



POLITICKÉ ODPORÚČANIA PRE VZDELÁVANIE V OBLASTI MEDIÁLNEJ GRAMOTNOSTI



REPORT

Obsah

1. Úvod – o projekte a výskume	4
2. Prehľad literatúry	5
2.1. Možnosti vzdelávania v oblasti mediálnej gramotnosti na Slovensku.....	5
Súčasný stav vzdelávania v oblasti mediálnej gramotnosti	Chyba! Záložka nie je definovaná.
Možnosti vzdelávania pre učiteľov	Chyba! Záložka nie je definovaná.
Neformálne iniciatívy	Chyba! Záložka nie je definovaná.
Mediálna gramotnosť a médiá či novinári.....	Chyba! Záložka nie je definovaná.
Sú na Slovensku nejaké pokroky vo vzdelávaní v oblasti mediálnej gramotnosti?	Chyba! Záložka nie je definovaná.
Existujúci výskum o stave mediálnej gramotnosti.....	Chyba! Záložka nie je definovaná.
2.2. Možnosti vzdelávania v oblasti mediálnej gramotnosti v Bulharsku	10
2.3. Možnosti vzdelávania v oblasti mediálnej gramotnosti v Slovinsku.....	15
Mediálna gramotnosť a online bezpečnosť prostredníctvom formálneho vzdelávania..	Chyba! Záložka nie je definovaná.
2.4. Možnosti vzdelávania v oblasti mediálnej gramotnosti v Kosove	20
Iniciatívy a projekty	19
Ponder	19
Learn to Discern (L2D) – Kosovo.....	Chyba! Záložka nie je definovaná.
Stanovisko o mediálnej a informačnej gramotnosti v Kosove.....	Chyba! Záložka nie je definovaná.
2.5. Možnosti vzdelávania v oblasti mediálnej gramotnosti v Grécku	22
3. Metodológia	25
Obmedzenia výskumu	Chyba! Záložka nie je definovaná.
4. Výsledky výskumu a analýza.....	27
5. Politické odporúčania	37
Slovensko.....	Chyba! Záložka nie je definovaná.
Bulharsko.....	Chyba! Záložka nie je definovaná.
Slovinsko.....	Chyba! Záložka nie je definovaná.
Kosovo	Chyba! Záložka nie je definovaná.
Grécko	39
Odporúčania pre celú EÚ.....	39
6. Záver	42

1. Úvod – o projekte a výskume

21. storočie je spojené s rozmachom informačných a komunikačných technológií, ktoré sa postupne stali súčasťou nášho každodenného života. Digitálne nástroje používame denne v práci, v škole, ale aj pri voľnočasových aktivitách. Dnešnú dobu možno označiť za digitálnu a tá sa značne zintenzívnila najmä počas pandémie COVID 19, kedy museli aj menej digitálne zdatní jedinci presunúť svoje aktivity do online prostredia.

Keďže svet okolo nás sa neustále mení a vzdelávanie, či už formálne alebo neformálne, je veľmi dynamickou oblasťou. Digitálne či dokonca sociálne, ekonomické, či kultúrne zmeny nepriamo ovplyvňujú vzdelávací systém všetkých krajín a nútia tak prehodnocovať vzdelávacie metódy a nástroje. Systém musí držať krok s dobou a byť otvorený novým príležitostiam, a čo je najdôležitejšie, pracovníci s mládežou by sa mali v tomto smere neustále vzdelávať. Len tak môžu robiť svoju prácu dobre, efektívne a pútavo odovzdávať mladým ľuďom správne vedomosti a zručnosti.

Digitálna práca s mládežou je rýchlo sa rozvíjajúca oblasť a médiá sú jej neoddeliteľnou súčasťou. Rozmach internetu a rozšírené používanie sociálnych sietí viedli k výraznému posunu v zdieľaní a šírení informácií. Objavilo sa množstvo nových médií a bežný spotrebiteľ nedokáže čeliť obrovskému množstvu informácií, ktorým je denne vystavený. Nedostatočná mediálna gramotnosť – neschopnosť vyhodnotiť relevantné informácie potom spôsobuje tendenciu veriť v dezinformácie a konšpiračné teórie. To polarizuje spoločnosť a v konečnom dôsledku ohrozuje základy demokracie.

Mediálna a digitálna gramotnosť, ako aj schopnosť kriticky vyhodnocovať informácie, sú kľúčové kompetencie súčasnosti. Je preto dôležité najmä pre učiteľov, pracovníkov s mládežou a predstaviteľov mládežníckych organizácií, ktoré sa podieľajú na výchove mládeže, aby sa v tejto oblasti zlepšovali. Na tomto celi je postavený celý projekt Erasmus + GaMEfy.

Partneri GaMEfy preto spolupracovali na vytvorení niekoľkých vzdelávacích výstupov projektu. Prvým z nich je Kurikulum, ktoré obsahuje užitočné nástroje na pochopenie vzdelávania o témach digitálnej a mediálnej gramotnosti pre mládež, ako aj pre pracovníkov s mládežou a pedagógov.

Pomôže vám rozpoznať falošné správy a rôzne hrozby online sveta. Okrem toho v ňom nájdete množstvo praktických cvičení rôznej náročnosti pre mládež troch vekových kategórií.

Druhým výstupom projektu je skvelá interaktívna edukačná hra, ktorá dáva cieľovým skupinám možnosť učiť sa jednoduchým a dostupným spôsobom, zlepšovať svoje digitálne zručnosti a znalosti o médiách a falošných správach.

Po otestovaní a vylepšení hry ju partneri testovali v piatich úplných cykloch, zatiaľ čo univerzity v desiatich. To znamená, že museli nájsť 200 mladých ľudí, ktorí by si hru zahrali, následne vyplnili dotazník a zúčastnili sa fokusovej skupiny, ktorej cieľom bolo zhodnotiť hru samotnú, ale najmä stav mediálnej gramotnosti a možnosti vzdelávania v tejto oblasti v ich krajine. Výsledky kvantitatívneho a kvalitatívneho výskumu nájdete na nasledujúcich stranách našich Smerníc.

Partneri sa tiež individuálne pozreli na stav mediálnej gramotnosti vo svojich domovských krajinách a vypracovali správu, v ktorej poukázali na možnosti vzdelávania v oblasti mediálnej digitálnej gramotnosti. Výsledok ich výskumu nájdete v našich Smerníc. Na základe zozbieraných informácií a dát mohli partneri navrhnúť politické odporúčania pre národnú, ale aj európsku úroveň – odporúčania, ako zlepšiť vzdelávanie v oblasti mediálnej a digitálnej gramotnosti.

2. Prehľad literatúry

2.1. Možnosti vzdelávania v oblasti mediálnej gramotnosti na Slovensku

Aj keď úroveň mediálnej gramotnosti na Slovensku patrí medzi najnižšie v EÚ (ako ukazuje Index mediálnej gramotnosti 2021), je badať zlepšenia, pokiaľ ide o prístup k formálnemu vzdelávaniu v tejto oblasti. Existuje aj množstvo príležitostí v oblasti neformálneho vzdelávania a viaceré výsledky výskumov. V tejto súvislosti je užitočné, že sa povinnosť informovať o stave mediálnej gramotnosti preniesla aj do zákona č. [308/2000](#) Z.z. o vysielaní a retransmisii a o zmene a doplnení zákona č. 195/2000 o telekomunikáciách. Podľa jeho § 5 ods. 2 písm. j) je [Rada pre vysielanie a retransmisii](#) povinná „poskytnúť Ministerstvu kultúry a Ministerstvu školstva Slovenskej republiky podklady k správe o stave a úrovni mediálnej gramotnosti.

Rada pre vysielanie a retransmisii poverila touto úlohou [Fakultu masmediálnej komunikácie](#) Univerzity svätého Cyrila a Metoda v Trnave. Dokument „[Koncepcia výchovy k mediálnej gramotnosti v kontexte celoživotného vzdelávania](#)“, schválený vládou SR v roku 2009, predpokladal vytvorenie Centra vzdelávania v oblasti mediálnej gramotnosti. Takéto centrum vzniklo na tejto fakulte. Okrem toho dokument definuje postavenie vzdelávania v oblasti mediálnej gramotnosti v rámci celoživotného vzdelávania a verejných inštitúcií, ktoré by sa mali podieľať na jeho rozvoji. Poskytuje pohľad na vtedajšiu situáciu v tejto oblasti a okrem niektorých odporúčaní a popisu centra však neposkytuje konkrétne ciele.

Dôležitosť prístupu verejnosti k objektívnym a pluralitným zdrojom informácií a posilnenie nezávislosti verejnoprávnych médií je jedným z cieľov stanovených [Víziou a stratégiou rozvoja Slovenska do roku 2030](#).

Jedným z cieľov [Slovenského audiovizuálneho fondu](#) je rozvoj vzdelávania a odborného výskumu v oblasti audiovizuálnej kultúry a filmového umenia. Preto je aj dôležitým aktérom v oblasti vzdelávania v oblasti mediálnej gramotnosti na Slovensku.

Jeden z ukazovateľov stavu mediálneho prostredia – úroveň dôvery v médiá – nie je na Slovensku priaznivý. Výsledky štúdie s názvom [Dôveryhodnosť spravodajských médií vo svete 2021](#) zverejnil portál Statista. Obsahuje graf znázorňujúci podiel dospelých, ktorí vo vybraných krajinách

sveta najviac dôverujú spravodajským médiám, k februáru 2021. Podľa toho 30 % dospelých na Slovensku dôveruje spravodajským médiám, čo je jeden z najnižších výsledkov v porovnaní so 65% vo Fínsku, ktoré je v tejto štúdii najlepšie. Tento výsledok celkom korešponduje s údajmi z [Atlasu európskych hodnôt](#). Vyplýva z nej, že 39,75 % Slovákov dôveruje tlači a 27,22 % z nich dôveruje sociálnym médiám (údaje sú z roku 2017 a boli oslovení aj mladí ľudia). Ak sa pozrieme len na mladých ľudí, 33,24 % z nich dôveruje tlači a 33,96 % dôveruje sociálnym médiám. [World Press Freedom Index 2021](#) zaraďuje Slovensko na 35. miesto (so skóre 23,02).

Je dôležité spomenúť aj prepojenie medzi mediálnou etikou, sociálnou zodpovednosťou a mediálnou gramotnosťou, pretože jej porozumenie poskytuje viac náhľadov do sveta médií a ich mechanizmov. Mediálna etika a spoločenská zodpovednosť nie sú na Slovensku hlavnou témou, no stále sa opakujú problémy a konkrétne témy, ktoré si získavajú pozornosť odborníkov i verejnosti. Často sa stáva, že médiá zverejňujú príbehy bez toho, aby si overili všetky informácie a tým mätú verejnosť. Namiesto toho, aby riešili dezinformácie, v skutočnosti k nim prispievajú. V bulvárnych médiách sa to stáva veľmi často, no aj tie renomované (vrátane verejnej služby) majú sklony k tomuto zlozvyku. Stáva sa to tak ešte vážnejším problémom, pretože do nich verejnosť vkladá väčšiu dôveru. Pozitívne však možno konštatovať, že odborné médiá chyby opravujú a za tie závažné sa často ospravedľujú.

Súčasný stav vzdelávania v oblasti mediálnej gramotnosti

Mediálna výchova je zaradená do Rámcových učebných osnov pre [základné](#) a [nižšie stredné vzdelávanie](#) ako tzv. prierezová téma. Kritické myslenie, najmä vo vzťahu k masmédiám, sa spomína aj v téme „Umenie a kultúra“. Väčšiu pozornosť médiám venujú Rámcové učebné osnovy pre [gymnaziá](#) (so 4, 5 a 8 ročnými vzdelávacími programami), ktorých absolventi vedia kriticky uvažovať a hodnotiť informácie vrátane tých, ktoré vytvárajú masmédiá. Odkaz na kritické myslenie a využívanie médií nájdete aj pod témami „Umenie a kultúra“ alebo „Slovenský jazyk a literatúra“ v Rámcových učebných osnovách pre gymnaziá. Kompetencie súvisiace s informačnou spoločnosťou (napr. autorské právo, riziká súvisiace s informačnými technológiami) sú zahrnuté v téme „Informatika“. Rôzne informácie o médiách možno získať aj v občianskej výchove (80 %), etickej výchove (60 %) a informatike (60 %). Pri poznávaní slovenského jazyka a literatúry žiaci a študenti skúmajú témy ako žánre, noviny či články.

Medzisektorová téma „[Mediálna výchova](#)“ obsahuje tieto oblasti: médiá v súčasnom svete, typy mediálnych produktov, médiá a ich pôsobenie na človeka, mediálna etika (bulvarizácia médií), tvorba mediálnych produktov.

Kľúčovými bodmi [Úvodu do stavu vzdelávania v oblasti mediálnej gramotnosti na Slovensku](#), ktoré publikovala Fakulta masmediálnej komunikácie Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave, sú:

- Efektívnosť vzdelávania mediálnej gramotnosti formou prierezových predmetov (t.j. v spojení s iným predmetom) je v rámci vzdelávacieho obsahu týchto predmetov pomerne nízka.

- Školy si môžu predmet výchova k mediálnej gramotnosti zaradiť do svojich učebných osnov ako samostatný predmet, ktorý je však len voliteľný. Záleží teda na rozhodnutí vedenia školy, či takúto možnosť svojim žiakom alebo študentom ponúkne. Úlohu pri rozhodovaní často zohráva ochota učiteľov a ich schopnosť vyučovať tento predmet. Podľa výskumu stavu integrácie mediálnej výchovy do učebných osnov škôl ju zaviedli do 283 základných škôl, čo predstavuje 23 % výskumnej vzorky základných škôl, a 153 stredných škôl, čo predstavuje 29 % z celkového počtu 631 gymnázií a stredných odborných škôl, ktoré sa zúčastnili výskumu, majú mediálnu gramotnosť ako samostatný predmet. Podľa databázy Centra vedecko-technických informácií SR bolo v čase prieskumu na Slovensku celkovo 753 stredných škôl..

