

8 Πανελλήνιο ΣΥΝΕΔΡΙΟ

Εκπαίδευση & Πολιτισμός
στον 21ο αιώνα



13-14 Μαΐου
2023

Πληροφοριακή παιδεία στην προσχολική ηλικία: τα παραμύθια ως εργαλείο σε εκπαιδευτικά προγράμματα διαχείρισης και αξιολόγησης της πληροφορίας

Παύλης Γεώργιος, gravlis@hotmail.com

Κάντα Φωτεινή, fotinik3@gmail.com

Σκοπός της παρουσίασης

Σκοπός της παρουσίασης είναι η ανάδειξη της πληροφοριακής παιδείας στην προσχολική ηλικία καθώς και η χρήση των παραμυθιών ως εργαλείων για τη διαχείριση και την αξιολόγηση της πληροφορίας.

Αρχικά παρουσιάζονται ο ρόλος των πολιτιστικών φορέων στην ανάδειξη των δεξιοτήτων του 21^{ου} αιώνα και η σύνδεσή τους με τη δια βίου μάθηση. Στη συνέχεια, επιχειρείται να παρουσιαστεί το πλαίσιο των δεξιοτήτων του 21^{ου} αιώνα που υιοθετούνται από Πολιτιστικούς Φορείς (Βιβλιοθήκες, Μουσεία κ.ά).

Παρουσιάζονται ορισμοί και μοντέλα πληροφοριακής παιδείας όπως και η σύνδεσή της με την προσχολική ηλικία και με την λογοτεχνία και κυρίως τα παραμύθια. Με βάση αυτό το πλαίσιο παρουσιάζεται εκπαιδευτικό πρόγραμμα που στοχεύει στην ανάπτυξη της πληροφοριακής παιδείας καθώς και στην ανάπτυξη άλλων δεξιοτήτων όπως δημιουργικότητα, συνεργατικότητα, επικοινωνία, κριτική σκέψη κ.ά.

Τα είδη της εκπαίδευσης

τυπική μάθηση (formal learning): ιεραρχία, δομή, χρονική οργάνωση και βαθμίδες.
Εκπαιδευτικό σύστημα από γενικές ακαδημαϊκές σπουδές μέχρι εξειδικευμένα προγράμματα.

μη τυπική εκπαίδευση (non formal learning): οργανωμένες εκπαιδευτικές δραστηριότητες με συγκεκριμένους εκπαιδευτικούς στόχους σε καθορισμένο κοινό. Εκτός του εκπαιδευτικού συστήματος.

άτυπη μάθηση (informal learning): στάσεις, αξίες, δεξιότητες και γνώσεις από την καθημερινή εμπειρία σε αλληλεπίδραση με το περιβάλλον του ατόμου.

(Jeffs & Smith, 1990)

Πολιτιστικοί φορείς και μη τυπική εκπαίδευση

Πολλές μελέτες αναφέρονται, ήδη από τον προηγούμενο αιώνα, στον ρόλο των πολιτιστικών οργανισμών ως φορείς της μη τυπικής εκπαίδευσης που εμπνέουν και υποστηρίζουν την κοινωνία της μάθησης.

Η εκπαίδευση αποτελεί αναπόσπαστο στοιχείο των φορέων του πολιτισμού με στόχο την **δια βίου μάθηση** και την **μάθηση** που αφορά σε όλους τους τομείς της καθημερινότητας των ανθρώπων.

(Black, 2014 ; The Alexandria Proclamation on Information Literacy and Lifelong Learning, 2005)



Πολιτιστικοί φορείς και ανάπτυξη δεξιοτήτων

Σε ένα συνεχώς μεταβαλλόμενο περιβάλλον, ο ρόλος των πολιτιστικών φορέων στην ανάπτυξη δεξιοτήτων είναι καθοριστικός για την βελτίωση της καθημερινής ζωής των ανθρώπων.

Τα τελευταία χρόνια οι ανάγκες και η φύση της αγοράς εργασίας έχουν υποστεί χαρακτηριστικές αλλαγές.

