medijimladih.si

Tanja Oblak Črnič, Katja Koren Ošljak, Anamarija Šiša, Nika Šušterič, Mojca Žveglič Mihelič, Nuša Detiček

Digitalna zrelost mladih: Pregled dobrih praks, tematskih neformalnih izobraževanj in edukacijske smernice za dvig digitalne pismenosti

Poročilo raziskovalnega dela pri projektu Digitalna zrelost mladih (V5-2319) za obdobje januar 2025 & februar 2026

Izvajalci: FDV in PEF, Univerza v Ljubljani
Vodja projekta: dr. Tanja Oblak Črnič
Projekt financira: ARIS in MDP

Fakulteta za družbene vede
Center za proučevanje kulture in religije
Ljubljana, februar 2026

KAZALO

1. UVOD 3
2. PREGLED DOBRIH PRAKS V MEDNARODNEM PROSTORU 4
2.1 VSEBINSKA IZHODIŠČA 4
2.2 METODOLOGIJA IN RAZISKOVALNI KORAKI 4
2.3 TIPOLOGIJA PRISTOPOV K DIGITALNEMU OPISMENJEVANJU 6
2.3.1 INTERVENCE NA PODROČJU CELOSTNE MEDIJSKE PISMENOSTI 6
2.3.2 INTERVENCE NA PODROČJU MEDIJSKE PISMENOSTI V ODNOSU DO VERODOSTOJNOSTI INFORMACIJ 6
2.3.3 INTERVENCE NA PODROČJU DIGITALNIH VEŠČIN 6
2.3.4 TEMATSKO SPECIFIČNE INTERVENCE 6
2.4 UGOTOVITVE IN IZPOSTAVLJENE PRAKSE 7
2.5 TERENSKO DELO V MEDNARODNEM PROSTORU 8
3. ANALIZA SLOVENSKIH PRAKS NEFORMALNEGA DIGITALNEGA OPISMENJEVANJA 9
3.1 VSEBINSKA IZHODIŠČA 9
3.2 PILOTNA ANKETA NA NAMENSKEM VZORCU ORGANIZACIJ 9
3.2.1 VPRAŠALNIK ZA IZVAJALCE IZOBRAŽEVANJ 9
3.2.2 VZORČNI NAČRT 10
3.2.3 REALIZACIJA VZORCA IN IZVEDBA ANKETIRANJA 10
3.3 REZULTATI 11
3.3.1 KDO SO CILJNE SKUPINE NEFORMALNIH IZOBRAŽEVANJ IN KOGA VKLJUČUJEJO? 11
3.3.2 KATERE POTREBE NASLAVLJAJO IN KAJ SO KLJUČNI CILJI IZOBRAŽEVANJ? 12
3.3.3 KATERE KOMPETENCE RAZVIJAJO IN KAKŠNI SO NAČINI IZOBRAŽEVANJA? 13
3.3.4 KAKŠNI SO POGOJI DELOVANJA IN KLJUČNE OVIRE IZOBRAŽEVANJ? 14
4. EDUKACIJSKE SMERNICE DIGITALNEGA OPISMENJEVANJA 16
5. DISEMINACIJA REZULTATOV 17
6. PRILOGE 19

1. UVOD

Značilnosti sodobnih z mediji in tehnologijami nasičenih družb zahtevajo digitalno kompetenco vseh mladih, ne glede na izobrazbeno raven, ki jo bodo dosegli ali poklic, ki ga bodo v prihodnosti opravljali. V okviru projekta smo zato opravili eno od obsežnejših študij digitalnih potreb in kompetenc mladih, poleg pa okvir DigComp dopolnili z obširnim merjenjem in razumevanjem digitalne zrelosti mladih.[1] S tem smo pozornost usmerili na zaznave in sposobnosti, kot jih zaznavajo mladi sami, s čimer obravnavana vprašanja naslavljamo celoviteje, kot to običajno počno obstoječe nacionalne in mednarodne raziskave. Ciljna skupina tukajšnjega projekta so mladi in mladi odrasli v obdobju od 16 do 24 let.

Analiza družbenih aspektov digitalnih potreb, ki predstavlja prvi cilj projekta, omogoča vpogled v kompleksnost in raznolikost potreb med mladimi, saj lahko šele s poglobljeno analizo identificiramo pomanjkljivosti in vrzeli v obstoječih pristopih k digitalnemu izobraževanju mladih, kar lahko prispeva k razvoju novih teoretičnih in empiričnih modelov ter konceptov na področju digitalnih kompetenc.[2] Drugi cilj projekta, ki se osredotoča na opis in primerjavo neformalnih dobrih praks, omogoča pridobitev znanja o uspešnih pristopih in strategijah na področju neformalnega izobraževanja v drugih državah in doma. Primerjava med tujimi, predvsem pa tudi domačimi primeri dobrih praks, lahko bolje prispeva k razumevanju različnih okoliščin, ki določajo možnosti izobraževalnih programov za digitalno opismenjevanje mladih. S tem pa je lahko tako znanstvena kot strokovna javnost tudi opremljena z informacijami za lažje oblikovanje priporočil za razvoj programov neformalnega izobraževanja na področju digitalnih kompetenc. Tretji cilj projekta, ki vključuje pripravo predlogov za izvedbo neformalnih izobraževalnih dejavnosti, prispeva k praktični uporabnosti znanstvenih spoznanj. Znanstveno podprti predlogi omogočajo načrtovanje in izvajanje neformalnih izobraževalnih programov, ki bodo bolj usmerjeni v specifične potrebe mladostnikov na področju digitalnih veščin, hkrati pa omogočajo tudi sistematično uvajanje dobrih praks v formalno izobraževanje. S tem se doseže večja povezanost med ugotovitvami znanstvenega raziskovanja in prakso, kar krepi pomen prepoznavanja aktualnih izzivov na področju digitalnih kompetenc mladih.

Ključni cilji v zadnjem obdobju projekta (od januarja 2025 do februarja 2026) so bili tako sledeči:

1. **Pregled in analiza dobrih praks in prenos v slovenski prostor:** meta-analiza na podlagi mednarodnih raziskav neformalnih izobraževanj za dvig digitalnih kompetenc. Oblikovali smo tipologijo izobraževalnih praks za razvoj digitalnih kompetenc mladih ter pripravili podrobnejšo študijo izbranih uspešnih praks s predlogi in dopolnitvami za njihov prenos v slovenski izobraževalni kontekst.

[1] Poročilo kvantitativne raziskave digitalne zrelosti je evidentirano kot vir, in sicer: BREČKO, Barbara Neža, PLASKAN, Jure, OBLAK ČRNIČ, Tanja (avtor, vodja projekta), RAZBORŠEK, Manca, ŠIŠA, Anamarija. *Poročilo kvantitativne raziskave digitalna zrelost mladih: anketa na vzorcu dijakov : metodološko poročilo kvalitativnega raziskovalnega načrta pri projektu Digitalna zrelost mladih (CRP V5-2329)*. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede UL Center za proučevanje kulture in religije, marec 2025.

[2] Obširno poročilo opravljene kvalitativne raziskave digitalnih potreb mladih je dostopno na: https://medijimladih.si/wp-content/uploads/2024/11/Digitalna_zrelost_mladih_Skupinski_intervjuji_s_ciljnimi_skupinami_mladih_Metodolosko_porocilo.pdf

2. **Predlog smernic in ukrepov z namenom zmanjševanja digitalnega razkoraka**: Pripravili smo predlog rešitev in ukrepov za sistematično uvajanje zgoraj prepoznanih dobrih praks na področju digitalnega opismenjevanja v formalno in neformalno izobraževanje, kar lahko prispeva k zmanjševanju digitalnih neenakosti med mladimi.

Preliminarne ugotovitve in pripadajoče raziskovalne korake prikazujemo v nadaljevanju poročila po posameznih poglavjih na način, kot je kronološko potekalo delo na projektu. Poročilo zaključimo s predstavitvijo diseminacije dosedanjih ugotovitev mednarodni in domači strokovni ter znanstveni skupnosti.

2. PREGLED DOBRIH PRAKS V MEDNARODNEM PROSTORU

Družbeno-politično zanimanje za prepoznavanje pomena digitalnih kompetenc prinaša tudi razvoj raznovrstnih praks in izobraževanj, pri čemer je na tem področju dejaven predvsem sektor neformalnega izobraževanja, tudi zato, ker ta sfera predstavlja potencialne vire zaslužka. Pred nami je sicer prenova kurikulov za osnovno in srednjo šolo, ki predvideva umeščanje digitalnih kompetenc na osnovi DigComp 2.2 v vse učne predmete, še vedno pa ostaja skupina mladih odraslih, ki digitalnih kompetenc ne bodo prejeli preko formalnega izobraževanja. Zato je še toliko pomembneje, da med množico obstoječih praks in programov prepoznamo tiste, ki imajo raziskovalno in izvedbeno oprijemljiv učinek.

Ko gre za prakse, ki uspešno naslavljajo razvoj digitalnih kompetenc mladih med 16 in 24 let, je posebej smiselno, da se ozremo tudi v tujino, saj digitalni svet, v katerem bivajo in delujejo mladi, v pomembni meri presega nacionalne okvirje. To pa predstavlja tako izzive kot tudi priložnosti za oblikovanje inovativnih in učinkovitih pristopov k digitalnemu opismenjevanju mladih, ki slednje tudi uspešno nagovarjajo.

2.1 VSEBINSKA IZHODIŠČA

Delovni sveženj je posledično prvenstveno namenjen pregledu dobrih praks za krepitev digitalnih kompetenc v mednarodnem prostoru. Z namenom pridobitve pregleda dobrih praks za krepitev digitalnih kompetenc v mednarodnem prostoru smo izvedli skrbno zasnovano analizo, ki je črpala podatke iz opravljenih mednarodnih študij, primarno objavljenih v znanstvenih publikacijah; po potrebi pa smo vključevali tudi druge vire podatkov, denimo študije državnih oziroma mednarodnih institucij. V ta namen zasnova raziskave in metodološki okvir v svojem izhodišču vključujeta pregled naključnih študij za orientacijo ter identifikacijo ključnih besed in ustreznih podatkovnih zbirk. Prav tako smo določili vključitvene / izključitvene kriterije ter kriterije za vključevanje neznanstvenih študij, vključno z uporabo ključnih besed in akterjev.

2.2 METODOLOGIJA IN RAZISKOVALNI KORAKI

Pri zbiranju in urejanju podatkov smo izvedli iskanje študij v podatkovnih zbirkah glede na določene iskalne kriterije. Skrbno smo dokumentirali argumente za vključitev oziroma izključitev podatkov. Koraki pregleda dobrih praks za krepitev digitalnih kompetenc mladih v mednarodnem prostoru so bili tako sledeči:

KORAK 1 - ZASNOVA IN METODOLOŠKI OKVIR:

1) najprej smo opravili pregled nekaj izbranih relevantnih študij za pridobitev splošne usmeritve; 2) nato smo identificirali in določili ključne besede za iskanje po podatkovnih zbirkah, ki so relevantne za našo raziskavo; 3) nadalje smo določili ustrezne podatkovne zbirke, v katerih bomo iskali relevantne informacije; 4) določili smo vključitvene in izključitvene kriterije za izbor študij ter kriterije za vključevanje neznanstvenih študij, ki so vključevali ključne besede in akterje.

KORAK 2 - ZBIRANJE IN UREJANJE PODATKOV:

1) najprej smo izvedli iskanje v relevantnih podatkovnih zbirkah v skladu z iskalnimi kriteriji ter primerjalna analiza; 2) nato smo izvedli iskanje in analizo neznanstvenih študij; 3) nato vnos in urejanje podatkov iz izbranih študij v tabelo; 4) in skrbno dokumentiranje argumentov za vključitev ali izključitev podatkov.

KORAK 3 - TIPOLOGIJA PRISTOPOV K DIGITALNEMU OPISMENJEVANJU MLADIH (16-24 let):

1) na podlagi analize podatkov smo oblikovali tipologijo izobraževalnih praks v mednarodnem prostoru; 2) med najuspešnejšimi oziroma najustreznejšimi (v smislu prenosljivosti v kontekst Slovenije in glede na izmerjene potrebe med slovenskimi mladimi) smo izbrali in izdelali 5-10 študij primerov z dobrimi praksami.

Začetni pregled izbranih relevantnih študij, ki smo ga opravili za pridobivanje splošnih usmeritev v raziskovanju uspešnih praks formiranja medijske pismenosti, je razkril, da je bila v začetku leta 2025 objavljena analiza izčrpnega raziskovalnega projekta, ki se je osredotočal na prakse oblikovanja medijske pismenosti in na preverjanje njihove učinkovitosti.[3] Študija (d'Haenens idr. 2025) k preučevanju tovrstnih intervenc sicer pristopa s perspektive različnih ciljnih skupin, ki jih intervence zadevajo in ki vključujejo: otroke, mladino, študente, bodoče učitelje, mlade odrasle, odrasle, starejše odrasle, starše in širšo javnost. Identificirala je sedem ključnih področij, ki so jih naslavljale intervence: državljansko/participatorno; ekonomsko/zaposlitveno; izobraževalno/učno; področje medijske pismenosti in digitalnih veščin; fizične dobrobiti; psihološke dobrobiti ter socio-kulturne dobrobiti. Intervence, ki jih niso mogli uvrstiti v eno od naštetih kategorij, so uvrstili v kategorijo »drugo«. Glede na specifiko fokusa projekta Digitalna zrelost mladih, ki se osredotoča na razvoj medijske pismenosti v skupini mladih med 16 in 24 letom, s posebnim poudarkom na praksah in intervencah v okvirih neformalnega izobraževanja, smo tako privzeli raziskovalno bazo, ki so jo oblikovali d'Haenens idr (2025), vendar pa smo se znotraj nje osredotočili le na kriterije relevantne za tukajšnji projekt.

Ob pregledu 119 znanstvenih besedil, ki naslavljajo intervence in njihove konkretne učinke na področju medijske pismenosti, smo tako oblikovali ožji nabor besedil, ki je po vrstnem redu pomembnosti ustrezal naslednjim kriterijem:

[3] Besedilo *Fostering media literacy: A systematic evidence review of intervention effectiveness for diverse target gropus* (d'Haenens idr. 2025) je nastalo kot eden od rezultatov projekta REMEDIS, posvečenega proučevanju učinkov različnih intervenc na področju medijske pismenosti in digitalnih veščin. V okviru projekta je nastala tudi meta-analiza tovrstnih praks, pri čemer je bilo prepoznanih 119 znanstvenih člankov, ki so analizirali učinke specifičnih intervenc na področju medijske pismenosti.

1.) starost udeležencev v intervencah je v povprečju znašala največ 24 let;
2.) intervence so usmerjene na krepitev medijske pismenosti, kakor je bila koncipirana znotraj projekta;
3.) obravnavana intervenca ima pozitivne učinke na razvoj medijske pismenosti oziroma njenih elementov.

