

Z MEDIJSKO
PISMENOSTJO
DO ODGOVORNE
MLADINE

YouTHink

Št. projekta: 2024-1-LT02-KA220-YOU-000251256

POVZETEK POROČILA

Poglobljen vpogled v izobraževanje o
medijski pismenosti: ključne ugotovitve iz
ustvarjalnih delavnic in interaktivnih anket

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the Youth Affairs Agency. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.



Funded by
the European Union



Work Package 2 Training Combo Development
Deliverable W2/A4 Report
Leader of WP2 Rural Internet Access Points Association



Responsible Youth through Media Literacy Education funded by Erasmus+ Project
Training Combo development under the Creative Commons licence CC BY-NC-SA





Ta dokument vsebuje povzetek poročila **Media Literacy Education Insights: Key findings from Creative Workshops and Interactive Polls**, ki so bile izvedene v okviru projekta Z medijsko pismenostjo do odgovorne mladine (YouTHink) med januarjem in marcem 2025. V poročilu so zbrana spoznanja interdisciplinarnih strokovnjakov o izobraževanju za medijsko pismenost, v njem pa je raziskano, kako mladi uporabljajo digitalne medije in s kakšnimi izzivi se soočajo na spletu.

Projekt YouTHink, ki traja 26 mesecev, je namenjen opolnomočenju mladih, starih od 14 do 19 let, s ključnimi veščinami kritičnega mišljenja, ki so nujno potrebne za delovanje v digitalnem medijskem okolju. To dosega z izobraževalnimi vsebinami, ki vključujejo inovativne učne metode, digitalne tehnologije in elemente igre (igrifikacije). Projekt se izvaja v Litvi, Italiji, Portugalski, Sloveniji in Švici.

Celotna različica poročila v angleščini je na voljo...

KLJUČNE UGOTOVITVE USTVARJALNIH DELAVNIC

Ustvarjalne delavnice so bile ključni del te raziskave, organizirane pa so bile v vseh petih partnerskih državah med januarjem in marcem 2025. Glavni namen delavnic je bil zbrati mnenja in ideje strokovnjakov o izobraževanju za medijsko pismenost in o tem, kako v ta proces vključiti mlade. Udeleženci so razpravljali o izzivih, delili najboljše prakse, raziskovali inovativne rešitve, metode in orodja za vključevanje mladih v izobraževanje za medijsko pismenost. Razprave so potekale po strukturiranem vodniku z vprašanji, razvrščenimi v štiri tematska področja: **1) nedavni trendi in izzivi; 2) potrebe in pričakovanja mladih; 3) inovativne metode in orodja; 4) vpliv umetne inteligence na kritično mišljenje.** Spoznanja s teh delavnic so pomagala opredeliti ustrezne teme za gradiva za usposabljanje.

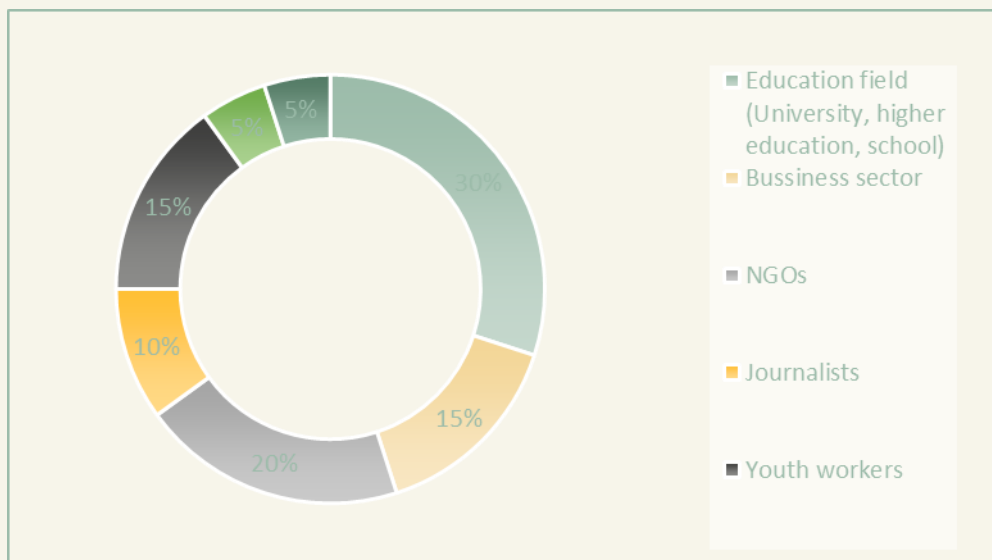


Fotografije iz delavnic v Italiji in Litvi

Skupno se je petih delavnic udeležilo 40 interdisciplinarnih strokovnjakov. Skupine udeležencev so bile raznolike in so vključevale tako ženske kot moške iz različnih sektorjev,



kot so izobraževanje, gospodarstvo, mediji, nevladne organizacije in dela z mladimi. Takšna raznolikost je bila namerno zasnovana z namenom obogatiti razprave in spodbuditi čim širši nabor idej za izobraževanje mladih na področju medijske pismenosti.