	20TH CENTURY	21ST CENTURY
Number Jobs / Lifetime	1-2 jobs	10-15 jobs (US Department of Labor 2004)
Job Requirement	Mastery of one field	Simultaneous mastery of many rapidly changing fields
Job competition	Local	Global
Work Model	Routine; hands-on; fact based	Non-routine; technical; creative; interactive
Education Model	Institution centered; formal degree attainment is primary goal	Learner centered; self-directed, lifelong learning is primary goal
Organizational Culture	Top down	Multi-directional (bottom-up, top down, side to side, etc.)

(Institute of Museum and Library Services, 2009)

Πολιτιστικοί φορείς και ανάπτυξη δεξιοτήτων

Ο μη κερδοσκοπικός οργανισμός **The Partnership for 21st century skills** δημιούργησε ένα πλαίσιο που ορίζει τις δεξιότητες του 21ου αιώνα.

Το **Institute of Museum and Library Services** βασίστηκε σε αυτό και πρότεινε μια λίστα δεξιοτήτων του 21ου αιώνα που σχετίζονται με την μη τυπική εκπαίδευση που παρέχεται από πολιτιστικούς φορείς.



(Institute of Museum and Library Services, 2009)

Πλαίσιο δεξιοτήτων 21ου αιώνα για μουσεία και βιβλιοθήκες

LEARNING AND INNOVATION SKILLS (see page 23)

- Critical Thinking and Problem Solving
- Creativity and Innovation
- Communication and Collaboration
- Visual Literacy
- Scientific and Numerical Literacy
- Cross-Disciplinary Thinking
- Basic Literacy

INFORMATION, MEDIA, AND TECHNOLOGY SKILLS (see page 25)

- Information Literacy
- Media Literacy
- Information, Communications and Technology (ICT) Literacy

LIFE AND CAREER SKILLS (see page 26)

- Flexibility and Adaptability
- Initiative and Self-Direction
- Social and Cross-Cultural Skills
- Productivity and Accountability
- Leadership and Responsibility

21ST CENTURY THEMES (see page 25)

- Global Awareness
- Financial, Economic, Business, and Entrepreneurial Literacy
- Civic Literacy
- Health Literacy
- Environmental Literacy

Ορισμοί Πληροφοριακής Παιδείας

Εθνική Επιτροπή για τις Βιβλιοθήκες και την Επιστήμη της Πληροφόρησης, 1974 - ΗΠΑ:

όσοι εκπαιδεύονται στην χρήση πληροφοριακών πηγών ονομάζονται πληροφοριακά εγγράμματοι. Μαθαίνουν τεχνικές, δεξιότητες και εξοικειώνονται με εργαλεία πληροφόρησης. (Zurkowski,1974)

Αμερικανική Ένωση Κολεγιακών και Ερευνητικών Βιβλιοθηκών - 2000:

δεξιότητες που στο σύνολό τους επιτρέπουν στα άτομα να αναγνωρίζουν πότε χρειάζονται την πληροφορία και να εντοπίζουν, να αξιολογούν και να χρησιμοποιούν αποτελεσματικά την απαιτούμενη πληροφορία. (ACRL, 2000)

Ορισμοί Πληροφοριακής Παιδείας

Διακήρυξη της Πράγας - 2003:

η ΠΠ περιλαμβάνει τη γνώση των πληροφοριακών προβλημάτων και αναγκών, την ικανότητά του να αναγνωρίζει, να εντοπίζει, να αξιολογεί, να οργανώνει, να δημιουργεί, να χρησιμοποιεί και να μεταδίδει αποτελεσματικά την πληροφορία για να αντιμετωπίζει συγκεκριμένα ζητήματα ή προβλήματα. (Information Literacy Meeting of Experts, 2003)

Johnston & Webber (2003):

ΠΠ είναι η υιοθέτηση της κατάλληλης πληροφοριακής συμπεριφοράς για την απόκτηση, **μέσω οποιουδήποτε διαύλου ή μέσου**, της πληροφορίας που εξυπηρετεί την πληροφοριακή ανάγκη, καθώς και η αναγνώριση της σημασίας που έχει η σοφή και ηθική χρήση της πληροφορίας στην κοινωνία.

