



WP2

Izobraževalne vsebine



Co-funded by
the European Union



To delo je na voljo v okviru EU projekta ADAPTIFY, ki ga izvajajo Le LABA, Coaching Bulgaria Association, SMART IDEA Igor Razbornik s.p., YOUTHFULLY YOURS SK, Flexskill, CIAPE - CENTRO ITALIANO PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

Številka projekta: 2023-1-FR02-KA220-YOU-000161384 pod pogoji [Licence Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).



Co-funded by
the European Union

Financira Evropska unija. Izražena stališča in mnenja pa so samo mnenja avtorjev in ne odražajo nujno stališč in mnenj Evropske unije ali Evropske izvajalske agencije za izobraževanje in kulturo (EACEA). Niti Evropska unija niti EACEA ne moreta biti odgovorni zanj.

Kazalo vsebine

UVOD.....	3
Projekt.....	3
Rezultat.....	4
PRILAGODLJIVOST.....	1
Opredelitev in pomen prilagodljivosti v osebnem in poklicnem življenju.....	1
Opredelitev in pomen prilagodljivosti.....	1
Zakaj je prilagodljivost pomembna.....	1
Učni cilji.....	3
Ključne psihološke teorije, povezane s prilagodljivostjo, in dimenzije prilagodljivosti.....	4
Ključne psihološke teorije, povezane s prilagodljivostjo.....	4
Razsežnosti prilagodljivosti.....	1
Strategije za vključevanje usposabljanja o prilagodljivosti v mladinsko delo.....	2
Povezovanje ekipe.....	3
Skupinska dinamika.....	4
Osebni razvoj.....	1
Pogosti izzivi pri usposabljanju za prilagodljivost in strategije za njihovo premagovanje.....	3
Odpor proti spremembam.....	4
Etični vidiki.....	5
Vključevanje in dostopnost.....	6
Zaključek.....	8
Dodatni viri.....	9
AI ART DESIGN.....	1
Splošna tema modula in cilj.....	1
Povzetek vsebine modula in pomen za učenca.....	1
Učni cilji.....	1
Opredelitev in osnove umetniškega oblikovanja.....	1
Povezava med umetno inteligenco, umetniškim oblikovanjem, ustvarjalnostjo in inovativnim razmišljanjem.....	2
Sodelovalne prakse med ljudmi in umetno inteligenco.....	4
Interakcije umetne inteligence s kulturnimi konteksti, identitetami in družbenimi vprašanji.....	5
Etični vplivi in pravni okviri.....	6
Vključevanje umetnosti umetne inteligence v izobraževalne programe.....	8
Uporaba umetne inteligence v umetniškem oblikovanju za spodbujanje inovativnega razmišljanja in prilagodljivosti.....	11
Prihodnji trendi in inovacije na področju umetne inteligence.....	13
Zaključek.....	15
Dodatni viri.....	15
DIGITALNO PRIPOVEDOVANJE ZGODB.....	17
Kaj je digitalno pripovedovanje zgodb.....	17

Pomen digitalnega pripovedovanja zgodb.....	17
Postopek digitalnega pripovedovanja zgodb.....	19
Pomen digitalnega pripovedovanja zgodb.....	20
Učni cilji.....	21
Digitalno pripovedovanje zgodb za razvoj mladih.....	23
Spoznavanje elementov učinkovitih digitalnih zgodb.....	24
Uvajanje pripovednih tehnik.....	25
Predstavitev formatov pripovedovanja zgodb.....	27
Obvladovanje vključevanja občinstva in učinka zgodbe.....	28
Priporočena orodja in aplikacije za digitalno pripovedovanje zgodb.....	29
Zaključek.....	33
Dodatni viri.....	35

Uvod

Projekt

Cilji: Kaj želite doseči z izvajanjem projekta?

- Opolnomočenje mladih za razvoj kompetenc prilagajanja ter krepitev samozavesti in odpornosti z digitalnim pripovedovanjem zgodb in umetniškim oblikovanjem umetne inteligence.
- Mladinske delavce opremiti z inovativnimi, vključujočimi in privlačnimi pristopi ter orodji za opolnomočenje mladih in pomoč pri soočanju z negotovostjo in hitro spreminjajočim se okoljem.
- Povečanje kakovosti, inovativnosti in priznanja dela mladih z vključevanjem digitalnih orodij, ki so v svetu, ki ga poganja tehnologija, zanimiva za mlade.

Izvajanje: Katere aktivnosti boste izvajali?

- Izobraževalne vsebine za mladinske delavce za učinkovito uporabo digitalnega pripovedovanja zgodb in umetniškega oblikovanja umetne inteligence v dejavnostih neformalnega izobraževanja
- Program usposabljanja za mladinske delavce za uporabo rezultatov projekta v organizacijah, ki se osredotočajo na mlade
- Spletni izobraževalni vir, ki ponuja prilagodljive učne enote za mladinske delavce
- Sistem e-učenja z orodji za samopomoč, ki mladim pomagajo razumeti prilagodljivost in njen pomen
- Zanimivi videoposnetki o digitalnem pripovedovanju zgodb in umetniškem oblikovanju z umetno inteligenco

Rezultati: Katere rezultate in druge izide projekta pričakujete od svojega projekta?

- Izobraževalna vsebina, ki mladinskim delavcem pomaga izboljšati prilagodljivost, samozavest in odpornost mladih s pomočjo digitalnega pripovedovanja zgodb in umetniškega oblikovanja.
- Program usposabljanja, ki zagotavlja popolno metodologijo, oceno potreb in dodatno gradivo za uporabo digitalnega pripovedovanja zgodb in umetnosti umetne inteligence kot orodja za opolnomočenje
- Spletni izobraževalni viri, ki mladinskim delavcem ponujajo enostavno dostopne vsebine za nano učenje Sistem e-učenja, ki mladim pomaga pri premagovanju izzivov okolja VUCA.

Rezultat

Ta rezultat ustreza glavnemu rezultatu delovnega paketa 2.

ADAPTIFY Namen izobraževalnih vsebin je pomagati mladinskim delavcem pri opremljanju mladih z veščinami in odnosi, ki so potrebni za dolgoročni uspeh. Vsebina mladinskim delavcem zagotavlja osnovno znanje o uporabi pristopa digitalnega pripovedovanja zgodb in umetniškega oblikovanja v dejavnostih neformalnega izobraževanja ter njuni uporabi kot orodju za krepitev moči pri premagovanju izzivov ter krepitvi odpornosti, prilagodljivosti in samozavesti. Vsebina daje mladim delavcem smernice, katere metode digitalnega pripovedovanja zgodb so najuspešnejše pri uporabi kot orodja za krepitev moči, zajema vrsto dejavnosti, namenjenih mladim, in ponuja primere doseženih učinkov.

Prilagodljivost

Opredelitev in pomen prilagodljivosti v osebnem in poklicnem življenju

Opredelitev in pomen prilagodljivosti

Prilagodljivost je tema, ki jo dandanes vse pogosteje omenjamo, in to ni presenečenje. V tem hitro spreminjajočem se svetu se moramo znati hitro prilagoditi novim okoliščinam, sprejeti spremembe in razviti nove strategije za spopadanje z razvijajočimi se izzivi.

Naše poslanstvo mladinskih delavcev je, da mlade opremimo z veščinami in načinom razmišljanja, ki so potrebni za samozavestno in odporno krmarjenje v tem dinamičnem okolju. Poleg tega pri delu z mladimi potrebujemo veliko prilagodljivosti, da lahko učinkovito podpiramo njihov razvoj in se odzivamo na njihove različne potrebe.

Kaj je prilagodljivost?

Gre za posameznikovo sposobnost prilagajanja in uspeha v različnih situacijah. Prilagodljivost vključuje prožnost, odprtost in odpornost. Tisti, ki imajo močno prilagodljivost, lahko samozavestno sprejemajo nove ideje, pristope in izzive. Razumevanje pomena prilagodljivosti je ključnega pomena. Izboljšuje reševanje problemov, krepi odpornost in prispeva k splošnemu dobremu počutju.

Zakaj je prilagodljivost pomembna

Prilagodljivost v osebnem življenju

Prilagodljivost je bistvena za premagovanje življenjskih izzivov. Omogoča posameznikom, da se problemov lotevajo z različnih vidikov, kar izboljša

■
sposobnost reševanja problemov. Poleg tega krepi odpornost in omogoča, da se ljudje učinkoviteje vrnejo po neuspehih. Z zmanjševanjem stresa in tesnobe, povezanih z nepričakovanimi spremembami, sposobnost prilagajanja pomembno prispeva k splošnemu duševnemu blagostanju. Na primer, prilagajanje na velike življenjske spremembe, kot so selitev v novo mesto, prilagajanje na spremenjeno družinsko dinamiko ali spoprijemanje z osebno izgubo, zahteva veliko prilagodljivost.

Prilagodljivost v poklicnem življenju

V današnjem dinamičnem poklicnem okolju je sposobnost prilagajanja zelo cenjena. Odpira nove karijerne priložnosti, saj delodajalci raje izbirajo prilagodljive ljudi. Vse pogostejše lahko to vidimo kot zahtevo za delovno mesto ali pa o tem slišimo vprašanja na razgovorih za službo. Ali jih lahko krivimo? S kom bi raje delali: s sodelavcem, ki se je zataknil pri svojem in vedno dela po starem, ali z nekom, ki je odprt za preizkušanje novih stvari in se lahko spopade z vsem, kar mu življenje prinese?

Prilagodljivost spodbuja miselnost za rast, ki je bistvena za učinkovito vodenje. S spodbujanjem sodelovanja in prožnosti prilagodljivost krepi timsko delo in splošno organizacijsko uspešnost.

Primerov prilagodljivosti na delovnem mestu je neskončno, na primer uspešno prehajanje med vlogami, uvajanje novih tehnologij, obvladovanje organizacijskih sprememb in vodenje skupin v obdobjih negotovosti.

Učni cilji

Opredelitev in pomen prilagodljivosti	Psihološke teorije, povezane s prilagodljivostjo	Razsežnosti prilagodljivosti	Strategije za vključevanje usposabljanja o prilagodljivosti v mladinsko delo.
Učenci bodo znali opredeliti prilagodljivost.	Učenci bodo znali prepoznati in opisati ključne psihološke teorije, povezane s prilagodljivostjo.	Učenci bodo razumeli kognitivne, čustvene in vedenjske razsežnosti prilagodljivosti.	Učenci bodo znali razložiti teoretične temelje oblikovanja skupin, skupinske dinamike in osebnega razvoja ter opisati njihovo vlogo pri spodbujanju prilagodljivosti med mladimi.
Učenci bodo razumeli, kako prilagodljivost pomaga pri obvladovanju življenjskih sprememb.	Učenci bodo znali primerjati in primerjati različne psihološke teorije, povezane s prilagodljivostjo.	Učenci bodo znali analizirati vlogo kognitivnih, čustvenih in vedenjskih dejavnikov pri prilagodljivosti.	Učenci bodo znali oblikovati in izvajati dejavnosti za oblikovanje skupin, ki krepijo komunikacijo, zaupanje in spretnosti reševanja težav, ter podpirati skupine v različnih fazah razvoja, da bi povečali njihovo prilagodljivost.

Tabela 1 – Učni cilji modula (Vir: lastna konceptualizacija iz različnih virov)

Ključne psihološke teorije, povezane s prilagodljivostjo, in dimenzije prilagodljivosti

Ključne psihološke teorije, povezane s prilagodljivostjo

V spodnji tabeli je predstavljen pregled ključnih psiholoških teorij, povezanih s prilagodljivostjo na področju mladinskega dela. Ti koncepti so ključnega pomena za pomoč mladim pri premagovanju nesreč, vzpostavljanju pozitivnih odnosov in uresničevanju njihovih potencialov.

