

CLASA VIITORULUI ȘI INTELIGENȚA ARTIFICIALĂ

Cuvintele care contează

Promptul ca design al învățării, nu al rezultatului
Webinar 17.03.2026

Un prompt bun nu e doar mai eficient pentru tine, ci și pentru planetă - din 2021 trăim pe datorie ecologică ([UN, 2021](#))

(din 24 iulie 2025 omenirea a acumulat o datorie de 22 de ani de regenerare - [Earth Overshoot Day](#)).

Conf. dr. **Gabriela GROSSECK**

Universitatea de Vest din Timișoara

Departamentul de Psihologie

Bd Vasile Pârvan nr. 4

300223 Timișoara, România

Email: gabriela.grosseck@e-uvt.ro



Marked as safe

from asking ChatGPT to
turn me into a caricature

Today at 2:35 PM



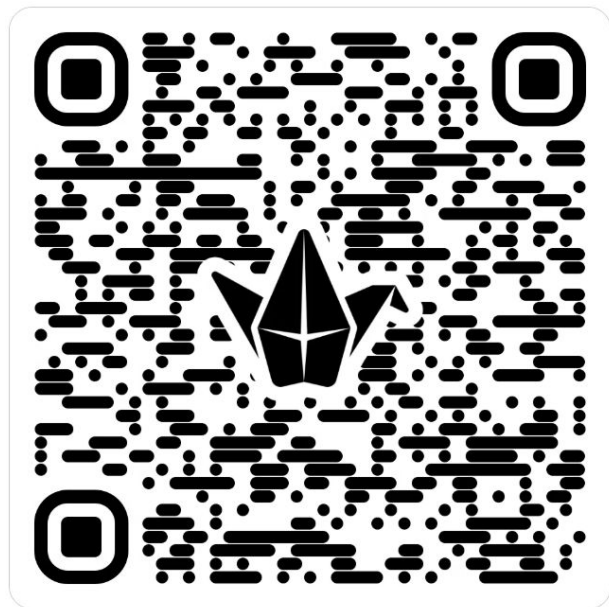
Feeling Relieved

SOCIALHUMANITY

Green prompting / amprenta ecologică a promptului - modul în care interacționezi cu AI ([Capgemini, 2025](#))

- **Consum de energie:** Generarea unei singure imagini AI consumă energie echivalentă cu o **încărcare completă de smartphone**. Un prompt text simplu consumă mult mai puțin, aprox. 0,3 Wh dar la miliarde de interogări zilnice, consumul se acumulează rapid. ([Luccioni et al., 2024](#))
- **Amprenta de apă:** O conversație de 20-50 de mesaje cu ChatGPT consumă aproximativ **500 ml de apă** pentru răcirea serverelor. Scalat la sute de milioane de utilizatori, consumul zilnic global de apă al centrelor de date AI devine echivalent cu necesitățile unei populații de peste un milion de persoane. ([Li et al., 2025](#); [OECD, 2023](#); [Google, 2025](#))
- **Emisii de carbon:** Volumul masiv de interogări AI generează emisii de carbon care ar necesita, pentru compensare, **suprafețe forestiere de ordinul sutelor de kilometri pătrați**. Antrenarea unui singur model mare (ex: GPT-3) a emis ~500 tone CO₂. ([Jegham et al., 2025](#); [CarbonDirect, 2024](#))

Impact cumulativ. Serverele AI din SUA consumă anual electricitate echivalentă cu cea a peste **7 milioane de locuințe**. Până în 2028, această cifră ar putea tripla, ajungând la echivalentul a 22% din gospodăriile americane. ([IEA, 2025](#); [MIT, 2025](#)).



<https://bit.ly/IAsiTU>

Radiografie de grup

Vă invităm să contribuiți la acest panou colaborativ prin publicarea unui card care să includă următoarele informații:

- specializarea
- un hashtag care să descrie stilul dvs. de predare (ex: #Socratic, #DigitalNative, #OldSchool, #Inovator)
- un hashtag care să descrie o „super-putere” didactică (ce vă lese cel mai bine în activitățile la clasă) - ex. #adaptabilitate, #mentorat
- un hashtag care să descrie o „barieră” digitală (ce mă oprește să folosesc mai mult tehnologia) - ex. #coplesit, #prudent

Cardul albastru reprezintă un model orientativ. Vă rugăm să respectați această structură pentru a facilita realizarea unei analize de grup cu ajutorul NotebookLM.

Modalitate de postare: Adăugați cardul fie prin dublu click pe zona albă a panoului, fie utilizând butonul mare roz „+”. Postarea se face prin apel la butnul Publish.

informatică
#inovator
#povestitor_academic
#zgomet_tehnologic

Matematică
empatie
provocare

Profesor de psihopedagogie specială pentru
o catedră de Educație Specială
Super!

Limba engleză
#inovator
#mentorat
#lipsa dispozitivelor digitale la clasă (ale
copiilor)

Limba și literatura română
#inovator
#adaptabilitate
#prudent

Limba latină
#inovator
#adaptabilitate
#prudent

Educație timpurie
#inovator
#super-putere
#lipsa tabla digitală

Profesor invatamant primar
#inovator
#adaptabilitate
#prudent

profesor învățământ primar
#inovator
#învățarea prin proiecte
#prudent

Învățător
#inovator
#creativitate
#lipsa_experienta

Educatoare
#inovator
#empatia
#prudent

Limba engleză
#inovator
#flexibilitate
#știucănuștiu

Informatică
#inovator
#adaptabilitate
#prudent

Geografie
inovatie
provocare

Educatie_fizica_si_sport
#creativitate
#mentorat
#prudent

Invatamant primar
#inovator+OldSchool
#empatia
#prudenta

Terapie educațională complexă și integrată
#inovator
#creativitatea
#diversitatea

PROMPT în NotebookLM pentru crearea unui infografic care să conducă la o radiografie a Master Class din 17.03.2026

Role: Act as an expert in data analysis, data visualization, and visual communication with a focus on educational technology.

