



YOUTHWORK
4.0



Spolufinancovaný
Európskou úniou

2024-2-SK02-KA210-YOU-000258586

YOUTH WORK 4.0

Digital Mastery

TRAINING TOOLKIT

Názov projektu	Youth work 4.0: Digital Mastery
Názov výstupu	YOUTH WORK 4.0: Online Training Series / Toolkit
Číslo výstupu	WPX
Garant výstupu	YYSK
Úroveň šírenia	európska
Jazyk	slovenčina
Formát	iba elektronicky
Dátum	
Autor(i)	Project Consortium
Kontrolované	Jakub Spisak

Upozornenie: Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autorov a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie ani Európskej výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Európska únia ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



Toto dielo je licencované pod Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License. Materiál môžete kopírovať, zdieľať, upravovať a používať na nekomerčné účely, pokiaľ splníte nasledujúce podmienky:

Uvedenie autora: Musíte uviesť primerané uznanie autorstva, poskytnúť odkaz na licenciu a uviesť, či boli vykonané zmeny. Môžete tak urobiť akýmkoľvek primeraným spôsobom, nie však takým, ktorý by naznačoval, že organizácia Right to Remain podporuje vás alebo vaše použitie materiálu.

Nekomerčné použitie: Materiál nesmiete používať na komerčné účely.

2024-2-SK02-KA210-YOU-000258586

OBSAH

• Mapa ikon	1
• Slovo na úvod	2
• Modul 1: Majstrovstvo v promptoch: Ako získať z AI maximum	3
◦ Blok 1: Úvod	4
◦ Blok 2: Teoretická časť	6
◦ Blok 3: Praktická časť	8
◦ Blok 4: Reflexná časť	11
• Modul 2: Kúzlo automatizácie	12
◦ Blok 1: Úvod	13
◦ Blok 2: Teoretická časť	15
◦ Blok 3: Praktická časť	17
◦ Blok 4: Reflexná časť	19
• Modul 3: Tvorba pútavých videí pre prácu s mládežou pomocou AI	20
◦ Blok 1: Úvod	21
◦ Blok 2: Teoretická časť	22
◦ Blok 3: Praktická časť	23
◦ Blok 4: Reflexná časť	26
• Záver	27

MAPA IKON



Cieľ



Potrebný čas



Ciele učenia



Cieľová skupina aktivity/Charakteristika skupiny



Vybavenie/Potrebné zdroje/Požiadavky na pracovný priestor



Vysvetlenie aktivity a postupu



Ďalšie tipy pre lektorov/Dodatočné interakcie medzi lektorom a účastníkom počas aktivity

SLOVO NA ÚVOD

Vitajte v príručke Youth work 4.0 Digital Mastery!

Sme nadšení, že ste sa k nám pridali na tejto ceste k transformácii spôsobu, akým pracujeme s mladými ľuďmi. Táto príručka je navrhnutá tak, aby vás vybavila digitálnymi zručnosťami a vedomosťami potrebnými na integráciu najmodernejších technológií umelej inteligencie a automatizácie do vašej každodennej praxe, a tým v konečnom dôsledku zvýšila vplyv vášho úsilia v oblasti práce s mládežou.

Či už ste pracovník s mládežou, zástupca organizácie alebo lektor, táto príručka ponúka hodnotné zdroje, ktoré vám pomôžu zefektívniť vaše procesy, ušetriť čas a zapojiť mladých ľudí novými, inovatívnymi spôsobmi. Jej súčasťou sú praktické nástroje, interaktívne cvičenia a podrobné návody, ktoré vás posilnia vo vedení digitálnej transformácie vo vašej organizácii.

Veríme, že prostredníctvom spolupráce a využívania digitálnych nástrojov môžeme vytvoriť efektívnejšie, odolnejšie a inkluzívnejšie prostredie pre prácu s mladými ľuďmi. Dúfame, že vám táto príručka pomôže nielen zlepšiť vaše profesionálne zručnosti, ale aj posilní v tom, aby ste dokázali priniesť trvalú zmenu do životov mladých ľudí, s ktorými pracujete.

Tak poďme začať a spoločne sa ponorme do budúcnosti práce s mládežou!



Spolufinancovaný
Európskou úniou

MODUL 1

MAJSTROVSTVO
V PROMPTOCH:
AKO ZÍSKAŤ Z AI
MAXIMUM

MAJSTROVSTVO V PROMPTOCH: AKO ZÍSKAŤ Z AI MAXIMUM

Cieľ

Vybaviť pracovníkov s mládežou a zástupcov mládežníckych organizácií základnými vedomosťami a praktickými zručnosťami v oblasti vytvárania promptov, aby dokázali efektívne využívať nástroje AI vo svojej každodennej práci. Tým im umožniť vytvárať efektívnejšie pracovné postupy, produkovať kvalitnejší obsah a zachovať si kritický dohľad nad generovanými výstupmi, čím sa v konečnom dôsledku posilnia ich digitálne kompetencie a zlepši sa poskytovanie služieb mladým ľuďom.