Ορισμοί Πληροφοριακής Παιδείας

Διακήρυξη της Αλεξάνδρειας για την Πληροφοριακή Παιδεία και τη Διά Βίου Μάθηση - UNESCO & IFLA (2005):

σύνολο δεξιοτήτων αναγνώρισης των πληροφοριακών αναγκών και εντοπισμού, αξιολόγησης, χρήσης και δημιουργίας πληροφοριών μέσα σε πολιτιστικά και κοινωνικά πλαίσια.

(The Alexandria Proclamation on Information Literacy and Lifelong Learning, 2005)

UNESCO:

η ΠΠ ανήκει στην οικογένεια των «γραμματισμών επιβίωσης» του 21ου αιώνα, μαζί με τον λειτουργικό γραμματισμό, τον πληροφορικό γραμματισμό, τον γραμματισμό των μέσων, την εκπαίδευση από απόσταση και την ηλεκτρονική μάθηση και τον πολιτιστικό γραμματισμό.

(Horton, 2007)

Πληροφοριακή Παιδεία

- 1. Αποτελεί δομικό στοιχείο για τη δια βίου μάθηση**
- 2. Ενθαρρύνει την επίλυση προβλημάτων**
- 3. Αναπτύσσει την κριτική σκέψη.**



Με την ενίσχυση της πληροφοριακής παιδείας τα άτομα είναι σε θέση να εντοπίσουν, να χρησιμοποιήσουν και να αξιολογήσουν πληροφορίες που θα οδηγήσουν στην διαδικασία της λήψης αποφάσεων.

Στον πυρήνα της πληροφοριακής παιδείας βρίσκεται η κριτική σκέψη, η οποία είναι συνυφασμένη με την ενεργή μάθηση.

(Schulz-Jones, 2016)

Μοντέλα Πληροφοριακής Παιδείας

Ως μοντέλο πληροφοριακής παιδείας ορίζεται η διαδικασία αναζήτησης και ανάκτησης πληροφοριών και δηλώνει τον τρόπο με τον οποίο άνθρωποι όλων των ηλικιών επιλύουν ένα πρόβλημα που σχετίζεται με την πληροφόρηση.

