

Παιδεία για τα Μέσα: Ενισχύοντας την Ψηφιακή Πολιτότητα
μέσα από κοινωνικούς μετασχηματισμούς

**Media Education: Enhancing Digital Citizenship through
Social Transformations**

Αλιβίζος (Λοΐζος) Σοφός

www.Lsofos.com/info | www.mediapedagogy.gr |
Lsofos@aegean.gr

Καθηγητής

University of Aegean, Rhodes



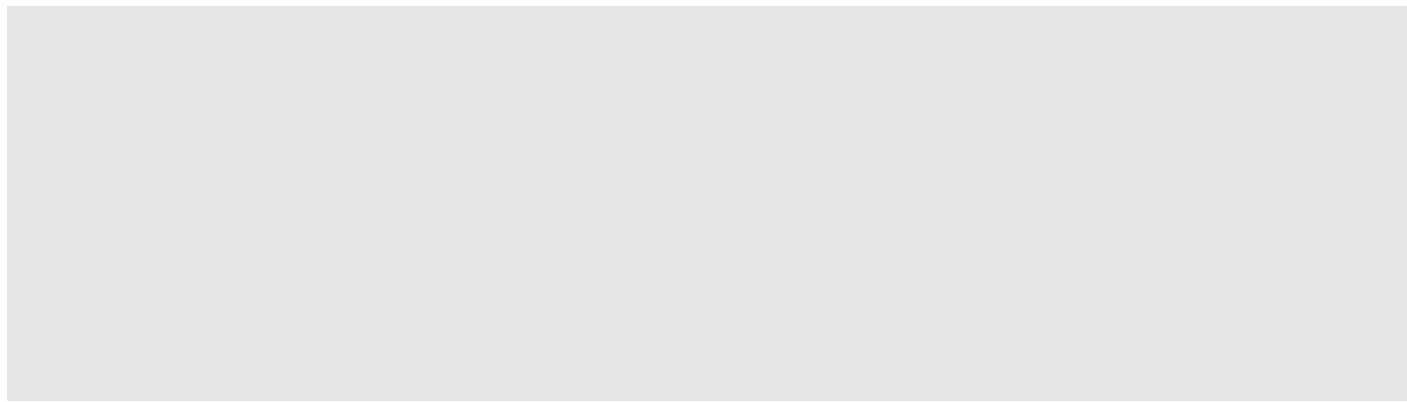
Σημαντικά ερωτήματα και ζητήματα

**1 Η συσχέτιση μεταξύ
κοινωνικών δομών και
πολιτισμικών μέσων**

**2 Η διαδικασία του
ψηφιακού μετασχηματισμού
και πολιτισμικών μέσων**

**3 Ψηφιακή πολιτότητα
Μετα-νεωτερικότητα και
Παιδαγωγικές προκλήσεις**

Η συσχέτιση μεταξύ κοινωνικών δομών και πολιτισμικών μέσων





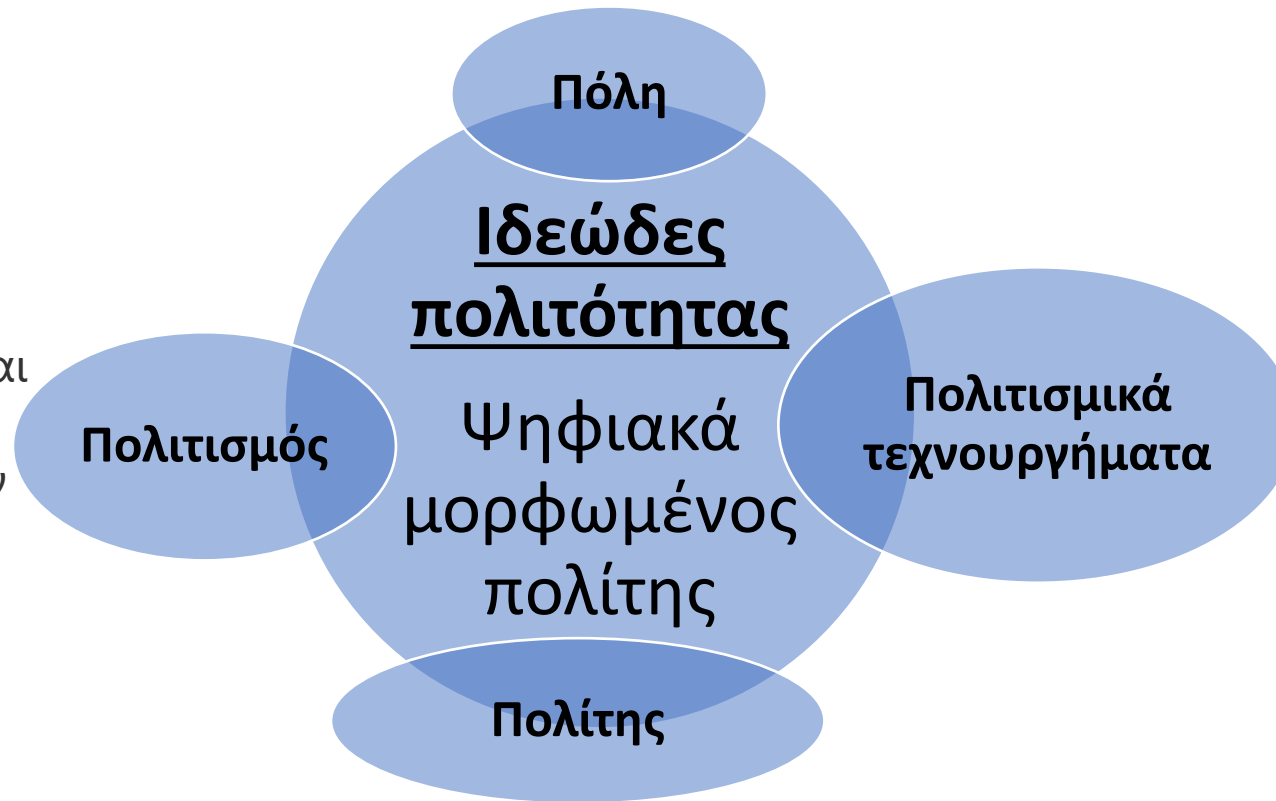
Ο πολίτης ορίζεται από τη συμμετοχή στην πολιτική και δικαστική εξουσία

Ο πολίτης δεν είναι πολίτης με κριτήριο το ότι είναι εγκατεστημένος σε έναν συγκεκριμένο τόπο (γιατί και μέτοικοι και δούλοι μοιράζονται (με τους πολίτες) έναν κοινό τόπο), ούτε (είναι πολίτες) αυτοί που (από όλα τα πολιτικά δικαιώματα) έχουν μόνο το δικαίωμα να εμφανίζονται στο δικαστήριο και ως εναγόμενοι και ως ενάγοντες (γιατί αυτό υπάρχει και σ' αυτούς που έχουν το δικαίωμα αυτό χάρη σε ειδικές συμφωνίες). ... Ο πολίτης, με την ακριβέστερη σημασία της λέξης, με τίποτε άλλο δεν ορίζεται περισσότερο όσο με τη συμμετοχή του στις δικαστικές λειτουργίες και τα αξιώματα. ... Τι είναι λοιπόν ο πολίτης; Από αυτά γίνεται φανερό· για όποιον, δηλαδή, υπάρχει η δυνατότητα να μετέχει στην πολιτική και δικαστική εξουσία, λέμε πια ότι είναι πολίτης της συγκεκριμένης πόλης, ενώ πόλη από την άλλη (ονομάζουμε), για να το πούμε γενικά, το σύνολο από τέτοια άτομα, που είναι αρκετό για την εξασφάλιση της αυτάρκειας στη ζωή.