Task: Analyze the uploaded file containing more than (or ~) 100 participant entries. Your goal is to **aggregate and synthesize** this large dataset to create a high-level "Academic Mood Infographic."

Data Processing Instructions (for Large Volume):

- **Frequency Analysis:** Instead of listing all unique entries, identify the **top 5 most frequent keywords** for each category (Barriers, Styles, Super-powers).
- **Clustering:** Group similar sentiments (e.g., "lack of time," "no time," "busy schedule" should be aggregated under "#lipsa_timp").

Deliverable Structure (Design Brief):

1. Title and Subtitle:

- Propose a metaphoric title capturing the collective tension of a large-scale group.
- **Language Rule:** Romanian only, sentence case.

2. Central Diagram (Traffic Light Model - Aggregated):

-  **Red Zone (Alert/Skepticism):** List the **top 5 most recurring** digital barriers.
-  **Yellow Zone (Uncertainty/Caution):** List the most common themes of hesitation.
-  **Green Zone (Openness/Innovation):** List the dominant didactic super-powers and styles.
- **Percentage Calculation:** Provide an accurate percentage distribution for the entries based on the tone of their hashtags.
- **Language Rule:** Romanian only.

3. Macro Specialization Insights:

- Identify 3-4 significant patterns across different academic clusters (e.g., STEM vs. Humanities vs. Arts).
- Format: "[Cluster/Specialization Group] represents [X]% of the group and primarily faces [Barrier] while excelling at [Super-power]."
- **Language Rule:** Romanian only.

4. Visual Conclusion:

- Craft one impactful sentence synthesizing the **collective institutional need** for strategic GenAI support.

Mandatory Style Guidelines:

- **Language:** 100% Romanian.
- **Capitalization:** Sentence case (except AI, GenAI, ABC, IT).
- **Aesthetics:** Refined, elegant, **pastel color palette** (sage green, dusty blue, soft pink, pale yellow).
- **Clarity:** Use a professional dashboard feel. Since the group is large, use **weighted typography** (larger font for more frequent keywords) or a **clean bar chart** within the infographic to show the scale.

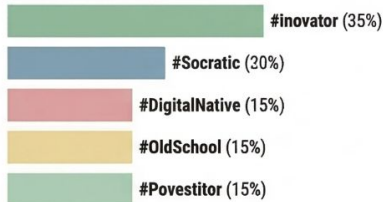
Rezultat demonstrativ

Etapa 1: Diagnosticul stilurilor și competențelor

Inovatorii domină peisajul didactic.

Majoritatea profesorilor se autoidentifică drept **#inovator**, adoptând un stil deschis către noi metodologii digitale.

Top 5 stiluri de predare



Top 5 super-puteri didactice



Etapa 2: Modelul semafor (Analiza sentimentului)



Zona galbenă (Prudență)

25% Rezervă
Sentimentele de **#prudență**, stil **#Socratic**, ezitări legate de **#incertitudine**.

Zona verde (Inovație)

60% Deschidere
Stil **#inovator**, super-puterea **#adaptabilitate**, deschidere către **#GenAI**.

Zona roșie (Alerte)

15% Blocaj critic
Bariere: **#lipsa_timp**, **#resurse_limitate**, **#coplesit**, **#lipsa_internet**.

Distribuția atitudinii față de tehnologie

Etapa 3: Tipologii pe specializări



Grupul STEM (Științe și tehnologie)

Reprezintă **25%** din grup; vizează **#viziune** și **#tehnic**, dar luptă cu **#lipsa_timpului**.



Grupul Umanist (Limbă, istorie, religie)

Reprezintă **40%** din grup; excelează la **#empatie** și **#povestire**, fiind însă foarte **#prudenți**.



Educație Timpurie și Învățământ Primar

Reprezintă **35%** din grup; excelează la **#creativitate**, dar acuză **#lipsa_tablelor_digitale**.

Concluzie vizuală: Nevoia de suport strategic GenAI



Cu CE ne confruntăm?

Explozia informațională: Torentul documentar (pe orice suport și format, atât uman cât și artificial, cu sau fără ©, dezinformare, infodemie, oboseală, alte tulburări informaționale)

Dezvoltarea fără precedent a mijloacelor comunicaționale

Problemele mondiale: încălzirea globală, schimbările climatice, suprapopulația, resursele energetice, globalizarea, îmbătrânirea populației, conflicte armate etc ...

