

*Zveza Prijateljev
Mladine Slovenije®*

Otroški parlamenti®



Zbornik za mentorje in koordinatorje programa Otroški parlamenti®



September 2026



Kazalo

POZDRAVNI NAGOVOR, Bojana Špegel, regijska koordinatorica pri MZPM Velenje, predsednica Nacionalnega odbora za Otroške parlamente	3
INFORMACIJA O TEMI IN PODTEMAH, Petra Zega, strokovna sodelavka ZPMS in vodja programa Otroški parlamenti.....	5
VREDNOTENJE INFORMACIJ NA SPLETU: VPOGLED V MEDNARODNO RAZISKAVO ICILS, mag. Karmen Svetlik, Ministrstvo za izobraževanje, znanost in mladino	6
AI IN ZDRAVA PAMET – KAKO UMETNO INTELIGENCO UPORABLJATI BOLJE IN PRI TEM OHRANITI PRESOJO?, Enej Gradišek, strokovnjak na področju GenAI	10
LETOŠNJA TEMA V MLADINSKI LITERATURI, mag. Tilka Jamnik, podpredsednica Društva Bralna značka Slovenije - ZPMS	19
PROJEKT DIGI.DR IN VZGOJNI IZZIVI DIGITALNEGA SVETA, Jakob Saje in Janez Krek, Univerza v Ljubljani, Pedagoška fakulteta	28
TVEGANA SPLETNA VEDENJA, Rok Gumzej in Manca Kok, Logout.....	42
UČNE IN POKLICNE POTI PRIHODNOSTI, Sonja Čandek in Urška Česnik, Zavod TiPovej	46

V tem zborniku uporabljeni izrazi, ki se nanašajo na osebe in so zapisani v moški slovnični obliki, so uporabljeni kot nevtralni za ženski in moški spol.

Otroški parlamenti® so zaščitena blagovna znamka Zveze prijateljev mladine Slovenije.



POZDRAVNI NAGOVOR

Bojana Špegel, regijska koordinatorica pri MZPM Velenje, predsednica Nacionalnega odbora za Otroške parlamente

Dragi mentorji, mentorice, koordinatorji in koordinatorice, sodelavci ZPMS v programu Otroški parlamenti®,

v šolskem letu 2026/27 se bomo prvič posvetili temi, ki so jo mladi izbrali na 36. nacionalnem otroškem parlamentu. »Digitalni svet, umetna inteligenca in odgovorna raba tehnologije« bo tema, ki bo aktualna tudi še v naslednjem šolskem letu. Prvo leto, torej v letošnjem šolskem letu, bo velik izziv za vse nas, odrasle, ki bomo mlade vodili skozi razprave, pa vse do oblikovanja sklepov.

Letos spomladi sem ob naboru ponujenih tem za naslednji Otroški parlament slutila, da bodo mladi parlamentarci izbrali prav to temo. Zato, ker Otroške parlamente spremljam že vse od začetka in vem, da mladi parlamentarci vedno izberejo temo, ki jim močno sooblikuje vsakdan in je aktualna za njihovo življenje. Odrasli se vedno ne strinjamo z njihovim izborom, a tokrat so izbrali temo, ki je v resnici aktualna za vse nas. Danes in v prihodnosti.

Sama sem se z Otroškimi parlamenti srečala že ob samem začetku. Kot novinarka dveh lokalnih medijev v Velenju sem jih službeno spremljala in o njih poročala kar 27 let. Vedno sem z zanimanjem in veseljem prisluhnila mladim, saj je njihov pogled na svet drugačen kot pogled odraslih. Čeprav se včasih zdi kakšno njihovo razmišljanje malo naivno, mi je vedno bilo pomembno, da jim prisluhnemo. Še bolj pomembno zame je, da so slišani, da se vsaj kaj od tistega, kar so si želeli ali predlagali, tudi uresniči. Vedno, ko je razprava lepo stekla, ko so mladi oblikovali sklepe, ki so jim prisluhnili župani, odločevalci, najvišji predstavniki različnih institucij, sem bila navdušena nad njimi. In tako je iz leta v leto, ne glede na to, v kakšni funkciji spremljam razprave mladih. Vem, da so bili vedno dobri v razpravah in javnem nastopanju tudi zato, ker ste jih na sodelovanje na Otroškem parlamentu dobro pripravili mentorji in mentorice, ki ste res nepogrešljiv, cenjen in spoštovan del celotnega projekta.

Odkar sem od leta 2018 regijska koordinatorica Otroških parlamentov za regijo SAŠA (Savinjsko – šaleška), še bolj ugotavljam, da so bili mladi v lokalnih okoljih velikokrat bolj slišani in upoštevani kot v nacionalnem. Prav na tem področju si želim, da bi se v prihodnje veliko bolj upoštevalo, kar predlagajo in kaj si želijo mladostniki, saj se nič ne more uresničiti, če jim pri tem ne pomagamo odrasli. V prvi vrsti odločevalci, v naslednjih pa vsi odrasli, ki se ukvarjamo z mladimi. (mogoče tule zamenjamo vrstni red, ker odločevalci jih zares ne slišijo, no razen, če dodamo v lokalnem okolju... se pravi odločevalci v lokalnem okolju in nato vsi odrasli... ali pa kot pravim, da obrnemo vrstni red)

Mladi nam na različne načine sporočajo, da si želijo biti vidni, slišani in upoštevani! Mentorji in mentorice Otroških parlamentov jim pri tem lahko nudimo pomembno podporo in pomoč. Potrebovali ju bodo, saj bomo v tem šolskem letu veliko govorili o digitalnem svetu, ki je izziv za vse generacije. Žal digitalni svet vase nezdravo posrka tudi odrasle, ne le mladih. Morda se bomo



ob letošnjih razpravah mladih na vseh nivojih Otroških parlamentov začeli še bolj zavedati, da nas otroci in mladostniki nenehno opazujejo, da dvoličnosti v odnosu do digitalnega sveta ne sme biti. Če jim prepovedujemo, česar se sami ne držimo, bomo težko dosegli, da bodo prepovedi vzeli resno.

Upam in želim si, da bomo v prihodnjih dveh letih s programom Otroški parlamenti® pripomogli tudi k bolj odgovornemu in spoštljivemu odnosu na spletu, krepitvi kritičnega razmišljanja in odgovorne uporabe umetne inteligence.

Mentorji in mentorice, naj zato letošnja tema bo in ostane izziv, s katerim se bomo soočili skupaj.

Vsem pa že vnaprej hvala za sodelovanje v tem, v svetu in doma, edinstvenem programu Zveze prijateljev mladine Slovenije!



INFORMACIJA O TEMI IN PODTEMAH

Petra Zega, strokovna sodelavka ZPMS in vodja programa Otroški parlamenti

Nova tema, o kateri bomo v okviru Otroških parlamentov razpravljali v letošnjem in prihodnjem šolskem letu, je **Digitalni svet, umetna inteligenca in odgovorna raba tehnologije**. Izbrali so jo otroci na 36. nacionalnem Otroškem parlamentu maja 2026.

Tema je zelo široka, zato vam v pomoč pri delu v nadaljevanju predstavljamo štiri podteme, ki naj služijo predvsem kot priporočila oz. usmeritve (ne pa kot omejitve razprav). Pomembno je predvsem, kaj otroci sami prepoznajo kot pomembno v digitalnem svetu in digitalnem okolju, v katerem odraščajo.

Pri vsaki podtemi dodajamo tudi nekaj vprašanj za razmislek in pogovor. Izhajajo iz predlogov otrok, ki so jih podali na regijskih Otroških parlamentih ob izbiranju nove teme.

DIGITALNI SVET, UMETNA INTELIGENCA IN ODGOVORNA RABA TEHNOLOGIJE

Digitalna pismenost in krepitev kritičnega razmišljanja

Kako lahko mladi razvijemo večjo digitalno pismenost in kritično razmišljanje? Koliko nam pri tem lahko pomagajo informacije, ki jih najdemo na spletu? Kako prepoznati verodostojne vire?

Odnosi, zasebnost in varnost na spletu

Odgovorno in spoštljivo komuniciranje na spletu. Prevare, kraje identitete, spletno nasilje. Koliko osebnih podatkov lahko razkrijemo, da smo še varni? Na kaj moramo biti pozorni, ko od nas pridobivajo osebne podatke? Kako pomemben je naš digitalni odtis – kako dolgo lahko objave ostanejo na spletu? Kako se odločamo, kaj bomo razkrili o sebi in kaj ne?

Vpliv umetne inteligence na naše življenje

Kako umetna inteligenca spreminja naše navade, od šolskih obveznosti do prostega časa? Kakšne so pozitivne in negativne posledice teh sprememb, ki jih občutimo mladi? Koliko lahko verjamemo odgovorom in informacijam, ki jih pridobimo s pomočjo umetne inteligence?

Umetna inteligenca v šoli/izobraževanju

Kako zagotoviti, da se umetna inteligenca uporablja na odgovoren način? Kakšne so posledice zlorabe tehnologije? Kako prepoznati pristranske podatke, ki jih pridobimo s pomočjo umetne inteligence?

Želim vam prijetne in konstruktivne razprave ter uspešno delo!

Če boste imeli kakršno koli vprašanje ali boste potrebovali dodatno pojasnilo, se lahko obrnete na svojega regijskega koordinatorja ali neposredno name na petra.zega@zpms.si



VREDNOTENJE INFORMACIJ NA SPLETU: VPOGLED V MEDNARODNO RAZISKAVO ICILS

mag. Karmen Svetlik, Ministrstvo za izobraževanje, znanost in mladino, Sektor za kakovost in analize

Uvod

V digitalnem svetu, kjer je tehnologija vgrajena v naše vsakdanje življenje, so sodobne informacijske in komunikacijske tehnologije (IKT) neločljivo povezane tudi z izobraževanjem. Digitalne spretnosti presegajo tehnično znanje uporabe naprav ali aplikacij. Danes razumemo, da uporaba IKT in širokega spletnega okolja sooblikuje tudi način, kako učenci razmišljajo, se učijo, komunicirajo in sodelujejo. Izkušnja učenja v šolski učilnici se prepleta z izkušnjo učenja v digitalni učilnici oz. v digitalnih in spletnih prostorih. Z razvojem IKT so informacije in viri učenja še dostopnejši, zato so postale ključnega pomena tudi sposobnosti in spretnosti, s pomočjo katerih lahko iz množice podatkov izluščimo zanesljive in verodostojne. Naloga šolanja je, da vrednotenje informacij in informacijskih virov vključi v usposabljanje učencev za delo z digitalno tehnologijo in njihovo pravilno uporabo.

Predlogi za razpravo:

Razprava v Otroškem parlamentu bi za začetek lahko nasloвила zaznave in izkušnje učencev glede vrednotenja pridobljenih informacij na spletu. Ali učenci zaznavajo pomen in potrebo kritičnega vrednotenja spletnih informacij in virov? Se jim zdi pomembno prepoznati lažne informacije? Ali učenci preverjajo verodostojnost pridobljenih spletnih informacij? Se čutijo dovolj usposobljene za razlikovanje resničnih, zanesljivih od lažnih in zavajajočih informacij na spletu?

Mednarodna raziskava ICILS

Za osvetlitev in oporo razpravi o vprašanju glede vrednotenja spletnih informacij in različnih virov v nadaljevanju navajamo nekaj podatkov in informacij iz mednarodne raziskave ICILS (International Computer and Information Literacy Study), v kateri Slovenija sodeluje od leta 2013. Mednarodna raziskava o računalniški in informacijski pismenosti (ICILS) iz leta 2023 poleg dosežkov osmošolcev ponuja tudi vpogled v njihova stališča na področju računalniške in informacijske pismenosti ter na področje računalniškega mišljenja. V prispevku se omejujemo na področje računalniške in informacijske pismenosti. Izhodišča raziskave opredeljujejo, da se področje nanaša na sposobnost posameznika, da uporablja računalnik za raziskovanje, ustvarjanje in sporazumevanje, da lahko učinkovito sodeluje v šoli, doma in v družbi. Obsega štiri sklope: (1) razumevanje uporabe računalnika (osnove uporabe računalnika, pravila uporabe računalnika), (2) zbiranje podatkov (dostop in vrednotenje informacij, upravljanje informacij), (3) ustvarjanje informacij (preoblikovanje informacij, ustvarjanje informacij), (4) digitalno komuniciranje (deljenje informacij, odgovorna in varna uporaba informacij) ([Mednarodna raziskava računalniške in informacijske pismenosti \(IEA ICILS 2023\): nacionalno poročilo](#), str. 18).

V sodobnem svetu, v katerem smo preplavljeni s spletnimi informacijami in viri, je pomembno, da znamo med njimi uspešno krmariti, ne le tehnično, temveč tudi s pomočjo kritičnega presojanja in vrednotenja. Kritično vrednotenje informacij in virov, opremljanje s kritičnimi merili izbiranja postaja vse pomembnejša življenjska spretnost in lahko bi rekli tudi vse pomembnejša naloga šole in učenja sploh.



Vrednotenje informacij na spletu

V raziskavi ICILS so bile v preizkusu določene naloge zasnovane tako, da so morali učenci prepoznati zanesljivost informacij na spletu/spletni strani glede na štiri ključne kazalnike (preglednica 1).

Preglednica 1: Kazalniki za vrednotenje zanesljivosti informacij na spletu (s primeri vprašanj)

Natančnost/točnost • Katere dokaze zagotavljajo informacije? • Ali so dokazi preverljivi in točni? • Ali je bila informacija pregledana s strani urednika ali drugega mehanizma za zagotavljanje kakovosti?	Pristranskost • Ali so informacije predstavljene kot dejstva brez podpore dokazov? • Ali informacije vključujejo različne perspektive ali vidike, kjer je to relevantno? • Ali so informacije popolne ali pa je kakšna informacija izpuščena? • Zakaj so bile te informacije posredovane, kdo ima korist, da so te informacije na voljo, ali to vpliva na verodostojnost posredovanih informacij? • Če so prisotni oglasi, ali so jasno označeni kot taki in ločeni od druge vsebine?
Avtoriteta/Avtorstvo • Kdo je avtor informacij in kakšne so njegove kvalifikacije? • Ali je avtor povezan z ugledno organizacijo ali institucijo?	Aktualnost – za informacije, ki morajo biti ažurne • Koliko so stare informacije? • Kdaj so bile informacije posodobljene ali pregledane?

Vir: [International-Teacher Snippet-ICILS 2023.pdf](#)



Kako nezanesljive/zanesljive so lahko informacije pridobljene s spleta/spletne strani prikazuje primer naloge na sliki 1.

Slika 1: Primer naloge s kazalniki, ki kažejo nezanesljivost informacij na spletni strani

Naloga ICILS 2023, ki prikazuje indikatorje, ki kažejo na nezanesljivost informacij na spletni strani.

1. Pomanjkanje navedenih virov
Primeri odgovorov:
Ne pove, od kod prihajajo informacije.

2. Informacije so lahko pretirane ali izmišljene z namenom prodati proizvod
Primeri odgovorov:
Jasno je, da gre za oglas, da bi kupili tablete.
Prodaja tablet.

4. Obstaja samo ena anonimna izjava
Primeri odgovorov:
Ne veš, kdo je napisal izjavo.
Obstaja samo ena izjava kupca.

3. Pomanjkanje neodvisnih raziskav
Primeri odgovorov:
Sami opravljajo svoje raziskave.
Ne uporabljajo drugih ljudi za izvajanje raziskav.

BioOrigano
Ta vrsta divjega origana raste v skalovju mediteranskih gora, zaradi česar je bogat z naravnimi minerali. V nasprotju z običajnim origanom na tržišču BioOrigano nima primesi. Je nepredelano zelišče divjega visokogorskega origana v kombinaciji z rujem, ekološko pridelanim česnom v prahu in ekološko pridelano čebulo v prahu.
Klikni tukaj za nakup.

Kontakt
Prodaja: prodaja@bioorigano.icils
Uprava: uprava@bioorigano.icils

Toksini
V zraku, ki ga dihamo, je veliko toksinov, pljuča pa nimajo naravne zmoglosti, da se pred njimi zaščitijo.

Pliuča
Ko toksini pridejo v pljuča, ta postanejo razdražena in začne nas stiskati v prsih.

Pričevanje
Izdelek uporabljam in sem z njim zelo zadovoljen. Dober je v primeru, ko me stiska v prsih. Pomagal mi je tudi, ko mi antibiotiki niso.

