

Umetna inteligenca po domače

Razloženo kot petletniku. Malo za hec, malo zares. Cilji, potek, vaje in materiali za vsako delavnico.

6 delavnic

razloženo kot petletniku

1,5 ure

vsaka delavnica

≈ 70 %

igre in poskusi

Vsebina

1	Papiga, ki je prebrala ves internet	KAJ ZA VRAGA JE TO?
2	Samozavesten kot stric na ohceti	KAJ ZA VRAGA JE TO?
3	Pripravnik, ki vse vzame dobesedno	KAKO SE ZMENIMO Z NJO
4	Pazi, kaj poveš papigi	KAKO SE ZMENIMO Z NJO
5	Naredi mi nekaj noro	KAJ Z NJO POČNEMO
6	Ali nam bo vzela službo?	KAJ Z NJO POČNEMO

Kako so delavnice zgrajene. Vsaka se začne z razlago, kot bi jo dali petletniku, nadaljuje z igro ali poskusom in konča z delom »malo zares«: kaj od tega res velja in kaj si zapomnimo. Sledijo neumna vprašanja, ki niso neumna, in napotki za izvajalca.

Kaj udeleženci potrebujejo. Telefon z internetom in po želji aplikacijo ChatGPT, Gemini ali Claude; kdor je nima, igra v paru. Smisel za humor je dobrodošel, ni pa pogoj.

Papiga, ki je prebrala ves internet

Kako umetna inteligenca sploh deluje? Kot papiga, ki ugiba naslednjo besedo, samo da je prebrala precej več kot vi. Malo se bomo smejali, malo pa zares razumeli.

TRAJANJE

1,5 ure

PRAKTIČNO DELO

približno 70 %

PREDZNANJE

brez

SKUPINA

8–30 udeležencev

CILJI

- Povedati s svojimi besedami, da umetna inteligenca ugiba naslednjo besedo.
- Razložiti, zakaj isto vprašanje včasih prinese različne odgovore.
- Prepoznati, kaj takšno orodje dobro zna in česa ne.

GLAVNA VAJA

Skupina po vrsti sestavi stavek, vsak doda najbolj verjetno naslednjo besedo, v drugem krogu pa najmanj verjetno. Nato na telefonu petnajstkrat tapnete srednji predlog tipkovnice in na glas preberete, kaj je nastalo.

Zakaj ta delavnica

Umetna inteligenca je zdaj povsod: v službi, v pogovorih ob kavi, v otroških domačih nalogah. Kdor pravi, da mu je popolnoma jasno, kako deluje, ali pretirava ali pa prodaja tečaj.

Ta delavnica je za vse, ki se ob besedi »umetna inteligenca« malo zmedete, malo smejite in malo zaskrbite. Vse troje je povsem v redu. Tako se počutimo vsi, včasih tudi tisti, ki o njej predavajo.

Ne potrebujete predznanja. Potrebujete telefon, malo humorja in pripravljenost, da se vsaj enkrat na glas zasmejete lastnemu stavku.

Potek

ČAS	DEL	KAJ DELAMO
0:00–0:10	Dobrodošlica	Predstavitve. Vsak pove, kaj je že slišal o umetni inteligenci in kaj ga je pri tem najbolj zmedlo.
0:10–0:20	Razloženo kot petletniku	Zgodba o papigi, ki je prebrala ves internet.

ČAS	DEL	KAJ DELAMO
0:20–0:45	Človeški samodokončevalnik	Igra v skupini: sestavljamo stavek beseda za besedo, najprej z najbolj verjetnimi, nato z najmanj verjetnimi besedami.
0:45–1:00	Tipkovnica pripoveduje	Vsak petnajstkrat tapne srednji predlog in prebere rezultat.
1:00–1:15	Trikrat isto vprašanje	Isto vprašanje zastavimo aplikaciji trikrat in primerjamo odgovore.
1:15–1:30	Malo zares in zaključek	Kaj res drži, kaj ne, katera orodja obstajajo. Neumna vprašanja.

Razloženo kot petletniku

Predstavljajte si papigo. Ne navadne, ampak papigo, ki je prebrala ves internet: knjige, recepte, spletne klepete, članke, navodila za pralni stroj in komentarje pod videi o mačkah. Ničesar si ni zapomnila kot zgodbo. Zapomnila si je, katere besede se rade pojavljajo skupaj.

Če ji zato rečete »Danes je lep ...«, bo skoraj zagotovo rekla »dan«. Ne zato, ker bi pogledala skozi okno, ampak ker je to besedo po teh besedah videla večkrat kot kar koli drugega.

Na telefonu to že poznate. Ko pišete sporočilo, vam tipkovnica ponudi naslednjo besedo. To je ista papiga, samo majhna. Umetna inteligenca, s katero se pogovarjate, je ta papiga, ki je prebrala nepredstavljivo več in zna ugibati veliko bolj prepričljivo.

Umetna inteligenca je papiga, ki je prebrala ves internet in vedno znova ugiba, katera beseda pride naslednja.

Malo za hec

Pravilo za vse igre: nihče ne dela napak, samo ustvarjamo material za smeh. Kdor pove najbolj čudno besedo, dobi aplavz.

Človeški samodokončevalnik

Človek postane papiga. Igrate v krogu ali ob mizi, skupina ima največ deset ljudi. Večja skupina se razdeli na več krogov.

Prvi krog: najbolj verjetna beseda

1. Izvajalec izgovori začetek stavka:

Včeraj zvečer sem šel v trgovino po ...

2. Prvi v krogu doda eno samo besedo, ki se mu zdi najbolj verjetna. Na primer »kruh«.
3. Vsak naslednji doda eno besedo in poskuša nadaljevati stavek tako, da ima smisel.

4. Ko stavek dobi konec, ga izvajalec zapiše ali prebere na glas.
5. Ponovite z novim začetkom, na primer »Moja sosedka je vedno ...«.

Opazite, da so stavki dolgočasni, a slovnično pravilni. To je papiga, ki igra na varno.

Drugi krog: najmanj verjetna beseda

1. Enak začetek: »Včeraj zvečer sem šel v trgovino po ...«
2. Zdaj vsak doda besedo, ki je v tem trenutku najmanj verjetna, a je še vedno beseda.
3. Preberite, kaj je nastalo. Običajno je to nekaj med pesmijo in prometno nesrečo.

Kaj smo se naučili: umetna inteligenca ne izbere vedno najbolj verjetne besede. Včasih malo tvega, zato so njeni odgovori pisani in ustvarjalni. Kadar tvega preveč, pa dobimo nesmisel. Isti mehanizem stoji za obojim.

Tipkovnica pripoveduje

Vsak potrebuje telefon z vklopljenimi predlogi besed. Če jih nima, se poveže s sosedom.

1. Odprite katero koli aplikacijo za pisanje sporočil ali beležko.
2. Vtipkajte:

Danes sem

3. Petnajstkrat zapored tapnite srednji predlog, ki ga ponudi tipkovnica. Nič ne dodajajte in ne popravljajte.
4. Rezultat preberite na glas.
5. Kdor želi, prebere tudi tako, da doda naslov: »Moj življenjepis, napisan s tipkovnico«.

Rezultati bodo verjetno zabavni. Pogosto se ponavljajo (»sem sem sem«), včasih pa presenetljivo zvenijo kot vaš slog. To ni čarovnija. Tipkovnica se je učila iz tega, kar ste doslej pisali vi.

Umetna inteligenca dela isto, samo z veliko boljšim spominom na to, kako se piše, in brez vaših navad.

Trikrat isto vprašanje

Zdaj gremo k pravi aplikaciji. Izvajalec ali vsak udeleženec odpre klepetalnik, na primer Claude, ChatGPT, Gemini ali Copilot.

1. Zastavite to vprašanje:

Predlagaj mi ime za mačka, ki ima rad ponedeljke.

2. Ne popravljajte ničesar in vprašanje pošljite še enkrat. Za vsak poskus lahko odprete nov pogovor.
3. Vprašanje pošljite še tretjič.
4. Primerjajte odgovore. Kdo je dobil isto ime? Kdo je dobil kaj popolnoma drugega?
5. Zdaj poskusite drugo vprašanje, kjer je pravilen odgovor samo eden:

Katero je glavno mesto Slovenije? Odgovori v eni besedi.

Pri imenih za mačka se odgovori razlikujejo, pri glavnem mestu pa običajno ne. Papiga pač na nekaterih mestih res ve, katera beseda sledi, na drugih pa ima na izbiro veliko enako verjetnih besed.

Malo zares

Kaj se res dogaja

Umetna inteligenca za pogovor je velik jezikovni model. Naučili so ga na ogromni količini besedila. Naučil se je, kateri deli besedila sledijo katerim. Ko mu postavite vprašanje, sestavi odgovor tako, da vedno znova izbere verjetno naslednjo besedo.

To zveni preprosto, a ker se je učil na tako veliki količini besedila, zna presenetljivo veliko: povzema, prevaja, piše pisma, razlaga, popravlja slovnico, predlaga naslove.

Kaj ne dela

- **Ne »ve« kot vi.** Nima izkušenj, ne vidi sveta, ne spomni se lanskega poletja. Ima vzorce iz besedil.
- **Ne razmišlja kot človek.** Čeprav odgovor zveni premišljeno, je nastal z ugibanjem naslednje besede. Nekatera novejša orodja imajo dodaten korak »razmišljanja«, a tudi to je v bistvu še ena runda pisanja.
- **Ni orakelj.** Ni odgovor na vse. Je zelo spreten sogovornik, ki se lahko zmoti.
- **Nima čustev.** Če vam reče »Z veseljem!«, ne veseli se. Napisal je besedo, ki se v takšnih stavkih pogosto pojavi.

