



Ινστιτούτο Εργασίας Γ.Σ.Ε.Ε.

Δίκτυο Υπηρεσιών Πληροφόρησης & Συμβουλευτικής Εργαζομένων και Ανέργων

 Ιούλιος 2021

 Ψηφιακός Αναλφαβητισμός



INE - ΓΣΕΕ



www.inegsee.gr



info@inegsee.gr



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Ινστιτούτο Εργασίας Γ.Σ.Ε.Ε.

Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2014-2020
ανάπτυξη - εργασία - αλληλεγγύη

Το έργο συγχρηματοδοτείται από την Ελλάδα και την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) μέσω του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού, Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση».

Περιεχόμενα

σελ.

3

Εισαγωγή

1. Ψηφιακός αναλφαβητισμός
2. Ψηφιακό χάσμα

σελ.

5

3. Ψηφιακές δεξιότητες

σελ.

7

4. Επιπτώσεις του ψηφιακού αναλφαβητισμού

σελ.

8

5. Επίλογος
6. Πηγές

Συντάκτρια:
Ευγενία Θεοχαρίδου

Οι ψηφιακές τεχνολογίες αλλάζουν, με αυξανόμενο ρυθμό, τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι ζουν, εργάζονται, μαθαίνουν και κοινωνικοποιούνται σε όλες τις χώρες του κόσμου. Οι τεχνολογίες πληροφοριών και επικοινωνιών (ΤΠΕ) προσφέρουν νέες δυνατότητες βελτιώνοντας όλες τις πτυχές της ζωής, συμπεριλαμβανομένης της πρόσβασης σε πληροφορίες (διαχείριση γνώσης, δίκτυα, κοινωνικές υπηρεσίες, βιομηχανική παραγωγή και διάφορες μεθόδους εργασίας).

Ωστόσο, άτομα που δεν έχουν πρόσβαση σε ψηφιακές τεχνολογίες, τις απαραίτητες γνώσεις, τις ικανότητες και δεξιότητες για πλοήγηση σε αυτά τα δίκτυα μπορεί να παραμείνουν στο περιθώριο μέσα σε ολόένα και πιο ψηφιοποιημένες κοινωνίες. Υπό αυτή την έννοια, ο (ψηφιακός) γραμματισμός είναι μία από τις βασικές δεξιότητες.

Ο γραμματισμός, σύμφωνα με την Παγκόσμια Εκστρατεία Εκπαίδευσης (2005), δημιουργεί και εφαρμόζει δεξιότητες γραφής, ανάγνωσης και αριθμητικής που οδηγούν στην ανάπτυξη ενεργών πολιτών, σε βελτίωση της διαβίωσης και ισότητα των φύλων. Υπό αυτό το πρίσμα, ο γραμματισμός είναι αναμφίβολα μέσο κοινωνικοοικονομικής ανάπτυξης και κοινωνικής ευημερίας για τους πληθυσμούς.

1 Ψηφιακός αναλφαβητισμός

Ψηφιακός ή τεχνολογικός αναλφαβητισμός νοείται η αδυναμία του ατόμου να χρησιμοποιήσει την ψηφιακή τεχνολογία και τις εφαρμογές της στην εργασία, στην εκπαίδευση, στην επικοινωνία, να κατανοήσει γεγονότα που επηρεάζουν και διαμορφώνουν τη ζωή του και σχετίζονται με τη συνεχώς αναπτυσσόμενη επιστημονικά και τεχνολογικά κοινωνία (Τσανίδου, 2010).

Η εξάλειψη του τεχνολογικού αλλά και των άλλων μορφών αναλφαβητισμού (οργανικού & λειτουργικού) αποτελεί από τα πρωταρχικά καθήκοντα και στόχους του διεθνούς οργανισμού UNESCO.

Σύμφωνα με τον Asebiomo (2014), η χρήση και ο χειρισμός δεδομένων στον ψηφιακό κόσμο του σήμερα δεν μπορεί να διαχωριστεί από το διαδίκτυο.