Na ozadju pregleda besedil smo tako izluščili 52 besedil, v nadaljevanju pa predstavljamo nekaj podrobnosti glede obravnavanih intervenc ter izpostavljamo tiste, ki medijsko pismenost obravnavajo najbolj celovito in so s tega vidika najbolj relevantne tudi za potencialno preizkušanje v slovenskem kontekstu.

2.3 TIPOLOGIJA PRISTOPOV K DIGITALNEMU OPISMENJEVANJU

Izbranih 52 besedil smo vsebinsko razdelili v štiri kategorije: 1.) intervence na področju celostne medijske pismenosti; 2.) intervence na področju medijske pismenosti v odnosu do verodostojnosti informacij; 3.) intervence na področju digitalnih veščin; 4.) tematsko specifične intervence.

2.3.1 INTERVENCE NA PODROČJU CELOSTNE MEDIJSKE PISMENOSTI

V to kategorijo smo umestili članke, ki obravnavajo celovite intervence za krepitev medijske pismenosti, pri čemer slednja vključuje tako kritične kot tehnične vidike medijske pismenosti, digitalna narava medijev in orodij pa predstavlja del tega tipa pismenosti. V to kategorijo smo uvrstili 10 znanstvenih člankov, pri čemer je za vse obravnavane intervence značilno, da imajo pozitivne učinke na dvig medijske pismenosti oziroma komponent medijske pismenosti (seznam v prilogi 1.1).

2.3.2 INTERVENCE NA PODROČJU MEDIJSKE PISMENOSTI V ODNOSU DO VERODOSTOJNOSTI INFORMACIJ

V to kategorijo smo uvrstili 11 znanstvenih člankov oziroma obravnavanih intervenc. Številčnost besedil v tej kategoriji pa kaže na očitno prepoznano potrebo po opremljanju mladih z veščinami, ki jim omogočajo avtonomno presojo glede verodostojnosti informacij in znanja, do katerih pristopajo (seznam v prilogi 1.2).

2.3.3 INTERVENCE NA PODROČJU DIGITALNIH VEŠČIN

V to kategorijo smo uvrstili 13 znanstvenih člankov oziroma intervenc, pri čemer smo vanjo umestili predvsem tiste intervence, ki praviloma zadevajo razvoj veščin na tehničnih in digitalnih področjih kot so računalniška ali informacijska pismenost oziroma mišljenje. V kontekstu tovrstnih intervenc se učinki kažejo za nekoliko bolj mešane, pri čemer so pogosti tudi pozitivni učinki (seznam v prilogi 1.3).

2.3.4 TEMATSKO SPECIFIČNE INTERVENCE

Preostanek od 52 pregledanih besedil, to je preostalih 18 besedil, smo uvrstili v kategorijo tematsko specifičnih intervenc. V to kategorijo sodijo intervence, ki se nahajajo na presečiščih medijske in drugih pismenosti ali pa intervence, ki skozi krepitev medijske pismenosti ali digitalnih veščin naslavljajo druga področja življenja mladih, na primer njihovo fizično ali psihično zdravje, odnos denimo do spola in spolnosti in podobno (seznam v prilogi 1.4).

2.4 UGOTOVITVE IN IZPOSTAVLJENE PRAKSE

Ko gre za razvoj medijske pismenosti ali njenih komponent v odnosu do mladih, starih med 16 in 24 let, naša analiza kaže, da se z omenjeno skupino mladih v celoti ukvarja le malo raziskav. Večina pregledanih del, ki so navedena v prilogah, se namreč osredotoča na manjše skupine npr. srednješolcev ali študentov, spet druge se osredotočajo na starejše od 18 let v celoti. Na tem ozadju ne preseneča, da je izvedba velike večine pregledanih raziskav potekala v kontekstih srednješolskega ali terciarnega izobraževanja: večina merjenja učinkov intervenc na področju medijske pismenosti se odvija v okvirih formalnega izobraževanja, tako na ravni populacij, ki so intervenc deležne, kot tudi na ravni samih prostorov, v katerih se intervence izvajajo. Med 52 besedili je tako zgolj 10 takšnih, ki h krepitvi medijske pismenosti in digitalnih veščin pristopajo skozi neformalno izobraževanje. Med temi je 8 takšnih, ki sodijo v kategorijo tematsko specifičnih intervenc, ki je za naš projekt najmanj relevantna, eden od prispevkov pa je bil kasneje umaknjen, zato v nadaljevanju na kratko predstavljamo zgolj 3 intervence, ki ustrezajo vsem kriterijem naše analize.

OPIS INTERVENCE 1: Avtor je zasnoval pedagoško intervenco, ki je naslavljala misinformacije, pri čemer so bili intervence deležni prebivalci Indije stari 18 let ali več. Sama intervenca je potekala na domu udeležencev in je vsebovala več delov. Intervenca je bila zasnovana v obliki enournega učnega modula, ki je vključeval razpravo in spodbude za preverjanje točnosti informacij, respondentom pa so predstavili tudi orodja za preverjanja zanesljivosti informacij: obratno iskanje po sliki (“reverse image search”) ter navigiranje po spletnih straneh za preverjanje informacij. Izvajalci intervence so nato respondentom pomagali orodja aplicirati na konkretne primere informacij, oprli pa so se lahko tudi na letak z nasveti za preverjanje informacij.
UGOTOVITVE: Intervenca je imela različne učinke za različne sodelujoče. Intervenca je tako izboljšala prepoznavanje nezanesljivih informacij med respondenti, ki niso bili podporniki določene stranke, medtem ko med podporniki dotične stranke učinka ni bilo. Avtor tako opozarja, da na same veščine preverjanja informacij vplivajo tudi spremenljivke kot so pristransko presojanje.
GLEJ: Educative interventions to combat misinformation: evidence from a field experiment in India (Badrinathan, S., 2021, American Political Science Review)

OPIS INTERVENCE 2: Intervenca je bila namenjena preverjanju učinkovitosti pedagoških vmesniških agentov pri oblikovanju digitalnih veščin mladih odraslih in odraslih, posebej tistih, ki so dosegli razmerom osnovne izobrazbene ravni in niso imeli veliko izkušenj z delom z računalniki.
UGOTOVITVE: Intervenca je pokazala mešane rezultate. Pri posameznih nalogah, ki so bile vezane na delo s programom MS Office Word, so bili tisti, ki so naloge reševali s pomočjo vmesniškega agenta uspešnejši oziroma so pri delu opravili manj napak. Zanimivo pa je, da uporaba pedagoškega vmesniškega agenta ni bila povezana z zadovoljstvom udeležencev.
GLEJ: Determining the usability effect of pedagogical interface agents on adult computer literacy training (Mabanza, N. in de Wet, L., 2014, E-Learning Paradigms and Applications: Agent-based Approach)

OPIS INTERVENCE 3: intervenca je potekala v okviru projekta družbenega vključevanja v Turčiji, *Information and youth are integrating.* Intervenca sama je obsegala 140-urni računalniški tečaj, za namen izvedbe tečaja pa je bil na Univerzi Siirt vzpostavljen tudi

laboratorij za računalniške tehnologije. Program je potekal skoraj 5 mesecev, vsak vikend po 7 ur na dan. Udeleženci intervence so bili stari med 18 in 25 let, poleg tega so imeli zaključeno največ srednješolsko izobrazbo, se v preteklosti še niso udeležili računalniškega tečaja in so imeli redne prihodke nižje od določenega zneska.
UGOTOVITVE: Program je pozitivno vplival na samo-učinkovitost udeležencev ter na njihv odnos do računalnikov kot tud na njihove računalniške veščine.
GLEJ: Effects of computer course on computer self-efficacy, computer attitudes and achievements of young individuals' in Siirt, Turkey

2.5 TERENSKO DELO V MEDNARODNEM PROSTORU

Priložnostno smo izvedli tudi nesistematične strokovne pogovore v tujini, predvsem v primeru tujega gostovanja in udeležbe na mednarodnih univerzah. Pogovorov nismo izvedli z nevladnimi organizacijami, temveč z eksperti s področja digitalnih medijev. Na kratko podajamo nekaj ugotovitev.

2.5.1 Italija. Na Univerzi Sapienza na Oddelku za komunikologijo smo oktobra 2025 izvedli dva ekspertna intervjuja: z ekspertko za digitalne medije in doktorskim študentom, ki raziskuje komuniciranje italijanskih univerz oziroma javne uprave z državljani prek družbenih omrežij. Predvsem so nas zanimale 1) digitalne potrebe študentov in kako jih univerze nagovarjajo, ali imajo kakšne programe digitalne ali medijske pismenosti; 2) kaj se na področju digitalnega opismenjevanja dogaja v šolah in kakšni dijaki vstopajo na fakultete; in 3) kako NVO v Italiji prispevajo k digitalni pismenosti in zrelosti.

Ugotovitve kažejo, da v Italiji ni sistematičnega splošnega opismenjevanja na srednješolski ali univerzitetni ravni, s katerim bi nagovarjali znanje mladih za opolnomočeno življenje in vključevanje v družbo v kontekstu digitalnih tehnologij in medijev. Občasno so sicer prisotne vsebine, ki vključujejo razvoj uporabniških veščin in določene tehniške vidike razumevanja digitalne tehnologije, medtem ko kritična perspektiva "medijskega pouka" umanjka. Po mnenju sogovornice in sogovornika bi tak razkorak lahko bil posledica ločevanja med družbenimi in tehniškimi vedami, pri čemer so slednje razumljene kot zmožnejše razvijati veščine, ki so v t. i. digitalni družbi pomembne. Znanje s področja digitalnih medijev in tehnologij je pri dijakih, ki prihajajo na italijanske univerze, zelo omejeno, nato pa tudi univerze ne nagovorijo njihovih potreb. Posledično razkorak glede digitalnih potreb mladih naslavlja sektor NVO. Ena od prominentnejših iniciativ italijanskega nevladnega sektorja je prvenstveno odvisna od gospodarskih družb »Šola interneta za vse« oziroma – »Scuola di internet per tutti«, ki jo financirajo telekomunikacijska podjetja.

3. ANALIZA SLOVENSKIH PRAKS NEFORMALNEGA DIGITALNEGA OPISMENJEVANJA

Na ozadju zgornjih analiz in posamičnih poizvedb smo pozornost usmerili v analizo izvajanja neformalnih izobraževalnih dejavnosti na področju digitalnih kompetenc mladih v izbrani starostni kategoriji. S tem smo skušali prispevati h krepitvi sodelovanja med formalnim in neformalnim izobraževalnim sektorjem, saj lahko izkušnje neformalnega izobraževanja doprinesejo k zmanjševanju digitalnega razkoraka med mladimi, ki se sicer šolajo v različnih institucijah in programih.

3.1 VSEBINSKA IZHODIŠČA

V ta namen smo morali preveriti, kako dosedanja neformalna izobraževanja področju digitalnega opismenjevanja znotraj Slovenije sploh potekajo, kdo jih izvaja, s kakšnimi cilji in komu so namenjene ter kako posamezne organizacije ocenjujejo okoliščine, znotraj katerih svoje izobraževalne programe izvajajo. Pri tem smo izhajali iz že nekdanjih raziskav s sorodnih področij v nacionalnem kontekstu.[4] Raziskava izpred nekaj let je ugotavljala, katere izvenšolske iniciative se pri nas ukvarjajo s poučevanjem računalništva, informatike in digitalnim opismenjevanjem (Koren Ošljak in Oblak Črnič, 2018). Na ozadju podatkov, pridobljenih s pomočjo spletnega vprašalnika, študija razkriva organizacijsko strukturo, poslanstvo in pristope k različnim oblikam medijskega oziroma digitalnega izobraževanja, ki potekajo izven formalnih šolskih kurikulov.

Rezultati kažejo, da so – podobno kot sama neformalna izobraževanja – tudi organizacije, ki jih pripravljajo in izvajajo, odvisne od specifičnih priložnosti v obliki razpisnih pogojev, financiranja in kadrovskih zmožnosti ter znanj. Za namen tukajšnjega projekta pa smo se osredotočili na digitalno opismenjevanje, ki poteka med tistimi izbranimi organizacijami, ki že kažejo dobro prepoznavnost in javno odmevnost. Raziskava je torej bila načrtno omejena na manjši vzorec izvajalcev, ki jih lahko označimo kot primere dobrih praks. Posamezne korake izvedene pilotne raziskave in njene preliminarne ugotovitve prikazujemo v naslednjih podpoglavjih.

3.2 PILOTNA ANKETA NA NAMENSKEM VZORCU ORGANIZACIJ

Po vzoru zgoraj predstavljene raziskave, ki je mapirala neformalna izobraževanja s področja medijskih, digitalnih in drugih sorodnih znanj (Koren Ošljak in Oblak Črnič, 2018), smo v letu 2025 ponovno pristopili k pridobivanju podatkov s pomočjo vprašalnika za organizacije, ki izvajajo neformalna izobraževanja. Le da smo se v okviru tukajšnje raziskave in skladno z izhodišči CRP Digitalna zrelost mladih omejili na mapiranje dobrih izobraževalnih praks za populacijo mladih oziroma mladih odraslih.

3.2.1 VPRAŠALNIK ZA IZVAJALCE IZOBRAŽEVANJ

Podatkovne kategorije v vprašalniku so obsegale cilje posameznih programov, pričakovano in dejansko udeležbo, produkcijske pogoje izvajanja, pedagoške in izobraževalne pristope, vsebinska področja, ki jih programi pokrivajo, ter izzive, s katerimi se izvajalci srečujejo pri delu z mladimi. Zbiranje teh informacij nam je omogočalo vpogled v to, kako se izobraževanja s

[4] Koren Ošljak, K. in Oblak Črnič, T. (2018). Digitalna kultura na obronkih: vloga izvenšolskih iniciativ pri kultivaciji digitalne pismenosti. Knjižnica: Revija za področje bibliotekarstva in informacijske znanosti, 62(1–2), 37–55.

področja digitalne pismenosti za mlade v Sloveniji dejansko izvajajo, kdo jih izvaja, iz kakšnih strokovnih ozadij prihajajo ter kako raznolike so njihove vsebinske in didaktične prakse.

Za pregled stanja na področju neformalnega digitalnega opismenjevanja smo oblikovali strukturiran vprašalnik s kombinacijo zaprtih in odprtih odgovorov. Z vprašalnikom smo želeli zajeti več področij, s katerimi bi lahko podali bolj poglobljen uvid v delovanje neformalnih organizacij na področju digitalnega opismenjevanja. Ker smo stopili v stik s predstavniki organizacij in njihovimi izvajalci (in ne obiskovalci, tečajniki, učenci), smo temu primerno tudi formirali posamezna vprašanja. Z njimi smo zajeli več ključnih tematik oz. sklopov:

1. informacije o ciljni skupini neformalnih izobraževanj
2. informacije o potrebah ciljanih skupin in ciljih samih izobraževanj
3. informacije o kompetencah, ki jih razvijajo in didaktičnih načinih
4. informacije o pogojih in ključnih ovirah njihovega delovanja

Vprašalnik smo oblikovali v spletni obliki preko sistema 1ka. Ker smo izbrane organizacije naslavljali neposredno preko njihovih javno dostopnih podatkov (spletnih strani in pripadajočih kontaktnih informacij), smo jih še pred začetkom anketiranja zaprosili za dovoljenje pri uporabi bodisi njihovega naziva in navedbo njihovega imena kot eksperta na posameznem področju, pri čemer smo jim glede na njihove preference zagotovili psevdo-anonimizacijo pri objavi rezultatov (glej vprašalnik v prilogi).