Celkový časový rámec:

55 minút (webinár naplánujte na 1,5 hodiny, aby sa zohľadnili možné oneskorenia)

Vedomosti:

- Definovať základné pojmy a princípy prompt inžinierstva
- Vysvetliť, ako môžu efektívne prompty zlepšiť výstupy AI pri úlohách v práci s mládežou
- Identifikovať etické aspekty a obmedzenia pri používaní nástrojov AI

Zručnosti:

- Tvoríť dobre štruktúrované prompty, ktoré vedú k relevantnému a užitočnému obsahu generovanému AI
- Uplatniť rôzne techniky tvorby promptov pri riešení výziev v práci s mládežou
- Kriticky hodnotiť a upravovať výstupy AI z hľadiska presnosti a primeranosti

Postoje:

- Rozvíjať sebavedomie pri integrácii nástrojov AI do pracovných postupov v práci s mládežou
- Osvojiť si prístup kritického myslenia pri interakcii s technológiami AI
- Rozvíjať zvedavosť o potenciáli AI ako nástroja na podporu, no nie náhradu ľudských schopností v práci s mládežou

MAJSTROVSTVO V PROMPTOCH: AKO ZÍSKAŤ Z AI MAXIMUM

ÚVOD



Ciele:

- Vytvoriť príjemné a podporné prostredie
- Stanoviť jasné očakávania
- Zdôrazniť relevanciu prompt inžinierstva pre každodenné úlohy účastníkov v práci s mládežou



Potrebný čas:

10 minút



Potrebné zdroje:

- Prezentácia
- Zoznam účastníkov na kontrolu účasti
- Snímka obrazovky ako dôkaz účasti



Vysvetlenie a rozdelenie aktivít:

Privítanie účastníkov (2 minúty)

- Pozdravte účastníkov menom pri pripájaní
- Stručne a osobne predstavte lektorov
- Zbežne vysvetlite orientáciu vo funkciách platformy použitej na webinár

Vysvetlenie cieľov dnešného stretnutia (3 minúty)

- Predstavte hlavný cieľ: „Vybaviť pracovníkov s mládežou zručnosťami v oblasti prompt inžinierstva na efektívne využívanie nástrojov AI“
- Ponúknite prehľad kľúčových zručností, ktoré si účastníci počas stretnutia osvoja
- Prepojte obsah s reálnymi prínosmi pre ich prax pri práci s mládežou

MAJSTROVSTVO V PROMPTOCH: AKO ZÍSKAŤ Z AI MAXIMUM

ÚVOD



Vysvetlenie a rozdelenie aktivít:

Predstavenie dnešného programu (2 minúty)

- Načrtnite 4-blokovú štruktúru (Úvod, Teória, Prax, Reflexia)
- Uvedte časový harmonogram a informujte, kedy budú prestávky
- Zdôraznite interaktívny charakter stretnutia

Zmienka financovania z programu Erasmus+ (1 minúta)

- Uvedte zdroj financovania projektu

Vytvorenie snímky obrazovky na účely evidencie účasti (1 minúta)

- Vysvetlite účel snímky obrazovky
- Zabezpečte, aby mali všetci účastníci zapnuté kamery, pokiaľ je to možné
- Vytvorte snímku obrazovky

Krátka aktivita: (1 minúta)

- Rýchly prieskum: „Na škále od 1 do 5, ako sebavedomo sa cítite pri práci s AI?“
- Táto aktivita stanoví východiskový bod a okamžite zapája účastníkov



Technické problémy:

Majte pripravené záložný plány pre bežné technické problémy (problémy s pripojením alebo so zvukom). Zvážte, či nebude pripojený pomocný moderátor, ktorý dokáže riešiť technické problémy počas vašej prezentácie.

