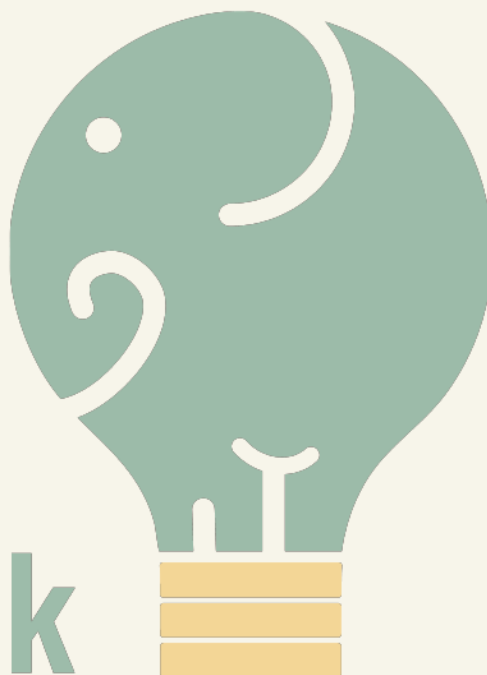


Z MEDIJSKO PISMENOSTJO DO ODGOVORNE MLADINE

YouTHink



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

WP2: A5/UČNI NAČRT

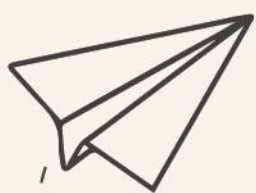
Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the Youth Affairs Agency. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.



Funded by
the European Union

Z MEDIJSKO
PISMENOSTJO
DO ODGOVORNE
MLADINE

YouTHink



Delovni paket 2: Training Combo Development

Rezultat A5: Učni načrt

Vodja delovnega paketa 2 – Rural Intrenet Access Points



"Z medijsko pismenostjo do odgovorne mladine" v okviru programa Erasmus+
Razvoj učnega načrta je skladu z licenco Creative Commons CC BY-NC-SA

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



VSEBINA

VSEBINA.....	3
UVOD.....	4
1. NAMEN UČNEGA NAČRTA IN UČNI CILJI	4
2. CILJNI SKUPINI	4
3. METODOLOGIJA IZBIRE IN STRUKTURIRANJA SCENARIJEV	4
4. SEZNAM TEORETIČNIH TEM.....	5
5. SEZNAM PRAKTIČNIH AKTIVNOSTI.....	6
6. INTEGRACIJA TEHNOLOŠKIH ORODIJ	7
7. PODROBNI OPISI SCENARIJEV.....	8
7.1. Podrobni opisi scenarijev	8
7.1.1. Scenarij št. 1: Nekaj ni v redu (ITI).....	9
7.1.2. Scenarij št. 2: Pomanjkanje spanja - Tako sem zaspan/A...? (ITI).....	10
7.1.3. Scenarij št. 3: Safari po virih (ITI).....	11
7.1.4. Scenarij št. 4: Filtrirni mehurčki in zaprti krogi informacij (eho sobane) (RIAP).....	12
7.1.5. Scenarij št. 5: Kaj imajo pijače opraviti z umetno inteligenco (RIAP).....	13
7.1.6. Scenarij št. 6: Past virtualnega prijateljstva (RIAP).....	14
7.1.7. Scenarij št. 7: Popoln profil - filter ali resničnost? (Simbioza).....	15
7.1.8. Scenarij št. 8: Lažna štipendija - sanjska štipendija ... ali digitalna prevara? (Simbioza).....	16
7.1.9. Scenarij št. 9: Vse javno ... ves čas (Simbioza).....	17
7.1.10. Scenarij št. 10: Ne igray se sam/a s sabo (IPT).....	18
7.1.11. Scenarij št. 11: Dajte nam denar (IPT).....	19
7.1.12. Scenarij št. 12: Ustvarjanje glasbe z umetno inteligenco (IPT)	20
7.1.13. Scenarij št. 13: Simulirana izkušnja spletnega nakupovanja (Crack4LAB).....	21
7.1.14. Scenarij št. 14: Filtrirana resničnost (Crack4LAB)	22
7.1.15. Scenarij št. 15: Čestitamo! Izbrali smo vas, da ... nam daste denar! (Crack4LAB).....	23
7.1.16. Scenarij št. 16: Ustvari, ne ponaredi! (Ynternet).....	24
7.1.17. Scenarij št. 17: Kako mi je umetna inteligenca ukradla slog (Ynternet).....	25



UVOD

Ta dokument predstavlja učni načrt za program medijske pismenosti, ki je posebej zasnovan za mlade. Učni načrt projekta YouTHink temelji na treh ključnih načelih: **aktivno učenje, igrifikacija in pismenost na področju umetne inteligence (UI)**. S sodelovanjem v pripravljenem programu bodo mladi vabljeni k raziskovanju resničnih digitalnih medijskih scenarijev in izzivov reševanja problemov in ne le teoretičnih pojmov.

Vsebina usposabljanja bo temeljila na **elementih igrifikacije, ki besedila pretvarjajo** v privlačne slike, ilustracije, video vsebine, kvize, uganke in druge zanimive oblike učenja. Ključno načelo vključuje tudi **integracijo UI pismenosti**, uvajanje temeljnih UI konceptov in spodbujanje mladih k ustvarjanju odgovornih in etičnih vsebin v nastajajoči dobi umetne inteligence.

1. NAMEN UČNEGA NAČRTA IN UČNI CILJI

Glavni namen učnega načrta je razviti inovativno izobraževalno pot v neformalnih izobraževalnih okoljih, ki bo spodbujala medijsko pismenost med mladimi, starimi od 14 do 19 let, da bodo lahko kritično presojali sodobno digitalno medijsko okolje.

2. CILJNI SKUPINI

- Primarna ciljna skupina - mladi, stari od 14 do 19 let.
- Sekundarna ciljna skupina - mladinski delavci iz formalnih in neformalnih izobraževalnih institucij, kot so šole, knjižnice, nevladne organizacije, skupnosti, mladinski centri, ki izvajajo in organizirajo usposabljanja za mlade.

3. METODOLOGIJA IZBIRE IN STRUKTURIRANJA SCENARIJEV

Partnerji projekta YouTHink so se odločili pripraviti skupno 17 scenarijev. Ustvarjanje in nastanek scenarijev je potekalo v več fazah, ki so se začele s predložitvijo kratkih opisov idej za scenarije, ki so jih partnerji pripravili na osnovi poročila WP2. Nato je potekalo glasovanje za izbor najboljših scenarijev, ki so vključevali izzive iz poročila WP2, rezultate kreativnih delavnic in odgovore iz anket v katerih so sodelovali mladi.

