



Programa de formare BridgeAI

Modulul 5: IA pentru cetățenie activă

Planul de lecție 2: Co-proiectarea proiectelor civice bazate pe IA împreună cu tinerii

Noiembrie 2025

De: SkillsLab21 (Franța)



**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	17/11/2025
Nivel de studiu	Elevi tineri
Timp/durată (în ore)	2 h 30 min
Domeniul principal de învățare	Inovare civică și colaborarea tinerilor prin IA
Temă/obiectiv	Proiectarea colaborativă a soluțiilor IA pentru a răspunde nevoilor comunității
Denumirea lecției	Co-proiectarea soluțiilor IA pentru comunitatea noastră
Rezultate preconizate	Elevii vor fi capabili să: • Înțeleagă ce înseamnă „co-proiectare” și importanța acesteia. • Identifice o problemă civică locală și să imagineze o soluție sprijinită de IA. • Analizeze caracterul incluziv și fezabilitatea ideilor lor.

Descrierea lecției

Scurtă descriere:

Elevii dezvoltă în grupuri idei pentru mici inițiative civice bazate pe IA, care abordează probleme locale (mobilitate, siguranță, mediu, servicii pentru tineri). Ei analizează nevoile comunității și dezvoltă un concept inițial.

Cerințe preliminare pentru acest plan de lecție:

- Calculatoare, tablete sau laptopuri
- Fișă de design thinking (utilizator, problemă, soluție IA, riscuri, incluziune)
- Videoproiector
- Grupuri de 4

Planul lecției

Durată: (reamintirea duratei)

2 ore și jumătate

Introducere:

Întrebări introductive:

- "Ce probleme observați în comunitatea voastră pe care tehnologia le-ar putea rezolva?"
- "Cine ar trebui implicat în crearea soluțiilor?"

Grupurile completează o fișă cu definițiile: co-proiectare, IA civică, părți interesate, exemple.

Introducerea conținutului nou:

Profesorul prezintă un exemplu real de co-proiectare civică folosind IA (de exemplu, un chatbot conceput de tineri pentru informarea cetățenilor).

Elevii evaluează utilizarea, publicurile-țintă și incluziunea.

Profesorul prezintă apoi o demonstrație simplă (de exemplu, un asistent IA pentru servicii publice).

Elevii evaluează dacă aceste instrumente răspund cu adevărat nevoilor utilizatorilor.

Practică ghidată:

Grupurile identifică:

1. O problemă locală
2. Persoanele vizate
3. Rolul pe care l-ar putea avea IA
4. Riscurile
5. Elementele necesare pentru a asigura incluziunea

Completează Fișa 2 (design thinking).

Profesorul oferă sprijin.

Practică independentă:

Elevii creează în Canva un poster conceptual care prezintă:

- Problema
- Soluția IA

Programa de formare BridgeAI - IA pentru cetățenie activă - Planul de lecție 2

- Utilizatorii vizați
- Aspectele de incluziune și accesibilitate

Încheiere:

Fiecare grup își prezintă proiectul (2 minute).

Clasa stabilește legăturile dintre aceste proiecte și conceptele de cetățenie activă și IA responsabilă.