
2025

Mladinsko delo 4.0

**VKLJUČEVANJE
UMETNE INTELIGENCE
V MLADINSKO DELO**



**RAČUNALNIŠKI
MUZEJ**



**REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA VZGOJO IN IZOBRAŽEVANJE
URAD RS ZA MLADINO**

KAZALO

- 01.** Na kratko
- 02.** Splošni vtisi o uporabi umetne inteligence v mladinskem delu
- 03.** Glavne prednosti uporabe
- 04.** Nepričakovane prednosti
- 05.** Najpogostejše dileme
- 06.** Trije glavni izzivi za prihodnje izobraževanje mladinskih delavcev
- 07.** Zaključki

NA KRATKO!



Mladinsko
delo 4.0

Novi izzivi!

Kot električno kolo,...

Bergla!

Pomočnik

Fascinantno!

Po pameti!

Pred uporabo preveri!

Čuvaj čustva ljudi!

Dvorezni meč!

Vsakdanja resničnost!

**Pomaga pri ustvarjanju
bolj zanimivih vsebin**

**Odlično orodje za
lajšanje vseh opravil**

**Približuje izkušene
odrasle z mlajšimi
generacijami**

**Kot babica s pametnim
telefonom**

Kot GPS za mladinsko delo - pokaže možne poti, vendar mora mladinski delavec še vedno vaditi.

*Kot 24-urni svetovalec, ki ne spi, vendar nikoli ne more
objeti.*

Vir: Claude.ai

Računalniški muzej je v okviru svojega poslanstva krepite digitalnih in medijskih kompetenc med junijem in oktobrom 2025 izvajal praktične ustvarjalne delavnice, namenjene mladinskim delavcem. Delavnice so bile namenjene izobraževanju o odgovorni rabi tehnologij umetne inteligence.

UVOD

Delavnice so se odvijale v Kopru, Brežicah, Ljubljani, Radovljici in Mariboru. Skupaj s sodelujočimi udeleženkami in udeleženci smo pribeležili odzive in poglede na vpliv, vključevanje in uporabo umetne inteligence v mladinskem sektorju. Pred vami je poročilo, v katerem predstavljamo pogloblitve izsledke s področja splošnih vtisov o uporabi umetne inteligence v mladinskem delu, prepoznanih glavnih prednostih uporabe, nepričakovanih, novih, ozioma presenetljivih uporabah in najpogostejših dilemah, ki se nam v času vedno večje uporabe umetne inteligence porajajo.

Na podlagi dela z mladinskimi delavci po celi Sloveniji smo povzeli tudi glavne izzive za prihodnja izobraževanja mladinskih delavcev na tem področju najnovejših tehnologij.

Gaja Zornada,
direktorica Računalniškega muzeja

SPLOŠNI VTISI O UPORABI UMETNE INTELIGENCE V MLADINSKEM DELU?



1. Zdi se nam, da se pogosto uporablja, vendar ni nujno, da je to kvalitetna uporaba.
2. Umetna inteligenca je zelo koristna. Olajša nam delo; različna opravila. Poraja pa se nam polemika, ali uporaba umetne inteligence prinaša koristi na dolgi rok.
3. Olajšava pri delu. Predstavitev varne uporabe AI.
4. Nisem poznala vseh AI orodij. Zavod ni pretirano zainteresiran za uporabo plačljivih aplikacij (Canve) ali organizaciji izobraževanj o uporabi digitalnih orodij.
5. Obsežnost in razsežnost AI.
6. Neraziskano in še dokaj novo področje. Obstaja definitivno velik potencial.
7. Človeški faktor je in bo vedno najpomembnejši. Uporaba AI → odlično orodje za se približati mlajši populaciji preko platform, ki jih uporabljajo.
8. Veliko možnih pasti in potencialnih problemov. Hkrati orodje za hitrejšo generacijo materialov, idej.
9. Uporabno. Želeli bi poglobljene delavnice o nekaterih orodjih.
10. Ne moremo se mu izogniti, potrebno je izobraževanje, da lahko kritično vrednotimo, lahko veliko da, če preudarno uporabljamo. Kje je meja? Zadovoljstvo ob tem? Razvijanje lastne kreativnosti?
11. Marsikaj omogoča - vir slikovnega gradiva, ideje za potek učne ure, delavnice, zelo pohitri pripravo vsebine
12. Uporabno kot orodje. Premalo zavedanja med delavci in mladimi → potenciala in pasti.
13. Menimo, da je to, da smo učitelji seznanjeni z uporabo AI nujno za delo z mladimi. Presenetljiva je količina aplikacij (AI), neskončne možnosti pa tudi zmote.
14. Prvi vpogled v AI.
15. Je ok za praktične, birokratske stvari, fajn pa je vseeno razmišljati.
16. Pomoč in podpora pri različnih edukativnih procesih
17. Precej neodkrto področje