V čem je dobra

Jezik je njena domena. Zato je običajno dobra pri:

- povzemanju dolgega besedila,
- pisanju in popravljanju pisem, sporočil, prošenj,
- razlagi težkih pojmov na več načinov,

- prevajanju,
- zbiranju idej, ko nimate nobene.

Nekoliko bolj previdni bodite pri številkah, imenih, datumih in navedbah. O tem več v naslednji delavnici.

Katera orodja obstajajo

Glavna brezplačna orodja, ki jih boste srečali:

- **Claude** (podjetje Anthropic),
- **ChatGPT** (podjetje OpenAI),
- **Gemini** (Google),
- **Copilot** (Microsoft).

Vsa ponujajo brezplačen dostop v omejenem obsegu, plačljive različice so običajno zmogljivejše. Točnih omejitev ne navajamo, ker se spreminjajo. Preverite v aplikaciji.

Za začetek izberite eno in jo spoznajste. Ni treba imeti vseh.

Ko je ljubezniva

Umetna inteligenca zna biti zelo prijazna. Pohvali vaše vprašanje, se opraviči in vam zaželi lep dan. To so besede, ki so se je naučile kot običajen ton pogovora. Za vami ne stoji občutek.

To ni razlog, da je ne bi uporabljali. Le ne pričakujte od nje tega, kar lahko dobite od človeka: da vas ima rad, da se vas spomni ali da mu je mar.

Kaj si zapomnimo

- Umetna inteligenca je papiga, ki je prebrala ves internet in ugiba naslednjo besedo, zato zna govoriti odlično, a ne »ve« kot človek.
- Ista papiga včasih tvega, včasih ne, zato je enkrat ustvarjalna in drugič nesmiselna.
- Ima lahko prijazen ton, a nima čustev. Zaupajte ji pri jeziku in preverjajte pri dejstvih.

Neumna vprašanja

»Ali me posluša, ko ne pišem?« Klepetalnik običajno obdela samo to, kar vpišete ali poveste, ko pritisnete gumb za mikrofona. Kaj aplikacija shranjuje, pa piše v njenih nastavitvah, zato jih enkrat preglejte.

»Ali je prijazna, ker me ima rada?« Ne. Prijazna je, ker so jo tako naučili in ker se v besedilih, iz katerih se je učila, prijazni odgovori pogosto pojavljajo. Je prav toliko »iz srca« kot avtomat za

kavo, ki vam zaželi dober dan.

»Zakaj ji nekateri rečejo AI, drugi UI?« AI je angleška kratica za »artificial intelligence«, UI pa slovenska za »umetna inteligenca«. Pomenita isto, mi pa raje govorimo po slovensko.

»Ali je bolj pametna od mene?« Na nekaterih področjih je hitrejša, na drugih neroden začetnik. Pametnost ni ena skala. Kalkulator je hitrejši od vas pri računanju, pa vas nihče ne poziva, naj se ga bojite.

»Ali bo užaljena, če ji rečem neumno?« Ne bo. Nima ega, ki bi se ga dalo užaliti. Če vam je ljubše biti vljuden, ste seveda prosti biti.

»Ali se mi bo smejala, če vprašam nekaj neumnega?« Ne, ker se ne smeje in ne sodi. Zato je dobro mesto za vprašanja, ki jih ne bi zastavili na glas.

Za izvajalca

- **Priprava:** en pisni ali tiskan začetek stavka za vsako skupino (»Včeraj zvečer sem šel v trgovino po ...«), nekaj rezervnih začetkov, flipchart ali zaslon za zapisovanje stavkov.
- **Material:** telefoni udeležencev, hitra povezava z internetom, en skupen zaslon za prikaz.
- **Kako ohraniti hec:** smejte se stavkom, nikoli ljudem. Prvi stavek naj bo vaš, da pokažete, da je napaka dobrodošla. Nagradite najbolj čudno besedo, ne najbolj pametne.
- **Zaskrbljen udeleženec:** ne razlagajte mu, da je strah odveč. Recite, da je skrb razumljiva, in mu ponudite, da samo opazuje ali dela v paru. Igre so tako zasnovane, da nihče ne rabi ničesar razkriti.
- **Skeptik:** dobrodošel je. Prosite ga, naj poskusi papigo ujeti pri napaki. To je namen naslednje delavnice.
- **Dan prej preverite:** ali imenovana orodja še delujejo in ali zahtevajo prijavo. Ali brezplačna različica še obstaja in kakšen je njen obseg. Ali predlogi tipkovnice delujejo na vaši napravi. Preizkusite vsa tri vprašanja in preverite, da odgovori niso sramotni ali pretirano dolgi. Aplikacije se spreminjajo, zato ne obljublajte natančnega videza.
- Udeležencem povejte, naj ne vpisujejo osebnih podatkov, gesel ali podatkov o zdravju.

Samozavesten kot stric na ohceti

Zakaj umetna inteligenca včasih z ravnodušnim obrazom pove nekaj, česar ni. Ujeli jo bomo pri blefu, se pri tem nasmejali in se naučili, kako ji ne nasesti.

TRAJANJE

1,5 ure

PRAKTIČNO DELO

približno 70 %

PREDZNANJE

delavnica 1

SKUPINA

8–30 udeležencev

CILJI

- Prepoznati, kdaj je odgovor umetne inteligence lahko izmišljen.
- Preveriti pomembne podatke z vsaj enim drugim virom.
- Izbrati naloge, pri katerih ji lahko zaupate bolj kot pri drugih.

GLAVNA VAJA

Ekipe glasujejo, ali so trditve, ki jih je pripravil izvajalec, res ali blef. Nato poskusite aplikacijo pripraviti do tega, da samozavestno razloži izmišljene stvari, in štejete, kdaj blefira in kdaj prizna, da ne ve.

Zakaj ta delavnica

Na vsaki ohceti je stric. Ne skrbite, ne mislimo na vašega. Mislimo na tistega, ki ima odgovor na vse: o politiki, gobah, motorjih, zdravilih in o tem, kako bi on vodil državo. Zna razložiti tudi stvari, o katerih ne ve ničesar, in to z veliko samozavesti.

Umetna inteligenca je v tem pogledu včasih zelo podobna. Strokovnjaki temu pravijo halucinacije. Pri tem ne gre za okvaro, ampak za posledico tega, kako deluje.

Na tej delavnici jo bomo ujeli pri blefu. Pri tem se bomo zabavali, ob koncu pa boste vedeli, kje ji ne smete slepo verjeti in kako hitro preverite, kar pove.

Če še niste bili na prvi delavnici, ne skrbite: pomembno je le, da veste, da umetna inteligenca ugiba naslednjo besedo.

Potek

ČAS	DEL	KAJ DELAMO
0:00–0:10	Dobrodošlica	Vsak pove kratko zgodbo o tem, kdaj je kdo kdaj samozavestno zatrjeval napačno stvar. Najbolje o sebi.

ČAS	DEL	KAJ DELAMO
0:10–0:20	Razloženo kot petletniku	Zgodba o stricu na ohceti.
0:20–0:40	Blef ali res?	Ekipe glasujejo o trditvah, zbirajo točke.
0:40–1:00	Nahrani strica	Poskusimo aplikacijo pripraviti do blefa. Točke za ljudi in točke za aplikacijo.
1:00–1:10	Črke in številke	Štetje črk in težek račun brez orodja.
1:10–1:30	Malo zares	Kje najbolj blefira, kako preverimo, kaj ji gre dobro. Neumna vprašanja.

Razloženo kot petletniku

Predstavljajte si strica na ohceti. Vprašate ga: »Stric, kako se je že imenoval tisti ribnik, kjer so včasih lovili ribe?« Stric ne bo rekel »ne vem«. Pomislil bo za trenutek, rekel »Ah, seveda, ta in ta ribnik!« in vam povedal še zgodbo, kdo je tam ujel največjega krpa. Ime bo povedal z vso resnostjo, ne glede na to, ali ga je prav zapomnil.

Ni vam hotel lagati. Preprosto mu je bolj neprijetno reči »ne vem« kot povedati nekaj, kar se sliši prav.

Umetna inteligenca je pogosto takšna. Ugiba naslednjo besedo, in beseda, ki se sliši prav, je zanjo vedno boljša izbira kot tišina. Zato zna gladko sestaviti ime knjige, ki je ni, datum, ki ni pravi, ali citat, ki ga nihče ni izrekel. Zveni prepričljivo, ker je sestavljeno prav tako, kot je sestavljeno vse ostalo.

Umetna inteligenca je kot stric na ohceti: odgovor ima vedno, tudi kadar ga nima.

Malo za hec

Pravilo: nihče ne izgubi. Kdor se zmoti, dobi smeh in nič drugega.

Blef ali res?

Ekipe glasujejo, katere trditve so resnične in katere je izmislila aplikacija. Izvajalec jih pripravi vnaprej.

Priprava (izvajalec, dan prej): aplikaciji zastavite:

Napiši deset kratkih trditev o Sloveniji in Evropi. Pet naj jih bo resničnih, pet pa izmišljenih, a takih, ki zvenijo prepričljivo. Ne povej mi, katere so katere.

Nato **vsako trditev sami preverite** v zanesljivem viru. Izberite tiste, pri katerih ste povsem prepričani. Trditve, pri katerih ne veste, ali so res, zavrzite. Odgovore zapišite na list.

Potek:

1. Razdelite se v ekipe po štiri do šest ljudi. Vsaka ekipa si izbere ime.
2. Izvajalec prebere prvo trditev.
3. Ekipe se v dvajsetih sekundah posvetujejo in hkrati dvignejo roke: »res« ali »blef«.
4. Izvajalec razkrije odgovor. Ekipa, ki je zadela, dobi točko.
5. Izvajalec pove, iz česa je razvidno, ali je trditev res. Ob izmišljenih stvareh povejte tudi, kaj je bilo pri njih tako prepričljivo.
6. Nadaljujete do zadnje trditve. Zmaga ekipa z največ točkami, nagrada je čokolada ali samo slava.