Raziskave
Naša skupina izkušenih raziskovalcev je ugotovila, da je BioOrigano najučinkovitejši izdelek za lajšanje dihanja, kar so jih kdaj izdelali.

Številka naloge: C1H05ZC

Vir: [International-Teacher Snippet-ICILS 2023.pdf](#)

Raziskava ICILS 2023 je pokazala, da je vsaj enega od štirih navedenih kazalnikov nezanesljivosti spletne informacije identificiralo le 16 % učencev, tako v Sloveniji kot mednarodno.

Predlogi za razpravo:

Na podlagi predstavljenega bi razprava v Otroškem parlamentu lahko naslovila naslednja vprašanja s podvprašanji: 1. Zakaj menite, da je le 16 % učencev prepoznalo vsaj en kazalnik nezanesljivosti pridobljene spletne informacije? Na katerega od štirih navedenih kazalnikov najpogosteje pozabimo?; 2. Ali res lahko verjamemo vsemu, kar preberemo in vidimo na spletu? Kako ugotovimo, ali je neka informacija resnična? Zakaj ljudje objavljajo napačne informacije? Ali je vse, kar vidimo in preberemo na različnih družbenih omrežjih resnično, verodostojno?; 3. Kako prepoznati zanesljivo spletno stran? Kdo je avtor informacije? Ali poznamo avtorja in mu lahko zaupamo? Ali lahko podatke preverimo še na drugih spletnih straneh? Ali videz spletne strani vpliva na to, da ji zaupamo?



Učenje o vrednotenju pridobljenih informacij na spletu

V raziskavi ICILS 2023 so preverjali tudi, v kolikšni meri se učenci kritičnega vrednotenja spletnih informacij in virov naučijo v šoli in koliko drugje.

Preglednica 2: Mnenje učencev o učenju spretnosti vrednotenja verodostojnosti spletnih informacij v šoli in drugje (deleži učencev, ki so menili, da so se »nekoliko« ali »v veliki meri« učili)

	Slovenija	Mednarodno povprečje
Kako oceniti verodostojnost (zanesljivost) informacij na spletu (učenje v šoli)	48 %	63 %
Kako oceniti verodostojnost (zanesljivost) informacij na spletu (učenje drugje/izven šole)	71 %	68 %

Vir: [Mednarodna raziskava računalniške in informacijske pismenosti \(IEA ICILS 2023\): nacionalno poročilo](#), str.119 in 120

Iz preglednice 2 je razvidno, da slaba polovica (48 %) učencev v Sloveniji meni, da so se v šoli naučili, kako oceniti verodostojnost (zanesljivost) informacij na spletu, kar je manjši delež kot mednarodno (63 %). Medtem ko jih slabe tri četrtine (71 %) meni, da so se te spretnosti naučili drugje/izven šole, mednarodno nekoliko manj (68 %). Rezultati kažejo, da se v povprečju njihovi vrstniki v drugih državah v večjem deležu kritičnega vrednotenja spletnih informacij naučijo v šoli.

Predlogi za razpravo:

Na podlagi podatkov o učenju kritičnega vrednotenja bi razprava v Otroškem parlamentu lahko naslovljala zaznave in izkušnje učencev glede učenja o vrednotenju pridobljenih informacij in virov na spletu. Kaj učenci lahko povedo o razliki med učenjem vrednotenja informacij v šoli (48 %) in zunaj šole (71 %)? Zakaj menijo, da so se o tem, kako vrednotiti informacije in vire na spletu več naučili drugje in ne v šoli? Katere dobre izkušnje učenja zunaj šole bi pri tem izpostavili? In katere dobre izkušnje učenja kritičnega preverjanja informacij in virov v šoli (pri katerih predmetih, dejavnostih ipd.)? Bi si želeli, da bi se o tem več naučili tudi v šoli?

Priloga: Pojasnila o raziskavi ICILS

Osnovni namen raziskave ICILS je preverjanje računalniške in informacijske pismenosti učencev 8. razredov, s posebnim modulom pa je raziskava preverjala tudi računalniško mišljenje. ICILS je prva in edina mednarodna raziskava, ki meri prav računalniško in informacijsko pismenost in ne uporablja računalnika zgolj za merjenje drugih pismenosti. Poroča o dosežkih učencev, ki naloge rešujejo v avtentičnem okolju z uporabo računalnikov. Da bi bilo mogoče razumeti razlike v računalniški in informacijski pismenosti ter računalniškem mišljenju in jih mednarodno primerjati, raziskava zbira tudi podatke o širših šolskih in zunajšolskih kontekstih, v katerih se pogosto razvijajo tovrstna znanja in spretnosti.

Več o raziskavi je na povezavi: [Pedagoški institut | ICILS](#)



AI IN ZDRAVA PAMET – KAKO UMETNO INTELIGENCO UPORABLJATI BOLJE IN PRI TEM OHRANITI PRESOJO?

Enej Gradišek, strokovnjak na področju GenAI

Umetna inteligenca lahko otroku zelo hitro da odgovor. Ne more pa namesto njega razumeti, zakaj je ta odgovor pravilen, kaj pomeni in ali mu sploh lahko zaupa.

To je izhodišče predavanja *AI in zdrava pamet*. Ne zato, ker bi bila umetna inteligenca nujno problem, ampak zato, ker spreminja način, kako pridemo do informacij, kako ustvarjamo vsebine in kako rešujemo naloge.

Orodja postajajo vedno zmogljivejša, zato vprašanje ni več samo, kaj umetna inteligenca zna. Pomembnejše postaja, kako jo uporabljamo in kaj pri tem še vedno ostaja naloga človeka.

Najprej osnovno razumevanje

Ko govorimo o umetni inteligenci (AI), hitro začnemo uporabljati izraze, kot so AI, strojno učenje, globoko učenje, generativna umetna inteligenca in veliki jezikovni modeli. Za uporabo teh orodij ni treba poznati vseh tehničnih podrobnosti, koristno pa je razumeti osnovno sliko.

Umetna inteligenca oziroma AI je najširši pojem. Znotraj nje je strojno učenje oziroma *machine learning*, pri katerem se sistemi učijo iz podatkov. Del strojnega učenja je globoko učenje oziroma *deep learning*, ki temelji na večplastnih nevronske mrežah.

Generativna umetna inteligenca je del tega širšega področja in je namenjena ustvarjanju novih vsebin na podlagi naučenih vzorcev. Sem sodijo tudi veliki jezikovni modeli oziroma LLM-i, na katerih temeljijo številna orodja, ki jih danes uporabljamo v pogovorni obliki.

GPT, ki ga poznamo iz imena ChatGPT, pomeni *Generative Pre-trained Transformer*. Bistven del je beseda "transformer", saj je prav ta arhitektura omogočila razvoj današnjih velikih jezikovnih modelov in generativne umetne inteligence v obliki, kot jo poznamo danes.

Za vsakdanjo uporabo je dovolj predvsem to: ChatGPT ni umetna inteligenca. Je ena od aplikacij, ki uporablja modele umetne inteligence. In teh aplikacij je danes veliko.

AI ni samo besedilo

Ko pomislimo na generativno umetno inteligenco, si še vedno pogosto predstavljamo okno za pogovor, v katerega napišemo vprašanje in dobimo besedilni odgovor. To je samo eden od načinov uporabe.

Današnja orodja delajo z besedilom in pogovorom, slikami in videom, zvokom in govorom, podatki ter programsko kodo. Umetna inteligenca lahko vsebino ustvarja, analizira, posluša, vidi in povezuje več različnih vrst informacij.

To pomeni, da lahko uporabniku pomaga povzeti dokument, analizirati podatke, ustvariti sliko, razložiti vsebino fotografije, sodelovati v glasovnem pogovoru ali pomagati pri avtomatizaciji določenega dela procesa.

Tudi zato je koristno umetno inteligenco razumeti širše od posameznega klepetalnega robota.



Pomemben je še en premik. AI se počasi premika od "odgovori mi" proti "naredi zame". Pri osnovni pogovorni umetni inteligenci uporabnik postavi vprašanje in dobi odgovor. Naslednja stopnja so delovni tokovi, v katerih je jezikovni model samo eden od korakov v širšem, vnaprej določenem procesu. Pri agentni umetni inteligenci sistem že sam izbira naslednje korake glede na cilj in kontekst. AI agenti pa lahko uporabljajo tudi druga orodja, podatke in pomnilnik ter z njimi izvajajo dejanja.

To ne pomeni, da moramo vsi začeti uporabljati agente. Pomembno je razumeti smer razvoja: umetna inteligenca ni več samo orodje za ustvarjanje besedila. Postaja del širših procesov in lahko prevzema vedno več posameznih korakov.

Kaj se je pravzaprav spremenilo?

Če primerjamo klasično uporabo spletnega iskalnika z današnjimi AI-orodji, je razlika precej očitna.

Prej je proces pogosto izgledal takole:

poišči → preberi → primerjaj → oblikuj odgovor

Danes lahko pogosto izgleda takole:

vprašaj → prejmi odgovor

To je velika sprememba.

Pri klasičnem iskanju smo morali sami pregledati več virov, izluščiti pomembne informacije in jih sestaviti v smiselno celoto. Pri generativni umetni inteligenci lahko velik del tega opravila prevzame sistem in uporabniku ponudi že oblikovan odgovor.

Do odgovora pridemo hitreje in z manj vmesnimi koraki. Prav zato postane presoja pomembnejša. Če je bilo nekoč treba vložiti precej dela že v to, da smo prišli do odgovora, danes odgovor pogosto dobimo v nekaj sekundah. To pa še ne pomeni, da je pravilen, popoln ali primeren za uporabo.

Tekoč odgovor ni isto kot pravilen odgovor.

In zmogljivo orodje ni isto kot avtoriteta.

ChatGPT je samo eno izmed mnogih orodij

Na trgu je danes veliko različnih AI-orodij: ChatGPT, Claude, Google Gemini, Microsoft Copilot, Perplexity, NotebookLM, Grok, Mistral ter številna druga. Hitro raste tudi ponudba kitajskih modelov in storitev, kot so DeepSeek, Qwen in Kimi. Namen tega pregleda ni, da bi si morali zapomniti vsa imena. Pomembneje je razumeti, da niso vsa orodja enaka — ne po zmogljivosti in ne po načinu, kako ravnaajo z našimi podatki.

Med trenutno najzmogljivejša splošna orodja sodita predvsem **ChatGPT in Claude**, zelo blizu pa je tudi **Google Gemini**. Razlike med njimi se hitro spreminjajo, zato nima smisla iskati enega večnega zmagovalca. V praksi je pomembneje, katero orodje je boljše za konkretno nalogo in v katerem ekosistemu že delamo.



Posebej zanimiv je **Microsoft Copilot**, ker Microsoft svojo prednost gradi predvsem na ekosistemu Microsoft 365. Copilot ni več vezan samo na eno družino modelov. V določenih Copilot izkušnjah lahko organizacije uporabljajo tako modele OpenAI kot tudi Anthropicove modele Claude. Microsoft je s tem postal nekakšen vmesni sloj: uporabnik lahko dela v Wordu, Excelu, PowerPointu ali drugih Microsoftovih okoljih in pri tem uporablja različne vodilne modele, ne da bi nujno zapustil Microsoftov ekosistem.

Toda izbira orodja ni samo vprašanje, kateri model je trenutno najmočnejši.

Pri delu v šoli, organizaciji ali z osebnimi podatki moramo vprašati tudi:

Kam gredo podatki, ki jih vnesemo? Kdo jih obdeluje? Kje se hranijo? Ali se uporabljajo za učenje modela? In pod kakšnimi pogodbenimi ter pravnimi pogoji?

Večji ponudniki imajo za poslovno in izobraževalno uporabo posebne režime varovanja podatkov. OpenAI na primer za poslovne produkte privzeto ne uporablja podatkov organizacije za učenje svojih modelov, za določene Enterprise in Edu uporabnike pa omogoča tudi evropsko hrambo podatkov in obdelavo modela znotraj evropske regije. Google pri ustreznih različicah Workspace z Gemini prav tako navaja, da vsebine organizacije brez dovoljenja ne uporablja za učenje generativnih modelov zunaj njene domene. Microsoft 365 Copilot pa je vključen v Microsoftove obstoječe zaveze glede GDPR in zaščite podatkov.

To pa ne pomeni, da je uporaba kateregakoli AI-orodja avtomatično »skladna z GDPR« ali »skladna z AI Actom«. Skladnost je odvisna tudi od tega, **katero različico storitve uporabljamo, kako je nastavljena in kakšne podatke vanjo nalagamo.**

To je posebej pomembno pri brezplačnih osebnih računih in pri storitvah zunaj evropskega pravnega ter pogodbenega okolja. Pri nekaterih ponudnikih se lahko podatki hranijo ali obdelujejo zunaj EU. DeepSeek na primer v svoji politiki zasebnosti navaja hrambo zbranih informacij na strežnikih na celinski Kitajski. Zato ni vseeno, ali v AI vtipkamo splošno vprašanje ali pa mu naložimo dokument z osebnimi podatki otrok, interno dokumentacijo šole ali drugo občutljivo vsebino.

Zato bi pri izbiri AI-orodja uporabljal dve vprašanji:

Kaj želim z orodjem narediti?

in

Katere podatke mu bom pri tem zaupal?

Pri splošnem ustvarjanju idej je tveganje majhno. Ko pa nalagamo dokumente, sezname, fotografije, osebne podatke ali interno gradivo, mora postati preverjanje ponudnika, licence in pravil organizacije del same uporabe umetne inteligence.



Umetna inteligenca kot sogovornik

Ena od bolj praktičnih sprememb je prehod iz tipkanja v bolj naraven pogovor. Z umetno inteligenco se lahko danes pogovarjamo tudi z glasom.

To je pomembno, ker način uporabe postaja manj podoben klasičnemu računalniškemu programu in bolj podoben pogovoru.

Namesto da razmišljamo samo o tem, kako napisati popoln ukaz, lahko začnemo pogovor, pojasnimo kontekst, odgovarjamo na vprašanja in skupaj z orodjem postopoma izboljšujemo rezultat.

Prav tu se skriva ena od pomembnejših razlik med slabšo in boljšo uporabo.

Umetni inteligenci lahko rečemo:

- "Napiši mi odgovor."

Lahko pa ji rečemo:

- "Pomagaj mi razumeti."
- "Postavi mi vprašanja."
- "Pokaži mi drugo perspektivo."
- "Kje je luknja v mojem razmišljanju?"

Orodje je lahko isto. Način uporabe pa je popolnoma drugačen.

V prvem primeru AI hitro preskoči proces in ustvari končni rezultat.

V drugem lahko postane sogovornik, ki pomaga graditi razumevanje.

To je posebej pomembno pri otrocih.

Dva konkretna primera orodij

V predavanju smo pogledali tudi dve konkretni uporabi.

Prva je **NotebookLM oziroma Gemini Notebook**. Gre za orodje, pri katerem uporabnik najprej določi svoje vire. To so lahko dokumenti, spletne strani, videoposnetki, zvočne datoteke, Google Dokumenti, predstavitve in druga gradiva. Orodje nato pomaga te vire povzemati, povezovati in uporabljati pri raziskovanju.

Pomembna razlika je v tem, da ne izhajamo samo iz splošnega vprašanja umetni inteligenci, ampak ji najprej določimo gradivo, na katerem naj dela.

Drugi primer je **Astra AI**, slovensko orodje, namenjeno tudi učiteljem in učencem. V predavanju smo pogledali konkretne možnosti za delo v razredu: pripravo učne priprave, ustvarjanje interaktivne aktivnosti, sestavljanje testa ali delovnega lista, prilagajanje učne ure različnim učencem in delo z napačnimi predstavami učencev.

Oba primera kažeta isto stvar: pomembno ni samo vprašanje "Katero AI-orodje uporabljate?", ampak predvsem, kaj z njim počnete.



AI lahko pomaga razmišljati. Lahko pa tudi preskoči razmišljanje.

Isto orodje lahko uporabimo na dva zelo različna načina.

Prvi način je:

- "Napiši mi odgovor."

Dobimo hiter rezultat. Proces med vprašanjem in odgovorom je večinoma opravila umetna inteligenca.

Drugi način je drugačen:

- "Pomagaj mi razumeti."
- "Postavi mi vprašanja."
- "Pokaži mi drugo perspektivo."
- "Kje je luknja v mojem razmišljanju?"