*Ne moremo se ji
izogniti, potrebno je
izobraževanje, da
lahko tehnologijo tudi
kritično vrednotimo.*



GLAVNE PREDNOSTI UPORABE

Na podlagi zbranih odgovorov mladinskih delavcev UI ne predstavlja zgolj tehnične novosti, temveč strateško orodje za opazen prihranek časa, povečanje učinkovitosti in dvig ravni kreativnosti pri pripravi vsebin.

Udeleženci so izpostavili, da UI avtomatizira in pohitri administrativne naloge, kar omogoča mladinskim delavcem, da se osredotočijo na ciljno skupino in kakovost dela. Poleg racionalizacije procesov, UI prinaša sveže in unikatne ideje za vsebine, pomoč pri komunikaciji ter podporo pri načrtovanju in izvedbi dogodkov in delavnic, s čimer se bistveno izboljšajo obvladljivost, privlačnost in doseg mladinskega dela.



Prihranek časa in večja učinkovitost

Poenostavljeno delo in hitrejša administracija kot razbremenjevanje ekip:

- Krajši čas priprave vsebin
- Krajšanje dela, ki je "odveč"
- Načrtovanje, optimiziranje procesa
- Hitra, raznolika uporaba



Podpora pri pisanju in komunikaciji

Pomoč pri vseh komunikacijskih nalogah od formalnih do komunikacije z mladimi:

- Priprava dopisov, povzetkov, poročil, daljših besedil
- Popravek pravopisnih napak in prilagoditev tona besedila
- Opozori, na kar nisi bil pozoren



Povečana inovativnost vsebin

Izboljšanje kakovosti in privlačnosti končnih gradiv in dodajanje svežih idej:

- Promo gradivo, izobraževalno gradivo, kreative
- Več idej, dopolni naše ideje, doda nivo kreativnosti, omogoči unikatnost in raznolikost idej
- Izdelava grafik, priprava objav za družbene medije, videi, 3D printanje,...



Organizacija vsebine za delo z mladimi

Organizacija vsebine in poteka dogodka, načrtovanje delavnice ali projekta:

- Delavnice (ideacija, potek)
- Organizacija dogodkov (priprava plakatov, informacijskih paketov)
- Raziskovanje metod dela, priprava ideje za učne priprave

NEPRIČAKOVANE PREDNOSTI

Uporabniki so presenečeni nad raznovrstnostjo novih platform in aplikacij, ki omogočajo hiter dostop do informacij, generiranje slik in 3D modeliranje, s čimer se neposredno širijo orodja in metode dela.

Najpomembnejši izidi so povečana inovativnost pri ustvarjanju vsebin in zmožnost, da se mladini približa uporaba UI. To kaže, da UI ne vpliva le na hitrost dela, temveč tudi na hitrejše doseganje dolgoročnega cilja – opolnomočenje in izobraževanje mladih za digitalno prihodnost. Končni učinek je zavedanje o neskončnih možnostih, ki jih UI ponuja na različnih področjih, ob poudarku, da je kljub vsemu potrebna človeška presoja in zdrava pamet.