3.2.2 VZORČNI NAČRT

Osredotočili smo se na organizacije, ki v Sloveniji izvajajo programe, delavnice in druge oblike (neformalnega) izobraževanja s področja digitalne pismenosti, digitalnega opismenjevanja ter računalniških in sorodnih veščin. Zanimale so nas predvsem tiste, ki s svojimi aktivnostmi nagovarjajo mlade in mlade odrasle, stare med 16 in 24 let, saj so ravno ti v središču našega projekta. Kot izhodišče za oblikovanje vzorca smo uporabili rezultate pretekle raziskave (Koren Ošljak in Oblak Črnič, 2018), v kateri so bile popisane organizacije, delujoče na področju digitalne pismenosti in računalniškega izobraževanja. Ta baza je služila kot osnova za vzorčni okvir, ki smo ga oblikovali za potrebe tukajšnjega projekta, tako da smo izvajalce izobraževanj kategorizirali glede na njihovo aktivnost (ali sploh še delujejo), program (katere vsebine ponujajo), regijo in ciljno skupino (ali ponujajo izobraževanja za starostno skupino 16–24 let). Na podlagi zbranih informacij smo nato izmed identificiranih organizacij v vzorčni okvir izbrali tiste, ki dejansko izvajajo aktivnosti namenjene mladim med 16. in 24. letom starosti. Pri tem smo bili pozorni na geografsko razpršenost izvajalcev po Sloveniji. Slednje je bilo sicer nekoliko težje uresničljivo zaradi izrazite centralizacije teh aktivnosti v Ljubljani in širši osrednjeslovenski regiji. Kljub temu smo si prizadevali za vključitev organizacij iz več slovenskih regij in vpogled v izobraževalne pristope.

3.2.3 REALIZACIJA VZORCA IN IZVEDBA ANKETIRANJA

Na tej osnovi smo definirali nabor 10 organizacij, ki ustrezajo opredeljenim merilom in so zato sestavljale vzorčni okvir pilotne raziskave. Iz nabora organizacij, ki ustrezajo merilom za vključitev, smo oblikovali seznam kontaktov in za vsako izmed izbranih organizacij identificirali programe, ki so relevantni za naš projekt.

Prvič smo organizacije kontaktirali 2. oktobra 2025 preko elektronske pošte, pri čemer smo uporabili kontakte, dostopne na njihovih spletnih straneh. V povabilu k sodelovanju smo jasno opredelili cilje raziskave, navedli, kateri njihov program ali aktivnosti nas zanimajo, in dodali povezavo do spletnega vprašalnika, pripravljenega v orodju 1KA. Povabilo je bilo namenjeno odgovorni osebi oziroma izvajalcem programa.

Na prvo povabilo k sodelovanju so se odzvale štiri organizacije (se pravi 40 % vseh). Ker je bil cilj doseči vseh deset organizacij iz vzorčnega okvira, smo 17. oktobra 2025 izvedli drugi krog kontaktiranja in organizacijam poslali opomnik s ponovnim vabilom k sodelovanju. Po drugem pozivu sta se odzvali še dve organizaciji (se pravi skupaj 60% povabljenih).

Kljub dvema pozivoma je ostal del organizacij, ki se niso odzvale, zato smo 5. novembra 2025 opravili tudi telefonske klice z vsemi, ki do takrat niso izpolnili vprašalnika. Želeli smo namreč preveriti, ali so organizacije povabilo prejele, ali imajo dodatna vprašanja in ali bi bile pripravljene sodelovati. Dodatnih odzivov kljub klicem nismo prejeli, zato se je realizacija vzorca na tej točki zaključila.

Končni vzorec tako zajema štiri organizacije in dve ustanovi:

- Zavod Projekt Atol (soorganizator PIFcampa)
- Zavod Državljan D
- Mladinski dnevni center KamRa
- Točka osveščanja o varni rabi interneta Safe.si, UL FDV
- Fakulteta za dizajn
- Zavod za računalniško izobraževanje Ljubljana

3.3 REZULTATI

V nadaljevanju podajamo opise sumarnih rezultatov po posameznih sklopih.

3.3.1 KDO SO CILJNE SKUPINE NEFORMALNIH IZOBRAŽEVANJ IN KOGA VKLJUČUJEJO?

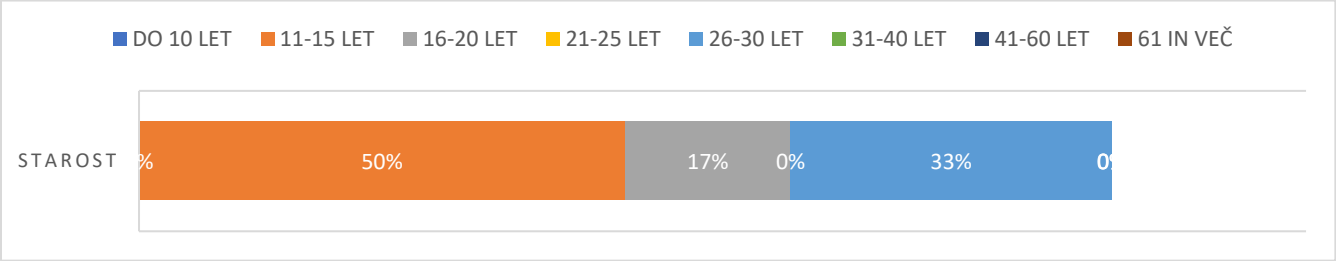
Za zajem osnovnih podatkov o tem, na koga se izobraževanja fokusirajo, smo ekspertom postavili tri vprašanja z zaprtimi odgovori (Q9, Q10 in Q11). Glede na pridobljene podatke pilotne raziskave imajo zajete organizacije neformalnih izobraževanj sicer raznolike ciljne skupine, tako glede na njihov status kot tudi starost, a vendarle se zdi, da večinoma zajemajo skupine osnovnošolcev, dijakov in mladih odraslih (glej tabelo 1).

Tabela 1: Ciljne skupine glede na status udeležencev

CILJNE SKUPINE IZBORAŽEVANJ	FREKVENCE	%
otroci	2	33%
osnovnošolci	4	67%
najstniki	4	67%
srednješolci	4	67%
mladi odrasli	4	67%
odrasli	4	67%
zaposleni	3	50%
brezposelni	3	50%
starejši/upokojenci	1	50%

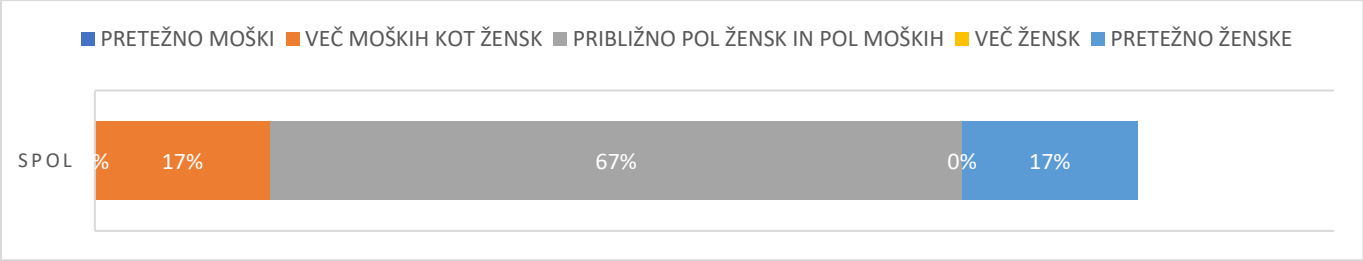
Ko smo eksperte povprašali po konkretni starosti njihovih skupin pa se je izkazalo, da večinoma targetirajo starostno skupino mlajših oz najstnikov starih med 11 in 15 let (polovica zajetih organizacij), tretjina pa starostno skupino od 26 do 30 let, se pravi mladi odrasle (glej graf 1): 17 % vključenih organizacij se usmerja na mlade od 16 do 20 let. Nakazuje pa se, da so iz izobraževanj izvzeti mladi po koncu šolanja in študenti (stari 21 do 25 let).

Graf 1: Ciljne skupine glede na starost udeležencev



Glede na spol se večina izobraževanj očitno zavzema za inkluzivno zastopanost obeh spolov (glej graf 2), saj velika večina organizacij (67 %) omenja, da imajo med udeleženci polovico moških in polovico žensk, 17 % organizacij poroča, da je med udeleženci več moških in še 17 %, da prevladujejo ženske.

Graf 2: Ciljne skupine glede na spol udeležencev



3.3.2 KATERE POTREBE NASLAVLJAJO IN KAJ SO KLJUČNI CILJI IZOBRAŽEVANJ?

Za informacijo o ključnih ciljih izobraževanja in kakšne potrebe želijo z njimi nasloviti smo zastavili odprta vprašanja (Q7 in Q13). Na ta način smo dopustili izvajalcem, da sami formulirajo posamezne potrebe, ki jih želijo zajeti in pripadajoče cilje, kako to uresničujejo. Obenem pa smo zastavili tudi eno zaprto vprašanje o ključnih ciljih izobraževanj (Q6). Če interpretiramo podatke v kombinaciji obeh vprašanj (glej podrobneje tabeli 2 in 3), bi lahko rekli, da se večina neformalnih izobraževanj dotika treh krovnih ciljev:

1. skrb in pripravljenosti na izzive sodobnih digitalnih družb
2. skrb za doseganje državljanske pismenosti
3. skrb za dvig kritične medijske pismenosti

Lahko torej rečemo, da gre za reflektirano in selekcionirano usmeritev, ki jo organizacije izberejo same, obenem pa naslavljajo ključne izzive na področju samega digitalnega opismenjevanja in tudi širše. Gre namreč za temeljna načela in znanja, ki so med seboj intenzivno povezana, a obenem je razumljivo, da jih naslavljajo različne organizacije.

Tabela 2: Selekcija izbranih ciljev neformalnih izobraževanj

Cilj izobraževanja	1	2	3
Opolnomočenost za življenje v digitalni družbi	2 organizaciji	1 organizacija	1 organizacija
Izboljšanje državljanske pismenosti	2 organizaciji	1 organizacija	1 organizacija
Dvig medijske pismenosti	2 organizaciji	/	1 organizacija
Tehnološko opismenjevanje družbenih skupin (migrantov, mladih, starejših)	1 organizacija	2 organizaciji	
Razvoj tehničnih kompetenc	/	1 organizacija	1 organizacija
Dvig digitalne pismenosti	/	1 organizacija	2 organizaciji
Izobraževanje programerjev	/	/	/
Popularizacija računalniških/inženirskih poklicev	/	/	/

Tabela 3: Ključni cilji neformalnih izobraževanj

PODROČJE	NAVEDENI CILJI		
DRŽAVLJANSKA PISMENOST	Vključujoča in demokratična družba	Spodbujanje aktivnega državljanstva	
OZAVEŠČANJE	Ozaveščanje otrok, najstnikov, staršev, učiteljev in socialnih delavcev	Varna raba tehnologij za mladostnike in mlade	
KRITIČNA MEDIJSKA PISMENOST	Spodbujanje kritičnega in odgovornega razumevanja medijev	Razvijanje kritične medijske drže	Prepoznavanje zanesljivih informacij
TEHNIČNA/RAČUNALNIŠKA PISMENOST	Seznanitev z osnovami programiranja		

Eksperte smo nadalje vprašali tudi o specifičnih potrebah - predvsem mladih -, ki jih želijo nasloviti skozi lastna izobraževanja. Zaradi odprtega vprašanja smo dobili precej bolj raznolike in specifične odgovore, ki vendarle nakazujejo splošna načela zajetih oblik izobraževanja. Med njimi najdemo denimo naslednje potrebe:

- nudenje varnega prostora mladim za kreativno preživljanje prostega časa
- brezplačno učno pomoč in potrebno podporo
- druženje z vrstniško skupino in širitev socialnih mrež
- preventivne delavnice
- poučne prostočasne aktivnosti
- kritično rabo tehnologij in kritično razumevanje o vlogi medijev brez zavračanja tehnologij
- poznavanje tveganj in pasti za osebni razvoj
- trening logičnega mišljenja
- razumevanje modnih in dizajnerskih medijev in njihovo razumevanje v modni industriji

3.3.3 KATERE KOMPETENCE RAZVIJAJO IN KAKŠNI SO NAČINI IZOBRAŽEVANJA?

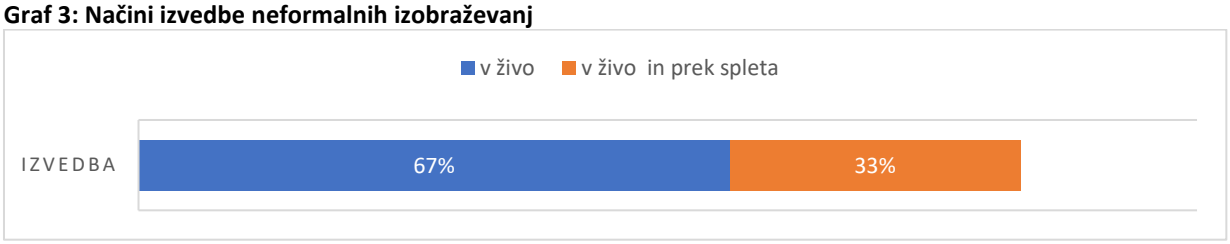
Kompetence izobraževanj smo skušali detektirati z odprtim vprašanjem, da ne bi vnaprej omejevali respondentov na posamezne že določene veščine, tehnike in znanja. Kot pomoč priklica smo pri zastavljenem vprašanju vseeno našteli nekaj morebitnih znanj oz rezultatov (analizo vsebin, poznavanje tehnološke infrastrukture, nevarnosti in prevare na spletu, medijsko pismenost ipd). Ker gre za preliminarno raziskavo, smo na ta način pridobili bolj poglobljen in obenem širok vpogled v posamezna znanja, ki jih nismo želeli vnaprej zapirati v

predvidene kategorije. Podatki tako kažejo, da že teh šest organizacij naslavlja zelo splošne in obenem precej specifične/nišne kompetence, ki jih ponujajo mladim:

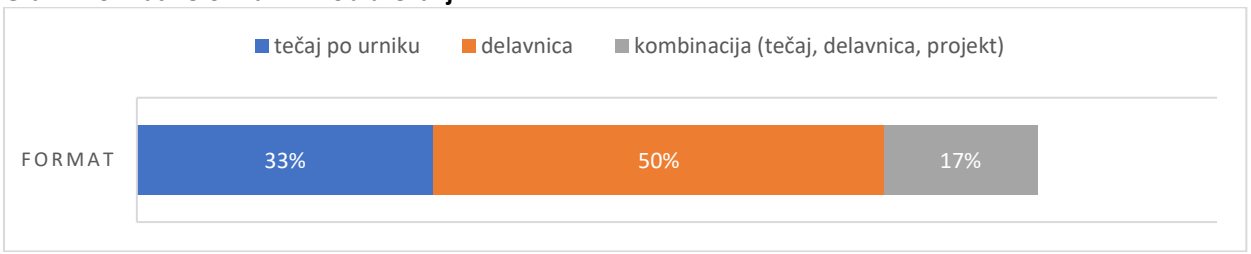
1. na področju programiranja razvijajo kreativnost in samostojno izvedbo računalniškega programa ter preizkušanja zanesljivosti in kakovosti pridobljene rešitve;
2. spoznavanje oblik spletnega nasilja in načinov, kako se pred njim zaščititi;
3. razvijanje kritičnega mišljenja in tehnološke pismenosti;
4. kontekstualizacija medijske in digitalne pismenosti za vplivanje na odločevalske procese in razumevanje družbe;
5. razvijanje digitalnih kompetenc s pomočjo orodij za prostorsko vizualizacijo, 3d-modeliranje in digitalno ustvarjalnost;
6. pisanje in oblikovanje zgodborisa, animacija, izdelava lutk in raba fotoaparata ter luči.