Teorija	Ključni koncepti	Glavni sodelavci	Aplikacije	Primeri aplikacij
Teorija kognitivne prilagoditve	- Pozitivne iluzije pomagajo posameznikom pri obvladovanju stresa. - Iskanje smisla v življenjskih dogodkih. - Poskusite ponovno vzpostaviti nadzor in obvladovanje. - Sodelujte pri samoizboljševalnih ocenjevanjih.	Shelley E. Taylor je ameriška psihologinja. Je avtorica knjig in znanstvenih člankov v revijah ter že dolgo vodilna osebnost na dveh podpodročjih, povezanih z njeno osnovno disciplino socialne psihologije: socialno kognicijo in psihologijo zdravja.	- Psihološka odpornost. - Krepitev duševnega zdravja in dobrega počutja. - Spoprijemanje z boleznijo in travmo.	Bolniki z rakom: Bolniki med zdravljenjem ohranjajo optimizem, saj se osredotočajo na svoje prednosti in pretekle uspehe, kar jim pomaga ohraniti pozitivno naravnost in odpornost.
Teorija odpornosti	- Prilagoditveni procesi ob soočanju z nesrečami.	Michael Rutter - opisali so ga kot "očeta otroške psihiatrije";	- Spodbujanje duševnega zdravja in odpornosti.	Obnova po nesreči: Skupnosti se medsebojno podpirajo,

Št. projekta 2023-1-FR02-KA220-YOU-000161384

	- Pomen podpornih okolij in odnosov. - Vzajemno delovanje med posameznikovimi lastnostmi in zunanjimi viri.	Norman Garmezy - na začetku se je ukvarjal z etiologijo shizofrenije, pozneje pa je najbolj znan po svojem delu o tveganju, odpornosti, stresu in spoprijemanju v razvoju otrok; Emmy Werner - ameriška razvojna psihologinja, znana po svojih raziskavah o tveganju in odpornosti pri otrocih; Ann Masten - predstavi koncept "običajne magije" in pokaže, da je odpornost običajen, naravno prisoten proces, ki ga je mogoče spodbujati s podpornimi okolji in odnosi.	- Razvoj intervencij za ogrožene otroke. - Obnovitev po nesreči.	si delijo vire in se skupaj obnavljajo, kar spodbuja občutek odpornosti in kolektivnega okrevanja.
Miselna naravnost za rast	- Vera v možnost razvoja s prizadevanji. - Sprejemanje izzivov in učenje iz neuspehov.	Carol Dweck je ameriška psihologinja. Znana je po svojem delu o motivaciji in načinu razmišljanja.	- Izobraževalna okolja za izboljšanje motivacije in uspešnosti učencev. - Osebni razvoj.	Izboljšanje izobraževanja: Učitelji hvalijo trud in proces ("Res si se potrudil!") in ne prirojenih sposobnosti ("Ti si tako

Št. projekta 2023-1-FR02-KA220-YOU-000161384

	- Vrednotenje truda pred prirojenimi sposobnostmi.		- Rast na delovnem mestu.	pameten!") ter spodbujajo vztrajnost in ljubezen do učenja.
Čustvena inteligenca	- Samozavedanje svojih čustev. - Samoregulacija za nadzor impulzov. - Motivacija, ki jo poganjajo čustva. - Empatija do čustev drugih. - socialne veščine za upravljanje odnosov.	<u>Daniel Goleman</u> - psiholog in avtor knjige Čustvena inteligenca. Spremenil je način, kako svet izobražuje otroke, se povezuje z družino in prijatelji, vodi in posluje.	- Izboljšanje izobraževalnih rezultatov s pomočjo socialno-čustvenega učenja (SEL). - Krepitev vodenja in timskega dela na delovnem mestu. - Upravljanje osebnih odnosov.	- Usposabljanje za vodenje: programi v podjetjih usposablajo vodje za prepoznavanje in uravnavanje čustev, sočustvovanje z zaposlenimi in učinkovito upravljanje dinamike v skupini, kar vodi k bolj povezovalnemu in produktivnemu delovnemu okolju.

Tabela 2 – Ključne psihološke teorije, povezane s prilagodljivostjo (Vir: lastna konceptualizacija iz različnih virov)

Razsežnosti prilagodljivosti

Preučimo razsežnosti prilagodljivosti.

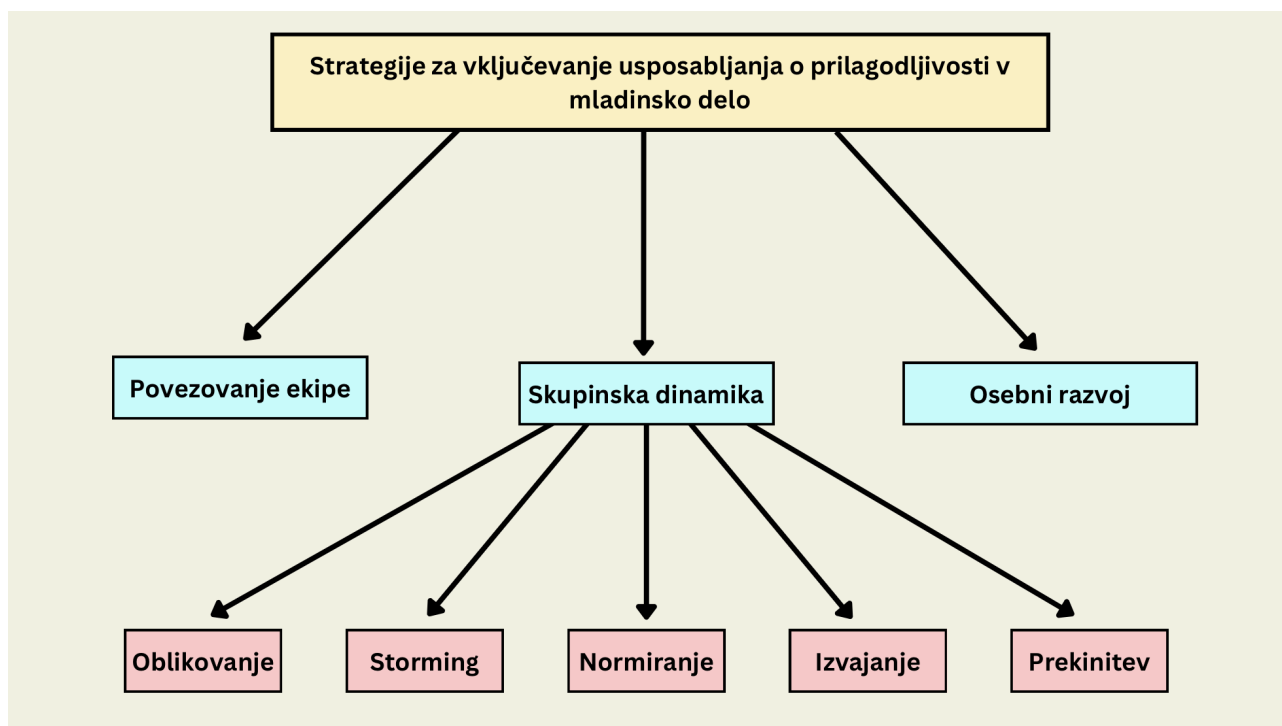
Prilagodljivost je kompleksna lastnost, ki zajema tri glavne razsežnosti.

Njihovo razumevanje lahko pomaga pri prepoznavanju, kako se posamezniki spopadajo s spremembami in izzivi. Vsi nimajo vseh treh razsežnosti prilagodljivosti - kognitivne, čustvene in vedenjske. Na te lastnosti vplivajo tako prirojene značilnosti kot zunanji dejavniki, vsekakor pa jih je mogoče sčasoma razviti.

- **Kognitivna razsežnost:** Kognitivna komponenta: vključuje način, kako posamezniki razmišljajo in obdelujejo informacije. Vključuje kritično in ustvarjalno razmišljanje, reševanje problemov in odločanje v negotovosti. Čeprav so nekateri ljudje na teh področjih naravno odlični, lahko kognitivno prilagodljivost izboljšamo z izobraževanjem, prakso in različnimi izkušnjami. Z vključevanjem v dejavnosti, ki izzivajo sposobnosti reševanja problemov in posameznike izpostavljajo različnim stališčem, lahko okrepimo kognitivno prilagodljivost.
- **Čustvena razsežnost:** To vključuje način, kako posamezniki obvladujejo svoja čustva kot odziv na spremembe, vključno z uravnavanjem čustev, obvladovanjem stresa in ohranjanjem pozitivnega pogleda. Čustvena prilagodljivost je pogosto tesno povezana s čustveno inteligenco, ki jo je mogoče razvijati. Tehnike, kot so čuječnost, strategije obvladovanja stresa in prakse čustvenega uravnavanja, lahko izboljšajo, kako posameznik obvladuje čustva. Ključno vlogo pri razvoju čustvene odpornosti imajo tudi podporni odnosi in pozitivno okolje.

- **Vedenjska razsežnost:** Ta dimenzija vključuje proaktivne ukrepe, odprtost za nove izkušnje in prilagodljivo vedenje. Vedenjska prilagodljivost pomeni odzivanje na nove situacije, preizkušanje novih pristopov in učenje iz izkušenj za izboljšanje prihodnjih odzivov. Odprtost za nove izkušnje in proaktivno učno vedenje je mogoče gojiti s stalnim učenjem in izpostavljenostjo novim situacijam. Spodbujanje miselnosti, ki izzive obravnava kot priložnosti za rast, in pripravljenost na preizkušanje novih pristopov sta ključni praksi, ki krepita vedenjsko prilagodljivost.

Strategije za vključevanje usposabljanja o prilagodljivosti v mladinsko delo



Slika 1 – Strategije za vključevanje usposabljanja o prilagodljivosti v mladinsko delo (Vir: lastna konceptualizacija iz različnih virov)

V razvijajočem se področju mladinskega dela je usposabljanje za prilagajanje postalo temelj za razvoj odpornih in sposobnih mladih posameznikov. To

usposabljanje je mogoče učinkovito vključiti s poudarkom na oblikovanju skupine, skupinski dinamiki in osebnem razvoju. Ti medsebojno povezani koncepti skupaj povečujejo sposobnost mladih, da se znajdejo in uspevajo v spreminjajočih se okoljih.

Povezovanje ekipe

Vsak mladinski delavec v programe, ki jih pripravlja, vključi vaje za krepitev ekipe in mnoge od njih zna na pamet. Nekatere najbolj značilne, ki jih je vsak od nas že uporabil ali jih je vsaj enkrat videl, so npr: "Dve resnici in laž", "Človeški voz" in "Padec zaupanja".

Tu ne bomo razpravljali o teh dejavnostih. Za namen tega priročnika si bomo to ogledali z bolj teoretičnega vidika tega bistvenega dela vsakega usposabljanja.

Povezovanje ekipe se nanaša na dejavnosti in vaje, namenjene krepitevi socialnih odnosov, opredelitvi vlog in izboljšanju sodelovanja v skupini. To pomaga pri ustvarjanju okolja, v katerem se lahko razvija prilagodljivost. Učinkovita gradnja skupine izboljšuje komunikacijske spretnosti, gradi zaupanje in spodbuja sposobnost reševanja problemov, kar je vse bistveno za prilagajanje novim izzivom in okoliščinam.

Dejavnosti za povezovanje ekipe pogosto vključujejo interaktivno in izkustveno učenje, kot so skupinski izzivi, igranje vlog in vaje, ki temeljijo na scenarijih. Te dejavnosti simulirajo resnične življenjske situacije, v katerih morajo člani skupine sodelovati in prilagajati svoje strategije, s čimer se poveča njihova prilagodljivost. Glede na študije strukturirane intervencije za oblikovanje timov znatno izboljšajo uspešnost in učinkovitost timov, saj

spodbujajo boljšo medosebno dinamiko in sposobnost kolektivnega reševanja problemov.



Slika 2 – Predstavitev oblikovanja ekipe (Vir: Canva's image library)

Skupinska dinamika

Kot mladinski delavci moramo razumeti procese v naših skupinah. Model skupinske dinamike Brucea Tuckmana razčlenjuje razvoj skupine na pet stopenj: Oblikovanje, burja, normiranje, izvajanje in prekinitev.

To razumevanje nam pomaga, da se lažje prilagajamo dinamiki skupine ter zagotavljamo podporo in vodenje, ki ju naše skupine potrebujejo na vseh stopnjah. Razumevanje in uporaba teh stopenj vodita k večji uspešnosti pri oblikovanju skupin, boljšemu reševanju konfliktov, boljši komunikaciji in večji povezanosti skupine.

V spodnji preglednici so opisane posebnosti vsake faze, njihov pomen za mladinske delavce, način odzivanja in prilagajanja ter drugi pomembni vidiki.

Št. projekta 2023-1-FR02-KA220-YOU-000161384

FAZA	Posebnosti	Pomen za mladinske delavce	Kako se odzvati in prilagoditi	Drugi pomembni vidiki
Oblikovanje	- Vljudnost in zadržano vedenje. - Spoznavanje drug drugega.	- Vzpostavite začetni stik s skupino. - Ustvarite prijazno okolje.	- Poskrbite za lažje predstavljanje. - Uporabite ledolomilce, da zmanjšate napetost.	- Postavite jasna pričakovanja. - Zgodaj določite cilje skupine.
Storming	- Konflikti in konkurenca. - Izražanje individualnosti.	- Spodbujajte odprto komunikacijo. - Zgodnje reševanje sporov.	- Konstruktivno obvladovanje konfliktov. - Spodbujajte odprte razprave.	- Bodite potrpežljivi in razumevajoči. - Spodbujanje spoštovanja med člani.
Normiranje	- Določitev normativov. - Večja kohezija.	- Postavite jasne cilje skupine. - Okrepite pozitivno vedenje.	- Okrepite pozitivno vedenje. - Pomagajte določiti jasne cilje in pričakovanja.	- Spodbujajte vključevanje. - Spodbujajte skupinsko sodelovanje.
Izvajanje	- Visoka funkcionalnost. - Sodelovanje pri doseganju ciljev.	- Zagotavljanje stalne podpore. - Ohranite zagon skupine.	- Zagotavljanje podpore in vodenja. - Ohranite zagon.	- Praznujte dosežke. - Spodbujajte nadaljnje sodelovanje.