MAJSTROVSTVO V PROMPTOCH: AKO ZÍSKAŤ Z AI MAXIMUM TEORETICKÁ ČASŤ



Ciele:

Vedomosti:

- Definovať základné princípy tvorby promptov (špecifickosť, kontext, formát, úloha a opakovanie)
- Vysvetliť rôzne vzory promptov a ich aplikácie v práci s mládežou
- Identifikovať bežné úskalia pri práci s nástrojmi AI (požiadajte účastníkov, aby sa tiež podelili o svoje skúsenosti)

Zručnosti:

- Rozlíšiť medzi účinnými a neúčinnými promptmi
- Rozpoznať zložky dobre štruktúrovaných promptov
- Aplikovať kritické myslenie na hodnotenie obsahu generovaného AI

Postoje:

- Rozvíjať analytický prístup pri tvorbe promptov
- Oceniť rovnováhu medzi pomocou AI a ľudským dohľadom
- Rozvíjať povedomie o etických aspektoch používania AI pri práci s mládežou



Potrebný čas:

20 minút



Potrebné zdroje:

- **Prezentácia**
- Prompty pripravené na použitie

MAJSTROVSTVO V PROMPTOCH: AKO ZÍSKAŤ Z AI MAXIMUM TEORETICKÁ ČASŤ



Vysvetlenie a rozdelenie aktivít:

1. Začnite s príkladom z reálneho života (2 min)

Ukážka rozdielu medzi slabým a kvalitným promptom (napr. pri popise workshopu) so zobrazením oboch promptov a ich výstupov vedľa seba.

2. Základné princípy prompt inžinierstva (5 min)

- Špecificita: Jasne určte, čo presne má AI urobiť
- Kontext: Poskytnite relevantné základné informácie
- Formát: Špecifikujte požadovaný formát výstupu
- Promptovanie založené na pripísanej úlohe: Priradte AI konkrétnu rolu alebo odbornosť
- Opakovanie: Upravujte a spresňujte prompty na základe výsledkov

3. Príklady vizuálnych podnetov (5 min)

Použite vizuálne ukážky šablón promptov s príkladmi z práce s mládežou:

- Šablóna 1: AI asistent (rozvoj a spresnenie nápadov, tvorba konceptov)
- Šablóna 2: Tvorba obsahu (príspevkov na sociálne siete)
- Šablóna 3: Výskum a syntéza informácií (vyhľadanie informácií v dokumente, napr. vysvetlenie projektu v 5 bodoch)

4. Časté chyby & Kritické myslenie (5 min)

- Nejasné inštrukcie vedú ku generickým výstupom
- AI halucinácie a potreba overovania faktov
- Etické otázky špecifické pre prácu s mládežou
- Nadmerné spoliehanie sa na AI verzus jej strategické využívanie



Kontrola porozumenia: Zahrňte rýchle priebežné kontroly počas celého bloku, namiesto odkladania otázok až na záver.

Časový manažment: Túto časť si dôkladne nacvičte, keďže teoretický obsah má tendenciu sa rozširovať. Použite časovač.

MAJSTROVSTVO V PROMPTOCH: AKO ZÍSKAŤ Z AI MAXIMUM PRAKTICKÁ ČASŤ



Ciele:

Vedomosti:

- Porozumieť, ako aplikovať princípy tvorby promptov na reálne scenáre práce s mládežou
- Uvedomiť si povahu opakovania a zlepšovania promptov
- Identifikovať stratégie pre kritické hodnotenia výstupov AI

Zručnosti:

- Vytvárať efektívne prompty pre bežné úlohy v práci s mládežou
- Zlepšovať neoptimálne prompty pomocou osvojených techník
- Hodnotiť a opravovať obsah generovaný AI

Postoje:

- Rozvíjať sebadôveru v praktických zručnostiach vytvárania promptov
- Podporovať kritické myslenie pri prehliadaní výstupov AI
- Prijíť experimentovanie ako súčasť procesu učenia



Potrebný čas:

20 minút



Potrebné zdroje:

- Prezentácia



Vysvetlenie a rozdelenie aktivít:

Predstavte praktický formát (1 min)

- Vysvetlite prístup založený na riešení úloh a výziev
- Overte, že účastníci majú prístup k nástroju AI
- Stanovte očakávaná týkajúce sa zdieľania výsledkov v chate

MAJSTROVSTVO V PROMPTOCH: AKO ZÍSKAŤ Z AI MAXIMUM PRAKTICKÁ ČASŤ



Vysvetlenie a rozdelenie aktivít:

Scenárová výzva (6 min)

- Predstavte scenár: „Vytvorte príspevok na sociálne siete propagujúci workshop zameraný na líderstvo mládeže“
- Nastavte časovač (1 min) pre účastníkov na vytvorenie promptu a získanie odpovede
- Vyzvite účastníkov na zdieľanie ich výsledkov v chate
- Zvýraznite 2–3 efektívne prístupy
- Ukážte expertného príkladu a vysvetlite jeho kľúčové prvky

Výzva na úpravu promptu (6 min)

- Zobrazte príklad slabého promptu: „Napiš úvodný prejav na letný tábor“
- Nastavte časovač (1 min) na jeho zlepšenie a otestovanie
- Zozbierajte vylepšené verzie v chate
- Diskutujte o hlavných zlepšeniach
- Ukážte použité princípy transformácie

