

## Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

Τόμ. 1 (2012)

8ο Πανελλήνιο Συνέδριο ΕΤΠΕ



Ψηφιακός Γραμματισμός ενηλίκων Διερεύνηση ψηφιακής επάρκειας ενηλίκων

Ελένη Γιαννακοπούλου, Σοφία Μπάτζιου

### Βιβλιογραφική αναφορά:

Γιαννακοπούλου Ε., & Μπάτζιου Σ. (2022). Ψηφιακός Γραμματισμός ενηλίκων Διερεύνηση ψηφιακής επάρκειας ενηλίκων. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 1, 455–462. ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/4661>

# Ψηφιακός Γραμματισμός ενηλίκων Διερεύνηση ψηφιακής επάρκειας ενηλίκων

Γιαννακοπούλου Ελένη<sup>1</sup>, Μπάτζιου Σοφία<sup>2</sup>

egian@tutors.eap.gr, so24fia@sch.gr

<sup>1</sup> Καθηγήτρια Σύμβουλος Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο

<sup>2</sup> Καθηγήτρια Πληροφορικής Β/θμιας Εκπαίδευσης

## Περίληψη

Στη σημερινή εποχή που η χρήση των νέων τεχνολογιών και συγκεκριμένα των ηλεκτρονικών υπολογιστών τείνει να γίνει αυτοματοποιημένη και διαδεδομένη σε όλο το φάσμα του πληθυσμού, επανατίθενται ερωτήματα για το αν είναι αρκετό κάποιος να έχει μόνο τις βασικές δεξιότητες χρήσης των υπολογιστών ή αν τέτοιου είδους βασικές δεξιότητες σε έναν κόσμο που διαρκώς αλλάζει καθίστανται πλέον απαραίτητες. Σε αυτό το σημείο είναι που γίνεται αντιληπτή η ανάγκη για κριτική σκέψη, αξιολογικές και στοχαστικές προσεγγίσεις και έτσι προκύπτει κατά πολλούς ο ψηφιακός γραμματισμός για την κατάκτηση του οποίου δεν απαιτείται μόνο εξοικείωση του ατόμου με τις νέες τεχνολογίες αλλά η ανάπτυξη κριτικής σκέψης που θα οδηγήσει στη δράση μέσω της χρήσης των νέων τεχνολογιών.

Η παρούσα έρευνα διερευνά παραμέτρους που αφορούν στον ψηφιακό γραμματισμό σε ομάδα ενηλίκων που διαθέτουν η/υ και έχουν πρόσβαση στο διαδίκτυο. Τα ευρήματα της έρευνας έδειξαν ότι οι ενήλικες χρησιμοποιούν τις ΤΠΕ μόνο στο βαθμό που τους είναι απαραίτητες, ενώ η εξοικείωση με τις ΤΠΕ δε συνεπάγεται και την ανάπτυξη κριτικής σκέψης από μέρους των υποκειμένων της έρευνας. Παράγοντες που επηρεάζουν τον ψηφιακό γραμματισμό των ενηλίκων είναι το φύλο, η εμπειρία, η συχνότητα χρήσης η/υ και η ηλικία.

**Λέξεις κλειδιά:** ψηφιακός γραμματισμός ενηλίκων, δεξιότητες στις ΤΠΕ, δεξιότητες της πληροφορίας, ψηφιακός μετασχηματισμός.

## Εισαγωγή

Οι ψηφιακές τεχνολογίες και πληροφορίες έχουν εισβάλλει στην καθημερινότητα των ανθρώπων και επηρεάζουν κάθε πτυχή της ανθρώπινης δραστηριότητας. Οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές, ως το κύριο μέσο και εργαλείο εύρεσης και επεξεργασίας της πληροφορίας, είναι απαραίτητοι όσο ποτέ άλλοτε στη σημερινή ψηφιακή εποχή ενώ η ικανότητα αναζήτησης και αξιοποίησης της κατάλληλης πληροφορίας μέσα από έναν τεράστιο και αφιλόρηστο όγκο πληροφοριών, αποτελεί προϋπόθεση για τον άνθρωπο που θέλει να αποτελεί αναπόσπαστο μέρος αυτής της κοινωνίας, να προσδεύει και να εξελίσσεται σύμφωνα με τα νέα δεδομένα.

Με αφορμή τα παραπάνω, η παρούσα έρευνα μελετά τον ψηφιακό γραμματισμό των ενηλίκων και πιο συγκεκριμένα την ψηφιακή επάρκεια ενηλίκων αποφοίτων τριτοβάθμιων ιδρυμάτων. Η έρευνα αυτή αποτελεί μέρος μιας ευρύτερης έρευνας η οποία αφορά στη μελέτη των στάσεων απέναντι στους η/υ και τη σχέση τους με τις παραμέτρους που συνθέτουν τον όρο 'ψηφιακός γραμματισμός'.