Graf št. 1 Profil udeležencev delavnic

Izzivi in težave

Analiza razprav, ki so potekale na delavnicah v petih evropskih državah, je razkrila podobne izkušnje in izzive na področju izobraževanja o medijski pismenosti z nekaterimi posebnostmi, značilnimi za posamezne države. Udeleženci so enotno prepoznali velik pomen medijske pismenosti v današnjem digitalnem svetu in jo označili kot ključno veščino za mlade. Strinjali so se tudi, da se medijska pismenost sooča s številnimi trendi in izzivi, od hitro razvijajočih se tehnologij, vključno z umetno inteligenco, do vse večjega obsega dezinformacij.

Eden od osrednjih izzivov, o katerem so udeleženci razpravljali, je težava pri prepoznavanju zanesljivih virov v obsežnem informacijskem prostoru. Tradicionalne avtoritete, kot so znanstveniki in strokovnjaki, ne uživajo več samoumevnega zaupanja javnosti, kar vodi v »izenačevanje strokovnega znanja«, kjer se posamezniki vse pogosteje zanašajo na osebna mnenja ali vsebine družbenih medijev. Docent doktor Vincas Grigas z Univerze v Vilni je poudaril, da kljub razumevanju manipulacije algoritmov na platformah, kot sta TikTok in Facebook, ljudje zavestno izbirajo informacije iz teh kanalov, ker je to »lažje« ali »prijetnejše«, kjer takojšnje prednosti odtehtajo morebitno škodo.

Poleg zgolj informiranosti je bila poudarjena tudi pomembnost vrednotnih stališč pri odgovornem vedenju. Znanje samo po sebi namreč ne vodi vedno do odgovornega ravnanja, še posebej kadar imajo takojšnje koristi prednost pred dolgoročnimi posledicami. To predstavlja izziv za izobraževanje, ki mora pri mladih razvijati tako znanje kot tudi vedenje, utemeljeno na vrednotah. Udeleženci so opazili pomembne spremembe v bralnih in pisnih navadah, v razumevanju avtorstva in v etični rabi informacij. Narašča pomanjkanje poglobljenega branja in analize, koncept avtorstva pa izgublja pomen v digitalnem prostoru, kjer uporabniki pogosto ne upoštevajo avtorja ali etične rabe informacij.



Uredniki in medijski strokovnjaki so zaskrbljeni zaradi površinske kulture potrošnje, ki spreminja dožemanje in uporabo informacij na vseh ravneh. Te spremembe kažejo, da mora medijska pismenost preseči tehnične veščine ter voditi k globljemu in bolj reflektivnemu odnosu do informacij, njihovega izvora, oblike in vpliva.

Drug pomemben izziv pri izobraževanju za medijsko pismenost je, da se pogosto osredotoča na specifične veščine, pri čemer se zanemari celostno razumevanje medijskega ekosistema. Dr. Vincas Grigas je poudaril, da se pogosto ponujajo zgolj »nasveti«, namesto da bi se podali v globlje analize, pri čemer ostajajo prezrti dejanski in ponavljajoči se vzorci uporabe informacij v vsakdanjem življenju. Izpostavil je, da mora biti temelj medijske pismenosti sposobnost zaznavanja situacij in prilagajanja nenehno spreminjajočim se medijskim kontekstom – kar zahteva celosten pristop, ki zajema vse od sporočila in vira do družbene praks. Valentina Brilli z Mednarodne akademije European Grants v Italiji je temu pritrdila in dodala, da je resnična težava odsotnost metod, ki bi posamezniku pomagale krmariti skozi poplavo informacij. Po njenem mnenju mora izobraževalni pristop preseči tehnične spretnosti ter spodbujati empatijo in odgovornost. Zato je bistveno splošno razumevanje kako mediji delujejo - to pa vključuje celotno informacijsko verigo: od oblikovanja sporočila, vira, tehničnega in družbenega okolja, do namena in vpliva oziroma učinka informacij.

Eden ključnih izzivov, ki je bil izpostavljen v vseh razpravah, je pomanjkanje kritičnega razmišljanja in vrednotenja virov. Mnogi posamezniki sprejemajo informacije na podlagi čustev namesto dejstev, kar omogoča hitro širjenje lažnih ali manipulativnih vsebin in vpliva na javno mnenje. Ugotovljeno je bilo tudi, da mladi pogosto niso dovolj spodbujeni k temu, da bi informacije analizirali kritično, samostojno presojali zanesljivost virov in razlikovali med dejstvi in mnenji. Paulius Andruskevicius, predavatelj medijske pismenosti iz Litve, je izpostavil temeljni problem informacijske družbe: pomanjkanje osebne odgovornosti. Opozoril je, da se ljudje pri širjenju sporočil na spletu pogosto »skrivajo za kolektivno odgovornostjo«, ne da bi čutili odgovornost, zlasti na družbenih omrežjih, kjer se mnenja izražajo hitro, čustveno in pogosto brez argumentov. Andruskevicius opazuje tudi »izgubo navade razprave« v družbi, kjer se razlike razumejo kot nasprotovanje in ne kot povabilo k dialogu. Poudaril je, da je ključna naloga medijske pismenosti razvijanje sposobnosti argumentirane razprave, ki je neodvisna od čustev in odporna na manipulacije. Pozval je k osebni odgovornosti za vsako zapisano in prebrano sporočilo ter jo povezal s kritičnim mišljenjem – torej zmožnostjo, da se posameznik upre vplivu množice in zna z argumenti podpreti lastno stališče.