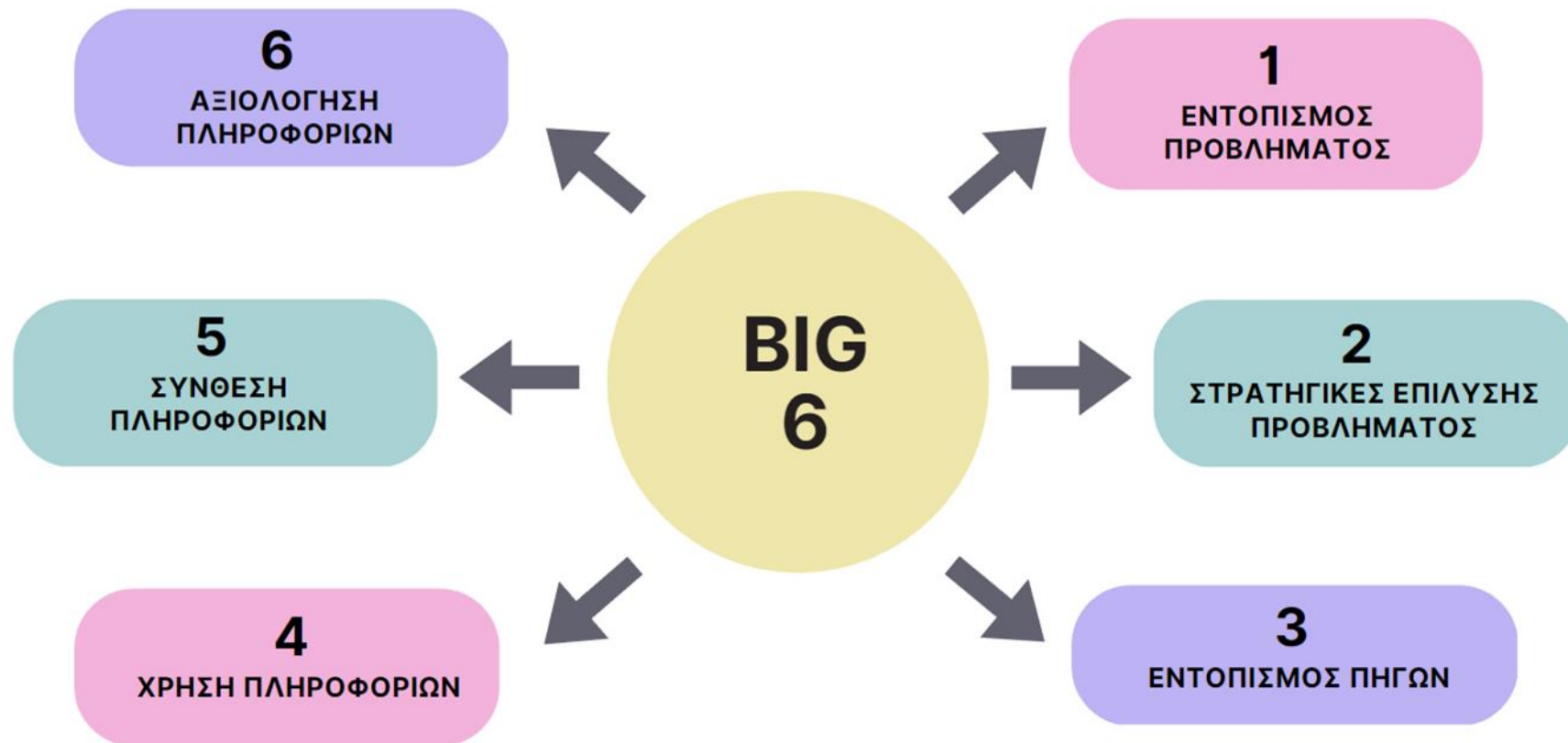
Ένα μοντέλο πληροφοριακής παιδείας περιλαμβάνει τις δεξιότητες αναζήτησης και χρήσης πληροφοριών σε συνδυασμό με τα τεχνολογικά μέσα που οδηγούν σε μια προτυποποιημένη διαδικασία εύρεσης, χρήσης, καταγραφής και αξιολόγησης πληροφοριών για συγκεκριμένες ανάγκες και ενδιαφέροντα.

Ορισμένα από τα μοντέλα πληροφοριακής παιδείας είναι τα εξής:

1. the Information Search Process,
2. the Big6 Information Skills,
3. the Seven Pillars of Information Literacy,
4. the Pathways to Knowledge,
5. the PLUS Model,
6. the Seven Faces of Information Literacy.

(Swapna & Biradar 2017)

The Big6 Information Skills Model



Πληροφοριακή Παιδεία & Παιδεία των Μέσων: πρώιμη παιδική και προσχολική ηλικία

Στην πρώιμη παιδική και προσχολική ηλικία τα παιδιά επιδεικνύουν πληροφοριακή παιδεία -αν και δεν το αντιλαμβάνονται- με αρκετούς τρόπους:

- Αναγνώριση διαφοράς μεταξύ πραγματικού και φανταστικού
- Χρήση ορισμένων απλών πρακτικών για εκμάθηση νέων δεξιοτήτων
- Συλλογή πληροφοριών
- Χρήση ερωτήσεων
- Εκμάθηση τρόπων συλλογής πληροφοριών

Ένα άτομο που εργάζεται με παιδιά σε αυτή την κατεύθυνση της ανάπτυξης δεξιοτήτων χρειάζεται να καθοδηγεί τα παιδιά μέσα από ερωτήσεις, συζητήσεις γύρω από μία ιστορία αλλά και να τα βοηθά να ερευνήσουν, να οργανώσουν και να αξιολογήσουν τις πληροφορίες που λαμβάνουν.