Εννοιολογική συσχέτιση της πολιτότητας

Η οργανωμένη πολιτειακά κοινωνία η οποία έχει αυτάρκεια, αυτονομία, ελευθερία, θεσμούς και πολίτευμα και αποβλέπει στην ευδαιμονία του συνόλου των πολιτών

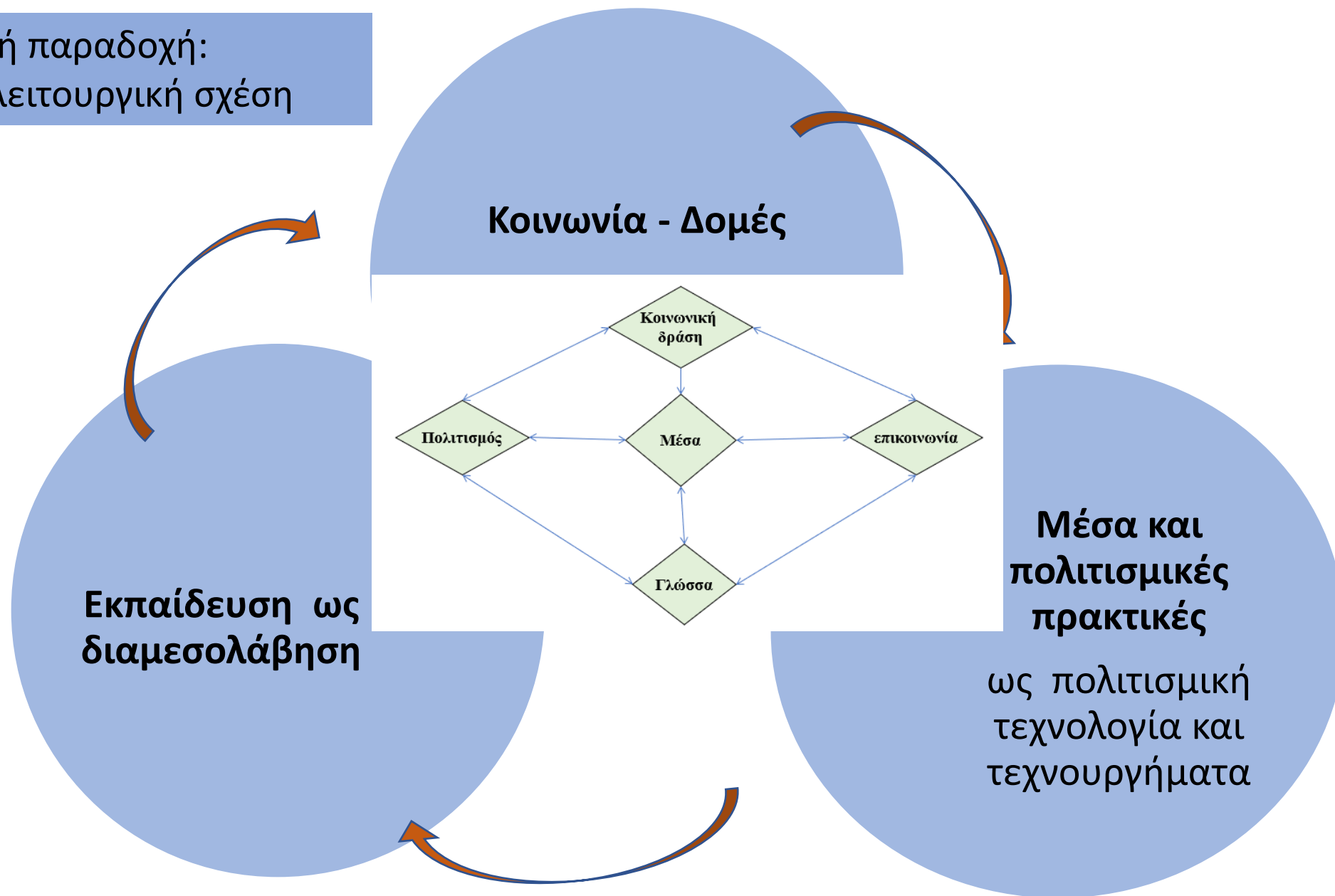
Το σύνολο των υλικών, πνευματικών, τεχνικών επιτευγμάτων και επιδόσεων, που είναι αποτέλεσμα των δημιουργικών δυνάμεων και των ικανοτήτων του ανθρώπου



Αποτυπώνονται ιστορικά στους τύπους και στις μορφές οργάνωσης και δράσης της κοινωνίας καθώς και στη δημιουργία

Αυτός που συμμετέχει στην πολιτική και δικαστική εξουσία, και στη γενικότερη κοινωνική και οικονομική ζωή

1^η βασική παραδοχή:
η συστημική λειτουργική σχέση





Ιστορική συστηματική κατηγοριοποίηση των Μέσων

Όπως και στο παρελθόν

- **Γραφή** (τα γράμματα προκαλούν λήθη στη ψυχή. Διάλογος Θεούθ και Θαμούςς)
- **Τυπογραφία** (αδυναμία ερμηνεία των ιερών κειμένων)
- **Αλφαριθμητισμός** (διαστρέβλωση της νόησης, εγκεφαλικός εκφυλισμός)
- **Τηλεφωνία** (ηθικός ξεπεσμός λόγω έλλειψης κοινωνικού ελέγχου)
- **Δίσκοι γραμμοφώνου** (επιφανειακή και αλόγιστη διασκέδαση,)
- **Κινηματογραφία** (διαστρέβλωση του ήθους, ασθένεια του εγκεφάλου, εγκληματικότητα)
- **Ραδιόφωνο** (επιφανειακή ψυχαγωγία, απομόνωση)
- **Τηλεόραση** (κοινωνική απομόνωση, εμποδίζει την ανάπτυξη της νοημοσύνης)
- **Βίντεο** (εθίζει στη βία, πορνογραφία)
- **Διαδίκτυο...social media...**

2^η βασική παραδοχή:
η λειτουργικότητα των
ετατοπίσεων-μετασχηματισμών-κρίσεων
ως μηχανισμός αλλαγής

δεν είναι το μέσο π.χ. social media αλλά
η δομή της κοινωνίας που αλλάζει

Μήνυμα: αποσταθεροποίηση
ρυθμοί καθημερινότητας
κοινωνικές σχέσεις
χώρος
χρόνος
Επικοινωνία
Εργασία
Εκπαίδευση

Α
Μορφή
Επέκταση, διεύρυνση
λειτουργιών
ψηφιακή γραφή
πολυμεσική αναπαράσταση

Γ
Μορφή
Επικαιροποίηση/ επανάκτηση
ήχος, δυναμική εικόνα, προσομοίωση,
οπτικοακουστική παράσταση, διαδικτυακή
επικοινωνία **5 G**



Δ
Δομή
Αναστροφή και όρια
Εξοπλισμός, επιμόρφωση, νέες
διδασκτικές προσεγγίσεις,
ασφαλής πλοήγηση

Β
Δομή
Παλαίωση και υπέρβαση
έντυπη γραφή
στατική αναπαράσταση



Διαδικασία μετασχηματισμού

Η ελληνική πόλις,
π.χ. η αρχαία Αθήνα

1 Η επικοινωνιακή δομή
ήταν οργανωμένη στη
βάση του προφορικού
λόγου

2 Αποσταθεροποίηση της
δομής εξ αιτίας νέου
τεχνουργήματος (γραφή)

3 Αρχική εφαρμογή στην
οργάνωση του εμπορίου

4 Σταδιακή επέκταση
στον δημόσιο βίο

5 Καθιέρωση της
«εγκυκλίου παιδείας» και
Ακαδημαϊκών

6 Ένταξη ή αποκλεισμός από:

- Δημόσιο βίο
- Εργασία
- Εμπόριο
- Εκπαίδευση
-

Αναπτυγμένες κοινωνίες
*Το παράδειγμα της πόλης κράτους
και της σημασίας της εγκυκλίου
παιδείας (Kron & Sofos 2003)*

**Το παράδειγμα
των
τεταρτογενών
και ψηφιακών
Μέσων**

4 Open sim? VR? Hologram?



2 Ηλεκτρονικός πίνακας/ταμπλέτα

3 Διαδικτυακός πίνακας/ταμπλέτα αφής

1 Αναλογικός πίνακας/ταμπλέτα

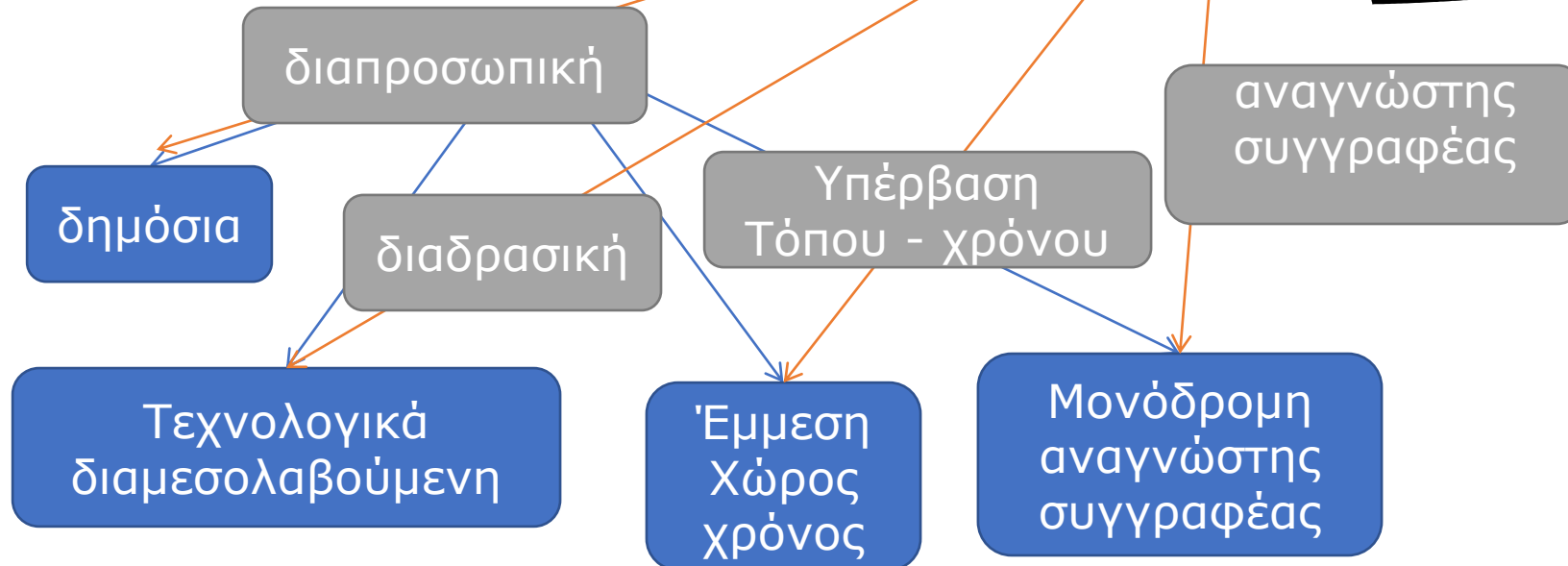
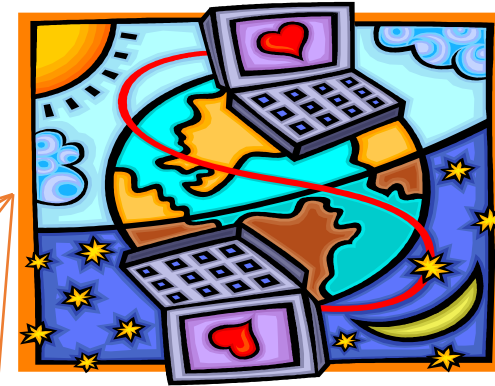


Μήνυμα: αποσταθεροποίηση
ρυθμοί καθημερινότητας
κοινωνικές σχέσεις
χώρος
χρόνος
Επικοινωνία
Εργασία
Εκπαίδευση



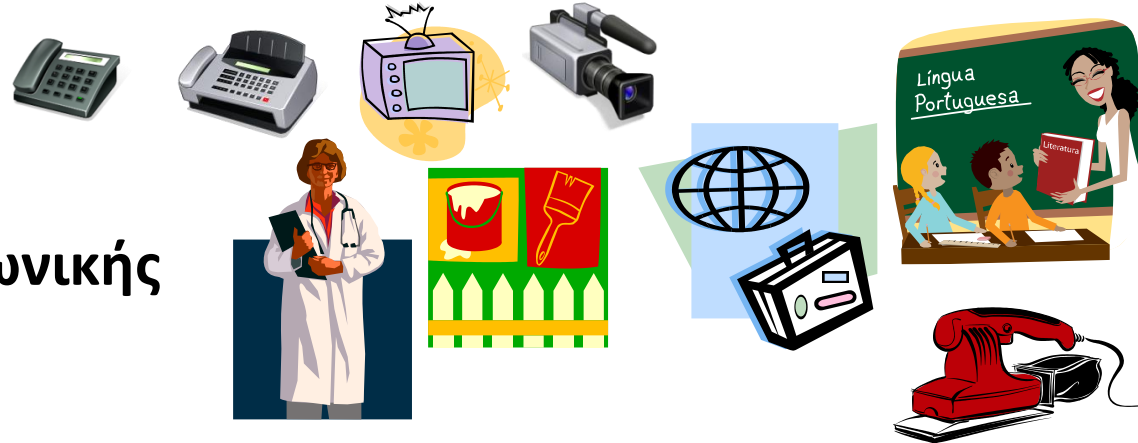
Το διαδίκτυο αλλάζει τα όρια των υφισταμένων κανόνων

- Διαπροσωπική επικοινωνία
- Επικοινωνία σε μικρές ομάδες
- Επικοινωνία σε θεσμούς και οργανισμούς
- **Μέσα μαζικής επικοινωνίας**



Το διαδίκτυο έχει την τάση να καταργεί όρια μεταξύ

- Μέσων οριζόντια
- Μέσων και πεδίων κοινωνικής επικοινωνίας
- Χώρου και χρόνου
- Υφισταμένων ιεραρχιών, κοινωνικών στρωμάτων (Ουμπέρτο Έκο)
- Πραγματικοτήτων