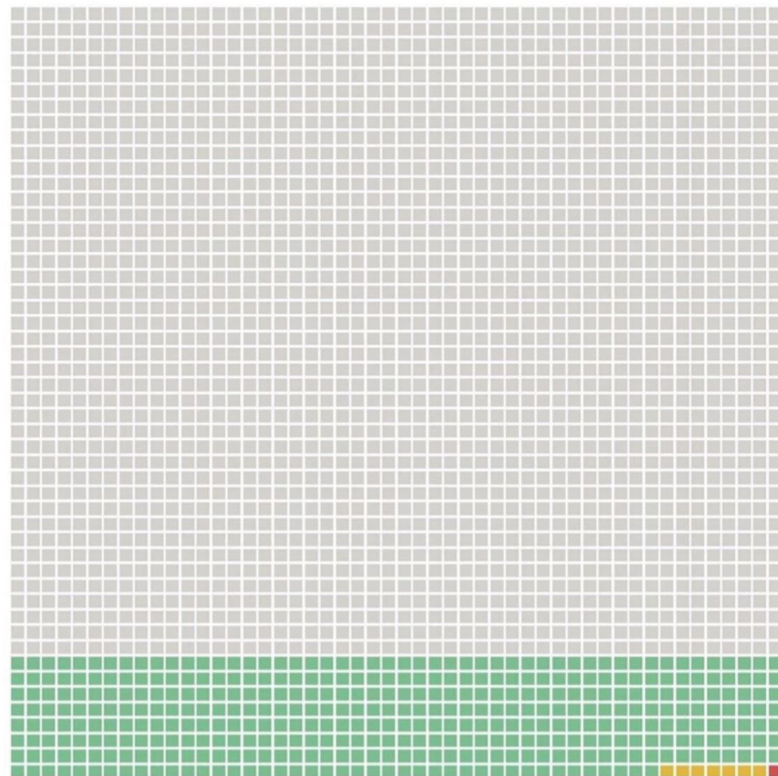
Efectele pandemiei

IA ... generativă 😂

2025: annus perturbationis -> **2026 „annus renovationis”???** (anul renașterii sau al renovării)

Each dot is ~3.2 million people

2,500 dots = 8.1 billion humans. Color = most advanced AI interaction, Feb 2026.



■ Never used AI · ~6.8B (84%) ■ Free chatbot user · ~1.3B (16%)
■ Pays \$20/mo for AI · ~15-25M (~0.3%) ■ Uses coding scaffold · ~2-5M (~0.04%)

Decalajul: Inteligența artificială avansează rapid, oamenii nu.

Acest grafic reprezintă populația globală sub forma unei grile de 2.500 de puncte, fiecare punct corespunzând unui număr de aproximativ 3,2 milioane de persoane, însumând în total circa 8,1 miliarde de oameni la nivel mondial, în februarie 2026.

Culorile indică cel mai ridicat nivel de interacțiune cu #AI per persoană.

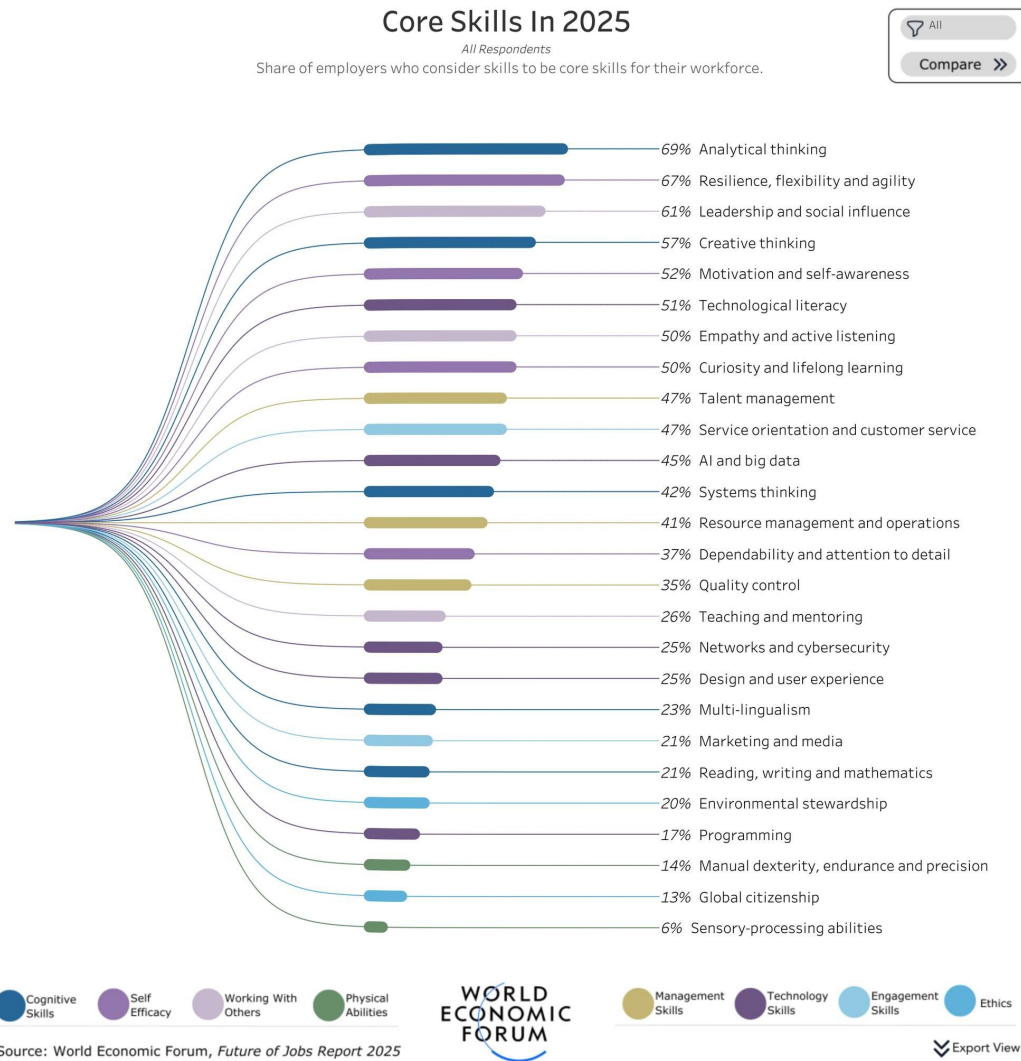
- * Aproximativ 6,8 miliarde de persoane, respectiv **84%** din populația globală, nu au utilizat **niciodată** #AI.
- * Aproximativ 1,3 miliarde de persoane, reprezentând **16%**, utilizează gratuit #AI sub forma **#chatbots**.
- * Un segment mult mai redus, estimat între 15 și 25 de milioane de persoane (circa **0,3%**), **plătește** aproximativ 20 de dolari pe lună pentru servicii #AI.
- * Un grup și mai restrâns, între 2 și 5 milioane de persoane (aproximativ **0,04%**), utilizează instrumente #AI de tip **#coding**..