Ο ψηφιακός αναλφαβητισμός υπερβαίνει την αδυναμία χρήσης ή λειτουργίας του συστήματος υπολογιστή για πληκτρολόγηση και εκτύπωση εγγράφων. Κάποιος μπορεί να γνωρίζει πώς να πληκτρολογεί και να εκτυπώνει έγγραφα με το σύστημα του υπολογιστή, αλλά να είναι ψηφιακά αναλφάβητος. Ο ψηφιακός αναλφαβητισμός περιλαμβάνει ένα ευρύ φάσμα αδυναμίας χειρισμού διαδικτυακών δεδομένων, προκειμένου να επιτευχθεί πρόοδος στην επιστήμη, στην τεχνολογία, στο εμπόριο και στη διακυβέρνηση (Herold, 2017).

Σύμφωνα με τους Adeoye & Adeoye (2017), αυτό συνεπάγεται έλλειψη δεξιοτήτων στη διαχείριση δεδομένων στο διαδίκτυο. Για παράδειγμα, η ηλεκτρονική μάθηση, η τηλεδιάσκεψη, τα διαδικτυακά ψώνια κ.λπ., είναι όλες δεξιότητες υπό την αιγίδα της διαδικτυακής διαχείρισης δεδομένων, που είναι ο ψηφιακός γραμματισμός. Ως εκ τούτου, η αδυναμία κατοχής αυτών των δεξιοτήτων στην σύγχρονη ψηφιακή εποχή είναι μια σαφής κατάσταση ψηφιακού αναλφαβητισμού (Herold, 2017).

2 Ψηφιακό χάσμα

Ψηφιακός ή τεχνολογικός αναλφαβητισμός νοείται η αδυναμία του ατόμου να χρησιμοποιήσει την ψηφιακή τεχνολογία και τις εφαρμογές της στην εργασία, στην εκπαίδευση, στην επικοινωνία, να κατανοήσει γεγονότα που επηρεάζουν και διαμορφώνουν τη ζωή του και σχετίζονται με τη συνεχώς αναπτυσσόμενη επιστημονικά και τεχνολογικά κοινωνία (Τσανίδου, 2010).

Η εξάλειψη του τεχνολογικού αλλά και των άλλων μορφών αναλφαβητισμού (οργανικού & λειτουργικού) αποτελεί από τα πρωταρχικά καθήκοντα και στόχους του διεθνούς οργανισμού UNESCO.

Σύμφωνα με τον Asebiomo (2014), η χρήση και ο χειρισμός δεδομένων στον ψηφιακό κόσμο του σήμερα δεν μπορεί να διαχωριστεί από το διαδίκτυο.

Ο ψηφιακός αναλφαβητισμός υπερβαίνει την αδυναμία χρήσης ή λειτουργίας του συστήματος υπολογιστή για πληκτρολόγηση και εκτύπωση εγγράφων. Κάποιος μπορεί να γνωρίζει πώς να πληκτρολογεί και να εκτυπώνει έγγραφα με το σύστημα του υπολογιστή, αλλά να είναι ψηφιακά αναλφάβητος. Ο ψηφιακός αναλφαβητισμός περιλαμβάνει ένα ευρύ φάσμα αδυναμίας χειρισμού διαδικτυακών δεδομένων, προκειμένου να επιτευχθεί πρόοδος στην επιστήμη, στην τεχνολογία, στο εμπόριο και στη διακυβέρνηση (Herold, 2017).

Σύμφωνα με τους Adeoye & Adeoye (2017), αυτό συνεπάγεται έλλειψη δεξιοτήτων στη διαχείριση δεδομένων στο διαδίκτυο. Για παράδειγμα, η ηλεκτρονική μάθηση, η τηλεδιάσκεψη, τα διαδικτυακά ψώνια κ.λπ., είναι όλες δεξιότητες υπό την αιγίδα της διαδικτυακής διαχείρισης δεδομένων, που είναι ο ψηφιακός γραμματισμός. Ως εκ τούτου, η αδυναμία κατοχής αυτών των δεξιοτήτων στην σύγχρονη ψηφιακή εποχή είναι μια σαφής κατάσταση ψηφιακού αναλφαβητισμού (Herold, 2017).

