

Εισαγωγή

Η τεχνολογία των μέσων επικοινωνίας είναι αναπόσπαστο τμήμα της παραγωγής και εξέλιξης του πολιτισμού κάθε εποχής της ανθρώπινης ιστορίας – την εποχή της προφορικότητας είχαμε αγγελιοφόρους και αφηγητές, την εποχή της γραφής είχαμε τις πλάκες, τον πάπυρο, το χαρτί, τον υπολογιστή. Κάθε νέα τεχνολογία μετάδοσης των συμβολικών αναπαραστάσεων της έκφρασής μας συν-διαμορφώνει, τυποποιεί και μορφοποιεί εδώ και αιώνες τους τρόπους με τους οποίους επικοινωνούμε, ενημερωνόμαστε, αλλά και δημιουργούμε σκέψεις, ώστε να κατανοήσουμε τον κόσμο ή να συνεισφέρουμε στον δημόσιο λόγο. Η σύγκλιση των ψηφιακών μέσων σε μια παγκοσμιοποιημένη και συνεχώς συνδεδεμένη κοινωνία σήμερα, αλλάζει τον τρόπο με τον οποίο μαθαίνουμε τον κόσμο, και για τον κόσμο, και θέτει προκλήσεις για τα ίδια τα θεμέλια της πληροφόρησης, της μάθησης και της εκπαίδευσης.

Η επικοινωνιακή επανάσταση του 21ου αιώνα, τόσο από τεχνολογική άποψη όσο και από άποψη «παραγωγής και κατανάλωσης περιεχομένου», έχουν βαθιές επιπτώσεις στις συμπεριφορές, στις αλληλεπιδράσεις, στις στάσεις και τις συνήθειές μας, και γενικότερα στην καθημερινή μας ζωή, σε ατομικό και συλλογικό επίπεδο. Σε αντίθεση με τις παλαιότερες τεχνολογίες γραφής των πρώτων χιλιετιών της ανθρώπινης ιστορίας, τις οποίες γνώριζαν και χρησιμοποιούσαν λίγοι, με την εφεύρεση της τυπογραφίας άλλαξαν ριζικά οι συνθήκες πρόσβασης όλο και μεγαλύτερων ομάδων ανθρώπων σε πληροφορίες. Τα κείμενα μαζικής παραγωγής και διανομής επηρέασαν τον τρόπο με τον οποίο προσεγγίζουμε τον κόσμο και μας μετέτρεψαν σε «αναγνώστες». Στο ψηφιακό τοπίο, η κυριαρχία της γραφής δίνει τη θέση της στα πολυμέσα και η υπεροχή του χαρτιού υποχωρεί υπέρ της οθόνης. Κατά τη μετάβαση από το έντυπο στο ψηφιακό πολυτροπικό κείμενο, η λειτουργία της ανάγνωσης μετασχηματίζεται: από γραμμική και «υλική» γίνεται διαδραστική και «εικονική», ενώ εμείς γινόμαστε «καταναλωτές περιεχομένου». Με την επικράτηση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης στις εταιρικές πλατφόρμες την τελευταία δεκαετία, και με την εισβολή της τεχνητής νοημοσύνης σε κάθε εφαρμογή που χρησιμοποιούμε καθημερινά, γιγαντώνεται η παραγωγή ποικίλων ειδών λόγου (discourse) στο διαδίκτυο, ενώ ο παραδοσιακός τρόπος ενημέρωσης από τα έντυπα συρρικνώνεται.

Ο «εγγράμματος άνθρωπος» στην «κοινωνία της πληροφορίας και των ψηφιακών μέσων» δεν είναι αυτός που γνωρίζει απλώς γραφή, ανάγνωση και αριθμητική, αλλά εκείνος που κατέχει ποικίλους γραμματισμούς: οπτικούς, ψηφιακούς, τεχνολογικούς, «μιντιακούς»... Επειδή οι τεχνολογίες αυτές εξελίσσονται πλέον με εκθετική πρόοδο, είναι σήμερα επείγουσα η ανάγκη να αναπτύξουμε γνωστικές, τεχνικές, κριτικές και κοινωνικές δεξιότητες, ώστε παιδιά, νέοι και ενήλικοι να μπορούν να χρησιμοποιούν τα νέα μέσα, να έχουν πρόσβαση στο περιεχόμενό τους και να το αξιολογούν, να κρίνουν και να ερμηνεύουν τα νέα είδη λόγου και τους κώδικες των πολυμεσικών (multimedia) κειμένων, σε ένα περιβάλλον που απαιτεί πολυ-γραμματισμούς (multiliteracies) τόσο για την πρόσληψη και κατανόηση όσο και για τη δημιουργία μηνυμάτων. Παράλληλα, η ορθή πληροφόρηση, που είναι πάντα κρίσιμη παράμετρος όχι μόνο για την καλλιέργειά μας, αλλά και για τη λειτουργία της δημοκρατίας, γίνεται ακόμα πιο σημαντική την εποχή της γλωσσικής αυτονόμησης των εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης: οι πολίτες του 21ου αιώνα πρέπει να μπορούν να λαμβάνουν αποφάσεις και να ενεργούν με γνώση και ηθικά κριτήρια κατά τη χρήση των ψηφιακών μέσων και την αλληλεπίδραση με το περιεχόμενο που αυτά μεταφέρουν, τόσο στην καθημερινή τους ζωή, προσωπική ή και επαγγελματική, όσο και κατά τη συμμετοχή τους σε δημοκρατικές διαδικασίες.

Πώς όμως προσλαμβάνουμε την πληθώρα των πληροφοριών που διακινούνται στα ψηφιακά μέσα σήμερα και πώς επιλέγουμε τα στοιχεία που ενσωματώνουμε στη βάση γνώσης μας; Πώς τα τεχνολογικά μέσα και εργαλεία αλληλεπιδρούν με τις ικανότητες των ανθρώπων κάθε ηλικίας να κατανοούν, να ερμηνεύουν και να αφομοιώνουν «όσα γράφει το internet»; Ποιες δεξιότητες πρέπει να αναπτύσσουν οι άνθρωποι σήμερα ώστε να μπορούν να χειρίζονται αποτελεσματικά τα νέα μέσα και την υπερπληροφόρηση; Πώς τα εκπαιδευτικά συστήματα του 21ου αιώνα μπορούν να ανταποκριθούν στις προκλήσεις, στα νέα ζητούμενα και τις ανάγκες μιας phygital (physical + digital) καθημερινότητας (Voogt & Roblin, 2012); Πώς θα ενταχούμε σ' αυτό το υβριδικό τοπίο έτσι ώστε να μπορούμε να συμμετέχουμε ως επαρκείς, ενεργοί και ικανοί πολίτες σε μια σύγχρονη δημοκρατία;

Ως απάντηση σε τέτοιου είδους ερωτήματα, αναδύθηκε στις αρχές του 2000 η ανάγκη για μια συστηματική Παιδεία στα Μέσα και την Πληροφορία (Media & Information Literacy), η οποία συμπεριλαμβάνει όλες τις γνώσεις και δεξιότητες που χρειάζεται ο σύγχρονος εγγράμματος, καλλιεργημένος άνθρωπος, ώστε να είναι σε θέση να συμμετέχει στην κοινωνία της γνώσης και στις ψηφιακές δημοκρατικές κοινότητες. Έτσι, εκτός από τις «παραδοσιακές» δεξιότητες ανάγνωσης, γραφής και αριθμητικής, χρειαζόμαστε σήμερα (ενδεικτικά) δεξιότητες φωτο-οπτικές (κατανόηση του κώδικα των εικόνων, των βίντεο κ.λπ.), ορθής πληροφόρησης (κριτική αξιολόγηση ποιότητας, εγκυρότητας και προέλευσης

περιεχομένου), παραγωγής/αναπαραγωγής (δημιουργία ή αξιοποίηση ψηφιακού υλικού για σύνθεση νέου), (κατασκευή γνώσης από μη γραμμικά στοιχεία, π.χ. υπερκείμενο), κοινωνικο-συναισθηματικές (κατανόηση κανόνων κυβερνοχώρου και εφαρμογή τους στην επικοινωνία), σκέψης σε πραγματικό χρόνο (ικανότητα για επεξεργασία μεγάλου όγκου ερεθισμάτων ταυτόχρονα, όπως στα video games ή σε online διδασκαλία) κ.ά. (Eshet-Alkalai, 2006).

Η Παιδεία στα Μέσα και την Πληροφορία (ΠΜΠ) είναι το ζητούμενο υπερσυνολικό αποτέλεσμα που επιτυγχάνεται με μια σειρά σύγχρονων γραμματισμών (literacies) (ψηφιακό, τεχνολογικό, πληροφοριακό, οπτικό, «μιντιακό» κ.ο.κ.) και υπερβαίνει καθέναν από αυτούς. Αυτή η καλλιέργεια δεν εξαντλείται στην ικανότητα ενός ατόμου ή μιας ομάδας να ξέρει να χρησιμοποιεί κάποιο λογισμικό ή συσκευή ή το διαδίκτυο ή ψηφιακές εφαρμογές αποτελεσματικά, ούτε περιορίζεται στην εύρεση λύσεων σε στρεβλώσεις της ενημέρωσης, όπως η παραπληροφόρηση· αντιθέτως, περιλαμβάνει σύνθετες γνωστικές, τεχνικές, λειτουργικές και κοινωνικές δεξιότητες και έχει επικοινωνιακή, πληροφοριακή, κοινωνικοποιητική, παιδαγωγική και ηθική διάσταση. Αποτελείται από ένα σύνθετο πλέγμα οριζόντιων ικανοτήτων και πρακτικών που επιτρέπουν αποτελεσματική πρόσβαση, κατανόηση, ανάλυση, κριτική αξιολόγηση, ερμηνεία, χρήση, δημιουργία και δημοσιοποίηση πληροφοριών, μέσων και μηνυμάτων, που παράγονται με τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών, εργαλείων και δικτύων. Ως σύνολο γραμματισμών έχει άμεση συνάφεια με τις λεγόμενες «δεξιότητες του 21ου αιώνα» (21st century skills) και τις «ήπιες δεξιότητες» (soft skills), τις οποίες χρειαζόμαστε όλοι στην καθημερινότητά μας, στον σύγχρονο τρόπο ζωής, συνεργασίας, επικοινωνίας και μάθησης τον οποίο βιώνουμε.

Νέα μέσα, νέοι γραμματισμοί

Η έννοια της ΠΜΠ στη βιβλιογραφία συνήθως προσεγγίζεται από δύο βασικές θέσεις, τη συντηρητική και την ανατρεπτική (disruptive). Η πρώτη στηρίζεται στην υπόθεση ότι οι σύγχρονοι ψηφιακοί γραμματισμοί είναι απλώς πρακτικές δεξιότητες, ενώ η δεύτερη αμφισβητεί την επάρκεια και καταλληλότητα των παιδαγωγικών μεθόδων που έχουν εδραιωθεί σήμερα, θεωρεί ότι οι γραμματισμοί στα ψηφιακά μέσα συνιστούν ξεχωριστά είδη γνώσης και προτείνει αλλαγή παραδείγματος στη θεώρηση της μάθησης και της εκπαίδευσης.

Η πρώτη θέση υποστηρίζει ότι μπορούμε να προσεγγίσουμε τις νέες ικανότητες στο ίδιο μεν εκπαιδευτικό πλαίσιο που ισχύει μέχρι σήμερα, απλώς ενσωματώνοντας ποικίλους τρόπους μάθησης και αναγνωρίζοντας διαφορετικούς τύπους ευφυΐας. Έτσι, κάθε διαφορετική δεξιότητα θα απαιτεί ένα ορισμένο στυλ μάθησης, ή τύπο ευφυΐας, και θα διδάσκεται με πλουραλιστικές εκπαιδευτικές πρα-

κτικές, σε αντίθεση με τις «παραδοσιακές», που θέτουν ως εκπαιδευτικό στόχο κάθε μαθητής να αποκτήσει τις ίδιες δεξιότητες γραμματισμού.

Η δεύτερη θέση, η οποία υιοθετείται στο βιβλίο, αναπτύσσει τη συλλογιστική της στο πεδίο σύγκρουσης μεταξύ της μοντέρνας κουλτούρας του βιβλίου και της μεταμοντέρνας κουλτούρας του ψηφιακού πολιτισμού. Σύμφωνα με αυτή τη θέση, οι έννοιες «γραμματισμοί» και «δεξιότητες» αναφέρονται σε διαφορετικά σύνολα επιδόσεων (performances) που έχουν ως στόχο την καλλιέργεια ενός νέου τύπου παιδείας· εδώ υπάρχει ανάγκη να αλλάξουν τα θεμέλια της δυτικής εκπαίδευσης, η αντίληψη της γνώσης και οι βασικές αξίες που διέπουν τη μάθηση συνολικά (Eshet-Alkalai, 2004, 2005). Το βιβλίο υιοθετεί αυτή τη θέση, υποστηρίζοντας ότι, τόσο στην τυπική εκπαίδευση όσο και στη διά βίου μάθηση, οι νέοι γραμματισμοί, που αναδύονται ως ανάγκη στον υβριδικό ή «rhygital» κόσμο μας, απαιτούν αλλαγή παραδείγματος στην αντίληψη του τι σημαίνει γνώση και δεξιότητες, ποιες, πότε, πώς και γιατί τις χρειαζόμαστε, και πώς επιτυγχάνεται η μάθηση σήμερα.

Αντλώντας από τη σύγχρονη βιβλιογραφία στοιχεία για τους ψηφιακούς γραμματισμούς, την Παιδεία στα Μέσα και την Πληροφορία, και την Ειδησεογραφική Παιδεία, καθώς και την επιστήμη της ψυχολογίας, τη φιλοσοφία του νου και τις γνωσιοεπιστήμες, στόχος του βιβλίου είναι να αποτυπώσει με συμπεριληπτικό τρόπο τη σύγχρονη βιβλιογραφία για τις νέες έννοιες και λειτουργίες του γραμματισμού, συμβάλλοντας στην κατεύθυνση μιας Παιδαγωγικής της Παιδείας στα Μέσα και την Πληροφορία· επίσης, στόχος του είναι να θέσει στο επίκεντρο της δημόσιας συζήτησης το πώς κατασκευάζονται σήμερα οι γνώσεις, οι στάσεις και οι πεποιθήσεις μας σε ένα υβριδικό περιβάλλον, ποιες είναι οι γνωσιακές και μαθησιακές ανάγκες στο σχολείο και στην καθημερινή ζωή, τι είδους δεξιότητες χρειαζόμαστε για κριτική διαχείριση (πρόσβαση, κατανόηση, δημιουργία, διανομή) πληροφοριών στο διαδίκτυο, ποια είναι τα δικαιώματα ατόμων και ομάδων σε δημοκρατικές ψηφιακές κοινότητες, καθώς και πώς αλληλεπιδρούμε μεταξύ μας στις ψηφιακές κοινότητες..