Št. projekta 2023-1-FR02-KA220-YOU-000161384

Prekinitev	- Razpustitev skupine. - Razmislek o dosežkih.	- Omogočite pozitiven zaključek. - Spodbujajte razmišljanje in učenje.	- Pomagajte članom razmisliti o izkušnjah. - Zagotovite pozitivno zaprtje.	- Načrtujte prihodnje sodelovanje. - Zagotovite možnosti za povratne informacije.
------------	--	--	--	---

Tabela 3 – Skupinska dinamika (Vir: lastna konceptualizacija iz različnih virov)

Za uspešno timsko delo je ključnega pomena razumeti ta proces. Posebno pozornost je treba nameniti začetku timskega procesa, vložiti čas in pozornost v potrebe vsakega udeleženca, kar je predpogoj za poznejše uspešno sodelovanje. Zavestno izpuščanje katere koli faze lahko zmoti vsebino in bistvo.

Ta fazni model poudarja tudi vpliv novih, pozneje prispelih ali pogosto spreminjajočih se članov skupine. Novi člani morajo skozi faze razvoja tima iti posamično, medtem ko lahko novo oblikovani tim težko sprejme nove udeležence.

Osebni razvoj

Osebnostni razvoj je vseživljenjska pot, ki posamezniku omogoča, da doseže svoj polni potencial. Pri mladinskem delu je osebni razvoj bistvenega pomena za spodbujanje prilagodljivosti, saj mladim pomaga obvladovati čustva, razvijati miselnost rasti in se naučiti tehnik obvladovanja stresa.

Da bi v naših programih podprli osebni razvoj mladih, lahko vključimo dejavnosti, ki krepijo samozavedanje, čustveno inteligenco in osebne spretnosti.

Prilagodljivost pomembno vpliva na duševno zdravje in dobro počutje.

Vključuje tri razsežnosti, ki smo jih omenili prej. Večja prilagodljivost vodi k boljšim rezultatom na področju duševnega zdravja, kot sta večje zadovoljstvo z življenjem in manjši stres. Poleg tega močna socialna podpora povečuje pozitivne učinke prilagodljivosti na duševno počutje. Razvijanje veščin prilagodljivosti z izobraževanjem in podpornim okoljem lahko spodbuja odpornost in učinkovito obvladovanje stresa.

Koncepti oblikovanja skupine, skupinske dinamike in osebnega razvoja so med seboj tesno povezani pri spodbujanju prilagodljivosti. Dejavnosti za gradnjo skupine izboljšujejo komunikacijo in zaupanje, ki sta bistvena za učinkovito skupinsko dinamiko. Pozitivna skupinska dinamika pa ustvarja spodbudno okolje, v katerem lahko osebni razvoj uspeva. Ko posamezniki razvijajo svoje osebne spretnosti, prispevajo k močnejši skupinski dinamiki in učinkovitejšemu oblikovanju skupine, kar ustvarja okrepitveni krog rasti in prilagodljivosti.

Za mladinske delavce vključevanje teh elementov v programe pomeni, da mladim omogočijo, da sodelujejo v skupinskih dejavnostih, razmišljajo o svojih izkušnjah in nenehno razvijajo svoje osebne spretnosti. Ta celostni pristop zagotavlja, da so mladi pripravljeni na spopadanje s trenutnimi izzivi in opremljeni za samozavestno in odorno prilagajanje prihodnjim spremembam.

Študija primera 1: Vključitev novega člana v obstoječo skupino

Mladinski delavec vodi vrsto delavnic. Skupina je trenutno na sedmem srečanju, ko se ji želi pridružiti nov član. Ta novi član je že prej sodeloval v seriji delavnic, vendar je v preteklosti prenehal sodelovati že na šestem srečanju. Mladinski delavec se odloči, da mu dovoli, da se pridruži trenutni skupini.

Skupino sestavlja 12 mladih posameznikov, starih od 16 do 18 let, ki so skupaj opravili šest srečanj in napredovali skozi faze oblikovanja, burje in normiranja. Zdaj so v fazi izvajanja.

Izziv:

Vključiti novega člana, ne da bi pri tem motili dinamiko in napredek skupine.

Slika 3 – Študija primera št.1: Vključevanje novega člana v obstoječo skupino (Vir: lastna konceptualizacija iz različnih virov)

Rešitev: Za vključitev novega člana v skupino, ki že dobro sodeluje, je pomembno, da postopek poteka previdno. Najprej je treba priznati, da je skupina v fazi izvajanja, ko dobro deluje in razume vloge drug drugega. Preden doda novega člana, naj se mladinski delavec s skupino odkrito pogovori o tem, da je treba ohraniti njihov dober napredek in hkrati sprejeti novinca.

Ko se skupini pridruži nov član, se lahko skupina začasno vrne v fazo oblikovanja, v kateri mora na novo razumeti vloge in pravila skupine.

Mladinski delavec mora pomagati tako, da novemu članu razloži, kaj se od njega pričakuje, in pozorno opazuje skupino, da bi obvladal morebitne težave in jih hitro rešil.

Mladinski delavec mora organizirati dejavnosti, ki krepijo timsko delo in utrjujejo pozitivna dejanja, da bi skupini pomagal pri ponovnem nemotenem delu. Ko začne skupina ponovno dobro sodelovati, jo je treba usmerjati, da se ponovno osredotoči na svoje cilje. Mladinski delavec mora ves ta čas nuditi podporo in redno preverjati, ali se novi član prilagaja, ne da bi kakor koli oviral napredek skupine.

Pogosti izzivi pri usposabljanju za prilagodljivost in strategije za njihovo premagovanje

Kot smo že omenili, je usposabljanje za prilagodljivost danes ključnega pomena. S seboj prinaša vrsto izzivov. Če jih razumemo in se naučimo, kako jih premagati, lahko ustvarimo učinkovitejše, vključujoče in dostopnejše

programe usposabljanja. Da bi to dobro opravili, moramo obravnavati etična vprašanja, ki so povezana s takšnim usposabljanjem, in tako zagotoviti, da je pošteno in vključujoče za vse. Dajanje dobrega zgleda se začne z ustvarjanjem programov, v katerih se vsi počutijo dobrodošle.



Slika 4 – Pogosti izzivi pri prilagodljivosti usposabljanja (Vir: lastna konceptualizacija iz različnih virov)

Odpor proti spremembam

Odpor do sprememb je pomembna ovira pri usposabljanju za prilagajanje. Ljudje imajo pogosto raje znane rutine in se lahko počutijo ogrožene zaradi novih idej ali metod. Ta odpor lahko izhaja iz strahu pred neznanim, nerazumevanja ali zaznanih tveganj, povezanih s spremembami.

Razvijte strategije za premagovanje odpora in spodbujanje miselnosti za rast. To je mogoče doseči z ustvarjanjem podpornega okolja, v katerem se udeleženci počutijo varne pri izražanju svojih pomislekov, in s prikazom prednosti prilagodljivosti. Uporaba motivacijskih tehnik in prikaz dejanskih primerov uspešne prilagodljivosti lahko pomagata ublažiti odpor.

Etični vidiki

Upoštevanje etičnih vidikov je ključnega pomena za zagotovitev, da so programi usposabljanja pravični in vključujoči. To pomeni, da je treba spodbujati strpnost in spoštovanje vseh, ne glede na njihovo ozadje.

Strategije:

- Vključevanje:

Zagotovite, da bo vaše usposabljanje dostopno vsem mladim, tudi invalidom ali mladim iz različnih okolij. Ustvarite okolje, v katerem lahko vsi polno sodelujejo in se počutijo cenjene.



Slika 5 – Predstavitev vključenosti (Vir: knjižnica slik canva)

- **Kulturna občutljivost:**

Gradivo za usposabljanje prilagodite tako, da bo ustrezno in spoštljivo za različne kulture. Vključite primere in scenarije, ki odražajo različna okolja udeležencev.

- **Spoštovanje raznolikosti:**

Spodbujati vključujoče okolje s spoštovanjem in vključevanjem različnih verskih, rasnih, spolnih in etničnih ozadij. Tako se bodo vsi počutili cenjene in spoštovane.

Vključevanje in dostopnost

Zagotovite, da je vaše usposabljanje vključujoče in dostopno, kar zagotavlja, da imajo vsi udeleženci enake možnosti za koristi.

Strategije:

- **Izvajanje revizij dostopnosti:** Redno preverjajte dostopnost gradiva za usposabljanje, prizorišč in platform. Zagotovite, da fizični prostori in digitalna vsebina izpolnjujejo standarde dostopnosti, kot so Smernice za dostopnost spletnih vsebin (WCAG).
- **Zagotovite podporne tehnologije:** Poskrbite, da bodo pomožne tehnologije, kot so bralniki zaslona in slušni aparati, na voljo in bodo delovale. Pri zagotavljanju teh virov sodelujte s tehnološkimi podjetji ali invalidskimi službami.
- **Ustvarite dostopno vsebino:** Pripravite gradivo za usposabljanje v različnih oblikah, kot so brajice, veliki tisk in zvok. V videoposnetke vključite podnapise, da boste zagotovili dostop do vsebine za vse.

- Izvajanje univerzalne zasnove učenja (UDL): Uporabite načela UDL za ustvarjanje prilagodljivih učnih okolij. Udeležencem omogočite različne načine vključevanja, razumevanja in izražanja znanja.
- Redne povratne informacije in izboljšave: Zberite povratne informacije o dostopnosti od udeležencev in jih uporabite za izboljšanje svojih programov usposabljanja. Stalna povratna zanka zagotavlja, da so vaši ukrepi učinkoviti in se odzivajo na potrebe udeležencev.

Študija primera 2: Vključevanje v mladinski program skupnosti

Kontekst: Mladinski delavec vodi skupnostni program za najstnike, namenjen razvoju življenjskih veščin. Udeleženci prihajajo iz različnih kulturnih okolij, med njimi so tudi posamezniki s telesno oviranostjo.

Izziv: Zagotoviti, da lahko vsi udeleženci, ne glede na njihovo ozadje ali sposobnosti, v celoti sodelujejo in imajo koristi od programa.

Slika 6 – Študija primera št. 2: Vključevanje v mladinski program skupnosti (Vir: lastna konceptualizacija iz različnih virov)

Rešitev: Mladinski delavec se mora osredotočiti na vključenost, dostopnost in spoštovanje raznolikosti, da bi zagotovil, da lahko vsi udeleženci v celoti izkoristijo mladinski program skupnosti. Mladinski delavec mora ustvariti spodbudno okolje, v katerem lahko udeleženci izrazijo svoje pomisleke, ter s primeri iz resničnega življenja in motivacijskimi tehnikami prikazati prednosti vključenosti in spodbujati pozitiven odnos do sprememb. Program mora biti pravičen in vključujoč, tako da prilagodi gradivo za spoštovanje različnih kultur, zagotovi dostopnost za vse in spodbuja spoštovanje različnih okolij, da se vsi počutijo cenjene. Mladinski delavec mora redno preverjati dostopnost,

zagotavljati podporne tehnologije, ustvarjati vsebine v več oblikah in uporabljati načela univerzalnega oblikovanja za učenje. Nenehno zbirajte povratne informacije za izboljšanje programa.

Zaključek

V našem prvem modulu smo vam poskušali predstaviti najpomembnejše teorije in strategije, povezane s prilagodljivostjo.

Raziskali smo ključne psihološke teorije, ki dokazujejo, kako pomembno je, da smo prilagodljivi v načinu razmišljanja, čustvovanja in delovanja.

Omenili smo praktične strategije za spodbujanje prilagodljivosti z vajami za oblikovanje ekipe, razumevanjem skupinske dinamike in osredotočanjem na osebni razvoj.

Ugotovili smo, da lahko spodbujanje podpornega okolja in samozavedanja izboljša duševno zdravje in dobro počutje.

Poleg tega smo poudarili, kako pomembno je, da so ti programi usposabljanja vključujoči in dostopni vsem, da bodo lahko vsi mladi izkoristili ta bistvena znanja.

Naša vloga kot mladinskih delavcev je, da te koncepte povežemo z nastajajočimi trendi. Vidimo, kako se izobraževanje o prilagodljivosti prepleta z napredkom na področju umetne inteligence in digitalnih orodij. Umetna inteligenca revolucionarno spreminja ustvarjalni svet. Digitalno pripovedovanje zgodb postaja vse bolj priljubljeno. To spreminja način poučevanja in učenja. Z vključevanjem teh tehnoloških napredkov v izobraževalna okolja mladim pomagamo razviti ključne spretnosti, ki so potrebne za krmarjenje in uspeh v nenehno razvijajočem se tehnološkem okolju. Ta povezava med izobraževanjem o prilagodljivosti in inovacijami

umetne inteligence poudarja, da moramo sebe in mlade, s katerimi delamo, opremiti z veščinami za uspeh v tehnološko usmerjeni prihodnosti, kar nam zagotavlja, da se bomo lahko vsi samozavestno in odporno spopadali z izzivi in priložnostmi, ki nam bodo prišli na pot.