Tu AI ne nadomešča procesa, ampak ga lahko okrepi.

To je bistvena razlika. Cilj ni, da otroku preprečimo uporabo umetne inteligence. Cilj je, da jo zna uporabljati na način, ki mu pomaga razvijati sposobnost, namesto da samo preskoči do končnega izdelka.

Zato vprašanje ni samo, koliko umetne inteligence otrok uporablja. Pomembneje je, **kako jo uporablja**.

Kje mora ostati človek?

Bolj kot umetna inteligenca postaja sposobna, pomembnejše postajajo tri stvari, ki morajo ostati pri človeku: **cilj, presoja in odgovornost**.

Človek mora vedeti, kaj želi doseči.

Človek mora presoditi, ali je rezultat smiseln in uporaben.

In človek ostaja odgovoren za to, kaj bo z rezultatom naredil.

Umetna inteligenca lahko predlaga. Lahko analizira. Lahko pripravi osnutek. Lahko poišče možnosti.

Toda cilj, presoja in odgovornost se ne prenesejo na orodje samo zato, ker je rezultat videti prepričljivo.

Prav zato lahko celotno logiko strnemo v zelo preprost okvir.

3P: Premisli. Preveri. Presodi.

Prvi korak je **PREMISLI**.

Vprašanje je: Ali je odgovor smiseln?

Ni treba avtomatično verjeti rezultatu samo zato, ker je lepo napisan ali samozavesten.

Drugi korak je **PREVERI**.

Vprašanje je: Na čem temelji?

Če je informacija pomembna, mora biti jasno, od kod prihaja in ali jo je mogoče preveriti.

Tretji korak je **PRESODI**.

Vprašanje je: Kaj se zgodi, če je odgovor napačen?

Napaka pri ustvarjanju ideje za naslov ni enaka napaki pri pomembnem podatku ali odločitvi.

3P zato ni tehnični postopek. Je preprost način uporabe zdrave pameti ob umetni inteligenci: Premisli.

Preveri. Presodi. Cilj, presoja in odgovornost ostajajo pri človeku.



Tri stvari, ki jih lahko naredimo že jutri

Iz predavanja lahko izpeljemo tri zelo praktične korake.

Prvič: preizkusi AI kot sogovornika.

Naj te ne samo oskrbuje z odgovori. Naj te sprašuje. Naj izziva tvoje razmišljanje.

Drugič: spremeni način, kako ga uporabljaš.

Razmisli o cilju, podaj kontekst, rezultat izboljšuj skozi pogovor in ga preverjaj.

Tretjič: vprašaj, kaj je naredil AI in kaj človek.

Ne preverjaj samo, ali je bila umetna inteligenca uporabljena.

Cilj ni prepoved. Cilj je kompetentna uporaba.

Pet vprašanj za boljši pogovor z otrokom

Pri delu z otroki je zato bolj koristno od vprašanja "Ali si uporabil AI?" zastaviti nekaj bolj konkretnih vprašanj:

- Kaj si želel doseči?
- Kaj je naredil AI – in kaj ti?
- Kaj si preveril?
- Kaj bi brez AI naredil drugače?
- Ali rezultat še vedno predstavlja tvoje delo?

Ta vprašanja pomagajo odpreti pogovor o procesu.

Otrok mora razložiti svoj cilj, svojo vlogo, način preverjanja in svojo odgovornost za rezultat.

To nam pove precej več kot preprosto ugotavljanje, ali je bilo določeno orodje uporabljeno ali ne.

AI zahteva presojo

Na koncu se vrnemo na začetno izhodišče.

Umetna inteligenca lahko otroku da odgovor.

Ne more pa namesto njega razumeti.

Lahko pomaga iskati ideje, razlagati, primerjati, ustvarjati in analizirati. Lahko pomaga tudi razmišljati.

Lahko pa razmišljanje tudi preskoči.

Razlika ni nujno v orodju. Razlika je v načinu uporabe. Zato cilj ni, da pred umetno inteligenco zapremo vrata. Prav tako ni dovolj, da otrokom samo pokažemo nova orodja.

Pomembno je, da skupaj z uporabo razvijamo presojo.

AI lahko pomaga misliti. Odgovornost za uporabo ostaja pri človeku.

In boljši ko bo AI, manj pomembna ne bo postala človeška presoja.

Postala bo pomembnejša.



Dodatna gradiva za praktično uporabo

4 načini, kako AI spremeniš v sogovornika

AI ni uporaben samo takrat, ko mu damo nalogo in čakamo na končni odgovor. Pogosto je bolj uporaben, če ga vključimo v proces razmišljanja.

Prvi način je, da **odpre pogovor**. Namesto da takoj poda rešitev, ga lahko prosimo, naj nas najprej vpraša o skupini, starosti, temi in cilju. Vprašanja naj prilagaja našim odgovorom in šele nato predlaga možnosti.

Primer:

"Najprej me vprašaj o skupini, starosti, temi in cilju. Vprašanja prilagajaj mojim odgovorom. Nato predlagaj 5 odprtih vprašanj za pogovor."

Drugi način je, da **pokaže več perspektiv**. Pri tem ga ne prosimo samo za eno razlago, ampak za več različnih pogledov na isto temo.

Primer:

"Najprej preveri, kaj skupina že ve in kateri pogledi so že prisotni. Nato predlagaj 3 različne perspektive z argumenti in protiargumenti."

Tretji način je posebej uporaben pri učenju. AI-ju lahko naročimo:

"Ne daj mi odgovora."

Namesto rešitve naj nas vodi z vprašanji.

Primer:

"Ne povej mi rešitve. Postavljaljaj mi po eno vprašanje naenkrat in vsako prilagodi mojemu odgovoru. Na koncu naj odgovor oblikujem sam."

Četrty način je pomoč pri preverjanju.

Primer:

"Najprej vprašaj, od kod informacija prihaja in za kaj jo bom uporabil. Nato loči dejstva, sklepe in nepreverjene trditve. Ne dopolnjuj manjkajočih informacij."

Skupna logika vseh štirih pristopov je preprosta:

Najprej vprašaj. Nato prilagodi. Šele potem predlagaj.

Tako AI ni samo generator končnega izdelka, ampak lahko postane orodje za boljši pogovor, razmislek in preverjanje.



Kakšen je dober prompt?

Prompt je navodilo, ki ga damo AI-orodju. Če je navodilo zelo splošno, bo tudi rezultat praviloma bolj splošen.

Dober prompt zato jasno pove štiri stvari:

- **Vloga** – Kdo naj AI v tej nalogi predstavlja?

Primer: "Deluj kot izkušen strokovnjak za komunikacijo s strankami."

- **Naloga** – Kaj naj naredi?

Primer: "Pripravi odgovor na pritožbo stranke."

- **Kontekst** – Kaj mora vedeti, da bo razumel situacijo?

Primer: "Stranka se pritožuje zaradi zamude pri obdelavi zahtevka."

- **Oblika odgovora** – Kako naj izgleda rezultat?

Primer: "Odgovor naj bo profesionalen in naj ne presega 150 besed."

Ni treba, da vsak prompt vedno vsebuje vse štiri elemente. Bolj pomembno je, da AI dobi dovolj informacij, da mu ni treba ugibati, kaj želimo.

Od slabega do boljšega prompta

Razlika se hitro pokaže na konkretnem primeru.

Slab prompt:

"Napiši e-mail stranki."

Tu AI ne ve, kateri stranki pišemo, kaj se je zgodilo, kaj želimo doseči in kakšen ton pričakujemo.

Boljši prompt:

"Napiši profesionalno e-pošto stranki Marku Novaku, ki se pritožuje nad zamudo dostave. Ton naj bo empatičen in konstruktiven. Ponudi 10-odstotni popust ob naslednjem naročilu. Največ 100 besed."

Drugi primer je analiza dokumenta.

Slab prompt:

"Povzemi dokument."

Takšno navodilo AI-ju ne pove, kaj nas v dokumentu zanima, komu je povzetek namenjen in v kakšni obliki ga želimo.

Boljši prompt:

"Preberi priloženo pogodbo in povzemi: 1. ključne obveznosti naše strani, 2. rok veljavnosti, 3. pogoje za prekinitev. Rezultat pripravi v treh kratkih točkah, vsaka naj vsebuje največ dva stavka. Piši za vodstvo in brez pravnega žargona."

Pri obeh primerih je logika enaka. Bolj ko smo jasni glede naloge, konteksta in pričakovanega rezultata, manj prostora pustimo AI-ju za ugibanje.



5 praktičnih načel za boljšo uporabo AI

Pri vsakodnevni uporabi pomaga pet preprostih načel.

1. Bodite natančni

Opišite nalogo, kontekst, obliko in dolžino želenega odgovora.

2. Določite vlogo

Če je to smiselno, povejte AI-ju, iz katere perspektive naj pristopi k nalogi.

3. Podajte primere

Če želite točno določen tip rezultata, pokažite primer, kakšen rezultat pričakujete.

4. Razdelite zahtevnejše naloge na korake

Namesto ene zelo velike zahteve je pogosto bolje nalogo razdeliti na več manjših korakov.

5. Izboljšujte sproti

Prvi odgovor ni nujno končni odgovor. Rezultat lahko dopolnujemo, popravljamo in izboljšujemo skozi pogovor.

Najpomembnejše pri tem pa je, da dober prompt ni cilj sam po sebi. Je samo način, kako AI-ju bolje razložimo, kaj želimo.

Tudi zelo dober prompt ne pomeni, da je odgovor avtomatično pravilen. Zato se praktična uporaba vedno znova vrne na isto osnovo:

Premisli. Preveri. Presodi.

* * *

Gradivo je v AI obliki na voljo:

<https://notebook.google.com/notebook/c1f81b5f-69fe-401d-9d01-466c179f8300>



LETOŠNJA TEMA V MLADINSKI LITERATURI – SEZNAM BRALNIH GRADIV ZA OTROŠKE PARLAMENTE 2026/2027¹

mag. Tilka Jamnik, podpredsednica Društva Bralna značka Slovenije - ZPMS

Na 24. Evropski konferenci o bralni pismenosti in bralni kulturi (Ljubljana, 6.–8. 7. 2026) z naslovom *Pismenost. Vrata v boljši svet. / Literacy. The Door to a Better World* je bila posebna sekcija namenjena digitalni pismenosti in umetni inteligenci.

Skoraj vsi prispevki vodijo do iste ugotovitve: Umetna inteligenca naj ne nadomesti učitelja ali učenčevega razmišljanja, ampak naj služi kot orodje za bolj kakovostno, bolj vključujoče in bolj personalizirano učenje. Ključne kompetence prihodnosti ostajajo kritično mišljenje, bralna pismenost, digitalna pismenost in etična uporaba tehnologije.

Ključna sporočila so:

- **Digitalna pismenost presega tehnične veščine.** Učenci morajo razumeti, kako nastajajo informacije, kako delujejo algoritmi in kako kritično presojsati vsebine, ki jih ustvarja umetna inteligenca.
- **Bralna pismenost ostaja temelj.** Učenci z boljšim bralnim razumevanjem lažje prepoznajo napake in netočnosti v besedilih, ki jih pripravi umetna inteligenca.
- **UI je učinkovita pomoč pri učenju,** vendar le ob aktivni vlogi učenca. Največ koristi prinaša pri načrtovanju, iskanju idej, strukturiranju besedil, diferenciaciji pouka in pripravi učnih gradiv.
- **Učitelji izražajo predvsem etične pomisleke,** povezane z avtorstvom, akademsko integriteto in razvojem samostojnega mišljenja, medtem ko učenci poudarjajo predvsem večjo učinkovitost in podporo pri učenju.
- Prihodnost izobraževanja temelji na povezovanju digitalne, medijske, bralne in umetne pismenosti, ne na obravnavi teh področij ločeno.

Med pripravami za delo z mladimi² morda preberemo dve slovenski knjigi, osredinjeni na temo letošnjih parlamentov: *Vzgoja za internet: Za starše otrok, starih od 0 do 10 let* (Marko Puschner) in *Smernice za uporabo zaslonov pri otrocih in mladostnikih* (Vintar Spreitzer, Mateja; Baš, Denis; Radšel, Anja). Pa tudi knjigo *Otroci nas potrebujejo* (Gordon Neufeld in Gabor Maté) in več knjig o vzgoji in odnosih Jespera Juul.

Najboljša "obramba" pred negativnimi učinki digitalnega sveta ni le omejevanje zaslonov, ampak bogato bralno okolje, pogovor, igra, narava in kakovostna literatura.

¹ Seznam je avtorsko delo; nekdo drug bi izbral druge vire. Letošnja tema je tudi zelo "vroča", vsak dan se pojavi kakšen nov vir.

² Vsi viri mentoricam in mentorjem v pomoč so na koncu seznama.



Če se želimo temeljiteje poučiti o temi letošnjih parlamentov, posežemo po naslednjih knjigah; nekatere najbrž že poznamo, ker so starejšega datuma: *Plitvine* (Nicholas Carr), *Digitalni minimalizem* (Cal Newport), *Digitalna demenca* (Manfred Spitzer), *Sužnji zaslona* (Adam Alter), *Osredotočenost* (Daniel Goleman) in *Možgani se spreminjajo* (Norman Doidge). O moči branja v primerjavi z digitalnim pa *Bralec, vrni se domov* (Maryanne Wolf) in še posebej knjigo slovenskih avtorjev *Nevidna moč knjig* Alenke Kepic Mohar in *Berem, da se poberem* Mihe Kovača. Ta kombinacija pokrije nevroznanost, psihologijo, branje, vpliv zaslonov, digitalno odvisnost ter vprašanja umetne inteligence in sodobne tehnologije. Gre za izbor, ki opozarja tudi na pomen bralne pismenosti.

Najprej sledi seznam mladinskih knjig, na koncu pa je seznam informativnega gradiva ter knjig, ki so mentoricam in mentorjem lahko v pomoč pri razumevanju teme letošnjih parlamentov, med njimi so zagotovo tudi takšne, ki jih boste lahko ponudili mladim bralcem.

Priporočena bralna gradiva so mentoricam in mentorjem samo v pomoč: uporabljajte jih po svoji presoji in predvsem glede na zanimanje in želje mladih bralcev. Bralne stopnje so dodane v orientacijo; vedno lahko tudi starejšim učencem ponudite knjige, ki jih sicer umeščamo med gradiva za mlajše bralce. Dodajte knjige in druge vire, ki ste jih našli, so vam bili v pomoč in jih priporočate!

Želim vam uspešno delo in veliko veselja, tudi pri branju!

MLADINSKE LEPOSLOVNE KNJIGE

Seznam je pripravljen s pomočjo »Iskalnika kakovostnih mladinskih knjig«

<https://www.mklj.si/pionirska/zlate-hruske/#iskalnik-kakovostnih-mladinskih-knjig>

in Priročnikov za branje kakovostnih mladinskih knjig <https://www.mklj.si/pionirska/prirocnik/>

ki jih pripravlja Pionirska – center za mladinsko književnost in knjižničarstvo pri Mestni knjižnici Ljubljana, in z dovoljenjem PCMKK pri MKL. Od seznamov Pionirske se razlikuje po razdelitvi knjig po stopnjah (triletjih v OŠ); izpuščene so ocene knjig in anotacije. Zapisi niso povsem enotni, ker jih Pionirska skozi leta spreminja, strokovno pogloblja idr.; zato zapisi tudi vizualno niso enotni.

Pri knjigah, predstavljenih v Priporočilnici Bralne značke, smo dodali povezavo.

<https://www.bralnaznacka.si/sl/priporocene-knjige/>

Knjige so razvrščene po bralnih stopnjah:

1. stopnja – primerno za učence 1., 2. in 3. razredov OŠ,
2. stopnja – primerno za učence 4., 5. in 6. razredov OŠ,
3. stopnja – primerno za učence 7., 8. in 9. razredov OŠ,
4. stopnja – primerno za srednješolce.