Pri doseganju naštetih veščin se organizacije poslužujejo različnih didaktičnih praks in načinov izobraževanja. Velika večina (67 %) programe izvaja v živo, dobra tretjina (33 %) pa na kombiniran način v živo in prek spleta. Med didaktičnimi pristopi pa prevladujejo delavnice (50 %) v obliki enkratnega izobraževalnega dogodka, ki je aplikativne narave, in redni tečaji po urniku (33 %). Ena organizacija izvaja kombinacijo tečajev, delavnic in projektnega dela.

Graf 3: Načini izvedbe neformalnih izobraževanj



Graf 4: Format neformalnih izobraževanj



3.3.4 KAKŠNI SO POGOJI DELOVANJA IN KLJUČNE OVIRE IZOBRAŽEVANJ?

V tem sklopu so nas zanimale sistemske in interne okoliščine, znotraj katerih neformalne organizacije sploh delujejo oz kako možnosti za lastno delovanje ocenjujejo same. Posebej smo se usmerili na oceno sredstev, ki jih imajo za izvajanje programov (Q26), oceno zadovoljstva z rezultati njihovega dela (Q24), kaj sploh ocenjujejo kot ključne elemente za delovanje (Q15) in kje vidijo morebitne ovire oz težave (Q16).

Tabela 4: Ocena dejavnikov za izvedbo neformalnega izobraževanja

Ključne okoliščine za delovanje	**f**	**%**
Predanost in motiviranost zaposlenih	4	67
Dobro sodelovanje z interesnimi skupnostmi oz. uporabniki	4	67
Stabilno financiranje	3	50

Prepoznavnost organizacije	3	50
Dobro interno vodenje	2	33
Dobro sodelovanje z državnimi institucijami	1	17

Prepoznati smo skušali tudi oceno zadovoljstva z rezultati njihovega dela, se pravi, kako sami ocenjujejo uspešnost izobraževanj in kakšne dolgoročne koristi ali učinke prepoznavajo. Da bi dobili boljši vpogled v posamezne specifike, smo ponovno postavili odprto vprašanje. Izjave udeležencev kažejo, da so zelo zadovoljni z lastnim delom, saj opažajo denimo *»napredek v digitalnih veščinah, samostojnosti in ustvarjalnem izražanju slušateljev«* in prispevajo k *»večji digitalni pismenosti, kritičnemu razmišljanju ter boljši pripravljenosti mladih na sodobno delovno okolje«*. Po oceni ekspertov jih k zadovoljstvu nad lastnim delom prepričajo predvsem ocene *»udeleženk in udeležencev, njihovih staršev oziroma širše javnosti ter ponavljanja izvedb izobraževanj«* in pa *»pogovori z učitelji in kasneje starejšimi mladostniki, ki so bili prisotni na naših delavnicah, ki potrjujejo, da so vsebine koristne in jim pomagajo«*. K zadovoljstvu pripomorejo tudi *»konkretni rezultati in pridobljene reference«*. Prav tako zadovoljne so tiste organizacije, ki se usmerjajo na bolj nišne teme, ker so njihovi posebni formati izjemno uspešni in dosegajo tudi pomembne učinke v obliki *»podobnih dogodkov oz. serij dogodkov tudi v tujini«*.

Kje pa organizacije je pridobivajo sredstva za svoje delovanje, smo poizvedeli z zaprtim tipom vprašanja. Kot kažejo podatki v tabeli, se večinoma financirajo tako, da udeležencem zaračunavajo izobraževanj ali sredstva pridobivajo na javnih razpisih (domačih ali mednarodnih). Nekatere so kot sistem financiranja omenjale donacije oz. sponzorska sredstva, prostovoljne prispevke udeležencev ali s prostovoljnim, se pravi neplačanim delom.

Tabela 5: Financiranje neformalnega izobraževanja

Načini pridobivanja sredstev	**f**	**%**
Donacije, sponzorji, pokrovitelji	1	17%
Prostovoljni prispevki	1	17%
Prostovoljno delo	1	17%
Članarina	/	/
Plačilo izobraževanja	3	50%
Javna sredstva	3	50%
Mednarodni razpisi	3	50%

O ključnih ovirah pri njihovem delovanju smo eksperte spraševali s pomočjo odprtega vprašanja, da bi lahko čim bolj nazorno sami navedli ključne dejavnike, ki jih pri njihovem delu omejujejo. Pridobili smo več izjav, ki jih je mogoče kategorizirati v sorodne skupine problemov ali celo sistemskih omejitev:

1. nepoznavanje tematik in nerazumevanje konceptov tako med odločevalci kot tudi širši javnosti;
2. nestabilno oz. pomanjkljivo financiranje, pomanjkanje prostorov, opreme ter kadra;
3. nezadostno zanimanje in neudeležba slušateljev.

4. EDUKACIJSKE SMERNICE DIGITALNEGA OPISMENJEVANJA

Ob razmisleku glede izobraževanja za digitalno dobrobit mladih je glede na izsledke ugotovitev projekta *Digitalna zrelost mladih* treba vzeti v ozir razkorak med znanjem in kompetencami, ki jih kot relevantne za sodobne generacije anticipirajo izobraževalne institucije, in tistim, kar kot relevantno prepoznavajo mladi. Preliminarne smernice so tako sledeče:

- Številne aspiracije mladih so vezane na dosego izobrazbe in izpolnitev pogojev za zaposlitev oziroma finančno neodvisnost. Nekateri mladi so že motivirani za pridobivanje znanj za uporabo digitalnih tehnologij in medijev, s področja kibernetske varnosti in programiranja ter drugih specialističnih digitalnih znanj; del jih do teh znanj tudi že dostopa – vendar praviloma priložnostno, če na ponudbo sploh naletijo in jo prepoznajo kot zanje relevantno.
- V manjši meri pa iščejo in kot pomembno prepoznavajo znanje o **politično–ekonomskih okoliščinah ter ideoloških okvirih delovanja in uporabe digitalnih tehnologij** in medijev. Razumevanje teh ozadij je potrebno za prepoznavanje kredibilnih virov in zanesljivih informacij, sprejemanje avtonomnih odločitev glede rabe digitalnih platform in druge vidike kritičnega posvajanja ter konsumpcije digitalnih tehnologij in medijev.
- Podatki kažejo tudi manko tistih vidikov (medijske) pismenosti, ki bi jim omogočila **kritično pridobivanje podatkov, branje novic in obveščenost ter prepoznavanje uporabniških in algoritmičnih pasti** digitalnih platform. Poznavanje digitalno–medijskega ekosistema bi prispevalo k bolj avtonomni poziciji mladih do digitalnih platform in spretnejšemu navigiranju v informacijsko zasičenem digitaliziranem vsakdanu.
- Z veliko mero pozornosti je treba tudi **razvijati pristope k razumevanju generativne UI**. Ti programi naj temeljijo na praktičnih primerih in postopnem uvajanju orodij generativne umetne inteligence v vsakdanje naloge, zmanjšujejo občutek izključenosti in krepijo digitalno samozavest, posledično pa UI pismenost.
- Posebno pozornost je potrebno nameniti **ranljivejšim skupinam** – za katere so se v Sloveniji izkazali dijaki poklicnih programov in mladi zaposleni.
- Izrednega pomena je, da se **mlade aktivno vključi v soustvarjanje smernic in izobraževalnih praks**. Njihova perspektiva zagotavlja, da bodo rešitve prilagojene njihovim potrebam in interesom. **Participativni pristopi** lahko povečuje motivacijo, kritično refleksijo in občutek odgovornosti. Soustvarjanje krepi tudi zaupanje med mladimi in institucijami ter spodbuja razvoj kompetenc, ki presegajo tehnično rabo.

Dokončen seznam priporočil s poglobljenimi in predvsem tudi utemeljenimi ugotovitvami, ki so rezultat celotnega dela na projektu, pa bo podan v končni publikaciji projekta (glej poglavje 5 o diseminaciji razultatov).

5. DISEMINACIJA REZULTATOV

Z zavedanjem o pomembnih ugotovitvah, ki jih je projekt že prinesel v tovrstno področje raziskovanja, smo se zato v obdobju od januarja 2025 do februarja 2026 načrtno usmerili v diseminacijo preliminarnih rezultatov, da bi še pred zaključkom projektnega dela s strokovno javnostjo v lokalnem, nacionalnem in mednarodnem okolju podelili in preverili ključne ugotovitve s ciljem, da sistematično in samo-kritično oblikujemo tudi ustrezne smernice in priporočila. Udeležili smo se številnih posvetov, konferenc in okroglih miz ter medijskih oddaj, strokovni posvet z zainteresirano javnostjo pa smo v ta namen organizirali tudi sami. Seznam opravljenih aktivnosti je sledeč:

MAJ 2025:

OBLAK ČRNIČ, Tanja, DETIČEK, Nuša. *Young citizens and artificial intelligence: from software tool to information and communication practice: presentation at the Automating democracy: AI use between social justice and social control, ECREA Communication & Democracy Section Off-Year Conference, Rotterdam, 22-23 May 2025*.

JUNIJ 2025:

Prvi javni posvet z naslovom **Družbene potrebe in digitalna pismenost mladih,** namenjen širši strokovni javnosti, smo organizirali v mesecu juniju na FDV (glej prilogo 3 in 4).

SEPTEMBER 2025:

OBLAK ČRNIČ, Tanja. *Ravni digitalne zrelosti in zaznava ranljivih kategorij mladih: prispevek na 7. strokovni konferenci Centra Šteker na temo rabe zaslonskih tehnologij med mladimi, Filozofska fakulteta, Maribor, 16. 9. 2025*.

DETIČEK, Nuša. *Od entuziazma do skepticizma: razpršenost izkušenj mladih z umetno inteligenco: prispevek na 7. strokovni konferenci Centra Šteker na temo rabe zaslonskih tehnologij med mladimi, Filozofska fakulteta, Maribor, 16. 9. 2025*.

KOREN OŠLJAK, Katja. Kako mladi navigirajo med algoritmiziranimi tokovi vsebin? Medijska pismenost in prepoznavanje dezinformacij v digitaliziranem vsakdanu. Znanost na razpotju – od popularizacije do manipulacije: Poletna šola BF 2025, 6–7. http://hdl.handle.net/20.500.12556/RUL-178154

KOREN OŠLJAK, Katja. Udeležba s prispevkom "Medijska pismenost mladostnikov v času družbenih platform" na mednarodnem strokovnem posvetu o informacijski pismenosti in umetni inteligenci – Infoverzum.

OKTOBER 2025:

KOREN OŠLJAK, Katja, ŠIŠA, Anamarija, OBLAK ČRNIČ, Tanja. Cynicism and internalized responsibility for digital well-being among young people in Slovenia. V: *AoIR2025 Ruptures: 2025 Association of Internet Researchers Conference : 15-18 October 2025, Niterói, Rio de Janeiro, Brazil*.

ŠIŠA, Anamarija, OBLAK ČRNIČ, Tanja, KOREN OŠLJAK, Katja. Digital maturity in an algorithmic society: everyday practices of navigation and disconnection among young people. V: *Navigating algorithmic society: book of abstracts*, ECREA conference 30-31 October, WG Audience and Reception, Stockholm.

NOVEMBER 2025:

DETIČEK, Nuša. »Beyond the Hype Cycle: Rethinking Youth Engagements with AI as Infrastructure« na mednarodni konferenci Beyond the hype cycle: rethinking youth engagements with AI as infrastructure; DIGI. European Year of Digital Citizenship Education 2025. Closing Conference "The way forward" (Ljubljana, 18. in 19. november 2025).

Kerec, M., Tomić, A., in KOREN OŠLJAK, K. Katja K. Ošljak o uporabi telefonov v šolah. Radiotelevizija Slovenija javni zavod. https://val202.rtvslo.si/podkast/odbita-do-bita/97041869/175115744

Henigman, U., KOREN OŠLJAK, K., Lukan, T., Renko, M. G., Leskošek, V., & Kozina, A. Prijateljstvo – spregledan in zlorabljen odnos v digitaliziranem svetu. Radiotelevizija Slovenija javni zavod. https://prvi.rtvslo.si/podkast/intelekta/49/175104595

DECEMBER 2025:
DETIČEK, Nuša. »Umetna inteligenca kot infrastruktura mladinske kulture: UI pismenost med mladimi v Sloveniji« na dogodku Politična oblast, upor in (ne)zmožnost zavezništev: Slovenski politološki dan (str. 12) (Ljubljana, 9. december 2025).

FEBRUAR 2026:
HENIGMAN, Urška (voditelj oddaje, oseba, ki intervjuva), BURNIK, Jelena (intervjuvanec), DETIČEK, Nuša (intervjuvanec), AHAC, Živa (intervjuvanec), VOLČIČ, Zala (intervjuvanec), PUSCHNER, Marko (intervjuvanec). *Je prepoved dostopa do družbenih medijev za mlajše od 15 let pravi način zaščite mladih?*. Ljubljana: Radiotelevizija Slovenija javni zavod. Oddaja Studio ob 17.00.

Vse ključne ugotovitve triletnega dela bo raziskovalna skupina predstavila v zaključni znanstveni monografiji z delovnim naslovom Mladi in digitalno, ki bo izšla predvidoma spomladi 2026.