Udeleženci delavnic so prav tako poudarili, da je meja med virtualnim in fizičnim svetom za sodobno mladino vse bolj zabrisana. Nedavne raziskave kažejo, da mladi teh dveh sfer več ne ločujejo jasno – virtualni prostor postaja naravni del vsakdanjega življenja ter vpliva na vedenje in izbire posameznikov. Ta trend pomeni, da mora medijska pismenost vključevati obe sferi, ne le tehnološka znanja, temveč tudi razumevanje, kako virtualne vsebine vplivajo na resnične vrednote, samopodobo in odločitve mladih. Nazadnje je med udeleženci prevladalo široko soglasje o nujnosti ozaveščanja ne le mladih, temveč tudi njihovih staršev, ki postavljajo pravila glede uporabe medijev, ter strokovnjakov, ki z mladimi redno sodelujejo – kot so učitelji in mladinski delavci.

5 Priporočila

- Spodbujanje celostnega razumevanja medijskega prostora in njegovega delovanja. Izobraževanje bi moralo preseči zgolj poučevanje tehničnih veščin ali podajanje enostavnih "nasvetov". Namesto tega naj spodbuja globlje, reflektivno



Funded by
the European Union



Potrebe in pričakovanja mladih ter inovativne metode

Razprave so dosledno odražale globoko prepletenost digitalnih tehnologij z življenjem mladih, saj te oblikujejo njihovo komunikacijo, učenje, zabavo in socialne interakcije – pa tudi način razmišljanja, vrednotenje informacij in oblikovanje vrednot. Čeprav digitalna povezanost odpira številne priložnosti, pa hkrati prinaša tveganje, da bodo mladi preplavljeni z informacijami, ne da bi imeli ustrezne metode za njihovo razumevanje in kritično analizo. Pogosto se zadovoljijo z vsebinami, ki so dostopne ali priljubljene, ne da bi podvomili v njihovo točnost.

Pomembna ugotovitev je bila, da mladi pogosto podcenjujejo vrednost medijske pismenosti in zmotno enačijo poznavanje tehnologije z medijsko usposobljenostjo. Zato so se udeleženci strinjali, da mora izobraževanje o medijski pismenosti preseči hitre nasvete in osnovna navodila za uporabo tehnologije ter namesto tega spodbujati globlje razumevanje medijskega prostora in pomena natančnega vrednotenja in presoje informacij. Laura Vecerkauskaitė iz Mladinskega zaposlitvenega centra Druskininkai v Litvi je opozorila, da se mladi pogosto skrivajo za zaslone in teme, kot sta medijska pismenost in odgovornost, dojemajo kot nepomembne. Na spletu se izražajo hitro in pogosto anonimno, s čimer se izognejo osebnim odgovornostim za svoje besede ali dejanja. Poudarila je, da je to deloma posledica dejstva, da mladi niso dovolj slišani, izobraževalne vsebine pa niso prilagojene njihovemu pogledu na svet.

Katja Kolenc iz Mladinskega centra Celje v Sloveniji je poudarila, da so mladi heterogena skupina, zato je pomembno razlikovati med različnimi starostnimi in življenjskimi obdobji (otroci, dijaki, študenti, zaposleni mladi), saj imajo različne potrebe in izzive, ki zahtevajo prilagojene pristope. Udeleženci so tudi opozorili, da obstoječi izobraževalni sistemi pogosto ne spodbujajo kritičnega mišljenja. Če mladim ni dovoljeno postavljati vprašanj ali raziskovati, kasneje ne moremo pričakovati, da bodo preverjali informacije ali razmišljali z lastno glavo. Kot ključen dejavnik za razvoj medijske pismenosti je bila prepoznana radovednost, ki je naravno prisotna pri otrocih, a pogosto potlačena. Medijska pismenost zato zahteva prostor in priložnosti za raziskovanje ter spraševanje, kar spodbuja samostojno razmišljanje in razumevanje.

Priporočila

6

- Spodbujati kritično mišljenje, ki presega osnovna tehnična navodila za uporabo tehnologije ali orodij, ter krepiti razumevanje delovanja digitalnega medijskega sveta in veščin za orientacijo v poplavi spletnih informacij.

- Spodbujati kritično mišljenje, radovednost in odgovornost s tem, da mladim



Med razpravo so udeleženci delili svoja mnenja o **inovativnih metodah in orodjih za izobraževanje mladih na področju medijske pismenosti**. Strinjali so se, da danes obstaja veliko možnosti za izobraževanje mladih, vendar bi se moralo izobraževanje za medijsko pismenost v skladu z najnovejšimi trendi osredotočiti na dinamične in praktične učne strategije.