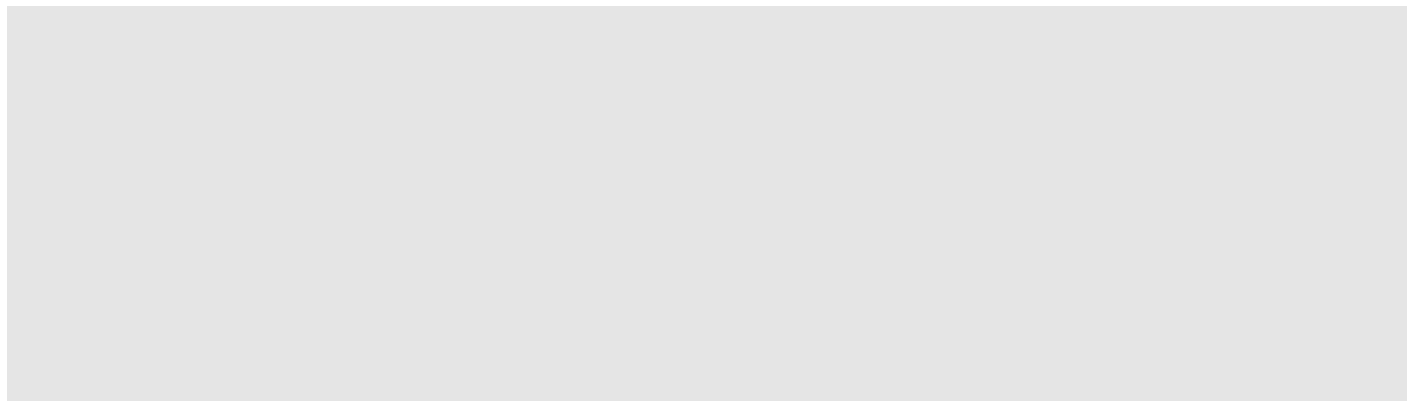
Παγκόσμιο χωριό (αμεσότητα)
Έβδομη/ψηφιακή ήπειρος
Απεθνοποίηση - Απόστολος Παύλος

Ενεργητικοί χρήστες και παραγωγοί
Μικροαστική τάξη παθητικών χρηστών
Προλετάριοι που θα βλέπουν τηλεόραση

Καθημερινή πραγματικότητα

[Δυνητική](#) Second Life – Μυθιστόρημα χωρίς λέξεις

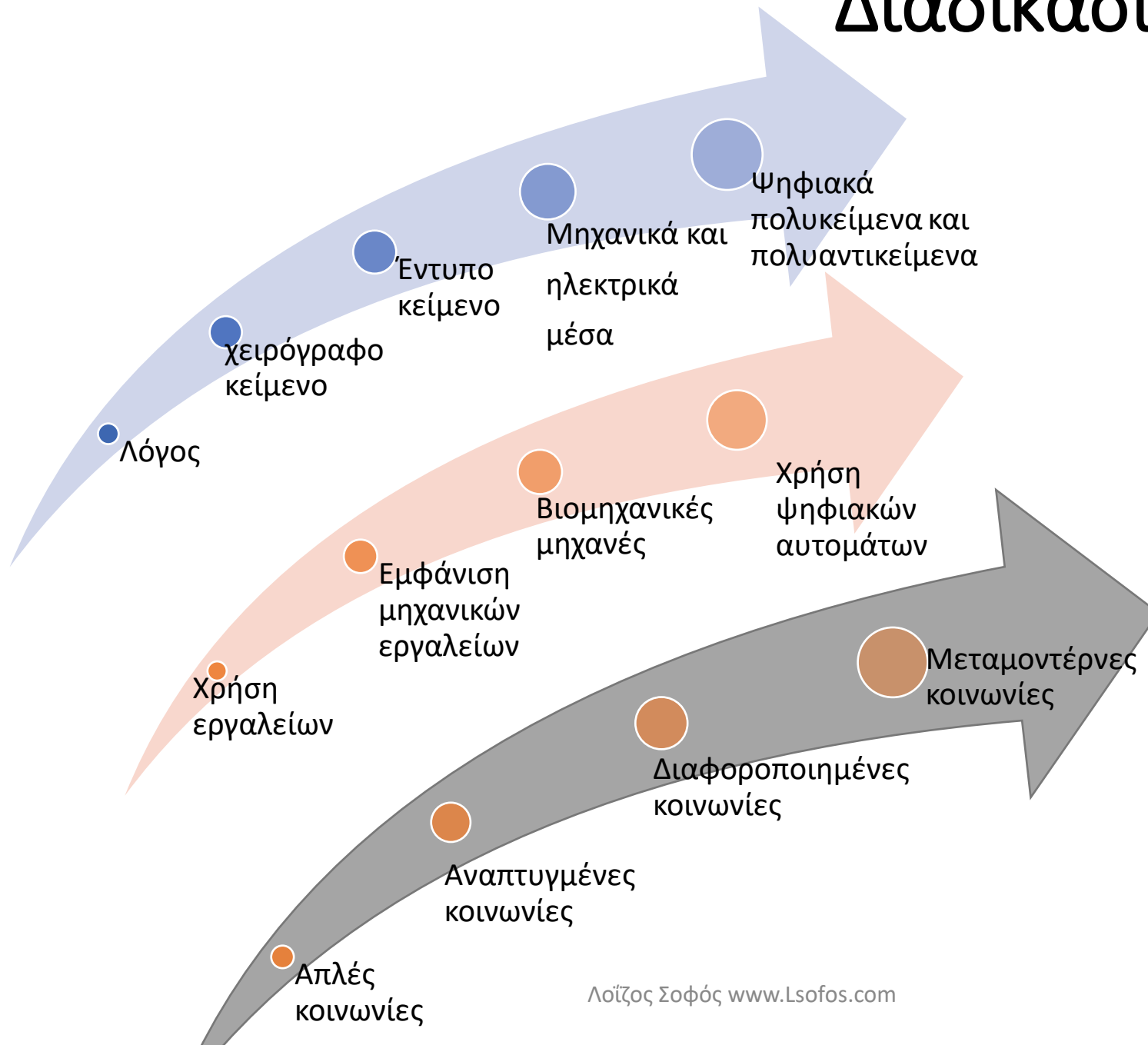
Η διαδικασία του ψηφιακού μετασχηματισμού και πολιτισμικών μέσων



Η πραγματικότητα του διαδικτύου συνοδεύεται από ένα πολιτισμικό σόκ

- η **ολικότητα** (Totalität), δηλαδή η παγκόσμια ισχύ των μεταβολών από τη Ν. Αμερική μέχρι την Κίνα,
- η **εντροπία** (Entropie) που χαρακτηρίζει την αταξία ενός συστήματος και συγκεκριμένα την ανατροπή κατεστημένων δυνάμεων και τον αναπροσδιορισμό νέων κέντρων ισχύος και επιρροών και
- η μη **αντιστρεψιμότητα** (Irreversibilität) των μεταβολών