- Školy môžu do školských osnov zaradiť aj krátkodobý kurz alebo projekt zameraný na rozvoj mediálnej gramotnosti. Táto praktická forma rozvoja mediálnej gramotnosti detí a mládeže je v slovenskom školskom prostredí najrozšírenejšia a má pomerne bohatú tradíciu.

- Problematickým aspektom výchovy k mediálnej gramotnosti na základných školách je nedostatok vhodných metodických materiálov a nástrojov, ktoré by zohľadňovali špecifiká príslušných vekových skupín.

- Mediálna gramotnosť – či už ako súčasť prierezového alebo samostatného predmetu – sa vyučuje aj na stredných odborných školách, aj keď nie je výslovne zaradená ako povinná súčasť príslušných štátnych vzdelávacích programov. V záväzných pedagogických dokumentoch pre tento typ škôl sú však prvky mediálnej výchovy prítomné napríklad v predmetoch informatika, slovenský jazyk, náuka o spoločnosti a v niektorých odborných predmetoch.

- Jedným z problémov mediálnej gramotnosti na Slovensku je nedostatočná kapacita vzdelávania a profesijného rozvoja budúcich učiteľov tohto predmetu. V praxi to znamená, že žiadna z pedagogických fakúlt neponúka možnosť bakalárskeho alebo magisterského štúdia so zameraním na tento predmet. V prípade niektorých pedagogických fakúlt je mediálna gramotnosť prítomná v ich študijných programoch (napr. Pedagogická fakulta Univerzity Konštantína Filozofa v Nitre), ale len ako voliteľný predmet.

Možnosti vzdelávania pre učiteľov

Národný ústav pre vzdelávanie v SR venuje pozornosť vzdelávaniu pedagógov v oblasti mediálnej gramotnosti tak, aby boli schopní odovzdávať svoje vedomosti, zručnosti a schopnosti žiakom a študentom. Niekoľko príkladov je dostupných pod odkazmi nižšie:

- [Workshop for teachers on media literacy and prevention of hate-speech online](#)
- [Webinar for kindergarten teachers](#)
- [Website with various resources](#), such as [10 media literacy competences](#)
- Dokumenty vzťahujúce sa k [“Reference Framework of Competences for Democratic Culture”](#) vytvorené Radou Európy.

Neformálne iniciatívy

Množstvo užitočných informácií vo forme článkov, videí a dokumentov prinášajú obľúbené weby [zodpovedne.sk](#) a [Rodina a médiá](#). [Saleziánska mediálna škola](#) poskytuje vzdelávací program mediálnej gramotnosti, ktorý je akreditovaný ministerstvom školstva. Rastúci počet školení alebo mládežníckych výmen v rámci programu Erasmus+ poskytuje mladým ľuďom príležitosti vyrásť ako mediálne gramotné osoby. JA Slovensko zorganizovalo aj „[Mediálny pohár](#)“ s cieľom zvýšiť mediálnu gramotnosť. V roku 2010 Slovenská televízia vytvorila reláciu Mediálni špióni, ktorá mala 40 častí a bola zameraná na výchovu k mediálnej gramotnosti mladých ľudí s ich priamou účasťou.

Mimovládna organizácia Žabky vydala tri vzdelávacie materiály: [Čo viem o médiách](#) (pre študentov), [Výchova k mediálnej gramotnosti hrou pre učiteľov](#) a [Mediálna výchova hrou pre rodičov](#).

Iné neformálne iniciatívy alebo materiály poskytujú napríklad: [IMEC](#), [IUVENTA](#), [mediahub.sk](#), [Zvolsi.info](#), [DigiQ](#), [IPčko](#), [Checkbot](#), [nehejtuj.sk](#), [Youth for Equality](#), alebo [European Dialogue](#).

Mediálna gramotnosť a médiá či novinári

Pre novinárov a iných tvorcov médií je tiež dôležité, aby získali nové kompetencie v oblastiach, ako sú najnovšie technológie a prístupy, dátová žurnalistika, žurnalistika riešení, nové obchodné modely, angažovanosť občanov alebo spoločenská zodpovednosť médií. Takéto možnosti poskytujú svojim študentom univerzity (samostatne alebo v spolupráci so ziskovými či neziskovými organizáciami), niekedy aj mediálne domy. V prípade tých druhých sa však zdráhajú poskytnúť svojim zamestnancom

viac dní voľna na odborné školenia. Na Slovensku European Dialogue priebežne organizuje tento druh školení, najmä medzinárodných, a poskytuje aj ďalšie možnosti profesionálneho rozvoja tvorcov médií (najmä mládeže), napr. vytváranie sietí a mentoring. [Nadácia otvorenej spoločnosti](#) organizuje Akadémiu investigatívnej žurnalistiky a prevádzkuje Fond investigatívnej žurnalistiky. Novinárske a mediálne ceny a grantové schémy tiež podnecujú odborníkov k ďalšiemu rozvoju.

Médiá a samotní novinári tiež zvyšujú povedomie verejnosti o témach ako dezinformácie, hoaxy, kritické myslenie alebo fungovanie médií. Denník N vytvoril webovú stránku [Mediálna výchova](#) obsahujúcu rôzne články, dokumenty a videá na tieto témy. Na YouTube je aj video „[Novinári hovoria pravdu o svojej práci](#)“. Táto prax nie je rozšírená a je tiež veľmi zriedkavé, že by zástupcovia médií otvorene hovorili o neprofesionálnych či dokonca manipulatívnych praktikách, ktoré používajú samotné tradičné médiá.

Sú na Slovensku nejaké pokroky vo vzdelávaní v oblasti mediálnej gramotnosti?

Stará [Stratégia pre sektor mládeže v SR \(2014 – 2020\)](#) v rámci témy „Mládež a svet“ ako jednu z kľúčových kompetencií uvádzala len „kritickú reflexiu médií“. Nová [Stratégia pre sektor mládeže \(2021 – 2028\)](#) však výslovne uvádza mediálnu gramotnosť ako jednu z oblastí, kde by sa mali vytvárať, rozvíjať a implementovať nové programy (opatrenie číslo 6. 1. 5).

Existujúci výskum o stave mediálnej gramotnosti

Najkomplexnejší a najkontinuálnejší výskum na túto tému na Slovensku realizuje [Fakulta masmediálnej komunikácie](#) Univerzity svätého Cyrila a Metoda v Trnave. Prevádzkujú [Centrum mediálnej gramotnosti](#) a vydávajú vedecký časopis [Mediálna gramotnosť a akademický výskum](#), zameraný na akademickú reflexiu problematiky mediálnej a informačnej gramotnosti, mediálnu výchovu, kritické myslenie, digitálne médiá a nové trendy v príbuzných oblastiach médií a komunikačných štúdií. Na záver svojho výskumu [Mediálna gramotnosť dospelaj populácie na Slovensku](#) (16 – 83 rokov) dospeli v roku 2015 k mnohým dôležitým zisteniam, ako napríklad:

- najpopulárnejším médiom je TV (68,8 % ľudí sleduje TV každý deň), nasleduje rádio. Tlačené noviny a časopisy sú najobľúbenejšie medzi staršou generáciou – 43,7 % ľudí starších ako 65 rokov a len 19,5 % ľudí vo veku 16 – 24 rokov číta tlač každú alebo takmer každú deň;
- viac ako dve tretiny respondentov si uvedomujú, že rôzne typy médií prezentujú rovnaké udalosti alebo informácie z rôznych pohľadov. Nepozornosť a ľahostajnosť k rôznym medializovaným

informáciám o identickom podujatí sú – najrozšírenejšie u najmladšej (42,4 %) a najstaršej (53 %) vekovej kategórie respondentov;

- najdôveryhodnejším médiom je rádio (za spoľahlivé alebo celkom spoľahlivé ho považuje 37 %), za ním nasledujú noviny (34,8 %) – napriek tomu, že výsledok ukazuje malú popularitu tohto média. Televízii dôveruje len 30,4 % opýtaných, pričom až 30,4 % z nich ju považuje za nespoľahlivý alebo málo spoľahlivý zdroj informácií, čo je najvyššia miera nedôvery v médiá, ktorú výskum naznačuje;
- až 72,3 % respondentov odpovedalo, že vie rozoznať základné obsahové a formálne aspekty reklamy a reklamných posolstiev;
- mladí ľudia vo veku 16-24 (30,4%) a 25-34 (25,3%) majú najbohatšie skúsenosti s tvorbou informačných a mediálnych obsahov;
- komentáre k aktuálnym sociálnym alebo politickým otázkam častejšie pridáva mužská populácia (37,6 %), zatiaľ čo v prípade žien je toto percento o niečo nižšie (34,1 %);
- ako prvý krok pri návšteve stránky si ľudia väčšinou (až 61,2 % dospeléj populácie Slovenska) overia, či prezentované informácie alebo iné informačné zdroje zodpovedajú ich doterajším skúsenostiam;
- z celkového počtu respondentov iba 38,4 % overuje sporné informácie aj na iných webových stránkach;
- z celkového počtu účastníkov výskumu len 28,5 % uviedlo, že je pre nich ľahké správne vyhodnotiť protichodné informácie na internete.

Ďalší výskum robila IUVENTA – Slovenský inštitút mládeže. Výsledky boli publikované v dokumente „[Mládež a médiá: Mediálna gramotnosť mladých ľudí na Slovensku](#)“ v roku 2008. Uvádza sa v ňom napríklad, že:

- 18 % žiakov základných škôl, 21 % stredoškolákov a 25 % vysokoškolákov takmer vždy kontroluje súčasne viacero druhov médií;
- viac ako 60 % žiakov základných škôl uviedlo, že o svojom najpopulárnejšom médiu – televízii – v školskom prostredí vôbec nehovorí;
- internet je najdôležitejším zdrojom informácií: na tento účel ho využíva 45 až 48 % žiakov základných a stredných škôl a 78 % vysokoškolákov.

Rada mládeže Slovenska uskutočnila v októbri 2018 [Prieskum o mládeži a médiách](#). Zapojili sa doň mladí ľudia vo veku 15 až 24 rokov. Výsledky boli zverejnené v roku 2019 a poukázali na potrebu overovania informácií z rôznych zdrojov, aby bolo možné identifikovať neoverené a zavádzajúce

informácie a podporiť rozvoj týchto kompetencií medzi mladými ľuďmi. Uvádza, že len 16 % mladých ľudí vždy porovnáva informácie s inými zdrojmi.

V roku 2001 sa uskutočnil aj výskum „[Mladý človek a televízne správy](#)“. Zaoberal sa postojmi stredoškóľákov k obsahu televízneho spravodajstva. Výskumnú vzorku tvorilo 875 stredoškóľákov. Cieľom bolo zmapovať frekvenciu využívania jednotlivých elektronických spravodajských médií ako zdrojov relevantných informácií o dianí na Slovensku a vo svete.

2.2. Možnosti vzdelávania v oblasti mediálnej gramotnosti v Bulharsku

Výsledky nového vydania Indexu mediálnej gramotnosti pre rok 2021, ktorý pripravila European Policies Initiative (EuPI) Open Society Institute Sofia, upozorňujú, že Bulharsko je v klasifikácii 35 európskych krajín na 30. mieste. Správa odporúča vzdelávanie ako optimálny prístup k boju proti falošným správam a dezinformáciám. V súčasnosti neexistuje žiadna špecifická stratégia alebo program, ktorý by podporoval mediálnu gramotnosť medzi mladými ľuďmi, alebo program, ktorý by v Bulharsku zaviedol povinné mediálne vzdelávanie. Existuje však niekoľko organizácií a kampaní, ktoré sa zaoberajú témou mediálnej gramotnosti a zameriavajú sa na integráciu mediálnej výchovy do bulharských škôl.

Jednou z takýchto kampaní je Koalícia mediálnej gramotnosti (The Media Literacy Coalition), ktorá združuje mnohé organizácie, ktorých činnosť je zameraná na vzdelávanie, žurnalistiku a občiansku participáciu, akademikov a odborníkov na mediálnu gramotnosť. Hlavným cieľom Koalície je plne integrovať mediálnu gramotnosť do vzdelávacieho procesu a zvyšovať mediálnu gramotnosť v spoločnosti. Populárnou kampaniou Koalície, ktorá sa bude organizovať už štvrtý rok po sebe, sú Dni mediálnej gramotnosti – vo forme video lekcií, webinárov, animačných kurzov pre online bezpečnosť, dezinformácií a iniciatív na overovanie faktov; prezentácií, online školení a kurzov pre mentorov, učiteľov, študentov, ale aj pre seniorov v menších mestách a obciach, MLC propaguje dôležitosť a potrebu rozvoja mediálnej gramotnosti občanov všetkých vekových kategórií. Koalícia navrhla, otestovala a predstavila prvú techniku hodnotenia digitálnych mediálnych zručností stredoškóľákov v Bulharsku koncom roka 2020 a projekt „Mediálna gramotnosť prostredníctvom dištančného vzdelávania“ sa začal rozvíjať začiatkom roka 2021. Kampaň je podporovaná Ministerstvom kultúry.

Ministerstvom školstva a vedy, Programom malých grantov Veľvyslanectva USA, Nadáciou Amerika pre Bulharsko a UNICEF Bulharsko.