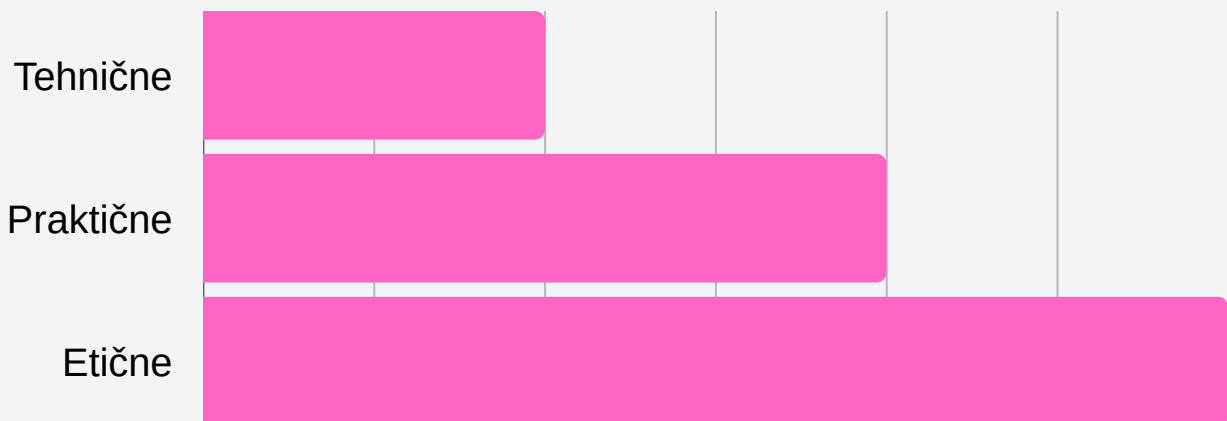
Kaj so povedali udeleženke in udeleženci po izobraževanju:

Aktivnost	Rezultat	Učinek
• Veliko več možnosti (več spletnih strani, aplikacij,...). Hiter dostop do informacij. • 3D modeliranje. • Krajšanje procesov, prilagajanje tekstov, razširjanje. • Novi programi / platforme / uporabe, ki jih prej nismo poznale. • Generiranje slik, potencial ob natančnih navodilih, pisanje mailov. • Spoznavanje različnih platform.	• Lepši emaili. • Olajšanje določenega dela, ki ne zahteva človeške plati. • Taborniške vsebine good enough. • Za mnoge stvari uporabno, hitro naredi, kar rečeš. • Presenečeni nad raznovrstnostjo ponudbe. • Prihranek časa.	• Da lahko AI bistveno olajša delo, vendar je potrebna zdrava pamet pri uporabi le-teh. • Boljša inovativnost v ustvarjanju vsebin. • Mladini približamo uporabo AI. • Neskončne možnosti na različnih področjih.

*Nisem vedela, da
obstaja toliko različnih
UI aplikacij.*

NAJPOGOSTEJŠE DILEME

Najpogostejše dileme pri uporabi UI



Kaj so udeleženci izpostavili med etičnimi dilemami?

- Kam pelje uporaba umetne inteligence? Kje so meje?
- Množična uporaba vs. energetska kriza.
- Varnost podatkov. Puščanje sledi.
- Mnogi mladi niso zreli, da bi to uporabili, ker nimajo izkušenj in znanja. Zanje je to samo najhitrejši način, da oddajo kar učitelj zahteva.
- (Ne)Zaupanje ob uporabi!? Težko prepoznavanje - kaj je "res" in kaj je AI? Kdo stoji za tem?
- Vpliv na duševno zdravje posameznikov in medosebne odnose - siromašenje občutkov, radovednosti in "leni možgani".

Trije glavni izzivi za prihodnje izobraževanje mladinskih delavcev o UI

Na podlagi zbranih etičnih, praktičnih in tehničnih dilem lahko izluščimo tri glavne izzive, s katerimi se bodo morali mladinski delavci in izobraževalci soočiti v prihodnosti:

Krepitev etične presoje in kritične pismenosti

Največji in najkompleksnejši izziv je obvladovanje etičnih in družbenih posledic UI, ki so v samem jedru mladinskega dela.

