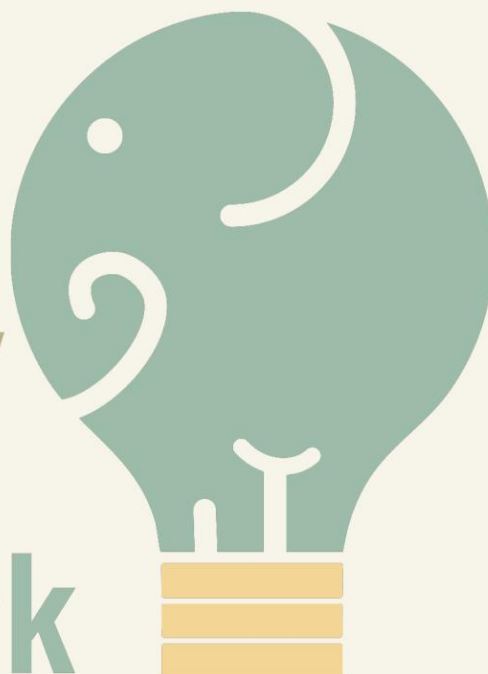


RESPONSIBLE YOUTH THROUGH MEDIA LITERACY EDUCATION

YouTHink

Project No 2024-1-LT02-KA220-YOU-000251256



METODOLOŠKE SMERNICE

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.

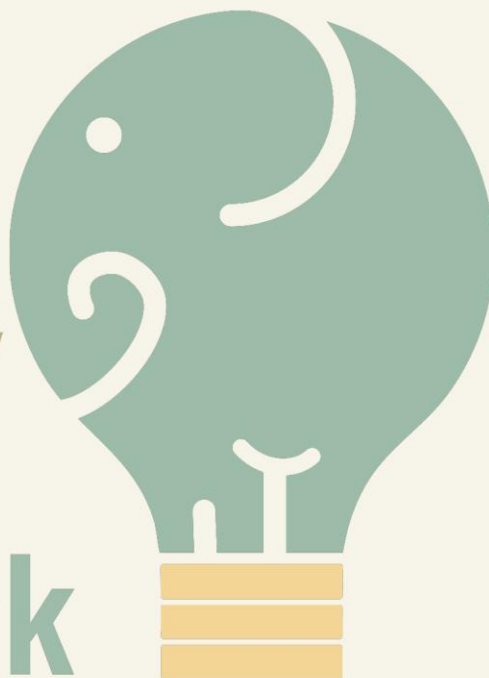


Co-funded by
the European Union

RESPONSIBLE YOUTH THROUGH MEDIA LITERACY EDUCATION

YouTHink

Project No 2024-1-LT02-KA220-YOU-000251256



Work Package WP4: Pilot and Scaling-Up the Model for Media Literacy Learning
Deliverable A1: Methodology guidance for youth workers
Leader of WP4 – Simbioza



“Responsible Youth through Media Literacy Education” by Erasmus+ Project
WP4 “Pilot and Scaling-Up the Model for Media Literacy Learning” under
the Creative Commons licence 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.



Co-funded by
the European Union



CONTENT

UVOD	5
Kontekst projekta in cilji pilotnih usposabljanj v okviru WP4	5
KONCEPT IZOBRAŽEVALNE POTI	6
Tehnična združljivost	6
1. I. DEL: SMERNICE ZA MLADE	7
1.1. Dobrodošli na digitalnem potovanju	7
1.2. Prvi koraki na platformi Moodle	8
1.2.1. Kaj je "Moodle"?	8
1.2.2. Step by Step: How to log in to the Platform?	8
1.2.3. Before starting: Language Selection	8
1.2.4. Zakaj so slušalke vaše najpomembnejše orodje pri misiji?	8
1.3. Obvladovanje misij in scenarijev	9
1.3.1. Kateri scenariji vas čakajo?	9
1.3.2. Vaša ekipa na tem potovanju (liki)	10
1.3.3. Faze vaše misije (predvideni čas)	12
1.3.4. Kako pridobite kodo pobega?	14
1.3.5. Kako dokončate misijo in pridobite potrdilo?	14
1.3.6. Strogo pravilo digitalnega prostora	15
1.3.7. Praktični detektivski nasveti za vašo varnost	16
1.3.8. Dodatni viri in preglednost (izjava o omejitvi odgovornosti)	16
1.4. Pogosto zastavljena vprašanja (FAQ)	17
2. II. DEL: SMERNICE ZA MENTORJE IN METODOLOGIJA PILOTNIH USPOSABLJANJ	19
2.1. Uvod v metodologijo	19
2.1.1. Teme in vprašanja gradiv »YouTHink«	19
2.1.2. Metodološki model: od teorije do eksperimentov	20
2.1.3. Katere kompetence bomo pomagali razvijati mladim?	20
2.1.4. Trajanje programa in možnosti prilagajanja	21
2.1.5. Vključevanje štirih likov v scenarije	22
2.2. Vloga mentorja in oblike usposabljanja	23
2.2.1. Vzpostavljane osebne stike z mladimi udeleženci	23
2.2.2. priprava mentorja v okolju Moodle	24
2.2.3. Faze izkustvenega učenja (»učenje skozi prakso«)	24
2.2.4. Pravila navigacije v okolju Moodle in spremljanje napredka	25
2.2.5. Formula za odklepanje potrdila (3 koraki)	27
2.2.6. Nasveti za opravljanje dejavnosti v scenariju	27
2.3. Smernice za mentorje za uporabo platforme Moodle	30
2.4. Smernice za izvedbo pilotnega usposabljanja	37
2.4.1. Pred usposabljanjem (kontrolni seznam za pripravo in ureditev prostora)	38
2.4.2. Odpravljanje tehničnih težav	40



2.4.3. Urnik in modeli usposabljanja (sprint, dvodnevni in kombinirani model).....	40
2.4.4. Podpora različnim starostnim skupinam.....	53
2.4.5. Nasveti za vodenje skupinskih razprav.....	53
2.4.6. Kaj pri vodenju storiti in česa ne.....	56
2.4.7. Kako ponoviti usposabljanje.....	57
2.4.8. Prilagajanje vašemu okolju.....	57
3. III. DEL: SMERNICE ZA MULTIPLIKATORJE.....	58
3.1. Metodološke smernice za multiplikatorje.....	58
3.1.1. Pravna prilagodljivost in svoboda prilagajanja.....	58
3.1.2. Smernice za uporabo likov YouTHink v drugih situacijah.....	58
3.1.3. Strategije vključevanja v ustanove in prilagodljive oblike.....	59
3.1.4. Modularnost in povezovanje z orodji umetne inteligence.....	60
3.1.5. Etična razširitev, varnost podatkov in skladnost s predpisi EU.....	60
3.1.6. Digitalna ekologija in trajnostne prakse.....	62
3.1.7. Ocenjevanje sprememb v znanju in zbiranje povratnih informacij.....	62
3.2. Kanali za diseminacijo in platforme za odnose z javnostjo.....	63
PRILOGE.....	64
Priloga 1: Obrazec za soglasje staršev oziroma skrbnikov [Logotip organizacije, ki izvaja usposabljanje].....	64
Priloga 2: Vprašalnik za mlade pred usposabljanjem YouTHink.....	66
Priloga 3: Vprašalnik za mlade po usposabljanju YouTHink.....	70
Priloga 4: Vprašalnik za vrednotenje za mladinske delavce oziroma mentorje.....	73
Priloga 5: Vprašalnik za partnerske organizacije za vrednotenje kakovosti delovnega paketa WP4.....	76
Priloga 6: Predloge vabil na pilotna usposabljanja.....	77
Priloga 7: Predloga poročila o pilotnem usposabljanju YouTHink WP4.....	78

UVOD

KONTEKST PROJEKTA IN CILJI PILOTNIH USPOSABLJANJ V OKVIRU WP4

Digitalni prostor je že dolgo naravno družbeno okolje mladih, vendar je razvoj tehnologije, zlasti skokovit napredek generativne umetne inteligence, ustvaril izzive brez primere. Sintetični mediji, globoki ponaredki, informacijski mehurčki, ki jih oblikujejo algoritmi, in personalizirane manipulacije zahtevajo povsem novo raven digitalne odpornosti. Mednarodni projekt »YouTHink« se na te izzive odziva skozi prizmo neformalnega izobraževanja, njegov namen pa je pomagati mladim, da se iz pasivnih uporabnikov vsebin preoblikujejo v kritično razmišljujoče in odgovorne digitalne državljane.

Ta priročnik je bil pripravljen kot ključni rezultat WP4/A1, da bi zagotovil metodološki in izvedbeni okvir za izvajanje pilotnih usposabljanj YouTHink v vseh partnerskih državah. Dokument vsebuje jasne smernice za organizacijo teh pilotnih usposabljanj v času trajanja projekta, hkrati pa je zasnovan kot trajnosten in dolgoročno uporaben vir po njegovem zaključku, ki je na voljo partnerjem, prihodnjim mentorjem ali zunanjim organizacijam, ki želijo izvajati usposabljanja YouTHink. Ker projekt združuje digitalna učna okolja, pripovedovanje zgodb, interaktivne dejavnosti H5P in metodologije učenja na podlagi scenarijev, je bistveno zagotoviti, da vsi deležniki enotno razumejo izobraževalni pristop, postopek izvajanja in pričakovane učne rezultate.

V pilotna usposabljanja je načrtovana neposredna vključitev najmanj 200 mladih, starih od 14 do 19 let, pri čemer bo zagotovljena dejavna udeležba predstavnikov ranljivih skupin. Za zagotovitev trajnostnega širjenja tega znanja in nemotenega izvajanja usposabljanj v posameznih regijah je v proces vključenih najmanj 40 mladinskih delavcev. Usposobljeni so za delovanje v vlogi posrednikov na področju medijske pismenosti, ki so sposobni samostojno obravnavati kompleksne digitalne teme. Cilj pilotnega usposabljanja je z izvajanjem v praksi zbrati kakovostne povratne informacije, podprte s podatki. Standardizirane predloge, metode izvajanja in orodja za vrednotenje bodo pripomogli k zbiranju primerljivih rezultatov iz vseh partnerskih držav. To bo omogočilo objektivno oceno kakovosti, učinkovitosti in ustreznosti gradiv, razvitih v okviru WP2 in WP3, ter pripravo priporočil za deležnike glede uporabe učnih gradiv po zaključku projekta.

Poleg tega priročnik prispeva k dolgoročni trajnosti in razširljivosti projekta, saj organizacijam, šolam, mladinskim centrom in drugim deležnikom omogoča ponovno uporabo ter prilagajanje razvite metodologije in učnih gradiv pri prihodnjih izobraževalnih dejavnostih.

Natančneje, priročnik se uporablja kot:

- praktični vodnik za izvajanje, namenjen mladinskim delavcem in izvajalcem usposabljanj;
- metodološki okvir za učenje na podlagi scenarijev;
- priročnik za izvajanje 17 scenarijev na platformi Moodle;
- vodnik za uporabo platforme Moodle in interaktivnih dejavnosti H5P;
- okvir za zagotavljanje kakovosti pilotnih usposabljanj;
- orodje za standardizacijo dela projektnih partnerjev;
- podporni dokument za spremljanje in vrednotenje;



- vir za prihodnje multiplikatorje in organizacije;
- referenčni dokument za trajnost in razširjanje.

Namen priročnika je zagotoviti, da se vsa pilotna usposabljanja izvajajo po enotni metodologiji, hkrati pa omogočiti prilagodljivost glede na lokalne okoliščine, potrebe udeležencev, kulturne razlike in organizacijska okolja. Dokument spodbuja vključujoče, zanimive in na udeležence osredotočene izobraževalne prakse, ki med mladimi krepijo medijsko pismenost, kritično mišljenje in digitalno odpornost. Smernice iz tega priročnika je treba uporabljati v vseh fazah usposabljanj, od priprave in izvedbe do vrednotenja in razširjanja rezultatov.

Pomembno je poudariti načelo trajnosti in odprtosti. Vsa metodologija, ki se uporablja med pilotnimi usposabljanji in je opisana v tem priročniku, je sestavljena iz odprtih izobraževalnih virov (OER). Gradiva so zaščitena z licenco Creative Commons (CC BY-NC-SA), ki drugim mladinskim organizacijam in izobraževalnim ustanovam omogoča, da vsebino prilagodijo in uporabljajo v nekomercialne namene, pri čemer morajo navesti avtorstvo.

KONCEPT IZOBRAŽEVALNE POTI

V skladu z metodologijo »YouTHink« se namesto tradicionalnega, suhoparnega podajanja teoretičnih informacij uporablja učno okolje, ki temelji na scenarijih in reševanju problemov. Namesto poslušanja predavanj o socialnem inženiringu ali filtrskih mehurčkih so udeleženci postavljeni v realistične in prepoznavne situacije. V praksi to pomeni, da morajo mladi sami sprejemati odločitve v trenutkih pritiska. Skupaj z likom Adamom morajo na primer analizirati sumljiv videoklic, ki spretno izkorišča avtoriteto učitelja, ali Emi pomagati razvozlati psihološke pasti popolne virtualne identitete, ustvarjene z umetno inteligenco, in tako naprej.

Drugi temeljni element izobraževalne poti je prehod od besedilne k vizualni izkušnji. Gradivo je vizualno oblikovano in prilagojeno estetiki »Young Adult«. Je dinamično in privlačno ter uporablja sodoben vizualni jezik, ki ga mladi razumejo. Kratki vložki, ustvarjeni na primer z orodji za sintezo videa in zvoka, ilustracije v slogu stripa ter interaktivni izzivi bodo pomagali ohraniti pozornost udeležencev, hkrati pa bodo odražali tempo in obliko prejemanja informacij, ki ju je generacija Z vajena na družbenih omrežjih.

TEHNIČNA ZDRUŽLJIVOST

Celotna inovativna učna arhitektura je vzpostavljena v spletnem učnem okolju (OLE) »Moodle« <https://moodle-youthink.eu>. Tehnološka rešitev je izbrana tako, da izvajalcem usposabljanj ni treba namestiti dodatnih zunanjih programov ali vzpostaviti kompleksne infrastrukture. Orodja H5P, integrirana v platformo, omogočajo ustvarjanje interaktivnih vsebin v okolju Moodle, od razvejanih odločitvenih dreves (Branching Scenarios) do videoposnetkov z interaktivnimi premori in točkami za razmislek. Takšna uporaba modulov H5P omogoča tudi izjemno preprosto lokalizacijo in prevajanje vsebin v druge jezike brez izgube interaktivnih funkcionalnosti.



1. I. DEL: SMERNICE ZA MLADE

1.1. DOBRODOŠLI NA DIGITALNEM POTOVANJU

Why are you here and what's in it for you?

Tvoja pozornost je trenutno najdragocenejša valuta, za katero se vsak dan borijo tisoči algoritmov, platform družbenih omrežij in orodij umetne inteligence. Analizirajo tvoje klike, oblikujejo tvoj tok novic in ti pogosto poskušajo narekovati, katerim lepotnim standardom moraš ustrezati, katere stvari moraš imeti ali katerim novicam moraš verjeti.

Nismo tukaj zato, da bi ti govorili, naj izbrišeš TikTok, ali ti predavali o času, preživetem pred zaslonom. Prostor »YouTHink« je zasnovan tako, da ti omogoča ponovno prevzeti nadzor. Namen te platforme je okrepiti tvojo »digitalno imunost«, torej sposobnost nadzorovanja tehnologije, da tehnologija ne bi nadzorovala tebe.

S premagovanjem izzivov na tej platformi boš nova znanja in spretnosti praktično uporabljal v vsakdanjem življenju. Naučil se boš prepoznati trike socialnega inženiringa ter zaščititi svoje račune in denar pred prevaranti, ki se skrivajo za neverjetno ugodnimi ponudbami za igre ali lažnimi štipendijami. Umetne inteligence ne boš razumel kot grožnjo, temveč kot orodje. Naučil se boš razlikovati med videoposnetki z globokimi ponaredki in lažnimi novicami, ustvarjenimi s ChatGPT, ter resničnimi dejstvi. Pridobil boš tudi orodja za zaščito svojega digitalnega odtisa in zavestno oblikovanje svoje spletne podobe ter se naučil upreti različnim nerealističnim filtrom.

Kako boš tukaj okrepil svojo digitalno imunost?

Vsak dokončan scenarij in vsaka rešena dilema ti bosta pomagala razvijati spretnosti medijske pismenosti ter izboljšati znanje na naslednjih področjih:

- **Medijska pismenost in kritično mišljenje:** tvoj notranji detektiv, ki ti pomaga takoj prepoznati, kdo je naročil oglas, zakaj določena podoba postane viralna in kje besedilo poskuša vplivati na tvoja čustva.
- **Digitalno državljanstvo in etika:** sposobnost ustvarjanja spletne kulture, v kateri ima tvoje mnenje težo, vsebina, ki jo ustvarjaš, pa ne posnema klišejev umetne inteligence, temveč izraža tvoj pravi glas.
- **Spletna varnost in higiena:** znanje o tem, kako prevarantom nemudoma zapreti vrata, zaščititi svoja gesla na igralnih platformah in za seboj ne puščati nevarnih digitalnih sledi.
- **Čustvena odpornost:** tvoj jasen um, ki algoritmom preprečuje, da bi v tebi povzročili paniko ali jezo oziroma da bi se zaradi popolnega profila nekoga drugega, olepšanega s filtri, počutil manjvredno.
- **Refleksija in komunikacija:** sposobnost, da ne pritisneš zgolj gumba »Všeč mi je« ali napišeš »kul«, temveč svoje mnenje utemeljiš, razpravljaš z vrstniki, analiziraš svoje vedenje in deliš resnične rešitve za zagotavljanje varnosti.



1.2. PRVI KORAKI NA PLATFORMI MOODLE

1.2.1. KAJ JE "MOODLE"?

Moodle je naša virtualna učna platforma, na kateri so scenariji na voljo v več jezikih: slovenščini, angleščini, portugalščini, italijanščini, litovščini in francoščini. Učno okolje YouTHink ni tradicionalni učbenik. Predstavlja resnične situacije, v katerih učenje poteka prek odločitev, ki jih sprejemaš, in njihovih posledic. Namesto branja opredelitev se boš znašel v situaciji, v kateri boš moral sprejemati odločitve.

Ob prvi prijavi v sistem takoj izberi jezikovno okolje, v katerem se nameravaš učiti, in ga ne spreminjaj. To ni zgolj formalnost. Če začneš opravljati naloge v okviru scenarija v enem jeziku in pozneje preklopiš na drugega, sistem znotraj enega profila ne bo mogel pravilno sinhronizirati tvojih digitalnih značk (Moodle Badges), zbranih skrivnostnih kod pobega in končnih potrdil.

Tvoj cilj v tem okolju je uspešno opraviti izbrane scenarije, zbrati skrivne kode in prejeti mednarodna potrdila.

1.2.2. STEP BY STEP: HOW TO LOG IN TO THE PLATFORM?

To start your mission, you will need to complete a few steps:

- **Odpri platformo**

V brskalnik vnesi povezavo: <https://moodle-youthink.eu/>.

- **Ustvari račun**

V zgornjem desnem kotu okna klikni gumb »Prijava« in nato izberi možnost »Ustvari nov račun«.

- **Vnesi podatke**

Izpolni zahtevana polja. Izmisli si edinstveno uporabniško ime in varno geslo. Za potrditev računa uporabi svoj e-poštni naslov.

- **Potrdi registracijo**

Prijavi se v svojo e-pošto, poišči sporočilo sistema »YouTHink« in klikni potrditveno povezavo. To je vse, tvoj virtualni profil je aktiviran.

1.2.3. BEFORE STARTING: LANGUAGE SELECTION

Ko prvič odprete glavno stran tečaja, boste na vrhu videli jezikovni meni. To je najpomembnejše pravilo: preden aktivirate kateri koli scenarij, na spustnem seznamu takoj izberite svoj materni jezik oziroma želeni jezik učenja.

Ko izberete jezik, ga ne smete več spreminjati in morate vse scenarije opraviti v istem jeziku. Tako boste zagotovili, da se zbrane kode pobega in končna potrdila sinhronizirajo znotraj enotnega sistema.

1.2.4. ZAKAJ SO SLUŠALKE VAŠE NAJPOMEMBNEJŠE ORODJE PRI MISIJI?

Pri misijah YouTHink ima zvok bistveno vlogo. Ker vas v vsakem scenariju čakajo videoposnetki in dialogi z liki, ustvarjeni z umetno inteligenco, vam priporočamo, da si pred pritiskom gumba »Začni« nadenete slušalke. Slušalke vam v skupni učilnici ali mladinskem centru zagotavljajo tudi zasebnost in zbranost. Zagotovo namreč ne želite, da bi vam prijatelj, ki naloge rešuje hitreje,



nehote razkril skrivnost zgodbe, kodo pobega, ki se pojavi v ozadju, ali zaključek, povezan z napadom, ki je onesposobil strežnik.

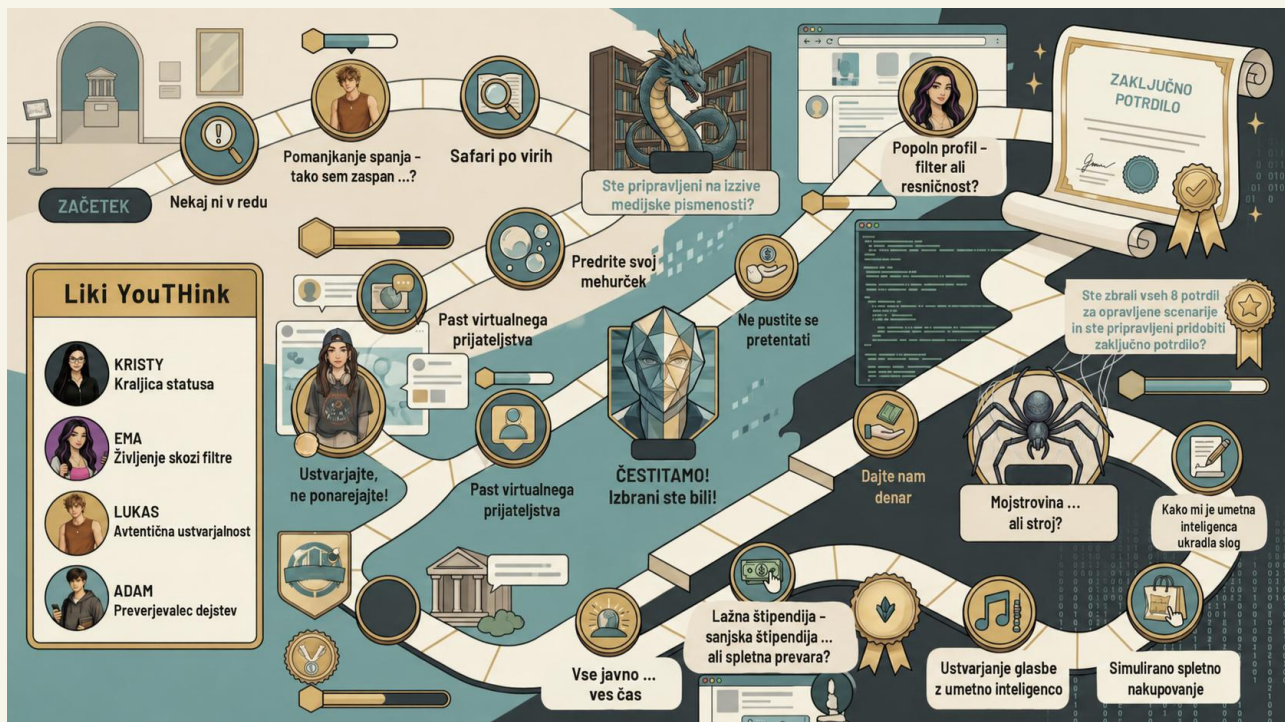
1.3. OBVLADOVANJE MISIJ IN SCENARIJEV

1.3.1. KATERI SCENARIJI VAS ČAKAJO?

Na platformi vas čaka 17 edinstvenih misij, ki obravnavajo najbolj aktualne dileme sodobnega interneta:

- **Nekaj ni v redu.** Pozno ponoči prejmete osebni videoklic učitelja z zelo nujno in nenavadno prošnjo. Čas se izteka, ekipo zajema panika, vaš junak na zaslonu pa mora sprejeti odločitev.
- **Pomanjkanje spanja: Tako sem zaspan ...?** Lukas opazi, da nova učna aplikacija deluje nekoliko nenavadno. Boljše rezultate ko dosega, težje ponoči odloži telefon.
- **Safari po virih.** Internet je preplavljen s senzacionalno novico, ki jo že deli vsa vaša šola. Podati se boste morali v informacijsko džunglo in preveriti, ali je informacija resnična ali zgolj digitalni milni mehurček.
- **Predrite svoj mehurček.** Zakaj je tok vsebin vašega prijatelja na družbenih omrežjih videti popolnoma drugače od vašega, čeprav vaju zanimajo podobne stvari? Pokukajte v zakulisje algoritmov in ugotovite, kako nastajajo nevidne odmevne komore.
- **Pasti umetne inteligence na družbenih omrežjih.** Spremljate nov priljubljen profil, ki objavlja neverjetne slike in nasvete. Vendar se zaradi njegovega vedenja sprašujete, ali komunicirate z resnično osebo ali z algoritmom.
- **Past virtualnega prijateljstva.** Oseba s podobnimi interesi, ki ste jo spoznali v digitalnem prostoru, vam ponudi pomoč pri igri in si želi tesnejšega stika. Naloga misije je prepoznati tanko mejo med resničnim prijateljstvom in manipulacijo, preden prestopite mejo varnega območja.
- **Popoln profil: filter ali resničnost?** Ema na družbenih omrežjih prikazuje brezhiben slog in popoln vsakdan. Toda kaj se zgodi, ko digitalna maska postane tako težka, da se prava Ema začne bati svojega obraza?
- **Lažna štipendija: sanjska štipendija ... ali digitalna prevara?** V svojem e-poštnem nabiralniku najdete uradno oblikovano sporočilo o mednarodni štipendiji, ki vam je bila dodeljena. Ponudba zveni idealno, toda ali vam bodo vaše ambicije preprečile, da bi opazili skrito past v sporočilu?
- **Vse javno ... ves čas.** Kristy meni, da je ena smešna fotografija na spletu zgolj kratkotrajna šala, ki bo hitro izginila. Ta misija bo pokazala, kako lahko digitalni odtis čaka in se oglasi v najbolj nepričakovanem trenutku.
- **Ne pustite se pretentati.** Brezplačni spletni turnir vam ponuja priložnost, da postanete prvak in pridobite veliko virtualne valute. Edini pogoj je, da opravite nekaj hitrih korakov za registracijo, ki bodo za vašega junaka spremenili pravila igre.
- **Dajte nam denar.** Znana blagovna znamka vam ponuja ekskluzivne pogoje in osebno komunikacijo. Stik se zdi presenetljivo tople in prilagojen prav vam, toda kdo v resnici nadzoruje to dopisovanje?
- **Ustvarjanje glasbe z umetno inteligenco.** Lukas ustvari glasbeno skladbo za projekt in s pametnimi orodji hitro doseže rezultat. Kje je meja med navdihujočo uporabo tehnologije in prisvajanjem dela nekoga drugega?

