



Zveza ljudskih univerz Slovenije – program: Kako nam lahko UI pomaga pri pisanju in vodenju projektov

1. Ime programa

Kako nam lahko UI pomaga pri pisanju in vodenju projektov

2. Namen programa

Izvedba programa strokovnega usposabljanja za uporabo umetne inteligence pri pisanju projektov je nujna za sodobne organizacije, ki želijo ostati konkurenčne in učinkovite. UI omogoča avtomatizacijo rutinskih nalog, izboljšanje jezikovnega sloga in natančnost vsebine ter boljše in hitrejše sprejemanje odločitev na podlagi podatkovnih analiz. Program bo udeležencem omogočil pridobitev praktičnih znanj in veščin, ki jih lahko takoj uporabijo pri pisanju in vodenju projektov. Poleg tega bo povečal njihovo samozavest pri uporabi novih tehnologij in izboljšal njihovo sposobnost za pripravo visokokakovostnih projektnih prijav.

Umetna inteligenca temelji na različnih tehnikah, kot so strojno učenje, globoko učenje, naravno jezikovno procesiranje, logika, verjetnostni modeli in optimizacija. Cilj je ustvariti sisteme, ki lahko samodejno pridobivajo znanje iz podatkov, se prilagajajo okolju, rešujejo kompleksne probleme in se neprekinjeno izboljšujejo.. Program razvijamo z namenom, da strokovne delavce spodbujamo k izboljšanju znanja o umetni inteligenci, kako si lahko z njo pomagamo, kaj z njo lahko in kaj ne moremo storiti, opozoriti na morebitne etične slabosti, kako povečati učinkovitost pri prijavih na različne tuje in domače projekte, ter kako učinkovito projekte voditi in organizirati.

3. Ciljna skupina

Strokovni delavci v izobraževanju odraslih, direktorji organizacij za izobraževanje odraslih.

Program je namenjen tako tistim, ki že imajo osnovno znanje o projektih in AI, kot tudi tistim, ki se šele spoznavajo s temi področji.

Prepoznane potrebe ciljne skupine:

1. **Nujnost povečanja učinkovitosti:** Pisanje projektov za izobraževanje odraslih je kompleksno in zahteva natančno načrtovanje ter pripravo vsebin. Uporaba UI lahko zmanjša čas in napore, potrebne za pisanje projektov.
2. **Potreba po boljši kakovosti vsebine:** Projekti pogosto vključujejo kompleksno pisanje in analizo podatkov. UI lahko pomaga izboljšati kakovost in natančnost vsebine projektnih prijav v izobraževanju odraslih.
3. **Izboljšanje sprejemanja odločitev:** UI lahko analizira velike količine podatkov in predlaga najboljše možne odločitve na podlagi teh analiz.



4. **Prilagajanje novim tehnologijam:** Sposobnost uporabe sodobnih tehnologij, kot je UI, postaja vse bolj pomembna za konkurenčnost v izobraževanju odraslih.

4. Cilji programa

Cilj programa je krepitev in pridobivanje temeljnih znanj, spretnosti in kompetenc za samostojno in učinkovito uporabo umetne inteligence/CHAT GPT s poudarkom na projektnem vodenju.

Udeleženci bodo:

- Pridobili poglobljena znanja o umetni inteligenci (UI) in njenem potencialu pri pisanju projektov;
- Razvili veščine uporabe AI orodij za optimizacijo procesa pisanja projektov;
- Povečali natančnost, učinkovitost in kakovost projektnih prijav;
- Izboljšali sprejemanje odločitev in pripravo vsebin na podlagi podatkovnih analiz;
- Razvili strategije za integracijo AI v dolgoročne projekte;
- Spoznali, kako uporabljati umetno inteligenco za iskanje in analizo informacij, ustvarjanje vsebine, oblikovanje ciljev in kazalnikov, spremljanje in evalvacijo projektov, za komunikacijo in sodelovanje z različnimi deležniki, kot so partnerji, financerji, ciljne skupine, javnost, mediji, ter za reševanje problemov in odločanje v različnih fazah projekta, kot so načrtovanje, izvedba, zaključek, itd.

Namen programa je:

-izboljšanje kakovosti, učinkovitosti in inovativnosti projektov izobraževanja odraslih, ki bi bolje ustrezali potrebam in interesom odraslih udeležencev in izobraževalcev.

-povečanje uspešnosti, produktivnosti in zadovoljstva strokovnih delavcev, ki bi lahko bolje izkoristili svoj čas, energijo in kreativnost za vrednostno delo, namesto za rutinske in administrativne naloge.

-povečanje sodelovanja, izmenjave in učenja med strokovnimi delavci, ki bi lahko delili svoje izkušnje, rezultate, izzive in priložnosti, povezane z uporabo UI v izobraževanju odraslih.

-povečanje prispevka izobraževanja odraslih k družbenemu in gospodarskemu razvoju, ki bi lahko koristil tako posameznikom kot skupnostim.