Dodatni viri

- [Adaptability: A key capacity whose time has come](#) ([Frontiers](#))
- [A Guide to Integrating Positive Youth Development into Workforce Training Settings](#)
- [Corey L M Keyes - Risk and Resilience in Human Development: An Introduction](#)
- [The Importance of Adaptability](#)
- [How to Deal with Resistance to Change](#)
- [Ethics - Examining Ethical Issues When Working with Youth](#)

AI Art Design

Splošna tema modula in cilj

Dobrodošli v modulu AI Art Design projekta ADAPTIFY! Modul AI Art Design združuje moč umetne inteligence s človeško ustvarjalnostjo, da bi ustvaril inovativna in razmišljujoča umetniška dela. V tem modulu se bomo poglobili v osnove umetne inteligence na področju umetniškega oblikovanja in poudarili njeno vlogo pri spodbujanju inovativnega razmišljanja in prilagodljivosti pri mladih. Ob koncu tega modula boste usposobljeni za usmerjanje in navdihovanje mladih pri raziskovanju vznemirljivega sveta umetnosti umetne inteligence.

Povzetek vsebine modula in pomen za učenca

Ta modul zagotavlja celovit pregled umetniškega oblikovanja umetne inteligence, začenši z njegovo opredelitvijo in osnovnimi načeli. Nato bomo raziskali dinamično vzajemno delovanje med umetno inteligenco in človeškimi umetniki, sodelovalne prakse ter kulturne in družbene posledice umetnosti, ustvarjene z umetno inteligenco. Modul obravnava tudi etična vprašanja, pravne okvire in vključevanje umetnosti umetne inteligence v izobraževalne programe. Na koncu se bomo ozrli v prihodnost in se seznanili s prihodnjimi trendi in inovacijami na področju umetniškega oblikovanja umetne inteligence.

Učni cilji

Ob koncu tega modula bodo udeleženci znali:

- **Opreделите in razumite osnove umetniškega oblikovanja**, vključno z njegovim razvojem, tehnikami in uporabo.
- **Spoznajte, kako tehnologija umetne inteligence vpliva na ustvarjalne procese v umetniškem oblikovanju in jih izboljšuje** ter spodbuja inovativno razmišljanje.
- **Razumevanje različnih načinov sodelovanja z umetno inteligenco pri ustvarjanju umetnosti**, vključno s soustvarjanjem in povečanjem človeške ustvarjalnosti.
- **Analizirati, kako umetnost umetne inteligence odraža različne kulturne identitete in družbena vprašanja ter se z njimi povezuje**, ter spodbujati kulturno zavest in občutljivost.
- **Oceniti etične vidike, kot so avtentičnost, avtorstvo, pristranskost in kulturna prisvojitve v umetnosti umetne inteligence**, ter razumeti ustrezne pravne okvire in pravice intelektualne lastnine.
- **Raziščite možnosti uporabe umetne inteligence za spodbujanje inovativnega razmišljanja in prilagodljivosti pri mladih.**
- **Razpravljajte o prihodnjih trendih in inovacijah na področju umetne inteligence**

Št. projekta 2023-1-FR02-KA220-YOU-000161384

Opredelitev in osnove umetniškega oblikovanja	Ustvarjalno in inovativno razmišljanje	Sodelovalne prakse z umetno inteligenco	Kulturne in družbene interakcije	Etični in pravni vidiki
Udeleženci bodo znali pojasniti, kaj je umetniško oblikovanje umetne inteligence, vključno z njegovim razvojem, tehnikami in uporabo.	Udeleženci bodo spoznali, kako tehnologija umetne inteligence vpliva na ustvarjalne procese v umetniškem oblikovanju in jih izboljšuje ter spodbuja inovativno razmišljanje.	Udeleženci bodo razumeli različne načine sodelovanja z umetno inteligenco pri ustvarjanju umetnosti, vključno s soustvarjanjem in povečanjem človeške ustvarjalnosti.	Udeleženci bodo analizirali, kako umetnost umetne inteligence odraža različne kulturne identitete in družbena vprašanja ter kako z njimi komunicira, s čimer bodo spodbujali kulturno zavest in občutljivost.	Udeleženci bodo ocenili etične vidike, kot so avtentičnost, avtorstvo, pristranskost in kulturna prisvojitve v umetnosti umetne inteligence, ter razumeli ustrezne pravne okvire in pravice intelektualne lastnine.
Razumevanje osnovnih načel in tehničnih vidikov ustvarjanja umetne inteligence.	Odkrijte, kako lahko orodja umetne inteligence spodbudijo nove oblike umetniškega izražanja in inovativnega razmišljanja.	Razvijte spretnosti za učinkovito soustvarjanje z orodji umetne inteligence in povečanje človeške ustvarjalnosti.	Spoznajte kulturni vpliv umetnosti, ki jo ustvarja umetna inteligenca, in njeno vlogo pri reševanju družbenih vprašanj.	Spoznajte izzive avtentičnosti, avtorstva in pristranskosti v umetnosti umetne inteligence ter razumite ustrezne pravne okvire in pravice intelektualne lastnine.
Spoznajte zgodovinski razvoj in evolucijo umetniškega oblikovanja umetne inteligence.	Preučite povezavo med umetno inteligenco, umetniškim oblikovanjem, ustvarjalnostjo in inovativnim razmišljanjem.	Raziščite prakse sodelovanja med ljudmi in umetno inteligenco pri ustvarjanju umetnosti.	Preučite interakcije umetne inteligence s kulturnimi konteksti, identitetami in družbenimi vprašanji na podlagi študij primerov in primerov iz resničnega sveta.	Razpravljajte o etičnih posledicah umetnosti umetne inteligence, vključno s kulturno prisvojitvijo in pravnimi vidiki.

Št. projekta 2023-1-FR02-KA220-YOU-000161384

Spoznajte ključne tehnologije umetne inteligence in njihovo uporabo v umetnosti.	Spodbujanje inovativnega razmišljanja s praktično uporabo umetne inteligence pri umetniškem oblikovanju.	Izboljšajte človeško ustvarjalnost s sodelovanjem z umetno inteligenco.	razvijanje kulturne zavesti in občutljivosti z umetniškimi projekti AI.	obravnavanje etičnih dilem pri ustvarjanju in distribuciji umetnosti, ki jo ustvarja umetna inteligenca.
analizirati možnosti in omejitve umetne inteligence pri umetniškem ustvarjanju.	uporaba inovativnih metod umetniškega oblikovanja umetne inteligence za spodbujanje ustvarjalnega reševanja problemov in prilagodljivosti.	spodbujanje sodelovanja med umetno inteligenco in umetniki za večjo ustvarjalnost in inovativnost.	Spodbujanje kulturne raznolikosti in globalne ozaveščenosti z umetnostjo umetne inteligence.	Obvladajte zapletenost pravic intelektualne lastnine, povezanih z umetnostjo, ustvarjeno z umetno inteligenco.

Tabela 4 – Učni cilji (Vir: lastna konceptualizacija iz različnih virov)

Opredelitev in osnove umetniškega oblikovanja

Umetniško oblikovanje z umetno inteligenco vključuje uporabo tehnologij umetne inteligence za ustvarjanje umetniških del. To področje ima korenine v zgodnjih poskusih z računalniško ustvarjeno umetnostjo v šestdesetih letih prejšnjega stoletja in se je od takrat močno razvilo. Danes umetniško oblikovanje z umetno inteligenco zajema široko paleto pristopov in tehnik.

Ključne tehnologije umetne inteligence pri ustvarjanju umetnosti

- **Generativna adverzijska omrežja (GAN):** GAN so sestavljene iz dveh nevronske mreže - generatorja in diskriminatorja - ki delujeta v tandemu. Generator ustvarja slike, diskriminator pa ocenjuje njihovo pristnost. S tem postopkom lahko mreže GAN ustvarijo zelo realistične in izvirne slike.
- [1. www.intellectyx.com](http://www.intellectyx.com)
- www.intellectyx.com
- [2. vista-dev.basf.com](http://vista-dev.basf.com)
- vista-dev.basf.com
- **Prenos nevronskega sloga:** Ta tehnika prenaša slog ene slike na vsebino druge. Z ločevanjem in ponovnim združevanjem predstavitve sloga in vsebine slik lahko umetna inteligenca ustvari edinstvena in vizualno presenetljiva umetniška dela.
- **Evolucijski algoritmi:** Ti algoritmi posnemajo naravno selekcijo, da se slike razvijajo skozi generacije. Z začetkom naključne populacije slik ter uporabo operacij izbire in mutacije lahko umetna inteligenca ustvari nepričakovane in ustvarjalne rezultate.

Uporaba umetne inteligence pri ustvarjanju umetnosti

- **Ustvarjanje realističnih slik in portretov:** Umetna inteligenca lahko ustvari fotorealistične slike in portrete, ki jih je težko razlikovati od fotografij.
- **Ustvarjanje abstraktne in nereprezentativne umetnosti:** Umetna inteligenca lahko ustvarja abstraktno in nereprezentativno umetnost, ki raziskuje nove oblike vizualnega izražanja.
- **Pomoč pri ustvarjalnem procesu:** Umetna inteligenca lahko umetnikom ponudi orodja za ustvarjanje idej, raziskovanje različnih slogov in avtomatizacijo ponavljajočih se opravil.
- **Ustvarjanje interaktivnih in potopitvenih umetniških doživetij:** Umetno inteligenco je mogoče uporabiti za ustvarjanje interaktivnih instalacij in izkušenj v navidezni resničnosti, ki gledalce pritegnejo na nove in vznemirljive načine.

Povezava med umetno inteligenco, umetniškim oblikovanjem, ustvarjalnostjo in inovativnim razmišljanjem

Umetna inteligenca spreminja ustvarjalni proces, saj umetnikom ponuja nova orodja in tehnike za umetniško izražanje. Deluje kot katalizator inovativnega razmišljanja, ki umetnike spodbuja k raziskovanju neznanih območij in preizkušanju običajnih umetniških meja. Algoritmi umetne inteligence lahko analizirajo obsežne podatkovne zbirke slik in slogov ter umetnikom ponujajo navdih in spoznanja, ki bi sicer ostala skrita.

Primeri vpliva umetne inteligence na ustvarjalnost

- **Projekt "Naslednji Rembrandt":** Pri tem prelomnem projektu je umetna inteligenca analizirala Rembrandtova dela in ustvarila novo

sliko v njegovem slogu, s čimer je pokazala potencial umetne inteligence za razširitev zapuščine priznanih umetnikov.

- **Glasba, ki jo ustvarja umetna inteligenca:** Algoritmi umetne inteligence lahko skladajo izvirno glasbo različnih žanrov, s čimer premikajo meje glasbene ustvarjalnosti in ponujajo nove možnosti za sodelovanje med ljudmi in stroji.
- **Poezija, ki jo poganja umetna inteligenca:** umetna inteligenca lahko ustvarja pesmi, ki vzbujajo čustva in izpodbijajo tradicionalne predstave o avtorstvu, kar sproža razprave o naravi ustvarjalnosti in vlogi umetne inteligence pri umetniškem izražanju.
- **Interaktivne umetniške instalacije z umetno inteligenco:** umetno inteligenco je mogoče uporabiti za ustvarjanje potopljivih in interaktivnih umetniških instalacij, ki se odzivajo na vhodne podatke gledalcev in tako brišejo meje med umetnikom, umetniškim delom in občinstvom.

Ti primeri kažejo, kako je lahko umetna inteligenca močno orodje za spodbujanje ustvarjalnosti in inovacij, ki umetnikom omogoča raziskovanje novih idej in premikanje meja domišljije.

Študija primera 3: Projekt „Naslednji Rembrandt“

Projekt „Naslednji Rembrandt“ je inovativna pobuda, ki s pomočjo umetne inteligence ustvarja novo sliko v slogu slavnega umetnika Rembrandta. Z analizo več kot 346 Rembrandtovih del se je umetna inteligenca naučila njegovih tehnik, tematike in slogovnih elementov ter tako ustvarila nov, realističen portret.

Z uporabo naprednih algoritmov in strojnega učenja je umetna inteligenca poustvarila Rembrandtovo značilno uporabo svetlobe, senc in podrobnosti. Ta projekt ne kaže le potenciala umetne inteligence v ustvarjalnem procesu, temveč raziskuje tudi sodelovanje med človeško ustvarjalnostjo in strojno inteligenco. Nastala slika odraža bistvo Rembrandtovega sloga in prikazuje zmožnost umetne inteligence, da poveča umetniško izražanje in ohrani kulturno dediščino.

Slika 7 – Študija primera št. 3: Projekt Novi Rembrandt (Vir: [The Next Rembrandt](#))

Sodelovalne prakse med ljudmi in umetno inteligenco

Odnos med ljudmi in umetno inteligenco pri umetniškem ustvarjanju je večplasten in vključuje različne načine sodelovanja.

Načini sodelovanja

- **Soustvarjanje:** UI deluje kot ustvarjalni partner, ki umetnikom pomaga pri ustvarjanju idej, raziskovanju različnih slogov in izpopolnjevanju njihovega dela.
- **Povečanje:** Orodja in tehnike umetne inteligence krepijo človekovo ustvarjalnost z avtomatizacijo ponavljajočih se opravil, zagotavljanjem novih oblik izražanja in širjenjem umetniških možnosti.
- **Navdih:** Umetnost, ki jo ustvarja umetna inteligenca, lahko služi kot vir navdiha za umetnike, saj spodbuja nove ideje in izpodbija običajne umetniške norme.