2.1. Ένα φαινόμενο που προκαλεί πολλές ανισότητες

Όπως αναφέρθηκε, το ψηφιακό χάσμα αφορά κενά στη θεμελιώδη γνώση σχετικά με την ψηφιακή σφαίρα (χρήση του διαδικτύου, επεξεργασία κειμένου κ.λπ.). Φαίνεται παράδοξο σε μια κοινωνία υπερ-συνδεδεμένη ένα άτομο, που είναι νεότερο και έχει ζήσει τις τεχνολογικές επαναστάσεις, να μην ξέρει να χρησιμοποιεί σωστά έναν υπολογιστή ή ένα τηλέφωνο.

Το ψηφιακό χάσμα συνδυάζεται ή συνδέεται με τον αναλφαβητισμό ή την αγραμματοσύνη, αντί να είναι μια νέα μορφή αυτού, και αποτελεί μια μεγάλη πηγή κοινωνικών και οικονομικών ανισοτήτων. Επειδή το μεγαλύτερο μέρος του ψηφιακού περιεχομένου είναι σε γραπτή μορφή, είναι δύσκολο να αφομοιωθεί από όσους δεν έχουν μάθει τα βασικά της ανάγνωσης, της γραφής ή της αριθμητικής ή είναι λειτουργικά αναλφάβητοι. Η απροθυμία απέναντι στον ψηφιακό πολιτισμό οδηγεί σε ψηφιακό αναλφαβητισμό. Οι πιο επηρεασμένοι είναι εκείνοι που βρίσκονται ήδη σε κοινωνική επισφάλεια, βιώνοντας ηλεκτρονικό αποκλεισμό.

Υπάρχουν γενικά πέντε (5) μορφές ψηφιακών ανισοτήτων (DiMaggio & Hargittai, 2001).

- **Ανισότητα στις τεχνικές συσκευές:** Η διαθεσιμότητα κατάλληλου εξοπλισμού, η επάρκεια υλικού, λογισμικού και συνδέσεων είναι σημαντικές, διαφορετικά περιορίζεται ο τρόπος χρήσης της ψηφιακής τεχνολογίας. Η κατώτερη συσκευή μειώνει τα οφέλη που μπορούν να αποκτήσουν τα άτομα, είτε γιατί δεν μπορούν να έχουν πρόσβαση σε όλα τα παρεχόμενα του διαδικτύου είτε γιατί η εμπειρία πρόσβασης είναι λιγότερο ευχάριστη, με αποτέλεσμα τη μειωμένη χρήση και την απόκτηση λιγότερων δεξιοτήτων.
- **Ανισότητα στην αυτονομία χρήσης:** Βασική πτυχή της διάστασης είναι το πού έχουν πρόσβαση οι χρήστες. Από πού γίνεται η πρόσβαση και πόση ευελιξία έχει ο χρήστης στον καθορισμό των ωρών κατά τις οποίες μπορεί να έχει πρόσβαση στο διαδίκτυο. Επηρεάζεται η αυτονομία από δραστηριότητες άλλων μελών της οικογένειας; Όσο μεγαλύτερη είναι η αυτονομία της χρήσης τόσο μεγαλύτερα είναι τα οφέλη που αποκομίζει ο χρήστης.
- **Ανισότητα δεξιοτήτων:** Οι χρήστες των νέων τεχνολογιών διαφέρουν σχετικά με το επίπεδο εμπειρίας, εκπαίδευσης και τεχνικών δεξιοτήτων. Όσο μεγαλύτερη γνώση έχει κάποιος σε ένα συγκεκριμένο μέσο τόσο περισσότερο αξιοποιεί τις δυνατότητές του.
- **Ανισότητα στη διαθεσιμότητα κοινωνικής υποστήριξης:** Οι φίλοι και τα συγγενικά πρόσωπα που είναι περισσότερο εξοικειωμένα με τις νέες τεχνολογίες ενθαρρύνουν και παροτρύνουν τους μη έμπειρους χρήστες να αποκτήσουν περισσότερες δεξιότητες και μεγαλύτερη τεχνολογική γνώση.
- **Ανισότητα στη χρήση της τεχνολογίας:** Όσο πιο σημαντικός είναι ο σκοπός χρήσης των νέων τεχνολογιών τόσο περισσότερη γνώση απαιτείται. Για τις ανάγκες ψυχαγωγίας αρκεί η περιορισμένη γνώση, αλλά για την ολοκλήρωση περίπλοκων έργων απαιτούνται περισσότερες και πιο εξειδικευμένες γνώσεις.