Priporočila

- Pojavlja se potreba po prehodu od tradicionalnih metod poučevanja k interaktivnim strategijam, od neposrednega poučevanja tehnoloških veščin (npr. uporabe določene programske opreme ali platforme) k celostnemu razumevanju vpliva medijev in njihove vloge v sodobni družbi. Namesto klasičnih predavanj se vse pogosteje uporabljajo interaktivne metode kot so simulacije, igre in analiza resničnih primerov. Izobraževanje tako vključuje ne le tehnologijo samo, temveč tudi njene družbene, kulturne in etične vidike.
- Poseben poudarek je na analizi informacij in razvoju kritičnega mišljenja. Mladim je treba posvetiti več pozornosti ne le pri učenju »kako«, temveč tudi pri razumevanju »zakaj«.
- V učne vsebine je treba vključiti tudi razprave o vplivu digitalnih medijev na duševno zdravje, kot so čas, preživet za zaslonom, spletno nadlegovanje (cyberbullying) in primerjanje z drugimi na spletu.
- Sodelovanje z zaupanja vrednimi vplivneži (influencerji) na družabnih omrežjih je lahko učinkovit način za približevanje medijske pismenosti mlajšemu občinstvu.
- Spodbujanje učenja med vrstniki oziroma koncepta mladinskih ambasadorjev. Mladi se lažje povežejo s svojimi vrstniki kot z odraslimi. Ustvarjanje prostora, kjer lahko starejši učenci ali usposobljeni vrstniki usmerjajo in podpirajo mlajše, se je izkazalo za zelo učinkovito.

Vloga umetne inteligence in kritičnega mišljenja ter interaktivne ankete

Naraščajoča vloga umetne inteligence (UI) pri ustvarjanju vsebin predstavlja pomemben izziv za sposobnost mladih, da informacije kritično presojujejo in analizirajo. Udeleženci



delavnic so prepoznali, da lahko UI po eni strani hitro ustvari personalizirane informacije, po drugi strani pa povečuje tveganje za širjenje dezinformacij, lažnih novic in deepfake vsebin, hkrati pa lahko vodi tudi do izgube temeljnih znanj in veščin. Mladi se pogosto ne zavedajo nevarnosti, ki jih prinaša UI, ne le v smislu lažnih vsebin, temveč tudi možnosti, da so rezultati, ki jih UI generira, napačni, ter da lahko tudi sami nehotе ustvarjajo in širijo zavajajoče informacije. Izobraževanje za kritično mišljenje zato ostaja ključni izziv, saj je potrebno vsem generacijam omogočiti znanja in orodja za preverjanje informacij in uporabo različnih metod preverjanja virov. Catherine Equey z Univerze za uporabne znanosti in umetnost Zahodne Švice je poudarila, da je treba študente in strokovnjake učiti, kako se kritično soočati z UI, ne pa je uporabljati le kot »napravo za odgovarjanje«.

Razprave so pokazale na potrebo po premišljenem, previdnem in etično ozaveščenem uvajanju orodij UI v izobraževanje, pa tudi na skepticizem do nekritične uporabe UI zaradi njenih omejitev – saj generativna UI predvideva le najverjetnejši odgovor, kar lahko povzroči resna tveganja. Kljub pomislekom so se udeleženci strinjali, da mladi UI že uporabljajo in jo bodo še naprej, zato večina podpira pragmatičen pristop: UI ne izključiti, temveč jo vključiti v izobraževanje na način, ki spodbuja kritično uporabo, ozavešča o njenih omejitvah in razvija etične smernice za njeno uporabo. Madalena Nunes Diogo iz Portugalske je poudarila, da je treba zagotoviti, da človeške ustvarjalnosti UI ne nadomesti, saj UI spreminja način, kako ustvarjamo in sprejemamo informacije. Udeleženci so predlagali, da se večji poudarek nameni razvoju kritičnega mišljenja kot najboljši zaščiti pred tveganji umetne inteligence, namesto da se pretirano osredotočamo na samo tehnologijo.

Priporočila

- Podpirati mlade, da zaupajo lastni presoji pri uporabi umetne inteligence
- Razmišljati s svojo glavo in ne slepo slediti odgovorom UI.
- Zagotoviti, da uporaba UI pri ocenjevanju sledi pravilom o zasebnosti in varstvu podatkov.
- Ozaveščati o vseh možnih nevarnostih, ki jih lahko povzroči UI (dezinformacije, lažne novice, video ponaredki, zvočni posnetki, algoritmi družabnih omrežij, informacijski mehurčki. biti itd.).

REZULTATI INTERAKTIVNIH ANKET

Med januarjem in marcem 2025 so bile v vseh državah partnericah projekta *YouTHink* izvedene tudi interaktivne ankete, da bi ugotovili, kako mladi uporabljajo digitalne medije in s kakšnimi izzivi se soočajo na spletu. Anonimna spletna anketa z uporabo Microsoft Office Form je bila prek partnerskih organizacij razdeljena šolam in univerzam. Vprašalnik je obsegal 18 zaprtih in odprtih vprašanj v pet vsebinskih sklopov, ki so zajemali demografske podatke, spletno vedenje, izzive in metode preverjanja, teme zanimanja v zvezi z medijsko pismenostjo ter praktične naloge (npr. prepoznavanje clickbaita, vsebin, ustvarjenih z umetno inteligenco, lažnih informacij).