6. PRILOGE

PRILOGA 1: INTERVENCE KOT PRIMERI DOBRIH PRAKS

1.1 Intervence na področju celostne medijske pismenosti

Avtorji_ce	Leto	Naslov	Starostna skupina	Učinek (+, 0, -)
Vanderhoven, E., Schellens, T., & Valcke, M.	2014	Educating teens about the risks on social network sites. An intervention study in secondary education	11-19	Pozitivni učinki na področju zavedanja tveganja, nobenih učinkov na stališla do tveganj, in le majhen učinek na vedenje mladih v povezavi s temi tveganji.
Young, Jimmy A.	2018	Equipping future nonprofit professionals with digital literacies for the 21st century	M=22.4	Pozitivni učinki na področjih komunikacije, marketinga in digitalnega aktivizma (v nevladnem sektorju)
Kevser Hava and Mehmet Fikret Gelibolu	2018	The impact of digital citizenship instruction through flipped classroom model on various variable	študenti - bodoči učitelji	Učinek pouka o digitalnem državljanstvu skozi pristop flipped-classroom: pozitivni učinki na učno uspešnost, ne pa na samoregulacijo učenja, samousmerjanj učenja in informacijsko pismenost.
Maks, A., Stephanie Craft, S., Ashley, S. & Miller, D.	2017	The usefulness of a news media literacy measure in evaluating a news literacy curriculum	college students	Pozitivni učinki programa newes literacy na news media literacy, večje znanje o trenutnih zadevah, višja motivacija za spremljanje novic. Ti pozitivni učinki se s časom niso zmanjševali!
Agila-Palacios, M.V.; Muñoz-Repiso, A.G.-V.; Ramírez-Montoya, M.S.	2022	Influence of active methodologies: projects and cases in the development of digital competences with mobile devices	študenti_ke	Pozitivni učinki, metodologija POL je izboljšala kompetenco interakcije z mobilno tehnologijo za 7 %, medtem ko je CBL povečala vse štiri kompetence: interakcijo (+8 %), deljenje (+6 %), sodelovanje (+5 %) in spletni bonton (+4 %).
Humeniuk, T.; Prosandieieva, L.; Voronova, V.; Nedzvetska, O.; Chernihovets, T.; Solomatova, V.	2022	The effectiveness of gamification elements for the development of future culturologists' digital competence	študenti_ke	pozitivne učinke, eksperimentalna skupina pokazala znatno višjo raven digitalnih kompetenc v primerjavi s kontrolno skupino, pri čemer so se najbolj izboljšale kognitivna, praksiološka in refleksivna komponenta, kar potrjuje učinkovitost gamifikacije v učnem procesu.
Andrea M. Bergstrom, Mark Flynn and Clay Craig	2018	Deconstructing media in the college classroom: a longitudinal critical media literacy intervention	študenti_ke (M=19)	Pozitiven učinek na področju medijske pismenosti (izboljšanje razumevanja nerealističnih medijskih podob, vpliva medijev in napačnih prikazov rasnih in spolnih skupin). Ti učinki so se ohranili en mesec po intervenciji. Ženske in nebeli udeleženci so

				pokazali večjo občutljivost za medijske distorzije.
Lourdes Meroño , Antonio Calderón, and José L. Arias-Estero	2021	Digital pedagogy and cooperative learning: effect on the technological pedagogical content knowledge and academic performance of pre-service teachers	učitelji_ce in Študenti_ke (M=20)	Pristop ima pozitivne učinke na digitalne kompetence bodočih učiteljev_ic in akademsko uspešnost. Močna povezava med TPACK in akademsko uspešnostjo.
Howard T. Welser, M. Laeeq Khan and Michael Dickard	2019	Digital remediation: social support and online learning communities can help offset rural digital inequality	študenti_ke	Sodelovanje v spletnih učnih skupnostih (OLC) ima pozitivne učinke oz. omogoča študentom, zlasti tistim iz ruralnih okolij, občutno izboljšanje digitalnih veščin.
Dorit Alt, Nirit Raichel	2020	Enhancing perceived digital literacy skills and creative self-concept through gamified learning environments: insights from a longitudinal study	študenti_ke (M=22 in 21)	Pozitivni učinki na področju dostopa, analize in vrednotenja digitalnih informacij (digitalne kompetence); večja samozavest pri ustvarjalnem razmišljanju in reševanju problemov. Poudarek je bil na skupinskem delu.

1.2 Intervence na področju medijske pismenosti v odnosu do verodostojnosti informacij

Avtorji_ce	Leto	Naslov	Starostna skupina	Učinek (+, 0, -)	Revija
Sumitra Badrinathan	2021	Educative interventions to combat misinformation: evidence from a field experiment in India	18-60+	Ni prepoznanega učinka.	American Political Science Review
Tosti H. C. Chiang , Chih-Shan Liao and Wei-Ching Wang	2022	Impact of artificial intelligence news source credibility identification system on effectiveness of media literacy education	18-24 (undergrad students in Taiwan)	Pozitivni učinki na poznavanje medijske pismenosti, pozitivni učinki tudi na stališča, samozavest in motiviranost za prisvajanje medijske pismenosti.	Sustainability
Jessica E. Brodsky, Patricia J. Brooks, Donna Scimeca, Ralitsa Todorova, Peter Galati, Michael Batson, Robert Grosso, Michael Matthews, Victor Miller & Michael Caulfield	2021	Improving college students' fact-checking strategies through lateral reading instruction in a general education civics course	18 - 50 (college students)	Mešani učinki -	Cognitive Research: Principles and Implications

Scheibenzuber, C; Nistor, N	2019	Media literacy training against fake news in online media	17-59	Pozitivni učinki na motivacijo, individualno učno uspešnost, ne pa na učinkovitost.	European Conference on Technology Enhanced Learning
McGrew, Sarah; Smith, Mark; Breakstone, Joel; Ortega, Teresa; Wineburg, Sam	2019	Improving university students' web savvy: an intervention study	18.6	Pozitivni učinek fleksibilnih hevristik, ki jih lahko učenci uporabijo v različnih digitalnih kontekstih na presojo spletnih virov.	British Journal of Educational Psychology
Vraga, E. & Tully, M.	2015	Media literacy messages and hostile media perceptions: processing of nonpartisan versus partisan political information	20	Mešani učinki kratkega PSA pred političnim programom na kredibilnost in hostility ratings. PSA je vplival le na konzervativce v smislu da so bolje vrednotili kredibilnost nevtralnega ali konzervativnega novinarja, še bolj pa so negativno vrednotili kredibilnost liberlanega voditelja. nobenega učnka na liberalce.	Mass Communication and Society
Ivar Bråten, Eva W. Brante and Helge I. Strømsø	2019	Teaching sourcing in upper secondary school: a comprehensive sourcing intervention with follow-up data	16-17, M=16.2	Pozitivni učinki na to, koliko pozornosti mladi posvečajo avtorjem spletnih virov, na količinp časa, ki jo namenjajo izbranim beedilom, bolj pogosto so ugotovitve ustrezno pripisovali virom (in ne sebi)	Reading Research Quarterly
Apuke, O.D.; Gever, C.V.	2023	A quasi experiment on how the field of librarianship can help in combating fake news	nimam dostopa, ampak je bilo delano v university library, tako da verjetno ja?	Pozitivni učinki treninga veščin, povezanih z družbenimi omrežji na znanje o družbenih omrežjih, prepoznavo lažnih novic, tendenco preverjanja informacij in zmanjšanje nagnjenj k deljenju lažnih novic.	The Journal of Academic Librarianship
Zhang, L.; Iyendo, T.O.; Apuke, O.D.; Gever, C.V.	2022	Experimenting the effect of using visual multimedia intervention to inculcate social media literacy skills to tackle fake news	študenti_ke (18 - 35)	Ja, uporaba vizualne multimedije pri poučevanju družbenomedijske pismenosti je izboljšala prepoznavanje lažnih novic, povečala sposobnost preverjanja informacij in spodbudila deljenje	Journal of Information Science

				zanesljivih virov.	
Wineburg, S.; Breakstone, J.; McGrew, S.; Smith, M.D.; Ortega, T.	2022	Lateral reading on the open internet: a district-wide field study in high school government classes	14-18 (USA high school)	Testirani program je imel pozitivne učinke, saj so študentke in študenti v eksperimentalni skupini po intervenciji pokazali znatno večje izboljšanje rezultatov pri zmožnosti ocenjevanja verodostojnosti digitalnih vsebin.	Journal of Educational Psychology
Oberiri Destiny Apukea, Bahiyah Omara, and Elif Asude Tunca	2022	Literacy concepts as an intervention strategy for improving fake news knowledge, detection skills, and curtailing the tendency to share fake news in Nigeria	študenti_ke (18 - 35)	Pozitivni učinki na področju znanja o lažnih novicah, sposobnosti njihove prepoznave in zmanjšanja nagnjenosti k deljenju lažnih novic na družbenih omrežjih.	Child & Youth Services

1.3. Intervence na področju digitalnih veščin

Avtorji_ce	Leto	Naslov	Starostna skupina	Učinek (+, 0, -)	Revija
Tsai, Chia-Wen	2015	Applying web-based co-regulated learning to develop students' learning and involvement in a blended computing course	M=18 (študenti)	Ja, pozitivni učinki spletnega koreguliranega učenja na ravoj računalniških veščin.	Interactive Learning Environments
Tsai, Chia-Wen	2016	Exploring the effects of online team-based learning and co-regulated learning on students' development of computing skills	M=20	Pozitivni učinki koreguliranega učenja, ne pa timskega učenja.	Interactive Learning Environments
Cheng, Y.-P.; Shen, P.-D.; Hung, M.-L.; Tsai, C.-W.; Lin, C.-H.; Hsu, L.C.	2022	Applying online content-based knowledge awareness and team learning to develop students' programming skills, reduce their anxiety, and regulate cognitive	študenti (M=18)	Ja, kombinirana uporaba Content-based Knowledge Awareness (CoKA) in timskega učenja (TL) je privedla do izboljšanja računalniških veščin in uravnavanja kognitivnih obremenitev, medtem ko samo CoKA brez TL ni pokazal	Universal Access in the Information Society

		load in a cloud classroom		statistično pomembnih učinkov, samo TL je prispeval k zmanjšanju anksioznosti, kognitivne obremenitve in izboljšanju učenja.	
Chia-Wen Tsai, Pei-Di Shen, Yi-Chun Chiang & Chih-Hsien Lin	2016	How to solve students' problems in a flipped classroom: a quasi-experimental approach	študenti_ke (M=18)	Mešani učinki, OAHS je pozitivno vplivalo na razvoj računalniških veščin (Microsoft Word in PowerPoint), samo FL ni imelo statistično značilnega učinka, medtem ko je kombinacija OAHS in FL vodila k občutnemu izboljšanju študentskih rezultatov v primerjavi s tradicionalnim poučevanjem.	Universal Access in the Information Society
Omeh, C.B.; Olelewe, C.J.; Nwangwu, E.C.	2022	Impact of teaching computer programming using innovative pedagogy embedded with live online lectures and related tools: a randomized control trial	študenti_ke (17-27)	Pozitivni učinki, *case-based learning* (CBL) in *problem-based learning* (PBL) sta izboljšali programerske veščine, samoučinkovitost in zadržanje znanja pri študentih (v primerjavi s tradicionalnimi metodami poučevanja), pri čemer so mlajši študenti dosegli boljše rezultate.	Computer Applications in Engineering Education
Ladislao Salmeron and Ana Llorens	2019	Instruction of digital reading strategies based on eye-movements modeling examples	študenti_ke	Mešani učinki, EMME je izboljšala razumevanje digitalnega branja in prenos strategij na nove učne naloge, vendar ni bistveno vplivala na navigacijske vzorce, kot sta izbira relevantnih strani ali hitro zapuščanje nepomembnih vsebin.	Journal of Educational Computing Research
E. Özlem Yiğit	2013	Science, technology and social change course's effects on technological literacy levels of social studies pre-service teachers	študenti_ke	Predmet ima pozitivne učinke, saj je predmet Science, Technology and Social Change izboljšal tehnološko pismenost bodočih učiteljic in učiteljev družboslovja, čeprav so njihova razumevanja tehnologije ostala ozka in osredotočena predvsem na računalnike in internet, ter niso v celoti	TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology

				doumeli kompleksnih odnosov med tehnologijo, družbo in okoljem. Rezultat je bil odvisen od učitelja.	
Ragazou, V.; Karasavvidis, I.	2022	The effects of blocked and massed practice opportunities on learning software applications with video tutorials	študenti_ke (M=21)	*Blocked practice* je imela pozitivne učinke, saj je uspešnost nalog med usposabljanjem, zmanjšala kognitivno obremenitev in povečala motivacijo, samozaupanje ter flow pri udeležencih. *Massed practice* ni pokazala statistično značilnih razlik v učinkovitosti po koncu usposabljanja.	Journal of Computers in Education
Balykbayev, T.; Bidaibekov, E.; Grinshkun, V.; Kurmangaliyeva, N.	2022	The influence of interdisciplinary integration of information technologies on the effectiveness of IT training of future teachers	študenti_ke	Program je imel pozitivne učinke, saj so študentke in študenti v eksperimentalni skupini pokazali za 12 % višjo stopnjo usvojitve učnega gradiva v primerjavi s kontrolno skupino, pri čemer je 85 % udeležencev v eksperimentalni skupini doseglo najvišjo raven znanja (IV. stopnja), v kontrolni skupini pa le 55 %. Prav tako je eksperimentalna skupina presegla kritično mejo 70 % pri reševanju strokovno usmerjenih nalog, kar potrjuje učinkovitost uporabljenega interdisciplinarnega pristopa pri poučevanju digitalnih kompetenc bodočih učiteljic in učiteljev računalništva.	Journal of Theoretical and Applied Information Technology
Jorge Reyna , Jose Hanham, Panos Vlachopoulos & Peter Meier	2019	A systematic approach to designing, implementing, and evaluating learner-generated digital media (LGDM) assignments and its effect on self-regulation in tertiary science education	študenti_ke	Pozitivni učinki: na samoregulacijo učenja, razvoj digitalnih kompetenc, skupinsko delo, poglobljeno razumevanje učne snovi. Izzivi: časovna zahtevnost programa, logistične težave pri skupinskem delu in prevelike skupine.	Research in Science Education

Ntima Mabanza and Lizette de Wet	2014	Determining the usability effect of pedagogical interface agents on adult computer literacy training	18+	Uporaba pedagoških vmesniških agentov je izboljšala učinkovitost uporabnikov pri opravljanju nalog. Učna izkušnja z agenti ni privedla do statistično značilnih razlik v splošnem učnem napredku ali zadovoljstvu uporabnikov, čeprav so udeleženci poročali o pozitivnih spremembah v odnosu do računalnikov in večji pripravljenosti za nadaljnje raziskovanje uporabe agentov pri učenju.	E-Learning Paradigms and Applications: Agent-based Approach
Halil Coşkun ÇELİK	2015	Effects of computer course on computer self-efficacy, computer attitudes and achievements of young individuals' in Siirt, Turkey	brezposelni mladi (18-25) M=20	Pozitivni učinki na področju računalniške samoučinkovitosti, odnosa do računalnikov in računalniške uspešnosti mladih.	Educational Research and Reviews
Chia-Wen Tsai, Pei-Di Shen, Meng-Chuan Tsai & Wen-Yu Chen	2017	Exploring the effects of web-mediated computational thinking on developing students' computing skills in a ubiquitous learning environment	študenti_ke (M=20)	Kombinacija računalniškega mišljenja in učenja na daljavo je imela pozitivne učinke na uporabo Microsoft PowerPoint in Word.	Interactive Learning Environments