Στο βιβλίο εξετάζεται κατά πόσον η κατάκτηση δεξιοτήτων ΠΜΠ επηρεάζει τη διαχείριση online περιεχομένου, την ανάγνωση των ειδήσεων ή τη συμπεριφορά μας στα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης (ΜΚΔ), τι είδους νέοι γραμματισμοί απαιτούνται σε διαφορετικές ηλικίες και περιβάλλοντα, αν και πώς η ανάγνωση από ψηφιακά μέσα διαφέρει από την παραδοσιακή ανάγνωση από έντυπα κείμενα, αν η μάθηση εξαρτάται από το μέσον (δεδομένου ότι η μορφή των «ψηφιακών κειμένων» απαιτεί την ενεργοποίηση διαφορετικών γνωστικών πόρων και διεργασιών) και με ποιο μέσο είναι πιο αποτελεσματική. Επίσης, συζητείται το πόση ανάγκη έχουμε ως πολίτες για μια «Ειδησεογραφική Παιδεία» (news literacy), καθώς και το αν η δημοσιογραφία έχει (και) παιδαγωγική διάσταση, καθώς, αφενός, θέτει την ατζέντα των καίριων θεμάτων που απασχολούν την κοινωνία,

«δείχνοντας» τα πρόσωπα που λειτουργούν ως οι βασικοί πρωταγωνιστές στους τομείς αυτούς, και αφετέρου, λειτουργεί ως «εκπαιδευτικό μέσο», αφού από τα ΜΜΕ μαθαίνουμε τις πρόσφατες εξελίξεις σε καίρια θέματα, για παράδειγμα για την επιστήμη, την οικονομία και την πολιτική.

Στο δεύτερο μέρος του βιβλίου αναφέρονται συνοπτικά τα αποτελέσματα έρευνας που διενεργήθηκε το 2022 στο ΑΠΘ, στο πλαίσιο της διδακτορικής μου διατριβής, σε 1.300 άτομα, προπτυχιακούς και μεταπτυχιακούς φοιτητές διαφορετικών σχολών, όπου εξετάστηκαν συγκεκριμένες συμπεριφορές χρήστών ψηφιακών συσκευών, ΜΚΔ και online πληροφορίας, καταγράφοντας τις συμπεριφορές, τις στάσεις, τις προτιμήσεις και τα κίνητρά τους όταν καταναλώνουν ή δημιουργούν περιεχόμενο και όταν ενημερώνονται για την επικαιρότητα.

Επιπλέον, παρουσιάζονται οι συνήθειες και προτιμήσεις ανάγνωσης από έντυπα ή ψηφιακά μέσα και η αξιολόγηση του μέσου που θεωρείται από τους φοιτητές καλύτερο για την κατανόηση, μάθηση και ανάκληση πληροφοριών· με δεδομένες τις επιδόσεις κατανόησης στις αξιολογήσεις PISA, τις ανακοινώσεις του Υπουργείου Παιδείας για το ψηφιακό σχολείο και τις σκέψεις για χρήση ψηφιακού υλικού στη σχολική τάξη, είναι κρίσιμης σημασίας ζήτημα να προσδιορίσουμε το βέλτιστο μέσο και τον τρόπο ανάγνωσης, τόσο για τις μικρές όσο και για τις μεγάλες ηλικίες.

Παιδεία και γραμματισμοί στην ελληνική βιβλιογραφία

Στο πλαίσιο των νέων γραμματισμών που καθίστανται απαραίτητοι για όλους μας, ώστε να χρησιμοποιούμε τις ψηφιακές τεχνολογίες, το βιβλίο εισάγει μια **Ορολογία για την Παιδεία στα Μέσα και την Πληροφορία (ΠΜΠ) στα ελληνικά**, προτείνοντας αποδόσεις και ορισμούς για τις επιμέρους διαστάσεις του γενικού αγγλικού όρου «media literacy»· η υιοθέτηση ενιαίας ορολογίας είναι απαραίτητη, αφενός, για λόγους συνεννόησης στη δημόσια συζήτηση, αφετέρου, για να έχουμε έρευνες συγκρίσιμες, τυποποίηση σε δείκτες και μεθόδους μέτρησης και αξιολόγησης των διαφορετικών γραμματισμών, δυνατότητα μεταφοράς καλών παραδειγμάτων εκπαιδευτικών παρεμβάσεων μεταξύ πεδίων και αποτελεσματική συνεργασία εκπαιδευτικών, εμπειρογνομόνων και φορέων χάραξης πολιτικής για την υλοποίηση προγραμμάτων ΠΜΠ για την τυπική, την άτυπη και τη διά βίου εκπαίδευση.

Θα πρέπει να σημειωθεί εξ αρχής ότι, όπως θα αναλυθεί παρακάτω, στην ελληνική γλώσσα έχουμε διακριτούς όρους που αποδίδουν την έννοια του “literacy” (αλφαριθμητισμός, γραμματισμός, παιδεία), οι οποίοι δεν είναι απολύτως συνώνυμοι. Συνεπώς, έχουμε τη δυνατότητα, τόσο στην έρευνα όσο και τις εκπαιδευτικές παρεμβάσεις και τις πολιτικές, να διακρίνουμε τη διαδικασία και

τις διεργασίες μάθησης από το αποτέλεσμα της, και να διαφοροποιούμε αναλόγως τις χρήσεις των εννοιών, που στην αγγλόφωνη βιβλιογραφία διατυπώνονται με τον γενικό όρο “media literacy”. Συγκεκριμένα, όπως θα δούμε παρακάτω, στο βιβλίο με τον όρο «Γραμματισμός στα μέσα» εννοούμε κάθε εκπαιδευτική ή/και μαθησιακή διαδικασία η οποία προκύπτει ως ανάγκη από συγκεκριμένες διαστάσεις της χρήσης της ψηφιακής τεχνολογίας. Η σύγκλιση όλων των επιμέρους γραμματισμών, που προσφέρουν δεξιότητες και γνώσεις, συμβάλλει ώστε να επιτευχθεί η «Παιδεία». Η καλλιέργεια αυτή (πρέπει να) γίνεται μέσα από μια νέα διαδικασία μάθησης και διδασκαλίας, σε ένα νέο εκπαιδευτικό περιβάλλον, όπου ο εγκέφαλος δεν νοείται ως «αποθήκη δεδομένων», αλλά όπου το άτομο αποκτά κριτήρια και λειτουργικές δεξιότητες έρευνας και μεθοδολογίας εντοπισμού, αξιολόγησης και ενσωμάτωσης της γνώσης. Με την εισαγωγή εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαιδευτική διαδικασία και με τις νέες παιδαγωγικές, τεχνικές και ηθικές προκλήσεις που αυτή επιβάλλει (ενδεικτικά, αυτονομία και έλεγχος μάθησης, προσβασιμότητα, κριτική σκέψη, μαθησιακοί στόχοι και αποτελέσματα, στερεότυπα και διακρίσεις, ακρίβεια περιεχομένου, προσωπικά δεδομένα και απόρρητο, λογοδοσία κ.λπ. (βλ. και Σπινέλης, 2024), η κατάκτηση δεξιοτήτων ΠΜΠ είναι επείγουσα.

Την τελευταία δεκαετία, ο όρος Παιδεία στα Μέσα και την Πληροφορία (ΠΜΠ) (ή, όπως χρησιμοποιείται κάποιες φορές για συντομία, Παιδεία στα Μέσα, ΠΜ) εδραιώνεται στην ελληνική ερευνητική και παιδαγωγική βιβλιογραφία, στις αποδόσεις των επίσημων κειμένων της Ευρωπαϊκής Ένωσης [ενδεικτικά, Ευρωπαϊκό Συμβούλιο, 2016· Οδηγία (ΕΕ) 2010/13· Οδηγία (ΕΕ) 2018/1808· UNESCO-Οδηγός σπουδών εκπαιδευτικών (2014)], καθώς και στις πολιτικές που εξαγγέλει το Υπουργείο Παιδείας (Ν. 4779/2021), και κατά συνέπεια, οι διάφορες διαστάσεις της έννοιας έχουν αρχίσει να γίνονται περισσότερο κατανοητές. Ωστόσο, υπάρχει ακόμα στην Ελλάδα η στρεβλή εντύπωση ότι ο όρος αναφέρεται κυρίως στον οπτικό και οπτικοακουστικό (ή και τον κινηματογραφικό) γραμματισμό, αφενός λόγω της στενής ερμηνείας («μετάφρασης») της λέξης media από τον χώρο της επικοινωνίας, και αφετέρου, λόγω του ότι οι πρώτοι φορείς και τα πρώτα ευρωπαϊκά προγράμματα που υλοποιήθηκαν στην Ελλάδα και εισήγαγαν τον όρο (για παράδειγμα, ΙΟΜ-Ινστιτούτο Οπτικοακουστικών Μέσων, 1994) αφορούσαν κυρίως την παραγωγή οπτικοακουστικών έργων, με στόχο κυρίως την ενδυνάμωση διάφορων πληθυσμών ή ομάδων (παιδιών ή ενηλίκων). Επίσης, ο όρος ΠΜΠ συχνά συγχέεται με τις ΤΠΕ (Τεχνολογίες Πληροφοριών και Επικοινωνίας), οι οποίες είναι ενταγμένες εδώ και δεκαετίες στο σχολικό πρόγραμμα, ή με τον γενικό όρο «ψηφιακός γραμματισμός» (digital literacy), ο οποίος συχνά χρησιμοποιείται ως «ομπρέλα» για να σημάνει οποιαδήποτε δεξιότητα αποκτάται σε ψηφιακά μέσα ή και μέθοδο αντιμετώπισης της παραπληροφόρησης.

Αν και στην Ελλάδα οι δεξιότητες ΠΜΠ κατ' αυτή τη συμπεριληπτική προσέγγιση δεν καλύπτονται από το πρόγραμμα του σχολείου (όπου όμως προσφέρεται κατάρτιση σε «ψηφιακές δεξιότητες», ως είδος τεχνικής επιμόρφωσης των μαθητών στο μάθημα της Πληροφορικής ή στα Εργαστήρια Δεξιοτήτων ή σε ομίλους STEAM κ.ο.κ.), τόσο σε κάποιες χώρες της ΕΕ όσο και σε πολλές πολιτείες των ΗΠΑ (βλ. ενδεικτικά τις αναφορές των McCarrick & Li, 2007· McDougall, Zezulakova, van Driel & Sternadel, 2018) έχει γίνει συνείδηση ότι η Παιδεία στα Μέσα και την Πληροφορία έχει τη θέση της στην τυπική εκπαίδευση και θα πρέπει να διατρέχει οριζόντια κάθε αντικείμενο στο σχολικό πρόγραμμα, ενώ εντάσσεται ως μάθημα σε πανεπιστημιακά τμήματα, κυρίως στις παιδαγωγικές σχολές, για την κατάρτιση των εκπαιδευτικών, οι οποίοι θα πρέπει να διδάξουν στους μαθητές τους νέους τρόπους μάθησης σε μια ψηφιακή κοινωνία της γνώσης.

Ωστόσο, η συχνότερη χρήση του όρου σήμερα δεν σημαίνει ότι υπάρχει και επίγνωση και ορθή κατανόηση όλων των διαστάσεων και εννοιών της ΠΜΠ· αντιθέτως, συναντάμε αρκετές παρερμηνείες τους. Για παράδειγμα, το να κάνουμε σφοδρή κριτική στις ειδήσεις που δημοσιεύονται στις εφημερίδες, ή στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, δεν ταυτίζεται με την Παιδεία στα Μέσα, παρότι η ΠΜΠ περιλαμβάνει την αιτιολογημένη κριτική στα ΜΜΕ και στο περιεχόμενό τους. Επίσης, η απλή παραγωγή πολυμέσων δεν εξαντλεί την παιδεία στα μέσα, αν και η ΠΜΠ είναι στενά συνυφασμένη με τη δημιουργία μέσων και περιεχομένου. Ούτε η απλή διδασκαλία με χρήση, για παράδειγμα, τεχνολογιών βίντεο ή AR ή VR, ή η εξάσκηση σε ψηφιακές τεχνολογίες εγγυάται την απόκτηση ΠΜΠ· η απλή γνώση της καλής χρήσης ενός μέσου δεν συνεπάγεται παιδεία, παρότι οι οπτικοακουστικές τεχνολογίες και υλικά διευκολύνουν τη διδασκαλία ποικίλων γραμματισμών, για παράδειγμα στη σχολική τάξη ή σε κάποιο online webinar. Από την άλλη, η αναγνώριση απλώς της πολιτικής ατζέντας ή των στερεοτύπων ή της παραπληροφόρησης στα ΜΜΕ, δεν καλύπτει το πλήρες εύρος της παιδείας στα μέσα και την πληροφορία· θα πρέπει να υπάρχει και επίγνωση τόσο των συστημάτων που παράγουν αυτές τις αναπαραστάσεις όσο και της λειτουργίας και του ρόλου των ΜΜΕ σε μια δημοκρατία. Επιπλέον, ΠΜΠ δεν σημαίνει απλώς έλεγχο του χρόνου χρήσης μιας οθόνης (“screen time”) από τα παιδιά ή γονικά φίλτρα και απαγορεύσεις του τύπου «μην το παρακολουθείς αυτό»· αντιθέτως, σημαίνει «παρακολούθησε προσεκτικά, σκέψου κριτικά» (Hobbs et al., 2011), ή υιοθέτησε μια «ψηφιακή δίαιτα» (“media diet”), ώστε να ξέρεις πώς να ζεις στον ψηφικό κόσμο, χωρίς να ξεχνάς να ζεις και στον φυσικό κόσμο. Ούτε είναι η ΠΜΠ απλώς το άθροισμα από αποσπασματικές πρωτοβουλίες και πρακτικές παρεμβάσεις σε διάφορους (συχνά ετερόκλητους) τομείς, πρακτικές οι οποίες χαρακτηρίζονται ως «καλές» από τους ίδιους τους φορείς που τις εισηγούνται ή τις εφαρμόζουν (Frau Meigs, 2015), για παράδειγμα σε «εργαλειοθήκες»

στο πλαίσιο ευρωπαϊκών ή άλλων χρηματοδοτούμενων προγραμμάτων. Ούτε περιορίζεται η ΠΜΠ στο πλαίσιο των διαταραχών της πληροφόρησης, όπως για παράδειγμα είναι η ρητορική μίσους, οι ψευδείς ειδήσεις, η «παρενόχληση στον κυβερνοχώρο» κ.λπ., προσφέροντας ένα αντίδοτο σε όλα αυτά· αντιθέτως, η ΠΜΠ προσφέρει ευκαιρίες στους σύγχρονους ψηφιακούς πολίτες για δημιουργία, επικοινωνία και μάθηση. Η Παιδεία στα Μέσα και την Πληροφορία περιλαμβάνει όλα τα παραπάνω, και πολλά περισσότερα, αλλά, κυρίως, αφορά έναν νέο τρόπο σκέψης και έναν νέο τρόπο μάθησης και δράσης.

Σε κάθε περίπτωση, η ΠΜΠ έχει ενταχθεί πλέον ως πολύπλευρη έννοια στην Οδηγία της Ευρωπαϊκής Ένωσης για τις υπηρεσίες οπτικοακουστικών μέσων (2018), κάτι που την καθιστά υποχρέωση για τα κράτη μέλη· αυτό μας δίνει ελπίδες ότι η εκπαίδευση στη χώρα μας κάποια στιγμή θα εκσυγχρονιστεί στις απαιτήσεις της νέας μάθησης.