Σύμφωνα με την έκθεση της ΕΕ σχετικά με τις δράσεις για βελτίωση του χαμηλού επιπέδου ψηφιακών δεξιοτήτων, υπάρχουν διάφοροι ορισμοί για τις ψηφιακές δεξιότητες ή ικανότητες, ενώ πολλοί όροι –όπως ο «ψηφιακός γραμματισμός», οι «δεξιότητες που σχετίζονται με τις ΤΠΕ» και οι «ηλεκτρονικές δεξιότητες»– χρησιμοποιούνται συχνά ως συνώνυμοι.

Τον Μάιο του 2018 το Ευρωπαϊκό Συμβούλιο όρισε ότι η ψηφιακή ικανότητα εμπεριέχει την υπεύθυνη χρήση και ενασχόληση με τις ψηφιακές τεχνολογίες, με αυτοπεποίθηση και κριτικό πνεύμα, για τη μάθηση, την εργασία και τη συμμετοχή στην κοινωνία. Περιλαμβάνει την παιδεία στις πληροφορίες και τα δεδομένα, την επικοινωνία και τη συνεργασία, την παιδεία στα μέσα επικοινωνίας, τη δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου (συμπεριλαμβανομένου του προγραμματισμού), την ασφάλεια (συμπεριλαμβανομένης της ψηφιακής ευημερίας και των ικανοτήτων που σχετίζονται με την κυβερνοασφάλεια), ζητήματα πνευματικής ιδιοκτησίας, την επίλυση προβλημάτων και την κριτική σκέψη.

Η έκθεση DIGCOMP αποτελεί ένα λεπτομερές πλαίσιο για την ανάπτυξη και κατανόηση της ψηφιακής ικανότητας στην Ευρώπη (Ferrari, 2013) και προτείνει περιγραφές ικανοτήτων σε ψηφιακά περιβάλλοντα για όλους τους πολίτες. Η ψηφιακή δεξιότητα είναι απαραίτητη για τη συμμετοχή στην ολοένα και πιο ψηφιακή κοινωνία.

Αποτελεί ακόμη ένα λεπτομερές πλέγμα αυτοαξιολόγησης με μια εις βάθος περιγραφή των διαφόρων πτυχών των ψηφιακών δεξιοτήτων.

Ο παρακάτω πίνακας παρέχει μια επισκόπηση του πλαισίου, περιγράφοντας κάθε ψηφιακή ικανότητα:

Τομέας ψηφιακής δεξιότητας	Περιγραφή
1. Πληροφορία	<p>1.1 Περιήγηση, αναζήτηση και φιλτράρισμα πληροφοριών Πρόσβαση και αναζήτηση διαδικτυακών πληροφοριών, εύρεση σχετικών πληροφοριών, αποτελεσματική επιλογή, πλοήγηση μεταξύ διαδικτυακών πηγών, δημιουργία προσωπικών πληροφοριών</p> <p>1.2 Αξιολόγηση πληροφοριών Συλλογή, επεξεργασία, κατανόηση και κριτική αξιολόγηση πληροφοριών</p> <p>1.3 Αποθήκευση και ανάκτηση πληροφοριών Χειρισμός και αποθήκευση πληροφοριών και περιεχομένου για ευκολότερη ανάκτηση, οργάνωση πληροφοριών και δεδομένων</p>

2. Επικοινωνία

2.1 Αλληλεπίδραση μέσω τεχνολογιών

Αλληλεπίδραση μέσω μιας ποικιλίας ψηφιακών συσκευών και εφαρμογών, κατανόηση του τρόπου προβολής και διαχείρισης της ψηφιακής επικοινωνίας, κατανόηση των κατάλληλων τρόπων επικοινωνίας, προσαρμογή στους τρόπους επικοινωνίας