Διαδικασία μετασχηματισμού



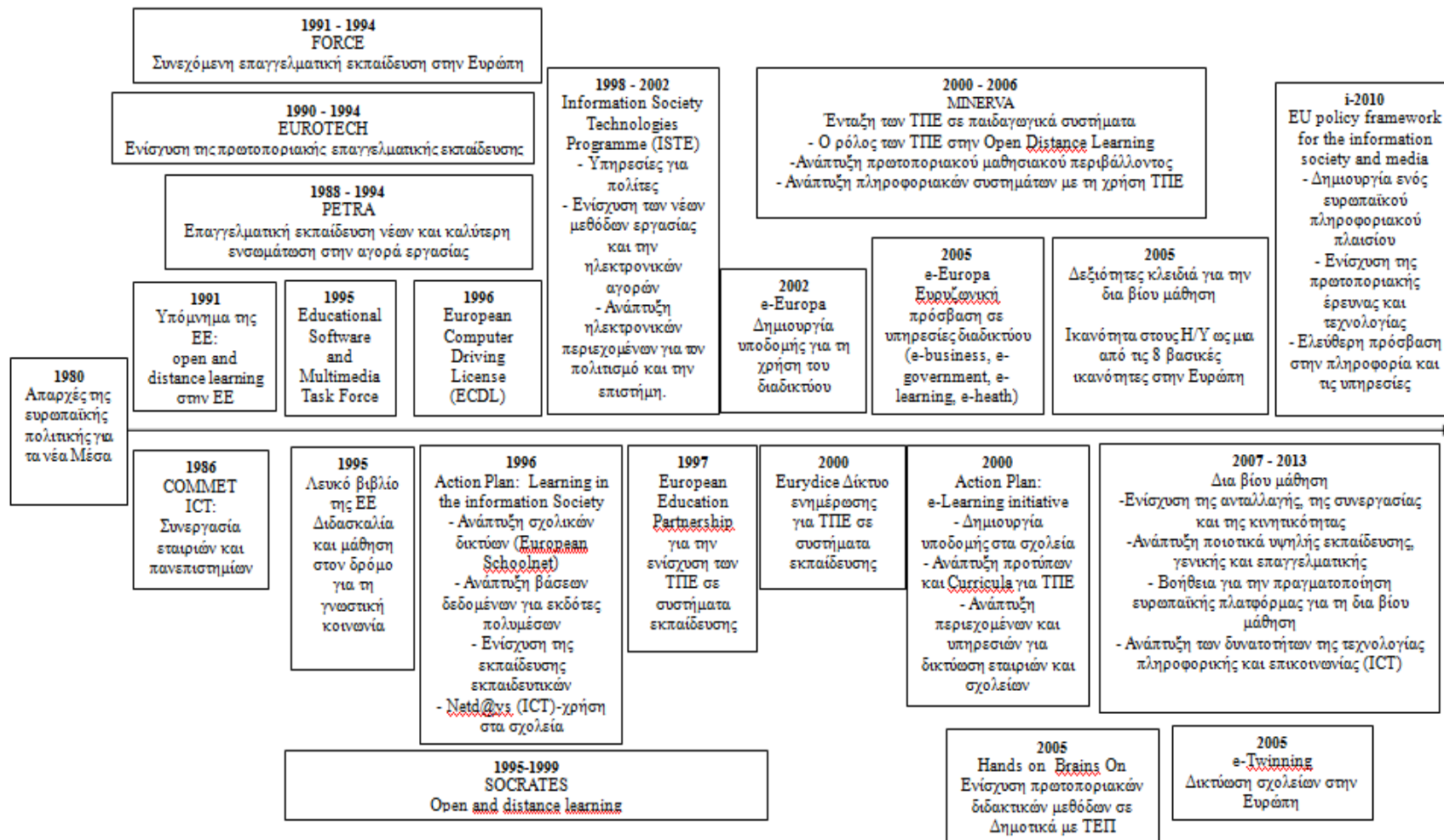
- Αναδιαμόρφωση και ανακατάταξη βάσει:
 - *Τεχνολογικών εξελίξεων και υποδομών*
 - *Οικονομικών εξελίξεων και πωλήσεων*
 - *Νομικών εξελίξεων και κανονισμών*
 - *Πολιτισμικής αποδοχής σε δομές*
 - *Εξελίξεων στην εκπαιδευτική πολιτική*
 - *Αναδιοργάνωσης εκπαιδευτικών δομών*

Αφομοίωση νέων τεχνουργημάτων

Συμμόρφωση δομών στο εξωτερικό περιβάλλον

Εξισορρόπηση σε ανώτερο επίπεδο

Χρονογραμμή των πρωτοβουλιών εκπαιδευτικής και μορφωτικής πολιτικής και δράσεων στην ΕΕ



E.E. 2018
Σχέδιο δράσης για την ψηφιακή εκπαίδευση

E.E. 2021-2028
Σχέδιο δράσης για την ψηφιακή εκπαίδευση



Δικαιώματα που συνδέονται με την πολιτότητα όπως το δικαίωμα ψήφου, η ελευθερία του λόγου ή η πρόσβαση σε μέσα μαζικής ενημέρωσης, πληροφορίες και ευθύνες και από την άλλη πλευρά, ο σεβασμός των δικαιωμάτων, των πεποιθήσεων και των άλλων απόψεων.



Information and data literacy

- Browsing, searching and filtering data, information and digital content
- Evaluating data, information and digital content
- Managing data, information and digital content

Communication and collaboration

- Interacting through digital technologies
- Sharing through digital technologies
- Engaging in citizenship through digital technologies
- Collaborating through digital technologies
- Netiquette
- Managing digital identity

Digital content creation

- Developing digital content
- Integrating and re-elaborating digital content
- Copyright and licenses
- Programming

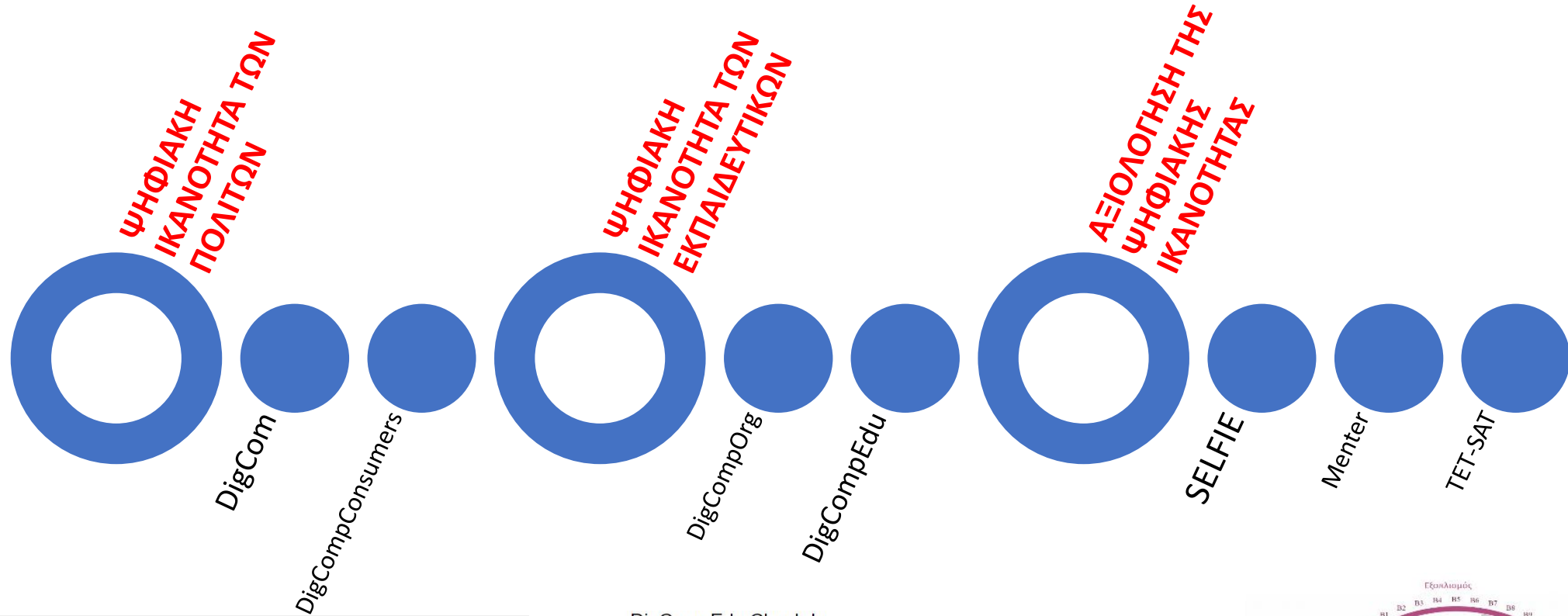
Problem solving

- Solving technical problems
- Identifying needs and technological responses
- Creatively using digital technologies
- Identifying digital competence gaps

Safety

- Protecting devices
- Protecting personal data and privacy
- Protecting health and well-being
- Protecting the environment

Πλαίσιο ψηφιακής ικανότητας



- Αλληλεπίδραση μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας
- Διαμοιρασμός μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας.
- Συμμετοχή μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας.
- Συνεργασία μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας.
- Κώδικας δεοντολογικής συμπεριφοράς.
- Διαχείριση ψηφιακής ταυτότητας.

