Barbara N. Brečko
Jure Plaskan
Tanja Oblak Črnič
Katja Koren Ošljak
Manca Razboršek
Anamarija Šiša

Poročilo kvantitativne raziskave digitalna zrelost mladih: anketa na vzorcu mladih odraslih

Metodološko poročilo kvalitativnega raziskovalnega načrta pri projektu Digitalna zrelost mladih (CRP V5-2329)

Vodja projekta: dr. Tanja Oblak Črnič, Fakulteta za družbene vede UL
Izvajalci: Fakulteta za družbene vede in Pedagoška Fakulteta UL

Projekt financirata: ARIS in MDP

Fakulteta za družbene vede UL
Center za proučevanje kulture in religije
Marec 2025

Kazalo

1 Uvod 3

2 Metodologija zbiranja podatkov 4

2.1 Vprašalnik 4

2.2 Vzorčenje 4

2.3 Izvedba anketiranja 4

3 Demografija 5

1 Digitalne kompetence ..... **Error! Bookmark not defined.**

3.1 Informacijska in podatkovna pismenost 7

3.2 Komuniciranje in sodelovanje 9

3.3 Ustvarjanje digitalnih vsebin 10

3.4 Varnost 11

3.5 Digitalne kompetence glede na spol in status 12

4 Raba orodij umetne inteligence 15

5 Digitalna zrelost 19

6 Izobraževanje 23

6.1 Prostori pridobivanja znanj 23

6.2 Pomen pridobivanja digitalnih veščin 30

6.3 Pridobivanje digitalnih veščin - vsebine 35

PRILOGA 42

2 Uvod

Ker se v digitalnem okolju mladi ne le zabavajo, igrajo in družijo, temveč tudi ustvarjajo, učijo in informirajo, je pomembno, da prepoznamo njihove potrebe v heterogenem polju digitalnih aktivnosti, hkrati pa naslovimo deficite njihovih izkustev in pomanjkljivosti, ki bi mladostnike odvračali od suverenega soočanja z izzivi sodobnih družb.

Eden od načinov razumevanja sodobnih izzivov mladih in iskanja rešitev ter morebitnih ukrepov na tem področju je tudi prepoznavanje njihove digitalne zrelosti kot kompleksa znanj in spretnosti, povezanih z digitalnimi mediji in tehnologijami. Tako smo v okviru ciljnega raziskovalnega projekta **Digitalna zrelost mladih: družbene potrebe in neformalno izobraževanje mladih v digitalni dobi** (V5-2329) izvedli anketo med načrtno izbranimi skupinami mladih odraslih v starosti od 18 do 24 let, s katero smo skušali dobiti vpogled v njihove digitalne spretnosti, digitalno zrelost in pridobivanje digitalnih veščin.

Digitalno kompetenco lahko opredelimo kot sposobnost delovanja in upravljanja vsakdanjega življenja v digitaliziranem okolju oziroma družbi. Ker pa se na področju digitalizacije in datafikacije družb nenehno pojavljajo nove tehnologije, se s tem razvija in nadgrajuje tudi sam koncept digitalnih kompetenc, ki je posledično večplasten in zajema številna področja "sodobne pismenosti". Biti digitalno kompetenten tako pomeni poznavanje več med seboj prepletenih veščin: od razumevanja in kritičnih rab medijskih in digitalnih tehnologij, iskanja in prepoznavanja informacij, kritičnega odločanja o kredibilnosti in zanesljivosti najdenih informacij, komuniciranja in povezovanja ter kolektivnega delovanja z uporabo digitalnih orodij in aplikacij ipd. Digitalne kompetence se tako kažejo kot transverzalne kompetence, ki omogočajo pridobivanje drugih kompetenc (npr. matematične, jezikovne itd.), ki so povezane z mnogimi veščinami 21. stoletja. In končno, digitalne kompetence naj bi pridobili vsi državljani, saj je le tako zagotovljeno in omogočeno njihovo aktivno sodelovanje v družbi in ekonomiji.

V slovenskem prostoru se kot posebej zapostavljena skupina kaže ravno starostna kategorija med 16 in 24 letom, ki je večinoma podraziskana. V nekaterih dosedanjih raziskavah (Oblak Črnič 2020; Ošljak, Šušterič, Tašner 2022; Oblak Črnič 2025) sicer že vemo, da se njihove digitalne in medijske prakse močno razlikujejo od osnovnošolske populacije, ki je na tem področju manj avtonomna in bolj intenzivno podvržena starševski in drugim oblikam regulacije (Oblak Črnič idr. 2023). Hkrati pa gre za skupino mladih, ki v digitalnem svetu preživi večji del svojega časa in digitalna orodja uporablja za zelo raznolike namene, hkrati pa so deležni različnih formalnih izobraževalnih izkušenj, ki so odvisne od izobraževalnih programov in smeri, ki jih obiskujejo. Ko gre za digitalne kompetence mladih nad 15 let, se posebno vprašanje odpira tudi v odnosu do izobraževalnih dejavnosti, ki niso sistemizirane kot delo formalnega izobraževanja, pač pa se v različnih oblikah odvijajo na področju neformalnega izobraževanja. Ta sega od programov, ki jih razvijajo različne nevladne organizacije in interesna združenja do bolj nestrukturiranih učnih priložnosti, ki se mladim odpirajo na raznovrstnih spletnih platformah. Predlagani projekt bo zato zapolnil ključne vrzeli na področju poznavanja, analize in usmerjanja digitalne kompetentnosti mladih.

3 Metodologija zbiranja podatkov

3.1 Vprašalnik

Strukturirani vprašalnik, prirejen za spletno izvedbo, je obsegal več sklopov, s katerimi smo merili (1) digitalne kompetence mladih, (2) digitalno zrelost, (3) rabo umetne inteligence, ter spreševali, (4) kje pridobivajo različna znanja in digitalne veščine ter (5) kaj se jim zdi pomembno pri pridobivanju teh veščin. Pri formulaciji vprašanj smo bili pozorni na merske lestvice in vrsto spremenljivk. Skušali smo ohraniti vsaj dobre ordinalne lestvice, ki bi omogočale naprednješe statistične analize. Vprašalnik smo najprej testirali na manjšem vzorcu mladih, po opravljeni evalvaciji in prilagoditvi vprašalnika pa smo pričeli s terenskim delom.

3.2 Vzorčenje

Raziskava je bila izvedena na reprezentativnem vzorcu populacije stare 18-24 let. V raziskavo je bilo povabljenih 1.183 prebivalcev Republike Slovenije starosti 18-24 let. Vključevala je:

- Reprezentativen vzorec 800 prebivalcev Republike Slovenije starosti 18-24 v letu 2024;
- Poleg tega so bili v raziskavo povabljeni vsi obstoječi panelisti verjetnostnega spletnega panela 1KA starosti 18-24 v letu 2024 (n = 383).

Uteževanje pridobljenega vzorca anketirancev: Po koncu zbiranja podatkov je bila baza utežena, in sicer so bile uteževalne spremenljivke spol x starost, regija, tip naselja in izobrazba. Če so uteži presegle vrednost 5, je bil uporabljen postopek rezanja uteži, ki je zagotovil, da nobena vrednost uteži ne preseže nastavljene meje.[1] Uteži so bile tudi vselej reskalirane oziroma normirane, da se je ohranilo povprečje uteži 1 in vsota uteži, ki je enaka velikosti vzorca. Vzorčni učinek (angl. *design effect*) je 1,7, porast vzorčne variance zaradi uteževanja pa je 70 % (Praček in Vehovar, 2024).

Zbrane enote so bile pregledane v smislu ustreznosti in kakovosti podatkov. Končna baza zajema 545 v celoti izpolnjenih in 34 delno izpolnjenih anket.

3.3 Izvedba anketiranja[2]

Zbiranje podatkov je potekalo v času od 29. novembra 2024 do 7. januarja 2025. Raziskava je bila izvedena v okviru raziskovalnega programa Centra za družboslovno informatiko (CDI, FDV). V raziskavi je bilo mogoče sodelovati samo prek spleta (samoizpolnjevanje s pomočjo spletnega vprašalnika). Vabilo je bilo prvič poslano 28. 11. 2024 po navadni pošti. Vsebovalo je povezavo in personificirano kodo za vstop v spletno anketo. Anketni vprašalnik je bil izdelan

[1] Vrednost 5 je pogosto omenjena kot optimalna izbira, ki je privzeto uporabljena tudi v nastavitvah uteževanja v paketu anesrake.

[2] Povzeto po *Vehovar, Vasja in Praček, Andreja (2024): Metodološko poročilo – Mladi in digitalne tehnologije. Ljubljana: Center za družboslovno informatiko, Univerza v Ljubljani, Fakulteta za družbene vede.*

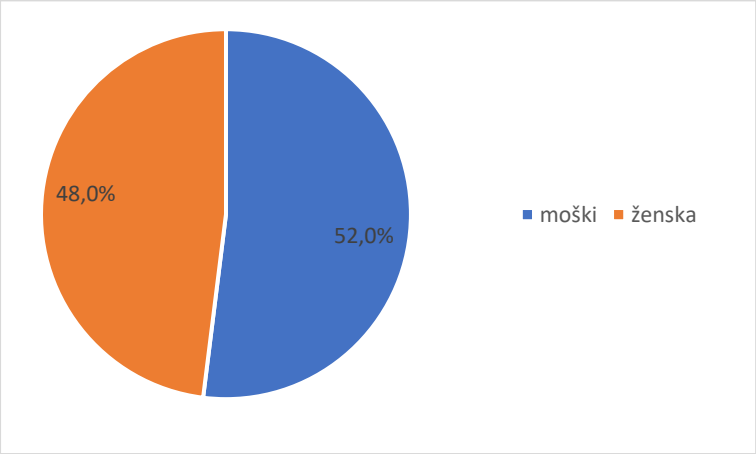
s pomočjo orodja EnKlik anketa – 1KA. Vsi respondenti, povabljeni v anketo, so dobili darilno kartico DM za 5 € vnaprej, skupaj z vabilom.

Panelisti so prejeli pisemsko vabilo in do tri e-mail opomnike, novi respondenti in tisti panelisti, za katere ni bilo e-maila, pa so dobili pisemsko vabilo in do 2 pisemska opomnika.
Trajanje ankete (mediana) je bilo 15 min in 11s.

4 Demografija

V anketi je sodelovalo 279 moških (52 %) ter 257 žensk (48 %). Število odgovorov »drugo« je bilo zanemarljivo (0,9 %) in v nadaljnih analizah (kjer analiziramo odgovore glede na spol) ti respondenti niso vključeni.

Slika 1: Spol anketirancev



N=536

Tabela *1* prikazuje zaposlitveni status anketirancev. Za potrebe nadaljnjih analiz smo odgovore združili v štiri kategorije: dijak, študent (kamor so spadali tudi pavzerji), zaposleni (kamor so spadali tudi samozaposleni), ter brezposelni. Odgovori »drugo« so se, kjer je bilo to primerno, prekodirali in združili z drugimi kategorijami, ali pa so se izključili iz nadaljnjih analiz.

Tabela 1: Zaposlitveni status anketirancev

	n	%
dijak	131	24,1 %
študent	238	43,8 %
pavzer	17	3,0 %
zaposlen	106	19,4 %

samozaposlen	11	2,0 %
brezposeln	28	5,1 %
drugo	14	2,5 %
Skupaj	**543**	**100 %**

Vprašanje: Kakšen je vaš status?

V spodnji tabeli prikazujemo starost anketirancev. Starosti udeležencev so bile med 18. in 24. letom, 5 respondentov pa je bilo starih 25 let. Med respondenti je nekaj več respondentov starih 18 (18 %) in 22 (19 %) let, sicer pa se respondenti glede na starost razporejajo precej enakomerno.

Tabela 2: Starost anketirancev

Starost	n	%
18	92	18 %
19	61	12 %
20	80	15 %
21	71	14 %
22	97	19 %
23	59	11 %
24	55	11 %
25	5	1 %
Skupaj	**520**	**100%**

Vprašanje: Leto rojstva

Med anketiranci je 90 % takšnih, ki se doma največ pogovarjajo v slovenskem jeziku. Med ostalimi pogosteje omenjenimi jeziki so bili bosanski (3 %), srbski (2 %), angleški (2 %) jezik.

5 Digitalne kompetence

Digitalne kompetence anketirancev smo v anketi merili s pomočjo 5 sklopov oz. domen, ki jih zajema okvir digitalnih kompetenc za državljane DigComp 2.2:[3]

1- Informacijska in podatkovna pismenost
2- Komuniciranje in sodelovanje
3- Ustvarjanje digitalnih vsebin
4- Varnost
5- Reševanje problemov

Za prve štiri domene smo v anketi predstavili različne veščine, oziroma poznavanje določenih tematik. Anketiranci so odgovarjali s samoocenjevanjem na 4-stopenjski lestvici od »ne znam« do »znam tako dobro, da lahko pomagam drugim«. Ker je sklop »reševanja problemov«

[3] https://www.zrss.si/wp-content/uploads/2023/08/DigComp-2-2-Okvir-digitalnih-kompetenc.pdf

zastavljen bolj praktično, smo ga v anketi preverjali samo z dvema trditvama na pet-stopenjski lestvici (»sploh ne velja« do »povsem velja«).

Merske instrumente za merjenje posameznih ravni prikazuje naslednja shema:

Veščina oz. potrebno znanje	**Domena/raven pismenosti**
Namestiti aplikacijo na računalnik, telefon ali tablico.	*Informacijska in podatkovna pismenost*
Shraniti fotografijo, ki jo najdem na spletu.	
Uporabljati aplikacije za urejanje fotografij, videoposnetkov, besedila, zvoka.	
Uporabiti napredne ukaze za iskanje z Googlom: "", -, +, ~, *, OR.	
Orodjem umetne inteligence (npr. ChatGPT, Gemini) podati take ukaze, da pridem do želenih rezultatov.	
Uporabiti orodja umetne inteligence za samodejno ustvarjanje vsebin.	
Ločiti verodostojne in neverodostojne informacije med brskanjem na spletu.	
Ločiti sponzorirane (plačane) in nesponzorirane vsebine na internetu.	
Dovoliti in povabiti k sodelovanju in urejanju skupnega dokumenta.	*Komuniciranje in sodelovanje*
Urejati skupen (deljen) dokument na spletu.	
Uporabiti profil na družbenem omrežju (npr. Instagram. Youtube) za svojo promocijo.	
Prepoznati spletno nadlegovanje.	
Ustvariti interaktivno predstavitev, da jo predstavim drugim.	*Ustvarjanje digitalnih vsebin*
Izrezati želen objekt iz slike.	
Ustvariti spletno stran.	
Objaviti posnetek, ki sem ga ustvaril/a sam/a.	
Ustvariti vsebino ali izboljšati funkcionalnosti z napredno uporabo programiranja. (npr. HTML, C, Java, PHP, Excel)	
Spremeniti nastavitve zasebnosti (npr. na družbenih omrežjih).	*Varnost*
Preveriti, kateri podatki se zbirajo o meni.	
Naložiti antivirusne programe.	
Zaščititi podatke z dvofaktorsko avtentikacijo (dvostopenjsko overjanje 2FA).	
Zaščititi informacije, podatke in vsebino (npr. z močnim geslom ali nadzorovanjem nedavnih prijav).	
Omejiti ali zavrniti dostop aplikacij do svoje lokacije.	
Prijaviti neprimerno vsebino, ki se nanaša name ali na skupino, ki ji pripadam.	
Razložiti, kako delujejo spletni piškotki (cookies).	

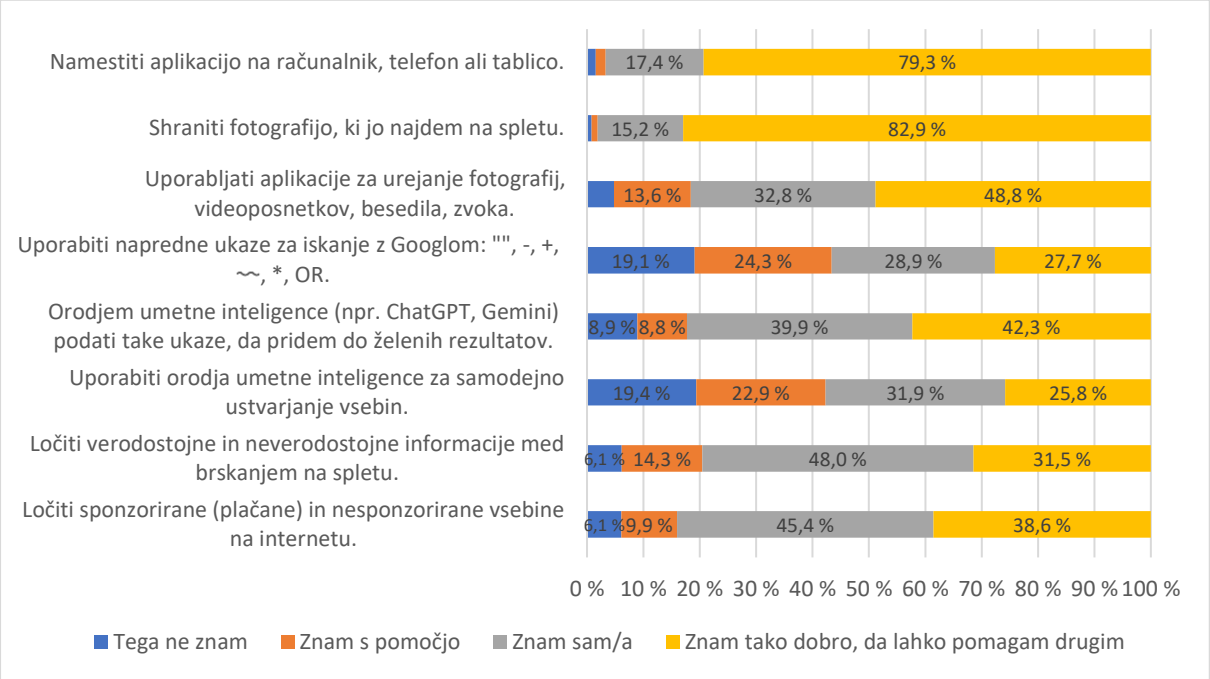
V analizi najprej predstavljamo rezultate po posameznih domenah oz področjih, nato pa tudi povprečja odgovorov glede na spol ter glede na zaposlitveni status anketirancev.