## Ψηφιακός Γραμματισμός

Στις μέρες μας, πολλοί είναι αυτοί οι οποίοι θεωρούν ότι ο ψηφιακός γραμματισμός αφορά στις βασικές δεξιότητες χρήσης ενός υπολογιστή. Ο ψηφιακός γραμματισμός, όμως, είναι πολλά περισσότερα. Από τους πρώτους που προσπάθησαν να ορίσουν τον ψηφιακό γραμματισμό ήταν ο Gilster (1997), ο οποίος αναφέρει ότι ο ψηφιακός γραμματισμός είναι η ικανότητα κατανόησης και χρήσης πολλαπλών μορφών πληροφορίας η οποία αναζητείται μέσα σε ένα ευρύ σύνολο πηγών και οι οποίες παρουσιάζονται μέσω ηλεκτρονικού υπολογιστή. Ο Gilster υποστηρίζει ότι ο ψηφιακός γραμματισμός είναι κάτι περισσότερο από το να ξέρει κάποιος να διαβάσει την πληροφορία. Περιλαμβάνει δεξιότητες αναζήτησης της πληροφορίας, την κατανόηση όσων διαβάζει αλλά και την ικανότητα του να μπορεί κάποιος να χρησιμοποιήσει την πληροφορία στη ζωή του. Στην ουσία θεωρεί ότι το βασικότερο στοιχείο του ψηφιακού γραμματισμού είναι η κριτική σκέψη και όχι τόσο οι τεχνικές δεξιότητες, ενώ δίνει έμφαση στην κριτική αναζήτηση και εκτίμηση της πληροφορίας στο διαδίκτυο και όχι τόσο στους τρόπους με τους οποίους υπάρχει πρόσβαση στην πληροφορία αυτή (οπ. αναφ. στο Martin, 2009)

Ο Bawden (2008a), όρισε τον ψηφιακό γραμματισμό ως «ένα σύνολο στάσεων, αντιλήψεων και δεξιοτήτων που βοηθούν στο να χειριστούμε και να μεταδώσουμε την πληροφορία και τη γνώση αποτελεσματικά χρησιμοποιώντας ποικίλα μέσα και μορφές» ενώ οι Hague και Payton, S. (2010) θεωρούν τον ψηφιακό γραμματισμό ένα σύνολο αλληλένδετων και αλληλοεπικαλυπτόμενων συστατικών στοιχείων τα οποία είναι η δημιουργικότητα, η κριτική σκέψη και αξιολόγηση, η πολιτισμική και κοινωνική κατανόηση, η ηλεκτρονική ασφάλεια, η αποτελεσματική επικοινωνία, η συνεργατικότητα, η ικανότητα εύρεσης και επιλογής πληροφορίας και οι λειτουργικές δεξιότητες. Όλα αυτά τα συστατικά εμπλέκονται σε ένα σύνολο πρακτικών και είναι δυνατό να οδηγήσουν το άτομο στη δημιουργία εξακριβώσιμων (traceable) νοημάτων μέσω των ψηφιακών τεχνολογιών (Gillen & Barton, 2010).

Πολλοί ακόμα ερευνητές όπως ο Tornero (2004, οπ. αναφ. στο Belshaw, 2011), Belisle, Eshet-Alkalai & Amichai-Hamburger (2004, οπ. αναφ. στο Belshaw, 2011) έχουν διατυπώσει διάφορους ορισμούς για τον ψηφιακό γραμματισμό. Ο Belshaw (2011) καταλήγει στο συμπέρασμα ότι ο ψηφιακός γραμματισμός είναι μια «βολική υποκρισία» αφού είναι ένας όρος, ο οποίος έχει διφορούμενη έννοια και χρησιμοποιείται από ανθρώπους με διαφορετικό επιστημονικό και μορφωτικό υπόβαθρο αλλά και διαφορετικές προθέσεις.

Ο Martin (2009) αντιλαμβάνεται τον ψηφιακό γραμματισμό σε τρία επίπεδα. Στο πρώτο επίπεδο το οποίο αποτελεί και την απαραίτητη προϋπόθεση για να υφίσταται ψηφιακός γραμματισμός εντάσσονται οι τεχνικές δεξιότητες. Οι δεξιότητες αυτές αφορούν στην αναζήτηση πληροφοριών στο διαδίκτυο, στην επεξεργασία κειμένου, στην ηλεκτρονική επικοινωνία, στην επεξεργασία πινάκων, στην επεξεργασία και διαχείριση εικόνων, στα ψηφιακά παιχνίδια, στη διαχείριση βάσης δεδομένων, στη διαχείριση πολυμεσικών στοιχείων κ.α. Σε ένα δεύτερο επίπεδο εντάσσονται οι ικανότητες αξιοποίησης των ψηφιακών μέσων. Οι ενήλικες ανάλογα με τις καταστάσεις ζωής που βιώνουν - επαγγελματικές, προσωπικές ή κοινωνικές- αξιοποιούν τα ψηφιακά εργαλεία και τις ψηφιακές ικανότητες και δεξιότητες που διαθέτουν για να αντιμετωπίσουν μια προβληματική κατάσταση. Η επιτυχής ολοκλήρωση, κατανόηση και αξιοποίηση των παραπάνω προϋποθέτουν τις τεχνικές ψηφιακές δεξιότητες που περιλαμβάνονται στο πρώτο επίπεδο. Κάθε ενήλικο άτομο, ανάλογα με την προσωπική του ιστορία, φέρει μαζί του ένα σύνολο εμπειριών οι οποίες διαμορφώνουν τις ψηφιακές του ανάγκες, ενώ οι ψηφιακές δεξιότητες που θα χρησιμοποιήσει για να αντιμετωπίσει το πρόβλημά του

εξαρτώνται από το επίπεδο του ψηφιακού γραμματισμού του, καθώς και από τις απαιτήσεις του προβλήματος που έχει να αντιμετωπίσει.