Primeri praks sodelovanja

- **Umetniki uporabljajo umetno inteligenco za ustvarjanje začetnih skic ali konceptov:** Umetna inteligenca lahko hitro ustvari različne vizualne zamisli, kar umetnikom pomaga pri premagovanju ustvarjalnih blokad in raziskovanju različnih smeri.
- **Glasbeniki uporabljajo umetno inteligenco za skladanje melodij ali harmonij:** UI lahko predlaga glasbene zamisli in vzorce ter tako glasbenikom ponudi izhodišče za kompozicijo.
- **Pisatelji, ki uporabljajo umetno inteligenco za ustvarjanje idej za zgodbo ali zaplet:** umetna inteligenca lahko ponudi namige in predloge,

ki pisateljem pomagajo pri razvijanju pripovedi in premagovanju pisateljske blokade.

Interakcije umetne inteligence s kulturnimi konteksti, identitetami in družbenimi vprašanji

Umetnost umetne inteligence lahko z novimi pogledi na kulturne kontekste, identitete in družbena vprašanja spodbudi družbene norme, sproži pogovore in navdihne spremembe. Deluje lahko kot katalizator za ozaveščanje, spodbujanje empatije in družbene pravičnosti.

Primeri vpliva umetne inteligence na kulturo in družbo

- **Izpodbijanje stereotipov in predsodkov:** Umetnost umetne inteligence se lahko uporablja za izpodbijanje tradicionalnih predstav in stereotipov, povezanih z raso, spolom in drugimi družbenimi identitetami. S predstavitvijo alternativnih pripovedi in perspektiv lahko umetnost umetne inteligence prispeva k bolj vključujoči in pravični družbi.
- **Obravnava socialnih vprašanj:** Umetnost umetne inteligence je lahko močno orodje za ozaveščanje in mobilizacijo za ukrepanje v zvezi s kritičnimi družbenimi vprašanji, kot so podnebne spremembe, revščina in neenakost. Umetnost umetne inteligence lahko z vizualizacijo kompleksnih problemov in njihovih možnih rešitev navdihne gledalce, da se ukvarjajo s temi vprašanji in prispevajo k pozitivnim spremembam.
- **Raziskovanje identitete in skupnosti:** Umetnost umetne inteligence se lahko uporablja za raziskovanje vprašanj identitete, pripadnosti in skupnosti v digitalni dobi. Z ustvarjanjem umetniških del, ki odražajo

različne izkušnje in perspektive, lahko UI spodbuja občutek povezanosti in razumevanja med posamezniki in skupnostmi.

- **Ohranjanje kulturne dediščine:** UI se lahko uporablja za digitalno rekonstrukcijo in ohranjanje kulturnih artefaktov in tradicij, ki jim grozi izguba. Z ustvarjanjem interaktivnih in potopitvenih izkušenj lahko umetna inteligenca prihodnjim generacijam pomaga povezati se s kulturno dediščino in ceniti njeno vrednost.

Etični vplivi in pravni okviri

Vse pogostejša uporaba umetne inteligence v umetnosti sproža pomembne etične in pravne pomisleke.

Ključni etični pomisleki

- **Avtorstvo in lastništvo:** Določitev lastnika avtorskih pravic za umetnino, ustvarjeno z umetno inteligenco, je zapleteno vprašanje, saj vključuje prispevke algoritma umetne inteligence in človeškega umetnika ali programerja.
- **Predsodki in diskriminacija:** Algoritmi umetne inteligence lahko ohranijo obstoječe predsodke in stereotipe, ki so prisotni v podatkih za usposabljanje, kar vodi do diskriminatornih rezultatov v umetnosti, ustvarjeni z umetno inteligenco.
- **Zloraba in manipulacija:** Umetnost, ki jo ustvarja umetna inteligenca, se lahko uporablja za ustvarjanje globokih ponaredkov in drugih oblik dezinformacij, kar vzbuja skrb glede možnosti povzročanja škode in zavajanja.

Ustrezni pravni okviri

- **Avtorsko pravo:** Avtorske pravice so v večini držav zaščitene za izvirna avtorska dela, ki so jih ustvarili ljudje. Uporaba avtorskega prava za umetniško ustvarjeno delo se še vedno razvija, saj različne države sprejemajo različne pristope.
- **Zakoni o varstvu podatkov in zasebnosti:** Uporaba osebnih podatkov pri usposabljanju algoritmov umetne inteligence vzbuja pomisleke glede zasebnosti in varstva podatkov. Pomembno je zagotoviti, da so umetniški projekti umetne inteligence v skladu z ustreznimi predpisi o varstvu podatkov.
- **Zakoni o varstvu potrošnikov:** Umetnost, ki jo ustvarja umetna inteligenca in se uporablja v komercialne namene, mora biti skladna z zakoni o varstvu potrošnikov, ki zagotavljajo, da potrošniki niso zavedeni ali ogoljufani.

Reševanje etičnih in pravnih izzivov

- **Preglednost in odgovornost:** Pomembno je, da je uporaba umetne inteligence pri ustvarjanju umetnosti pregledna in da so algoritmi umetne inteligence odgovorni za svoje rezultate.
- **Raznolikost in vključevanje:** Prizadevati si je treba, da se algoritmi umetne inteligence usposabljaajo na raznolikih in reprezentativnih naborih podatkov, da bi se izognili pristranskosti in diskriminaciji.
- **Kritično mišljenje in medijska pismenost:** pomembno je, da mlade poučimo o možnosti zlorabe in manipulacije umetnosti, ki jo ustvarja umetna inteligenca, ter spodbujamo kritično mišljenje in medijsko pismenost.

Druge študije primerov

- „The Refugee Project”: Ta projekt uporablja umetno inteligenco za ustvarjanje portretov beguncev, s čimer humanizira njihove izkušnje in izpodbija nečloveške pripovedi.
- „UI za dobro”: Ta pobuda raziskuje, kako je mogoče umetno inteligenco uporabiti za reševanje globalnih izzivov, kot so podnebne spremembe, revščina in neenakost, z ustvarjalnimi in inovativnimi rešitvami.
- „Afrofuturizem in umetna inteligenca”: To umetniško gibanje raziskuje presečišče kulture afriške diaspore, tehnologije in prihodnosti ter uporablja UI za ponovno ustvarjanje pripovedi in ponovno uveljavljanje kulturnih identitet.

Slika 8 – Druge študije primerov (Vir: lastna konceptualizacija iz različnih virov)

Vključevanje umetnosti umetne inteligence v izobraževalne programe

Umetnost umetne inteligence je lahko dragoceno orodje za spodbujanje digitalne pismenosti, ustvarjalnosti in prilagodljivosti med učenci. Zagotavlja priložnosti za praktično eksperimentiranje, ustvarjalno reševanje problemov in kritično sodelovanje s tehnologijo.

Strategije vključevanja

- **Predstavite umetniška orodja in platforme umetne inteligence:** Seznanite učence z različnimi umetniškimi orodji in platformami, kot so DeepDream, Artbreeder in RunwayML. Poudarite njihove značilnosti, zmogljivosti in morebitne uporabe pri ustvarjanju umetnosti.
- **Umetniške projekte umetne inteligence vključite v pouk in dejavnosti:** Oblikujte projekte, ki učence spodbujajo k eksperimentiranju z umetniškimi orodji in tehnikami umetne inteligence,

raziskovanju različnih slogov, ustvarjanju idej in ustvarjanju izvirnih umetniških del.

- **Spodbujati vključujoče in zanimivo učno okolje:** Ustvarite varen in spodbuden prostor, v katerem se učenci počutijo udobno pri raziskovanju umetnosti umetne inteligence in izražanju svoje ustvarjalnosti. Spodbujajte sodelovanje, povratne informacije vrstnikov in razmislek o umetniškem procesu.
- **Umetnost umetne inteligence povežite z drugimi predmeti in disciplinami:** Umetnost umetne inteligence vključite v druge predmete, kot so zgodovina, književnost in znanost, da pokažete njeno interdisciplinarno uporabo in pomembnost.
- **Obravnava etičnih in družbenih posledic:** Vključite učence v razprave o etičnih in družbenih posledicah umetnosti umetne inteligence ter s tem spodbujajte kritično razmišljanje in odgovorno uporabo tehnologije.

Primeri umetniških projektov umetne inteligence v izobraževanju

- **Ustvarjanje slik na podlagi besedilnih opisov:** Učenci lahko s pomočjo umetne inteligence ustvarijo vizualne predstavitve svojih idej in zgodb ter tako izboljšajo svoje komunikacijske in pripovedovalne spretnosti.
- **Raziskovanje različnih umetniških slogov z umetno inteligenco:** Učenci lahko eksperimentirajo s prenosom slogov umetne inteligence in uporabijo različne umetniške sloge za svoje slike ali fotografije ter tako spodbujajo razumevanje zgodovine umetnosti in vizualne estetike.
- **Ustvarjanje interaktivnih umetniških instalacij z umetno inteligenco:** Učenci lahko sodelujejo pri oblikovanju in gradnji interaktivnih umetniških instalacij z umetno inteligenco, ki se odzivajo

na vhodne podatke gledalcev, kar spodbuja timsko delo, reševanje problemov in ustvarjalno izražanje.

- **Uporaba umetne inteligence za analizo in interpretacijo umetniških del:** Učenci lahko umetno inteligenco uporabijo za analizo kompozicije, barvne palete in drugih vizualnih elementov umetniških del ter tako poglobijo svoje razumevanje umetniških tehnik in slogov.

Z vključevanjem umetnosti umetne inteligence v izobraževalne programe lahko učitelji učencem omogočijo, da sprejmejo tehnologijo, sprostijo svojo ustvarjalnost in razvijejo bistvene spretnosti za 21. stoletje.



Slika 9 – Praktični pristopi za vključevanje umetnosti umetne inteligence v izobraževanje
(Vir: lastna konceptualizacija na podlagi različnih virov)

Uporaba umetne inteligence v umetniškem oblikovanju za spodbujanje inovativnega razmišljanja in prilagodljivosti

Umetniško oblikovanje z umetno inteligenco je lahko močan katalizator za spodbujanje inovativnega razmišljanja in prilagodljivosti pri mladih. S

spodbujanjem eksperimentiranja, raziskovanja in ustvarjalnega reševanja problemov lahko umetnost umetne inteligence mladim pomaga razviti spretnosti, ki jih potrebujejo za krmarjenje v nenehno spreminjajočem se svetu.

Praktična uporaba in vaje

- **Odprti umetniški projekti umetne inteligence:** Spodbujajte učence, da z orodji umetne inteligence ustvarjajo umetnost, ki izraža njihove edinstvene poglede in ideje, ter tako spodbujajo njihovo ustvarjalnost in samoizražanje.
- **Sodelovalni umetniški projekti umetne inteligence:** Spodbujajte timsko delo in komunikacijske spretnosti tako, da učenci skupaj ustvarjajo umetniška dela z umetno inteligenco, kar spodbuja sodelovanje in skupne ustvarjalne izkušnje.
- **Umetniški izzivi umetne inteligence:** Učence izzovite, da z umetno inteligenco rešujejo ustvarjalne probleme ali obravnavajo družbena vprašanja ter jih tako spodbudite h kritičnemu razmišljanju in smiselni uporabi svojih spretnosti.
- **Umetniške kritike umetne inteligence:** Spodbujajte učence, da analizirajo in ocenjujejo umetnost, ustvarjeno z umetno inteligenco, ter tako razvijajo svoje kritično mišljenje in komunikacijske sposobnosti ter spodbujajo globlje razumevanje umetniškega izražanja.
- **Umetniške delavnice umetne inteligence:** Učenci se lahko učijo od strokovnjakov in raziskujejo napredne umetniške tehnike umetne inteligence ter tako širijo svoje znanje in spretnosti na tem hitro razvijajočem se področju.

Prihodnji trendi in inovacije na področju umetne inteligence

Področje umetne inteligence se hitro razvija, saj se nenehno pojavljajo nove tehnologije in trendi. Ti dosežki lahko še bolj spremenijo svet umetnosti ter odprejo nove možnosti za umetniško izražanje in ustvarjalnost.