(Battelle for Kids 2019)



Πληροφοριακή Παιδεία & Παιδεία των Μέσων: πρώιμη παιδική και προσχολική ηλικία

Τα παιδιά αναπτύσσουν, επίσης, πρώιμες δεξιότητες στα τεχνολογικά μέσα.

Ένα παιδί:

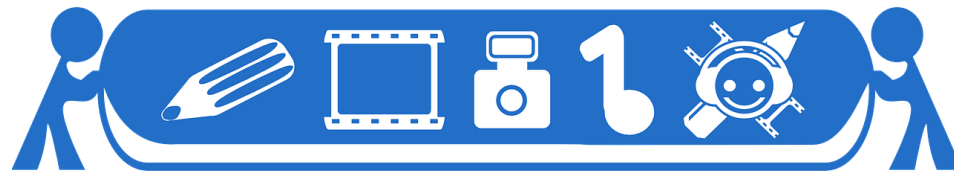
- αντιλαμβάνεται ότι μια συσκευή χρησιμοποιείται για την επικοινωνία με κάποιον τρίτο ή ότι μπορεί να περιέχει παιχνίδια.
- μαθαίνει επιπλέον πώς λειτουργεί μία συσκευή, τι μπορεί να κάνει με αυτή,
- αναζητά και άλλες χρήσεις της, όπως η ζωγραφική σε μια εφαρμογή ή παρακολούθηση κινουμένων σχεδίων και
- επιλέγει ανάλογα με τα ενδιαφέροντά του

(Battelle for Kids 2019)



Πληροφοριακή Παιδεία & Παιδεία των Μέσων: πρώιμη παιδική και προσχολική ηλικία

Υπάρχουν διάφορα μέσα που χρησιμοποιούνται σήμερα στην πρώιμη μάθηση, όπως υπολογιστές, προτζέκτορες, φωτογραφικές μηχανές κλπ. και μπορούν να προσαρμοστούν σε ποικίλες εκπαιδευτικές δραστηριότητες και προγράμματα.



Ωστόσο, είναι σημαντικό για τα παιδιά να κατανοήσουν όχι μόνο το πώς να τα χειρίζονται, αλλά κυρίως πώς να τα αξιοποιούν εποικοδομητικά για μάθηση, επικοινωνία και δημιουργία.

(Battelle for Kids 2019)

Λογοτεχνία και Ανάπτυξη Δεξιοτήτων

Η αξιοποίηση σε εκπαιδευτικά προγράμματα της λογοτεχνίας και των παραμυθιών με φανταστικούς χαρακτήρες και μυθικά πλάσματα βοηθούν τα παιδιά να καλλιεργήσουν μία σειρά από δεξιότητες:

- δεξιότητες γραφής και της ανάγνωσης
- δημιουργικότητα,
- κριτική σκέψη,
- επίλυση προβλημάτων,
- επικοινωνία και συνεργασία,
- διαχείριση συναισθημάτων,
- **δεξιότητες πληροφοριακής παιδείας**



Οι συμβολισμοί ενός παραμυθιού και η λύση που δίνεται στο τέλος για την έκβαση του παραμυθιού αποτελούν εργαλεία τα οποία μπορεί ένα παιδί να χρησιμοποιήσει για την κατανόηση του εαυτού του αλλά και του κόσμου γύρω του.

(Παπαδάτος, 2009)

Σχεδιασμός & υλοποίηση εκπαιδευτικού προγράμματος

Με αφορμή το παραμύθι «Τα τρία γουρουνάκια» σχεδιάστηκε ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα που στοχεύει στην ανάπτυξη πληροφοριακής παιδείας και στην ανάπτυξη άλλων δεξιοτήτων (δημιουργικότητα, συνεργατικότητα, επικοινωνία, κριτική σκέψη κ.ά).

Η μαθησιακή θεωρία που επιλέγεται είναι ο κονστρουκτιβισμός με ανακαλυπτική μάθηση.

Επιπροσθέτως, το μοντέλο της πληροφοριακής παιδείας που ακολουθείται είναι το Big6.