Γενικοί στόχοι του βιβλίου

Το βιβλίο αυτό έχει ως στόχο να συνεισφέρει σε διάφορες περιοχές του πεδίου της ΠΜΠ, οι οποίες καλύπτονται σε διακριτές ενότητες.

Πρώτον, στην ενίσχυση της ελληνικής βιβλιογραφίας με (α) καταγραφή σύγχρονων τάσεων και πλαισίων νοσηματοδότησης της ΠΜΠ, των ψηφιακών γραμματισμών και της ειδησεογραφικής παιδείας, και των νέων αναγκών που προκύπτουν στους τομείς της ενημέρωσης, της μάθησης, της εκπαίδευσης, της επικοινωνίας και της καθημερινής ζωής, (β) ανάδειξη των βασικών διαστάσεων της ΠΜΠ, (γ) ανάδειξη των δεξιοτήτων στις οποίες εκπαιδεύει η ΠΜΠ (ενδεικτικά, κριτική σκέψη, ικανότητα «υβριδικής» ανάγνωσης, δηλαδή ανάγνωσης από online πηγές και πολυμεσικά περιεχόμενα, δεξιότητες πρόσληψης, κατανόησης και αξιολόγησης online πληροφοριών, συνετή δημιουργία και διαμοιρασμό περιεχομένου σε ψηφιακές πλατφόρμες κ.ο.κ.), (δ) διερεύνηση της ικανότητας αντίληψης του εαυτού μας σε σχέση με τα ψηφιακά μέσα και της εξάρτησής μας από αυτά, (ε) επισήμανση των διαφορετικών τύπων ανάγνωσης από έντυπα και ψηφιακά μέσα σε σχέση με την προτίμηση των χρηστών και την ευκολία μάθησης από χαρτί ή από οθόνη, (στ) διερεύνηση των ατομικών κινήτρων κατά την αλληλεπίδραση με διαδικτυακό ειδησεογραφικό περιεχόμενο σε ιστότοπους και ΜΚΔ, καθώς και (ζ) εξέταση της τεχνολογίας ως υποβοήθηση ανώτερων γνωστικών λειτουργιών (π.χ. μνήμη).

Δεύτερον, στη διατύπωση σαφών ορισμών των ελληνικών όρων που περιγράφουν με ενιαίο τρόπο τις έννοιες της ΠΜΠ και των συναφών γραμματισμών, με στόχο μια ενιαία ελληνική Ορολογία Παιδείας στα Μέσα και την Πληροφορία και την ανάδειξη των προκλήσεων που προκύπτουν από την έλλειψη συντονι-

σμού στην ορολογία τόσο στην έρευνα και στην τυποποίηση των δεικτών όσο και στην υλοποίηση εκπαιδευτικών παρεμβάσεων

Τρίτον, στην παράθεση ορισμένων βασικών θεωρητικών πλαισίων στα οποία βασίζεται η έρευνα για την ΠΜΠ, τα οποία επιχειρούν να εξηγήσουν στάσεις και συμπεριφορές των χρηστών ψηφιακών μέσων και διαδικτυακού περιεχομένου.

Τέταρτον, στην επισήμανση των κύριων μεθοδολογικών ζητημάτων που απαντώνται στην έρευνα για την ΠΜΠ και ορισμένων έγκυρων δεικτών αξιολόγησης των πλαισίων και εκπαιδευτικών παρεμβάσεων για την προώθηση των συναφών γραμματισμών, εξετάζοντας έγκυρα εργαλεία και μεθοδολογίες αξιολόγησης για την εκτίμηση διάφορων διαστάσεων της ΠΜΠ.

Πέμπτον, στη διατύπωση πρότασης για μια ερευνητική βάση αναφοράς, με την παράθεση των κύριων ευρημάτων μιας μεγάλης έρευνας που διενεργήθηκε σε φοιτητικό πληθυσμό το 2022, όπου μελετήθηκαν οι στάσεις, συμπεριφορές και δεξιότητές τους όταν χρησιμοποιούν ψηφιακά μέσα, διαδικτυακό περιεχόμενο, ΜΚΔ και ειδησεογραφία.

Τέλος, στην κατάδειξη της παιδαγωγικής αξίας της ΠΜΠ και της ανάγκης ένταξής της στην τυπική εκπαίδευση με νέες μεθοδολογίες διδασκαλίας, στην καταγραφή των δεξιοτήτων και αναγκών ΠΜΠ στην τριτοβάθμια εκπαίδευση και στην παράθεση ενδεικτικών παραδειγμάτων εκπαιδευτικών παρεμβάσεων από άλλες χώρες, όπου η ΠΜΠ έχει ήδη αρχίσει να εντάσσεται είτε στην τυπική είτε στην άτυπη εκπαίδευση.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

Τι είναι η Παιδεία στα Μέσα και την Πληροφορία και γιατί είναι σημαντική

Για αιώνες βασικό μέλημα των κοινωνιών ήταν η επίτευξη του αλφαριθμητισμού των μελών της, δηλαδή, η απόκτηση ικανοτήτων ανάγνωσης, γραφής και αριθμητικής, κάτι που αποτελεί μεγάλη κατάκτηση του 20ού αιώνα, αφού το 2020 τα παγκόσμια ποσοστά αλφαριθμητισμού κυμαίνονταν κοντά στο 90% (Unesco Institute for Statistics, 2021), έτσι σχεδόν κάθε άνθρωπος στον πλανήτη μπορεί να μετέχει στον γραπτό πολιτισμό της κουλτούρας του και του κόσμου. Ωστόσο, η διαφοροποίηση μεταξύ εγγράμματων και μη ανθρώπων δεν καθορίζεται πλέον σήμερα από την κατάκτηση του αλφαριθμητισμού, με την παραδοσιακή του έννοια, αλλά από την ικανότητα «κατανάλωσης και παραγωγής περιεχομένου», κυρίως σε ψηφιακά, πολυτροπικά μέσα. Εγγραμματισμός σήμερα σημαίνει την ικανότητα των ανθρώπων να κατανοούν αυτά τα πολυτροπικά «κείμενα» και να χρησιμοποιούν τις πληροφορίες τους με αποτελεσματικό και εύστοχο τρόπο, σε κατάλληλο πλαίσιο και συνθήκες.

Η ΠΜΠ ξεκίνησε από τα τέλη του 20ού αιώνα ως εκπαιδευτικό όραμα, και σήμερα περιγράφεται ως μια σειρά από απαραίτητες πολύ συγκεκριμένες δεξιότητες ζωής. Είναι μια σύνθετη διαδικασία ατομικής και συλλογικής καλλιέργειας, η οποία περιλαμβάνει τόσο τις πρακτικές δεξιότητες προσπέλασης, αλληλεπίδρασης και χειρισμού των ψηφιακών μέσων και του υλικού που διακινείται σε αυτά όσο και την ικανότητα κριτικής ερμηνείας τους από μια ποικιλία μέσων (κείμενο, βίντεο, ήχος, εικονικό υλικό κ.λπ.) και την επεξεργασία τους με ακρίβεια, καταλληλότητα και αποτελεσματικότητα, καθώς επίσης και κοινωνικά και ηθικά ζητήματα που αφορούν την πρόσβαση και τη χρήση των μέσων και τον χειρισμό του περιεχομένου.

Η εξέλιξη της τεχνολογίας διατρέχει οριζόντια κάθε πτυχή της καθημερινής ζωής. Η πληροφορία είναι εύκολα προσβάσιμη και σε υπεραφθονία και σε διάφορες μορφές και ποιότητες: από την ενημέρωση για τα τελευταία νέα μέχρι φωτογραφίες ανθρώπων που θαυμάζουμε, από βίντεο που «ανεβάζουν» πολίτες που βρίσκονται «μέσα στα γεγονότα» (την ώρα που αυτά συμβαίνουν) μέχρι την αναζήτηση των αιτίων των παθήσεών μας σε μηχανές αναζήτησης. Οι πληρο-

φορίες είναι πάντα πολλές, αλλά πολλές είναι και οι γνώσεις που χρειαζόμαστε για να καταλάβουμε αν είναι ορθές ή λανθασμένες, αληθείς ή κατασκευασμένες, αντικειμενικές ή προκατειλημμένες, ακριβείς ή παραπλανητικές.

Αυτό είναι ιδιαίτερα σημαντικό σε μια εποχή που μπορούμε να έχουμε μυριάδες απαντήσεις σε κάθε ερώτηση που θέτουμε σε μηχανές αναζήτησης στο διαδίκτυο. Οι καλές δεξιότητες αναζήτησης και η κατάλληλη αξιολόγηση των πληροφοριών που εντοπίζουν οι μηχανές, μας επιτρέπουν να ενημερωθούμε για την επικαιρότητα, για εγκυκλοπαιδικά ή επιστημονικά θέματα, με χρήση κατάλληλων λέξεων κλειδιών, να αποκτήσουμε απόψεις, να σχηματίσουμε κοσμοθεωρίες, να αλληλεπιδράσουμε με άτομα, φορείς ή πλατφόρμες, να εξαγάγουμε συμπεράσματα και να πάρουμε αποφάσεις, ή να συμμετάσχουμε σε ψηφιακές κοινότητες και να αναλάβουμε δράση σε μια δημοκρατική κοινωνία. Είναι σημαντικό να κατανοούμε πώς και γιατί οι πληροφορίες φτάνουν σε εμάς με τον τρόπο που φτάνουν· διότι, σε τι εξυπηρετεί να ξέρουμε ότι το online portal της Encyclopaedia Britannica περιέχει αξιόπιστα άρθρα, αν αυτά δεν εμφανίζονται σε μια αναζήτηση;

Η ικανότητα να αμφισβητούμε τις πληροφορίες που εντοπίζουμε, χωρίς όμως να απορρίπτουμε με κυνισμό την οποιαδήποτε πηγή, –αλλά, αντίθετα, έχοντας την ικανότητα να κρίνουμε την αξιοπιστία της, να την εμπιστευόμαστε όσο μας εγγυάται ορθή ενημέρωση– είναι μια δεξιότητα που μαθαίνεται. Όσοι γεννήθηκαν στην ψηφιακή εποχή, αποκτούν εύκολα και γρήγορα καλές γενικές πρακτικές ψηφιακές δεξιότητες· δεν είναι αυτονόητο όμως ότι έχουν και την ικανότητα να αντιληφθούν την αξία και το είδος της πληροφορίας, τη φερεγγυότητα της αυθεντίας, τη σημασία της κατηγοριοποίησης της γνώσης, ή την ανάγκη της αξιολόγησης της κάθε πληροφορίας και τεχνολογικής λύσης. Είναι πια «κλασική» η μελέτη από το Stanford History Education Group (Breakstone et al., 2019) που έδειξε ότι, ενώ οι νεαροί «ψηφιακοί ιθαγενείς¹» είναι έμπειροι στη χρήση της τεχνολογίας, όμως δεν καταφέρνουν να εντοπίσουν πάντα ορθές και αξιόπιστες πληροφορίες, ενώ δυσκολεύονται να διακρίνουν μεταξύ μιας διαφήμισης και μιας είδησης.

Στο διαδίκτυο σήμερα υπάρχει καταιγισμός αναρτήσεων και αλληλεπιδράσεων μεταξύ χρηστών ή ομάδων και υπερ-κορεσμός ενημερωτικού περιεχομένου σε κάθε είδους ιστοσελίδες, ΜΜΕ και εφαρμογές· μόνο σε διαδικτυακές εφημερίδες και ιστοσελίδες ανεβαίνουν καθημερινά χιλιάδες άρθρα. Για παράδειγμα, ήδη προ 5ετίας, η εφαρμογή αξιολόγησης ειδήσεων “The Factual” βαθμολογούσε και ταξινομούσε κατά μέσο όρο ανά ημέρα περίπου 10.000-

1. Αναφορά στον όρο digital natives, σε αντιπαράθεση με την έννοια των digital immigrants, οι οποίοι έχουν γεννηθεί πριν την εμφάνιση και επικράτηση του διαδικτύου. Τους όρους εισήγαγε ο Prensky (2001), ωστόσο το περιεχόμενο και η διαφοροποίησή τους έχουν σήμερα αμφισβητηθεί (Bayne & Ross, 2007).

15.000 άρθρα, μόνο από τις κύριες mainsteram ιστοσελίδες ειδήσεων των ΗΠΑ (Kelly, 2020).

Σε έναν κορεσμένο αναγνωστικό χώρο, οι αποδέκτες κάθε είδους μηνυμάτων πρέπει να είναι σε θέση να αποφασίσουν τι έχει σημασία και τι όχι, τι να διαβάσουν και τι να πιστέψουν. Συχνά, για να «ξεσκαρτάρουν» τα «σκουπίδια» και τις πλεοναστικές αναζητήσεις, εφαρμόζουν διάφορα «φίλτρα» στο υλικό αυτό (με κριτήρια άλλοτε αντικειμενικά και άλλοτε ιδιοσυγκρασιακά): από τεχνικές τεκμηριωμένης κριτικής αξιολόγησης μέχρι ευρετικές μεθόδους και από τη χρήση προκαταλήψεων ως «φίλτρο» αξιοπιστίας μέχρι παραπομπές σε ψηφιακές κοινότητες (για παράδειγμα, βλέποντας ποιες αναρτήσεις γίνονται αποδεκτές από ομάδες ομοϊδεατών, συνήθως, χρηστών σε πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης). Αν και αυτές οι πρακτικές βοηθούν τους ανθρώπους να αποφασίσουν, δεν συνιστούν πάντα ορθές και κατάλληλες μεθόδους ταξινόμησης του όγκου των πληροφοριών και επιλογής του υλικού που χρειαζόμαστε. Παράλληλα, ο μέχρι πρότινος καταναλωτής (consumer), θεατής-χρήστης των μέσων, έχει μετατραπεί σε δυναμικό παραγωγό (prosumer) περιεχομένου στο διαδίκτυο (με user generated content, blogs, social media posts κ.λπ.), με αποτέλεσμα το αδόμητο «πληροφοριακό νέφος» που περιέγραψε ο Shenk ήδη από το 1997, αναφερόμενος στις πρώιμες διόδους της πληροφορίας.

Σήμερα, με τα εργαλεία που κυκλοφορούν ευρέως και δωρεάν, ή ενσωματώνονται σε ψηφιακές συσκευές όπως τα κινητά τηλέφωνα, είναι εύκολο να συναντήσεις αναξιόπιστες πληροφορίες (κείμενα, εικόνες ή βίντεο) – αλλά είναι επίσης εύκολο να τις δημιουργήσεις. Παιδεία στα Μέσα και την Πληροφορία σημαίνει ότι και ως παραγωγοί και «διακινητές» περιεχομένου χρειάζεται να γνωρίζουμε τους κώδικες δεοντολογίας της πληροφόρησης, αλλά και να αναγνωρίζουμε τις δικές μας προκαταλήψεις και περιορισμούς, είτε σχολιάζουμε μια ανάρτηση στο Facebook, είτε δημοσιεύουμε ένα Tweet, είτε μοιραζόμαστε μια φωτογραφία στο Instagram, είτε δημιουργούμε ένα ιστολόγιο εκφράζοντας τις απόψεις μας για πράγματα που μας αρέσουν ή όχι, με τα οποία συμφωνούμε ή διαφωνούμε, αναπτύσσοντας έτσι τη δική μας σφαίρα επιρροής: οικογένεια, φίλους, ή ένα ευρύτερο κοινό.