- **Simulirano spletno nakupovanje.** Vstopili ste na digitalno tržnico, kjer vas čakajo tisoči izdelkov, popustov in privlačnih priporočil. Ali boste lahko opravili varen nakup, ko okolje uporablja vsa mogoča sredstva psihološkega pritiska?
- **Mojstrovina ... ali stroj?** Zaradi spora na razstavi digitalne umetnosti morate postati strokovnjak. Sami boste morali preizkusiti ustvarjalni proces in poiskati vizualne znake, ki ločujejo človeški talent od samodejnega ustvarjanja s programsko kodo.
- **ČESTITAMO! Izbrani ste!** Nujno sporočilo vas obvesti, da ste osvojili brezplačno potovanje. Zdi se, da je vse potrjeno z uradnimi dokumenti, vendar mora digitalni detektiv preveriti, česa drugi zaradi panike ne opazijo.
- **Ustvarite, ne ponarejajte!** Prišel je čas za vaš digitalni projekt. Ta izziv vam bo pomagal razumeti, zakaj sta vaš osebni glas in avtentičen spletni izdelek dragocenejša od kakršnega koli samodejnega kopiranja in lepljenja z umetno inteligenco.
- **Kako mi je umetna inteligenca ukradla slog.** Model umetne inteligence z neverjetno natančnostjo posnema vizualni svet vaših najljubših umetnikov in celo vaše fotografije. Kaj se zgodi, ko sta edinstven ustvarjalni slog in identiteta uporabljena za ustvarjanje drugih fotografij ali ilustracij?



1.3.2. VAŠA EKIPA NA TEM POTOVANJU (LIKI)

V scenarijih nenehno delujejo različne sile, od pritiska po popolnem videzu do preproste želje po ustvarjanju tistega, kar vam je všeč. V učnem okolju YouTHink vas bodo spremljali štirje liki, vaši vrstniki. Srečujejo se s povsem enakimi situacijami, kot jih vi ali vaši prijatelji doživljate vsak dan. Vsak od njih ima svoje prednosti in slabosti, vaša naloga pa bo, da jim in sebi pomagata sprejemati pravilne odločitve.



Življenje skozi filter z Emo. Na tisoče sledilcev, darila sponzorjev in nenehen boj za pozornost. Na prvi pogled se zdi, da ima vse, vendar se za tem pročeljem skriva izjemen psihološki pritisk. Skupaj z Emo boste razkrivali iluzije družbenih omrežij in analizirali, kako umetna inteligenca oblikuje nerealistične lepote standarde.

Lov na status s Kristy. Vse, kar je najnovejše, najdražje in ekskluzivno, mora biti na njenem zaslonu. Kristy slepo sledi trendom in se pogosto ujame v pasti prikritega oglaševanja in potrošništva. Med brskanjem s Kristy boste razkrivali pasti tekmovanja za status in potrošništva. Naučili se boste opaziti, kako algoritmi oblikujejo vaše »odmevne komore« in informacijske mehurčke, ter prepoznavati prikrite manipulacije v oglaševanju ali vsebinah, ustvarjenih z umetno inteligenco. Njene zgodbe vam bodo pomagale razumeti delovanje algoritemskih manipulacij in razloge, zaradi katerih podležemo čredni miselnosti.



Adam vas bo popeljal v svet digitalne varnosti in pridobivanja obveščevalnih podatkov iz odprtih virov. Prvi opazi sumljivo e-poštno sporočilo, prepozna ustvarjeno sintetično vsebino ali manipulativno shemo. Adam bo postal vaš vodnik po labirintih pridobivanja obveščevalnih podatkov iz odprtih virov (OSINT) ter vas naučil zaščititi osebne podatke in prepoznati tudi najspretnnejše prevarante. Postali boste neke vrste detektiv. Analizirali boste sheme socialnega inženiringa, se naučili poiskati primarne vire informacij, prepoznavati napade z lažnim predstavljanjem in se izogibati spletnim prevarantom, ki se skrivajo za lažnimi štipendijami ali spletnimi trgovinami.



Z Lukasom pa bomo nadaljevali z avtentično ustvarjalnostjo in čustvenim blagostanjem. Ples, gibanje in nič stresa zaradi števila všečkov. Ta fant umetne inteligence ne uporablja za izboljševanje svojega obraza, temveč za inovativno urejanje videoposnetkov ali ustvarjanje glasbe. Odkrili boste, kako lahko umetna inteligenca postane inovativen pomočnik pri ustvarjanju slik ali glasbe brez kršenja avtorskih pravic. Skupaj z Lukasom boste odkrili, kako tehnologijo spremeniti v gonilo svoje avtentične ustvarjalnosti in se pri tem upreti umetno ustvarjenemu pritisku. Naučili se boste obvladovati zasvojenost s tehnologijo, da vam namensko zasnovani mehanizmi aplikacij za zadrževanje uporabnikov ne bodo več kratili spanja in zmanjševali resnične kakovosti življenja.

1.3.3. FAZE VAŠE MISIJE (PREDVIDENI ČAS)

V okolju YouThink lahko začnete s katerim koli scenarijem. Sami določate tempo učenja. K zahtevnejšim interaktivnim videoposnetkom se lahko vrnete ali teoretične vsebine pregledate tolikokrat, kolikor je potrebno za dokončanje naloge.



Vsak učni scenarij je zasnovan kot samostojna misija, ki vas vodi skozi zaporedne izzive in ima enako strukturo. Ocenjuje se, da boste za dokončanje enega scenarija potrebovali približno 4 pedagoške ure, kar skupaj znaša približno 180 minut. Vsega vam ni treba dokončati naenkrat. Sistem beleži vaš napredek, zato lahko napredujete s hitrostjo, ki vam ustreza. V tabeli je prikazan predvideni čas za vsak del scenarija.

- ~5-10 min. **Uvod (predstavitev situacije)**
Začne se s kratkim dinamičnim videoposnetkom, ki predstavi lik in njegovo težavo ter prikaže, katere digitalne spretnosti boste pridobili.
- ~30 min. **Simulacija (sprejemanje odločitev) ali druga interaktivna dejavnost**
V interaktivnem odločitvenem drevesu neposredno prevzamete vlogo lika ali rešujete križanke, iščete znake urejanja na slikah in opravljate naloge s funkcijo povleci in spusti. Napake se pri tem takoj spremenijo v dragocene lekcije brez kakršnih koli negativnih posledic.
- ~30 min. **Teorija in iskanje kode**
Analizirate kratke videoposnetke ali digitalne knjige, v katerih so skrite skrivne številke. Brez te kode pobega ne boste mogli odkleniti zaključnega preizkusa znanja.



- ~60 min. **Ustvarjalna praksa (»učenje skozi prakso«)**
Zapustite okolje platforme Moodle in z zunanjimi oblikovalskimi orodji ali orodji generativne umetne inteligence sami ustvarite dejanski izdelek. Izberete lahko raven »Ustvarjalni sprint« za začetnike ali nalogo »Ustvarjalni maraton« za napredne uporabnike. Pri izbiri vam lahko vedno pomaga mentor.
- ~25 min. **Deljenje rezultatov in refleksija**
Ustvarjeno vsebino delite na forumu Moodle in v zgodbah na Instagramu s ključnikom #YouTHinkChallenge2026 ter se o njej pogovorite z vrstniki. Pri nalaganju svojega dela v javno dostopen prostor morate upoštevati pravila varovanja zasebnosti. Ustvarjena vsebina ne sme vsebovati občutljivih podatkov, osebnih naslovov, resničnih telefonskih števil ali podatkov za prijavo. Vaš digitalni odtis mora prikazovati vaše kompetence, ne sme pa odpirati vrat zlonamernim osebam. Vsa navodila za dokončanje nalog boste našli v opisu naloge posameznega scenarija.
- ~15 min. **Zaključni preizkus znanja**
Scenarij se zaključi s preizkusom znanja, ki vsebuje 5 vprašanj. Pri vsakem vprašanju bodo na voljo pravilni in nepravilni odgovori. Vprašanje morate pozorno prebrati ter izbrati enega ali več pravilnih odgovorov, kot je navedeno v nalogi. Preizkus znanja boste lahko odklenili s kodo pobega, ki je skrita v predhodnih nalogah ali dejavnostih scenarija. Za uspešen zaključek scenarija in pridobitev potrdila morate pri preizkusu znanja doseči 75 %. Preizkus lahko opravljate tolikokrat, kolikor je potrebno, da dosežete 75 %.
- ~5 min. **Potrdilo**
Ko preizkus znanja opravite z rezultatom 75 % ali več, bo za ta scenarij ustvarjeno potrdilo. Po dokončanju vsakega scenarija boste torej prejeli eno potrdilo. Ko zberete najmanj 8 takšnih potrdil, pridobite pravico do glavnega potrdila »Grand«.

Pomembni nasveti:

H-P Interaktivni videoposnetki:

To ni običajen videoposnetek na YouTubeu. Posnetek se bo občasno samodejno ustavil, na zaslonu pa se bodo pojavila situacijska vprašanja, ki bodo zahtevala vašo odločitev. Včasih bodo prikazane tudi razlage ali vprašanja za razmislek.

H-P Interaktivni scenariji:

Neposredno prevzamete vlogo lika. Če sprejmete čustveno ali prenačljeno odločitev, vas bo sistem takoj usmeril v logično zanko in vam prikazoval posledice, dokler ne boste razumeli taktik prevarantov in našli varnega izhoda. Napake so tukaj varne, saj se vaša digitalna imunost krepi prav z napakami.



Digitalne knjige:

Element knjige ni zgolj ena suhoparna stran, temveč večdelni interaktivni vodnik. Ko odprete knjigo, boste na desni strani okna videli navigacijsko puščico. Kliknite jo, da se premaknete na druge strani, na katerih ne boste samo prebirali kratkih skrivnosti digitalnega razumevanja, temveč boste morali opraviti tudi morebitne skrite naloge.

1.3.4. KAKO PRIDOBITE KODO POBEGA?

V različnih delih vsakega scenarija je lahko vključena koda pobega, namenjena odklepanju potrdila za scenarij. V vsakem scenariju bo skrita ena edinstvena koda.

V nekaterih scenarijih bodo kode pobega vključene v interaktivne scenarije, v katerih vam bodo predstavljene različne situacije. Z izbiro ponujenih odgovorov boste našim likom pomagali sprejemati odločitve, saj boste v kritičnih situacijah prevzeli njihovo vlogo. Če sprejmete prenapljeno odločitev, ki temelji na čustvih, na primer kliknete povezavo do lažne spletne trgovine, ki je premamila Kristy, vam bo sistem takoj prikazal posledice napake ter pojasnil, kako so algoritmi ali prevaranti izkoristili vašo nepazljivost. Pri reševanju interaktivnih scenarijev se vam ni treba bati napak. Vaša digitalna imunost se oblikuje prav z napakami, vendar v tem primeru v simuliranem okolju in brez posledic, ki bi jih lahko doživeli v resničnem življenju.

Pri gledanju interaktivnih videoposnetkov in pregledovanju digitalnih knjig bodite izjemno pozorni, saj so lahko kode pobega skrite tudi v vsebini.

1.3.5. KAKO DOKONČATE MISIJO IN PRIDOBITE POTRDILO?

Vsak vaš korak na platformi se beleži. Če želite uspešno dokončati scenarij in omogočiti sistemu, da odpre dostop do potrdila, morate pravilno aktivirati vse dejavnosti. V nadaljevanju je natančno opisano, kaj morate storiti v posamezni fazi.

Teoretični in simulacijski elementi (strani, knjige in H5P)

Ko vidite oznako strani , knjige , ali naloge H5P 

odprite ta element, oglejte si videoposnetek ali preberite informacije ter opravite interaktivne korake, ki se skrivajo v njem. Ko si ogledate vso vsebino, bo sistem dejavnost samodejno označil kot »Zaključeno«. V teh razdelkih ne pozabite poiskati skrite številčne kode, ki jo boste potrebovali za odklepanje preizkusa znanja.

Praktična ustvarjalna naloga

Odprite okno praktične naloge 

in pozorno preberite navodila za začetnike (Ustvarjalni sprint) ali napredne uporabnike (Ustvarjalni maraton). Ko v zunanjem orodju, na primer v Canvi, ustvarite svoj zaščitni protokol ali vizualni vodnik, ga shranite ter datoteko ali povezavo naložite neposredno v nalogo. Sistem bo dejavnost samodejno označil kot »Zaključeno« šele po naložitvi datoteke.



Deljenje rezultatov in refleksija (Rezultati in refleksija)

V tem razdelku lahko popolnoma svobodno izberete, kako želite predstaviti svoje dosežke:

- Prvi način: deljenje rezultatov v nalogi

Če dejavno uporabljate družbena omrežja, ustvarjeno digitalno delo objavite v zgodbi na Instagramu s ključnikom #YouTHinkChallenge2026, naredite posnetek zaslona te objave in ga naložite na forum ali v temu namenjeno polje »Deljenje rezultatov«.

- Drugi način: deljenje rezultatov na forumu

Če vam je zasebnost pomembnejša ali nimate računov na družbenih omrežjih, svoje delo in ugotovitve opišite ter objavite neposredno v razdelku foruma »Refleksija« na platformi, kjer se lahko o njih pogovorite z vrstniki.

Zaključni preizkus znanja

Da se preizkus znanja upošteva in označi kot »Zaključeno«, morate doseči najmanj 75 %, kar pomeni, da morate pravilno odgovoriti na 4 od 5 vprašanj. Če vam v prvem poskusu ne uspe, ne skrbite. Število poskusov je neomejeno, sistem pa bo ob vsakem poskusu prikazal nova vprašanja iz skupne zbirke.

1.3.6. STROGO PRAVILO DIGITALNEGA PROSTORA

V skupnosti »YouTHink« velja ničelna toleranca do vseh vsebin, ki niso neposredno povezane z nalogami, ki ste jih opravili. To pomeni, da lahko pri uporabi projektnega ključnika #YouTHinkChallenge2026 in označevanju računa @YouTHinkProject objavljate samo varnostne infografike, ki ste jih ustvarili, ter analize poskusov z umetno inteligenco. Nalaganje nepovezanih osebnih slik, neustreznih povezav, spletnih šal ali promocijskih vsebin je strogo prepovedano.

Iluzija anonimnosti in resnične sledi

Če menite, da lahko z ustvarjanjem praznega ali anonimnega računa na Instagramu kršite pravila, se vedete moteče ali nalagate škodljivo vsebino, se zelo motite. Sodobna orodja digitalne forenzike omogočajo, da se pravi avtor vsebine zelo hitro izsledi prek naslova IP njegove naprave, časovnih žigov prijav in omrežnih podatkov. Naš sistem »Moodle« deluje enako. Vsaka datoteka, ki jo naložite, povezava, ki jo objavite na forumu, in posnetek zaslona imajo digitalni odtis, povezan z vašim računom. Za vsako zlorabo, širjenje lažnih informacij ali poskus škodovanja drugim prevzimate osebno odgovornost. Vaš profil bo nemudoma blokiran brez možnosti ponovne vključitve in pridobitve mednarodnega potrdila.



1.3.7. PRAKTIČNI DETEKTIVSKI NASVETI ZA VAŠO VARNOST

- **Pred nalaganjem datotek izbrišite vse metapodatke.**
Če plakat, ustvarjen v Canvi, ali rezultat analize umetne inteligence posnamete s telefonom, se v slikovno datoteko samodejno shranijo vaša natančna lokacija GPS, čas in model telefona. Preden svoje delo naložite na forum, v nastavitvah telefona izklopite sledenje lokaciji ali obrežite robove posnetka zaslona, da obvestila drugih aplikacij ali osebni podatki ne bodo vidni.
- **V simulacijah zakrijte obraze in priimke.**
Če izvajate vmesno preiskavo ter analizirate resnična goljufiva e-poštna sporočila ali nenavadne račune na družbenih omrežjih, v vizualnih gradivih vedno zakrijte e-poštne naslove, telefonske številke in osebne fotografije resničnih oseb, da ne boste kršili pravil GDPR o varstvu zasebnosti.
- **Pred objavo na forumu preverite besedilo, ustvarjeno z umetno inteligenco.**
Če ste pri ustvarjanju zamisli uporabili pomočnika z umetno inteligenco, ne pozabite preveriti dejstev. Umetna inteligenca pogosto ustvari popolne nesmisle ali pusti slogovne napake, ki jih morate kot odgovoren ustvarjalec popraviti, preden delo pokažete vrstnikom.
- **Delo prijatelja komentirajte konstruktivno.**
Na forumu za refleksijo ni dovolj napisati »kul«. Ravnajte kot strokovni presojevalec. Izpostavite eno dobro lastnost prijateljevega dela in eno podrobnost, ki jo je morda spregledal, na primer lažni spletni naslov v simulaciji.

Kako so bili ustvarjeni ti učni scenariji: etična uporaba umetne inteligence in preglednost

Projekt »YouTHink« ne izobražuje le o umetni inteligenci, temveč tudi praktično prikazuje njeno etično uporabo. Vsa učna gradiva na tej platformi so bila ustvarjena z odgovornim sodelovanjem človeških strokovnjakov in digitalnih algoritmov.

Umetna inteligenca, na primer ChatGPT, je bila najprej uporabljena v ustvarjalnem procesu za izpopolnjevanje zamisli in pripravo začetnih osnutkov besedil. Vizualne podobe likov in posamezni prizori zgodbe so bili oblikovani ob upoštevanju zmogljivosti in omejitev takratnih tehnologij, kot je Gemini, da bi ustvarili estetiko, ki je blizu vsakdanjemu življenju najstnikov.

Uvodni videoposnetki, ki predstavljajo lik in težavo, ki jo rešuje, so bili ustvarjeni s sodobnimi platformami za sintezo videa in zvoka. Z njihovo pomočjo so statične slike »oživele«. Liki govorijo z določeno intonacijo in v določenem jeziku ter vizualno posnemajo resnično človeško izgovarjavo.

Kljub široki uporabi orodij umetne inteligence je vse ustvarjeno gradivo pregledal, uredil in umestil v ustrezen kontekst človek. Ustvarjalci scenarijev prevzemajo odgovornost za pravilnost, pedagoško vrednost in varnost končne vsebine. Podrobne informacije o posameznih orodjih in avtorstvu so na voljo v izjavi o omejitvi odgovornosti na koncu vsakega scenarija.

1.3.8. DODATNI VIRI IN PREGLEDNOST (IZJAVA O OMEJITVI ODGOVORNOSTI)

Na dnu vsakega scenarija boste našli razdelek »Dodatni viri«, v katerem smo izbrali videoposnetke in uporabne povezave za samostojno raziskovanje. V razdelku »Izjava o omejitvi odgovornosti« odkrito navajamo informacije o avtorskih pravicah in pregledno prikazujemo, katera orodja umetne inteligence, na primer HeyGen ali generatorji videoposnetkov, so bila uporabljena za ustvarjanje ilustracij. Navedeno je tudi, kje lahko najdete informacije o strokovnjakih, ki so ustvarili in preverili gradivo.



1.4. POGOSTO ZASTAVLJENA VPRAŠANJA (FAQ)

Tako kot pri igrah lahko tudi na internetu včasih kaj zamrzne ali postane nejasno. Če se vaša misija ustavi, lahko uporabite naslednje hitre rešitve.

Kdo je moj mentor in kako ga lahko najdem?

Vaš mentor je mladinski delavec, učitelj ali knjižničar, ki vas je povabil k uporabi te platforme in vam pomaga pri reševanju praktičnih nalog. Njegove kontaktne podatke boste našli v zgornjem delu tečaja Moodle v razdelku »Profil vašega mentorja«. Osebno sporočilo mu lahko pošljete tudi neposredno prek ikone za sporočila na platformi Moodle, ki je v zgornjem desnem kotu.

Kaj naj storim, če sem pozabil geslo ali se ne morem prijaviti?

V oknu za prijavo kliknite povezavo »Ste pozabili uporabniško ime ali geslo?«. Vnesite e-poštni naslov, s katerim ste se registrirali v sistemu. V nekaj minutah boste prejeli povezavo za ustvarjanje novega gesla. Če sporočila ne prejmete, preverite mapo »Neželena pošta«. Če težava ne izgine, se obrnite neposredno na lokalnega mentorja. Ta bo za obnovitev dostopa po e-pošti **asociacija@vipt.lt** stopil v stik s skrbniki platforme iz ekipe »RIAP«. platform administrators from the "RIAP" team to restore access by the email asociacija@vipt.lt.

Kaj naj storim, če nekaj v okolju Moodle ne deluje, na primer če se videoposnetek ne zažene ali vnos kode ne deluje?

Najprej poskusite izvesti tri univerzalne »hekerske« korake:

- Osvežite stran s tipko F5 ali kombinacijo tipk Ctrl + R.
- Počistite predpomnilnik brskalnika.
- Poskusite odpreti platformo v drugem brskalniku. Če ste na primer uporabljali Chrome, poskusite Firefox ali Safari. Če element še vedno ne deluje ali se naloga H5P ne prikaže, naredite posnetek zaslona in ga pošljite mentorju ali naložite v razdelek tečaja »Prijava tehnične napake«.

Kaj naj storim, če imam vprašanja o vsebini misije ali sem v besedilu opazil napako?

Če med opravljanjem misije opazite stvarno, slogovno ali programsko napako, na primer nepravilno delovanje odločitvenega drevesa, jo opišite na forumu »Refleksija« te misije. Uporabite naslov »NAPAKA: [naslov misije]« in na kratko opišite, kaj se je zgodilo. Ker naša ekipa nenehno preverja kakovost, nam bodo vaše ugotovitve pomagale hitro popraviti vsebino, drugi vrstniki pa se bodo lahko učili iz težave, ki ste jo odkrili.

Kaj naj storim, če je moj račun na Instagramu zaseben in ga zaradi naloge ne želim nastaviti kot javnega?

Vaša zasebnost je vaša osebna trdnjava in to popolnoma spoštujemo. Če je vaš račun zaseben, vam ga ni treba nastaviti kot javnega. Svoje ustvarjalno delo preprosto delite v zgodbi na Instagramu, naredite posnetek zaslona in ga naložite v temu namenjeno polje »Deljenje rezultatov« v sistemu Moodle. Mentor bo videl vaš trud, vaš osebni prostor pa bo ostal varen pred pogledi drugih.



Obtičal sem v simulaciji oziroma odločitvenem drevesu in se vedno znova vračam na isto mesto. Ali sistem ne deluje?

Ne, sistem ni pokvarjen. Preprosto ste vstopili v »logično zanko«, ker sprejemate odločitev, ki bi imela v resničnem življenju resne posledice za kibernetko varnost. Adamova ali Lukasova zgodba vas bo zadržala, dokler boste podlegali čustvenemu pritisku ali naglici. Pozorno preberite pojavni namig stripovskega lika, spremenite svojo taktiko, upočasnite in sprejmite logično odločitev namesto čustvene. Nato se bo zgodba nadaljevala.

Kaj naj storim, če pri praktični nalogi izbranega orodja umetne inteligence nikakor ne znam uporabljati?

Zapomnite si, da je umetna inteligenca samo vaš pomočnik in ne končni avtor. Če izbrani brezplačni generator videoposnetkov ali besedil ne deluje, zamrzne ali zahteva plačljivo registracijo, ga lahko zamenjate z drugim orodjem z našega seznama priporočenih orodij. Eno orodje za ustvarjanje besedil z umetno inteligenco lahko na primer zamenjate z drugim, ki ne zahteva registracije. Za nas ni pomembno, kako dobro obvladate točno določen program, temveč vaše kritično mišljenje in razumevanje, kako analizirati ponaredek.

Ali moram za pridobitev potrdila opraviti vseh 17 scenarijev?

Vsaka misija je samostojna ter ima svoje potrdilo in digitalno značko (Badge), ki ju prejmete takoj po uspešno opravljenem zaključnem preizkusu znanja te misije. Izberete lahko samo teme, ki se vam trenutno zdijo najpomembnejše pri uporabi družbenih omrežij. Če pa želite postati pravi strokovnjak za medije in pridobiti glavno mednarodno potrdilo »GRAND«, morate uspešno opraviti najmanj **8 različnih scenarijev**.

Ali moram za pridobitev potrdila opraviti vseh 17 scenarijev?

Tukaj vas nihče ne kaznuje z ocenami. **Če ste dosegli manj kot 75 %, kar pomeni, da ste pravilno odgovorili na 3 vprašanja ali manj, sistem preprosto ne bo omogočil samodejnega ustvarjanja potrdila.** Takoj lahko kliknete gumb »Poskusi znova« in ponovno opravite preizkus znanja. Število poskusov je popolnoma neomejeno, vprašanja pa bodo ob vsakem poskusu naključno izbrana iz večje zbirke. To je odlična priložnost za dodatno vajo. Da ne bi izgubljali časa z ugibanjem, vam priporočamo, da se pred ponovnim poskusom za trenutek vrnete in še enkrat pregledate strani interaktivne knjige ali namige v videoposnetkih.

Nasveti za udeležence, stare 14 ali 15 let

Če ste stari 14 ali 15 let, ne skrbite. Naloge so zasnovane tudi za začetnike. V 4. koraku boste lahko izbrali možnost »Raziskovalec«. To je nekoliko preprostejša naloga, ki vas bo še vedno spodbujala k ustvarjalnemu razmišljanju. Mentor vam je vedno na voljo za pomoč.

Nasveti za udeležence, stare od 16 do 19 let

Če ste stari od 16 do 19 let, v 4. koraku poskusite izbrati možnost »Napredno (Pro)«. Te naloge so bolj poglobljene in vas spodbujajo k analiziranju, ustvarjanju ali raziskovanju z uporabo zahtevnejših orodij. Svoje izkušnje lahko delite tudi na forumu in tako pomagajte mlajšim udeležencem. Vaš pogled je pomemben.

Zasebnost in varnost

- Na forumu nikoli ne objavljajte svojega pravega priimka, naslova ali telefonske številke.
- Svojega dela vam ni treba deliti na Instagramu. Zasebno ga lahko oddate v okolju Moodle.



- Če se med usposabljanjem zaradi česar koli počutite neprijetno, to nemudoma povejte mentorju.
- Vaši podatki se zbirajo samo za raziskovalne namene in v skladu z GDPR.

2. II. DEL: SMERNICE ZA MENTORJE IN METODOLOGIJA PILOTNIH USPOSABLJANJ

2.1. UVOD V METODOLOGIJO

Namen metodoloških smernic je osebam, ki delajo z mladimi, pomagati, da postanejo mladinski mentorji v programu medijske pismenosti »YouTHink«, namenjenem mladim, starim od 14 do 19 let. Pripravili smo 17 interaktivnih scenarijev o različnih temah medijske pismenosti. Z njimi želimo najstnike naučiti kritično presojati sodobno medijsko okolje, v katerem vsakodnevno delujejo algoritmi umetne inteligence, globoki ponaredki in čustveno manipulativne goljufive sheme.