1. stopnja

Javaux, Amélie: **Moja nepovezana družina**. Ilustr. Annick Masson; prev. Maša Jazbec. (Grafenauer, 2022), 25 str.

| C – 1. stopnja | družina | psi | odnos do živali | mobilne naprave | digitalna zasvojenost | hišni ljubljenci | beg | iskanje | spremembe | povezanost

Santos, Victor D. O.: **Kaj nas dela ljudi**. Prev. Franjo Jamnik. (Malinc, 2024), 42 str.

| C – 1. stopnja | jeziki | človeštvo | kultura | različnost | poučno leposlovje

V Priporočilnici: <https://www.bralnaznacka.si/sl/priporocene-knjige/kaj-nas-dela-ljudi>

Seix, Mercè: **Čas pred zasloni**. (Lekarna Ljubljana, 2018), 35 str.

| C – 1. stopnja | otroci | računalniške komunikacije | računalniške igre | internet | računalniki | videoigre | televizija | interaktivna generacija | poučno leposlovje

Smith, Lane: **To je knjiga**. Prev. Aleksandra Kocmut. (Modrijan, 2021), 28 str.

| C – 1. stopnja | knjige | osli | opice | miši | živali v domišljiji | branje

Spacal, Alenka: **Me ne zanima!** Ilustr. avtor. (Bajalka, zavod za založništvo in umetnost pripovedovanja, 2025), 29 str.

| C – 1. stopnja | digitalna tehnologija | kultura | pametni telefoni | prijateljstvo | sebičnost | umetnost | vrednote

2. stopnja

Brown, Peter: 2 naslova: **Divja robotka**; **Divja robotka pobegne**. Prev. Karmen Filipič. (Grlica, 2023, 2015), po 273 str.

| P – 2. stopnja | roboti | otoki | narava | preživetje | prijateljstvo | živali v domišljiji

Harvey, Helen: **Emmy na potezi**. Prev. Brigita Orel. (Miš, 2022), 239 str.

| P – 2. stopnja | videoigre | dekleta | sposobnosti | vrstniki | internet (računalniško omrežje) | medvrstniško nasilje | mladostniki | pogum | pomoč | prijateljstvo | računalniške igre | samorealizacija | šole | uspeh | zloba

V Priporočilnici: <https://www.bralnaznacka.si/sl/priporocene-knjige/emmy-na-potezi>

Jackson, Tom: **Človek prihodnosti**. Ilustr. Cristina Guitian ; prev. Neža Kralj.

(Učila International, 2021), 96 str.

| P – 2. stopnja | futurologija | človek | prihodnost | znanost | etika | tehnološki razvoj

Jackson, Tom: **Hekerji**. Ilustr. Cristina Guitian ; prev. Katja in Peter Berden. (Učila International, 2021), 96 str.

| P – 2. stopnja | hekerji | hekanje | računalniška omrežja | računalniška varnost | internet | informacijska varnost | spletni vdori | tehnike vdorov | kiberkriminal



Parvela, Timo: **Kepler62**. 6 naslovov. Ilustr. Pasi Pitkänen ; prev. Andrea Potočnik (Skrivnost, 2013 – 2024), po 185 str.

| P – 2. stopnja | fantastični svetovi | družine | preživetje | fantastična bitja | vesoljske odprave | planeti | računalniške igre | virusi | prijateljstvo | pustolovščine

Puigpelat, Francesc: **Deklica, ki se je spremenila v mobi**. Prev. Veronika Rot ; ilustr. Ona Caussa. (Zala, 2017), 144 str.

| P – 2. stopnja | Afrika | otroci | magija | mobilni telefoni | vrači | uroki | nasilje | prijateljstvo | reševanje

V Priporočilnici: <https://www.bralnaznacka.si/sl/priporocene-knjige/deklica-ki-se-je-spremenila-v-mobi>

Sangawa Hmeljak, Anna ; Horjak, Omar ; Mulec, Breda: **Aleksander, Alina in Vurko v Digidupleku**. (Društvo za oživljanje tradicije, promocijo in izobraževanje Vurko, 2025), 39 str.

| C – 2. stopnja | fantazijski svetovi | bratje in sestre | pustolovščine | vzporedni svetovi | digitalni svet | zmaji (bajeslovna bitja) | risane zgodbe | slovenski stripi

Scieszka, Jon: **Frank Einstein**. 6 naslovov. Ilustriral Brian Biggs ; prevod Tanja Rojc; Vojko Šinigoj. (Grlica, 2018-2020), po 150 str.

| P – 2. stopnja | znanstveniki | roboti | Iznajdbe | izumitelji | poskusi | umetna inteligenca | znanost | fantje | humor | znanstvena fantastika | poučno leposlovje

V Priporočilnici: <https://www.bralnaznacka.si/sl/priporocene-knjige/frank-einstein-in-antisnovni-motor>

Sertbarut, Miyase: **Skrivnost telefonske govorilnice**. Ilustr.: Zülal Öztürk. Prev.: Špela Grošelj. (Pipinova knjiga, 2025), 138 str.

| P – 2. stopnja | branje | fantje | knjige | pisatelji | pripovedovanje zgodb | skrivnosti | šole | telefonske govorilnice | telefonski pogovori | umetna inteligenca

Skubic, Andrej E.: **Telefon ali Tisoč stvari**. (Mladinska knjiga, 2018), 37 str.

| P – 2. stopnja | kamen | mobilni telefoni | prijateljstvo | gore | narava | dečki | tehnologija | domišljija | filozofija življenja

V Priporočilnici: <https://www.bralnaznacka.si/sl/priporocene-knjige/telefon-ali-tisoc-stvari>

3. in 4. stopnja

Ballerini, Luigi: **Mira ve vse**. Prev. Dušanka Zabukovec. (KUD Sodobnost International, 2021), 276 str.

| M – 4. stopnja | prihodnost | družbeni odnosi | totalitarizem | mladostniki | upornišтво | distopija | družbeni nadzor | družina | ljubezen | odporniška gibanja

V Priporočilnici: <https://www.bralnaznacka.si/sl/priporocene-knjige/mira-ve-vse>

Ballerini, Luigi: **Šifra 2.0**. Prev. Dušanka Zabukovec. (KUD Sodobnost International, 2018), 184 str.

| M – 4. stopnja | virtualne organizacije | računalniško programiranje | najdenčki | posvojitve | fantje | psihosocialna rehabilitacija | vojaško usposabljanje | zloraba | družina | čustva | distopija

V Priporočilnici: <https://www.bralnaznacka.si/sl/priporocene-knjige/sifra-2-0>



Beckett, Bernard: **Geneza**. Prev. Irena Duša. (Mladinska knjiga, 2010), 156 str.

| M – 4. stopnja

| znanstvena fantastika | roboti | androidi | umetna inteligenca | človečnost | etika

Höra, Daniel: **Igra**. Prev. Majda Šulc. (Grlica, 2021), 120 str.

| M – 3. stopnja | računalniške igre | odvisnosti | digitalna zasvojenost | duševne motnje | fantje | matere in sinovi | mladostniki | psihosocialne težave | šole

Jonsberg, Barry: **Ujemi me, če padem**. Prev. Nataša Grom. (Miš, 2021), 261 str.

| M – 3. stopnja | Dvojčki (ljudje) | Inteligentna robotika | Prevare | Družina | bratje in sestre | distopija | družbena slojevitost | kiborgi | nesreče | podnebne spremembe | umetna inteligenca
V Priporočilnici: <https://www.bralnaznacka.si/sl/priporocene-knjige/ujemi-me-ce-padem>

Konc Lorenzutti, Nataša: **Gremo mi v tri krasne**. (Miš, 2021), 278 str.

| M – 3. stopnja | tabornišтво | mladostniki | duševne motnje | psihosocialna terapija | digitalna zasvojenost | motnje hranjenja | medosebni odnosi | narava | počitnice | poletni tabori | prijateljstvo | psihosocialna rehabilitacija | socializacija
V Priporočilnici: <https://www.bralnaznacka.si/sl/priporocene-knjige/gremo-mi-v-tri-krasne>

Lozano Garbala, David: **Lov**. Prev. Edita Fidler. (Salve, 2025), 253 str.

| M – 4. stopnja | mešana resničnost | mladostniki | navidezna resničnost | nevarnost | preživetje | računalniške igre | tehnologija | tekmovanja | umetna inteligenca - etični vidik | videoigre

Moškrič, Marjana: **Sneg**. (KUD Sodobnost International, 2013), 256 str.

| M – 4. stopnja | totalitarizem | mesta | mladostniki | odraščanje | okoljska problematika | klimatske spremembe | nasilje | represija | družčine | prijateljstvo | upornišтво | fantastika | distopija

Poznanski, Ursula: **Erebos**. Prev. Aleš Učakar. (Učila International, 2013), 415 str.

| M – 4. stopnja | znanstvena fantastika | mladostniki | umetna inteligenca | virtualna resničnost | zasvojenosti | moč | manipuliranje | računalniške igre | zlorabe | zavajanje

Riordan, Rick: **Hči globin**. Prev. Mojca Žnidaršič. (Morfemplus, 2022), 376 str.

| M – 3. stopnja | morje | podvodni svet | raziskovanje | srednje šole | sirote | dekleta | potapljanje | pogum | skrivnosti | morske živali | podmornice | Nautilus | umetna inteligenca | bojevanje | pustolovščine

Terry, Teri: 4 naslovi: **Izbris; Pretres; Usojeno; Zlom**. Prev. Jedrt Maležič. (Morfemplus, 2022), po 485 str.

| M – 4. stopnja | kraja identitete | spomin | terorizem | družina | šole | dekleta | distopija | medicina | mladostniki | nasilje | pogum | politična psihologija | prijateljstvo | totalitarizem | upornišтво | zlorabe



Vogrinc, Silvester: **Kara Red**. (Ptuj : Društvo ABV, 2026), 285 str.

| M – 4. stopnja | Rdeča kapica | dekleta - upor | fantastični svetovi | babice | distopija | družbeni nadzor | lov | lovci | strah | umetna inteligenca | volkovi | medbesedilnost

V Priporočilnici: <https://www.bralnaznacka.si/sl/priporocene-knjige/kara-red>

Vogrinc, Silvester: **Tretji planet**. (Primus, 2026), 289 str.

| M – 4. stopnja | Mladostniki -- Uporništvo | Mars -- Kolonije | distopija | prijateljstvo | skrivnosti | svoboda

Poučni knjigi

Flessner, Bernd: **Roboti** : zelo pametni in zanesljivi pomočniki. Prev. Breda Rajar.

(Mladinska knjiga, 2016), 48 str.

Gifford, Clive: **iRobot** : [knjiga z razširjeno resničnostjo]. Prev. Marko Bogataj.

(Učila International, 2017), 28 str.

INFORMATIVNA LITERATURA

Za mentorice in mentorje, toda marsikaj boste lahko ponudili tudi mladim bralcem. O umetni inteligenci v slovenščini še ni knjig, pač pa vrsto prispevkov, npr.:

Umetna inteligenca: vse, kar morate vedeti

<https://www.telekom.si/tehnika/tehnologija/umetna-inteligenca-vse-kar-morate-vedeti>

Algoritem na družbenih omrežjih lahko ustvari pojav odmevnih komor

O medijski pismenosti mladih, ki je v sodobnem času izrednega pomena

<https://www.rtvlo.si/slovenija/algoritem-na-druzbenih-omrezjih-lahko-ustvari-pojav-odmevnih-komor/790909>

Ženko, Ernest: Ne Terminator, bolj realna (in grozna) sta scenarija iz filmov Idiotizem in Ona (Podkast Številke, 289)

"Vsaka tehnologija povečuje razlike, to pa velja tudi za umetno inteligenco," je prepričan Ernest Ženko, vodja Centra za odgovorno uporabo umetne inteligence. Nanjo gleda kot Platon na izum pisave – lahko je kot vrv ali pa kot kača.

<https://www.rtvlo.si/stevilke/ernest-zenko-ne-terminator-bolj-realna-in-grozna-sta-scenarija-iz-filmov-idiotizem-in-ona/781260>

59. seminar slovenskega jezika, literature in kulture : **Slovenski jezik, literatura, kultura in digitalni svet(ovi)** : 3.-14. 7. 2023 / [organizator] Univerza v Ljubljani, Filozofska fakulteta, Oddelek za

slovenistiko, Center za slovenščino kot drugi in tuji jezik ; [urednica Jerca Vogel ; prevajalca izvlečkov v angleščini Simona Lapanja Debevc, Donald F. Reindl]

Konferenčni zbornik, (Založba Univerze, 2023), 117 str.

Predmetne oznake



Slovenska književnost – Zborniki, Jezikoslovje – Zborniki. Kultura – Zborniki, Umetna inteligenca – Zborniki, humanistika / digitalizacija / digitalno okolje / jezikovni modeli / ChatGPT
Tudi elektronski vir: <https://ebooks.uni-lj.si/ZalozbaUL/catalog/book/441>

Generativna umetna inteligenca v izobraževanju : preobrazba učenja v digitalni dobi / uredila Marko Radovan in Andrej Flogie. Znanstvena monografija, neleposlovje za odrasle
(Založba Univerze, 2026), 231 str.

(knjiga in elektronski vir)

Nekontrolirane predmetne oznake

izobraževalna tehnologija / digitalne kompetence / učenje / samoregulacija učenja / digitalni razkorak / digitalizacija izobraževanja / informacijska pismenost / poučevanje / učni proces / učitelji / kurikulumi / kritično mišljenje / etika / veliki jezikovni modeli / visoko šolstvo / vzgoja in izobraževanje / inovacije v izobraževanju / digitalna preobrazba / izobraževalni sistemi

Povzetek: Monografija *Generativna umetna inteligenca v izobraževanju: preobrazba učenja v digitalni dobi* obravnava eno osrednjih sodobnih vprašanj izobraževanja, to je, kako generativna umetna inteligenca spreminja učenje, poučevanje, kurikularno načrtovanje, institucionalno delovanje in razmerja med tehnologijo, znanjem ter pedagoško odgovornostjo. Delo izhaja iz ugotovitve, da umetna inteligenca ni več le obrobna tehnološka novost, temveč dejavnik preobrazbe izobraževalnega prostora, ki zahteva celovit, interdisciplinaren in kritično reflektiran strokovni odziv. Monografija zato povezuje teoretske, empirične, didaktične, tehnične, pravne, etične in družbene vidike vključevanja generativne umetne inteligence v izobraževanje. Ena ključnih strokovnih in znanstvenih vrednosti monografije je v tem, da generativne umetne inteligence ne obravnava zgolj kot zbirke novih orodij, temveč kot tehnologijo, ki odpira nova vprašanja o naravi znanja, vlogi učitelja, avtonomiji učečega se in prihodnosti izobraževalnih sistemov. Monografija pojasnjuje razvoj in delovanje umetne inteligence, razlike med ozko in splošno umetno inteligenco ter posebnosti velikih jezikovnih modelov, pri čemer posebej opozarja na njihove omejitve, kot so halucinacije, algoritmična pristranskost in kognitivni dolg. Pomembna novost dela je tudi poudarek, da učinkovita raba umetne inteligence v izobraževanju ni predvsem tehnično, temveč pedagoško vprašanje. Učitelj ostaja osrednji nosilec učnega procesa, umetna inteligenca pa lahko deluje kot podpora, ne kot nadomestilo.

Mladi in digitalno [Elektronski vir] : fragmenti vsakdanjih življenj / uredili Katja Koren Ošljak in Nika Šušterič. Znanstvena monografija, neleposlovje za odrasle

(Fakulteta za družbene vede : Pedagoška fakulteta, 2026)

1 spletni vir (1 datoteka PDF (202 str.)) : graf. prikazi, tabele

Povezavi:

<https://ebooks.uni-lj.si/ZalozbaUL/catalog/book/941>

<https://zalozba.pef.uni-lj.si/index.php/zalozba/catalog/book/257>

Povzetek: Znanstvena monografija *Mladi in digitalno: fragmenti vsakdanjih življenj* v središče postavlja mlade in mlade odrasle ter raziskuje njihovo vpetost v digitalizirano družbeno stvarnost. Pri tem posebej pozorno obravnava razpetost današnjih mladih med raznoterimi družbenimi imperativi glede izobraževanja, zaposlovanja, družbenega vključevanja, skrbi zase, druženja in negovanja čustvenih vezi. Knjiga predstavlja rezultate raziskovalnega projekta Digitalna zrelost mladih: družbene potrebe in neformalno izobraževanje mladih v digitalni dobi, V5-2329 (B), ki je od leta 2023 potekal kot del sodelovanja Fakultete za družbene vede UL ter Pedagoške fakultete UL. Delo *Mladi in digitalno* pa bo



mogoče brati tudi kot nadaljevanje monografije Mediji in mladi (Oblak Črnič, 2025), ki sicer obravnava značilnosti medijskih kultur otrok in mladostnikov; medtem Mladi in digitalno pod drobnogled jemlje nekoliko starejšo populacijo (16–24 let) mladih, njihovo digitalno zrelost in dobrobit, (digitalne) prostore izobraževanja in pismenost za uporabo orodij generativne umetne inteligence.