1.1. Η σημασία της Παιδείας στα Μέσα και την Πληροφορία

Η σύνθετη εννοιολογική οικολογία της ΠΜΠ σχετίζεται με την ενημέρωση και την επικοινωνία, τη μάθηση και τη γνώση, τις συμπεριφορές και τις στάσεις, την πολιτική και τη συμμετοχή, τα στερεότυπα στα ΜΜΕ και στους αλγόριθμους ΤΝ, τις ευκαιρίες διαφοροποιημένης έκφρασης, και οπωσδήποτε την εκπαίδευση και την κατάρτιση. Η Livingstone έχει γράψει ότι στο πλαίσιο των νέων μέσων

προκύπτει ξανά το «πρόβλημα της γνώσης» (2011): οι αναπαραστάσεις του κόσμου αλλάζουν και μαζί τους αλλάζει και ο τρόπος που τις προσλαμβάνουμε, τις κατανοούμε, τις ερμηνεύουμε και τις μαθαίνουμε. Ζούμε σε έναν θαυμαστό νέο κόσμο, αλληλεπιδρούμε με διαφορετικούς τρόπους με άτομα και ομάδες από κάθε σημείο του πλανήτη, αλλά και με μηχανές και ολόκληρους «κόσμους»: τι υπάρχει πραγματικά και τι όχι; πώς το γνωρίζουμε ή το ερμηνεύουμε;

Το ζήτημα τίθεται τόσο από επιστημονική όσο και από παιδαγωγική αλλά και πολιτική άποψη: η ΠΜΠ υπόσχεται ενδυνάμωση, πληροφόρηση, μάθηση και γνώση, αλλά και απόκτηση κριτικής παιδείας και εκπαίδευσης στη δημοκρατική δέσμευση και τη συμμετοχική κουλτούρα σε έναν πλήρως διαμεσολαβημένο κόσμο. Σήμερα, η ψηφιακή ατζέντα της Ευρώπης απαιτεί ψηφιακά εγγράμματος πολίτες και η οδηγία για τις υπηρεσίες οπτικοακουστικών μέσων (Audiovisual Media Services Directive) απαιτεί από όλα τα κράτη μέλη εκθέσεις προόδου στην ΠΜΠ ανά τριετία: αυτό απαιτεί συγκεκριμένες πολιτικές στην εκπαίδευση, τις οποίες στην Ελλάδα δεν έχουμε ακόμα αναπτύξει.

Το ζήτημα της γνώσης στο πλαίσιο των νέων μέσων εγείρει πολλά ερωτήματα: Πώς μπορεί κάποιος να ζει και να μαθαίνει σε έναν ψηφιακό ή υβριδικό ή phygital κόσμο; Έχουν οι σημερινοί νέοι και τα παιδιά περισσότερες ευκαιρίες; Τα κοινωνικά και ψηφιακά δίκτυα προσφέρουν νέους δρόμους για μάθηση, συναναστροφή και συμμετοχή σε όλους; Πώς πλοηγούμαστε σε έναν συνεχώς συνδεδεμένο, «ανοιχτό», αλλά έντονα ανταγωνιστικό, εξαιρετικά εξατομικευμένο κόσμο, που ορίζουν οι τεχνολογίες λίγων συγκεκριμένων εταιρειών; Πώς οι κοινωνικές και πολιτιστικές δομές σε ψηφιακές κοινότητες διαμορφώνουν την ανάπτυξη προσωπικών ενδιαφερόντων, σχέσεων, ευκαιριών και δυνατοτήτων αυτονομίας; Ενδυναμώνονται ή αποκλείονται συγκεκριμένες κοινωνικές ομάδες από τη μάθηση στα ψηφιακά δίκτυα;

Η ΠΜΠ ορίζεται με διάφορους τρόπους και προσεγγίζεται από πολλές, διαφορετικού τύπου, θεωρήσεις, όπως αναλύεται στις επόμενες ενότητες, και βασικά περιλαμβάνει: α) την πρόσβαση σε παραδοσιακά και νέα μέσα επικοινωνίας (τεχνικές και ψηφιακές δεξιότητες), β) την κατανόηση, ανάλυση και κριτική αξιολόγηση των πολυτροπικών μέσων, των μηνυμάτων τους και των περιεχομένων τους (γνωστικές δεξιότητες), γ) τη δυνατότητα έκφρασης και δημιουργίας περιεχομένου από χρήστες (user generated content) σε πολυμεσικές πλατφόρμες (δημιουργικές δεξιότητες) και σε διάφορες επικοινωνιακές συνθήκες (κοινωνικές δεξιότητες) (Ευρωπαϊκή Επιτροπή, COM 2007/833, REC 2009/625/EC, Council Conclusions 2016).

Για τις ερμηνείες και τα όρια της ΠΜΠ, ήδη από 20ετίας έχουν ξεκινήσει πολλές συζητήσεις που εξετάζουν την αλληλεπίδραση ατόμων και ομάδων με τα νέα ψηφιακά μέσα, από την άποψη της παιδαγωγικής, της επιστημολογίας, της κριτικής σκέψης, της κριτικής θεωρίας (ενδεικτικά, Hobbs, 2009·

Livingstone, 2004, 2011· Potter, 2010· Kellner & Share, 2007 κ.ά.). Οι συζητήσεις αυτές υποδεικνύουν ότι με τις νέες ψηφιακές τεχνολογίες, και ακόμα περισσότερο με τις τεχνολογίες τεχνητής νοημοσύνης, βλέπουμε αλλαγή παραδείγματος σε πολλούς τομείς της ζωής μας σήμερα: από τα έντυπα μέσα ενημέρωσης και μάθησης περνάμε στα ψηφιακά δίκτυα, από τα παραδοσιακά προγράμματα σπουδών στην ένταξη των ψηφιακών εκπαιδευτικών τεχνολογιών στην εκπαίδευση, από τη δομημένη και ταξινομημένη γνώση της βιβλιοθήκης στο χάος της online ανεξέλεγκτης πληροφορίας, από την παραδοσιακή αντιπροσωπευτική συμμετοχή στα κοινά, στην πολύτροπη και πολυσύνθετη «εκδημοκρατισμένη» έκφραση των ανθρώπων κάθε ηλικίας, κατά τη συμμετοχή τους σε διαδικτυακές και «φυσικές» κοινότητες. Ο κόσμος πλέον δεν είναι φυσικός, ούτε ψηφιακός· είναι υβριδικός.

Οι δεξιότητες που επιβάλλουν τα νέα μέσα στον *phygital* αυτόν κόσμο απαιτούν νέους γραμματισμούς και τρόπους, αλλά και νέα «κοινωνική και πολιτική αγωγή»: μόνο τα «μιντιακά έγγραμματα» άτομα μπορούν να έχουν πρόσβαση και να συμμετέχουν αποτελεσματικά στο νέο διαμεσολαβημένο κοινωνικό τοπίο, σε ψηφιακές ομάδες και κόσμους, δηλαδή στις σύγχρονες φαντασιακές κοινότητες (Anderson, 1991).

Σε αυτούς τους υβριδικούς κόσμους, βλέπουμε τη λειτουργιστική (*instrumental*) «κατασκευή» ενός νέου τύπου πολίτη (Mihailidis, 2014· 2018): είναι ο λεγόμενος *prosumer*,² το άτομο δηλαδή που καταναλώνει αλλά και δημιουργεί μέσα και περιεχόμενο, που ενημερώνεται, εργάζεται, παίζει, συνεργάζεται και επικοινωνεί στην οικονομία που διαμορφώνουν οι σύγχρονες ψηφιακές πλατφόρμες (van Dijck et al., 2018· Mosco, 2016· Tsekeris, 2019· Tsekeris, 2018).

1.2. Ψηφιακά κείμενα και νέοι γραμματισμοί

Στο ψηφιακό τοπίο, η γραφή παραμένει ισχυρή μέθοδος επικοινωνίας, όπως έχει υπάρξει σε όλες τις μορφές με τις οποίες έχει διαδοθεί στην ανθρώπινη ιστορία (Ong, 1982). Και όπως κάθε αλλαγή στις τεχνολογίες της γραφής έχει οδηγήσει σε διαφοροποίηση στους τρόπους και στα νοήματα της ανάγνωσης, ακόμα και αν οι αλλαγές αυτές, μερικές φορές, χρειάστηκαν αιώνες, έτσι και τώρα, η ανάγνωση λειτουργεί με νέους τρόπους στα νέα μέσα, ωστόσο παραμένει η βασική μέθοδος ενημέρωσης και μάθησης για τους ανθρώπους.

Τα πολυμεσικά κείμενα στοχεύουν σε ένα μαζικό κοινό στη δημόσια σφαίρα μέσω κυρίαρχων εικόνων, ιδεολογιών και γλώσσας σε μια συνεχή και δυναμι-

2. Έννοια που προκύπτει από τη σύνθεση των εννοιών *producer* και *consumer*, την οποία εμπνεύστηκε το 1980 ο Alvin Toffler.

κή διαδικασία. Όπως η γραπτή επικοινωνία σε κάθε δημόσιο μέσο δίνει στους ανθρώπους τη δυνατότητα να βρουν κοινό έδαφος και να αναγνωρίσουν ο ένας τον άλλον, έτσι και στα ψηφιακά μέσα, ο πολυμεσικός λόγος δίνει υπόσταση σε ένα υπερβατικό «εμείς» σε έναν εικονικό χώρο, δημιουργεί ομαδικές ταυτότητες αναγνωστών, παροδικές ή μόνιμες (ιδιαίτερα αν εξυπηρετεί μειονοτικές ομάδες). Στο «διαμεσολαβημένο κοινωνικο-τεχνικό φανταστικό τοπίο» (mediated sociotechnical imagery) (Mihailidis, 2014), η συμμετοχή του πολίτη στα κοινά (civic engagement) τίθεται σε έναν διαφορετικό κόσμο, που έχει υλικές (φυσικές) και ψηφιακές διαστάσεις.

Τα έγγραφα, το «περιεχόμενο», οι πληροφορίες ή τα δεδομένα έχουν τη δική τους ζωή σε αυτές τις διαστάσεις του κόσμου, που ερμηνεύεται με βάση μια αμοιβαία συμφωνία όσων παράγουν, καταναλώνουν και χρησιμοποιούν τα στοιχεία αυτά, με βάση την ανάγκη τους να βρουν νόημα και έκφραση στις γνώσεις που έχουν συλλέξει και συνθέσει (Brown & Duguid, 2001). Για να έχουμε επαρκείς ικανότητες για τις νέες μορφές των πληροφοριών μας, θα χρειαστεί να επανασχεδιάσουμε όχι μόνο την εκπαίδευσή μας, αλλά και να ξανασκεφτούμε τις δομές των νοητικών μοντέλων που αναπαριστούν τα στοιχεία του κόσμου (Pylyshyn, 1973· Paivio, 2010).

Με την έκρηξη στις ψηφιακές τεχνολογίες επικοινωνίας στις αρχές του 21ου αιώνα και τις επιδράσεις τους σε καινοφανείς τύπους ενημέρωσης και συμμετοχής των ανθρώπων στα κοινά, προκύπτει η ανάγκη για έναν νέο τύπο εκπαίδευσης, που θα υπερβαίνει τις προηγούμενες πρακτικές της λεγόμενης «εκπαίδευσης 2.0», όπου οι Τεχνολογίες Πληροφοριών και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) ήταν εργαλεία που υποστήριζαν ή συμπλήρωναν το εκπαιδευτικό περιεχόμενο ή εμπλούτιζαν την αλληλεπίδραση μεταξύ εκπαιδευτή, εκπαιδευόμενων και περιεχομένου. Σήμερα, πρέπει να μιλάμε για έναν τύπο εκπαίδευσης όπου οι τεχνολογικές καινοτομίες είναι καθοριστικές για την ένταξη και συμμετοχή κάθε ατόμου, δίνοντας ευκαιρίες για δημιουργικότητα και μάθηση με «προσωποποιημένους» στόχους (Frau-Meigs & Hibbard, 2016).

Η μετάβαση στην «Εκπαίδευση 3.0» θα είναι μια στροφή στους ανθρώπους. Συγκεκριμένα, τα χαρακτηριστικά της ψηφιακής τεχνολογίας που επιτρέπουν τη συμμετοχή των ανθρώπων σε όλες τις κοινωνικές διαδικασίες οδηγεί στη διεύρυνση του πλαισίου της παιδείας και του εγγραμματισμού. Η σημασία αυτού του νέου τύπου παιδείας στη σύγχρονη κοινωνία της γνώσης (Ευρωπαϊκό Συμβούλιο, 2018) είναι τόσο θεμελιώδης όσο και άνευ προηγουμένου, επειδή, όχι μόνο συνδέει την κοινωνία της γνώσης με νέους τύπους γραμματισμού, αλλά και μετατρέπει τη διαδικασία απόκτησης γνώσης από μια σχετικά παθητική σε μια πιο ενεργή, ρευστή και διαδραστική πράξη· μπορούμε να μάθουμε (σχεδόν) οτιδήποτε από οπουδήποτε και με πολλούς διαφορετικούς τρόπους, με ή χωρίς την παρουσία εκπαιδευτικών.

Η ΠΜΠ, ως η συνεχής απόκτηση και αναβάθμιση των συνεχώς εξελισσόμενων νέων γραμματισμών, γίνεται προϋπόθεση για περαιτέρω ανάπτυξη τόσο για κάθε άνθρωπο σε ατομικό επίπεδο όσο και για την κοινωνία συνολικά σε ένα ψηφιακό περιβάλλον. Η μετάβαση από την «Εκπαίδευση 2.0» στην «Εκπαίδευση 3.0», όπου οι τεχνολογικές καινοτομίες δίνουν νέα εργαλεία επιμορφωτικών, αλλά και κοινωνικο-πολιτιστικών, διαδικασιών, είναι μια πρόκληση με θεμελιώδεις συνέπειες για την ευημερία των κοινωνιών. Στη σημερινή πανταχού παρούσα ψηφιακή πραγματικότητα, η κοινωνία της γνώσης αλληλεπιδρά με τις νέες ευκαιρίες, αλλά και προκλήσεις, για συμμετοχή και συνεργασία σε ένα πλαίσιο κοινωνικών καινοτομιών, που είναι νέες τόσο στη φύση όσο και στη μορφή τους (Frau-Meigs, 2016).

Ιδίως μετά το 2020, τόσο λόγω της ευρείας ψηφιοποίησης που επέβαλε η πανδημία Covid, όσο και λόγω της αναγνώρισης ότι πολλά σύγχρονα παιδιά θα ασχοληθούν σε λίγα χρόνια με επαγγέλματα που όχι μόνο δεν υπάρχουν, αλλά ούτε καν τα φανταζόμαστε σήμερα, ο μετασχηματισμός στα μοντέλα κατάρτισης επέρχεται ταχύτατα, με προδιαγραφές «τέταρτης βιομηχανικής επανάστασης», με θεμέλιο τη δημιουργικότητα και με αναγκαία συνθήκη την ετοιμότητα για όποιες τεχνολογικές αλλαγές. Ένα από τα μεγάλα στοιχεία, συνεπώς, της ΠΜΠ είναι να δείξει μια μέθοδο, που θα μας προετοιμάζει ώστε να μπορούμε να παραμένουμε εγγράμματοι και να λειτουργούμε αποτελεσματικά σε κάθε επόμενη τεχνολογική αλλαγή. Η αυτονόητη αναγνώριση σε αυτή την προοπτική είναι πως η σχολική εκπαίδευση όπως την ξέραμε μέχρι σήμερα είναι ένα παρωχημένο μοντέλο.