Το συγκεκριμένο πρόγραμμα υλοποιείται σε τέσσερις (4) ώρες στην διάρκεια ενός (1) μήνα.

Η ηλικιακή ομάδα των συμμετεχόντων είναι από 4 μέχρι 5 ετών.

Ο φορέας υλοποίησης είναι το υπό ίδρυση Κέντρο Πολιτισμού και Πληροφόρησης «Book Nook» στο νησί της Κέρκυρας και αποτελεί μέρος ενότητας των εκπαιδευτικών προγραμμάτων του.

Υλοποίηση εκπαιδευτικού προγράμματος

1. Αφήγηση παραμυθιού από εμπυχωτή:

... Κάποια μέρα, όταν τα γουρουνάκια μεγάλωσαν πια, έπρεπε να φύγουν και να φτιάξουν το δικό τους σπίτι.

2. Διακόπτεται η κανονική ροή του παραμυθιού και εισάγονται νέα στοιχεία:

... τα γουρουνάκια σκέφτονται και συζητούν όλα μαζί ότι πρέπει να φτιάξουν ένα σπίτι γερό και ανθεκτικό για να μην μπορεί να γκρεμιστεί ούτε από τον λύκο, αλλά ούτε από την κακοκαιρία και να ζουν σε αυτό ασφαλή και ευτυχισμένα. Πώς όμως θα τα καταφέρουν; Χρειάζεται να φτιάξουν μαζί ένα σχέδιο!



Υλοποίηση εκπαιδευτικού προγράμματος

3. Εντοπισμός και προσδιορισμός του προβλήματος - 1ο στάδιο της διαδικασίας για την ανάπτυξη δεξιοτήτων πληροφοριακής παιδείας με τη χρήση του μοντέλου Big6:

Κάνουμε στα παιδιά ερωτήσεις, συζητάμε και τα καθοδηγούμε ώστε να προσδιορίσουμε με ακρίβεια το ζητούμενο.

ΖΗΤΟΥΜΕΝΟ: Τα γουρουνάκια χρειάζονται ένα σπίτι γερό και ασφαλές για να ζουν ευτυχισμένα

Επεξεργαζόμαστε όλοι μαζί το ζητούμενο για να ορίσουμε επακριβώς ποιες είναι οι πληροφορίες που χρειάζονται για την επίλυση του προβλήματος:

- Ποια υλικά είναι γερά για την κατασκευή ενός σπιτιού;
- Τι παράθυρα και πόρτες να χρησιμοποιήσουμε;
- Που είναι καλύτερα να βρίσκεται το σπίτι για να είναι προστατευμένο από πλημμύρες;
- ...

Υλοποίηση εκπαιδευτικού προγράμματος

4. Στρατηγική επίλυσης του προβλήματος - 2ο στάδιο της διαδικασίας για την ανάπτυξη δεξιοτήτων πληροφοριακής παιδείας με τη χρήση του μοντέλου Big6 :

Στο στάδιο αυτό χρειάζεται με τη βοήθεια του εμπνευστή τα παιδιά να αναγνωρίζουν όλες τις πηγές οι οποίες μπορούν να τους δώσουν απαντήσεις στα ερωτήματα που έχουν τεθεί στο προηγούμενο στάδιο. Ζητάμε από τα παιδιά να σκεφτούν όλες τις πιθανές πηγές πληροφόρησης για το προς επίλυση ζητούμενο. Στην προκειμένη περίπτωση οι πηγές μπορεί ενδεικτικά να είναι:

- βιβλία που έχουν τα γουρουνάκια στην βιβλιοθήκη τους
- ξυλοκόπος
- χτίστης
- άλλα ζώα που έχουν ήδη φτιάξει τα σπίτια τους
- ...



Στην συνέχεια οργανώνουμε τις πηγές που έχουμε βρει ότι σχετίζονται με το προς επίλυση ζητούμενο, τις αξιολογούμε και τις ιεραρχούμε με σειρά προτεραιότητας τοποθετώντας στην πρώτη θέση την πιο σχετική και αξιόπιστη.

