών.

Οι ακαδημαϊκές βιβλιοθήκες είναι αναγκαίο να επιδιώκουν την **μεταφορά της γνώσης και την εξωστρέφεια**. Σύμφωνα με τον ορισμό που έχει δώσει το Πανεπιστήμιο του Χόνγκ Κόνγκ μεταφορά γνώσης είναι *«η εμπλοκή, προς αμοιβαίο όφελος, με τις επιχειρήσεις, την κυβέρνηση ή το κοινό για την παραγωγή, την απόκτηση, την εφαρμογή και την προσβασιμότητα στη γνώση που απαιτείται για την ενίσχυση της υλικής, ανθρώπινης, κοινωνικής, πολιτιστικής και περιβαλλοντικής ευημερίας. Περιλαμβάνει, όχι μόνο τη μεταφορά τεχνολογίας, αλλά και όλους τους κλάδους, συμπεριλαμβανομένων των τεχνών, των ανθρωπιστικών επιστημών, και των κοινωνικών επιστημών, ενώ αποτελεί μια αμφίδρομη διαδικασία»*.

Επιπρόσθετα, στις ακαδημαϊκές βιβλιοθήκες, οι πόρτες πρέπει **να είναι ανοικτές** για τον κάθε πολίτη της χώρας. Από πολύ νωρίς, πριν την ανάπτυξη των ακαδημαϊκών βιβλιοθηκών ο νομοθέτης (Ν1268/82) αναφέρει: *« Η ακαδημαϊκή βιβλιοθήκη πρέπει να διαθέτει τις συλλογές της και σε χρήστες εκτός της ακαδημαϊκής κοινότητας στα πλαίσια μιας πολιτικής επικοινωνίας των Ανωτέρων και Ανωτάτων Εκπαιδευτικών Ιδρυμάτων και με τον εξωτερικό χώρο. Οι πανεπιστημιακές βιβλιοθήκες οφείλουν να προσφέρουν υπηρεσίες πληροφόρησης με προστιθέμενη αξία, όχι μόνο στην πανεπιστημιακή κοινότητα αλλά και στο επιστημονικό, ερευνητικό και σπουδαστικό κοινό της ευρύτερης περιοχής του Α.Ε.Ι.»*.

Αξιοσημείωτο ρόλο διαδραματίζει η αλληλεπίδραση των ακαδημαϊκών βιβλιοθηκών **με τις τοπικές κοινότητες**. Μερικές από τις δράσεις σε τοπικό επίπεδο είναι οι εξής:

1. Ανάπτυξη συλλογών με ειδικό και τοπικό ενδιαφέρον.
2. Συμμετοχή σε προγράμματα αναζήτησης και ανάδειξης της τοπικής ιστορίας, και ψηφιακής αναπαράστασής της μέσω των ψηφιακών βιβλιοθηκών.

3. Προγράμματα πληροφοριακής παιδείας σε πολίτες και οργανισμούς της τοπικής αυτοδιοίκησης.
4. Διοργάνωση εκδηλώσεων με αντικείμενο την ανάδειξη της τοπικής και πολιτιστικής δραστηριότητας.
5. Ειδικές ομάδες (σχολεία/ ΑΜΕΑ).
6. Δωρεές/ ανταλλαγές.

Εν κατακλείδι, εξαιτίας της υγειονομικής κρίσης που επισκιάζει ολόκληρο τον πλανήτη, οι ακαδημαϊκές βιβλιοθήκες καλούνται να αναπτύξουν νέες υπηρεσίες που θα επιτρέπουν την ψηφιακή πρόσβαση στην πληροφορία. Οι ακαδημαϊκές βιβλιοθήκες σήμερα σε παγκόσμια κλίμακα έχουν αναδειχθεί σε σύνθετους οργανισμούς που καλούνται να λειτουργήσουν σε ένα περιβάλλον που αλλάζει με ταχύτατους ρυθμούς. Οι αλλαγές αυτές δεν είναι δυνατόν να μην επηρεάσουν και να μην επιφέρουν αλλαγές στο μοντέλο διοικητικής οργάνωσης που εφαρμόζεται. Οι αλλαγές αυτές επιβάλλουν την μετεξέλιξη των ακαδημαϊκών βιβλιοθηκών, όχι μόνο ως προς τις συλλογές τους, αλλά και στο ανθρώπινο δυναμικό που τις στελεχώνουν. Οι επιστήμονες της πληροφόρησης και οι βιβλιοθηκονόμοι είναι αναγκαίο να μεριμνήσουν για την υιοθέτηση νέων ρόλων τόσο όσον αφορά τις εργασίες που επιτελούν όσο και να παρέχουν νέες υπηρεσίες. Έχοντας σημαντική παρακαταθήκη το συνεργατικό πνεύμα ανάπτυξης των υπηρεσιών τους, παραμένοντας ανοικτοί χώροι, αλλά και διαθέτοντας σύγχρονες πληροφοριακές πηγές μπορούν να λειτουργήσουν ως βασικοί πυλώνες της ευρύτερης κοινότητας.

2.3.3: Δημιουργικότητα και καινοτομία στις Υπηρεσίες Πληροφόρησης

Η πρόσβαση στην πληροφορία έχει ιδιαίτερη σημασία αφού συμβάλλει στην γνωσιακή, την πνευματική, τη συναισθηματική, καθώς και την πολιτισμική ανάπτυξη της κοινωνίας (Case,2012). Αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινότητας στη ζωή των ατόμων, επιδρώντας μέσα από την μετάδοση ιδεών και συναισθημάτων στον τρόπο με τον οποίο αυτά σκέφτονται, αισθάνονται, εκφράζονται και δημιουργούν (Savolainen,1995). Η πρόσβαση στην πληροφορία, δεν αναφέρεται αποκλειστικά σε ειδικές ομάδες κοινού, αλλά αποτελεί αντικείμενο ενδιαφέροντος

για το ευρύτερο κοινωνικό σύνολο, συμβάλλοντας στην έκφραση και τη δημιουργικότητα (Bawden, 1986; Lee et al., 2005a). Υπό αυτή την έννοια, η πληροφορία είναι δυνατόν να παρέχεται σε μεγάλο βαθμό χωρίς περιορισμούς προς όλους τους ενδιαφερόμενους, με σεβασμό όμως, πάντα, στα πνευματικά δικαιώματα που διέπουν την κάθε περίπτωση ξεχωριστά (Wilson, 2000). Η διάδοση της πληροφορίας αποτελεί μέρος μιας διαδικασίας η οποία μπορεί να είναι συστηματική ή μη, καθώς και ενεργή ή παθητική και η οποία έχει ως αντικείμενο τη συλλογή, την ανάκτηση, την οργάνωση, καθώς και τη χρήση αυτής για διάφορους σκοπούς προκαθορισμένους ή μη (Wilson, 2006).

Για να μπορέσουν οι οργανισμοί και οι υπηρεσίες πληροφόρησης να ανταποκριθούν στις προκλήσεις της κάθε εποχής, είναι αναγκαίο να εισάγουν **την δημιουργικότητα και την καινοτομία** στις υπηρεσίες που προσφέρουν. Σίγουρα αποτελεί μια πρόκληση. Η δημιουργικότητα θα βελτιώσει την αποδοτικότητα και την αποτελεσματικότητα ενός συστήματος και θα οδηγήσει στην εξέλιξη και στην καινοτομία. Για την κατανόηση του θέματος είναι αναγκαίο να αποδοθεί η σημασία της δημιουργικότητας και της καινοτομίας.

Η δημιουργικότητα στις υπηρεσίες πληροφόρησης, είναι η δημιουργία ιδεών που μπορεί να καταλήξει σε βελτίωση της αποδοτικότητας και αποτελεσματικότητας ενός συστήματος (Kuratko & Hodgetts, 2004).

Η καινοτομία στις υπηρεσίες πληροφόρησης, είναι η διαδικασία μέσω της οποίας μετατρέπονται οι ευκαιρίες σε εκμεταλλεύσιμες ιδέες. Αποτελεί τον δρόμο για τις αλλαγές. Καινοτομία είναι πολύ περισσότερο από μια ιδέα (Kuratko & Hodgetts, 2004).

Ο αναπροσδιορισμός του τρόπου διοίκησης μιας υπηρεσίας πληροφόρησης ή ενός οργανισμού θα επιφέρει αυτές τις αλλαγές. Οι οργανισμοί υπό την πίεση του έντονου ανταγωνισμού επανεξετάζουν όλες εκείνες τις υποθέσεις που διέπουν τις παραδοσιακές θεωρίες επιχειρησιακής οργάνωσης και λειτουργίας. Αρκετοί οργανισμοί στοχεύουν στην ανάπτυξη της έρευνας γύρω από την δημιουργικότητα και την παροχή εκπαιδευτικών προγραμμάτων σχετικά με την ανάπτυξη της δημιουργικής σκέψης.

Ενδεικτικά κάποιοι οργανισμοί:

- Future Problem Solving Program International - <http://www.fpsp.org>
- Odyssey of the Mind - <http://www.odysseyofthemind.com>
- The Creative Education Foundation (CEF) - <http://www.creativeeducationfoundation.org/>
- International Center for Studies in Creativity <https://creativity.buffalostate.edu/>
- The Center for Creative Learning - <http://www.creativelearning.com>
- American Creativity Association (ACA) - <http://www.amcreativityassoc.org>
- The Center for Creative Leadership - <http://www.ccl.org>

Σύμφωνα με τον Οργανισμό Οικονομικής Συνεργασίας και Ανάπτυξης (ΟΟΣΑ) «καινοτομία είναι η μετατροπή μιας ιδέας σε εμπορεύσιμο προϊόν, υπηρεσία, με λειτουργική μέθοδο παραγωγής ή διανομής, με στόχο την βελτίωση της κοινωνικής υπηρεσίας».

Η διαδικασία της καινοτομίας είναι η εξής:

Παραγωγή ιδεών $\Rightarrow$ διαλογή $\Rightarrow$ εφικτή ιδέα $\Rightarrow$ εφαρμογή

Οι παράγοντες που συμβάλλουν στην ανάπτυξη της καινοτομίας είναι οι παρακάτω:

- Η παγκοσμιοποίηση των αγορών.
- Η σύναψη στρατηγικών συμμαχιών.
- Η εμφάνιση νέων ανταγωνιστικών χωρών σε τεχνολογικό επίπεδο.
- Η αυξανόμενη διεθνοποίηση των επιχειρήσεων και των δραστηριοτήτων έρευνας και τεχνολογίας.
- Η αύξηση των ερευνητικών δαπανών.
- Η ανάδειξη σημαντικών κοινωνικών θεμάτων όπως η αύξηση της ανεργίας και η προστασία του περιβάλλοντος.

Μια υπηρεσία πληροφόρησης για να πετύχει την καινοτομία ως στόχο, είναι αναγκαίο να επαναπροσδιορίσει και να απαντήσει στα παρακάτω ερωτήματα:

1. Ποιο είναι το αντικείμενο των υπηρεσιών;
2. Σε ποιους απευθύνεται;
3. Τι υπηρεσίες προσφέρει;
4. Πως θα βελτιώσει τις υπηρεσίες του;

Υπάρχουν διάφοροι καινοτόμοι οργανισμοί και ορισμένες καλές κυβερνητικές πολιτικές που υποστηρίζουν την καινοτομία. Χρειάζεται όμως ενθάρρυνση της καινοτομίας όσον αφορά το εσωτερικό πλαίσιο λειτουργίας τους αλλά και την επίδραση από εξωτερικούς παράγοντες. Κατά γενική ομολογία η τεχνολογική ανάπτυξη οδηγεί τους οργανισμούς και τις υπηρεσίες σε μια περίοδο αλλαγών. Αναπόφευκτα υπάρχουν και οργανωτικές αλλαγές, όπως επίσης και οι ρόλοι του ανθρωπίνου δυναμικού, το οποίο καλείται να εφαρμόσει την καινοτομία και την δημιουργικότητα.