Cvičenie hodnotenia výstupov AI (6 min)

- Zdieľajte chybný AI opis workshopu na tému duševného zdravia
- Nastavte časovač (1 min) pre účastníkov na identifikovanie problémov
- Zozbierajte postrehy v chate
- Vedzte diskusiu o kritickom hodnotení výstupov
- Predvedzte nadväzujúceho promptu na opravu problémov

Zhrnutie praktických poznatkov (1 min)

- Zosumarizujte ukázané kľúčové techniky
- Oceňte kreatívny prístup zdieľaný účastníkmi
- Prepojte aktivitu na nasledujúcu reflexívnu časť

MAJSTROVSTVO V PROMPTOCH: AKO ZÍSKAŤ Z AI MAXIMUM PRAKTICKÁ ČASŤ



Vysvetlenie a rozdelenie aktivít:

Extra úlohy

- Záložné úlohy pre prípad, že by workshop prebehol príliš rýchlo.
- Vytvorte prompt, ktorý vytvorí lekciu zameranú na jednu konkrétnu konšpiračnú teóriu.
- Vytvorte prompt, ktorý generuje stratégie na riešenie bežných problémov so správaním účastníkov workshopu.



Ďalšie tipy pre lektorov:

- Používajte viditeľný časovač, aby sa aktivity udržiavali v chode.
- Majte pripravené príklady riešení pre prípad, že by účastníci mali problémy.
- Kladte dôraz na proces, nie dokonalosť – učenie pramení z experimentovania.
- Uložte si obzvlášť účinné prompty, o ktoré sa účastníci podelili do zbierky zdrojov.

MAJSTROVSTVO V PROMPTOCH: AKO ZÍSKAŤ Z AI MAXIMUM REFLEXNÁ ČASŤ



Ciele:

- Upevniť kľúčové koncepty a techniky tvorby promptov
- Prepojiť nové zručnosti s každodenným kontextom práce s mládežou
- Budovať sebavedomie pre ďalšiu prax a aplikáciu vedomostí



Potrebný čas:

5 minút



Potrebné zdroje:

- Prezentácia
- Formulár spätnej väzby
- Otázky na reflexiu



Vysvetlenie a rozdelenie aktivít:

Rýchle sebahodnotenie (1 min)

- Anketa: „Ako sebavedomo sa teraz cítite s používaním techník pri vytváraní promptov?“ (škála 1-5)
- Porovnajte s úrovňou sebavedomia pred webinárom

Otázky pre riadenú reflexiu (2 min)

- „Ktorú konkrétnu úlohu v práci s mládežou by ste mohli pomocou týchto techník zlepšiť?“
- Zozbierajte krátke odpovede v chate

Zdieľanie zdrojov (1 min)

- Predstavte rýchlu referenčnú príručku k prompt inžinierstvu
- Označte, kde budú materiály dostupné (e-mail po webinári)

Ďalšie kroky a ukončenie (1 min)

- Ponúknite prehľad prepojenia na nadchádzajúce moduly
- Pozvite účastníkov do WhatsApp kanála Alficionados
- Poďakujte účastníkom a poskytnite kontakt na prípadné budúce otázky



Spolufinancovaný
Európskou úniou

MODUL 2

KÚZLO AUTOMATIZÁCIE

AUTOMATIZÁCIA

KÚZLO AUTOMATIZÁCIE

Cieľ:

Vybaviť pracovníkov s mládežou praktickými zručnosťami v oblasti automatizácie, ktoré zefektívňujú opakujúce sa úlohy v ich organizáciách, zvyšujú ich digitálnu efektívnosť a znovu získavajú cenný čas na efektívne zapojenie mládeže.

Celkový časový rámec:

60 minút (webinár naplánujte na 1,5 hodiny, aby sa zohľadnili možné oneskorenia)

Vedomosti:

- Definovať základné koncepty automatizácie a ich význam pre prácu s mládežou
- Identifikovať úlohy v mládežníckych organizáciách, ktoré sú vhodné na automatizáciu

Zručnosti:

- Nastaviť základné automatizované postupy pre bežné administratívne úlohy
- Implementovať automatizované systémy nie len pre e-mailovú komunikáciu

Postoje:

- Osvojiť si prístup zameraný na riešenie problémov pri práci na opakujúcich sa úlohách
- Rozvíjať sebavedomie pri výbere a zavedení vhodných nástrojov automatizácie
- Pestovať zvedavosť o vznikajúcich technológiách automatizácie
- Uplatniť kritické myslenie pri hodnotení, ktoré procesy je vhodné automatizovať