Koalícia mediálnej gramotnosti robila prieskumy – pre študentov a učiteľov - v súvislosti so vzdelávaním na diaľku z hľadiska rozvoja digitálnych zručností a mediálnej gramotnosti v období konca mája a začiatku júna 2020. Medzi ciele prieskumov patrí identifikovať:

- aspekty online vzdelávania, ktoré si vyžadujú dodatočnú pozornosť, so zameraním na budovanie digitálnych zručností a mediálnej gramotnosti;
- osvedčené postupy na rozvoj kritického myslenia a schopností tímovej práce;
- do akej miery sú učitelia oboznámení s vyučovacím prostredím a procesom vyučovacích hodín (online);
- výhody a nevýhody online vzdelávacieho procesu z pohľadu študentov, kritériá študentov pre dobrú vzdelávacu skúsenosť; ich názory na oblasti vzdelávacieho procesu, ktoré je potrebné zlepšiť;
- a viac.

Vzhľadom na to, že na bulharských školách neexistuje samostatný predmet zameraný na mediálnu gramotnosť a digitálne zručnosti, učitelia sa snažia túto tému integrovať do svojich tried – matematika, biológia atď. Koalícia mediálnej gramotnosti organizuje školenia pre učiteľov, ktorí sa snažia integrovať mediálnu gramotnosť do predmetov, ktoré vyučujú. Učitelia tvrdia, že rôzne iniciatívy občianskej spoločnosti, ako je aj Koalícia mediálnej gramotnosti, dávajú určitú nádej na riešenie tohto problému. Je to však málo a stále je na čom pracovať.

Ďalšou organizáciou, ktorá si uvedomuje deficit digitálnych zručností a mediálnej gramotnosti v Bulharsku a snaží sa ho riešiť, je The SafeNet Center. Funguje od roku 2005 s čiastočným financovaním z európskych iniciatív „Bezpečný internet“ a od roku 2014. – „Lepší internet pre deti“. Hlavné činnosti centra zahŕňajú:

- spracovanie signálov pre detskú pornografiu a počítačové útoky proti deťom a maloletým;
- poradenstvo deťom, maloletým, rodičom a učiteľom prostredníctvom telefónu a online kanálov v prípade nehôd detí online;
- vytváranie a poskytovanie rôznych školení pre deti, tínedžerov, rodičov, učiteľov a iných odborníkov;
- rozvoj rôznych zdrojov na zvýšenie povedomia verejnosti o nebezpečenstvách, ktorým deti čelia pri používaní internetu, sociálnych médií a mobilných zariadení, ako aj o spôsoboch prevencie a vyhľadání pomoci.

Centrum tiež organizuje množstvo školení, vzdelávacích webinárov a programov pre študentov, učiteľov a rodičov. Zdroje a materiály k téme, ktoré vytvorilo centrum, sú dostupné aj pre zainteresované strany.

Potrebu uvedomenia si dôležitosti mediálnej gramotnosti a digitálnych zručností spomína aj novoschválený dokument „Digitálne Bulharsko 2025“. V dokumente sa uvádza, že vzdelávací systém prechádza reformami a aj napriek tomu, že opatrenia zatiaľ nezodpovedajú rozsahu digitálnej transformácie, zvýšil sa dôraz na posilňovanie digitálnych zručností. Príkladom sú prepracované školské osnovy a od školského roku 2018-2019 sa v treťom ročníku zavádza počítačové modelovanie. Na vyššom stupni stredoškolského vzdelávania je už viac tried zameraných na IKT. Okrem toho sa na stredných školách ponúkajú mimoškolské aktivity (ako je Národný program kariérneho vzdelávania v oblasti IT). Pokiaľ ide o reformu vysokoškolského vzdelávania, podnikli sa kroky na zvýšenie spolupráce medzi vzdelávacími inštitúciami a podnikmi; Európsky sociálny fond podporuje projekt prispôsobenia univerzitných kurzov potrebám trhu práce. Vláda pomáha pri vzdelávaní v niektorých oblastiach, kde sa dosiahli dobré výsledky aj podľa potrieb trhu práce (vrátane fakúlt STEM a IKT).

Jednou z hlavných priorít prezentovaných v dokumente je totiž zvyšovanie digitálnych kompetencií a zručností. Hlavnými opatreniami, ktoré sa zvažujú vzhľadom na cieľ č. 6 stratégie: Modernizácia školstva a vysokého školstva v oblasti informačných a komunikačných technológií, sú nasledovné:

- zabezpečenie vhodnej infraštruktúry v oblasti informačných a komunikačných technológií (IKT) na školách;
- hodnotenie digitálnych zručností žiakov na konci prvého ročníka strednej školy (X. ročník);
- aktualizácia učebných osnov a vyučovacích metód;
- zavedenie nového predmetu na ZŠ - Počítačové modelovanie a zavedenie školenia v profile "Softvérové a hardvérové vedy";
- zlepšenie zručností učiteľov;
- posilnenie spolupráce medzi školstvom, priemyslom a mimovládny sektorom;
- vytvorenie koordinovaného prístupu k účinným opatreniam v oblasti digitálnych zručností a zamestnatelnosti.

Vzhľadom na digitálne prostredie, v ktorom žijeme a z ktorého nemôžeme uniknúť, musí byť dnes najvyššou prioritou vzdelávanie zamerané na médiá a digitálne schopnosti. Ľudia musia byť dobre vybavení vedomosťami a zručnosťami, aby žili normálny život a úspešne sa prispôbili zmenám v dôsledku zrýchlenej digitálnej transformácie. Bezpečnosť našich detí je prvým a najdôležitejším dôvodom na podporu mediálnej a digitálnej gramotnosti vo všetkých oblastiach nášho života. Je pravda, že keď nie je iná možnosť ako sa prispôbiť rýchlo sa meniacej situácii, ľudia sa prispôbia, avšak prispôbenie, najmä detí, môže byť riskantné a vystavuje ich veľkému nebezpečenstvu. Aby sme takýmto incidentom predišli a zabezpečili blahobyt našej spoločnosti, musí sa do školských osnov zaviesť mediálna výchova, a to nielen prostredníctvom občianskych iniciatív, ale aj s podporou oficiálnych orgánov a národných inštitúcií.

2.3. Možnosti vzdelávania v oblasti mediálnej gramotnosti v Slovinsku

Slovinsko nemá žiadny ucelený dokument alebo stratégiu pre mládež v oblasti mediálnej gramotnosti a bezpečného používania nových médií. V počiatočnej stratégii rozvoja médií do roku 2024 (Strategija razvoja medijev v Republiki Sloveniji do leta 2024) je téma „Mediálna gramotnosť a poskytovanie“, v ktorej sa uvádza, že „mediálna a digitálna gramotnosť je súčasťou povinného učebného plánu na základných školách“. Pôvodná stratégia bola predchodcom návrhu mediálnej stratégie na roky 2017 – 2025 (Osnupek strategije na področju medijev za obdobje 2017 – 2025). Je však potrebné ešte prijať časový rámec implementácie. Stratégia nijako nespomína nové médiá. Stratégia predpokladá tieto opatrenia:

- analýza situácie mediálnej gramotnosti,
- zavedenie programov mediálna gramotnosť alebo integrácia mediálnej obsahovej gramotnosti do iných školských predmetov. Mediálna gramotnosť v spojení s digitálnou gramotnosťou sa formuje ako základný vzdelávací obsah, prípadne ako súčasť iného povinného predmetu (napr. občianska výchova) namiesto voliteľného predmetu a
- priebežné monitorovanie situácie mediálnej gramotnosti s výskumom každý druhý rok.

Ukazovatele sú nasledovné:

- porovnanie analýzy stavu mediálnej gramotnosti z roku 2017 s minulými analýzami,
- úroveň integrácie obsahu z oblasti mediálnej gramotnosti do školských programov a
- rozsah zapojenia dospelých do programov mediálnej gramotnosti.

Stratégia „Digitálne Slovinsko – stratégia rozvoja informačnej spoločnosti do roku 2020“ (Digitalna Slovenija – Strategija razvoja informacijske družbe do leta 2020) sa zaoberá mediálnou gramotnosťou, nie však výlučne v kontexte mládeže. Spomína mládež v kontexte nasledujúceho opatrenia:

vedenie mládeže pri výbere IKT profesií a prepojenie mládeže so súkromným sektorom a jeho potrebami ako aj odborná príprava na nové digitálne pracovné miesta.

Podľa ministerstva verejnej správy sa nová stratégia „Digitálne Slovinsko 2030“ už pripravuje. Jednou z prioritných oblastí novej stratégie bude digitálna inklúzia.

Mediálna gramotnosť a online bezpečnosť prostredníctvom formálneho vzdelávania

V Slovinsku je poskytovanie mediálnej výchovy v súčasnosti obmedzené na základné školy, kde majú žiaci možnosť vybrať si samostatný predmet mediálna výchova (Vzgoja za medije). Zároveň je mediálna výchova zaradená do iných predmetov základných škôl. Kritická mediálna výchova je najintenzívnejšie prítomná v slovinskom jazyku (slovenščina), mediálna výchova sa aktívne realizuje v predmete vlastiveda, občianska výchova a etika (Domovinska in državljska vzgoja ter etika). Venujú sa témam tlačených médií, rozhlasu, televízie atď.

V stredoškolskom vzdelávaní je sociológia (Sociologija) výnimkou, pretože existuje špeciálna učebná téma týkajúca sa masmédií a komunikácie. Vo vysokoškolskom vzdelávaní existujú špecifické študijné programy na Fakulte sociálnych vied s názvom Komunikačné štúdiá: Mediálne a komunikačné štúdiá (Katedra za medijske in komunikacijske studije).

Všetky veľké projekty sú v súlade so všetkými relevantnými aktivitami Ministerstva školstva, vedy a športu. Online komunity sú založené v rámci slovinskej vzdelávacej siete. Ministerstvo financuje program známy ako Bezpečne online (Varni na internete) prostredníctvom Arnes (Akademická a výskumná sieť Slovinsko). Program je určený najmä pre dospelých používateľov a menšie firmy, ale zahŕňa aj stretnutia pre riaditeľov základných škôl so širším kontextom informácií o bezpečnosti a zneužívaní internetu. Slovinské centrum pre mediáciu v sieťových incidentoch (SI-CERT), ktoré funguje pod záštitou Arnes, je národným ústredným bodom kampane na zvýšenie povedomia

verejnosti o informačnej bezpečnosti. Celý projekt financovalo riaditeľstvo pre informačnú spoločnosť Ministerstva školstva, vedy a športu. Riaditeľstvo sa neskôr presunulo do pôsobnosti ministerstva verejnej správy.

Slovinsko bolo prvou krajinou strednej a východnej Európy, ktorá zaviedla mediálnu výchovu na základných školách. Projekt pozostáva z dvoch častí: predmetu mediálna výchova v 9. ročníku základnej školy a obsahu mediálnej výchovy zaradeného do jednotlivých predmetov (občianska a vlastivedná výchova, etika a slovinský jazyk). Mediálnu výchovu poskytuje v posledných rokoch podľa ministerstva školstva desať až dvadsať percent všetkých základných škôl (v závislosti od školského roka) v siedmom, ôsmom a deviatom ročníku. Žiaci si ho môžu zvoliť ako voliteľný predmet buď vo všetkých troch ročníkoch, iba v jednom alebo v žiadnom. Mediálna výchova pozostáva z troch tematických súborov, z ktorých každý je pokrytý počas školského roka. Študenti sa v prvej téme zameriavajú na tlač, v rámci druhej na rozhlas a na tretej na televíziu a internet.

Väčšina vzdelávania o mediálnej gramotnosti sa v Slovinsku uskutočňuje v rámci stredoškolských osnov. Najkomplexnejšie vzdelávanie študentov o mediálnej gramotnosti je dostupné na gymnáziách. V predmete Angličtina ako cudzí jazyk je odporúčaná téma “Moderná komunikácia a médiá”. V rámci voliteľného predmetu Európske štúdiá je voliteľná téma mediálne štúdiá. Predmet Filozofia je v rámci medzipredmetových tém integrovaný do mediálnej výchovy. V rámci predmetu Informatika sa študenti naučia používať rôzne médiá, vyhľadávať zdroje v jednotlivých médiách, vyhodnocovať dáta a spracovávať informácie. V predmete Taliančina ako cudzí jazyk patrí medzi medzipredmetové témy mediálna výchova, najmä práca s médiami a rozvíjanie kritických postojov k médiám a bezpečnému používaniu počítača. V predmete Nemčina ako cudzí jazyk sú odporúčané témy veda, technika alebo masmédiá. Najmä v kontexte medzipredmetových väzieb – cirkulárnou témou je mediálna výchova.

Predmet Sociológia má z celého kurikula asi najväčší dôraz na mediálnu výchovu. Jednou z hlavných tém sociológie, ktorá je zahrnutá aj v záverečnej časti predmetu, sú masmédiá a komunikácie (kapitola sa zaoberá rozporuplnou úlohou masmédií pri formovaní a prenose informácií a interpretácií z hľadiska pohľad na spoločnosť a jednotlivca, možnosť autonómie a kontroly vo vzťahu k politike a vlastníctvu, analyzuje vplyv procesu tvorby spravodajstva, rôzne interpretácie vplyvu médií a mnohostrannú úlohu nových komunikačných technológií v súčasnej spoločnosti a v procese globalizácie). Aktívne občianstvo je povinným predmetom v kategórii iné formy výchovno-vzdelávacej práce. Základným cieľom je podporovať aktívne, informované a zodpovedné demokratické občianstvo. V rámci aktívneho občianstva študenti rozvíjajú kritické chápanie súčasných médií, vytvárajú si názory na príležitosti a obmedzenia mediálneho spravodajstva a analyzujú úlohu médií v súčasnej spoločnosti. V rámci povinne voliteľných predmetov je voliteľný

predmet - Knižnično-informačné zručnosti - v rámci ktorého sa študenti učia chápať meniaci sa charakter vedomostí a techniky a kriticky využívať médiá.