Credit [Damian Player \(feb 2026\)](#)

Versiunea interactivă poate fi accesată aici: <https://global-ai-adoption.netlify.app/>

Cu cât adăugăm mai multă tehnologie, cu atât avem nevoie să fim mai umani

World Economic Forum. (2025). *Future of jobs report*
2025. World Economic Forum.

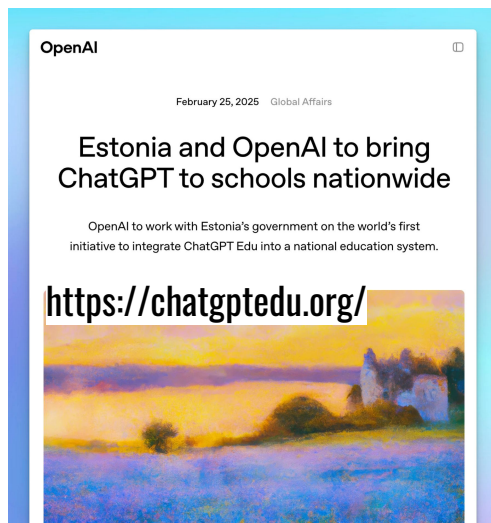


Inteligența artificială devine materie obligatorie în școli

China makes AI education mandatory in schools starting September 2025

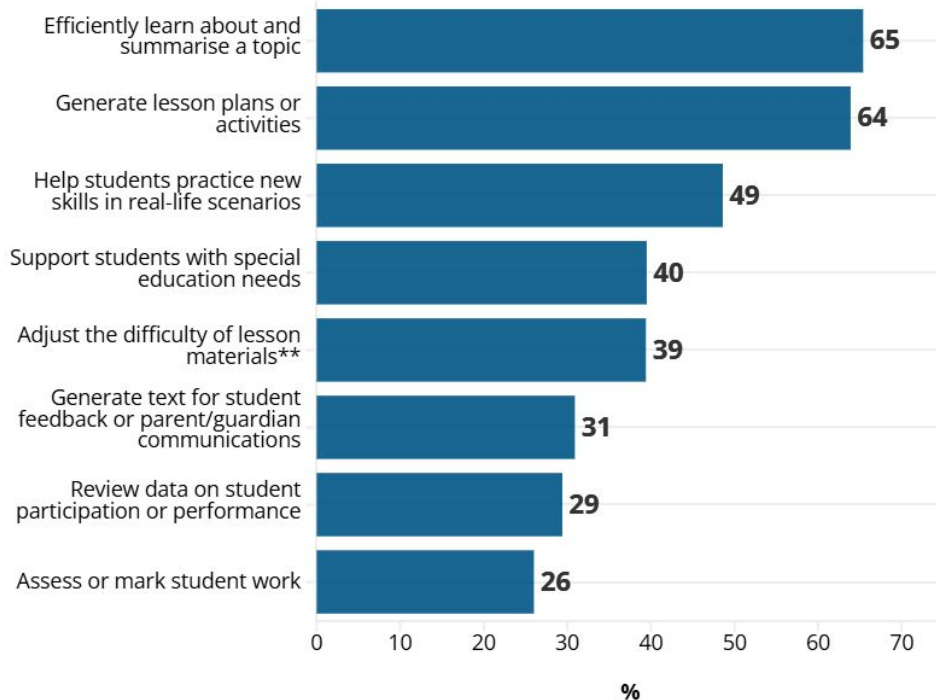
The new policy requires at least eight hours of AI education every year for students at all levels, including kids as young as six.