Učni načrt je napisan v obliki scenarijev, da omogoča praktično izvedbo, prikazuje resnične situacije iz izkušenj mladih na družabnih omrežjih in internetu ter te situacije postavlja v okolje reševanje problemov.

Scenariji:

	Scenariji
1	Nekaj ni v redu (Umetna inteligenca ustvari lažnega učitelja)
2	Pomanjkanje spanja - Tako sem zaspan/a...?
3	Safari po virih
4	Filtrirni mehurčki in zaprti krogi informacij (eho sobane)
5	Kaj imajo pijače opraviti z umetno inteligenco?
6	Past virtualnega prijateljstva
7	Popoln profil - filter ali resničnost? (Ko umetna inteligenca postane tvoj najboljši kot)



8	Lažna štipendija - sanjska štipendija ... ali digitalna prevara?
9	Vse javno ... ves čas
10	Ne igraj se sam/a s sabo
11	Dajte nam denar
12	Ustvarjanje glasbe z umetno inteligenco
13	Simulirana izkušnja spletnega nakupovanja
17	Filtrirana resničnost
15	Čestitamo! Izbrali smo vas, da... nam date denar!
16	Ustvari, ne ponaredi!
17	Kako mi je umetna inteligenca ukradla slog

4. SEZNAM TEORETIČNIH TEM

Za boljšo strukturo so izbranih 17 scenarijev združili v logično povezane kategorije glede na to, katera tema medijske pismenosti je primerna.

Oznaka	Tema	Podteme
T1	Umetna inteligenca (UI) in vsebine, ustvarjene z UI	- Kaj je UI - Generativna UI - Deepfake vsebine - UI smeti (nizkokakovostne vsebine ustvarjene z umetno inteligenco) - UI halucinacije (izmišljotine umetne inteligence) - UI orodja za ustvarjanje vsebin - Kako se UI uporablja za personalizacijo in napovedovanje vedenja v aplikacijah. - Izzivi pri prepoznavanju vsebin, ustvarjenih z UI
T2:	Kritično mišljenje in informacijska pismenost v digitalnem prostoru	- Vrednotenje virov - Preverjanje dejstev - Prepoznavanje pristranskosti - Razlika med dejstvi in mnenji - Analiza argumentov - Dezinformacije in lažne novice - Analiza celotne informacijske verige (vir, namen, vpliv)



T3:	Digitalna varnost in zasebnost	• Socialni inženiring, vključno z lažnim predstavljanjem • Phishing (ribarjenje) • Varnost gesel • 2FA (dvostopenjska avtentikacija) • Spletne prevare • Varstvo osebnih podatkov • Digitalni odtis • Spletni ugled • Kraja identitete
T4:	Digitalno dobro počutje in psihologija spletnega vedenja	• Tehnološka zasvojenost • Vpliv igrifikacije • Upravljanje časa pred zaslonom • Higiena spanja • Socialno primerjanje • Telesna podoba • Samopodoba • Čustvena manipulacija • Virtualna prijateljstva
T5:	Mehanizmi vplivanja na družabnih omrežjih	• Algoritmi družabnih medijev • Filtrirni mehurčki • Echo sobane • "Vplivniški" marketing • Skrito oglaševanje • Uporaba umetne inteligence pri personalizaciji • UI boti in avtomatizirana distribucija
T6:	Etika, pravo in odgovornost v digitalnem prostoru	• Etika UI • Odgovorna raba UI • Digitalno državljanstvo • Intelektualna lastnina in avtorske pravice v dobi umetne inteligence • Pravice potrošnikov na spletu

5. SEZNAM PRAKTIČNIH AKTIVNOSTI

Po analizi 17 izbranih scenarijev in praktičnih delov, ki so zanje načrtovani je mogoče opredeliti glavne kategorije praktičnih aktivnosti, ki so priporočene za izvedbo scenarijev.

Št.	Praktična aktivnost	Podrobnosti
-----	---------------------	-------------



PA1	Analiza in kritična ocena	Npr. analiza medijskih sporočil, profilov na družabnih omrežjih, zanesljivosti virov informacij, vsebin, ustvarjenih z umetno inteligenco, oglasov in objav vplivnežev; prepoznavanje pristranskosti, manipulacije in ponaredkov (lažnih vsebin).
PA2	Sprejemanje odločitev in reševanje problemov (simulacije)	Npr. odzivanje na spletne grožnje, sprejemanje odločitev v simuliranih situacijah - lažno e-poštno sporočilo (phishing elektronska pošta), UI deepfake, spletno nakupovanje, dileme/izzivi virtualnih prijateljev.
PA3:	Ustvarjanje vsebin (odgovorno in etično)	Npr. ustvarjanje pozitivnih/etičnih vsebin, oblikovanje smernic ali nasvetov, priprava informativnih sporočil, odgovorna raba orodij umetne inteligence za kreativnost.
PA4:	Refleksija in samoanaliza	Npr. analiza lastnih navad pri uporabi interneta, čustvenih reakcij na vsebine, digitalni odtis in nastavitve zasebnosti; oblikovanje osebnih strategij.
PA5:	Razprava, argumentacija in sodelovanje	Npr. sodelovanje v forumskih razpravah na platformi Moodle, oblikovanje argumentov, zagovarjanje mnenj, sodelovanje pri skupnih dokumentih, kot so smernice ali manifesti.
PA6:	Raziskovanje in iskanje informacij	Npr. preverjanje dejstev, iskanje informacij o verodostojnosti virov, iskanje različnih perspektiv.
PA7:	Načrtovanje in oblikovanje strategij	Npr. oblikovanje osebnega varnostnega načrta, načrta za digitalno dobro počutje ali strategije za razširjenje vsebin (če je primerno).

6. INTEGRACIJA TEHNOLOŠKIH ORODIJ

Čeprav vlada splošno prepričanje, da imajo mladi dovolj znanja za uporabo tehnologije, je raziskava med mladimi, izvedena v WP2, pokazala, da mladi pogosto precenjujejo svoje sposobnosti, zlasti v pedagoškem kontekstu.

Ciljna skupina projekta je zelo široka - od 14 do 19 let. Čeprav velja ta starostna skupina za "digitalne domorodce", so njihove veščine in izkušnje z določenimi programi ali platformami zelo različne. Na primer, mladi lahko znajo uporabljati TikTok za zabavo, vendar ne nujno kritično analizirati vsebin ali uporabljati UI generatorja slik za določeno učno nalogo. Po analizi 17 scenarijev je bila pripravljena tabela s priporočeno integracijo tehnoloških rešitev v scenarije.