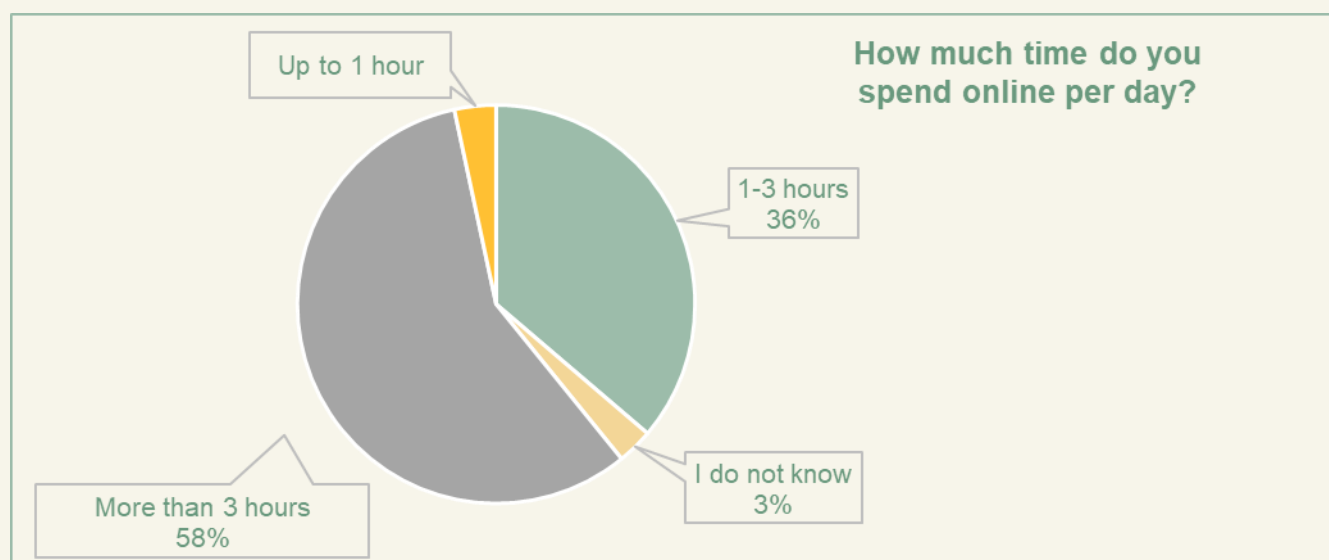


Ankete se je udeležilo 207 anketirancev, starih med 14 in 19 let, iz Litve, Portugalske, Slovenije, Italije in Švice. Najštevilčnejša starostna skupina so bili 19-letniki (31 %), medtem ko sta bili skupini 15- in 18-letnikov najmanj zastopani (9 % oziroma 10 %).

Analiza podatkov je razkrila nekatere posebej pomembne vidike: **i) pomembno spletno prisotnost mladih; ii) porabo vizualnih podatkov; iii) razkorak med zaznavo kritičnih spodobnosti mladih in njihovimi dejanskimi navadami v resničnem življenju; iv) izraženo zanimanje za praktične in vključujoče učne oblike za medijsko pismenost.**

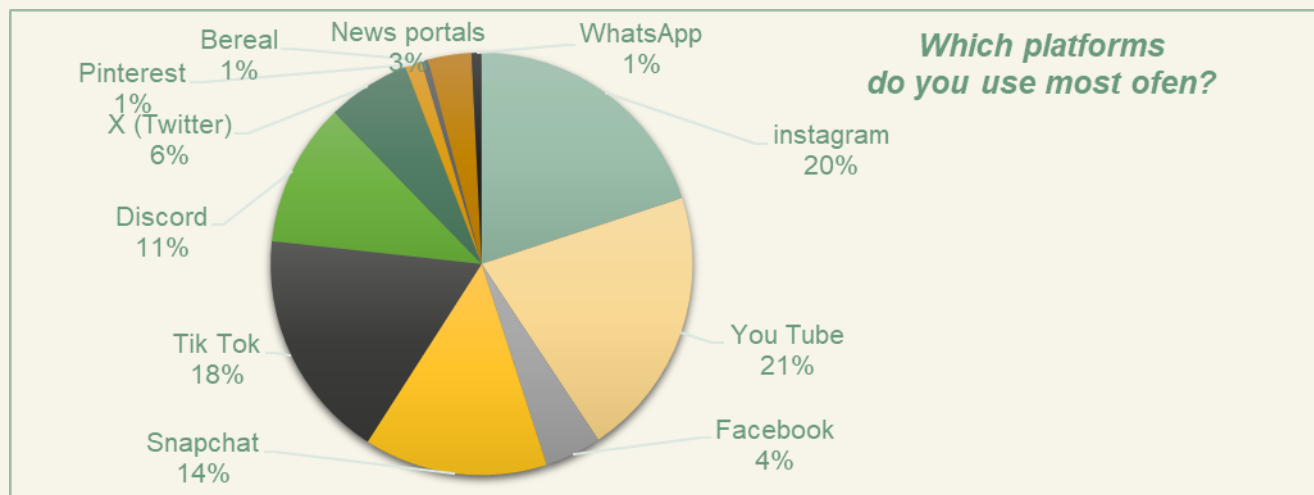
Pomembna spletna prisotnost mladih in vizualne vsebine

Rezultati ankete so pokazali, da večina anketirancev (58 %) na spletu preživi več kot tri ure na dan, kar kaže na veliko odvisnost od digitalnega prostora tako za učenje kot za zabavo. Le majhen delež (3 %) omeji svoj spletni čas na eno uro, kar je lahko posledica nadzora staršev, osebne discipline ali pomanjkanja motivacije.