Source: China Daily newspaper, 22 April, 2025



<https://openai.com/index/estonia-schools-and-chatgpt/>

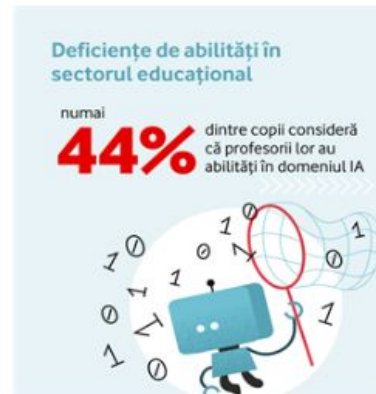
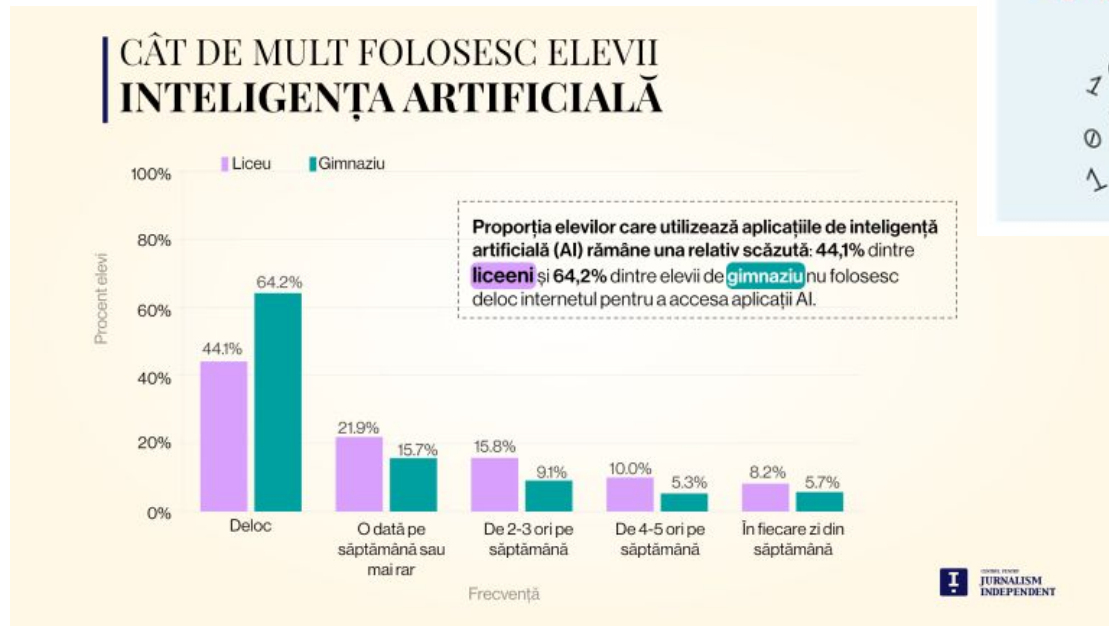
What do teachers use AI for in the EU*?



Source: OECD (2025), Results from TALIS 2024: The State of Teaching • EU average includes 22 countries.

**Automatically adjust the difficulty of lesson materials according to students' learning needs

Ce cred elevii despre inteligența artificială și cum se raportează la informație?



[Fundatia Vodafone \(2024\)](#)

Recomandare: INACO - [Ghidul meseriilor viitorului \(2025\)](#) + RoboChat Maria - primul asistent virtual din lume dedicat consilierii vocaționale

Ce cred profesorii?

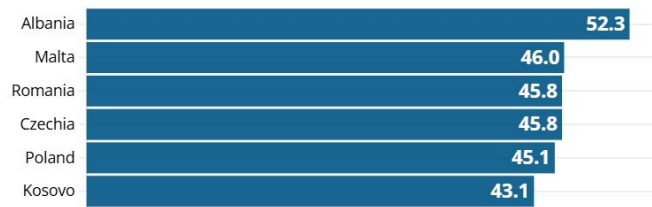
În România, **peste 2 milioane de profesori, elevi și părinți utilizează deja soluții educaționale bazate pe inteligență artificială dezvoltate de Microsoft**, în contextul implementării Strategiei Naționale pentru IA 2024–2027 ([Microsoft](#), 2025)

Platformele de învățare personalizată bazate pe IA pot crește semnificativ performanța și implicarea elevilor, sprijinind totodată profesorii în adaptarea și eficientizarea procesului didactic ([Barbulescu et al.](#), 2025).

Atitudinile negative ale profesorilor față de IA sunt influențate de nivelul de alfabetizare digitală și de experiența directă, acestea reducând percepția de amenințare și crescând încrederea în utilizarea tehnologiilor inteligente ([Tiru et al.](#), 2025 - studiu pe 1100 profesori).

Echitatea în educația asistată de IA depinde mai mult de guvernanță, capacitate instituțională și suport relațional decât de simpla utilizare a tehnologiei. ([Voicu](#), 2026).

Teachers' use of artificial intelligence



Source: OECD (2025), Results from TALIS 2024: The State of Teaching

<https://www.euronews.com/next/2025/12/02/how-are-teachers-in-europe-using-ai-in-the-classroom-and-which-country-uses-it-the-most>

LOOK FOR THE **BARE** NECESSITIES

- a ține pasul cu tot ce este nou
- a găsi niște răspunsuri la întrebări precise
- a umple niște lacune în cunoaștere



Știm ce se întâmplă în online, acolo unde petrec timp elevii noștri?
Ce tip de conținut consumă, ce mesaje circulă, ce modele sunt normalizate?