2.1.1. TEME IN VPRAŠANJA GRADIV »YOUTHINK«

Učno gradivo je razdeljeno na tematske sklope, ki neposredno ustrezajo izobraževalnemu programu projekta:

- **Umetna inteligenca in manipulacija podob**
Obravnavali bomo, kako nastajajo »lažni« videoposnetki ali zvočni posnetki oziroma globoki ponaredki, kako delujejo lepotni filtri na družbenih omrežjih ter kakšen čustveni pritisk povzročajo na samopodobo najstnikov.
- **Informacijska pismenost in kritično mišljenje**
Najstnike bomo naučili prepoznavati logične vrzeli in »halucinacije«, ki jih ustvari umetna inteligenca, razlikovati med dejstvi in mnenji ter primerjati več virov.
- **Digitalna varnost in socialni inženiring**
Analizirali bomo, kako prevaranti uporabljajo psihološki pritisk, nujnost ali lažno avtoriteto, da bi prek neuradnih kanalov pridobili gesla.
- **Digitalno blagostanje in vedenjska psihologija**
Poglobljeno bomo obravnavali zasvojenost, ki jo povzroča tehnologija, neskončno nočno pomikanje po vsebinah in elemente igrifikacije, ki jih uporabljajo razvijalci aplikacij in ki motijo vzorce spanja najstnikov.
- **Mehanizmi vplivanja in algoritemski filtri**
Mladim bomo pomagali razumeti, kako algoritmi družbenih omrežij prilagajajo njihove tokove vsebin in jih zapirajo v odmevne komore ter kako deluje prikrito trženje z uporabo umetne inteligence.
- **Etika in digitalno državljanstvo**
Odpirali bomo vprašanja o avtorskih pravicah, kadar umetna inteligenca posnema sloge resničnih umetnikov, ter poučevali načela odgovornega ustvarjanja vsebin.

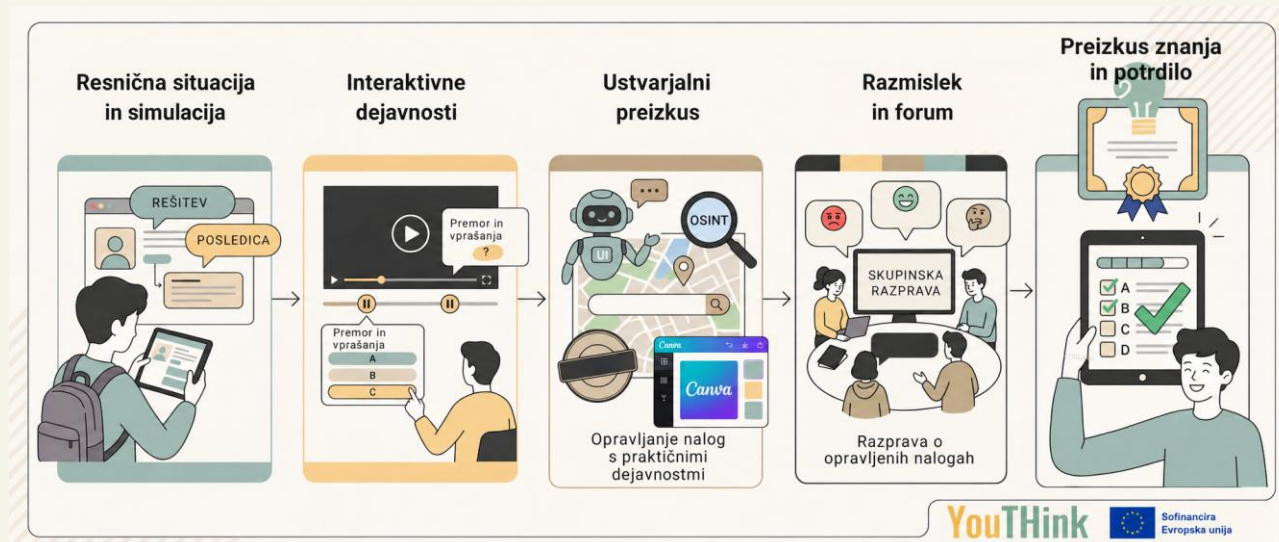


2.1.2. METODOLOŠKI MODEL: OD TEORIJE DO EKSPERIMENTOV

Metodologija tečaja »YouTHink« temelji na treh glavnih stebrih: **dejavni udeležbi, čustveni vključenosti in izkustvenem učenju.**

V praksi to pomeni, da se mladi učijo obvladovati tveganja skozi naslednje digitalne procese:

- **Interaktivne naloge in teorija.** Videoposnetki s premori in vprašanji preprečujejo, da bi udeleženec ostal pasivni opazovalec.
- **Ustvarjalni eksperiment.** Naloge se izvajajo s praktičnimi orodji, vključno z orodji umetne inteligence, digitalne forenzike oziroma pridobivanja podatkov iz odprtih virov (OSINT), orodji za preverjanje dejstev, Canva ali drugimi orodji.
- **Refleksija in forum.**
- **Zaključni preizkus znanja.**



2.1.3. KATERE KOMPETENCE BOMO POMAGALI RAZVIJATI MLADIM?

Udeleženci bodo praktične spretnosti razvijali tako s predstavitvijo interaktivnih teoretičnih gradiv kot s praktičnimi nalogami:

- **Varnostni premislek**
Sposobnost, da se ustavijo in premislijo, preden kliknejo povezavo ali delijo osebne podatke, tudi če je sporočilo poslala avtoriteta.
- **Etično ustvarjanje**
Razumevanje, kako pošteno uporabljati modele generativne umetne inteligence, na primer za ustvarjanje besedil ali vizualnih vsebin, ob navajanju avtorstva in preverjanju dejstev.
- **Čustvena odpornost**
Sposobnost prepoznavanja umetno ustvarjenega občutka nujnosti, strahu pred neprilagojenostjo mnenju skupine ali prizadevanja za ustvarjanje podobe VIP na družbenih omrežjih.
- **Sodelovanje**
Sposobnost deljenja izkušenj na forumih v okolju Moodle, vrednotenja dela vrstnikov in medsebojnega učenja v digitalnem prostoru.



2.1.4. TRAJANJE PROGRAMA IN MOŽNOSTI PRILAGAJANJA

Celoten cikel usposabljanja »YouTHink« sestavlja 17 interaktivnih scenarijev, ki zajemajo širok spekter digitalne pismenosti, od analiziranja globokih ponaredkov do načrtovanja digitalnega blagostanja. Za dokončanje celotnega programa bi bilo potrebnih približno 68 pedagoških ur. Za vsak izziv, kot sta analiza Emine zasvojenosti z lepotnimi filtri ali Adamovo srečanje s socialnim inženiringom, je priporočljivo nameniti približno 4 pedagoške ure. Ta čas vključuje opravljanje praktičnih nalog »učenja skozi prakso« in refleksijo. Priporočeno trajanje je prilagodljivo in okvirno. Kot mentor lahko prilagodite tempo učenja. Glede na raven tehnoloških spretnosti mladih, izbrano število izzivov ali poglobljene razprave, ki se pojavijo nepričakovano, lahko program traja dlje ali pa se skrajša in osredotoči samo na teme, ki so za skupino najpomembnejše.

Pomembno pa je poudariti, da udeležencem za pridobitev končnega potrdila »Grand« ni treba obvezno opraviti vseh 68 ur ali dokončati določenega števila modulov, na primer 8 od 17. Učna platforma »YouTHink« je zasnovana izključno na načelih personaliziranega in neformalnega izobraževanja. To pomeni, da okolje za učenje na daljavo mladim omogoča oblikovati lastno izobraževalno pot, eksperimentirati ter samostojno izbrati samo tiste teme in izzive, ki neposredno ustrezajo njihovim interesom ali dilemam, s katerimi se srečujejo v digitalnem prostoru.

S svobodno izbiro najstnikom omogočamo, da postanejo dejavni upravljavci svojega učnega procesa in ne pasivni opazovalci. Obvezno opravljanje obsežnega tečaja je značilno za formalni šolski sistem, kar močno zmanjšuje notranjo motivacijo najstnikov. Prilagodljiva struktura brez zahteve po dolgoročni zavezanosti zagotavlja, da lahko tudi tisti, ki celotnemu tečaju ne morejo nameniti več deset ur, dosežejo resnične in oprijemljive rezultate že po dokončanju nekaj najzanimivejših modulov.

Za ohranjanje pozornosti predstavnikov te generacije so bistveni hitre povratne informacije in vmesne nagrade. Na platformi zato deluje sistem mikropotrdil. Po vsakem uspešno dokončanem scenariju, kar vključuje opravljeno interaktivno simulacijo, praktično nalogo in zaključni preizkus znanja, se udeležencu samodejno ustvari potrdilo o pridobljeni posamezni spretnosti. Ta občutek takojšnje nagrade deluje kot močno motivacijsko gonilo za nadaljevanje usposabljanja v lastnem tempu.

Za zagotavljanje čim večje dostopnosti in odpravljanje jezikovnih ovir so celotno okolje za učenje na daljavo in učna gradiva na voljo v šestih jezikih: angleščini, portugalsščini, litovščini, italijanščini, slovenščini in francoščini. Tako se lahko mladi učijo in eksperimentirajo v svojem nacionalnem jeziku.



2.1.5. VKLJUČEVANJE ŠTIRIH LIKOV V SCENARIJE

Učna gradiva ponazarjajo digitalne izkušnje naših štirih najstniških junakov: Eme, Kristy, Lukasa in Adama. Ti liki niso izbrani naključno. Delujejo kot psihološka ogledala, ki odražajo različne modele spletnega vedenja in mladim omogočajo analiziranje lastnih izkušenj. Čeprav so zgodbe in profili teh najstnikov izmišljeni, je njihov namen najstnike pritegniti k reševanju vsakdanjih nalog.



Lik Eme predstavlja čustveno vključenost in digitalne iluzije. Ta model je namenjen analizi vprašanj, povezanih z lepotnimi standardi, spletno prepoznavnostjo in napetostjo med virtualno podobo ter identiteto v resničnem življenju. Emine pripovedi se osredotočajo na analiziranje vpliva filtrov, kulture vplivnežev, lepotnih norm, ki jih izkrivlja umetna inteligenca, in pritiska po ohranjanju popolnega digitalnega pročelja.



Kristy razkriva mehanizme potrošništva in prizadevanja za status. Ta lik pomaga analizirati čredno miselnost in družbeni pritisk, ki ju spodbujajo algoritmi in nenehno primerjanje z drugimi. Skozi Kristyjine izkušnje se mladi učijo prepoznavati prikrito oglaševanje, sintetične vsebine in pasti kulture razkošja ter presojati čustveno in finančno ceno ohranjanja digitalnega statusa.



Kot alternativa komercializiranim vsebinam Lukas predstavlja model pozitivne digitalne identitete in avtentične ustvarjalnosti. Njegova metodološka vloga je prikazati, kako lahko digitalna orodja in umetna inteligenca podpirajo ustvarjalnost in čustveno blagostanje, ne da bi spodbujali manipulacijo ali nerealistična pričakovanja. To je naravno protiutežje spletnim vsebinam, usmerjenim v tekmovalnost.



Adam pa je lik kritičnega mišljenja in digitalne varnosti. Ta analitični arhetip najstnike spodbuja k preverjanju virov informacij, prepoznavanju tehnik manipulacije ter kritičnemu vrednotenju vsebin, algoritmov in informacij, ustvarjenih z umetno inteligenco. Adamove situacije služijo kot vodnik skozi scenarije dezinformacij, spletnih prevar in socialnega inženiringa.



2.2. VLOGA MENTORJA IN OBLIKE USPOSABLJANJA

Osebi, ki v tem projektu dela z mladimi in vodi usposabljanje, ni treba biti strokovnjak za informacijske sisteme ali kibernetsko varnost niti vsevedni predavatelj. Resnična vloga mentorja je motivirati mlade za sodelovanje v scenarijih, jih podpirati pri učenju, jim svetovati ter spodbujati razvoj spretnosti in zanimanja za odgovorno uporabo medijev. To pomeni, da mentor ne predava ob predstavitvenih diapozitivih, temveč se skupaj z najstniki poglobi v simulacije, deli izkušnje, opazuje njihove odločitve, jim pomaga obvladovati neuspehe, na primer izgubo gesla v simulaciji, ter jih usmerja h kritičnemu mišljenju.

Vlogo mentorja sestavljajo tri glavne faze:

- zagotavljanje nemotene tehnične prijave;
- ustvarjanje privlačnega učnega prostora;
- spodbujanje refleksije in pomoč mladim pri povezovanju virtualnih izkušenj z njihovim vsakdanjim življenjem na družbenih omrežjih z uporabo pripravljenih vprašanj za razpravo oziroma zaključno analizo scenarija.

2.2.1. VZPOSTAVLJANJE OSEBNEGA STIKA Z MLADIMI UDELEŽENCI

Mentor v projektu »YouTHink« ni samo tehnični skrbnik tečaja. Je vodnik, ki gradi odprto razpravo in zaupanje. Pomemben prvi korak ob začetku usposabljanja je presoja dejanske, in ne zgolj navedene, ravni medijske pismenosti mladih ter prepoznavanje njihovih vrzeli in prednosti. Izogibajte se kategoričnim pravilom in navodilom o tem, »kako se je treba vesti na spletu«. Namesto tega jih spodbujajte, da sami iščejo odgovore in sprejmejo dejstvo, da so napake del učnega procesa. Na prvih srečanjih ustvarite kulturno občutljivo in empatično okolje, v katerem se bodo udeleženci počutili samozavestno.

Razvejani scenariji na platformi Moodle so idealen prostor za varno delanje napak. Če mlada oseba na primer impulzivno podleže pritisku po statusu, ki ga ustvarja Kristy, ali verjame videoposnetku »učitelja Johna«, ustvarjenemu z umetno inteligenco, kot v Adamovi situaciji, bo sistem takoj prikazal posledice takšne odločitve in podal teoretično razlago. Udeleženec bo nato lahko situacijo ponovno rešil. Vaša naloga je spodbujati konstruktiven in spoštljiv dialog na forumih Moodle, pri čemer posebno pozornost namenite fazam, v katerih udeleženci vrednotijo opravljene praktične naloge drug drugega.

Za ustvarjanje pristnega stika lahko delite svoje osebne izkušnje. Povejte jim, kako ste sami naleteli na težko prepoznaven globoki ponaredek, ustvarjen z umetno inteligenco, ali kako ste se naučili prepoznavati elemente socialnega inženiringa v sporočilih. To spodbuja skupinsko sodelovanje in krepi zaupanje mladih v njihove sposobnosti kritičnega vrednotenja informacij.

Mladim svetujte, kako naj pri opravljanju nalog učinkovito upravljajo svoj čas, optimizirajo delo, predstavijo svoje zamisli ali pripravijo predstavitve. Tako jim boste pomagali razvijati prilagodljivost, komunikacijo, sodelovanje, poklicno samozavest in vodstvene spretnosti.

Kadar je mogoče in usposabljanje poteka v živo, izmenjujte zamisli ter udeležence spodbujajte h konstruktivnemu izražanju mnenj, zlasti pri komentiranju dela drugih udeležencev. Spodbujate jih lahko tudi k skupinskemu opravljanju nalog. Po potrebi jim pomagajte v zahtevnih situacijah ter krepite njihovo samozavest in motivacijo.



2.2.2. RIPRAVA MENTORJA V OKOLJU MOODLE

Pred začetkom usposabljanja je priporočljivo, da tudi sami postanete udeleženec tečaja in opravite celotno pot, od uvodnega videoposnetka do zaključnega preizkusa znanja v okolju Moodle. Tehnični pregled je potreben, vendar je njegov namen veliko globlji. Tako boste razumeli vsebino tečaja, doživeli digitalne izzive skozi perspektivo likov, kot so Ema, Kristy, Lukas in Adam, ter se vnaprej pripravili na vprašanja mladih.

Priporočeni so naslednji pripravljalni koraki:

- opravite vse dejavnosti ter preglejte interaktivne knjige in videoposnetke v okolju Moodle. Prepričajte se, da podnapisi, točke sprejemanja odločitev in večpredstavnostni elementi delujejo nemoteno;
- preizkusite interaktivne scenarije v okolju Moodle, da boste razumeli mogoče situacije in vedeli, kako udeležence usmerjati, kadar ne najdejo pravilne rešitve;
- preizkusite zaključni preizkus znanja in poskusite ustvariti potrdilo, da preverite nemoteno delovanje vseh elementov;
- med usposabljanjem bodite pripravljeni pomagati mladim, ki se srečajo s tehničnimi težavami ali ovirami pri dostopnosti. opravite vse dejavnosti ter preglejte interaktivne knjige in videoposnetke v okolju Moodle. Prepričajte se, da podnapisi, točke sprejemanja odločitev in večpredstavnostni elementi delujejo nemoteno;
- preizkusite interaktivne scenarije v okolju Moodle, da boste razumeli mogoče situacije in vedeli, kako udeležence usmerjati, kadar ne najdejo pravilne rešitve;
- preizkusite zaključni preizkus znanja in poskusite ustvariti potrdilo, da preverite nemoteno delovanje vseh elementov;
- med usposabljanjem bodite pripravljeni pomagati mladim, ki se srečajo s tehničnimi težavami ali ovirami pri dostopnosti.

Med usposabljanjem bodite pripravljeni pomagati mladim, ki se srečajo s tehničnimi težavami ali ovirami pri dostopnosti.

Ne pozabite, da ima vsak scenarij na platformi Moodle kljub različnim temam in izzivom enako strukturo. Ocenjuje se, da bo mlada oseba za dokončanje enega scenarija potrebovala 4 pedagoške ure oziroma približno 180 minut. Uči se lahko samostojno ter v tempu, ki ji ustreza in je zanj sprejemljiv.

2.2.3. FAZE IZKUSTVENEGA UČENJA (»UČENJE SKOZI PRAKSO«)

Ker proces temelji na praktičnem sodelovanju, bodo mladi v vsakem scenariju videli podobno strukturo:

- ~5-10 min. **Uvod**
Cilji in namen. Vsak modul se začne s kratkim animiranim videoposnetkom, ki predstavi lik in njegovo posamezno digitalno težavo.
- ~30 min. **Interaktivna simulacija ali druga interaktivna dejavnost**
To je običajno razvejano odločitveno drevo, ki temelji na H5P (Branching Scenario). Udeleženec prejme opise situacije in sprejema odločitve v imenu lika,



naslednja vprašanja pa se spreminjajo glede na njegove predhodne odgovore. Ob nepravilnih korakih takoj prejme teoretične razlage. Tako učenje iz napak poteka naravno. V nekaterih scenarijih so lahko namesto odločitvenega drevesa vključene druge oblike interaktivne analize.

~30 min.

Predstavitev teorije

Teorija je predstavljena prek statičnih ali interaktivnih dejavnosti knjige v okolju Moodle ter interaktivnih videoposnetkov s premori in kontrolnimi vprašanji. Pomembna podrobnost je, da so videoposnetki v teoretičnem delu večinoma v angleščini. Mladim je treba pokazati, kako v predvajalniku vključijo podnapise v svojem jeziku. Vse druge interaktivne dejavnosti v videoposnetkih in na platformi so že prilagojene nacionalnemu jeziku.

~60 min.

Praktična ustvarjalna naloga

Udeleženec mora izbrati težavnostno stopnjo in nalogo opraviti zunaj okolja Moodle. Običajno mora s predstavitvenim programom ali Canvo izdelati informativni plakat, izvesti revizijsko raziskavo umetne inteligence ali opraviti podobno nalogo. Dokončano delo mora v določeni obliki naložiti nazaj v ustrezno dejavnost naloge. Natančna priporočila za izbiro ustrezne stopnje so navedena v samem modulu.

~25 min.

Refleksija in deljenje

Udeležencem je treba pojasniti pravilo varovanja zasebnosti pri nalaganju dela v javno dostopen prostor. Ustvarjena vsebina ne sme vsebovati občutljivih podatkov, osebnih naslovov, resničnih telefonskih števil ali podatkov za prijavo. Digitalni odtis udeleženca mora prikazovati njegove kompetence, ne sme pa odpirati vrat zlonamernim osebam. Podrobna navodila so navedena v opisu naloge posameznega scenarija.

~15 min.

Preverjanje znanja

Na koncu scenarija mlade čaka preizkus znanja s 5 naključno izbranimi vprašanji. Pri vsakem vprašanju bodo morali izbrati enega ali več pravih odgovorov. Za uspešno opravljen preizkus znanja morajo pravilno odgovoriti na najmanj 75 % vprašanj. Preizkus lahko ponovijo neomejeno številokrat, vendar je pred ponovnim opravljanjem vedno priporočljivo pregledati teorijo in analizirati napake.

~5 min.

Potrdilo

Po uspešno opravljenem preizkusu znanja se omogoči odklepanje potrdila za scenarij z najdeno skrivno kodo. Ko udeleženec zbere najmanj 8 takšnih potrdil, pridobi pravico do glavnega potrdila »Grand«.

2.2.4. PRAVILA NAVIGACIJE V OKOLJU MOODLE IN SPREMLJANJE NAPREDKA

Učno okolje je zasnovano tako, da mladim preprečuje neposreden »preskok« k rezultatom. Za uspešno dokončanje scenarija mora udeleženec opraviti vse podteme. Pri vsaki strani, knjigi in dejavnosti H5P se ob odprtju vključi spremljanje, kar zagotavlja, da se dejavnost upošteva.

**- Zaporedno napredovanje**

Vse dele scenarija je treba odpreti in pregledati v kronološkem zaporedju, začnši na začetku scenarija.

- Zaklenjene**dejavnosti**

Naloge, kot sta forum za refleksijo in zaključni preizkus znanja, se odprejo šele, ko sistem zabeleži uspešno opravljene predhodne dejavnosti ali naložene datoteke. Pri praktičnih nalogah ni dovolj, da si jih udeleženec samo ogleda. Dokončano delo mora dejansko naložiti v dejavnost naloge in ga deliti na Instagramu ali forumu Moodle. Mladi so o teh pogojih obveščeni v opisu vsake naloge.



2.2.5. FORMULA ZA ODKLEPANJE POTRDILA (3 KORAKI)

V vsakem scenariju je skrita večznakovna »koda Escape«. Običajno je skrita v teoretičnem gradivu ali interaktivnih videoposnetkih. To je element igrifikacije, namenjen ohranjanju pozornosti med učenjem.

Za uspešno dokončanje modula in ustvarjanje osebnega potrdila mora mlada oseba izpolniti naslednje tri pogoje:

- Vse dejavnosti scenarija morajo biti označene kot zaključene.

Sistem to stori samodejno, ko so izpolnjeni vsi pogoji dejavnosti, kar vključuje ogled vseh dejavnosti in opravljene praktične naloge.

- Uspešno opravljen preizkus znanja.

Preizkus znanja na koncu scenarija je treba uspešno opraviti z najmanj 75 % pravih odgovorov, kar pomeni 4 od 5 pravih odgovorov.

- Odklepanje potrdila.

Na koncu preizkusa znanja je treba natančno vnesti skrivno večznakovno kodo, najdeno v teoretičnem delu.

2.2.6. NASVETI ZA OPRAVLJANJE DEJAVNOSTI V SCENARIJU

Pred začetkom usposabljanja udeležence opozorite na posebna orodja platforme Moodle.

Konec pasivnega gledanja: interaktivni videoposnetki

Mlade opozorite, da videoposnetki v tečaju niso običajni videoposnetki na YouTubeu, ki jih lahko pustijo predvajati v ozadju. Mentor mora udeležencem vnaprej pojasniti, da videoposnetki, vključeni v okolje Moodle, zahtevajo dejavno sodelovanje in razmislek. Zato si jih morajo pozorno ogledati in opraviti vse skrite naloge. Izobraževalni videoposnetki so zasnovani tako, da se občasno ustavijo ter prikažejo situacijska vprašanja ali razlage. Namen teh elementov je posredovati informacije in hkrati krepiti spretnosti kritičnega opazovanja, medijske analize in refleksivnega mišljenja.

Če je usposabljanje organizirano v živo, je to za vas kot mentorja orodje za neposredno razpravo v učilnici. Ko se na primer videoposnetek ustavi pri Lukasovi dilemi glede pomanjkanja spanja, lahko skupino, preden udeleženci izberejo odgovor na zaslonu, na kratko vprašate: »Koliko izmed vas je včeraj doživelo popolnoma enako situacijo?«

Razvejani scenariji za simuliranje situacij

To je eden najučinkovitejših delov tečaja, v katerem udeleženci neposredno prevzamejo vloge naših likov. Mentor mora udeležencem pojasniti, da namen teh scenarijev ni zgolj preverjanje znanja z iskanjem enega pravilnega ali nepravilnega odgovora. Predvsem so prostor za razvijanje kritičnega mišljenja in refleksije. Mlade spodbujajte, naj se ne bojijo eksperimentirati in naj skrbno presodijo, kako čustva, vpliv vrstnikov ali pritisk družbenih omrežij vplivajo na njihovo odločanje.

Če udeleženec sprejme prenaprjeno odločitev, ki temelji na čustvih, na primer klikne povezavo do lažne spletne trgovine, ki je premamila Kristy, ga bo sistem takoj usmeril v situacijo s posledicami. Prikazoval bo negativne posledice in teoretične razlage, dokler mlada oseba ne bo razvozlala



taktik prevarantov in našla varnega izhoda. Skupini pojasnite, da je delanje napak tukaj popolnoma sprejemljivo. Prav z napakami v tem simuliranem okolju brez posledic iz resničnega sveta se namreč oblikuje resnična digitalna imunost.

Vaš cilj je udeležencem pomagati pri poznejšem razmisleku o tem, zakaj je določena instinktivna odločitev pripeljala v slepo ulico. Dejavnost lahko načrtno ustavite na ključnih točkah odločanja in spodbudite razpravo. Tako mladim pomagajte preučiti drugačne poglede, primerjati različne izbire ter povezati scenarij na zaslonu z resničnimi digitalnimi izkušnjami. Njihove pozornosti ne usmerjajte samo na konec zgodbe, temveč tudi na logično sklepanje, zakaj je bila določena odločitev sprejeta in kakšen bi lahko bil širši vpliv takšnega vedenja.

Digitalne knjige kot interaktivni vodniki

Pred začetkom te dejavnosti je vaša naloga, da udeležencem predstavite to posebno obliko in jasno poudarite, da morda ne bo zahtevala samo pasivnega branja, temveč tudi dejavno opravljanje nalog.

