



BridgeAI Syllabus

Modulul 1: Introducere în IA

Plan de lecție 1: Ce este inteligența artificială și cum funcționează IA? (concepte de bază, istorie, exemple din viața de zi cu zi)

Noiembrie 2025

De: Școala Gimnazială Misak-ı Milli TÜRKİYE



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.

Desfășurarea lecției:

Data	
Nivel de vârstă	10-14 ani
Durata (în ore)	1,5 ore
Domeniul principal de învățare	Alfabetizare digitală, istoria informaticii, gândire critică
Temă/obiectiv	Demistificarea IA: de la Turing la IA generativă
Titlul lecției	Ce este inteligența artificială și cum funcționează IA?
Rezultate preconizate	La finalul acestei lecții, elevii vor putea: • Defini inteligența artificială și face distincția între „IA restrânsă” (calculatoare, sarcini specifice) și „IA generală” (asemănătoare inteligenței umane). • Identifica exemple cotidiene de IA pe care le folosesc deja (algoritmi, asistenți vocali, filtre).

Descrierea lecției

Scurtă descriere:

Această lecție îi introduce pe elevi în conceptele fundamentale ale IA, eliminând misterul de tip „science-fiction”. Elevii vor explora modul în care mașinile „învăță” prin intermediul datelor și vor identifica aplicații ale IA în viața lor de zi cu zi.

Resurse necesare pentru această lecție: proiector sau tablă interactivă, dispozitive pentru elevi (tablete/laptopuri) cu acces la internet, fișe „Cronologia IA” (opțional), bilețele adezive.

Planul lecției

Durata: (reamintirea duratei)

90 de minute

Introducere:

- **Activitate:** „Om sau mașină?”
- **Metodologie:** Profesorul prezintă o serie de imagini (artă), fragmente de text (poezii) și muzică. Elevii trebuie să ghicească dacă au fost create de un om sau de o IA. Profesorul introduce tema întrebând: „Cum a știut computerul să picteze/scrie astfel?”, conducând discuția către conceptul de date de antrenare. Grupurile definesc „inteligența” în propriile cuvinte.

Introducerea materialului nou: 25 de minute

- **Activitate:** Cum învață mașinile (magie vs. matematică)
- **Metodologie:** Profesorul utilizează o aplicație în timp real (precum Google QuickDraw sau un sistem simplu de recunoaștere a obiectelor) și demonstrează cum funcționează. Îi întreabă pe elevi: „Computerul vede cu adevărat pisica sau vede numere?” Profesorul explică diferența dintre programarea tradițională (oferirea unor reguli stricte) și IA (oferirea de date pentru identificarea tiparelor). Este prezentată o scurtă cronologie: de la Alan Turing la Deep Blue (șah) și ChatGPT.

Practică ghidată:

- **Activitate:** Vânătoarea de IA
- **Metodologie:** Profesorul împarte elevii în grupuri de câte 4. Aceștia analizează propriile telefoane sau site-urile preferate (Netflix, TikTok, YouTube). Elevii identifică ce face IA în fiecare aplicație (de ex.: „Prezice ce videoclip vreau să urmăresc în continuare”). Ei redactează un scurt raport despre „Input” (ce date îi ofer) și „Output” (ce îmi oferă înapoi). Profesorul monitorizează activitatea și îi ajută să distingă între

codul simplu și IA.

Practică independentă:

- **Activitate: Cronologie vizuală**
- **Metodologie: Elevii sunt rugați să creeze în Canva o cronologie vizuală sau un „card” pentru un termen important din domeniul IA (de ex.: „Algoritm”, „Data”, „Chatbot”), pentru a construi un glosar al clasei. Ei trebuie să folosească o pictogramă pentru a reprezenta termenul.**

Încheiere:

- **Activitate: Bilet de ieșire**
- **Metodologie: Elevii își prezintă cardurile pentru glosar. Profesorul adresează o ultimă întrebare: „Dacă o IA învață din date, ce se întâmplă dacă îi oferim date greșite?” (pregătind următoarea lecție despre etică).**