2.4: Οι νέες διαστάσεις της ψηφιακής πληροφοριακής παιδείας

2.4.1: Ορισμοί πληροφοριακής παιδείας

Πληροφοριακή παιδεία ή Πληροφοριακός γραμματισμός είναι όροι της Επιστήμης της Πληροφόρησης που αναφέρονται σε όλες τις δραστηριότητες των οποίων τα άτομα εκπαιδεύονται να διαχειρίζονται τις πληροφορίες με σκοπό να τις αξιοποιούν για τις ανάγκες τους.

Έχουν γίνει αρκετές προσπάθειες, κυρίως από βιβλιοθηκονόμους ή επαγγελματίες που σχετίζονται με την βιβλιοθηκονομία, με σκοπό να αποτυπωθεί ο ορισμός της Πληροφοριακής Παιδείας. Ο πιο κοινώς αναφερόμενος και χρησιμοποιούμενος ορισμός της είναι αυτός που έχει υιοθετηθεί από την American Library Association (ALA), 1998: « Για να είναι ένα άτομο πληροφοριακά εγγράμματο, πρέπει να είναι ικανό να αναγνωρίζει πότε η πληροφορία είναι απαραίτητη και να έχει την ικανότητα να εντοπίζει, να αξιολογεί και να χρησιμοποιεί αποτελεσματικά την αναγκαία πληροφορία. Τα πληροφοριακά εγγράμματα άτομα είναι εκείνα που έχουν μάθει πώς να μαθαίνουν.

Γνωρίζουν πώς να μαθαίνουν, γιατί ξέρουν πως είναι οργανωμένη η πληροφορία, ξέρουν πώς να εντοπίζουν τις πληροφορίες με τέτοιο τρόπο που οι άλλοι μπορούν να μαθαίνουν από αυτές (Byerly/ Brodie, 1999).

Συνοψίζοντας η πληροφοριακή παιδεία επικεντρώνεται στη χρήση των πληροφοριών παρά στις βιβλιογραφικές δεξιότητες, δηλαδή οι φοιτητές/ τριες πρέπει να αναπτύσσουν πληροφοριακή επάρκεια, για να γίνουν πιο επιτυχημένοι. Κάποιοι όροι που σχετίζονται με την πληροφοριακή παιδεία είναι οι εξής:

- Πληροφοριακοί ευχέρεια
- Εκπαίδευση χρηστών
- Εκπαίδευση βιβλιοθήκης
- Βιβλιογραφική εκπαίδευση
- Πληροφοριακή επάρκεια
- Πληροφοριακές δεξιότητες
- Ανάπτυξη πληροφοριακών δεξιοτήτων

Διεθνή Πρότυπα Πληροφοριακής Παιδείας:

- The Association of College and Research Libraries (2000).[Information Literacy Competency Standards for Higher Education](#). Chicago, IL: The Association of College and Research Libraries.
 - The Association of College and Research Libraries.[Guidelines for Instruction Programs in Academic Libraries](#). Approved by the ACRL Board of Directors, June 2003. Revised October 2011.
 - Association of College and Research Libraries.[Standards for Proficiencies for Instruction Librarians and Coordinators](#). Approved by the ACRL Board, June 24, 2007.
 - The Association of College and Research Libraries.[Framework for Information Literacy for Higher Education](#). Filed by the ACRL Board February 2, 2015.
 - [Guidelines on information literacy for lifelong learning](#). Final draft By Jesús Lau Chair, Information Literacy Section / IFLA. Reviewed July 39, 2006.
 - [The SCONUL Seven Pillars of Information Literacy](#). Core Model For Higher Education. SCONUL Working Group on Information Literacy. April 2011
-

2.4.2: Ψηφιακή Πληροφοριακή Παιδεία

Οι τεχνολογίες της πληροφορίας και της επικοινωνίας έχουν εισχωρήσει σε όλους τους τομείς της κοινωνίας και της σύγχρονης ζωής, ο όρος «**ψηφιακή παιδεία**» περιλαμβάνει ένα σύνολο βασικών δεξιοτήτων με σκοπό την χρήση και την

παραγωγή ψηφιακών μέσων, επεξεργασία και ανάκτηση πληροφοριών, συμμετοχή σε κοινωνικά δίκτυα, και ένα ευρύ φάσμα επαγγελματικών δεξιοτήτων πληροφορικής.

Σύμφωνα με τον ορισμό εργασίας της UNESCO, ο «**γραμματισμός**» είναι η ικανότητα του ατόμου να αναγνωρίζει και να κατανοεί, να δημιουργεί, να επικοινωνεί, να υπολογίζει και να χρησιμοποιεί έντυπα και γραπτά υλικά που συνδέονται με διαφορετικά πλαίσια.

Το 1995 ο Lanham έκανε λόγο για « παιδεία πολυμέσων», θέλοντας έτσι να κάνει ένα διαχωρισμό της παραδοσιακής πληροφοριακής παιδείας με την παιδεία που προέρχεται από άλλες πηγές, όπως είναι οι εικόνες, οι ήχοι κ.α. Η έννοια της «ψηφιακής πληροφοριακής παιδείας» πρωτοεμφανίστηκε το 1997 από τον Glister. Σύμφωνα με τον ίδιο, υπάρχουν τέσσερις βασικοί πυλώνες για την ψηφιακή παιδεία:

1. Αναζήτηση μέσω διαδικτύου
2. Πλοήγηση σε υπερκείμενο
3. Συναρμολόγηση γνώσης
4. Αξιολόγηση περιεχομένου

Σε μία πιο σύγχρονη μορφή της η ψηφιακή παιδεία περιγράφηκε το 2004 από τον Eshet- Alkalai «ως η ικανότητα επιβίωσης σε μια ψηφιακή εποχή». Υποστήριξε ότι η ψηφιακή παιδεία είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με 5 άλλες μορφές παιδείας, οι οποίες είναι οι εξής:

- Οπτική παιδεία
- Αναπαραγωγική παιδεία
- Πληροφοριακή παιδεία
- Διακλαδόμενη παιδεία
- Κοινωνική παιδεία

Καταλήγοντας, **ψηφιακή παιδεία** είναι ικανότητα του ανθρώπου να μπορεί να συνθέτει και να ενσωματώνει πληροφορίες από διάφορες ηλεκτρονικές- ψηφιακές και μη πηγές.

2.4.3: Πληροφοριακή Παιδεία και Ακαδημαϊκές βιβλιοθήκες

Ο ρόλος της πληροφοριακής παιδείας θεωρείται ιδιαίτερα σημαντικός στις πανεπιστημιακές κοινότητες. Οι φοιτητές/τριες μαθαίνουν πώς να χρησιμοποιούν τις πληροφορίες με τον πιο κατάλληλο τρόπο ώστε να αποκτήσουν γνώση πέρα από την ακαδημαϊκή τους πορεία. Η τάση της νέας οικονομίας στηρίζεται στη χρήση πληροφοριών και απαιτεί εργατικό δυναμικό, ικανό να χειριστεί επαρκώς τις πληροφορίες που θα πρέπει να είναι ικανό να αναλύει και να ερμηνεύει τις πληροφορίες καθώς και να διαχειρίζεται κατάλληλα τις νέες αναπτυσσόμενες τεχνολογίες (Candy,2002). Η εκμάθηση της πληροφοριακής παιδείας είναι μια από τις πιο σημαντικές προτεραιότητες των ακαδημαϊκών βιβλιοθηκών.

Οι φοιτητές/τριες καλούνται να διαχειριστούν ένα πλούσιο ψηφιακό περιβάλλον, όπου αυτό ενίοτε είναι το εσωτερικό ψηφιακό σύστημα του Πανεπιστημίου τους. Είναι απαραίτητο λοιπόν οι βιβλιοθηκονόμοι των ακαδημαϊκών κοινοτήτων να διαχειριστούν αυτή την πρόκληση και να εκπαιδεύσουν τους φοιτητές και τους καθηγητές, για το πώς να εντοπίζουν, να αξιολογούν και να χρησιμοποιούν την πληροφορία ορθά και αποτελεσματικά. Είναι αναγκαία λοιπόν, η χρήση νέων μεθόδων με σκοπό την πιο ενεργή μάθηση της ακαδημαϊκής κοινότητας.

Οι σύγχρονες ακαδημαϊκές βιβλιοθήκες πρέπει να μετατραπούν σε Κέντρα Μαθησιακών Πόρων (Learning Resource Center). Η ραγδαία εξέλιξη της τεχνολογίας καθώς και η πληθώρα των πληροφοριών απαιτούν νέες δεξιότητες από τους χρήστες. Είναι βέβαιο πως τα προγράμματα πληροφοριακής παιδείας διαμορφώνουν βάσεις για τη δια βίου μάθηση, η οποία είναι απαραίτητη σε μια κοινωνία που αναπτύσσεται και αλλάζει με ταχύτατους ρυθμούς.

2.5 : Η έννοια και σημασία της πολιτειότητας

2.5.1: Εισαγωγή

Η πολιτειότητα ή ιδιότητα του πολίτη ή citizenship είναι ένας όρος που σχηματίστηκε μεταπολεμικά. Ωστόσο, το ενδιαφέρον εστιάστηκε σε αυτόν κυρίως τις δύο τελευταίες δεκαετίες. Είναι μια έννοια πολύσημη, εξελισσόμενη και ιδιαιτέρως επίμαχη στη δυτική πολιτική φιλοσοφία (Παπαδόπουλος, 2016). Όλες οι ερμηνείες που λαμβάνει ο όρος πολιτειότητα σχετίζονται με την έννοια του πολίτη (στενότερη ή ευρύτερη) και τα δικαιώματα που αυτός φέρει.

Ενίοτε περιγράφεται ως μία ιδιότητα που συνδέεται με την αίσθηση του 'ανήκειν' και το πλέγμα των σχέσεων που αναπτύσσονται ανάμεσα στα μέλη μιας κοινότητας, με πρωταρχικό μέλημα κυρίως το συλλογικό παρά το ατομικό συμφέρον.

Οι συνεχώς μεταβαλλόμενες παγκόσμιες συνθήκες απαιτούν πολίτες οι οποίοι δεν θα έχουν μόνο έναν παθητικό ρόλο μέσω υποχρεώσεων ή δικαιωμάτων, αλλά θα είναι συμμετοχοί, ενεργοί, με γνώση και εμπλοκή στις κοινοτικές και παγκόσμιες δράσεις. Ο μετασχηματισμός της έννοιας πολιτειότητα συνδέεται άμεσα με τις ραγδαίες εξελίξεις και την ανάγκη απόκτησης νέων δεξιοτήτων του πολίτη, όπως η συμμετοχικότητα, η δημοκρατικότητα, η ανεκτικότητα και η ειρηνική συμβίωση.

Η ψηφιακή πολιτειότητα συνιστά μια σύγχρονη τάση, η οποία συνδέεται με την ενεργή πολιτειότητα και συμμετοχή του ατόμου μέσω της πληροφορίας και της γνώσης. Η ελεύθερη πρόσβαση και ο διαμοιρασμός των πληροφοριών (δικαίωμα της δημοκρατίας), η δικτυωμένη παγκόσμια κοινότητα, η πληθώρα των μέσων (Chryssochoou, 2009), δίνουν τη δυνατότητα στον σύγχρονο πολίτη να γίνει ενεργητικός ψηφιακός χρήστης με συμμετοχή στο κοινωνικό γίγνεσθαι.