Udeležencem pokažite navigacijske puščice dejavnosti Moodle na desni strani zaslona in jim svetujte, naj strani ne pregledujejo brez razmisleka. V poglavjih knjig so skrite pomembne skrivnosti digitalne odpornosti in celo naloge, ki jih je treba opraviti za uspešno nadaljevanje. Pomembno je zagotoviti, da mladi razumejo načela navigacije, zato jih redno opominjajte, naj ne preskočijo vključenih preizkusov znanja, videoposnetkov ali nalog za refleksijo.

Čeprav so te interaktivne knjige prilagojene individualnemu tempu, osredotočenemu na udeleženca, lahko upravljate skupinsko dinamiko. Čas lahko namenite tako pregledovanju vsebine kot razpravam v živo. Ko na primer analizirate metode preverjanja digitalnih virov, ki jih uporablja Adam, se lahko načrtno ustavite na ključnih mestih, razpravljate o zahtevnejših pojmi, spodbujate kritični razmislek, odpravite morebitna nesporazumevanja in mladim pomagajte povezati vsebino scenarija z njihovimi osebnimi izkušnjami na družbenih omrežjih.

Igrificirana motivacija: iskanje kod »Escape«

Za ohranjanje pozornosti mladih skozi celotno srečanje smo v vsak scenarij vključili igrificirano iskanje podrobnosti. V vsakem scenariju je skrita ena edinstvena »koda Escape«, ki predstavlja edini način za odklepanje potrdila za scenarij.

Udeležence opozorite, naj ohranijo detektivsko pozornost. Ta digitalni ključ lahko za sekundo zasveti v ozadju videoposnetka, je spretno vključen v besedilo knjige ali pa se pojavi šele, ko Adamu uspešno pomagajo sprejeti pravilno odločitev v interaktivni simulaciji. Kot mentor teh kod ne razkrivajte. Če opazite, da se je mlada oseba znašla v težavah, jo raje nežno usmerite k učnemu prostoru, ki ga je vredno podrobneje raziskati.

Diferenciacija ustvarjalnih nalog

Ciljna skupina projekta »YouTHink« vključuje mlade, stare od 14 do 19 let, z zelo različnimi izkušnjami. Četrta faza scenarija, praktična ustvarjalna naloga oziroma »učenje skozi prakso«, zato zahteva prilagodljiv pristop. V učnem okolju boste zagotovo srečali najstnike, za katere je že osnovno preverjanje informacij zahtevno, in starejše udeležence, ki dejavno eksperimentirajo z orodji Midjourney, ChatGPT ali drugimi orodji generativne umetne inteligence. Cilj mentorja je taktno usmerjanje in ne siljenje.



Naloge so razdeljene v dve kategoriji: »Ustvarjalni sprint« za začetnike in »Ustvarjalni maraton« za napredne udeležence. Povsem naravno je, da je obema namenjenih približno 60 minut, saj se lahko udeleženec poglobi v posamezni proces, ki mu najbolj ustreza. Dejavnosti za začetnike so običajno osredotočene na krepitev digitalne imunosti z vizualnim ustvarjanjem, kot je priprava kontrolnega seznama za preprečevanje prevar. Napredni udeleženci pa prevzamejo vlogo »digitalnih detektivov« ter izvajajo povratno iskanje slik ali analizirajo kompleksne ponaredke.

Pogosto boste naleteli na mlado osebo, ki preceni svoje sposobnosti ali pa izbere najlažjo pot. Dovolite ji eksperimentirati in ne bojte se njenih napak. Če štirinajstletnik vztraja pri zahtevni revizijski raziskavi umetne inteligence, ga ne ustavljajte. Pojasnite mu, da je učni proces dinamičen. Če po začetku naloge »Ustvarjalni maraton« ugotovi, da tehnično znanje ali zahtevana analitična poglobljenost terjata preveč truda in postaneta izčrpavajoča, se lahko kadar koli vrne ter uspešno opravi izziv »Ustvarjalni sprint«. Prav tako je treba starejše udeležence, ki hitro obvladajo osnovno nalogo in se začnejo dolgočasiti, spodbuditi k zahtevnejši analizi, da bodo lahko v celoti uresničili svoj potencial.

Socialno učenje in dinamika forumov Moodle

Razlike v starosti in izkušnjah v učnem okolju niso ovire, ampak vaša izobraževalna orodja, zlasti med refleksijo in deljenjem rezultatov. Vaša vloga mentorja na forumih je opazovati, ustvarjati prostor za razpravo in načrtno usmerjati pozornost, ne pa hiteti z narekovanjem pravih odgovorov.

Starejše udeležence, stare 18 ali 19 let, spodbudite, naj prevzamejo Adamovo vlogo, vlogo našega »tihega skeptika« oziroma kritičnega opazovalca. Namesto da samo opozorijo na napako, jih spodbudite, naj komentirajo delo mlajšega vrstnika in utemeljeno pojasnijo, kaj na ustvarjenem plakatu razkriva ponaredek. So to morda nenaravno oblikovani prsti, popačena tekstura besedila v ozadju ali umetno lomljenje svetlobe? Ta model vrstniškega učenja ustvarja izjemno vrednost. Mlajši udeleženci pridobijo zrelejši vpogled v tehnološke pomanjkljivosti, starejši pa v varnem prostoru krepijo svoje analitične in mentorske spretnosti.

Preverjanje znanja: več kot formalno ocenjevanje

Upoštevajte, da je zaključni preizkus znanja s 5 vprašanji običajno naključno ustvarjen iz zbirke, ki vsebuje več kot 5 vprašanj. Uspešno opravljen preizkus z doseženim pragom 75 % je pogoj za pridobitev potrdila.

Vaša naloga mentorja je odpraviti pritisk, povezan s tradicionalnim šolskim preverjanjem znanja. Mlade spodbujajte, naj vsako vprašanje pozorno preberejo, na primer ko morajo prepoznati znake socialnega inženiringa, ki jih je opazil Adam, in razmislijo o svojih izbirah, namesto da bi slepo ugibali samo zato, da bi čim hitreje zbrali zahtevano število točk.

Kako naj mentor uporablja rezultate preizkusa znanja?

Rezultati preizkusa znanja v okolju Moodle so odličen kazalnik za upravljanje skupinske dinamike. Če opazite, da ima velik del skupine težave z določeno temo, na primer s prepoznavanjem manipulacij, ustvarjenih z umetno inteligenco, lahko to vprašanje odprete v skupnem prostoru za refleksijo in ga podrobneje analizirate.



2.3. SMERNICE ZA MENTORJE ZA UPORABO PLATFORME MOODLE

Uvod v učno okolje Moodle in tehnična priprava

Vsi interaktivni scenariji usposabljanja »YouTHink«, praktične naloge, preizkusi znanja, sistem potrjevanja in anketni vprašalniki so vključeni v projektno platformo Moodle. Za nemoten potek pilotnega usposabljanja morajo mladinski delavci oziroma mentorji opraviti pripravljalne tehnične korake najmanj dva tedna pred načrtovanim začetkom usposabljanja.

Dostop do platforme in upravljanje skupine udeležencev vključujeta tri obvezne korake:

- **Ustvarjanje računa**
Obiščite učno okolje na povezavi <https://moodle-youthink.eu/> in ustvarite osnovni uporabniški račun. Pri registraciji morate navesti svoje pravo ime in priimek, veljaven e-poštni naslov ter državo, ki jo zastopate.
- **Aktiviranje mentorskih pravic**
Ko ustvarite račun, se morate po e-pošti obrniti na skrbnike platforme Moodle iz organizacije RIAP na naslovu [vstavite e-poštni naslov] in jih zaprositi, naj v vašem profilu aktivirajo vlogo mentorja.
- **Registracija udeležencev**
Ko pridobite mentorski dostop, lahko udeležence svoje skupine za usposabljanje samostojno registrirate in vpišete v ustrezne tečaje ter spremljate njihov napredek v sistemu.

Izbira jezikov učnih gradiv in okolja

Za zagotavljanje čim večje dostopnosti so vsa gradiva tečaja »YouTHink« lokalizirana in na voljo v šestih jezikih: angleščini, litovščini, slovenščini, portugalščini, italijanščini in francoščini.

Mentor mora mladim ob prvi prijavi v sistem naročiti, naj v zgornjem meniju platforme takoj izberejo želeno lokalno jezikovno različico. Priporočljivo je, da celoten učni cikel opravijo brez spreminjanja izbranega jezikovnega okolja. Ta zahteva je izjemno pomembna za tehnično stabilnost sistema. Sistem Moodle lahko napredek udeleženca, zbrane značke in kode »Escape« pravilno sinhronizira ter končna potrdila uspešno ustvari znotraj enega profila samo, če udeleženec uporablja isti jezik.

Navigacija v okolju Moodle in struktura tečaja

Platforma Moodle je urejena jasno in strukturirano, da udeležencem omogoča preprosto navigacijo in samostojno učenje. Po prijavi lahko do učnih gradiv dostopajo neposredno z domače strani tečaja.

Platforma vsebuje interaktivna izobraževalna gradiva, ki so organizirana v obliki večpredstavnostnih dejavnosti, interaktivnih elementov H5P in učnih enot, ki temeljijo na scenarijih. Udeleženci napredujejo skozi dejavnosti z branjem vsebin, gledanjem videoposnetkov, reševanjem kvizov, sprejemanjem odločitev v razvejanih scenarijih in sodelovanjem pri nalogah za refleksijo.

Okolje tečaja Moodle vključuje:

- interaktivne knjige;
- interaktivne videoposnetke;
- razvejane scenarije;
- kvize in preverjanja znanja;
- dejavnosti za refleksijo;
- večpredstavnostna učna gradiva.

Vsak od 17 učnih scenarijev na platformi je oblikovan kot samostojna misija in predstavljen v ločenem interaktivnem sklopu.





Ko udeleženec klikne izbrani scenarij, se mu prikažeta jasna struktura scenarija in zaporedje dejavnosti.

Theory Library
Something's Off
Sleep Deprivation – I'm so sleepy...?
Source Safari
AI traps on social media
Burst your bubble
Virtual friendship trap
Generating Music with AI

Something's Off

You are Adam whose daily life revolves around rhythm (drums) and analyzing digital structures. Your room is your fortress, where every object has its place: from precisely tuned drums to lines of computer code. You aren't the one shouting the loudest in the hallway, but you are the one who notices when a friend's mood changes or when an app's code isn't working as it should.

Currently, your school is implementing an international project called "Future History". Your class has been spending the whole year collecting unique archival data, digitizing old photos, and creating interactive maps.

In the international project "Future History", your class is not alone. The main prize – the title of "Innovative School of the Future" and a full technological classroom upgrade – has become a huge bait. Your main competitors, a team from a school in another country, are famous not only for their great technical skills but also for their ambition to win at any cost.

- > Introduction: Description of the challenge
- > Digital Resilience: Operation "Future History"
- > Theory Explanations
- > Practical Creative Tasks
- > Results and Reflection
- > Scenario summary
- > Complete the quiz
- > Certificate
- > Additional Sources
- > Disclaimer

Da bi preprečili površno pregledovanje usposabljanja, platforma uporablja zaporedno napredovanje skozi dejavnosti. Mladi ne morejo preskočiti teoretičnega dela ter nadaljevati neposredno na zaključni preizkus znanja ali izdajo potrdila. Vse dejavnosti na platformi, od uvodnega videoposnetka (Narrative Hook) in razvejanih simulacij H5P do nalaganja datoteke s praktično nalogo (»učenje skozi prakso«), je treba odkleniti in opraviti v pravilnem zaporedju.



Na platformi deluje samodejni sistem za spremljanje stanja, ki olajša delo mentorja, udeležencu pa zagotavlja informacije o že opravljenih dejavnostih. Ob vsaki nedokončani dejavnosti udeleženec vidi oznako »Opraviti«. Ko sistem zabeleži, da je bila dejavnost opravljena, njeno stanje samodejno spremeni v »Opravljeno«.

> Introduction: Description of the challenge

> Digital Resilience: Operation "Future History"

▼ Theory Explanations

 Understanding Deepfakes (Video)

✓ Done ▼

 The Human Hack: Spotting Social Engineering Attacks (Video)

✓ Done ▼

 Simulation review: What was the experience and what did we learn?

✓ Done ▼

  The Ethical Line: AI, Laws, and Digital Citizenship

To do ▼

Preverjanje praktičnih nalog in neposredno upravljanje forumov v okolju Moodle

Ker so temeljna načela digitalne etike in zasebnosti obravnavana v uvodnih razdelkih, se bomo na tej stopnji osredotočili izključno na vaša tehnična dejanja v vlogi mentorja v sistemu Moodle. Vaš glavni cilj je zagotoviti nemoten pregled praktičnih vsebin »učenja skozi prakso« ter ohranjati konstruktiven in varen prostor za refleksijo.



Pregledovanje ustvarjalnih nalog in podajanje povratnih informacij

Ko udeleženec opravi praktične naloge in ustvarjene izdelke naloži v sistem za vrednotenje, morate ta proces redno spremljati.

Po prijavi v posamezni scenarij odprite okno praktične naloge. Z izbiro možnosti za ogled vseh oddaj boste videli datoteke, ki so jih naložili člani vaše skupine, ali aktivne povezave do zunanjih orodij.

YouTHink (EN) / Something's Off / Practical Creative Tasks / Creative Sprint: The Red Flag Radar

Creative Sprint: The Red Flag Radar

Assignment Settings Submissions Advanced grading More ▾

View Make a submission

Task: create a visual digital security cheat sheet (infographic) that serves as "first aid" for your classmates.

Content:

- **3 "Red Flags":** Which signs gave away the fake Teacher John?
- **Manipulation Detector:** How to recognize that someone is trying to manipulate you (e.g., artificial urgency)?
- **Action Plan:** 4 steps on what to do after receiving a suspicious message or call.

Grade

Grading summary

Hidden from students	No
Participants	7
Submitted	1
Needs grading	1



Odprite element naloge in na vrhu kliknite »Oddaje«. Tako lahko neposredno odprete in ovrednotite delo vsake mlade osebe.

YouThink (EN) / Something's Off / Practical Creative Tasks / Creative Sprint: The Red Flag Radar / Submissions

Creative Sprint: The Red Flag Radar

Assignment Settings Submissions Advanced grading More ▾

Submissions Search users Filter by name ▾ Status All ▾ Advanced ▾

Select	First name / Last name	Email address	Status	Grade	Last modified (submission)	File submissions	Submission comments
☐	RD Renata Danieliene	gmail.com	Submitted for grading	-	Thursday, 9 July 2026, 9:40 PM	The Red Flag Radar.jpg 9 July 2026, 9:40 PM	Comments (0)

Čeprav se v projektu ne uporablja formalno ocenjevanje, vam sistem omogoča, da pustite osebno povratno informacijo. Kliknite »Komentarji«, da udeleženca zasebno pohvalite za izvirno rešitev ali ga prijazno usmerite v pravo smer, če v opravljeni analizi opazite pomanjkljivosti.

- Spremljanje forumov za refleksijo in hitro odzivanje

Forumi za razpravo so odprt vrstniški prostor, zato zahtevajo stalno spremljanje. Ko odprete forum za refleksijo posameznega scenarija, boste videli celoten potek komunikacije in komentarje udeležencev. Če opazite, da razprava poteka v neprimerno smer, na primer če je udeleženec objavil občutljive osebne podatke ali žaljiv komentar o naloženem delu druge mlade osebe, morate ukrepati takoj.

- Odstranitev vsebine

Kot mentor z upravljaljskimi pravicami lahko neprimerno vsebino odstranite. Ob vsaki objavi udeleženca na forumu boste videli orodja za upravljanje. Pritisnite gumb za brisanje in neprimeren komentar bo odstranjen.

- Neposreden stik z udeležencem

Po odstranitvi komentarja je treba preprečiti podobne dogodke v prihodnosti. V zgornjem desnem kotu okna Moodle boste našli ikono za sporočila, prek katere lahko posameznemu udeležencu neposredno pošljete zasebno sporočilo. V njem pojasnite, zakaj je bila njegova objava odstranjena, ga spomnite na pravila komuniciranja in ga spodbudite k nadaljnjemu sodelovanju v razpravah ob ohranjanju konstruktivnosti in medsebojnega spoštovanja.



Reflection

Forum Settings Advanced grading Subscriptions Reports More ▾

View Make forum posts: 1

Briefly reflect on your experience (**choose one question** that matters most to you, or briefly **answer all three**):

- What surprised you the most while creating your own AI photo?
- Do you feel more confident in spotting fake information online now?
- How will this experience change the way you use social media in the future?





Add discussion topic

Subscribe to forum



Fake faces look too real now 🤖

by Renata Danieliene - Thursday, 9 July 2026, 10:37 PM

The most shocking thing was seeing how easy it is to create a person who doesn't actually exist. I generated a random portrait using an AI tool, and it looked more realistic than half the posts on my feed. When you realize that it's just as easy to fake the image and voice of your friends or teachers—just like in that scenario with Teacher Jonas—it gets a little unsettling. Now I'll definitely be looking more closely to see if a video has those weird glitches around the hair and if the shadows look natural, because before, I used to believe everything blindly. After this challenge, I'll definitely be more selective about what I accept as fact.

Permalink Edit Delete

Discuss this topic (0 replies so far)

Facilitator preparation before implementation

Before conducting pilot activities, facilitators should thoroughly familiarise themselves with the Moodle platform and complete the learning activities independently.

Facilitators should also prepare for possible accessibility needs or technical difficulties by ensuring that participants receive adequate guidance and support throughout the learning process.

Podpora udeležencem med dejavnostmi v okolju Moodle

Vloga izvajalca usposabljanja med dejavnostmi v okolju Moodle ni omejena na tehnično podporo. Izvajalci morajo skozi celoten učni proces dejavno usmerjati refleksijo, razpravo in sodelovanje udeležencev.

Udeležence je treba spodbujati, naj skozi dejavnosti napredujejo premišljeno in naj z opravljanjem nalog ne hitijo. Izvajalci lahko dejavnosti na ključnih mestih ustavijo ter spodbudijo razpravo, analiziranje odločitev ali razmislek o čustvenih in etičnih vidikih scenarijev.

Nekateri udeleženci bodo morda potrebovali dodatno pomoč pri navigaciji, uporabi digitalnih spretnosti ali razumevanju interaktivnih nalog. Izvajalci jim morajo biti na voljo za usmerjanje, hkrati pa jih morajo spodbujati k samostojnemu raziskovanju in dejavnemu sodelovanju.

Platformo Moodle je treba uporabljati kot sodelovalno in refleksivno učno okolje, ne zgolj kot tehnično izobraževalno orodje. Razprave, vrstniška refleksija in skupinska analiza ostajajo pomembni elementi celotne metodologije.



Dostopnost in prilagodljivo učenje

Namen projekta »YouTHink« je vključiti mlade iz različnih okolij, vključno s tistimi, ki se srečujejo z geografskimi, ekonomskimi ali družbenimi ovirami ter morda nimajo dostopa do najnovejših tehnologij ali hitre internetne povezave. Vaša odgovornost kot mentorja je zagotoviti, da te tehnične razlike ne postanejo ovira pri razvijanju kritičnega mišljenja.

Videoposnetki in interaktivne oblike H5P na platformi za usposabljanje so prilagojeni standardom dostopnosti ter vključujejo podnapise. Pred začetkom scenarijev, ki vsebujejo videovsebino v elementu H5P, udeležencem naročite, naj za vklop podnapisov pritisnejo gumb »CC« v spodnji vrstici predvajalnika. To zagotavlja dostopnost za mlade z okvaro sluha in jim pomaga lažje razumeti posamezne izraze ter spremljati vsebino v hrupnih ali odprtih prostorih.

Ker bodo nekateri udeleženci do okolja Moodle in vsebin usposabljanja dostopali s pametnimi telefoni, jim morate vnaprej pokazati pravilno uporabo uporabniškega vmesnika. Čeprav se platforma samodejno prilagodi velikosti zaslona naprave, jim priporočite, naj telefone držijo vodoravno.

Pri mentoriranju skupin s šibko ali pogosto prekinjeno internetno povezavo se bodo največje težave pojavile pri praktičnih ustvarjalnih nalogah oziroma »učenju skozi prakso«. Če udeleženci ne morejo nemoteno naložiti zunanjih orodij generativne umetne inteligence za ustvarjanje vizualnih vsebin, uporabite metodologijo »digitalnega para«. Udeleženca s starejšo napravo povežite z udeležencem, katerega povezava in naprava delujeta stabilno. Ena mlada oseba lahko analizira situacijo in ustno oblikuje natančne pozive, druga pa jih vnese v sistem in ustvari končni rezultat.

Če interaktivni videoposnetki H5P v okolju Moodle zaradi tehničnih težav zamrznejo, spremenite dinamiko usposabljanja s preходом na asinhrono obliko. Dovolite, da se videoposnetki in simulacije nalagajo v ozadju, medtem pa mlade zberite za razpravo v živo o temi scenarija.

Za zagotavljanje dostopnosti vizualnih in besedilnih vsebin vsem udeležencem, vključno z osebami z disleksijo ali kognitivnimi težavami, so v sistem Moodle vključena orodja za dostopnost. Pred začetkom dela skupini pokažite, kako lahko poveča velikost pisave, spremeni kontrast zaslona ali uporabi načine za pomoč pri branju. To je še posebej pomembno pri modulih, ki zahtevajo pozorno branje besedila.

2.4. SMERNICE ZA IZVEDBO PILOTNEGA USPOSABLJANJA

Ta razdelek vsebuje smernice in priporočila za pripravo na usposabljanje.

Od mentorjev se pričakuje, da:

- pripravijo okolje za usposabljanje, vključno s prostorom, napravami, internetno povezavo in dostopom do okolja Moodle;
- pozdravijo udeležence ter predstavijo namen in strukturo usposabljanja;
- podprejo udeležence, ki se srečajo s tehničnimi težavami;
- vodijo skupinske razprave in dejavnosti za refleksijo;
- izvedejo vprašalnike pred usposabljanjem in po njem;
- opazujejo in beležijo sodelovanje udeležencev za potrebe poročila o pilotnem usposabljanju.



2.4.1. PRED USPOSABLJANJEM (KONTROLNI SEZNAM ZA PRIPRAVO IN UREDITEV PROSTORA)

PREPARATION CHECKLIST

- ☐ Potrdite rezervacijo prostora oziroma povezavo za spletno srečanje pri kombinirani ali spletni izvedbi.
- ☐ Zagotovite stabilno internetno povezavo in delujoče naprave za vse udeležence.
- ☐ Ustvarite račune Moodle za vse udeležence.
- ☐ Predhodno sami preizkusite vseh 17 scenarijev na platformi Moodle.
- ☐ Pripravite vprašalnik pred usposabljanjem (glejte priloge).
- ☐ Pripravite vabilo na usposabljanje in ga pošljite najmanj 2 tedna vnaprej (glejte priloge).
- ☐ Zberite podpisana soglasja staršev za udeležence, mlajše od 18 let (glejte priloge).
- ☐ Preglejte kratko uvodno predstavitev z največ 10 diapozitivi (glejte priloge).
- ☐ Pripravite predlogo partnerskega poročila, da boste lahko med usposabljanjem začeli zapisovati opažanja (glejte priloge).

PRIPRAVA PROSTORA

Potrebna tehnična orodja in priprava

Pred začetkom usposabljanja je priporočljivo zagotoviti, da so vsa oprema in orodja pripravljena. V nadaljevanju so navedene smernice za tehnično pripravo pred usposabljanjem.

Vsak udeleženec potrebuje:

- računalnik ali tablični računalnik, saj telefoni niso primerni za vsebine H5P;
- nameščen in preizkušen brskalnik Chrome;
- delujoč račun Moodle, ki ga najmanj 2 tedna vnaprej zahtevajte od koordinatorja partnerske organizacije;
- stabilno internetno povezavo;
- slušalke in zvočnike;
- dodatna orodja ali programe, navedene v opisih nalog. To je lahko program za izdelavo predstavitev ali spletno orodje.

Ureditev prostora:

- Mize in stole razporedite tako, da lahko udeleženci delajo samostojno, mentor pa se lahko preprosto premika med njimi.
- Pripravite projektor ali velik zaslon za uvodno predstavitev okolja Moodle.
- Geslo za omrežje Wi-Fi naj bo vidno na tabli.
- Na vsakem sedežu naj bo na voljo natisnjen dnevni red.



Pametna naprava ali računalnik, internetna povezava in programi

Okolje za usposabljanje »YouTHink« je interaktivno in vključuje večpredstavnostne vsebine, od videoposnetkov, ustvarjenih z umetno inteligenco, do primerov zvočnih globokih ponaredkov in razvejanih scenarijev. Vsak udeleženec zato potrebuje pametno napravo ali računalnik s stabilno internetno povezavo in brskalnikom, tako za uporabo okolja Moodle kot za opravljanje praktičnih nalog. Pomembno je, da mentor pred usposabljanjem pregleda scenarij ali več scenarijev, ki bodo uporabljeni med usposabljanjem, ter seznam dodatnih programov, kot so programska oprema za izdelavo predstavitev ali spletna orodja, pri katerih je morda potrebna registracija.

Če usposabljanje poteka v živo:

- Če bodo udeleženci uporabljali računalnike organizacije, jim je treba zagotoviti podatke za prijavo v računalnik.
- Če je potrebna povezava Wi-Fi, je treba udeležencem zagotoviti podatke za prijavo.

Slušalke in zvočniki

Če usposabljanje poteka v skupnem fizičnem prostoru, kot so učilnica, knjižnica ali odprt mladinski center, udeleženci potrebujejo slušalke in zvočnike. Zvočniki so potrebni za skupno gledanje videoposnetkov, slušalke pa omogočajo posameznim udeležencem, da se osredotočijo na dejavnosti, na primer samostojno poslušanje videoposnetkov, in pri tem ne motijo vrstnikov, ki delajo v bližini.

Registracija udeležencev

Za nemoten začetek je bistveno, da se dostop do platforme Moodle zagotovi vnaprej. Ker so vsi scenariji vključeni v okolje Moodle, je treba poskrbeti, da se zna vsak udeleženec usposabljanja prijaviti vanj. Priporočljivo je, da se računi ustvarijo pred začetkom usposabljanja.

Za prijavo v okolje Moodle so potrebni ime, priimek in e-poštni naslov udeleženca.

Če udeleženec nima osebnega e-poštnega predala ali ga zaradi varovanja zasebnosti ne želi uporabljati, se mu lahko na platformi ustvari in dodeli notranji testni e-poštni naslov. Ta naslov deluje izključno kot edinstveni identifikator v okolju Moodle. Nanj ne bodo poslana potrditvena sporočila, obvestila ali druge nepotrebne informacije, ki bi lahko motile učni proces. Ta možnost omogoča, da učno okolje ostane popolnoma varno in da pri začetku tečaja ne nastanejo dodatne ovire niti za mlade z omejenim dostopom do tehnologije.

Seznaniitev s pogoji uporabe platforme »Moodle« projekta YouTHink in soglasja staršev pri udeležbi mladoletnih oseb na usposabljanju

Pred začetkom uporabe učnega okolja in registracijo se morajo mladi zaradi zbiranja statističnih podatkov in spremljanja napredka seznaniiti s pravilnikom o zasebnosti in pogoji uporabe platforme ter se z njimi ob registraciji strinjati.