Το τελευταίο επίπεδο ψηφιακού γραμματισμού που εντοπίζει ο Martin είναι το επίπεδο του ψηφιακού μετασχηματισμού, δηλαδή του μετασχηματισμού των εμπειριών και των σκέψεων του σε ψηφιακές δράσεις. Σε αυτό το επίπεδο, το ενήλικο άτομο εκμεταλλεύεται τις ψηφιακές δεξιότητες και ικανότητες που διαθέτει προκειμένου να καινοτομήσει, να δημιουργήσει, να αντιμετωπίσει μια κατάσταση με σκοπό την αλλαγή του επαγγελματικού, προσωπικού, κοινωνικού και γνωστικού του πλαισίου. Ο μετασχηματισμός των εμπειριών σε ψηφιακές δράσεις επιτυγχάνεται με τον κριτικό στοχασμό. Ενώ η κριτική δράση είναι απαραίτητη σε όλα τα επίπεδα του ψηφιακού γραμματισμού, ο κριτικός στοχασμός αποτελεί δομικό στοιχείο του δεύτερου και τρίτου επιπέδου ψηφιακού γραμματισμού. Κάθε δράση όμως και κάθε στοχασμός δεν είναι «κριτικός» αν δεν σχετίζεται με την ανάλυση των σχέσεων ισχύος που ενυπάρχουν σε κάθε κατάσταση ή αν δεν εμβαθύνουν στην ευρύτερη διερεύνηση των παραδοχών και των περιορισμών που τις διαμορφώνουν (Brookfield, 2007).

Ο Martin, όπως και πολλοί άλλοι ερευνητές θεωρούν ότι ο ψηφιακός γραμματισμός συναντάται κυρίως στο επίπεδο της στοχαστικής χρήσης και της κριτικής σκέψης μιας και το τεχνικό επίπεδο αποτελεί προϋπόθεση και αφετηρία για τον ψηφιακό γραμματισμό. Αυτό όμως το οποίο συμπεραίνουμε από τα παραπάνω και είναι σημαντικό είναι ότι ανάμεσα σε όλα τα επίπεδα υπάρχει αλληλεπίδραση και το ένα δε μπορεί να υπάρχει χωρίς το άλλο.

Η παρούσα έρευνα εστιάστηκε σε δεξιότητες οι οποίες εντάσσονται στο πρώτο και στο δεύτερο επίπεδο ψηφιακού γραμματισμού, σύμφωνα με την παραπάνω διάκριση του Martin (2009).

### **Διαστάσεις Ψηφιακού γραμματισμού - Ψηφιακή επάρκεια**

Στο πλαίσιο αυτό και στη βάση του ορισμού του Martin για τον ψηφιακό γραμματισμό διακρίνεται μια σειρά δεξιοτήτων, τις οποίες πρέπει να διαθέτει κάθε ενήλικο άτομο για να μπορεί να θεωρηθεί ψηφιακά εγγράμματο. Οι δεξιότητες αυτές ταξινομούνται με βάση τα επίπεδα ανάπτυξης του γραμματισμού που προαναφέρθηκαν σε τεχνικές δεξιότητες χρήσης ΤΠΕ και δεξιότητες αξιοποίησης της πληροφορίας.

### **Τεχνικές δεξιότητες χρήσης ΤΠΕ**

Οι τεχνικές δεξιότητες χρήσης ΤΠΕ αναφέρονται στη σχετική βιβλιογραφία και ως γραμματισμοί στις ΤΠΕ (ICT literacy). Ο γραμματισμός στις ΤΠΕ αποτελεί το εφόδιο εκείνο το οποίο με τη χρήση της τεχνολογίας μπορεί να οδηγήσει στην έρευνα, στην οργάνωση και στην αξιολόγηση της πληροφορίας. Ο εγγράμματος στις ΤΠΕ ενήλικος είναι ικανός να χρησιμοποιεί ψηφιακές τεχνολογίες, κατάλληλα διαδικτυακά εργαλεία και κοινωνικά δίκτυα για την πρόσβαση, τη διαχείριση, την αξιολόγηση και τη δημιουργία πληροφορίας με σκοπό την επιτυχή ενσωμάτωσή του στη σημερινή κοινωνία της γνώσης. Παράλληλα, ο γραμματισμός στις ΤΠΕ περιλαμβάνει ηθικά και κοινωνικά ζητήματα τα οποία αφορούν στην πρόσβαση και χρήση της πληροφορίας μέσω των νέων τεχνολογιών, τα οποία όμως δεν διερευνήθηκαν στην παρούσα μελέτη.

Οι Cook & Smith, (2004, οπ. αναφ. στο Belshaw, 2011) θεωρούν ότι ο γραμματισμός στις ΤΠΕ αναπτύσσεται σε τρία στάδια: την απλή χρήση των ΤΠΕ (επεξεργαστής κειμένου, πινάκων κλπ), την οποία ακολουθεί η συμμετοχή σε online κοινότητες, η αποστολή e-mail και η αναζήτηση στο διαδίκτυο για να καταλήξουν όλα αυτά στην ηλεκτρονική μάθηση χρησιμοποιώντας κάποιο από τα διαθέσιμα μέσα. Ο τρόπος με τον οποίο κάθε ενήλικο άτομο αντιμετωπίζει τις ΤΠΕ είναι διαφορετικός. Στην παρούσα έρευνα διερευνούμε κυρίως

τη λειτουργική πλευρά των ΤΠΕ, δηλαδή την πλευρά εκείνη που είναι βασισμένη στη χρήση των ΤΠΕ ως εργαλείων (tool-based).