Tako vidite, da je tudi človeku težko ločiti resnico od dobro sestavljenega blefa. To ni znak neumnosti. To je razlog, zakaj blef deluje.

Nahrani strica

Zdaj poskusite aplikacijo prelisičiti. Igrate v parih ali skupinah, vsaka s svojo napravo.

Naloga: aplikaciji zastavite vprašanje o stvari, ki je ni. Cilj je, da vam samozavestno odgovori, kot da to stvar pozna. Nekaj primerov:

Kdo je leta 1897 izumil slovenski podvodni kozolec?

Povej mi vsebino romana »Zadnja hruška v Brežicah«, ki jo je napisal Anton Kovač.

Kdaj je bil prvič organiziran tradicionalni festival kislega zelja v vasi Zgornje Podgorje in kdo ga je ustanovil?

Poskusite še sami izmisliti kakšno vprašanje: neobstoječa knjiga, izmišljen lokalni praznik, film, ki ga ni.

Točkovanje:

1. Če aplikacija samozavestno odgovori, kot da stvar obstaja, dobi skupina točko.
2. Če aplikacija prizna, da tega ne pozna ali ne najde, ali pa vas opozori, da stvari verjetno ni, dobi točko aplikacija.
3. Po vsakem poskusu skupina preveri, ali je stvar res ne obstaja, in preberejo odgovor na glas.

Novejše različice orodij pogosteje priznajo, da ne vedo, ali pa opozorijo, da trditev ne moreta preveriti. To je dober razvoj. A ni zanesljivo, zato je igra še vedno smiselna. Če aplikacija vedno prizna, poskusite vprašati bolj zvito: »Povej mi več o tem, saj sem prebral, da je bilo zelo znano.«

Na koncu seštejte točke. Če aplikacija dobi večino točk, je to dobra novica: orodja so boljša, kot so bila. Vsaka točka za skupino pa je opomin, da blef še vedno obstaja.

Črke in številke

Zdaj še naloge, pri katerih papiga ni domača. Tokrat naj aplikacija odgovarja sama, brez iskanja po spletu in brez orodij. Če ima v aplikaciji vklopljeno računalno ali orodje za kodo, ga izklopite ali pa preprosto opazujte, ali ga uporabi.

1. Vprašajte:

Koliko črk »r« je v besedi »prestrukturiranje«? Odgovori takoj, brez razlage.

2. Sami preštejte na listu. Je aplikacija zadela?

3. Poskusite z daljšim računom:

Koliko je 48731 krat 6294? Odgovori samo s številko.

4. Rezultat preverite na kalkulatorju.

5. Zdaj vprašajte še enkrat in dodajte:

Uporabi kalkulator ali napiši program, s katerim izračunaš.

Papiga ne vidi črk, ampak koščke besed, in številke ne računa, ampak jih ugiba. Zato so takšne naloge lahko težje, kot se zdi. Novejša orodja pogosto sama uporabijo računalno in potem odgovorijo pravilno. Zato primerjajte oba odgovora.

Malo zares

Zakaj si izmišljuje

Umetna inteligenca ne išče v bazi dejstev. Sestavlja besedilo, ki se dobro sliši. Če nekaj ne ve ali ne najde, jo to ne ustavi, ker jo je učenje nagradilo za odgovor, ne za molk. Rezultat je halucinacija: gladek, samozavesten in napačen odgovor.

Izboljšuje se, a ne izgine. Nihče vam ne more zagotoviti, da se ne bo zgodila.

Kje najpogosteje blefira

- **Številke.** Statistika, odstotki, zneski, mere.
- **Imena.** Osebe, podjetja, naslovi knjig in filmov.
- **Datumi.** Leta dogodkov, roki, obletnice.
- **Citati.** »Kdo je to rekel?« Pogosto pripiše znanemu človeku stavek, ki ga ni izrekel.
- **Viri.** Zna navesti študijo, članek ali spletno stran, ki ne obstaja, ali pa obstaja, a ne vsebuje tega, kar trdi.
- **Lokalne slovenske stvari.** Manjši kraji, društva, dogodki, lokalni ljudje. O njih je v besedilih, iz katerih se je učila, manj gradiva.
- **Zakoni in predpisi.** Členi, roki, zneski. Zakoni se spreminjajo, in tudi majhna napaka lahko pomeni veliko.

Kako preverimo

1. **Prositate za vire in jih kliknite.** Povezava, ki se odpre, ne pomeni nujno, da je trditev res. Preberite, kaj piše na strani.
2. **Vprašajte drugo orodje.** Isto vprašanje zastavite še v drugem klepetalniku. Če se odgovora razlikujeta, je to opozorilo.
3. **Vprašajte človeka, ki se spozna.** Za zdravje zdravnika ali farmacevta, za pravo odvetnika ali pristojni urad, za lokalne stvari nekoga iz kraja.
4. **Vprašajte jo, kako prepričana je.** Rečete »Kje si najmanj prepričana v ta odgovor?« Včasih res pove kaj koristnega, a tudi to ni zagotovilo.
5. **Preverite najprej tisto, kar boste uporabili.** Za pogovor ob kavi ni treba preverjati vsega. Za pismo uradu, račun ali zdravilo pa.

V čem je zanesljivo dobra

- pisanje in preoblikovanje besedila (krajše, prijaznejše, bolj uradno),
- povzemanje besedila, ki ste ga sami prilepili,
- razlaga splošno znanih pojmov na več načinov,
- ideje, predlogi naslovov, sezname vprašanj,
- popravljanje slovnice in slogovno izboljšanje,
- prevajanje.

Pri vseh naštetih ima orodje besedilo pred sabo ali pa gre za jezik, kjer je papiga doma. Pri dejstvih iz vaše glave ali sveta pa velja: zaupaj, a preveri.

Kaj si zapomnimo

- Umetna inteligenca zna odgovoriti tudi na tisto, česar ne ve. Gladek odgovor ni dokaz, da je pravilen.
- Najbolj sumite številke, imena, datume, citate, vire, lokalne stvari in zakone.
- Pomembno preverite: kliknite vir, vprašajte drugo orodje ali koga, ki se spozna.

Neumna vprašanja

»**Ali laže?**« Ne v človeškem smislu, saj nima namena zavajati. Preprosto sestavi besedilo, ki se sliši prav, tudi kadar ni. Za vas je učinek podoben, zato preverjajte.

»**Zakaj ne reče preprosto, da ne ve?**« Ker je naučena, da odgovori. Novejša orodja to počnejo pogostejše kot prej, a še vedno ne vedno. Lahko ji pomagata: »Če ne veš, mi to povej.«

»**Ali bo enkrat vse vedela?**« Tega ne vemo, in kdor obljublja, ne ve več od nas. Za zdaj velja, da preverjanje ostaja del uporabe.

»**Če mi navede vir, je potem res?**« Ne nujno. Vir mora obstajati in res vsebovati to, kar trdi. Zato ga kliknite in preberite.

»**Kaj naj naredim, ko jo ujamem pri napaki?**« Povejte ji, kaj je narobe, in prosite za popravek. Običajno se opraviči in popravi, včasih pa nato naredi novo napako. Ne jezite se, saj ne bo užaljena.

»**Ali je zato brez uporabe?**« Ne. Tudi kalkulator vam da napačen rezultat, če vtipkate napačno številko, pa ga še vedno uporabljate. Bistvo je vedeti, kdaj mu zaupate.

Za izvajalca

- **Priprava:** deset preverjenih trditev za »Blef ali res?«, list z odgovori, točkovnik, nekaj rezervnih izmišljenih vprašanj za »Nahrani strica«. Za vsako trditev imejte pripravljen zanesljiv vir.
- **Material:** telefoni ali prenosniki, skupen zaslon, papir in pisala, kalkulator.
- **Kako ohraniti hec:** norčujemo se iz blefiranja, ne iz ljudi. Stric je ljubeč lik, ne tarča. Povejte tudi svojo zgodbo, ko ste sami nasedli, in vsaj eno trditev, pri kateri so zmagale ekipe in ne vi.
- **Zaskrbljen udeleženec:** izmišljeni odgovori ga lahko utrdijo v prepričanju, da je vse to nevarno. Recite, da je bistvo delavnice ravno to, da veste, kje je tveganje, in da za to obstajajo enostavni koraki preverjanja.
- **Skeptik:** dajte mu prav, saj ima prav v marsičem. Nato mu ponudite, naj poišče primer, kjer orodje ne blefira, in ga pokaže skupini.

- **Dan prej preverite:** ali izmišljena vprašanja še vedno spravijo aplikacijo v blef ali pa jo je zdaj naučilo priznati. Obe možnosti sta dobri, a pripravite rezervno. Preverite, ali imajo orodja v brezplačni različici dostop do interneta in računalna. Pripravite trditve za igro na novo, ker se odgovori spreminjajo. Ne obljublajte določenega rezultata.
- Udeležence opomnite, da v aplikacijo ne vpisujejo osebnih podatkov ali občutljivih besedil.

Pripravnik, ki vse vzame dobesedno

Zakaj nam UI napiše nekaj povsem drugega, kot smo hoteli, in kako ji povemo, kaj res želimo. Sendviči, risbe in vabilo na zabavo.

TRAJANJE 1,5 ure	PRAKTIČNO DELO približno 70 %	PREDZNANJE brez	SKUPINA 8–30 udeležencev
----------------------------	---	---------------------------	------------------------------------

CILJI

- Razumeti, zakaj UI naredi natanko to, kar rečemo, in ne tistega, kar smo mislili.
- Sestaviti prošnjo iz štirih sestavin: kdo naj bo, kaj je ozadje, kaj naj naredi in kako naj bo videti.
- Popraviti odgovor v pogovoru z nekaj besedami, namesto da začnemo znova.