Ker usposabljanje vključuje zbiranje in obdelavo osebnih podatkov mladoletnih oseb, je treba posebno pozornost nameniti soglasjem staršev ali skrbnikov. Mentorji in organizatorji usposabljanja morajo zagotoviti, da so uradna soglasja staršev za sodelovanje v projektnih dejavnostih zbrana še pred prvo prijavo mlade osebe v platformo. Tako se zagotovi popolna



skladnost z zahtevami GDPR. Predloga, ki jo je mogoče prilagoditi zahtevam vaše države ali organizacije, je na voljo v Prilogi št. 1.

2.4.2. ODPRAVLJANJE TEHNIČNIH TEŽAV

Težava	Rešitev
Udeleženec se ne more prijaviti v Moodle.	Preverite uporabniško ime in geslo. Obrnite se na koordinatorja partnerske organizacije.
Vsebina H5P se ne naloži.	Osvežite stran. Poskusite uporabiti drug brskalnik, priporočen je Chrome. Preverite internetno povezavo.
Kviza ni mogoče odkleniti.	Udeleženec mora najprej opraviti korak na forumu. Preverite, ali je dokončanje dejavnosti označeno.
Potrdilo se ne ustvari.	Preverite, ali je udeleženec uspešno opravil kviz z najmanj 75 % in pravilno vnesel skrito kodo.
Videoposnetka ni mogoče predvajati.	Preverite, ali brskalnik podpira videoposnetke HTML5. Poskusite prenesti videoposnetek in ga predvajati lokalno.

2.4.3. URNIK IN MODELI USPOSABLJANJA (SPRINT, DVODNEVNI IN KOMBINIRANI MODEL)

Organizacija usposabljanja

Glede na to, da so mentorji projekta »YouTHink« iz mladinskih organizacij, knjižnic, ustanov za neformalno izobraževanje in drugih organizacij, ki delajo z mladimi, običajno prostovoljci, mladinski delavci ali knjižničarji z omejenim razpoložljivim časom ter da najstniki, stari od 14 do 19 let, težko ohranjajo pozornost pri dolgotrajnih formalnih izobraževalnih programih, je najustreznejša rešitev **hibridni model mikroučenja**, ki temelji na samostojnosti mladih in tehnološki avtomatizaciji.

Ta oblika omogoča največjo prilagodljivost pri prilagajanju vsebin fizičnemu in digitalnemu prostoru ter zmanjšuje obremenitev mentorja s pripravi.

Prilagajanje oblik usposabljanja v praksi

Vsebino tečaja »YouTHink« je mogoče nemoteno vključiti na tri različne načine:

- Model v živo (v mladinskem centru ali učilnici)

Pri tej obliki najbolje deluje pristop »obrnjene učilnice«. Mentor na zaslonu predvaja kratek uvodni videoposnetek, nato pa se mladi s slušalkami vsak na svoji napravi samostojno poglobijo v interaktivne simulacije. Drugi del srečanja je namenjen skupinskemu



delu pri opravljanju nalog »učenja skozi prakso«. Udeleženci lahko na primer razpravljajo o avtorskih pravicah na področju umetne inteligence, medtem ko preizkušajo orodja za ustvarjanje glasbe, kot je Suno, ali pa z orodjem Canva Magic Studio ustvarjajo vizualne plakate o digitalni imunosti.

- **Model na daljavo oziroma spletni model**

Ta model je osredotočen na asinhrono delo. Najstniki module samostojno opravljajo doma. Časovna obremenitev mentorja je pri tej obliki minimalna. V platformo se prijavi samo zato, da pregleda rezultate praktičnih nalog, ki so jih mladi naložili na forum Moodle, ali povezave do njihovih profilov na Instagramu. Nato pusti kratek motivacijski komentar, s katerim udeležence podpira pri reševanju scenarijev ter ob tehničnih ali drugih vprašanjih, povezanih z učenjem.

- **Kombinirani model**

Mladi posamezne teoretične simulacije H5P opravijo samostojno in v svojem času, kot bi igrali mobilno igro. Srečanja v živo oziroma sinhroni videoklici so namenjeni izključno prvemu srečanju, razpravi o rezultatih, refleksiji o digitalni utrujenosti in grajenju skupnosti.

Kateri koli od opisanih modelov usposabljanja je mogoče ponoviti z istimi udeleženci ter ga prilagoditi urniku usposabljanja, obravnavani temi in drugim okoliščinam. Tako se nenehno krepi njihova samozavest pri sprejemanju odločitev v digitalnem okolju. Udeleženci imajo s tem možnost nadaljevati reševanje scenarijev ter poglobljati svoje znanje in spretnosti na področju medijske pismenosti.

Poudarjanje obdelave podatkov med usposabljanjem

Preden mentor od staršev ali skrbnikov mladoletnih oseb zahteva podpisano soglasje za udeležbo na usposabljanju, naj udeležence vpraša, ali kdaj preberejo pogoje uporabe aplikacij, kot sta TikTok in Instagram. To je odlična priložnost za razpravo o tveganjih uhajanja podatkov in varovanju zasebnosti v vsakdanjih okoljih. Mentor naj poudari, da ta dokument zagotavlja skladnost z zahtevami GDPR oziroma Splošne uredbe o varstvu podatkov. Imena in e-poštni naslovi, zbrani na platformi, bodo uporabljeni izključno za beleženje učnega napredka in izdajo potrdil. Podatki ne bodo uporabljeni za učenje modelov umetne inteligence ali posredovani tretjim osebam.

Anonimizirani statistični podatki in digitalno blagostanje

Pri obravnavi vprašalnikov za ocenjevanje znanja, ki jih udeleženci izpolnijo pred usposabljanjem in po njem, je pomembno poudariti digitalno blagostanje in varno okolje. Mladinski delavec mora pojasniti, da so vprašalniki anonimizirani in namenjeni izključno statistični analizi.

Fotografiranje in snemanje

Razdelek o soglasju za fotografiranje in snemanje udeležencev med usposabljanjem je primerno mesto za vključitev Emine zgodbe. Mentor lahko mlade vpraša, kako se počutijo, ko nekdo brez dovoljenja objavi njihovo fotografijo na družbenih omrežjih. Ta točka najstnikom in njihovim staršem omogoča nadzor nad njihovim digitalnim odtisom. Če mlada oseba ne želi biti vidna v uradnem komuniciranju mednarodnega konzorcija, bo njena odločitev spoštovana. Mentor lahko na tem mestu omeni tudi tveganja globokih ponaredkov in pojasni, zakaj je izjemno pomembno vedeti, kje in kako se uporablja posameznikova podoba.



Prilagajanje trajanja usposabljanja

Mladinske organizacije, knjižnice in šole imajo različne vire ter vsakodnevne dejavnosti, zato je predlaganih več načinov usposabljanja z različnim trajanjem.

Model »Intenzivni sprint« (enodnevno pilotno usposabljanje, od 4 do 8 pedagoških ur)

- Komu je namenjen?

Motiviranim skupinam, taborom ali intenzivnim seminarjem ob koncu tedna, pri katerih je na voljo neprekinjen časovni sklop.

- Potek

Mladi v enem dnevu in z vmesnimi odmori opravijo enega ali dva skrbno izbrana scenarija. Mentor za dopoldanski del izbere en pomemben scenarij, na primer analizo Eminega srečanja s pritiskom, ki ga ustvarjajo lepotni filtri, za popoldanski del pa ustrezno praktično ustvarjalno nalogo, kot je izdelava varnostnega plakata. Če je organizirano usposabljanje v obsegu 8 pedagoških ur, udeleženci dopoldne opravijo en scenarij, popoldne pa obravnavajo drugega. Usposabljanje se zaključi s skupno refleksijo in podelitvijo potrdil.

- Prednost

Tveganje, da bi najstniki opustili program, je minimalno. Njihova pozornost se ohranja en dan, dolgoročnih srečanj pa ni treba načrtovati.

Priporočeni urnik enodnevnega usposabljanja je predstavljen v nadaljevanju. Primer vključuje lik Eme ter je namenjen analizi mehanizmov lepotnih filtrov in pritiska družbenih omrežij. Pri organizaciji usposabljanja je mogoče izbrati kateri koli scenarij. Navedeni časi so okvirni. Primer prikazuje izvedbo enega scenarija, prilagojenega času po pouku.

Ura	Feza aktivnosti	Dejavnosti mentorja in mladih	Metoda
14:00-14:05	Registracija in dobrodošlica	Prihod udeležencev, preverjanje prisotnosti in po potrebi soglasij, predstavitev izvajalcev usposabljanja, pregled dnevnega programa ter razlaga pravil spoštljivega sodelovanja.	Uvodno srečanje
14:05-14:15	Spoznavna dejavnost	Dejavnost za prebijanje ledu in medsebojno spoznavanje. Nasveti so navedeni v naslednjem razdelku.	Igrificirana dejavnost
14:15-14:20	Predstavitve tečaja YouTHink	Kratka predstavitev projekta, pomena medijske pismenosti, dejavnosti udeležencev in načina uporabe okolja Moodle.	Kratka predstavitev
14:20-14:35	Prijava v Moodle in tehnične usmeritve	Udeleženci se prijavijo v Moodle, izberejo jezikovno različico, preverijo slušalke, preizkusijo predvajanje videa in zvoka ter prejmejo osnovna navodila za navigacijo.	Vodena tehnična priprava



Ura	Feza aktivnosti	Dejavnosti mentorja in mladih	Metoda
14:35-14:45	Vprašalnik pred usposabljanjem	Udeleženci pred začetkom učnih dejavnosti izpolnijo vprašalnik pred usposabljanjem.	Individualno izpolnjevanje vprašalnika
14:45-14:55	Kratek odmor	Zmanjševanje digitalne utrujenosti in umik od zaslonov.	Odmor
14:55-15:05	Uvod (pripovedni uvod)	Mentor s kratkim uvodnim videoposnetkom predstavi Eminu dvojno življenje. Mladi se seznanijo z učnimi cilji.	Individualno delo ali delo v paru. Naloga v okolju Moodle oziroma praktična dejavnost
15:05-15:35	Simulacija ali druga interaktivna dejavnost v skladu z nalogo	Mladi samostojno sprejemajo odločitve v Eminem imenu, ko se sooča s pritiskom po retuširanju fotografij. Nepravilne odločitve jih vrnejo na prejšnjo točko in jim ponudijo teoretično razlago.	Individualno delo ali delo v paru. Naloga v okolju Moodle oziroma praktična dejavnost
15:35-15:45	Kratek odmor	Zmanjševanje digitalne utrujenosti in umik od zaslonov.	Odmor
15:45-16:05	Teorija in igra (interaktivni videoposnetek oziroma aktivne točke na sliki, seznaniš s teorijo)	Analizirajo se orodja generativne umetne inteligence in algoritmi. Mladi iščejo skrite sledi filtrov na Eminih fotografijah ter jih interaktivno označujejo na zaslonu.	Individualno delo ali delo v paru. Naloga v okolju Moodle oziroma praktična dejavnost
16:05-16:20	Ustvarjalna praksa, 1. del (učenje skozi prakso)	Najstniki uporabljajo zunanja orodja. V Canvi na primer ustvarijo avtentičen plakat o digitalni imunosti brez uporabe filtrov in rezultat naložijo v Moodle.	Individualno delo ali delo v paru. Naloga v okolju Moodle oziroma praktična dejavnost
16:20-16:40	Kratek odmor	Zmanjševanje digitalne utrujenosti in umik od zaslonov.	Odmor
16:40-17:25	Ustvarjalna praksa, 2. del (učenje skozi prakso)	Najstniki uporabljajo zunanja orodja. V Canvi na primer ustvarijo avtentičen plakat o digitalni imunosti brez uporabe filtrov in rezultat naložijo v Moodle.	Individualno delo ali delo v paru. Naloga v okolju Moodle oziroma praktična dejavnost
17:25-17:35	Kratek odmor	Zmanjševanje digitalne utrujenosti in umik od zaslonov.	Odmor
17:35-17:55	Refleksija in deljenje rezultatov (forum Moodle)	Mladi delijo svoje plakate, na forumu komentirajo delo najmanj enega vrstnika in po želji rezultat objavijo na	Individualno delo ali delo v paru. Naloga v okolju Moodle oziroma



Ura	Feza aktivnosti	Dejavnosti mentorja in mladih	Metoda
	oziroma Instagram)	družbenih omrežjih s projektnim ključnikom.	praktična dejavnost
17:55-18:15	Preverjanje znanja in pridobitev potrdila (kviz Moodle)	Udeleženci opravijo zaključni preizkus s 5 vprašanji. Ko dosežejo prag 75 % in vnesejo skrito kodo, se samodejno ustvari mikropotrdilo.	Individualno delo. Naloga v okolju Moodle
18:15-18:25	Vprašalnik po usposabljanju	Udeleženci izpolnijo vprašalnik po usposabljanju.	Individualno izpolnjevanje vprašalnika
18:25-18:30	Zaključek	Zahvala udeležencem, pojasnitev naslednjih korakov in morebitnih potrdil ter opozorila glede razširjanja rezultatov in varovanja zasebnosti.	Zaključne besede
18:30-18:40	Dokumentiranje izvedbe	Izvajalci usposabljanja dokončajo evidenco prisotnosti, zapiske opažanj in neposredno refleksijo o izvedbi.	Interna naloga izvajalcev usposabljanja

Zgoraj predstavljeni urnik prikazuje postopek izvedbe enega izbranega scenarija. Poudariti je treba, da dejansko trajanje dogodka presega neto čas reševanja interaktivnih vsebin in nalog, ki znaša 4 pedagoške ure oziroma približno 180 minut. Dodatno vključuje čas, namenjen medsebojnemu spoznavanju, tehnični pripravi, rednim odmorom za zmanjševanje digitalne utrujenosti ter izpolnjevanju obveznih vprašalnikov pred usposabljanjem in po njem.

Če se organizacija odloči izvesti celodnevno usposabljanje, ki vključuje analizo dveh različnih scenarijev, se uporabi ciklično načelo. Pri takšnem modelu udeleženci prvi scenarij opravijo v dopoldanskem delu, na primer analizirajo Emino soočanje s pritiskom, ki ga ustvarjajo lepotni filtri. Temu sledi daljši odmor za kosilo in umik od zaslonov, v popoldanskem delu pa se poglobijo v drugi scenarij. Poudariti je treba, da se osnovni administrativni in uvodni elementi v tem primeru ne ponavljajo. Predstavitev okolja »YouTHink« in vprašalnik pred usposabljanjem se izvedeta na začetku usposabljanja, še pred začetkom dejavnosti. Enako se zaključni postopki, ki vključujejo končno skupno refleksijo, vprašalnik po usposabljanju in predstavitev potrdil, izvedejo samo ob koncu celotnega dne. Takrat se povzamejo izkušnje in rezultati obeh analiziranih tem. Izjemno pomembno je, da mentorji realistično načrtujejo celotno trajanje dogodka. Čeprav bo neto čas izobraževalnih vsebin dveh scenarijev znašal 8 pedagoških ur, bo dejanski dan usposabljanja občutno daljši. Za preprečevanje digitalne utrujenosti so obvezni redni odmori vsakih 45 minut, zagotoviti pa je treba tudi ustrezno časovno rezervo za uvodne in zaključne postopke izpolnjevanja vprašalnikov.

Model »Dvodnevno pilotno usposabljanje« (2 dneva po 4 do 6 pedagoških ur)

- Komu je namenjen?

Regionalnim skupinam, ranljivim mladim ali primerom, ko je cilj podrobneje preizkusiti oziroma obravnavati več scenarijev. Ta model je zelo priporočljiv pri delu z udeleženci z različnimi ravni digitalnih spretnosti.

- Potek

Prvi dan je namenjen uvodu, tehnični pripravi, uspešnemu dokončanju najmanj enega



scenarija in začetku drugega scenarija. Drugi dan je namenjen dokončanju drugega in, če je mogoče, tudi tretjega scenarija. Zaključi se s celovitim pregledom učnega procesa, vrstniškimi deljenjem izkušenj in povratnimi informacijami.

- Prednost

Ta pristop mentorjem omogoča delo v počasnejšem tempu, vzpostavljanje globljega odnosa in zagotavljanje bolj osebne podpore mladim, ki jo potrebujejo.

Spodaj je predstavljen priporočeni urnik dvodnevne usposabljanja, ki se zaključi s scenariji. Primer združuje dinamiko Adama, povezano z varnostjo in socialnim inženiringom, ter Kristy, povezano s prikritim oglaševanjem in statusom.

Prvi dan: kibernetika pazljivost z Adamom

Ura	Faza aktivnosti	Dejavnosti mentorja in mladih	Metoda
14:00-14:05	Registracija in dobrodošlica	Prihod udeležencev, preverjanje prisotnosti in po potrebi soglasij, predstavitev izvajalcev usposabljanja, pregled dnevnega programa ter razlaga pravil spoštljivega sodelovanja.	Uvodno srečanje
14:05-14:15	Spoznavna dejavnost	Dejavnost za prebijanje ledu in medsebojno spoznavanje. Nasveti so navedeni v naslednjem razdelku.	Igrificirana dejavnost
14:15-14:20	Predstavitev tečaja YouTHink	Kratka predstavitev projekta, pomena medijske pismenosti, dejavnosti udeležencev in načina uporabe okolja Moodle.	Kratka predstavitev
14:20-14:35	Prijava v Moodle in tehnične usmeritve	Udeleženci se prijavijo v Moodle, izberejo jezikovno različico, preverijo slušalke, preizkusijo predvajanje videa in zvoka ter prejmejo osnovna navodila za navigacijo.	Vodena tehnična priprava
14:35-14:45	Vprašalnik pred usposabljanjem	Udeleženci pred začetkom učnih dejavnosti izpolnijo vprašalnik pred usposabljanjem.	Individualno izpolnjevanje vprašalnika
14:45-14:55	Kratek odmor	Zmanjševanje digitalne utrujenosti in umik od zaslonov.	Odmor
14:55-15:05	Uvod (pripovedni uvod)	Mentor na zaslonu predvaja kratek videoposnetek o Adamovem srečanju s ponarejenim klicem učitelja Johna oziroma globokim ponaredkom.	Individualno delo ali delo v paru. Naloga v okolju Moodle oziroma praktična dejavnost
15:05-15:35	Simulacija ali druga interaktivna dejavnost v skladu z nalogo	Mladi na svojih napravah sprejemajo odločitve v Adamovem imenu ter se učijo prepoznavati socialni inženiring in napade, ki temeljijo na pritisku.	Individualno delo ali delo v paru. Naloga v okolju Moodle



Ura	Faza aktivnosti	Dejavnosti mentorja in mladih	Metoda
			oziroma praktična dejavnost
15:35-15:45	Kratek odmor	Zmanjševanje digitalne utrujenosti in umik od zaslonov.	Odmor
15:45-16:05	Teorija in igra (interaktivni videoposnetek oziroma aktivne točke na sliki, seznanitev s teorijo)	Biometrični podatki in lažno predstavljanje se analizirajo z interaktivnim odgovarjanjem na vprašanja, ki se pojavljajo v videoposnetku.	Individualno delo ali delo v paru. Naloga v okolju Moodle oziroma praktična dejavnost
16:05-16:20	Ustvarjalna praksa, 1. del (učenje skozi prakso)	Izvede se digitalna detektivska preiskava. S povratnim iskanjem slik se preverja pristnost predloženih fotografij in odkrivajo napake.	Individualno delo ali delo v paru. Naloga v okolju Moodle oziroma praktična dejavnost
16:20-16:40	Kratek odmor	Zmanjševanje digitalne utrujenosti in neformalno druženje.	Odmor
16:40-17:25	Ustvarjalna praksa, 2. del (učenje skozi prakso)	Izvede se digitalna detektivska preiskava. S povratnim iskanjem slik se preverja pristnost predloženih fotografij in odkrivajo napake.	Individualno delo ali delo v paru. Naloga v okolju Moodle oziroma praktična dejavnost
17:25-17:35	Kratek odmor	Zmanjševanje digitalne utrujenosti in umik od zaslonov.	Odmor
17:35-17:55	Refleksija in deljenje rezultatov (forum Moodle oziroma Instagram)	Rezultati detektivske preiskave se naložijo v sistem, udeleženci pa na forumu komentirajo ugotovitve vrstnikov.	Individualno delo ali delo v paru. Naloga v okolju Moodle oziroma praktična dejavnost
17:55-18:15	Preverjanje znanja in pridobitev potrdila (kviz Moodle)	Udeleženci opravijo preizkus s 5 vprašanji iz Adamovega modula. Ko dosežejo prag 75 %, se jim izda potrdilo.	Individualno delo. Naloga v okolju Moodle oziroma praktična dejavnost



Drugi dan: algoritmi in iskanje avtentičnosti s Kristy

Ura	Faza aktivnosti	Aktivnosti mentorja in mladih	Metoda
10:00-10:15	Ponovna dobrodošlica in povzetek	Kratek povzetek prvega dne, vprašanja udeležencev in pregled drugega dne. Igra za ogrevanje.	Skupinska razprava
10:15-10:25	Dejavnosti drugega scenarija. Uvod (pripovedni uvod)	Predstavita se Kristyjina želja po ohranjanju podobe VIP na družbenih omrežjih in nenehno tekmovanje za status.	Individualno delo ali delo v paru. Naloga v okolju Moodle oziroma praktična dejavnost
10:25-10:55	Simulacija (razvejani scenarij H5P)	Najstniki se spoprijemajo s pastmi prikritega oglaševanja in vrstniškega pritiska, ki ga ustvarjajo vplivneži, ter spremljajo posledice Kristyjinih odločitev.	Individualno delo ali delo v paru. Naloga v okolju Moodle oziroma praktična dejavnost
10:55-11:05	Kratek odmor	Zmanjševanje digitalne utrujenosti in umik od zaslonov.	Odmor
11:05-11:35	Teorija in igra (interaktivni videoposnetek oziroma aktivne točke na sliki, seznanitev s teorijo)	Udeleženci se z uporabo interaktivnih kartic učijo o odmevnih komorah in algoritemskem prilagajanju vsebin.	Individualno delo ali delo v paru. Naloga v okolju Moodle oziroma praktična dejavnost
11:35-11:50	Ustvarjalna praksa, 1. del (učenje skozi prakso)	Mladi sami preizkušajo orodja generativne umetne inteligence. Namenoma ustvarjajo »zavajajoče« vsebine, da bi od znotraj razumeli mehanizme njihovega nastanka.	Individualno delo ali delo v paru. Naloga v okolju Moodle oziroma praktična dejavnost
11:50-12:00	Odmor	Umik od zaslonov pred praktično nalogo.	Odmor
12:00-12:45	Ustvarjalna praksa, 2. del (učenje skozi prakso)	Mladi sami preizkušajo orodja generativne umetne inteligence. Namenoma ustvarjajo »zavajajoče« vsebine, da bi od znotraj razumeli mehanizme njihovega nastanka.	Individualno delo ali delo v paru. Naloga v okolju Moodle oziroma praktična dejavnost
12:45-12:55	Odmor	Umik od zaslonov pred praktično nalogo.	Odmor



Ura	Faza aktivnosti	Aktivnosti mentorja in mladih	Metoda
12:55-13:15	Refleksija in deljenje rezultatov (forum Moodle oziroma Instagram)	Rezultati detektivske preiskave se naložijo v sistem, udeleženci pa na forumu komentirajo ugotovitve vrstnikov.	Individualno delo ali delo v paru. Naloga v okolju Moodle oziroma praktična dejavnost
13:25-13:40	Preverjanje znanja in pridobitev potrdila (kviz Moodle)	Udeleženci opravijo preizkus s 5 vprašanji iz Adamovega modula. Ko dosežejo prag 75 %, se jim izda potrdilo.	Individualno delo. Naloga v okolju Moodle
13:40-13:55	Pregled (vrstniško deljenje in povratne informacije)	Daljša skupna refleksija o obeh dneh. Mentor vodi razpravo v živo, v kateri primerjajo Adamove in Kristyijine situacije ter obravnavajo ustvarjena dela.	Individualno delo ali delo v paru. Naloga v okolju Moodle oziroma praktična dejavnost
13:55-14:05	Odmor	Umik od zaslonov pred praktično nalogo.	Odmor
14:05-14:15	Vprašalnik po usposabljanju	Udeleženci izpolnijo vprašalnik po usposabljanju.	Individualno izpolnjevanje vprašalnika
14:15-14:30	Odprto srečanje za povratne informacije	Udeleženci podajo povratne informacije o scenarijih, okolju Moodle, dejavnostih H5P, načinu izvajanja, zahtevnosti in ustreznosti.	Skupinsko podajanje povratnih informacij
14:30-14:40	Potrdila in zaključek	Potrdila ali potrditev o dokončanju dejavnosti v okolju Moodle, zahvala, opozorilo glede zasebnosti in razširjanja rezultatov ter predstavitev naslednjih korakov.	Zaključek
14:40-14:50	Dokumentiranje izvedbe	Izvajalci usposabljanja dokončajo evidenco prisotnosti, zapiske opažanj in neposredno refleksijo o izvedbi.	Interna naloga izvajalcev usposabljanja

Kombinirani model učenja (»obrnjena učilnica«), priporočen za dolgoročno vključevanje

- **Komu je namenjen?**
Odprtim mladinskim centrom, knjižnicam ali drugim ustanovam, v katerih se mladi neformalno zbirajo po pouku.
- **Potek**
Mladi del teoretičnih vsebin in interaktivnih simulacij opravijo samostojno doma ali na svojih pametnih napravah v prostorih centra, kot bi igrali igro. Srečanja v živo z mentorjem oziroma krajša srečanja, ki trajajo od 1 do 2 uri, so namenjena izključno refleksiji, razpravi o rezultatih ali izvajanju skupnih ustvarjalnih nalog.



- Prednost

Model skrajša trajanje srečanj v živo, najstnikom omogoča samostojnost ter učinkovito izkorišča samodejno ocenjevanje in mikropotrjevanje v sistemu Moodle.

Spodaj je predstavljen priporočeni urnik kombiniranega usposabljanja, ki se zaključi z izvedbo scenarijev. V primeru je uporabljen lik Lukasa, poudarek pa je na etični uporabi umetne inteligence pri ustvarjanju.

Sinhroni del (srečanje z mentorjem v živo, približno 60 minut)

To kratko srečanje je namenjeno tehnični in administrativni pripravi ter predstavitvi usposabljanja.