- Poudarek: Izobraževanje mora biti usmerjeno v razvijanje kritične presoje pri mladih in delavcih (problem "leni možgani"), s poudarkom na prepoznavanju virov ("kaj je 'res' in kaj je UI"), varnosti podatkov ter vplivu na duševno zdravje in medosebne odnose.
- Aktivnost: Potrebno je vzpostaviti jasne etične meje uporabe UI v mladinskem delu, ki se nanašajo tudi na širše teme, kot je energetska kriza in puščanje digitalnih sledi.

Prehod od spoznavanja k učinkoviti rabi orodij

Trenutno se mladinski delavci srečujejo s pomanjkanjem časa in znanja, kako nova orodja uporabljati smiselno in ne le površno.

- Poudarek: Izobraževalni programi morajo preiti od splošnega "spoznavanja novih UI orodij" k poglobljenim, časovno optimiziranim delavnicam, ki se osredotočajo na vprašanje: "Kaj je smiselno in kaj mi prihrani čas?"
- Aktivnost: Osredotočiti se je treba na preudarnost uporabe – torej na to, kako UI integrirati, da postane pomoč in ne dodatno breme, pri čemer je ključna rešitev učinkovitost.

Premagovanje tehničnih ovir in zagotavljanje dostopnosti

Tehnične ovire so ključne za vstop v uporabo, zlasti glede načrtovanja dostopnosti in potrebne začetne tehnične pismenosti.

- Poudarek: Izobraževanje mora nasloviti vprašanja dostopnosti in registracije za različna orodja ter zagotoviti osnovno tehnično znanje, da se mladinski delavci ne počutijo preobremenjeni.
- Aktivnost: Potrebne so ciljane tehnične delavnice, ki omogočijo mladinskim delavcem, da pridobijo občutek, da "bomo znali uporabljati predstavljena orodja", s čimer se zmanjša začetni strah in negotovost.

IZOBRAŽEVANJE bo vedno v teku



60%

Nadgrajevanje tehnoloških kompetenc se bo uveljavilo kot stalnica vseživljenjskega učenja vseh, ki delajo z mladimi.

Pred nami je doba, ki zahteva in ponuja aktivno učenje z razvojem digitalnih, tehnoloških in kritičnih veščin ob ustreznem mentorstvu in izobraževanju.

Vključenost in opolnomočenje

- ustvarjanje bolj privlačnih, ciljno prilagojenih vsebin, ki spodbujajo sodelovanje mladih



Hitrejši dostop do informacij

- podpora pri učenju, izražanju in projektni dokumentaciji
- krepitev samozavesti pri učinkovitem opravljanju nalog ter večja dostopnost



Medgeneracijsko in mednarodno sodelovanje

- raziskovanje življenja vrstnikov v tujini
- soustvarjanje programov in delavnic brez komunikacijskih ovir



Uvajanje umetne inteligence naj poteka ob nujnem pogovoru o odgovorni, zdravi in kritični uporabi tehnologije.

PREDNOSTI

- Hitrost
- Raznolikost
- Veliko področij rabe
- V mahjnem okolju (vasi) se odpirajo široke možnosti za razvoj talenta
- Korak z mladimi
- Prevajanje v jezik mladih
- Večja ustvarjalnost / raznolikost
- Dostop do gradiv
- Enostavna uporaba
- Hitrost / krajšanje procesa
- Dobri povzetki
- Hitri prevodi
- Pohitriš / avtomatiziraš
- Dodan nivo kreativnosti
- Unikatnost/raznolikost
- Obsežnost oblik uporabe
- Nadgradnja ideacije
- Poenostavljanje
- Spomni te na kak korak
- Inovativna raba
- Outsourcanje "opravil"
- Jezikovne prilagoditve / nagovarjanje
- Učinkovitost

SLABOSTI

- Zmanjšanje samozavesti (kar sam misliš ni več dovolj dobro - vse popravi)
- Lenoba / ne razmišljaš več - ozek postaneš
- Zmanjšana kreativnost
- Nimamo časa (hitro se zarečemo k UI)
- Izguba procesnih kapacitet na dolgi rok
- Zmanjšana kritičnost
- Siromašenje občutka radovednosti
- Zgubljanje medosebne interakcije
- Hitro vzamemo za sveto
- Veliko kopiranja in lepljenja brez kritičnega razmisleka
- Spodbujanje miselne lenobe
- Zloraba osebnih podatkov
- Energetska potratnost
- Napačno informiranje
- Ni 100%
- Instant gratifikacija
- Izguba vztrajnosti