- Ανάπτυξη ψηφιακού περιεχομένου.
- Ενσωμάτωση και επανεπεξεργασία ψηφιακού περιεχομένου.
- Άδειες και πνευματικά δικαιώματα.
- Προγραμματισμός.

- Προστασία συσκευών.
- Προστασία προσωπικών δεδομένων.
- Προστασία υγείας.
- Προστασία περιβάλλοντος.

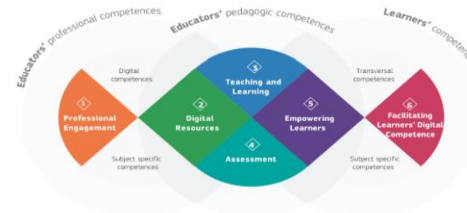
- Επίλυση τεχνικών προβλημάτων.
- Αναγνώριση αναγκών και τεχνολογικών απαντήσεων.
- Δημιουργική χρήση ψηφιακής τεχνολογίας.
- Αναγνώριση έλλειψης ψηφιακών ικανοτήτων.

DigCompEdu Check-In

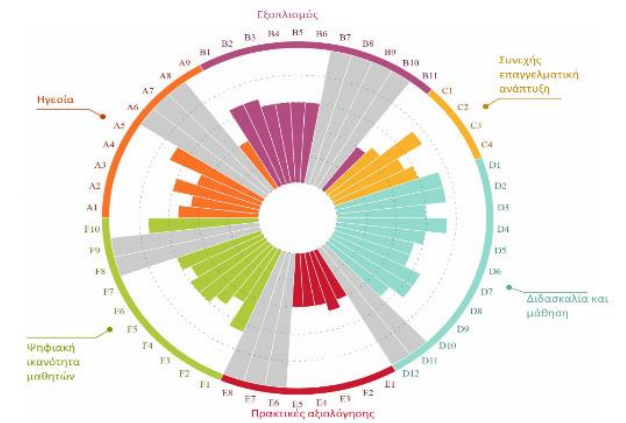
Fields marked with * are mandatory

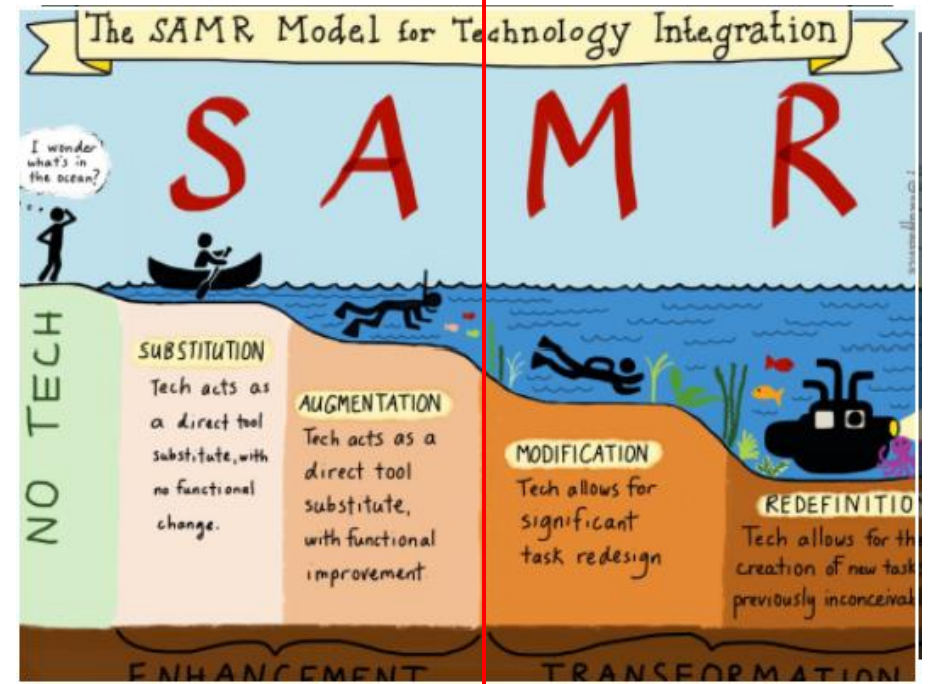
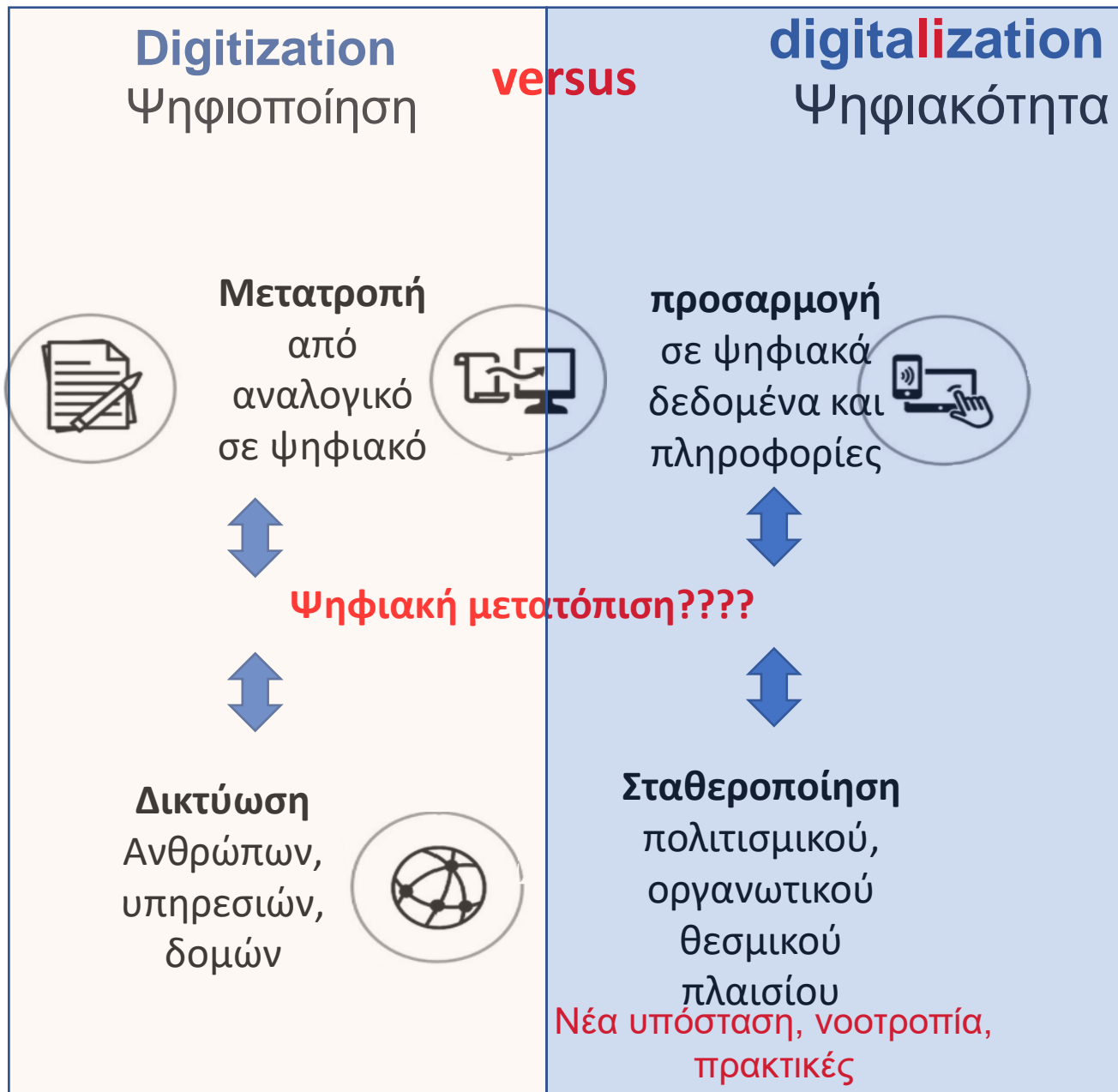
Pages: [About](#) | [Area 1](#) | [Area 2](#) | [Area 3](#) | [Area 4](#) | [Area 5](#) | [Area 6](#) | [Finally](#)

About DigCompEdu



This self-assessment tool is based on the European Digital Competence Framework for Educators (DigCompEdu). DigCompEdu sets out 22 competences organised in six Areas. The competences are explained at six different levels of proficiency (A1, A2, B1, B2, C1, C2). DigCompEdu addresses educators at all levels of education, from pre-primary to vocational, higher and adult education. The focus of the framework is to support and encourage teachers in using digital tools to **enhance and innovate education**.