2.5.2: Η σημασία της πολιτειότητας.

Η έννοια της πολιτειότητας γίνεται αντιληπτή ως μία κατάσταση (status) η οποία παραχωρείται από το Κράτος σε ανεξάρτητα άτομα, τα οποία λειτουργούν με ορθολογικό τρόπο για την υλοποίηση των προσωπικών τους επιδιώξεων με το τελευταίο να διασφαλίζει ίσα δικαιώματα ενώπιον του νόμου (Jones & Gaventa,

2002: 3). Η πολιτειότητα ή ιδιότητα του πολίτη (citizenship), είναι ένας όρος που σχηματίστηκε μεταπολεμικά. Αποτελεί μια έννοια πολύσημη, εξελισσόμενη και ιδιαίτερος επίμαχη στη δυτική πολιτική φιλοσοφία (Παπαδόπουλος, 2016). Ενίοτε περιγράφεται ως μία ταυτότητα που συνδέεται με την αίσθηση του "ανήκειν" και το πλέγμα των σχέσεων που αναπτύσσονται ανάμεσα στα μέλη μιας κοινότητας, με πρωταρχικό μέλημα κυρίως το συλλογικό παρά το ατομικό συμφέρον (Jochun et al., 2005: 8).

2.5.3: Η έννοια της ψηφιακής πολιτειότητας

Οι συνεχώς μεταβαλλόμενες παγκόσμιες συνθήκες απαιτούν πολίτες οι οποίοι δεν θα έχουν μόνο έναν παθητικό ρόλο μέσω υποχρεώσεων ή δικαιωμάτων, αλλά θα είναι συμμετοχοί, ενεργοί, με γνώση και εμπλοκή στις κοινοτικές και παγκόσμιες δράσεις. Ο μετασχηματισμός της έννοιας πολιτειότητα συνδέεται άμεσα με τις ραγδαίες εξελίξεις και την ανάγκη απόκτησης νέων δεξιοτήτων του πολίτη, όπως η συμμετοχικότητα, η δημοκρατικότητα, η ανεκτικότητα και η ειρηνική συμβίωση.

Η ψηφιακή πολιτειότητα συνιστά μια σύγχρονη τάση, η οποία συνδέεται με την ενεργή πολιτειότητα και συμμετοχή του ατόμου μέσω της πληροφορίας και της γνώσης. Η ελεύθερη πρόσβαση και ο διαμοιρασμός των πληροφοριών (δικαίωμα της δημοκρατίας), η δικτυωμένη παγκόσμια κοινότητα, η πληθώρα των μέσων (Chryssochoou, 2009), δίνουν τη δυνατότητα στον σύγχρονο πολίτη να γίνει ενεργητικός ψηφιακός χρήστης με συμμετοχή στο κοινωνικό γίνεσθαι.

Ο Ribble καταλήγει σε εννέα στοιχεία που σχετίζονται με τη χρήση, την κακή χρήση και την κατάχρηση της τεχνολογίας και ορίζουν την ψηφιακή πολιτειότητα, διανοίγοντας το οπτικό πεδίο σε εύρος και βάθος, επιτρέποντας μια διεισδυτική προσέγγιση για την περαιτέρω κατανόηση της σπουδαιότητας του όρου. Τα στοιχεία αυτά συνθέτουν ένα εξόχως πολύπλοκο και ευρύ πλέγμα αλληλοεξαρτούμενων εννοιών, το οποίο συνοψίζεται στο τρίπτυχο 'Σεβάσου-Εκπαιδεύσου-Προστάτεψε' ('Respect-Educate-Protect') (<http://www.digitalcitizenship.net>), και είναι τα ακόλουθα, σύμφωνα με την κατηγοριοποίηση του Ribble:

1. Ψηφιακή Πρόσβαση (Digital Access): ισότιμη και ανεμπόδιστη πρόσβαση και συμμετοχή στο κοινωνικό γίνεσθαι

2. Ψηφιακό Εμπόριο (Digital Commerce): το σύνολο των ηλεκτρονικών διαδικασιών που επιτρέπουν τη διακίνηση και αγορά προϊόντων και υπηρεσιών
3. Ψηφιακή Επικοινωνία (Digital Communication): ψηφιακή ανταλλαγή μηνυμάτων
4. Ψηφιακός Εγγραμματισμός (Digital Literacy): διδάσκοντας με και μαθαίνοντας για τη χρήση της τεχνολογίας
5. Ψηφιακή Δεοντολογία/Εθιμοτυπία (Digital Etiquette): όρια και κανόνες που διέπουν την ψηφιακή επικοινωνία
6. Ψηφιακή Νομοθεσία (Digital Law): υποχρεώσεις και νομικά κωλύματα που σχετίζονται με τη διακίνηση και χρήση των ψηφιακών πληροφοριών
7. Ψηφιακά Δικαιώματα και Υποχρεώσεις (Digital Rights & Responsibilities): ελευθερίες αλλά και υποχρεώσεις που συνδέονται με τη χρήση των ΤΠΕ.
8. Ψηφιακή Υγεία και Ευεξία (Digital Health & Wellness): κίνδυνοι για την υγεία οι οποίοι απορρέουν από τη χρήση των ψηφιακών μέσων
9. Ψηφιακή Ασφάλεια (Digital Security): προφυλάξεις για την ασφάλεια των προσωπικών και ψηφιακών δεδομένων, ευαίσθητων στοιχείων και πληροφοριών.

Η ισχυρά διευρυμένη τεχνολογία πληροφοριών και επικοινωνιών (ΤΠΕ) έχει αλλάξει τη ζωή, τους ανθρώπους και την καθημερινότητα. Πλέον, οι ΤΠΕ έχουν γίνει το *sine qua non* της ζωής μας. Με αυτήν την αλλαγή, η χρήση ψηφιακών εργαλείων αυξάνεται και πρωταρχική απαίτηση για τα άτομα είναι να χρησιμοποιούν αποτελεσματικά τις ΤΠΕ όχι μόνο για ψυχαγωγία αλλά και για αναζήτηση με σκοπό την ανταλλαγή πληροφοριών, την επικοινωνία, την πρόσβαση και τους νόμους. Η ψηφιακή εποχή που τα ψηφιακά εργαλεία χρησιμοποιούνται ευρέως προσπαθεί να δημιουργήσει ψηφιακούς πολίτες στην ψηφιακή κοινωνία. Ο Schuler (2002) όρισε τους ψηφιακούς πολίτες ως «το χαρακτηριστικό ενός γνήσιου “the characteristic of a genuine digital”. Ο ψηφιακός πολίτης γενικά αναγνωρίζεται ως "εκείνον που χρησιμοποιεί το Διαδίκτυο τακτικά και αποτελεσματικά"(Mossberger, Tolbert & McNeal, 2011).

2.5.4: Ψηφιακή πολιτειότητα και εκπαίδευση.

Η εκπαίδευση συμβάλλει καθοριστικά σε αυτό, καθώς είναι συστηματική η χρήση των ΤΠΕ στη μάθηση (Μαρινάκη, 2015). Σύμφωνα με τον Ribble (2014) η ψηφιακή υπηκοότητα είναι μία από τις πτυχές της τεχνολογίας στην εκπαίδευση και χρειάζεται να υποστηρίζεται από όλα τα μέλη της σχολικής/ πανεπιστημιακής κοινότητας. Η σωστή χρήση της, προϋποθέτει να τηρούνται οι εξής αρχές:

- **Σεβασμός**, που περιλαμβάνει την ψηφιακή πρόσβαση, τους ψηφιακούς κανόνες για κατάλληλη συμπεριφορά στο διαδίκτυο και το ψηφιακό δίκτυο.
- **Εκπαίδευση**, η οποία περιέχει την ψηφιακή επικοινωνία, τον ψηφιακό αλφαριθμητισμό και το ψηφιακό εμπόριο.
- **Προστασία**, που περιλαμβάνει τα ψηφιακά δικαιώματα και ευθύνες για την ιδιωτική ζωή, την ελευθερία λόγου κλπ, την ψηφιακή ασφάλεια καθώς και την ψηφιακή υγεία.

Η εκπαίδευση, σε κάθε επίπεδο και με οποιονδήποτε τρόπο, θεωρείται ίσως το βασικότερο και ισχυρότερο μέσον για την αξιοποίηση των ωφελημάτων που απορρέουν από τον πλούτο των τεχνολογικών επιτευγμάτων και της προόδου της ανθρώπινης διανοήσης στον τομέα αυτό (Commission of the European Communities, 20015), αλλά και για την άμβλυνση των (σημαντικότερων) κινδύνων που συμφύονται με τη συχνή και ενίοτε την αλόγιστη χρήση της τεχνολογίας (Ólafsson., 2014).

Ως εκ τούτου, η ψηφιακή μάθηση ορίζεται ως «κάθε είδος μάθησης που χρησιμοποιεί την τεχνολογία. Περιλαμβάνει, αλλά δεν περιορίζεται σε, πρόσβαση στο υλικό των μαθημάτων στο διαδίκτυο, ανάγνωση ηλεκτρονικών περιοδικών, ολοκλήρωση διαδικτυακών κουίζ και χρήση εφαρμογών διαχείρισης χρόνου, εκτός από διαδικτυακές διαλέξεις και εξ αποστάσεως μάθηση». (Εθνικό φόρουμ για την ενίσχυση της διδασκαλίας και της μάθησης στην τριτοβάθμια εκπαίδευση, 2019).

Στην Ελλάδα, υπήρξαν πολλές εθνικές και κοινοτικές πρωτοβουλίες με στόχο την προώθηση του ψηφιακού γραμματισμού στην εκπαίδευση. Ωστόσο αυτές οι προσπάθειες δίνουν έμφαση στα σχολεία και στις ΤΠΕ. Οι προσπάθειες αυτές είναι οι εξής:

1. Το Ψηφιακό Σχολείο I: Ψηφιακή Εκπαιδευτική Πλατφόρμα, Διαδραστικά βιβλία και Αποθήκη Μάθησης».
2. Η Ψηφιακή Σχολή II: Επέκταση και εκμετάλλευση της Ψηφιακής Εκπαιδευτικής Πλατφόρμας, Διαδραστικά βιβλία και το αποθετήριο της μάθησης.

Η Ελλάδα κατέχει την τελευταία θέση στο Ψηφιακό Δείκτη Κοινωνίας και Οικονομίας (DESI), που είναι ένας σύνθετος δείκτης που συνοψίζει τους σχετικούς δείκτες στο ψηφιακό τοπίο της Ευρώπης και παρακολουθεί την εξέλιξη των κρατών μελών της ΕΕ στην ψηφιακή ανταγωνιστικότητα (Ευρωπαϊκή Επιτροπή 2019) και μεταξύ άλλων, την χρήση του διαδικτύου και τις ψηφιακές δεξιότητες.