Nove tehnologije

- **Napredni generativni modeli:** Razvoj naprednejših generativnih modelov, kot sta StyleGAN3 in DALL-E 2, bo omogočil ustvarjanje še bolj realistične, raznolike in obvladljive umetnosti, ki jo generira umetna inteligenca. Ti modeli bodo lahko ustvarjali slike in videoposnetke s podrobnostmi in realizmom brez primere ter tako zabrisali meje med resničnostjo in fikcijo.
- **Multimodalna umetna inteligenca:** sistemi umetne inteligence, ki lahko obdelujejo in ustvarjajo več vrst medijev, kot so besedilo, slike in zvok, bodo omogočili nove oblike umetniškega izražanja in sodelovanja. Predstavljajte si umetniška dela, ki jih ustvarja umetna inteligenca in se odzivajo na govorne ali pisne napotke ter tako ustvarjajo dinamične in interaktivne izkušnje.
- **Vmesniki možgani-računalnik (BCI):** BCI, ki omogočajo neposredno komunikacijo med možgani in računalnikom, bi lahko umetnikom omogočili ustvarjanje umetnosti neposredno iz njihovih misli in čustev. To bi lahko privedlo do novega obdobja globoko osebnih in izraznih oblik umetnosti.
- **Decentralizirana umetna inteligenca in blockchain:** Uporaba decentraliziranih tehnologij umetne inteligence in veriženja blokov bi lahko ustvarila nove priložnosti za umetnike, da sodelujejo in delijo

svoje delo na varen in pregleden način. To bi lahko omogočilo tudi nove modele lastništva in distribucije umetnin.

Trendi in njihov vpliv

- **Večja dostopnost in demokratizacija umetniškega ustvarjanja:** Orodja in platforme umetne inteligence bodo postale dostopnejše in uporabnikom prijaznejše, kar bo omogočilo širšemu krogu posameznikov, da ustvarjajo in delijo svojo umetnost. To bi lahko privedlo do demokratizacije sveta umetnosti z večjo raznolikostjo zastopanih glasov in perspektiv.
- **Nove oblike umetniškega izražanja in sodelovanja:** Umetna inteligenca bo umetnikom omogočila raziskovanje novih medijev, stilov in načinov sodelovanja, kar bo vodilo k ustvarjanju inovativnih in hibridnih umetniških oblik, ki izpodbijajo tradicionalne meje.
- **Večja vključenost in interakcija občinstva:** Interaktivne instalacije, ki jih poganja umetna inteligenca, in izkušnje virtualne resničnosti bodo občinstvu ponudile nove načine za sodelovanje in vključevanje v umetniški proces, kar bo ustvarilo bolj poglobljene in prilagojene izkušnje.
- **Etični in pravni izzivi:** Ko bo umetna inteligenca vse bolj vključena v svet umetnosti, se bodo pojavila nova etična in pravna vprašanja glede avtorstva, lastništva in možnosti zlorabe. Te izzive bo treba obravnavati, da bi zagotovili odgovoren in trajnostni razvoj umetnosti umetne inteligence.

Priprava na prihodnost

Mladinski delavci lahko z obveščanjem o teh nastajajočih tehnologijah in trendih sebe in svoje učence opremijo z znanjem in spretnostmi, ki jih

potrebujejo za krmarjenje po razvijajoči se pokrajini umetnosti umetne inteligence. To vključuje:

- **Spodbujanje eksperimentiranja in raziskovanja:** Mladim omogočite, da eksperimentirajo z različnimi umetniškimi orodji in tehnikami umetne inteligence ter tako spodbujate njihovo ustvarjalnost in inovativnost.
- **Spodbujanje kritičnega razmišljanja in etične zavesti:** Vključevanje mladih v razprave o etičnih in družbenih posledicah umetnosti umetne inteligence ter spodbujanje kritičnega razmišljanja o njenem vplivu na družbo.
- **Spodbujanje sodelovanja in interdisciplinarnega učenja:** Spodbujajte mlade k sodelovanju z drugimi iz različnih okolij in disciplin ter tako spodbujajte duh inovativnosti in ustvarjalnosti.

Zaključek

V tem modulu smo raziskali fascinanten svet umetne inteligence, od njenih temeljnih načel do možnosti, da oblikuje prihodnost umetniškega izražanja. Preučili smo odnos sodelovanja med ljudmi in umetno inteligenco, kulturne in družbene posledice umetnosti, ki jo ustvarja umetna inteligenca, ter etične in pravne vidike njene uporabe. Z razumevanjem teh konceptov in sprejemanjem možnosti umetnosti, ustvarjene z umetno inteligenco, lahko mladinski delavci opolnomočijo mlade, da postanejo aktivni udeleženci v digitalni dobi ter s svojo ustvarjalnostjo in prilagodljivostjo krmarijo po izzivih in priložnostih, ki so pred njimi.

Dodatni viri

- [The Next Rembrandt](#)
- [The Artist in the Machine](#)

- [Artificial Intelligence: A Guide for Thinking Humans](#)
- [AI Artists](#)
- [Artbreeder](#)

Digitalno pripovedovanje zgodb

Kaj je digitalno pripovedovanje zgodb

Pomen digitalnega pripovedovanja zgodb

Ta modul je zasnovan posebej za mladinske delavce in se osredotoča na moč digitalnega pripovedovanja zgodb pri krepitevi veščin prilagajanja med mladimi, starimi od 16 do 24 let. V današnjem hitro spreminjajočem se svetu je sposobnost prilagajanja novim situacijam, okoljem in tehnologijam ključna za osebni in poklicni uspeh. S pomočjo digitalnega pripovedovanja zgodb želi ta modul mladinske delavce opremiti z orodji, ki bodo mladim pomagala pri krmarjenju in uspehu v raznolikih in dinamičnih okoljih.

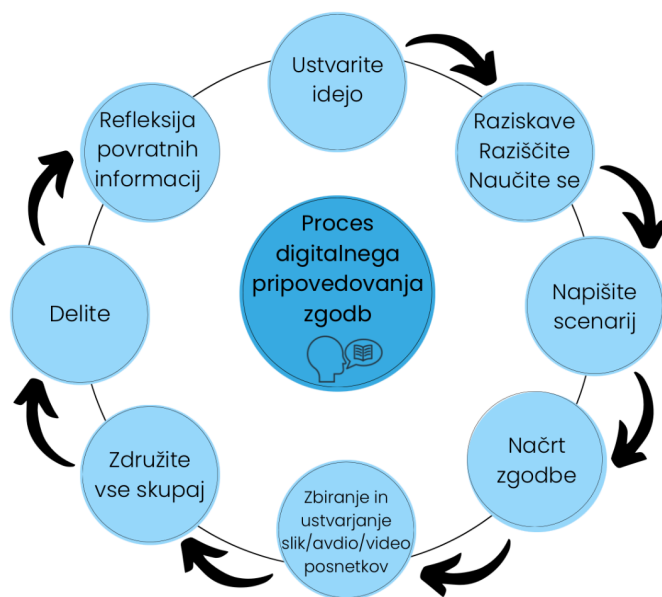
Digitalno pripovedovanje zgodb, ki je opredeljeno kot uporaba digitalnih orodij za pripovedovanje zgodb, združuje umetnost pripovedovanja zgodb s sodobnimi digitalnimi orodji, kar mladim omogoča, da ustvarjalno izrazijo svoje izkušnje, ideje in stališča. Z vključevanjem večpredstavnostnih elementov, kot so video, zvok, slike in besedilo, lahko mladi ustvarijo pripovedi, ki odmevajo pri njihovih vrstnikih in širšem občinstvu. V tem modulu bodo obravnavane različne tehnike in platforme za digitalno pripovedovanje zgodb, pri čemer bodo na voljo praktične smernice za pomoč mladim pri ustvarjanju vplivnih zgodb.

Pripovedovanje zgodb je v svojem bistvu temeljna človeška izkušnja. Z njim osmišljamo svet, delimo znanje in se povezujemo z drugimi. Pomen pripovedovanja zgodb v mladinskem delu je v njegovi sposobnosti spodbujanja empatije, razumevanja in občutka pripadnosti. V zvezi z učinki dejavnosti pripovedovanja zgodb na delovanje možganov je bilo opravljenih

veliko znanstvenih raziskav. Zgodbe lahko vključijo naše možgane na način, ki sproži čustvene odzive, kar pogosto vodi do sproščanja različnih nevrottransmitterjev, vključno z dopaminom, ki pomaga izboljšati zbranost, motivacijo in spomin. V zvezi s tem je jasno, kako deluje nevronska povezovanje, saj se nanaša na sinhronizacijo med možgani pripovedovalca zgodb in možgani njegovega poslušalca, s čimer se počutijo, kot da so si nekaj delili. Poleg tega pripovedovanje zgodb aktivira različne dele možganov, vključno s senzoričnim korteksom, ki obdeluje zvoke, poglede in okuse, ter frontalnim korteksom, ki sodeluje pri sprejemanju odločitev in čustvenih odzivih. To sodelovanje možganov pojasnjuje, zakaj je pripovedovanje zgodb tako učinkovito pri delu z mladimi: ne le posreduje informacije, temveč tudi vzbuja čustva in spodbuja kritično razmišljanje.

Modul se začne z opredelitvijo samega pripovedovanja zgodb in njegove digitalne oblike. Nato obravnava pomen in prednosti digitalnega pripovedovanja zgodb, vključno z njegovo izobraževalno in praktično uporabo v okoljih neformalnega izobraževanja. Nato predstavimo elemente učinkovitih digitalnih zgodb, pripovedne tehnike in oblike pripovedovanja zgodb. Do konca tega modula bomo razložili, kako z digitalnim pripovedovanjem zgodb izboljšati ustvarjalnost, digitalno pismenost in komunikacijske spretnosti mladih. V upanju, da bo to mladinskim delavcem pomagalo pridobiti praktično znanje in orodja za pomoč mladim pri oblikovanju prepričljivih digitalnih pripovedi, ki odražajo njihove izkušnje in se zavzemajo za družbene spremembe.

Postopek digitalnega pripovedovanja zgodb



Slika 10 – Proces digitalnega pripovedovanja zgodb (Vir: lastna konceptualizacija na podlagi različnih virov)

Postopek digitalnega pripovedovanja zgodb v diagramu prikazuje jasen način ustvarjanja zanimivih in smiselnih digitalnih zgodb. To lahko mladim pomaga pri učenju in rasti z združevanjem ustvarjalnosti in digitalnih spretnosti. V nadaljevanju si na kratko oglejte vsak korak v procesu:

1. **Izmislite si idejo:** V tej začetni fazi je treba pripraviti nevihto možganov in izbrati prepričljivo idejo za zgodbo, ki je smiselna in privlačna. Zamisel mora biti pomembna za predvideno občinstvo in namen projekta pripovedovanja zgodb.
2. **Raziskovanje, raziskovanje, učenje:** Po izbiri ideje je naslednji korak zbiranje informacij in raziskovanje, da bi poglobili razumevanje teme. To vključuje raziskovanje različnih perspektiv in spoznavanje tematike, da bi zgodbi dodali globino in pristnost.
3. **Napišite scenarij:** V tej fazi se zbrane informacije strukturirajo v koherentno pripoved. Pisanje scenarija vključuje organizacijo misli,

opredelitev zgodbe in pisanje dialoga ali pripovedi, ki bo uporabljena v digitalni zgodbi.

4. **Storyboard/plan:** Pri ustvarjanju zgodbe gre za izdelavo vizualnega načrta za digitalno zgodbo. Ta korak vključuje skiciranje prizorov, določanje zaporedja dogodkov ter načrtovanje vizualnih in zvočnih elementov, ki bodo spremljali scenarij.
5. **Zbiranje/ustvarjanje slik/avdio/video posnetkov:** Tu se zberejo ali ustvarijo potrebni večpredstavnostni elementi. To lahko vključuje fotografiranje, snemanje videoposnetkov, ustvarjanje animacij in iskanje zvočnih datotek, ki bodo vključene v digitalno zgodbo.
6. **Vse skupaj:** V tem koraku je treba vse elemente - scenarij, slike, zvok in video - združiti v celovito digitalno zgodbo. To lahko storite s programsko opremo za urejanje videa ali orodji za digitalno pripovedovanje zgodb, da ustvarite končni izdelek.
7. **Delite:** Ko je digitalna zgodba končana, jo delimo s predvidenim občinstvom. To se lahko stori prek družbenih medijev, spletnih strani, predstavitev ali drugih platform, kjer lahko občinstvo dostopa do zgodbe in si jo ogleda.
8. **Povratne informacije in razmislek:** Zadnji korak je zbiranje povratnih informacij od občinstva in razmislek o procesu pripovedovanja zgodb. Ta refleksija pomaga razumeti vpliv zgodbe, opredeliti področja za izboljšave in načrtovati prihodnje projekte pripovedovanja zgodb.

Pomen digitalnega pripovedovanja zgodb

Pomen digitalnega pripovedovanja zgodb za razvoj in izobraževanje mladih je neprecenljiv. Služi lahko kot močan medij za:

- **Konstruiranje razumevanja:** Mladi lahko s pomočjo digitalnega pripovedovanja zgodb osmislijo svoje učne izkušnje, razmislijo o tem, kaj so se naučili, in izrazijo, kaj so se naučili.
- **Razlaga izkušenj:** Z deljenjem lastnih zgodb lahko mladi posredujejo svoje edinstvene poglede in izkušnje ter tako spodbujajo empatijo in medsebojno razumevanje.
- **Spodbujanje razprave:** Digitalne zgodbe lahko sprožijo smiselne razprave in mlade vključijo v kritično razmišljanje in kompleksne teme.
- **Uvajanje novih vsebin in idej:** Digitalno pripovedovanje zgodb na privlačen način predstavi nove vsebine in zapletene zamisli ter jih naredi bolj dostopne in razumljive.
- **Spodbujanje ustvarjalnosti:** Spodbuja domišljisko razmišljanje in eksperimentiranje z multimedijskimi elementi, kar krepi inovativne sposobnosti reševanja problemov.
- **Povečanje digitalne pismenosti:** mladi postanejo veščji uporabe različnih digitalnih orodij in tehnologij, kar jih pripravi na digitalne zahteve današnjega sveta.

