2.4 Družba: UI, mediji in resničnost

Ali lahko verjamemo vsemu, kar vidimo?

Predmet: družba · Razred: 5. razred (10–11 let) · Trajanje: ena dvojna ura (90 min) · UI: poučevanje O UI

Kompetence, povezane z UI (okvir DUAL.AI.TEACHer) – raven učitelja	**Predmetno specifični učni cilji – raven učenca**
EI-FC-2a *(Etika UI × Spodbujanje digitalne kompetence učencev na področju UI, raven 2 – reflektirano izvajanje):* »Učitelji lahko izvajajo učne dejavnosti, ki razvijajo etično presojanje učencev o UI, utemeljeno z metodološkimi izbirami.«	Ob koncu ure učenci znajo: • na preprost način razložiti, kaj generativna UI zmore z besedilom in slikami; • razlikovati med informacijo, mnenjem in umetno ustvarjeno vsebino; • prepoznati znake, zaradi katerih se slika, besedilo ali trditev zdi sumljiva ali nezanesljiva; • pojasniti, zakaj odgovor ali slika, ki ju ustvari UI, nista samodejno resnična; • prepoznati načine preverjanja informacij, preden jih sprejmemo ali delimo naprej; • razpravljati o tem, kako UI lahko vpliva na komunikacijo, medije in vsakdanje življenje ljudi; • utemeljiti lastno mnenje o odgovorni uporabi vsebin, ustvarjenih z UI.

> Ključno sporočilo: UI lahko ustvari prepričljivo besedilo in slike, vendar prepričljivo ne pomeni resnično. Preden nečemu verjamemo ali to delimo naprej, se moramo vprašati, od kod izvira, kateri dokazi to podpirajo in ali lahko to preverimo še kje drugje.

Vsebina

Umetna inteligenca postaja vse pomembnejši del vsakdanje komunikacije. Sistemi UI lahko ustvarijo besedila, slike in druge oblike vsebin, ki so lahko videti, kot da jih je ustvaril človek. To odpira nove možnosti, hkrati pa prinaša nove izzive za to, kako ljudje razumejo in vrednotijo

informacije. Za učence te starosti ni najpomembnejše vprašanje, kako UI tehnično deluje, temveč kako lahko vsebine, ustvarjene z UI, vplivajo na ljudi in družbo.

Učna ura UI predstavi skozi znano družbeno situacijo: informacijo, s katero se srečamo v vsakdanjem življenju. Učitelj predstavi primere besedil in slik ter učence prosi, naj se odločijo, ali je vsebina resnična, obdelana ali ustvarjena z UI. Poudarek ni na tem, da bi se učenci naučili popolno prepoznati UI. Pravzaprav je eden od osrednjih sklepov učne ure ravno to, da zgolj videz ni zanesljiv način ugotavljanja, ali je nekaj resnično.

Učenci se namesto tega naučijo preprostega postopka preverjanja:
USTAVI SE → VPRAŠAJ SE → PREVERI → PRIMERJAJ → ODLOČI SE

Dejavnost se navezuje na poudarek učnega načrta za družbo na razvijanju kritičnega mišljenja, analizi dokazov, oblikovanju in izražanju mnenj ter raziskovanju družbenega okolja. Učni načrt med predlaganimi družbenimi temami za 5. razred izrecno vključuje vlogo in vpliv medijev. Učni načrt učitelje tudi izrecno spodbuja k razvijanju racionalnega in kritičnega mišljenja z zastavljanjem vprašanj, ki zahtevajo sklepanje, raziskovanjem dokazov, analizo podatkov, ki podpirajo ali izpodbijajo sklepe, ter upoštevanjem različnih razlag.

Pomembno je, da učenci med uro ne komunicirajo neposredno s sistemom UI. Orodje UI upravlja učitelj, ki razredu predstavi izbrane izpise. Vloga učencev je opazovati, spraševati, primerjati in vrednotiti vsebino.

