

Învățare ghidată pas cu pas: Utilizarea IA la clasă

Cele patru cadre didactice din colegiul nostru care au participat în cursul anului școlar 2025-2026 la cursuri de formare finanțate prin Acreditarea Erasmus a colegiului și care au învățat despre utilizarea inteligenței artificiale la clasă lucrează încă din luna septembrie 2026 la dezvoltarea unei inițiative dedicate utilizării etice a inteligenței artificiale la clasă, trecând de la simpla copiere a temelor la învățarea ghidată pas cu pas.

Principii-cheie în ghidarea elevilor privind IA:

- De la copiere la înțelegere: Inteligența artificială nu trebuie folosită pentru a genera teme de-a gata, ci ca un mediator digital care explică noțiunile dificile.
- Învățare pas cu pas: Elevii sunt încurajați să ceară explicații, exemple și defalcarea problemelor, nu doar răspunsul final.
- Transparență și onestitate academică: Recunoașterea momentelor în care a fost utilizat un instrument IA și verificarea corectitudinii informațiilor oferite de acesta.
- Gândire critică: Validarea răspunsurilor generate de chatbot-i prin raportare la manuale, surse de încredere sau îndrumarea profesorului.

Rezultatul muncii colaborative constă în 20 de exemple de activități practice care transformă Inteligența Artificială dintr-un instrument de „copiat” într-un partener activ de învățare pentru elevi. În cele ce urmează vă prezentăm pe scurt aceste activități, care se vor regăsi atât într-un ghid tipărit, cât și în variantă online, după implementarea a cel puțin 10 dintre ele la clasă în anul școlar 2026-2027 în cadrul Acreditării Erasmus a colegiului.

Activități pentru dezvoltarea gândirii critice

- **Vânătoarea de greșeli** (Fact-Checking): Elevii cer unui chatbot (precum ChatGPT) să genereze un text scurt despre un subiect istoric sau științific studiat introducând intenționat erori. Sarcina elevilor este să identifice greșelile folosind manualul.
- **Dezbateră cu IA**: Elevul alege o temă (de exemplu: „Ar trebui interzise mașinile pe benzină?”) și îi cere IA-ului să argumenteze pro, în timp ce elevul aduce contraargumente, exersându-și abilitățile de persuasiune.
- **Interviu cu un personaj faimos**: Elevii îi cer chatbot-ului să adopte personalitatea unei figuri faimoase (de exemplu, Ștefan cel Mare sau Marie Curie) și îi adresează întrebări despre viața și realizările sale.

Limbă și comunicare

- **Partener de conversație** (Role-play): Elevii folosesc funcția vocală a IA pentru a simula o situație reală într-o limbă modernă (de exemplu, comandarea mâncării la un restaurant sau cererea și oferirea de indicații rutiere).
- **Generator de vocabular în context**: Elevii introduc 5 cuvinte noi învățate și cer IA-ului să scrie o poveste scurtă, amuzantă, care să le includă pe toate, pentru a înțelege mai bine cum se folosesc corect.

- **Antrenor de scriere creativă:** Elevul scrie începutul unei povești, iar IA-ul generează trei continuări diferite. Elevul alege una și explică de ce acea direcție narativă este cea mai bună.
- **Detector de clișee și pleonasme:** Elevii scriu un eseu propriu, iar apoi cer IA-ului să scaneze textul doar pentru a identifica repetițiile, clișeele lingvistice sau exprimările greoaie, oferind sugestii de îmbunătățire stilistică.
- **Rezumatul pe niveluri de înțelegere:** Elevii introduc un text literar sau critic complex și cer IA-ului să îl rezume în trei moduri: ca pentru un copil de 7 ani, ca pentru un coleg de clasă și ca un set de idei principale. Activitatea arată cum se adaptează mesajul în funcție de public.
- **Creator de analogii:** Când învață un concept abstract (de exemplu: metafora sau ironia), elevii cer IA-ului să genereze 5 analogii amuzante din viața de zi cu zi pentru a înțelege mai ușor definiția.