3.1 Informacijska in podatkovna pismenost

Znanje s področja informacijske in podatkovne pismenosti smo v anketi preverjali z osmimi trditvami. Anketiranci so najbolj vešči nameščanja aplikacij na računalnik, telefon ali tablico (79 % jih zna tako dobro, da lahko pomaga drugim), ter shranjevanja fotografije, ki jo najdejo na spletu (še nekaj več, skupaj 83 %, jih to zna dovolj dobro, da lahko pomaga drugim). Nasploh anketiranci pri vseh omenjenih veščinah v tej domeni svoje znanje v povprečju označujejo pozitivno, to pomeni, da je za vsako trditev vsaj polovica anketirancev odgovorila, da to "zna" storiti.

Najbolj negativno so se anketiranci ocenili pri dveh trditvah – glede rabe umetne inteligence za samodejno ustvarjanje vsebin ter glede uporabe naprednih ukazov za iskanje z Googlom – pri teh dveh trditvah je slaba petina anketirancev označila, da tega ne zna.

Slika 2: Samoocena veščin mladih odraslih na področju informacijske in podatkovne pismenosti



N=574
Vprašanje: Kaj bi rekli zase - kako dobro znate narediti naslednje?

Za posamezne trditve v vseh domenah smo opravili tudi dodatne statistične teste (hi-kvadrat), s katerimi smo preverjali statistično pomembne razlike glede na spol ali zaposlitveni status (tabela v Prilogi). V domeni informacijske in podatkovne pismenosti velja statistično značilna povezanost glede na spol za pet trditev, prav tako za zaposlitveni status, pri čemer sicer večjih razlik glede znanja med moškimi in ženskami ni.

Največja razlika je npr. v znanju »rabe orodja umetne inteligence za samodejno ustvarjanje vsebin«, kjer se moški ocenjujejo nekoliko boljše – vsaj 60 % jih je označilo, da to zna, a to velja tudi za nekaj več kot polovico žensk. Odgovor "ne znam" je pri tej trditvi označilo 17 % moških

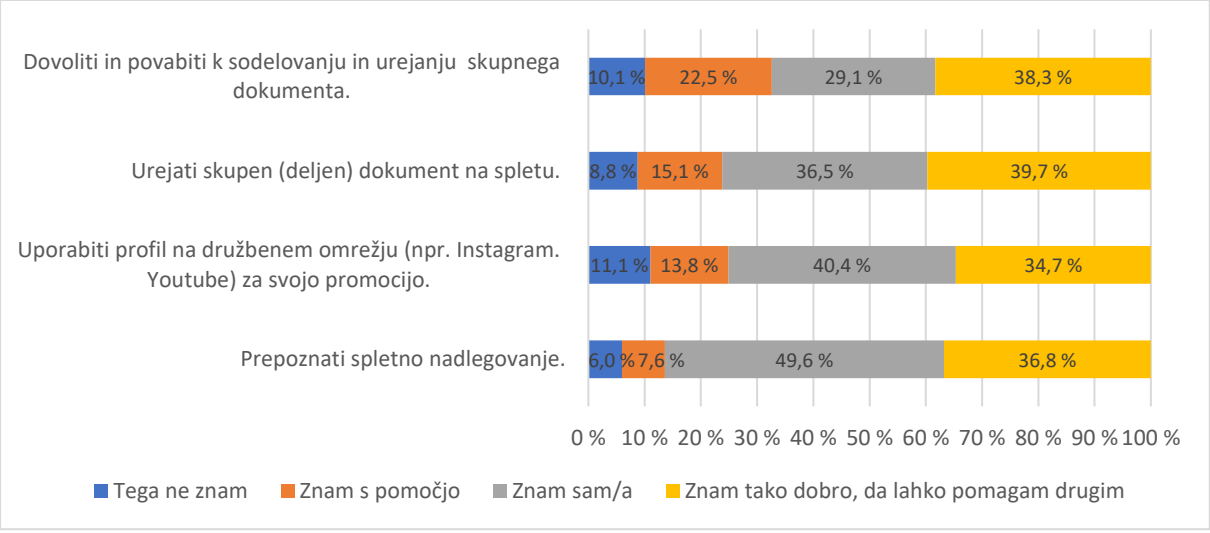
ter 23 % žensk, torej ne gre za bistveno razliko. Trditev, pri kateri je več moških označilo, da tega znanja nima, je bila raba “naprednih ukazov, da pridem do želenih rezultatov”. Tega znanja nima 22 % moških ter 14,5 % žensk. Po drugi strani pa je skoraj tretjina moških ter le 23 % žensk to znanje ocenila kot “tako dobro, da lahko pomagajo drugim”.

Tudi glede na zaposlitveni status največje razlike opazimo pri trditvah, vezanih na umetno inteligenco in napredno rabo iskalnika Google. Zanimivo je, da je pri teh trditvah izstopalo predvsem nižje (samoocenjeno) znanje anketirancev, ki so že zaposleni. Npr. naprednih ukazov v Googlu ne zna uporabiti 27 % zaposlenih (pri ostalih kategorijah – dijaki, študentje, brezposelni - je ta odstotek 15 ali manj). Prav tako skoraj četrtina ne zna uporabiti programov AI, da pridejo do želenih rezultatov, približno tretjina zaposlenih pa ne zna uporabiti orodij AI za samodejno ustvarjanje vsebin.

3.2 Komuniciranje in sodelovanje

Področje »Komuniciranje in sodelovanje« so sestavljale štiri trditve. Vsako od znanj, ki ga je posamezna trditev predstavljala, so anketiranci ocenili kot dobro. Pri vsaki trditvi je tako več kot tretjina anketirancev ocenila, da »znajo tako dobro, da lahko pomagajo drugim«. Največ pozitivnih odgovorov je bilo pri trditvi »prepoznavanja spletnega nadlegovanja« - velika večina, je odgovorila, da ga zna prepoznati, le 6 % ocenjuje, da tega znanja nima. 11 % anketirancev meni, da ne zna uporabljati profila na družbenem omrežju za lastno promocijo, 10 % pa, da ne znajo dovoliti in povabiti k sodelovanju in urejanju skupnega dokumenta.

Slika 3: Samoocena veščin mladih odraslih na področju komuniciranja in sodelovanja



N=574

Vprašanje: Kaj bi rekli zase - kako dobro znate narediti naslednje?

Za sklop komuniciranja in sodelovanja smo statistično značilne povezanosti ugotovili za vse štiri trditve glede na status anketirancev. Predvsem so svoja znanja bolje ocenjevali študentje: urejanje skupnega dokumenta na spletu ter dovoliti in povabiti k sodelovanju in urejanju skupnega dokumenta sta dve znanji, ki jih več kot polovica študentov »zna tako dobro, da lahko pomagajo drugim«. Za primerjavo - tako je odgovorila samo četrtina dijakov ali zaposlenih. Znanje uporabe profila na družbenem omrežju za svojo promocijo so na drugi strani najvišje ocenjevali brezposelni: več kot dve tretjini jih »zna tako dobro, da lahko pomagajo drugim«. Prepoznavanje spletnega nadlegovanja pa je bilo najbolje ocenjeno v skupini brezposelnih ter zaposlenih.

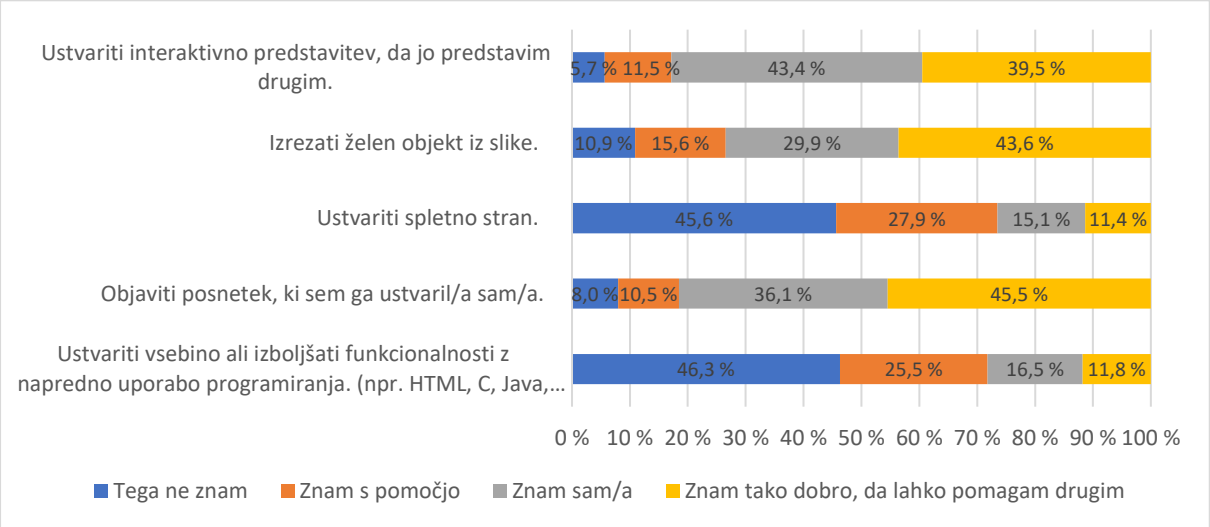
Glede na spol večjih razlik ni bilo, je pa svoje znanje v povprečju bolje ocenilo nekaj več moških kot žensk. Statistično značilna povezanost pa je bila ugotovljena le za trditev »urejati skupen dokument na spletu«.

3.3 Ustvarjanje digitalnih vsebin

Pri trditvah, povezanih z ustvarjanjem digitalnih vsebin, je bilo možno opaziti bolj raznolike odgovore. Pri treh veščinah je bilo v povprečju znanje anketirancev ocenjeno kot zelo visoko: »ustvariti interaktivno predstavitev«, »izrezati želen objekt iz slike« ter »objaviti posnetek, ki sem ga ustvaril/a sam/a«. Pri vseh je le malo takih, ki tega ne bi znali – še največ, 11 %, ne zna »izrezati želenega objekta iz slike«.

Po drugi strani pa dve veščini izstopata v negativnem smislu: skoraj polovica anketiranih mladih odraslih namreč ne zna »ustvariti spletne strani« ali »ustvariti vsebino ali izboljšati funkcionalnosti z napredno uporabo programiranja«.

Slika 4: Samoocena veščin mladih odraslih na področju ustvarjanja digitalnih vsebin



N=574

Vprašanje: Kaj bi rekli zase - kako dobro znate narediti naslednje?

Dodatne analize povezanosti so prikazale tudi statistično značilno povezanost tako glede na spol kot na status. Še posebej izrazita povezanost je pri že omenjenih dveh znanjih, ki sta bili ocenjeni najslabše. Tako npr. spletno stran ne zna ustvariti približno tretjina moških v primerjavi z 62 % žensk. Nekoliko manjše razlike so pri napredni rabi programiranja – tega ne zna 43 % moških v primerjavi z 51 % ženskami.

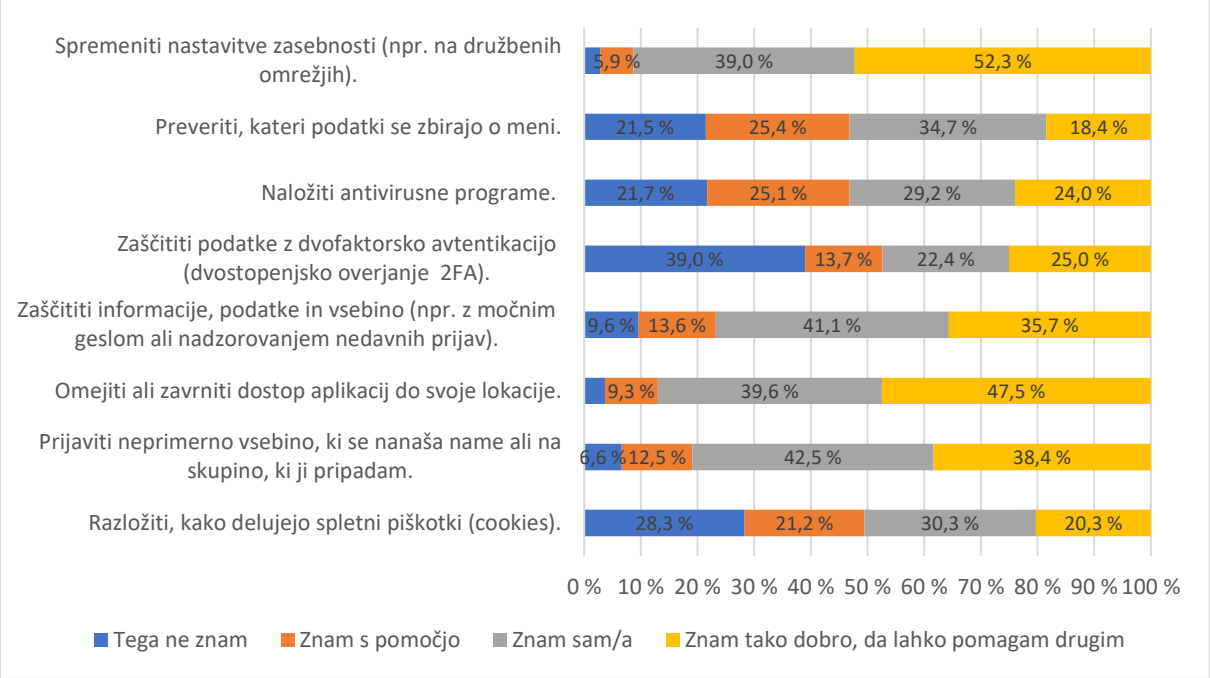
Glede na status anketirancev pa je razvidno, da svoje znanje pri vseh veščinah nižje ocenjujejo dijaki: najbolj izrazito pri ustvarjanju spletne strani (54 % dijakov tega ne zna) ter ustvarjanja vsebin z napredno rabo programiranja (57 % dijakov tega ne zna).

3.4 Varnost

Oceno znanja na področju varnosti smo preverjali z osmimi trditvami. Rezultati kažejo, da večina mladih odraslih nima težav z nekaterimi osnovnimi prijemi za varnost na spletu: 97 %, od tega samo 6 % s pomočjo, več kot polovico pa tako dobro, da lahko pomagajo drugim, jih zna spremeniti nastavitve zasebnosti na družbenih omrežjih. Podoben odstotek 96 %, od tega 6 % s pomočjo, nekaj manj kot polovica pa tako dobro, da lahko pomagajo drugim – velja za omejitev ali zavrnitev dostopa aplikacij do svoje lokacije. Visoka samoocena znanja velja tudi za zaščito informacij, podatkov in vsebin, prijavo neprimerne vsebine, ki se nanaša na mlade ali na skupino, ki ji pripadajo.

Najslabše ocenjeno je bilo poznavanje dvostopenjskega overjanja (2FA): na tak način se ne zna zaščititi 39 % mladih odraslih. Več kot petina pa jih prav tako ne zna preveriti, kateri podatki se zbirajo o njih (21,5 % jih ne zna), naložiti antivirusne programe (22 % jih ne zna) ali razložiti, kako delujejo spletni piškotki (28 % jih ne zna).

Slika 5: Samoocena veščin mladih na področju varnosti



N=574
Vprašanje: Kaj bi rekli zase - kako dobro znate narediti naslednje?

Pri sklopu znanj, povezanih z varnostjo, smo ugotovili večje število trditev s statistično značilno povezanostjo glede na spol oz. status. Moški so svoje znanje ocenjevali višje, posebej je bilo to npr. vidno pri veščini »naložiti antivirusne programe« (10 % moških tega ne zna, v primerjavi z več kot tretjino žensk), zaščitenja s pomočjo 2FA (tega ne zna 20 % moških in 60 % žensk).

Glede na status so razlike vidne predvsem v nižjem znanju dijakov: izmed vseh skupin imajo pri vseh trditvah največji delež odgovora »ne znam«. Najnižje ocenjeno znanje je »zaščititi podatke z dvostopenjskim overjanjem« (55 % jih tega ne zna), več kot tretjina jih ne bi znala razložiti, kako delujejo spletni piškotki. Tudi pri znanju »prijava neprimerne vsebine«, kjer je sicer splošna stopnja znanja ocenjena visoko, tega ne zna storiti 14,5 % dijakov (pri ostalih skupinah je ta odstotek zanemarljiv – 3 % ali manj) ter 24 % tako dobro, da lahko pomagajo drugim (pri ostalih skupinah je ta odstotek nad 40 %).

3.5 Digitalne kompetence glede na spol in status

V nadaljevanju Tabela 3 in Tabela 4 prikazujeta oceno znanj, preračunanih v povprečja in sicer tako za celotno populacijo oz vzorec anketirancev kot tudi razdeljeno glede na njihov spol ter zaposlitveni status. Številska povprečja tako prikažejo, kako visoko so anketiranci ocenjevali svoja znanja, ki so bila uvrščena v posamezne sklope digitalnih kompetenc. Bližje kot je

povprečje vrednosti 1, slabše so na posameznem področju ocenjevali svoja znanja ter obratno - višja kot je povprečna vrednost, višja je samoocena določenega znanja oz veščine.

Razvidno je, da so anketiranci v povprečju najvišje ocenjevali svoja znanja v sklopu informacijske in podatkovne pismenosti (povprečna ocena 3,19), najnižje pa sklop ustvarjanja digitalnih vsebin (povprečna ocena 2,69). Kot je bilo že razvidno v prejšnjih podpoglavjih, je to predvsem na račun določenih trditev, ki so izstopale v negativnem smislu.