Avtorice in avtor raziskujejo tiste rabe digitalne tehnologije in medijskih praks mladih, ki jim posebej javni diskurzi pogosto ne namenjajo dovolj pozornosti. Sodelujoči uredniki in avtorji z njo pomembno dopolnjujejo vsakdanje predstave o digitalnih medijskih praksah mladih kot tudi pogosto ozko (in utilitarno) usmerjeno znanstveno raziskovanje, ki se nemalokrat posveča izoliranim vidikom digitalnih rab mladih, kot so merjenje časa, preživetega pred zasloni, zasvojenost in digitalne veščine. Predstavljene štiri izvirne znanstvene študije vsaka v svojem poglavju zato posegajo po konceptih in analitičnih pristopih, s katerimi odpirajo pogosto ozke, zaščitniške ter individualizirane poglede na izobraževanje, zaposlovanje in dobro počutje mladih v digitaliziranem vsakdanu ter tako prispevajo k razumevanju digitalne zrelosti, sodobnih prostorov izobraževanja, pismenosti in digitalne dobrobiti.

Monografije:

Alter, Adam: Sužnji zaslona: kako nas tehnologija zasvoji, industrija pa to izkoristi. (Mladinska knjiga, 2019)

Obravnava: zasvojenost s telefoni; družbena omrežja; videoigre; psihologijo digitalnih platform; kako podjetja načrtno zadržujejo našo pozornost.

Carr, Nicholas: Plitvine: kako internet spreminja naš način razmišljanja, branja in pomnjenja. (Cankarjeva založba, 2011)

Obravnava: kako internet preoblikuje možgane; zakaj težje beremo dolga besedila; zakaj si slabše zapomnimo informacije; kako nenehne prekinitve zmanjšujejo zbranost.

Clear, James: Atomske navade : delovni priročnik : preproste vaje za ustvarjanje življenja po lastnih željah. (Miš, 2026)

Obravnava: ni neposredno o zaslonih, zelo uporabna pri zmanjševanju uporabe telefona.

Duhigg, Charles: **Moč navade : zakaj počnemo, kar počnemo in kako lahko to spremenimo.** (Umco, 2015)

Obravnava: kako nastajajo navade in odvisnosti.

Goleman, Daniel: **Focus: skrito gonilo odličnosti.** (Penca in drugi, 2016)

Obravnava: kako nastaja pozornost; zakaj jo izgubljam; kako jo ponovno razvijati.

Kepic Mohar, Alenka: Nevidna moč knjig: branje in učenje v digitalni dobi.

Cankarjeva založba (2021)

Obravnava: primerjavi branja na papirju in zaslonu; vplivu digitalizacije na učenje; razvoju možganov; prihodnosti knjige v dobi umetne inteligence.

Neufeld, Gordon ; Maté, Gabor: **Otroci nas potrebujejo : zakaj so starši pomembnejši od vrstnikov :** [z novim poglavjem o vzgoji otrok v postpandemičnem, vse bolj digitaliziranem svetu]. (Primus, 2024).



Newport, Cal: Digitalni minimalizem: kako živeti bolje z manj tehnologije.

Zavod Iskreni, zavod za kulturo življenja, 2022

Obravnava: ni proti tehnologiji, ampak pokaže, kako jo uporabljati, da ne prevzame našega življenja.

Puschner, Marko: Vzgoja za internet: Za starše otrok, starih od 0 do 10 let.

(Fakulteta za družbene vede, Založba FDV, 2025)

Obravnava: kdaj otroku dati telefon; koliko časa naj bo pred zasloni; kako uvajati internet; kako govoriti o družbenih omrežjih; kako otroka zaščititi pred tveganji.

Na voljo je tudi kot brezplačen PDF.

Spitzer, Manfred: Digitalna demenca: kako spravljamo sebe in svoje otroke ob pamet.

(Celovec : Mohorjeva, 2016)

Obravnava: Verjetno najbolj kritična knjiga o vplivu digitalnih tehnologij na razvoj možganov, predvsem pri otrocih in mladostnikih.

Spitzer, Manfred: Osamljenost: nespoznana bolezen : boleča, nalezljiva, življenjsko nevarna. (Ljubljana : Ara, 2019)

Obravnava: Ni neposredno o zaslonih, pokaže pa, kako sodobni način življenja in digitalna komunikacija vplivata na duševno zdravje.

Vintar Spreitzer, Mateja; Baš, Denis; Radšel, Anja: **Smernice za uporabo zaslonov pri otrocih in mladostnikih.** (Nacionalni inštitut za javno zdravje, 2024).

Priročnik slovenskih pediatrov obravnava: vpliv zaslonov na razvoj možganov, spanje, govor, učenje, duševno zdravje, priporočene časovne omejitve glede na starost.

Wolf, Maryanne: Bralec, vrni se domov: beroči možgani v digitalnem svetu. (Cankarjeva založba, 2020)

Obravnava: kako digitalno branje spreminja možgane; zakaj izgubljam sposobnost poglobljenega branja; vpliv zaslonov na empatijo, koncentracijo in kritično mišljenje; kako zaščititi otroke in odrasle pred temi spremembami.



PROJEKT DIGI.DR IN VZGOJNI IZZIVI DIGITALNEGA SVETA

Jakob Saje in Janez Krek, Univerza v Ljubljani, Pedagoška fakulteta

1. Vzgojni izzivi digitalnega sveta

Digitalne tehnologije, spletne platforme in v zadnjih letih tudi umetna inteligenca (UI) so postale del vsakdanjega sveta, v katerem otroci odrasčajo. Prek njih komunicirajo, iščejo informacije, se zabavajo, ustvarjajo in vzdržujejo odnose, digitalno okolje pa sodeluje tudi pri oblikovanju njihove samopodobe, navad in načinov vključevanja v skupnost. Odbor ZN za otrokove pravice zato ugotavlja, da digitalno okolje danes posega v večino področij otrokovega življenja in vpliva na uresničevanje njihovih pravic (*Committee on the Rights of the Child*, 2021, paras. 3–4).

Digitalizacija vsekakor spreminja okoliščine odrasčanja, a za otrokov razvoj še naprej ostajajo ključni odnosi z odraslimi in vrstniki ter postopno oblikovanje samostojnosti, odgovornosti in zmožnosti življenja z drugimi. Tudi vzgojno delo je zato še naprej predvsem odnose: temelji na prisotnosti odraslega, dialogu, zaupanju, usmerjanju in skupnem življenju v družini ter vzgojno-izobraževalni skupnosti (Berčnik et al., 2026, str. 10–16). Tudi Odbor ZN opozarja, da uporaba digitalnih naprav ne sme nadomeščati neposrednih odnosov med otroki ter med otroki in odraslimi (*Committee on the Rights of the Child*, 2021, para. 15). Digitalne tehnologije lahko te odnose in dejavnosti podpirajo ter spreminjajo njihove oblike, njihova uporaba pa ne bi smela izriniti odnosnih in vzgojnih procesov, od katerih je odvisen otrokov razvoj.

Javne razprave o otrocih in tehnologiji pogosto izhajajo iz tveganj, kot so problematična uporaba naprav, spletno nasilje, škodljive vsebine, dezinformacije, posegi v zasebnost in novi problemi, povezani z umetno inteligenco. Zaščita otrok je zato pomemben del vzgojnega odziva, ki se z odrasčanjem povezuje z njihovim postopnim opolnomočenjem za samostojno in odgovorno delovanje (Plaskan et al., 2025; Fegert & Melchior, 2026). Otroci so pri tem že zdaj nosilci pravic in udeleženci digitalne družbe. Digitalna okolja jim omogočajo javno izražanje, povezovanje z drugimi, organiziranje in sodelovanje pri skupnih zadevah, zato morajo imeti možnost sodelovati tudi pri oblikovanju pravil, politik in storitev, ki vplivajo na digitalni svet, v katerem živijo in bodo odrasčali (*Committee on the Rights of the Child*, 2021, paras. 16–18, 58, 64–66).

Za šolo imajo te spremembe neposredne posledice, saj vplivajo na odnose med učenci, šolska pravila, dostop do informacij, zasebnost ter načine učenja in ocenjevanja. Otroci vanjo prinašajo različne digitalne izkušnje iz družinskega in vrstniškega okolja, šola pa naj jim omogoča, da te izkušnje povežejo z znanjem in jih ob strokovnem vodenju tudi premislijo. Odgovornost za digitalno odrasčanje je pri tem razporejena med več akterjev. Poleg otrok, družin in pedagogov nanj vplivajo ponudniki digitalnih storitev, ki določajo številne značilnosti platform in priporočilnih sistemov, ter država in regulatorji, ki določajo širše pogoje njihovega delovanja (Fegert & Melchior, 2026). Pri posameznem problemu je zato nujno presoditi, kaj lahko naredijo otroci in odrasli v njihovem neposrednem okolju, kaj lahko spremeni šola ter kje je odgovornost ponudnikov tehnologije ali javne regulacije.

Takšen širši pogled je pomemben, ker digitalne tehnologije hitro začnemo obravnavati predvsem kot orodja, katerih učinki so odvisni zgolj od pravilne uporabe. S tem se lahko pozornost premakne na



vedenje in kompetence posameznika, medtem ko zasnova tehnologije, poslovni interesi, zbiranje podatkov in razmerja moči ostanejo manj vidni (Banjac, 2025). Pri obravnavi digitalnega sveta z učenci je zato pomembno upoštevati tudi, kdo tehnologijo oblikuje, s kakšnimi cilji, katere podatke zbira, kako njena zasnova usmerja uporabnikovo ravnanje in kdo določa pravila okolja, v katerem otrok deluje.

Otroški parlamenti so posebej primerno okolje za povezovanje teh vprašanj z izkušnjami otrok. Konvencija o otrokovih pravicah otrokom v 12. členu priznava pravico izraziti svoje mnenje o zadevah, ki jih zadevajo, in zahteva, da se njihovim pogledom glede na starost in zrelost nameni ustrezna teža (Committee on the Rights of the Child, 2021, paras. 16–18). Pri digitalnem svetu je to še posebej pomembno, ker imajo otroci neposredno izkustveno znanje o platformah, odnosih in praksah, ki jih odrasli pogosto poznamo le posredno. Mentor lahko zato izhaja iz njihovih izkušenj, jim pomaga problem bolje razumeti ter proces usmeri proti stališčem in predlogom, ki lahko dosežejo ljudi, odgovorne za odločanje.

Pri tem možnost, da otrok svoje mnenje izrazi, predstavlja šele del participacije. Lundy (2007) uresničevanje 12. člena razčleni na štiri povezane elemente: prostor, glas, občinstvo in vpliv. Otroci potrebujejo varen in vključujoč prostor za sodelovanje ter podporo pri oblikovanju in izražanju svojih pogledov, njihova stališča pa morajo doseči nekoga, ki jih lahko pri odločanju tudi upošteva. Vpliv pri tem ne pomeni, da mora biti vsak otrokov predlog sprejet, temveč da se mu nameni ustrezna teža in da otroci izvedo, kako je bil njihov pogled upoštevan ter kaj se je z njihovim predlogom zgodilo (Lundy, 2007). Takšno razumevanje se dobro ujema z delom Otroških parlamentov, kjer se lahko začetna izkušnja, na primer s pravili glede telefonov ali uporabo UI pri šolskem delu, skozi raziskovanje in razpravo razvije v preiščljen predlog za šolo ali druge odločevalce.

2. Projekt DIGI.DR in pojem digitalnega državljanstva

Projekt Krepitev digitalnega državljanstva v slovenskih vzgojno-izobraževalnih zavodih (DIGI.DR) je nastal kot sistematičen odziv na vprašanja, predstavljena v prejšnjem poglavju. Desetčlanski konzorcij pod vodstvom Pedagoške fakultete Univerze v Ljubljani je povezal strokovno in konceptualno delo z razvojem konkretnih pedagoških rešitev za slovenski prostor. Izvedel je raziskavo digitalnih praks otrok in mladih, v kateri je sodelovalo 3451 učencev in dijakov, poleg učnih gradiv za osnovne in srednje šole pa so nastala tudi videogradiva za delo s starši ter podporni dokumenti za strokovne in vodstvene delavce (Univerza v Ljubljani, Pedagoška fakulteta, 2026).

Za skupni konceptualni okvir smo v projektu privzeli pojem **digitalnega državljanstva**. Povezuje vsebine iz več deloma ločenih področij, ki so se od devetdesetih let naprej razvijala vzporedno: digitalno izobraževanje in digitalne kompetence, medijska in informacijska pismenost, spletna varnost ter državljanska vzgoja in človekove pravice (Frau-Meigs et al., 2017; Plaskan et al., 2025). Prednost pojma je prav njegova širina, saj povezuje zaščito otrok pred tveganji z njihovim postopnim opolnomočenjem za kritično, odgovorno in dejavno sodelovanje v digitalni družbi. V istem okviru lahko tako razmišljamo o tem, kaj posameznik zna narediti s tehnologijo, kako presoja informacije in skrbi za svojo varnost ter kako digitalna okolja vplivajo na odnose, pravice in sodelovanje v skupnosti. Takšno povezovanje varnega sodelovanja, opolnomočenja in uresničevanja pravic ostaja pomemben poudarek tudi v sedanjem razvoju DCE Sveta Evrope (Qiriaz, 2025).

Svet Evrope je področje sistematično razvil v okviru izobraževanja za digitalno državljanstvo (angl. *Digital Citizenship Education*, DCE). Med ključnimi dokumenti sta priporočilo CM/Rec(2019)10, ki DCE



povezuje z učenjem, dejavno participacijo v digitalni družbi ter uresničevanjem demokratičnih pravic in odgovornosti (Council of Europe, 2019), ter *Digital Citizenship Education Handbook* (Richardson & Milovidov, 2022). Leta 2026 je izšel še *DCE Planner*, ki deset domen digitalnega državljanstva razvije v podrobnejši kurikularni okvir (Styslavski-Doliwa & Huddleston, 2026). Digitalno državljanstvo pri tem predstavlja le enega od širših okvirov tega področja. Za podrobnejšo orientacijo po drugih pomembnih dokumentih o digitalnih kompetencah, otrokovih pravicah, spletni varnosti, medijski in informacijski pismenosti ter umetni inteligenci smo izbor ključnih sodobnih dokumentov zbrali v Prilogi 1.

Za mentorje Otroških parlamentov je struktura desetih domen uporabna predvsem kot priročen orientacijski zemljevid, s katerim lahko široko temo pogledajo z različnih strani in skupaj z učenci lažje prepoznajo konkretna vprašanja za nadaljnje delo. V naslednjem poglavju jih na kratko predstavljamo.

3. Deset domen digitalnega državljanstva kot zemljevid za delo z otroki

Svet Evrope digitalno državljanstvo razporeja v tri širša področja: biti na spletu (*Being online*), dobro počutje na spletu (*Well-being online*) in pravice na spletu (*Rights online*). V nadaljevanju pri vsaki domeni izpostavljam nekaj vprašanj, ki so lahko uporabna za delo z učenci in mentorji Otroških parlamentov (Richardson & Milovidov, 2022; Styslavski-Doliwa & Huddleston, 2026).

3.1 Biti na spletu

1. Dostop in vključevanje (*Access and Inclusion*) obravnava pogoje, ki otrokom omogočajo sodelovanje v digitalnem svetu. Razlike niso povezane samo z dostopom do naprav in interneta, temveč tudi z znanjem, podporo doma in dostopnostjo digitalnih okolij za osebe z oviranostmi. Ob vprašanju, kaj potrebuje posamezni učenec, se zato lahko vprašamo tudi, kako šola in javne politike zmanjšujejo digitalne neenakosti ter komu so digitalne storitve sploh zasnovane dostopno.