Okrem gymnázií existuje aj obsah mediálnej gramotnosti v rôznych predmetoch stredného odborného vzdelávania. Tak ako na gymnáziách, aj tu je predmet Aktívne občianstvo. Všetky programy stredného odborného vzdelávania majú modul v stredoškolskom cudzom jazyku, v ktorom sa okrem iného naučia využívať rôzne médiá a moderné technológie na projektový výskum v cudzom jazyku, komunikáciu a kritické vyhodnocovanie informácií, využívať World Wide Web ako informačné a komunikačné médium (vyhľadávanie informácií, používanie encyklopédií, zapájanie sa do inter-networkingových projektov). Niektoré stredoškolské odborné vzdelávacie programy si môžu vybrať predmet psychológia alebo sociológia. V sociológii si môžu vybrať voliteľnú tému Multimédiá, kde sa naučia rozumieť masmédiám a fungovaniu komunikácie, teóriám vplyvu médií a reprezentáciám rôznych sociálnych skupín.

Okrem gymnázií a stredného odborného vzdelávania existuje aj odborné technické vzdelávanie, kde majú študenti rovnaké možnosti ako v strednom odbornom vzdelávaní s vynechaním predmetu Aktívne občianstvo.

Podpora mediálnej gramotnosti a online bezpečnosti prostredníctvom neformálneho a informálneho vzdelávania

Pod hlavičkou SAFE.SI, ktorá bola založená v roku 2005, je národný program na zvýšenie povedomia detí a tínedžerov o bezpečnom používaní internetu a mobilných zariadení. Aktivity sú zamerané na štyri skupiny:

- deti,
- dospelávajúci,
- rodičia a
- odborní pracovníci (učitelia, sociálni pracovníci, pracovníci s mládežou).

SAFE.SI prevádzkuje Slovinské centrum bezpečnejšieho internetu, národný projekt na podporu a zabezpečenie lepšieho internetu pre deti. Projekt je spolufinancovaný z nástroja Európskej únie Connecting Europe Facility, v Slovinsku finančná podpora pochádza aj z ministerstva verejnej správy. Projekt riadi konzorcium partnerov koordinovaných Fakultou sociálnych vied Univerzity v Ľubláne,

Akademickou a výskumnou sieťou Slovinska (Arnes), Slovinským združením priateľov mládeže (ZPMS) a Informačným a poradenským centrom pre mládež Slovinska (MISSS).

Zvyšovanie povedomia o rizikách, ktoré predstavujú nové médiá

Projekt Centrum bezpečnejšieho internetu (Centrum za varnejši internet) realizujú: Univerzita v Lubľane (Fakulta sociálnych vied), Arnes, Združenie priateľov mládeže Slovinska a Inštitút MISSS (Informačné poradenské centrum pre mládež Slovinska).

Financuje ho agentúra INEA pri Európskej komisii (prostredníctvom nástroja Connecting Europe) a Ministerstvo školstva, vedy a športu.

Centrum bezpečnejšieho internetu ponúka tri hlavné služby:

- *Informovanosť o bezpečnom používaní internetu a nových technológií* zameraná na deti, tínedžerov, rodičov, učiteľov a sociálnych pracovníkov prostredníctvom rôznych online a offline aktivít, školení, workshopov, materiálov, propagačných kampaní a mediálnych kampaní o tom, ako bezpečne a zodpovedne používať internet a mobilné zariadenia.
- *Poradenská linka pre online problémy* – Tom Phone 166 111. Konzultanti odpovedajú na otázky, riešia dilemy a riešia problémy súvisiace s používaním internetu každý deň od 12:00 do 20:00. Od februára 2013 začala fungovať chatovacia miestnosť TOM (TOM telefon za otroke in mladostnike), kde môžu deti, dospelávajúci a ich rodičia dostávať rady a pomoc prostredníctvom online chatu.
- *Anonymné online nahlásenie nezákonného online obsahu*. Patria sem videá so sexuálnym zneužívaním detí (detská pornografia) a nenávisťné prejavy. Ak sa človek stretne s takýmto obsahom na internete, môže to nahlásiť cez Web Eye (Spletno oko). Podobné programy v celej Európe sa ukázali ako účinné opatrenie v boji proti znižovaniu nelegálneho obsahu na internete.

Zdroj: Youthwiki, dostupný tu:

<https://nationalpolicies.eacea.ec.europa.eu/youthwiki/chapters/slovenia/68-media-literacy-and-safe-use-of-new-media>

2.4. Možnosti vzdelávania v oblasti mediálnej gramotnosti v Kosove

Kosovo nemá konkrétny plán alebo stratégiu týkajúcu sa vzdelávania v oblasti mediálnej gramotnosti; Existuje však veľa práce od rôznych inštitúcií, agentúr a organizácií, ktoré prispeli k zvýšeniu povedomia a vzdelávania medzi občanmi o mediálnej gramotnosti. Súčasný stav vzdelávania v oblasti mediálnej gramotnosti v Kosove najlepšie vysvetľuje Dren Gërguri, kde vysvetľuje, že predmety súvisiace s mediálnou gramotnosťou sú integrované do niektorých škôl v celom Kosove ako voliteľné predmety. Hovorí však, že túto prax spochybňujú tri faktory:

- Nedostatočná kvalifikácia učiteľov v oblasti mediálnej gramotnosti,
- Žiadne štandardizované učebné osnovy (každá škola si navrhuje svoje),
- Zaradenie predmetov mediálna gramotnosť medzi voliteľné.

Gentiana Paçarizi ďalej tvrdí, že neformálne vzdelávanie sa stáva prosperujúcim prostredím pre mediálnu a informačnú gramotnosť; Zdôrazňuje však, že uplatňovanie prístupu založeného na projektových aktivitách pri vytváraní zručností MIL nie je udržateľným riešením.

Iniciatívy a projekty

Niektoré z najpopulárnejších iniciatív v Kosove, ktoré sa zameriavajú na vzdelávanie v oblasti mediálnej gramotnosti, sú:

- Zamyslite sa (Ponder)
- Naučte sa rozlišovať (Learn to Discer- L2D) – Kosovo
- Stanovisko o mediálnej a informačnej gramotnosti v Kosove (Position paper on Media and Information Literacy in Kosovo)

Ponder

Ponder je projekt UNICEF Innovations Lab Kosovo realizovaný v spolupráci s mimovládnu organizáciou PEN. Ponder bol trojdňový workshop zameraný na podporu mediálnej gramotnosti a kritického prístupu k informáciám medzi dospievajúcimi a mládežou. Učebné osnovy Ponder sa

poskytujú prostredníctvom trojdňového workshopu, ktorého cieľom je podporiť mediálnu gramotnosť a kritické prístupy k informáciám.

Prostredníctvom Ponder Innovations Lab sa doteraz oslovilo a umožnilo viac ako 80 dospelým a mladým ľuďom zo všetkých oblastí Kosova pristupovať k informáciám kriticky, identifikovať a skúmať zaujatosť a posudzovať hodnotu, autentickosť a relevantnosť informácií, s ktorými sa stretávajú.

Learn to Discern (L2D) – Kosovo

KosovaLive a IREX v súčasnosti implementujú projekt Learn to Discern (L2D) – Kosovo s cieľom riešiť problémy kosovskej spotreby médií a informácií tým, že vybaví viac ako 1 100 mladých dospelých zručnosťami v oblasti mediálnej a informačnej gramotnosti prostredníctvom rozvoja Very Verified (VV), rozsiahleho otvoreného online kurz (MOOC), ktorý sa zameriava na zručnosti kritického a analytického myslenia.

KosovaLive a IREX vytvorili skupinu trénerov, nazývaných veľmi overení facilitátori (VVF), ktorí budú počas decembra a januára organizovať školenia prostredníctvom kurzu VV pre minimálne 20 študentov a mladých dospelých.

Stanovisko o mediálnej a informačnej gramotnosti v Kosove

V roku 2018 zverejnil INDEP pozičný dokument o mediálnej a informačnej gramotnosti v Kosove, ktorého cieľom bolo slúžiť ako podkladový dokument pre rozvoj národnej politiky na vytvorenie legislatívnych a strategických rámcov na rozvoj mediálnych a informačných zručností pre všetkých ľudí. Na základe ich zverejnenia "všetky zainteresované strany zastávajú stanovisko, že harmonizovaná politika a strategický rámec MIL je kľúčový pre záujmy verejnosti a inštitúcií. Zainteresované strany tiež zastávali názor, že formálny aktér musí nieť pochodeň počas celého procesu harmonizácie a rozvoja stratégie, ktorý zabezpečí že práca bude komplexná, medzigeneračná vďaka trvalej inštitucionálnej pamäti a v konečnom dôsledku zodpovedná a transparentná pre všetkých."

2.5. Možnosti vzdelávania v oblasti mediálnej gramotnosti v Grécku

Ministerstvo školstva a náboženstiev je zodpovedné za tvorbu politiky v oblasti vzdelávania v Grécku. V posledných rokoch, hoci sa potreba školenia v oblasti mediálnej gramotnosti stala nevyhnutnou, nebola na túto tému vyvinutá žiadna formálna stratégia. Učebné osnovy, ktoré sa realizujú na všetkých stupňoch vzdelávania, poskytujú žiakom vzdelanie len v otázkach digitálnej gramotnosti. Odkaz na mediálnu gramotnosť možno nájsť len v niektorých programoch zručností schválených orgánmi ministerstva, ako sú programy STEAM. Musíme zdôrazniť, že v týchto programoch nie je mediálna gramotnosť samoúčelná.

Napriek tomu majú učitelia možnosť začleniť postupy zamerané na zvyšovanie zručností mladých ľudí v mediálnej gramotnosti počas „Flexibilnej zóny“ v základnom vzdelávaní. „Flexibilná zóna medzitematických a kreatívnych aktivít“, ktorá je súčasťou týždenného programu v trvaní minimálne dve hodiny, sa svojou voľnou témou a aktívnou metodikou snaží naplniť dvojaký účel: po prvé, kompenzovať nepružnosť, jednostrannosť a roztrieštenosť škôl; po druhé, pomaly vlievať do každodennej vyučovacej praxe jej princípy a praktiky. Čo sa týka stredného alebo vysokoškolského vzdelávania, je odkázané na to, že učitelia sami zavedú vzdelávacie nástroje, ktoré rozšíria zručnosti súvisiace s mediálnou gramotnosťou.

Počas pandémie ministerstvo školstva vypracovalo programy MOOC určené učiteľom všetkých stupňov vzdelávania. Cieľom týchto programov bolo zvýšiť zručnosti učiteľov v oblasti digitálnej gramotnosti, aby boli schopní zvládať potreby, ktoré vznikli po príchode koronavírusu. Tréningové programy sa zamerali na štyri základné zručnosti, ktoré sa nazývajú 4C (podľa iniciálok ich názvu v angličtine); sú to Spolupráca, Komunikácia, Kritické myslenie a Kreativita, ktoré spoločne pomáhajú učiteľom aj študentom zvládnuť tieto výzvy.

V oblasti vzdelávania v oblasti mediálnej gramotnosti ministerstvo vytvorilo online platformu „Vzdelávacia televízia“. Učitelia, študenti a občania majú prístup k otvoreným vzdelávacím audiovizuálnym zdrojom pre základné, stredné, vysoké školy a celoživotné vzdelávanie.

Materiál, ktorý je možné získať z platformy a je k dispozícii všetkým, má nasledovné témy:

- Internetová bezpečnosť jednoduchými slovami
- Bezpečnosť na sociálnych sieťach
- Kyberšikana jednoduchými slovami

- Kybernetické šikanovanie
- Učím sa o osobných údajoch
- Nadmerné používanie internetu
- Pravidlá slušného správania na internete
- Internetové zvädzanie – grooming
- Cyber závislosť
- Pravidlá slušného správania online
- Falošné správy

Nasledujúce semináre sú poskytované aj vo forme videa:

- Online seminár o kyberšikane
- Online seminár o kybernetických závislostiach
- Webový návod SafeLine – nelegálny obsah
- Webinár SafeLine – užitočné tipy
- Webový návod SafeLine pre sťažnosti na nezákonný obsah

Vzdelávacia televízia okrem toho udelila cenu „Mediálna gramotnosť“, ktorá odmeňuje systematickú prácu školy v kreatívnej produkcii a kritickom prístupe k audiovizuálnym médiám.

Organizáciou, ktorá patrí do širšieho verejného sektora a aktívne sa venuje otázkam mediálnej gramotnosti, je Národné centrum audiovizuálnych médií a komunikácie (EKOME). EKOME vo štvrtok nadviazalo nové partnerstvo s UNESCO a vzdelávacou sieťou GAPMIL-Globálna aliancia pre partnerstvá v mediálnej a informačnej gramotnosti s cieľom podporiť zručnosti v oblasti mediálnej gramotnosti v južnej Európe.

EKOME bola gréckym partnerom v projekte, ktorý vytvoril európsky nástroj s názvom „EduMediaTest“. Nástroj, ktorý je teraz otvorený a dostupný pre školskú komunitu, je opísaný ako prvý kombinovaný nástroj na hodnotenie vedomostí a zručností v oblasti mediálnej a digitálnej gramotnosti u žiakov vo veku 14 – 18 rokov. EduMediaTest je schválený ministerstvom školstva na aplikáciu a implementáciu v školskej komunite stredoškolského vzdelávania v Grécku.