Tabela 3: Primerjava samoocen digitalnih kompetenc glede na spol - povprečne ocene

Domena (Digcomp) – povprečja glede na spol	**Skupno (N=568)**	Moški (N=279)	Ženski (N=257)
Informacijska in podatkovna pismenost	**3,19**	3,22	3,13
Komuniciranje in sodelovanje	**3,05**	3,10	2,97
Ustvarjanje digitalnih vsebin	**2,65**	2,74	2,54
Varnost	**2,84**	3,04	2,60

Tabela 4: Primerjava samoocen digitalnih kompetenc glede na zaposlitveni status - povprečne ocene

Domena (Digcomp) – povprečja glede na zaposlitveni status	**Skupno (N=568)**	Dijak (N=131)	Študent (N=254)	Zaposlen (N=115)	Brezposeln (N=28)
Informacijska in podatkovna pismenost	**3,19**	3,16	3,29	3,02	3,32
Komuniciranje in sodelovanje	**3,05**	2,79	3,23	2,98	3,20
Ustvarjanje digitalnih vsebin	**2,65**	2,47	2,77	2,59	2,94
Varnost	**2,84**	2,62	2,92	2,85	3,16

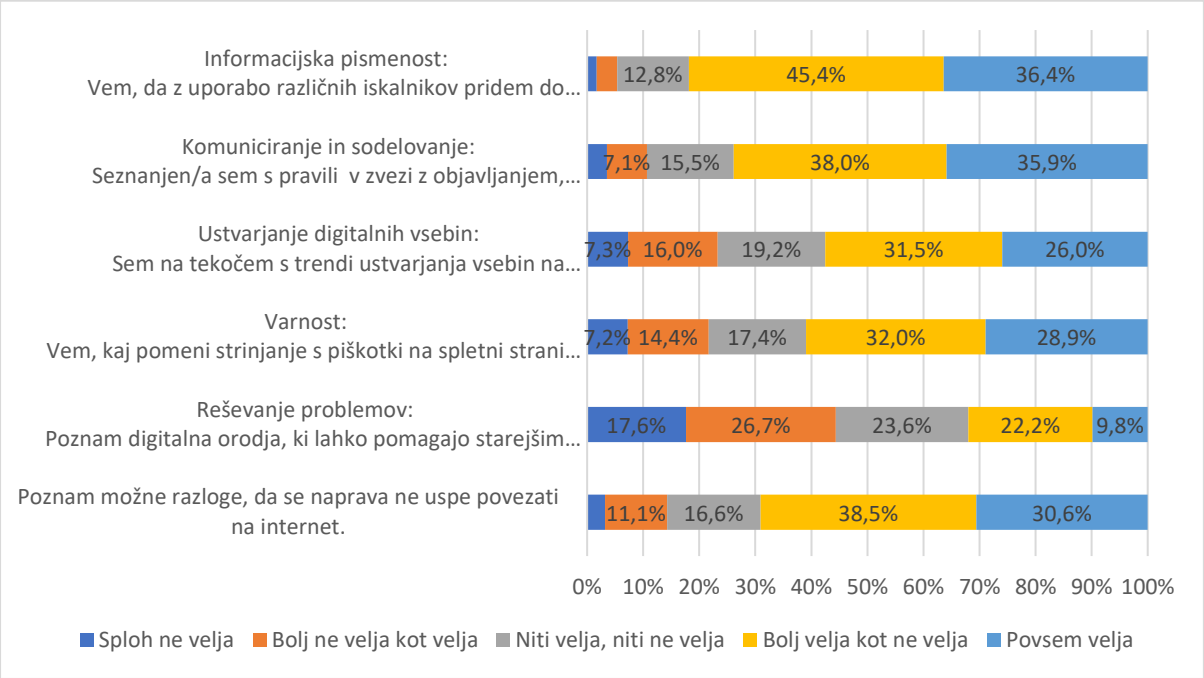
Tabeli prikazujeta tudi, da obstajajo določene razlike v povprečnih ocenah kompetenc glede na spol. Posebej velika razlika je vidna na področju varnosti, kjer je razlika v vrednosti povprečij med spoloma 0,4. Da gre za statistično značilno razliko lahko ugotovimo s pomočjo t-testa za primerjavo povprečij. Test prikaže statistično značilno povezanost tudi v sklopu ustvarjanja digitalnih vsebin ter šibko povezanost pri sklopu komuniciranja in sodelovanja.

Praviloma pri vseh sklopih moški svoje znanje ocenjujejo boljše od žensk. Ženske ocenjujejo svoje znanje kot boljše le pri štirih trditvah, s tem da so razlike pri vseh minimalne: »Spremeniti nastavitve zasebnosti (npr. na družbenih omrežjih), »objaviti posnetek, ki sem ga ustvaril/a sam/a., »Ustvariti interaktivno predstavitev, da jo predstavim drugim«, »prepoznati spletno nadlegovanje«) (Tabela v Prilogi).

Najnižje ocenjeno znanje je ustvarjanje spletne strani ter ustvarjanje vsebine s pomočjo programiranja; izjema so brezposelni, kjer pa je treba upoštevati, da je število te skupine anketirancev bistveno nižje. Prav tako je med nižje ocenjenimi poznavanje 2FA zaščite, s tem da jo študentje obvladajo bistveno bolj kot dijaki (2,51 pri študentih oz. 1,99 pri dijakih).

Samoocenjevanju različnih veščin in znanj v povezavi z digitalnimi kompetencami je sledilo še dodatno vprašanje, kjer so anketiranci na petstopenjski lestvici odgovarjali, v kolikšni meri zanje veljajo posamezne trditve, ki so preverjale poznavanje določenih tematik, vezanih na vsako od domen po okviru DigComp. Dve trditvi sta tokrat preverjali tudi peto domeno – reševanje problemov (glej sliko 6).

Slika 6: Samoocenjevanje znanj – 5 domen po okviru DigComp



N= 574
Vprašanje: Ne glede na vaše znanje, v kolikšni meri za vas velja naslednje:

Odgovori na področju informacijske pismenosti kažejo, da se mladi odrasli večinoma zavedajo, da z uporabo istih iskalnih nizov v različnih brskalnikih pridejo do različnih rezultatov. Da ta trditev bolj ne velja ali sploh ne velja, meni manj kot petina mladih. Večina jih meni tudi, da so seznanjeni s pravili, ki veljajo pri objavljanju in komentiranju na spletu. Slabih 70 % (odgovora »bolj velja« ter »povsem velja«) jih pozna možne razloge, da se naprava ne uspe povezati na internet, dobrih 60 % ve, kaj pomeni strinjanje s piškotki na spletni strani, 57 % pa jih je na tekočem s trendi ustvarjanja vsebin na družbenih omrežjih. Najmanj poznavanja izkazujejo glede digitalnih orodij, ki lahko pomagajo starejšim ali ljudem s posebnimi potrebami.

Tabela 5 in Tabela 6 prikazujeta odgovore, preračunane v številska povprečja, pri čemer število 1 pomeni, da posamezna trditev »sploh ne velja«, 5 pa da »povsem velja«. Primerjava glede na spol kaže na bistvene razlike predvsem glede ustvarjanja digitalnih vsebin (poznavanje

trenda ustvarjanja vsebin na družbenih omrežjih), kjer trditev bistveno bolj velja za ženske, medtem ko svoje poznavanje piškotkov (varnost) bolje ocenjujejo moški.

Tabela 5: Samoocenjevanje znanj – 5 domen po okviru Digcomp – glede na spol

Domena (Digcomp) – povprečja glede na spol (moški/ženski)	**Skupno** (N=567)	Moški (N=279)	Ženski (N=257)
Informacijska in medijska pismenost	**4,11**	4,17	4,03
Komuniciranje in sodelovanje	**3,96**	3,94	3,96
Ustvarjanje digitalnih vsebin	**3,53**	3,30	3,78
Varnost	**3,61**	3,89	3,30
Reševanje problemov *(2 spremenljivki)*	**3,31**	3,46	3,11

Glede na zaposlitveni status ponovno izstopa nižje poznavanje piškotkov (varnost) s strani dijakov v primerjavi z drugimi skupinami. Pri večini vprašanj izstopajo brezposelni, ki izkazujejo nadpovprečno samooceno znanja pri vseh področjih, z izjemo informacijske in podatkovne pismenosti: manj se strinjajo s trditvijo, da »z uporabo istih iskalnih nizov v različnih brskalnikih pridejo do različnih rezultatov«.

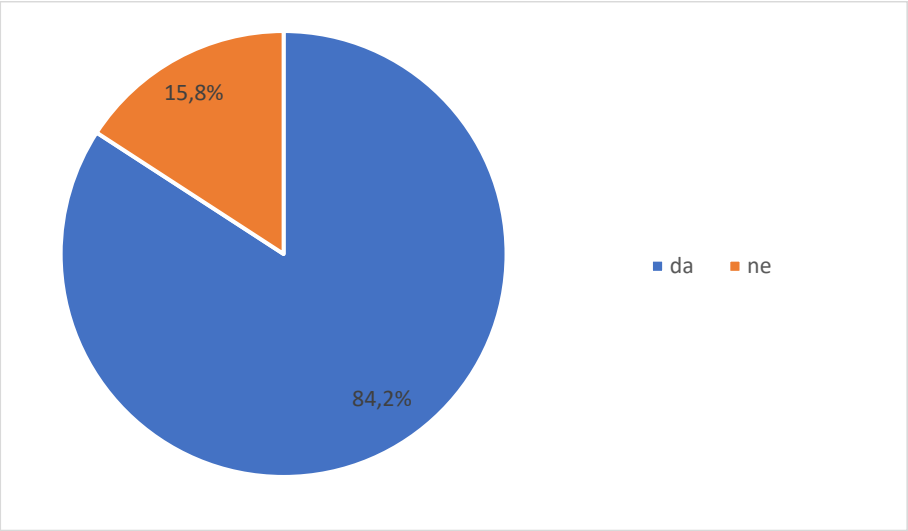
Tabela 6: Samoocenjevanje znanj – 5 domen po okviru Digcomp – glede na status

Domena (Digcomp) - povprečja glede na zaposlitveni status	**Skupno (N=567)**	Dijak (N=131)	Študent (N=254)	Zaposlen (N=115)	Brezposeln (N=28)
Informacijska in medijska pismenost	**4,11**	4,12	4,22	4,04	3,63
Komuniciranje in sodelovanje	**3,96**	3,88	3,98	4,06	4,19
Ustvarjanje digitalnih vsebin	**3,53**	3,63	3,48	3,41	4,27
Varnost	**3,61**	3,26	3,67	3,67	4,25
Reševanje problemov *(2 spremenljivki)*	**3,31**	3,18	3,31	3,39	3,63

6 Raba orodij umetne inteligence

Ankentirance smo vprašali tudi, ali so že uporabljali orodja umetne inteligence in 84 % jih je odgovorilo pritrdilno, od tega 8 % več žensk kot moških (Tabela 7). Pri dijakih in študentih ni bistvene razlike v uporabi, prav tako je 82 % nezaposlenih že uporabilo orodja umetne inteligence, medtem ko je bilo med zaposlenimi 20 % manj uporabnikov (Tabela 8).

Slika 7: Uporaba orodij generativne umetne inteligence



N=558
Vprašanje: Ali ste že uporabili orodja generativne umetne inteligence?

Tabela 7: Uporaba orodij generativne umetne inteligence glede na spol

spol	%	N
Moški	80,6 %	295
Ženski	88,3 %	260

Vprašanje: Ali ste že uporabili orodja generativne umetne inteligence?

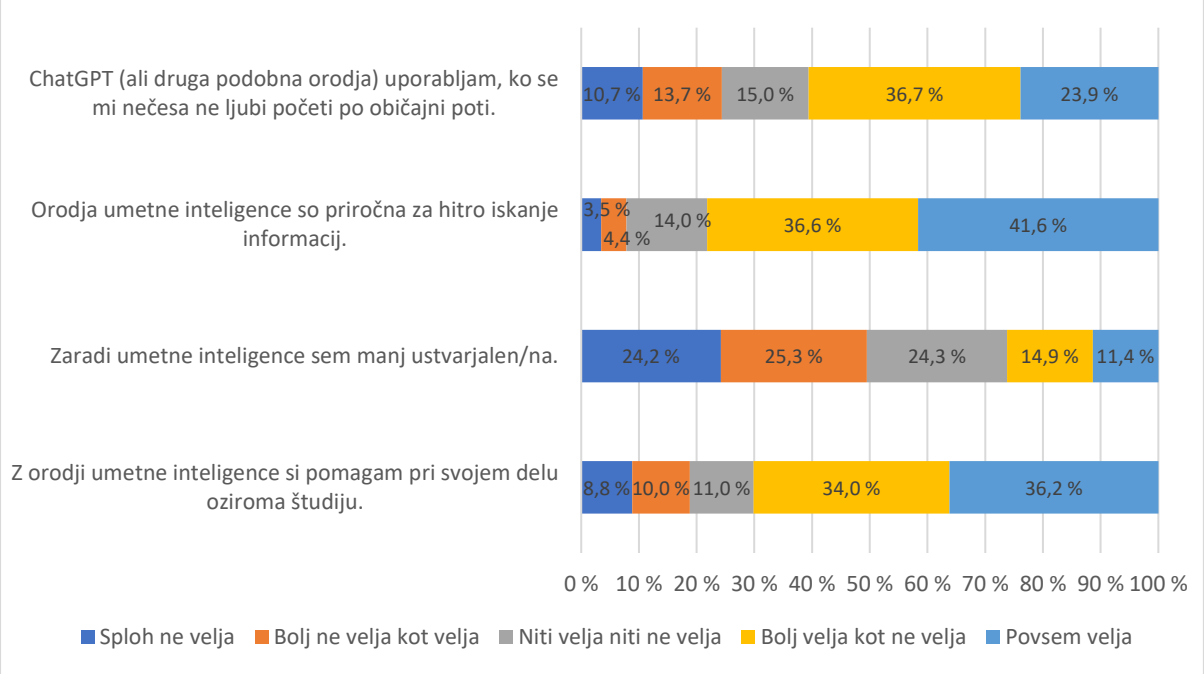
Tabela 8: Uporaba orodij generativne umetne inteligence glede na status

status	%	N
Dijak	91,9 %	131
Študent	92,5 %	252
Zaposlen	62,3 %	115
Brezposeln	82,5 %	28

Vprašanje: Ali ste že uporabili orodja generativne umetne inteligence?

Vprašani v 60 % uporabljajo orodja umetne inteligence, ko si jim česa ne ljubi početi po običajni poti, 78 % pa jih uporablja kot priročen vir za hitro iskanje informacij. Polovica vprašanih orodij umetne inteligence ne vidi kot nekaj, kar bi jim zmanjševalo kreativnost. Da so zaradi orodij umetne inteligence manj ustvarjalni, je ocenilo 26,3 % anketiranih. Kar 70 % vseh anketiranih si z orodji umetne inteligence pomaga pri svojem delu oziroma študiju.

Slika 8: Uporaba generativne umetne inteligence



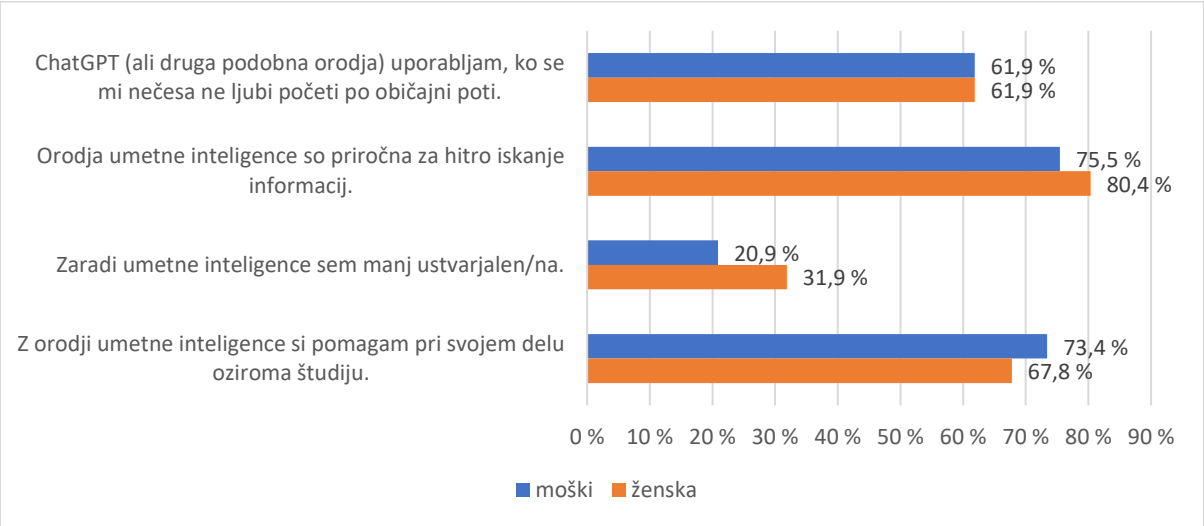
N=464
Vprašanje: V kolikšni meri za vas velja naslednje glede uporabe generativne umetne inteligence.

Manjša razlika med spoloma se je pokazala pri uporabi orodij umetne inteligence za hitro iskanje, ki ga moški uporabljajo v 75,5 %, ženske pa 80,4 %. 10 % več žensk tudi meni, da so zaradi uporabe orodij umetne inteligence manj kreativne, pri študiju ali delu 5,6 % žensk manj uporablja orodja umetne inteligence. Enak odstotek moških in žensk pa orodja umetne inteligence uporablja, ko se jim nečesa ne ljubi početi po običajni poti (Slika 9).

Med anketiranci je razvidna tudi razlika glede na njihov status (Slika 10). Največkrat orodja umetne inteligence uporabljajo študenti, ko se jim nečesa ne ljubi početi po običajni poti (65,9 %), sledijo dijaki (65,9 %), brezposelni (57,5 %) in najmanj zaposleni (49,1 %). Ali so orodja umetne inteligence priročna za hitro iskanje informacij, se v precej enaki meri strinjajo anketiranci vseh statusov, medtem ko imajo zaposleni najmanjši občutek, da so zaradi uporabe umetne inteligence manj kreativni. Tako jih meni le 9,8 %, medtem ko je pri dijakih, študentih in zaposlenih takšnih nekaj manj kot tretjina.