1.4 Tematsko specifične intervence

Avtorji_ce	Leto	Naslov	Starostna skupina	Učinek (+, 0, -)	Revija
Yvonnes Chen, Kathleen Porter, Wen You, Paul Estabrooks, & Jamie Zoellner	2020	A health/media literacy intervention improves adults' interpretations of sugar-sweetened beverage advertising	18+	Pozitivni učinki.	Journal of Media Literacy Education
Galli, F; Palombi, T; Mallia, L; Chirico, A; Zandonai, T; Alivernini, F; De Maria,	2021	Promoting media literacy online: an intervention on performance and appearance enhancement substances with	15-18	Pozitivni učinki na področju zavedanja medijskih vplivov, NE na področju ocene resničnosti informacij, JA na področju njihove ocene lastnega znanja	International Journal of Environmental Research and Public Health

A; Zelli, A; Lucidi, F		sport high school students			
Tracy Scull, Christina Malik, Abigail Morrison, Elyse Keefe	2021	Promoting sexual health in high school: a feasibility study of a web-based media literacy education program	13-17	Pozitivni učinki.	Journal of Health Communication
Natalie C. Tamplina, Siân A. McLeanb, Susan J. Paxton	2018	Social media literacy protects against the negative impact of exposure to appearance ideal social media images in young adult women but not men	18-30	Pozitivni učinki na področju pismenosti vezane na družbena omrežja.	Body Image Journal
Adem Yilmaz	2021	The effect of technology integration in education on prospective teachers' critical and creative thinking, multidimensional 21st century skills and academic achievements	študenti - bodoči učitelji	Pozitivni učinki, postopna integracija tehnologije pozitivno vpliva na ustvarjalno in kritično mišljenje in druge večdimenzionalne veščine	Participatory Educational Research
Mingoia, J; Hutchinson, AD; Gleaves, DH; Wilson, C	2019	The impact of a social media literacy intervention on positive attitudes to tanning: a pilot study	18-29	Ja, pozitivni učinki v odnosu do stališč do porjavelosti + izboljšanje medijske pismenosti; pozitivni učinki na področjuu primerjanja z drugimi. Uspešno zmanjšanje negativnih učinkov družbeno medijskih sporočil o porjavelosti in njenem vplivu na razvoj kožnega raka.	Computers in Human Behavior
Mallia L, Chirico A, Zelli A, Galli F, Palombi T, Bortoli L, Conti C, Diotaiuti P, Robazza C, Schena F, Vitali F, Zandonai T, Lucidi F.	2020	The implementation and evaluation of a media literacy intervention about paes use in sport science students	M=22.5 (študentska populacija)	Pozitivni učinki, izboljšanje številnih vidikov MP po izobraževanju o MP.	Frontiers in Psychology
Enga, N., DiRussob, C., Troya, C., Freemanc,	2021	'I had no idea that greenwashing was even a thing': identifying the cognitive	18-35	Pozitivni učinki.	Environmental Education Research

J., Liaoa, M., & Sun, Y.		mechanisms of exemplars in greenwashing literacy interventions.			
Domgaarda, Sh., & Park, M.	2021	Combating misinformation: the effects of infographics in verifying false vaccine news	20-72	Pozitivni učinek uporabe inforgafik na zdravstveno pismenost.	Health Education Journal
Rivera, Reynaldo; Santos, David; Brändle, Gaspar; Cárdaba, Miguel Ángel M.	2016	Design effectiveness analysis of a media literacy intervention to reduce violent video games consumption among adolescents: the relevance of lifestyles segmentation	12-19	Mešani učinki doseženo je bilo blaženje stališč do nasilja.	Evaluation Review
Goe, R., Ipsen, C., & Bliss, S.	2018	Pilot testing a digital career literacy training for vocational rehabilitation professionals	18+	Mešani učinki, pozitivni učinki le pri uporabi Linkedina.	Rehabilitation Counseling Bulletin
Williams-Diehm, Kendra L; Miller, Christina R; Sinclair, Tracy E; Wronowski, Meredith L	2018	Technology-based employability curriculum and culturally diverse learners with disabilities	SŠ	Pozitivni učinki programa na percepcijo tehnoloških veščin pri latinoameriških in pri ameriških staroselskih učencih s PP.	Journal of Special Education Technology
Pinkleton, B., Austin, E.W., Chen, Y., Y., Cohen, M.	2012	The role of media literacy in shaping adolescents' understanding of and responses to sexual portrayals in mass media	18	Pozitivni učinki programa na dojemanje mladih, da mediji vplivajo na njihovo odločanje glede spolnih odnosov, več prepričanj o abstinenci in več odpora vrstniškim pritiskom, zavedanje glamurizacije spolnosti v medijih; dekletom in fantom pomagalo na različne načine.	Journal of Health Communication
Kursch, M.	2021	Impact of a one-off demonstration on the use of ict in the teaching of andragogy students on their change of attitude towards the use of ict in education	študenti_ke (M=19.5)	Pozitivni učinki - uporaba IKT pri poučevanju andragoških študentov je izboljšala njihovo odnos do uporabe IKT v izobraževanju, povečala njihovo pripravljenost za uporabo IKT v lastnem poučevanju ter	International Journal of Cognitive Research in Science Engineering and Education

				spodbudila priporočanje IKT kolegom.	
Chris Lam	2016	Improving technical communication group projects: an experimental study of media synchronicity theory training on communication outcomes	študenti_ke	Pozitivni učinki, izboljšano komunikacijsko vedenje, povečana količina in kakovost komunikacije, ter prispevek k boljšim skupinskim razpravam in večji odprtosti pri sodelovanju. Ni vplivalo na natančnost, ustreznost ali splošno učinkovitost skupin.	Journal of Business and Technical Communication
Washington Luna Encalada and José Luis Castillo Sequera	2017	Social cloud for information technology skills: an experience with universities in Ecuador	študenti_ke	Pozitivni učinki na področju certificiranja učiteljev brez uporabe fizičnih virov, model je izboljšal učne stile pri 78 % udeležencev in pokazal primerljivo učinkovitost s tradicionalnimi metodami praktičnega IT izobraževanja	Revista Iberoamericana de Tecnologias del Aprendizaje
Seifi, L., Habibi, M., & Ayati, M. (2020).	2020	The effect of information literacy instruction on lifelong learning readiness	12-18	Mešani učinki: poučevanje veščin informacijske pismenosti je pozitivno vplivalo na dve komponenti pripravljenosti na vseživljenjsko učenje (samousmerjeno učenje in premagovanje ovir za sodelovanje) ter izboljšalo informacijsko pismenost uporabnic in uporabnikov knjižnic, vendar ni imelo statistično značilnega učinka na splošno pripravljenost za vseživljenjsko učenje ali odzivanje na sprožilce za učenje.	International Federation of Library Associations and Institutions
Gregory M. Francom, Andria L. Moon	2018	Enhancing educational technology confidence among teacher candidates: benefits of and lessons learned from a 1:1 device university-elementary school partnership	18+ (učitelji_ce)	Program ni bistveno vplival na samozavest pri integraciji izobraževalne tehnologije.	Journal of Information Technology Education: Research

PRILOGA 2: ANKETNI SUMARNIK

Q1	**Opomba o anonimnosti in osebnih podatkih: Zaradi narave raziskave in majhnega vzorca sodelujočim anonimnosti ne moremo zagotavljati, četudi vnos osebnih podatkov, kot je vaše ime ali e-naslov, ni obvezen. Bomo pa skladno z vašimi preferencami pri objavi rezultatov psevdonimizirali ali drugače prikrivali vašo identiteto oziroma sodelovanje vaše organizacije v raziskavi. Prosimo, da ustrezno označite, ali se strinjate oziroma dovoljujete, da pri objavi rezultatov navedemo vaše ime ali naziv vaše organizacije. Osebne podatke (ime, priimek ali e–naslov), ki nam jih boste posredovali, bomo skrbno hranili in jih odgovorno uporabljali izključno za raziskovalni namen. Izbrisali jih bomo najkasneje 2 (dve) leti po zaključku raziskave.**

	Podvprašanja	Enote					Navedbe	
		Frekvence	Veljavni	% - Veljavni	Ustrezni	% - Ustrezni	Frekvence	%
Q1a	Dovoljujem navedbo naziva svoje organizacije (kot je navedeno v nadaljevanju vprašalnika).	6	6	100%	7	86%	6	67%
Q1b	Dovoljujem navedbo svojega (osebnega) imena kot eksperta in predstavnika organizacije, sodelujočega v raziskavi.	3	6	50%	7	43%	3	33%
	SKUPAJ		6		7		9	100%

Q4	**Vaše ime in vloga v organizaciji (npr. vodja, direktor, mentor ipd.):**				
	Odgovori	Frekvenca	Odstotek	Veljavni	Kumulativa
	vodja	1	14%	20%	20%
	direktor	1	14%	20%	40%
	vsebinski koordinator	1	14%	20%	60%
	viš. pred. petra kocjančič, visokošolski učitelj in vodja vseživljenjskega učenja	1	14%	20%	80%
	strokovni vodja	1	14%	20%	100%
Veljavni	Skupaj	5	14%	100%	

Q5	**Katerega leta ste v vaši organizaciji pričeli izvajati izobraževanja s področja medijske ali digitalne pismenosti?**						
		Veljavno	Št. enot	Povprečje	Std. odklon	Minimum	Maksimum
		6	7	2004,5	9,93	1992	2015

Q6	**Kaj od naštetega so cilji vaše organizacije? Izberite in razvrstite tri, tako da bo najpomembnejši cilj na prvem mestu.**													
	Podvprašanja	Odgovori									Veljavni	Št. enot	Povprečje	Std. odklon
		1	2	3	4	5	6	7	8	Skupaj				
Q6a		0	1	1	0	0	0	0	0	2	2	7	2,5	0,71

	Razvoj tehničnih kompetenc	0%	50%	50%	0%	0%	0%	0%	0%	100%				
Q6b	Dvig digitalne pismenosti	0 0%	1 33%	2 67%	0 0%	0 0%	0 0%	0 0%	0 0%	3 100%	3	7	2,7	0,58
Q6c	Tehnološko opismenjevanje specifičnih družbenih skupin (npr. migrantov, mladih, starejših, brezposelnih ...)	1 33%	2 67%	0 0%	0 0%	0 0%	0 0%	0 0%	0 0%	3 100%	3	7	1,7	0,58
Q6d	Izobraževanje programerjev	0 0%	0 0%	0 0%	0 0%	0 0%	0 0%	0 0%	0 0%	0 100%		7	0,0	0,00
Q6e	Popularizacija računalniških ali inženirskih poklicev	0 0%	0 0%	0 0%	0 0%	0 0%	0 0%	0 0%	0 0%	0 100%		7	0,0	0,00
Q6f	Opolnomočenje za življenje v digitalni družbi	2 50%	1 25%	1 25%	0 0%	0 0%	0 0%	0 0%	0 0%	4 100%	4	7	1,8	0,96
Q6g	Izboljšanje državljanske pismenosti	1 50%	1 50%	0 0%	0 0%	0 0%	0 0%	0 0%	0 0%	2 100%	2	7	1,5	0,71
Q6h	Dvig medijske pismenosti	2 67%	0 0%	1 33%	0 0%	0 0%	0 0%	0 0%	0 0%	3 100%	3	7	1,7	1,15

Q7	**Ali s svojimi izobraževanji naslavljate še katere specifične potrebe (predvsem mladih), ki zgoraj niso zajete? Prosimo, da jih na kratko opišete.**				
	Odgovori				
	delujemo predvsem na področju prepleta umetnosti in znanosti. osredotočamo se predvsem na kritično rabo tehnologij. ne na zavračanje, temveč predvsem na poznavanje pasti, ki jih za demokratično družbo in osebni razvoj pogosto nosijo s seboj.				
	n/a				
	otrokom, mladostnikom in mladim nudimo varen prostor, kjer lahko aktivno preživljajo prosti čas, dobijo brezplačno učno pomoč, informacije in potrebno podporo. udeleženci konstruktivno preživljajo prosti čas, se družijo z vrstniško skupino in tako širijo svojo socialno mrežo. izvajamo različne sproščujoče, a hkrati poučne prostočasne dejavnosti in preventivne delavnice, s katerimi povečujemo socialno vključenost in izboljšujemo kompetence. prostor in dejavnosti so namenjene mladim, ki želijo razvijati svoje potenciale in interese, odkriti nove hobije, pridobiti nova znanja in postati družbeno aktivni.				
	dobro počutje pri uporabi naprav z zasloni in interneta - duševno zdravje in dobrobit na internetu, spolni stereotipi in spletno nasilje.				
	razviti razumevanje delovanja modnih in dizajnerskih medijev, povezati modo, dizajn in medije v širši družbeni in kulturni kontekst, spodbuditi kritično razmišljanje o vlogi medijev v oblikovalski industriji.				
	trening logičnega razmišljanja				
Veljavni	Skupaj	6	14%	100%	

Q9	**Kdo so ciljne skupine vaših izobraževanj?**							
	Podvprašanja	Enote					Navedbe	
		Frekvence	Veljavni	% - Veljavni	Ustrezni	% - Ustrezni	Frekvence	%
Q9a	Otroci	2	6	33%	7	29%	2	6%
Q9b	Osnovnošolci	4	6	67%	7	57%	4	12%

Q9c	Najstniki	4	6	67%	7	57%	4	12%
Q9d	Srednješolci	4	6	67%	7	57%	4	12%
Q9e	Mladi odrasli	4	6	67%	7	57%	4	12%
Q9f	Študenti	4	6	67%	7	57%	4	12%
Q9g	Odrasli	4	6	67%	7	57%	4	12%
Q9h	Zaposleni	3	6	50%	7	43%	3	9%
Q9i	Brezposelni	3	6	50%	7	43%	3	9%
Q9j	Starejši oziroma upokojenci	1	6	17%	7	14%	1	3%
Q9k	Drugo:	0	6	0%	7	0%	0	0%
	SKUPAJ		6		7		33	100%