GLAVNA VAJA

Vi z besedami vodite izvajalca skozi izdelavo sendviča, izvajalec pa vse izvede povsem dobesedno. Nato skupaj napišete boljša navodila.

Zakaj ta delavnica

Marsikdo je že vpisal kratko prošnjo v aplikacijo z umetno inteligenco (UI) in dobil nekaj, kar je bilo videti čisto zraven. Prvi občutek je pogosto: »UI je neumna.« Ali pa: »Jaz ne znam.« Običajno ni res ne eno ne drugo.

Prava težava je, da mi v glavi vemo veliko več, kot zapišemo. UI teh podatkov nima. Zato bomo danes malo pokazali, kako izgleda, ko nekdo naredi natanko to, kar rečete, in nič več. Smejali se bomo, ker se vsi prepoznamo: vsak je že kdaj dal navodilo, ki se mu je zdelo jasno.

Na koncu boste imeli preprost recept za prošnje, ki deluje pri vsakem pomočniku in vsaki temi.

Potek

ČAS	DEL	KAJ DELAMO
0:00–0:10	Uvod	Pozdrav, kratek krog: kdaj vam je UI odgovorila nekaj popolnoma drugega, kot ste hoteli?
0:10–0:20	Razloženo kot petletniku	Zgodba o pripravniku in duhu iz svetilke.

ČAS	DEL	KAJ DELAMO
0:20–0:45	Robot za sendvič	Izvajalec dobesedno izvaja vaša navodila, skupaj jih popravimo.
0:45–0:55	Narišite, kar slišite	Igra v parih z opisom in risbo.
0:55–1:10	Vabilo na zabavo	Ista prošnja v dveh različicah v aplikaciji, primerjava.
1:10–1:25	Malo zares	Štiri sestavine, popravljanje v pogovoru, vprašanja in primeri.
1:25–1:30	Zaključek	Trije stavki, vprašanja, listek za domov.

Razloženo kot petletniku

Predstavljajte si, da je v podjetje prišel nov pripravnik. Prvi dan je, vnet je kot še nikoli in prebral je vse knjige na svetu. Ne pozna pa vas, vašega podjetja, vaše šefice ali tega, kaj vi imate radi. Vpraša samo: »Kaj naj naredim?« Vi rečete: »Napiši vabilo.« In on ga napiše. Za koga, za kdaj, v kakšnem tonu? Tega vas ne vpraša, ker se mu zdi, da ste rekli vse, kar je treba.

Še bolje si ga predstavljajte kot duha iz svetilke. Izpolni vsako željo, ampak natanko po črki. Če rečete »želim si veliko denarja«, dobite težko vrečo kovancev na glavo. Duh ni zloben, samo vzame besede resno.

UI je izredno vnet pripravnik, ki je prebral vse, o vas pa ne ve nič. Zato mu povejte, kar bi novincu povedali prvi dan.

Dobra novica: pripravnik se hitro uči in ne zameri. Če mu poveste, kaj ste hoteli, odgovori takoj znova. Ne mora pa brati misli. Za to smo vsi ljudje še vedno boljši.

Malo za hec

Robot za sendvič

Pravila. Izvajalec je robot. Robot ne ve, kaj je sendvič, kaj je nož in kaj je kruh. Naredi samo tisto, kar mu pravilno povete, in to počne povsem dobesedno. Če rečete »namaži maslo na kruh«, namaže. Če ne rečete, da mora najprej odpreti kozarec, kozarca ne odpre.

Priprava. Na mizi so vrečka kruha, namaz (maslo, marmelada ali arašidovo maslo, glede na alergije), nož, krožnik in kozarec z zaprtim pokrovom. Vse se še ne odpre.

Koraki.

1. Prostovoljec (ali ekipa) prebere navodilo za izdelavo sendviča. Prvo navodilo bo verjetno: »Vzemi kruh in ga namaži.«

2. Izvajalec izvede natanko to. Vzame vrečko in jo namaže z nožem. Ali pa namaže samo vrh vrečke. Brez dodatnih komentarjev.
3. Skupina hitro spozna, da manjka veliko: »Odpri vrečko!« »Vzemi eno rezino!« »Nož primi za ročaj!« Izvajalec vsak stavek izvede natanko in počasi.
4. Po pet do sedem minutah ima sendvič ali pa krožnik, ki je videti kot umetnina. Oboje je uspeh.
5. Skupaj na tablo zapišete popravljena navodila. Poglejte, koliko daljša so od prvotnih. Vsaka vrstica, ki ste jo dodali, je nekaj, kar ste vedeli, robot pa ne.

Zaključna misel. To, kar ste prej pogrešali pri robotu, manjka tudi UI, ko ji rečete samo: »Napiši vabilo.«

Narišite, kar slišite

Pravila. V parih sedite hrbtom drug proti drugemu. Prvi ima preprosto sliko (hiša, sonce, drevo in mačka na strehi). Drugi ima list in svinčnik. Prvi opisuje, drugi riše. Drugi ne sme spraševati. Prvi ne sme pokazati ali uporabiti besede »hiša« (samo oblike: »kvadrat, nad njim trikotnik«).

Koraki.

1. Vsak par dobi list s sliko za opis. Slika je preprosta: nekaj kvadratov, krogov in črt.
2. Prvi ima tri minute za opis, drugi riše brez vprašanj.
3. Primerjajte risbo z izvirnikom. Bodite pripravljeni na smeh.
4. Zamenjajte vlogi z drugo sliko. Tokrat lahko drugi sprašuje. Kaj se spremeni?

Kaj opazimo. Brez vprašanj je težko. Z vprašanji je veliko lažje. UI zna vprašati, če ji to dovolite, in o tem bomo govorili malo pozneje.

Isto vabilo, dve različici

Pravila. Vsak par ima telefon ali računalnik z aplikacijo, kot so ChatGPT, Gemini ali Copilot. Prvi poskus je namenoma slab.

Koraki.

1. Vsak par vpiše to prošnjo:

Napiši vabilo na zabavo.

2. Preberite odgovor. Je kaj uporabno? Kaj manjka? Kdo, kdaj, kje, za koga?
3. Zdaj vpišite dobro različico (v novem pogovoru ali z jasno oznako, da je nova naloga):

Napiši vabilo na rojstnodnevno zabavo za mojo mamo, ki bo 60 let stara. Vabljeni je družina in nekaj prijateljev, skupaj 20 ljudi. Zabava bo v soboto ob 16. uri na vrtu. Ton naj bo topel in malo šaljiv. Naj bo kratko, največ 80 besed, brez rim, in naj konča s prošnjo, naj gostje javijo, ali pridejo.

4. Primerjajte oba odgovora. Katera dva stavka sta naredila največjo razliko?
5. Nekaj parov prebere svoj najboljši odgovor naglas.

Malo zares

Štiri sestavine dobre prošnje

Dobra prošnja ni dolga. Je jasna. Zapomnite si štiri vprašanja:

1. **Kdo naj bo?** Vloga: »Bodi prijazen učitelj.« »Bodi urednik.« »Bodi strokovnjak za vrtnarjenje.«
2. **Kaj je ozadje?** Kdo je bralec, za kaj gre, kaj že veste, kaj je omejitev. To je pripravnikov prvi dan v podjetju.
3. **Kaj naj naredi?** Ena jasna naloga: napiši, povzemi, popravi, predlagaj tri različice.
4. **Kako naj bo videti?** Dolžina, ton, oblika (odstavki, seznam, tabela), jezik.

Ni nujno, da so vse štiri vedno. Že dve ali tri naredijo veliko razliko. Ko odgovor ni dober, se vprašajte, katere sestavine ste izpustili.

Popravljajte v pogovoru

Ne začnite znova. Nadaljujte. UI si zapomni pogovor in ga uporabi. Dovolj so kratki ukazi:

- »Krajše.«
- »Bolj smešno.«
- »Brez rim.«
- »Bolj uradno, ampak ne hladno.«
- »Prvi odstavek mi je všeč, spremeni samo konec.«

Kot bi pripravniku rekli: »Skoraj, samo še to.« Ne užalite ga in ne obupajte. Tretji ali četrti poskus je povsem običajen, opravičevati se ni treba.

Naj najprej vpraša vas

Ko ne veste, kaj bi vse povedali, ji dovolite, da vpraša:

Želim napisati vabilo na zabavo. Preden začneš, mi postavi do pet vprašanj, ki jih potrebuješ za dober rezultat.

Odgovorite na vprašanja in šele nato dobite besedilo. Tako je kot pri dobrem pripravniku, ki ne ugiba, ampak vpraša.

Pokažite primer

Če imate besedilo, ki vam je všeč (star mail, pismo, objava), ga prilepite in dodajte:

Napiši še eno v podobnem slogu. Tole je primer, kaj mi je všeč:

Primer je pogosto močnejši od tisoč besed opisa. Pazite le, da v primer ne prilepite tujih osebnih podatkov ali zaupnih stvari (več o tem v delavnici »Pazi, kaj poveš papigi«).

Kaj še velja

- UI se lahko zmoti in kaj izmisli. Pomembna dejstva, datume in imena preverite sami.
- Boljša prošnja ne zagotavlja pravilnega odgovora. Izboljša pa možnosti.
- Vi ostajate glavni. Ona je pripravnik, ne šef.

Kaj si zapomnimo

- UI je vnet pripravnik, ki je prebral vse, o vas pa ne ve nič. Povejte mu, kar bi novincu povedali prvi dan.
- Štiri sestavine: kdo naj bo, kaj je ozadje, kaj naj naredi in kako naj bo videti.
- Ne začnite znova, ampak popravljajte (»krajše«, »bolj smešno«) ali ji dovolite, da vpraša vas.

Neumna vprašanja

»Ali je nevljudno, če UI ukazujem?« Ne, je stroj. Ni pa nič narobe, če rečete »prosim«.

Pomembneje je, da ste jasni.