5. Pogoji za vključitev

Pogoji za vključitev predvidevajo izpolnjevanje pogojev glede ciljne skupine navedene v točki 3

6. Katalog znanja oziroma vsebina programa

Tema	Vsebina	Obseg v urah
I. Uvod v umetno inteligenco in njen pomen pri pisanju projektov	<ul style="list-style-type: none">• Definicija umetne inteligence, osnovni koncepti (strojno učenje, globoko učenje, NLP).• Primeri uporabe UI v različnih industrijah, s poudarkom na izobraževanju odraslih.	3 ure



	<ul style="list-style-type: none">• Diskusija o trenutnih trendih in priložnostih za uporabo UI.	
II. Pregled orodij UI za pisanje projektov	<ul style="list-style-type: none">• Predstavitev AI orodij, ki se uporabljajo pri pisanju projektov (npr. Grammarly, AI Writer, Jasper, ChatGPT, Copilot...).• Analiza funkcionalnosti orodij in predstavitev, kako lahko predstavljena orodja pripomorejo k boljši pripravi projektnih prijav.• Praktične vaje: predstavitev in osnovna uporaba teh orodij v kontekstu izobraževanja odraslih.	3 ure
III. Načrtovanje in priprava projektnih prijav z UI	<ul style="list-style-type: none">• Uporaba UI za avtomatizacijo rutinskih nalog, kot so iskanje informacij, oblikovanje vsebin in jezikovne korekture.• Kako UI lahko pomaga pri ustvarjanju strukturiranih in doslednih projektnih prijav.• Praktične vaje: Uporaba UI orodij za načrtovanje in pripravo osnutkov projektnih prijav na konkretnem primeru iz izobraževanja odraslih.	4 ure
IV. Izboljšanje vsebine in kakovosti projektnih prijav z UI	<ul style="list-style-type: none">• Uporaba UI za izboljšanje jezikovnega sloga, slovnice in skladnje ter vsebine posameznih projektnih delovnih paketov.• Uporaba UI za preverjanje skladnosti z razpisnimi pogoji in kriteriji ocenjevanja.• Praktične vaje: Uporaba UI za izboljšanje kakovosti vsebine in pregled projektnih prijav na vzorčnih primerih iz področja izobraževanja odraslih.	4 ure
V. Analiza podatkov in sprejemanje odločitev z UI	<ul style="list-style-type: none">• Kako UI lahko pomaga pri analizi podatkov in opisu posameznih delov projektne prijave (kontekst projekta, projektno partnerstvo, rezultati projekta, opis splošnih in specifičnih ciljev, časovni načrt, upravljanje projekta, diseminacija, promocija, kontekst projekta ipd.).• Predikcijski modeli za ocenjevanje uspešnosti projektov in identifikacijo potencialnih tveganj.• Praktične vaje: Uporaba UI za analizo podatkov in podporo pri sprejemanju odločitev na konkretnem projektnem primeru v izobraževanju odraslih.	2 uri
VI. Napredne tehnike in prilagoditve UI za specifične projektne zahteve v izobraževanju odraslih	<ul style="list-style-type: none">• Uporaba UI za prilagajanje vsebin glede na specifične zahteve projektnih razpisov v izobraževanju odraslih.• Integracija UI z drugimi orodji za projektni management (npr. Trello, Asana, Microsoft Project).• Praktične vaje: Napredne nastavitve in prilagoditve orodij UI za specifične projektne zahteve v izobraževanju odraslih.	2 uri
VII. Etika in odgovornost pri uporabi AI pri pisanju projektov	<ul style="list-style-type: none">• Diskusija o etičnih vprašanjih pri uporabi UI, kot so zasebnost, pristranskost in odgovornost.• Kako zagotoviti, da je uporaba UI pri pisanju projektov etična in odgovorna.• Praktične vaje: analiza primerov in razprava o etičnih dilemah pri uporabi AI v izobraževanju odraslih.	2 uri



7. Trajanje izobraževanja

Izobraževalni program **Kako nam lahko UI pomaga pri pisanju in vodenju projektov** obsega 20 ur organiziranega izobraževanja.

8. Načini preverjanja znanja

Delo v spletni učilnici in sodelovanje na organiziranem izobraževanju. Za pridobitev potrdila o uspešno opravljenem tečaju je potrebna tudi 80% prisotnost in oddani izdelki po navodilih.

9. Organizacija izobraževanja (oblike in metode izobraževanja)

Celoten izobraževalni program obsega 20 ur. Vključuje vsebine za razvijanje digitalnih kompetenc za delo in življenje v digitalni družbi.

Program je izvajan eklektično glede vsebin, tipov nalog in metodologije (besedno-tekstualne metode, metoda demonstracije, izkustveno učenje, igre vlog, simulacije, metoda dela z IK tehnologijo) glede na potrebe in situacije. Izvaja se v obliki praktično izvajanih delavnic z izborom raznolikih metod, načinov podajanja snovi, vaj in izdelkov, ki zagotavljajo aktivno sodelovanje udeležencev.