Graf št. 2 Čas, preživet na spletu

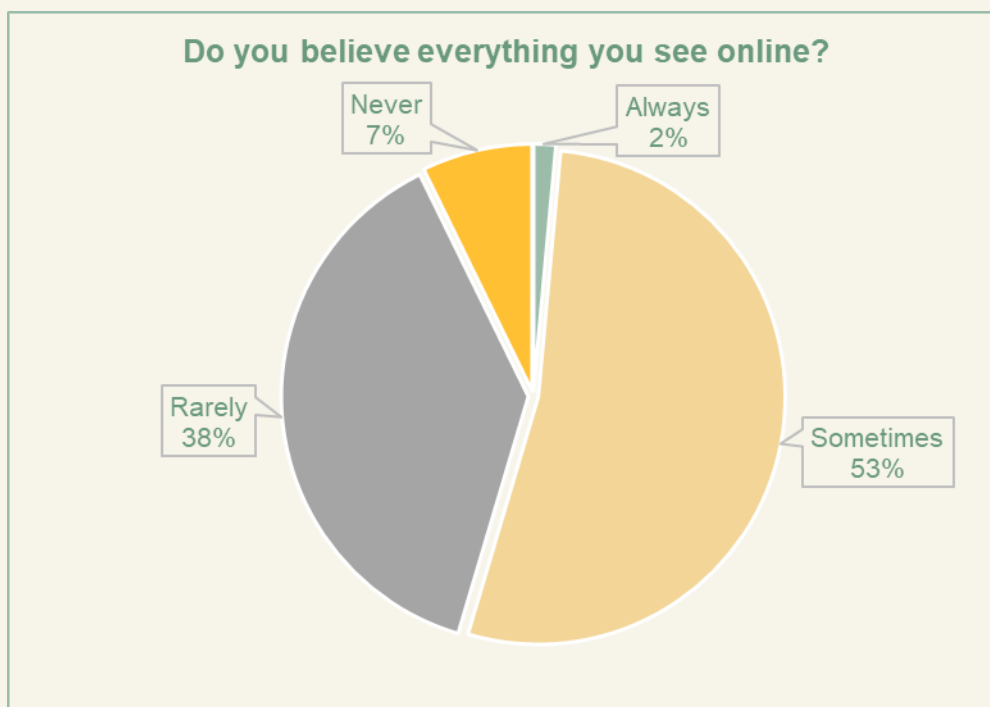
Poleg tega so podatki razkrili jasno priljubljenost vizualnih vsebin in družabnih omrežij. YouTube (21 %), Instagram (20 %), TikTok (18 %) in Snapchat (14 %) so najpogosteje uporabljene platforme. To kaže na trend po enostavno dostopnih in personaliziranih vizualnih informacijah. Poročilo poudarja, da te platforme spodbujajo hitro in čustveno uživanje vsebin, kar lahko ovira poglobljeno obdelavo informacij.



Graf št. 3 Uporaba družabnih platform

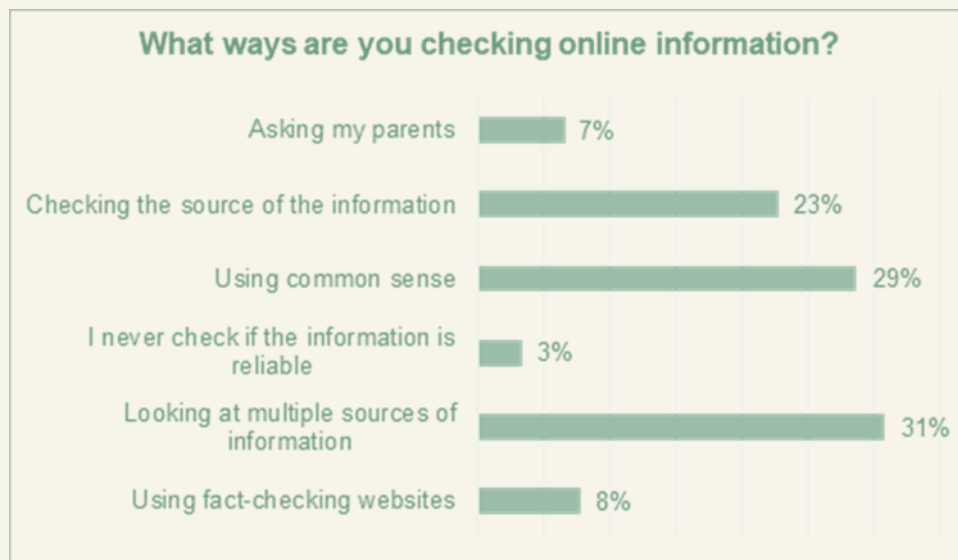
Razkorak med percepcijo kritičnih veščin in dejanskimi navadami

Čeprav je velik odstotek mladih, 91 % (tisti, ki so odgovorili »redko« in »včasih«), izjavil, da so previdni in kritično ocenjujejo informacije na spletu, je analiza pokazala, da še vedno obstaja razkorak med njihovim dojemanjem in dejanskimi navadami.