Kategorija tehnologije/ orodja
1. Spletno učno okolje
Platforma Moodle
2. Interaktivne vsebine H5P (integrirane v Moodle)
- H5P "Interaktivni video" - H5P "Razvejani scenarij" - H5P "Kviz (niz vprašanj)", "Resnično/Neresnično", "Povleci in spusti" itd. - H5P "Slika z vročimi točkami (ali označenimi točkami)", "Primerjava slik", "Agamotto"



- H5P "Harmonika (ali zložljiva vsebina)", "Interaktivna knjiga", "Predstavitev tečaja"
- H5P "Kartice za dialog", "Flash kartice (učne kartice)"

3. UI orodja

- Orodja za ustvarjanje UI-vsebine (npr. generatorji besedila in slik, kot so MS Copilot, Gemini, Canva Magic Media, MS Designer, Craiyon)
- UI-klepetalni roboti (npr. ChatGPT, Gemini, Copilot - za predstavitev ali varen dostop)
- Aplikacije za urejanje/filtriranje slik z umetno inteligenco (primeri, demonstracije)
- Orodja za zaznavanje/odkrivanje UI (konceptualna razprava/demonstracija)

4. Orodja za sodelovanje in komunikacijo

- Moodle "Forum"
- Moodle "Wiki"
- Spletna orodja za glasovanje (npr. Padlet, Mentimeter, Slido)

5. Orodja za ustvarjanje vsebin (brez UI) in vizualizacijo

- Canva (ali podobna brezplačna orodja za grafično oblikovanje)

6. Orodja za iskanje in preverjanje informacij

- Internetni iskalniki (Google, DuckDuckGo itd.)
- Spletne strani za preverjanje dejstev (navedba, povezave)

7. Platforme družabnih medijev (za analizo)

- Instagram, TikTok, YouTube, Facebook, Discord, X (Twitter) (primeri, posnetki zaslona, varne povezave za analizo)

7. PODROBNI OPISI SCENARIJEV

7.1. PODROBNI OPISI SCENARIJEV

Scenariji pokrivajo široko paleto tem s področja medijske pismenosti: od kritičnega pogleda na realnost, prikazano na družabnih omrežjih ("Popoln profil - filter ali resničnost?", "Filtrirana resničnost"), in posebnosti spletnih odnosov ("Past virtualnega prijateljstva") do praktičnih veščin prepoznavanja prevar ("Lažna štipendija", "Ne igray se sam/a sabo") in upravljanja lastnega digitalnega odtisa ("Vse javno ... ves čas"). Posebna pozornost je namenjena izzivom in priložnostim, ki jih prinaša umetna inteligenca - deepfake vsebinam ("Nekaj ni v redu"), "smetem" ustvarjenih z umetno inteligenco ("Kaj imajo pijače opraviti z umetno inteligenco") in vprašanja avtorstva ("Kako mi je umetna inteligenca ukradla slog", "Ustvari, ne ponaredi!").

Spodaj so navedeni podrobni opisi 17 scenarijev.



7.1.1. SCENARIJ ŠT. 1: NEKAJ NI V REDU (UMETNA INTELIGENCA USTVARI LAŽNEGA UČITELJA) (ITI)

Naslov scenarija	Nekaj ni v redu (Umetna inteligenca ustvari lažnega učitelja)
Osnovna ideja	Scenarij pojasnjuje nevarnost deepfake posnetkov in kako lahko umetna inteligenca (UI) ustvari zelo realistične lažne video ali avdio posnetke, s katerimi se lahko nekdo lažno predstavlja (v tem primeru učitelj) in manipulira ali izvleče informacije. Prikazano je skozi situacijo, v kateri učenec prejme osebno video ali glasovno sporočilo od domnevnega učitelja, ki ga prosi, naj mu pošlje domačo nalogo, vendar je to ponaredek, ustvarjen z UI.
Cilj	Glavni cilj scenarija je ozavestiti mlade o nevarnostih, ki jih predstavljajo deepfakeji, ustvarjeni z umetno inteligenco, zlasti v situacijah, ko gre za prevzemanje identitete zaupanja vrednih oseb (npr. učiteljev), ter jim ponuditi praktična znanja za kritično ocenjevanje sumljivih osebnih sporočil, preverjanje verodostojnosti informacij in zaščito osebnih podatkov.
Učni rezultati	Po zaključku tega scenarija bodo mladi znali: • Z lastnimi besedami pojasniti, kaj je deepfake in kako umetna inteligenca omogoča njegovo ustvarjanje. • Prepoznati vsaj dva znaka, ki lahko nakazujeta, da je prejeto video ali avdio sporočilo od znane osebe ponaredek. • Opisati vsaj dve potencialni nevarnosti, povezani z lažnim predstavljanjem z uporabo deepfake vsebin. • Predlagati vsaj dva konkretna ukrepa, ki jih je treba sprejeti, če se sumi, da je prejeto osebno sporočilo deepfake. • Kritično oceniti pristnost prejetega osebnega video ali avdio sporočila, preden izvedejo zahteve, navedene v njem.



7.1.2. SCENARIJ ŠT. 2: POMANJKANJE SPANJA - TAKO SEM ZASPAN/A...? (ITI)

Naslov scenarija	Pomanjkanje spanja - Tako sem zaspan/a...?
Osnovna ideja	Raziskati, kako lahko aplikacije, ki temeljijo na umetni inteligenci (UI) in so zasnovane kot igre (npr. aplikacije za produktivnost, učenje ali druge aplikacije), vodijo do zasvojenosti pri najstnikih, manipulirajo uporabniško vedenje in negativno vplivajo na njihove spalne navade ter splošno duševno in telesno počutje. Scenarij temelji na primeru, kjer učenec postane obseden z UI-aplikacijo za produktivnost, ki z mehanizmi zadrževanja pozornosti skuša ohraniti njegovo aktivnost, a mu to na dolgi rok škoduje tako pri spanju kot tudi družabnem življenju.
Cilj	Glavni cilj scenarija je ozavestiti mlade o tveganjih zasvojenosti s tehnologijo, ki izhajajo iz manipulativnih metod igrifikacije in personalizacije UI v aplikacijah, jim ponuditi praktična znanja za prepoznavanje znakov škodljive uporabe ter uporabo strategij digitalnega dobrega počutja za ohranjanje zdravega ravnovesja.
Učni rezultati	Po zaključku tega scenarija bodo mladi znali: - Opisati vsaj dva elementa igrifikacije, ki se uporabljata v aplikacijah za angažiranje uporabnikov. - Razložiti, kako lahko UI personalizacija in napovedovanje vedenja manipulirata z vedenjem uporabnikov v aplikacijah. - Prepoznati nekaj potencialnih znakov zasvojenosti s tehnologijo v svojem vedenju ali vedenju svojih prijateljev. - Našteti nekaj potencialnih negativnih posledic pomanjkanja spanja na fizično, čustveno in kognitivno zdravje. - Bolje razumeti, kako ohraniti zdravo ravnovesje med uporabo digitalnih tehnologij in kakovostnim počitkom.