2. Učenje in ustvarjalnost (*Learning and Creativity*) odpira vprašanje, kako tehnologija spreminja učenje, ustvarjanje in avtorstvo. Pri generativni UI lahko učenci premislijo, kdaj jim orodje pomaga pri razumevanju in ustvarjanju ter kako njegova uporaba vpliva na samostojnost in odgovornost za opravljeno delo. Za šolo se ob tem odpirajo širša vprašanja o pravilih uporabe UI, načinih ocenjevanja in merilih, po katerih presojo pedagoško vrednost novih tehnologij.

3. Medijska in informacijska pismenost (*Media and Information Literacy*) vključuje presojanje informacij, preverjanje virov in razumevanje okolja, v katerem informacije krožijo. Poleg vprašanja, kako učenec prepozna nezanesljivo novico ali z UI ustvarjeno vsebino, je pomembno razumeti tudi, zakaj nekatere informacije sploh vidi. Priporočilni sistemi, oglaševanje, vplivneži in lastništvo medijev vplivajo na informacijsko okolje, zato medijska pismenost vključuje tudi presojo sistemov, ki izbirajo in razvrščajo vsebine.



3.2 Dobro počutje na spletu

4. Etika in empatija (*Ethics and Empathy*) se nanaša na odnose, konflikte in odgovornost do drugih v digitalnem okolju. Pri spletnem nasilju lahko učenci razmišljajo o ravnanju povzročitelja, žrtve in opazovalcev, hkrati pa tudi o pogojih, ki določeno vedenje spodbujajo ali omejujejo. Pomembna so zato skupinska in šolska pravila, načini prijave in pomoči ter zasnova platform, na katerih se škodljive vsebine širijo.

5. Zdravje in dobro počutje (*Health and Well-being*) odpira vprašanje mesta tehnologije v vsakdanjem življenju. Namesto da bi se osredotočili samo na količino časa pred zaslonom, lahko pogledamo, katere dejavnosti tehnologija podpira, katere izpodriva ter kako vpliva na spanec, gibanje, pozornost in odnose. Ob tem je smiselno upoštevati tudi način zasnove digitalnih storitev, saj obvestila, samodejno predvajanje in drugi elementi uporabniške izkušnje vplivajo na način in trajanje uporabe.

6. Digitalna prisotnost in komuniciranje (*e-Presence and Communications*) se ukvarja s tem, kako posameznik nastopa in komunicira v digitalnem okolju. Spletne podobe otroka ne oblikuje vedno samo otrok, saj fotografije in podatke objavljajo tudi vrstniki, starši in šole. Zato lahko vprašanje digitalnega odtisa povežemo z odgovornostjo vseh, ki objavljajo podatke o drugih, ter s pravili in možnostmi, ki jih platforme uporabnikom ponujajo za nadzor nad lastno digitalno prisotnostjo.

3.3 Pravice na spletu

7. Aktivna participacija (*Active Participation*) zajema možnosti, kako lahko mladi digitalna orodja uporabljajo pri skupnih zadevah. Z njimi lahko zbirajo informacije in mnenja, sodelujejo v javnih razpravah, predstavijo svoje predloge ali stopijo v stik z odločevalci. Pri tem je pomembno tudi vprašanje vpliva: kdo njihove predloge dejansko posluša, kakšne poti imajo za sodelovanje pri šolskih in drugih odločitvah ter kaj se z njihovimi predlogi pozneje zgodi.

8. Pravice in odgovornosti (*Rights and Responsibilities*) digitalno okolje povezuje s človekovimi in otrokovimi pravicami. Pri pravilih o uporabi tehnologije je zato mogoče presojati, kako se med seboj povezujejo varnost, dobrobit, zasebnost, dostop do informacij in izražanje. Pravice pri tem ne ustvarjajo samo obveznosti posameznika do drugih, temveč tudi obveznosti šol, države in ponudnikov digitalnih storitev, ki oblikujejo okolja, v katerih jih otroci uresničujejo.

9. Zasebnost in varnost (*Privacy and Security*) vključuje praktična znanja, kot so varna gesla, večfaktorska avtentikacija, prepoznavanje prevar in upravljanje nastavitve zasebnosti. Za razumevanje zasebnosti pa je pomembno tudi, katere podatke zbirajo aplikacije in platforme, zakaj jih zbirajo ter kako jih uporabljajo za profiliranje uporabnikov. Tako se vprašanje varnosti posameznika poveže z odgovornostjo organizacij, ki osebne podatke zbirajo in obdelujejo.

10. Potrošniška ozaveščenost (*Consumer Awareness*) pomaga razumeti ekonomsko razsežnost digitalnega okolja. Storitve je lahko za uporabnika brezplačna, njen poslovni model pa temelji na oglaševanju, podatkih ali pozornosti uporabnika. Učenci lahko zato ob konkretnih aplikacijah pogledajo, od kod prihajajo prihodki, kako so oglasi in nakupi vključeni v uporabniško izkušnjo ter kako poslovni model vpliva na zasnovo storitve.



4. Uporabna gradiva za delo z učenci

Za konkretno načrtovanje dela je posebej uporaben [DCE Planner](#), ki deset domen dodatno razčleni na posamezne teme in ponuja 320 primerov učnih izidov za štiri starostna obdobja od 5 do 18 let (Styslavski-Doliwa & Huddleston, 2026). Mentor ga lahko uporabi, ko želi široko temo digitalnega sveta povezati s konkretnim vprašanjem, ki izhaja iz izkušenj učencev, ter premisliti, katera znanja in zmožnosti bi bilo ob njem smiselno razvijati. Pri tem Plannerja ni treba razumeti kot predpisan kurikulum, temveč kot zbirko možnih izhodišč za načrtovanje dejavnosti.

Podobno logiko smo uporabili pri razvoju gradiv projekta DIGI.DR, ki so zbrana na portalu [DIGI.DR](#). Projekt je pripravil 71 učnih gradiv za osnovne in srednje šole, razporejenih po področjih digitalnega državljanstva in starostnih obdobjih. Za mentorje Otroških parlamentov je posebej relevantnih 27 gradiv za tretje vzgojno-izobraževalno obdobje, na voljo pa je tudi 18 gradiv za srednje šole. Vsa gradiva vključujejo strokovno izhodišče in predlog učne dejavnosti, pri številnih pa so dodani tudi delovni listi ali prosojnice. Mentor jih lahko uporabi v celoti ali pa glede na vprašanje, ki ga obravnavajo učenci, izbere samo posamezno razlago, primer ali dejavnost (Univerza v Ljubljani, Pedagoška fakulteta, 2026). [Učna gradiva DIGI.DR za strokovne delavce](#).

Za sodelovanje s starši je bilo pripravljenih 33 strukturiranih videogradiv za različna starostna obdobja in še 74 krajših videoprispevkov o posameznih vprašanjih digitalnega odraščanja (Univerza v Ljubljani, Pedagoška fakulteta, 2026). Uporabiti jih je mogoče pri roditeljskih sestankih, kot pripravo strokovnega delavca ali kot izhodišče za pogovor z učenci. Na portalu je dostopen tudi Slovar DIGI.DR za hitro razlago izrazov s področja digitalnih tehnologij in digitalnega državljanstva. [Gradiva za starše](#) | [Slovar DIGI.DR](#).

Poleg gradiv projekta DIGI.DR smo za mentorje zbrali tudi izbor drugih slovenskih in mednarodnih virov, ki niso neposredno povezani s projektom. Priloga 2 vsebuje slovenske portale, strokovne vire in mesta za pomoč, Priloga 3 pa mednarodne raziskovalne in pedagoške vire, na katere se lahko mentor obrne glede na vprašanje, ki ga z učenci obravnava.

5. Poziv k nadaljnjemu sodelovanju

Projekt DIGI.DR se je formalno zaključil, razvoj gradiv in sodelovanje z vzgojno-izobraževalnimi zavodi pa želimo nadaljevati tudi v prihodnje. Že v naslednjem semestru bodo študenti pri predmetu Uvod v izobraževanje za digitalno državljanstvo na UL Pedagoški fakulteti pripravljali nova učna gradiva, jih preizkušali v šolah in izboljševali na podlagi odzivov učencev in učiteljev. Letos bomo pripravljali tudi prijave novih nacionalnih in mednarodnih projektov, pri katerih bomo iskali partnerske in pilotne šole. Mentorje in druge strokovne delavce, ki bi jih zanimalo sodelovanje, zato vabimo, da svoj interes sporočijo prek povezave [Zanima me sodelovanje z DIGI.DR](#). Izražen interes ne pomeni obveznosti, omogoči pa nam, da vas ob prihodnjih priložnostih neposredno kontaktiramo.



6. Viri in literatura

- Banjac, M. (2025). Temeljne predpostavke prevladujočega razumevanja pojmov digitalnega in digitalne tehnologije [Neobjavljeni rokopis].
- Berčnik, S., Rožman Krivec, L., & Krek, J. (2026). *Vzgojni načrt javnega vrtca* [Projektno gradivo]. Projekt DIGI.DR.
- Committee on the Rights of the Child. (2021). General comment No. 25 (2021) on children's rights in relation to the digital environment (CRC/C/GC/25). United Nations.
- Council of Europe. (2019). Recommendation CM/Rec(2019)10 of the Committee of Ministers to member States on developing and promoting digital citizenship education.
- Fegert, J. M., & Melchior, M. (2026). Child safety online: Protecting and empowering minors in a digital world: Report by the co-chairs of the Special Panel on Child Safety Online. European Commission.
- Frau-Meigs, D., O'Neill, B., Soriani, A., & Tomé, V. (2017). *Digital citizenship education: Volume 1: Overview and new perspectives*. Council of Europe Publishing.
- Lundy, L. (2007). »Voice« is not enough: Conceptualising Article 12 of the United Nations Convention on the Rights of the Child. *British Educational Research Journal*, 33(6), 927–942. <https://doi.org/10.1080/01411920701657033>
- Plaskan, J., Rek, M., Brečko, B., & Saje, J. (2025). *Razumevanje izobraževanja za digitalno državljanstvo: Teoretične osnove* [Projektno gradivo, rezultat 1.1 projekta DIGI.DR].
- Qiriaz, V. (2025, November 18–19). *Framing the future: The DCE road map* [Conference presentation]. Closing Conference »The Way Forward«, Ljubljana, Slovenia.
- Richardson, J., & Milovidov, E. (2022). *Digital citizenship education handbook*. Council of Europe Publishing.
- Styslavskaja-Doliwa, O., & Huddleston, T. (2026). *DCE planner: A curriculum framework for digital citizenship education*. Council of Europe Publishing.
- Univerza v Ljubljani, Pedagoška fakulteta. (2026). Končno poročilo projekta Krepitev digitalnega državljanstva v slovenskih vzgojno-izobraževalnih zavodih (DIGI.DR) [Projektno poročilo].



Priloga 1: Ključni sodobni dokumenti in referenčni okviri s področja digitalnega izobraževanja in digitalnega državljanstva

Dokument / okvir	Institucija / raven	Kaj je in kaj daje?	Posebej uporaben za
DigComp 3.0 – Digital Competence Framework for Citizens (2025)	EU / JRC	Aktualni evropski referenčni okvir digitalnih kompetenc posameznika. Vključuje 21 kompetenc ter tudi UI, kibernetsko varnost, dezinformacije, digitalne pravice in dobrobit.	Razumevanje, kaj pomeni digitalno kompetenten učenec oziroma državljan.
DigCompEdu – European Framework for the Digital Competence of Educators (2017)	EU / JRC	Okvir 22 digitalnih kompetenc pedagogov na šestih področjih, od profesionalnega sodelovanja do omogočanja razvoja digitalnih kompetenc učencev.	Profesionalni razvoj učiteljev in refleksijo digitalne pedagogike.
Digital Education Action Plan 2021–2027	Evropska komisija	Osrednja aktualna strategija EU za digitalno izobraževanje. Povezuje razvoj digitalnega izobraževalnega ekosistema z digitalnimi spretnostmi in kompetencami.	Razumevanje smeri evropske politike digitalnega izobraževanja.
Roadmap on the Future of Digital Education and Skills to 2030 [v pripravi]	Evropska komisija	Napovedani naslednik oziroma nadaljevanje sedanjega DEAP; Komisija ga je napovedala v okviru <i>Union of Skills</i> . Septembra 2026 še ni sprejet končni referenčni dokument.	Spremljanje naslednje faze evropske politike po zaključku DEAP 2021–2027.
Digital Decade Policy Programme 2030	EU	Krovni okvir digitalne transformacije EU do leta 2030, ki med drugim vključuje digitalne spretnosti, infrastrukturo, gospodarstvo in javne storitve.	Razumevanje širšega družbenega in gospodarskega konteksta digitalnega izobraževanja.
European Declaration on Digital Rights and Principles for the Digital Decade (2023)	EU	Normativni okvir digitalne transformacije, ki v ospredje postavlja človeka, pravice, vključevanje, svobodo izbire, participacijo in zaščito.	Digitalne pravice in razpravo o človeku prijazni digitalni transformaciji.
European Strategy for a Better Internet for Kids – BIK+ (2022)	EU	Strategija, organizirana okoli varnih digitalnih izkušenj, digitalnega opolnomočenja in aktivne participacije otrok.	Spletno varnost, dobrobit, pravice in participacijo otrok.



General Comment No. 25 on children's rights in relation to the digital environment (2021)	OZN, Odbor za otrokove pravice	Avtoritativna razlaga, kako se otrokove pravice uresničujejo v digitalnem okolju; poudarja zaščito, dostop, participacijo in razvoj otrokove avtonomije.	Temeljno otrokovopravno izhodišče za delo z digitalnim otroštvom.
Digital Citizenship Education Handbook (izdaja 2022)	Svet Evrope	Konceptualni in praktični priročnik, ki digitalno državljanstvo organizira v tri sklope in deset področij.	Razumevanje širine digitalnega državljanstva ter ideje in primere za pedagoško delo.
DCE Planner: A Curriculum Framework for Digital Citizenship Education (2026)	Svet Evrope	Kurikularni okvir z 320 primeri učnih izidov za deset področij in štiri starostna obdobja od 5 do 18 let.	Konkretno načrtovanje dejavnosti z otroki in pristop celotne šole.
Media and Information Literate Citizens: Think Critically, Click Wisely! (2021)	UNESCO	Širok sodoben okvir medijske in informacijske pismenosti, ki vključuje kritično presojo informacij in medijev, ustvarjanje vsebin, dezinformacije in digitalno okolje.	Medijsko in informacijsko pismenost ter kritično presojo informacij.
AI Competency Framework for Students / for Teachers (2024)	UNESCO	Komplementarna okvira za učence in učitelje, ki poudarjata razumevanje UI, etiko, človekovo delovanje ter odgovorno in ustvarjalno uporabo.	Načrtovanje izobraževanja o UI ter profesionalni razvoj učiteljev.
Empowering Learners for the Age of AI: An AI Literacy Framework for Primary and Secondary Education (2026)	OECD + Evropska komisija	Aktualni okvir znanj, spretnosti in stališč za razumevanje, kritično presojo ter odgovorno in ustvarjalno uporabo UI v osnovnem in srednjem izobraževanju.	Konkretnjšo umestitev UI-pismenosti v šolsko izobraževanje.
Akcijski načrt digitalnega izobraževanja – ANDI 2021–2027	Slovenija	Osrednji slovenski sektorski akcijski načrt. Obravnava nacionalno koordinacijo, digitalno didaktiko, sistemske in kurikularne spremembe, strokovne delavce ter digitalni ekosistem.	Razumevanje slovenskega institucionalnega okvira in razvoja digitalnega izobraževanja.