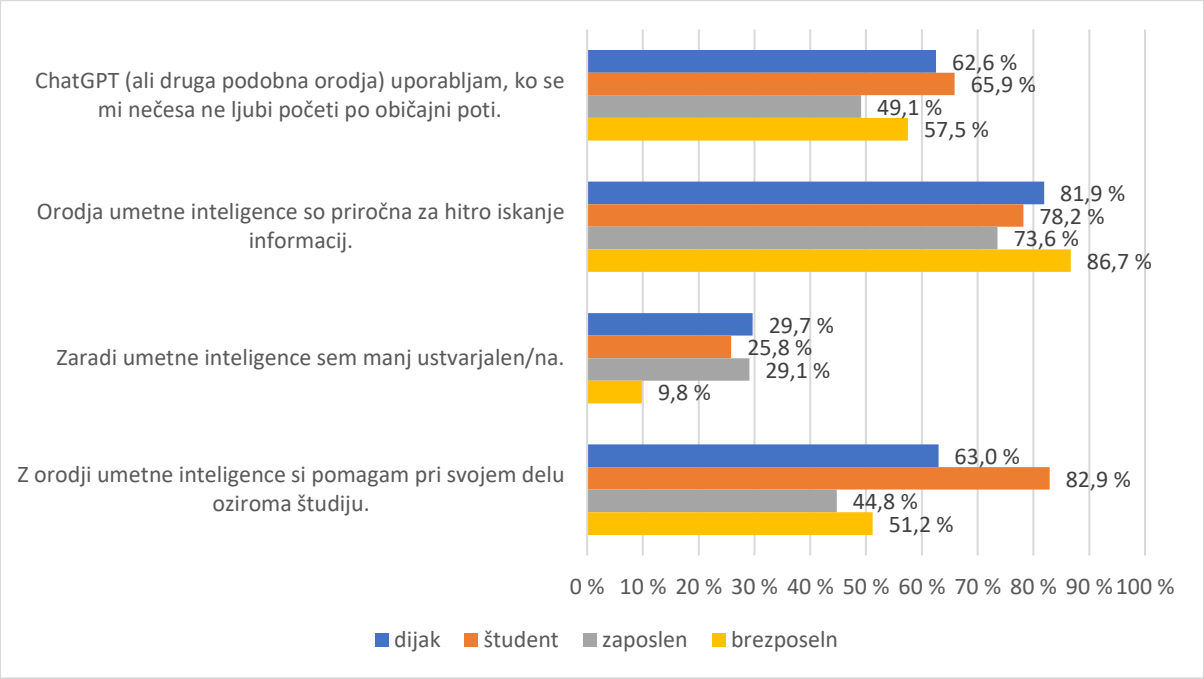
Najbolj orodja umetne inteligence za pomoč pri študiju uporabljajo študenti (82,9 %), sledijo dijaki s 63 %, medtem ko je brezposelnih polovica, zaposlenih pa le 44,8 %.

Slika 9: Uporaba generativne umetne inteligence glede na spol



N (moški) = 224; N (ženske) = 224
Vprašanje: V kolikšni meri za vas velja naslednje glede uporabe generativne umetne inteligence?

Slika 10: Uporaba generativne umetne inteligence glede na zaposlitveni status



N (dijaki) = 120; N (študentje) = 231; N (zaposleni) = 71; N (brezposelni) = 23
Vprašanje: V kolikšni meri za vas velja naslednje glede uporabe generativne umetne inteligence?

7 Digitalna zrelost

Digitalno zrelost smo merili s sklopom vprašanj Digital Maturity Inventory (DIMI), ki so jih razvili Laaber in drugi.[4] Digitalna zrelost je konceptualizirana kot samostojna uporaba digitalnih tehnologij, ki podpira psihološko rast in dobrobit, hkrati pa se znajo uporabniki zaščititi pred potencialnimi grožnjami in upoštevajo potrebe družbenega okolja. Anketiranci so odgovarjali na trditve na petstopenjski lestvici, ki meri pogostost posameznega počutja ob uporabi digitalnih naprav (od »nikoli« do »vedno«).

Trditve predstavljajo naslednje kategorije:

1. Individualna rast v digitalnih kontekstih
2. Zavedanje o digitalnih tveganjih
3. Avtonomna raba mobilnih naprav
4. Avtonomija znotraj digitalnih okolij
5. Iskanje podpore glede digitalnih težav
6. Spoštljivost do drugih v digitalnih okoljih
7. Regulacija negativnih čustev v digitalnih okoljih
8. Regulacija impulzov v digitalnih okoljih

Tabela 9 prikazuje odgovore za vsako od trditev, preračunane v povprečne vrednosti od 1 do 5. Višja vrednost praviloma pomeni višjo izkazano stopnjo digitalne zrelosti, z izjemo kategorij, povezanih z regulacijo impulzov, kjer višja pogostost posameznega počutja pomeni slabšo regulacijo impulzov. Prav tako pri kategoriji avtonomne rabe mobilnih naprav višja povprečja pomenijo večjo težnjo po priklopljenosti na naprave.

Tabela 9: Digitalna zrelost - skupna povprečja

Kategorije	***Ko uporabljam napravo...***	**Skupno povprečje**
Individualna rast v digitalnih kontekstih	*se naučim kaj koristnega.*	3,68
	pridobivam nove veščine.	3,57
	se naučim kaj novega.	3,33
Zavedanje o digitalnih tveganjih	*mi je moja varnost zelo pomembna.*	4,14
Avtonomna raba mobilnih naprav	*sem vedno povezan/a z internetom, da ne bi česa zamudil/a.*	3,05
	imam občutek, da moram biti ves čas dosegljiv.	2,74

[4] Franziska Laaber, Arnd Florack, Teresa Koch, Marco Hubert, Digital maturity: Development and validation of the Digital Maturity Inventory (DIMI), Computers in Human Behavior, Volume 143, 2023, 107709, ISSN 0747-5632, https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107709.

	imam občutek, da naprava nadzoruje moje življenje.	3,22
Avtonomija znotraj digitalnih okolij	*samostojno izbiram vsebine, ki si jih želim ogledati.*	4,18
	počnem stvari, ki so mi všeč.	4,15
	sam/a odločam, kaj bom počel/a.	4,28
Iskanje podpore glede digitalnih težav	*in naletim na problem z drugo osebo, prosim nekoga za pomoč.*	2,38
	in naletim na tehnično težavo, prosim nekoga za pomoč.	2,55
Spoštljivost do drugih v digitalnih okoljih	*mi je mar za čustva drugih.*	3,82
	in če se s kom ne strinjam, pazim da nisem nesramen/na.	4,02
	poskrbim, da fotografije, ki jih objavim ali pošiljam, ne bi koga užalile ali spravile v težave.	4,28
	spoštujem mnenja in znanje drugih.	4,18
Regulacija impulzov v digitalnih okoljih*	*in me kdo kritizira, se običajno odzovem takoj, ne da bi pomislil/a na posledice.*	2,31
Regulacija negativnih čustev v digitalnih okoljih*	*in me pri tem kaj razjezi, sem še dolgo slabe volje.*	2,11
	in me pri tem kaj razjezi, potrebujem veliko časa, da se spet počutim bolje.	2,09
	in me kdo užali, mu poskusim to tudi vrniti.	2,08
	in me pri tem kaj razjezi, me je težko spraviti v boljšo voljo.	2,17
	in me pri tem kaj razjezi, običajno odreagiram prehitro, kar kasneje tudi obžalujem.	2,06

N=564

Vprašanje: Ko uporabljam napravo,... 5-stopenjska lestvica (1=nikoli, 2=redko, 3=občasno, 4=pogosto, 5=vedno)

V naslednjih tabelah so povprečja preračunana tako, da so trditve v vsaki kategoriji združene. In obenem velja podobno kot prej – trditve glede regulacije negativnih čustev/impulzov so narejene v smeri, da višje povprečje pomeni slabšo regulacijo čustev, v kategoriji »avtonomne rabe mobilnih naprav« pa višja povprečja pomenijo večjo težnjo po priklopljenosti na naprave.

Najvišje povprečje imajo trditve v povezavi z avtonomijo znotraj digitalnih okolij: mladi odrasli menijo, da se povečini sami odločajo o vsebinah, ki si jih ogledujejo na napravah, ter počnejo stvari, ki so jim všeč – skupno je povprečje 4,20, pri čemer ni večje razlike glede na spol. Nasprotno nižja povprečja vidimo pri kategoriji »iskanje podpore glede digitalnih težav«: posebej je to povprečje nizko pri moških (2,33 – kar pomeni, da se redko obrnejo na pomoč drugih).

Tabela 10: Digitalna zrelost - povprečja v kategorijah glede na spol

	Skupno (N=565)	St. odklon	moški (N=279)	St. odklon	ženske (N=257)	St. odklon
Individualna rast v digitalnih kontekstih	3,53	0,76	3,61	0,78	3,48	0,70
Zavedanje o digitalnih tveganjih	4,14	0,99	3,97	1,01	4,32	0,89
Avtonomna raba mobilnih naprav	3,00	0,87	2,95	0,89	3,06	0,81
Avtonomija znotraj digitalnih okolij	4,20	0,71	4,23	0,69	4,21	0,65
Iskanje podpore glede digitalnih težav	2,46	0,94	2,33	0,92	2,62	0,88
Spoštljivost do drugih v digitalnih okoljih	4,07	0,89	3,84	0,86	4,32	0,79
Regulacija impulzov v digitalnih okoljih*	2,15	1,21	2,12	1,20	2,17	1,21
Regulacija negativnih čustev v digitalnih okoljih*	2,06	0,85	2,06	0,84	2,04	0,86

Tabela *11* prikazuje povprečne vrednosti za posamezne kategorije še glede na zaposlitveni status. Razvidno je, da dijaki nižje ocenjujejo lastno zavedanje o digitalnih tveganjih, prav tako pa lastno avtonomijo znotraj digitalnih okolij v primerjavi s študenti, posebej pa z zaposlenimi.

Tabela 11: Digitalna zrelost - povprečja v kategorijah glede na status

	Skupno (n=565)	St. odklon	Dijak (n=131)	St. odklon	Študent (n=254)	St. odklon	Zaposlen (n=115)	St. odklon	Brezposeln (n=28)	St. odklon
Individualna rast v digitalnih kontekstih	3,53	0,76	3,52	0,61	3,64	0,66	4,00	0,76	3,48	0,93
Zavedanje o digitalnih tveganjih	4,14	0,99	4,11	0,97	4,37	0,90	4,34	0,91	4,17	0,95
Avtonomna raba mobilnih naprav	3,00	0,87	3,04	0,86	3,00	0,81	3,21	0,71	2,92	0,85
Avtonomija znotraj digitalnih okolij	4,20	0,71	4,19	0,58	4,34	0,58	4,61	0,63	4,18	0,62
Iskanje podpore glede digitalnih težav	2,46	0,94	2,44	0,84	2,42	0,86	2,59	1,00	2,55	1,25
Spoštljivost do drugih v digitalnih okoljih	4,07	0,89	4,12	0,69	4,01	0,64	4,27	0,82	4,08	0,82
Regulacija impulzov v digitalnih okoljih	2,15	1,21	2,10	0,95	2,07	0,98	2,37	0,99	2,27	1,22
Regulacija negativnih čustev v digitalnih okoljih*	2,06	0,85	1,98	0,59	2,12	0,76	2,13	0,88	2,16	0,94

Tabela *12* prikazuje povezanost med različnimi dimenzijami digitalne zrelosti, kjer so izračunana povprečja za vsako dimenzijo. Iz tabele razberemo, da se vse dimenzije povezujejo pozitivno, so pa nekatere povezave šibke in niso statistično značilne, med nekaterimi dimenzijami pa zaznamo močnejše in statistično značilne povezave.

Zelo močno se povezujeta trditvi »spoštljivost do drugih v digitalnih okoljih« in »regulacija negativnih čustev v digitalnih okoljih« ($r=0,647$, $p<0,01$). Močna je tudi povezanost med »spoštljivost do drugih v digitalnih okoljih« in »zavedanje o digitalnih tveganjih« ($r=0,443$, $p<0,01$). Precejo močno se povezujeta tudi »regulacija negativnih čustev v digitalnih okoljih« in »avtonomna raba mobilnih naprav« ($r=0,391$, $p<0,01$) ter »avtonomija znotraj digitalnih okolij« in »individualna rast v digitalnih kontekstih« ($r=0,362$, $p<0,01$).

Tabela 12: Korelacije med različnimi dimenzijami digitalne zrelosti

	Individualna rast v digitalnih kontekstih	Zavedanje o digitalnih tveganjih	Avtonomna raba mobilnih naprav	Avtonomija znotraj digitalnih okolij	Iskanje podpore glede digitalnih težav	Spoštljivost do drugih v digitalnih okoljih	Regulacija impulzov v digitalnih okoljih	Regulacija negativnih čustev v digitalnih okoljih
Individualna rast v digitalnih kontekstih	1	.193**	.099*	.362**	0,045	.127**	0,056	0,075
Zavedanje o digitalnih tveganjih	.193**	1	0,083	.327**	.119**	.443**	-0,012	-0,061
Avtonomna raba mobilnih naprav	.099*	0,083	1	-0,028	.258**	0,057	.244**	.391**
Avtonomija znotraj digitalnih okolij	**.362****	.327**	-0,028	1	-0,061	.198**	-0,007	-.109*
Iskanje podpore glede digitalnih težav	0,045	.119**	.258**	-0,061	1	.222**	.216**	.348**
Spoštljivost do drugih v digitalnih okoljih	.127**	**.443****	0,057	.198**	.222**	1	-.163**	-.117**
Regulacija impulzov v digitalnih okoljih	0,056	-0,012	.244**	-0,007	.216**	-.163**	1	.647**
Regulacija negativnih čustev v digitalnih okoljih	0,075	-0,061	**.391****	-.109*	.348**	-.117**	**.647****	1

*** - statistično značilna korelacija (p<0.01)*
** - statistično značilna korelacija (p<0.05)*

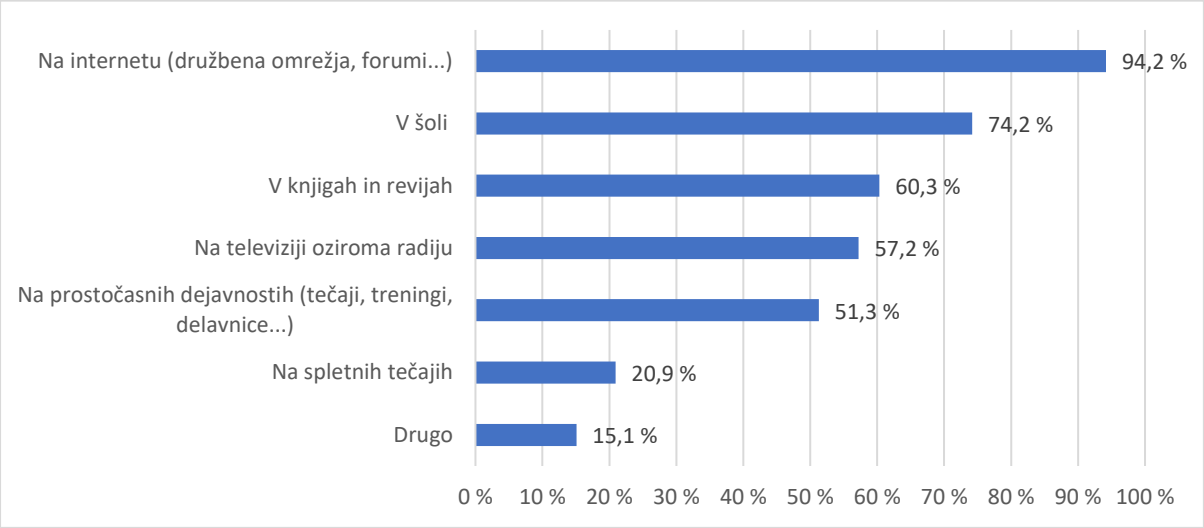
8 Izobraževanje

8.1 Prostori pridobivanja znanj

Zanimalo nas je, kje mladi odrasli običajno pridobivajo znanja oziroma ideje za stvari, ki jih trenutno zanimajo v vsakdanjem življenju. Anketiranci so lahko izbrali več odgovorov hkrati, najbolj pogosto pa so izbrali odgovor »na internetu (družbena omrežja, forumi)« - tako je izbralo 94 % vseh anketiranih. Veliko mladih odraslih ideje in znanje pridobi tudi znotraj šolskega sistema (74 %), nad polovico anketiranih pa še preko knjig oz. revij, na TV oz. radiu, ter na prostočasnih dejavnostih.

Razlike med spoloma (Slika 12) pri večini prostorov pridobivanja znanj niso velike, največja izjema so televizija in radio, kjer ženske v veliko večji meri najdejo znanja oz. ideje (68 % žensk ter samo 48 % moških). Približno 10 % več žensk ideje ali znanja pridobi še preko knjig in revij (dve tretjini vseh žensk, 55 % moških), ter v šoli (tri četrtine vseh žensk, slabi dve tretjini moških).