### **Δεξιότητες αξιοποίησης της πληροφορίας**

Οι δεξιότητες αξιοποίησης της πληροφορίας αναφέρονται στη σχετική βιβλιογραφία και ως πληροφοριακός γραμματισμός (Information literacy), ο οποίος σύμφωνα με τον Belshaw (2011) αποτελεί μια «συνήθεια του μυαλού», έναν τρόπο σκέψης. Στο επίπεδο αυτό του ψηφιακού γραμματισμού ένα απλό κλικ του ποντικιού για πρόσβαση στην πληροφορία δεν είναι αρκετό. Το ζητούμενο είναι η πρόσβαση στη χρήσιμη πληροφορία, η οποία με τη σειρά της θα οδηγήσει στην πρόσβαση στη γνώση. Για την πρόσβαση στη χρήσιμη πληροφορία απαιτείται κάθε άτομο να γνωρίζει πότε χρειάζεται την πληροφορία, ποια εργαλεία θα το βοηθήσουν να την εντοπίζει, να την αξιολογεί και να τη χρησιμοποιεί αποτελεσματικά (οπ. αναφ. στο Fieldhouse & Nicholas, 2008). Ο Boekhorst (2003, οπ. αναφ. στο Virkus, 2003) περιγράφει τρεις καταστάσεις – έννοιες – συστατικά του πληροφοριακού γραμματισμού: (1) τη χρήση ΤΠΕ για ανάκτηση και διάδοση της πληροφορίας, (2) την ικανότητα αναζήτησης της πληροφορίας σε διάφορες πηγές με ή χωρίς τη βοήθεια μεσαζόντων και (3) την αναγνώριση της πληροφορίας που είναι απαραίτητη, την ανάκτηση, την αξιολόγηση και τον εμπλουτισμό της ήδη υπάρχουσας.

Το National Forum on Information Literacy αλλά και το Association of College and Research Libraries (ACRL) ορίζουν τον πληροφοριακό γραμματισμό ως «την ικανότητα να γνωρίζει ο καθένας μας πότε υπάρχει ανάγκη για πληροφορία, να είναι σε θέση να την εντοπίζει, να την αξιολογεί και να τη χρησιμοποιεί αποτελεσματικά ανάλογα με την κάθε περίπτωση».

Συμπερασματικά λοιπόν, ο πληροφοριακός γραμματισμός περιλαμβάνει τις δεξιότητες αναζήτησης της πληροφορίας, τη διαχείριση, την ανάλυση και την αξιολόγηση της ακόμα και αν χρησιμοποιούνται σε απλές καταστάσεις της καθημερινής ζωής των ενηλίκων μπορούν να συμβάλουν στη συγκρότηση τους ως ψηφιακά εγγράμματων μελών της κοινωνίας. Άλλωστε ο ψηφιακός, όπως όλοι οι γραμματισμοί επιδιώκουν την δημιουργία δυναμικής επικοινωνίας μεταξύ ατόμου και κοινωνίας και ενισχύουν την πολλαπλότητα μορφών συμμετοχής και έκφρασης.

### **Μεθοδολογία**

Η συλλογή των εμπειρικών δεδομένων της έρευνας πραγματοποιήθηκε με ερωτηματολόγια, σε ενήλικες, το χειμώνα του 2012. Τον πληθυσμό της έρευνας αποτελούν 100 απόφοιτοι τριτοβάθμιων ιδρυμάτων, ενώ το 34% αυτών έχουν μεταπτυχιακό τίτλο ή και διδακτορικό δίπλωμα. Όλα τα υποκείμενα της έρευνας έχουν και χρησιμοποιούν η/υ με πρόσβαση στο διαδίκτυο. Οι συμμετέχοντες στην έρευνα είναι σε ποσοστό 46% άνδρες και σε ποσοστό 54% γυναίκες. Το 54% του πληθυσμού της έρευνας ανήκει στην ηλικιακή ομάδα 18-40 ετών, ενώ το 46% στην ηλικιακή ομάδα 41 ετών και άνω. Το 67% των υποκειμένων έχει παρακολουθήσει κάποιο σεμινάριο-πρόγραμμα πληροφορικής, το 62% δήλωσε ότι χρησιμοποιεί τον η/υ για περισσότερες από 20 ώρες την εβδομάδα, ενώ το 44% των ενηλίκων αναφέρει πολύ μεγάλη εμπειρία στην χρήση η/υ.

Στόχος της έρευνας μας είναι η καταγραφή των δεξιοτήτων και η διερεύνηση των δυνατοτήτων αξιοποίησης τους που περιλαμβάνει ο ψηφιακός γραμματισμός προκειμένου να εντοπιστεί η ψηφιακή τους επάρκεια. Πραγματοποιήθηκε με ερωτηματολόγιο, το οποίο περιελάμβανε ερωτήσεις για τις τεχνικές δεξιότητες χρήσης των ΤΠΕ και συγκεκριμένα για την εξοικείωση των υποκειμένων σε λογισμικά γενικής χρήσης και σε προγράμματα και υπηρεσίες διαδικτύου, ερωτήσεις που αφορούν στις δεξιότητες αξιοποίησης της

πληροφορίας και πιο συγκεκριμένα στην εξοικείωση με εργαλεία αναζήτησης πληροφοριών, διαχείρισης της πληροφορίας και αξιοποίησης αυτής. Με μια ενδεικτική ερώτηση που αφορά στην πεποίθησή τους για κριτική σκέψη και ένα υποθετικό παράδειγμα προσπαθήσαμε να διαπιστώσουμε τις αντιδράσεις τους και κατ' επέκταση το πρακτικό μέρος αν από την κριτική σκέψη περνάνε στην κριτική δράση.