7.1.3. SCENARIJ ŠT. 3: SAFARI PO VIRIH (ITI)

Naslov scenarija	Safari po virih
Osnovna ideja	Razviti sposobnost mladih, za kritično ocenjevanje različnih spletnih virov informacij (vključno s tistimi, na katere lahko vpliva umetna inteligenca ali vsebujejo "halucinacij" umetne inteligence), prepoznavanje pristranskosti, nasprotij in razlik v kakovosti. Scenarij spodbuja sposobnost preverjanja informacij, razumevanja, kako so sporočila ustvarjena in kakšen vpliv lahko imajo s primerjanjem različnih virov na isto temo.
Cilj	Glavni cilj scenarija je razviti kritično informacijsko pismenost mladih, jih opremiti z zmožnostmi ocenjevanja, primerjave in preverjanja različnih spletnih virov, prepoznavanje pristranskosti in napak, ki jih povzroča umetna inteligenca, ter oblikovanje utemeljenih zaključkov o zanesljivosti informacij.
Učni rezultati	Po zaključku scenarija bodo mladi znali: - Našteti in opisati vsaj tri kriterije za ocenjevanje zanesljivosti spletnega vira informacij. - Primerjati vsaj dva različna informacijska vira na isto temo in prepoznati morebitna nasprotja ali pristranskosti. - Po lastnih besedah pojasniti, kaj pomeni UI "halucinacija" v kontekstu ustvarjanja informacij. - Uporabiti vsaj dve strategiji za preverjanje in potrjevanje dejstev ali informacij.



7.1.4. SCENARIJ ŠT. 4: FILTRIRNI MEHURČKI IN ZAPRTI KROGI INFORMACIJ (EHO SOBANE) (RIAP)

Naslov scenarija	Filtrirni mehurčki in zaprti krogi informacij (eho sobane)
Osnovna ideja	Omogočiti mladim kritično razumevanje mehanizma in vpliva filtrirnih mehurčkov in eho soban v spletnem okolju, ter jih opremiti s praktičnimi strategijami za raznolikost informacij, spodbujanje odprtosti in učinkovitejšo navigacijo po digitalnih prostorih.
Cilj scenarija	Glavni cilj scenarija je mladim razložiti, kako algoritmi družabnih omrežij in iskalnikov ustvarjajo personalizirane vsebine, znane kot filtrirni mehurčki in eho sobane. Ti digitalni pojavi lahko oblikujejo posameznikovo dožemanje realnosti, saj omejujejo njegovo izpostavljenost različnim pogledom. S konkretnim scenarijem se mlade pouči, kako delujejo algoritmi, kakšne so posledice filtrirnih mehurčkov in eho soban ter o pomenu kritičnega mišljenja in raznolikosti pogledov.
Učni rezultati	Po zaključku scenarija bodo mladi znali: - Pojasniti, kaj so filtrirni mehurčki in eho sobane ter kakšna je razlika med pojmom. - Razumeti, kako algoritmi umetne inteligence personalizirajo informacije v iskalnikih in na platformah družabnih omrežij. - Pridobiti praktične veščine, kako ublažiti in se izogniti eho sobanam na svojih računalih na družabnih omrežjih. - Kritično oceniti in se izogniti na tendenci potrjevanja lastnih prepričanj.



7.1.5. SCENARIJ ŠT. 5: KAJ IMAJO PIJAČE OPRAVITI Z UMETNO INTELIGENCO (RIAP)

Naslov scenarija	Kaj imajo pijače opraviti z umetno inteligenco?
Osnovna ideja	Glavna ideja scenarija je mladim predstaviti okolja družabnih medijev in kako ter na kakšen način so jih v zadnjih letih spremenile nastajajoče tehnologije, kot je umetna inteligenca.
Cilj scenarija	Ključni cilj scenarija je pojasniti, kako se vsebine, ustvarjene z umetno inteligenco, vključno z besedili, slikami in videoposnetki, širijo na različnih platformah družabnih medijev. S pomočjo interaktivnih aktivnosti bodo mladi razumeli potencial in omejitve te tehnologije, vključno z vprašanji o UI "smeteh", botih, personaliziranih vsebinah, UI vplivnežih itd.
Učni rezultati	Po zaključku tega scenarija bodo mladi znali: - Razumeti spreminjajoči se digitalni svet, zlasti izzive, ki jih predstavljajo vsebine, ustvarjene z umetno inteligenco. - Razložiti ključne trende na družabnih omrežjih z ilustracijo njihove uporabe v resničnem svetu. - Prepoznati bote, UI vplivneže in druge vsebine, ustvarjene z UI. - Razumeti orodja za preverjanje in kako razlikovati med dejstvi in fikcijo.



7.1.6. SCENARIJ ŠT. 6: PAST VIRTUALNEGA PRIJATELJSTVA (RIAP)

Naslov scenarija	Past virtualnega prijateljstva
Osnovna ideja	Vzpon spletnih skupnosti, družabnih omrežij in spletnih iger v zadnjem desetletju je pomembno spremenil način, kako se mladi med seboj povezujejo. Zaradi razvoja tehnologije se spreminjajo tudi tradicionalni pojmi odnosov. Zato je cilj tega scenarija okrepiti razumevanje zabrisanih meja med virtualnim in fizičnim svetom ter ponuditi pregled prednosti in slabosti virtualnih prijateljev.
Cilj scenarija	Glavni cilj scenarija je ozavestiti mlade o spletnih prijateljstvih z raziskovanjem, kako digitalne interakcije lahko oblikujejo njihovo identiteto in samopodobo, ter jih opremiti z veščinami, potrebnimi za kritično ocenjevanje prednosti in slabosti spletnih prijateljev.
Učni rezultati	Po zaključku tega scenarija bodo mladi znali: - Razumeti naravo spletnih interakcij. - Uporabljati nastavitve na platformah družabnih medijev in spletnih igrar za nadzor svoje zasebnosti. - Postavljati meje v spletnih prijateljstvih, vključno z upravljanjem časa, preživetega pred zaslonom, in prepoznavanjem trenutkov, ko se je treba odklopiti od spletnih aktivnosti.