Η πτυχή του περιεχομένου παίζει σημαντικό ρόλο στους νέους γραμματισμούς, καθώς και η χρήση των νέων πόρων που προσφέρει η ψηφιοποίηση. Ήδη το 2007, στην «Ανακοίνωση της Επιτροπής προς το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο, το Συμβούλιο, την Ευρωπαϊκή Οικονομική και Κοινωνική Επιτροπή και την Επιτροπή των Περιφερειών – Ευρωπαϊκή προσέγγιση σχετικά με τον γραμματισμό στα μέσα επικοινωνίας σε ψηφιακό περιβάλλον»³ καταγράφηκαν τόσο παραδοσιακά όσο και νέα στοιχεία και έννοιες σχετικά με τους γραμματισμούς σε ψηφιακές συνθήκες: γνώση όλων των υφιστάμενων μέσων (από εφημερίδες μέχρι συσκευές «εικονικής πραγματικότητας»), ικανότητα για ενεργή χρήση τους (από τη διαδραστική τηλεόραση και τις μηχανές αναζήτησης στο διαδίκτυο και τις ψηφιακές βιβλιοθήκες μέχρι το υλικό σε οπτικοακουστικές μορφές – podcasts), κριτική στάση απέναντι στα μέσα ενημέρωσης τόσο ως προς την ποιότητα όσο και ως προς την ακρίβεια του περιεχομένου, δημιουργική χρήση των μέσων, κατανόηση της οικονομίας των ΜΜΕ και της διαφοράς μεταξύ του πλουραλισμού και της ιδιοκτησίας τους, καθώς και γνώση των θεμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας στο πλαίσιο μιας «κουλτούρας νομιμότητας», ειδικά για τις

3. Διαθέσιμο στο: <http://eurlex.europa.eu/legal-content/BG/TXT/?uri=CELEX:52007DC0833>.

νεότερες γενιές ανθρώπων (gen Z/gen A), οι οποίοι, αφενός, έχουν συνηθίσει να εντοπίζουν και να παράγουν πληροφορίες εύκολα, οπουδήποτε, άκοπα και δωρεάν, και αφετέρου, έχουν εξ αρχής τη διπλή ιδιότητα καταναλωτών και παραγωγών μέσων και περιεχομένου.

Η ανάγκη κριτικής και ορθής ενημέρωσης ήταν πάντα πάγια απαίτηση ενός ενεργού πολίτη σε κάθε δημοκρατική κοινωνία. Ωστόσο, η ΠΜΠ σήμερα είναι απαραίτητη περισσότερο από την εποχή της εφημερίδας, λόγω της έκρηξης της πληροφόρησης (και, σταδιακά, της παραπληροφόρησης), την επικράτηση του διαδικτύου, του πολλαπλασιασμού των μέσων, της αύξησης της ποικιλίας και των τεχνολογιών τους, την εμφάνιση ανατρεπτικών τεχνολογιών, όπως η ΤΝ, καθώς και του όγκου και των πολλαπλών τύπων περιεχομένου.

Αν και η πρόσβαση σε περιεχόμενο δημιουργημένο από μηχανές μεταθέτει την ευθύνη αξιολόγησης από την πηγή στον χρήστη, δεδομένου ότι τα συστήματα ΤΝ δεν έχουν πάντα ακρίβεια ή αμεροληψία, η τεχνολογία ΤΝ μπορεί να αναδιαμορφώσει το τι θεωρείται γνώση και την πρόσληψή της. Για παράδειγμα, ένας φοιτητής που χρησιμοποιεί ΤΝ για να γράψει ένα προσχέδιο εργασίας δεν μαθαίνει μόνο μέσα από τη μελέτη της πληροφορίας, αλλά και μέσα από τη διερεύνηση των αποτελεσμάτων που προσφέρει η μηχανή. Ο ρόλος του εκπαιδευόμενου αλλάζει: δεν είναι πια παθητικός δέκτης, αλλά ενεργός σχεδιαστής της μαθησιακής του εμπειρίας.

3.1. Ψηφιακοί γραμματισμοί και ικανότητες

Σε ένα περιβάλλον όπου ο μέσος Ευρωπαίος πολίτης δεν έχει ακόμα καλές επιδόσεις σε δεξιότητες ΠΜΠ, με το 55% των ανθρώπων ηλικίας 55+ και σχεδόν 70% των ανέργων να μην έχουν καν τις ψηφιακές δεξιότητες που χρειάζονται για να λειτουργήσουν στην καθημερινή τους ζωή (OECD, 2019) με βάση το θεματολόγιο δεξιοτήτων για την Ευρώπη (Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 2016), τα κράτη μέλη καλούνται να διασφαλίσουν ολοκληρωμένες στρατηγικές για την οριζόντια βελτίωση των ψηφιακών ικανοτήτων. Για την αξιολόγηση, ακολουθείται ο ορισμός που έχει θέσει το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Προσόντων (EQF) για την ικανότητα, η οποία ορίζεται ως η αποδεδειγμένη επάρκεια να χρησιμοποιείς τη γνώση, τις δεξιότητες, καθώς και τις προσωπικές, κοινωνικές και μεθοδολογικές ικανότητές σου στην εργασία, τις σπουδές, την επαγγελματική και προσωπική ανάπτυξη (Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 2008).

Η έννοια της ψηφιακής ικανότητας (digital competency) τη δεκαετία του 1960 θεωρούνταν ότι αφορούσε μόνο τους επιστήμονες της πληροφορικής. Στη δεκαετία του 1980 θεωρήθηκε λειτουργική ικανότητα, ενώ σήμερα αξιολογείται σε διάφορα επίπεδα επάρκειας ως η γενικότερη ικανότητα που σχετίζεται με την κριτική σκέψη στο ψηφιακό περιβάλλον, την αποδοτικότητα και τη δημιουργικότητα, και αφορά το σύνολο των γνώσεων, δεξιοτήτων, στάσεων, ικανοτήτων, στρατηγικών αλλά και αξιών που απαιτούνται, ώστε το άτομο να μπορεί να χρησιμοποιεί τις ΤΠΕ προκειμένου να εκτελεί έργα με ψηφιακά μέσα, να επιλύει προβλήματα, να επικοινωνεί και να συνεργάζεται, να διαχειρίζεται πληροφορίες, να δημιουργεί και να διαμοιράζεται περιεχόμενο με αποτελεσματικό, επαρκή, κατάλληλο και ηθικό τρόπο στην εργασία, στη συμμετοχή, στη μάθηση, στην κοινωνική συναναστροφή, στην κατανάλωση και στην ενδυνάμωσή του (Ferrari, 2013· Janssen et al., 2013· Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 2018).

Οι όροι skill και competency αποδίδουν την έννοια της ικανότητας με διαφορετικό τρόπο στα ελληνικά· ο όρος skill αποδίδεται ως ικανότητα ή δεξιότητα, ενώ

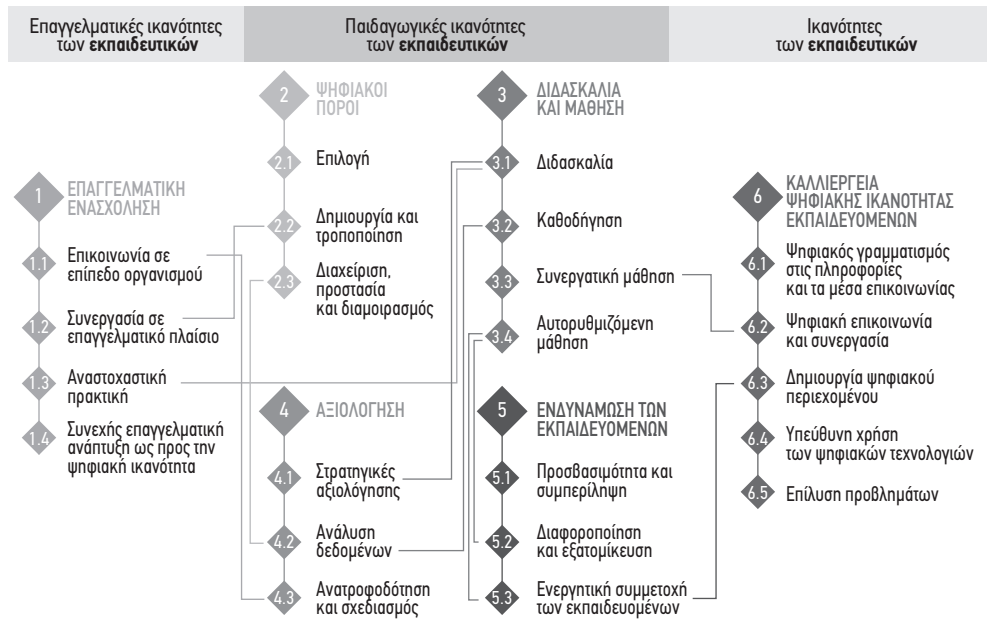
ο όρος *competency* ως επάρκεια ή ικανότητα· έτσι, η ικανότητα (*competency*) περιλαμβάνει σύνολο δεξιοτήτων, ενώ η δεξιότητα (*skill*) αναφέρεται σε συγκεκριμένες πρακτικές, που βεβαιώνουν την ικανότητα, άρα η ικανότητα μπορεί να θεωρείται υπερσύνολο της δεξιότητας (Χατζηκρήστος, 2019). Ο όρος «δεξιότητα» είναι πιο συγκεκριμένος και αναπτύσσεται μέσω της εκπαιδευτικής διαδικασίας και σημαίνει ότι κάποιος μπορεί να εκτελεί συγκεκριμένα καθήκοντά του και να επιλύει προβλήματα, ενώ αντίθετα η «ικανότητα» εφαρμόζει μαθησιακά αποτελέσματα σε ένα συγκεκριμένο πλαίσιο, όπως στην εργασία, την εκπαίδευση ή την επαγγελματική και προσωπική εξέλιξη (Cedefop, 2014, 2017· Παναγιωτάρου, 2020). Η επάρκεια των δεξιοτήτων, αλλά και του όλου εκπαιδευτικού πλαισίου, αξιολογείται με βάση το θεωρητικό και παιδαγωγικό μοντέλο που υιοθετείται για την εκπαίδευση σε εθνικό επίπεδο.

Οι εκπαιδευτικοί αποτελούν μια ειδική ομάδα ενήλικου κοινού, μια που είναι οι άνθρωποι που διδάσκουν γραμματισμό στα παιδιά μας. Οι ψηφιακές ικανότητες των εκπαιδευτικών είναι, ίσως, πιο σύνθετες απ' ό,τι σε άλλα επαγγέλματα, αφού πρέπει να συνδυάζουν ικανότητες χρήσης της τεχνολογίας σε προσωπικό επίπεδο, αλλά και μέσα σε παιδαγωγικό πλαίσιο, ώστε να βοηθήσουν τους μαθητές να γίνουν ψηφιακά ικανοί. Ακριβώς σε αυτές τις ανάγκες εστιάζει το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο για την Ψηφιακή Ικανότητα των Εκπαιδευτικών (DigCompEdu), που θέτει τις βάσεις για τις δεξιότητες και ικανότητες που απαιτούνται από τη συγκεκριμένη αυτή επαγγελματική ομάδα. Ωστόσο, σε κάθε περίπτωση, η αποτελεσματική ενσωμάτωση των ψηφιακών γραμματισμών [όσο και των Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών (ΤΠΕ)] στην εκπαίδευση εξαρτάται και από προσωπικούς παράγοντες όπως φύλο, ηλικία, έτη προϋπηρεσίας αλλά και ειδικότητα (Cattaneo et al., 2022).

Στην Ελλάδα έχουν γίνει αρκετές εμπειρικές έρευνες στον χώρο της εκπαίδευσης με βάση το πλαίσιο DigCompEdu (ενδεικτικά, Βασιλάκης, 2021· Νόου, 2020· Νόου & Ρετάλη, 2022), αλλά και μελέτες της (αυτο-αξιολογούμενης) επάρκειας των φοιτητών στην κατάλληλη χρήση ψηφιακών μέσων (Λαφτισίδου κ.ά., 2008· Χατζηκρήστου, 2013· Τζιφόπουλος, 2014· Χατζηκρήστος, 2019· Χρυσανθοπούλου, 2023).¹⁵ Τα ευρήματα των παραπάνω ερευνών, οι οποίες όμως δεν στηρίζονται σε κάποιο κοινά αποδεκτό πλαίσιο, δείχνουν ότι οι συμμετέχοντες επαγγελματίες ή φοιτητές δηλώνουν είτε ότι δεν έχουν ικανοποιητικό

15. Η έρευνα των Λαφτισίδου et al. (2008) αφορά 1.070 πρωτοετείς φοιτητές/τριες από 9 διαφορετικά Τμήματα του ΑΠΘ, η μελέτη του Τζιφόπουλου (2014) εξετάζει 15 υποψήφιους εκπαιδευτικούς που φοιτούν στα Τμήματα Φιλολογίας, Ιστορίας-Αρχαιολογίας και Φιλοσοφίας-Παιδαγωγικής, η έρευνα του Χατζηκρήστου (2013) επικεντρώνεται σε 156 φοιτητές/τριες του Τμήματος Φιλολογίας, η διδακτορική εργασία του Χατζηκρήστου (2019) εστιάζει σε 1.169 προπτυχιακούς φοιτητές/τριες των Τμημάτων Ιστορίας-Αρχαιολογίας, Φιλολογίας και Φιλοσοφίας-Παιδαγωγικής και η δική μου διδακτορική έρευνα (Χρυσανθοπούλου, 2023) εξετάζει τις γενικές δεξιότητες ΠΜΠ σε 1.300 φοιτητές από διάφορα τμήματα του ΑΠΘ.

επίπεδο ψηφιακής επάρκειας είτε ότι χρειάζονται συστηματική τυπική εκπαίδευση για να αποκτήσουν τα επίπεδα που συμβαδίζουν με τους δείκτες DESI και ΟΟΣΑ (OECD, 2019 · Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 2019). Συγκεκριμένα, το DigCompEdu περιγράφει λεπτομερώς είκοσι δύο (22) δεξιότητες οργανωμένες σε έξι (6) τομείς, με τις οποίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν οι ψηφιακές τεχνολογίες για την καινοτομία της εκπαίδευσης και της ενίσχυσης των ικανοτήτων των εκπαιδευτικών (School Education Gateway, 2017).



Σχήμα 3. DigCompEdu, οι 22 ικανότητες και οι διασυνδέσεις τους – Ευρωπαϊκό πλαίσιο για την ψηφιακή ικανότητα των εκπαιδευτικών.

