



Programa de formare BridgeAI

Modulul 1 Introducere în IA

Exercițiul interactiv 2 IA și rolul său în educație și viața civică

Noiembrie 2025

De: Școala Gimnazială Misak-ı Milli (Türkiye)



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

**Titlu:**

Proiectare pentru toți: provocarea IA incluzive

Obiectiv:

Participanții vor aplica conceptul de „incluziune” reproiectând un instrument civic sau educațional bazat pe IA, astfel încât acesta să funcționeze pentru un profil specific de utilizator (persona).

Dimensiunea grupului:

Perechi sau grupuri mici

Durată:

20-30 min

Instrucțiuni:**Pasul 1: Alegeți un instrument**

Profesorul oferă o listă de instrumente IA obișnuite (de exemplu, „un asistent vocal pentru teme”, „o hartă inteligentă a orașului”, „o poartă cu recunoaștere facială”). Grupul alege unul.

Pasul 2: Provocarea persona

Grupurile primesc o „fișă Persona” care descrie un utilizator cu nevoi specifice. Exemple:

- o *Maria: 80 de ani, îi este greu să citească pe ecrane mici.*
- o *Ali: 12 ani, este nou venit în țară și nu vorbește limba locală.*
- o *Sam: folosește un scaun rulant și trebuie să știe unde se află lifturile/rampele.*

Pasul 3: Activitate

Reproiectarea

Folosind un instrument IA (precum ChatGPT) sau o sesiune de brainstorming, grupul trebuie să genereze/schițeze o nouă versiune a instrumentului care să ajute în mod specific persona sa.

- o *Exemplu: pentru Ali, „Harta inteligentă” trebuie să includă o funcție de traducere în timp real cu ajutorul camerei.*

Pasul 4: Întrebări pentru discuția de sinteză

- o „Cum a schimbat modificarea utilizatorului designul?”
- o „Ar ajuta această funcție nouă și alte persoane?” (Conceptul de design universal.)

Materiale necesare:

- „Fișe Persona” (pregătite de profesor).
- Hârtie/markere sau un instrument digital de design (Canva).

Rezultat așteptat:

- Grupurile realizează o descriere „Înainte și după” a unui instrument, demonstrând modul în care IA poate fi utilizată pentru a crește accesibilitatea, în loc să creeze bariere.