Sprotno opravljene naloge in izdelki so tudi pogoj za uspešno zaključeno izobraževanje. Program se izvaja na način, ki od udeležencev pričakuje aktivno sodelovanje pri individualnem in skupinskem učenju. Individualno delo, ki je izvaja znotraj organiziranega izobraževanja, se prilagaja predznanju in potrebam udeležencev ter obsega približno tretjino ur. Ostalo delo poteka v parih, kot skupinsko učenje, sodelovalno učenje, delo v celotni skupini.

Pri izpeljavi izobraževanja bomo upoštevali tudi naslednja didaktična načela:

- prehajanje od znanega k neznanemu, od splošnega k posebnemu,
- raznovrstnost (menjavanje učnih metod, učnih sredstev),
- primernost (prilagajanje učnih gradiv udeležencem, izbira dodatnega gradiva),
- sistematičnost in nazornost,
- povezanost z življenjem (zgledi bodo tematsko blizu udeležencem),
- individualizacija (udeležence bomo obravnavali kot posameznike z različnimi potrebami, sposobnostmi, motivacijo).

Za uspešno doseganje standardov znanja se bo udeležence spodbudilo, da vsaj še enkrat toliko časa namenijo samostojnemu delu doma.

Program se lahko izvaja klasično, v učilnicah, na daljavo ali v kombinirani obliki.

Skupine do 12 oseb so ustrezne za delavniški način dela in omogočajo interaktivnost pri učenju.

Izobraževalni program bo izvajan z ravnovesjem in združevanjem različnih učnih oblik, od frontalnega, skupinskega oz. dela v dvojicah do individualnega dela, kjer se bodo udeleženci urili v vseh socialnih oblikah učenja (razlaga, pogovor, branje, igra vlog, poslušanje, gledanje video posnetka, simulacija, interaktivne



vaje). Uporabljali bomo prosto dostopna e-gradiva za lažje razumevanje učnih vsebin in utrjevanje posameznih jezikovnih spretnosti. Za ohranjanje motivacije za učenje in izboljšanje učnih rezultatov bomo v pouk vključevali video posnetke, igrali jezikovne igre, reševali križanke in sestavljanke.

Če je najbolj primeren način izvedbe programa izvedba na daljavo, se program izvede v okolju Zoom.

Pri izpeljavi programa se bodo uporabljali naslednji učni pripomočki: projektor, prenosni računalnik za predavatelja, zvočniki, (prenosni) računalniki za udeležence v učilnici, tablice, dostop do interneta, flip chart, bela tabla, interaktivna tabla, plakatni listi, različna barvna pisala, pripravljena gradiva, slikovni materiali, igre.

Uporabljali bomo avtentična gradiva, primerna za odrasle, ki jih bomo dopolnjevali s spletnimi in drugimi gradivi ter izdelki udeležencev samih.

10. Znanje in usposobljenost izobraževalcev

Stopnja izobrazbe: VII. stopnja (univerzitetni nivo) – poznavanje UI

Vsaj eno leto izkušenj pri delu v izobraževanju odraslih.

Dodatni pogoji: poznavanje značilnosti ciljnih skupin razpisa in zmožnost prilagoditve poučevanja glede na značilnosti ciljne skupine, odprtost, sodelovalnost, zmožnost empatije, potrpežljivost.

11. Kompetence, ki jih udeleženci pridobijo s programom

Udeleženci v programu pridobijo in razvijajo sledeče kompetence:

➤ Znanja in izkušnje s področja:

- umetne inteligence, razumevanje njenega delovanja in pomen pri pisanju projektov, saj se seznanijo z osnovami umetne inteligence, vključno s strojnimi učenjem, globokim učenjem in naravnim jezikovnim procesiranjem (NLP), s poudarkom na učenju delovanja tehnologije in njihove uporabe pri pisanju projektov za izboljšanje natančnosti in učinkovitosti.
- načrtovanja in priprave kakovostnih projektnih prijav in vodenja projektov (projektne managementa), saj razvijajo sposobnost uporabe UI za učinkovito iskanje in analizo informacij, oblikovanje ciljev projektov in kazalnikov uspešnosti ter spremljanje in vrednotenje projektov skozi celoten cikel ter se naučijo kako uporabljati AI za ustvarjanje dobro strukturiranih in doslednih projektnih prijav, kar vključuje pisanje jasnih in natančnih vsebinskih delov ter zagotavljanje skladnosti z razpisnimi zahtevami.

➤ Spretnosti in sposobnosti:

- uporabe orodij UI za pisanje projektov,
- analiziranja podatkov in sprejemanja odločitev z UI,
- naprednih tehnik in prilagoditev UI za specifične projektne zahteve v izobraževanju odraslih
-
- Etično ravnanje in odgovornost pri uporabi AI pri pisanju projektov
- Sposobnost dejavnega sodelovanja v skupini
- Sposobnost konstruktivno se soočiti z ovirami, ki so se pojavile med izobraževanjem
- Zanesljivost, odgovornost
- Znanja, spretnosti in veščine za prenos in vpeljavo usvojenih vsebin v svojo izobraževalno prakso na področju IO



Kraj in datum:

Ljubljana,

Žig

Ime in priimek odgovorne osebe:

mag. Bojan Hajdinjak