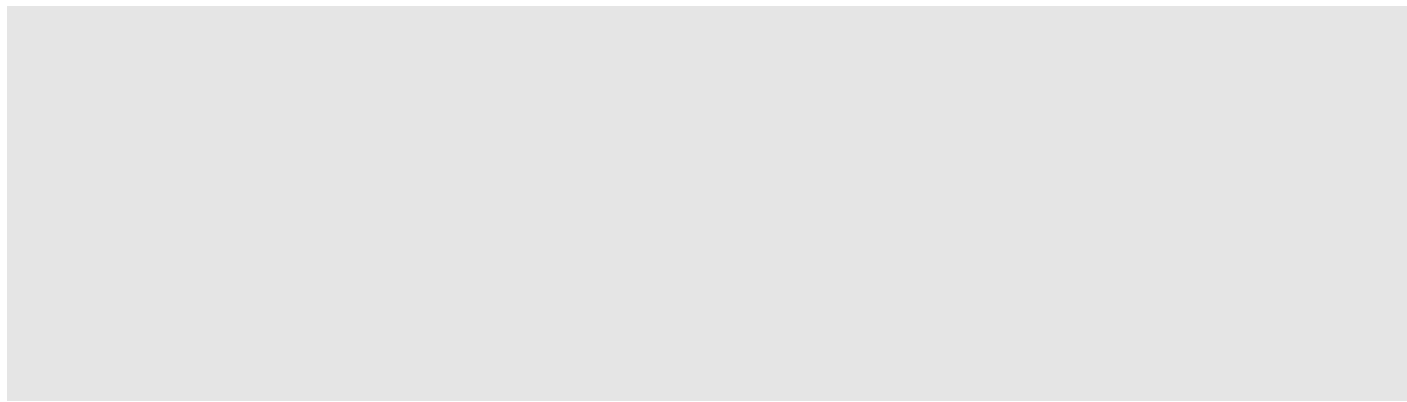




Ψηφιακή πολιτότητα και Μετα-νεωτερικότητα

Παιδαγωγικά ζητήματα:

- Αντιλήψεις
- Παιδαγωγικές προκλήσεις
- Στόχοι εκπαίδευσης για την ψηφιακή πολιτότητα





Το τρία συστατικά της ψηφιακής εποχής



Τα Νέα Μέσα στην εποχή της μετα- νεωτερικότητας



Τέλος των **μεταδιηγήσεων**, δηλαδή των φιλοσοφικών, θρησκευτικών, πολιτικών μοντέλων εξήγησης και νομιμοποίησης του κόσμου.

Η πτώση των μεγάλων μεταδιηγήσεων δεν οδήγησε στην εξαφάνισή τους, αλλά σε ένα **ριζικό πλουραλισμό** όπου κάθε μια έχει δικαίωμα ύπαρξης

Παράλληλα εμφανίζεται μια **αντιπαλότητα** μεταξύ των συλλήψεων αυτών αφού δεν υπάρχει πια μια νομιμοποίηση σε ένα ανώτερο επίπεδο

Lyotard1987

Κοινωνική Δομή



Πολιτισμικό πλαίσιο

Δομική εξειδίκευση
(Πολιτικές, εκπαιδευτικές δομές, ομάδες,)

Σύγκλιση
(Δίκτυα, ενώσεις)

Πλουραλισμός
(ανάπτυξη παράδοξων αξιών)

Γενίκευση
Facebook, Twitter
Μουσική, Εμος

Κοινωνική/μιτιακή δράση υποσυστημάτων και Ψηφιακός μετασχηματισμός



Απεξάρτηση
μέσω των ΤΠΕ

Εξάρτηση
λόγω των ΤΠΕ

Εξατομίκευση
(Ελευθερία επιλογής)

Αυτό-οργάνωση
(Αναγκαιότητα της επιλογής, βιογραφία κολάζ)

Περιβάλλον

Άτομο/α

Παιδαγωγικές προκλήσεις

δομική εξειδίκευση
προσανατολισμός στην ψηφιακή
πολυδιάστατη μιντιακή
πραγματικότητα

Διαμόρφωση περιβαλλόντων εργασίας με στόχο την προώθηση μιας **ολοκληρωμένης προσέγγισης της ψηφιακής κοινωνικής και οικονομικής πραγματικότητας**

ορθολογική τεκμηρίωση της
αλήθειας των παραγόμενων νέων

Διαμόρφωση περιβαλλόντων και δραστηριοτήτων με στόχο την προώθηση της **επικοινωνιακής και διαλογικής ικανότητας της κοινωνικής αλήθειας και των πληροφοριών στην ψηφιακή εποχή**

Εξατομίκευση
Ψηφιακή ιθαγένεια/ταυτότητα

Διαμόρφωση περιβαλλόντων και δραστηριοτήτων με στόχο τη στήριξη της ατομικής **ψηφιακής ιθαγένειας και ταυτότητας και τη συνειδητοποίηση των κριτηρίων επιλογής των αποφάσεων**

Χειραφέτηση, απεξάρτηση,
ευεξία

Διαμόρφωση περιβαλλόντων και δραστηριοτήτων με στόχο την προώθηση της **αναστοχαστικής στάσης τους απέναντι στα ψηφιακά Μέσα, την ψυχική υγεία, ευεξία**

Διαστάσεις ανισοτήτων

Δομικά χαρακτηριστικά ψηφιακού χάσματος

- Τεχνολογική υποδομή
- Πολιτική πρόσβασης και ελέγχου
- Επίπεδο και προσέγγιση εκπαίδευσης
- Διαθεσιμότητα πόρων
- Κουλτούρα αποδοχής και συμμετοχής
- Ψηφιακό χάσμα βάσει της πληθυσμιακής σύνθεσης

δομικά χαρακτηριστικά του ψηφιακού χάσματος:

Castels	Norris	Hargittai
χάσματα μεταξύ ομάδων χρηστών	Επίπεδα ψηφιακού χάσματος	δευτερογενές επίπεδο ψηφιακού χάσματος
<ul style="list-style-type: none">• λόγω άνισου εισοδήματος• λόγω γεωγραφικής τοποθεσίας• λόγω εθνικής προέλευσης• λόγω επιπέδου μόρφωσης• λόγω φύλου• λόγω διαφοράς ηλικίας χάσμα• λόγω τεχνολογικής υποδομής και ταχύτητας του παροχέα• μεταξύ αναπτυγμένων και υπό ανάπτυξη χωρών	<p>χάσμα σε παγκόσμιο επίπεδο μεταξύ βιομηχανικών χωρών και εκείνων που είναι σε διαδικασία ανάπτυξης</p> <p>χάσμα σε κοινωνικό επίπεδο που σχετίζεται με ανισότητες ανάμεσα σε πληροφορικά πλούσιους και πληροφορικά φτωχούς σε ένα κράτος και έγκεινται σε οικονομικούς, μορφωτικούς, γεωγραφικούς και εθνοτικούς παράγοντες</p> <p>χάσμα δημοκρατικής συμμετοχής το οποίο σχετίζεται με το άτομο, τα κίνητρά τους και τις ικανότητές του να συμμετάσχει σε πολιτικά στο κοινωνικό γίνεσθαι</p>	<p>Χάσμα ως προς την ικανότητα απλού χειρισμού (καταναλωτική, παθητική διάσταση) και επεξεργασμένης αξιοποίησης των Νέων Μέσων</p> <p>ενεργής/παραγωγικής χρήσης των Νέων Μέσων με στόχο την έκφραση απόψεων, θέσεων και την αποπεριθωριοποίηση των ανθρώπων</p>