2.5.5: Συμπεράσματα

Παρά το γεγονός ότι η χρήση των ΤΠΕ αποκτά ολοένα και μεγαλύτερη επιρροή διεισδύοντας στην καθημερινότητα και τις πρακτικές του συνόλου του πληθυσμού, - ιδιαιτέρως δε των νεώτερων ηλικιακών ομάδων- ο ψηφιακός εγγραμματισμός εξακολουθεί να συνιστά ζητούμενο καθώς δεν αποτελεί πάντα αυτονόητη και καθολική παραδοχή (Knight Commission Report, 2009: 45). Ερευνητικά πορίσματα καταδεικνύουν σημαντικές ανισότητες στη χρήση και διάδοση των νέων τεχνολογιών στο χώρο της εκπαίδευσης και στη συνακόλουθη πορεία των μαθητών/εκπαιδευομένων, με αντίστοιχο έλλειμμα στην κατανόηση της σπουδαιότητας και στην εφαρμογή των αρχών που διέπουν την ιδιότητά τους ως ψηφιακοί πολίτες (ibid: 46, European Commission, 2013c: 9).

Όσον αφορά την τριτοβάθμια εκπαίδευση υπάρχει επιτακτική ανάγκη για ανάπτυξη των ψηφιακών ικανοτήτων, όχι μόνο για τις γνώσεις που αφορούν τις ΤΠΕ, αλλά χρειάζεται μία γνωστική, κοινωνική και ηθική συμπεριφορά. Επομένως υπάρχει ανάγκη να κατανοούν την ποικιλομορφία των φοιτητών/τριών καθώς και τις διαφορετικές ψηφιακές εμπειρίες, πρακτικές και νοοτροπίες, με σκοπό την εξέλιξη τους ως πολίτες του μέλλοντος. Οι δεξιότητες και οι ικανότητες που αναπτύσσουν οι άνθρωποι αποκτώνται μέσω διαφορετικών πλαισίων, « μέσω της πρωτοβάθμιας, δευτεροβάθμιας και τριτοβάθμιας εκπαίδευσης». Μέσω της κατάρτισης, της

αυτοκατευθυνόμενης μάθησης και εμπειρίας στο χώρο εργασίας ή στην καθημερινή ζωή. (Κυβερνητικό Γραφείο Επιστημών, 2017 Π.6). Όπως σημείωσε ο Laurillard et al. (2016), οι ενέργειες που θα υποστηρίξουν τα παραπάνω, είναι οι εξής: καινοτομία στις παιδαγωγικές προσεγγίσεις, ανάπτυξη των ψηφιακών δεξιοτήτων μέσω του προγράμματος σπουδών, αλλαγή στις ψηφιακές φόρμες αξιολόγησης, υποστήριξη της ψηφιακής καινοτομίας και τέλος, ενημέρωση και ανάπτυξη πολιτικές για την επίτευξη των ψηφιακών δεξιοτήτων.

Κεφάλαιο 3ο- Το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ψηφιακής Ικανότητας Πολιτών (The Digital Competence Framework 2.0) και η σύνδεση με την ψηφιακή πολιτειότητα

3.1: Γενικό Πλαίσιο

Ο προσδιορισμός των ψηφιακών δεξιοτήτων είναι μια πρόκληση σε όλο τον κόσμο. Σε ευρωπαϊκό επίπεδο, το DigComp, παρέχει μια ολοκληρωμένη προσέγγιση, η οποία μπορεί να προσαρμοστεί σε πολλούς τομείς της ζωής, ανεξάρτητα από τη διαρκή ανάπτυξη της ψηφιακής τεχνολογίας. Η ενημέρωση του DigComp Framework στην έκδοση 2.1 αντιμετώπισε αυτήν την ανάγκη όταν καθόρισε 8 επίπεδα επάρκειας σε 3 διαστάσεις: **πολυπλοκότητα εργασιών, αυτονομία και γνωστικός τομέας** (complexity of tasks, autonomy and cognitive domain).

Το DigComp Tool αντιμετωπίζει τα επίπεδα ικανότητας DigComp 1 έως 6. Απαιτούνται ευρέως επίπεδα ψηφιακής ικανότητας για τους περισσότερους ευρωπαίους πολίτες, ιδίως με την απασχόληση και την ανάπτυξη της σταδιοδρομίας τους. Το Εργαλείο σχεδιάστηκε με μεθοδολογική προοπτική που επιτρέπει την αξιολόγηση της ψηφιακής ικανότητας από τα 3 στοιχεία - γνώση, δεξιότητες και στάση - για καθεμία από τις 5 περιοχές DigComp, παρέχοντας στους ερωτηθέντες μια πορεία αυτό-αξιολόγησης σχετικά με την ψηφιακή τους ικανότητα.

Ο πληθυσμιακό στόχος περιελάμβανε άτομα ηλικίας 16-65 ετών που αναγνωρίστηκαν ως αρχάρια, ενδιάμεσα και προχωρημένα όσον αφορά το επίπεδο των ψηφιακών δεξιοτήτων τους. Επιπρόσθετα ήταν από διαφορετικά κράτη μέλη της ΕΕ και οι επιλεγμένες χώρες αντιπροσώπευαν τις τρεις κατηγορίες που ορίζονται από τον δείκτη DSI (2020), σχετικά με το ποσοστό του πληθυσμού. Οι χώρες ήταν, η Ιρλανδία πάνω από τον μέσο όρο της ΕΕ, η Ισπανία κοντά στον μέσο όρο της ΕΕ και η Λετονία σημαντικά κάτω από τον μέσο όρο της ΕΕ.

Το πιλοτικό έργο πραγματοποιήθηκε και κατά τη διάρκεια της κρίσης Covid-19 και απαιτούσε από την ομάδα να τροποποιήσει τα σχέδια αναλόγως (π.χ. η πιλοτική ρύθμιση μετακινήθηκε στο διαδίκτυο αντί για πρόσωπο με πρόσωπο).

Το εργαλείο παρείχε αξιόπιστη ανατροφοδότηση του ψηφιακού επιπέδου ικανοτήτων για τους 5 τομείς ικανοτήτων για διαφορετικές ηλικιακές ομάδες και ομάδες φύλου, επίπεδο εκπαίδευσης και ψηφιακών δεξιοτήτων, καθώς και ερωτηθέντες από χώρες με πολιτιστική ποικιλία και διαφορετικά πρότυπα εκπαίδευσης και μάθησης.

Η ψηφιακή τεχνολογία έχει μεταμορφώσει τις παραδοσιακές δομές, μεθόδους και υποθέσεις σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο επικοινωνούμε, μαθαίνουμε, εργαζόμαστε και ζούμε. Ειδικότερα, η ψηφιακή ικανότητα απαιτείται όλο και περισσότερο για την απασχόληση και την εξέλιξη των ανθρώπων. Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή έχει δώσει προτεραιότητα και υποστηρίζει την ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων των εργαζομένων και ατόμων που αναζητούν εργασία σε κάθε περιβάλλον, αναπτύσσοντας το πρόγραμμα DigComp, το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ψηφιακής Ικανότητας για τους πολίτες.

Το DigComp είναι ένα πλαίσιο αναφοράς που περιγράφει τι σημαίνει να είναι κάποιος ψηφιακά ικανός. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε διάφορους τομείς, κλάδους και συστήματα και να επιτρέψει στους ανθρώπους να αναπτύξουν την ψηφιακή επάρκειά τους. Καθορίζει τις 21 ικανότητες που είναι απαραίτητες για την ψηφιακή ικανότητα και τις χαρτογραφεί σε 8 επίπεδα επάρκειας. Το DigComp υποστηρίζει αυτήν την ολοκληρωμένη κατανόηση της ψηφιακής ικανότητας, συμπεριλαμβανομένων θεμάτων όπως η αποθήκευση πληροφοριών, η ψηφιακή ταυτότητα, η ανάπτυξη ψηφιακού περιεχομένου και συμπεριφοράς στο διαδίκτυο, στην καθημερινή ζωή όπως η εργασία, οι αγορές και η συμμετοχή στην κοινωνία.

Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή ξεκίνησε τον Σεπτέμβριο του 2020 το νέο σχέδιο δράσης για την ψηφιακή εκπαίδευση για την προώθηση και την ανάπτυξη ενός οικοσυστήματος ψηφιακής εκπαίδευσης υψηλής απόδοσης, με σκοπό την ενίσχυση των ψηφιακών δεξιοτήτων για τον ψηφιακό μετασχηματισμό. Αρκετές ενέργειες που υπάγονται στην προτεραιότητα για την περαιτέρω ανάπτυξη της ψηφιακής ικανότητας εν γένει, και το DigComp ειδικότερα, όπως η ενημέρωση του το πλαίσιο (έκδοση DigComp 2.2) και την ανάπτυξη ευρωπαϊκού πιστοποιητικού ψηφιακών δεξιοτήτων.

Δοκιμάζοντας εμπειρικά το DigComp 2.1, η μεθοδολογία που παρουσιάζεται σε αυτήν την αναφορά στοχεύει να εμπνεύσει τους χρήστες να δημιουργήσουν τα δικά τους εργαλεία αυτό-αναστοχασμού.

Το εργαλείο DigComp έχει υγιείς ψυχομετρικές ιδιότητες, συμπεριλαμβανομένης της εγκυρότητας και της εσωτερικής συνοχής των στοιχείων. Το εργαλείο μπορεί να εκτελέσει τρεις κύριες λειτουργίες για δοκιμαστές:

1. μέτρηση των υπαρχουσών ικανοτήτων με βάση τον αυτο-προβληματισμό των ερωτηθέντων,
2. προσδιορισμός της ικανότητας
3. και ευαισθητοποίηση.

Ο προσδιορισμός των ψηφιακών δεξιοτήτων είναι μια πρόκληση σε όλο τον κόσμο. Σε ευρωπαϊκό επίπεδο, το DigComp, παρέχει μια ολοκληρωμένη προσέγγιση, η οποία μπορεί να προσαρμοστεί σε πολλούς τομείς της ζωής, ανεξάρτητα από τη διαρκή ανάπτυξη της ψηφιακής τεχνολογίας. Η ενημέρωση του DigComp Framework στην έκδοση 2.1 αντιμετώπισε αυτήν την ανάγκη όταν καθόρισε 8 επίπεδα επάρκειας σε 3 διαστάσεις: πολυπλοκότητα εργασιών, αυτονομία και γνωστικός τομέας (complexity of tasks, autonomy and cognitive domain).



3.2: Οι γενικοί στόχοι του DigiComp

Το Ευρωπαϊκό Ψηφιακό Πλαίσιο (DigComp) αναπτύχθηκε αρχικά από το Joint Research Centre- Ευρωπαϊκή Επιτροπή, το 2013 για τον προσδιορισμό και τον ορισμό

της ψηφιακής ικανότητας που είναι κατάλληλη για όλους τους πολίτες που ζουν και εργάζονται στην Ευρώπη.⁷

Το πλαίσιο DigComp (στην έκδοση 2.1) **προσδιορίζει 5 κύριους τομείς ψηφιακής ικανότητας που περιλαμβάνουν 21 ειδικές ικανότητες**. Παρέχει έναν τίτλο και μια σύντομη περιγραφή για καθένα από αυτά και καθορίζει σε 8 επίπεδα επάρκειας και 4 μακρο-επίπεδα (αρχικό, ενδιάμεσο, προχωρημένο και ειδικό). Επιπρόσθετα, παρέχει παραδείγματα κάθε ικανότητας με δύο σενάρια εφαρμογής (απασχόληση και εκπαίδευση).

Οι Ευρωπαίοι πολίτες δεν αναμένεται να επιτύχουν το υψηλότερο επίπεδο επάρκειας και στις 21 δεξιότητες DigComp. Η ψηφιακή ικανότητα είναι καθοριστική για την επίτευξη προσωπικών, κοινωνικών και επαγγελματικών στόχων, οι οποίοι διαφέρουν μεταξύ τους, ποικίλλουν κατά τη διάρκεια της ζωής και εξαρτώνται από τις συνθήκες διαβίωσης και εργασίας. Παρ' όλα αυτά, το DigComp προσφέρει μια σαφή εικόνα του ευρέος φάσματος γνώσεων, δεξιοτήτων και στάσεων που σχετίζονται με τη χρήση ψηφιακών συσκευών και υπηρεσιών που απαιτούνται για την πλήρη συμμετοχή στην κοινωνία μας.

