



BridgeAI Syllabus

Modulul 1: Introducere în IA

Lesson Plan 3: Opportunities and Risks: bias, accessibility, democracy

Noiembrie 2025

De: Școala Gimnazială Misak-I 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	Elevi tineri
Durata (în ore)	1,5 ore
Domeniul principal de învățare	Etică, incluziune și democrație
Temă/obiectiv	Prejudecăți, accesibilitate și valori democratice în IA
Titlul lecției	Oportunități și riscuri: prejudecăți, accesibilitate, democrație
Rezultate preconizate	La finalul acestei lecții, elevii vor putea: • Defini prejudecata algoritmică și explica cauzele acesteia (calitatea datelor). • Discuta riscurile deepfake-urilor și ale dezinformării pentru democrație. • Demonstra modul în care IA poate crește accesibilitatea (instrumente pentru deficiențe de vedere/auz). • Crea un „Cod de etică” pentru utilizarea sigură a IA.

Descrierea lecției

Scurtă descriere:

O analiză critică a tehnologiilor IA. Elevii participă la scenarii în care IA funcționează greșit (prejudecăți) și în care funcționează bine (incluziune), dezvoltând gândirea critică privind impactul tehnologiei asupra democrației și echității.

Resurse necesare pentru această lecție:

Proiector

Computere cu internet

Fișe cu studii de caz (pregătite de profesor)

- Canva

Grupuri de câte 4

Planul lecției

Durata: (reamintirea duratei)

1,5 ore

Introducere:

Profesorul introduce tema întrebând: „Computerele îi tratează pe toți în mod egal sau pot fi nedrepte?” și „Cum știm dacă un videoclip de pe internet este real?”

Profesorul le cere elevilor să lucreze în grupuri de câte 4 și să completeze o fișă de lucru pentru a nota definițiile prejudecății algoritmice, deepfake-ului, accesibilității și eticii digitale, împreună cu exemple.

Introducerea materialului nou:

Profesorul utilizează o aplicație în timp real (de ex., un instrument de accesibilitate precum un cititor de ecran SAU o demonstrație a unui rezultat de căutare părtinitor) și arată cum funcționează.

Profesorul le cere elevilor să observe și să evalueze punctele forte și punctele slabe.

Întrebări: „Cine este exclus de acest instrument?”, „Cine beneficiază cel mai mult?”

Apoi, profesorul le oferă elevilor acces la diferite instrumente (sau studii de caz despre instrumente), cerându-le să evalueze fiecare sistem. În acest mod, profesorul îi ajută să observe exemple practice de dileme etice.

Practică ghidată:

Profesorul împarte elevii în grupuri de câte 4 și le cere să redacteze rapoarte despre instrumentele/scenariile IA analizate anterior, prezentând propriile opinii privind

funcționalitatea și flexibilitatea acestor instrumente.

Folosind o altă fișă de lucru, elevii sunt rugați să noteze avantajele (oportunitățile) și dezavantajele (riscurile), acordând atenție principiilor principale discutate pentru a răspunde nevoilor utilizatorilor și comunităților diverse (echitate, transparență).

Profesorul le monitorizează activitatea și oferă feedback imediat asupra raționamentului lor etic.

Practică independentă:

Elevii sunt, de asemenea, rugați să creeze în Canva un poster infografic care ilustrează „Principiile IA etice” (de ex.: echitate, confidențialitate, control uman). Ei trebuie să îl prezinte ca pe un regulament al clasei.

Încheiere:

Elevii își prezintă rapoartele și posterele infografice și își raportează prezentările la discuția anterioară despre tema cursului, concluzionând asupra importanței supravegherii umane în IA.