AUTOMATIZÁCIA

KÚZLO AUTOMATIZÁCIE

ÚVOD



Ciele:

- Vytvoriť príjemné a podporné prostredie
- Stanoviť jasné očakávania
- Zdôrazniť relevanciu automatizácie pre každodenné úlohy účastníkov v práci s mládežou



Potrebný čas:

10 minút



Potrebné zdroje:

- **Prezentácia**
- Zoznam účastníkov na kontrolu účasti
- Snímka obrazovky ako dôkaz účasti



Vysvetlenie a rozdelenie aktivít:

Privítanie účastníkov (2 minúty)

- Pozdravte účastníkov menom pri pripájaní
- Stručne a osobne predstavte lektorov
- Zbežne vysvetlite orientáciu vo funkciách platformy použitej na webinár

Vysvetlenie cieľov dnešného stretnutia: (3 minúty)

- Predstavte hlavný cieľ: „
- Ponúknite prehľad kľúčových zručností, ktoré si účastníci počas stretnutia osvoja
- Prepojte obsah s reálnymi prínosmi pre ich prax pri práci s mládežou

AUTOMATIZÁCIA

KÚZLO AUTOMATIZÁCIE

ÚVOD



Vysvetlenie a rozdelenie aktivít:

Predstavenie dnešného programu (2 minúty)

- Načrtnite 4-blokovú štruktúru (Úvod, Teória, Prax, Reflexia)
- Uveďte časový harmonogram a informujte, kedy budú prestávky
- Zdôraznite interaktívny charakter stretnutia

Zmienka financovania z programu Erasmus+ (1 minúta)

- Uveďte zdroj financovania projektu

Vytvorenie snímky obrazovky na účely evidencie účasti (1 minúta)

- Vysvetliť účel snímky obrazovky
- Zabezpečiť, aby mali všetci účastníci zapnuté kamery, pokiaľ je to možné
- Vytvoriť snímku obrazovky

Krátka aktivita: (1 minúta)

- Rýchla úloha: „Zapíšte si nudné a opakujúce sa úlohy z vašej práce“
Toto sa dá urobiť aj počas čakania na pripojenie účastníkov



Technické problémy:

Majte pripravené záložný plány pre bežné technické problémy (problémy s pripojením alebo so zvukom). Zvážte, či nebude pripojený pomocný moderátor, ktorý dokáže riešiť technické problémy počas vašej prezentácie.

AUTOMATIZÁCIA

KÚZLO AUTOMATIZÁCIE

TEORETICKÁ ČASŤ



Ciele:

- Definovať základné pojmy automatizácie
- Vysvetliť ich význam a prínos pre prácu s mládežou



Potrebný čas:

20 minút



Potrebné zdroje:

- Prezentácia
- Ukážka automatizovaného pracovného postupu v nástroji Make
- Príklady bežných využití automatizácie v práci s mládežou (v prezentácii)



Vysvetlenie a rozdelenie aktivít:

Úvod do konceptov automatizácie (2 min)

- Definujte automatizáciu: „Vytváranie systémov, ktoré vykonávajú úlohy s minimálnou nutnosťou zásahu človeka“

Ukážka automatizácie (6 min)

- Usmernite účastníkov, aby vyplnili jednoduchý Google formulár
- Predvedte, ako po jeho vyplnení dostanú okamžitú personalizovanú odpoveď e-mailom
- Zdôraznite „mágiu“, ktorá prebieha na pozadí automatizovaného procesu

AUTOMATIZÁCIA

KÚZLO AUTOMATIZÁCIE

TEORETICKÁ ČASŤ



Vysvetlenie a rozdelenie aktivít:

Vysvetlenie automatizácie (6 minút)

- Ukážte pracovný postup v nástroji Make, ktorý poháňa ukážku
- Vysvetlite kľúčové pojmy: spúšťače, akcie, no-code programovanie
- Rozlíšte automatizáciu (pravidlami riadená, predvídateľná) od umelej inteligencie (založenej na promptoch, kreatívnej)

Príklady automatizácie (6 minút)

- E-mailové potvrdenie po udalostiach ako je registrácia
- Certifikácia
- Organizácia v cloude
- Správa tabuliek



Ďalšie tipy pre lektorov:

Vysvetľujte jednoducho no zároveň zachovávajúte odbornú terminológiu

AUTOMATIZÁCIA

KÚZLO AUTOMATIZÁCIE

PRAKTICKÁ ČASŤ



Cieľ:

- Konfigurovať základné automatizované pracovné procesy pre bežné administratívne úlohy



Potrebný čas:

20 minút



Potrebné zdroje:

- Prezentácia
- Účet na Make.com na strane účastníkov
- Podrobné pokyny k pracovným postupom krok za krokom



Vysvetlenie a rozdelenie aktivít:

Úvod do praktického cvičenia (2 min)

- Vysvetlenie praktickej výzvy: vytvorenie automatizácie registrácie na podujatie
- Účastníci budú postupovať podľa pokynov a vytvoria svoju prvú automatizáciu

Riadené vytváranie pracovného postupu (12 min)

- Vytvorte proces z Google Form do e-mail:
 - a. Nastavenie Google Formulára na registráciu na podujatie
 - b. Vytvorenie nového scenára v nástroji Make.com
 - c. Konfigurácia spúšťača Google Formulára
 - d. Nastavenie e-mailovej akcie

AUTOMATIZÁCIA

KÚZLO AUTOMATIZÁCIE

PRAKTICKÁ ČASŤ



Vysvetlenie a rozdelenie aktivít:

- Testovanie pracovného postupu (ak je počet účastníkov malý, môžu odkaz zdieľať v chate a všetci si ho vyskúšať, ak je počet účastníkov veľký, každý testuje pracovný postup samostatne)

Vysvetlenie rozhodovacieho rámca (5 min)

- Predstavte rozhodovací rámec pre procesy automatizácie:
 - Je úloha opakujúca sa? (aspoň raz za mesiac)
 - Vyžaduje si úloha kreatívne myslenie? (ak áno, neautomatizovať)
 - Je úloha logická? (dá sa zapísať ako postupnosť krokov)
 - Existuje na to aplikácia? (zabudované riešenia môžu byť jednoduchšie než vlastná automatizácia)
 - Vyžaduje si úloha ľudský zásah? (ak ide o kritické úlohy, zabezpečte kontrolu človekom v procese)



Ďalšie tipy pre lektorov:

Po každom dôležitom kroku urobte pauzu, aby ste sa uistili, že všetci postupujú podľa plánu bez problémov.

AUTOMATIZÁCIA

KÚZLO AUTOMATIZÁCIE

REFLEXNÁ ČASŤ



Ciele:

- Reflexia učenia a posilnenie konceptov automatizácie



Potrebný čas:

10 minút



Potrebné zdroje:

- **Prezentácia**
- Formulár spätnej väzby
- Otázky na reflexiu



Vysvetlenie a rozdelenie aktivít:

Riadená reflexia (3 min)

- Vyzvite účastníkov, aby identifikovali:
 - jednu opakujúcu sa úlohu, ktorú plánujú automatizovať
 - jeden poznatok o automatizácii, ktorý pre nich bol prínosný
 - jednu výzvu, ktorú očakávajú pri zavádzaní automatizácie

Zber spätnej väzby (3 min)

- Usmernite účastníkov k vyplneniu formulára spätnej väzby (rovnakého ako na začiatku)

Ďalšie kroky (5 min)

- Pozvite účastníkov do WhatsApp skupiny Autoficionados pre tých, ktorí chcú objavovať viac



Ďalšie tipy pre lektorov:

- Povzbudte stručné ústne zdieľanie od 2–3 účastníkov
- Zdôraznite praktické kroky, ktoré môžu účastníci ďalej podniknúť
- Prepojte reflexiu s úvodným brainstormingom o opakujúcich sa úlohách

MODUL 3

TVORBA PŮTAVÝCH VIDEÍ POMOCOU AI

TVORBA VIDEÍ

TVORBA PÚTAVÝCH VIDEÍ PRE PRÁCU S MLÁDEŽOU POMOCOU AI

Cieľ:

Vybaviť pracovníkov s mládežou praktickými zručnosťami na tvorbu pôsobivých videí pomocou nástrojov na úpravu videa, vrátane AI nástrojov dostupných v Capcut. Zameranie je na využitie bezplatných funkcií Capcut na produkciu, úpravu a zlepšenie videoobsahu pre zapojenie mládeže.

Celkový časový rámec:

60 minút (webinár naplánujte na 1,5 hodiny, aby sa zohľadnili možné oneskorenia)

Vedomosti:

- Pochopiť všetky funkcie Capcut dostupné pri úprave videa
- Vysvetliť, ako AI nástroje v Capcut zjednodušujú produkciu videa
- Používať základné funkcie Capcut, vrátane AI Video Maker, Text to Speech, Auto Cutout a Long to Short Video

Zručnosti:

- Tvoriť, upravovať a vylepšovať videoobsah pomocou bezplatných AI funkcií v Capcut

Postoje:

- Rozvíjať sebavedomie pri používaní AI nástrojov na tvorbu videa
- Podporiť kreatívny prístup k tvorbe videoobsahu v práci s mládežou