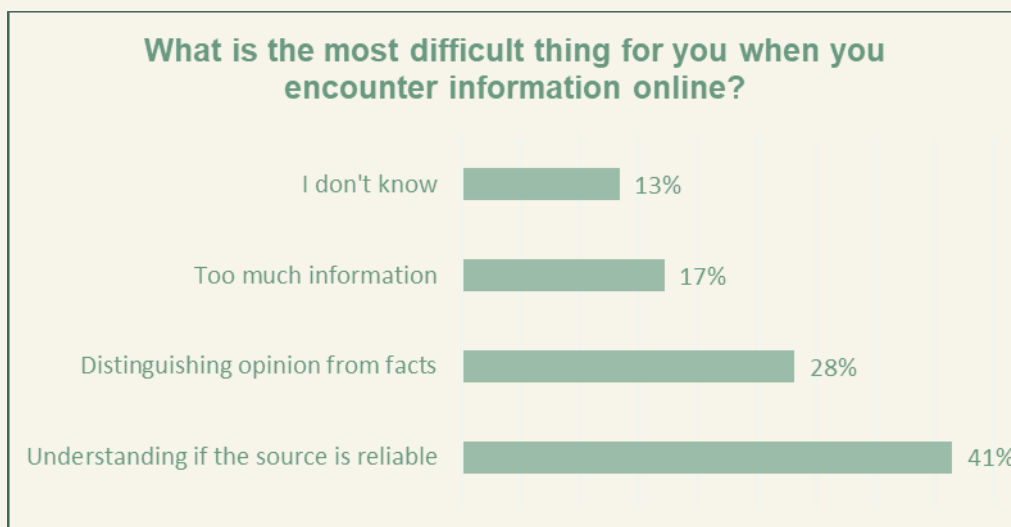
Graf št. 4 Razumevanje informacij

Vendar pa preverjanje dejstev (8 %) in nasveti staršev (7 %) nista priljubljeni izbiri za preverjanje informacij pri številnih anketirancih. Poleg tega se je 29 % mladih zanašalo na odgovor »zdrav razum«, ki ni vedno objektivni in pravilen.



Graf št. 5 Načini preverjanja informacij

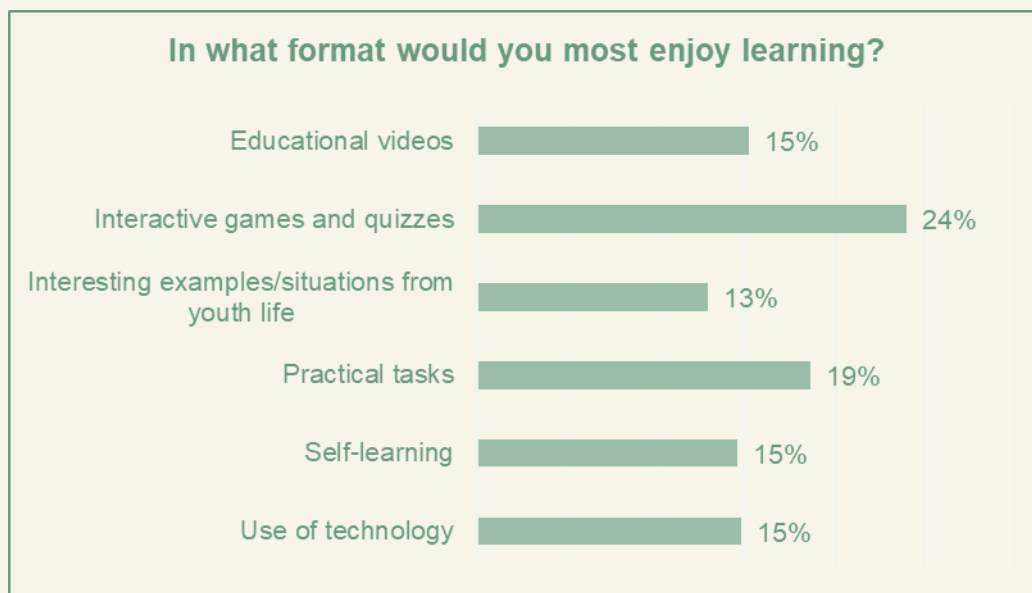
Pri vprašanju, kateri so največji izzivi pri ocenjevanju zanesljivosti virov, mladi navajajo, da se še vedno naletijo na znatne težave pri ugotavljanju, ali je vir zanesljiv (41 %), ter pri ločevanju med mnenji in dejstvi (28 %). Čeprav naj bi imeli močne kritične sposobnosti, kot so pokazali v odgovoru na grafikon št. 4, teh izzivov ne bi smeli dojemati kot tako pomembnih. To pomeni, da mladi še vedno težko določajo zanesljivost virov in ločijo mnenja od dejstev.