Μπορεί επομένως να χρησιμοποιείται για την αξιολόγηση, τα πλεονεκτήματα και για τις αδυναμίες κάποιου σε αυτόν τον τομέα, εξ ου και το δυναμικό κάποιου για βελτίωση. Επιπλέον, μπορεί να χρησιμοποιείται για τον προσδιορισμό της απαιτούμενης εκπαίδευσης ως απάντηση στους στόχους προσωπικής ανάπτυξης κάποιου και αιτήματα που σχετίζονται με την εργασία.

Το έργο DigCompSAT ξεκίνησε για να σχεδιάσει και να δοκιμάσει ένα Item Bank με ερωτήσεις που να καλύπτουν και τις 21 ικανότητες του DigComp2.1, για χρήση σε αυτό-διαχειριζόμενο τεστ που πρέπει να στοχεύει:

1. αξιολόγηση του επιπέδου επάρκειας των ερωτηθέντων σε καθέναν από τους 5 τομείς ικανοτήτων και να επισυνάπτει τα πλεονεκτήματα και τις αδυναμίες στις συγκεκριμένες ικανότητες ·

⁷ Το πλαίσιο DigComp είναι στην τρίτη του έκδοση, όλα διαθέσιμο στη διεύθυνση <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp> . Διαδοχική αρίθμηση Το σχήμα δύο αριθμών (μείζων, δευτερεύον) χρησιμοποιείται για την παρακολούθηση διαφορετικών εκδόσεων του DigComp. Όταν υπάρχει σημαντική αλλαγή στο εννοιολογικό μοντέλο αναφοράς, ο πρώτος αριθμός (μείζων) αλλάζει (δηλαδή 1,0 έως 2,0). Βελτιώσεις ή ενοποιήσεις συγκεκριμένων πτυχών αντικατοπτρίζονται στον αριθμό μετά το κόμμα (π.χ. 2,0 έως 2,1). Η έκδοση που δημοσιεύθηκε το 2013 θεωρείται 1.0. Η έκδοση που δημοσιεύθηκε τον Ιούνιο του 2016 είναι το DigComp 2.0 καθώς περιλαμβάνει μια ενημέρωση του εννοιολογικού μοντέλου και του νέου λεξιλογίου. Η έκδοση που δημοσιεύθηκε τον Μάιο του 2017 είναι DigComp 2.1 και περιλαμβάνει μια ενημέρωση των επιπέδων επάρκειας και παραδειγμάτων

2. ενίσχυση της γενικής ευαισθητοποίησης και κατανόησης των ερωτηθέντων σχετικά με τη διαμόρφωση της ψηφιακής ικανότητας σύμφωνα με το πλαίσιο DigComp. Ένας βασικός πρόσθετος παράγοντας που ελήφθη υπόψη κατά την ανάπτυξη ενός Item Bank και των επιτόπιων δοκιμών ήταν ο περιορισμός χρόνου , θα πρέπει να βρίσκεται στο κάτω άκρο ενός διαστήματος 20-30 λεπτών, προκειμένου να ελαχιστοποιηθεί η πιθανότητα εγκατάλειψης των χρηστών πολύ νωρίς, αφήνοντάς το ατελές.

Εν κατακλείδι το Item bank, πρόκειται για μια ιδέα ενός εργαλείου αυτο-αντανάκλαση , έστω και ανεπίσημα η κοινή χρήση του ονόματος να αναφέρεται ως ένα «εργαλείο αυτοαξιολόγησης» (SAT).Πρέπει να τονιστεί ότι αυτό το εργαλείο δεν προορίζεται για να μετράει την τρέχουσα ψηφιακή ικανότητα των χρηστών ενόψει της πιστοποίησης ή παρόμοιων σκοπών . Αυτό θα απαιτούσε διαφορετική προσέγγιση από αυτήν που υιοθετήθηκε σε αυτό το έργο σε όρους: δοκιμαστικής παράδοσης (η οποία πρέπει να είναι παρούσα και υπό ελεγχόμενες συνθήκες και όχι αυτό-διαχειριζόμενη) ποσότητα και τύπος περιεχομένου / ερωτήσεων .

3.3: Η δημιουργία Item bank

ΒΑΣΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ

- Ανάπτυξη ενός εργαλείου αυτο-αξιολόγησης (**self-assessment (SA) tool**) για άτομα που ενδιαφέρονται για μια προοπτική απασχόλησης.
- Προσδιορισμός του κατάλληλου λεξιλογίου, συντακτικού και κανόνες σύνθεσης για την κάλυψη του. Δηλώσεις της SA «προοριζόμενη» με ποιοτικά κριτήρια.
- Εγγύηση **χρηστικότητας** και δοκιμής σε διαφορετικά περιβάλλοντα, περιορίζοντας την απαρχειότητα.
- Ανάπτυξη δηλώσεων SA που πρέπει να καλύπτει τις γνώσεις, τις δεξιότητες και την συμπεριφορά του καθενός. **Ικανότητα DigComp**.
- Ανάπτυξη δηλώσεων SA που πρέπει να αντικατοπτρίζουν τα τρία κύρια επίπεδα μακρο-επάρκειας : foundation, intermediate and advanced.
- Καθορισμός αποτελεσματικών και τυποποιημένων επιλογών απάντησης.

ΒΗΜΑΤΑ (Steps)

- 1) Ανάλυση των κύριων υπο-συστατικών / θεμάτων των 21 ικανοτήτων της DigComp :
 - Προσδιορισμός 48 κύριων θεμάτων.
 - Ταξινόμηση των 48 κύριων θεμάτων ανά τύπο (γνώση, δεξιότητες, στάση).
- 2) Προετοιμασία δηλώσεων αυτοαξιολόγησης και επιλογές απάντησης:
 - εξέταση των υπαρχόντων πηγών (βασίζονται κυρίως στο πλαίσιο DigComp) για έμπνευση.
 - Δημιουργία δηλώσεων SA (ex-novo, επαναχρησιμοποίηση ή / και προσαρμογή πηγών.
- 3) Επικύρωση από ειδικούς και αρχικός σχεδιασμός Item Bank:
 - 105 αντικείμενα που καλύπτουν όλους τους τομείς και τις αρμοδιότητες του DigComp.
 - 2 αρχικές ερωτήσεις με τίτλο «στοιχεία αναφοράς» που ελήφθησαν από την προσέγγιση μέτρησης DSI και προστέθηκαν στο αίτημα του JRC's για περαιτέρω ανάλυση.
- 4) Σχεδιασμός DigCompSAT:
 - Περιοχές DigComp και σχετικά αντικείμενα που παρουσιάζονται στην ακόλουθη περιοχή 1, 3, 4, 5 και 2.
 - Προσθήκη της επιλογής απάντησης "Δεν καταλαβαίνω αυτήν την ερώτηση".

Το Item Bank που χρησιμοποιήθηκε στο Pilot 1 (πιλοτική έρευνα) περιελάμβανε 105 είδη που σχετίζονται με όλους τους τομείς και ικανότητες της DigComp. Από αυτά τα

στοιχεία, 100 ονομάζονται "πρωτότυπα" ή "αληθινά" αντικείμενα που καλύπτονται σε σύνολα 4, 5 ή 6 αντικειμένων (ανάλογα με τον αριθμό των υπο-συστατικών κάθε ικανότητας) και οι 21 ικανότητες DigComp, με ισορροπημένο συνδυασμό τύπων και στοιχείων ικανότητας, καθώς και επίπεδα επάρκειας. Άλλα 5 στοιχεία που ονομάζονται «ψεύτικα» αντικείμενα (ένα για κάθε περιοχή DigComp). Στην εφαρμογή Moodle του Item Bank στο Pilot 1 (δείτε παρακάτω), που ονομάζουμε επίσης DigCompSAT. Οι περιοχές DigComp και τα αντικείμενά τους παρουσιάστηκαν ως εξής: 1, 3, 4, 5 και 2. Αυτό γίνεται για να αποφευχθεί η έξοδος από τις περιοχές με θέματα λιγότερο οικεία προς τους χρήστες (4 και 5), όπου στο τέλος οι ερωτηθέντες τείνουν να είναι πιο κουρασμένοι. Τέλος, πρόσθεσαν μια πέμπτη επιλογή απάντησης "Δεν καταλαβαίνω αυτήν την ερώτηση", η οποία είχε ως στόχο να δώσει στους ερωτηθέντες τη δυνατότητα ανάδειξης ερωτήσεων που βρήκαν ασαφείς.

3.4: Στόχοι και προσέγγιση της πρώτης πιλοτικής έρευνας

Ο πρώτη πιλοτική έρευνα πραγματοποιήθηκε στην Ιρλανδία αφού το Item Bank αναπτύχθηκε αρχικά στα Αγγλικά. Αυτό έγινε για να διευκολύνει όλα τα αρχικά στάδια του έργου καθώς και τις συζητήσεις μεταξύ όλων των μελών της ομάδας ALL DIGITAL. Η δοκιμή αποσκοπούσε στη λήψη δεδομένων για μία ψυχομετρική και στατιστική ανάλυση για την αξιολόγηση της αξιοπιστίας και της εγκυρότητας του Item Bank. Αυτή η ανάλυση έπρεπε να βοηθήσει στον εντοπισμό των στοιχείων που είχαν μεγαλύτερο αντίκτυπο στους τομείς ικανοτήτων, καλύτερη αξιοπιστία, και εκείνα τα αντικείμενα που ήταν πιο αδύναμα και ως εκ τούτου υποψήφια για κατάργηση από το Item Bank. Η πρώτη δοκιμή είχε δύο συνιστώσες με σχετικές διαδικασίες συλλογής δεδομένων: πρώτον, ένα ποσοτικό βήμα για τη συλλογή έγκυρα ερωτηματολόγια SAT από τουλάχιστον 150 ερωτηθέντες και ένα ποιοτικό βήμα που αντιπροσωπεύεται από μια ομάδα εστίασης με έναν μικρό αριθμό (15) αυτών των ερωτηθέντων για να συζητήσουν την εμπειρία τους σχετικά με το ερωτηματολόγιο.

Η ομάδα ALL DIGITAL δημιούργησε την πλατφόρμα Moodle που φιλοξένησε πρώτα το ερωτηματολόγιο δειγματοληψίας και αργότερα τις 107 ερωτήσεις που πρέπει να απαντηθούν από τους συμμετέχοντες στη δοκιμή. Το Moodle επιλέχθηκε ως δωρεάν προϊόν ανοιχτού κώδικα, το οποίο έχει πολλά πλεονεκτήματα σε σύγκριση με άλλες διαδικτυακές πλατφόρμες έρευνας. Υποστηρίζει όλους τους τυπικούς τύπους ερωτήσεων κουίζ, μια βάση δεδομένων εξαγωγής στο SPSS και προωθεί την πολύγλωσση έρευνα. Επίσης βαθμολογεί ερωτήσεις και καταγράφει τον χρόνο αυτόματα, εμφανίζει σωστά / λανθασμένα αποτελέσματα και παρέχει σχόλια για τους συμμετέχοντες στις δοκιμές μετά την ολοκλήρωση. Επιπλέον, είναι εύκολα προσβάσιμη από διαφορετικές συσκευές (υπολογιστές, tablet, κινητό). Υποστηρίζει επίσης την παράδοση πολλαπλών περιόδων του DigCompSAT (δηλαδή ένας χρήστης μπορεί να αποθηκεύσει την πρόοδο για να επιστρέψει σε μία περιοχή ικανοτήτων του DigCompSAT).

