

ניווט במבוך המקוון של אוריינות מידע: סקירת ספרות

התפתחות המונח "אוריינות מידע" הופיע עוד לפני הפצת הטכנולוגיות המקוונות. הפיתוח המואץ של הכלים הטכנולוגיים בשנים האחרונות העניק למונח זה חשיבות מיוחדת. באופן פרדוקסלי, צעירים רבים, השייכים לדור הדיגיטלי, גדלו בעולם הטכנולוגיה המקוונת ועם זאת חסרים מיומנויות מידע. כמו כן, הגיוון העצום של מקורות מידע עלול להביא לעומס-יתר קוגניטיבי ולהעלאה בתחושת החרדה בקרב התלמידים.

לאחרונה, אוריינות המידע הוכרה כאחת המיומנויות העיקריות הדרושות לתלמידים. ניתן להצביע על מספר שלבים, שהשפיעו על התפתחות המונח:

- שימוש במגוון רחב של כלי מידע ויכולת להתאים משאבי מידע לפתרון בעיות ולצורכי העולם העסקי.
- חינוך המשתמש בסביבה של ספרייה.
- שילוב אוריינות של טכנולוגיה ותקשורת, הכללת נושאים של אוריינות טכנולוגית, אוריינות מידע ותקשורת, אוריינות מקוונת ודגש על התמצאות בכלים טכנולוגיים.
- הרחבת תפיסת אוריינות המידע כממוקדת בפתרון בעיות, באמצעות הוספת מיומנויות של הערכה וחשיבה ביקורתית.
- שילוב עם מיומנויות תקשורת ושיתוף פעולה. טכנולוגיות ווב 2.0 החלו למלא תפקיד חשוב באוריינות המידע, השפיעו על הדינמיקה החברתית של התהליך והביאו לשינוי דרסטי בדפוסי שיתוף הפעולה והתקשורת במה שקשור לאיסוף, להערכה ולעיבוד מידע.
- השפעת התפיסה הקונסטרוקטיביסטית, הרואה בתלמידים סוכנים בוני משמעות, המשתמשים במידע בצורה יצירתית ורפלקטיבית. יישום התפיסה הקונסטרוקטיביסטית בסביבה הלימודית המקוונת מקדם תהליכים שיתופיים ודמוקרטיים של בניית ידע. המונח "אוריינות מידע" נתפס גם במסגרת תפיסת למידה לאורך החיים, כתהליך למידה חיוני הגורם להעצמה פנימית וכלכלית של הלומד.

שינויים בתפיסת המושג משתקפים בהתפתחות הגדרתו. ב-1989 איגוד הספריות האמריקני (ALA) הגדיר אוריינות מידע כ"סדרת מיומנויות המאפשרות לדעת מתי יש צורך במידע ולהיות מסוגלים למצוא ולהעריך את המידע הדרוש ולהשתמש בו בצורה יעילה". הגדרה אחרת של אוריינות המידע רואה בה מודעות לדרכים שונות של חוויית מידע באמצעות פרקטיקה ורפלקציה. לעומת זאת, גישה הרואה במיומנות מידע פרקטיקה חברתית-טכנולוגית מניחה, כי היא כלולה בפעילויות של קהילות ייחודיות, המשתמשות בטכנולוגיות המונעות על ידי החברה. הצהרת אלכסנדריה, שנתמכה על ידי אונסק"ו, רואה באוריינות מידע דרך להעצמה לאורך החיים, המאפשרת לחפש, להעריך וליצור מידע באופן יעיל ולהשיג את היעדים האישיים, החברתיים, התעסוקתיים והחינוכיים.

התקציר מבוסס על המאמר:

Kay, R. H., & Ahmadpour, K. (2015). Negotiating the digital maze of information literacy: A review of literature. *Journal of Educational Informatics*, 1, 1-25.

תיאוריות למידה ואוריינות מידע

יש לציין השפעה עמוקה של שלוש תיאוריות למידה על ההבנה של אוריינות ידע:

1. קונסטרוקטיביזם: הלמידה נתפסת בעיקר כתהליך פנימי (Piaget). מערכת קונסטרוקטיביסטית אינדיבידואלית השפיעה על המונח "אוריינות מידע" בכמה דרכים:
 - א. גישות רבות לאוריינות מידע רואות בתלמידים סוכנים פעילים, מכווני משמעות, שאמורים להיות עצמאיים ואוטונומיים.
 - ב. קונסטרוקטיביזם מאפשר להעביר דגש מהתנהגויות חיצוניות של חיפוש מידע אל הבנת העמדה האישית של התלמידים במהלך חיפוש מידע.
 - ג. גישה קונסטרוקטיביסטית כלפי למידה מדגישה את התהליך הפעיל של בניית ידע ורפלקציה (ולא קליטת ידע פסיבי).
 - ד. קונסטרוקטיביזם הופך תלמידים למעורבים, כשהם מחפשים את היעדים המשמעותיים והרלוונטיים עבורם באופן אישי.