Υλοποίηση εκπαιδευτικού προγράμματος

5. Εντοπισμός των πηγών - 3ο στάδιο της διαδικασίας για την ανάπτυξη δεξιοτήτων πληροφοριακής παιδείας με τη χρήση του μοντέλου Big6 :

Σε συνέχεια του προηγούμενου σταδίου και με την καθοδήγηση του εμπνευστή τα παιδιά εντοπίζουν τις πηγές που αναφέρθηκαν και αναζητούν σε αυτές τις αναγκαίες για την επίλυση του ζητουμένου πληροφορίες.

Σε αυτό το στάδιο ο εμπνευστής παραθέτει στα παιδιά σενάρια που έχουν δημιουργηθεί εκ των προτέρων. Καθώς η ηλικιακή ομάδα που συμμετέχει στο πρόγραμμα είναι 4 – 5 ετών και τα παιδιά δεν γνωρίζουν επαρκώς ανάγνωση και γραφή τα σενάρια παρέχονται με τη μορφή εικόνων που προβάλλονται σε πίνακα με τη χρήση προτζέκτορα.

Παράδειγμα 1: ... τα τρία γουρουνάκια επισκέπτονται τη φίλη τους την κουκουβάγια για να τη ρωτήσουν πώς έχει φτιάξει το σπίτι της στο δέντρο και αν είναι ασφαλές και για εκείνα...

Παράδειγμα 2: ... τα τρία γουρουνάκια πηγαίνουν στον ξάδελφό τους που είναι χτίστης για να τον ρωτήσουν πώς έφτιαξε το δικό του σπίτι και να πάρουν πληροφορίες για το δικό τους...

Υλοποίηση εκπαιδευτικού προγράμματος

6. Χρήση των πληροφοριών που άντλησαν από τις πηγές - 4ο στάδιο της διαδικασίας για την ανάπτυξη δεξιοτήτων πληροφοριακής παιδείας με τη χρήση του μοντέλου Big6 :

Στόχος: Τα παιδιά να βρουν στα σενάρια που τους δίνονται τις πληροφορίες που είναι χρήσιμες για το ζητούμενο, δηλαδή την κατασκευή ενός ανθεκτικού και ασφαλούς σπιτιού.

Μέσα από τον όγκο πληροφοριών που δίνονται είναι σημαντικό τα παιδιά με τη βοήθεια και την καθοδήγηση του εμπυχωτή να διαχωρίσουν τις χρήσιμες από τις μη χρήσιμες πληροφορίες.



Υλοποίηση εκπαιδευτικού προγράμματος

7. Σύνθεση πληροφοριών - 5ο στάδιο της διαδικασίας για την ανάπτυξη δεξιοτήτων πληροφοριακής παιδείας με τη χρήση του μοντέλου Big6 :

Στο στάδιο αυτό τα παιδιά με την καθοδήγηση του εμπνευστή χρειάζεται:

- να οργανώσουν τις πληροφορίες που αντλήσαμε στο προηγούμενο στάδιο από τις διαφορετικές πηγές
- να συνθέσουν τις πληροφορίες με τέτοιο τρόπο ώστε να καταλήξουν στην πιο αποτελεσματική εκδοχή για την επίλυση του ζητουμένου.

Παράδειγμα: ...τα γουρουνάκια μετά την συνάντηση που είχαν με τον χτίστη και τους άλλους επαγγελματίες κατάλαβαν πως για να φτιάξουν ένα γερό και ασφαλές σπίτι πρέπει να χρησιμοποιήσουν τούβλα για να το χτίσουν, να βάλουν γερές πόρτες και παράθυρα...

Υλοποίηση εκπαιδευτικού προγράμματος

8. Αξιολόγηση - 6ο στάδιο της διαδικασίας για την ανάπτυξη δεξιοτήτων πληροφοριακής παιδείας με τη χρήση του μοντέλου Big6

Το στάδιο αυτό αποτελεί το τελευταίο στάδιο του μοντέλου που αξιοποιείται για την υλοποίηση του προγράμματος. Στο σημείο αυτό τα παιδιά με την καθοδήγηση του εκπαιδευτή χρειάζεται να αξιολογήσουν το αποτέλεσμα της δραστηριότητας που προηγήθηκε.