Από ευρωπαϊκές έρευνες την τελευταία δεκαετία εντοπίζεται ότι η στάση απέναντι στην τεχνολογία και τη χρήση εργαλείων είναι παράγοντες που επηρεάζουν θετικά την ανάπτυξη ψηφιακών γραμματισμών και ικανοτήτων (Lucas et al., 2023· Tondeur et al., 2018· Ghomi & Redecker, 2019), ότι υπάρχει σημαντική επίδραση της πρόσβασης των μαθητών στην τεχνολογία (Lucas et al., 2021) και της κατάλληλης κατάρτισης των εκπαιδευτικών στις ΤΠΕ (Trujillo-Torres et al., 2020) σε όλες τις ψηφιακές ικανότητες, αλλά και ότι το μεγαλύτερο ποσοστό των σχολείων της ΕΕ δεν διαθέτει ακόμα την κατάλληλη υποδομή (European Commission, 2019)· επίσης, ότι ενώ οι ατομικοί παράγοντες ερευνώνται εκτενώς, δεν υπάρχουν αρκετές έρευνες που να εξετάζουν την επίδραση που έχει η οργάνωση, η υποστήριξη της ηγεσίας και η ψηφιακή ανάπτυξη της μονάδας του σχολείου και του σχολικού περιβάλλοντος σε εθνικό επίπεδο (Pettersson, 2018). Είναι προφανές ότι οι εθνικές πολιτικές πρέπει να θέσουν υψηλή προ-

τεραιότητα για την κατάρτιση των εκπαιδευτικών (τόσο στο επίπεδο της αρχικής τους εκπαίδευσης και στο επίπεδο της διά βίου επιμόρφωσής τους καθ' όλη τη διάρκεια της ενεργής απασχόλησής τους), επανεξετάζοντας τις στρατηγικές και δομές των εκπαιδευτικών πλαισίων, ώστε να αναπτυχθεί μια ποιοτική ψηφιακή εκπαίδευση που να ανταποκρίνεται στις σημερινές και μελλοντικές ανάγκες όλων των πολιτών.

3.2. Νέοι γραμματισμοί και μάθηση

Για την εισαγωγή της ΠΜΠ στην τυπική εκπαίδευση είναι απαραίτητη μια νέα παιδαγωγική που θα θέσει στο επίκεντρο τις γνωστικές διεργασίες μάθησης των εκπαιδευόμενων, οι οποίες απαιτούνται για να αναπτυχθούν οι νέες δεξιότητες (πρόσληψη, επεξεργασία, κωδικοποίηση, αποθήκευση, ανάκληση πληροφορίας κ.λπ.), εξασκώντας τις αντίστοιχες γνωστικές ικανότητες υψηλού επιπέδου (προσοχή, επεξεργασία στη μνήμη, ανάκληση από τη μνήμη, σύνθεση, συμπερασμός κ.λπ.) (Byrne, 2008). Κάθε δεξιότητα τεκμηριώνεται εντός προκαθορισμένου παιδαγωγικού πλαισίου και συνδέεται με συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους (Παναγιώτου & Θεοδοσιάδου, 2013).

Για την ανάπτυξη ΠΜΠ μας ενδιαφέρουν γνωστικές διεργασίες όπως (α) η προσοχή (attention) που το άτομο δίνει σε συγκεκριμένα πληροφοριακά στοιχεία, το πώς (και γιατί) προσελκύεται από συγκεκριμένα χαρακτηριστικά τους και πώς διαχειρίζεται τους περισπασμούς στο πολυμεσικό περιβάλλον· (β) η επεξεργασία τους στη μνήμη (rehearsal), κυρίως στη μνήμη εργασίας, ιδίως λόγω των περιορισμών χρόνου και πόρων υπό τους οποίους συνήθως ενεργεί το άτομο όταν χρησιμοποιεί τα ψηφιακά μέσα, π.χ. τα ΜΚΔ· (γ) η κατανόηση του μηνύματος και του σκοπού του, με ανάλυση και σύνθεσή του, για παράδειγμα, αναγνωρίζοντας το πλαίσιο, την πρόθεση του συντάκτη ενός κειμένου, την άρρητη στόχευση του μηνύματος, τις λεπτομέρειες που παραλείπονται, τις φωνές που εκπροσωπούνται, τον τρόπο ζωής που προωθείται κ.λπ., αλλά και (δ) η ανάκληση του περιεχομένου (retrieval) από τη μακροπρόθεσμη στη μνήμη εργασίας, ιδίως μετά από την πάροδο ορισμένου χρονικού διαστήματος, μετά το οποίο εμπεδώνεται η μάθηση, που σχετίζεται –μεταξύ άλλων– και με την οργάνωση των αναπαραστάσεων του νοήματος και των νοητικών μοντέλων τα οποία «σχηματοποιούν» την προηγούμενη γνώση του ατόμου, αλλά και με την ικανότητα ανασύστασης της δομής και του περιεχομένου σε ενιαίο σύνολο (Busemeyer & Diederich, 2010· Eysenck & Keane, 2020· Wilson & Cole, 1991).

Κάθε αποτελεσματική δραστηριότητα μάθησης ακολουθεί την έγκαιρη, εύστοχη και αποδοτική ενεργοποίηση αυτών των γνωστικών διεργασιών, στοχεύοντας στην ανάπτυξη, επεξεργασία και διαχείριση εσωτερικών αναπαραστάσεων, ώστε

να εδραιωθούν σταθερές δομές γνώσεων.¹⁶ Αυτό είναι σημαντικό τόσο για την ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων όσο και για την εδραίωση γνώσεων για τον κόσμο, καθώς και για την επίτευξη μιας αποτελεσματικής συλλογιστικής ικανότητας, αλλά και μιας ικανότητας ηθικής συνεργασίας και συνετής συμμετοχής σε ψηφιακές ομάδες και κοινότητες.

Η μάθηση στο ψηφιακό τοπίο έχει ανοίξει τη συζήτηση για μια εμπλουτισμένη ψηφιακή ταξινόμια του Bloom. Η κλασική ταξινόμια (1956) κατηγοριοποιεί στόχους και επίπεδα μάθησης σε τρεις άξονες: (α) γνωστικό (cognitive), δηλαδή γνώση, κατανόηση και κριτική σκέψη υψηλότερης τάξης για κάποιο γνωστικό πεδίο· (β) συναισθηματικό (affective), που αφορά την ανάπτυξη στάσεων, πεποιθήσεων, εκτιμήσεων και συναισθημάτων σχετικά με το αντικείμενο της μάθησης· και (γ) ψυχοκινητικό (psychomotor), που αφορά την ανάπτυξη δεξιοτήτων κίνησης, διαχείρισης εργαλείων κ.λπ. Συγκεκριμένα, στον γνωστικό άξονα διακρίνονται τα εξής επίπεδα: ανάκληση, κατανόηση (δηλαδή ανάπτυξη βαθύτερης εννοιολογικής γνώσης, συνδέοντας γνωσιολογικά στοιχεία), εφαρμογή, ανάλυση, δημιουργία/ σύνθεση, αξιολόγηση. Στα τρία τελευταία επίπεδα (αναλύω, συνθέτω, αξιολογώ) αντιστοιχούν ικανότητες υψηλότερης τάξης (ή κριτικές ικανότητες).

Σκοπός της αναθεώρησης και του εμπλουτισμού της ταξινόμιας είναι να επεκταθεί για να συμπεριλάβει τις δεξιότητες που σχετίζονται με συγκεκριμένες ψηφιακές ανάγκες. Έτσι, για κάθε επίπεδο της ταξινόμιας, έχουν προταθεί διάφοροι τύποι ψηφιακών διεργασιών, οι οποίες μπορούν να λειτουργούν εργαλειακά για εξάσκηση από τους εκπαιδευόμενους, ώστε να διευκολύνουν την πρόσληψη, επεξεργασία και αξιολόγηση του θέματος που διδάσκεται και να ενθαρρύνουν τη μάθηση (Sneed, 2016):

- Δημιουργία: παραγωγή νέου ή πρωτότυπου έργου. Εξάσκηση με: animation, blogging, podcasting, προσομοίωση, βίντεο, προγραμματισμό κ.ά.
- Αξιολόγηση: αιτιολόγηση μιας στάσης ή απόφασης, με κριτήρια και πρότυπα μέσω ελέγχου και κριτικής. Εξάσκηση με: βαθμολόγηση, δικτύωση, δοκιμή, αναθεώρηση, σχολιασμό κ.ά.

16. Ας θυμηθούμε εδώ ότι σε κάθε διαδικασία μάθησης διακρίνουμε διαφορετικά είδη γνώσης ανάλογα με την ιδιαίτερη λειτουργία που επιτελεί κάθε είδος: στοιχειώδη, εννοιολογική, διαδικαστική και μεταγνώση. Πιο συγκεκριμένα, η στοιχειώδης γνώση (*factual knowledge*) αφορά την απλή γνώση των γνωσιολογικών στοιχείων αυτού που μαθαίνουμε για πρώτη φορά (έννοιες, ορολογία, γεγονότα, ονόματα κ.λπ.) (Kosslyn, 1980), χωρίς κατ' ανάγκη κατανόηση της ουσιαστικής σύνδεσης μεταξύ των στοιχείων αυτών. Η εννοιολογική γνώση (*conceptual knowledge*) αναπτύσσεται ως ένα δίκτυο καθώς δημιουργούμε νέες κατηγοριοποιήσεις (έννοιες), ώστε να περιγράψουμε τα φαινόμενα του κόσμου και να συνδέσουμε τις έννοιες μεταξύ τους με σχέσεις· αναφέρεται και ως «δηλωτική» (*declarative knowledge*). Η διαδικαστική γνώση (*procedural knowledge*) αφορά την ικανότητα να εφαρμόζουμε διαδικασίες για την επίτευξη στόχων και την επίλυση προβλημάτων. Η μεταγνώση (*metacognitive knowledge* ή *metacognition*) αφορά επι-γνώσεις και δεξιότητες αναστοχασμού, οι οποίες αφορούν τις ίδιες τις γνωστικές δομές και ικανότητες του εαυτού μας, καθώς και τη στρατηγική ικανότητα αυτοδιαχείρισης της μάθησης (Brown & Duguid, 2001).

- Ανάλυση: δημιουργία συνδέσεων μεταξύ ιδεών ή εννοιών, ή τοποθέτησή τους σε μια συνολική δομή. Εξάσκηση με: νοπτικούς χάρτες, σύνδεση, έλεγχο κ.ά.
- Εφαρμογή: χρήση πληροφοριών σε νέες μορφές, όπως μοντέλα, διαγράμματα ή παρουσιάσεις. Εξάσκηση με: υπολογισμούς, γραφήματα, κοινή χρήση κ.ά.
- Κατανόηση: εξήγηση ιδεών ή δημιουργία νοήματος από γραπτό ή πολυμεσικό υλικό. Εξάσκηση με: αναζήτηση, σχολιασμό, κατηγοριοποίηση κ.ά.
- Ανάκληση από τη μνήμη γεγονότων, εννοιών ή υλικού. Εξάσκηση με: επισημάνση, αντιγραφή, αναζήτηση, δικτύωση κ.ά.

Οι λειτουργίες σε αυτές τις εμπλουτισμένες εννοιολογικές εργαλειοθήκες εκφράζουν τις περισσότερες διαστάσεις της συνεχώς διασυνδεδεμένης εμπειρίας του κόσμου που έχει κάθε χρήστης του διαδικτύου.

Με την περαιτέρω εξέλιξη των ψηφιακών τεχνολογιών και τα άλματα της τεχνητής νοημοσύνης, η νέα παιδαγωγική της ΠΜΠ θα πρέπει να επανεξετάσει και την ερμηνεία και τη λειτουργία της ίδιας της αναπαράστασης (representation), που μέσω συμβόλων ή μέσω αναλογικής απεικόνισης αναφέρεται σε ένα αντικείμενο ή σύστημα του πραγματικού κόσμου και το περιγράφει.¹⁷ Αυτό είναι απαραίτητο, διότι, στο ψηφιακό τοπίο, ο κόσμος τον οποίο βιώνουμε ως πραγματικό (ιδίως όσοι έχουν γεννηθεί μετά το 2000) δεν είναι απλώς *phygital*, δηλαδή φυσικός και ψηφιακός μαζί, αλλά την ίδια στιγμή είναι και επαυξημένος

17. Οι γνωσιοεπιστήμες διακρίνουν εξωτερικές (external) και εσωτερικές ή νοπτικές (internal ή mental) αναπαραστάσεις. Ως εξωτερικές ονομάζουμε εκείνες που παρουσιάζουν μια χρήσιμη πληροφορία για κάποιο φαινόμενο/σύστημα του κόσμου. Τόσο στον offline και στον online κόσμο προσλαμβάνουμε και δημιουργούμε εξωτερικές αναπαραστάσεις γνώσης που αναφέρονται σε ένα γνωστικό πεδίο, με συγκεκριμένο κώδικα (representational code), δηλαδή ένα σύστημα σημείων που δημιουργεί την αναπαράσταση (γλώσσα, γραφήματα, εικόνα, ήχο κ.λπ.) και συγκεκριμένη τροπικότητα (modality), δηλαδή, αισθητηριακό κανάλι (όπως οπτική, ακουστική, απτική κ.λπ.). Από την άλλη, οι εσωτερικές (internal or mental) αναπαραστάσεις αντιστοιχούν σε προσωρινές δομές πληροφορίας στη μνήμη εργασίας (working memory) που ενεργοποιούν εγκεφαλικές γνωστικές διεργασίες προς επεξεργασία όσων πληροφοριών προσλαμβάνονται από τον κόσμο – φυσικό ή ψηφιακό. Κάθε τέτοια «εσωτερική» δομή πληροφορίας αποτελεί μοντέλο του μελετώμενου αντικειμένου. Η επαναλαμβανόμενη εμπειρία της ανάπτυξης εσωτερικών αναπαραστάσεων και η οργάνωση τρόπων επεξεργασίας της πληροφορίας θεωρείται ότι συγκροτεί τη βάση για να δομήσουμε πιο σταθερές εσωτερικές δομές (δηλαδή, γνώσεις) που αποθηκεύονται στη μακροπρόθεση μνήμη (Paivío, 2010). Για τις εσωτερικές αναπαραστάσεις έχουν προταθεί οι εξής βασικές «μορφές»: (α) Προτασιακά δίκτυα (propositional networks) – δηλαδή αναπαραστάσεις που αναπτύσσονται ως εννοιολογικό δίκτυο, με πληροφορίες συμβολικού τύπου (έννοιες και μεταξύ τους συνδέσεις) και οι νοπτικές συσχετίσεις μεταξύ αντικειμένων αναπαριστώνται από συμβολικές δομές (Pylyshyn, 1973). (β) Απεικονιστικές αναπαραστάσεις (visual, imagery, pictorial representations), «νοπτικές εικόνες» με χωρικές ιδιότητες (χάρτες, σχεδιαγράμματα, εικόνες) (Kosslyn, 1980). (γ) Νοπτικά μοντέλα (mental models), αφηρημένες δομές της πραγματικότητας, τις οποίες ο ανθρώπινος νους κατασκευάζει με βάση εξωτερικά ερεθίσματα και προηγούμενες εμπειρίες ώστε να ερμηνεύσει φαινόμενα, να προσδώσει νόημα σε γεγονότα και να αναπτύξει συμπεριφορές (Johnson-Laird, 2006).