»Ali moram pisati dolge stavke?« Ne. Pomembno je, da so podatki v njih. Trije kratki stavki so boljši kot en dolg in nejasen.

»Zakaj mi je včeraj odgovorila drugače kot danes?« UI ne odgovarja vedno enako. Pri istem vprašanju lahko dobite malo drugačno besedilo. To ni napaka, ampak način delovanja.

»Ali si zapomni, kar sem ji povedal včeraj?« Odvisno od aplikacije in nastavitev. Če niste prepričani, si ne predstavljajte, da se spomni. Ozadje raje ponovite.

»Ali naj ji povem, da je to za šalo ali zares?« Povejte. Če želite, da je smešno, to zapišite. Če želite resno, tudi to.

»Kaj če ne vem, kaj sploh hočem?« Potem ji recite: »Ne vem natančno, pomagaj mi razmisliti. Postavi mi nekaj vprašanj.« Tudi to je čisto dobra prošnja.

Za izvajalca

- Pripravite sendvič zares: kruh, namaz, nož, krožnik. Vprašajte pred delavnico po alergijah in prehranskih omejitvah. Če ne gre, uporabite papirnato letalo ali risanje figure z origamijem.
- Robot mora biti dosleden, ne zloben. Igrajte ga hladno in veselo. Smejte se skupaj z udeleženci, nikoli na njihov račun. Nihče ne sme biti tisti, ki je »slabo povedal«.
- Pri igri z risbo pripravite tri do štiri preproste slike. Ne ocenjujte risarskih sposobnosti. Pohvalite vsako risbo.
- Aplikacije preizkusite dan pred delavnico: prijava, brezplačna različica, zmožnost vnosa v slovenščini. Pripravite tudi rezervni načrt: izvajalec pokaže zaslon na projektorju in udeleženci narekujejo.
- Primeri prošenj naj bodo izmišljeni. Nihče naj ne vpisuje pravih imen ali podatkov drugih ljudi.
- Nekateri se ob temi počutijo nesigurni s tehnologijo. Ne razlagajte na hitro, ne sprašujte, ali so »razumeli«. Ponudite pomoč v parih.
- Ne obljublajte, da bo UI vedno delovala. Odgovori se razlikujejo in to je del zgodbe.

Pazi, kaj poveš papigi

Kaj v aplikacijo z UI nikoli ne vpišemo in kako se ne pustimo speljati ponarejenim glasovom, slikam in sporočilom. Tudi papige so včasih zgovorne.

TRAJANJE	PRAKTIČNO DELO	PREDZNANJE	SKUPINA
1,5 ure	približno 70 %	brez	8–30 udeležencev

CILJI

- Presoditi, kaj lahko vpišemo v aplikacijo z UI, kaj nikoli in kaj samo v različici, ki jo odobri podjetje.
- Prepoznati, da so lažni glasovi, slike in besedila poceni in da videz ni dokaz.
- Uporabiti družinsko ali ekipno skrivno besedo in preveriti z klicem na številko, ki jo že poznamo.

GLAVNA VAJA

V skupinah razvrstite osem kartic v tri kupe: povem papigi, ne povem, samo v različici, ki jo odobri podjetje. Nato ugibate, kaj je pravo in kaj ponarejeno, na vajah z jasno označenimi primeri.

Zakaj ta delavnica

UI je zelo koristna, ampak ima dve lastnosti, ki ju je dobro poznati. Prva: vse, kar ji vpišete, gre na strežnik nekoga drugega. Druga: enaka tehnologija se uporablja tudi za ponarejanje glasov, slik in besedil.

Nobena od teh dveh stvari ni razlog za strah. Sta razlog za nekaj navad. Podobno kot pri vožnji: ne bojite se avtomobilov, ampak uporabljate pas in pogledate levo in desno.

Danes bomo to razložili s papigo in ponarejevalcem, se malo pošalili in za konec dobili nekaj pravil, ki jih boste res uporabljali. Če je kdo od vas kdaj naletel na goljufijo, ni sam in ni kriv. Z nikomer se ne posmehujemo.

Potek

ČAS	DEL	KAJ DELAMO
0:00–0:10	Uvod	Pozdrav, kratek krog: kaj bi vi povedali papigi, kaj pa ne?

ČAS	DEL	KAJ DELAMO
0:10–0:20	Razloženo kot petletniku	Papiga in ponarejevalec.
0:20–0:40	Bi povedal papigi?	Razvrščanje osmih kartic v tri kupe, primerjava po skupinah.
0:40–0:50	Malo zares: kaj ne v aplikacijo	Različice, ki jih odobri podjetje, in seznam prepovedanega.
0:50–1:10	Pravo ali ponarejeno?	Kviz s pari primerov za vajo.
1:10–1:20	Klic vnuka in skrivna beseda	Kratka igra vlog in dogovor o skrivni besedi.
1:20–1:30	Zaključek	Kam prijavimo, trije stavki, vprašanja.

Razloženo kot petletniku

Predstavljajte si papigo. Zelo pametna papiga, ki si zapomni vse, kar sliši, in ima prijatelje po vsem svetu. Če ji v pogovoru zašepetate geslo za banko, ga bo morda nekoč ponovila nekomu, ki ga slišati ne bi smel. Papiga ni zlobna. Papige pač ponavljajo.

Aplikacije z UI niso povsem enake papigi, a je primerjava koristna: ne veste točno, kdo vse kdaj sliši, kar ji poveste. Pri brezplačnih ali osebnih različicah se lahko besedila uporabijo tudi za izboljšanje storitve, odvisno od nastavitev. Zato za papigo veljajo pravila kot za vsak javen prostor.

Druga figura je ponarejevalec. Ta zna prepričljivo posnemati vaš glas, vaš obraz ali vaš podpis. Včasih je to trajalo mesece in je bilo drago, danes je hitro in poceni. Videz in glas zato nista več dokaz, da je nekdo res on.

Papiga ponavlja, kar sliši. Ponarejevalec zna posnemati, kar vidi in sliši. Zato pazimo, kaj povemo prvi, in preverimo, kar nam pokaže drugi.

Malo za hec

Bi povedal papigi?

Pravila. Skupine po štiri do pet ljudi dobijo komplet osmih kartic. Skupaj jih razvrstijo v tri kupe: **DA** (papigi lahko povem), **NE** (papigi ne povem nikoli) in **SAMO V ODOBRENI RAZLIČICI** (samo v orodju, ki ga je odobrilo podjetje ali organizacija). Ni pravega ali napačnega hitrega odgovora, razprava je pomembnejša od hitrosti.

Kartice.

- recept za potico
- geslo za banko

- EMŠO
- tabela plač sodelavcev
- prošnja za dopust brez imen
- fotografija osebne izkaznice
- pesmica za rojstni dan
- pogodba stranke

Koraki.

1. Vsaka skupina dobi kartice. Pet minut razvrščajo in se sprašujejo: »Bi to rekel tujcu na avtobusu?«
2. Vsaka skupina pove eno kartico, pri kateri so se najbolj ločili v mnenju.
3. Izvajalec razkrije predlagane odgovore. Recept za potico in pesmica za rojstni dan gresta med DA. Geslo, EMŠO in fotografija osebne izkaznice med NE. Prošnja za dopust brez imen lahko gre med DA (če ni nobenega imena ali posebnosti), pogodba stranke in tabela plač pa med odobreno različico ali med NE, če podjetje takega orodja nima.
4. Skupaj pogovorite: kje so meje? Kaj če v pogodbi zamenjamo imena z oznako [STRANKA]?

Pravo ali ponarejeno?

Pravila. Izvajalec pripravi pare primerov: eno pravo, eno ustvarjeno z UI. Vse je jasno označeno **PRIMER ZA VAJO**, brez pravih javnih osebnosti. Skupine ali celotna dvorana glasujejo z dvignjenimi rokami.

Koraki.

1. Izvajalec pokaže prvi par slik (na primer dve fotografiji izmišljene osebe ali dva prizora s ceste). Skupina glasuje: leva ali desna je prava?
2. Sledi par besedil (dve kratki sporočili o paketu, eno od pravega prevoznika in eno ustvarjeno).
3. Če je mogoče, sledi še zvočni posnetek: dva kratka posnetka izmišljenega glasu, eden prebran, drugi ustvarjen.
4. Po vsakem paru izvajalec razkrije rešitev. Skupaj pogledate, kaj bi nas lahko zmotilo (ali nič).
5. Zaključek: kolikokrat so bili vsi v dvorani sami neenotni? To je poanta.

Kaj opazimo. Pogosto ne ugotovimo razlike, in to ni sramota. Pomembno je, da vemo: videz ni dokaz.

Vnukov glas po telefonu

Pravila. Kratka igra vlog v trojkah: ena oseba je »glas na telefonu«, ena »sorodnik« in ena opazovalec. Izmišljen primer, nikoli pravi podatki in pravi družinski člani.

Koraki.

1. »Glas na telefonu« reče: »Živjo, to sem jaz. Imel sem nesrečo, rabim denar, takoj, ne povej nikomur.«
2. »Sorodnik« nekaj časa odgovarja po svoje. Nato reče: »Kakšna je naša skrivna beseda?«
3. »Glas« ne ve odgovora. Sorodnik prekine klic in pokliče nazaj na številko, ki jo pozna.
4. Opazovalec pove, kaj je opazil. Nato zamenjate vloge.
5. Skupaj pogovorite: kako bi izbrali skrivno besedo? Kaj naj ne bo (javne stvari z družbenih omrežij)?

Malo zares

Brezplačna, osebna in odobrena različica

Ista aplikacija ima lahko več različic. **Brezplačna ali osebna** je namenjena posamezniku. Odvisno od storitve in nastavitev se lahko pogovori uporabijo za izboljšanje sistema. **Poslovna ali odobrena** različica ima običajno drugačne pogoje: podjetje ima pogodbo, ki določa, kaj se z podatki dogaja.