2. **קונסטרוקטיביזם חברתי**: תפיסת הלמידה כתהליך חברתי (Vygotsky). לא ניתן להפריד בין למידה לבניית משמעות להקשר החברתי ולאינטראקציות בין-אישיות. בעבר, קונסטרוקטיביזם חברתי לא שיחק תפקיד משמעותי בקידום אוריינות מידע, אולם הופעת טכנולוגיה של ווב 2.0 שינתה את הסביבה, שבה אנשים בוחרים ומייצרים מידע. שיתוף פעולה וחלוקה במידע נעשו לקלים בהרבה ונוצרו קהילות מקוונות של פרקטיקה. גם אוריינות המידע נקשרה לתפיסה של בניית הידע המשותפת. גישת הקונסטרוקטיביזם החברתי מבססת את אוריינות המידע על ממדים של שיתוף פעולה, אינטראקציה חברתית ודיאלוג.

3. **טקסונומיה של בלום (Bloom)** - מדובר בסדרת יעדים חינוכיים המאורגנים לפי שלוש קטגוריות: יעדים קוגניטיביים; יעדים רגשיים; יעדים פסיכו-מוטוריים. המערכת המורכבת של ההיבט הקוגניטיבי כוללת מספר רמות המאורגנות באופן היררכי:

- רכישת ידע (המהווה תחילת תהליך הלמידה).
- הבנה.
- יישום.
- ניתוח.
- סינתזה
- הערכה.

במסגרת הלמידה המקוונת נעשה שימוש בששת השלבים האלה להעלאת המיומנויות של אוריינות מידע.

אוריינות דיגיטלית

סקירת המחקרים מראה, כי המונחים של אוריינות דיגיטלית ואוריינות מידע קשורים ביניהם באופן הדוק. אוריינות דיגיטלית מוגדרת, לעתים, כיכולת להבין ולהשתמש במידע במגוון צורות ממגוון רחב של מקורות בסביבה מקוונת. במחקרים אחרים, אוריינות מידע נתפסת כאחד הרכיבים של האוריינות הדיגיטלית, הנחלקת לחמישה תחומים:

- אוריינות פוטו-ויזואלית, המתייחסת ליכולת לקרוא ייצוגים ויזואליים של הסביבה המקוונת הכוללים טקסטים, צלילים, דמויות וסמלים.
- אוריינות רפרודוקטיבית, שהיא היכולת ליצור ולשחזר ידע מתוך סביבה עתירת מידע.
- אוריינות מידע: היכולת למצוא ולהעריך מידע ממגוון רחב של מקורות.
- אוריינות הסתעפותית, המתייחסת למסוגלת לנווט בעולם אינטראקטיבי של היפר-מדיה.
- אוריינות חברתית-רגשית, המתייחסת להתנהגות מתאימה במרחב הסייבר.

הוצע להבחין בין אוריינות מידע לאוריינות דיגיטלית כמשלימות אחת את השנייה. כאשר היעד הוא שליפת מידע ושימוש בו, האוריינות הדיגיטלית עשויה לקדם את מילוי המשימה, אולם, נדרשות גם מיומנויות חיוניות נוספות, כמו מיומנויות של חשיבה ביקורתית, פתרון בעיות, תקשורת, מודעות חברתית ושיתוף פעולה. כאשר במוקד עומדת היכולת להשתמש בטכנולוגיה המקוונת, אוריינות מידע עשויה לתמוך בלמידה ובהקניית מיומנויות נוספות.

דגמים של אוריינות מידע

החוקרים עורכים השוואה בין הדגמים העיקריים של אוריינות מידע באמצעות הדגם החדש, הכולל

ארבעה תהליכים עיקריים של אוריינות מידע – **דגם 4P**:

א. תכנון על סמך זיהוי צרכים במידע.

ב. בחירה של המידע הדרוש.

ג. עיבוד, הכולל הערכה ביקורתית.

ד. צורה - הצגת המידע במגוון צורות.