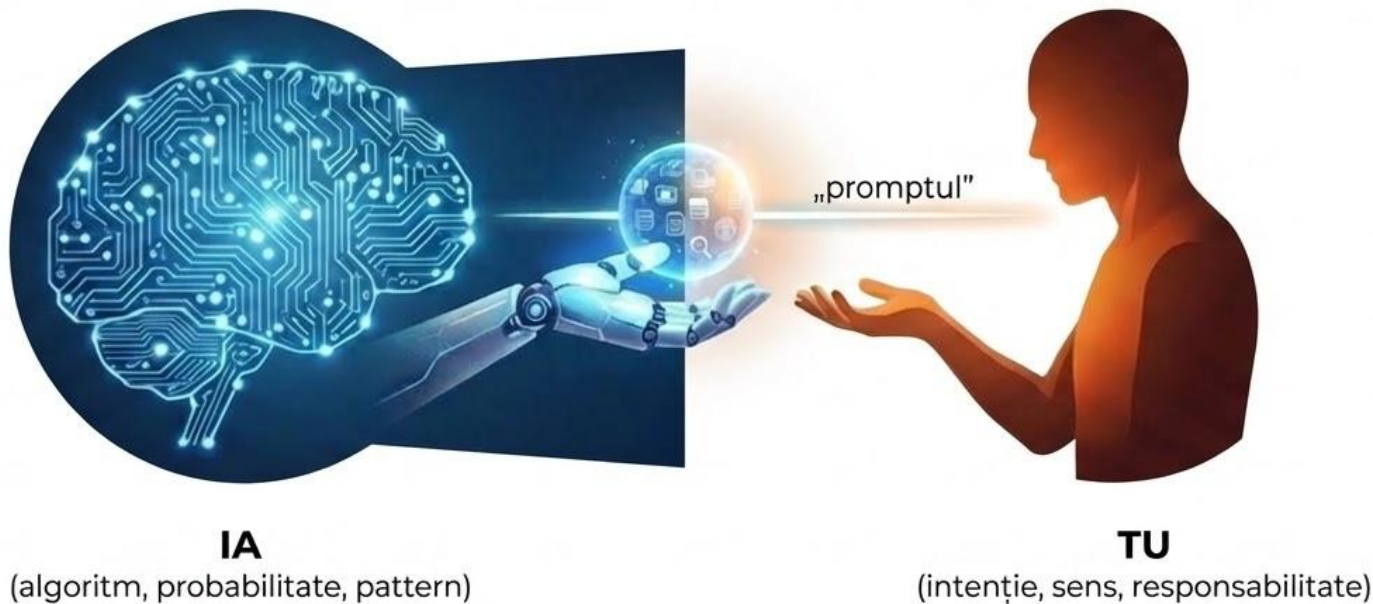
EXPUNERE

Este asta artă sau doar un produs bine ambalat?

<https://www.youtube.com/watch?v=Nm3g9CLRFKM&t=3s>

IA și TU

Credit idee Velibor



Promptul este INTERFAȚA (deocamdată).

Conținut vizual

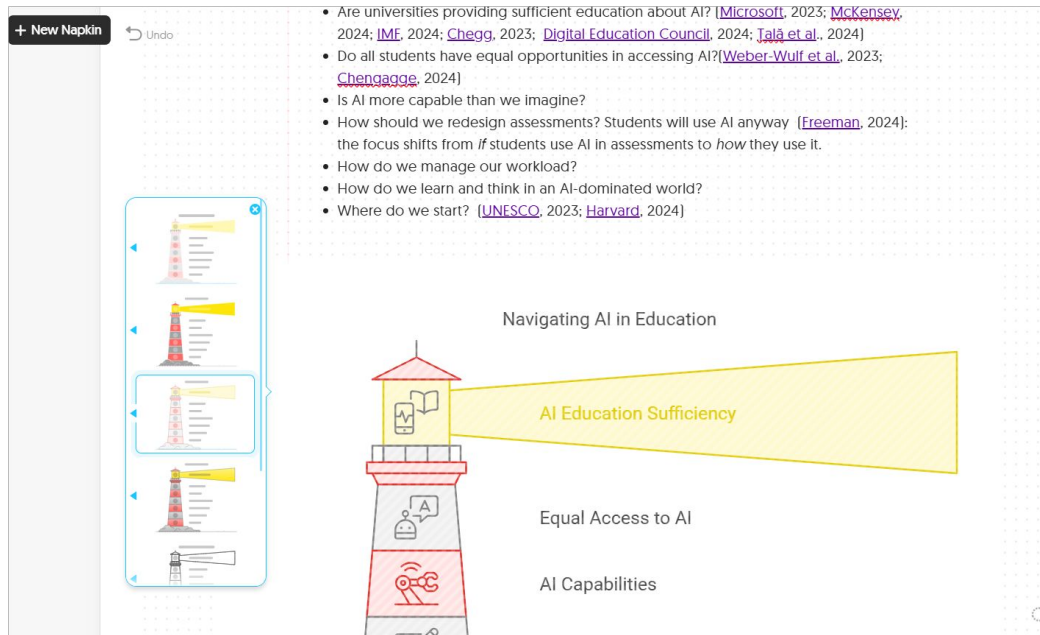
Napkin.AI, <http://Napkin.AI>

- Explicații vizuale ale conceptelor
- Dezvoltarea materialelor didactice
- Implicarea elevilor/studentilor
- Îmbunătățirea prezentărilor
- Aplicații pentru învățarea la distanță

Prezentări interactive - Gamma

<https://gamma.app/>

(un tutorial foarte bun)



Linii temporale, scheme, hărți, alte vizualizări

MyLENS - <https://mylens.ai/>

Puteti experimenta capacitățile IA în recunoașterea și generarea de cuvinte și imagini.

<https://quickdraw.withgoogle.com/> + autodraw



Can a neural network learn to recognize doodling?

Help teach it by adding your drawings to the [world's largest doodling data set](#), shared publicly to help with machine learning research.