Peace Journalism Laboratory (P JL), ktoré je súčasťou Katedry žurnalistiky a masmédií Aristotelovej univerzity v Solúne, sa vo veľkom rozsahu zaoberá otázkami digitálnej mediálnej gramotnosti. P JL každoročne organizuje Týždeň mediálnej gramotnosti, počas ktorého sa v Aténach a rôznych

mestách severného Grécka konajú verejné prejavy a workshopy s cieľom zvýšiť povedomie o tejto téme. Workshopy sú určené pre knihovníkov, novinárov, pedagógov a školiteľov, ktorí si chcú obohatiť svoje vedomosti a zoznámiť sa s novými postupmi v otázkach súvisiacich s digitálnou a mediálnou gramotnosťou. PJJ tiež vykonáva akademický výskum v tejto oblasti.

Pokiaľ ide o digitálnu bezpečnosť, v roku 2004 bolo založené „Grécke centrum informovanosti – Saferinternet.gr“. Realizuje rôzne aktivity, ako sú informačné semináre, workshopy školiteľov pre pedagógov a online a offline kampane. Hlavným cieľom Centra je poskytovanie bezpečnejšieho online prostredia. Kampaň za bezpečnosť internetu s homonymným názvom sa realizuje od roku 2004 a podľa Saferinternet.gr je hlavným cieľom ich kampaní:

- *Chrániť neplnoleté osoby pred nezákonným a škodlivým obsahom, kontaktom a správaním v súvislosti s internetom a inými online technológiami.*
- *Vytvárať povedomie a vzdelávať rodičov o spôsoboch, akými sa môžu chrániť a ako môžu chrániť svoje deti pred potenciálnymi nebezpečenstvami, ktoré spočívajú v nesprávnom používaní online technológií, ako je internet a mobilný telefón.*
- *Propagovať pozitívne aspekty online technológií ako cenných nástrojov na zlepšenie kvality nášho každodenného života.*
- *Vzdelávať učiteľov o bezpečnom používaní internetu a zaistiť, aby si boli vedomí výhod aj rizík, s cieľom vytvoriť v triede akcie s multiplikačným efektom.*
- *Podporovať dialóg medzi maloletými a rodičmi o správnom používaní online technológií a otázkach bezpečnosti, podporovať online bezpečnosť a kritické myslenie.*
- *Podporovať (starých) rodičov, vychovávateľov, ako aj neplnoletých vhodnou informovanosťou a informačným materiálom.*

3. Metodológia

Na vytvorenie smerníc gaMEfy partnerstvo uskutočnilo sériu výskumných aktivít vo svojich príslušných krajinách s cieľom pochopiť stav mediálnej gramotnosti a potreby mladých ľudí.

Metodológia výskumu zahŕňala niekoľko postupných krokov:

1. Partneri uskutočnili **teoretický výskum** o stave mediálnej gramotnosti v partnerských krajinách; partneri hľadali existujúcu legislatívu a vykonali prieskum na nasledujúce dve otázky:
 - a. Aký je súčasný stav vzdelávania v oblasti mediálnej gramotnosti? (Sú k dispozícii nejaké formálne triedy, učebné osnovy, kurzy atď.? Existuje veľa neformálnych iniciatív? Sú populárne? Urobili sa vo vašej krajine nejaké kroky v oblasti vzdelávania mediálnej gramotnosti?)
 - b. Existuje nejaký výskum o stave mediálnej gramotnosti vo vašej krajine? Ak je nejaký dostupný len vo vašom jazyku, môžete sa naň odvolať a tiež preložiť kľúčové body, urobiť z nich zhrnutia a závery.

Výsledný výskum je prezentovaný v rámci prehľadu literatúry gaMEfy smerníc.

1. **Pilotovanie** hry gaMEfy: po dokončení vzdelávacej hry gaMEfy a jej otestovaní sa partneri rozhodli pre optimálny minimálny počet pre veľkosť skupiny, ktorý je vhodný na pilotovanie v súvislosti so zberom dát pre smernice gaMEfy. Ako bolo naplánované, všetci partneri vykonali najmenej 5 kôl pilotovania, v ktorých buď online alebo osobne pozvali skupinu minimálne 5 mladých ľudí, aby si zahrli hru gaMEfy. Údaje zozbierané prostredníctvom hry sa použili na analýzu skutočnej úrovne mediálnej gramotnosti medzi mladými ľuďmi v partnerských krajinách a sú opísané v ďalšej časti smerníc gaMEfy.
2. Dotazníky pre spätnú väzbu a cieľové skupiny s mladými ľuďmi na tému vzdelávania v oblasti mediálnej gramotnosti: Na konci každého pilotného stretnutia hry gaMEfy boli účastníci požiadaní o vyplnenie dotazníka Google Form Questionnaire, ktorý sa týkal mediálnej gramotnosti celkovo. Zatiaľ čo sa dotýkame témy hry ako vzdelávacieho nástroja, väčšina otázok v tomto prieskume sa zameriava na to, ako mladí ľudia zažili vzdelávanie v oblasti mediálnej gramotnosti; ich realitu a potreby. Výsledky z dotazníka sú tiež analyzované v ďalšej časti smerníc gaMEfy.
3. **Tvorba politických odporúčaní** na základe celého súboru práce projektu gaMEfy. Partneri projektu gaMEfy sa téme mediálnej gramotnosti aktívne venovali nielen počas trvania

projektu, ale aj v rámci iných iniciatív, v interakcii s odborníkmi na túto tému, tvorcami politík, myšlienkovými lídrami v partnerských krajinách. Na základe všetkých uskutočnených výskumov počas projektu; všetky neformálne stretnutia so zainteresovanými stranami; pilotovanie hry gaMEfy; multiplikačných podujatí v rôznych krajinách, partnerstvo gaMEfy navrhuje politické odporúčania pre jednotlivé krajiny a pre celú EÚ na zlepšenie úrovne mediálnej gramotnosti a vytvorenie životaschopných a užitočných mechanizmov rozvoja v tejto oblasti. Vytvorené politické odporúčania nájdete v ďalšej časti v tomto dokumente.

Obmedzenia výskumu

Aj keď sa partnerstvo gaMEfy pokúsilo preskúmať túto tému a prezentovať ju s maximálnou integritou a usilovnosťou, tak ako každá štúdia, má určité obmedzenia:

- **Veľkosť vzorky:** Aj keď všetci partneri vykonali pilotný test pre gaMEfy, v porovnaní s populáciou mládeže v partnerských krajinách nie je veľkosť vzorky pre tieto krajiny reprezentatívna. Údaje však nie sú bezvýznamné, pretože do hĺbky skúmajú otázky mediálnej gramotnosti a výchovy k mediálnej gramotnosti a obsahujú „bezpečnostný“ mechanizmus pri čítaní reálnych výsledkov hráčmi hry gaMEfy.
- **Obmedzenia hry:** Je dôležité si uvedomiť, že hra nemusí byť medzi úrovňami úplne rovnaká v náročnosti. Pri hraní hry gaMEfy môže mať hráč pri niektorých témach oveľa ľahší čas v porovnaní s inými. Vyplýva to z celkového charakteru rôznych tém, ale aj z toho, ako sa v spoločnosti dennodenne diskutuje o rôznych témach súvisiacich s mediálnou gramotnosťou. Témy ako „E-Safety“ majú „výhodu“ v zmysle vyššej miery presnosti odpovedí, aspoň čiastočne preto, že otázky súvisiace s témou sú zdôrazňované často a z mnohých rôznych zdrojov, zatiaľ čo pri iných témach materiál môže byť pre mladých ľudí vzdialenejší a neznámy.

Dotazník: Ako už bolo spomenuté, po otestovaní hry gaMEfy partnerstvo použilo ako metódu výskumu doazníkový prieskum pomocou Formulárov Google. Prieskum mal kvalitatívne aj kvantitatívne otázky. Všetky otázky boli ponechané na zodpovedanie, preto sa veľkosť vzorky použitá neskôr v dokumente na vizualizáciu údajov a zistení líši v závislosti od počtu odpovedí. Napriek tomu je vo všetkých otázkach zozbieraných odpovedí vždy viac ako 50, a sú teda štatisticky významné.

4. Research findings and Analysis

Počnúc hrou, ktorá je host'ovaná na webovej stránke gaMEfy, je celkový počet hráčov započítaných do marca 2022 567. Stránka sleduje hráčov, ktorí sa opakujú a ktorí majú vytvorený účet. Celkový súčet hráčov, ktorí hrali časť hry aspoň dvakrát, je 254. To znamená, že takmer polovica všetkých hráčov sa vrátila do hry, možno preto, aby sa dostali do hradu a/alebo získali viac odznakov úspešným dokončením kategórii.

Nižšie je tabuľka, ktorú generuje samotná hra ako metriky a štatistiky. Na prvý pohľad si všimneme, že najhranejšou kategóriou (podľa počtu hráčov) je Digitálna mediálna gramotnosť, kým najúspešnejšou (z hľadiska presnosti) je Overovanie informácií a kritické myslenie.

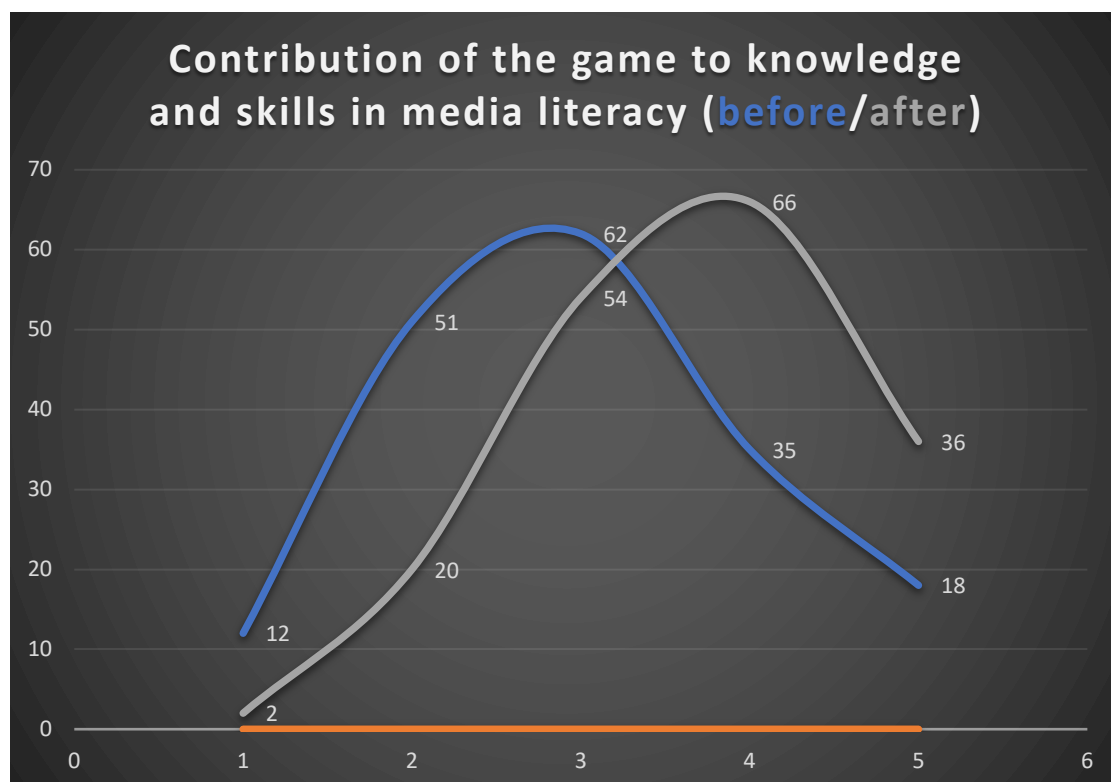
Navyše, bronzové odznaky sa udeľujú, keď je úspešnosť kategórie aspoň 30 %. Pre striebro je potrebná miera úspešnosti od 30 % do 70 % a napokon každá miera úspešnosti okolo 70 % udelí hráčovi zlatý odznak. Táto kombinácia miery úspešnosti a ocenení bola zvolená s cieľom dosiahnuť vyvážený systém odmeňovania medzi problémami. Stojí za zmienku, že odznaky sa neudeľujú na úrovni hradu. Úspešné absolvovanie úrovne hradu má za následok udelenie certifikátu.