Η συντριπτική πλειοψηφία των συμμετεχόντων παρακολούθησαν χώρους εκμάθησης, ενώ άλλοι ασχολήθηκαν με τους χώρους εργασίας τους. Αφού συμπληρώθηκε και αξιολογήθηκε το ερωτηματολόγιο δειγματοληψίας, έγινε μια σύντομη επεξήγηση σχετικά με τον τρόπο πρόσβασης στο SAT στην πλατφόρμα Moodle. Οι

συμμετέχοντες που απάντησαν στο SAT από τις εγκαταστάσεις του ICS Skills και των συνεργατών τους υποστηρίχθηκαν από τους τοπικούς συντονιστές / παρατηρητές πρόσωπο με πρόσωπο. Οι συντονιστές δεν βοήθησαν στην ερμηνεία των στοιχείων, αφού, μπορούσαν να δώσουν μόνο τεχνική υποστήριξη κατόπιν αιτήματος των συμμετεχόντων. Είχαν επίσης τον ρόλο να παρατηρούν και να εντοπίζουν εάν οι υποψήφιοι είχαν προβλήματα με συγκεκριμένα αντικείμενα, καταγράφοντας αυτά τα θέματα σε ένα δομημένο φύλλο σημειώσεων για όλα τα στοιχεία.

Αυτό ήταν, στην πραγματικότητα, η αρχή του ποιοτικού μέρους της πιλοτικής έρευνας. Δύο συντονιστές / παρατηρητές σημείωσαν και ζήτησαν εξηγήσεις κατά τη διάρκεια των συνεδριών συλλογής δεδομένων σχετικά με οποιαδήποτε προφορική δυσκολία, σύσταση, παρεξήγησης με τα στοιχεία ή άγνωστους όρους, φράσεις, γλωσσικά εμπόδια κ.λπ. Αυτές οι σημειώσεις κοινοποιήθηκαν αργότερα από την ερευνητική ομάδα ALL DIGITAL και αποδείχθηκε πολύ χρήσιμη για την ερμηνεία ορισμένων αποτελεσμάτων (π.χ. σχετικά με τη μέση βαθμολογία και τον δείκτη δυσκολίας ορισμένων ερωτήσεων / αντικειμένων).

3.5: Η δεύτερη πιλοτική προσέγγιση και η κρίση COVID-19

Οι επιπτώσεις της κρίσης COVID-19 όπως, το κλείσιμο δημόσιων κτιρίων, βιβλιοθηκών, σχολείων κ.λπ., στο μεγαλύτερο μέρος της Ευρώπης αυτή τη στιγμή, οδήγησε στην εξέταση των διαθέσιμων επιλογών, εκφράζοντας την εμπιστοσύνη ότι θα μπορούσαν να προσλάβουν, να παραδώσουν και να υποστηρίξουν το DigCompSAT online . Η ομάδα του ALL DIGITAL εξέτασε την πρώτη πιλοτική έρευνα. Αναθεωρήθηκαν πτυχές όπως η πρόσληψη συμμετεχόντων και η διαδικτυακή παράδοση του DigCompSat. Δούλεψαν με τους τοπικούς εταίρους για να υποστηρίξουν την πρόσληψη, λαμβάνοντας υπόψη τις δημογραφικές απαιτήσεις . Τα άτομα προσλήφθηκαν εξ αποστάσεως μέσω email και τηλεφώνου, συμπληρώνοντας την έρευνα online. Τελικά εστάλη ένας σύνδεσμος με τα ονόματα χρήστη και κωδικούς πρόσβασης. Τέλος, υπήρχε μια νέα πρόσθετη σελίδα πληροφοριών «Καθοδήγησης» που περιελάμβανε βασικές πληροφορίες σχετικά με το σύστημα, τον χρόνο που θα χρειαστεί να ολοκληρωθεί, τη δομή των 5 τμημάτων, την απάντηση επιλογές και τα σχόλια που θα λάβουν οι χρήστες μετά την ολοκλήρωση του τεστ.

3.6: Ενδεικτικές ερωτήσεις του DigiCompSat

Παρακάτω παρουσιάζονται πέντε ενδεικτικές ερωτήσεις, μία για κάθε περιοχή του DigiComp, από το τελικό σετ των 82 ερωτήσεων.

Περιοχή 1- Βασική χρήση πληροφοριών και δεδομένων (*Information and data literacy*).

Ενδεικτική ερώτηση γνώσης για το μεσαίο επίπεδο:

- Γνωρίζω ότι διαφορετικές μηχανές αναζήτησης μπορεί να δώσουν διαφορετικά αποτελέσματα αναζήτησης, επειδή επηρεάζονται από εμπορικούς σκοπούς.

Περιοχή 2- Επικοινωνία και συνεργασία (*Communication and collaboration*).

Ενδεικτική ερώτηση δεξιότητας για το βασικό επίπεδο:

- Γνωρίζω πώς να υποβάλλω αίτηση για εργασία χρησιμοποιώντας μια ψηφιακή πλατφόρμα.

Περιοχή 3- Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου (*Digital content creation*)

Ενδεικτική ερώτηση γνώσης για το προχωρημένο επίπεδο:

- Γνωρίζω ότι ένα μέρος του ψηφιακού υλικού μπορεί νόμιμα να επαναχρησιμοποιηθεί και να ανασκευαστεί.

Περιοχή 4- Ασφάλεια (*Safety*)

Ενδεικτική ερώτηση στάσης για το προχωρημένο επίπεδο:

- Αναζητώ τρόπους όπου οι ψηφιακές τεχνολογίες μπορούν να με βοηθήσουν να ζω και να καταναλώνω με πιο φιλικό στο περιβάλλον τρόπο.

Περιοχή 5- Επίλυση προβλημάτων (*Problem solving*)

Ενδεικτική ερώτηση δεξιότητας για το μεσαίο επίπεδο:

- Όταν αντιμετωπίζω ένα τεχνικό πρόβλημα, είμαι ικανός να βρω λύσεις στο διαδίκτυο.

Κλίμακα απαντήσεων στις ερωτήσεις γνώσεων

1. Δεν το γνωρίζω/ δεν το έχει ακούσει ποτέ
2. Έχω μια περιορισμένη κατανόηση για αυτό το θέμα/ γνωστικό αντικείμενο, και χρειάζομαι περισσότερες επεξηγήσεις.
3. Έχω μια καλή κατανόηση για αυτό το θέμα.
4. Έχω πλήρη κατανόηση αυτού του θέματος/ γνωστικού αντικειμένου και μπορώ να το εξηγήσω σε άλλους.

Κλίμακα απαντήσεων στις ερωτήσεις δεξιοτήτων.

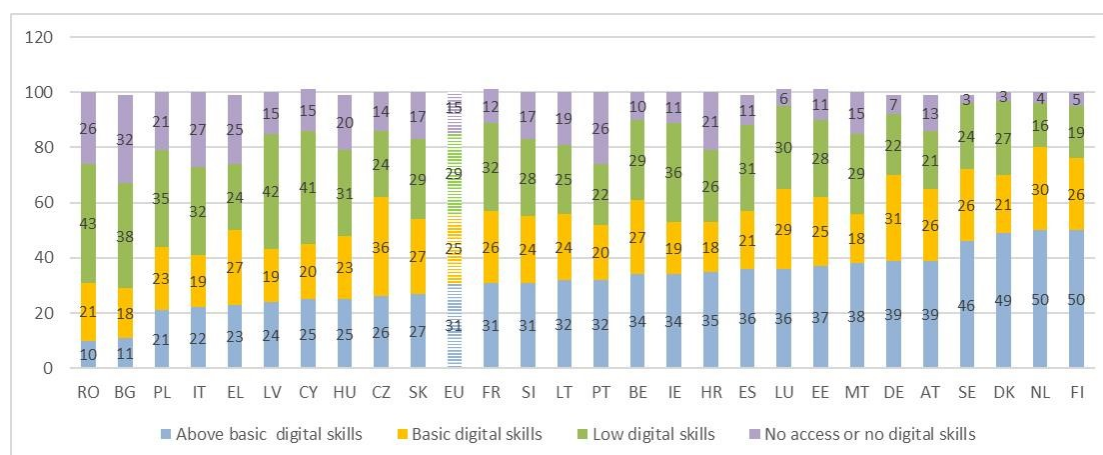
1. Δεν γνωρίζω πώς να το κάνω
2. Μπορώ να το κάνω αν με βοηθήσουν.
3. Μπορώ να το κάνω μόνος/η.
4. Μπορώ να το κάνω με αυτοπεποίθηση και, αν χρειάζεται, να υποστηρίξω/ καθοδηγήσω άλλους.

Κλίμακα ερωτήσεων στις ερωτήσεις στάσεων.

1. Καθόλου
2. Όχι πολύ/ πολύ λίγο
3. Ναι/ ναι είμαι/ ναι μπορώ
4. Πάρα πολύ

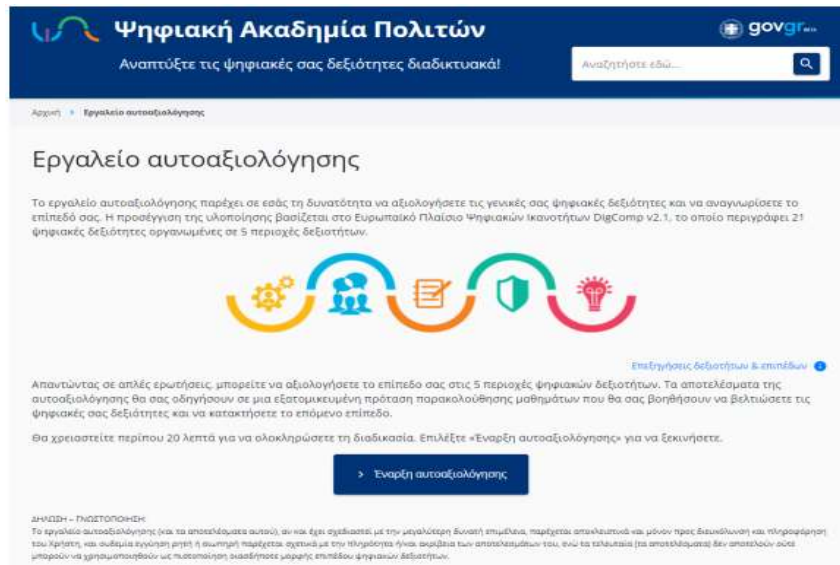
3.7: Η αξιοποίηση του DigComp στην Ελλάδα και η Ψηφιακή Ακαδημία Πολιτών

Το Υπουργείο Ψηφιακής Διακυβέρνησης έχει αναγνωρίσει τη σημασία της ανάπτυξης της καλλιέργειας της ψηφιακής ικανότητας των πολιτών, καθώς η ανάπτυξη των ψηφιακών δεξιοτήτων αποτελεί τον πυρήνα του ψηφιακού μετασχηματισμού της χώρας. Η Ελλάδα βρίσκεται στην 23η θέση από τα 27 κράτη-μέλη της Ευρωπαϊκής Ένωσης στον Δείκτη Ψηφιακών Δεξιοτήτων.