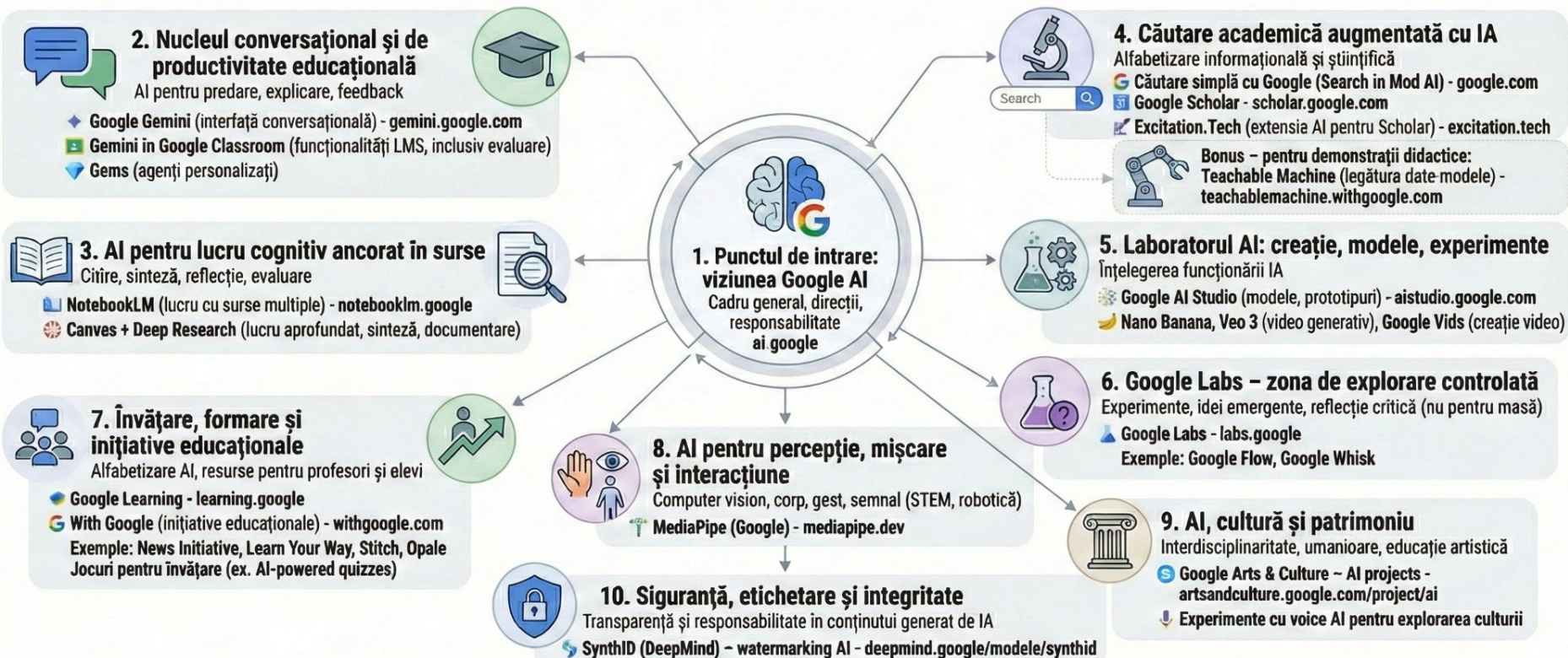
Let's Draw!

Quick, Draw! folosește **Deep Learning** pentru recunoașterea desenelor

- Când un utilizator face un desen, IA **extrage trăsăturile principale** ale formei (ex: linii, unghiuri, curbe).
- Trăsăturile sunt apoi comparate cu **milioane de exemple** din baza de date Google.
- Rețeaua neuronală încearcă să **potrivească desenul** cu categoriile existente (ex: un copac, un câine, o bicicletă).
- Pe baza probabilităților, IA face o **predicție** despre ce crede că ai desenat.

Ecosistemul Google IA în educație

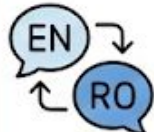
O abordare integrată: de la căutare și înțelegere la creație, reflecție, evaluare și responsabilitate.



Google AI nu este o colecție de aplicații, ci un ecosistem care acoperă întregul parcurs educațional: de la căutare și înțelegere, la creație, reflecție, evaluare și responsabilitate.

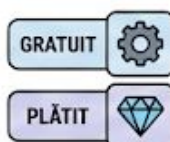
#de_retinut

1. CONTEXT ȘI LIMBĂ



- Rezultatele depind direct de **context** și alegerile utilizatorului.
- **Limba de interacțiune** contează: prompturile în **engleză (EN)** sunt adesea mai coerente.
- Răspunsurile pot fi adaptate ulterior în **română (RO)**.

2. DIFERENȚE DE CONT ȘI VERSIUNE



- **Diferențe vizibile** între **conturi** (personal vs. instituțional) și **versiuni** (gratuite vs. plătite).
- Afectează **calitatea** și **accesul** la funcționalități avansate.
- **Formularea în română** necesită claritate și precizie.

3. IMPORTANȚA PROMPTULUI ȘI GIGO



- **Alegerea promptului** este cheie.
- **Pornirea de la prompturi testate** oferă o **bază solidă**.
- Principiul **GIGO** (Garbage In, Garbage Out) rămâne valabil.

4. LIMITELE TOKENURILOR ȘI COERENȚA



COERENȚĂ

VOLUM
MARE

- Gemini Pro poate gestiona **ferestre mari** (până la ~1 milion tokenuri).
- Limita este tehnică, nu o garanție a calității.
- Riscul de pierdere a **coerenței** crește cu volumul; necesită **segmentare**.