Názov kategórie	Účastníci	Počet otázok	Presnosť	Zlaté odznaky	Strieborné odznaky	Bronzové odznaky
Verejnoprávne a komerčné médiá v digitálnej ére	115	25	32.01%	7	51	48
Spoločenská zodpovednosť digitálnych médií	109	15	30.66%	12	40	49
Overovanie informácií a kritické myslenie	98	28	61.57%	41	41	10
Digitálne médiá	136	22	36.72%	12	73	37

Digitálna mediálna gramotnosť	225	35	37.30%	18	107	50
E-bezpečnosť	102	23	48.47%	21	66	10
Hrad	61	14	14.32%	N/A	N/A	N/A

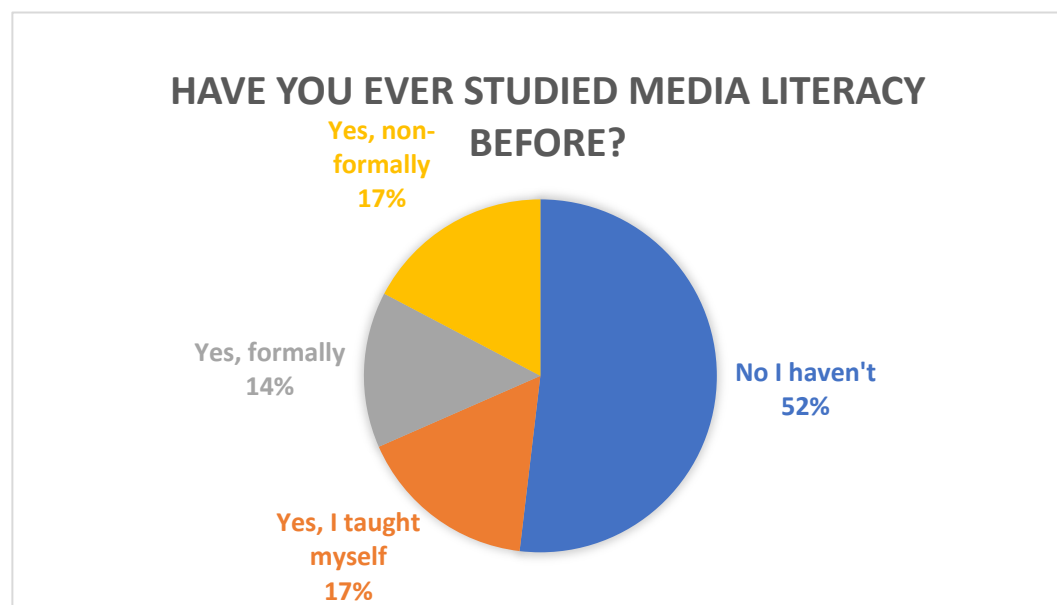
Vyššie uvedená tabuľka poskytuje prvotný prehľad o tom, ako hra prispieva k vzdelávaciemu aspektu mediálnej gramotnosti. Samotné výsledky z hry neposkytujú celý „obraz“. Účastníci, ktorí sa zúčastnili na multiplikačných podujatiach, boli požiadaní, aby vyplnili online dotazník, aby získali spätnú väzbu na základe otázok, ako aj nejaké informácie týkajúce sa ich celkových vedomostí o mediálnej gramotnosti.

Čísla v tabuľke nižšie predstavujú jednotlivé odpovede. Na vodorovnej osi je 1 **Slabá**, 2 **Dobrá**, 3 **Uspokojivá**, 4 **Veľmi dobrá**, 5 **Výborná**. Účastníci to použili ako sebahodnotenie na označenie úrovne vedomostí a zručností o mediálnej gramotnosti pred hrou a po nej. Je dôležité poznamenať, že účastníci odpovedali na obe otázky na konci hry a nie pred a po hraní hry.

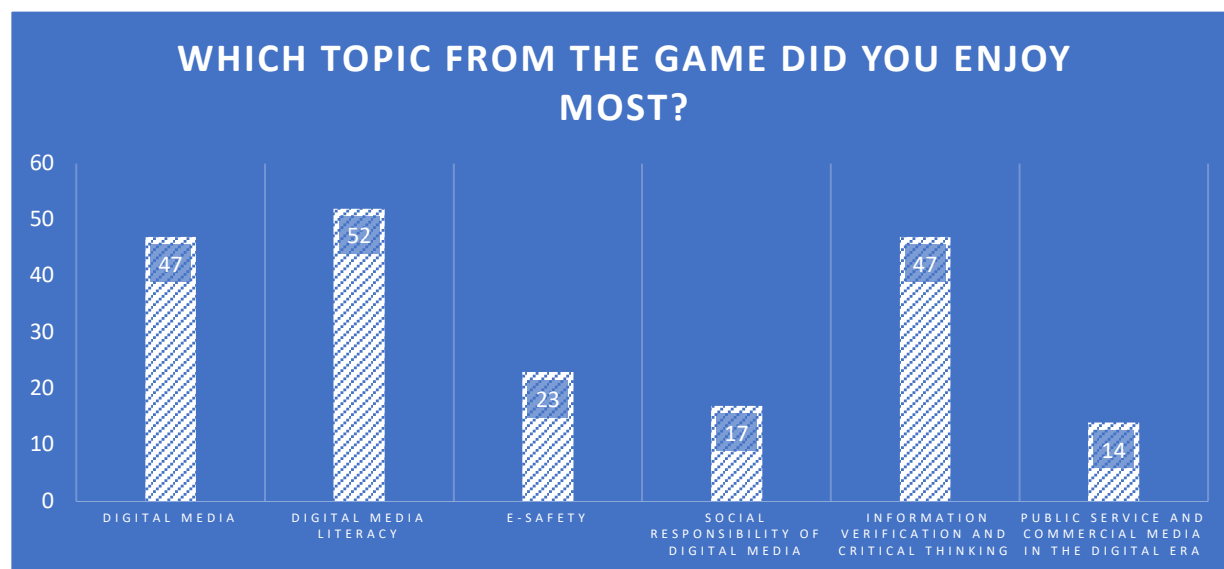


Ako vidieť z bodového grafu a trendovej čiary, zdá sa, že došlo k výraznému posunu vo vedomostiach a zručnostiach v oblasti mediálnej gramotnosti. Údaje ukazujú, že účastníci hry, ktorí sa sami hodnotili, sa po hraní hry cítia viac informovaní. Je pozoruhodné, že počet tých, ktorí odpovedali veľmi dobre (4) pred hraním hry, sa po odohraní hry takmer zdvojnásobil. A čo viac, počet účastníkov, ktorí pred hraním hry označili úroveň svojich vedomostí za dobrú (2), klesol o viac ako polovicu; s ešte menším počtom hlasov za slabú (1); a ešte viac účastníkov hlasovalo ako veľmi dobré.

Navyše na otázku, či študovali mediálnu gramotnosť pred hraním hry alebo účasťou na pilotnom teste, zo 133 odpovedí viac ako polovica účastníkov uviedla, že nie. Okrem toho druhá polovica účastníkov študovala mediálnu gramotnosť buď prostredníctvom formálneho vzdelávania, ako sú stredoškolské a univerzitné kurzy; prostredníctvom samovzdelávania s online kurzami a materiálom, ktorý si sami našli; napokon prostredníctvom neformálneho vzdelávania, ako sú mimoškolské aktivity a neformálne vzdelávanie (NFE).

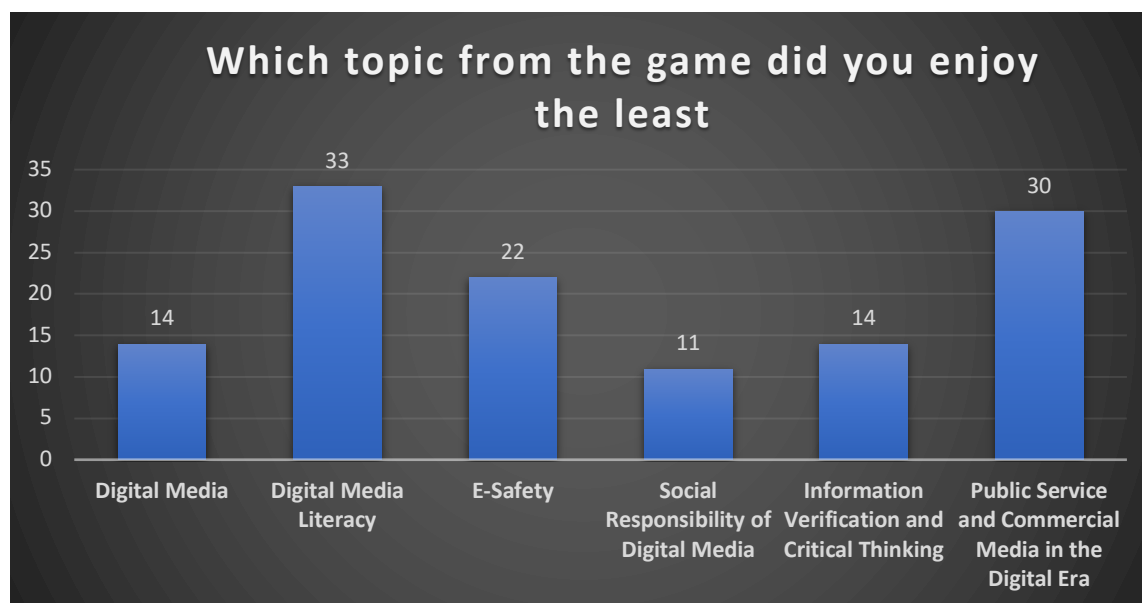


Účastníci mali navyše hlasovať o tom, ktorá téma sa im páči najviac a ktorá najmenej. Mali možnosť vybrať si viac tém a výsledky boli nasledovné.



Zistenia ukazujú, že **digitálna mediálna gramotnosť** bola zvolená ako téma, ktorá sa im najviac páčila, pričom druhé a tretie miesto sa umiestnilo medzi digitálnymi médiami a overovaním informácií a kritickým myslením. Po prepojení údajov zo štatistík hry za najobľúbenejšiu voľbu **Digitálna mediálna gramotnosť** možno pripísať fakt, že mala aj najviac hráčov. **Digitálne médiá** boli druhé najhranejšie a **overovanie informácií a kritické myslenie** má v súčasnosti najvyššie skóre presnosti (najsprávnejšie odpovede), a preto môže viesť účastníkov k tomu, aby hlasovali ako príjemné.

Konzorcium chcelo získať aj spätnú väzbu, ktorá téma sa hráčom páčila najmenej. Tieto informácie sú užitočné, pretože poskytujú prehľad o tom, čo by sa dalo zlepšiť.



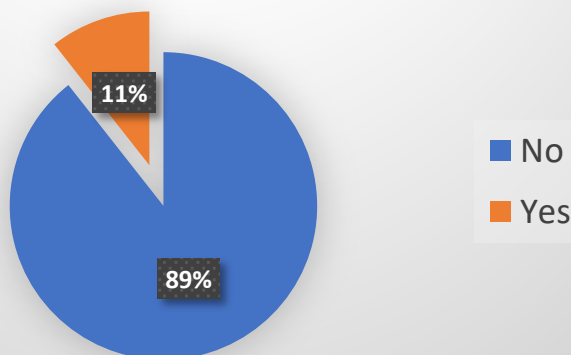
Zaujímavé je, že **digitálna mediálna gramotnosť**, napriek tomu, že bola najpríjemnejšia (ako je uvedené vyššie), bola zároveň zvolená za najmenej príjemnú. Dá sa to vysvetliť aj vysokým počtom hráčov v rámci tejto kategórie. Okrem toho by sa toto hodnotenie dalo vysvetliť aj vyšším počtom otázok, na ktoré museli účastníci odpovedať, spolu s nízkou mierou presnosti, čo znamenalo, že účastníci museli prejsť všetkými otázkami možno viac ako raz.

Verejnoprávne a komerčné médiá v digitálnej ére tiež nemuseli byť príjemné kvôli nízkej presnosti a najnižšiemu počtu zlatých odznakov.

Čo sa týka tém hry, na otázku, ktorá je najdôležitejšia téma z hry, o ktorej by ste sa mali dozvedieť, účastníci hlasovali za **digitálnu mediálnu gramotnosť** (ktorá bola zároveň najviac a najmenej zábavná). Dalo by sa to vysvetliť analýzou uvedenou vyššie, ale aj blízkosťou cieľovej skupiny k digitálnym médiám a ich rizikám. Mladým sa neustále pripomína, aby mali prístup k médiám, ktoré konzumujú, a kriticky ich hodnotili; väčšina z nich pritom je digitálna; z dôvodu nebezpečenstva dezinformácií a falošných správ. Navyše by to vysvetľovalo, prečo sú digitálne médiá zvolené ako najmenej dôležité, pretože cieľová skupina sa už v digitálnych médiách dobre orientuje a necíti, že by sa o nich mala viac vzdelávať.

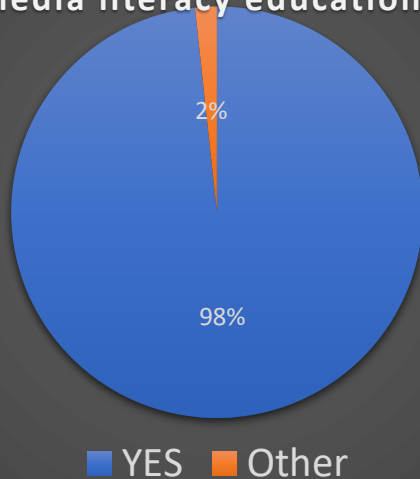
Napriek ťažkostiam v niektorých témach a etapách, ako je napríklad **Hrad**, väčšina účastníkov uviedla, že nemajú problémy s pochopením obsahu otázok. V skutočnosti 89 % uviedlo, že nemali problémy s porozumením.

Did you experience any difficulties with understanding the content of the questions?



Napokon, pokiaľ ide o celkový koncept hry gaMEfy, nasledujúce štatistiky ukazujú, že hra, ako je tá, ktorá bola vytvorená, je efektívnym a pútavým nástrojom na vzdelávanie mládeže v oblasti mediálnej gramotnosti.

Do you believe the gaMEfy game is a good tool for media literacy education?



Medzi odpoveďami „iné“ išlo o poukázanie na potenciál a priestor na zlepšenie, pričom však žiadna odpoveď úplne neodmietla užitočnosť hry.

Ako bolo popísané v metodológii vyššie, partneri realizovali výskum nielen prostredníctvom dotazníka, ktorého výsledky boli teraz prediskutované, ale aj v rámci menších fokusových skupín, na základe ktorých všetci partneri vytvorili naratívne reporty.