(augmented) ή και εικονικός (virtual), ή και μηχανικά κατασκευασμένος (TN)· αυτά τα νέα χαρακτηριστικά του κόσμου, μας αναγκάζουν να ανοίξουμε ξανά τη συζήτηση για τους αναπαραστασιακούς κώδικες της γνώσης, για να συμπεριλάβουμε τα χαρακτηριστικά της «κοινωνίας της γνώσης», όπως (ενδεικτικά), την άμεση διασύνδεση ατόμων από διαφορετικές περιοχές και ηλικιακές ομάδες, την προσέλευση της δημιουργικής οικονομίας στη διδασκαλία και τη μάθηση, τη συμμετοχή σε διαδικτυακές πραγματικότητες, την κοινή ανάπτυξη δεικτών και μηχανισμών λογοδοσίας, την παροχή εργαλείων και πόρων για ηλεκτρονική μάθηση, την έξυπνη ανάλυση δεδομένων, την έξυπνη διά βίου κατάρτιση, τα ανοιχτά διαδικτυακά μαθήματα [MOOCs] για online on demand φοίτηση, τη διαχείριση «μεγάλων» δεδομένων, τη σύγκριση των ορίων μεταξύ απόψεων και γεγονότων, την αποσαφήνιση μηχανισμών ερμηνείας, τη χρήση TN κ.ο.κ.

3.3. Οι ειδήσεις ως γνώση

Ο William James (1890) είχε κατατάξει τη γνώση σε «είδη», σε ένα ευρύ φάσμα με δύο άκρα, τη «γνωριμία με το θέμα» και τη «γνώση για το θέμα» (“acquaintance with” και “knowledge about”). Στο πρώτο άκρο, έχουμε την επιφανειακή πρώτη επαφή με κάποιο ζήτημα ή την εισαγωγή στο εννοιολογικό του πεδίο· στο άλλο άκρο, έχουμε τη γνώση που αποκτάται μετά από μελέτη του αντικειμένου και στοχασμό πάνω στις διαστάσεις του.

Τι είδους γνώσεις θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι οι ειδήσεις; Τι μας μαθαίνουν για τον κόσμο; Και πώς οι ειδήσεις αλλάζουν ως γνώσεις, καθώς αλλάζουν με την πάροδο του χρόνου οι κοινωνικές πρακτικές, αλλά και οι τεχνολογίες; Πώς οι αλλαγές στο περιεχόμενο και τις τεχνολογίες παραγωγής και διανομής ειδήσεων επηρεάζουν το πώς εμείς, ως αποδέκτες τους, τις αντιλαμβανόμαστε ως γνώση; Πώς οι έφηβοι μαθαίνουν από τις ειδήσεις πτυχές του κόσμου που δεν τους αποκαλύπτονται ούτε στην οικογένεια ούτε στο σχολείο; Και πώς διαχειρίζονται τις πληροφορίες αυτές;

Πολλές ειδήσεις σήμερα εξακολουθούν να έχουν μορφή παραδοσιακού κειμένου, αλλά το ολοένα πιο σύνθετο ψηφιακό περιβάλλον προσφέρει πιο ποικίλες μορφές ειδήσεων (παρουσιάσεις, έκτακτες ειδήσεις, «αργή» δημοσιογραφία, ερευνητική ή επεξηγηματική δημοσιογραφία, δημοσιογραφία δεδομένων, με οπτικοακουστικό υλικό κ.ά.) που έχουν σχεδιαστεί για να εμπλουτίζουν το περιεχόμενο· ωστόσο, διατηρούν τον χαρακτήρα του δημόσιου εγγράφου.

Η ειδησεογραφική παιδεία συνιστά ένα νέο είδος «γραμματισμού» που προκύπτει από την ανάγκη αξιολόγησης της πληροφορίας, της υιοθέτησης μιας κριτικής στάσης απέναντι στην κατανάλωση ενημέρωσης και από τον διαδραστικό χαρακτήρα των μέσων. Οι ειδησεογραφικές πλατφόρμες, σε συνδυασμό και με

τις μηχανές αναζήτησης, μεταφέρουν πληροφορίες για ποικίλους τομείς ή «μας μαθαίνουν» πράγματα για θέματα τα οποία δεν έχουμε καλύψει στην τυπική μας εκπαίδευση, όπως τα εμβόλια, ο κορωνοϊός, η κλιματική κρίση, η βελτίωση των σχέσεων με τα παιδιά μας, η λειτουργία του χρηματιστηρίου κ.ά.

Η επιστημολογία της δημοσιογραφίας, ως θεσμού που συνδέεται με υψηλούς ισχυρισμούς παροχής σχετικής, ακριβούς και επαληθευμένης δημόσιας γνώσης σε καθημερινή βάση, εξετάζει πώς δημοσιογράφοι και ειδησεογραφικοί οργανισμοί γνωρίζουν ό,τι γνωρίζουν και πώς διατυπώνονται και δικαιολογούνται οι ισχυρισμοί της γνώσης εκ μέρους τους. Αυτοί οι ισχυρισμοί εξετάζονται ως (α) κείμενο και λόγος· (β) πρακτικές, κανόνες και ρουτίνες εντός και εκτός της αίθουσας ειδήσεων· και (γ) αξιολόγηση του κοινού και αποδοχή ή απόρριψη των ισχυρισμών γνώσης της δημοσιογραφίας.

Η παραγωγή των ειδήσεων συνδέεται με την ανάπτυξη γνώσης σχετικά με τρέχοντα γεγονότα ή ζητήματα. Με μια σειρά τεχνικών συλλογής ειδήσεων και επιλογών μορφοποίησης παράγεται ένα δημοσιεύσιμο προϊόν σχεδιασμένο να ενημερώνει το κοινό. Με την εξέλιξη των ΤΠΕ, παρατηρούμε νέες μορφές εκμετάλλευσης των καναλιών πληροφόρησης και παρακολούθησης, μεγαλύτερη συγκέντρωση ειδήσεων και περιεχόμενο που δημιουργείται από χρήστες και περισσότερες ευκαιρίες για διαδραστικότητα και κινητικότητα. Ακριβώς επειδή η παραγωγή ειδήσεων συνδέεται με μορφές γνώσης, έχει σημασία να εξετάζονται διάφορες διαστάσεις, όπως κοινωνικοί και τεχνολογικοί παράγοντες, πρακτικές, κανόνες και ρόλοι στη λειτουργία της δημοσιογραφίας. Οι συνέπειες της τεχνολογίας (ψηφιοποίηση, δημοσιογραφία δεδομένων, επιτάχυνση του κύκλου ειδήσεων, μειωμένοι ανθρώπινοι πόροι, οικονομική πίεση και μορφές συμμετοχής κοινού) αλλάζουν τον τρόπο με τον οποίο δημιουργείται, αξιολογείται και διαδίδεται η γνώση για τα τρέχοντα γεγονότα. Οι επαγγελματίες δημοσιογράφοι χάνουν την «εξουσία» τους πάνω στις ειδήσεις, καθώς βασικές δραστηριότητες ειδησεογραφίας εκτελούνται από αλγορίθμους ή πολίτες. Επίσης, τα προϊόντα της «παραγωγής ειδήσεων» διαφοροποιούνται τόσο σε μορφή όσο και σε περιεχόμενο, θέτοντας ξανά την ερώτηση τι είναι και τι δεν είναι «δημοσιογραφία» (Zamith & Westlund, 2022).

Οι ειδήσεις παρουσιάζονται σήμερα με τουλάχιστον τρεις διαφορετικές μορφές διαμεσολαβούμενης δημόσιας γνώσης. Πρώτον, έχουμε μικρής έκτασης ειδήσεις ως εντυπώσεις, ως αποσπάσματα πληροφοριών που παρουσιάζονται μέσω κεφαλίδων, ειδοποιήσεων, «ζωντανών» υπομνήσεων ή αναμεταδόσεων, μέσω των μηχανών αναζήτησης, των aggregators, των ΜΚΔ και των εφαρμογών ανταλλαγής μηνυμάτων. Δεύτερον, βλέπουμε ακόμα την αναγνωρίσιμη μορφή των ειδήσεων του 20ού αιώνα, δηλαδή, ένα κειμενικό είδος, είτε με αυτοτελή διακριτά άρθρα είτε και ομαδοποιημένα κείμενα σε μορφή εφημερίδας ή εκπομπής με συγκεκριμένη ροή, ενός ιστότοπου, ή μιας εφαρμογής. Τρίτον,

οι «συνδυαστικές ειδήσεις» (news-about-relations), συνδυάζουν την «πλαισιωμένη» (contextual) ή «επεξηγηματική» δημοσιογραφία, όπως είναι οι εκτενείς δημοσιεύσεις στις παραδοσιακές εφημερίδες, με νέες μορφές δημοσιογραφίας δεδομένων, με λειτουργίες διαδραστικότητας με τον αναγνώστη, που εκμεταλλεύονται τις ψηφιακές τεχνολογίες για να δώσουν και άλλου τύπου πληροφόρηση στους καταναλωτές (Nielsen, 2017).

Στο τοπίο που εδραιώνουν οι ψηφιακές συσκευές, κυρίως οι φορητές, οι συνήθειες κατανάλωσης ειδήσεων αλλάζουν. Η ενημέρωση των ανθρώπων γίνεται όλο και πιο συχνά με τη μορφή εντυπώσεων (news-as-impressions), όπου διαβάζουμε μόνο τους τίτλους ή την πρώτη παράγραφο ενός άρθρου, όπου τα ΜΜΕ (ακριβώς λόγω αυτής της νέας μας συνήθειας) συμπυκνώνουν τα στοιχεία του περιεχομένου. Αν και υπάρχει τάση προς ενδεχόμενη εξάλειψη των παραδοσιακών αυτόνομων κειμένων (news-as-items), πολλοί δημοσιογραφικοί οργανισμοί έχουν αρχίσει να προσελκύουν ξανά τους αναγνώστες τους σε πιο μεγάλα κείμενα, συχνά μέσω συνδρομητικών καναλιών. Οι εντυπώσεις των ειδήσεων (για παράδειγμα, η ανάγνωση μόνο τίτλων ή των εναρκτήριων παραγράφων κ.λπ.) δίνουν πιο παροδικές πληροφορίες για την επικαιρότητα. Από την άλλη, παρατηρούμε μια αξιοσημείωτη παραγωγή μεγάλων επεξηγηματικών κειμενικών ειδών, που επιχειρούν να προσφέρουν «γνώση για το θέμα», με έναν τρόπο που είναι πιο προσιτός, πιο επίκαιρος και με περισσότερα δεδομένα.

Οι δημοσιογραφικές μορφές που αναπτύσσονται στα ψηφιακά μέσα μάς δίνουν ευκαιρίες και για σύντομη επιγραμματική ενημέρωση για ένα θέμα αλλά και για εμβάθυνση σε θέματα που δεν γνωρίζουμε· μπορούμε να μάθουμε από εκτενή ρεπορτάζ ή επεξηγηματικές δημοσιεύσεις. Η δυνατότητα παραγωγής μεγάλου όγκου υλικού για ιστοσελίδες, που ανανεώνουν συνεχώς το περιεχόμενό τους, καθώς και διαφοροποίησης των θεμάτων, δίνει δυνατότητα στη δημοσιογραφία να επεκταθεί πέρα από την παραδοσιακή «ατζέντα» της επικαιρότητας και σε ζητήματα που αφορούν την καθημερινή ζωή των πολιτών ή ακόμα και επισημονικά θέματα· έτσι, φτάνουμε ξανά, από άλλη –ψηφιακή– οδό, στην παραδοσιακή λειτουργία των ειδήσεων, που είναι να προσανατολίσει τον άνθρωπο και την κοινωνία σε έναν πραγματικό κόσμο (Park, 1940).

Για να κατανοήσουμε τα κίνητρα των ανθρώπων να καταναλώσουν συγκεκριμένες ροές ειδήσεων, είναι χρήσιμο το μέρος του μοντέλου του Potter (2004) που αναφέρει τα ψυχολογικά χαρακτηριστικά του ατόμου· εκεί εξηγείται πώς η προσοχή και η ικανότητα αλληλεπιδρούν με τη γνώση του συστήματος των ΜΜΕ. Για παράδειγμα, η ανάγκη για γνώση (Need For Cognition, NFC) (Bak, 2021), μια ψυχολογική τάση του ατόμου να απολαμβάνει τη βαθιά σκέψη και να επιδιώκει τη μάθηση, έχει σημαντικό αντίκτυπο στα κίνητρα των ανθρώπων να καταναλώνουν δημοσιογραφικά εκτενή κείμενα (David, 2009). Επιπλέον, έχει βρεθεί ότι συν-διαμορφώνει τη σχέση ανάμεσα στον σκεπτικισμό για την εγκυ-

ρότητα της πληροφορίας και τη συχνότητα έκθεσης σε ειδησεογραφικό περιεχόμενο· έτσι, οι ατομικές διαφορές στα κίνητρα ενός ατόμου για κατανάλωση ειδήσεων συνδέονται με τη διαφοροποιημένη μάθηση από το περιεχόμενο των ειδήσεων (Tsftati & Capella, 2005).

Άλλο κίνητρο για την κατανάλωση ειδησεογραφικού περιεχομένου είναι η επιθυμία κοινωνικοποίησης και η ανάγκη του «ανήκειν» (Need To Belong, NTB) (Gere & MacDonald, 2010), ιδίως στις νεότερες (και εφηβικές) ηλικίες, όπου η ενημέρωση για την επικαιρότητα γίνεται κατά κόρον στο πλαίσιο ομαδικών συναναστροφών σε ψηφιακές κοινότητες, για παράδειγμα σε ΜΚΔ. Εδώ η ενημέρωση είναι μια «παράπλευρη ωφέλεια» της κοινωνικοποίησης. Η ανάπτυξη και διατήρηση κοινωνικών δεσμών ως θεμελιώδες ανθρώπινο κίνητρο σχετίζεται με μια ποικιλία αλληλεπιδράσεων και συμπεριφορών (Baumeister & Leary, 1995).

Η ανάγκη του «ανήκειν» συνδέεται με συμπεριφορές συνήθως προσανατολισμένες σε συγκεκριμένο στόχο: το άτομο θέλει να ανήκει σε μια ομάδα και το επιδιώκει. Η ανάγκη συμμετοχής ικανοποιείται με τις συχνές αλληλεπιδράσεις μεταξύ οικείων ατόμων, ή συναναστροφές που λαμβάνουν χαρακτηριστικά οικειότητας, όπως, για παράδειγμα, οι διαδικτυακοί «φίλοι» ή οι ομάδες οπαδών, όπως οι ακόλουθοι (στους influencers), (Baumeister & Leary, 1995). Σε αυτές τις ψηφιακές κοινότητες, η ενημέρωση γίνεται συνήθως με τυχαία έκθεση σε ειδησεογραφικό περιεχόμενο που προωθείται με αποσπασματικό τρόπο από αλγόριθμους των ΜΚΔ, ανάμεσα σε άλλα είδη πληροφοριών· έτσι, είναι το κίνητρο της συμμετοχής στην ομάδα που οδηγεί το άτομο να διαβάσει ειδήσεις, και όχι το κίνητρο για ενημέρωση.