Η αξιολόγηση περιλαμβάνει **δύο** μέρη:

1^ο : Αξιολόγηση του αποτελέσματος, δηλαδή αν επιλύθηκε το ζητούμενο

2^ο : Αξιολόγηση της διαδικασίας, δηλαδή αν η διαδικασία που ακολουθήθηκε ήταν αποδοτική και αποτελεσματική.



Συμπεράσματα

Ενδιαφέρον παρουσιάζει το εύρος των εργαλείων και των τεχνολογικών μέσων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για μεγαλύτερα παιδιά, όπως ψηφιακά περιβάλλοντα και εκπαιδευτικά παιχνίδια.

Το μοντέλο που παρουσιάστηκε μπορεί να εφαρμοστεί σε όλα τα παραμύθια αλλά και σε λογοτεχνικά κείμενα όλων των ηλικιών. Οι αποδέκτες με αυτόν τον τρόπο ανακαλύπτουν μία σταθερή μεθοδολογία αναζήτησης και χρήσης της πληροφορίας που μπορούν να αξιοποιήσουν σε κάθε περίπτωση στη ζωή τους είτε στην σχολική ζωή τους, είτε στην καθημερινότητά τους.

Η πληροφοριακή παιδεία χρειάζεται και μπορεί να αναπτύσσεται ως δεξιότητα ήδη από την προσχολική ηλικία γιατί εξοικειώνει τα παιδιά με την διαδικασία αναζήτησης, αξιολόγησης και χρήσης της πληροφορίας με σκοπό να είναι πληροφοριακά εγγράμματα.

Βιβλιογραφία

- , 2005. *The Alexandria Proclamation on Information Literacy and Lifelong Learning*. <http://www.ifla.org/publications/beacons-of-the-information-society-the-alexandria-proclamation-on-information-literacy> (Ανακτήθηκε 29 Απριλίου 2023).
- ACRL, 2000. *Information literacy competency standards for higher education*. Chicago: American Library Association.
- Battelle For Kids, 2019. *21st century learning for early childhood: framework*. s.l.:s.n.
<https://static.battelleforkids.org/documents/p21/P21EarlyChildhoodFramework.pdf> (Ανακτήθηκε 29 Απριλίου 2023)
- Black, G., 2009. *Το ελκυστικό μουσείο. Μουσεία και επισκέπτες*. Αθήνα: Πολιτιστικό Ίδρυμα Ομίλου Πειραιώς.
- Horton, F.W., 2007. *Understanding information literacy: a primer*. Paris: Information Society Division, Communication and Information Sector UNESCO.
<https://ifap.ru/library/book261.pdf> (Ανακτήθηκε 29 Απριλίου 2023)
- Ingvaldsen, S. & Oberg, D. ed., 2016. *Media and Information Literacy in Higher Education: Educating the Educators*. s.l.:Chandos Publishing.
- Institute of Museum and Library Services, 2009. *Museums, Libraries, and 21st Century Skills*. Washington, D.C.: s.n.
- Jeffer, T. & Smith, M., 1990. *Using informal education: an alternative to casework, teaching and control*. s.l.:Open University Press.
- Johnston, B. & Webber, S., 2003. Information literacy in higher education: a review and case study. *Studies in Higher Education* 28(3): 335– 352.
- Swapna, G. & Biradar, B.S., 2017. Assessment of Information Literacy Skills among Science-Post Graduate Students in Universities of Karnataka State: A Study. *Library Herald*, 55, 581-604.
- Zurkowski, P.G., 1974. *The information service environment relationships and priorities*. Washington, D.C.: National Commission on Libraries and Information Science
- Παπαδάτος, Γ., 2009. *Παιδικό βιβλίο και φιλιαναγνωσία: θεωρητικές αναφορές και προσεγγίσεις – δραστηριότητες*. Αθήνα: Πατάκης