דגם ILEARN ³	דגם Information Search Process (ISP) ²	דגם "Big 6" ¹	4P
זיהוי : הפעלת תחושת הסקרנות, סקירת הסביבה וניסוח השאלה.	שלב התחלתי : א. זיהוי הצורך במידע. בחירה : זיהוי הנושא ; ודרכים להתקדמות	הגדרת המשימה : א. הגדרת הבעיה ב. זיהוי המידע הדרוש	תכנון
איתור : איתור המידע הדרוש באמצעות התמקדות בתחום אותו יש ללמוד, מציאת המידע הרצוי, הוצאת המידע הרלוונטי ביותר.	1. חקר : חקר מידע על הנושא הכללי 2. איסוף : איסוף המידע הרלוונטי	1. חיפוש מידע : קביעת מגוון מקורות ; מיפוי המקורות לפי עדיפויות 2. מיקום וגישה : איתור מקורות ; איתור מידע 3. שימוש במידע : מעורבות (קריאה, ראייה) ; הוצאת מידע רלוונטי	בחירה
1. הערכה : הערכת מידע באמצעות בחינת סמכות, רלוונטיות ועדכניות של המידע. 2. רפלקציה : ניתוח, בחינה מחודשת ושיפור. 3. ידע : הפנמה, הפיכה לרלוונטי, הפעלה.	1. חקר : בלבול בתהליך החקר 2. ניסוח : ניסוח מיקוד ייחודי	הערכה : 1. הערכת התוצר 2. הערכת התהליך	עיבוד
	סיום החיפוש : סיכום ודיווח	סינתזה : 1. ארגון ממקורות מרובים 2. הצגת מידע	יצירה

¹ Eisenberg, M. B., & Berkowitz, R. E. (1990). Information problem solving: The big six skills approach to library & information skills instruction. Norwood: Ablex Publishing Corporation

² Kuhlthau, C. C. (1991). Inside the search process: Information seeking from the user's perspective. Journal of the American Society for Information Science, 42(5), 361-371

³ Neuman, D. (2011). Learning in information-rich environments: I-LEARN and the construction of knowledge in the 21st century. New York: Springer.

דגם "Big 6" מדגיש שלושה רכיבים עיקריים של למידה מוצלחת:

- א. תהליכי מידע:** מעניקים לתלמידים מסגרת לביצוע המשימה של פתרון בעיות.
 - ב. טכנולוגיה:** מעניקה לתלמידים מיקוד וגמישות לפתח מיומנויות מידע ייחודיות.
 - ג. צרכים אמתיים:** הופכים את מיומנות המידע לרלוונטית עבור התלמידים וניתנת להעברה.
- הדגם ניתן ליישום במגוון סביבות למידה. הביקורת כלפיו טוענת, כי הוא אינו משקף את השינויים האחרונים בתחום הטכנולוגיה והמידע, לכן הוצע להוסיף לו רכיבים נוספים:

- התנהגות משתפת של חיפוש מידע.
- ממגמות ותפיסות.
- אתיקה של אחריות חברתית.

דגם ISP כולל שלושה תחומים:

- התחום הפיזי: התנהגויות מעשיות.
- התחום הרגשי: התחושות בעת תהליך החיפוש (היבט זה הוא הרכיב הייחודי של הדגם).
- התחום הקוגניטיבי: חשיבה על התהליך וגם על התוכן.

דגם ILEARN

תואם לסביבת הספרייה, כאשר המטרה העיקרית היא למצוא גישה למשאבים מגוונים ולדעת להעריך אותם על בסיס הצורך שזוהה. במוקד הדגם נמצאת הלמידה (ולא תהליכי חיפוש מידע כשלעצמם).

יש להדגיש, כי בניגוד לדגמי אוריינות המידע הקודמים, הדינמיקה של דגם ה-4P אינה לינארית וזאת בעקבות הרכיבים הבאים:

- המהירות שבה ניתן לאסוף ולשלוח מידע עשויה לקדם תנועה מעגלית בין שלבים של תכנון, בחירה ועיבוד.
- ההיקף העצום של המידע הנגיש בעולם המקוון יכול לשנות את התכנון ואת אסטרטגיות הבחירה בעקבות אי-יכולת לעבד את כל המידע הקיים.
- אופן האינטראקציות החברתית בוווב 2.0 עשוי להשפיע באופן מהיר על תכנון אסטרטגיות הבחירה ועל האיכות של עיבוד או יצירת התוצר הסופי.
- הנגשת כלי ייצור של המוצר הסופי עשויה להאיץ את התנועה המעגלית בין ארבעה שלבים של התהליך.

המסגרת של אוריינות המידע על פי הדגם של 4P היא כפי שמופיע בתרשים בעמוד הבא :