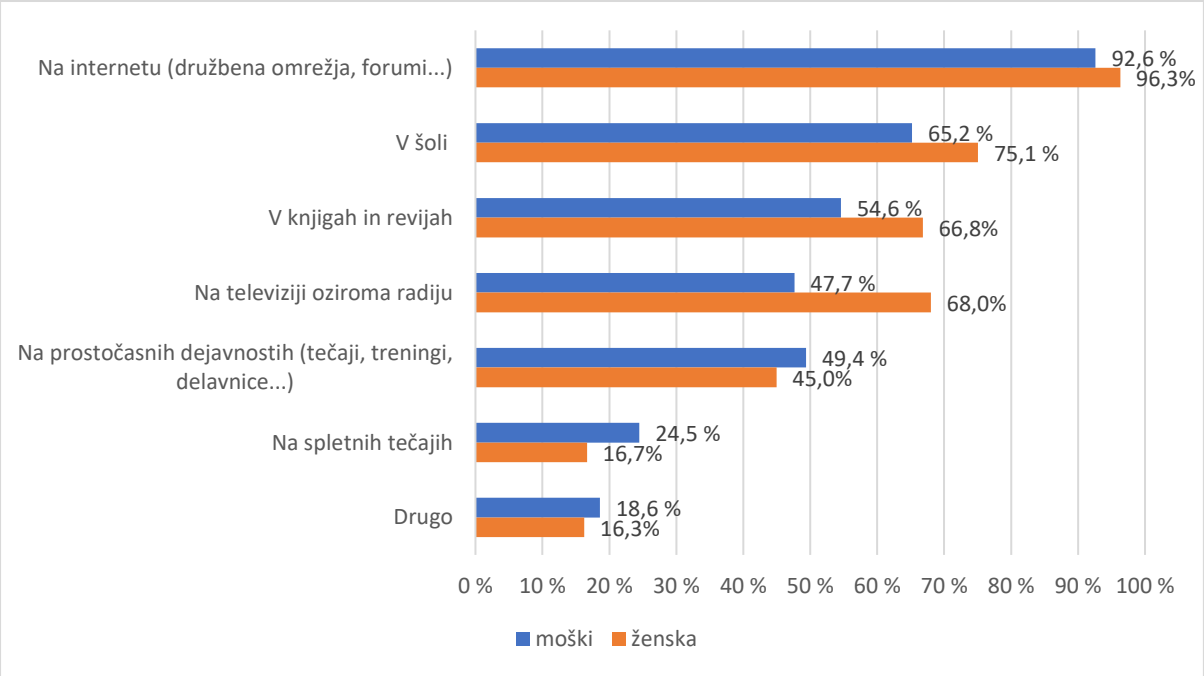
Slika 11: Viri pridobivanja znanj



N=549

Vprašanje: Kje običajno pridobivate znanja oziroma ideje za stvari, ki vas trenutno zanimajo v vsakdanjem življenju?

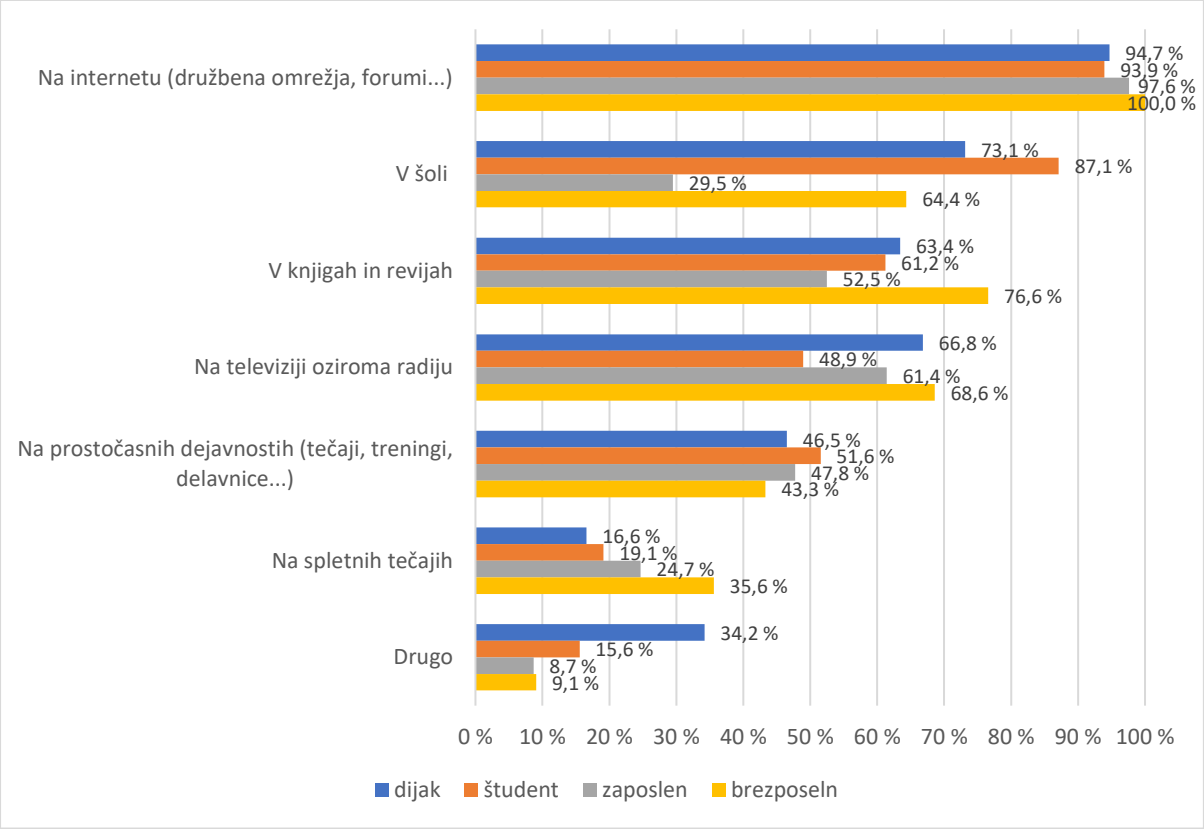
Slika 12: Prostori pridobivanja znanj - glede na spol



N (moški) = 279; N (ženske) = 255
Vprašanje: Kje običajno pridobivate znanja oziroma ideje za stvari, ki vas trenutno zanimajo v vsakdanjem življenju?

Glede na zaposlitveni status se je pokazalo nekaj razlik pri specifičnih prostorih pridobivanja znanj. Segment študentov podpovprečno malo svoje ideje dobiva na televiziji in radiu (manj od polovice, ostali vsaj 61 % oz. več), zaposleni pa podpovprečno malo v knjigah in revijah.

Slika 13: Prostori pridobivanja znanj - glede na status

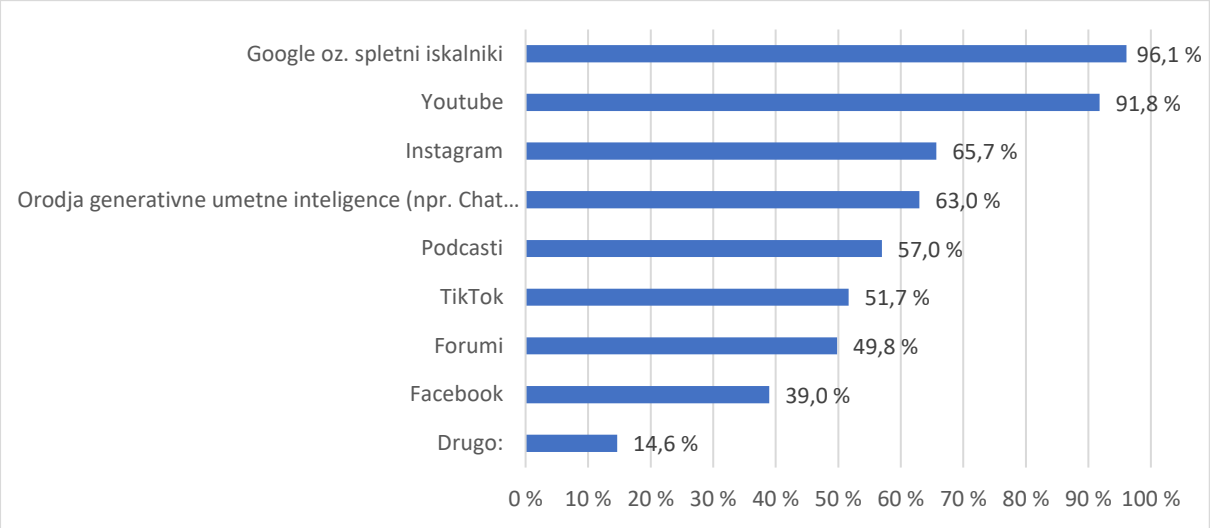


N (dijaki) = 131; N (študentje) = 252; N (zaposleni) = 115; N (brezposelni) = 28
Vprašanje: Kje običajno pridobivate znanja oziroma ideje za stvari, ki vas trenutno zanimajo v vsakdanjem življenju?

Anketiranci, ki svoje ideje in znanja pridobivajo na internetu, so nadalje izbrali specifična omrežja oz. aplikacije, ki jih za ta namen uporabljajo (Slika 14). Prednjačijo predvsem Google oz. drugi spletni iskalniki (96 % vseh anketirancev), YouTube (92 %), nad polovico anketirancev za ta namen uporablja še Instagram (66 %), orodja generativne umetne inteligence (63 %), podcaste (57 %), TikTok (52 %), tudi forume pa še približno polovica vseh.

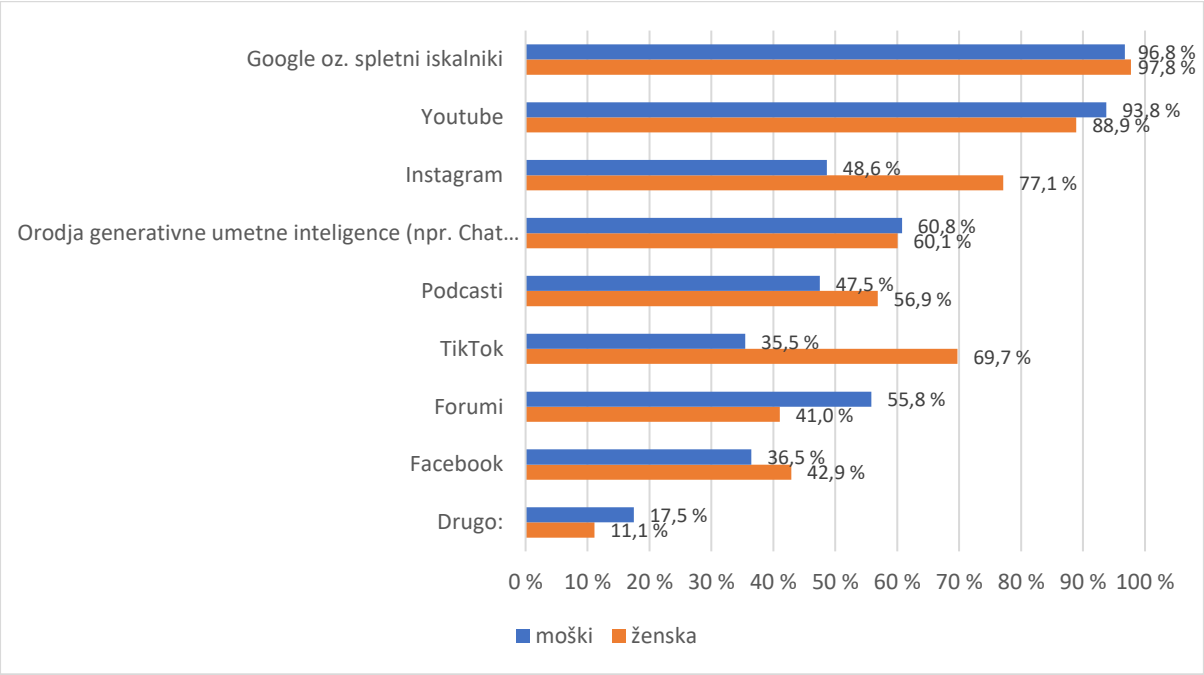
Pri tem je pokazala večja razlika glede na spol (Slika 15) predvsem pri rabi dveh družbenih omrežij – Instagram, ki ga za ta namen uporablja 77 % žensk in manj kot polovica moških, ter TikTok, ki ga uporablja približno 70 % žensk in le 35 % moških.

Slika 14: Viri pridobivanja znanj na spletu



N=510
Vprašanje: Dejali ste, da pridobivate znanje tudi na spletu. Kje na spletu pridobivate znanje oziroma ideje za stvari, ki vas zanimajo v vsakdanjem življenju?

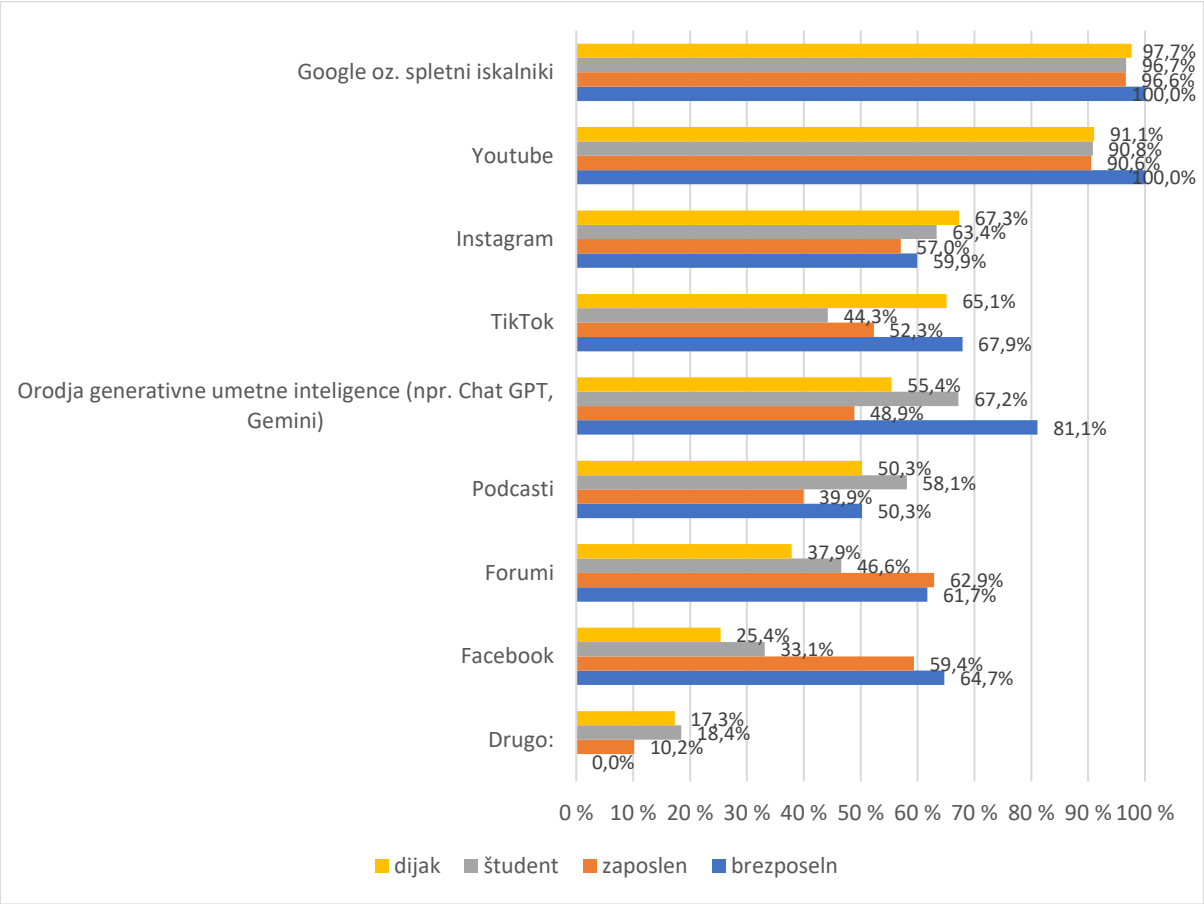
Slika 15: Viri pridobivanja znanj na spletu - glede na spol



N (moški) = 254; N (ženske) = 247
Vprašanje: Dejali ste, da pridobivate znanje tudi na spletu. Kje na spletu pridobivate znanje oziroma ideje za stvari, ki vas zanimajo v vsakdanjem življenju?

Nekaj razlik se je pokazalo tudi glede na zaposlitveni status. Dijaki in študentje v nekaj manjši meri uporabljajo forume ter Facebook kot zaposleni in brezposelni (npr. Facebook četirtina % dijakov, tretjina študentov, in več kot polovica zaposlenih in brezposelnih). TikTok uporabljajo v največji meri dijaki in brezposelni (približno dve tretjini), najmanj pa študentje (44 %). V primerjavi z drugimi populacijami, zaposleni v manjši meri za pridobivanje znanj in idej uporabljajo podcaste (40 %, ostali več kot polovica, največ študentje – 58 %). Pri brezposelnih izstopajo orodja generativne umetne inteligence, ki jih uporablja 81 % brezposelnih. Tudi tu je najmanjši delež na strani zaposlenih – orodja UI uporablja manj kot polovica zaposlenih.

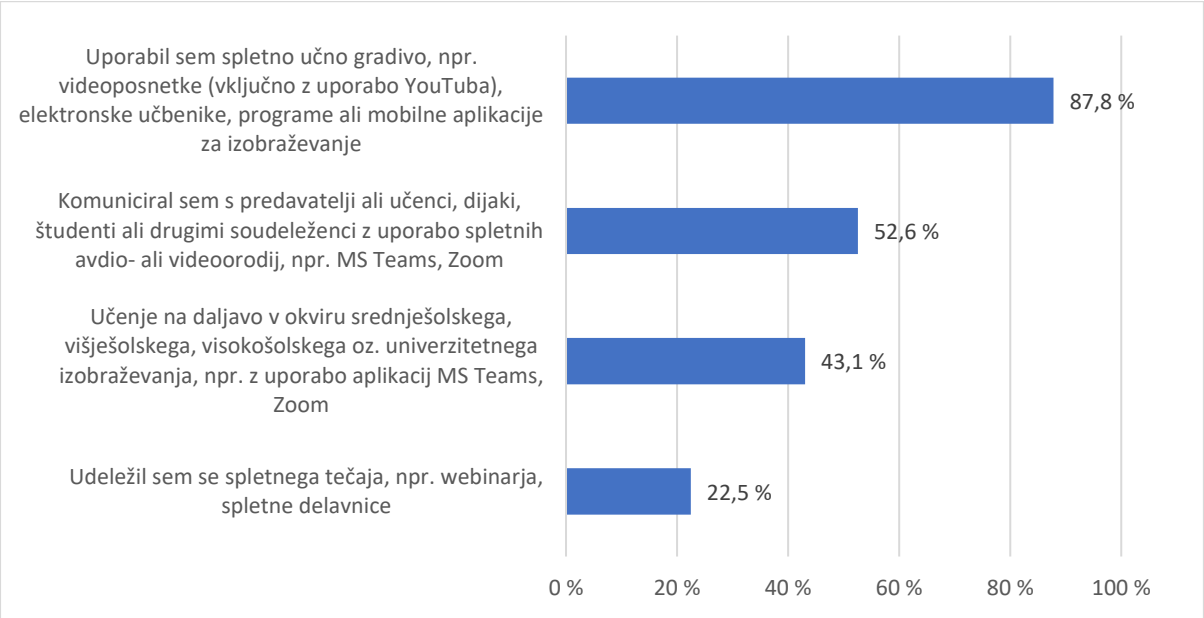
Slika 16: Viri pridobivanja znanj na spletu - glede na status



N (dijaki) = 124; N (študentje) = 233; N (zaposleni) = 112; N (brezposelni) = 28
Vprašanje: Kje običajno pridobivate znanja oziroma ideje za stvari, ki vas trenutno zanimajo v vsakdanjem življenju?