## **Ευρήματα**

### **Προφίλ υποκειμένων της έρευνας**

Από το σύνολο των υποκειμένων της έρευνας και προκειμένου να εξετάσουμε τις δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού ενός πληθυσμού ενηλίκων επιλέξαμε ενήλικες οι οποίοι χρησιμοποιούν και έχουν πρόσβαση στις ΤΠΕ και στο διαδίκτυο, έτσι ώστε να εξετάσουμε την εξοικείωσή τους στην χρήση των ΤΠΕ αλλά και τις δεξιότητες που έχουν σε ότι αφορά την εξοικείωσή τους με εργαλεία αναζήτησης πληροφοριών, την αναζήτηση, διαχείριση, ανάλυση και εκτίμηση της πληροφορίας.

### **Τεχνικές δεξιότητες χρήσης ΤΠΕ**

Εξετάσαμε τις δεξιότητες των υποκειμένων της έρευνας στις ΤΠΕ ρωτώντας το βαθμό εξοικείωσης που έχουν με βασικά λογισμικά, αλλά και προγράμματα και υπηρεσίες διαδικτύου. Το συμπέρασμα στο οποίο καταλήξαμε είναι ότι τα υποκείμενα εμφανίζονται περισσότερο εξοικειωμένα με βασικά και δημοφιλή λογισμικά και υπηρεσίες διαδικτύου και συγκεκριμένα με τις μηχανές αναζήτησης, τα websites (ανάγνωση, αναζήτηση), το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, τις ηλεκτρονικές εφημερίδες και περιοδικά, δεδομένα τα οποία έχουν εντοπισθεί και από παρεμφερείς έρευνες (ευρήματα που συμφωνούν με το Παρατηρητήριο ΚτΠ, 2010), αλλά και με το Λειτουργικό Σύστημα. Οι ενήλικες της έρευνας δηλώνουν λιγότερο εξοικειωμένοι με το Microsoft office, με προγράμματα και υπηρεσίες συνομιλίας (chatting), με τα wikis, με προγράμματα κοινής χρήσης βίντεο και εικόνας, αλλά και χώρους κοινωνικής δικτύωσης. Το μεγαλύτερο ποσοστό εξοικείωσης των υποκειμένων από όλα τα βασικά λογισμικά, προγράμματα και υπηρεσίες διαδικτύου εμφανίζουν στη χρήση του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (66%), ενώ σε μεγάλο ποσοστό δηλώνουν μικρή εξοικείωση με τους χώρους κοινωνικής δικτύωσης (69%). Εντύπωση προκαλεί, ότι το 39% των υποκειμένων δηλώνει λίγο εξοικειωμένο με το λειτουργικό σύστημα που χρησιμοποιεί, δεδομένου ότι αυτό αποτελεί βασικό εργαλείο-λογισμικό το οποίο, όχι μόνο είναι υπεύθυνο για τη λειτουργία των προγραμμάτων των χρηστών, αλλά αποτελεί και το περιβάλλον διεπαφής ανθρώπου-ηλεκτρονικού υπολογιστή. Λαμβάνοντας υπόψη ότι στην πλειονότητά τους τα υποκείμενα της έρευνας παρακολούθησαν κάποιο πρόγραμμα εκπαίδευσης πληροφορικής και ότι το λειτουργικό σύστημα αποτελεί αντικείμενο εξέτασης σε όλες τις ποσοποιήσεις, αναμέναμε μεγαλύτερα ποσοστά εξοικείωσης. Επίσης, χαμηλό ποσοστό εξοικείωσης, μόλις οι μισοί (50%) δηλώνουν τα υποκείμενα και για το microsoft office το οποίο ως λογισμικό γενικής χρήσης χρησιμοποιείται συχνά, αλλά και διδάσκεται στα περισσότερα προγράμματα εκπαίδευσης ηλεκτρονικών υπολογιστών. Βέβαια, το γεγονός ότι το office περιλαμβάνει και πιο εξειδικευμένα λογισμικά, όπως η access θα μπορούσε να εξηγήσει τις παραπάνω διαπιστώσεις.

Η εξοικείωση των υποκειμένων με τα παραπάνω εργαλεία, φαίνεται να σχετίζεται και με παράγοντες όπως η ηλικία (εκτός εξοικείωσης με wikis, office, χώρους κοινωνικής δικτύωσης), η συχνότητα χρήσης και ο βαθμός εμπειρίας στη χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Όπως ήταν αναμενόμενο, οι συμμετέχοντες ηλικίας 18-40 ετών με μεγάλη

εμπειρία στους η/υ που χρησιμοποιούν τον η/υ για περισσότερες από 20 ώρες/εβδομάδα είναι και αυτοί που έχουν μεγάλη εξοικείωση με τα παραπάνω εργαλεία.