Pokiaľ ide o **súčasný stav vzdelávania v oblasti mediálnej gramotnosti vo formálnom aj neformálnom vzdelávacom prostredí**, zistenia z naratívnych reportov naznačujú, že napriek rôznorodej demografii cieľovej skupiny (pokiaľ ide o úroveň vzdelania), väčšina ľudí mala príležitosti na vzdelávanie v neformálnom prostredí. Niektorí z účastníkov uviedli, že projekty Erasmus+ a mládežnícke výmeny boli ich prvou skúsenosťou s mediálnou gramotnosťou a dezinformáciami. Ďalším prostriedkom vzdelávania v oblasti mediálnej gramotnosti pre niektoré cieľové skupiny bolo samovzdelávanie prostredníctvom online kurzov, seminárov a videí. V prípade Kosova však mali účastníci fokusových skupín na oboch podujatiach silné vzdelanie v oblasti mediálnej gramotnosti prostredníctvom formálneho vzdelávania. Poznamenali, že mediálna gramotnosť bola súčasťou ich akademických osnov. Zhodli sa však, že by bol veľmi prospešný praktickejší spôsob výučby mediálnej gramotnosti, namiesto toho, aby sa spoliehalo len na teóriu.

Na otázku, či je **stav výchovy k mediálnej gramotnosti dostatočný**; z hľadiska obsahu, dostupnosti a vplyvu; v každej z partnerských krajín alebo inde v zahraničí takmer všetky cieľové skupiny uviedli, že je to nedostatočné. Zdá sa, že mnohí súhlasia s tým, že formálne vzdelávacie inštitúcie sa špeciálne nezameriavajú na podporu vzdelávania v oblasti mediálnej gramotnosti, ale skôr sa spoliehajú na neformálne vzdelávacie organizácie, aby túto úlohu prevzali oni. Niektorí navyše tvrdia, že ak existuje iniciatíva na podporu vzdelávania v oblasti mediálnej gramotnosti, pramení to z nedávneho vývoja dôležitosti sociálnych médií.

Spoločným bodom **najužitočnejších spôsobov učenia v oblasti mediálnej gramotnosti** pre väčšinu skupín bol formát učenia. Vo väčšine prípadov účastníci tvrdili, že najužitočnejšia by bola interaktívna a pútavá metóda. Iní poznamenávajú, že odkazy na popkultúru a vytváranie krátkych vzdelávacích videí by sa zhodovali s formátom médií, ktoré už väčšina mladých konzumuje. Všeobecný konsenzus je, že predmet, akým je mediálna gramotnosť, sa môže a v niektorých prípadoch by sa aj mal vyučovať formálne v triedach, kde sa žiaci a študenti môžu naučiť základy identifikácie falošných správ, mal by však byť aj pútavejší a rozširujúci sa, aby sa mohli zapojiť aj mnohí ďalší (mimo školského prostredia). Bod, na ktorý upozornila cieľová skupina Európskeho Dialógu-vzdelávanie

v oblasti mediálnej gramotnosti by sa malo vyučovať od mladšieho veku vo formálnom vzdelávacom systéme, no existuje veľa ľudí, ktorí ukončili svoje vzdelanie, a preto sú vystavení menšiemu počtu príležitostí na vzdelávanie; a preto je potrebné rozvíjať aj neformálne vzdelávanie v tejto oblasti.

Navyše, na otázku, čo môže urobiť **vzdelávanie mediálnej gramotnosti užitočným a prítiažlivým**, väčšina súhlasila s tým, že formát, ktorý má hra gaMEfy, je už teraz celkom prítiažlivý, pretože gamifikuje proces učenia. Inšpiruje zdravú súťaživosť a motivuje ich, aby sa naučili viac buď prostredníctvom slovníka a doplnkových zdrojov, alebo prostredníctvom vlastného výskumu. Navyše v niektorých cieľových skupinách bolo spomenuté, že užitočnosť mediálnej gramotnosti možno lepšie demonštrovať zobrazením výsledku nízkej mediálnej gramotnosti. Pomocou príkladov vplyvu nízkeho indexu mediálnej gramotnosti na demokraciu, osobné a verejné zdravie, kyberšikanovanie budú ľudia viac presvedčení o potrebe zvyšovania úrovne mediálnej gramotnosti.

Okrem toho sa účastníci cieľových skupín pýtali na príležitosti, kedy ich **mediálna gramotnosť prinútila vidieť situáciu inak**. Vo väčšine prípadov sa účastníci odvolávali na súčasnú globálnu pandémiu a dopady hoaxov a dezinformácií na verejné zdravie. Viacerí uviedli, že súčasná iniciatíva a trend overovania faktov ich motivuje odhaľovať aj nepravdivé informácie a mýty, ktorým boli odmala vystavení či už v starých školských učebniciach, alebo vedomostiach, ktoré im odovzdávali ich rovesníci. Navyše, keď začali kriticky hodnotiť niektoré médiá, ktoré konzumujú, nemohli si pomôcť a pomaly hodnotili všetky médiá, ktoré konzumujú, hľadali zdroje, overovali fakty a našli dôvod, prečo sú niektoré články napísané tak, ako sú (s emocionálnou manipuláciou, prehnanou slovnou zásobou atď.).

Účastníci sa navyše pýtali na **podceňované nástroje mediálnej gramotnosti a na to, čo by poradili svojmu mladšiemu ja, na čo si dať pozor**. Odpovede sa líšili v závislosti od demografických skupín respondentov. Niektorí spomenuli, že komentáre a diskusie na sociálnych sieťach môžu byť jednostranné a že treba venovať pozornosť tomu, akú formu zaujatosti majú ľudia a akú zaujatosť majú médiá. Väčšina sa však zhoduje na spoločnom bode, že by si radili, aby si dávali veľký pozor na to, čo uverejňujú na sociálnych sieťach. Ešte dôležitejšou sa stala predstava, že sme pri mnohých príležitostiach tvorcami médií bez toho, aby sme si to uvedomovali alebo pamätali. Môže to byť komentár vo fóre alebo príspevok na Facebooku alebo obrázok uverejnený na Instagrame alebo Pintereste. Ako takíto tvorcovia médií nesú všetci zodpovednosť za to, čo uverejňujú alebo komentujú. Tiež skutočnosť, že médiá zverejnené online „budú navždy online“, ich prinútila lepšie si uvedomiť.

čo chcú, aby sa s nimi spájalo. Existuje trend „cestovania“ späť v čas a recenzovania starších príspevkov celebrit či záujmových osôb, častokrát „odkrývania“ obsahu, ktorý by človek v súčasnosti mohol ľutovať. Ľudia sa menia a niekedy aj ich názory, či minulé postoje, či online príspevky možno v budúcnosti použiť proti nim. Bežnými príkladmi boli staré e-mailové mená, ktoré si ľudia uchovávali, alebo príspevky/tweety na sociálnych sieťach. Boli uvedené ďalšie príklady o voľbách v Spojených štátoch v roku 2016 a vlnách dezinformácií, ktoré viedli k mnohým protestom a kompromisom v rámci demokratických procesov.

Ďalej sa ich pýtali, či ich **hra gaMEfy prinútila prehodnotiť nejaké témy**, o ktorých sa diskutovalo počas hry a jej pilotovania. Hoci väčšina poznamenala, že o týchto témach vedeli z vlastného výskumu, pochvaľovali si, že sa hra dotkla týchto tém a čo im ešte viac pomohlo, že sú viaceré príklady použité v konkrétnych otázkach hry. Odznelo niekoľko pozoruhodných odpovedí a komentárov o sociálnej zodpovednosti, ktorú majú ako spotrebitelia obsahu i tvorcovia. Najmä v tejto dobe máme potenciálne veľké publikum pri vytváraní médií, pri opätovnom zdieľaní správ alebo formulovaní názorov či faktov atď. online. A čo viac, ďalšou témou, o ktorej sa v tejto otázke hovorilo, bolo množstvo informácií, ktoré sú dostupné a prepojené s jednotlivcom a pri mnohých situáciách nevediac o tom, koľko webových stránok má prístup k týmto informáciám, čo naznačuje, že elektronická bezpečnosť a zhromažďovanie údajov je veľmi dôležité.

V neposlednom rade, ako odborníci, pracovníci s mládežou, aktívni občania a celkovo aktívna mládež, boli účastníci fokusových skupín požiadaní, aby (ak mohli) poskytli akúkoľvek **radu tvorcom politik a rozhodovacím orgánom pre budúcnosť vzdelávania v oblasti mediálnej gramotnosti**. Jedným z návrhov je implementácia výchovy k mediálnej gramotnosti už od základnej školy, keďže súčasné štúdie ukazujú, že ešte viac mladých ľudí konzumuje médiá v mladšom veku. Vysokoškooláci tiež naznačujú, že by ocenili, keby mali k dispozícii voliteľný predmet mediálna gramotnosť. Okrem toho mnohí navrhli, aby vláda a štátni úradníci a zástupcovia boli hlasnejší a transparentnejší, pokiaľ ide o dezinformácie, falošné správy a propagandu. Bud' podporou projektov, ktoré proti tomu pomáhajú bojovať, alebo tým, že sami pôjdu príkladom a budú zvyšovať povedomie. Príkladom bola prezidentka SR Zuzana Čaputová a jej reklamný tím, ktorý často tvorí obsah o vzdelávaní o mediálnej gramotnosti a rizikách online priestoru. Ďalej navrhujú, že je potrebné zaviesť alternatívne a interaktívne spôsoby výučby mediálnej gramotnosti a že by dokonca mali existovať štátom financované platformy na overovanie faktov. Niektorí účastníci fokusových skupín však tiež spomenuli, že sa nemôžu úplne

spoliehať na štátne projekty a iniciatívy, pretože v ich domovských krajinách je nedôvera ľudí voči štátu, čo spôsobuje medzi ľuďmi dichotómiu.

Hlavným **záverom** z herných štatistík, prieskumu po dohraní hry a cieľových skupín sa zdá, že existuje záujem a potreba týkajúca sa tém digitálnej mediálnej gramotnosti a elektronickej bezpečnosti. Keďže mladí ľudia začínajú konzumovať (digitálne) médiá v ešte mladšom veku v porovnaní s predchádzajúcimi generáciami, je potrebné ich chrániť a poskytnúť im potrebné nástroje na kritické hodnotenie a diskusiu o médiách, ktoré konzumujú. Okrem toho sme videli aj veľký posun od tradičných médií k digitálnym médiám zo strany vlád a iných úradníkov. V skutočnosti tí, ktorí sa rozhodnú používať digitálne médiá na vedenie kampaní a začatie iniciatív, zaznamenali lepšiu pozitívnu odozvu od svojho publika/cieľovej skupiny. Ľudia preto musia lepšie identifikovať, kedy sú digitálne médiá zmanipulované alebo zaujaté. A čo viac, téma E-Safety sa stáva ešte dôležitejšou kvôli tomu, koľko webových stránok a online platforiem uchováva a používa poskytnuté osobné informácie. Celkovo by väčšina súhlasila s tým, že najefektívnejším spôsobom výučby mediálnej gramotnosti by bola interaktívna pútavá metóda, ktorá nemusí pripomínať štruktúru alebo formu formálneho vzdelávacieho systému.

5. Politické odporúčania

Berúc do úvahy súčasnú politiku, potreby a situáciu v krajinách partnerstva i v celej EÚ, na nasledujúcich stranách navrhuje konzorcium Gamefy akcie a opatrenia, ktoré majú byť prijaté na zlepšenie mediálnej a informačnej gramotnosti v ich krajinách a Európskej únii ako celku.

Slovensko

1. Mediálna gramotnosť môže byť samostatným predmetom alebo súčasťou medzisektorového predmetu. Podľa rámca koncepčného vzdelávania OECD „Budúcnosť vzdelávania a zručností 2030“ môže pridávanie nových predmetov alebo oblastí vzdelávania viesť k preťaženiu učebných osnov, pričom ich začlenenie do existujúcich predmetov sa môže ukázať ako náročné vzhľadom na koncepčnú zložitnosť niektorých z týchto kompetencií. Niektoré dôkazy naznačujú, že učenie kontextovo špecifických predmetov v izolácii nemusí byť efektívne. Vzhľadom na charakter mediálnej gramotnosti a jej prepojenie s inými témami – ako sú ľudské práva – **je lepšie túto oblasť zakomponovať do iných predmetov** (napr. IT, dejepis, občianska výchova a pod.) **a klásť na ňu väčší dôraz**. Tieto predmety by si potom vyžadovali viac času v rozvrhoch škôl.
2. Pomohlo by tiež zahrnúť súbor rôznych kompetencií a relevantných zdrojov do dokumentov vytvorených orgánmi verejnej moci v spolupráci s organizáciami pôsobiacimi v tejto oblasti s cieľom poskytnúť školám usmernenia.

Bulharsko

1. Zaradenie mediálnej výchovy do školských osnov

V súčasnosti sú médiá veľmi rozšírené a integrácia povinného predmetu digitálnej mediálnej gramotnosti do školských osnov je kľúčová pre efektívny rozvoj mládeže aj dospelých. Takáto politika pomôže študentom na jednej strane byť v bezpečí pri surfovaní na internete a na druhej strane, aby budú gramotní v niečom tak dôležitom pre ich budúci rozvoj. Bolo by tiež veľmi prospešné, keby sa takýto predmet začlenil do všetkých stupňov škôl, dokonca aj materských škôl.

2. Výročná správa na objednávku vlády o internetovej bezpečnosti a výkonnosti populárnych online platforiem

Keďže mladí ľudia trávia veľa času na sociálnych médiách a iných populárnych aplikáciách a webových stránkach, takáto správa by bola veľkou pomocou pre rodičov a učiteľov v procese kontroly toho, čo deti a študenti robia na svojich telefónoch, a pri poskytovaní ich bezpečnosti na internete. Správa by mala obsahovať, ktoré platformy predstavujú pre používateľov vysoké riziká, ako aj tipy a pokyny pre bezpečnosť na internete.