2.2 Κοινοποίηση πληροφοριών και περιεχομένου

Διαμοιρασμός τοποθεσίας και περιεχομένου των πληροφοριών που βρέθηκαν, προθυμία για διαμοιρασμό γνώσεων και περιεχομένου, ενσωμάτωση νέων πληροφοριών σε ένα υπάρχον σώμα γνώσεων

2.3 Δέσμευση σε διαδικτυακή αγωγή του πολίτη

Διαδικτυακή συμμετοχή στα κοινωνικά δρώμενα, αναζήτηση ευκαιριών για αυτο-ανάπτυξη και ενδυνάμωση στη χρήση τεχνολογιών και ψηφιακών περιβαλλόντων, γνώση των δυνατοτήτων των τεχνολογιών

2.4 Συνεργασία μέσω ψηφιακών καναλιών

Χρήση τεχνολογιών και μέσων για ομαδική εργασία, συνεργατικές διαδικασίες, κατασκευή από κοινού και συν-δημιουργία πόρων, γνώσεων και περιεχομένου

2.5 Τήρηση πρωτοκόλλων σε συνομιλίες στο διαδίκτυο

Γνώση και τεχνογνωσία των κανόνων συμπεριφοράς σε διαδικτυακές/εικονικές αλληλεπιδράσεις, γνώση των πτυχών της πολιτισμικής ποικιλομορφίας, προστασία του εαυτού και άλλων από πιθανούς διαδικτυακούς κινδύνους (π.χ. εκφοβισμός στον κυβερνοχώρο), ανάπτυξη ενεργών στρατηγικών για ανακάλυψη ακατάλληλων συμπεριφορών

2.6 Διαχείριση ψηφιακής ταυτότητας

Δημιουργία και διαχείριση μίας ή περισσότερων ψηφιακών ταυτοτήτων, προστασία ηλεκτρονικής φήμης κάποιου, διαχείριση δεδομένων που παράγει κάποιος

3. Δημιουργία περιεχομένου

3.1 Ανάπτυξη περιεχομένου

Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου σε διάφορες μορφές, συμπεριλαμβανομένων και των πολυμέσων, επεξεργασία και βελτίωση του προσωπικού περιεχομένου ή του περιεχομένου που έχει δημιουργηθεί από άλλους, δημιουργική έκφραση μέσω των ψηφιακών μέσων και τεχνολογιών

3.2 Αφομοίωση και διαμόρφωση

Τροποποίηση, βελτίωση, πρόσθεση υπαρχόντων πόρων για δημιουργία νέου, πρωτότυπου περιεχομένου και γνώσεων

3.3 Πνευματικά δικαιώματα και άδειες

Κατανόηση πνευματικών δικαιωμάτων και αδειών για περιεχόμενο και πληροφορίες

3.4 Προγραμματισμός

Εφαρμογή ρυθμίσεων, κατανόηση των αρχών προγραμματισμού, κατανόηση του τι βρίσκεται πίσω από ένα πρόγραμμα

4. Ασφάλεια

4.1 Προστασία συσκευών

Προστασία των προσωπικών συσκευών και κατανόηση των διαδικτυακών κινδύνων και απειλών, γνώση των μέτρων ασφάλειας και προστασίας

4.2 Προστασία προσωπικών δεδομένων

Κατανόηση κοινών όρων υπηρεσίας, ενεργή προστασία των προσωπικών δεδομένων, κατανόηση της ιδιωτικής ζωής άλλων ατόμων, προστασία του εαυτού από διαδικτυακή απάτη, απειλές και εκφοβισμό στον κυβερνοχώρο

4.3 Προστασία της υγείας

Αποφυγή κινδύνων για την υγεία που σχετίζονται με τη χρήση της τεχνολογίας, απειλών για τη σωματική και ψυχολογική ευεξία

