

## Activitatea 1.3.2 - "Este IA sau nu?"

|                                                   |                                                                                                                                                                                                                                    |
|---------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Durata estimată</b>                            | 15 de minute                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Cerințe</b>                                    | Finalizarea subiectelor anterioare ale acestui modul                                                                                                                                                                               |
| <b>Instrumente Hardware și Software utilizate</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>- Calculator pentru profesor</li><li>- Scratch (bazat pe web)</li><li>- Kahoot / Formular Google (bazat pe web)</li><li>- Set de cărți pregătite (în caz de practică independentă)</li></ul> |
| <b>Tipul evaluării</b>                            | Variante multiple                                                                                                                                                                                                                  |

### Procedura

1. **Set anticipativ:** profesorul poate folosi o diagramă sau un program scratch (vezi resurse pentru profesori) pentru a demonstra cum se poate identifica dacă ceva este IA sau nu. Această scurtă demonstrație poate fi utilizată pentru a prezenta activitatea de astăzi.
2. **Practică independentă:** elevii sunt împărțiți în grupuri. Fiecare grup primește un pachet de cărți care descriu diferite tehnologii. Elevii trebuie să clasifice cărțile în "IA" și "Nu IA" (poate fi adăugată și o categorie "nesigură"). Pentru cardurile din categoria "IA", elevii le pot clasifica în continuare, de exemplu, pe baza tipului de IA sau a modului în care poate ajuta oamenii. Aceeași activitate se poate face și cu formularul Kahoot sau Google.
3. **Practica ghidată:** activitatea descrisă pentru practica independentă poate fi, de asemenea, organizată ca practică ghidată. În acest caz, diferite părți ale clasei pot fi alocate ca anumite categorii. Când profesorul menționează o tehnologie, elevii sunt rugați să meargă spre partea din cameră pe care o consideră a se potrivi categoriei tehnologiei.
4. **Kahoot Online:** profesorul poate utiliza, de asemenea, Kahoot (a se vedea resursa pentru profesori)
5. **Verificați pentru a vă asigura că s-a înțeles:** dacă această activitate se face ca o practică independentă sau ghidată, este important să continuăm să întrebăm elevii "de ce?". Acest lucru îi poate ajuta să înțeleagă ce caracterizează o tehnologie IA și cum o pot recunoaște în viitor.

6. **Închidere:** activitatea poate fi închisă cu o scurtă reflecție asupra a ceea ce elevii au învățat și de ce este important pentru ei să poată recunoaște tehnologia IA în viața lor de zi cu zi.

## Soluționarea problemelor

| Problemă posibilă                                                       | Soluție posibilă                                                                                                                                            |
|-------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Este posibil ca activitatea să fie prea scurtă sau să nu fie antrenantă | Diferite pachete de cărți cu diferite tehnologii pot fi făcute care sunt schimbate între grupuri, astfel încât să poată repeta activitatea cu intrare nouă. |

## Resurse pentru profesori

### Set anticipativ:

- Diagramă  
<https://drive.google.com/file/d/1kULr8kfd0ICDfW7DiJeVHypsQ13T2CU/view?usp=sharing>  
pe baza articolului " Ce este IA? V-am desenat o diagramă pentru a o rezolva de Karen Hao Link către articol:  
<https://www.technologyreview.com/s/612404/is-this-ai-we-drew-you-a-flowchart-to-work-it-out/>
- Programul scratch de utilizat pentru demonstrație poate fi găsit aici:  
<https://scratch.mit.edu/projects/371119352/>

### Practică independentă:

- [Lista posibilelor tehnologii de testat](http://docs.google.com/document/d/113RICQhSaNKReVY8_SdkwSm3JjQTVNkQLiyQ8YG8F6M/edit)  
[http://docs.google.com/document/d/113RICQhSaNKReVY8\\_SdkwSm3JjQTVNkQLiyQ8YG8F6M/edit](http://docs.google.com/document/d/113RICQhSaNKReVY8_SdkwSm3JjQTVNkQLiyQ8YG8F6M/edit)
- O descriere detaliată a activității (inclusiv exemple de tehnologii de utilizat) poate fi găsită în pasul 3 aici:  
<https://www.digitaltechnologieshub.edu.au/teachers/lesson-ideas/ai-lesson-plans/reco gnising-ai>

### Kahoot online:

- Kahoot online cu întrebări pentru activitate (în engleză)  
<https://create.kahoot.it/share/ai-or-not/14b41d9b-6c0c-45c9-adf5-d4fcf53cc668>