Zato je preprosto pravilo: **službene stvari samo v orodju, ki ga je odobrilo podjetje**. Če ga ni ali ne veste, vprašajte (informatika, vodja, pravnik). To ni sitnarjenje, ampak vljudnost do kolegov in strank.

Kaj v aplikacijo ne vpišemo

- **gesel** in kod, ki jih dobite po SMS-u ali v aplikaciji banke,
- **EMŠO**, davčne številke in številke osebnih dokumentov,
- **številke kartic** in računov,
- **osebni podatki drugih ljudi** (imena, naslovi, zdravstvene stvari, plače),
- **zaupni podatki podjetja** (pogodbe, cenike, načrte, strankine podatke), razen v odobreni različici.

Trik: namesto pravega imena napišite [IME], namesto številke [ŠTEVILKA]. Odgovor je še vedno uporaben.

Ponaredki obstajajo in so poceni

Ustvariti prepričljiv glas, sliko ali besedilo danes zmore skoraj vsak. Zato ne verjemite samo zato, ker izgleda ali zveni pristno. Opozorilni znaki niso videz, ampak vedenje: **nujnost, skrivnost in prošnja za denar ali kode**. Kdor vas priganja in prosi, naj nikomur ne poveste, vas želi izklopiti iz razmišljanja.

Preverite po poti, ki jo že poznate

1. **Ustavite se.** Nič ni tako nujno, da ne bi počakalo pet minut.
2. **Prekinite.** Odložiti slušalko ni nevljudno.
3. **Pokličite nazaj na številko, ki jo že imate** (iz imenika, s kartice, z uradne strani). Ne na številko iz sporočila ali klica.
4. **Vprašajte po skrivni besedi.**

Skrivna beseda

Z družino ali ekipo se dogovorite za besedo ali kratko vprašanje, ki ga ne pozna nihče drug. Naj ne bo na družbenih omrežjih (ime hišnega ljubljence je slaba izbira, če ga objavljate). Zapišite jo na papir, ne v skupno klepetalnico. Dogovorite se, da velja tudi takrat, ko je »res nujno«. Ravno takrat je najbolj potrebna.

Kam prijavimo

- **Policija, 113:** če ste denar že poslali, če vam grozijo ali če potrebujete nasvet o prijavi. Nujna pomoč: 112.
- **Banka:** čim prej pokličite na številko, ki jo poznate, in prosite za blokado kartice ali dostopa.
- **SI-CERT:** državna ekipa za računalniško varnost. Na spletni strani »Varni na internetu« so nasveti in možnost prijave spletnih prevar.
- **Delodajalec:** če gre za službeno pošto ali podatke, čim prej obvestite informatiko ali vodjo.

Čim prej ukrepate, več se da rešiti. Prevara ni sramota, goljufi so poklicni.

Kaj si zapomnimo

- Papigi ne povemo gesel, EMŠO, številke kartic, tujih osebnih podatkov in zaupnih stvari podjetja. Službene stvari samo v odobrenem orodju.
- Glas, slika in besedilo so lahko ponarejeni, zato videz ni dokaz. Preverimo s klicem na številko, ki jo že imamo.
- Skrivna beseda v družini in ekipi je najcenejša zaščita. Če dvomimo, prekinemo in pokličemo nazaj.

Neumna vprašanja

»Ali UI res posluša, kar ji povem?« Ne posluša kot človek, ampak vpisano besedilo gre v storitev nekoga drugega. Kaj se z njim dogaja, je odvisno od aplikacije in nastavitev, zato raje predpostavite javen prostor.

»**Kaj pa, če sem že vpisal geslo ali EMŠO?**« Geslo takoj zamenjajte. Pri EMŠO ni nič dramatičnega, ampak bodite pozorni na sumljiva sporočila. Če ste vpisali številko kartice, pokličite banko.

»**Ali lahko UI res ponaredi mojega otroka ali soseda?**« Lahko posnema glas iz kratkega posnetka. Zato je skrivna beseda tako uporabna. Ne pomeni, da se to dogaja pogosto, pomeni, da je preverjanje razumno.

»**Ali je nevljudno, če sorodnika vprašam po skrivni besedi?**« Ne. Pravi sorodnik se bo pošalil in bo odgovoril. Prava banka in pravi kolega razumeta previdnost.

»**Ali lahko UI prepozna ponaredek namesto mene?**« Včasih pomaga, ampak se lahko zmoti. Uporabite jo kot dodatno mnenje, odločitev pa naj temelji na klicu.

»**Ali me bodo v službi kaznovali, če sem kaj vpisal?**« Najbolje je, da takoj poveste informatiki ali vodji. Prijavljena napaka je manjša kot skrita. Pravila pa se razlikujejo med podjetji.

Za izvajalca

- Pripravite osem kartic v velikih črkah, za vsako skupino en komplet. Pri predlaganih odgovorih ostanite prožni: razprava je bolj pomembna od »pravega« kupa.
- Pare za kviz sestavite vnaprej: ustvarjene slike, besedila in po možnosti glas. Vse označite **PRIMER ZA VAJO**. Ne uporabljajte pravih javnih osebnosti ali resničnih ljudi iz podjetja. Ne ponarejajte glasu nikogar iz dvorane.
- Aplikacije in orodja preizkusite dan prej. Pripravite rezervni načrt: natisnjene slike in prebrana besedila.
- Ne strašite. Ne navajajte številke ali zneskov. Cilj je umirjena previdnost.
- Občutljivost: nekdo v dvorani je morda že bil žrtev prevare. Ne sprašujte »kako ste lahko nasedli«. Recite, da goljufi delajo poklicno in da je prevaral že marsikoga.
- Ne šalite se na račun starosti, spola ali poklica. Smejemo se papigi in situacijam, ne ljudem.
- Skrivnih besed ne zbirajte in ne berite naglas. Vsak jo obdrži zase.
- Ne obljublajte, da UI zanesljivo loči pravo od ponarejenega. Poudarite: preveri se po poti, ki jo že poznate.

Naredi mi nekaj noro

Skupaj izumite najbolj nesmislen izdelek na svetu in ga z umetno inteligenco opremite z imenom, sloganom, sliko, pesmico in nastopom. Pri tem se naučite, kako ostati šef ideji.

TRAJANJE

1,5 ure

PRAKTIČNO DELO

približno 70 %

PREDZNANJE

delavnici 1 in 3

SKUPINA

8–30 udeležencev

CILJI

- Zahtevati od aplikacije veliko idej in izbrati tiste, ki so res dobre.
- Popraviti izdelek s stavki, kot sta »manj kičasto« in »za otroke«.
- Preveriti pogoje uporabe orodja in označiti vsebino, ki bi lahko zavajala.

GLAVNA VAJA

Ekipe v 25 minutah izumijo smešen izdelek in z UI naredijo ime, slogan, opis, sliko, štirivrstično pesmico in 30-sekundni nastop. Občinstvo glasuje z aplavzom, izvajalec podeli neumne nagrade.

Zakaj ta delavnica

Umetna inteligenca ni le za resne stvari. Precej dobra je tudi pri neumnostih, in ravno tam se je najlažje naučiti, kako z njo sodelovati. Če vam ne uspe, se zgodi največ to, da dobite budilko, ki se pogaja. Nihče ne trpi.

Ta delavnica je tudi vaja v okusu. Aplikacija vam poda sto idej, vi pa ste tisti, ki veste, katera je dobra. Brez vas so to samo besede.

Potek

ČAS	DEL	KAJ DELAMO
0:00–0:10	Uvod	Razloženo kot petletniku: neutrudni sosed za idejni vihar. Kratek pregled pravil.
0:10–0:20	Ogrevanje	»Deset idej v eni minuti« s sponko za papir. Izberemo najboljšo in najslabšo.
0:20–0:25	Priprava izziva	Ekipe (3–5 ljudi) dobijo izdelek in listek z nalogami.

ČAS	DEL	KAJ DELAMO
0:25–0:50	Ekipni izziv	Ime, slogan, opis, slika, pesmica in nastop. Čas teče.
0:50–1:10	Nastopi in aplavz	Vsaka ekipa ima 90 sekund. Občinstvo glasuje z aplavzom.
1:10–1:25	Malo zares	Okus, pogoji uporabe, tuji obrazi in glasovi, označevanje.
1:25–1:30	Zaključek	Neumne nagrade in tri stvari, ki si jih zapomnimo.

Razloženo kot petletniku

Predstavljajte si soseda, ki nikoli ne utruji. Vprašate ga: »Kaj bi lahko počela s sponko?« Pa vam v minuti našteje sto stvari. Devetdeset je neumnih, nekaj jih je že videnih, deset pa je takih, da si rečete: »Oho, to pa ni slabo.«

Ta sosed nima okusa. Vse ideje mu zvenijo enako dobro. Zato ste vi tisti, ki pregledate kup in poberete zrna. On meče, vi izbirate.

Umetna inteligenca je neutrudni pomočnik za idejni vihar. Vi ste tisti, ki ve, katera ideja je dobra.

Malo za hec

Deset idej v eni minuti

Pravila. Delate vsi hkrati, vsak na svojem telefonu ali v skupini okoli enega. Traja 10 minut.

1. Vsak vpiše v aplikacijo:

Naštej deset nenavadnih uporab za sponko za papir. Naj bodo tudi neumne.

2. Preberite seznam v miru, ne le prvih treh idej.
3. Vsak izbere svojo najboljšo in svojo najslabšo idejo.
4. Nekaj prostovoljcev prebere obe. Skupina se odloči, katera najslabša je hkrati najbolj smešna.
5. Še ena runda: »Zdaj deset idej, ki jih otrok ne bi imel.« Opazite, kako se seznam spremeni.

Izziv: izumite nekaj noro

Pravila. Ekipe imajo 25 minut. Izdelek dobijo z žrebom ali si ga izmislijo sami. Nekaj predlogov: nogavice, ki ne izginjajo v pralnem stroju; budilka, ki se pogaja; kozolec za balkon.