Potek učne ure

Faza	Čas	Dejavnost
Uvod	10 min	Učitelj pokaže dve ali tri slike ali kratka besedila, povezana z znano situacijo. Učenci se posamično odločijo: Je to resnično? Kako veste?
Uvodna razlaga	15 min	Učitelj UI predstavi v starosti primernem jeziku: kaj generativna UI zmore in zakaj je lahko vsebina, ustvarjena z UI, videti prepričljiva.
Predstavitev	15 min	Učitelj v živo uporabi orodje UI, da na podlagi preprostega poziva ustvari sliko ali kratko besedilo. Učenci opazujejo, kako hitro je mogoče ustvariti vsebino, in razpravljajo o tem, kaj UI dejansko ustvari.
Raziskovanje	30 min	Skupine dobijo več primerov informacij/vsebin. S kontrolnim seznamom za preverjanje se odločijo, čemu bi zaupale, kaj bi vprašale in kaj bi še dodatno preverile.

Refleksija	20 min	Razprava s celotnim razredom: Ali lahko zaupamo sliki samo zato, ker je videti resnična? Kaj pa besedilu? Kdo je odgovoren, če ustvarimo ali širimo napačno informacijo?

Vodilna vprašanja:

Učenci skupaj z učiteljem obravnavajo naslednje situacije. UI upravlja izključno učitelj.

1. Krog 1 – USTAVI SE: ne verjemi takoj

Učitelj učencem pokaže sliko znane situacije, ustvarjeno z UI – na primer navidezno realistično fotografijo nenavadnega dogodka v Sloveniji.

Preden karkoli razkrijete, učenci odgovorijo:

- Ali je ta slika videti resnična?
- Zakaj tako mislite?
- Katere podrobnosti jo naredijo verjetno?
- Je kaj, kar je videti nenavadno?

Učitelj razkrije, da je bila slika ustvarjena z UI, in na kratko razloži, kako lahko generativna UI ustvari slike, ki so videti resnične.

- Zaradi česa smo verjeli, da je slika resnična?
- Smo iskali dokaze ali smo preprosto zaupali temu, kar smo videli?
- Bi lahko nekdo tako sliko uporabil, da bi zavedel druge ljudi?

Diagnoza: Učenci prepoznajo razliko med »To je videti resnično« in »Imam dokaz, da je to resnično«.

Ključna misel: Realističen videz ni dokaz, da je nekaj resnično.

---

2. Krog 2 – VPRAŠAJ SE: kdo je to ustvaril in zakaj?

Učitelj predstavi kratko novičarsko besedilo, ustvarjeno z UI. Učitelj na primer od sistema UI zahteva, naj napiše kratek članek o namišljenem dogodku na slovenski šoli.

Učenci ne komunicirajo neposredno z UI. Namesto tega analizirajo izpis.

- Kdo je to napisal ali ustvaril?
- Od kod naj bi informacija prihajala?
- Ali besedilo navaja vir?
- Ali ponuja dokaze?
- Ali lahko informacijo preverimo?
- Zakaj bi nekdo želel objaviti takšno informacijo?

- Ali besedilo zveni prepričano, čeprav ne vemo, ali je resnično?

Učenci odkrijejo, da lahko besedilo zveni samozavestno, informativno in prepričljivo, čeprav mu manjka zanesljiv vir ali dokaz.

Ključna misel: Samozavestno zveneč odgovor ni nujno pravilen odgovor.

---

3. Krog 3 – PREVERI IN PRIMERJAJ: preverimo to

Učitelj predstavi izmišljeno trditev: »V Sloveniji je bilo uvedeno novo pravilo: učenci ob sobotah ne smejo več uporabljati mobilnih telefonov.«

Trditev je namerno preprosta in dovolj verjetna, da učence spodbudi k razmisleku, kako bi jo preverili.

Od učencev se ne zahteva zgolj odgovor »resnično« ali »neresnično«. Namesto tega morajo zasnovati strategijo preverjanja.