Πηγή: Eurostat (2019) – *Percentage of individuals, by digital skills level*

Το Υπουργείο Ψηφιακής Διακυβέρνησης σε συνεργασία με την ερευνητική ομάδα DAISSy έχουν αναπτύξει την Ψηφιακή Ακαδημία Πολιτών. Βασικός σκοπός είναι η συγκέντρωση εκπαιδευτικού υλικού που θα βελτιώνει τις ψηφιακές δεξιότητες των πολιτών. Επιπλέον περιλαμβάνει ένα εύχρηστο εργαλείο αυτοαξιολόγησης της ψηφιακής ικανότητας, βασισμένο στο Ευρωπαϊκό πλαίσιο DigComp 2.1



Πιο αναλυτικά η Ψηφιακή Ακαδημία Πολιτών, προσφέρει, 31 θεματικές ενότητες, 238 μαθήματα με περίπου 1500 ώρες εκπαίδευσης και υποστηρίζεται από 35 πάροχους.

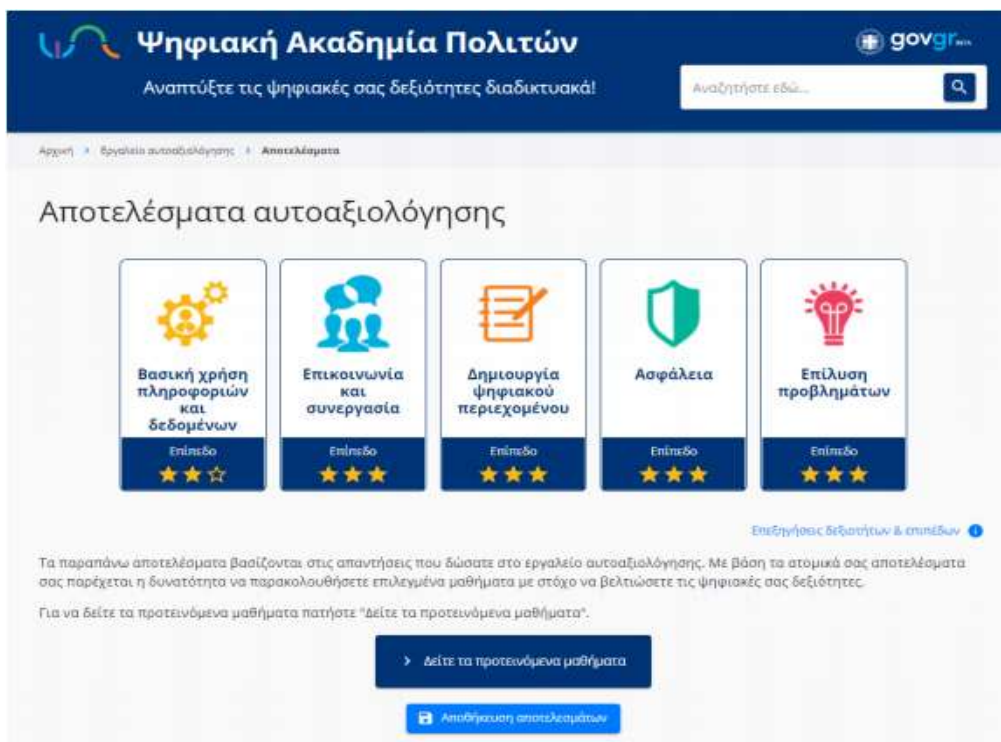
Το εργαλείο αυτό-αξιολόγησης περιέχει 63 ερωτήσεις και απαντήσεις πολλαπλής επιλογής, οι οποίες είναι :

- Δεν γνωρίζω πώς γίνεται αυτό
- Γνωρίζω πώς να το κάνω, αλλά ίσως να χρειαστώ βοήθεια
- Είμαι σε θέση να το κάνω, χωρίς βοήθεια
- Μπορώ να το κάνω και να καθοδηγήσω και άλλα άτομα.

Στο τέλος της αυτό- αξιολόγησης , δίνεται η δυνατότητα αξιολόγησης των 5 περιοχών ψηφιακών δεξιοτήτων, που είναι οι εξής:

1. Βασική χρήση πληροφοριών και δεδομένων.
2. Επικοινωνία και συνεργασία.
3. Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου.
4. Ασφάλεια.
5. Επίλυση προβλημάτων.

Τα αποτελέσματα αυτής, οδηγούν σε μια εξατομικευμένη πρόταση παρακολούθησης μαθημάτων με σκοπό την βελτίωση των ψηφιακών δεξιοτήτων.



Η πλατφόρμα είναι δωρεάν διαθέσιμη στη διεύθυνση:
<https://nationaldigitalacademy.gov.gr>

3.8: Συμπεράσματα

Το DigComp ως εργαλείο αυτό-αξιολόγησης των ψηφιακών δεξιοτήτων είναι το κύριο αξιολόγησης για τους πέντε τομείς ικανοτήτων:

- 1) **Πληροφόρηση και γνώση δεδομένων**
- 2) **Επικοινωνία και συνεργασία**
- 3) **Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου .**
- 4) **Ασφάλεια**
- 5) **Επίλυση προβλημάτων .**

Με βάση τα αποτελέσματα της αξιοπιστίας του μοντέλου alpha του Cronbach, μπορούμε να πούμε ότι το εργαλείο αξιολογεί αξιόπιστα την ψηφιακή ικανότητα σε μια ομάδα στόχου που έχει από χαμηλά έως προχωρημένα επίπεδα ψηφιακών δεξιοτήτων, και μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί αρθρωτά, για την αξιολόγηση των πέντε τομέων ικανοτήτων.

Η ευρωστία του βασίζεται στις ισχυρές ιδιότητες αξιοπιστίας που αποδεικνύει η Cronbach's Alpha, τα συνοπτικά στοιχεία που επιτρέψτε χρόνο δοκιμής μικρότερο από 30 λεπτά, σε διαφορετικές χώρες, ηλικιακές και εκπαιδευτικές ομάδες και φύλα, και αυτά μπορούν να χρησιμοποιηθούν και από αρχάριους .

Αποδείχθηκε επίσης ότι χώρες με διαφορετικές αναλογίες της ομάδας στόχου (διαφορετικά επίπεδα συμμετοχής στον ψηφιακό κόσμο) μπορεί να το χρησιμοποιήσει για να αξιολογήσει το επίπεδο των ψηφιακών δεξιοτήτων τους.

Συνοψίζοντας, το αναπτυγμένο όργανο SAT είναι επί του παρόντος ικανό να εκτελεί τρεις κύριες λειτουργίες για τους δοκιμαστές:

- Να αξιολογηθούν οι υπάρχουσες ικανότητες με βάση τον αυτο-προβληματισμό των ερωτηθέντων
 - Εντοπισμός κενών ικανότητας
 - Αύξηση της ευαισθητοποίησης - κίνητρο για ανάπτυξη δεξιοτήτων
- να είναι χρήσιμο για παρόμοιες δραστηριότητες στο μέλλον.

Τα αποτελέσματα της πιλοτικής εφαρμογής ενός πρακτικού εργαλείου αυτό-αξιολόγησης της ψηφιακής ικανότητας των πολιτών (Digital Competence Self-Assessment Tool, DigCompSat), παρουσιάζονται σε έκθεση, που δημοσίευσε το Κοινό Κέντρο Ερευνών (Joint Research Centre, JRC), της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Το εργαλείο βασίστηκε στο Ευρωπαϊκό Πλαίσιο για την Ψηφιακή Ικανότητα των Πολιτών (the European Digital Competence Framework for Citizens, DigComp εν συντομία), το οποίο προσφέρει μια σφαιρική προσέγγιση για την ψηφιακή ικανότητα του γενικού πληθυσμού (16 έως 65 ετών) και περιλαμβάνει τα επίπεδα 1 έως 6 (βασικό, μεσαίο και προχωρημένο), τα οποία απευθύνονται στην πλειοψηφία των πολιτών.

Συνοπτικά, το εργαλείο σχεδιάστηκε, με σκοπό να μετρήσει την ψηφιακή ικανότητα με βάση τα τρία δομικά στοιχεία (γνώσεις, δεξιότητες και στάσεις) για κάθε μία από τις 5 βασικές διαστάσεις του DigComp:

1. Βασική χρήση πληροφοριών και δεδομένων.
2. Επικοινωνία και συνεργασία.
3. Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου.
4. Ασφάλεια.
5. Επίλυση προβλημάτων.

Το εργαλείο προσφέρει τη δυνατότητα στους πολίτες να αναστοχαστούν, λαμβάνοντας μια αξιόπιστη εικόνα για το επίπεδο που βρίσκεται η ψηφιακή τους ικανότητα τη δεδομένη στιγμή.

Το DigCompSat αποδείχθηκε αποτελεσματικό για τρεις βασικές λειτουργίες που δοκιμάστηκαν:

1. να μετρήσει την ψηφιακή ικανότητα των συμμετεχόντων με βάση τις απαντήσεις τους στο ερωτηματολόγιο αναστοχασμού (self-reflection),
2. να αναδείξει τυχόν κενά που αυτοί έχουν στην ψηφιακή τους ικανότητα
3. και να αυξήσει την ευαισθητοποίηση (raise awareness).

Ο ψηφιακός μετασχηματισμός είναι μία από τις έξι προτεραιότητες της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για το διάστημα 2019-2024 και η καλλιέργεια της ψηφιακής ικανότητας

των Ευρωπαίων πολιτών κρίνεται ως καθοριστικής σημασίας, όπως φαίνεται σε μια σειρά πρωτοβουλιών (π.χ. Digital Education Action Plan 2021-2027 και η European Skills Agenda).

Αν και έχει σημειωθεί μια μικρή πρόοδος τα τελευταία χρόνια, υπάρχει ακόμα ένα σημαντικό ποσοστό του πληθυσμού που δεν έχει ούτε τις βασικές ψηφιακές ικανότητες που απαιτούνται για να συμμετέχει πλήρως και ισότιμα στην ψηφιακή εποχή.

Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή έχει αναπτύξει **τρία θεωρητικά πλαίσια που ορίζουν την ψηφιακή ικανότητα:**

1. Το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο για την Ψηφιακή Ικανότητα των Πολιτών (The European Digital Competence Framework for Citizens, (DigComp εν συντομία)
2. Το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο για την Ψηφιακή Ικανότητα των Εκπαιδευτικών (The European Framework for the Digital Competence of Educators (DigCompEdu εν συντομία)
3. Το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο για την Ψηφιακή Ικανότητα των Εκπαιδευτικών Οργανισμών (The European Framework for Digitally-Competent Educational Organisations (DigCompOrg εν συντομία)

Εκτός από τα θεωρητικά πλαίσια, η Ευρωπαϊκή Επιτροπή αναπτύσσει πρακτικά εργαλεία αυτό-αξιολόγησης για τους πολίτες, τους εκπαιδευτικούς και τα σχολεία. Το εργαλείο για τα σχολεία (SELFIE for schools) είναι διαθέσιμο από τον Οκτώβριο του 2018 σε 32 γλώσσες και ήδη έχει χρησιμοποιηθεί από 850,000 εκπαιδευτικούς και μαθητές σε 61 χώρες.