7.1.7. SCENARIJ ŠT. 7: POPOLN PROFIL - FILTER ALI RESNIČNOST? (KO UMETNA INTELIGENCA POSTANE TVOJ NAJBOLJŠI KOT) (SIMBIOZA)

Naslov scenarija	Popoln profil - filter ali resničnost? (Ko umetna inteligenca postane tvoj najboljši kot)
Osnovna ideja	Scenarij prikazuje, kako dostopnost orodij za urejanje in filtri, ki temeljijo na umetni inteligenci (UI), vplivajo na digitalno samopodobo mladih na družabnih omrežjih, saj jim omogoča ustvarjanje zelo prilagojenih in pogosto nedosegljivih digitalnih različic samih sebe. Raziskuje, kako lahko nerealne podobe, ustvarjene s filtri in UI, negativno vplivajo na samozavest, dojemanje lastne telesne podobe in duševno zdravje (npr. tesnoba, nizka samozavest). Skozi zgodbo dekleta, ki postane odvisna od filtrov in ustvari drugi, bolj izpopolnjen profil, scenarij obravnava tudi samopodobo, težave s telesno podobo in izzive duševnega zdravja med mladimi. Preučuje psihološki vpliv nenehnega digitalnega izboljševanja in razliko med spletnimi osebnostmi in avtentično samopodobo.
Cilj	Glavni cilj scenarija je spodbuditi in ozavestiti mlade o psihološkem vplivu umetne inteligence na digitalno samopredstavitve in ideale telesne podobe. Njegov namen je pomagati razumeti, kako orodja za filtriranje in urejanje vplivajo na samopodobo in duševno zdravje, ter mlade opolnomočiti, da kritično ocenijo vsebine na družabnih medijih, ki promovirajo "idealizirane" podobe. Scenarij spodbuja sprejemanje lastnega videza, krepi duševno blagostanje in zagotavlja praktična znanja za ohranjanje zdravega odnosa do družabnih medijev s spodbujanjem kritične ocene tako vsebin, ki jih prejemajo, kot tudi vsebin, ki jih ustvarjajo.
Učni rezultati	Po zaključku scenarija bodo mladi znali: - Z lastnimi besedami pojasniti, kako umetna inteligenca omogoča manipulacijo slik in videoposnetkov na družabnih omrežjih, kako delujejo filtri in orodja za urejanje, ki temeljijo na umetni inteligenci, ter opisati njihov vpliv na samopodobo. - Prepoznati vsaj dva negativna učinka uporabe filtrov in urejanja fotografij na samopodobo ter oceniti, kdaj digitalno izboljševanje postane problematično za duševno blagostanje. - Oceniti, kako lahko nerealne slike na družabnih omrežjih vplivajo na samozavest in odnose z drugimi. - Predlagati vsaj dve strategiji za ohranjanje zdrave samopodobe in avtentične prisotnosti na spletu ter se zavzemati za bolj pristno in spoštljivo digitalno okolje. - Kritično oceniti vsebine družabnih omrežij, prepoznati slike, izboljšane z umetno inteligenco, in razumeti njihov vpliv na standarde lepote.



7.1.8. SCENARIJ ŠT. 8: LAŽNA ŠTIPENDIJA - SANJSKA ŠTIPENDIJA ... ALI DIGITALNA PREVARA? (SIMBIOZA)

Naslov scenarija	Lažna štipendija - sanjska štipendija ... ali digitalna prevara?
Osnovna ideja	Scenarij izpostavlja, kako umetna inteligenca spreminja naravo spletnih prevar z ustvarjanjem zelo prepričljivih in personaliziranih vsebin. Osredotoča se na psihološko manipulacijo, pri kateri prevaranti izkoriščajo ambicije, želje in zaupanje ljudi. Scenarij opozarja, da tradicionalni znaki prevar (slaba slovница, očitne napake) izginjajo, saj umetna inteligenca lahko ustvari popolnoma prepričljive vsebine. Osnovno sporočilo je, da je v dobi umetne inteligence potrebna še večja previdnost in kritično razmišljanje, saj so prevare vedno bolj izpopolnjene in težje prepoznavne.
Cilj	Ozaveščanje o vse bolj izpopolnjenih prevarah, ki vključujejo umetno inteligenco. Naučiti mlade, kako kritično ovrednotiti digitalne vsebine, preverjati njihovo pristnost in zaščititi svoje osebne podatke.
Učni rezultati	Po zaključku scenarija bodo mladi znali: - Pojasniti, kaj je socialni inženiring in kako deluje. - Opisati, kako umetna inteligenca omogoča prepričljive digitalne prevare. - Prepoznati vsaj tri znake, ki lahko nakazujejo na prevaro. - Oceniti tveganja, povezana s prevarami. - Našteti vsaj dve varni metodi za preverjanje pristnosti ponudb ali spletnih strani. - Opisati vsaj tri možne posledice, če postanejo žrtev prevare.



7.1.9. SCENARIJ ŠT. 9: VSE JAVNO ... VES ČAS (SIMBIOZA)

Naslov scenarija	Vse javno ... ves čas
Osnovna ideja	Osnovna ideja scenarija je digitalna odgovornost in trajnost spletnega odtisa. Poudarja, kako lahko današnja spontana in brezskrbna uporaba družabnih medijev povzroči dolgoročne posledice za posameznikovo prihodnost. Osredotoča se na razliko med trenutno svobodo izražanja in dolgoročnimi vplivi, ki jih mladi pogosto ne predvidevajo. V središču so vprašanja trajnosti digitalnih podatkov, vpliva algoritmov in umetne inteligence na oblikovanje osebnih profilov ter potreba po ozaveščenosti o digitalnem vedenju. Scenarij poudarja povezavo med prisotnostjo v spletu in priložnostmi v resničnem življenju ter pomen premišljenega ravnanja in razmisleka pred objavo. Sporoča, da digitalna pismenost ni le poznavanje uporabe tehnologije, temveč tudi razumevanje, kako naše spletno vedenje oblikuje našo prihodnost.
Cilj	Povečati ozaveščenost o trajnosti digitalnega odtisa, dolgoročnih posledicah deljenja informacij na spletu in vlogi umetne inteligence pri profiliranju posameznikov.
Učni rezultati	Po zaključku scenarija bodo mladi znali: - Pojasniti, kaj je digitalni odtis in zakaj je pomemben. - Oceniti, katere vrste objav so lahko dolgoročno škodljive. - Opisati, kako umetna inteligenca lahko analizira spletne profile in oblikuje vtis o posamezniku. - Prepoznati vsaj dve strategiji za odgovornejše spletno vedenje. - Prepoznati razliko med zasebnim in javnim digitalnim vedenjem ter njegove posledice.



