



## BridgeAI Syllabus

### Modulul 1: Introducere în IA

#### Lesson Plan 2: **AI and its role in education & civic life**

**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 | Inovare civică, EdTech, responsabilitate socială                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Temă/obiectiv                  | Cum transformă IA școlile și orașele noastre                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Titlul lecției                 | Școli inteligente, cetățeni inteligenți: IA pentru binele comun                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Rezultate preconizate          | <p>La finalul acestei lecții, elevii vor putea:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Analiza modul în care IA poate personaliza educația (tutori, traducere).</li><li>• Identifica instrumente IA utilizate în viața civică (semafoare inteligente, gestionarea deșeurilor, servicii publice).</li><li>• Realiza prototipul unui concept de instrument IA care rezolvă o problemă specifică a școlii sau comunității.</li><li>• Discuta echilibrul dintre asistența oferită de IA și efortul uman.</li></ul> |
|                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |



## Descrierea lecției

- **Scurtă descriere:** Elevii explorează aplicarea practică a IA în două domenii principale: educația lor și comunitatea lor. Ei trec de la utilizatori pasivi la creatori activi, imaginând instrumente care le îmbunătățesc mediul.
- **Resurse necesare pentru această lecție:** computere/tablete cu internet, acces la Canva sau Padlet, fișe „Nevoi civice”, grupuri de câte 4.

## Planul lecției

- **Durata:** 90 de minute

### Introducere:

- **Activitate:** „Școala visurilor”
- **Metodologie:** Profesorul introduce tema întrebând: „Care este cel mai enervant lucru la școală sau în orașul vostru?” (de ex.: ghiozdane grele, ambuteiaje, teme plictisitoare). Profesorul le cere grupurilor să facă brainstorming: „Cum ar putea un robot inteligent sau un computer să ajute la rezolvarea acestei probleme?”

### Introducerea materialului nou:

- **Activitate:** IA în lumea reală
- **Metodologie:** Profesorul prezintă exemple reale:
  1. **Educație:** instrumente IA pentru accesibilitate (transformarea vorbirii în text pentru elevii cu dislexie) și tutorat personalizat (Duolingo, Khanmigo).
  2. **Viață civică:** „Orașe inteligente” (senzori care reduc intensitatea iluminatului stradal când nu este nimeni în zonă, IA care optimizează rutele autobuzelor).

Elevii observă și discută: „Pe cine ajută cel mai mult?”

### Practică ghidată:

- **Activitate:** Provocarea echipei de design
- **Metodologie:** Profesorul împarte elevii în grupuri de câte 4. Jumătate dintre grupuri se concentrează pe „Școala inteligentă”, iar cealaltă jumătate pe „Orașul inteligent”. Ei trebuie să proiecteze conceptul unui instrument IA simplu. Ei definesc:
  1. **Problema** (de ex.: „Coadă la cantina școlii este prea lungă”).



2. **Soluția IA (de ex.: „Sistem de plată FaceID”).**
3. **Rolul omului (de ex.: „Bucătării continuă să pregătească mâncarea”).**

Profesorul circulă printre grupuri și pune întrebări despre incluziune (de ex.: „Ce se întâmplă dacă un elev are un geamăn? Funcționează FaceID?”).

#### **Practică independentă:**

- **Activitate: Posterul de prezentare**
- **Metodologie: Elevii creează în Canva un poster digital de o pagină care ilustrează instrumentul lor. Acesta trebuie să includă un slogan și o pictogramă reprezentând IA.**

#### **Încheiere:**

- **Activitate: Votul comunității**
- **Metodologie: Fiecare grup își prezintă ideea în 30 de secunde. Clasa votează instrumentul care le-ar îmbunătăți cel mai mult viața. Profesorul face legătura cu participarea civică.**