Πίνακας 1. Προσεγγίσεις του ψηφιακού χάσματος (Σοφός 2008)

Διαστάσεις ανισοτήτων

Δομική **κάθετη** ανισότητα

Ελάχιστο ψηφιακό χάσμα:

Το σχολείο βλέπει ως ευκαιρία ανάπτυξης την εκπαίδευση στα ψηφιακά μέσα και την αξιοποιεί στο μέγιστο με πόρους και υποδομές που παρέχει η πολιτεία.

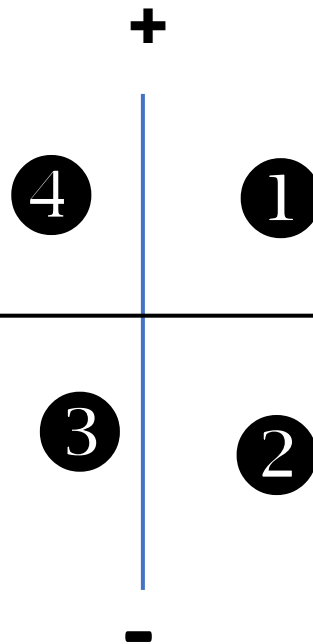
Δομική **οριζόντια** ανισότητα

Μείωση χάσματος από την πολιτεία:

Η πολιτεία διαθέτει πόρους και μέσα αλλά το σχολείο διατηρεί επιφυλακτική στάση και προτεραιοποιεί άλλες εκπαιδευτικές ανάγκες

Μείωση χάσματος από το σχολείο:

Το σχολείο εντάσσει τα ψηφιακά μέσα και προσπαθεί με λιγοστά μέσα και πόρους καθώς η πολιτεία δεν εκπληρώνει τις διεθνείς συμβάσεις και εθνικές πολιτικές



Μέγιστο ψηφιακό χάσμα:

Το σχολείο είναι επιφυλακτικό και βλέπει ως πολυτέλεια την εκπαίδευση στα ψηφιακά μέσα και στηρίζεται στην αδιαφορία της πολιτείας που δεν παρέχει πόρους και υποδομή.

Αντιθετικές αντιλήψεις

Πολυδιάστατος συσχετισμός εξελίξεων

Κοινωνικές συμβάσεις και
αναπαραστάσεις της πραγματικότητας

Τεχνικές και τεχνολογικές
Καινοτομίες, π.χ. οπτική ίνα

Οικονομικές εξελίξεις π.χ. διεθνοποίηση

Πολιτικές αποφάσεις
π.χ. ΤΠΕ στην κοινωνία της
πληροφορίας και της γνώσης

Οργανωτικές δομές
π.χ. τηλεκπαίδευση, τηλεργασία

Αρνητικός
τεχνολογικός
ντετερμινισμός

Εξαφάνιση της
παιδικής ηλικίας
H. von Hentig
Neil Postman

Θετικός
τεχνολογικός
ντετερμινισμός

ΤΠΕ δημιουργούν
συνθήκες ενεργής
συμμετοχής,
διερεύνησης και
αυτονόμησης

Ton Tapscott

1

Διαδικτυακή/ψηφιακή παρουσία

Πρόσβαση και ένταξη
Μάθηση και δημιουργικότητα
μέσα ενημέρωσης και πληροφοριακή παιδεία

Being online

- ▶ **Access and inclusion** concerns access to the digital environment and includes a range of competences that relate not only to overcoming different forms of digital exclusion but also to the skills needed by future citizens to participate in digital spaces that are open to every kind of minority and diversity of opinion.
- ▶ **Learning and creativity** refers to the willingness and the attitude of citizens towards learning in digital environments over their life course, both to develop and express different forms of creativity, with different tools, in different contexts. It covers the development of personal and professional competences as citizens prepare for the challenges of technology-rich societies with confidence and in innovative ways.
- ▶ **Media and information literacy** concerns the ability to interpret, understand and express creativity through digital media, as critical thinkers. Being media and information literate is something that needs to be developed through education and through a constant exchange with the environment around us. It is essential to go beyond simply "being able to" use one or another media, for example, or simply to "be informed" about something. A digital citizen has to maintain an attitude relying on critical thinking as a basis for meaningful and effective participation in his/her community.

2

Ευημερία στο διαδίκτυο

ηθική και ενσυναίσθηση
υγεία και ευεξία
ηλεκτρονική παρουσία και επικοινωνία

Well-being online

- ▶ **Ethics and empathy** concerns online ethical behaviour and interaction with others based on skills such as the ability to recognise and understand the feelings and perspectives of others. Empathy constitutes an essential requirement for positive online interaction and for realising the possibilities that the digital world affords.
- ▶ **Health and well-being** relates to the fact that digital citizens inhabit both virtual and real spaces. For this reason, the basic skills of digital competence alone are not sufficient. Individuals also require a set of attitudes, skills, values and knowledge that render them more aware of issues related to health and well-being. In a digitally rich world, health and well-being imply being aware of challenges and opportunities that can affect wellness, including but not limited to online addiction, ergonomics and posture, and excessive use of digital and mobile devices.
- ▶ **e-Presence and communications** refers to the development of the personal and interpersonal qualities that support digital citizens in building and maintaining an online presence and identity as well as online interactions that are positive, coherent and consistent. It covers competences such as online communication and interaction with others in virtual social spaces, as well as the management of one's data and traces.

3

Δικαιώματα στο διαδίκτυο

ενεργή συμμετοχή
δικαιώματα και ευθύνες
ιδιωτικότητα και ασφάλεια
ευαισθητοποίηση του καταναλωτή

Rights online

- ▶ **Active participation** relates to the competences that citizens need to be fully aware of when they interact within the digital environments they inhabit in order to make responsible decisions, while participating actively and positively in the democratic cultures in which they live.
- ▶ **Rights and responsibilities** are something citizens enjoy in the physical world, and digital citizens in the online world also have certain rights and responsibilities. Digital citizens can enjoy rights of privacy, security, access and inclusion, freedom of expression and more. However, with those rights come certain responsibilities, such as ethics and empathy and other responsibilities to ensure a safe and responsible digital environment for all.
- ▶ **Privacy and security** includes two different concepts: privacy concerns mainly the personal protection of one's own and others' online information, while security is related more to one's own awareness of online actions and behaviour. It covers competences such as information management and online safety issues (including the use of navigation filters, passwords, anti-virus and firewall software) to deal with and avoid dangerous or unpleasant situations.
- ▶ **Consumer awareness** relates to the fact that the World Wide Web, with its broad dimensions, such as social media and other virtual social spaces, is an environment where often the fact of being a digital citizen also means being a consumer. Understanding the implications of the commercial reality of online spaces is one of the competences that individuals will have to deal with in order to maintain their autonomy as digital citizens.

DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION HANDBOOK

Council of Europe, January 2019