Učni cilji

Ko se poglobimo v ta modul, je zelo pomembno, da načrtamo učne cilje, ki bodo vodili našo pot. Namen teh ciljev je udeležencem dati orodja in znanje, ki jih potrebujejo za uporabo digitalnega pripovedovanja zgodb v polni meri.

Razumevanje učnih ciljev je ključnega pomena, saj omogočajo jasno sliko o tem, kaj se lahko ljudje naučijo do zaključka modula. Poleg tega zagotavljajo, da je program uporaben, da prinaša spremembe in da je v skladu s tem, kar želimo doseči pri pomoči mladim pri rasti in učenju.

Razumevanje digitalnega pripovedovanja zgodb	Raziskovanje izobraževalnih koristi	Razumevanje elementov učinkovitih digitalnih zgodb	Predstavitev pripovednih tehnik in oblik pripovedovanja zgodb	Obvladovanje vključevanja občinstva in učinka zgodbe
Opredelitev digitalnega pripovedovanja zgodb in njegovih ključnih sestavin.	Ugotavljanje izobraževalnih koristi digitalnega pripovedovanja zgodb za krepitev ustvarjalnosti in digitalne pismenosti.	Spoznavanje osnovnih načel zgodbe, lika, prizorišča in strukture pri digitalnem pripovedovanju zgodb.	Raziskovanje in uporaba različnih oblik pripovedovanja zgodb in pripovednih tehnik.	Učenje in izvajanje strategij za vključevanje različnih občinstev z digitalnim pripovedovanjem zgodb.
Analiza, kako so digitalne tehnologije spremenile tradicionalne prakse pripovedovanja zgodb.	Prikaz, kako lahko digitalno pripovedovanje zgodb spodbuja komunikacijske spretnosti med mladimi.	Razvijanje sposobnosti ustvarjanja učinkovitih digitalnih zgodb z uporabo večpredstavnostnih elementov.	Razumevanje prednosti in omejitev formatov pripovedovanja zgodb.	Prilagajanje digitalnih pripovedi posebnim družbenim kontekstom in spodbujanje kulturne ozaveščenosti.
Raziskovanje razvoja pripovedovanja zgodb v digitalni dobi in njegovih	Uporaba tehnik digitalnega pripovedovanja zgodb v neformalnem izobraževanju	Uporaba ključnih načel pripovedne strukture.	Ocenjevanje učinkovitosti različnih tehnik pripovedovanja zgodb za pritegnitev	Uporaba digitalnega pripovedovanja zgodb za zagovarjanje družbenih

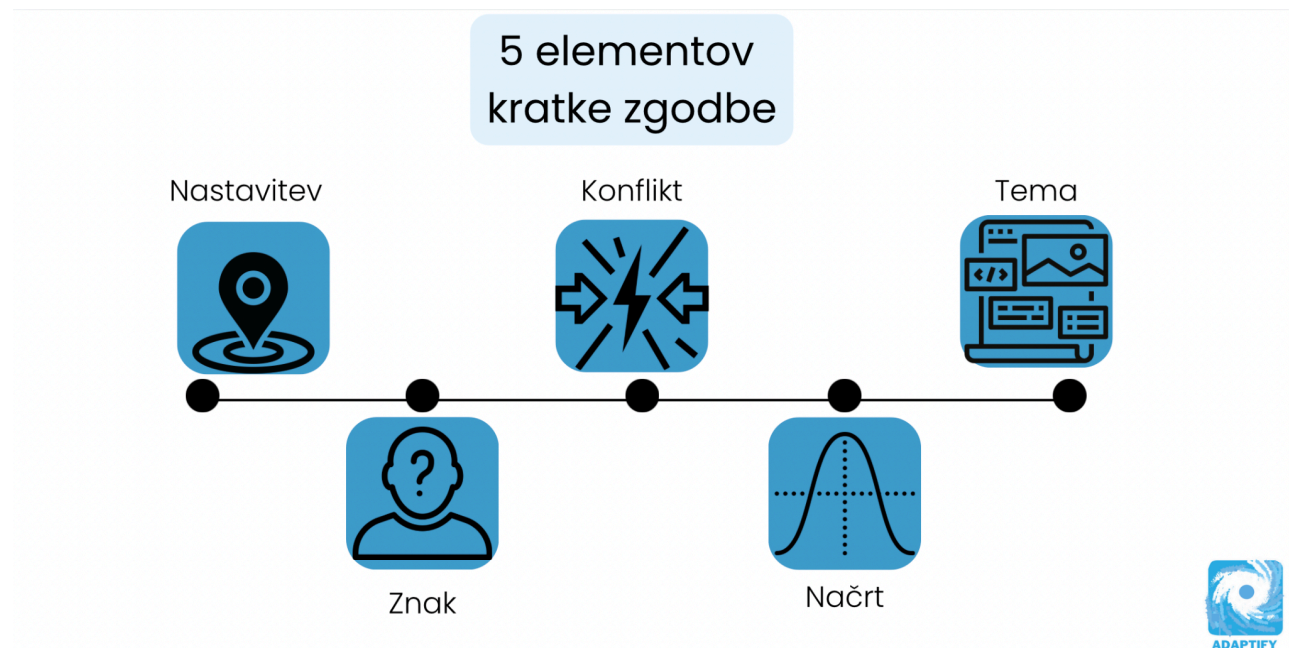
posledic za mladinsko delo.	za podporo razvoju mladih.		mladega občinstva.	sprememb in obravnavanje pomembnih vprašanj.
-----------------------------------	-------------------------------	--	-----------------------	---

Tabela 5 - Učni cilji (Vir: lastna konceptualizacija iz različnih virov)

Digitalno pripovedovanje zgodb za razvoj mladih

Digitalno pripovedovanje zgodb pomaga mladim, da postanejo bolj prilagodljivi in samozavestni. Mladinski delavci lahko s sodobnimi digitalnimi orodji in pripovedovanjem zgodb pomagajo mladim, da na ustvarjalen način izrazijo svoje izkušnje, ideje in stališča. Ta glavni modul se osredotoča na pet ključnih učnih ciljev, ki smo jih že opisali. V uvodu smo že govorili o tem, kaj je digitalno pripovedovanje zgodb in zakaj je koristno za izobraževanje. Zdaj si bomo podrobneje ogledali druge pomembne cilje: razumevanje delov digitalnih zgodb, pregled različnih načinov pripovedovanja zgodb in učenje, kako pritegniti in vplivati na občinstvo.

Spoznavanje elementov učinkovitih digitalnih zgodb



Slika 11 - 5 elementov kratke zgodbe (Vir: lastna konceptualizacija na podlagi različnih virov)

Digitalno pripovedovanje zgodb, kot smo že omenili, združuje tradicionalne elemente pripovedovanja zgodb z digitalnimi večpredstavnostnimi sredstvi in tako ustvarja prepričljive pripovedi. Razumevanje ključnih elementov učinkovitih digitalnih zgodb - zapleta, lika, prizorišča in strukture - je ključnega pomena za ustvarjanje učinkovitih zgodb.

- Dogajanje se nanaša na čas in kraj, kjer se zgodba odvija. Zagotavlja kontekst in pomaga občinstvu, da se potopi v svet zgodbe. Živahno in dobro opisano okolje lahko okrepi čustveni učinek pripovedi.
- Liki so osebe, ki so gonilo zgodbe. Biti morajo dobro razviti, biti morajo prijetni in sposobni pri občinstvu vzbuditi čustvene odzive. Liki so lahko resnični ljudje, izmišljene stvaritve ali celo neživi predmeti, poosebljeni za pripovedovanje zgodbe.

- Zaplet je zaporedje dogodkov, ki sestavljajo zgodbo. Vključuje začetek, sredino in konec, pogosto pa je strukturiran okoli konflikta in razrešitve. Učinkovit zaplet pritegne občinstvo in zagotavlja jasen pripovedni lok.
- Struktura digitalne zgodbe vključuje način, kako je organizirana in predstavljena, kar pomembno vpliva na izkušnjo in interpretacijo občinstva. Običajne strukture so:
 - o Linearno: Neposredno, kronološko zaporedje dogodkov.
 - o Nelinearno: Dogodki so predstavljeni v neurejenem vrstnem redu, pogosto skačejo v času sem in tja.
 - o Epizodično: zgodba je razdeljena na ločene, samostojne segmente, ki prispevajo k celotni pripovedi.
 - o Interaktivno: Občinstvo lahko s svojimi odločitvami vpliva na smer zgodbe, kar ima za posledico več možnih izidov.
- Izbira strukture vpliva na to, kako občinstvo doživlja in interpretira zgodbo.

Razumevanje teh elementov je pomembno, saj omogoča izboljšanje kakovosti zgodbe, spodbujanje pristnega izražanja in večjo vključenost občinstva. To znanje vam pomaga usmerjati mlade pri ustvarjanju prepričljivih digitalnih zgodb, ki jasno sporočajo njihove izkušnje in čustva.

Uvajanje pripovednih tehnik

Mladinski delavci imajo odlično priložnost, da mladim omogočijo orodja, ki jih potrebujejo za ustvarjanje učinkovitih digitalnih zgodb. Če jih seznani z različnimi pripovednimi tehnikami, lahko bistveno povečajo globino in angažiranost svojih zgodb. Te tehnike ne le pritegnejo bralčevo pozornost, temveč dodajo tudi plasti kompleksnosti in čustvene odmevnosti, zaradi česar postanejo pripovedi prepričlivejše in bolj zapomnljive. Spodbujanje mladih k raziskovanju in uporabi teh metod jim lahko pomaga ustvariti bogatejše in bolj

niansirane zgodbe, ki resnično odmevajo pri njihovem občinstvu. Tukaj si lahko ogledate nekaj izmed njih:

Prvoosebna pripoved

- Zgodba se pripoveduje s perspektive lika, ki uporablja "jaz" ali "mi".
- Učinek:
 - Globina in intimnost: Omogoča neposreden vpogled v pripovedovalčeve misli, čustva in motivacijo, kar spodbuja globoko povezavo med bralcem in likom.
 - Subjektivnost: To lahko ustvari bolj osebno in potencialno nezanesljivo poročilo, ki je še bolj zapleteno in intrigantno.
 - Glas in slog: Omogoča poseben pripovedni glas, ki lahko okrepi razvoj likov in na edinstven način oživi zgodbo.

Prebliski

- Prizori iz preteklosti so vključeni v trenutno pripoved, da bi zagotovili kontekst ali ozadje.
- Učinek:
 - Kontekst in ozadje: Razkriva pomembne informacije o ozadju in pomaga razložiti trenutne motivacije ali konflikte likov.
 - Globina značaja: Omogoča vpogled v pretekle izkušnje, ki oblikujejo sedanje vedenje in odločitve lika.
 - Napetost in angažiranost: Lahko ustvari napetost s počasnim razkrivanjem ključnih informacij in dodajanjem plasti v zgodbo.

Napovedovanje

- Namigi ali namigi o dogodkih, ki se bodo zgodili pozneje v zgodbi.
- Učinek:

Napetost in pričakovanje ustvarjata napetost in ohranjata bralce v napetosti, saj jih navdušujeta za igračo.

Predstavitev formatov pripovedovanja zgodb

Digitalno pripovedovanje zgodb je mogoče predstaviti v različnih oblikah, od katerih vsaka ponuja edinstvene načine, kako pritegniti občinstvo. Tukaj je razčlenitev glavnih kategorij in kaj vsaka od njih prinaša pri pripovedovanju zgodb:

Zvočni formati

- Zvočni formati pritegnejo poslušalce z močjo govorne besede. Omogočajo globoke, osebne povezave, saj lahko poslušalci slišijo čustva v pripovedovalčevem glasu. Ti formati so prenosni in priročni, zato so dostopni za večopravilnost ali uporabo na poti.
- Primeri: Poddaje, zvočne knjige, radijske igre

Vizualni formati

- Vizualni formati združujejo slike, videoposnetke in zvok ter tako ustvarjajo poglobljeno pripovedovanje zgodb. Vključujejo več čutov, zato so zgodbe bolj žive in zapomnljive. Ti formati so še posebej učinkoviti za pridobivanje in ohranjanje pozornosti občinstva z dinamično vizualno vsebino.
- Primeri: Videoposnetki, interaktivna spletna mesta, doživetja virtualne resničnosti (VR)

Pisne oblike

- Pisne oblike omogočajo podrobno in poglobljeno pripovedovanje zgodb. Odlične so za posredovanje zapletenih idej in pripovedi, ki zahtevajo

razmislek in analizo. Te oblike omogočajo bralcem, da se ukvarjajo z vsebino v lastnem tempu in jo po potrebi ponovno pregledajo.