7.1.10. SCENARIJ ŠT. 10: NE IGRAJ SE SAM/A S SABO (IPT)

Naslov scenarija	Ne igray se sam/a s sabo
Osnovna ideja	Scenarij obravnava pridobivanje uporabniških podatkov s prevarantskimi shemami in njihovo uporabo za zlonamerne namene. Mlad najstnik od prijateljev izve za fantastično spletno igro, ki je brezplačna in obljublja nagrade v obliki virtualne valute in drugih vrednih nagrad. Da bi zmagal, mora najstnik sodelovati v virtualnih turnirjih, kjer pa skrivaj zbirajo njegove osebne podatke, račune na družabnih omrežjih in gesla.
Cilj	Ozavestiti mlade o tveganjih deljenja osebnih podatkov in gesel v digitalnih okoljih, zlasti v spletnih igrah in na zabavnih platformah. Razviti sposobnost prepoznavanja poskusov phishinga in tehnik socialnega inženiringa, prikritih kot so npr. izzivi ali virtualne nagrade. Spodbujati varno in etično ravnanje pri uporabi interneta, kritično analizo, zaščito digitalne identitete in prijavo sumljivih vsebin.
Učni rezultati	Po zaključku tega scenarija bodo mladi znali: - Pojasniti, kaj je socialni inženiring in kako se uporablja za spletno zavajanje. - Prepoznati opozorilne znake v igrah ali na platformah, ki lahko skušajo zbirati občutljive podatke. - Razumeti pomen varovanja osebnih podatkov. - Kritično oceniti zavajajoče namene zahtev po osebnih podatkih v digitalnih okoljih. - Sprejeti etično in preventivno/varno ravnanje pri interakciji z igrami in spletnimi platformami.



7.1.11. SCENARIJ ŠT. 11: DAJTE NAM DENAR (IPT)

Naslov scenarija	Dajte nam denar
Osnovna ideja	Scenarij govori o vplivih umetne inteligence. (UI klepetalni roboti, izkoriščanje mladih potrošnikov, čustvena manipulacija z umetno inteligenco). Študentka je navdušena, ko jo najljubša modna znamka kontaktira prek UI klepetalnega robota, ki popolnoma posnema slog blagovne znamke, ter ji ponuja status "ambasadorke". UI komunikacija je presenetljivo osebna in laskava. Vse, kar mora storiti, je kupiti nekaj izdelkov po "posebni ceni" in jih promovirati na svojih družabnih omrežjih. Hitro porabi svoje prihranke, vendar kmalu ugotovi, da "posebna cena" v resnici ni tako ugodna in da izdelki niso tako kakovostni, kot je pričakovala. Ko poskuša izraziti svoje pomisleke, ugotovi, da je komunicirala izključno z UI sistemom, programiranim za pridobivanje mladih kupcev s pomočjo personaliziranega trženja. Zdaj se sprašuje: ali je bila povezava, ki jo je čutila do blagovne znamke, v celoti ustvarjena z algoritmom?
Cilj	Prepoznati, razumeti in se upreti manipulativnim taktikam, ki jih poganja umetna inteligenca ali vplivneži v spletnem marketingu, družabnih omrežjih in potrošniških interakcijah. Razviti veščine za sprejemanje informiranih odločitev o interakcijah, ki jih posreduje umetna inteligenca. Prepoznati taktike socialnega inženiringa, prikrite kot igre ali ponudbe.
Učni rezultati	Po zaključku tega scenarija bodo mladi znali: - Razločevati med pristno človeško interakcijo in vsebino, ki jo ustvari umetna inteligenca. - Razvijati sposobnosti kritičnega mišljenja in skeptičnost do na prvi pogled ugodnih ali koristnih ponudb. - Sprejemati strategije za zaščito pred manipulacijo potrošnikov, ki jo vodi UI. - Stremeti k kritičnemu razmišljanju ("vprašaj se, preden klikneš, premisli, preden kupiš"). - Razvijati sposobnosti kritičnega ocenjevanja trženja, ki ga posreduje umetna inteligenca.



7.1.12. SCENARIJ ŠT. 12: USTVARJANJE GLASBE Z UMETNO INTELIGENCO (IPT)

Naslov scenarija	Ustvarjanje glasbe z umetno inteligenco
Osnovna ideja	Scenarij pojasnjuje, kako se lahko napredna tehnološka orodja, ki temeljijo na umetni inteligenci kopirajo, zlorablajo ali spreminjajo dele avtorsko zaščitene glasbenih del za neprimerne namene. Učencu je ponujen ustvarjalni izziv - napisati besedilo za pesem o pomembnih temah, kot so varstvo okolja, enakost spolov, vključevanje itd. Učitelj je želel, da učenec razmisli o teh temah, vendar je bil učenec bolj navdušen nad možnostjo, da bi ustvaril pesem s profesionalnim zvokom, ki bi jo lahko delil na družabnih omrežjih in si tako pridobil pozornost in popularnost. Ker ni imel dostopa do instrumentov in profesionalnega studia niti glasbenega znanja za ustvarjanje lastne originalne glasbe, se je odločil, da bo priredil znano in aktualno pesem ter besedilo nadomestil s svojim. Za to se je odločil uporabiti svoje znanje o generativnih orodjih UI, kot so Moises AI, Suno ali Mureka, ChatGPT, Audacity itd.
Cilj	Ozavestiti mlade o vprašanjih in tveganjih glede avtorskih pravic, etike in izvirnosti ob upoštevanju uporabe teh orodij ter razumeti, kako lahko pomožne tehnologije podpirajo ustvarjanje medijskih vsebin.
Učni rezultati	Po zaključku tega scenarija bodo mladi znali: - Razumeti, kako delujejo orodja za pomoč pri ustvarjanju glasbe. - Prepoznati pojme avtorstva, avtorskih pravic in soglasij. - Prepoznati in opisati etična in pravna tveganja, povezana z zlorabo tujih materialov. - Razviti kritično sposobnost prepoznavanja in preverjanja izvirnosti dela z obratnim inženiringom. - Razumeti spremembe v ustvarjalnem procesu. - Znati uporabljati orodja za preverjanje avtentičnosti.



