

Ateliere de Bunăstare Digitală pentru Familii

Bloc de activitate: Înțelegerea aplicațiilor de învățare și a inteligenței artificiale

Ce vede un robot?

Durata: 10 minute

Vârstă recomandată: toate vârstele

Obiectiv:

Participanții vor învăța să pună sub semnul întrebării și să evalueze conținutul generat de inteligența artificială.

Metodă:

Formatorul prezintă o serie de imagini generate de AI care conțin greșeli evidente — de exemplu, animale cu prea multe membre, părți ale corpului deformate sau combinații suprealiste de obiecte. Familiile sunt invitate să ghicească ce ar trebui să reprezinte fiecare imagine, pornind de la întrebarea: „Ce credeți că este aceasta?”

După mai multe încercări, formatorul explică faptul că, deși inteligența artificială poate crea imagini care par realiste, acestea nu reflectă întotdeauna realitatea și nu au mereu logică.

Sfaturi pentru facilitator:

În calitate de facilitator, este posibil să aveți nevoie de următoarele materiale:

- calculator
- proiector
- prezentare cu imagini generate de AI (de ex. din Canva – disponibile [aici](#))

Om sau mașină?

Durata: 30 de minute

Vârstă recomandată: 13–16 ani

Obiectiv:

Participanții vor putea evalua conținutul generat de inteligența artificială din perspectiva acurateței și credibilității.

Metodă

Partea 1

Formatorul prezintă mai multe perechi de paragrafe scurte pe același subiect — unul scris de o inteligență artificială (de exemplu, ChatGPT) și unul scris de o persoană reală. Familiile citesc ambele texte și votează care cred că a fost scris de un om și de ce.

Formatorul dezvăluie răspunsul corect și facilitează o discuție ghidată:

- Ce indicii ați observat?
- Textul părea „prea perfect” sau „prea generic”?
- Existau detalii emoționale și/sau senzoriale, experiențe personale sau un stil unic?
- Cu care text ați simțit o conexiune mai mare?

Formatorul evidențiază **caracteristici frecvente ale textelor generate de AI**.

Partea 2

Formatorul oferă familiilor **3–4 texte scurte generate de AI**, create pe baza unor cerințe similare, atât tipărite, cât și afișate pe tablă. Familiile citesc fiecare text cu atenție și **marchează semnele de „amprentă AI”** folosind **fișa de lucru „Detectarea amprentelor AI”**. Apoi, împărtășesc cu grupul ce elemente au identificat cel mai des, iar formatorul le notează.

La finalul activității, formatorul reamintește că **tehnologia AI evoluează rapid**, iar textele generate devin din ce în ce mai sofisticate. Cu cerințe clare și bine formulate, textele AI pot fi atât de bine finisate încât **diferențierea față de scrierea umană devine foarte dificilă**.

Sfaturi pentru facilitator

În calitate de facilitator, este posibil să aveți nevoie de următoarele materiale:

- calculator
- proiector
- prezentare
- pixuri
- fișe tipărite „Detectarea amprentelor AI”
- flipchart sau tablă albă și markere
- cartonașe de vot tipărite și decupate

Resurse suplimentare:

Prezentare cu texte din Canva, disponibilă [AICI](#).

Materiale disponibile:

Cartonașe de vot (Partea 1) și fișa de lucru „Detectarea amprentelor AI” (Partea 2) [AICI](#).

Răspunsurile corecte sunt disponibile [AICI](#).

Gândește ca un computer – Descoperirea algoritmilor prin joc

Durată: 25 de minute

Vârstă recomandată: toate vârstele

Obiectiv:

Participanții vor înțelege cum funcționează algoritmi prin **încercare, testare și ajustare**.

Metodă:

1. Familiile lucrează împreună pentru a scrie sau a dicta **instrucțiuni pas cu pas** pentru o sarcină simplă de mic dejun (de exemplu, prepararea cerealelor). După ce „codul” este gata, formatorul **urmează instrucțiunile exact așa cum sunt scrise** — chiar dacă sunt amuzante, incomplete sau confuze. De exemplu, dacă instrucțiunea spune „Pune cerealele în bol”, dar nu menționează „deschide cutia”, formatorul poate pune **întreaga cutie** în bol!
2. La final, grupul reflectează asupra momentelor în care instrucțiunile „au cedat” și discută **cum ar putea fi corectate**.
3. După activitate, formatorul introduce concepte de bază precum **logica, ordonarea pașilor (secvențierea), depanarea (debugging)** și explică faptul că **computerele urmează comenzile literalmente**.
4. **Opțional:** familiile își pot „depana” instrucțiunile realizate anterior și le pot îmbunătăți.

Sfaturi pentru facilitator

În calitate de facilitator, este posibil să aveți nevoie de următoarele materiale:

- calculator
- proiector
- prezentare (disponibilă [aici](#))
- hârtie
- creioane
- recuzită opțională (cutie de cereale, bol, lingură etc.)

Materiale suplimentare:

https://www.tiktok.com/@ms_peerce/video/7158689103851081006?is_from_webapp=1&sender_device=pc&web_id=7504565719548642838

Provocarea Duolingo: Învăță și joacă-te împreună

Durată: 20 de minute

Vârstă recomandată: toate vârstele

Obiectiv:

Participanții vor înțelege scopul aplicației **Duolingo** ca instrument de învățare a limbilor străine.

Metodă:

Famiile explorează aplicația **Duolingo** prin provocări distractive, realizate împreună. Activitatea începe cu o **scurtă explicație** despre ce este Duolingo și cum funcționează.

Apoi, familiile lucrează în perechi și îndeplinesc sarcini simple, adaptate pe grupe de vârstă:

- **0–6 ani:** Copiii ascultă sunete și le repetă cu voce tare, cu sprijinul unui părinte (folosind Duolingo Kids sau modul ghidat).
- **7–13 ani:** Copiii finalizează un joc de vocabular de bază (primele 1–2 lecții) într-o limbă nouă și arată ce au învățat printr-un desen sau spunând un cuvânt.
- **13–17 ani:** Adolescenții încearcă o provocare cronometrată sau își propun un obiectiv scurt de tip „streak”, apoi reflectează asupra experienței: Este aceasta o modalitate bună de a învăța? Ce abilități sunt necesare pentru a rămâne motivați?

Activitatea se încheie cu o **scurtă reflecție de grup:**

- Ce ne-a plăcut la Duolingo?
- Ce îl face diferit față de alte aplicații?
- Îl putem folosi zilnic acasă?

Sfaturi pentru facilitator

În calitate de facilitator, este posibil să aveți nevoie de următoarele materiale: calculator, proiector, prezentare despre Duolingo (disponibil [AICI](#)).