Ένα άλλο κίνητρο, επίσης άσχετο από την επιθυμία για ενημέρωση, είναι η ίδια η χρήση των μέσων, για παράδειγμα, ότι θέλουμε να έχουμε συνεχώς ανοιχτό το κινητό μας, απλώς επειδή μας αρέσει. Η θεωρία χρήσεων και ικανοποιήσεων (uses and gratifications theory, UGT) στο πλαίσιο των ΜΜΕ έχει αναπτυχθεί για να εξηγήσει γιατί και πώς οι άνθρωποι αναζητούν συγκεκριμένα μέσα για να ικανοποιήσουν συγκεκριμένες ανάγκες, για παράδειγμα, πληροφορόρηση, κοινωνική αλληλεπίδραση ή ψυχαγωγία, αλλά και για να αλληλεπιδράσουν με τα ειδικά χαρακτηριστικά του κάθε μέσου (Larose & Eastin, 2004). Για παράδειγμα, το άτομο θέλει να πειραματιστεί με τις λεγόμενες immersive («εμβυθιστικές») τεχνολογίες, και παρεμπιπτόντως καταναλώνει και ειδήσεις (Reich, Black & Korobkova, 2014). Έτσι, εκτίθεται με τυχαίο τρόπο και αποσπασματικά σε μηχανικά επιλεγμένες ειδήσεις, χωρίς να τις έχει επιλέξει· αυτό, ωστόσο, του δίνει την αίσθηση ότι είναι ενημερωμένο για το τι συμβαίνει στον κόσμο. Αυτή είναι και η περίπτωση των εφήβων, που μέσα από αυτόν τον τυχαίο τρόπο θεωρούν ότι γνωρίζουν τι συμβαίνει στη χώρα τους και στον κόσμο (Χρυσανθοπούλου, 2022).

Η διασύνδεση μεταξύ ατομικού και κοινωνικού επιπέδου αντανακλάται στο πώς οι ιδεολογικές και κοινωνικές αξίες αλληλεπιδρούν με την κατανόηση της πληροφορίας και την υιοθέτηση μιας θέσης. Η παιδαγωγική αξία της ΠΜΠ φαίνεται στο σημείο όπου ο αναγνώστης αποφασίζει αν και πώς θα υιοθετήσει κάποιες πληροφορίες ως χρήσιμη και ορθή γνώση. Όμως, η απόκτηση γνώσης και μόνο, δεν είναι επαρκής και αναγκαία συνθήκη για την ορθή ενημέρωση, διότι γνώση μπορεί να προκύψει και από παραπληροφόρηση, και τότε έχουμε παραπλανημένο κοινό· τόσο η πληροφορία όσο και η παραπληροφόρηση αποκτά αξία εντός κοινωνικού πλαισίου, όχι μόνο στο ατομικό επίπεδο (Gardikiotis, 2010).

Τυπικό παράδειγμα είναι τα ΜΚΔ, όπου έχει δειχθεί ότι υψηλότερα επίπεδα κοινωνικοποίησης, αναζήτησης πληροφοριών και προηγούμενης εμπειρίας στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης συνδέονται με υψηλότερα επίπεδα αλληλεπίδρασης με τις ειδήσεις (Lee & Ma, 2012). Τα άτομα καθοδηγούνται από ομοϊδεάτες σε επιλεκτικές απόψεις ή παραθέσεις ή πηγές ειδήσεων· εκεί γίνεται «κοινωνικό φιλτράρισμα» των πληροφοριών, με τη μεσολάβηση άλλων ανθρώπων, και με συλλογική απόδοση νοήματος στις πληροφορίες, όπου κάποιοι άλλοι διαβάζουν, προτείνουν, εξηγούν και τεκμηριώνουν, κατά την άποψή τους, κι εμείς υιοθετούμε το «έτοιμο» πακέτο «ενημέρωση + γνώση + άποψη».

Η ειδησεογραφική παιδεία εξετάζεται ως ειδική κατηγορία λόγω του ρόλου που διαδραματίζει στη διαμόρφωση αυτόνομων πολιτών (self-governing citizens) που συμμετέχουν με ευθύνη στη δημοκρατία.

3.4. Κατανάλωση πληροφορίας και παραπληροφόρησης

Υπάρχει εκτενής βιβλιογραφία για τις ανακριβείς πληροφορίες (από ψευδείς ειδήσεις που έχουν επίτηδες κατασκευαστεί ώστε να συγχέουν το κοινό, μέχρι σάτιρες ή ακούσια λάθη) και την επιρροή που ασκούν στις σκέψεις και τις πράξεις των αναγνωστών, ή τις αποφάσεις τους, ακόμη και αν διαθέτουν κατάλληλες γνώσεις για να αξιολογήσουν και να απορρίψουν τις ανακρίβειες (ενδεικτικά, Wang et al., 2019· Jia, 2020· Stone et al., 2019· Celliers, 2020· Facchinetti, 2021· Frangonikolopoulos, 2014· Poulakidakos & Frangonikolopoulos, 2018· Hoffman et al., 2019· Manwick & Lewis, 2015· Nielsen & Graves, 2017· Tandoc et al., 2018· Veglis & Panagiotou, 2018). Έχει επίσης δειχθεί ότι οι παρεμβάσεις που ενθαρρύνουν την κριτική αξιολόγηση και οι τεχνολογίες που αποσκοπούν στην αντιμετώπιση των επιπτώσεων, μπορούν να υποστηρίξουν την αποτελεσματική κατανόηση και μάθηση (Rapp & Salovich, 2018).

Οι ανακριβείς (non factual) πληροφορίες μπορεί να είναι κατασκευασμένες, για διάφορους λόγους (fictional), ή απλώς να είναι απόψεις/γνώμες του συντά-

κτη τους (opinions). Κάποιες μπορεί να είναι καλά τεκμηριωμένες, ή να έχουν τη μορφή αξιόπιστου υλικού: λανθασμένα επιχειρήματα με στέρεη συλλογιστική βάση (που η ίδια μπορεί να είναι λανθασμένη ή όχι), αβάσιμες φήμες, ασυνεπείς ισχυρισμοί, παρωχημένο ή άσχετο περιεχόμενο, μυθοπλασία ή κατηγορίες που δεν έχουν επαρκή υποστήριξη. Ακόμα και αν αποσυρθεί, ή χαρακτηριστεί εσφαλμένη, η (εσκεμμένη) αποπληροφόρηση (disinformation) και η (ακούσια) παραπληροφόρηση (misinformation) (Karantai et al., 2020) μπορεί να συνεχίσει να παραπλανά τους αναγνώστες, αφού παραμένει ως online περιεχόμενο, ως «πηγή» για επόμενες αναζητήσεις ή ως «σώμα κειμένων» για την εκπαίδευση αλγορίθμων. Η εκτίμηση και αξιολόγηση της πληροφορίας είναι ένα ιδιαίτερα δύσκολο έργο, ιδίως όταν παραπλανητικές ειδήσεις ή προκατειλημμένες απόψεις παρουσιάζονται μαζί με ορθές και ακριβείς πληροφορίες με παρόμοια μορφή, ή όταν «βγαίνουν» στη ροή των αναρτήσεων με παρόμοιο τρόπο (Lazer et al., 2018), ιδίως αν είναι εμπλουτισμένες με περιεχόμενο που παρέχουν οι χρήστες (UGC), το οποίο συχνά οι άνθρωποι θεωρούν «πιο αυθεντικό» (Rapp & Braasch, 2014).

Για την αντιμετώπιση των ανακριβών πληροφοριών, η πρότερη γνώση, η εμπειρία και η κατάρτιση λειτουργούν ως φίλτρα στην απο/παραπληροφόρηση. Αυτό το «φιλτράρισμα» ενεργοποιείται μέσω των γνωστικών διεργασιών του λογικού συμπερασμού, της ανάκτησης στοιχείων από τη μνήμη, της τεκμηνίωσης της συνάφειας της νέας γνώσης, και λειτουργεί αποτελεσματικά όταν τα άτομα έχουν (α) κατάλληλες και έγκυρες προηγούμενες γνώσεις αξιολόγησης, (β) κίνητρα και (γ) δεξιότητες για να την υποστηρίξουν. Η έρευνα, ωστόσο, δείχνει ότι ακόμη κι αν οι άνθρωποι κατέχουν χρήσιμες και ορθές γνώσεις, έχουν καλοπροαίρετες επιστημολογικές νοοτροπίες και ακολουθούν καλές πρακτικές, ενδέχεται να επηρεαστούν από ανακριβείς πληροφορίες, αλλά και να τις αναπαράγουν, αν δεν έχουν κατάλληλη κατάρτιση (Rapp, 2008· Ashley, 2015).

Υπάρχει αρκετό υλικό, εργαλεία και οδηγοί που υποστηρίζουν τους πολίτες που θέλουν να επαληθεύσουν πληροφορίες, τόσο από θεσμικούς φορείς όσο και από ιδιωτικές πρωτοβουλίες ή προγράμματα. Παραδείγματα τέτοιων οδηγών είναι

1. Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο, «Πώς να εντοπίζετε τις ψευδείς ειδήσεις» (2019).
2. UNESCO, «Δημοσιογραφία, ψευδείς ειδήσεις και παραπληροφόρηση – Εγχειρίδιο Δημοσιογραφικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης» (2018).
3. UNICEF, Countering Online Misinformation resource pack» (2020).
4. Συμβούλιο της Ευρώπης, «Antirumours Handbook» (2018).

Πολλές σύγχρονες έρευνες μελετούν πώς και γιατί οι χρήστες «καταναλώνουν» παραπλανητικό περιεχόμενο και πώς εξελίσσεται η δυναμική διάδοσής του (για παράδειγμα, με επιλεκτική έκθεση ή μέσα από ομοιογενείς

συστάδες χρηστών ή echo chambers) και πώς γιγαντώνεται η διάδοση ανακριβών πληροφοριών, όπου φαίνεται ότι η ομοιογένεια και η πόλωση είναι καθοριστικοί παράγοντες (Del Vicario et al., 2016· Διακομανώλη, 2021).

Υπάρχει επίσης εκτενής έρευνα που μελετά γιατί οι άνθρωποι υιοθετούν μη ορθές πληροφορίες (Pennycook & Rand, 2021· Kanoh, 2018· Ecker et al., 2022· Scheufele & Krause, 2019). Ενδεικτικά, για παράδειγμα, η θεωρία της πολιτισμικής γνώσης (cultural cognition) (Pennycook & Rand, 2021) αναφέρεται στην τάση των ατόμων να προσαρμόζουν τις αντιλήψεις και τις πεποιθήσεις τους σε ηθικές εκτιμήσεις σχετικά με έναν ενδεχόμενο κίνδυνο, ή σε μια «προδιάθεση» να πιστεύουν θέσεις που θεωρούν κοινωνικά αξιόλογες και ευεργετικές (Kahan et al., 2010). Η βάση της θεωρίας αυτής είναι το «ψυχομετρικό παράδειγμα» (psychometric paradigm), το οποίο ορίζει τη γνωστική και συναισθηματική δυναμική που ωθεί τα άτομα να υιοθετούν πεποιθήσεις διαφορετικές από εκείνες που θα υιοθετούσαν εάν συμπεριφέρονταν με βάση τη θεωρία λογικών αποφάσεων (rational decision theory) (Simon, 2003), που επιβάλλει την ορθολογική άποψη σε κάθε δίλημμα. Αυτή η ορθολογική σκέψη, ή η λεγόμενη «μπαγεσιανή» (Bayesian) λογική,¹⁸ πρακτικά είναι ένας «νοντικός αλγόριθμος», βάσει του οποίου αναμένεται ότι οι πεποιθήσεις μας «ενημερώνονται» (updated), δηλαδή διορθώνονται, με ορθολογικό τρόπο, υπό το πρίσμα νέων αποδεικτικών στοιχείων. Ωστόσο, φαίνεται ότι αυτή η λογική δεν ακολουθείται πάντα, ακόμα και από άτομα τα οποία αυτο-χαρακτηρίζονται ορθολογικά.

Επίσης, η στρατηγική διαβεβαίωσης ταυτότητας (identity affirmation) μας λέει ότι το άτομο τείνει να αντιδρά επικριτικά σε πληροφορίες που αφορούν κάποιον κίνδυνο (π.χ. αυξάνεται η θερμοκρασία του πλανήτη) και υιοθετεί πληροφορίες που στηρίζουν την κοινωνική του ταυτότητα, για παράδειγμα, υιοθετεί τις απόψεις μιας ομάδας στην οποία ανήκει και η οποία μοιράζεται συγκεκριμένες ιδέες (Kahan et al., 2010). Αναλόγως, η θεωρία της πλουραλιστικής υπεράσπισης (pluralistic advocacy) υποστηρίζει ότι τα άτομα απορρίπτουν πληροφορίες που έρχονται σε αντίθεση με τις δικές τους προδιαθέσεις, εάν αυτές υποστηρίζονται από συγκεκριμένους εμπειρογνώμονες, τις αξίες των οποίων τα άτομα απορρίπτουν, ενώ τις δέχονται όταν τεκμηριώνονται και από τις δύο πλευρές της συζήτησης (Kahan et al., 2010).

Η θεωρία επιπτώσεων των μέσων (media effects theory) επιχειρεί να εξηγήσει πώς τα μέσα επηρεάζουν άτομα, ομάδες ή κοινωνίες συνολικά, καθώς

18. Η λήψη αποφάσεων με «μπαγεσιανή» (Bayesian) συλλογιστική βασίζεται στην πιθανότητα επιτυχούς έκβασης της απόφασης, όπου αυτή η πιθανότητα στηρίζεται τόσο σε προηγούμενες πληροφορίες όσο και σε νέα στοιχεία που αποκτά ο λήπτης της απόφασης. Με άλλα λόγια, αυτός ο ορισμός δηλώνει ότι η υποκειμενική πεποίθηση ενός ατόμου για το πόσο πιθανό είναι να συμβεί κάτι είναι επίσης μια πιθανότητα.

και τι πιθανές αλλαγές μπορεί να επιφέρει η χρήση τους. Εδώ παρατηρούμε σκόπιμες και μη, βραχυπρόθεσμες και μακροπρόθεσμες ατομικές ή συλλογικές αλλαγές στις γνώσεις, τα συναισθήματα, τις στάσεις και τη συμπεριφορά, που προκύπτουν από τη χρήση των μέσων (Valkenburg et al., 2016). Μάλιστα, οι «επιδράσεις στον εαυτό» (“self-effects”), δηλαδή οι επιπτώσεις που έχουν τα μηνύματα των ψηφιακών μέσων στις γνώσεις, τα συναισθήματα, τις στάσεις και συμπεριφορές των ίδιων των παραγωγών των μηνυμάτων αυτών, κάποιες φορές ίσως είναι εντονότερες στους παραγωγούς παρά στους παραλήπτες τους (Valkenburg, 2017).

Τέλος, η θεωρία αφηγηματικής πλαισίωσης (narrative framing) μας λέει ότι τα άτομα τείνουν να αφομοιώνουν τις πληροφορίες ανεξάρτητα από την ακρίβεια ή την αλήθεια τους, απλώς προσαρμόζοντάς τες σε ήδη υπάρχοντα αφηγηματικά πρότυπα ή συστήματα που τις νοηματοδοτούν· δηλαδή, τις «ταιριάζουν» με κάποια ιστορία με στέρεη δομή, ακόμα κι αν είναι ψευδείς. Αυτά τα αφηγηματικά πρότυπα ποικίλλουν με αναγνωρίσιμους και πολιτιστικά ουσιώδεις τρόπους σε όλες τις πολιτιστικές ομάδες (Jones & McBeth 2010).