4.4 Προστασία του περιβάλλοντος

Γνώση των επιπτώσεων των ΤΠΕ στο περιβάλλον

5. Επίλυση προβλημάτων

5.1 Επίλυση τεχνικών προβλημάτων

Εντοπισμός πιθανών προβλημάτων και επίλυσή τους με τη βοήθεια των ψηφιακών μέσων

5.2 Προσδιορισμός αναγκών και τεχνολογικών αποκρίσεων

Εκτίμηση ατομικών αναγκών, ανάπτυξη ικανοτήτων, προσαρμογή εργαλείων στις προσωπικές ανάγκες, κριτική αξιολόγηση λύσεων και ψηφιακών εργαλείων

5.3 Καινοτομία και δημιουργική χρήση της τεχνολογίας

Δημιουργική έκφραση μέσω των τεχνολογιών, επίλυση εννοιολογικών προβλημάτων με την υποστήριξη ψηφιακών εργαλείων, καινοτομικές δράσεις με τη βοήθεια της τεχνολογίας

5.4 Εντοπισμός ελλείψεων ψηφιακών δεξιοτήτων

Κατανόηση για βελτίωση ή εκσυγχρονισμό ψηφιακών ικανοτήτων, υποστήριξη άλλων για την ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων, ενημέρωση για τις νέες εξελίξεις

4 Επιπτώσεις του ψηφιακού αναλφαριθμητισμού

Οι συνέπειες του ψηφιακού αναλφαριθμητισμού είναι ότι άτομα με χαμηλό επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων αντιμετωπίζουν πολύ συχνά προβλήματα στην εύρεση εργασίας, ενώ –όταν τελικά εισέρχονται στην αγορά εργασίας– αμείβονται λιγότερο από αυτούς που διαθέτουν πιο υψηλό επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων (ΟΟΣΑ, 2015). Η ανάλυση του ΟΟΣΑ δείχνει ότι η ζήτηση για βασικές ψηφιακές δεξιότητες έχει αυξηθεί στις περισσότερες χώρες. Πολλοί εργαζόμενοι χρησιμοποιούν τακτικά τις ΤΠΕ χωρίς να διαθέτουν επαρκείς δεξιότητες στις τεχνολογίες αυτές: κατά μέσο όρο, πάνω από το 40% των εργαζομένων που χρησιμοποιούν καθημερινά λογισμικό γραφείου δεν διαθέτουν επαρκείς δεξιότητες για την αποτελεσματική χρήση του (OECD, 2016).

Τον Φεβρουάριο του 2020, στην ανακοίνωσή της με τίτλο «Διαμόρφωση του ψηφιακού μέλλοντος της Ευρώπης», η Επιτροπή τόνισε ότι άνω του 90% των θέσεων εργασίας απαιτεί ήδη τουλάχιστον βασικές ψηφιακές δεξιότητες, αλλά ότι η ανάγκη για ψηφιακές δεξιότητες δεν περιορίζεται καθόλου στην αγορά εργασίας.

Ο ψηφιακός αναλφαριθμητισμός και το ψηφιακό χάσμα προηγούνται της πανδημίας COVID-19, η τελευταία ωστόσο υπογράμμισε τη σημασία και τις επιπτώσεις της όπως επίσης και την επείγουσα ανάγκη αντιμετώπισής της. Τον Ιούνιο του 2020, η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δήλωσε τα εξής: *Η κρίση του κορονοϊού κατέδειξε πόσο σημαντικό είναι για τους πολίτες και τις επιχειρήσεις να είναι συνδεδεμένοι και να μπορούν να αλληλεπιδρούν ηλεκτρονικά. Θα συνεχίσουμε να συνεργαζόμαστε με τα κράτη μέλη για τον εντοπισμό τομέων στους οποίους απαιτούνται περισσότερες επενδύσεις, ώστε όλοι οι Ευρωπαίοι να μπορούν να επωφεληθούν από τις ψηφιακές υπηρεσίες και καινοτομίες.*¹

¹ Βλ. [Δελτίο τύπου της Επιτροπής](#) της 11ης Ιουνίου 2020, Βρυξέλλες.



Ινστιτούτο Εργασίας Γ.Σ.Ε.Ε.

Εμ. Μπενάκη 71Α, Τ.Κ. 10681, Αθήνα, Τηλ: 210 3327710, Fax: 210 3304452



INE - ΓΣΕΕ



www.inegsee.gr



info@inegsee.gr