### **Δεξιότητες αξιοποίησης της πληροφορίας.**

Τα υποκείμενα της έρευνας κλήθηκαν να απαντήσουν μέσω του ερωτηματολογίου και σε ερωτήσεις που αφορούν στις δεξιότητες διαχείρισης της πληροφορίας και συγκεκριμένα στην αναζήτηση, ανάλυση, εκτίμηση-αποτίμηση της πληροφορίας. Από την ανάλυση των δεδομένων καταλήξαμε ότι οι ενήλικες χρησιμοποιούν πολύ τους η/υ για εντοπισμό, ανάκτηση, ανάλυση και αξιοποίηση πληροφοριών, που σχετίζονται τόσο με την εργασία τους (91%) όσο και με τα προσωπικά τους ενδιαφέροντα (74%), δίνοντας όμως προτεραιότητα στην εργασία τους. Επίσης προέκυψε, ότι δείχνουν πολύ μεγάλο ενδιαφέρον στην αναζήτηση νέων πληροφοριών με σκοπό την αναβάθμιση των γνώσεών τους (85%) ενώ τα εργαλεία αναζήτησης πληροφοριών τα οποία χρησιμοποιούν ιδιαίτερα είναι οι μηχανές αναζήτησης (92%) και οι ηλεκτρονικές εφημερίδες και περιοδικά (72%) σαν πιο δημοφιλή, δεδομένα τα οποία εντοπίζονται και σε συναφείς έρευνες σε ευρύτερους πληθυσμούς (Παρατηρητήριο ΚτΠ, 2010).

Στατιστικά σημαντική σχέση προέκυψε μεταξύ φύλου και χρήσης πηγών εύρεσης πληροφοριών, που χρησιμοποιούν τα υποκείμενα για να αναβαθμίσουν – εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους. Αν και παρατηρούνται υψηλά ποσοστά, τόσο στους άνδρες όσο και στις γυναίκες που κάνουν χρήση διαφόρων πηγών εύρεσης πληροφοριών για να αναβαθμίσουν τις γνώσεις τους, παρόλα αυτά προέκυψε στατιστικά σημαντική σχέση ( $\chi^2=5,308$ ,  $df=1$ ,  $p=0,021$ ). Οι γυναίκες σε ποσοστό 92,6% επιδιώκουν πολύ την αναβάθμιση των γνώσεών τους ενώ το αντίστοιχο ποσοστό στους άνδρες είναι 76,1%.

Σε ότι αφορά τα εργαλεία αναζήτησης πληροφοριών που κάνουν χρήση, των online βιβλιοθηκών το ποσοστό είναι μεγαλύτερο στην ηλικιακή ομάδα 18-40 ετών (56%), οι οποίοι κάνουν σε μεγαλύτερο βαθμό αναζήτηση πληροφοριών μέσω υπηρεσιών όπως slideshare, flicker κλπ. Χαρακτηριστικό εδώ είναι, ότι ενώ σε όλα τα εργαλεία αναζήτησης πληροφοριών η ηλικιακή ομάδα 18-40 ετών δηλώνει μεγάλο ποσοστό χρήσης, η ηλικιακή ομάδα 41 ετών και άνω χρησιμοποιεί περισσότερο τα wikis.

Οι συχνοί χρήστες ηλεκτρονικών υπολογιστών σε ποσοστό 91,9% επιδιώκουν πολύ την αναβάθμιση των γνώσεών τους, ενώ το αντίστοιχο ποσοστό στους μη συχνούς χρήστες είναι 73,7%. Η συχνότητα χρήσης η/υ επηρεάζει επίσης και το βαθμό χρήσης εργαλείων αναζήτησης πληροφοριών με στατιστικά σημαντική σχέση να εντοπίζεται στις online βιβλιοθήκες, στις μηχανές αναζήτησης και στα wikis. Καθοριστικό ρόλο στον εντοπισμό, στην ανάκτηση, στην ανάλυση και στην αξιοποίηση πληροφοριών που σχετίζονται με την εργασία των υποκειμένων της έρευνας καθώς και με τη χρήση της πληροφορίας με σκοπό την αναβάθμιση των γνώσεών τους, παίζει και ο βαθμός εμπειρίας στη χρήση η/υ ( $\chi^2=7,771$ ,  $df=1$ ,  $p=0,005$  και  $\chi^2=9,982$ ,  $df=1$ ,  $p=0,002$ ).

Από τη διερεύνηση του βαθμού που τα υποκείμενα της έρευνας πιστεύουν ότι μπορούν να προσαρμόσουν και να εφαρμόσουν τις δεξιότητες και γνώσεις που έχουν σχετικά με τις ΤΠΕ σε διάφορους τομείς και καταστάσεις της ζωής τους (π.χ. αλλαγή επαγγέλματος, προσωπικά ενδιαφέροντα κλπ), προέκυψε ότι σε ποσοστό 75% πιστεύουν ότι είναι σε θέση να το κάνουν. Όταν, όμως κλήθηκαν να απαντήσουν σε σχετική ερώτηση για την εφαρμογή των γνώσεών αυτών προκειμένου να δημιουργήσουν ένα πρόγραμμα κοινοχρήστων, μόνο το 57% δήλωσε ότι μπορεί να προσαρμόσει τις γνώσεις του στις ΤΠΕ για να δημιουργήσει ένα πρόγραμμα υπολογισμού κοινοχρήστων. Δηλαδή, ενώ τα υποκείμενα της έρευνας χρησιμοποιούν τις ΤΠΕ και ενώ φαίνεται να έχουν αυτοπεποίθηση για την προσαρμογή των γνώσεών τους σε διάφορες καταστάσεις, όταν βρέθηκαν αντιμέτωποι με ένα πραγματικό

παράδειγμα προσαρμογής και χρήσης των γνώσεων αυτών, το ποσοστό που πιστεύει ότι θα καταφέρει είναι πολύ μικρότερο.