Priloga 2: Izbor slovenskih virov za mentorje

Vir	Tip / funkcija	Kaj tam najdemo	Posebna uporabnost za mentorje	Povezava
SIO.si, Slovensko izobraževalno omrežje	nacionalni izobraževalni portal	Učna gradiva, učne scenarije, primere dobre prakse, spletna izobraževanja, novice ter rezultate nacionalnih razvojnih projektov.	Osrednja slovenska vstopna točka za izobraževalna gradiva. Pomembna je tudi kot mesto, kamor se postopoma umeščajo strokovno pregledana odprta gradiva in rezultati razvojnih projektov.	SIO.si
Safe.si	portal za varno in odgovorno uporabo interneta	Razlage, nasvete, videe, gradiva in delavnice o družbenih omrežjih, spletnem nasilju, zasebnosti, UI, videoigrah, spletni spolnosti in problematični rabi.	Slovenska vstopna točka za konkretne probleme digitalnega vsakdana otrok.	Safe.si
MiPi, AKOS	portal za medijsko in informacijsko pismenost	Aktualne razlage o medijih, digitalnih platformah, UI, dezinformacijah, oglaševanju in digitalnih navadah.	Zelo uporaben za hitro strokovno orientacijo po novih pojavih v slovenščini.	MiPi
Časoris	spletni medij za otroke	Otrokom prilagojene novice ter vsebine o medijski pismenosti, virih in preverjanju informacij.	Dober most med aktualnim družbenim ali digitalnim dogodkom in pogovorom z učenci.	Časoris
Oštro / Razkrinkavanje.si	fact-checking in preiskovalno novinarstvo	Preverjanje aktualnih trditev in dezinformacij, delo z viri ter preiskovalne zgodbe.	Konkretni slovenski primeri za vprašanje »Kako vemo, da neka spletna trditev drži?«.	Razkrinkavanje.si
Informacijski pooblaščenec / PrivacyPRO	javni organ in izobraževalna gradiva	Razlage o zasebnosti in osebnih podatkih ter otrokom in učiteljem prilagojene vsebine, videe, stripe in dejavnosti.	Specialistično domače izhodišče za osebne podatke, fotografije, aplikacije, lokacijo in zasebnost	PrivacyPRO



Vir	Tip / funkcija	Kaj tam najdemo	Posebna uporabnost za mentorje	Povezava
Mediji mladih, UL FDV	raziskovalni portal	Slovenske raziskave o digitalnih praksah, medijih, digitalni zrelosti in izkušnjah mladih.	Uporaben, ko želimo razpravo o »mladih in tehnologiji« opreti na slovenske empirične podatke.	Mediji mladih
Arnes	strokovna in infrastrukturna podpora VIZ	Izobraževanja, spletne tečaje, podporo šolam ter gradiva o varnosti, digitalnih tehnologijah in digitalnih kompetencah.	Predvsem za profesionalni razvoj mentorja in praktično digitalno delovanje šole.	Arnes
TOM telefon / e-TOM	svetovanje otrokom in mladostnikom	Anonimno svetovanje in vsebine o spletnih odnosih, nasilju, stiskah in varnem internetu.	Pomemben predvsem kot mesto, kamor lahko mentor otroka napoti, kadar problem preseže vzgojni pogovor.	TOM telefon
Spletno oko	specialistična prijavna točka	Prijavo posnetkov spolnih zlorab otrok in strokovne informacije o najresnejših oblikah spletnih zlorab.	Specialistični napotitveni vir, ne splošen portal digitalnega državljanstva.	Spletno oko
Logout	svetovalni in strokovni center	Informacije in pomoč pri problematični oziroma prekomerni rabi tehnologije, spletnih videoigrah, spletnih tveganjih in družinskih konfliktih.	Koristen pri konkretnih težavah otrok in družin; splošne trditve o učinkih tehnologij je smiselno dopolnjevati z raziskovalnimi viri.	Logout
Varni na internetu / SI-CERT	portal za kibernetisko varnost	Phishing, spletne prevare, varnost računov, gesla, naprave, aktualna opozorila, videe in vodiče.	Uporaben domači dopolnilni vir za praktično tehnično samozaščito.	Varni na internetu



Vir	Tip / funkcija	Kaj tam najdemo	Posebna uporabnost za mentorje	Povezava
Infodrom, RTV Slovenija	informativna oddaja za otroke	Otrokom prilagojene razlage aktualnega družbenega, političnega in občasno tehnološkega dogajanja.	Uporaben vir kratkih vsebinskih sprožilcev za razpravo z otroki.	Infodrom
Digitrajno izobraževanje	podcast MVI	Digitalizacijo vzgoje in izobraževanja, UI v šoli, digitalno pismenost, digitalno branje, računalniško mišljenje in druge aktualne teme.	Slovenski podcast, neposredno usmerjen v vprašanja digitalnega izobraževanja.	Digitrajno izobraževanje
Safe.si podcast	podcast	Družbena omrežja, spletno nasilje, videoigre, zaslone, digitalne navade, spletne zlorabe in UI.	Zelo neposredno uporaben za mentorje in starše, ki želijo sproti spremljati vprašanja digitalnega odraščanja.	Safe.si podkasti
Odbita do bita, Val 202	podcast o tehnologiji in družbi	UI, algoritme, platforme, zasebnost, spletne kulture, regulacijo in širše družbene učinke tehnologij.	Posebej uporaben za mentorja, ki želi digitalne spremembe razumeti v širšem družbenem kontekstu.	Odbita do bita
Uživajmo pametno	strokovno-promocijska podcastna/video pobuda Telekoma Slovenije	Družbena omrežja, algoritme, videoigre, digitalno starševstvo in zdrav odnos do tehnologije.	Dostopen format z relevantnimi strokovnimi gosti; zaradi komercialnega nosilca je pri uporabi potrebna ustrezna presoja vira.	Uživajmo pametno



Priloga 3: Izbor mednarodnih virov za mentorje

Vir	Raven / tip	Kaj tam najdemo	Posebna uporabnost za mentorje	Povezava
Council of Europe: Digital Citizenship Education	Evropa, osrednje DCE vozlišče	DCE Handbook, DCE Planner, spletne tečaje, gradiva za posamezne domene ter vsebine za pedagoge, starše in mlade.	Prvo mednarodno izhodišče za razumevanje in praktično izvajanje digitalnega državljanstva.	CoE DCE
Better Internet for Kids	EU, spletna varnost in digitalno otroštvo	Evropsko zbirko vsebin, nasvetov in virov za otroke, starše in pedagoge ter povezave na nacionalne Safer Internet centre.	Dobra evropska prva postaja za varnost, pravice in dobrobit otrok na spletu.	Better Internet for Kids
EU Kids Online	Evropa, raziskovalna mreža	Primerjalne raziskave o digitalnih praksah otrok, priložnostih, tveganjih, dobrobiti, starševski mediaciji, neenakostih in novih tehnologijah.	Temeljno mesto za vprašanje, kaj evropski otroci na spletu dejansko počnejo in doživljajo.	EU Kids Online
CO:RE, Children Online: Research and Evidence	Evropa, raziskovalna baza	Obsežno zbirko raziskav in podatkov o otrocih v digitalnem okolju ter možnosti iskanja po temah in implikacijah.	Uporaben, kadar mentor ali strokovni delavec želi preveriti, kaj o določeni temi pravi raziskovalna literatura.	CO:RE
ySKILLS	Evropa, raziskovalni projekt in arhiv gradiv	Raziskave o digitalnih spretnostih, tveganjih in dobrobiti ter praktična in participativna gradiva za mladostnike.	Posebej zanimiv zaradi orodij za delo z mladimi približno v starosti 12–17 let.	ySKILLS Resources
UNESCO Media and Information Literacy	globalno, referenčno in pedagoško vozlišče	Kurikularne okvire in gradiva o medijski in informacijski pismenosti, dezinformacijah, UI, sovražnem govoru in participaciji.	Celovito mednarodno izhodišče za kritično delo z informacijami in mediji.	UNESCO MIL



Vir	Raven / tip	Kaj tam najdemo	Posebna uporabnost za mentorje	Povezava
European Digital Media Observatory, EDMO	EU, observatorij	Fact-checking, raziskave informacijskega okolja, medijsko pismenost in mrežo evropskih nacionalnih vozlišč.	Koristen za aktualne evropske primere dezinformacij in medijske pismenosti.	EDMO
5Rights Foundation	globalno / UK / EU, otrokove digitalne pravice	Raziskave in policy analize o platformah, zasebnosti, UI, EdTechu, regulaciji in zasnovi digitalnih storitev za otroke.	Pomemben korektiv pristopom, ki breme varnosti prelagajo predvsem na otroke ali družino.	5Rights Resources
Center for Digital Thriving, Harvard Project Zero	ZDA / globalno, raziskovalni in pedagoški center	Raziskovalno podprte vsebine o digitalni dobrobiti, avtonomiji, družbenih omrežjih in UI.	Koristen za razvoj bolj reflektiranega odnosa mladih do tehnologije brez preprostega tehnološkega optimizma ali demoniziranja.	Center for Digital Thriving
Digital Wellness Lab	ZDA / globalno, raziskovalni center	Raziskovalne povzetke in praktična gradiva o zaslonih, družbenih omrežjih, igrar, razvoju otrok in dobrobiti.	Dobro izhodišče za vprašanja digitalnega zdravja in dobrobiti, kadar želimo razpravo opreti na raziskave.	Digital Wellness Lab
MediaSmarts	Kanada, medijska in digitalna pismenost	Obsežno zbirko učnih gradiv o UI, dezinformacijah, sovražnem govoru, zasebnosti, reprezentaciji in digitalnih praksah.	Obsežna praktična zbirka za pedagoge; potrebna je prilagoditev slovenskemu pravnemu in kulturnemu okolju.	MediaSmarts
Common Sense Education	ZDA, pedagoški portal	Brezplačen kurikulum in dejavnosti o digitalnem državljanstvu, zasebnosti, digitalni identiteti, spletnem nasilju, medijski pismenosti in UI.	Obsežen vir konkretnih aktivnosti in idej za različne starosti; vsebine je treba prilagoditi slovenskemu okolju.	Common Sense Education



Vir	Raven / tip	Kaj tam najdemo	Posebna uporabnost za mentorje	Povezava
Tactical Data Detox Kit	Tech: mednarodno / Evropa, praktični toolkit	Kratke vodiče in delavnice o podatkih, zasebnosti, varnosti, manipulaciji, informacijah in digitalni dobrobiti.	Posebej uporaben za participativne delavnice in raziskovanje lastnih digitalnih navad.	Data Detox Kit
UK Internet Centre / ProjectEVOLVE	UK, pedagoško-varnostno vozlišče	Starostno diferencirana gradiva o varnosti, družbenih omrežjih, dobrobiti in digitalnem državljanstvu.	Zelo obsežen vir za iskanje dejavnosti; britanske pravne in kurikularne primere je treba prilagoditi slovenskemu okolju.	UK Safer Internet Centre



TVEGANA SPLETNA VEDENJA

Rok Gumzej in Manca Kok, Logout

1. Kako je danes biti otrok na spletu?

Otroci danes odraščajo z zgodnjo in stalno izpostavljenostjo spletu (le 16 % 3–4-letnikov v VB še ni uporabljalo spleta). Splet je zanje normaliziran, pogosto glavni hobi in glavni način komunikacije, ponuja neskončno personaliziranih vsebin s takojšnjo dostopnostjo.

Statistika (Safe.si, 2024)

- 45 % najstnikov primerja svoj obraz in telo s popolnimi podobami spletnih vplivnežev.
- 18 % osnovnošolcev in 23 % srednješolcev razmišlja o plastični operaciji zaradi videza.
- Izključitev iz zasebne skupine sošolcev na omrežju je ena najhujših izkušenj, sledi norčevanje na spletu.
- 73 % najstnikov se v osnovni šoli počuti prezasedene z internetom, omrežji in telefonom.
- 48 % osnovnošolskih najstnikov poroča o pomanjkanju spanca zaradi telefona/aplikacij (višje pri dekletih in starejših).

Zakaj so otroci na spletu (po teoriji samodoločenosti)

- Kompetentnost – potreba po primernih izzivih in razvoju sposobnosti. Digitalni svet zadovolji: z videoigrama, vsečki, dnevnimi izzivi (Snapchat ogenjčki).
- Avtonomnost – potreba, da vedenje izhaja iz lastnih interesov in izbor. Digitalni svet zadovolji: z dostopom do vsebin, ki staršem niso na voljo, izgradnjo profilov na druž. omrežjih in v videoigrah.
- Pripadnost – potreba po povezanosti, ljubezni, skrbi in čustveni varnosti. Digitalni svet zadovolji: z občutkom konstantne povezanosti, prijateljstvi, družbenimi omrežji, komentarji, spremljanjem vsebin od vplivnežev.

Te potrebe niso zadovoljene, kadar je okolje preveč/premalo zahtevno, kadar je vedenje vsiljeno od zunaj, ali kadar manjkajo bližnji stiki in občutek pripadnosti skupini. Spletni prostor te potrebe do neke mere zadovolji.

2. Stik s tveganimi vsebinami

Vsebine pogosto najdejo otroka, ne obratno: 70 % ogledov na YouTube izvira iz priporočil, 96,96 % TikTok videov je gledanih preko algoritma ForYou, 59,7 % Google iskanj v EU se konča brez klika na povezavo.

Videoigre

- Porast mobilnega igranja → tveganje zasvojenosti in prekomerne rabe.
- Vedno več mehanik iger na srečo → tveganje zasvojenosti s hazardom.
- Starostne omejitve se redko upoštevajo → stik z odraslimi neznanci, neprimerne vsebine.
- Mikrotransakcije → pretirani nakupi, zametki tradinga.

Družbena omrežja in pornografija

- 36 % mladostnikov je skoraj ves čas v stiku s prijatelji preko spleta (do 44 % pri 15-letnih dekletih).
- 11 % mladostnikov kaže znake kompulzivne rabe omrežij (13 % deklet, 9 % fantov).



- Več kot polovica mladih naleti na pornografijo po nesreči; v srednji šoli se zasvojeno počuti vsaka 10. dijakinja (11 %).

UI klepetalniki

Opažamo vse večjo pogostost pretirane navezanosti na klepetalnike, ustvarjene s pomočjo umetne inteligence, hkrati pa nejasen odnos otrokovih bližnjih (staršev, strokovnih delavcev), glede rabe UI.

Pomembno je da razlikujemo rabo UI pogovornih robotov glede na namen:

- Šolska raba
- Druge vrste instrumentalna raba
- Iskanje osebnih nasvetov in podpore
- Iskanje stika in čustvena regulacija
- Zabava in kratkočasenje

Glede na namen rabe se potem razlikuje tveganje:

- Šolska raba -> **Zmerno**: Netočnost, predsodki, slabši razvoj kritičnega mišljenja (boljše naloge, slabši rezultati na testih)
- Druga instrumentalna raba -> **Zmerno–visoko**: Halucinacije, prekomerno zaupanje
- Zabava/kratkočasenje -> **Zmerno–visoko**: Izpostavljenost neprimerni vsebini, slabši razvoj spontane igre
- Osebnih nasveti/podpora -> **Nesprejemljivo**: Lažni občutek varnosti, v dolgih pogovorih postanejo zaščite ohlapne, možen razvoj čustvene navezanosti/odvisnosti
- Stik/čustvena regulacija -> **Nesprejemljivo**: Čustvena navezanost/odvisnost: kratkotrajno olajšanje, dolgotrajno lahko poglobi osamljenost, poseganje v zasebnost

Hiter dostop do neprimernih vsebin:

- Generativna (UI) pornografija: Personalizirane, interaktivne in deepfake vsebine ter prosto dostopni NSFW klepetalniki (Character.ai, Replika ipd.).

3. Spletno nasilje – razumevanje in ukrepanje

Spletno nasilje vključuje žaljenje, poniževanje, nadlegovanje in kršitve zasebnosti. Do njega pride zaradi anonimnosti, pritiska vrstnikov, impulzivnosti, iskanja družbenega kapitala ali občutka nadzora, maščevanja in napačno usmerjene jeze – tudi ker vsebine mladostnika same najdejo.

Sporočila, ki jih mladostnik potrebuje:

- „Da se ti to dogaja, ni OK.“
- „Normalno je ob teh dogodkih čutiti stisko.“
- S prijavo nasilja ne „težiš“ ali „tožariš“.

Kaj lahko naredimo?

- Zanimajmo se za njihov digitalni svet, brez obsojanja.
- Preventivno se pripravimo, kako reagirati.



- Prijavimo odklonska vedenja policiji ali CSD (prijavna dolžnost).
- Šola mora ukrepati ob sumu spolne zlorabe ali hudega nasilja.
- Zapišimo, kdaj in kaj nam je otrok povedal – dragoceno za nadaljnje postopke.
- Učiteljem ni treba ugotavljati resnice, morajo pa zaščititi otroka in poiskati strokovno pomoč.