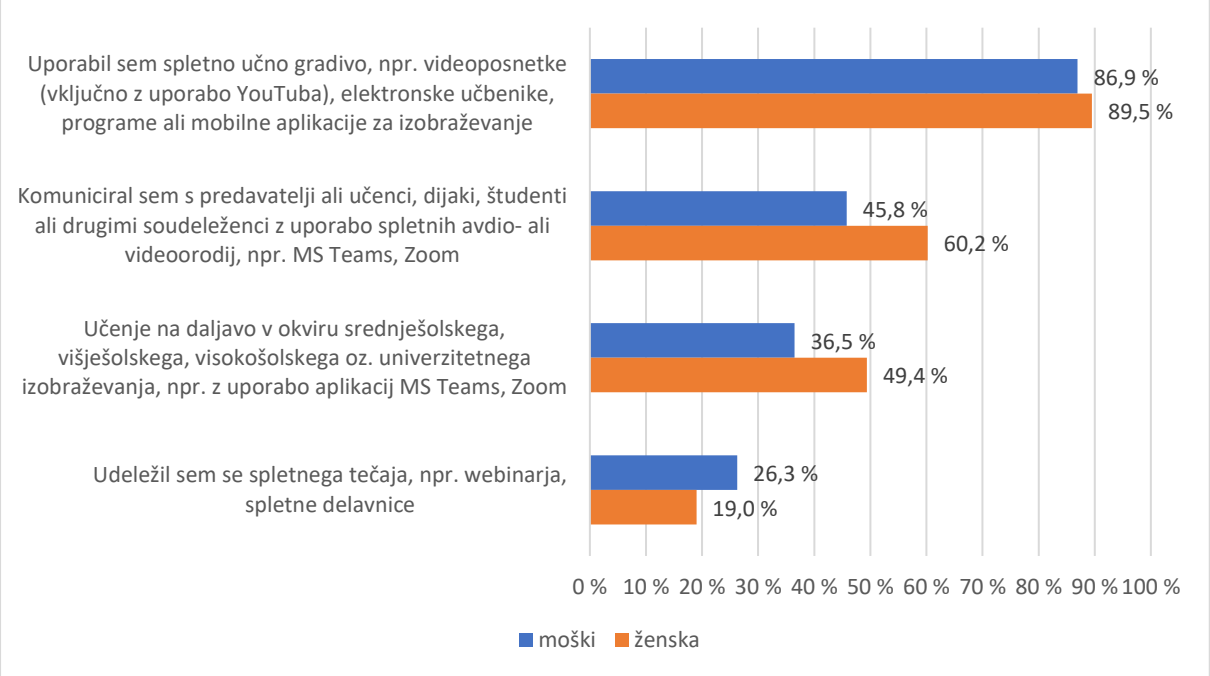
V nadaljevanju nas je zanimalo, če so mladi prek interneta izvedli specifične izobraževalne aktivnosti v okviru izobraževanja, službe, ali za zasebne namene. Med naštetimi možnostmi (Slika 17) so anketiranci v daleč največji meri izbrali »spletno učno gradivo, npr. videoposnetke, e-učbenike, programe, mobilne aplikacije«. To ni presenetljivo, saj so že pred tem mladi množično izbrali YouTube kot enega glavnih virov pridobivanja znanj in idej. Več kot polovica mladih je uporabljala tudi spletna orodja kot so Zoom ali Teams za namen komuniciranja s predavatelji ali drugimi učenci. Nekaj manj, 43 %, jih je ta orodja uporabljala za učenje na daljavo v okviru izobraževanja (univerze, SŠ, višje šole, ipd.). Manj kot četrtina se je udeležila spletnih tečajev oz. delavnic.

Slika 17: Izobraževalne aktivnosti mladih



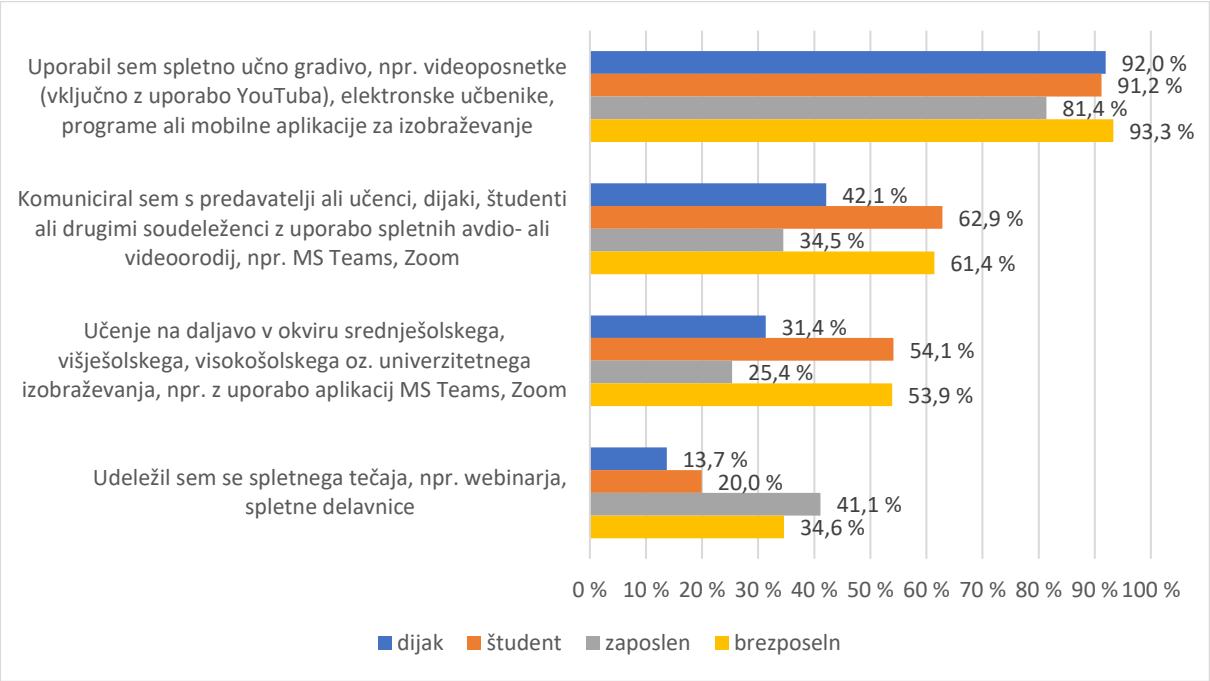
N=463
Vprašanje: Katere od navedenih izobraževalnih aktivnosti v okviru izobraževanja, službe ali za zasebne namene ste izvedli prek interneta v zadnjih 3 mesecih? Udeležil sem se spletnega tečaja, npr. webinarja, spletne delavnice

Slika 18: Izobraževalne aktivnosti mladih - glede na spol



N (moški) = 237; N (ženske) = 214
Vprašanje: Katere od navedenih izobraževalnih aktivnosti v okviru izobraževanja, službe ali za zasebne namene ste izvedli prek interneta v zadnjih 3 mesecih? Udeležil sem se spletnega tečaja, npr. webinarja, spletne delavnice

Slika 19: Izobraževalne aktivnosti mladih - glede na status

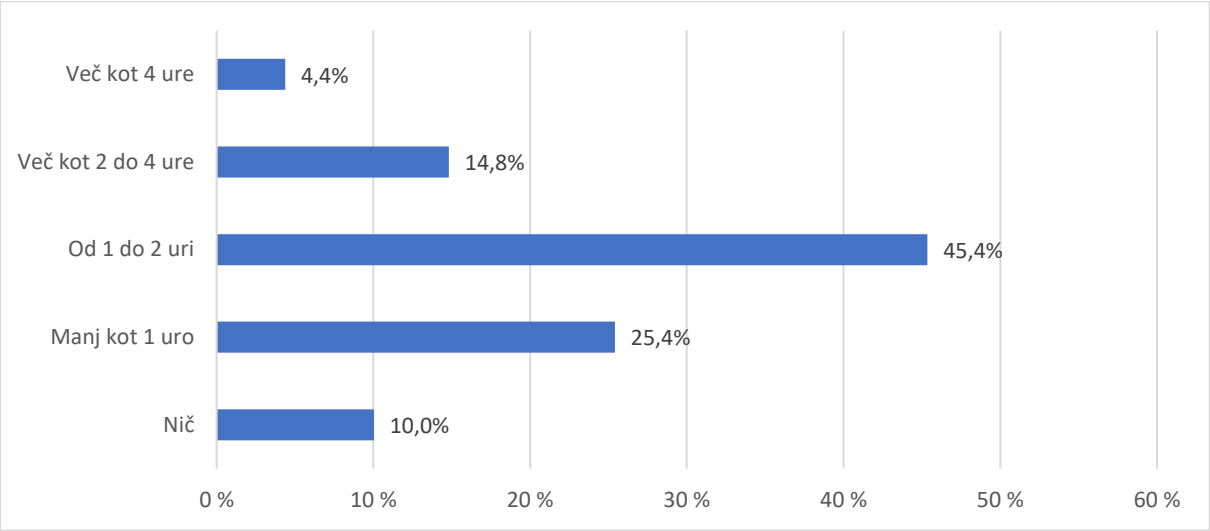


N (dijaki) = 118; N (študentje) = 242; N (zaposleni) = 70; N (brezposelni) = 15
Vprašanje: Katere od navedenih izobraževalnih aktivnosti v okviru izobraževanja, službe ali za zasebne namene ste izvedli prek interneta v zadnjih 3 mesecih? Udeležil sem se spletnega tečaja, npr. webinarja, spletne delavnice

8.2 Pomen pridobivanja digitalnih veščin

Naslednja vprašanja so se dotikala pomena, ki ga mladi dajejo izboljševanju digitalnih veščin. Največji delež mladih je odgovoril, da je za organizirano izboljševanje digitalnih veščin pripravljen odšteti od 1 do 2 uri na teden (45 % vseh odgovorov). Še četrtina bi za to porabila manj kot 1 uro, desetina udeležencev pa za to ne bi namenila nič časa.

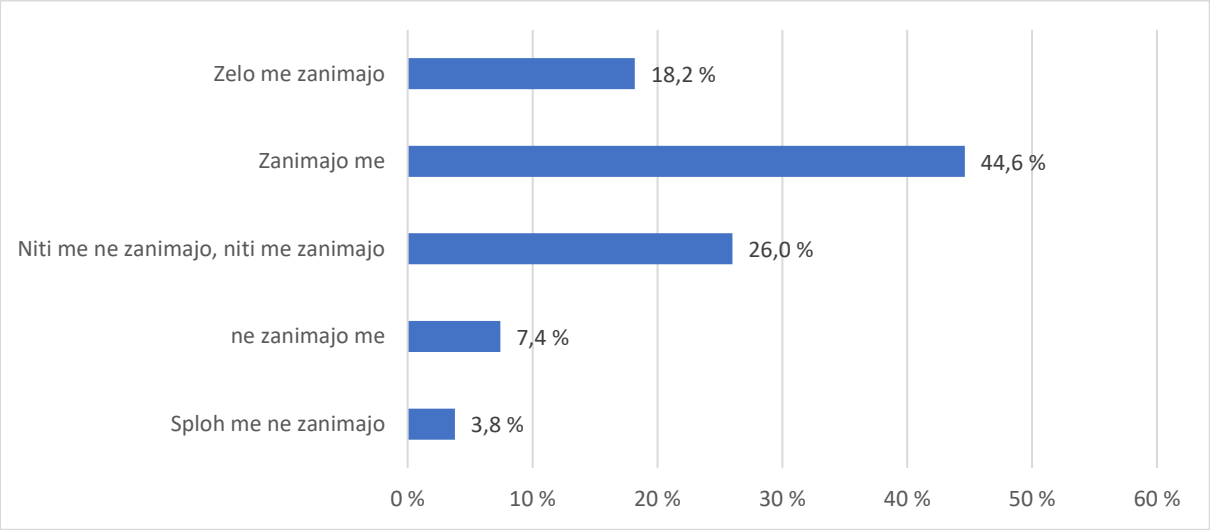
Slika 20: Pripravljenost za organizirano izboljševanje digitalnih veščin



N=513
Vprašanje: Koliko ur na teden pa bi bili vi pripravljeni nameniti organiziranemu izboljševanju digitalnih veščin?

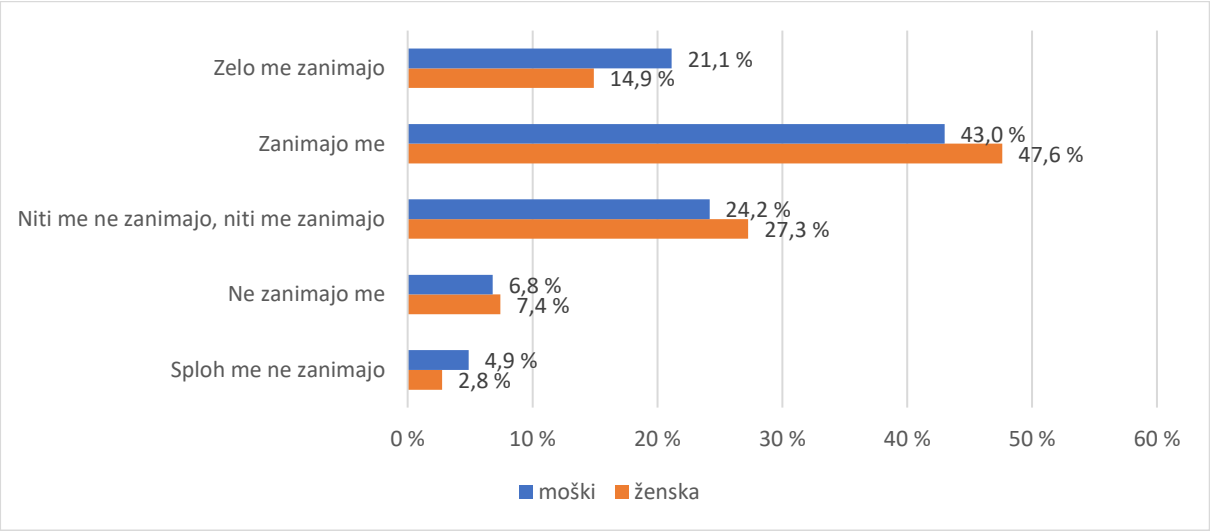
Po drugi strani mladi kažejo interes za digitalne tehnologije (vštete so »mobilne aplikacije, socialna omrežja, programi za urejanje fotografij, ipd.). Da jih te tehnologije »zelo zanimajo«, meni 18 %, »zanimajo« pa 45 % (Slika 21: Zanimanje za digitalne tehnologije). Glede na spol (Slika 22) razlika ni velika, je pa pri moških odstotek teh, ki jih digitalne tehnologije »zelo zanimajo« še nekoliko višji (21 %).

Slika 21: Zanimanje za digitalne tehnologije



N=546
Vprašanje: V kolikšni meri vas zanimajo digitalne tehnologije na splošno, kot so mobilne aplikacije, socialna omrežja, programi za urejanje fotografij itd.?

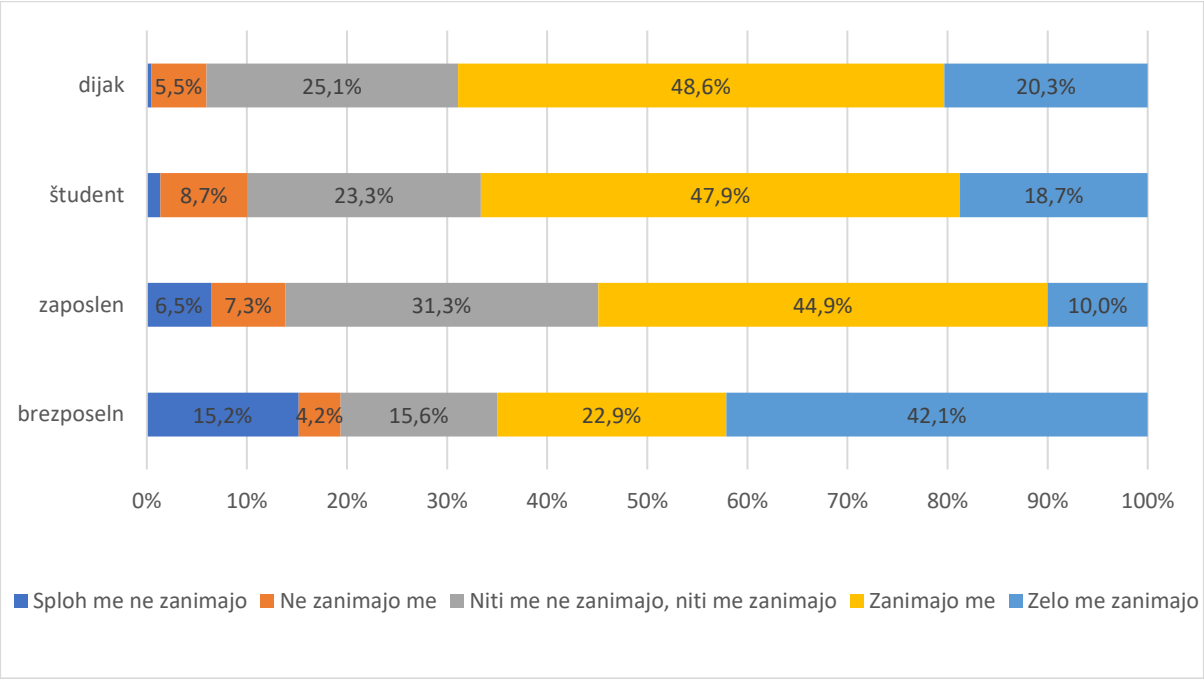
Slika 22: Zanimanje za digitalne tehnologije - glede na spol



N (moški) = 278; N (ženske) = 255
Vprašanje: V kolikšni meri vas zanimajo digitalne tehnologije na splošno, kot so mobilne aplikacije, socialna omrežja, programi za urejanje fotografij itd.?