Οι στατιστικοί έλεγχοι έδειξαν ότι οι δεξιότητες αυτές σχετίζονται με παράγοντες όπως το φύλο, η ηλικία, η συχνότητα χρήσης η/υ και ο βαθμός εμπειρίας σε αυτούς. Αναλυτικότερα, ενώ τα υποκείμενα στο σύνολό τους πιστεύουν ότι μπορούν να προσαρμόσουν τις γνώσεις τους στις ΤΠΕ σε διάφορους τομείς και καταστάσεις της ζωής τους, οι γυναίκες, οι πιο συχνόι χρήστες η/υ καθώς και αυτοί με περισσότερη εμπειρία εμφανίζονται πιο προσαρμοστικοί και με μεγαλύτερη εμπιστοσύνη στον εαυτό τους και σε αυτά τα οποία μπορούν να πετύχουν, όπως προκύπτει από την στατιστικά σημαντική διαφοροποίηση ως προς το φύλο, τη συχνότητα χρήσης και το βαθμό εμπειρίας ( $\chi^2=4,348$ ,  $df=1$ ,  $p=0,037$ ,  $\chi^2=4,584$ ,  $df=1$ ,  $p=0,032$ ,  $\chi^2=10,606$ ,  $df=1$ ,  $p=0,001$  αντίστοιχα). Τέλος, στατιστικά σημαντική σχέση προέκυψε μεταξύ εμπειρίας, συχνότητας χρήσης και ηλικίας και δυνατότητας δημιουργίας προγράμματος υπολογισμού κοινοχρήστων ( $\chi^2=27,640$ ,  $df=1$ ,  $p=0,000$ ,  $\chi^2=12,987$ ,  $df=1$ ,  $p=0$ ,  $\chi^2=6,355$ ,  $df=1$ ,  $p=0,012$  αντίστοιχα).

## Συμπέρασμα

Από τα προηγούμενα ευρήματα προκύπτει, ότι οι ενήλικοι, οι οποίοι συμμετείχαν στην παρούσα έρευνα, είναι εξοικειωμένοι με τις ΤΠΕ μέχρι το σημείο εκείνο που τους είναι απαραίτητες, εκδηλώνουν ενδιαφέρον για τη χρήση των ΤΠΕ μέσω δημοφιλών εργαλείων αναζήτησης πληροφοριών προκειμένου να εντοπίσουν, αναλύσουν και να αξιοποιήσουν πληροφορίες που κυρίως σχετίζονται με την εργασία τους και λιγότερο με τα προσωπικά τους ενδιαφέροντα. Στην πλειονότητά τους έχουν αυτοπεποίθηση για την προσαρμογή και αξιοποίηση των ψηφιακών τους δεξιοτήτων σε διάφορους τομείς και καταστάσεις της ζωής τους, όμως στην πράξη δυσκολεύονται να δράσουν. Φαίνεται, ότι οι δεξιότητες χρήσης των ΤΠΕ από μόνες τους δεν καθιστούν έναν ενήλικο ψηφιακά εγγράμματο και επαρκή. Η χρήση των ΤΠΕ και οι συναφείς δεξιότητες αποτελούν το μέσο και το εφόδιο εκείνο το οποίο θα επιτρέψει σε κάθε ενήλικο άτομο να έχει πρόσβαση στην πληροφορία, να είναι ικανό να αναζητά, να αναλύει, να αξιολογεί και να αξιοποιεί κάθε είδους πληροφορίες. Για να επιτευχθεί αυτό, θα πρέπει τα προγράμματα εκπαίδευσης ενηλίκων στη χρήση ΤΠΕ να αλλάξουν μορφή και περιεχόμενο. Κύριος στόχος τους δεν μπορεί να είναι η εκμάθηση συγκεκριμένων δεξιοτήτων και μόνο, αλλά η ανάπτυξη του ψηφιακού γραμματισμού των ενηλίκων και στα τρία επίπεδα του, όπως ορίστηκαν από τον Martin (2009). Δηλαδή, είναι σημαντική η εκμάθηση τεχνικών δεξιοτήτων χρήσης ΤΠΕ, η καλλιέργεια δεξιοτήτων αξιοποίησης της πληροφορίας, αλλά βασική επιδίωξη στην σύγχρονη κοινωνία αποτελεί η ανάπτυξη δυνατοτήτων ψηφιακού μετασχηματισμού, επομένως δυνατοτήτων μετασχηματισμού των εμπειριών και των σκέψεων των ενηλίκων σε ψηφιακές δράσεις. Με άλλα λόγια, ο ψηφιακός γραμματισμός είναι μια κοινωνική πρακτική και όπως υποστηρίζουν και οι Hague και Payton, (2010) περιλαμβάνει ένα σύνολο από διάφορα αλληλένδετα συστατικά ή διαστάσεις όπως συνεργασία, ασφάλεια και αποτελεσματική επικοινωνία, πολιτισμική και κοινωνική συνειδητοποίηση, δημιουργικότητα, κριτική σκέψη για όλες τις ευκαιρίες και τις προκλήσεις που παρουσιάζουν οι σύγχρονες ψηφιακές τεχνολογίες. Στη λογική αυτή, έχει τεθεί από την Hayes (2007), η άποψη ότι τα προγράμματα ψηφιακού γραμματισμού των ενηλίκων θα πρέπει να ενσωματώνονται σε αναπτυξιακά προγράμματα μέσα στα οποία θα παρέχονται ευκαιρίες χρήσης των ΤΠΕ για την επίτευξη ευρύτερων κοινωνικών, οικονομικών και πολιτικών στόχων, έτσι ώστε να συμπλέκονται με συγκεκριμένες κοινωνικές πρακτικές. Διαφορετικά, η πραγματικότητα που δημιουργήθηκε με τη χρήση των ΤΠΕ καθιστά τη χρήση τους μετέωρη, ασυνεχή και χωρίς παιδαγωγικό ή επιστημονικό σαφή στόχο και κοινωνικό προσανατολισμό.