3. Vytvorenie národnej organizácie zaoberajúcej sa a podporou digitálnej mediálnej gramotnosti

Takýto národný orgán by sa mal zaoberať: poskytovaním kurzov pre učiteľov/vychovávateľov/pracovníkov s mládežou/rodičov o digitálnej mediálnej gramotnosti; vykonávanie výskumu digitálnej mediálnej gramotnosti, ktorý je ľahko dostupný pre každého; pomoc/vedenie vyššie uvedenej výročnej správy, ako aj realizácia a šírenie ďalších štúdií o vzdelávaní v oblasti mediálnej gramotnosti; práca v spolupráci s inými miestnymi alebo medzinárodnými organizáciami, ktoré sa danou témou zaoberajú; vedenie mediálnych vzdelávacích programov a iniciatív vo forme neformálneho vzdelávania; a viac.

4. Väčšia podpora zo strany vlády rôznym miestnym organizáciám, ktoré sa zaoberajú podporou digitálnej mediálnej gramotnosti

Existuje mnoho miestnych organizácií, mimovládnych organizácií, združení (v oblasti vzdelávania mládeže aj dospelých), centier mládeže a pod., ktoré pracujú na projektoch a skutočne prinášajú zmenu a prispievajú k podpore a výučbe digitálnej mediálnej gramotnosti. Ak vy ich však podporila vláda, výsledok by bol väčší. Napríklad poskytnutie rozpočtu pre tieto miestne orgány na vykonávanie dodatočných činností zameraných na podporu digitálnej mediálnej gramotnosti.

5. Rešpektovanie slobody prejavu ako jedného z hlavných ľudských práv

Digitálna mediálna gramotnosť úzko súvisí so slobodou prejavu a všetky štáty EÚ by mali poskytovať bezplatné médiá, aby boli ľudia povzbudzovaní k tomu, aby sa ozývali a aby ich hlasy boli vypočuté. Podporí sa tak nielen digitálna mediálna gramotnosť, ale aj aktívne občianstvo.

Slovinsko

1. Keďže v slovinských školách neexistuje žiadny konkrétny a samostatný predmet pre mediálnu gramotnosť, odporúčanie by bolo, aby sa mediálna gramotnosť implementovala do formálneho vzdelávacieho systému buď ako samostatný predmet, alebo ako téma zahrnutá v existujúcich predmetoch.
2. Druhým odporúčaním by bola možnosť, že posilnením kombinácie formálneho a neformálneho vzdelávania je mediálna gramotnosť témou, ktorá je pokrytá neformálnym vzdelávaním využívajúcim neformálne metódy. Stále by však bolo ako súčasť formálneho vzdelávania, no realizované vonkajšími neformálnymi pedagógmi. To by tiež znížilo záťaž pre formálnych pedagógov.

Kosovo

1. V dôsledku vyjadreného záväzku počas úvodných konzultácií by sa Úrad pre dobrú správu vecí verejných v Kosove mal v spolupráci s kľúčovými organizáciami občianskej spoločnosti ujať vedenia pri rozhodovaní o organizačnej štruktúre počiatočnej pracovnej skupiny. Počiatočná pracovná skupina bude tiež zodpovedať za dobrovoľné pridelenie reprezentatívneho zainteresovaného subjektu pre každú identifikovanú zainteresovanú skupinu – z jednotlivých zástupcov menšín, tematických expertov, zástupcov priemyslu atď.
2. Počiatočná pracovná skupina bude mať za úlohu rozšíriť strategické a špecifické ciele uvedené vyššie a zostaviť počiatočný zoznam nositeľov pochodne a prispievateľov v každom súbore cieľov. Počiatočná pracovná skupina by mala tiež zabezpečiť, aby všetci potenciálni prispievatelia k strategickým cieľom boli kontaktovaní pred akýmkoľvek pracovným stretnutím a aby sa zúčastnili na procese.
3. Pod dohľadom Úradu pre dobrú správu vecí verejných bude počiatočná pracovná skupina v spolupráci s pracovnými skupinami pre strategické ciele tiež rozvíjať sledovacie mechanizmy pre stratégiu, politiku a implementačný proces. Tieto sledovacie mechanizmy budú slúžiť na zabezpečenie toho, aby proces pokračoval vpred a na sledoval sa pokrok.
4. Po zriadení pracovných skupín pre strategický cieľ a pridelení vedúcich úloh pracovnej skupiny pre strategický cieľ tieto skupiny vypracujú podrobné pracovné plány vrátane vypracovania základných štúdií na dosiahnutie svojich príslušných cieľov.

5. Vyššie uvedený proces by mal zahŕňať všetky kritické zainteresované strany. V prípade nezastúpených marginalizovaných skupín by sa malo vynaložiť veľké úsilie na nájdenie zástupcov marginalizovaných skupín alebo odborníkov, ak by sa ukázalo, že je ťažké zabezpečiť dobrovoľné zastúpenie. Musí sa zabezpečiť začlenenie, aby sa počas tohto procesu riešili potreby tých najzraniteľnejších.
6. Pracovné skupiny pre strategické ciele by mali pred strategickou prácou uskutočniť rozsiahlu informačnú kampaň. Kampaň na zvyšovanie povedomia by mala vzdelávať širokú verejnosť o počiatočných koncepciách MIL, účeloch počiatočnej pracovnej skupiny a strategických pracovných skupín a poskytnúť možnosti na začlenenie spätnej väzby o procese pre všetkých občanov.
7. Všetky skupiny by mali po úvodných pracovných stretnutiach vypracovať podrobné strategické, legislatívne a implementačné plány, ktoré doplnia a/alebo nahradia tento dokument ako počiatočný pozičný dokument o MIL v Kosove.

Grécko

1. Mediálna gramotnosť by mala byť súčasťou oficiálnych školských osnov na rôznych úrovniach (od materských škôl až po stredné školy).
2. Mediálna gramotnosť by mala byť súčasťou učebných osnov na vysokých školách, fakultách alebo katedrách poskytujúcich vzdelávanie v pedagogických odboroch. Veľmi by to pomohlo pri propagácii a ďalšom rozvoji tejto oblasti.

Odporúčania pre celú EÚ

1. Pre skvalitnenie predmetov mediálnej gramotnosti na školách je dôležité poskytnúť predovšetkým kvalitné formálne a neformálne vzdelávanie učiteľom. Prínosné by bolo aj zvýšenie počtu knihovníkov so schopnosťou vyučovať MIL na základných, stredných, školách a vysokých školách.
2. Formálne aj neformálne vzdelávanie by malo venovať pozornosť a poskytovať kompetencie aj z menej tradičných oblastí mediálnej gramotnosti, akou je napríklad filmová gramotnosť.
3. V tejto súvislosti by sa malo rozvíjať a realizovať školenie škooliteľov s osobitným dôrazom na vychovávateľov (učiteľov atď.) o tom, ako aplikovať mediálnu gramotnosť v triedach. To je viac ako potrebné na efektívne uplatňovanie mediálnej a informačnej gramotnosti.

4. Malo by sa podnecovať a podporovať aj vzdelávanie pre dospelých alebo dôchodcov a tých, ktorí spájajú generácie, keďže tieto aktivity sú životne dôležité pre rozvoj mediálnej gramotnej spoločnosti, ale chýbajú k tomu relevantné príležitosti.
5. Je dôležité podporovať aj mediálnu a informačnú gramotnosť tvorcov médií, keďže relevantné kompetencie im pomáhajú v snahe zvýšiť dôveru v médiá a predchádzať, reagovať a riešiť rôzne formy dezinformácií a skreslených obsahov. Téma mediálnej etiky by mala byť doplnená o spoločenskú zodpovednosť vo všeobecnosti.

To všetko by malo byť povinnou súčasťou učebných osnov na vysokých školách, fakultách či katedrách poskytujúcich vzdelávanie v oblasti žurnalistiky, médií, komunikácie či verejných vzťahov. Na základných a stredných školách by sa mohol zaviesť dobrovoľný predmet. Neformálne vzdelávanie by mali poskytovať špecializované mimovládne organizácie, mediálne domy alebo všetky sektory v spolupráci.

1. Občania by mali mať možnosť podieľať sa na produkcii mediálnych výstupov a poskytovať mediálnym producentom spätnú väzbu, pozitívnu i negatívnu. Občania by mali mať možnosť podeliť sa o svoje názory na médiá s tými, ktorí môžu pomôcť podporiť pozitívny vzťah medzi deťmi a médiami: rodičmi, odborníkmi vrátane učiteľov a ostatnými dospelými a mladými ľuďmi.
2. Je dôležité podporovať výskum, semináre a konferencie, ktorých cieľom je spojiť zainteresované strany z rôznych profesií a sektorov, ktoré diskutujú o mediálnej gramotnosti.
3. Malo by sa podporovať a podnecovať rozšírené vytváranie sietí prostredníctvom škôl a mládežníckych centier a spolupráca s verejnými orgánmi.
4. Programy prostredníctvom mimoškolských iniciatív, komunitné programy: možnosti spoločného vyučovania; partnerstvá a prepojenia na formálne vzdelávacie programy, napr. mládežnícke filmové festivaly; webové stránky pre mládež, ziny, verejno-súkromné partnerstvá atď.
5. Mali by sa vytvoriť národné alebo európske stratégie MIL. Proces by mal zahŕňať všetky kritické zainteresované strany, vrátane nezastúpených marginalizovaných skupín, s cieľom riešiť potreby všetkých skupín počas celého procesu. Ak to tak ešte nie je, mediálna gramotnosť by mala byť súčasťou oficiálnych školských osnov na rôznych úrovniach (od materských škôl až po stredné školy).

6. Conclusion

Na základe individuálnych správ z partnerských krajín, ako aj výsledkov kvalitatívneho výskumu realizovaného prostredníctvom fokusových skupín medzi mladými ľuďmi možno konštatovať, že digitálne a mediálne vzdelávanie nie je dostatočné. Hoci mediálna gramotnosť nadobúda stále väčší význam v čoraz väčšom počte krajín, a to najmä v medzipsektorovej podobe, pretrvávajú problematické otázky pre jej rozvoj a pre hodnotenie jej efektívnosti.

Mediálna a informačná gramotnosť je už zakotvená vo formálnych učebných osnovách a všeobecných vzdelávacích plánoch mnohých krajín. Školy môžu realizovať zodpovedajúce predmety rôznymi spôsobmi – poskytnúť len základné alebo pokročilé kompetencie v tejto oblasti. Hlavným problémom však je, že predmety mediálnej gramotnosti na školách sú niekedy až na výnimky podľa rozhovorov s členmi fokusových skupín nekvalitné. V niektorých krajinách ako Kosovo alebo Bulharsko však v školských osnovách úplne chýba.

Neodmysliteľnou súčasťou mediálnej gramotnosti je kritické myslenie, vďaka ktorému ľudia hodnotia hodnovernosť a kvalitu mediálnych správ. Počet príležitostí na neformálne vzdelávanie sa zvyšuje, no zameriava sa najmä na mladých ľudí. Existuje dopyt po nových vzdelávacích príležitostiach a identifikovaných nástrojoch, no bude však dôležité zvýšiť povedomie o týchto príležitostiach a význame mediálnej a informačnej gramotnosti medzi viacerými učiteľmi, školami, mládežníckymi centrami a ďalšími zainteresovanými stranami. Prínosom by bolo aj väčšie zapojenie médií do výchovy k mediálnej gramotnosti vo všeobecnosti a ich spolupráca s mimovládnyimi organizáciami a inštitúciami formálneho vzdelávania. Širšie chápanie mediálnej etiky a spoločenskej zodpovednosti zo strany verejnosti zvyšuje mediálnu gramotnosť, no zároveň núti médiá viac premýšľať o svojom obsahu.

Väčšina aktivít a nástrojov mediálnej gramotnosti v neformálnom sektore sa zameriava na bezpečné používanie internetu a komunikačných technológií, najmä sociálnych médií, zamedzenie šírenia nenávistných prejavov, dezinformácií a rozvoj kritického myslenia. Narastá aj počet aktivít zameraných na pochopenie sveta médií a odhaľovanie dezinformácií, avšak vzdelávanie mediálnych tvorcov v oblasti mediálnej gramotnosti a dôraz na neetické, manipulatívne či neprofesionálne

praktiky (predstavu, že problémom nie sú len fake-news a dezinformácie) v médiách sú stále okrajové témy.

Veľmi efektívnym nástrojom na zvyšovanie mediálnej digitálnej gramotnosti je pozitívne testovaná simulačná hra gaMEfy. Napriek menším problémom s vybranými otázkami až 89 % ľudí uviedlo, že nemajú problém porozumieť obsahu. Respondenti potvrdili, že ich digitálna mediálna gramotnosť sa po zahraní si hry zlepšila.

Veľmi cenné sú aj politické odporúčania navrhnuté partnermi projektu na základe predchádzajúceho výskumu. Ide o súbor národných odporúčaní, ktoré sa v niektorých ohľadoch líšili, pretože vychádzali z rôznych národných skutočností. Podarilo sa však identifikovať aj niekoľko podobností, ktoré sú v publikácii formulované ako celoeurópske politické odporúčania. Jedným z hlavných záverov a odporúčaní je: „Pre skvalitnenie predmetov mediálnej gramotnosti na školách je dôležité poskytnúť predovšetkým učiteľom kvalitné formálne a neformálne vzdelávanie.“

Výsledky projektu Gamefy majú potenciál slúžiť ako základ pre aktivity integrujúce a rozvíjajúce mediálnu gramotnosť v rámci vzdelávacieho systému. Nechajte sa teda inšpirovať a využite naše vzdelávacie nástroje pri práci s mládežou alebo pri zmene politiky v tejto oblasti!