Științe și Matematică (ȘTIM)

- **Meditatorul pas cu pas:** În loc să ceară rezolvarea unei probleme de matematică, elevul introduce problema și folosește promptul: „Explică-mi conceptul din spatele acestei probleme și ghidează-mi rezolvarea pas cu pas, fără să-mi dai răspunsul direct.”
- **Simulator de experimente:** Elevii cer IA-ului să descrie ce se întâmplă pas cu pas dacă amestecă anumite substanțe chimice sau cum reacționează un circuit electric la modificarea tensiunii.
- **Creator de ghicitori științifice:** Elevii îi cer IA-ului să descrie un element chimic, o planetă sau un organ uman prin indicii progresive, transformând recapitularea într-un joc de cultură generală.
- **Generator de Ipoteze (Ce ar fi dacă?):** Elevii propun scenarii absurde (de exemplu: „Ce s-ar întâmpla dacă gravitația Pământului s-ar înjumătăți?”) și folosesc IA pentru a explora consecințele fizice și biologice logice ale acestui scenariu.

Arte și Tehnologii

- **De la text la imagine:** Elevii învață să descrie în detaliu o scenă dintr-o carte citită pentru a vedea cum precizia cuvintelor influențează rezultatul vizual generat de IA.
- **Asistent de programare (Coding Coach):** La orele de informatică, elevii scriu cod simplu (Scratch, Python) și folosesc IA-ul exclusiv pentru „debugging” – găsesc și înțeleg unde au greșit în liniile de cod care nu funcționează.

Educație civică, Geografie și Istorie

- **Planificator de călătorii culturale:** Elevii primesc un buget imaginar și o destinație geografică. Ei folosesc IA-ul pentru a genera un itinerar de 3 zile axat pe repere istorice și tradiții locale, verificând ulterior distanțele reale și costurile biletelor.

- **Analist de Știri** (Detectarea Prejudecăților): Elevii introduc două articole de presă pe aceeași temă actuală și cer IA-ului să identifice diferențele de ton, eventualele exagerări sau nuanțe subiective, învățând astfel să recunoască „bias-ul” mediatic.
- **Avocatul schimbărilor climatice**: Elevii cer IA-ului să simuleze argumentele unui sceptic privind încălzirea globală. Sarcina elevilor este să combată acele afirmații folosind exclusiv date științifice din rapoarte oficiale.

Dezvoltare personală și abilități de viață

- **Antrenor pentru prezentări publice**: Elevii introduc textul unui discurs pe care urmează să îl susțină în fața clasei și cer IA-ului să anticipeze 5 întrebări dificile pe care colegii sau profesorul le-ar putea adresa.
- **Ghid de gestionare a timpului**: Elevii introduc lista lor de sarcini pentru săptămâna curentă (teme, proiecte, sport, lectură) și cer IA-ului să creeze un program săptămânal echilibrat, care să includă pauze și timp liber, optimizându-și astfel managementul timpului.

Acest demers demonstrează că inteligența artificială poate deveni un aliat al educației, dacă este folosită corect. Inițiativa urmărește să îi învețe pe elevi cum să utilizeze inteligența artificială pentru a înțelege mai bine materia, pentru a-și identifica greșelile și pentru a recupera noțiunile pe care nu le stăpânesc suficient. Cei patru profesori, lucrând în echipă, au transformat o provocare într-o oportunitate, care va fi la îndemâna tuturor. Școala vine astfel în întâmpinarea unei nevoi generate de faptul că elevii au acces la instrumente capabile să genereze rapid răspunsuri și rezolvări. Pentru ca aceste instrumente să le fie cu adevărat de folos, școala propune o abordare diferită: inteligența artificială nu trebuie să facă tema în locul elevului; ea trebuie să îl ajute să înțeleagă cum se rezolvă o problemă. Educația digitală înseamnă, pe lângă acces la tehnologie, și formarea unor deprinderi de utilizare critică și responsabilă. Elevii trebuie să știe nu doar ce pot face instrumentele de inteligență artificială, ci și cum să le folosească fără să renunțe la propriul efort intelectual.

Prof. dr. Anamaria Cristina Coroian

Prof. Daniela Bunea

Prof. Cornelia Stela Negrea

Prof. Raluca Filip