Το αντίστοιχο εργαλείο για τους εκπαιδευτικούς (SELFIE for teachers) δοκιμάζεται πιλοτικά σε τέσσερις χώρες (Ιταλία, Πορτογαλία, Εσθονία και Λιθουανία) και αναμένεται να είναι διαθέσιμο σε όλες τις επίσημες γλώσσες της Ευρωπαϊκής Ένωσης το φθινόπωρο του 2021.⁸

⁸ <https://www.ekt.gr/el/news/25295>

Κεφάλαιο 4^ο – Προτάσεις- συμπεράσματα

4.1: Συμπεράσματα- Προτάσεις

Οι συνεχώς μεταβαλλόμενες παγκόσμιες συνθήκες απαιτούν πολίτες οι οποίοι δεν θα έχουν μόνο έναν παθητικό ρόλο μέσω υποχρεώσεων ή δικαιωμάτων, αλλά θα είναι συμμετέτοχοι, ενεργοί, με γνώση και εμπλοκή στις κοινοτικές και παγκόσμιες δράσεις. Ο μετασχηματισμός της έννοιας πολιτειότητα συνδέεται άμεσα με τις ραγδαίες εξελίξεις και την ανάγκη απόκτησης νέων δεξιοτήτων του πολίτη, όπως η συμμετοχικότητα, η δημοκρατικότητα, η ανεκτικότητα και η ειρηνική συμβίωση.

Η παρούσα πτυχιακή εργασία είχε ως σκοπό να αναλύσει όρους, και να συνδέσει την ψηφιακή πολιτειότητα με τις ακαδημαϊκές βιβλιοθήκες. Είναι απόλυτα εμφανές το γεγονός πως η Ελλάδα έχει ακόμη να διανύσει πολλά βήματα για πετύχει την ανάπτυξη των ψηφιακών δεξιοτήτων. Όπως είδαμε στο τρίτο κεφάλαιο η Ψηφιακή Ακαδημία Πολιτών αποτελεί μια αξιόλογη πρωτοβουλία για την μετάβαση στη Νέα Οικονομία.

Αυτό που πρέπει να γίνει γνωστό είναι η προσπάθεια που διεξάγεται από την Ευρωπαϊκή Ένωση για το Πλαίσιο των Ψηφιακών Ικανοτήτων των Πολιτών. Σε έναν κόσμο με άπειρες πληροφορίες και ειδήσεις, οι Υπηρεσίες Πληροφόρησης αν θέλουν να αναπτυχθούν σε ένα δύσκολο και ανταγωνιστικό περιβάλλον, πρέπει να είναι καινοτόμες με στόχο τη σωστή διάχυση της πληροφορίας.

Ειδικότερα οι ακαδημαϊκές βιβλιοθήκες, είναι αναγκαίο να ενημερώνουν όλα τα μέλη της κοινότητας, με σεμινάρια, ομιλίες, με σύσταση ερευνητικών ομάδων, με κύριο μέλημα την ανάπτυξη των ψηφιακών ικανοτήτων τους.

Πιο συγκεκριμένα, οι ακαδημαϊκές βιβλιοθήκες είναι απαραίτητο να υιοθετήσουν το Πλαίσιο Ψηφιακής Ικανότητας και να το διαδώσει μέσω ερευνών στην Πανεπιστημιακή κοινότητα. Όσον αφορά την Ψηφιακή Ακαδημία Πολιτών, θα ήταν εφικτό να αναπτύξει περαιτέρω τις δράσεις της και να ενταχθεί άμεσα σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης. Οι υπηρεσίες πληροφόρησης πρέπει να κατανοήσουν τις ανάγκες των πολιτών που εξυπηρετούν και βάσει αυτών να αναπτύξουν εφαρμογές που θα τους εκπαιδεύουν στην ανάπτυξη των ψηφιακών δεξιοτήτων τους.

Σε ένα ευρύτερο κρατικό πλαίσιο, η πολιτεία είναι υποχρεωμένη να σχεδιάσει ένα ολοκληρωμένο πρόγραμμα με βασική προϋπόθεση την προσβασιμότητα όλων των πολιτών ανεξαρτήτως ηλικίας. Αυτό το πρόγραμμα θα στοχεύει στην ανάπτυξη των ψηφιακών δεξιοτήτων των πολιτών με σκοπό την σωστή πληροφόρηση τους.

Τέλος, στο Ιόνιο Πανεπιστήμιο και πιο συγκεκριμένα στο Τμήμα Αρχιονομίας, Βιβλιοθηκονομίας και Μουσειολογίας, η αναβάθμιση του Προγράμματος Σπουδών, εντάσσοντας περισσότερα μαθήματα που αφορούν την ψηφιακή πληροφοριακή παιδεία και πολιτειότητα να ενισχύσει στην ανάπτυξη των ψηφιακών δεξιοτήτων και ικανοτήτων. Επίσης πολύ σημαντικό αποτελούν οι διαλέξεις, τα σεμινάρια και οι έρευνες των φοιτητών και των φοιτητριών του τμήματος επί του συγκεκριμένου θέματος.

Εν κατακλείδι, η πρόσβαση στην πληροφορία έχει ιδιαίτερη σημασία αφού συμβάλλει στην γνωσιακή, την πνευματική, τη συναισθηματική, καθώς και την πολιτισμική ανάπτυξη της κοινωνίας (Case,2012). Αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινότητας στη ζωή των ατόμων, επιδρώντας μέσα από την μετάδοση ιδεών και συναισθημάτων στον τρόπο με τον οποίο αυτά σκέφτονται, αισθάνονται, εκφράζονται και δημιουργούν (Savolainen,1995).

Βιβλιογραφία

Βασιλακάκη- Χαλεπλιόγλου. (2005). 14^ο Πανελλήνιο Συνέδριο Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. *Ο ρόλος των σύγχρονων βιβλιοθηκών στη Νέα Οικονομία: Διαχείριση γνώσης ως βάση στην παραγωγή Υπηρεσιών Προστιθέμενης αξίας*. Αθήνα

Constantia Kakali, I. V. (2019). *Ακαδημαϊκές βιβλιοθήκες και τοπικά δίκτυα: νέες ευκαιρίες δράσης*. Ρέθυμνο.

Sant-Geronikolou, S. (2017). 23ο Πανελλήνιο Συνέδριο Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. *Συμπλέοντας στα νερά προπτυχιακής και συνεχιζόμενης βιβλιοθηκονομικής κατάρτισης: προς διαμόρφωση μιας αντζέντας συνεργατικής καινοτομίας*.

Θεανώ Κωνστα, Μ. Α. (2014). *Αυτεπάρκεια και πληροφοριακός γραμματισμός στις ακαδημαϊκές βιβλιοθήκες*. Θεσσαλονίκη.

Κανάκη, Χριστίνα (2015). *Πληροφοριακή Παιδεία. Η σχέση των φοιτητών με την πληροφορία*. Αθήνα: Κλειδάριθμος.

Κλαψόπουλος, Γ. (2016). *Ελληνικές ακαδημαϊκές βιβλιοθήκες*. Βόλος.

Κορομπίλη, Σ., Τόγια, Α., 2015. *Πληροφοριακός γραμματισμός*. Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών, [ηλεκτρ. Βιβλ.] [online] διαθέσιμο στο: <https://repository.kallipos.gr/bitstream/11419/2701/1/00_master_document.pdf>

Κωσταγιόλας Πέτρος (2010), *Διοίκηση ποιότητας στις σύγχρονες βιβλιοθήκες-υπηρεσίες πληροφόρησης: ο ρόλος των προσδοκιών των χρηστών*.

Μαρία, Μ. (2015). Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση. *Ψηφιακή Πολιτειότητα και Εκπαίδευση. Η ιδιότητα του πολίτη σήμερα: εννοιολογήσεις και προβληματισμοί*.

Μπώκος, Γεώργιος (2001), *Εισαγωγή στην επιστήμη της πληροφόρησης*, Αθήνα: Παπασωτηρίου.

Μπώκος, Γεώργιος (2001), *Τεχνολογία και πληροφόρηση, από τη διαχείριση του βιβλίου στη διαχείριση της γνώσης*, Αθήνα: Παπασωτηρίου.

Νικητάκης, Μιχάλης, 2007. *Διδάσκοντας πληροφοριακή παιδεία. 16^ο Πανελλήνιο Συνέδριο Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών*, 1-3/10/2007.

Πέτρου Α., Ζέρβας Μ., Γιαννουλάκης κ.ά. (2018). *Ανάπτυξη ψηφιακών συλλογών πολιτιστικής κληρονομιάς εφαρμόζοντας το μοντέλο του πληθορισμού*. Στο 24ο Πανελλήνιο Συνέδριο Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών, Λάρισα, 1-2/ 11/2018.

Σκλήρη, Π. (2018). *Απόψεις των Καθηγητών Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης για την εκπαίδευση στη πολιτειότητα*. Κόρινθος.

Φωτεινή, Ρ. (2017). *Η παιχνιδοποίηση στις Βιβλιοθήκες – Προτεινόμενο πλαίσιο σχεδίασης*. Αθήνα, Ελλάδα.

Χυτήρης, Λ. Σ. (2013). *Διοίκηση Ανθρώπινων Πόρων*. Αθήνα: "ΦΑΙΔΙΜΟΣ".

American Association of School Librarians and Association for Educational Communications and Technology. 1998. *Information Power: Building Partnerships for Learning*. Chicago: ALA.

Bawden, D. (2001, March). *Information and Digital Literacies: A Review of Concepts*. Journal of Documentation, No. 57, σσ. 218-259.

Behrens, S.J. (1994, April). *A Conceptual Analysis and Historical Overview of Information Literacy*. College and Research Libraries, Vol. 55, No. 4, σσ.309-322

Bruce, C, 1999. *Workplace experiences of information literacy*. International Journal of Information Management, Vol. 19, pp. 33-47.

Case, D. O, 2002. *Looking for information: A survey of research on information seeking, needs and behavior*. New York: Academic Press.

Choo, Chun Wei 1995, *Information Management for the Intelligent Organization: Roles and Implications for the Information Professions*», [τεκμήριο www, URL: <http://choo.fis.utoronto.ca/FIS/ResPub/DLC95.html>

Griffths, 1995. The changing role of librarians: managing new technologies in libraries. *Vista in Astronom*, pp.127-135. <http://www.sciencedirect.com>

H. Demirkan, J.C. Spohrer, and J.J. Welser 2016, *Digital Innovation and Strategic Transformation*, IEEE IT Professional, vol. 18, no. 6, pp. 14–18

Lau, J. (2006) *Guidelines on information literacy for lifelong learning*. <http://www.ifla.org/VII/s42/pub/IL-Guidelines2006.pdf>

LaGuardia, Cheryl (2011). *Library Instruction in the Digital Age*. Journal of Library Administration, 51:301-308

Rader, H. B. (1998) *Faculty-librarian collaboration in building the curriculum for the millennium – the US experience* In: 64th IFLA General Conference, Amsterdam. Available from: <http://www.ifla.org/IV/ifla64/040-112e.htm>

Scales, J., Matthews, G. and Johnson, C.M., 2005. *Compliance, Cooperation, Collaboration and Information Literacy*. The Journal of Academic Librarianship, 31(3), pp. 229-235, <<http://www.sciencedirect.com>

Shanhong, Tang 2000, *Knowledge Management in Libraries in the 21st Century*, 66th IFLA Council and General Conference, Jerusalem, Israel, 13 [τεκμήριο www, URL: <http://www.ifla.org/IV/ifla66/papers/057-110e.html>

Thorpe, C. (2017). *Engaging with our communities: Future trends and Opportunities for Reference Services in Journal of the Australian Library and Information Association*, 66 (4), 406-415

Διαδικτυακές πηγές

<http://www.digitalcitizenship.net>

https://www.jstor.org/stable/26273877?seq=7#metadata_info_tab_contents

<https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework>

<https://www.europarl.europa.eu/news/el/headlines/society/20210414STO02010/psifikos-metastichatismos-simasia-ofeli-kai-politiki-tis-ee>

<https://nationaldigitalacademy.gov.gr>

<https://www.ekt.gr/el/news/25295>