7.1.13. SCENARIJ ŠT. 13: SIMULIRANA IZKUŠNJA SPLETNEGA NAKUPOVANJA (CRACK4LAB)

Naslov scenarija	Simulirana izkušnja spletnega nakupovanja
Osnovna ideja	Scenarij vodi učence skozi simulirano spletno nakupovanje, da spoznajo in raziskujejo digitalno pismenost in varnost na spletu. Vadili bodo prepoznavanje lažnih spletnih strani, ocenjevanje mnenj in slik izdelkov, analizo dovoljenj aplikacij, upravljanje digitalnih plačil in razumevanje zasebnosti. Scenarij učence popelje na lažne in prave spletne trgovine, kjer se naučijo prepoznati manipulativno oglaševanje in se izogniti spletnim prevaram.
Cilj	Razviti kritično mišljenje ozaveščenost potrošnikov, jim pomagati prepoznati tveganja e-trgovine, zaščititi njihove podatke, oceniti spletne vsebine in sprejemati premišljene odločitve pri nakupovanju po spletnih trgovinah in digitalnih tržnicah.
Učni rezultati	Po zaključku tega scenarija bodo mladi znali: - Prepoznati opozorilne znake morebitne prevare na spletnih nakupovalnih straneh ali aplikacijah. - Kritično oceniti mnenja uporabnikov in priporočila vplivnežev, da bi odkrili lažne/avtomatizirane vsebine, manipulacije ali napačne informacije. - Prepoznati poskuse phishinga in zavajajoče oglaševalske taktike. - Razumeti osnovna pravila digitalne higiene, kot so zaščita zasebnosti in varne plačilne metode. - Razumeti pomen dovoljenj za aplikacije in katere osebne podatke, lahko pridobi aplikacija za e-trgovino. - Izvesti simuliran spletni nakup z uporabo varnih digitalnih praks.



7.1.14. SCENARIJ ŠT. 14: FILTRIRANA RESNIČNOST (CRACK4LAB)

Naslov scenarija	Filtrirana resničnost
Osnovna ideja	Scenarij raziskuje vse večjo prisotnost umetne inteligence na področju vizualne umetnosti in oblikovanja. Skozi vrsto interaktivnih aktivnosti se učencem predstavi mešanica slik: nekatere so ustvarili človeški umetniki, ki so leta svojega življenja posvetili izpopolnjevanju svojih veščin, druge pa je ustvarila umetna inteligenca, ki se je učila na podlagi človeških slik in nima lastnega izvirnega sloga. Izziv je razlikovati med njimi. Ta vaja ne le poudarja, kako realistične so lahko slike, ustvarjene z umetno inteligenco, ampak tudi odpira vprašanja o avtentičnosti, ustvarjalnosti in vlogi človeške domišljije v digitalni dobi. Scenarij spodbuja kritično mišljenje in vizualno pismenost pri ocenjevanju digitalnih vsebin.
Cilj	Glavni cilj tega scenarija je ozavestiti mlade o zmožnostih in omejitvah umetne inteligence na področju vizualne ustvarjalnosti. Z analizo resničnih in umetno ustvarjenih slik bodo pridobili veščine za prepoznavanje digitalno ustvarjenih vsebin, razmišljali o njihovih vplivih na umetnost in razumeli, kako kritično pristopiti do vizualnih vsebin na spletu. Hkrati je enako pomembno razviti spoštovanje do prave digitalne umetnosti - razumeti njen, ustvarjalni proces, čas in znanje, ki ga umetniki vložijo v delo. To pomaga učencem ne le razlikovati med deli, ki so jih ustvarili ljudje, in deli, ki jih je ustvarila umetna inteligenca, ampak tudi spoštovati vrednost umetniškega ustvarjanja v digitalni dobi.
Učni rezultati	Po zaključku tega scenarija bodo mladi znali: - S svojimi besedami pojasniti, kako se orodja UI uporabljajo za ustvarjanje umetnosti in vizualnih oblikovanj. - Prepoznati vsaj dva vizualna ali slogovna indikatorja, ki nakazujeta, da je sliko ustvarila umetna inteligenca. - Primerjati umetniška dela, ustvarjena s pomočjo umetne inteligence, in opisati razlike v tehniki, podrobnostih ali čustvih. - Razmisliti vplivu rasti UI generirane umetnosti o tem, na tradicionalne pojme ustvarjalnosti, avtorstva in umetniške vrednosti. - Uporabiti tehnike vizualne analize za preverjanje izvora in pristnosti digitalnih umetniških del na spletu. - Razumeti, kakšen je proces ustvarjanja prave digitalne umetnosti in koliko časa je potrebno za učenje in izdelavo enega digitalnega umetniškega dela.



7.1.15. SCENARIJ ŠT. 15: ČESTITAMO! IZBRALI SMO VAS, DA ... NAM DASTE DENAR! (CRACK4LAB)

Naslov scenarija	Čestitamo! Izbrali smo vas, da... nam daste denar!
Osnovna ideja	Scenarij raziskuje, kako se lažni programi kulturne izmenjave, potovalne priložnosti in partnerstva z vplivneži uporabljajo za manipulacijo in goljufanje mladih. S pomočjo simulirane digitalne interakcije se učenci povežejo z umetno inteligenco v obliki klepetalnega robota ali e-pošte, ki jim ponuja vznemirljivo priložnost v tujini, vendar kmalu odkrijejo sumljive znake: ponarejene dokumente, zahteve po denarju in neetično zbiranje podatkov. Scenarij izpostavlja, kako se digitalna orodja, vključno z umetno inteligenco, vse pogostejše uporabljajo za ustvarjanje dovršenih in čustveno manipulativnih prevar, ki ciljajo na radovedne mlade.
Cilj	Naučiti mlade, kako kritično oceniti digitalne ponudbe, še posebej tiste, ki so povezane s potovanji, štipendijami ali partnerstvi na družabnih omrežjih. Scenarij razvija njihovo digitalno pismenost, poznavanje taktik socialnega inženiringa in praktična znanja na področju spletne varnosti, varstva podatkov in odgovorne uporabe umetne inteligence v kontekstu kulturnega raziskovanja.
Učni rezultati	Po zaključku tega scenarija bodo mladi znali: – Prepoznati čustvene in tehnične taktike, ki se uporabljajo v prevarantskih sporočilih (npr. občutek nujnosti, obljuba nagrade, lažna avtoriteta). – Oceniti verodostojnost spletnih ponudb, zlasti tistih, povezanih s kulturnimi izmenjavami in partnerstvi vplivnežev. – Prepoznati znake UI klepetalnikov ali samodejno ustvarjenih prevarantskih kampanj. – Uporabiti strategije zasebnosti in varovanja podatkov pri interakciji z neznanimi digitalnimi vsebinami. – Razmisli, kako se v digitalnih prevarah izkoriščajo zaupanje, kulturna radovednost in identiteta.