Graf št. 6 Težave pri preverjanju informacij

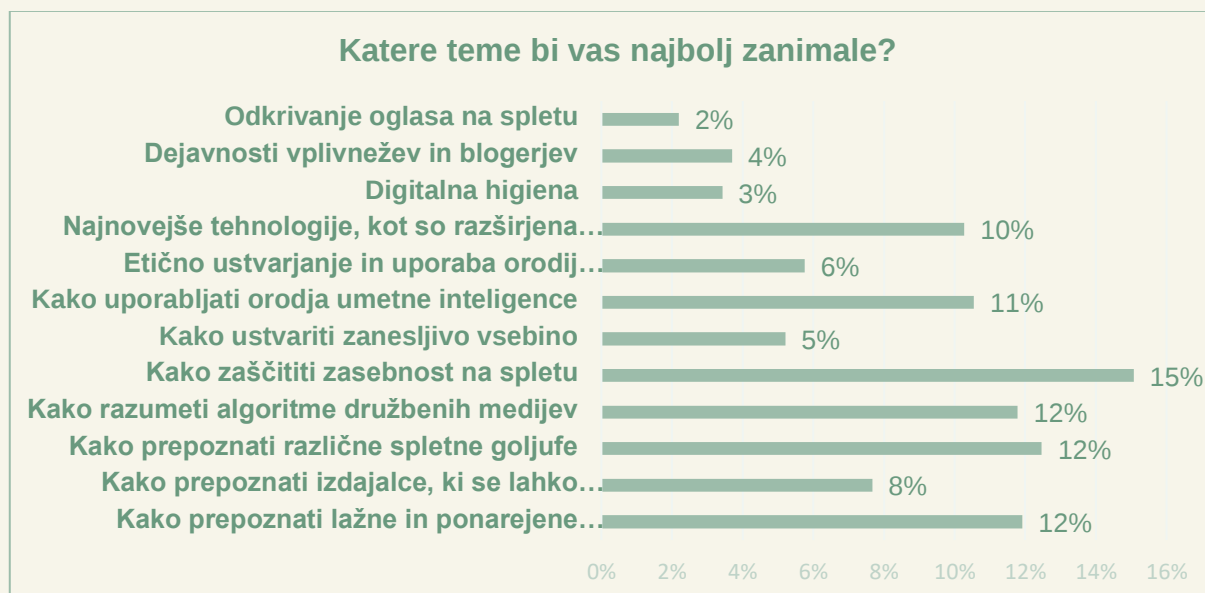
Preferenca za interaktivne in igrifikacijske pristope k učenju

Ankete so jasno pokazale, kako mladi raje pridobivajo znanje o medijski pismenosti. Kot najbolj privlačne oblike učenja prevladujejo igre in kvizi (24 %). To močno nakazuje, da bi morale izobraževalne vsebine vključevati interaktivne metode, vključno z igrami, testi in simulacijami. Poleg igrifikacije so mladi izrazili tudi zanimanje za učenje preko tehnologije, praktičnih nalog in resničnih življenjskih situacij, ki so povezane z njihovimi izkušnjami.



Graf št. 7 Načini učenja

Graf št. 8 prikazuje teme, ki mlade najbolj zanimajo. Želijo se naučiti o spletni varnosti in zaščiti osebnih podatkov (15 %), delovanju algoritmov družabnih omrežij (12 %) ter prepoznavanju spletnih prevarantov in lažnih informacij (12 %). Prav tako je bil izpostavljen tudi interes za praktične veščine na področju umetne inteligence (11 %) in za najnovejšo tehnologijo (10 %).



Graf št. 8 Najpomembnejše teme

SKLEPI

- Čeprav digitalna povezljivost ponuja veliko priložnosti, pa obenem mlade izpostavlja tudi velikemu tveganju, saj so preobremenjeni z ogromno količino razpoložljivih informacij, vendar nimajo orodij za njihovo kritično obdelavo in analizo. Pogosto se zadovoljijo z lažje dostopnimi ali priljubljenimi vsebinami na družabnih omrežjih, ne

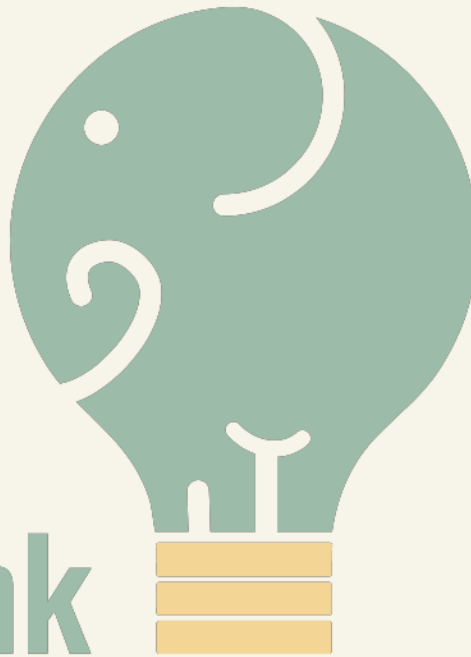


da bi dvomili o njihovi točnosti ali verodostojnosti. Zato je pomembno **okrepiti razumevanje delovanja sveta digitalnih medijev in sposobnost orientacije med prekomerno količino informacij na spletu.**

- **Spodbujati osebno odgovornost v digitalnem prostoru.** Posamezniki pogosto širijo sporočila ali druge vsebine, ne da bi pomislili na posledice. Mladi morajo razumeti, da imajo lahko njihova dejanja na spletu posledice in da lahko vsaka napisana beseda ali deljeno mnenje vpliva na njihov ugled ali javno mnenje.
- **Ozaveščati o tveganjih, povezanih z umetno inteligenco.** Ta tehnologija predstavlja nevarnost zaradi širjenja dezinformacij, lažnih novic, deepfake vsebin in je lahko tudi razlog za izgubo bistvenih veščin, kot so pisanje, analiziranje, sklepanje itd. Vendar je namesto izogibanja ali zavračanja UI pomembno najti prave načine za vključitev te tehnologije v življenja mladih.
- **Izobraževanje o medijski pismenosti mora preseči zgolj učenje tehničnih veščin** za uporabo ene ali več aplikacij, programov ali orodij. Mladi morajo pridobiti globlje razumevanje informacij, njihovega izvora in vpliva.

Z MEDIJSKO PISMENOSTJO DO ODGOVORNE MLADINE

YouTHink



Partnerji projekta

Public institution
Information Technologies Institute



SIMBIOZA
MED GENERACIJAMI

Pridruženi partner