Vsaka ekipa mora do konca imeti:

- ime izdelka,
- slogan,
- kratek opis izdelka (tri do štiri povedi),
- sliko izdelka ali logotip (nekateri aplikacije znajo narisati sliko; če vaša ne zna, nariše ekipa s svinčnikom, to je še bolj smešno),
- štirivrstično pesmico ali jingle,
- 30-sekundni nastop (»pitch«).

Koraki.

1. Izberite izdelek in aplikaciji povejte, kaj je:

Izmislili smo si budilko, ki se pogaja. Predlagaj petnajst imen za izdelek. Naj bodo kratka in zapomnljiva.

2. Izberite ime in prosite za slogane:

Ime izdelka je »Še pet minut«. Napiši deset sloganov, ki so kratki in smešni.

3. Prosite za opis:

Napiši opis izdelka v treh povedih, kot v reklamah na televiziji.

4. Prosite za sliko (če aplikacija to zna):

Nariši logotip za budilko, ki se pogaja. Preprosto, veselo, brez besedila.

5. Prosite za pesmico:

Napiši štirivrstično pesmico o budilki »Še pet minut«. Naj se rima.

6. Zadnji korak: aplikacija napiše nastop, vi ga preberete in popravite tako, da zveni kot vaša ekipa.

Napiši 30-sekundni nastop za ta izdelek. Ekipa ga bo predstavila živo, zato naj bo naravno in smešno.

Nastopi. Vsaka ekipa ima 90 sekund. Občinstvo glasuje z aplavzom: izvajalec dvigne roko nad ekipo, ploskanje meri glasnost. Pomembno: ne glasujete za tistega, ki je najbolje napisal poziv, ampak za tistega, ki je najbolje izbral.

Neumne nagrade. Izvajalec podeli več nagrad, da ne ostane nihče brez: za najbolj nepotreben izdelek, najboljši slogan, najhujšo pesmico, najbolj zaupanja vreden nastop.

Malo zares

UI je sogovornik, ne zamenjava za vaš okus

Aplikacija ne ve, kaj je dobro. Ve, kaj je pogosto. Zato so prve ideje pogosto povprečne. Boljše ideje pridejo, če jo silite naprej: prosite za več, drugačne in nenavadne. Nato izberete vi.

Povejte, kaj želite drugače

Najboljše orodje je stavek, s katerim popravite smer. Ni vam treba znati veliko, treba je le povedati.

Manj kičasto.

Napiši, kot bi pisal Prešeren.

Za otroke, ki hodijo v prvi razred.

Krajše. In brez besede »revolucionarno«.

Daj mi tri povsem drugačne različice.

Pogoji uporabe

Preden rezultat uporabite za kaj, kar prinaša denar, preberite pogoje uporabe orodja. Pogoji se razlikujejo od orodja do orodja in se spreminjajo. Za slike in besedila, ki jih boste uporabili v podjetju ali na izdelku, to ni formalnost. Če niste prepričani, vprašajte nekoga, ki zna.

Tuji obrazi in glasovi

Ne posnemajte obraza ali glasu resnične osebe brez njenega privoljenja. Tudi če je »samo šala«. Šala je hitro lahko škoda za nekoga, ki tega ni izbral.

Če bi kdo lahko mislil, da je resnično

Realistična slika ali posnetek, ki prikazuje nekaj, česar ni bilo, lahko zavede ljudi. Take vsebine označite. Evropska uredba o umetni inteligenci za globoke ponaredke (deepfake) zahteva označevanje, da je vsebina umetno ustvarjena. Zato: če je slika videti kot fotografija in ni, napišite to zraven.

Ohranite svoj glas

Če pošiljate besedilo aplikacije brez branja, vas bodo ljudje prej ali slej prepoznali po tem, da ne zvenite kot vi. Vzemite predlog, izbrišite polovico, dodajte svoj stavek. Tako ostanete avtor.

Kaj si zapomnimo

- Aplikacija meče ideje, vi izberete prave. Okus je vaš.
- Povejte, kaj želite drugače: »manj kičasto«, »za otroke«, »drugače«.
- Preverite pogoje uporabe, ne posnemajte tujih obrazov in glasov ter označite vse, kar bi lahko koga zavedlo.

Neumna vprašanja

»Ali je goljufanje, če mi je aplikacija pomagala izumiti idejo?« Ni, če jo vi izberete, popravite in za njo stojite. Vaš okus je pravi prispevek. Pri šolskih ali službenih nalogah pa se držite pravil, ki veljajo tam.

»Zakaj so ideje včasih tako dolgočasne?« Ker aplikacija rada pove povprečje. Prosite jo za nenavadne, za drugačen ton ali za »nekaj, česar še nihče ni omenil«. Pomaga tudi, če ji poveste več o tem, kaj želite.

»Ali lahko ustvarim sliko, ki je videti kot ta in ta znana oseba?« Raje ne. Ne posnemajte resničnih ljudi brez njihovega dovoljenja, še posebej če bi slika lahko koga zavedla.

»Ali smem sliko uporabiti na plakatu za društvo?« Odvisno od pogojev orodja, ki ste ga uporabili. Preberite jih, preden natisnete. Če niste prepričani, vprašajte pri društvu ali pri nekom, ki se spozna.

»Kaj, če aplikacija narisano sliko pokvari, na primer besedilo na njej?« To se zgodi pogosto. Besedilo raje dodajte sami z drugim orodjem ali z roko. Pri slikah preberite vse, kar je napisano.

»Ali bo moja ideja po tem last vseh?« Javna ne postane. Pri nekaterih brezplačnih različicah pa lahko ponudnik vpisano besedilo uporabi za izboljšanje svojih modelov, kar se v nastavitvah pogosto da izklopiti. Česar ne bi povedali neznancu, tudi aplikaciji ne vpisujte, in pred prodajo izdelka preverite pogoje orodja.

Za izvajalca

- **Priprava.** Pripravite 6–8 listkov z izmišljenimi izdelki za žrebanje, ker se ekipe rade zataknejo pri izbiri. Listek z nalogami (ime, slogan, opis, slika, pesmica, nastop) natisnite ali zapišite na tablo.

- **Material.** Papir, flomastri, štoparica ali časomer na projekciji, nekaj majhnih nagrad.
- **Neumne nagrade.** Zlati sponki za najboljšo idejo, diplome za »najbolj pogumen slogan«, tolažilna čokolada za ekipo, ki je najbolj pogumno propadla. Nagradite vsako ekipo, nihče naj ne odide praznih rok.
- **Časovno.** Pri 25 minutah obvestite ekipe na polovici in pri petih minutah do konca. Če je skupina velika, skrajšajte nastope na 60 sekund.
- **Brez posmehovanja.** Smejemo se izdelkom, ne ljudem. Če se ekipa zatakne, ji pomagajte z vprašanjem, ne z rešitvijo.
- **Če aplikacija ne zna slik.** Izziv deluje brez njih: ekipa nariše logotip na papir. Nekateri obožujejo ta korak.
- **Zaključek.** Ob koncu naj vsaka ekipa pove, katero idejo je zavrgla in zakaj. Tu se pokaže, da so ljudje res izbirali.

Ali nam bo vzela službo?

Pošteno o strahu, ki ga ima skoraj vsak: kaj UI res prevzame, kaj ostane ljudem in kako se z njo spoprijateljiti. Z igro s kartami in preizkusom na vaši najbolj dolgočasni nalogi.

TRAJANJE 1,5 ure	PRAKTIČNO DELO približno 70 %	PREDZNANJE delavnica 1	SKUPINA 8–30 udeležencev
----------------------------	---	----------------------------------	------------------------------------

CILJI

- Razlikovati med službo kot celoto in nalogami, iz katerih je sestavljena.
- Presoditi, katere naloge lahko UI prevzame in katere morajo ostati pri ljudeh.
- Izbrati eno majhno nalogo, pri kateri se boste z UI začeli učiti.

GLAVNA VAJA

Ekipe razvrščajo karte z nalogami v skupine »zmore«, »ne zmore« in »zmore, pa ne bi smela«, nato pa v parih na živo preizkusijo UI na svoji najbolj dolgočasni tedenski nalogi.

Zakaj ta delavnica

Skoraj vsak se je vsaj enkrat vprašal, ali bo umetna inteligenca prevzela njegovo delo. Vprašanje ni neumno. Neumno je le, da o njem redko govorimo na glas.

Zato ta delavnica ne bo pridigala niti pomirjala na silo. Pogledali bomo, kaj UI dejansko zna, česa ne zna in česa ne bi smela početi. Nato jo boste poskusili na nečem dolgočasnem in sami presodili.

To je zadnja delavnica v seriji, zato jo zaključimo s pregledom vseh šestih.

Potek

ČAS	DEL	KAJ DELAMO
0:00–0:10	Uvod	Razloženo kot petletniku: pralni stroj in kalkulator. Kaj vas skrbi?
0:10–0:35	Karte: zmore, ne zmore, ne bi smela	Ekipe razvrščajo naloge in dodajo svoje.
0:35–0:45	Razprava	Kje se ekipe razlikujejo? Kaj je presenetilo?

ČAS	DEL	KAJ DELAMO
0:45–1:10	Najbolj dolgočasna naloga	V parih preizkusite UI na svoji nalogi, nato glasujemo.
1:10–1:20	Malo zares	Službe kot sklopi nalog, odločitve o ljudeh, učenje z majhnimi koraki.
1:20–1:30	Zaključek serije	Pregled šestih delavnic in kam naprej.

Razloženo kot petletniku

Nekoč je bilo pranje perila cel dan trdega dela: nošenje vode, drgnjenje, ožemanje. Potem je prišel pralni stroj. Čistih oblačil ni odpravil. Spremenil je, kdo pere in koliko časa to traja. Nekdo pa mora še vedno vedeti, kaj se ne sme v vroč program.