Συνοψίζοντας, σε μια τέτοια προσέγγιση ως ενήλικες, ψηφιακά εγγράμματοι, θα είμαστε σε θέση να αντιλαμβανόμαστε και να αξιοποιούμε όχι μόνο τις τεχνικές δυνατότητες των ΤΠΕ και τις χρήσεις τους, αλλά να οικοδομούμε τις ταυτότητες μας, να αναπτύσσουμε τις προσωπικές μας δυνατότητες μετασχηματισμού των εμπειριών και των σκέψεών μας σε μια καινοτόμο, πιο ουσιαστική και πιο συμμετοχική παρέμβαση στην εργασία, στη κοινωνία και στην καθημερινότητα μας.

## Βιβλιογραφικές αναφορές

- Association of College and Research Libraries (1989). *Presidential Committee on Information Literacy: Final Report*. Retrieved 12 January 2012 from <http://www.ala.org/ala/mgrps/divs/acrl/publications/whitepapers/presidential.cfm>
- Bawden, D. (2008a). *Digital Literacy*. Retrieved 22 March 2012 from [http://www.scitopics.com/Digital\\_Literacy.html](http://www.scitopics.com/Digital_Literacy.html)
- Bawden, D. (2008b). *Origins and Concepts of Digital Literacy*. Retrieved 12 February 2012 from <http://www.soi.city.ac.uk/~dbawden/digital%20literacy%20chapter.pdf>
- Belshaw, A.J. (2011). *What is digital literacy? A pragmatic investigation*. Retrieved 10 January 2012 from <http://dougbelshaw.com/thesis/>
- Brookfield, S. (2007). Η μετασχηματιζόσα μάθηση ως κριτική της ιδεολογίας. Στο *Η μετασχηματιζόσα μάθηση*. Mezirow J. και Συνεργάτες, ΜΕΤΑΙΧΜΙΟ, Αθήνα, 157-179.
- Byerly, Greg and Brodie, Carolyn S. (1999). Information literacy skills models: defining the choices. Στο *Learning and libraries in an information age: principles and practice*. Ed. Barbara K. Stripling, Englewood: Littleton: Libraries Unlimited.
- Fieldhouse, M. & Nicholas, D. (2008). Digital Literacy as Information Savvy: the road to information literacy. Στο C. Lankshear, M. Knobel (2008c) *Digital Literacies: Concepts, Policies and Practices* p.52.
- Gillen, J. & Barton, D. (2010). *Digital Literacies: A Research Briefing by the Technology Enhanced Learning Phase of the Teaching and Learning Research Program*. London Knowledge Lab, Institute of Education: 9. Retrieved 20 January 2012 from <http://www.tlrp.org/docs/DigitalLiteracies.pdf>
- Gilster, P. (1997). *Information Literacy and Digital literacy: Life-long learning initiatives with Librarians in the frontline*. Retrieved 10 January 2012 from <http://www.slideshare.net/verzosaf/information-literacy-and-digital-literacy-l-life-long-learning-initiatives>
- Hague C., Payton, S. (2010). *FutureLab: Digital literacy across the Curriculum*. Retrieved 10 February 2012 from [http://archive.futurelab.org.uk/resources/documents/handbooks/digital\\_literacy.pdf](http://archive.futurelab.org.uk/resources/documents/handbooks/digital_literacy.pdf) p.19.
- Hayes, E. (2007). Reconceptualizing Adult Basic Education and the Digital Divide. Στο Belzer, A. *Defining and improving quality in adult basic education: Issues and challenges*. New York: Lawrence Erlbaum, 203-220.
- Martin, A. (2009). *Digital Literacy for the Third Age: Sustaining Identity in an Uncertain World*. Retrieved 10 April 2012 from <http://www.elearningeuropa.info/files/media/media18500.pdf>
- National Forum on Information Literacy (n.d.). *What is NFIL?* Retrieved 5 February 2012 from <http://infolit.org/about-the-national-forum/what-is-the-nfil/>
- ORIC Digital Mind Map (2011). *Digital Literacy Introduction for academic staff*. Retrieved 25 January 2012 from <http://www.slideshare.net/oricproject/oric-digital-literacy-and-curriculum-design>
- Virkus, S. (2003). *Information literacy in Europe: a literature review*. Retrieved 15 April 2012 from <http://informationr.net/ir/8-4/paper159.html#boe03>
- Παρατηρητήριο για την Κοινωνία της Πληροφορίας (2010). *Ταυτότητα χρηστών Internet στην Ελλάδα*, Ανακτήθηκε στις 6 Νοεμβρίου, 2011 από <http://www.observatory.gr/page/default.asp?la=1&id=2101&pk=433&return=183>.