- Kje bi preverili to informacijo?
- Koga bi lahko vprašali?
- Bi zaupali objavi na družbenih omrežjih?
- Bi preverili samo en vir ali več virov?
- Kaj bi šteli za dober dokaz?
- Kateremu viru bi bolj zaupali?
- Kaj bi vas prepričalo, da spremenite mnenje?

Učitelj nato pokaže, kako bi trditev lahko preverili z uporabo različnih vrst virov.

Učenci spoznajo, da je preverjanje informacij proces in ne zgolj odločitev o tem, ali se nekaj »zdi resnično«.

---

4. Dodatni krog – UI proti človeku

Učitelj vpraša sistem UI: »Zakaj je pomembno ohranjati kulturno dediščino?« UI ustvari kratek odgovor.

Učenci nato samostojno, brez UI, oblikujejo svoj odgovor.

Razred primerja oba odgovora.

- Kaj je UI dobro odgovorila?
- Kaj manjka?
- Ali UI podaja informacijo, mnenje ali oboje?
- Ali UI pozna naše lokalno okolje tako dobro kot mi?
- Kateri odgovor bi bil bolj uporaben pri predstavitvi naše lokalne kulturne dediščine?
- Ali lahko odgovor UI nadomesti naše lastno razmišljanje?

To se povezuje s poudarkom učnega načrta na kulturni dediščini, razumevanju preteklosti in sedanjosti pri učencih ter njihovi zmožnosti razlage in utemeljevanja lastnih stališč.

Zaključna dejavnost: oblikovanje razrednega pravila

Ob koncu ure učitelj in učenci skupaj ustvarijo preprost razredni plakat:

5 VPRAŠANJ, PREDEN DELIMO NAPREJ

- **USTAVI SE** – Ali moram temu takoj verjeti?
- **VPRAŠAJ SE** – Kdo je to ustvaril ali objavil?
- **PREVERI** – Kje lahko preverim informacijo?
- **PRIMERJAJ** – Ali drugi zanesljivi viri pravijo enako?
- **ODLOČI SE** – Imam dovolj dokazov, da temu verjamem ali to delim naprej?

Plakat postane glavni praktični izdelek te učne ure.

Zaključno vprašanje: Če lahko računalnik ustvari sliko ali besedilo, ki je videti popolnoma resnično, kaj moramo storiti, preden temu verjamemo ali to delimo z drugimi ljudmi?

Gradiva

- En računalnik in projektor za učitelja;
- dostop do orodja LLM/UI, ki ga upravlja učitelj;
- 2–3 vnaprej pripravljene slike in besedila, ustvarjena z UI;
- več primerov resničnih in izmišljenih informacij;
- delovni list USTAVI SE → VPRAŠAJ SE → PREVERI → PRIMERJAJ → ODLOČI SE;
- različni viri, ki jih učenci lahko uporabijo za preverjanje;
- tabla ali plakat za oblikovanje razrednega pravila »5 vprašanj, preden delimo naprej«.

Vloga učitelja in vloga učencev

Osrednje oblikovalsko načelo te učne ure je, da uporabo UI vodi učitelj.

Učitelj	**Učenci**
Upravlja orodje UI.	Opazujejo izpis UI.
Ustvarja izbrane primere.	Postavljajo vprašanja o vsebini.
Prikaže, kako UI ustvarja besedilo/slike.	Prepoznavajo razloge za zaupanje ali dvom v informacijo.
Zagotavlja primere in nasprotne primere.	Primerjajo različne vire.
Modelira strategije preverjanja.	Razvijajo lastno strategijo preverjanja.
Vodi razpravo.	Razlagajo in utemeljujejo svoje sklepe.
Naredi omejitve UI vidne.	Razmišljajo o odgovornem deljenju informacij.

Učenci se torej učijo o zmožnostih, omejitvah in družbenih posledicah UI, ne da bi za to potrebovali lasten dostop do sistema UI.

Revision #10
Created 2026-09-02 10:48:03 UTC by Alexander
Updated 2026-10-29 14:15:45 UTC by Jannik