Podobno kalkulator ni odpravil računovodij. Odpravil je dolgo deljenje na roke. Računovodje so dobili čas za stvari, ki jih kalkulator ne zna: presoditi, svetovati, opaziti, da nekaj ne stoji.

Služba je kot košara nalog. UI ne vzame cele košare, vzame nekaj stvari iz nje. Kaj ostane, je pomembno.

Pošteno pa povejmo tudi to: pri nekaterih nalogah se bo delo precej spremenilo, pri nekaterih poklicih bolj kot pri drugih. Tisti, ki se naučijo delati z orodjem, so v prednosti pred tistimi, ki ga zavračajo ali se ga bojijo. To ni obljuba, to je previden pogled naprej.

Malo za hec

Karte: zmore, ne zmore, zmore pa ne bi smela

Pravila. Ekipe po 3–5 ljudi. Vsaka dobi tri listke z naslovi (»UI zmore«, »UI ne zmore«, »UI zmore, pa ne bi smela«) in kup kart z nalogami. Traja 25 minut.

Karte, ki jih pripravi izvajalec:

- napisati zapisnik sestanka,
- potolažiti prijatelja, ki je v stiski,
- oceniti, ali je goba užitna,
- prevesti jedilni list,
- odločiti o odpustitvi zaposlenega,
- sestaviti jedilnik za teden,
- povzeti dolg dokument,
- ugotoviti, ali je pogodba pošteno napisana.

Koraki.

1. Vsaka ekipa razvrsti karte. Prepričati se je dovoljeno, če ostanete prijazni.
2. Ekipa si izmislijo še dve ali tri naloge iz svojega dela ali doma in jih napišejo na prazne karte.
3. Vsaka ekipa izbere eno nalogo, pri kateri ni bila enotna, in jo preizkusi z aplikacijo, kjer je to varno (zapisnik, jedilnik, prevod). Pri gobah in odpuščanju ne poskušajte.
4. Ekipa predstavi najboljšo sporno karto in razložijo, zakaj so se odločile tako.

Nekaj vodil za razpravo: »zmore« ne pomeni »zmore vedno«. Aplikacija napiše zapisnik, a vi preverite, da je pravilen. Pri gobi ne zmore zanesljivo, pri odpustitvi pa bi morda nekaj napisala, a odločitev ne sme biti njena.

Najbolj dolgočasna naloga

Pravila. Delate v parih, 25 minut. Vsak pove svojo najbolj dolgočasno tedensko nalogo, ki jo počne v službi ali doma.

1. Partner vpraša: »Kaj točno naredite? Kaj dobite na koncu?«
2. Skupaj napišeta poziv. Na primer:

Pomagaj mi pri tedenskem poročilu. Tu so moji zapiski. Uredi jih v pregledno poročilo na pol strani in mi povej, kaj manjka.

Imam seznam v neurejenem stanju. Razvrsti ga po pomembnosti in predlagaj, kaj lahko preskočim.

3. Poskusite na živo. Če je naloga občutljiva, uporabite izmišljene podatke.
4. Ocenite: sta prihranila čas? Je rezultat uporaben? Kaj je bilo treba popraviti?
5. Zamenjajta vlogi.

Glasovanje. Vsak par v eni povedi pove izid. Skupina glasuje z dvigom roke: »Ali je pomagalo?« Rezultat zapišemo na tablo. Pošteno je tudi, če je odgovor »ne«, saj to ni poraz, ampak podatek.

Malo zares

Služba je sklop nalog

Služba ni ena stvar. Je kup nalog: pisanje, poslušanje, odločanje, usklajevanje, preverjanje. UI lahko prevzame nekatere od njih, redkokdaj vse. Zato je bolj koristno vprašanje: »Katere moje naloge bi lahko naredil hitreje ali bolje?«

Kaj ostane ljudem

Ljudje ostanejo tam, kjer so presoja, odnosi in odgovornost. Aplikacija lahko pripravi osnutek, a nekdo mora stati za odločitvijo. Nekdo mora tolažiti, pogajati se, opaziti, da je stranka žalostna, in prevzeti krivdo, če gre kaj narobe.

Odločitve o ljudeh ostanejo pri ljudeh

Zaposlovanje, odpuščanje, ocene, posojila in podobne odločitve, ki močno vplivajo na življenje posameznika, morajo ostati pri človeku. UI lahko pomaga pri urejanju podatkov, odločitev pa naj sprejme oseba, ki lahko pojasni, zakaj je tako odločila, in ki nosi odgovornost.

Učite se z majhnimi stvarmi

Nihče se ne nauči plavati iz predavanja. Izberite eno majhno nalogo na teden: e-pošto, zapisnik, jedilnik, prevod. Poskusite, preverite, popravite. Po mesecu bo jasno, kje pomaga in kje ne. To je boljši načrt kot strah ali navdušenje.

Ne pretiravajmo v nobeno smer

Nihče zares ne ve, kako se bodo poklici spremenili. Kdor vam zagotavlja, da bo vse v redu, ali kdor napoveduje konec vsega, vam prodaja zgodbo. Realna slika je vmes: naloge se spreminjajo, poklici se prilagajajo, tisti, ki se učijo, imajo več možnosti.

Kaj si zapomnimo

- Služba je sklop nalog. UI prevzame nekatere, presoja, odnosi in odgovornost ostanejo pri ljudeh.
- Odločitve o ljudeh, kot so zaposlitev, odpuščanje, ocene in posojila, morajo ostati pri človeku.
- Začnite z eno majhno nalogo na teden. Učenje z uporabo je boljše od strahu in boljše od navdušenja.

Neumna vprašanja

»Ali bom moral spremeniti poklic?« Ne vemo. Verjetno se bo spremenilo vaše delo, ne nujno poklic. Zato se splača zdaj poskusiti in spoznati, kaj vam pomaga.

»Sem prestar, da bi se učil.« Za majhne naloge ni nihče prestar. Aplikacijo se uporablja tako, da ji pišete, kot bi pisali človeku. Vsak začne z enim vprašanjem.

»Ali je nepošteno, če pri delu uporabljam UI?« Odvisno je od delodajalca in pravil. Vprašajte, kaj je dovoljeno, in ne vpisujte zaupnih podatkov. Če je dovoljeno, ni nepošteno, če preverite rezultat in stojite za njim.

»Kaj, če me bo šef zamenjal z aplikacijo?« Skrb je razumljiva. Aplikacija zna nekatere naloge, ne pa vseh, in ne prevzame odgovornosti. Poskusite se pogovoriti s šefom, kje bi vam pomagala. Tako ste del rešitve.

»Zakaj bi jo uporabljal, če ni popolna?« Ni tudi kalkulator vedno pravilen, če vtipkate napačno številko. Popolna ni, koristna pa je, kadar preverite rezultat.

»Ali bodo otroci sploh še potrebovali učenje?« Da. Kdor ne razume, ne more presoditi, ali je aplikacija povedala kaj pametnega. Učenje je zdaj vsaj toliko vredno kot prej.

Za izvajalca

- **Priprava.** Natisnite karte z nalogami (velike črke, ena naloga na karto), nekaj praznih kart in tri naslovne listke za vsako ekipo. Karte lahko zapišete tudi na papir.
- **Anksioznost je resnična.** Nekdo v skupini se morda dejansko boji za službo. Ne zmerjajte strahu z vicem, ne obljublajte, česar ne veste, in ne recite »saj bo vse v redu«. Recite: »Razumem. Poglejmo, kaj lahko naredimo.« Če kdo želi govoriti zasebno, mu to omogočite.
- **Neumne nagrade.** Zlati kalkulator za najbolj sporno karto, diploma za »najbolj dolgočasno nalogo tedna«, mala nagrada za ekipo, ki je najbolj pošteno priznala, da UI ni pomagala.
- **Časovno.** Pri kartah pustite razpravi čas. Prepričajte se, kam sodi »potolažiti prijatelja«, je najboljši del.
- **Brez posmehovanja.** Ne smejemo se poklicem, starosti ali strahu. Smejemo se karti, ne človeku.
- **Občutljivi podatki.** Pri vaji v parih priporočite izmišljene podatke ali zamolčana imena.

Zaključek serije

Na koncu kratek pregled vseh šestih delavnic, z natančnimi naslovi:

1. »Papiga, ki je prebrala ves internet«: kaj UI je in kako je videti od znotraj.
2. »Samozavesten kot stric na ohceti«: zakaj UI včasih trdi neresnice, kot da bi bile res.
3. »Pripravnik, ki vse vzame dobesedno«: kako ji povemo, kaj želimo.
4. »Pazi, kaj poveš papigi«: kaj ji ne zaupamo in kako varujemo zasebnost.
5. »Naredi mi nekaj noro«: ustvarjanje, okus in označevanje.
6. »Ali nam bo vzela službo?«: naloge, odgovornost in učenje z majhnimi koraki.

Kam naprej. MediaAtlas ima še dva programa:

- **Delavnice za podjetja:** deset delavnic za zaposlene, ki gredo bolj v globino pri vsakdanjem delu.
- **Delavnice za upokoјence:** počasnejši tempo, več pomoči in vaje za vsak dan.

Vsak udeleženec naj v eni povedi pove, kaj bo naslednji teden poskusil z UI.

Za ekipo, društvo ali družbo

Delavnice izvedemo kot team building v podjetju, v šoli za starše, knjižnici ali društvu.

Posamezno, kot popoldan s tremi delavnicami ali kot celoten program. Pripeljemo igre, kartice in nagrade za najbolj noro idejo.

MediaAtlas d.o.o., Kajuhova 11, 8290 Sevnica

info@mediaatlas.si · +386 40 42 33 99

mediaatlas.si/sl/delavnice/po-domace/ · cal.com/tfius-tfius