Q10	**Prosimo, ocenite spolno strukturo udeležencev vaših izobraževanj.**				
	Odgovori	Frekvenca	Odstotek	Veljavni	Kumulativa
	1 (Pretežno moški.)	0	0%	0%	0%
	2 (Več je moških kot žensk.)	1	14%	17%	17%
	3 (Približno polovica je žensk in polovica moških.)	4	57%	67%	83%
	4 (Več je žensk kot moških.)	0	0%	0%	83%
	5 (Pretežno so ženske.)	1	14%	17%	100%
Veljavni	Skupaj	6	14%	100%	
		Povprečje	3,2	Std. odklon	1,0

Q11	**Ocenite še starost tipičnega udeleženca vaših izobraževanj.**				
	Odgovori	Frekvenca	Odstotek	Veljavni	Kumulativa
	1 (Do 10 let)	0	0%	0%	0%
	2 (11–15 let)	3	43%	50%	50%
	3 (16–20 let)	1	14%	17%	67%
	4 (21–25 let)	0	0%	0%	67%
	5 (26–30 let)	2	29%	33%	100%
	6 (31–40 let)	0	0%	0%	100%
	7 (41–60 let)	0	0%	0%	100%
	8 (61 let in več)	0	0%	0%	100%
Veljavni	Skupaj	6	14%	100%	
		Povprečje	3,2	Std. odklon	1,5

Q13	**Kateri je glavni cilj delovanja vaše organizacije na področju digitalnega oziroma medijskega opismenjevanja? Prosimo, opišite v povedi ali dveh.**
	Odgovori
	glavni cilj je vključujoča in demokratična družba. digitalno opismenjevanje je za nas predvsem vozlišče težav, kjer vsi opažamo veliko trenj in vsako skuša vsaj malo odvozlati, vsaj en delček.
	razvijanje kritične medijske drže pri uporabnikih in spodbujanje aktivnega državljanstva.
	opremiti mladostnike in mlade, za varno uporabo tehnologije.
	glavni cilj je osveščanje ciljnih skupin otrok, najstnikov, staršev, učiteljev in socialnih delavcev preko različnih online in offline aktivnosti, izobraževanj, delavnic, gradiv, promocijskih, medijskih kampanj o tem, kako varno in odgovorno uporabljati internet in mobilne naprave.

	spodbujanje kritičnega, ustvarjalnega in odgovornega pristopa k uporabi medijev ter digitalnih orodij, z namenom, da posamezniki razumejo vpliv medijev, prepoznajo zanesljive informacije in razvijajo lastno medijsko izražanje.				
	seznaniti mlade z osnovami programiranja in razvijati logične postopke. omogočiti motiviranim učencem vidike programiranje kot so tekmovalno programiranje, priprava projektov in aplikacij				
Veljavni	Skupaj	6	14%	100%	

Q14	**Kaj prepoznavate kot največji uspeh vaše organizacije na področju digitalnega opismenjevanja? V povedi ali dveh opišite ta uspeh oziroma na kaj ste najbolj ponosni.**				
	Odgovori				
	2 uspeha: 1) vodenje delavniških programov, v katerih po nekaj letih udeleženci postanejo mentorji. 2) vodenje vsebin, v katerih ni več razlike med mentorji in udeleženci (vsak lahko nekoga nekaj nauči).				
	mednarodno prepoznana organizacija na temu področju in veliko število izvedenih delavnic in sodelovanj medijske pismenosti v domačem in mednarodnem okolju.				
	ponosni smo, da v času, ko mladih nič ne zanima in bi najraje cele dneve viseli na telefonih, vseeno uspemo pridobiti udeležence, jih motivirati in nekaj naučiti...				
	redno letno izvajanje delavnic na osnovnih in srednjih šolah v obsegu 700 - 800 delavnic na šolsko leto. prav tako so velik uspeh naši priročniki za starše, svetovalne delavce in učitelje, ki jih zelo pohvalijo in naklade vedno hitro poidejo.				
	največji uspeh naše organizacije je uspešno vključevanje digitalnih in medijskih vsebin v izobraževalne programe, s čimer smo okrepili kritično razmišljanje in ustvarjalno rabo digitalnih medijev med mladimi.				
	preko pet tisoč naših bivših učencev, med katerimi jih je po zaključku šolanja pri nas veliko napravilo odmevno strokovno in znanstveno kariero. na državnih in mednarodnih tekmovanjih izkazujemo v Sloveniji prevladujočo vlogo pri vzgoji tekmovalcev na področju tekmovalnega programiranja. skrbimo za to, da so učencem na voljo vsa orodja v slovenskem jeziku tako, da skrbimo za uradne prevode ali da napravimo svoja ustrezna orodja.				
Veljavni	Skupaj	6	14%	100%	

Q15	**Katere elemente ocenjujete kot ključne za delovanje vaše organizacije na področju digitalnega izobraževanja?**							
	Podvprašanja	Enote					Navedbe	
		Frekvence	Veljavni	% - Veljavni	Ustrezni	% - Ustrezni	Frekvence	%
Q15a	Stabilno financiranja vašega dela.	3	6	50%	7	43%	3	18%
Q15b	Dobro interno vodenje dela (znotraj vaše organizacije).	2	6	33%	7	29%	2	12%
Q15c	Kadrovska stabilnost vaše organizacije.	0	6	0%	7	0%	0	0%
Q15d	Predanost in motiviranost vaših sodelavcev.	4	6	67%	7	57%	4	24%
Q15e	Prepoznavnost vaše organizacije.	3	6	50%	7	43%	3	18%
Q15f	Dobro sodelovanje z državnimi institucijami.	1	6	17%	7	14%	1	6%
Q15g	Dobro sodelovanje z interesnimi skupnostmi, ciljnimi skupinami oziroma uporabniki.	4	6	67%	7	57%	4	24%

Q15h	Drugo:	0	6	0%	7	0%	0	0%
	SKUPAJ		6		7		17	100%

Q16	**Kaj pa najbolj ovira delovanje vaše organizacije na področju digitalnega opismenjevanja? V nekaj povedih opišite dejavnik ali dejavnike, predstavljajo največjo oviro za vaše delovanje.**				
	Odgovori				
	pomanjkanje prostorov, sredstev, kadrov. večinoma se financiramo z naslova umetniških programov, tako da to ni naša osnovna, temveč nujna, a še vedno dodatna oz. spremljajoča dejavnost.				
	pri izvajanju programov medijske pismenosti in aktivnega državljanstva največji problem opažamo pri nekonsistentnih praksah odločevalcev ter izvajalcev razpisov, mešanje pojmov digitalne in medijske pismenosti ter nekompetentnost določenih izvajalcev teh programov na terenu, ki ima za posledico nezaupanje ciljne skupine.				
	financiranje programov				
	nestabilno financiranje - na leto do dve se moramo prijavljati na razpis evropske komisije, pri tem pa EK od nas zahteva načrtovanje del preko terminov posameznih projektov. razvoj tehnologije in tveganj od nas zahteva stalno spremljanje dogajanja pri uporabi interneta pri mladostnikih in hitro prilagajanje vsebin spremembam in novim oblikam tveganj, ki se pojavljajo.				
	največja ovira pri našem delovanju na področju digitalnega opismenjevanja je pomanjkanje zadostnega zanimanja in udeležbe slušateljev, kar otežuje izvedbo programov. kljub aktualnosti teme se pogosto soočamo z nizko prepoznavnostjo pomena digitalne pismenosti in omejenimi viri za promocijo ter motivacijo ciljnih skupin.				
	nerazumevanje našega dela in poslanstva v med odločevalci in tudi v javnosti.				
Veljavni	Skupaj	6	14%	100%	

Q18	**Katero vaše izobraževanje je najprimernejše ali najuspešnejše z vidika razvoja digitalne pismenosti, avtonomije, ali digitalnega državljanstva mladih oziroma mladih odraslih (okvirno 16–24 let)? Zapišite naslov oziroma točno temo in dodajte URL–povezavo do predstavitve na spletu, če obstaja.**				
	Odgovori				
	za aktivacijo občinstva (ta leta so kar zahtevna za aktivacijo občinstva) predvsem https://projekt-atol.si/workshop-category/modularnice/ za tem pa delo na pifcampu (https://pif.camp/)				
	v zavodu izobraževanja izvajamo na več načinov, podrobno so opisana na https://dekodiraj.si/pedagogika/				
	delavnice animiranega filma https://www.facebook.com/share/p/16dcqabsuq/				
	mi smo bolj osredotočni na mlade do 15 let. v starost od 16 do 24 let je najbolj uspešna delavnica spletno nasilje in ustrahovanje				
	najprimernejše izobraževanje z vidika razvoja digitalne pismenosti in avtonomije mladih je oblikovanje prostora na fakulteti za dizajn, kjer slušatelji z uporabo digitalnih orodij za prostorsko vizualizacijo, 3d-modeliranje in predstavitvene platforme razvijajo digitalne kompetence, ustvarjalnost in samostojno delo v digitalnem okolju.				
	vsi našteti vidiki so osnova, ki je potrebna za pouk programiranja. osnovna povezava na objavljen program je http://www.zri.si/mladina/mladina10.html				
Veljavni	Skupaj	6	14%	100%	

Q19	**Kako poteka to izobraževanje?**				
	Odgovori	Frekvenca	Odstotek	Veljavni	Kumulativa
	1 (V živo (offline))	4	57%	67%	67%
	2 (Prek spleta (sinhrono))	0	0%	0%	67%
	3 (Prek spleta (asinhrono))	0	0%	0%	67%
	4 (Kombinirano v živo in prek spleta)	2	29%	33%	100%
	5 (Drugo:)	0	0%	0%	100%

Veljavni	Skupaj	6	14%	100%	
		Povprečje	2,0	Std. odklon	1,5

Q20	**Katero formo oziroma didaktični pristop uporabljate pri omenjenem izobraževanju?**				
	Odgovori	Frekvenca	Odstotek	Veljavni	Kumulativa
	1 (Tečaj (redna srečanja po urniku))	2	29%	33%	33%
	2 (Delavnica (enkratni izobraževalni dogodek, ki je aplikativne narave oziroma uporablja "hands-on" pristop))	3	43%	50%	83%
	3 (Predavanje (enkratni izobraževalni dogodek, pri katerem je v ospredju ozaveščanje))	0	0%	0%	83%
	4 (Tekmovanje, kviz, hekaton ipd. (enkratni dogodek, pri katerem je v ospredju igrifikacija izobraževalnih ciljev))	0	0%	0%	83%
	5 (Projekt (v ospredju je ustvarjanje izdelka ali vsebine; izobraževanje obsega več srečanj z udeleženci))	0	0%	0%	83%
	6 (Drugo:)	1	14%	17%	100%
Veljavni	Skupaj	6	14%	100%	
		Povprečje	2,3	Std. odklon	1,9

Q20_6_text	**Q20 (Drugo:)**				
	Odgovori	Frekvenca	Odstotek	Veljavni	Kumulativa
	kombinacijo tečajev, delavnic in projektov	1	14%	100%	100%
Veljavni	Skupaj	1	14%	100%	

Q21	**Opišite ključno kompetenco oziroma tisti rezultat omenjenega izobraževanja, ki ga ocenjujete kot najpomembnejšega (npr. mladi spoznajo tehnološko infrastrukturo interneta, kritično analizirajo vsebine na spletu, spoznajo nevarnosti/prevare na internetu, uspeh na tekmovanjih, medijska pismenost, vključenost v digitalno družbo ...).**
	Odgovori
	glavni cilj je samostojnost pri nadaljnjem raziskovanju. podlaga tega je kritično mišljenje in tehnološka pismenost.
	kontekstualizacija medijske in digitalne pismenosti kot lastnost državljana, ki potem ta znanja uporablja za vplivanje na odločevalske procese v družbi in vpetje teh sposobnosti za razumevanje družbe okrog sebe.
	pisanje scenarija in oblikovanje zgodborisa animiranje v tehniki stop animacije izdelavo lutk in scenografije iz različnih materialov uporaba fotoaparata, luči in programa dragonframe
	mladi spoznajo najpogostejše oblike spletnega nasilja in načine, kako se pred nasiljem zaščititi in kako ukrepati, če postanejo žrtev nasilja, ali so priča.
	slušatelji z uporabo digitalnih orodij za prostorsko vizualizacijo, 3d-modeliranje in predstavitvene platforme razvijajo digitalne kompetence, ustvarjalnost in samostojno delo v digitalnem okolju.

	mladi spoznajo preizkušajo svojo kreativnost in samostojno izvedejo vse faze v procesu izdelave računalniškega programa od postavljanja in razumevanja zahtev, oblikovanja rešitve, izgradnje in preverjanja delovanja programa do preizkušanja zanesljivosti in kakovosti rešitve.				
Veljavni	Skupaj	6	14%	100%	

Q26_2	**Kako ste zadovoljni s širšimi rezultati svojega dela na področju digitalnega izobraževanja mladih? Zanima nas vaša ocena uspešnosti tovrstnih izobraževanj in dolgoročne koristi vašega dela.**				
	Odgovori				
	na področju naše \"niše\" so naši formati izjemno uspešni (predvsem pifcamp), saj smo spodbudili več podobnih dogodkov oz. serij dogodkov tudi v tujini (indonezija, grčija, hrvaška, francija). niso pa mladi edina ciljna skupina teh dogodkov, prav tako ni tehnološka pismenost na njih vezana samo na digitalno opismenjevanje, temveč tudi na druge veščine (npr. bilologija ali pa vprašanja organizacije prehranskih navad in verig).				
	glede na ocene udeleženk in udeležencev, njihovih staršev oziroma širše javnosti ter ponavljanja izvedb naša izobraževanja ocenjujem kot izredno uspešna in koristna za splošno javnost.				
	vsekakor smo zadovljni in uspešni. to nam kažejo tudi pogovori z učitelji in kasneje starejšimi mladostniki, ki so bili prisotni na naših delavnicah, ki potrjujejo, da so vsebine koristne in jim pomagajo. dolgoročno gledano opravljamo zelo pomembno delo osveščanja mladih o varni rabi interneta, pri čemer dajemo poudarek na reševanju zapletov.				
	precej zadovoljni, saj opažamo napredek v digitalnih veščinah, samostojnosti in ustvarjalnem izražanju slušateljev. kljub omejenim resursom programi dolgoročno prispevajo k večji digitalni pismenosti, kritičnemu razmišljanju ter boljši pripravljenosti mladih na sodobno delovno okolje.				
	osnovni poudarek je da učence učimo tiste vsebine in postopke, ki jim bodo koristni v njihovi zreli dobi in bi jih običajno v šolskem sistemu ne bili deležni. dosedanji rezultati in reference potrjujejo, da smo na pravi poti.				
Veljavni	Skupaj	5	14%	100%	