4. Zasvojenost – razumevanje in ukrepanje

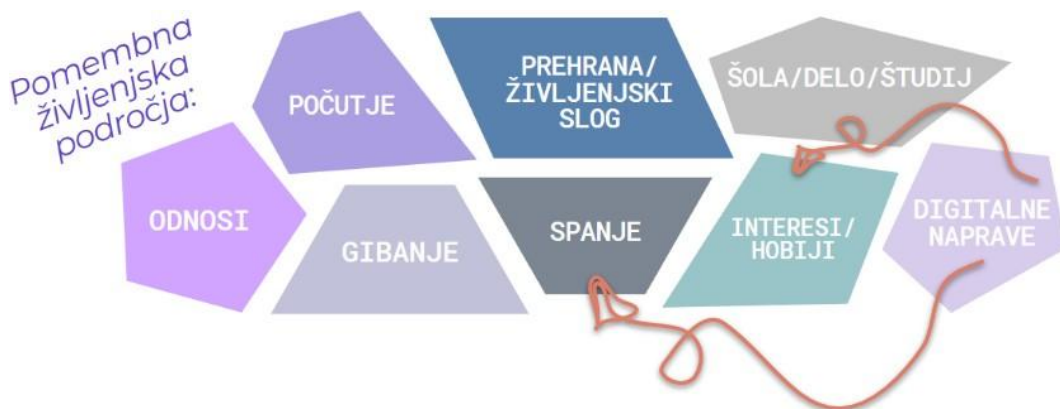
Uporaba zaslonov ni sama po sebi problematična – pomembno je razmerje do vseh pomembnih življenjskih področij: odnosi, počutje, prehrana/življenjski slog, gibanje, spanje, interesi/hobiji, šola/delo/študij in digitalne naprave.

Tri stopnje rabe

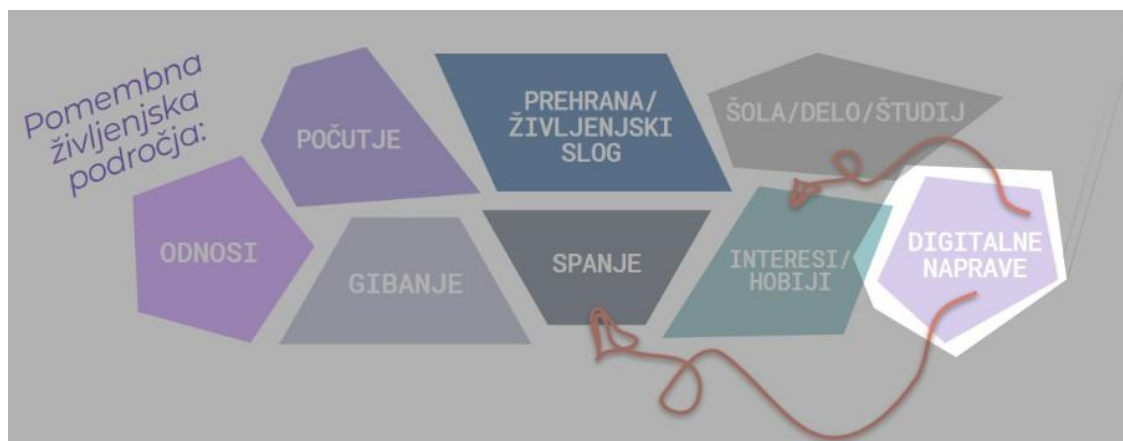
- Uravnotežena raba: znotraj časovnih okvirov, en od več hobijev, zaključevanje ni težava, vsa pomembna področja življenja dobijo ustrezno pozornost. Digitalne naprave so le del našega vsakdana. **Intervencija ni potrebna.**



- Prekomerna raba (obsesivna strast): primarna aktivnost, odlašanje obveznosti, težave z zaključevanjem. Po naših opažanjih se težave začnejo prvo na področju šole/dela in spanja. Digitalne naprave so začele vplivati na druga pomembna področja. **Intervencija je zaželen.**



- Zasvojenost: uporaba močno in nenadzorovano posega v druga življenjska področja, dogovori ne delujejo. Digitalne naprave predstavljajo poglavitno dejavnost. Interes za druga področja življenja pade, čas na napravah se znatno poveča. **Intervencija je potrebna.**



Sporočila, ki jih mladostnik potrebuje

- „Na internetu so tako dobre kot slabe stvari. S pogovorom se lahko skupaj učiva razlikovati med njimi.“
- „Ni prav, da so aplikacije narejene tako, da so zasvojljive. Ampak so.“
- „Če sam prekomerno uporabljaš, so ti starši dolžni pomagati.“

Viri pomoči

- LOGOUT – Center pomoči pri prekomerni rabi interneta: 5 centrov po Sloveniji (Ljubljana, Koper, Celje, Kranj, Maribor), brezplačna svetovanja. www.logout.si · info@logout.si · brezplačna številka 080 73 76.
- Mreža virov pomoči na področju nekemičnih zasvojenosti (nevladne organizacije, centri za duševno zdravje otrok/mladostnikov in odraslih, ambulate za zdravljenje odvisnosti): www.zadusevnozdravje.si



UČNE IN POKLICNE POTI PRIHODNOSTI

Sonja Čandek in Urška Česnik, Zavod TiPovej

Odraščanje je vedno potekalo v času sprememb, vendar današnji mladi vstopajo v svet, v katerem se hkrati spreminjajo tehnologija, delo, načini učenja, odnosi in predstave o prihodnosti. Zato vprašanje, kako mlade pripraviti na njihove prihodnje učne in poklicne poti, nima več preprostega odgovora. Ne gre le za izbiro šole ali poklica, temveč za razvoj sposobnosti, da posameznik prepozna priložnosti, se uči v različnih okoljih, sodeluje z drugimi, smiselno uporablja tehnologijo ter ob negotovosti ohranja občutek smeri in lastnega vpliva.

Najprej razvojne potrebe mladih

Pri razmišljanju o prihodnosti ne smemo preskočiti temeljnih razvojnih potreb mladih. V predstavitvi izhajamo iz štirih področij (Kavanaugh and Allen, 2019; 4-H Youth Program Specialist):

- pripadnosti,
- mojstrstva,
- samostojnosti in
- velikodušnosti.

Pripadnost pomeni, da mlad človek ve, da zanj nekdo skrbi, da je sprejet in povezan z drugimi. Zaupni odnosi mu pomagajo razvijati občutek varnosti, socialne kompetence in zdrave meje.

Mojstrstvo se gradi skozi izkušnje, v katerih lahko mladostnik rešuje probleme, dosega cilje, vadi spretnosti, prejema povratne informacije in prepozna lasten napredek.

Samostojnost je povezana z občutkom vpliva, avtonomije in odgovornosti za lastna dejanja. Mladi potrebujejo resnične možnosti odločanja in vodenja, ne le navidezne izbire.

Velikodušnost (*angl. generosity*) pa odpira vprašanje smisla: kako lahko s svojim znanjem, časom in idejami prispevajo skupnosti ter razvijajo empatijo, pravičnost in občutek poslanstva. Prav Otroški parlament je lahko prostor, kjer se te potrebe srečajo: mladim omogoča pripadnost skupini, vajo javnega izražanja in sodelovanja, prevzemanje odgovornosti ter izkušnjo, da je njihov glas lahko pomemben za skupnost.

Mladi odraščajo v drugačnem kontekstu

Vsaka generacija odrašča v svojem »duhu časa«. Tehnologije, gospodarske razmere, družbeni dogodki in prevladujoče vrednote oblikujejo izkušnje, s katerimi mladi vstopajo v odraslost. Današnje generacije so odraščale oziroma odraščajo ob internetu, pametnih napravah, algoritmih, družbenih omrežjih in vse bolj prisotni umetni inteligenci. Njihove razvojne naloge se zato ne odvijajo ločeno od digitalnega okolja, temveč neposredno v njem.

Ob tem so mlade v zadnjih letih zaznamovali tudi pandemija, občutek zmanjšane varnosti, vojne, okoljske krize in hiter tehnološki razvoj. Izkušnje, ki so bile nekoč predvsem lokalne, so danes prek zaslonov stalno prisotne in globalne. To vpliva na pozornost, odnose, predstave o uspehu in prihodnosti ter na načine, kako mladi iščejo informacije in gradijo identiteto. Za odrasle, ki jih spremljamo, je zato ključno, da njihovega sveta ne presojujemo samo skozi lastno izkušnjo odraščanja.



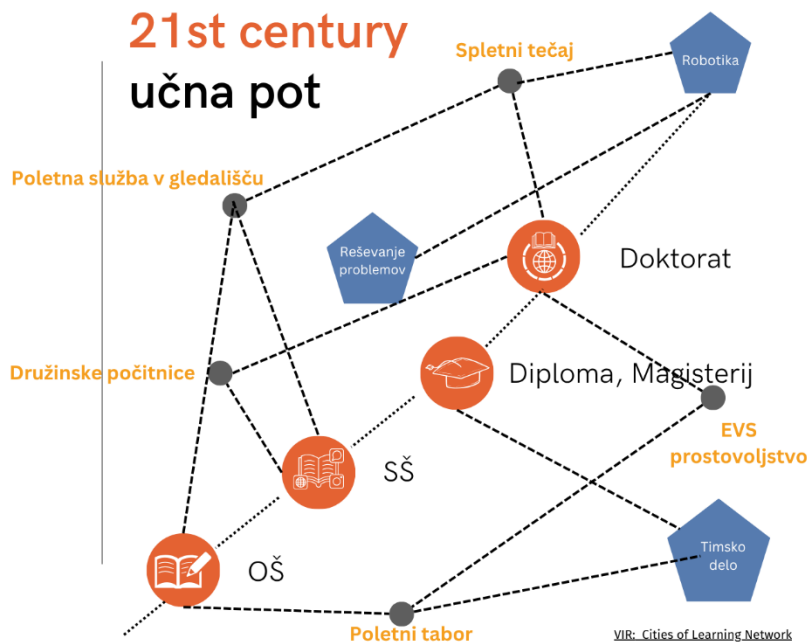
Od linearne poti k mreži učnih izkušenj

Tradicionalna predstava učne poti je bila razmeroma linearna: osnovna šola, srednja šola, diploma, magistriraj in morda doktorat. Učna pot 21. stoletja je bolj podobna mreži. Formalno izobraževanje se prepleta s spletnimi tečaji, prostovoljstvom, poletnim delom, tabori, projekti, timskim delom, robotiko, družinskimi izkušnjami in drugimi oblikami neformalnega ter priložnostnega učenja. Znanje se ne pridobiva več samo v institucijah, ampak v različnih skupnostih in situacijah.

Tradicionalna učna pot



21st century učna pot



Tak pogled je posebej pomemben za mlade, ki šele gradijo predstavo o sebi. Namesto vprašanja »Kaj boš po poklicu?« lahko odpremo širša vprašanja:

- Kaj te zanima?
- Katere probleme rad rešuješ?
- S kom se dobro učiš in ustvarjaš?
- Kaj že znaš, pa tega ne prepoznavаш kot znanje?
- Katere izkušnje bi želel preizkusiti?

S tem mlade ne odvezujemo odgovornosti za izbire, temveč jim pomagamo razumeti, da se poklicna identiteta lahko gradi postopno in iz več virov.

Učne in poklicne poti prihodnosti

Današnji svet lahko opišemo z izrazom VUCA: nestanovitnost, negotovost, kompleksnost in dvoumnost. Spremembe so hitre, prihodnost je težko napovedati tudi ob veliki količini podatkov, pojavi so med seboj prepleteni, informacije pa dopuščajo več interpretacij. V takšnem okolju priprava na prihodnost ne more pomeniti učenja enega pravilnega scenarija.

“*Institute for the Future (ITFT)*” zato prihodnosti ne obravnava kot nekaj, kar bi lahko preprosto napovedali. Njegov pristop temelji na prepoznavanju signalov sprememb v sedanjosti in oblikovanju možnih scenarijev. V projektu “*Global Youth Skills*” so raziskovalci opazovali mlade, ki že danes eksperimentirajo z novimi načini učenja in dela. Ključna ideja je, da lahko prihodnje kompetence bolje razumemo, če opazujemo vedenja tistih, ki določene elemente prihodnosti že živijo.



Pet usmeritev za prihodnost

Iz tega razmisleka izhaja pet uporabnih usmeritev ali KOMPETENC PRIHODNOSTI.



Prva je »svet me pozna«: mladi bodo morali znati predstaviti svoje znanje, interese, delo in prispevek ter graditi svoj ugled. Druga, »stroji so prijatelji«, opozarja, da tehnologija in umetna inteligenca nista le orodji, ki ju uporabljamo, temveč sistemi, s katerimi se moramo naučiti sodelovati, razumeti njihove možnosti in omejitve ter ohraniti človeško presojo. Tretja usmeritev, »gradim skupnost«, poudarja pomen odnosov in mrež. Ob številnih novih institucijah in oblikah dela postaja sposobnost povezovanja z ljudmi in skupnostmi pomemben vir učenja, podpore in priložnosti. Četrta, »osmišljam«, pomeni povezovanje informacij, razumevanje zapletenih sistemov in ustvarjanje smiselnih zgodb iz množice podatkov. Peta, »nadaljujem«, pa govori o vztrajnosti, prilagajanju in učenju skozi neuspehe. Prihodnost bo zahtevala pripravljenost na več poskusov, sprememb smeri in ponovnih začetkov.

Ne poklici prihodnosti, temveč načini delovanja

Pomemben premik je, da mladih ne usmerjamo samo k seznamom »poklicev prihodnosti«. Metodologija Global Youth Skills uporablja ARHETIPE, kot so tekmovalec, okoljski aktivist, startup umetnik, samozavedni, dirkač oziroma hitri preizkuševalec, mojster preobrazbe, DJ, globalni državljani in eko izdelovalec. Njihov namen ni napovedati naziv delovnega mesta, temveč odpreti pogovor o različnih načinih ustvarjanja vrednosti, sodelovanja, učenja in odzivanja na spremembe.

Kaj to pomeni za mentorje in koordinatorje Otroških parlamentov?

Naša naloga ni, da mladim povemo, kakšna bo prihodnost, saj tega ne vemo. Lahko pa ustvarjamo okolja, v katerih se učijo razmišljati o različnih možnostih, preizkušati ideje, sodelovati, argumentirati, prevzemati pobudo in reflektirati svoje izkušnje. Otroški parlament je za to posebej dragocen, ker povezuje učenje z resničnimi vprašanji skupnosti. Če mladi raziskujejo temo, oblikujejo stališča,



poslušajo drugačne poglede, se dogovarjajo in javno predstavijo predloge, hkrati razvijajo številne kompetence, ki jih bodo potrebovali na prihodnjih učnih in poklicnih poteh.

Pomembno je tudi, da znamo takšne izkušnje prepoznati in poimenovati kot učenje. Mlad človek lahko skozi organizacijo dogodka razvija načrtovanje, sodelovanje, komuniciranje, digitalne spretnosti in reševanje problemov, vendar tega brez refleksije morda ne bo znal povezati s svojo prihodnjo potjo. Mentor lahko z vprašanji in povratno informacijo pomaga, da izkušnja postane zavestno znanje:

- Kaj sem naredil_a?
- Kaj sem se pri tem naučil_a?
- Kje sem naletel_a na težavo?
- Kaj bi prihodnjič naredil_a drugače?
- Kje lahko to spretnost še uporabim?

Mesto učenja: vidnost neformalnega učenja

Digitalna platforma "Ljubljana mesto učenja" je namenjena učiteljem, mladinskim delavcem, izobraževalcem in organizacijam za oblikovanje, promocijo in nadgrajevanje učnih priložnosti. Omogoča iskanje aktivnosti, povezovanje s kompetenčnimi okvirji ter beleženje neformalno pridobljenega znanja z digitalnimi učnimi značkami oziroma mikrodokazili. Takšna orodja pomagajo narediti učenje, ki se dogaja zunaj klasičnega pouka, bolj vidno mladim, mentorjem in širšemu okolju.

Prihodnost učnih in poklicnih poti ne bo ena sama pot, temveč preplet izkušenj, odnosov, formalnega in neformalnega učenja ter vedno novih odločitev. Najpomembnejše vprašanje ni, ali lahko mladim napovemo, kaj jih čaka, ampak ali jim danes omogočamo dovolj ustvarjalna učna okolja in priložnosti, da bodo znali to prihodnost soustvarjati.

Za nadaljnje raziskovanje

Zavod TiPovej!	Spletna aktivnost "Učne in poklicne poti prihodnosti"	Spletna aktivnost "Ulična umetnost preko gradnje skupnosti"	Spletna aktivnost "Lažne novice – ne hvala!"
https://tipovej.org/ info@tipovej.org			