TVORBA VIDEÍ

TVORBA PÚTAVÝCH VIDEÍ PRE PRÁCU S MLÁDEŽOU POMOCOU AI TEORETICKÁ ČASŤ



Ciele:

- Privítať účastníkov a predstaviť koncept tvorby videí poháňaných AI
- Stanoviť očakávania týkajúce sa používania bezplatných funkcií Capcut



Potrebný čas:

10 minút



Potrebné zdroje:

- Pretentácia
- Zoznam účastníkov na kontrolu účasti
- Snímka obrazovky ako dôkaz účasti



Vysvetlenie a rozdelenie aktivít:

Privítanie účastníkov

- Stručne predstavte Capcut a zistite všeobecnú znalosť jeho funkcií medzi účastníkmi

Vysvetlenie cieľov dnešného stretnutia:

- Zdôraznite, ako nástroje na úpravu videí, ako je Capcut, môžu uľahčiť tvorbu videí a sprístupniť ju širšiemu publiku

Zmienka financovania z programu Erasmus+:

- Uvedte zdroj financovania workshopu

Attendance:

- Skontrolujte a zdokumentujte účasť pomocou snímok obrazovky



Ďalšie tipy pre lektorov:

Zdôraznite dôležitosť video obsahu pri zapájaní mladých ľudí.

TVORBA VIDEÍ

TVORBA PÚTAVÝCH VIDEÍ PRE PRÁCU S MLÁDEŽOU POMOCOU AI TEORETICKÁ ČASŤ



Ciele:

- Získať schopnosť aplikovať funkcie platformy Capcut
- Identifikovať výhody a obmedzenia bezplatných funkcií



Potrebný čas:

15 minút



Potrebné zdroje:

- Prezentácia
- Ukážkové videá demonštrujúce funkcie



Vysvetlenie a rozdelenie aktivít:

Prezentácia:

- Úvod do Capcut: Prehľad platformy a registrácia
- Funkcie AI: Zameranie na text-to-video, generovanie titulkov a automatickú úpravu videa
- Obmedzenia bezplatných funkcií: Spomeňte limity

Demo:

- Ukážte vytvorenie rýchleho videa pomocou funkcie Text-to-Video

Diskusia:

- Otázka: Ako môžu tieto funkcie byť užitočné v práci s mládežou?



Ďalšie tipy pre lektorov:

- Používajte jednoduché, praktické príklady relevantné pre pracovníkov s mládežou
- Povzbudzujte účastníkov klásť otázky, aby si si objasnili možné problémy ohľadom nástroja

TVORBA VIDEÍ

TVORBA PÚTAVÝCH VIDEÍ PRE PRÁCU S MLÁDEŽOU POMOCOU AI PRAKTICKÁ ČASŤ



Ciele:

- Precvičiť tvorbu videa s využitím funkcií v Capcut
- Aplikovať editačné techniky na zlepšenie kvality videa



Potrebný čas:

20 minút



Potrebné zdroje a vybavenie:

- Notebooky alebo smartfóny s prístupom na internet
- Stiahnutý Capcut alebo jeho verzia v prehliadači
- Prednahraté klipy alebo stock videá
- Jednoduché šablóny scenára



Vysvetlenie a rozdelenie aktivít:

Tvorba skupín:

- Rozdeľte účastníkov do menších tímov – miestností v digitálnom prostredí (každému tímu bude pridelená iná výzva na využitie rôznych funkcií AI)

Vytvorenie videa:

Výzvy:

- 1: Pomocou Capcut vytvorte video, v ktorom predstavíte pre váš mládežnícky projekt s využitím funkcie AI Video Maker
- 2: Vytvorte 1–2 minútové edukačné video o mládežníckej aktivite alebo kampani, s použitím prednahratého materiálu a funkcie Long Video to Short v Capcut
- 3: Vytvorte krátke video s použitím funkcie Auto Caption
- 4: Vytvorte krátke video z väčšieho záznamu s použitím funkcie Auto Cutout

TVORBA VIDEÍ

TVORBA PÚTAVÝCH VIDEÍ PRE PRÁCU S MLÁDEŽOU POMOCOU AI PRAKTICKÁ ČASŤ



Vysvetlenie a rozdelenie aktivít:

Proces:

- **1: Napíšte krátky scenár (50–100 slov) predstavujúci váš projekt alebo nápad.**
 - Použite funkciu AI Video Maker na vytvorenie videa.
 - Pridajte tón hlasu a obrazový materiál alebo AI generované vizuály ku každému odstavcu textu.
 - Môžete pridať do videa hudbu a nastaviť štýl titulkov.
 - Exportujte video.
- **2: Nahrajte krátky úryvok (nahraný počas workshopu alebo existujúci na YouTube) pomocou funkcie Long Video to Short.**
 - Pridajte AI generované titulky a hudbu na pozadí.
 - Exportujte video.
- **3: Napíšte krátky scenár (50–100 slov) predstavujúci váš projekt alebo nápad.**
 - Pomocou mobilného telefónu nahrajte tento scenár s audio záznamom.
 - Preneste audio do aplikácie CapCut.
 - Použite funkciu Auto Caption na vytvorenie titulkov z audio záznamu.
 - Vyberte dynamické titulky a obrazový materiál, ktorý zodpovedá textu.
 - Exportujte video.

TVORBA VIDEÍ

TVORBA PÚTAVÝCH VIDEÍ PRE PRÁCU S MLÁDEŽOU POMOCOU AI PRAKTICKÁ ČASŤ



Vysvetlenie a rozdelenie aktivít:

Proces:

- **4: Vyberte surový záznam z predchádzajúceho projektu a použite funkciu Auto Cutout.**
 - Pridajte titulky pomocou funkcie Auto Captions v záložke titulkov.
 - Exportujte video.

Prezentácia:

- Opýtajte sa všetkých účastníkov, či by niektorá skupina chcela prezentovať svoje video.
- Podelte sa o skúsenosti: Čo bolo jednoduché? Čo bolo náročné?



Ďalšie tipy pre lektorov:

- Podporujte kreativitu a experimentovanie.
- Upozornite účastníkov, že CapCut sa dá používať aj zadarmo na generovanie náhľadov videí (thumbnails) a tvorbu obrázkov. Budúce funkcie zahŕňajú generovanie videa a tvorbu AI avatarov.

TVORBA VIDEÍ

TVORBA PÚTAVÝCH VIDEÍ PRE PRÁCU S MLÁDEŽOU POMOCOU AI REFLEXNÁ ČASŤ



Ciele:

- Zamyslieť sa nad tvorivým procesom a výsledkami učenia.
- Diskutovať o potenciáli využitia videí s AI pri práci s mládežou.



Potrebný čas:

5 minút



Potrebné zdroje:

- Prezentácia
- Formulár spätnej väzby
- Otázky na reflexiu



Vysvetlenie a rozdelenie aktivít:

Skupinová reflexia: Diskusia:

- Ktorá funkcia v CapCut vás najviac prekvapila?
- Ako môžu nástroje AI pre videá zlepšiť zapojenie mladých ľudí?

Formulár spätnej väzby:

- Ohodnoťte jednoduchosť používania AI funkcií vo Veed.io
- Navrhnite ďalšie video nástroje, ktoré by mohli byť užitočné



Ďalšie tipy pre lektorov:

- Upozornite, že v CapCut môžete generovať aj obrázky, rovnako ako v Canve, napr. pre thumbnails alebo iný obsah. Funkcie ako generovanie videa a tvorba avatarov budú čoskoro zahrnuté.
- Zdôraznite význam neustáleho experimentovania s digitálnymi nástrojmi.
- Poskytnite odkazy na tutoriály CapCut a komunitné zdroje.

ZÁVER PRÍRUČKY

Úspešným absolvovaním tohto modulu o AI Prompt Engineering ste teraz vybavení vedomosťami a zručnosťami na efektívnu integráciu nástrojov umelej inteligencie do vašej práce s mládežou. Naučili ste sa tvoriť dobre štruktúrované prompty, ktoré generujú hodnotný obsah, a zároveň ste pochopili etické aspekty a obmedzenia používania AI nástrojov.

Ešte dôležitejšie je, že ste získali sebavedomie používať AI spôsobom, ktorý podporuje, ale nenahrádza, ľudské schopnosti v práci s mládežou. Prostredníctvom kritického myslenia a reflexie môžete zabezpečiť, aby výstupy AI boli nielen presné, ale aj v súlade s hodnotami a cieľmi vašej organizácie.

Tento modul vás posilňuje v zefektívnení pracovných postupov, zlepšení efektivity a poskytovaní kvalitnejších služieb mladým ľuďom. Ako budete pokračovať vo svojej ceste za digitálnym majstrovstvom, odporúčame preskúmať, ako môžu AI a ďalšie digitálne nástroje ďalej inovovať a posilniť vašu prácu, aby ste dokázali zapojiť mladých ľudí dynamickými a účinnými spôsobmi.

Ďakujeme za absolvovanie tohto modulu. Tešíme sa, ako svoje nové zručnosti a vedomosti uplatníte na vytváranie pozitívnych zmien vo vašej práci s mládežou!