Ure	Faza aktivnosti	Aktivnosti mentorja in mladih	Metoda
14:00-14:05	Registracija in dobrodošlica	Prihod udeležencev, preverjanje prisotnosti in po potrebi soglasij, predstavitev izvajalcev usposabljanja, pregled dnevnega programa ter razlaga pravil spoštljivega sodelovanja.	Uvodno srečanje
14:05-14:15	Spoznavna dejavnost	Dejavnost za prebijanje ledu in medsebojno spoznavanje. Nasveti so navedeni v naslednjem razdelku.	Igrificirana dejavnost
14:15-14:20	Predstavitev tečaja YouTHink	Kratka predstavitev projekta, pomena medijske pismenosti, dejavnosti udeležencev in načina uporabe okolja Moodle.	Kratka predstavitev
14:20-14:35	Prijava v Moodle in tehnične usmeritve	Udeleženci se prijavijo v Moodle, izberejo jezikovno različico, preverijo slušalke, preizkusijo predvajanje videa in zvoka ter prejmejo osnovna navodila za navigacijo.	Vodena tehnična priprava
14:35-14:45	Vprašalnik pred usposabljanjem	Udeleženci pred začetkom učnih dejavnosti izpolnijo vprašalnik pred usposabljanjem.	Individualno izpolnjevanje vprašalnika



Asinhroni del (samostojno delo doma ali v centru, približno 120 minut)

Mladi ta del opravijo kadar koli pred srečanjem v živo, ko jim to najbolj ustreza.

Ure	Faza aktivnosti	Aktivnosti mentorja in mladih	Metoda
~10 min.	Introduction (Narrative Hook)	The learner watches a video about Lukas, who uses technology to create K-pop dance content without the pressure to look perfect.	Individual work. Moodle task
~30 min.	Simulation or other interactive activity according to the task	The learner independently solves dilemmas regarding copyright, plagiarism, and ethical digital creation.	Individual work. Moodle task
~20 min.	Theory and game (Interactive Video / Image Hotspot, familiarization with theory)	An instructional video with pauses is watched, requiring the participant to answer questions about the correct use of artificial intelligence.	Individual work. Moodle task
~60 min.	Independent Practice (Learning by Doing)	A real digital product is created (for example, generating an original soundtrack for a video). The file is uploaded to the Moodle assignment section.	Individual work. Moodle task
~20 min.	Reflection and sharing (Moodle Forum / Instagram)	Uploading the completed works into the system and commenting on peers' findings in the forum.	Individual or pair work. Moodle task / practical activity



Synchronous Part (Live Meeting with the Mentor, 60-90 min.)

The meeting takes place in a physical space or during a video call.

Ura	Faza aktivnosti	Aktivnost mentorja in mladih	Metoda
Približno 10 minut	Uvod (pripovedni uvod)	Udeleženec si ogleda videoposnetek o Lukasu, ki uporablja tehnologijo za ustvarjanje plesnih vsebin K-pop brez pritiska po popolnem videzu.	Individualno delo. Naloga v okolju Moodle
Približno 30 minut	Simulacija ali druga interaktivna dejavnost v skladu z nalogo	Udeleženec samostojno rešuje dileme glede avtorskih pravic, plagiatorstva in etičnega digitalnega ustvarjanja.	Individualno delo. Naloga v okolju Moodle
Približno 20 minut	Teorija in igra (interaktivni videoposnetek oziroma aktivne točke na sliki, seznanitev s teorijo)	Udeleženec si ogleda izobraževalni videoposnetek s premori in odgovarja na vprašanja o pravilni uporabi umetne inteligence.	Individualno delo. Naloga v okolju Moodle
Približno 60 minut	Samostojna praktična naloga (učenje skozi prakso)	Udeleženec ustvari dejanski digitalni izdelek, na primer izvirno zvočno podlago za videoposnetek. Datoteko naloži v razdelek za oddajo naloge v okolju Moodle.	Individualno delo. Naloga v okolju Moodle
Približno 20 minut	Refleksija in deljenje rezultatov (forum Moodle oziroma Instagram)	Udeleženec dokončana dela naloži v sistem in na forumu komentira ugotovitve vrstnikov.	Individualno delo ali delo v paru. Naloga v okolju Moodle oziroma praktična dejavnost



Dinamika prvega srečanja: kako prebiti led?

Ker lahko usposabljanje poteka v živo, na daljavo ali v kombinirani obliki, mora prvo srečanje takoj vzbuditi radovednost in vzpostaviti enakovreden odnos. Preizkusite spoznavne dejavnosti, povezane s temami medijske pismenosti, ki se neposredno navezujejo na scenarije tečaja.

Priporočena igra je »Dve resnici in en ponaredek umetne inteligence«. Mlade prosite, naj se predstavijo v krogu v živo ali med videoklicem ter povedo tri dejstva o sebi. Eno od teh dejstev mora biti izmišljeno z umetno inteligenco, na primer ustvarjen zanimiv hobi, ali močno olepšano, da ustvari popolno, vendar nerealistično podobo. Naloga preostale skupine je, da s pozornim opazovanjem podrobnosti in kritičnim vrednotenjem ugotovi, kaj je resnica in kaj spretna digitalna iluzija.

Ta dejavnost ne sprosti le vzdušja, temveč je tudi odlično metodološko orodje. Mentor lahko ob koncu igre naravno povzame: »Prav s takšnimi popolnimi, vendar pogosto lažnimi podobami in poskusi ločevanja resnice od digitalne manipulacije se bomo kmalu srečali. V interaktivnih simulacijah boste spoznali vrstnike, ki na družbenih omrežjih doživljajo zelo podobne dileme.«

Drug učinkovit način vključevanja skupine je skupno oblikovanje »Digitalnega manifesta«. Namesto da mladim vsiljujete pravila vedenja na forumih Moodle, jih povabite, naj sami določijo, kakšno komunikacijo pričakujejo. Pri izvedbi na daljavo uporabite orodja, kot so Mentimeter, Padlet ali Slido, pri srečanju v živo pa preprosto tablo. Mladi naj anonimno ali javno zapišejo, kaj jih v spletnih razpravah najbolj moti in kako želijo komunicirati med tem tečajem. Tako bodo sami oblikovali varen prostor, ki temelji na pozitivnem duhu skupnosti, kot ga predstavlja Lukas, ter čutili večjo osebno odgovornost za upoštevanje dogovorjenih pravil.

Priporočila za okolju prijazne prakse med usposabljanjem

Projekt »YouTHink« ne razvija le kritičnega mišljenja najstnikov, temveč oblikuje tudi odgovoren odnos do okolja. Uresničevanje vizije brez odpadkov in opuščanje plastike pri organizaciji pilotnih usposabljanj ter dogodkov za razširjanje rezultatov pomeni izogibanje uporabi plastičnih izdelkov za enkratno uporabo.

V prostorih dogodka je priporočljivo postaviti jasno označena mesta za ločevanje odpadkov in najstnikom pojasniti pravilno razvrščanje odpadkov. To prakso je mogoče med usposabljanjem odlično ponazoriti z likom Lukasa. Kot skupnostno usmerjen in pozitiven ustvarjalec lahko vrstnikom z zavračanjem pretirane embalaže daje naraven zgled.

Če je med usposabljanjem organizirana pogostitev, je priporočljivo udeležencem ponuditi lokalno in sezonsko hrano, pri čemer naj imajo posebno prednost vegetarijanske ali veganske jedi.



2.4.4. PODPORA RAZLIČNIM STAROSTNIM SKUPINAM

Učna gradiva so zasnovana za celotno starostno skupino od 14 do 19 let, vendar boste morda morali svojo podporo prilagoditi posameznim starostnim skupinam:

Starostna skupina	Nasveti za mentorje
14-15 let	Ponudite pogostejša individualna preverjanja napredka. Spodbujajte izbiro nalog »Raziskovalec«. Če je mogoče, jih povežite s starejšim udeležencem.
16-17 let	Spodbujajte samostojno delo. Na forumu za refleksijo spodbujajte kritično razpravo.
18-19 let	Spodbujajte izbiro nalog »Pro/Napredno«. Povabite jih, naj mentorirajo mlajše udeležence. Prosite jih, naj na forumu delijo zrelejše poglede.
Ranljivi mladi	Zagotovite spoštovanje zasebnosti. Udeležencev ne silite k objavljanju na družbenih omrežjih. Ponudite individualna preverjanja napredka. Pripravite kontaktne podatke za podporo.

2.4.5. NASVETI ZA VODENJE SKUPINSKIH RAZPRAV

Ničelna toleranca do škodljivih vsebin in etični standardi

Odprte razprave in deljenje ustvarjenih digitalnih izdelkov med usposabljanjem »YouTHink« morajo imeti jasne in vnaprej dogovorjene meje. Ker scenariji obravnavajo zelo občutljive teme, povezane z najstniki, od zasvojenosti s tehnologijo in nespečnosti do težav s telesno samopodobo, ki jih povzročajo nerealistični filtri z umetno inteligenco, značilni za Emo, je vaša dolžnost kot mentorja zagotoviti čim večjo čustveno varnost. Pred začetkom dela morate udeležence spomniti na načela digitalnega državljanstva in etike.

Pri ustvarjanju vsebin velja ničelna toleranca do škodljivih, žaljivih ali realistično grozečih informacij, tudi kadar udeleženci v izobraževalne namene raziskujejo mehanizme dezinformacij ali ponaredkov. Forum mora ostati popolnoma varna učna skupnost. Vsak poskus uporabe generativnih orodij za ustrahovanje je strogo prepovedan. To na primer vključuje manipuliranje podob učitelja Johna, Adama, Eme ali resničnih sošolcev z namenom zasmehovanja.

Hkrati je treba razvijati navade digitalne preglednosti. Ko mladi svoje praktične naloge naložijo na forum Moodle ali Instagram, morajo jasno navesti, katera orodja umetne inteligence so uporabili, na primer Canva Magic Design ali Copilot, ter kako so oblikovali svoje pozive. Takšna odprtost ne preprečuje le plagiatorstva, temveč jih tudi uči prevzemati odgovornost za svoj digitalni odtis.

Za zagotavljanje varnosti je zelo pomembno spoštovati meje zasebnosti mladih in od njih ne zahtevati pretiranega javnega izpostavljanja. Če udeleženec zaradi varovanja zasebnosti svojega praktičnega dela, kot je osebni načrt digitalnega blagostanja, ne želi deliti na javnem računu na



Instagramu, mu vedno ponudite drugo možnost. Dovolite mu, da posnetek zaslona ali datoteko naloži izključno v zasebni prostor za oddajo nalog v okolju Moodle, kjer jo bodo videli samo mentor in drugi udeleženci.

Ena vaših najpomembnejših nalog je tudi normalizacija napak. Zaključke razvejanih simulacij, ki vodijo do negativnih posledic, načrtno poudarite kot najdragocenejše gradivo za raziskovanje. Ko na primer Adam podleže pritisku panike, ki ga ustvarita Lukas in Kristy, ter geslo strežnika preda spletnim prevarantom, to uporabite kot izhodišče za razpravo. Mlade vprašajte, kako se počutijo ob spoznanju, da se je zaradi manipulacije z avtoriteto in vrstniškega pritiska zmotil celo tehnološko pismen in skeptičen Adam. Ta pristop odpravlja strah pred osebnim neuspehom ter prikazuje, da lahko v digitalnem prostoru manipulaciji podleže vsakdo. Najpomembneje je znati takšne situacije analizirati.

Nasveti za moderiranje razprav

Razprave o družbenih omrežjih pogosto spodbudijo način spletnega komuniciranja, značilen za najstnike, v katerem prevladujejo sarkazem, elementi kulture izključevanja ali osebni napadi. Spodaj je navedenih nekaj priporočil za vodenje razprav.

Preusmerjanje odzivov s posameznika na sistem

Ko začnejo najstniki pri vrednotenju vedenja likov uporabljati izraze, kot je »cringe«, ali posmehljive izraze, na primer pri kritiziranju Kristyjine želje po razkazovanju luksuznih blagovnih znamk, je priporočljivo razpravo takoj preusmeriti k analizi delovanja algoritmov. Skupini ne dovolite, da obsoja lik, temveč udeležence spodbudite, naj postanejo raziskovalci. Vprašajte jih, kako zasnova družbenih omrežij nagraduje takšno vedenje in zakaj je za platforme finančno koristno, da uporabnike ohranjajo v stanju nenehnega primerjanja.

Argumentiranje na podlagi dejstev, ne spletnega žargona

Na virtualnih forumih Moodle ali srečanjih v živo uvedite pravilo, da mora imeti vsaka kritika logično podlago. Najstnikom predlagajte, naj uporabijo Adamov pristop »tihega skeptika« in se odzovejo z dejstvom, ne s čustvom. Prosite jih, naj utemeljijo, kateri konkretni trik socialnega inženiringa ali katero manipulacijo so opazili v obravnavani situaciji.

Uporabljajte odprta vprašanja in spodbujajte refleksijo

Napak udeležencev ne popravljajte takoj. Namesto tega jim dovolite, da sami pridejo do ugotovitev:

- »Kaj bi v tej situaciji naredili drugače kot ta lik?«
- »Ali ste podobne situacije opazili v resničnem življenju ali svojem toku vsebin?«
- »Zakaj menite, da Kristy ravna tako?«

Moderiranje vrstniškega vrednotenja

Pri izvajanju ustvarjalnih nalog, pri katerih mladi komentirajo delo drug drugega, na primer plakate v Canvi ali slike, ustvarjene z umetno inteligenco, uporabite Lukasov standard »pozitivnega ustvarjalca«. Povratne informacije ne smejo ocenjevati sposobnosti avtorja, temveč



morajo analizirati samo delo. Vsak komentar na forumu naj izpostavi en tehnično uspešen element, na primer odlično izvedeno povratno iskanje slik, in en vidik, ki bi ga bilo mogoče izboljšati.

Izobraževalno nevtraliziranje spletnega provociranja

Če udeleženec med razpravo namerno izziva skupino, se mentor ne sme zaplesti v osebni spor ali ga javno osramotiti. Takšno vedenje je smiselno nevtralizirati tako, da ga spremenite v primer iz prakse. Mentor lahko mirno opozori, da takšen provokativen komentar odlično ponazarja način delovanja algoritmov, ki temeljijo na vabah za klike. Njihov cilj je sprožiti močno in impulzivno čustvo ter tako pritegniti pozornost. Takšna strokovna umestitev situacije običajno takoj zmanjša navdušenje provokatorja in pozornost skupine vrne k glavni temi.

Taktika preusmerjanja krivde in ohranjanje samopodobe najstnikov

Mentor naj uporablja taktiko »preusmerjanja krivde«. Pri analiziranju scenarija »Pomanjkanje spanja: Tako sem zaspan ...?« je na primer bistveno razčleniti elemente igrifikacije v aplikacijah. Najstniki morajo jasno razumeti, da nezmožnost odložiti zaslon pozno ponoči ni posledica njihovega osebnega pomanjkanja volje. Gre za načrtno programirano panogo zadrževanja pozornosti, ki temelji na algoritmih. Naloga mentorja je mladi osebi pomagati prepoznati te manipulativne oblikovalske odločitve. Spoznanje, da ni pasivna žrtev, ampak tarča načrtno zasnovanega sistema, krepi trdno samozavest, ki temelji na sposobnosti zavestnega umika ter ponovnega prevzemanja nadzora nad lastnim časom in odločitvami.

Podoben pristop je bistven pri delu z Eminimi ali Kristyjinimi scenariji, ki obravnavajo nerealistične lepote standarde in prizadevanje za status. Namesto vprašanja, zakaj se mladi primerjajo z drugimi, mora mentor preusmeriti težišče razprave: »Kdo ima finančno korist, ko se brez tega novega lepotnega filtra z umetno inteligenco ali ekskluzivnega nakupa ne počutimo dovolj dobro?« Takšno ciljno oblikovanje vprašanj zmanjšuje osebni sram, preprečuje, da bi mladi prevzemali krivdo za naravne čustvene odzive na sintetične dražljaje, ter jim pomaga oblikovati zdrav in avtentičen odnos do sebe v digitalnem prostoru.



2.4.6. KAJ PRI VODENJU STORITI IN ČESA NE

Storite:

- Na začetku določite temeljna pravila: brez obsojanja, brez pritiska k javnemu deljenju vsebin, napačni odgovori pa so priložnosti za učenje.
- Med refleksijo uporabljajte odprta vprašanja, kot je »Ali se to dejansko dogaja v resničnem življenju?«, namesto vprašanja »Kaj ste se naučili?«
- Starejše udeležence povabite, naj na forumu predstavijo svoj pogled, da ga bodo lahko prebrali mlajši udeleženci.
- Ves dan vodite kratek sprotni dnevnik opažanj, saj bodo ta neposredno vključena v vaše poročilo.
- Pripravite rezervno dejavnost, ki jo je mogoče izvesti brez internetne povezave. Dobro se obneseta natisnjen povzetek scenarija in skupinska razprava. Težavo zabeležite v poročilu.

Ne storite:

- Udeležencev ne popravljajte med izvajanjem scenarija. Dovolite, da jih razvejani scenarij sam vodi do spoznanj.
- Nikogar ne silite, da svojo praktično nalogo objavi na Instagramu. Peta stopnja je vedno neobvezna.
- Refleksije ne zaključite prehitro. Prav med refleksijo se pogosto pokažejo najpomembnejši učni rezultati.
- Vprašalnika po usposabljanju ne preložite povsem na konec, ko so udeleženci utrujeni in se jim mudi oditi.



2.4.7. KAKO PONOVI TI USPOSABLJANJE

Po zaključku pilotne faze bo celoten paket usposabljanja YouTHink brezplačno na voljo na spletni strani projekta in platformi Moodle. Za ponovitev usposabljanja v svoji organizaciji:

- dostopajte do gradiv za usposabljanje na <https://moodle-youthink.eu> ali spletni strani projekta;
- preberite ta dokument z metodološkimi smernicami, vključno z vsemi tremi deli;
- določite svojo ciljno skupino, torej mlade, stare od 14 do 19 let, pri čemer je priporočljivo vključiti najmanj 10 udeležencev;
- pripravite prostor, naprave in uporabniške račune Moodle;
- pri vodenju usposabljanja upoštevajte smernice za mentorje;
- zberite podatke iz vprašalnikov pred usposabljanjem in po njem ter rezultate delite s projektno mrežo

2.4.8. PRILAGAJANJE VAŠEMU OKOLJU

Scenariji so poleg angleščine na voljo v slovenščini, francoščini, litovščini, italijanščini in portugalsščini. Pri prilagajanju svojemu okolju:

- lahko izberete samo tiste scenarije, ki ustrezajo trenutnim potrebam vaše skupine;
- scenarije lahko izvedete v več krajših srečanjih namesto v enem celodnevem usposabljanju;
- praktične naloge lahko prilagodite tako, da vključujejo lokalna orodja ali platforme, ki jih udeleženci že poznajo;
- če razvijete nove scenarije, se obrnite na projektni konzorcij in se dogovorite o njihovi vključitvi v skupno knjižnico.



3. III. DEL: SMERNICE ZA MULTIPLIKATORJE

Učno gradivo »YouTHink«, ki ga sestavlja 17 scenarijev, ni zasnovano kot zaprt komercialni izdelek, temveč kot trajnosten in prosto razvijajoč se ekosistem. Vsa metodologija in orodja, ustvarjena med pilotnim usposabljanjem, delujejo kot odprti izobraževalni viri (OER), ki izobraževalnim ustanovam, javnim knjižnicam in mladinskim centrom omogočajo prevzem ter prilagajanje vsebin njihovim skupnostim. Da bi mladinskim delavcem in izobraževalcem omogočili razvijanje medijske pismenosti in kritičnega mišljenja najstnikov, starih od 14 do 19 let, ta razdelek vsebuje sedem bistvenih priporočil za uporabo učnega gradiva »YouTHink« v vaših organizacijah.

3.1. METODOLOŠKE SMERNICE ZA MULTIPLIKATORJE

3.1.1. PRAVNA PRILAGODLJIVOST IN SVOBODA PRILAGAJANJA

Učno gradivo je ustvarjeno pod licenco Creative Commons CC BY-NC-SA. To pomeni, da imajo deležniki zakonsko pravico prilagajati, spreminjati in uporabljati vse ustvarjene vsebine v nekomercialne namene, če navedejo avtorstvo ter svoje spremembe delijo pod popolnoma enakimi pogoji. Ta odločitev odpravlja vse birokratske ovire. Organizacije lahko uporabijo obstoječe zgodbe likov »YouTHink« in jih spremenijo ob upoštevanju posebnosti najstnikov v svoji regiji ali novih kibernetских groženj.

V praksi to deluje kot odprt tokodni izobraževalni sistem. Če se najstniki v vaši regiji na primer srečujejo z novim valom prevar, pri katerih se množično uporablja kloniranje glasu, vam usposabljanja ni treba ustvariti od začetka. Ilustracijo katerega koli lika »YouTHink« lahko naložite v okolje umetne inteligence, uporabite pozive za ponazoritev svoje zgodbe in učno gradivo dopolnite z novo zgodbo. Z okolji za animacijo, kot je HeyGen, lahko like animirate ter zanje izberete mladostne in podobno zvoneče glasove.

Enako prilagodljivo se je mogoče odzvati na vizualne trende. Ko na platformah, kot sta TikTok ali Instagram, postane priljubljen nov lepotni filter v realnem času, ki močno izkrivlja telesno samopodobo, lahko mladinski delavci takoj posodobijo Emino zgodbo. Na dovoljenje projektnega konzorcija ni treba čakati. Ustvariti je treba nove vizualne primere, ki ponazarjajo najnovejši trend, z njimi nadomestiti stare slike in navesti avtorje projekta. Tako učno gradivo nikoli ne zastara in nenehno sledi ritmu digitalnega vsakdana najstnikov.

3.1.2. SMERNICE ZA UPORABO LIKOV YOUTHINK V DRUGIH SITUACIJAH

Če se deležniki odločijo uporabljati like »YouTHink«, je pomembno ohraniti psihološko dinamiko, oblikovano za vse štiri like, medtem ko se lahko njihovo zunanje kulturno ali tehnološko okolje prilagodljivo spreminja. V nadaljevanju so navedene smernice o osebnostnih lastnostih posameznega lika »YouTHink« in njegovi uporabi.

Uspešen prenos Eminega arhetipa v novo okolje zahteva ohranjanje nasprotja med njeno notranjo izčrpanostjo in zunanjim bliščem. Deležniki ne smejo spremeniti njenega bista vplivnice, ki živi »dvojno življenje«. Priporočljivo pa je, da platforme ali oblike vsebin, ki jih uporablja, posodobijo v skladu z najnovejšimi trendi.

Pri Kristy, ki pooseblja prizadevanje za status in potrošništvo, je bistveno prilagoditi simbole elitizma, ki jih uporablja. Kar je za najstnike v eni regiji nedosegljiv standard, drugje morda nima nobenega učinka. Multiplikatorji morajo ugotoviti, katere blagovne znamke, dejavnosti ali družbeni



signali v njihovi skupnosti sprožajo najmočnejši strah pred zamujanjem (FOMO). Če Kristy v izvirnem scenariju poudarja jahanje, se lahko to v drugi državi spremeni v drage nišne koncerte ali posebne modne dodatke. Njeno vedenjsko gonilo, ki temelji na aroganci, za katero se skriva notranja negotovost, mora ostati osrednja tema pri obravnavi prikritega oglaševanja in pritiska, ki ga spodbujajo algoritmi.

Lukas predstavlja pozitivno digitalno identiteto in avtentično ustvarjalnost. Pri prilagajanju tega lika je mogoče njegov hobi, ples K-pop, poljubno zamenjati z drugo dejavno skupnostno dejavnostjo, ki ustreza zanimanju lokalnih mladih, od roljanja do delavnic digitalne umetnosti. Glavno priporočilo za deležnike je, naj jasno prikažejo način Lukasove uporabe tehnologije. Ostati mora lik, ki orodja umetne inteligence uporablja izključno za ustvarjanje zamisli ali lažje izvajanje ustvarjalnih procesov, ne za manipuliranje lastne podobe.

Adamov arhetip je temelj kritičnega mišljenja v celotnem sistemu usposabljanja. Resnična samozavest tega lika izhaja iz sposobnosti analiziranja dejstev, vrednotenja virov in prepoznavanja manipulacij, ne iz iskanja družbene potrditve na spletu. Organizacijam se pri prilagajanju Adamovih scenarijev priporoča vključitev najnovejših kibernetских groženj, značilnih za njihovo regijo. Pri analiziranju goljufivih shem se lahko v Adamove zgodbe vključijo ponaredki lokalnih dostavnih služb ali priljubljenih platform. Adam jih dosledno analizira in tako ohranja svojo vlogo tihega, vendar dojemljivega analitika.

3.1.3. STRATEGIJE VKLJUČEVANJA V USTANOVE IN PRILAGODLJIVE OBLIKE

Ustanove za neformalno izobraževanje, mladinski centri, knjižnice in nevladne organizacije lahko učna gradiva »YouTHink« prilagodljivo vključijo v svoje vsakodnevne dejavnosti. Deležniki, ki želijo uporabljati razvejane scenarije in interaktivne naloge, se lahko registrirajo ter prilagodijo vire platforme z organiziranjem različnih vrst srečanj glede na svoje tehnične zmogljivosti in razpoložljivost mladinskih delavcev. Za čim večjo vključenost se ustanovam priporoča izbira ene od treh oblik prilagoditve.

Model intenzivnega srečanja oziroma »sprinta« za poletne tabore in hekatone

To je neprekinjena in dinamična oblika, ki traja 180 minut ter je primerna predvsem za dogodke ali tabore v živo. Mladinski delavec deluje kot dejaven izvajalec in skupino vodi skozi celoten proces, od kratke animirane predstavitve težave do praktične ustvarjalne naloge. Najstniki namesto predhodne priprave 60 minut na kraju dogodka opravljajo izziv ustvarjanja digitalne vsebine. Pri raziskovanju scenarija »Past virtualnega prijateljstva« lahko na primer z orodji Canva ustvarijo osebno strategijo digitalnih meja, ki odraža Lukasov arhetip, in jo takoj predstavijo skupini. Pri tem je še posebej pomembno izkoristiti dinamiko starostnih razlik. Starejše udeležence, stare 18 ali 19 let, se spodbuja, naj na forumih Moodle delijo zrelejša spoznanja, ki temeljijo na izkušnjah. Mlajši štirinajstletniki se tako naravno učijo od njih, kar ustvarja trajnostno mrežo vrstniškega učenja.

Model samostojnega učenja za odprte mladinske prostore in knjižnice

Ta oblika je namenjena prostorom, kamor najstniki prihajajo preživljati prosti čas brez strogo določene strukture. Knjižničarju ali mentorju ni treba voditi učne ure. Njegova glavna naloga je zagotoviti računalniško opremo in mlade usmeriti v učno okolje »YouTHink«. Udeleženci samostojno opravljajo izbrane module, rešujejo naloge v interaktivnih videoposnetkih H5P in opravljajo preizkuse znanja. Sistem deluje na podlagi samodejnega ocenjevanja, zato platforma



po doseženih 75 % pravih odgovorov pri zaključnem preizkusu znanja samodejno ustvari potrdilo. Mladi lahko tako na primer samostojno preizkusijo simulacije prepoznavanja globokih ponaredkov, ki jih navdihuje Adamov arhetip, ne da bi mladinske delavce dodatno obremenili z ocenjevanjem.

