

- Nativi digitali, cetățeni ai unei lumi în schimbare,
<https://net-ref.com/white-paper-fostering-digital-citizenship-in-the-classroom/>
- Cunoaște-ți drepturile de social media
<https://safelab.medium.com/know-your-social-media-rights-7e87a6c45540>
- Amprente digitale și cetățenia digitală
<https://www.pghschools.org/digitalcitizenship>
- Eticheta digitală pentru a fi un bun cetățean digital
<https://www.goguardian.com/blog/technology/tips-to-be-a-good-digital-citizen/>
- Net Cetera, chat cu copiii despre a fi on-line
<https://www.goguardian.com/blog/technology/tips-to-be-a-good-digital-citizen/>
- Conectați-vă în siguranță, ghidul unui părinte pentru securitate cibernetică
<https://www.connectsafely.org/wp-content/uploads/securityguide.pdf>
- Mossberger, Karen; Tolbert, Caroline J.; McNeal, Ramona S. (Octombrie 2007). Cetățenie Digitală, Internet, Societate și Participare. MIT Press.
- [Promisiunea și problemele e-democrației: provocările implicării cetățenilor online \(PDF\)](#). Paris: OCDE. 2003. p. 162. ISBN 9264019480.
- [Ohler, Jason B. \(2010-08-31\). Comunitate Digitală, Cetățean Digital. SAGE Publications.](#)
- Micheli, Marina (Iunie 2018). „Amprente digitale: o dimensiune emergentă a inegalității digitale”. Jurnalul de comunicare informațională și etică în societate: 7.

Activitatea 1.2.2 - "Inginerie inversă"

Durata estimată	40 de minute
Cerințe	niciuna
Instrumente Hardware și Software utilizate	- calculator sau tabletă cu conexiune la Internet - post-it

Procedura

1. Profesorul alege un dispozitiv celebru bazat pe IA (de exemplu, Alexa, un smartwatch etc. - Dispozitivele IA pot fi identificate și prin cele din activitatea 1.1.4 "găsirea obiectelor inteligente")
2. Elevii sunt împărțiți în grupuri mici (4-8 elevi)
3. Elevii discută împreună cum funcționează dispozitivul răspunzând la întrebări precum:
 - Cum funcționează dispozitivul?
 - De ce ar trebui să-l utilizați?
 - Ce ar putea fi în interiorul dispozitivului care îl face să funcționeze în acest fel?

4. Fiecare grup trebuie să afle toate diferitele expertize (și experți înrudiți) necesare pentru a dezvolta acel dispozitiv (de exemplu, designer, matematician, inginer mecanic etc.)
5. Fiecare grup trebuie să încerce să pună în ordine - urmând pașii procesului de proiectare-expertizele enumerate
6. Fiecare grup pregătește o prezentare (diapozitive)

Soluționarea problemelor

Problemă posibilă	Soluție posibilă
Elevii nu au nicio idee despre etapele procesului de proiectare	Profesorul oferă fiecărui grup un exemplu (o imagine) cu etapele procesului de proiectare (vezi resurse); elevii trebuie să elaboreze singuri semnificația fiecărui pas
Elevii nu au nici o idee legată de utilizarea dispozitivului propus	Profesorul organizează o scurtă prezentare care va fi dată înainte de activitate în grupuri, pentru a arăta elevilor dispozitivul, fără a introduce nicio informație despre procesul de proiectare

Resurse pentru profesori

- O lucrare științifică privind interdisciplinaritatea IA: [Kusters, Remy, Dusan Misevic, Hugues Berry, Antoine Cully, Yann Le Cunff, Loic Dandoy, Natalia Díaz-Rodríguez et al. "Interdisciplinary Research in Artificial Intelligence: Challenges and Opportunities." Frontiers in Big Data 3 \(2020\): 45.](#)
- Definirea etapelor procesului de proiectare
<https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>

Resurse pentru elevi

Graficul procesului de proiectare