



PENTRU PROFESORI · AI LITERACY

Patru lecții despre inteligența artificială

Elevii nu învață doar să folosească AI, ci să o înțeleagă: ce este, cum învață o mașină, de unde vin prejudecățile ei și de ce nu tot ce spune e adevărat. Patru lecții de 50 de minute, cu activități practice.

Vârste: 11–16 ani

Durată: 4 × 50 min

Necesar: proiector, câteva calculatoare cu internet

Disciplină: TIC, dirigenție, opțional

■ Lecția 1 — AI sau nu e AI?

Obiectiv: elevii deosebesc un program care urmează reguli fixe de un sistem care învață din date.

- 1 **10 min — sortare.** Pe cartonașe: calculatorul de buzunar, filtrul de spam, semaforul, recomandările YouTube, recunoașterea feței la telefon, termostatul. Echipele le împart în „AI” și „nu e AI”.
- 2 **15 min — discuție.** Ce au în comun cele din grupa „AI”? (învață din exemple, nu doar execută reguli scrise de un om)
- 3 **15 min — vânătoarea de AI.** Fiecare elev notează trei locuri în care a întâlnit AI de ieri până azi.
- 4 **10 min — bilet de ieșire:** „AI este... / AI nu este...”

■ Lecția 2 — Cum învață o mașină

Obiectiv: elevii antrenează un model simplu și observă că rezultatul depinde de exemplele primite.

- 1 **5 min — introducere.** Un copil învață ce e un câine văzând mulți câini. Și mașina la fel: din exemple.
- 2 **25 min — antrenare cu Teachable Machine** (teachablemachine.withgoogle.com, gratuit, fără cont). Echipele învață camera să recunoască trei clase: „PET”, „hârtie”, „doză”, cu câte 30–50 de poze pentru fiecare.
- 3 **10 min — testarea.** Merge cu un obiect nou? Dar pe alt fundal, cu altă lumină?
- 4 **10 min — concluzia.** De ce greșește? (prea puține exemple, exemple prea asemănătoare)

Atenție la imagini

Antrenați modelul pe obiecte, nu pe fețele elevilor. Teachable Machine poate rula în browser fără a încărca imaginile, dar e bine să le explicați elevilor de ce contează.

■ Lecția 3 — Prejudecăți în date

Obiectiv: elevii înțeleg că un AI moștenește dezechilibrele din datele lui.

- 1 **15 min — experimentul.** Refaceți modelul din lecția 2, dar „doza” se antrenează doar cu doze roșii. Testați cu o doză albastră.
- 2 **15 min — din viața reală.** Discutați exemple documentate: sisteme de recunoaștere facială care greșesc mai des la anumite grupuri, traduceri automate care pun „doctorul” la masculin și „asistenta” la feminin.
- 3 **15 min — dezbateri.** Cine e responsabil când un AI greșește: cine l-a făcut, cine l-a folosit, sau datele?
- 4 **5 min — bilet de ieșire:** o regulă pe care ar trebui s-o respecte cine construiește un AI.

■ Lecția 4 — AI și adevărul

Obiectiv: elevii verifică răspunsurile unui chatbot și recunosc conținutul generat.

- 1 **15 min — vânătoarea de greșeli.** Profesorul pune unui chatbot 5 întrebări despre istoria localității (proiectate pe ecran). Elevii verifică fiecare răspuns în surse sigure. Câte sunt corecte?
- 2 **15 min — real sau generat?** Un set de 8 imagini, jumătate reale, jumătate generate. Ce indicii folosim? De ce indiciile nu mai sunt suficiente?
- 3 **15 min — regulile clasei.** Elevii scriu împreună 5 reguli pentru folosirea AI la teme.
- 4 **5 min — bilet de ieșire:** „Data viitoare când folosesc AI, voi verifica...”

Evaluare pe tot modulul

Un mini-poster în echipă: „Un AI care ar ajuta comunitatea noastră”. Ce problemă rezolvă, din ce date ar învăța, ce ar putea merge prost și cum am verifica. Se prezintă în 3 minute.

■ Competențe vizate

- Înțelegerea modului în care sistemele AI învață din date și de ce greșesc.
- Verificarea informației și recunoașterea conținutului generat.
- Reflecția etică: echitate, responsabilitate, protecția datelor.

Lecțiile fac parte din programul de AI literacy al Asociației Grupul Verde. Instrumentele menționate sunt gratuite la 12 octombrie 2026; verificați condițiile de utilizare înainte de oră.



Asociația Grupul Verde · Vrancea · CIF 44109108 · office@grupulverde.ro · grupulverde.ro/resurse

Versiunea 1.0, octombrie 2026. Licență **CC BY-NC-SA 4.0**: poți copia, distribui și adapta materialul, cu atribuire către Asociația Grupul Verde, fără scop comercial, iar adaptările se publică sub aceeași licență.