Kombinirana oblika učenja (»obrnjena učilnica«) za dolgoročne klube

Pri večmesečnih programih je najučinkovitejša uporaba modela obrnjene učilnice. Najstniki se doma samostojno prijavijo v platformo Moodle, pregledajo teorijo v interaktivnih knjigah H5P in opravijo razvejane odločitvene scenarije. Na srečanjih v živo je ves čas namenjen izključno poglobljenim razpravam o medijskih manipulacijah in izvedbi glavne digitalne naloge. Tako se z optimalno učinkovitostjo poveča vrednost neposrednega sodelovanja v živo.

Administrativna odgovornost in varstvo podatkov

Ne glede na izbrano obliko se morajo deležniki pri organizaciji usposabljanja zunaj prvotnega projekta temeljito seznaniti z metodološkimi smernicami za mentorje. Organizatorji morajo v skladu z veljavnimi predpisi posamezne države pridobiti uradno soglasje staršev ali skrbnikov, ki mladoletnim osebam dovoljuje registracijo in uporabo platforme Moodle »YouTHink«. Tako zagotovijo dosledno izvajanje zahtev glede varstva osebnih podatkov.

3.1.4. MODULARNOST IN POVEZOVANJE Z ORODJI UMETNE INTELIGENCE

Arhitektura usposabljanja je modularna in omogoča personalizirano učno pot. Organizacijam ni treba uporabljati celotnega dolgega tečaja. Izberejo in vključijo lahko samo izzive, ki so v določenem trenutku najpomembnejši, na primer samo Luksov modul o zdravi uporabi tehnologije. Odprta struktura poleg tega naravno spodbuja deležnike, da učna gradiva posodablja s sodobnimi orodji generativne umetne inteligence. Za ustvarjanje novih vizualnih, zvočnih ali videoposnetih situacij lahko prosto uporabljajo platforme, kot so Canva Magic Studio, HeyGen za sintezo videoposnetkov z liki ali Suno za ustvarjanje glasbenih podlag. Tako učna gradiva vedno odražajo najnovejša tehnološka trenda ter ostajajo vizualno in interaktivno privlačna za generacijo Z.

3.1.5. ETIČNA RAZŠIRITEV, VARNOST PODATKOV IN SKLADNOST S PREDPISI EU

Organizacije z razširjanjem modela »YouTHink« in samostojnim spreminjanjem učnih vsebin vstopajo na občutljivo področje digitalne etike. Ker se pri praktičnih nalogah dejavno uporabljajo orodja generativne umetne inteligence, morajo deležniki zagotoviti skladnost s Splošno uredbo Evropske unije o varstvu podatkov (GDPR) in Aktom o umetni inteligenci. Ti standardi so bistveni za varovanje zasebnosti mladoletnih oseb in razvijanje kulture digitalne odpornosti.

Mladinski delavci in izobraževalci zaradi zagotavljanja kibernetske varnosti ter skladnosti z zahtevami GDPR pri ustvarjanju novih interaktivnih simulacij s platformami, kot so HeyGen, ElevenLabs ali druge zunanje rešitve, v nobenem primeru ne smejo uporabljati resničnih biometričnih podatkov udeležencev, kot so fotografije ali zvočni posnetki. Vsi ustvarjeni primeri goljufivih shem, kraj identitete ali globokih ponaredkov, ki jih bodo med usposabljanjem pozneje analizirali liki, kot je Adam, morajo biti ustvarjeni izključno s sintetičnimi podatki neobstojećih oseb. Tako se v mladinskih centrih razvija analitično kritično mišljenje, obenem pa se odpravlja vsakršno tveganje uhajanja ali zlorabe podatkov najstnikov.



Pri ustvarjanju ali posodabljanju vsebin s platformami umetne inteligence, na primer pri ustvarjanju vizualnih vsebin s Canva Magic Studio, glasbenih podlag s Suno ali besedil s ChatGPT in Copilot, je treba upoštevati načelo preglednosti, ki odraža določbe Akta o umetni inteligenci. Organizacije morajo prevzeti odgovornost in sintetične vsebine jasno označiti. Dobra praksa, vzpostavljena v metodologiji »YouTHink«, zahteva, da je na koncu vsakega posodobljenega scenarija, v opombah interaktivnega videoposnetka ali digitalne knjige navedena standardizirana izjava o omejitvi odgovornosti. V njej mora biti navedeno, kateri modeli umetne inteligence so bili uporabljeni za spreminjanje vsebine, in potrjeno, da je gradivo prestalo človeški pregled konteksta in etično presojo.

Posebno pozornost je treba nameniti tudi varovanju avtorskih pravic in intelektualne lastnine. Metodološke smernice in izvirna učna gradiva YouTHink so na voljo pod licenco Creative Commons Priznanje avtorstva-Nekomercialno-Deljenje pod enakimi pogoji (CC BY-NC-SA). Ta licenca mladinskim organizacijam, šolam, izobraževalcem in drugim deležnikom omogoča kopiranje, razširjanje, prevajanje, prilagajanje in nadgrajevanje gradiv v nekomercialne izobraževalne namene.

Pri ponovni uporabi ali prilagajanju gradiv YouTHink morajo uporabniki:

- jasno navesti projekt YouTHink in izvirne avtorje oziroma projektne partnerje;
- navesti veljavno licenco CC BY-NC-SA;
- označiti, ali je bilo izvirno gradivo prevedeno, spremenjeno ali razširjeno;
- gradivo uporabljati samo v nekomercialne namene;
- prilagojene različice razširjati pod enako licenco CC BY-NC-SA.

Organizacije lahko na primer prevedejo scenarij, ga prilagodijo nacionalnemu ali lokalnemu okolju, dejavnost nadomestijo z lokalno ustreznim primerom ali na podlagi metodologije YouTHink ustvarijo nov scenarij. Prilagojena gradiva morajo ohraniti ustrezno navedbo avtorstva in ostati na voljo za nadaljnjo nekomercialno uporabo pod enakimi pogoji.

Licenca Creative Commons velja samo za izvirne vsebine, ustvarjene v okviru projekta YouTHink. Za fotografije, ilustracije, videoposnetke, glasbo, pisave, logotipe in druga gradiva tretjih oseb lahko veljajo ločeni licenčni pogoji. Takšnih gradiv se ne sme ponovno uporabiti brez potrjenega dovoljenja ali ustrezne licence. Organizacije morajo pri dodajanju novih vizualnih ali avdiovizualnih elementov uporabljati izvirne vsebine, odobrene brezplačne vire, gradiva v javni domeni ali vsebine, ki so na voljo pod združljivimi odprtimi licencami. Kadar je navedba avtorstva obvezna, je treba navesti ustreznega avtorja, vir in licenco.

Vsebino, ustvarjeno z umetno inteligenco, je dovoljeno vključiti samo, če njeno uporabo dovoljujejo pogoji ustrezne platforme in če ne krši avtorskih pravic, pravic do varstva osebnih podatkov ali drugih pravic tretjih oseb. Vsebina, ustvarjena ali spremenjena z umetno inteligenco, mora biti jasno označena, pregledati jo mora človek, dokumentirana pa mora biti v skladu z zgoraj opisanimi zahtevami glede preglednosti. Ime YouTHink, vizualno identiteto in projektne logotipe je treba uporabljati v skladu s smernicami vizualne identitete projekta. Njihova uporaba ne sme ustvarjati vtisa, da je projekt uradno podprl neodvisno spremenjeno gradivo.



3.1.6. DIGITALNA EKOLOGIJA IN TRAJNOSTNE PRAKSE

Šesti element metodologije »YouTHink« zahteva vključevanje standardov trajnosti in digitalne ekologije v dejavnosti organizacij. Deležniki naj pri uvajanju tega izobraževalnega modela v nove ustanove ne prevzamejo samo tehnoloških ali pripovednih vsebin, temveč tudi celovito »zeleno« kulturo.

Pri ponavljanju pilotnih usposabljanj ali organizaciji dogodkov za razširjanje rezultatov je poudarjeno popolno opuščanje tiskanih dokumentov. Vse metodološke smernice in učna gradiva morajo biti ustvarjena, shranjena in posredovana digitalno v oblaku. Tradicionalna potrdila na papirju na platformi Moodle v celoti nadomeščajo samodejno ustvarjene značke o dokončanju.

Organizatorji se morajo med srečanji v živo, ustvarjalnimi delavnicami ali tabori ravnati po načelih brez odpadkov. To pomeni opuščanje plastičnih izdelkov za enkratno uporabo, zagotavljanje priročnih zabojnikov za ločevanje odpadkov in neposredno spodbujanje okoljske ozaveščenosti med najstniki. Pri načrtovanju pogostitve na takšnih dogodkih je treba dati prednost lokalni, sezonski in vegetarijanski ali veganski hrani ter strogo nadzorovati tveganje nastajanja odpadne hrane. Če se mladinski centri ali šole odločijo najstnike motivirati s fizičnimi darili ali spominki, morajo biti ti izdelani izključno iz recikliranih materialov.

3.1.7. OCENJEVANJE SPREMEMB V ZNANJU IN ZBIRANJE POVRATNIH INFORMACIJ

Ustanove in mladinski delavci imajo pri organizaciji usposabljanj pomembno vlogo pri merjenju dejanskega izobraževalnega učinka na ciljno skupino. Deležniki morajo zagotoviti, da najstniki in izobraževalci izpolnijo standardizirane vprašalnike za vrednotenje pred usposabljanjem in po njem. To orodje omogoča objektivno merjenje sprememb v sposobnosti udeležencev za prepoznavanje globokih ponaredkov, lažnih novic in pasti socialnega inženiringa ter njihovega povečanega zaupanja v varno in odgovorno ustvarjanje vsebin.

Kvalitativne in kvantitativne povratne informacije so izjemno pomembne za zagotavljanje kakovosti. Cilj je, da vprašalnike izpolni najmanj 80 % udeležencev pilotnih usposabljanj, s čimer se zagotovi statistična zanesljivost. Zbrani podatki se ne uporabljajo samo za projektna poročila, temveč tudi za neposredno izboljševanje vsebin. Tako se lahko tečaj »YouTHink« prilagodljivo prilagaja spreminjajočim se digitalnim trendom in potrebam najstnikov.



3.2. KANALI ZA DISEMINACIJO IN PLATFORME ZA ODNOSE Z JAVNOSTJO

Uspešen prenos modela »YouTHink« ni omejen samo na izvajanje usposabljanj v fizični ali virtualni učilnici. Ustanove, ki sprejmejo to metodologijo, morajo postati dejavne ambasadorke kulture medijske pismenosti v digitalnem prostoru. Za zagotavljanje enotnega mednarodnega komuniciranja in spodbujanje naravnega vključevanja najstnikov vse organizacije, ki prilagajajo program, prejmejo jasne smernice o vizualni identiteti in mreženju.

Eden najpomembnejših elementov pri oblikovanju skupne evropske mladinske mreže je, da se deležniki pridružijo uradni projektni skupnosti na Instagramu ter v vse zunanje komunikacije vključijo obvezne ključnike, zlasti #YouTHinkChallenge, in uradni račun @YouTHinkProject. Deležnike se spodbuja, naj ne spremljajo samo novic o projektu in objavljajo utrinkov z usposabljanj ali taborov, temveč tudi motivirajo najstnike k deljenju rezultatov svojih praktičnih nalog »učenja skozi prakso«. Po dokončanju modula o pozitivni digitalni identiteti z Lukasom lahko udeleženci na primer na svojih osebnih računih na Instagramu, običajno v obliki zgodbe, objavijo svoje avtentične izdelke brez filtrov, dodajo navedeni ključnik in označijo projektni račun @YouTHinkProject. Ta virusni mehanizem razširjanja, ki obisk usmerja na osrednji profil projekta, omogoča spremljanje dejanskega vpliva projekta na mednarodni ravni in naravno pritegne pozornost vrstnikov.

Pri pripravi vabil na usposabljanja, sporočil za javnost ali vizualnih vsebin za družbena omrežja morajo organizacije ohranjati zrelo estetiko »Young Adult« in se izogibati otroškim animacijam, ki bi odvrnile ciljno skupino mladih, starih od 14 do 19 let. Pri komuniciranju je priporočljivo uporabljati prepoznavne obraze projekta. V napoved dogodka je mogoče na primer vključiti lik Adama, ki skeptično opazuje zanimive, vendar lažne novice.



PRILOGE

Priloga 1: Obrazec za soglasje staršev oziroma skrbnikov [Logotip organizacije, ki izvaja usposabljanje]**SOGLASJE STARŠEV OZIROMA SKRBNIKOV ZA SODELOVANJE MLADOLETNE OSEBE V PROJEKTU »YOUTHINK« IN OBDELAVO OSEBNIH PODATKOV**

»YouTHink« (projekt št. 2024-1-LT02-KA220-YOU-000251256) je pobuda, financirana iz programa Evropske unije Erasmus+, katere namen je razvijati medijsko pismenost in kritično mišljenje mladih, starih od 14 do 19 let. Mladi bodo z uporabo interaktivne učne platforme Moodle sodelovali v praktičnih simulacijah ter se učili prepoznavati dezinformacije, socialni inženiring in vsebine, ustvarjene z umetno inteligenco.

Podatki o udeležencu oziroma mladoletni osebi:

Ime in priimek: _____

Datum rojstva: _____

Pozorno preberite spodnje razdelke in potrdite soglasje tako, da označite ustrezna polja:

☐ **Registracija in delo na platformi Moodle***

Strinjam se, da moj otrok oziroma varovanec sodeluje pri usposabljanju »YouTHink«, ki ga sestavljajo srečanja v živo oziroma kombinirana srečanja in delo v digitalnem prostoru. Potrjujem, da se lahko ime, priimek in e-poštni naslov mojega otroka obdelujejo za ustvarjanje osebne računa v učnem okolju Moodle. Ti podatki bodo uporabljeni izključno za spremljanje učnega napredka in ustvarjanje osebne potrdila po zaključku tečaja.

☐ **Ocena učinka usposabljanja (vprašalniki)***

Strinjam se, da moj otrok pred začetkom usposabljanja in po njegovem zaključku izpolni vprašalnike za ocenjevanje znanja ter spretnosti medijske pismenosti. Razumem, da bodo podatki anonimizirani in uporabljeni izključno za statistično analizo splošne učinkovitosti metodologije usposabljanja in kazalnikov učinka projekta.

☐ **Soglasje za fotografiranje in snemanje (neobvezno)**

Zaradi obveščanja javnosti o rezultatih projekta in deljenja dobrih praks po Evropi lahko med usposabljanji in zaključnimi dogodki potekata fotografiranje in snemanje. Strinjam se, da se podoba mojega otroka oziroma varovanca na fotografijah in videoposnetkih uporablja na spletni strani projekta, družbenih omrežjih, kot sta Instagram in Facebook, ter uradnih kanalih organizatorjev za razširjanje rezultatov.

Vaše pravice in varstvo podatkov:

Vsi osebni podatki se obdelujejo v skladu s Splošno uredbo o varstvu podatkov (GDPR). Podatki bodo shranjeni samo toliko časa, kot zahtevajo pravila Evropske komisije glede upravljanja in



revizije projekta. Kadar koli imate pravico zahtevati dostop do obdelovanih podatkov, njihov popravek ali izbris tako, da nam pišete na e-poštni naslov: [vstavite e-poštni naslov].

Ime in priimek starša oziroma skrbnika: _____

Podpis: _____

Datum: _____

* Obvezni polji, ki ju morate izpolniti, da lahko vaš otrok oziroma varovanec sodeluje pri usposabljanju v okviru projekta »YouTHink«.



Financirala Evropska unija. Izražena stališča in mnenja so izključno stališča in mnenja avtorjev ter ne odražajo nujno stališč in mnenj Evropske unije ali Agencije za mladinske zadeve. Zanje ne moreta biti odgovorna niti Evropska unija niti organ, ki je dodelil sredstva..



Priloga 2: Vprašalnik za mlade pred usposabljanjem YouTHink

- Preden se poglobite v scenarije YouTHink, si vzemite približno 10 minut in izpolnite ta kratek vprašalnik. Z njim želimo ugotoviti, katere teme vas najbolj zanimajo in katere spretnosti digitalne odpornosti že imate.
- Vaši odgovori bodo uporabljeni izključno za raziskovalne namene projekta YouTHink in analizirani samo v okviru anonimiziranih ter združenih statističnih podatkov pilotnih usposabljanj v Litvi, na Portugalskem, v Italiji, Sloveniji in Švici. Ta vprašalnik nikakor ne vpliva na vaše šolske ocene ali možnost dokončanja scenarija. Napačnih mnenj ni, zato odgovarjajte čim bolj iskreno.

I. DEL: PROFILNI PODATKI

- Starost:

- 14
- 15
- 16
- 17
- 18
- 19

Spol:

- dekle;
- fant;
- ne želim odgovoriti.

Država:

- Litva;
- Portugalska;
- Slovenija;
- Italija;
- Švica;
- drugo.

Okolje, v katerem živite:

- metropolitansko območje, na primer glavno mesto ali večje regionalno središče;
- mesto oziroma občinsko središče;
- odmaknjeno območje, na primer manjše mesto, vas ali samotna domačija.

Koliko ur na dan povprečno preživite na spletu?



- do 2 uri;
- od 2 do 4 ure;
- od 4 do 6 ur;
- več kot 6 ur.

II. DEL: KAKO OCENJUJETE SVOJE DIGITALNE SPRETNOSTI?

Označite, koliko se strinjate z naslednjimi trditvami, pri čemer pomeni: 1 popolnoma se ne strinjam, 2 delno se ne strinjam, 3 niti se strinjam niti se ne strinjam, 4 delno se strinjam in 5 popolnoma se strinjam.

Trditev	1	2	3	4	5
Na spletu znam prepoznati lažne novice.					
Prepoznam, kdaj je bila slika ali videoposnetek ponarejen oziroma spremenjen.					
Razumem načela, po katerih umetna inteligenca ustvarja besedila ali fotografije.					
Pred deljenjem informacij na spletu vedno preverim njihov vir in dejstva.					
Razumem, kako algoritmi družbenih omrežij izbirajo vsebine za moj tok.					
Prepričan sem, da znam presoditi, ali so spletne informacije zanesljive.					

III. DEL: SITUACIJE IN POJMI, POVEZANI Z DIGITALNO ODPORNOSTJO

Kaj so lažne novice?

- Vsaka novica, katere mnenje se razlikuje od mojega.
- Namenoma ustvarjene in razširjene zavajajoče ali popolnoma izmišljene informacije.
- Vse novice, ki jih ljudje objavijo na družbenih omrežjih.
- Ne vem.

Kaj najboljše opisuje globoki ponaredek?

- Osebni račun, ki so ga prevzeli in zaklenili hekerji.
- Videoposnetek ali zvočni posnetek, ustvarjen z umetno inteligenco, ki je videti ali zveni kot resnično vedenje dejanske osebe.
- Spletni virus, ki se širi prek lažnih spletnih trgovin.
- Ne vem.



Kateri spletni vir informacij je običajno najzanesljivejši?

- Anonimna objava v lokalni skupini na Discordu ali Facebooku.
- Uradna novinarska organizacija, katere vsebine preverjajo poklicni novinarji in uredniki.
- Priljubljen vplivnež, ki deli osebna spoznanja.
- Verižno sporočilo, ki si ga prijatelji množično posredujejo.

Kaj je najpomembneje storiti pred deljenjem zanimive informacije na spletu?

- Takoj jo deliti, dokler je novica še »vroča« in aktualna.
- Ovrednotiti dejstva, preveriti primarni vir in se prepričati o njegovi zanesljivosti.
- Prijatelje v skupinskem klepetu vprašati, ali ji verjamejo.
- Nič, saj je za točnost informacije odgovoren tisti, ki jo je prvi zapisal.

Kako moramo presoјati vsebine, ustvarjene z umetno inteligenco?

- Vedno jim moramo slepo zaupati, saj stroji ne delajo človeških napak.
- Nikoli jim ne smemo zaupati in se moramo popolnoma izogibati njihovi uporabi.
- Kritično jih moramo ovrednotiti ter preveriti dejstva in morebitne algoritemske »halucinacije«.
- Samodejno jih moramo deliti z drugimi, saj gre za sodoben tehnološki trend.

Katera možnost je primer socialnega inženiringa?

- Analiziranje vremenske napovedi na digitalnem portalu.
- Zavajajoče e-poštno sporočilo oziroma lažno predstavljjanje, s katerim vas nekdo poskuša prepričati, da razkrijete svoje podatke za prijavo.
- Izobraževalni članek o kibernetiki varnosti na spletni strani šole.
- Spletna igra, ki jo igrate s prijatelji.

Zakaj platforme družbenih omrežij uporabljajo algoritme?

- Da vam priporočajo vsebine, ki vas bodo najbolj zanimale, in vas obdržijo na platformi.
- Da samodejno izbrišejo vse videoposnetke, ki jih naložijo mladi.
- Da uporabnikom pomagajo pri hitrejšem učenju programiranja spletnih strani.
- Ne vem.

Kaj je misinformacija?

- Napačna informacija, ki je nenamerno deljena brez namena povzročiti škodo.
- Podatki, ki temeljijo na znanstvenih raziskavah in poskusih.
- Strokovno preverjena in uradno potrjena novica.
- Izobraževalna vsebina, objavljena v okolju Moodle.

Kateri znak lahko razkrije, da je spletna vsebina spremenjena ali lažna?

- Senzacionalističen in pretresljiv naslov oziroma vaba za kliče.
- Ni navedenega uradnega vira informacij ali avtorja.



- Besedilo uporablja pretirano čustven jezik, namenjen spodbujanju jeze ali strahu.
- Vsi navedeni znaki.

Kaj morate storiti, če niste popolnoma prepričani, ali je spletna novica resnična?

- Vseeno jo deliti. Če je lažna, jo bodo prijatelji popravili v komentarjih.
- Informacijo preveriti v več neodvisnih in zanesljivih virih.
- Popolnoma prenehati brati novice in se odjaviti s platform.
- Slepo zaupati prvemu komentarju pod objavo.

Hvala za vaš čas. Veliko uspeha pri reševanju scenarijev.

Opomba za organizatorje:

Postavke vprašalnika so razporejene glede na scenarije in konkretne ugotovitve, ki jih bodo zagotovile med analizo:

Vsebine in ponaredki, ustvarjeni z umetno inteligenco. Vprašanja 7, 10 in 14 neposredno preverjajo, ali mladi teoretično razumejo generativne modele in znajo prepoznati sledi sintetičnih vsebin. Ti podatki bodo pokazali njihovo začetno pripravljenost na misije »Nekaj ni v redu«, »Pasti umetne inteligence na družbenih omrežjih«, »Mojstrovina ... ali stroj?« in »Kako mi je umetna inteligenca ukradla slog«, pri katerih morajo junaki ovrednotiti ponaredke ali reševati dileme glede avtorstva umetne inteligence.

Informacijska pismenost in vrednotenje virov. Vprašanja 6, 8, 9 in 15 merijo začetno raven kritičnega mišljenja. Pokažejo, ali mladi razlikujejo med dejstvi in mnenji, izvajajo poglobljeno raziskovanje in primerjajo vire. To je neposredno povezano s scenarijema »Safari po virih« in »Predrite svoj mehurček«, ki obravnavata spletno preverjanje dejstev in odmevne komore, ustvarjene z algoritmi.

Kibernetska varnost in socialni inženiring. Vprašanja 11 in 14 preverjata odpornost mladih proti psihološkim napadom spletnih prevarantov, ki izkoriščajo avtoriteto, občutek nujnosti ali privlačne finančne koristi. Pridobljeni odgovori bodo pomagali prepoznati ranljivosti pred začetkom modulov »Lažna štipendija«, »Ne pustite se pretentati«, »Dajte nam denar« in »Simulirano spletno nakupovanje«, v katerih se junaka Kristy in Adam srečata z zavajajočimi sporočili z lažnim predstavljanjem ali lažnimi spletnimi trgovinami.

Digitalni odtis in varstvo podatkov. Preostale smernice o pravilih varovanja zasebnosti in spletnem razkrivanju podatkov kažejo, kako najstniki ravnaajo s svojimi osebnimi podatki. Ta sklop pomaga oceniti začetno pripravljenost na module, kot sta »Vse javno ... ves čas« in »Past virtualnega prijateljstva«, v katerih se liki srečujejo z dolgotrajnostjo digitalne identitete in določanjem osebnih meja na spletu.

Pri pripravi začetnega poročila o pilotnem usposabljanju boste lahko jasno ugotovili, da na primer XX % udeležencev odlično razume lažne novice, medtem ko YY % udeležencev popolnoma napačno razume mehanizme socialnega inženiringa na igralnih platformah.

Priloga 3: Vprašalnik za mlade po usposabljanju YouTHink

Čestitamo vam za uspešno opravljene izzive »YouTHink« in okrepljeno digitalno imunost. Ta zaključni vprašalnik je zrcalni odsev vaše poti. Projektni skupini bo pomagal objektivno ovrednotiti učinkovitost usposabljanja in presoditi, ali so se spretnosti udeležencev spremenile.

Za izpolnjevanje tega kratkega vprašalnika si vzemite približno 10 minut.

Vaši odgovori bodo uporabljeni izključno za raziskovalne namene projekta YouTHink in analizirani samo v okviru anonimiziranih ter združenih statističnih podatkov pilotnih usposabljanj v Litvi, na Portugalskem, v Italiji, Sloveniji in Švici. Ta vprašalnik nikakor ne vpliva na vaše šolske ocene ali možnost dokončanja scenarija. Napačnih mnenj ni, zato odgovarjajte čim bolj iskreno.

Hvala za vaš čas.

I. DEL: ODTIS PROFILA

Starost:

- 14
- 15
- 16
- 17
- 18
- 19

Spol:

- dekle;
- fant;
- ne želim odgovoriti.

Država:

- Litva;
- Portugalska;
- Slovenija;
- Italija;
- Švica;
- drugo.

Okolje, v katerem živite:

- metropolitansko območje;
- mesto oziroma občinsko središče;



- odmaknjeno območje, na primer manjše mesto ali vas.

II. DEL: KAKO SO SE VAŠE SPRETNOSTI SPREMENILE PO USPOSABLJANJU?

Katere od naslednjih modulov ali scenarijev ste opravili na platformi »YouTHink«? Označite vse ustrezne možnosti.

- Moduli o ponaredkih, globokih ponaredkih ali filtrih, ustvarjenih z umetno inteligenco, v zgodbah Eme, Adama ali Lukasa.
- Moduli o digitalni varnosti, spletnih prevarantih, pasteh igralnih platform ali lažnih štipendijah.
- Moduli o digitalnem blagostanju, zasvojenosti z aplikacijami ali upravljanju časa.
- Moduli o algoritmih družbenih omrežij, informacijskih mehurčkih ali prikitem oglaševanju.