PRILOŽNOSTI

- Večja dostopnost (mednarodno / oviranost)
- Učenje za poklice, ki še ne vemo, da bodo
- Medgeneracijsko sodelovanje (mladi učijo)
- Več poskusov / pestrost
- Delovna razbremenitev (administracija)
- Povezovanje z organizacijami mladinskega dela (peer support / peer learning)
- Prilagoditev izobraževanja
- Poklici prihodnosti
- Zaposlitev / delo
- Inovacije
- Novi programi
- Sodelovalni treningi

NEVARNOSTI

- Manipulacije
- Nižanje samopodobe / upanja
- Varnost podatkov
- Izgubljanje stika z realnostjo
- Izguba družabnega stika
- Izguba zadovoljstva po opravljenem delu / razvrednotenje delovnega procesa
- Leni možgani
- UI se jemlje preveč z levo roko
- Mehurčki
- Teorije zarote
- Zloraba osebnih podatkov
- Dezinformiranje
- Izguba stika z realnostjo (mladi?)
- Izguba sodelovanja / komunikacija
- Odsotnost človeškosti
- Zloraba
- Podatkovna izpostavljenost
- Nedelovanje - kot da ni interneta (odvisnost)

NASLEDNJI KORAKI

Kam se lahko usmerimo od tu?
Pregled stanja naj nas spodbudi k
nadaljnemu pridobivanju uvidov in
znanj.

Izsledki terenskega dela so le utrinek iz stanja našega zavedanja problematike v danem trenutku. Iz njih pa lahko sledijo jasna in uresničljiva dejanja, s katerimi si lahko pomagamo pri vsakodnevnem delu z mladimi.

01 Dogovor o uporabi

Vsaka organizacija lahko sklene interni dogovor o uporabi tehnologij umetne inteligence, ki pa ga je vredno v rednih intervalih preverjati, če še ustreza realnosti hitrospreminjajočega se tehnološkega okolja.

03 Dodatna literatura

Vsak mladinski delavec lahko nadaljuje poglobljanje svojega razumevanje vpliva UI na mladinsko delo z uporabo priporočene literature, ki jo izdajajo vidne mednarodne mladinske organizacije in zveze.

02 Pregled dostopnih orodij

Marsikatera organizacija ima možnost, da do razširjenih in preverjenih orodij dostopa preko programov, ki zagotavljajo brezplačno ali cenovno ugodno uporabo v izobraževalne in neprofitne namene. A vendar o teh dostopih niso obveščeni vsi.

04 Nadaljnja usposabljanja

V veliko pomoč posamezniku bo kontinuirano usposabljanje, s katerim bo ne le poglobljal razumevanje razvoja najnovejših tehnologij, ampak tudi aktivno izpopolnjeval svoje kompetence na določenem usmerjenem področju.

Vsem udeleženkam in udeležencem delavnic se zahvaljujemo za sodelovanje in doprinose in uvide. Še posebej pa se zahvaljujemo mladinskim centrom, ki so nas gostili:

Na Primorskem Center mladih Koper,
na Dolenjskem Zavod za podjetništvo, turizem in mladino v Brežicah,
na Gorenjskem Ljudska univerza Radovljica **behind the impact report**,
na Štajerskem Mladinski kulturni center Maribor,

ter Ministrstvu za vzgojo in izobraževanje, Uradu Republike Slovenije za mladino v Ljubljani.

Zahvaljujemo se vam za trud, ki ga vsakodnevno vlagate v zavestno in odgovorno rabo najnovejših tehnologij.

ZAHVALE

Kontakt

Računalniški muzej
Celovška cesta 111
1000 Ljubljana
www.racunalniski-muzej.si
www.racunalniski-muzej.si/mladinsko-delo-4-0/
info@racunalniski-muzej.si
@muzej

Mladinsko delo 4.0



RAČUNALNIŠKI
MUZEJ



REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA VZGOJO IN IZOBRAŽEVANJE
URAD RS ZA MLADINO