7.1.16. SCENARIJ ŠT. 16: USTVARI, NE PONAREDI! (YINTERNET)

Naslov scenarija	Ustvari, ne ponaredi!
Osnovna ideja	MOJA domača naloga, MOJE delo, MOJI rezultati. Učenje je dejanje poglobljanja mojega razumevanja teme. Priložnost, da naredim stvari, ki so pomembne. Učenje je dejavnost, s katero poglobim razumevanje določene teme - ne samo zato, da bi opravil/a, ampak da rastem. Je priložnost, da raziskujem, kaj je zame pomembno, da postavim vprašanja, eksperimentiram in izrazim svoje mnenje. Ne glede na to, ali uporabljam umetno inteligenco, video ali digitalna orodja, ne gre le za porabo informacij - ustvarjam nekaj, kar kaže, kaj mislim, kaj mi je pomembno in kaj sem se naučil/a. Ker je to moje delo in ima to pomen.
Cilj	Okrepiti odgovornost za svoje delo in rezultate, razumeti uporabo osebnih podatkov in njihovo varovanje, kritično razmišljati o, etični uporabi umetne inteligence. Razumeti uporabo osebnih podatkov in njihovo zaščito tako, da se naučimo, kako se osebni podatki zbirajo, uporabljajo in delijo na spletu, ter razviti navade in strategije za zaščito svoje digitalne identitete. Raziskati, kako orodja umetne inteligence vplivajo na ustvarjalnost in pravičnost, ter kritično razmišljati o tem, kdaj in kako jih odgovorno uporabljati.
Učni rezultati	Po zaključku tega scenarija bodo mladi znali: – Izkazati lastništvo nad procesom in rezultati svojega učenja ter pokazati odgovornost pri izvajanju, predstavljanju in refleksiji svojega dela. – Prepoznati, kako digitalne platforme zbirajo in uporabljajo osebne podatke, ter uporabiti strategije za zaščito zasebnosti in digitalne identitete. – Kritično oceniti digitalna orodja in platforme ter razumeti njihov namen, omejitve in potencialne vplive na učenje in družbo. – Digitalne tehnologije uporabljati ustvarjalno in smiselno za izražanje osebnih stališč ter za vključevanje v teme iz resničnega sveta, ki so jim pomembne.

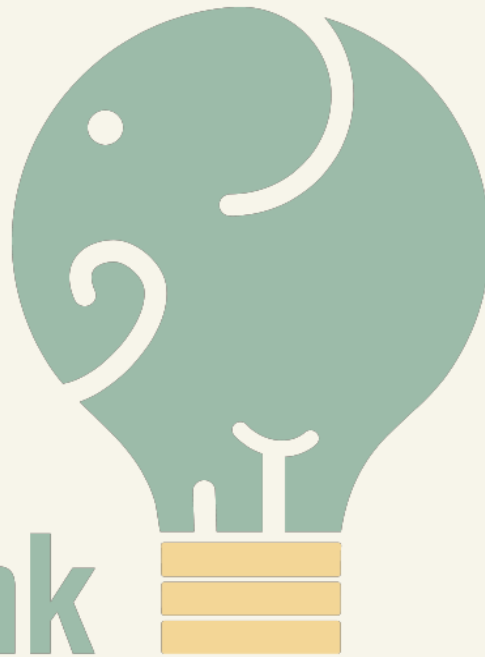


7.1.17. SCENARIJ ŠT. 17: KAKO MI JE UMETNA INTELIGENCA UKRADLA SLOG (YINTERNET)

Naslov scenarija	Kako mi je umetna Inteligenca ukradla slog
Osnovna ideja	Scenarij raziskuje, kako generativna umetna inteligenca lahko posnema, premeša in včasih izkorišča različne umetniške sloge tem primeru vizualni svet studia Ghibli. Čeprav lahko orodja umetne inteligence ustvarijo čudovite slike, v slogu Ghibli, se poraja pomembno vprašanje: Kdo je lastnik sloga? Ali lahko nekaj, kar je globoko čustveno, kulturno in ročno ustvarjeno, posnema stroj? Kaj se zgodi, ko se edinstvena identiteta umetnika reducirana na podatke za množično reproduciranje? Scenarij spodbuja k raziskovanju, kako UI uporablja obstoječa umetniška dela za ustvarjanje nove vsebine, ter k razmisleku o intelektualni in ustvarjalni lastnini.
Cilj	Razmisliti o tem, kako delimo svojo prisotnost na spletu - vključno z obrazom in osebnimi izkušnjami - ter razumeti posledice ponovne uporabe ali predelave ustvarjalnega dela drugih. Kaj pomeni uporabiti umetniško delo nekoga drugega? Kje je meja med navdihom in prisvajanjem? Kaj si o posnemanju svojega sloga z umetno inteligenco mislijo pravi umetniki in kako želijo, da se z njihovim delom ravna?
Učni rezultati	Po zaključku tega scenarija bodo mladi znali: – Opisati, kako lahko deljenje osebnih slik (npr. selfijev) na spletu vpliva na zasebnost, lastništvo in učenje umetne inteligence. – Razložiti, kako umetna inteligenca uporablja obstoječa umetniška dela (npr. slog Ghibli), in razpravljati o razliki med navdihom, posnemanjem in krajo. – Povzeti različna stališča umetnikov glede uporabe njihovega sloga z umetno inteligenco ter oblikovati svoje lastno mnenje. – Z etično ozaveščenostjo in ustreznim navajanjem avtorjev uporabljati generatorje slik UI ali orodja za predelavo.

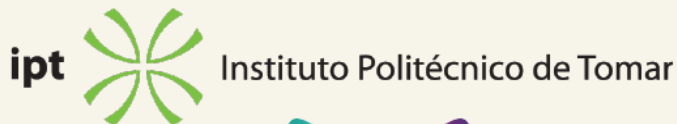
Z MEDIJSKO PISMENOSTJO DO ODGOVORNE MLADINE

YouTHink



Partnerji projekta

Public institution
Information Technologies Institute



SIMBIOZA
MED GENERACIJAMI

Pridruženi partner