Označite, koliko se strinjate z naslednjimi trditvami, pri čemer pomeni: 1 popolnoma se ne strinjam, 2 delno se ne strinjam, 3 niti se strinjam niti se ne strinjam, 4 delno se strinjam in 5 popolnoma se strinjam.

SKLOP A: ČE STE NA PLATFORMI IZBRALI SCENARIJE O PONAREDKIH, GLOBOKIH PONAREDKIH ALI FILTRIH, USTVARJENIH Z UMETNO INTELIGENCO (ZGODBE EME, ADAMA IN LUKASA)

Hitro znam prepoznati vizualne ali zvočne globoke ponaredke na spletu.

(1 2 3 4 5)

Razumem, kje je meja med ustvarjalno uporabo orodij umetne inteligence in prisvajanjem sloga drugega avtorja.

(1 2 3 4 5)

SKLOP B: ČE STE IZBRALI SCENARIJE O DIGITALNI VARNOSTI, PREVARAH IN SPLETNIH PASTEH (ZGODBE ADAMA IN KRISTY)

Vem, kako deluje socialni inženiring in kako prevaranti manipulirajo s čustvi, kot so občutek nujnosti, strah in radovednost.

(1 2 3 4 5)

Pred vnosom svojih podatkov znam samostojno preveriti zanesljivost sumljivega e-poštnega sporočila ali spletnega mesta.

(1 2 3 4 5)

SKLOP C: ČE STE IZBRALI SCENARIJE O DIGITALNEM BLAGOSTANJU IN ZASVOJENOSTI Z APLIKACIJAMI (LUKASOVA ZGODBA)

Prepoznam elemente igrifikacije, s katerimi poskušajo aplikacije čim dlje ohranjati mojo pozornost na zaslonu.



(1 2 3 4 5)

Poznam konkretne strategije digitalne higiene za zaščito svojega urnika spanja in počitka.

(1 2 3 4 5)

SKLOP D: ČE STE IZBRALI SCENARIJE O ALGORITMIH, INFORMACIJSKIH MEHURČKIH IN PRIKRITEM OGLAŠEVANJU (ZGODBE KRISTY IN EME)

Razumem, kako algoritmi družbenih omrežij prilagajajo moj tok vsebin in ustvarjajo »odmevne komore«.

(1 2 3 4 5)

V vsebinah vplivnežev znam prepoznati prikrito oglaševanje ali lažne vsebine, ustvarjene z umetno inteligenco.

(1 2 3 4 5)

III. DEL: OCENA PRIDOBLENEGA ZNANJA

V tem razdelku pri vsakem vprašanju označite en odgovor, ki je po vašem mnenju najpravilnejši.

Predstavljajte si naslednjo situacijo: prek kanala Discord ali neposrednega sporočila na Instagramu prejmete sporočilo profila, ki je videti kot profil ravnatelja vaše šole ali znanega vplivneža. Nujno morate poslati geslo za svojo e-pošto ali prijavno kodo, ker »poteka nujno preverjanje sistema v zvezi z nagrado, ki ste jo osvojili«. Kaj boste storili?

- Zahtevane podatke bom poslal brez čakanja. Piše mi namreč znana oseba, odnosa pa ne želim pokvariti ali zamuditi priložnosti.
- Ustavil se bom in premislil. Na sporočilo ne bom odgovoril, temveč bom prek Messengerja ali osebno vprašal prijatelje oziroma učitelje, ali so prejeli kaj podobnega. Šele nato se bom odločil.
- Sporočilo bom prezrl in zaprl aplikacijo. Ni mi pomembno, kdo piše, drugi pa naj se s tem ukvarjajo sami.

Kakšno je vaše mnenje o uporabi orodij umetne inteligence, kot so ChatGPT, Gemini ali Canva Magic, pri opravljanju domačih nalog ali ustvarjanju vsebin za družbena omrežja?

- So popolna rešitev. Besedilo ali sliko, ki jo ustvari umetna inteligenca, kopiram in naložim kot svoje izvirno delo, saj razlike tako ali tako nihče ne bo opazil.
- So dober pomočnik pri ustvarjanju zamisli ali postavljanju strukture, vendar sam preverim vsa dejstva in jasno navedem, da je pri delu sodelovala umetna inteligenca.
- Umetna inteligenca ustvarja bolje od ljudi, zato bi morali popolnoma opustiti samostojno pisanje ali risanje in vse ustvarjati množično.

Po vašem toku na TikToku ali Instagramu se začne bliskovito širiti škandalozen videoposnetek, v katerem župan vašega mesta ali priljubljen umetnik govori popolne nesmisle. Vaši prijatelji objavo že delijo s pripisom »grozno!«. Kako boste ukrepali?



- Tudi sam jo bom delil, da ne bom zaostal za trendom ter bom pridobil ogleda in odzive vrstnikov.
- Preden kliknem »Deli«, bom pozorno preveril gibanje ustnic osebe in zvok njenega glasu, ključne besede vnesel v iskalnik Google ter preveril, kaj o tem poročajo večji novičarski portali.
- Pod objavo bom napisal jezen komentar ali pa jo bom preprosto preskočil, ne da bi preveril, ali je resnična ali lažna.

Opazili ste, da sta večerno pomikanje po telefonu ali pozno nočno igranje na računalniku popolnoma porušila vaš urnik spanja in da se zjutraj počutite kot zombi. Kaj boste spremenili v svojem vsakdanjem življenju?

- Ničesar ne bom spremenil, saj so algoritmi aplikacij in obvestila zasnovani tako, da je moja volja proti njim preprosto prešibka.
- Vključil bom časovne omejitve uporabe zaslona, izklopil nepomembna obvestila ter eno uro pred spanjem telefon odložil na drugi konec sobe ali v predal.
- Sprejel bom radikalne ukrepe. Popolnoma bom izbrisal vse svoje račune in začel uporabljati telefon s tipkami.

Priloga 4: Vprašalnik za vrednotenje za mladinske delavce oziroma mentorje

Hvala, ker ste pri pilotnem usposabljanju YouTHink sodelovali kot mladinski delavec, mentor, izobraževalec ali izvajalec.

Namen tega vprašalnika je ovrednotiti kakovost, ustreznost, uporabnost in morebitni učinek učnega načrta YouTHink, gradiv za usposabljanje ter spletnega učnega okolja.

Vaše strokovne povratne informacije so ključne za presojo, ali projektni rezultati učinkovito podpirajo izobraževanje na področju medijske pismenosti ter ali jih je mogoče uspešno vključiti v mladinsko delo in dejavnosti neformalnega učenja.

Prosimo, podajte iskreno oceno na podlagi svojih izkušenj med pilotnim usposabljanjem.

Za izpolnjevanje vprašalnika boste potrebovali približno 10 minut.

Vsi odgovori bodo obravnavani zaupno in uporabljeni izključno za vrednotenje projekta, upravljanje kakovosti in uradno poročanje. V zaključnih poročilih ne bodo objavljena osebna imena.

I. DEL: PROFIL ORGANIZACIJE

Država, ki jo zastopate:

- Litva;
- Portugalska;
- Slovenija;
- Italija;



- Švica.

V kakšni obliki ste izvajali pilotne dejavnosti »YouTHink«?

- V živo, v učilnici, mladinskem centru ali knjižnici.
- Na daljavo oziroma asinhrono, pri čemer so mladi samostojno delali od doma.
- V kombinirani obliki, pri čemer so mladi teoretične vsebine na platformi Moodle obravnavali doma, ustvarjalno nalogo oziroma razmislek pa opravili v živo.

S katero starostno skupino mladih ste med tem usposabljanjem večinoma delali? Izberete lahko več možnosti.

- Od 14 do 15 let.
- Od 16 do 17 let.
- Od 18 do 19 let.

II. DEL: OCENA PROGRAMA USPOSABLJANJA IN METODOLOGIJE

Naslednje trditve ocenite na lestvici: 1 - popolnoma se ne strinjam (manj kot 20 %), 2 - delno se ne strinjam (manj kot 50 %), 3 - nevtrarno (50-79 %), 4 - delno se strinjam (80-89 %) in 5 - popolnoma se strinjam (90-100 %).

Trditve

1 2 3 4 5

Metodološko gradivo in scenarije je preprosto prilagoditi vsakodnevnim dejavnostim moje organizacije na področju neformalnega izobraževanja mladih.

Odnosi med štirimi liki, Emo, Kristy, Lukasom in Adamom, so mladim pomagali, da so se lažje čustveno povezali z obravnavanimi težavami.

Zgodbe scenarijev natančno odražajo digitalne grožnje, kot so globoki ponaredki, manipulacije in spletne prevare, s katerimi se najstniki dejansko srečujejo v svojih tokovih vsebin na družbenih omrežjih.

Razdelitev praktičnih nalog na ravni Raziskovalec (A) in Strokovnjak (B) je pomagala pri uspešnem vodenju skupine udeležencev različnih starosti ali z različnimi digitalnimi spretnostmi na istem srečanju.

Vizualni slog in ilustracije gradiva v estetiki »Young Adult« (YA) so povsem ustrezali starosti najstnikov. Gradivo ni delovalo niti preveč otroško niti preveč akademsko.

III. DEL: UPORABNOST PLATFORME IN MODERIRANJE

Naslednje trditve ocenite na lestvici: 1 - popolnoma se ne strinjam (manj kot 20 %), 2 - delno se ne strinjam (manj kot 50 %), 3 - nevtrarno (50-79 %), 4 - delno se strinjam (80-89 %) in 5 - popolnoma se strinjam (90-100 %).

Trditve

1 2 3 4 5

Interaktivna orodja v okolju Moodle, na primer interaktivni videoposnetki s premori in razvejani scenariji, so tehnično delovala nemoteno in niso ovirala samostojnega učenja mladih.



Struktura razpravnih forumov Moodle je omogočala preprosto moderiranje razmislekov najstnikov in spodbujala starejše mlade, da so z mlajšimi delili zrelejša spoznanja.

Element igrifikacije, torej iskanje skrite kode v teoretičnem gradivu, je povečal pozornost najstnikov in njihovo motivacijo za dokončanje nalog.

Model izkustvenega učenja oziroma »učenja skozi prakso«, pri katerem so mladi z zunanjimi orodji, kot so Canva in aplikacije umetne inteligence, ustvarjali lastne izdelke, se odlično ujema s kulturo neformalnega izobraževanja.

IV. DEL: OPAŽANJA O UČINKU NA MLADE

Naslednje trditve ocenite na lestvici: 1 - sploh nisem opazil (manj kot 20 %), 2 - delno nisem opazil (manj kot 50 %), 3 - nevtrarno (50-79 %), 4 - delno nisem opazil (80-89 %) in 5 - sploh nisem opazil (90-100 %).

Opomba k izvirniku: opisi ocen 4 in 5 ponavljajo negativna opisa z začetka lestvice, čeprav navajajo visoka odstotka. Pred uporabo vprašalnika je treba preveriti in uskladiti predvideno besedilo lestvice.

Trditev

1 2 3 4 5

Mladi so med srečanjem začeli na glas postavljati vprašanja in izražati dvome o zanesljivosti informacijskih virov, preden so kliknili gumb za deljenje.

Mladi so znali samostojno prepoznati konkretne elemente igrifikacije ali algoritme umetne inteligence, s katerimi aplikacije poskušajo manipulirati z njihovo pozornostjo.

Mladi so med ustvarjalnimi nalogami pokazali razumevanje odgovorne uporabe umetne inteligence in meja avtorstva, na primer v Lukasovih in Adamovih scenarijih.

V. DEL: ODPRTA VPRAŠANJA ZA IZBOLJŠANJE KAKOVOSTI

Kateri konkretni scenariji, interaktivne naloge ali zgodba katerega lika so med pilotnim usposabljanjem najbolj pritegnili mlade in zakaj?

[Prosti odgovor mentorja]

Katere konkretne tehnične težave platforme, netočnosti v prevodu ali nejasne naloge ste opazili, ki jih je treba odpraviti pred množičnim zagonom programa?

[Prosti odgovor mentorja]

Opišite, kako je v vaši skupini potekala praktična ustvarjalna naloga oziroma »učenje skozi prakso«. Ali so bili mladi pripravljeni svoje rezultate deliti na forumih in Instagramu ali so raje ohranili zasebnost?

[Prosti odgovor mentorja]

Hvala za vaš dragoceni prispevek k razvoju izobraževanja o medijski pismenosti za mlade.



Priloga 5: Vprašalnik za partnerske organizacije za vrednotenje kakovosti delovnega paketa WP4

Spoštovani projektni partnerji,

ta vprašalnik predstavlja uradni mejnik za doseganje soglasja in potrditev kakovosti delovnega paketa 4. Partnerji na podlagi izkušenj iz zaključenih lokalnih pilotnih srečanj zdaj ocenjujejo posodobljeno, končno različico metodoloških smernic, da bi zagotovili pripravljenost modela za širšo uporabo.

I. DEL: PROFIL PARTNERJA

Ime vaše organizacije:

- ITI (Litva);
- RIAP (Litva);
- IPT (Portugalska);
- Simbioza (Slovenija);
- CRHACK LAB (Italija);
- Ynternet.org.

Vaša vloga v projektu YouTHink:

- raziskovalec;
- tehnik oziroma strokovnjak za informacijsko tehnologijo;
- vodja projekta.

II. DEL: KAKOVOST METODOLOŠKIH SMERNIC IN STRUKTURE PROGRAMA USPOSABLJANJA

Naslednje vidike ocenite na lestvici: 1 - zelo slabo (manj kot 20 %), 2 - slabo (manj kot 50 %), 3 - nevtrarno (50-79 %), 4 - dobro (80-89 %) in 5 - odlično (90-100 %).

Struktura metodoloških smernic je logična, časovno zaporedje dejavnosti pilotnega usposabljanja pa je načrtovano realistično.

Navodila za zbiranje osebnih podatkov mladoletnih oseb med pilotno fazo, vključno z obrazci za soglasje staršev, so v celoti skladna z načeli GDPR.

Predloga poročila o pilotnem usposabljanju je praktična in bo zagotovila, da bodo vse sodelujoče partnerske organizacije za mednarodno poročilo WP4 predložile poenotene in preprosto primerljive podatke.

Vprašalniki za mlade pred usposabljanjem in po njem pomagajo objektivno meriti dejanske spremembe v znanju mladih.

Vprašalniki za mentorje po usposabljanju pomagajo objektivno izmeriti, kako mentorji zaznavajo zmanjševanje vrzeli v medijski pismenosti.

Smernice vsebujejo jasna navodila za uporabo inovativnih pristopov in elementov igrifikacije (H5P) ter izdajo potrdil v spletnem učnem okolju (OLE).



III. DEL: SPLOŠNA POTRDIČEV IN KVALITATIVNE POVRATNE INFORMACIJE

Kako na splošno ocenjujete kakovost metodoloških smernic WP4?

- Odlično (90-100 %).
- Zelo dobro (80-89 %).
- Dobro (50-79 %).
- Zadovoljivo (manj kot 50 %).
- Potrebne so izboljšave (manj kot 20 %).

Ali priporočate potrditev tega dokumenta za končno izvedbo projektnih dejavnosti?

- Da, dokument je v celoti pripravljen.
- Da, ob manjših popravkih.
- Da, vendar šele po večjih metodoloških izboljšavah.
- Ne.

Katere konkretne dele metodoloških smernic je treba pred množičnim zagonom platforme še prilagoditi?

[Prosti odgovor partnerja]

Priloga 6: Predloge vabil na pilotna usposabljanja

Predlogi naslova objave na družbenih omrežjih oziroma zadeve e-poštnega sporočila

Je vaša digitalna imunost pripravljena na dogajanje na spletu?

Pozdravljeni! Na spletu preživite več ur na dan? Gledate videoposnetke, igrate igre in preizkušate umetno inteligenco? Pa ste prepričani, da bi prepoznali ponarejene videoposnetke, prikrite oglase ali trike aplikacij, zaradi katerih lahko v zaslon gledate vso noč?

Bodite med prvimi, ki se bodo pridružili pilotnemu usposabljanju »YouTHink«. Na njem bomo obravnavali resnične spletne izzive, povezane z lažnimi novicami, dezinformacijami, prevarami, prikritimi metodami, s katerimi družbena omrežja in aplikacije čim dlje zadržujejo uporabnike, ter orodji umetne inteligence za ustvarjanje različnih vsebin. Na učni platformi vas čaka 16 edinstvenih scenarijev, med katerimi lahko prosto izberete tiste, ki so za vas najpomembnejši.

Zgodbe vsakega izziva spremljajo štiri vaše vrstnike, ki se srečujejo s podobnimi situacijami kot vi. Naše like, Emo, Kristy, Lukasa in Adama, lahko že vnaprej spoznate v tem videoposnetku: [vstavite povezavo do videoposnetka v nacionalnem jeziku].

Usposabljanje bo potekalo [vstavite datum in uro], [vstavite lokacijo: v živo oziroma v kombinirani obliki v okolju Moodle]. Usposabljanje je brezplačno. Po uspešno opravljenih scenarijih boste prejeli mednarodno digitalno potrdilo YouTHink.

Povezava za prijavo: [vstavite povezavo za prijavo]



Predloga vabila za mladinske delavce, učitelje in knjižničarje

Zadeva: Vabilo k mentorstvu na področju medijske pismenosti YouTHink in preizkusu inovativnega izobraževalnega modela

Spoštovane kolegice in kolegi,

današnje najstnike pogosto imenujemo »digitalni domorodci«, vendar raziskave kažejo, da svoje dejanske sposobnosti kritičnega vrednotenja informacij pogosto močno precenjujejo. Hitro se izgubijo v informacijskih mehurčkih, ki jih ustvarjajo algoritmi družbenih omrežij, ter se srečujejo z grožnjami globokih ponaredkov, krajo identitete na igralnih platformah in zavajajočimi informacijami, ustvarjenimi z umetno inteligenco.

Vabimo vas, da se pridružite mednarodnemu pilotnemu usposabljanju YouTHink, namenjenemu krepitevi digitalne imunosti mladih, starih od 14 do 19 let.

Namen usposabljanja je, da pridobite praktično metodološko orodje, ki ga lahko med pilotnim usposabljanjem uporabljate brezplačno, po njegovem zaključku pa vključite v svoje vsakodnevno delo z mladimi. Usposabljanje YouTHink presega suhoparno teorijo. Gradiva vključujejo štiri vedenjske arhetipe najstnikov, s katerimi se mladi zlahka poistovetijo. Naše like lahko spoznate v videoposnetku: [vstavite povezavo do videoposnetka v nacionalnem jeziku].

Pred začetkom lokalnih pilotnih srečanj bomo za vas organizirali kratek pripravljalni seminar, ki vam bo pomagal pri pripravi na izvedbo. Po zaključku pilotnega usposabljanja bodo potrdila YouTHink prejeli tako udeleženci usposabljanja, stari od 14 do 19 let, kot mentorji.

Usposabljanje bo potekalo: [vstavite datum, uro in obliko izvedbe]. Ker je število mest v skupinah omejeno, vas prosimo, da izpolnite kratek prijavi obrazec. V pilotno usposabljanje želimo v vsaki partnerski državi vključiti 10 mentorjev.

Povezava za prijavo mentorjev: [vstavite povezavo]

Hvala za vaš prispevek k razvoju kritično misleče mlade generacije.

Priloga 7: Predloga poročila o pilotnem usposabljanju YouTHink WP4

I. DEL: SPLOŠNI PREGLED PILOTNEGA USPOSABLJANJA

Partnerska organizacija: [Izberite: ITI / RIAP / IPT / Simbioza / CRHACK LAB / Yinternet.org]

Država implementacije: [Izberite: Lithuania / Portugal / Slovenia / Italy / Switzerland]

Dates of Pilot Training Sessions: [Format: DD/MM/LLLL - DD/MM/LLLL]

Oblika izvedbe: [navedite: v živo / kombinirano / na spletu]

Skupno število izvedenih ur usposabljanja: [navedite skupno trajanje, pri čemer je cilj 4 pedagoške ure za vsak preizkušeni scenarij]

II. DEL: KVANTITATIVNI PODATKI O UDELEŽENCIH



Izpolnite spodnjo preglednico, da zagotovite spremljanje kvantitativnih kazalnikov, določenih v projektni prijavi. Konzorcij mora skupno doseči najmanj 200 mladih in 40 mladinskih delavcev, pri čemer mora biti najmanj 50 % mladih udeležencev mladih z manj priložnostmi.

Kategorija udeležencev	Skupna ciljna vrednost na državo	Dejansko doseženih udeležencev	Od tega: udeleženci z ovirami oziroma manj priložnostmi zaradi geografskih, ekonomskih ali socialnih okoliščin
Mladi (stari med 14-19)	Najmanj 20 udeležencev	[vnesite število]	[vnesite število in preverite doseganje zahtevanega 50-odstotnega deleža mladih z manj priložnostmi]
Mladinski delavci / Mentorji	Najmanj 10 udeležencev	[vnesite število]	Ni relevantno

Strategija pridobivanja in vključevanja udeležencev

Kako ste izbrali in pripravili lokalne mentorje?

Kako ste na pilotno usposabljanje povabili mlade z manj priložnostmi, na primer mlade z odmaknjenih območij, iz vasi ali tiste, ki se soočajo z ekonomskimi težavami?

Profili doseženih ciljnih skupin

Demografski in socialni profil udeležencev usposabljanja oziroma najstnikov.

Poklicni profil vključenih mentorjev.

Koordinacija pilotnega usposabljanja in podpora

Kako ste med srečanji zagotavljali podporo udeležencem?

Kako ste spremljali vključenost mladih, statistične podatke platforme Moodle in napredek?

III. DEL: VREDNOTENJE SCENARIJEV IN PRIPOVEDNEGA MODELA

V tem razdelku ocenite, kako so med pilotnim usposabljanjem delovali model učenja na podlagi zgodb in oblikovani vedenjski arhetipi najstnikov.

Spremljanje izbire scenarijev

Navedite, katere od 17 pripravljenih scenarijev medijske pismenosti ste preizkusili med lokalnimi pilotnimi usposabljanji in katero raven nalog, »Raziskovalni sprint« ali »Strokovni maraton«, so mladi najpogosteje izbrali.

Vpliv izmišljenih likov (Ema, Kristy, Lukas in Adam)

Opišite, kako so se najstniki odzvali na uvodne videoposnetke, ustvarjene z orodjem HeyGen, in dileme štirih junakov. Ali so zgodbe junakov mladim pomagale ohranjati zbranost med pilotnimi srečanji? Kako so starejši udeleženci, stari 18 ali 19 let, ocenili vizualni slog »Young Adult«?



[Vnesite kvalitativno oceno]

Učna podpora in postopno stopnjevanje zahtevnosti

Navedite opažanja o delovanju interaktivnih vsebin oziroma razvejanih scenarijev H5P (H5P Branching Scenario). Kako uspešno so se najstniki v simulacijah učili iz svojih napak in kako so se mentorji odzivali na njihove napake v vejah scenarija z nepravilnimi odločitvami?

[Vnesite tehnična in metodološka spoznanja]

IV. DEL: KVANTITATIVNA ANALIZA UČINKA (SPREMEMBE V ZNANJU)

Na podlagi podatkov iz začetnih vprašalnikov pred usposabljanjem in zaključnih vprašalnikov po usposabljanju podajte statistično oceno sprememb v znanj

Število izpolnjenih vprašalnikov

Število vprašalnikov, izpolnjenih PRED pilotnim srečanjem: [vnesite število]

Število vprašalnikov, izpolnjenih PO pilotnem srečanju: [vnesite število]

Kazalniki znanja in zaupanja v lastne sposobnosti

Povprečna ocena zaupanja v lastno sposobnost vrednotenja zanesljivosti informacij pred usposabljanjem in po njem, na Likertovi lestvici od 1 do 5:

Po usposabljanju: [vnesite vrednost] / Pred usposabljanjem: [vnesite vrednost]

Delež mladih, ki so pri zaključnem preizkusu znanja na platformi Moodle dosegli 80-odstotni prag za pridobitev potrdila: [vnesite odstotek]

V. DEL: KVALITATIVNE POVRATNE INFORMACIJE IN IZZIVI

Tehnične in metodološke ovire

Izpostavite največje izzive, s katerimi se je vaša skupina ali mentorji srečala pri vzpostavljanju okolja Moodle ali usklajevanju ustvarjalnega dela udeležencev z zunanjimi orodji generativne umetne inteligence, kot so MS Copilot, Gemini in Canva.

[Vnesite besedilo]

Etične dileme in GDPR med pilotnimi usposabljanji

Kako uspešno ste v praksi zagotavljali izpolnjevanje zahtev iz projektne prijave glede varstva osebnih podatkov mladoletnih udeležencev in zbiranja obrazcev za soglasje staršev?

[Vnesite besedilo]

Zgodbe o uspehu in nepozabni trenutki

Opišite najuspešnejši trenutek svojega lokalnega usposabljanja, na primer zanimivo spoznanje najstnika v razpravi na forumu, nepričakovan odziv na dilemo lika ali izjemen ustvarjalni izdelek udeleženca.



[Vnesite besedilo]

VI. DEL: NADALJNJA TRAJNOST IN UPORABA REZULTATOV

Kako bo vaša organizacija ta novi model medijske pismenosti po zaključku financiranja Erasmus+ vključila v svoje vsakodnevne dejavnosti neformalnega izobraževanja?

Navedite konkretne smernice, ki jih predlagate za vključitev v končni mednarodni priročnik modela usposabljanja (rezultat A3), da bi izboljšali fazo množičnega širjenja programa.

[Vnesite besedilo]

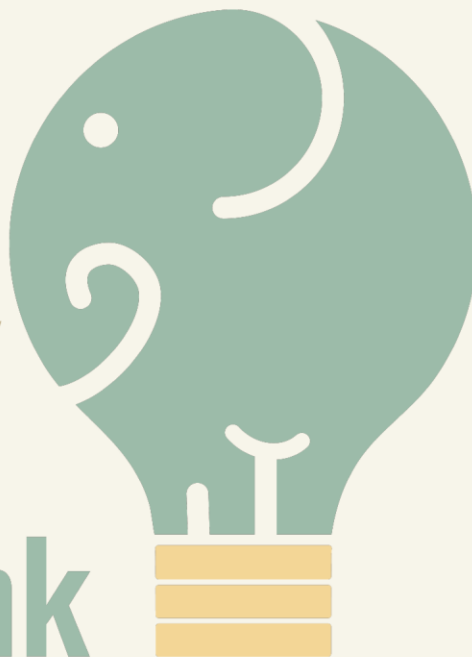
Priloge

Fotografije s srečanj, največ 4.

Morebitne dodatne povratne informacije.

RESPONSIBLE YOUTH THROUGH MEDIA LITERACY EDUCATION

YouTHink



Project Partners

Public institution
Information Technologies Institute



SIMBIOZA
MED GENERACIJAMI

Associated Partner



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.



Co-funded by
the European Union