- Primeri: Blogi, zgodbe v družabnih medijih, e-knjige

Hibridni formati

- Hibridni formati združujejo več vrst medijev in ustvarjajo večplastne izkušnje pripovedovanja zgodb. Ponujajo interaktivnost in sodelovanje občinstva, zaradi česar so zgodbe bolj zanimive in prilagojene posamezniku. Ti formati izkoriščajo prednosti posameznega medija, da obogatijo celotno pripoved.
- Primeri: Transmedijsko pripovedovanje zgodb, aplikacije za interaktivno pripovedovanje zgodb, doživetja z razširjeno resničnostjo (AR)



Slika 12 – Slika, ki jo ustvari umetna inteligenca (Vir: AI)

Obvladovanje vključevanja občinstva in učinka zgodbe

Vključevanje občinstva in učinek zgodbe sta ključna za zagotavljanje, da digitalne zgodbe odmevajo pri gledalcih. Tehnike za pridobivanje in

ohranjanje zanimanja občinstva vključujejo interaktivne elemente, čustvene pozive in povezljivo vsebino.

- Tehnike vključevanja vključujejo uporabo interaktivnih elementov, kot so povezave, ki jih je mogoče klikniti, ankete in mehanizmi za povratne informacije gledalcev. Osebne zgodbe, humor in napovedniki lahko prav tako ohranjajo gledalce pri delu.
- Učinek zgodbe je odvisen od njene zmožnosti, da vzbudi čustva, spodbudi razmišljanje in navdihne dejanja. Zgodbe, ki obravnavajo univerzalne teme in družbena vprašanja, imajo običajno večji učinek.

Za namen tega modula je bistvenega pomena, da mlade naučimo, kako učinkovito pritegniti občinstvo in ustvariti vplivne zgodbe. To znanje mladim pomaga, da svoja sporočila posredujejo z močjo, se zavzemajo za tisto, v kar verjamejo, in se na globlji ravni povežejo s svojimi skupnostmi.

Priporočena orodja in aplikacije za digitalno pripovedovanje zgodb

Da bi mladinski delavci imeli na voljo prava orodja za lažje digitalno pripovedovanje zgodb, bomo v tem poglavju predstavili nekaj priporočenih digitalnih orodij, aplikacij in programov. Ti viri so bili izbrani zaradi enostavnosti uporabe, funkcionalnosti in zmožnosti izboljšanja procesa pripovedovanja zgodb.

1. Adobe Spark

Adobe Spark je uporabniku prijazna platforma, ki uporabnikom omogoča ustvarjanje vizualno prepričljivih zgodb z združevanjem besedila, slik in videoposnetkov. To je še posebej koristno za mladinske delavce, ki morda nimajo obsežnih izkušenj z oblikovanjem.

Prednosti:

- Intuitiven vmesnik, ki se ga zlahka naučijo tudi začetniki.
- Zagotavlja široko paleto predlog in sredstev za oblikovanje.
- Brezhibno se povezuje z drugimi Adobejevimi izdelki za napredne funkcije.

Slabosti:

- Omejene možnosti prilagajanja v primerjavi z naprednejšimi orodji za oblikovanje.
- Za popoln dostop do vseh funkcij je potrebna naročnina na Adobe.

2. Canva

Canva je vsestransko orodje za grafično oblikovanje, ki uporabnikom omogoča ustvarjanje najrazličnejših digitalnih vsebin, vključno z objavami v družabnih omrežjih, predstavitevami in vizualnimi vsebinami za pripovedovanje zgodb.

Prednosti:

- Obsežna knjižnica predlog, slik in pisav.
- Funkcije za sodelovanje omogočajo več uporabnikom, da hkrati delajo na projektu.
- Na voljo je brezplačna različica s številnimi orodji za oblikovanje.

Slabosti:

- Napredni uporabniki bodo morda ugotovili, da nima nekaterih funkcij, ki jih ponuja profesionalna programska oprema za oblikovanje.

3. WeVideo

WeVideo je spletna platforma za urejanje videoposnetkov, ki je idealna za ustvarjanje digitalnih zgodb, ki temeljijo predvsem na videu. Ponuja urejanje v oblaku, tako da je dostopno iz katere koli naprave z dostopom do interneta.

Prednosti:

- Platforme v oblaku omogočajo enostaven dostop in sodelovanje z različnih naprav.
- Uporabniku prijazen vmesnik, primeren za začetnike.
- Zagotavlja vrsto orodij za urejanje, vključno s prehodi, učinki in urejanjem zvoka.

Slabosti:

- Brezplačna različica vključuje vodne znake na videoposnetkih ter omejitve glede shranjevanja in kakovosti izvoza.
- Napredni uporabniki bodo morda ugotovili, da so možnosti urejanja v primerjavi z namizno programsko opremo nekoliko osnovne.

4. Storybird

Storybird je edinstvena platforma, ki uporabnikom omogoča ustvarjanje umetniško navdihnjenih zgodb. Namenjena je predvsem mlajšemu občinstvu in je lahko odlično orodje za izobraževalne namene.

Prednosti:

- Osredotoča se na ustvarjanje vizualno privlačnih in pripovedno bogatih zgodb.
- Idealno za vključevanje mlajšega občinstva v pripovedovanje zgodb.
- Zagotavlja platformo za izmenjavo in odkrivanje zgodb, ki temelji na skupnosti.

Slabosti:

- Omejeno na uporabo že obstoječih umetniških del, ki so na voljo na platformi.
- Manjša prilagodljivost pri vključevanju multimedije v primerjavi z drugimi orodji.

5. Powtoon

Powtoon je programska oprema za animirane predstavitve, ki uporabnikom omogoča ustvarjanje zanimivih in animiranih digitalnih zgodb. Še posebej učinkovita je pri ustvarjanju vsebin, ki so hkrati informativne in zabavne.

Prednosti:

- Ponuja široko paleto animacijskih orodij in likov.
- Enostavno ustvarite profesionalno videti animirane videoposnetke brez naprednega tehničnega znanja.
- Na voljo je brezplačna različica z osnovnimi funkcijami.

Slabosti:

- Brezplačna različica vključuje vodne znake in omejene možnosti izvoza.
- Možnosti animacije morda ne bodo zadostovale za zelo podrobne ali zapletene projekte.

Študija primera 4: "Voices of Youth" Project

Projekt "Voices of Youth" je navdihujoča pobuda, ki mladim omogoča ustvarjanje digitalnih zgodb o njihovih osebnih izkušnjah in izkušnjah skupnosti. Cilj tega projekta je dati glas mladim, jih spodbuditi, da delijo svoje edinstvene poglede, ter spodbujati globlje razumevanje med vrstniki in širšo skupnostjo. Z uporabo digitalnega pripovedovanja zgodb projekt ne le krepi ustvarjalno izražanje, temveč tudi gradi bistvene spretnosti na področju prilagodljivosti in odpornosti.

Pomemben primer iz projekta "Voices of Youth" je Marijina zgodba o njeni izkušnji s priselitvijo v novo državo. Maria je pripravila prepričljivo pripoved, v kateri je podrobno opisala svoje potovanje, ko je zapustila domovino, se prilagodila novi kulturi in premagala izzive, povezane z novim začetkom. Njena zgodba vsebuje dobro strukturiran zaplet, žive like in podrobno opisano okolje, ki občinstvu pomaga, da se z njenimi izkušnjami poveže na osebni ravni.

Slika 13 - Študija primera št. 4: Projekt Voices of Youth (Vir: <https://www.voicesofyouth.org/>)

Študija primera 5: "The CONTINUE Project"

Projekt „The CONTINUE Project“ je učinkovita pobuda, katere cilj je opolnomočiti marginalizirane mlade z uporabo moči digitalnega pripovedovanja zgodb. Z ustvarjanjem digitalnih zgodb so udeleženci spodbujeni k poglobljenemu razmisleku o svojih osebnih poteh, predstavitvi svojih razmišljanj v različnih oblikah in vzpostavljanju povezav med preteklostjo, sedanjostjo in prihodnostjo. Ta pristop ne le izboljšuje njihove spretnosti pripovedovanja zgodb, temveč jim pomaga tudi pri razvijanju kritičnega mišljenja in ustvarjalnosti.

Digitalno pripovedovanje zgodb v tem projektu služi kot orodje za refleksijo, saj mladim omogoča, da za posredovanje svojih pripovedi uporabijo besedilo, slike, zvok in video. Ta ekspanzivni, multimedijski pristop je še posebej učinkovit v okoljih projektnega učenja, usmerjenih v tehnologijo, saj udeležencem omogoča, da sodelujejo s sodobnimi digitalnimi orodji in platformami. S tem postopkom se naučijo svoje zgodbe prilagoditi različnim oblikam in občinstvom, kar poveča njihovo prilagodljivost in ustvarjalnost.

Slika 14 – Študija primera št. 5: Projekt The Continue (Vir: <https://www.continue.community/>)

Zaključek

Digitalno pripovedovanje zgodb združuje tradicionalne pripovedne tehnike s sodobnimi digitalnimi mediji, da bi ustvarili prepričljive, zanimive in vplivne zgodbe. V tem modulu smo opredelili digitalno pripovedovanje zgodb, preučili njegove izobraževalne koristi, bistvene elemente, pripovedne tehnike, formate pripovedovanja zgodb in strategije za obvladovanje vključevanja občinstva in čim večji učinek zgodbe.

Z razumevanjem temeljnih elementov, kot so zaplet, lik, prizorišče in struktura, lahko udeleženci oblikujejo zanimive pripovedi. Tehnike, kot so prvoosebna pripoved in retrospektiva, dodajo globino, digitalni formati, kot so videoposnetki, podcasti in virtualna resničnost, pa ponujajo edinstvene metode predstavitve. Učinkovito vključevanje občinstva in vpliv

pripovedovanja zgodb na obravnavanje različnih tem in vprašanj pokažejo, kako lahko digitalno pripovedovanje zgodb spodbudi razmišljanje, izzove čustva in spodbudi ukrepanje ter tako poveča ustvarjalnost, digitalno pismenost in komunikacijske spretnosti.

Študiji primerov iz resničnega sveta, ki smo ju preučili - projekt "Glasovi mladih" in projekt "CONTINUE" - kažeta moč digitalnega pripovedovanja zgodb pri spodbujanju sodelovanja mladih, zagovarjanju družbenih sprememb in osebni rasti. Ti projekti kažejo, kako lahko digitalno pripovedovanje zgodb mladim omogoči, da izrazijo svoje izkušnje in poglede, razvijejo kritično mišljenje in ustvarjalne spretnosti ter se na globlji ravni povežejo s svojimi skupnostmi.

V prihodnosti se bo digitalno pripovedovanje zgodb na področju mladinskega dela verjetno razvijalo z novimi tehnologijami, kot so razširjena resničnost (AR), umetna inteligenca (AI) in platforme za interaktivno pripovedovanje zgodb. Ti dosežki bodo mladim ponudili nove načine sodelovanja z zgodbami, ki bodo bolj poglobljeni in personalizirani. Digitalno pripovedovanje zgodb bo še naprej dragocen vir za mladinske delavce, ki bo mlade usmerjal k ustvarjalnemu izražanju, razmišljanju o svojih izkušnjah in razvijanju bistvenih življenjskih veščin. Z obvladovanjem digitalnega pripovedovanja zgodb lahko mladi razvijejo prilagodljivost, ki je potrebna za krmarjenje v nenehno spreminjajočem se svetu, zaradi česar je to bistven del sodobnega izobraževanja in razvoja mladih.

Dodatni viri

- [Voices of Youth Project](#)
- [The CONTINUE Project](#)
- [The Power of Digital Storytelling to Support Teaching and Learning](#)
- [DYME programme](#)
- [Digital Storytelling: Engaging Young People to Communicate for Digital Media Literacy](#)
- [Story Center](#)
- [How to Use Digital Storytelling in Your Classroom](#)
- [The Power of Digital Storytelling in the Classroom: Telling Stories With Technology](#)
- [The power of digital storytelling](#)
- [Digital Storytelling examples](#)
- [The magical science of storytelling](#)
- <https://brilliantio.com/why-storytelling-works/>
- <https://www.samwoolfe.com/2019/09/the-human-need-for-storytelling.html>



ADAPTIFY



To delo je na voljo v okviru EU projekta ADAPTIFY, ki ga izvajajo Le LABA, Coaching Bulgaria Association, SMART IDEA Igor Razbornik s.p., YOUTHFULLY YOURS SK, Flexskill, CIAPE - CENTRO ITALIANO PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

Številka projekta: 2023-1-FR02-KA220-YOU-000161384 pod pogoji [Licence Creative](#) Financira Evropska unija. Izražena stališča in mnenja pa so samo mnenja avtorjev in ne odražajo nujno stališč in mnenj Evropske unije ali Evropske izvajalske agencije za izobraževanje in kulturo (EACEA). Niti Evropska unija niti EACEA ne moreta biti odgovorni zanj.



Co-funded by
the European Union