Pri pogledu na odgovore glede na zaposlitveni status, pa je razvidno, da digitalne tehnologije sicer v povprečju zanimajo vsak segment, je pa pri zaposlenih, še nekoliko bolj pa pri brezposelnih, večji odstotek takih, ki jih tehnologije »sploh ne zanimajo«. Seštevek teh, ki jih »zanimajo« ali »zelo zanimajo« je najmanjši pri zaposlenih, a še vedno večji od polovice vseh anketiranih (55 % - pri dijakih, študentih, ter brezposelnih, je seštevek odgovorov »zanimajo me« in »zelo me zanimajo« približno dve tretjini vseh).

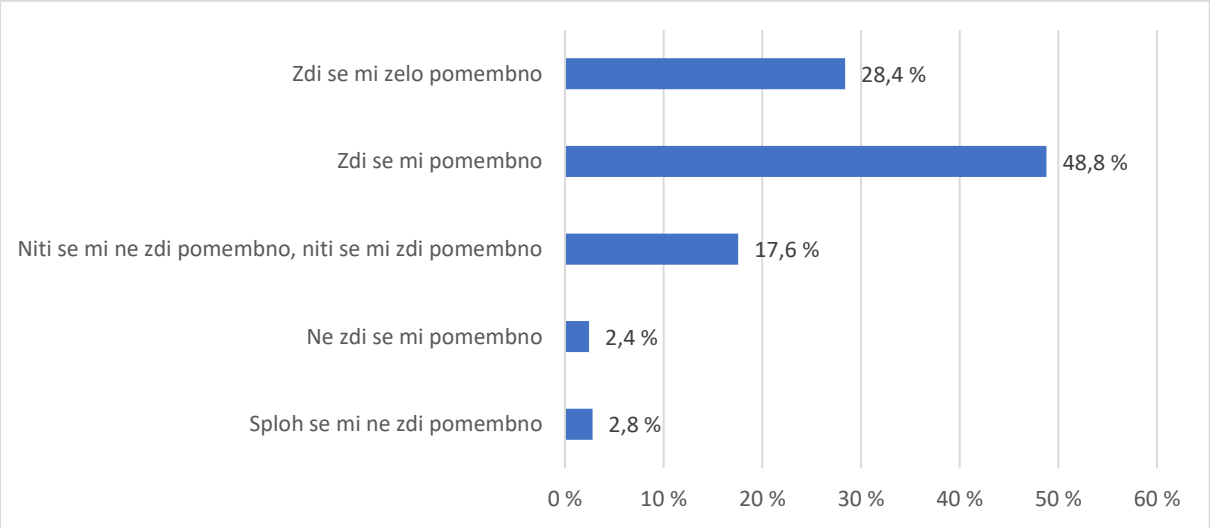
Slika 23: Zanimanje za digitalne tehnologije - glede na status



N (dijaki) = 131; N (študentje) = 249; N (zaposleni) = 115; N (brezposelni) = 28
Vprašanje: V kolikšni meri vas zanimajo digitalne tehnologije na splošno, kot so mobilne aplikacije, socialna omrežja, programi za urejanje fotografij itd.?

Odgovori na vprašanje o pomenu, ki ga mladi dajejo na razvijanje digitalnih veščin oz. uporabi digitalnih tehnologij, kažejo, da se mladim zdi ta tematika zelo pomembna. 28 % vseh meni, da je razvoj teh veščin »zelo pomemben«, še 49 % pa »pomemben«. Pri tem praktično ni nobenih razlik glede na spol, glede na zaposlitveni status pa je razvidno, da študentje menijo, da je razvoj teh veščin nekoliko bolj pomemben kot to v povprečju menijo zaposleni (seštevek odgovorov »zdi se mi pomembno« in »zdi se mi zelo pomembno« je pri študentih 86 %, zaposlenih s takima odgovoroma pa je približno dve tretjini).

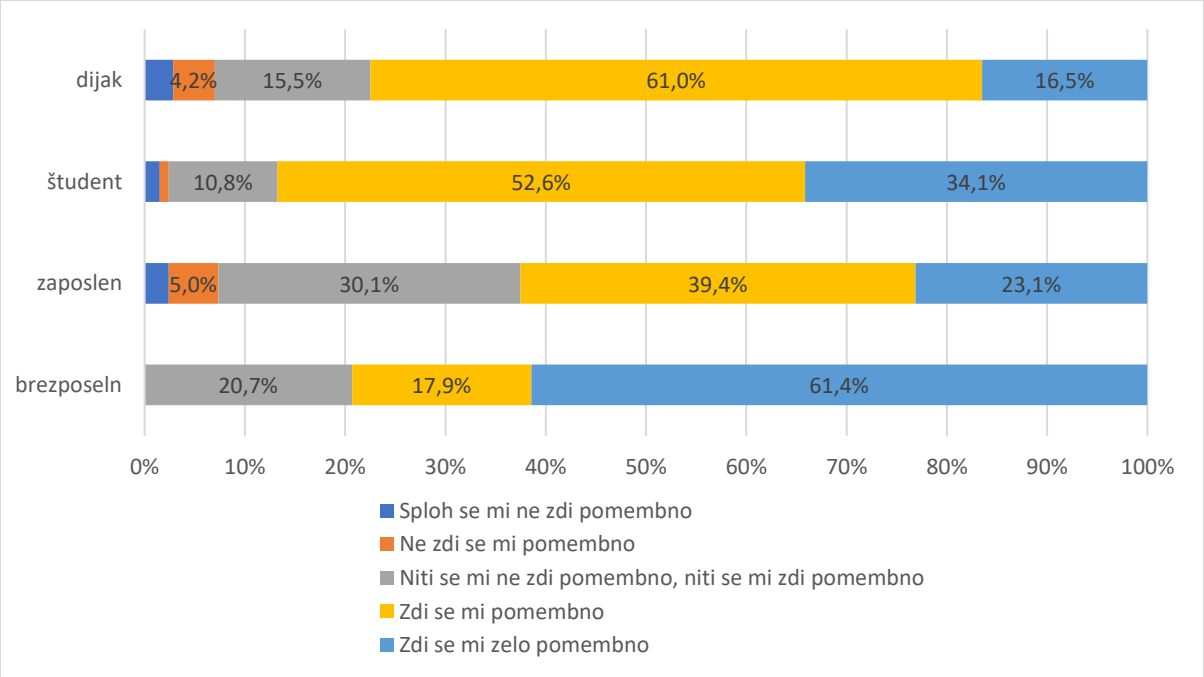
Slika 24: Pomen razvijanja digitalnih veščin



N=547

Vprašanje: Kako pomembno se vam zdi razvijanje digitalnih veščin oz. učenje o uporabi digitalnih tehnologij?

Slika 25: Pomen razvijanja digitalnih veščin - glede na status



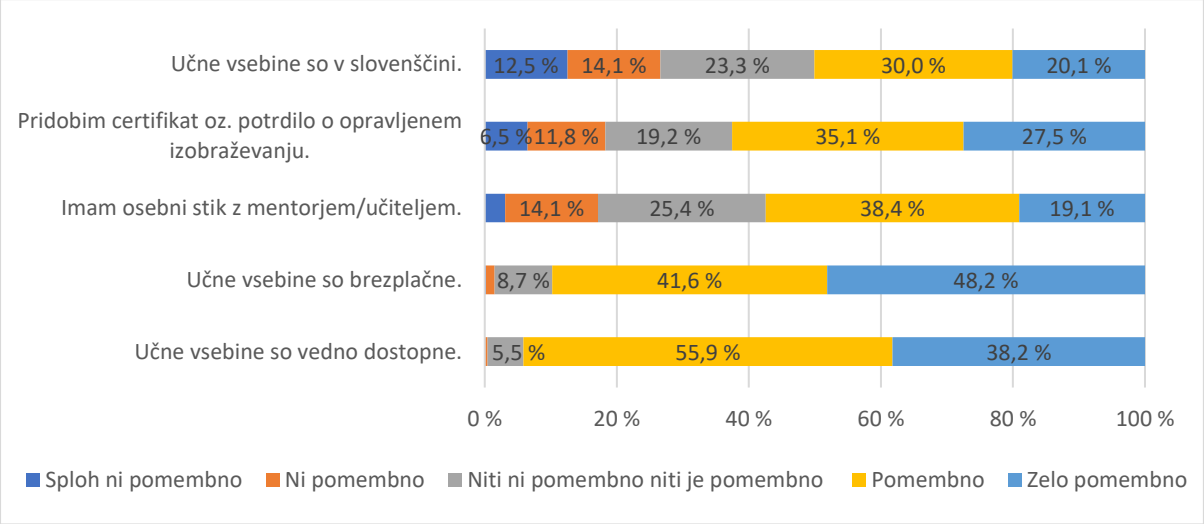
N (dijaki) = 131; N (študentje) = 249; N (zaposleni) = 115; N (brezposelni) = 28

Vprašanje: Kako pomembno se vam zdi razvijanje digitalnih veščin oz. učenje o uporabi digitalnih tehnologij?

8.3 Pridobivanje digitalnih veščin - vsebine

Zanimalo nas je tudi, kaj mladim predstavlja najpomembnejše lastnosti učnih vsebin. Kot je razvidno iz podatkov, je veliki večini mladih pomembno ali zelo pomembno, da so učne vsebine vedno dostopne ter da so brezplačne. Nekaj nad 60 % mladih meni, da je pomembno ali zelo pomembno, da pridobijo certifikat oz. potrdilo o opravljenem izobraževanju. 57 % vseh meni, da je pomembno, ali zelo pomembno, da imajo osebni stik z mentorjem, približno polovica pa meni, da je pomembno ali zelo pomembno, da so učne vsebine v slovenščini.

Slika 26: Kaj je za mlade pomembno pri učnih vsebinah?

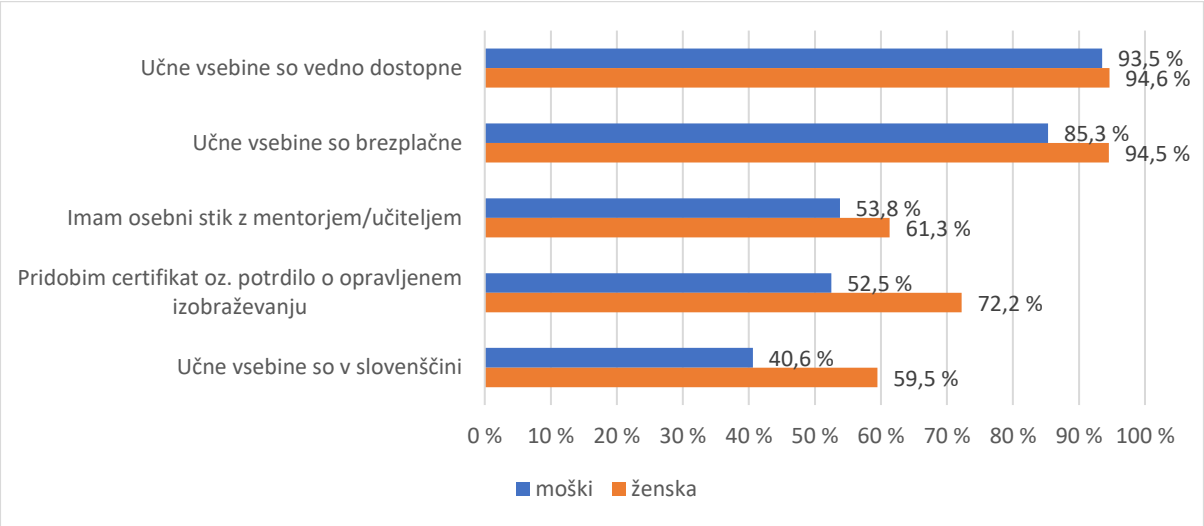


N=514
Vprašanje: Pri pridobivanju digitalnih veščin mi je pomembno:

V spodnjih grafih, ki podatke razbije glede na spol (Slika 27) in na status (Slika 28), so predstavljeni podatki samo za odgovora »pomembno« in »zelo pomembno«. Razvidno je, da ženskam veliko bolj pomeni, da so učne vsebine v slovenščini (60 % v primerjavi z 41 % moških), ter da pridobijo certifikat (da je to pomembno ali zelo pomembno je odgovorilo 72 % žensk ter 52,5 % moških).

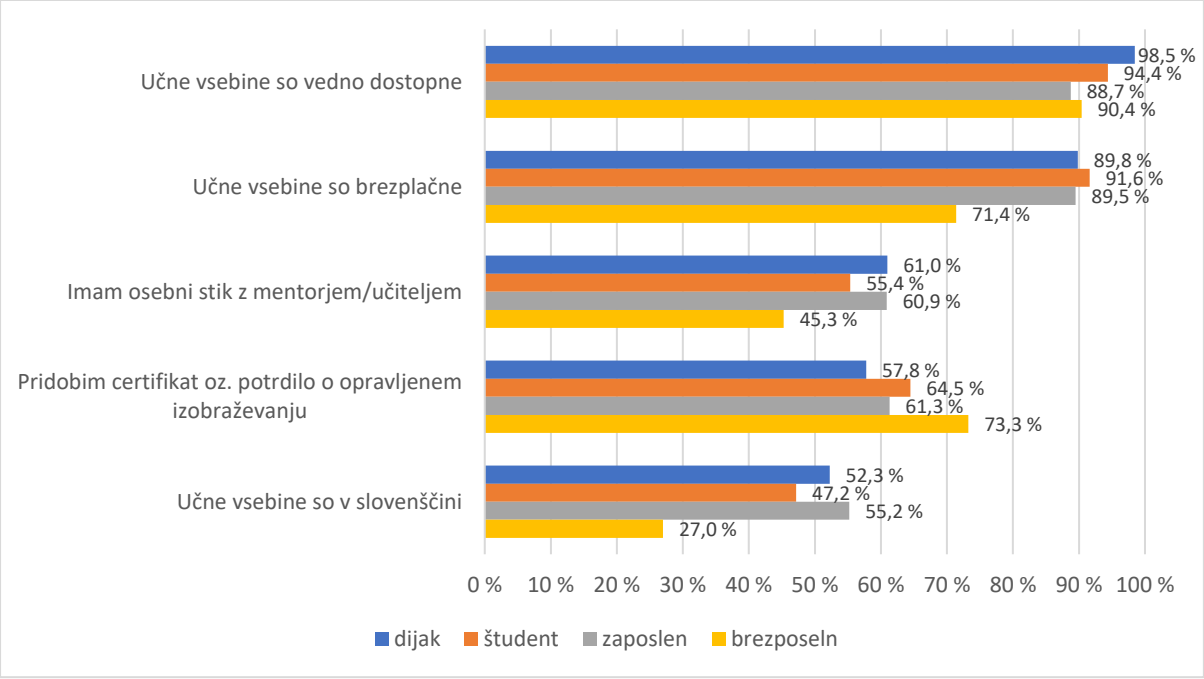
V odgovorih glede na zaposlitveni status bistvenih razlik ni vidnih, je pa segmentu brezposelnih v povprečju manj pomembno, da imajo osebni stik z mentorjem, da so učne vsebine v slovenščini, ter da so učne vsebine brezplačne.

Slika 27: Kaj je pomembno pri vsebinah - glede na spol



N (moški) = 263; N (ženske) = 242
Vprašanje: Pri pridobivanju digitalnih veščin mi je pomembno:

Slika 28: Kaj je pomembno pri vsebinah - glede na status

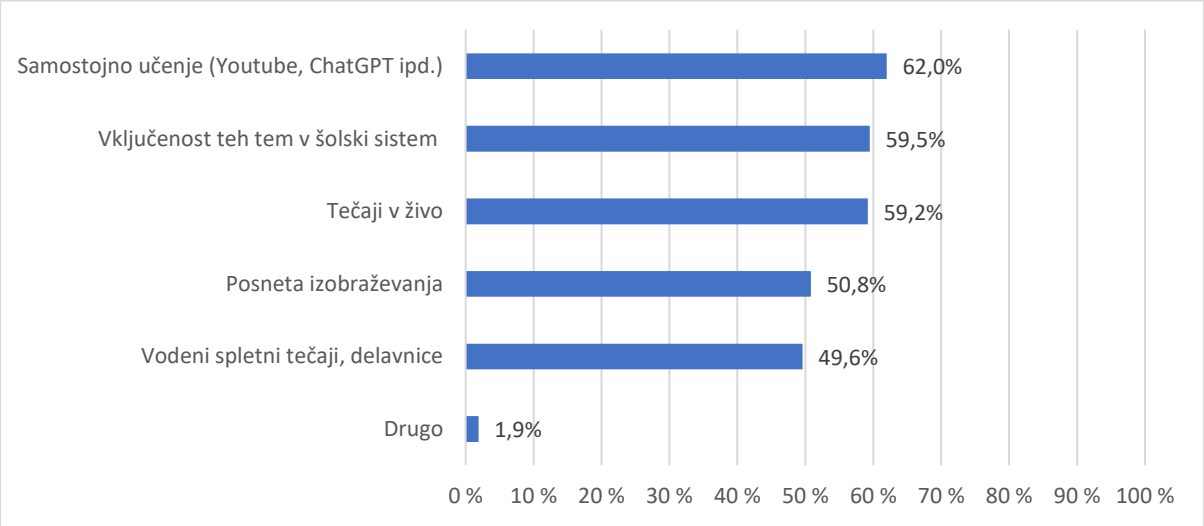


N (dijaki) = 122; N (študentje) = 244; N (zaposleni) = 106; N (brezposelni) = 28
Vprašanje: Pri pridobivanju digitalnih veščin mi je pomembno:

Anketiranci so morali med naštetimi načini za pridobivanje digitalnih veščin izbrati tiste, ki se jim za ta namen zdijo najbolj primerni. Bistvenih razlik med odgovori ni bilo, polovici so se zdeli primerni vodeni spletni tečaji in delavnice, podobnemu odstotku tudi posneta izobraževanja. Okoli 60 % mladih pa je

menilo, da so najprimernejši načini samostojno učenje (YouTube, ChatGPD, ipd.), vključenost teh tem v šolski sistem, ter tečaji v živo.