Q23	**Vaše delo oziroma delo edukatorjev, ki izvajajo digitalna izobraževanja za mlade in mlade odrasle, je:**				
	Odgovori	Frekvenca	Odstotek	Veljavni	Kumulativa
	1 (Pošteno plačano.)	2	29%	33%	33%
	2 (Slabo plačano (skromen honorar, npr. pokrije potne stroške ali/in malico).)	2	29%	33%	67%
	3 (Brezplačno (za delo na področju izobraževanja ne prejemamo nikakršnega nadomestila).)	0	0%	0%	67%
	4 (Drugo:)	2	29%	33%	100%
Veljavni	Skupaj	6	14%	100%	
		Povprečje	2,3	Std. odklon	1,4
Q23_4_text	**Q23 (Drugo:)**				
	Odgovori	Frekvenca	Odstotek	Veljavni	Kumulativa
	ob znatni meri etičnega pogona se poslovni model nekako izide	1	14%	50%	50%
	mešano b in c.	1	14%	50%	100%
Veljavni	Skupaj	2	14%	100%	

Q24	**Kako zagotavljate sredstva za svoje delovanje in omogočate izvedbo izobraževanj s področja digitalne družbe?**		
	Podvprašanja	Enote	Navedbe

		Frekvence	Veljavni	% - Veljavni	Ustrezni	% - Ustrezni	Frekvence	%
Q24a	Z donacijami sponzorjev, pokroviteljev.	1	6	17%	7	14%	1	7%
Q24b	S prostovoljnimi prispevki udeležencev.	1	6	17%	7	14%	1	7%
Q24c	S prostovoljnim (neplačanim) delom.	1	6	17%	7	14%	1	7%
Q24d	S članarino.	0	6	0%	7	0%	0	0%
Q24e	Udeležencem zaračunamo izobraževanje.	3	6	50%	7	43%	3	21%
Q24f	Iz javnih sredstev (domači razpisi občin in drugih javnih institucij).	3	6	50%	7	43%	3	21%
Q24g	Iz mednarodnih razpisov.	3	6	50%	7	43%	3	21%
Q24h	Drugo:	2	6	33%	7	29%	2	14%
	SKUPAJ		6		7		14	100%

Q24h_text	**Q24 (Drugo:)**				
	Odgovori	Frekvenca	Odstotek	Veljavni	Kumulativa
	naročnik (šola) plača izvedbo delavnice.	1	14%	50%	50%
	občasni razpisi, na katerih zaradi birokratskih postopkov niti ne moremo samostojno konkurirati, ne prinesejo omembe vrednih neto sredstev	1	14%	50%	100%
Veljavni	Skupaj	2	14%	100%	

Q26	**Kaj bi potrebovali, da bi lahko nadaljevali svoje delo in nadgradili svoj doprinos na področju digitalnih izobraževanj? Prosimo vas, če lahko svojo zahtevo ali zahteve na kratko utemeljite oziroma pojasnite.**
	Odgovori
	potrebujemo več sredstev. in stabilno sofinanciranje (torej večletno), ne projektno (enoletno). po možnosti z enostavnim poročanjem, ki je ciljno naravnano.
	predvsem bi od odločevalcev pričakoval pripravo jasnih standardov na področju medijske in digitalne pismenosti ter uzakonjene smernice izvedbe. danes je na temu področju zaradi manka definicij vse preveč šuma, dela se konkretna škoda pri predajanju floskularnih vsebin.
	finančna sredstva in opremo
	zagotovljeno stalno predvidljivo financiranje. sedaj smo odvisni od konstantnega prijavljanje na razpis evropske komisije in od sofinanciranja s strani ministrstva za digitalno preobrazbo. projekt v sloveniji teče že od leta 2005, a ga je treba vsako leto ali dve podaljševati. posledično ni mogoče načrtovati dolgoročnih kampanj, s tem pa je učinkovitost manjša.
	za nadaljevanje in nadgradnjo našega dela na področju digitalnih izobraževanj bi potrebovali več finančne podpore in tehničnih sredstev za posodobitev opreme ter močnejšo promocijo programov, da bi lažje pritegnili udeležence.

	v več kot 30 let delovanja smo si brez pomoči države uspeli nekako zagotoviti osnovno infrastrukturo za delovanje.				
Veljavni	Skupaj	6	14%	100%	

Q27	**Kako bi pristojne institucije (npr. ministrstva) lahko opolnomočile vašo organizacijo?**				
	Odgovori				
	ministrstvo za digitalno preobrazno ministrstvo za javno upravo ministrstvo za kulturo mestna občina ljubljana				
	zgornji odgovor. potrebujemo jasne standarde in zakonske zavezujoče opise področij medijske in digitalne pismenosti ter jasno določene zahteve od izvajalcev, ki morajo biti izpolnjene.				
	sodelovanje z ministrstvom pristojnim za šolstvo je, vendar je precej ohlapno. vsekakor bi želeli več podpore tudi pri promociji naših aktivnosti v šolah in sicer.				
	pristojne institucije bi lahko našo organizacijo opolnomočile z zagotavljanjem stabilnega financiranja in razpisov, ter s podporo pri promociji in vključevanju programov v širše izobraževalne mreže. pomembna bi bila tudi sistematična podpora pri usposabljanju strokovnega kadra.				
	v sporadičnih akcijah ministrstev že dlje časa ne sodelujemo, ker menimo, da potrebno dolgoročno začrtati izobraževanje na tem področju, ki bo opolnomočilo učence ne le za za dobre uporabnike novih tehnologij ampak kritične uporabnike in glede na izoblovan interes tudi razvijalce.				
Veljavni	Skupaj	5	14%	100%	

Q29	**V kolikor bi nam v zvezi z vašimi izkušnjami na področju digitalnega oziroma medijskega opismenjevanja želeli še kaj sporočiti, lahko to zapišete tukaj.**				
	Odgovori				
	n/a				
	vloga nevladnih organizacij pri vzgoji in izobraževanju nikoli ni bila ustrezno razumljena. zlasti od uvedbe celodnevne šole okoli leta 2000 za sodelovanje šolskega sistema z nevladnimi organizacijami ni bilo interesa.				
Veljavni	Skupaj	2	14%	100%	

PRILOGA 3: VABILO NA POSVET

Spoštovani!

V okviru ciljno raziskovalnega projekta z naslovom **Digitalna zrelost mladih: družbene potrebe in neformalno izobraževanje mladih v digitalni dobi** organiziramo strokovni posvet, namenjen strokovnjakom, mentorjem in učiteljem, ki sodelujete z mladimi na področju digitalnega opismenjevanja. Eden od ciljev projekta je namreč spodbuditi širšo strokovno razpravo o družbenih potrebah mladostnikov in njihovih soočenjih z izzivi digitalne družbe.

Sodobna pismenost zahteva poznavanje več med seboj prepletenih veščin – od poznavanja delovanja digitalnih tehnologij in njihovih naprednih rab do kritičnega razumevanja kredibilnosti in zanesljivosti virov, kolektivnega delovanja in spoštljivega komuniciranja, razumevanja sistemov generativne umetne inteligence, drugačnega branja medijev in razumevanja njihovih informacij itd. V slovenskem prostoru so mladi med 16. in 24. letom specifična skupina - v digitalnem svetu preživijo večino svojega časa, hkrati pa so deležni zelo različnih izobraževalnih izkušenj. Ko gre za digitalne kompetence, te namreč niso nujno sistematizirane kot del obveznega izobraževanja, pač pa se odvijajo tudi na področju neformalnega izobraževanja. To pomeni, da postajajo pridobljene digitalne kompetence mladih vse bolj neenakomerne in podrejene individualnim zmožnostim. Vrzel v dostopu do digitalnih znanj se tako veča, vprašanje pa je, v kolikšni meri mladi dandanes sploh razvijajo t. i. »transverzalne kompetence«, ki jih zahteva ideja digitalne zrelosti.

V ta namen vas vljudno vabimo na strokovni posvet z naslovom **Družbene potrebe in digitalna pismenost mladih**, ki bo potekal v **sredo, 4. junija 2025,** na **Fakulteti za družbene vede** Univerze v Ljubljani. Na posvetu vas bomo seznanili z dosedanjimi ugotovitvami raziskave Digitalna zrelost mladih, ki jo financirata Javna agencija za raziskovalno dejavnost Republike Slovenije in Ministrstvo za digitalno preobrazbo, v nadaljevanju pa v obliki širše razprave predstavili še rezultate nedavne znanstvene študije **Mediji in mladi**. V priponki prilagamo tudi PDF knjigo z istim naslovom. Veseli bomo vaše udeležbe in strokovne izmenjave izsledkov našega raziskovanja, katere cilj je tudi skupno oblikovanje izobraževalnih smernic za bolj poglobljeno in kritično digitalno opismenjevanje mladostnikov.

Okvirni program strokovnega posveta je naslednji:

10:00-10:15 Pozdravni nagovori

I. DEL: Izsledki raziskave Digitalna zrelost

10:15 - 10:45 **Digitalna zrelost in digitalne kompetence mladih** (Tanja Oblak Črnič, Barbara Neža Brečko, Jure Plaskan)
10:45 - 11:15 **Prostori digitalnega opismenjevanja in digitalni razkorak** (Nika Šušterič, Katja K. Ošljak, Mojca Žveglič Mihelič)
11:15 - 11:45 **Družbene potrebe in strategije digitalnega umika** (Anamarija Šiša, Nuša Detiček in gosti)
11:45 - 12:15 Sklepne misli in razprava

12:15-13:15 Odmor s pogostitvijo

II. DEL: Izsledki raziskave Medijski repertoarji mladih

13:15-14:30 **Mediji in mladi:** Okrogla miza s **predstavitvijo znanstvene monografije Mediji in mladi** (knjiga v priponki)

Za lažjo organizacijo dogodka vas vljudno prosimo, če lahko najavite vašo morebitno udeležbo prek tega obrazca: 1ka.arnes.si/digitalna-pismenost. Če želite, lahko vabilo posredujete tudi vašim kolegom in kolegicam, ki bi jih dogodek morebiti zanimal.

Več informacij o samem projektu pa lahko najdete tudi na naši spletni strani medijimladih.si/2025/03/druzbene-potrebe-in-digitalna-pismenost-mladih/.

Vljudno vabljeni!
Prof. dr. Tanja Oblak Črnič, vodja projekta DZM



PRILOGA 4: LETAK POSVETA

PROGRAM

10.00–10.15: Pozdravni nagovori

10.15–10.45: **Digitalna zrelost mladih: od avtonomije k družbeni (so)odgovornosti**
(Tanja Oblak Črnič, Barbara Neža Brečko in Jure Plaskan)

10.45–11.15: **Prostori digitalnega opismenjevanja in digitalni razkorak**
(Nika Šušterič, Katja K. Ošljak in Mojca Žveglić Mihelič)

11.15–11.45: **Družbene potrebe in strategije digitalnega umika**
(Anamarija Šiša in Nuša Deticek v sodelovanju z mladimi)

11.45–12.15: Sklepne misli in razprava

12.15–13.15: Odmor s pogostitvijo

13.30–14.30: **Mediji in mladi: Okrogla miza s predstavitvijo znanstvene monografije**

14.30–14.45: Zaključek posveta



DIGITALNA ZRELOST MLADIH

FDV UNIVERZA V LJUBLJANI Fakulteta za družbene vede

PEF UNIVERZA V LJUBLJANI Pedagoška fakulteta

ARNES

REPUBLIKA SLOVENIJA MINISTRSTVO ZA DIGITALNO PREOBRAZBO

DIGITALNA ZRELOST MLADIH

Strokovni posvet Družbene potrebe in digitalna pismenost mladih

Nacionalna raziskava med mladimi (16–24 let) v kontekstu pospešene digitalne preobrazbe

4. junij 2025, Ljubljana
Fakulteta za družbene vede

medijimladih.si

PREDSTAVITEV PROJEKTA

Mladi se v digitalnem okolju ne le zabavajo, igrajo in družijo temveč tudi ustvarjajo, izobražujejo in zaposlujejo. Tudi zato je pomembno, da prepoznamo njihove potrebe v heterogenem polju digitalnih aktivnosti, hkrati pa naslovimo morebitne deficite izkustev in znanj, ki jih odvračajo od suverenega soočanja z družbenimi zahtevami ob pospešeni digitalni preobrazbi. Eden od načinov je prepoznavanje njihove digitalne zrelosti kot kompleksne prepletenosti znanj in spretnosti, potreb in zavor, rab in izkušenj, povezanih z umeščenostjo digitalnih tehnologij v življenja mladih.

V okviru ciljno raziskovalnega projekta *Digitalna zrelost mladih: družbene potrebe in neformalno izobraževanje mladih v digitalni dobi* (V5-2329) smo v ta namen v letu 2024 izvedli dve ciljno usmerjeni empirični raziskavi, ki ponujata vpogled v prevladujoča znanja s področja digitalne zrelosti, družbene potrebe in vzorce digitalnega opismenjevanja ter morebitne načine, kako se mladi med 16. in 24. leti umikajo od pričakovanj digitalnega ekosistema.

OPIS RAZISKAVE IN VZORCA

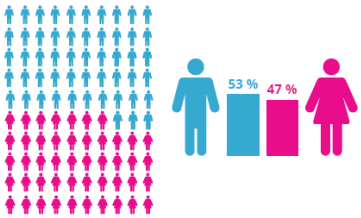
Fokusne skupine s ciljanimi skupinami mladih: Med 6. marcem in 24. junijem 2024 smo izvedli 15 skupinskih intervjujev, v katerih je skupaj sodelovalo 41 mladih, in sicer 21 študentov in študentk, 13 dijakov in dijakinj ter štirje zaposleni in trije brezposelni mladi.

Tabela: Udeleženci fokusnih skupin glede na status (n = 41)

STATUS	n	%
Dijaki	13	32
Študenti	21	51
Zaposleni	4	10
Brezposelni	3	7
SKUPAJ	41	

S skupinskimi intervjuji smo zajeli poglobljene podatke o digitalnih izkušnjah in potrebah mladih, povezanih z različnimi vidiki vsakdana: od praks informiranja, političnega udejstvovanja in oblikovanja karierne poti, pa do potreb na področju zdravja, prostega časa, zabave in sprostitve, nakupovanja itn. Spraševali smo tudi o poznavanju medijskega okolja in o odnosih do tehnologij in predstavah, ki o mladih kot »digitalnih domorodcih« prevladujejo v javnem diskurzu. Prav tako smo se osredotočali na preverbo njihovih izobraževalnih izkušenj na področju digitalnega opismenjevanja.

Grafični prikaz 1: Struktura vzorca dijakov srednjih šol (n = 1.488)



Anketna raziskava: Strukturirani vprašalnik, prirejen za spletno izvedbo, je bil dostopen med 18. novembrom 2024 in 26. januarjem 2025. Obsegal je več sklopov, s katerimi smo merili digitalne kompetence mladih, digitalno zrelost, rabo umetne inteligence, in jih spraševali, kje pridobivajo različna znanja in digitalne veščine ter kaj se jim zdi pomembno pri pridobivanju teh veščin.

Vprašalnik namenjen srednjim šolam je v celoti izpolnilo 1.488 dijakov, medtem ko doseženi panelni vzorec študentov, zaposlenih in brezposelnih vključuje 545 mladih v starosti od 18 do 24 let.

Grafični prikaz 2: Struktura panelnega vzorca (n = 394)