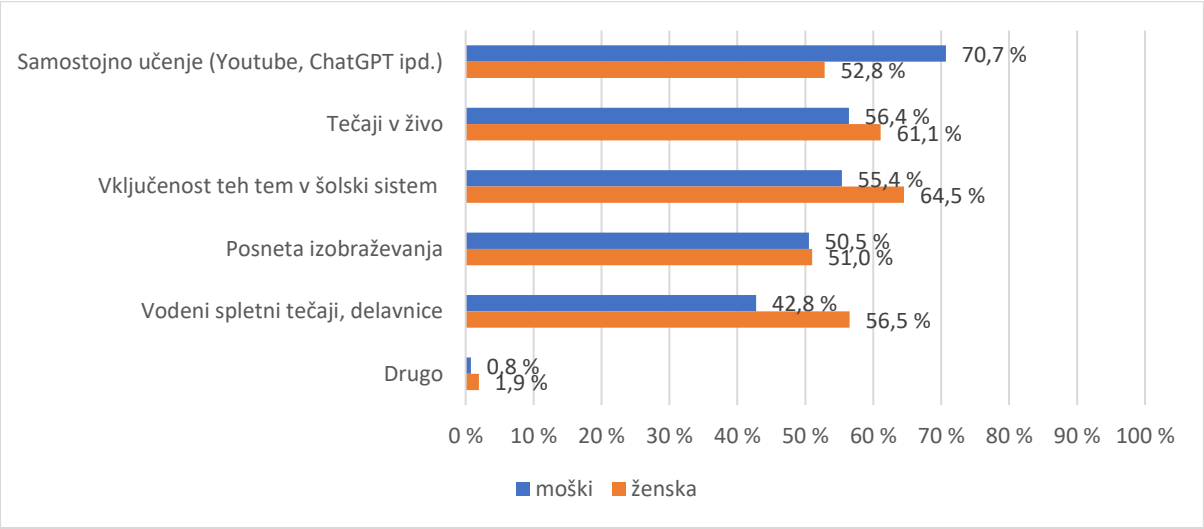
Slika 29: Primerni načini za pridobivanje digitalnih veščin



N=513
Vprašanje: Označite, kateri načini so po vašem mnenju najbolj primerni za pridobivanje digitalnih veščin

Rezultati glede na spol (Slika 30) prikažejo, da se moškim zdi v večjem delu bolj primerno samostojno učenje (70 % moških, 53 % žensk), ostali odgovori oz. načini za pridobivanje digitalnih veščin, pa imajo večjo podporo žensk – predvsem je ta podpora večja pri vključenosti teh tem v šolski sistem (to se zdi kot primeren način za pridobivanje digitalnih veščin 64,5 % ženskam, ter 55 % moškim), ter pri vodenih spletnih tečajih in delavnicah (56,5 % žensk in 43 % moškim).

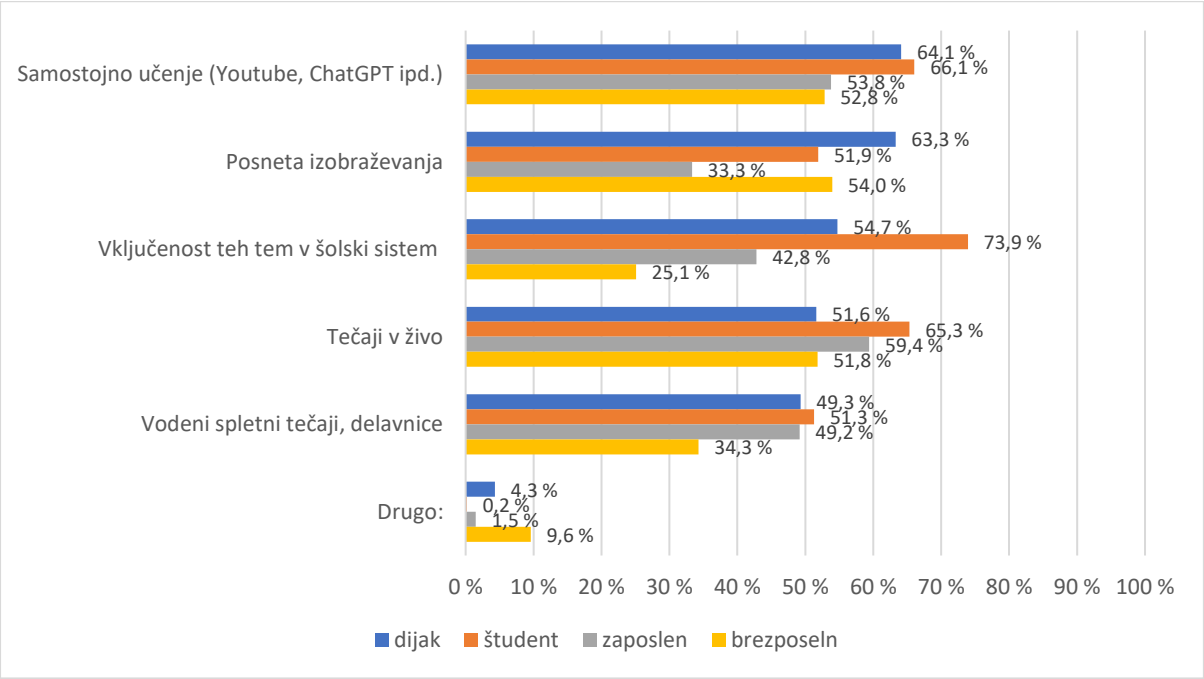
Slika 30: Primerni načini za pridobivanje digitalnih veščin - glede na spol



N (moški)= 263; N (ženske) = 243
Vprašanje: Označite, kateri načini so po vašem mnenju najbolj primerni za pridobivanje digitalnih veščin

Razlike v odgovorih so tudi glede na zaposlitveni status (Slika 31). Samostojno učenje v večjem delu podpirajo študentje in dijaki (približno dve tretjini, medtem ko je med zaposlenimi in brezposelnimi takih dobra polovica). Zaposleni prav tako v bistveno manjši meri menijo, da so primerna posneta izobraževanja (zgolj tretjina vseh zaposlenih, medtem ko je pri ostalih skupinah ta odstotek višji od polovice). Da je primerno vključevanje teh tem v šolski sistem meni velik del študentov (skoraj tri četrtine), dobra polovica dijakov, ter 43 % zaposlenih in celo zgolj četrtina brezposelnih. Zaposleni so kot primeren način za učenje digitalnih veščin še v največji meri podprli tečaje v živo (59 % - kar je v skladu s celotnim povprečjem za ta odgovor)

Slika 31: Primerni načini za pridobivanje digitalnih veščin - glede na status



N (dijaki) = 122; N (študentje) = 245; N (zaposleni) = 106 ; N (brezposelni) = 28
Vprašanje: Označite, kateri načini so po vašem mnenju najbolj primerni za pridobivanje digitalnih veščin

Mladim so bile predstavljene tudi specifične tematike, glede katerih so se morali opredeliti, ali bi si želeli, da se v prihodnje v večji meri umestijo v šolske učne načrte (osnovna, srednja šola).

Da bi si v šolah želeli več tem o računalnikih, programiranju ter tehnoloških novostih (npr. UI, blockchain), meni velika večina anketirancev (71 %), od tega nekaj več moških kot žensk (75 % moških, 68 % žensk) (Tabela 13). Še večja razlika je glede na status (Tabela 14). Te vsebine bi si v osnovnih in srednjih šolah želelo videti 78 % študentov, kar je bistveno večji delež od zaposlenih (60 %).

Tabela 13: Mnenje o vsebinah v šolah – glede na spol in skupno

	moški		ženska		**skupno**	
	n	%	n	%	**n**	**%**
Da	209	74,9 %	174	68,1 %	**385**	**71,3%**
Ne	33	11,7 %	40	15,5 %	**73**	**13,5%**
Ne vem	37	13,4 %	42	16,4 %	**83**	**15,4%**
Skupaj	279	100 %	256	100 %	**540**	**100 %**

Vprašanje: Ali bi si želeli, da bi se v šoli (osnovna/srednja šola) učili več o računalnikih, programiranju in tehnoloških novostih, kot so orodja umetne inteligence, blockchain ipd.

Tabela 14: Mnenje o vsebinah v šolah - glede na status in skupno

	dijak		študent		zaposlen		brezposeln		**skupno**	
	n	%	n	%	n	%	n	%	**n**	**%**
Da	85	65,4 %	196	78,3 %	69	60,2 %	22	80,2 %	**385**	**71,3 %**
Ne	22	16,5 %	30	11,9 %	18	15,7 %	3	10,3 %	**73**	**13,5 %**
Ne vem	24	18,2 %	25	9,9 %	28	24,1 %	3	9,6 %	**83**	**15,4 %**
Skupaj	131	100 %	251	100 %	115	100 %	28	100 %	**540**	**100 %**

Vprašanje: Ali bi si želeli, da bi se v šoli (osnovna/srednja šola) učili več o računalnikih, programiranju in tehnoloških novostih, kot so orodja umetne inteligence, blockchain ipd.

Druga predstavljena tematika je vezana na medijsko vzgojo – učenje o tem, kako oceniti verodostojnost informacij, prepoznati dezinformacije. Ta tematika je dobila še večjo podporo – v šolah bi jo v večji meri želelo videti 86 % vseh, pri čemer je razlika glede na spol zanemarljiva (Tabela 15). Tudi glede na zaposlitveni status je podpora tem tematikam visoka povsod, še v najmanjši meri pri dijakih (še vedno pa bi te teme v šolah želelo videti skoraj 80 % vseh dijakov) (Tabela 16).

Tabela 15: Vsebine v šolah - medijska vzgoja - glede na spol in skupno

	moški		ženska		**skupno**	
	n	%	n	%	**n**	**%**
Da	235	84,4 %	222	86,9 %	462	85,9 %
Ne	24	8,6 %	11	4,5 %	35	6,5 %
Ne vem	20	7,1 %	22	8,6 %	41	7,6 %
Skupaj	278	1	255	1	538	100 %

Vprašanje: Ali bi si želeli, da bi se v šoli (osnovna/srednja šola) učili več o tem, kako oceniti verodostojnost informacij, prepoznati dezinformacije ipd.

Tabela 16: Vsebine v šolah - medijska vzgoja - glede na status in skupno

	dijak	študent	zaposlen	brezposeln	**skupno**



	n	%	n	%	n	%	n	%	**n**	**%**
Da	104	79,4%	223	89,0%	95	82,8%	25	90,4%	462	85,9%
Ne	17	13,2%	12	4,6%	6	5,6%	0	0,0%	35	6,5%
Ne vem	10	7,4%	16	6,3%	13	11,6%	3	9,6%	41	7,6%
Skupaj	131	100%	250	100%	115	100%	28	100%	538	100%

Vprašanje: Ali bi si želeli, da bi se v šoli (osnovna/srednja šola) učili več o tem, kako oceniti verodostojnost informacij, prepoznati dezinformacije ipd.

PRILOGA

Tabela 17: Seznam samoocen vseh veščin - povprečja skupno in glede na spol

Veščina/znanje	domena	**Povprečje - skupno**	Povprečje moški	Povprečje - ženske
Namestiti aplikacijo na računalnik, telefon ali tablico.	*Informacijska in podatkovna pismenost*	3,74	3,75	3,72
Shraniti fotografijo, ki jo najdem na spletu.		3,80	3,83	3,76
Uporabljati aplikacije za urejanje fotografij, videoposnetkov, besedila, zvoka.		3,26	3,31	3,17
Uporabiti napredne ukaze za iskanje z Googlom: "", -, +, ~, *, OR.		2,65	2,66	2,64
Orodjem umetne inteligence (npr. ChatGPT, Gemini) podati take ukaze, da pridem do želenih rezultatov.		3,16	3,17	3,14
Uporabiti orodja umetne inteligence za samodejno ustvarjanje vsebin.		2,64	2,72	2,52
Ločiti verodostojne in neverodostojne informacije med brskanjem na spletu.		3,05	3,11	2,96
Ločiti sponzorirane (plačane) in nesponzorirane vsebine na internetu.		3,16	3,25	3,07
Dovoliti in povabiti k sodelovanju in urejanju skupnega dokumenta.	*Komuniciranje in sodelovanje*	2,96	3,06	2,84
Urejati skupen (deljen) dokument na spletu.		3,07	3,16	2,95
Uporabiti profil na družbenem omrežju (npr. Instagram. Youtube) za svojo promocijo.		2,99	3,02	2,93
Prepoznati spletno nadlegovanje.		3,17	3,16	3,19
Ustvariti interaktivno predstavitev, da jo predstavim drugim.	*Ustvarjanje digitalnih vsebin*	3,17	3,14	3,19
Izrezati želen objekt iz slike.		3,06	3,17	2,92
Ustvariti spletno stran.		1,92	2,18	1,62
Objaviti posnetek, ki sem ga ustvaril/a sam/a.		3,19	3,17	3,18
Ustvariti vsebino ali izboljšati funkcionalnosti z napredno uporabo programiranja. (npr. HTML, C, Java, PHP, Excel)		1,94	2,04	1,81
Spremeniti nastavitve zasebnosti (npr. na družbenih omrežjih).	*Varnost*	3,41	3,37	3,44
Preveriti, kateri podatki se zbirajo o meni.		2,50	2,69	2,27
Naložiti antivirusne programe.		2,55	3,00	2,07

Zaščititi podatke z dvofaktorsko avtentikacijo (dvostopenjsko overjanje 2FA).		2,33	2,86	1,76
Zaščititi informacije, podatke in vsebino (npr. z močnim geslom ali nadzorovanjem nedavnih prijav).		3,03	3,22	2,81
Omejiti ali zavrniti dostop aplikacij do svoje lokacije.		3,31	3,35	3,24
Prijaviti neprimerno vsebino, ki se nanaša name ali na skupino, ki ji pripadam.		3,13	3,12	3,11
Razložiti, kako delujejo spletni piškotki (cookies).		2,43	2,68	2,15

Tabela 18: Seznam samoocen vseh veščin - povprečja skupno in glede na status

Veščina/znanje	domena	**Povprečje - skupno**	Povprečje - dijaki	Povprečje – študentje	Povprečje – zaposleni	Povprečje - brezposelni
Namestiti aplikacijo na računalnik, telefon ali tablico.	*Informacijska in podatkovna pismenost*	3,74	3,79	3,82	3,61	3,52
Shraniti fotografijo, ki jo najdem na spletu.		3,80	3,81	3,84	3,78	3,84
Uporabljati aplikacije za urejanje fotografij, videoposnetkov, besedila, zvoka.		3,26	3,09	3,32	3,35	3,47
Uporabiti napredne ukaze za iskanje z Googlom: "", -, +, ~, *, OR.		2,65	2,59	2,80	2,51	2,73
Orodjem umetne inteligence (npr. ChatGPT, Gemini) podati take ukaze, da pridem do želenih rezultatov.		3,16	3,23	3,37	2,61	3,26
Uporabiti orodja umetne inteligence za samodejno ustvarjanje vsebin.		2,64	2,66	2,77	2,28	2,95
Ločiti verodostojne in neverodostojne informacije med brskanjem na spletu.		3,05	2,99	3,12	2,97	3,23
Ločiti sponzorirane (plačane) in nesponzorirane vsebine na internetu.		3,16	3,10	3,27	2,97	3,55



Dovoliti in povabiti k sodelovanju in urejanju skupnega dokumenta.	*Komuniciranje in sodelovanje*	2,96	2,56	3,29	2,75	2,76
Urejati skupen (deljen) dokument na spletu.		3,07	2,77	3,36	2,87	3,04
Uporabiti profil na družbenem omrežju (npr. Instagram. Youtube) za svojo promocijo.		2,99	2,78	3,05	3,04	3,47
Prepoznati spletno nadlegovanje.		3,17	3,03	3,24	3,21	3,53
Ustvariti interaktivno predstavitev, da jo predstavim drugim.	*Ustvarjanje digitalnih vsebin*	3,17	3,02	3,32	3,07	3,17
Izrezati želen objekt iz slike.		3,06	2,96	3,16	3,00	3,39
Ustvariti spletno stran.		1,92	1,69	2,02	1,81	2,16
Objaviti posnetek, ki sem ga ustvaril/a sam/a.		3,19	2,93	3,34	3,19	3,50
Ustvariti vsebino ali izboljšati funkcionalnosti z napredno uporabo programiranja. (npr. HTML, C, Java, PHP, Excel)		1,94	1,74	2,01	1,87	2,48
Spremeniti nastavitve zasebnosti (npr. na družbenih omrežjih).	*Varnost*	3,41	3,26	3,52	3,41	3,59
Preveriti, kateri podatki se zbirajo o meni.		2,50	2,20	2,57	2,59	3,05
Naložiti antivirusne programe.		2,55	2,36	2,66	2,49	2,98
Zaščititi podatke z dvofaktorsko avtentikacijo (dvostopenjsko overjanje 2FA).		2,33	1,99	2,51	2,24	2,42
Zaščititi informacije, podatke in vsebino (npr. z močnim geslom ali nadzorovanjem nedavnih prijav).		3,03	2,69	3,12	3,16	3,50
Omejiti ali zavrniti dostop aplikacij do svoje lokacije.		3,31	3,25	3,39	3,26	3,36

Prijaviti neprimerno vsebino, ki se nanaša name ali na skupino, ki ji pripadam.		3,13	2,82	3,20	3,24	3,69
Razložiti, kako delujejo spletni piškotki (cookies).		2,43	2,27	2,46	2,46	2,69