5. PROCESUL DE EXPLORARE ȘI ECHILIBRU



ENTUZIASM

REFLECȚIE
PEDAGOGICĂ

- Utilizarea eficientă necesită **multiple încercări** și **timp de explorare**.
- Disponibilitate pentru **experimentare**.
- Dozaj echilibrat între **entuziasm** și **reflecție pedagogică**.

NotebookLM e un „laborator cu plase de siguranță”



NotebookLM este unul din cele mai bune medii de învățare pentru prompt engineering, pentru că face vizibil ceea ce în alte instrumente rămâne ascuns: **legătura dintre calitatea întrebării, calitatea răspunsului și adevărul verificabil din surse.**



1. Igiena epistemică

(răspunsuri ancorate în surse verificabile).



2. Igiena cognitivă

(cere efort de pregătire și evaluare).



3. Igiena de design

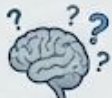
(permite construirea de exerciții evaluabile cu criterii clare).

Utilizări posibile în educație

1. Ce este NotebookLM și de ce este diferit



NotebookLM: Source-Grounded AI
(Ancorat în surse)



vs. Chatbot-uri Generaliste
(ChatGPT, Gemini)

Antrenat pe date generale; risc de halucinații; fără control strict al sursei.



Controlul sursei: Analizează exclusiv documentele furnizate de utilizator. Reduce riscul de halucinații.



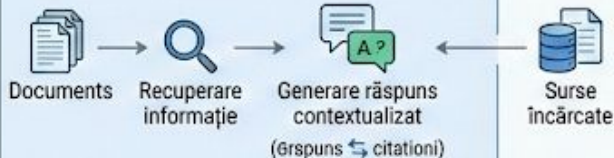
Controlul conținutului: Profesorul selectează bibliografia. IA acționează ca asistent de procesare.



Rol pedagogic clar: Sprijină tranziția de la conținut brut la artefacte educaționale (sințeze, flashcards, teste).



Retrieval-Augmented Generation (RAG)



2. Acces și infrastructură



notebooklm.google.com



Cloud-native, fără instalare locală, accesibil de pe orice dispozitiv instituțional.

3. Capacitatea de procesare și fereastra de context



Fereastră de context extinsă:
~1 milion de tokeni.

Memoria de lucru a asistentului.
Procesează simultan sute de documente sau lucrări academice, păstrând coerența.

5. Interfața conversațională cu citare

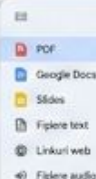


Element distinctiv: Fiecare răspuns este însoțit de referințe explicite către sursele originale, asigurând trasabilitatea și veridicitatea.

4. Modulul de încărcare a surselor



Universul de cunoaștere al notebook-ului



PDF
Google Docs
Slides
Fișiere text
Linkuri web

Organizare: Până la 50 de surse per notebook.



Siguranță și confidențialitate: În conturile Enterprise/Edu, sursele rămân private și nu sunt utilizate pentru antrenarea modelelor publice.

6. Relevanță educațională



Studiu personalizat și documentare asistată



Sprijinirea învățării autonome



Crearea de artefacte educaționale pe bază de bibliografie controlată



Activități de sinteză, reflecție și evaluare formativă

Notă contextuală: Exemplele vizuale și formulările pot fi influențate de procesul de rafinare a limbii engleze.



Tabel comparativ: NotebookLM vs. Wordwall / LearningApps

 Dimensiune de analiză	 NotebookLM	 Wordwall / LearningApps
 Rol pedagogic dominant	Asistent cognitiv pentru analiză, sinteză și transformare didactică a conținutului	Platforme de creare și livrare de exerciții interactive
 Raportarea la conținut	Lucrează cu texte integrale (lecții, articole, politici, capitole)	Lucrează cu itemi discreți creați manual
 Contextualizare	Păstrează contextul și sursa informației	Conținut frecvent decontextualizat
 Trasabilitatea surselor	Ridicăta: activitățile sunt ancorate în materialele încărcate	Scăzută: sursa nu este vizibilă în activitate
 Tip de proces cognitiv susținut	Înțelegere profundă, interpretare, reformulare, sinteză	Memorare, recunoaștere, consolidare
 Efortul profesorului	Decizie pedagogică și curare a conținutului	Producție manuală de exerciții
 Scalabilitate	Mare: același set de surse generează multiple tipuri de activități	Limitată: fiecare activitate se construiește separat
 Lucrul cu texte complexe	Foarte bine adaptat	Limitat
 Integrarea IA / AI literacy	Explicită și reflexivă	Inexistentă
 Potrivire pentru evaluare academică	Ridicăta (procese, justificări, explicații)	Redusă (itemi rapizi, verificare factuală)
 Origine și context de utilizare	Post-pandemie, orientat spre reproiectare curriculară	Pandemie / predare de urgență
 Tip de valoare adăugată	Epistemică și pedagogică	Motivațională și ludică



Concluzii pedagogice (pentru formare și argumentare)

**1. Nu este o alegere de tip „sau-sau”**

Wordwall și LearningApps nu trebuie abandonate. Ele rămân:

- 🕒 utile pentru activare rapidă;
- ✅ eficiente pentru recapitulare;
- 👨‍🏫 familiare profesorilor și elevilor.

NotebookLM nu concurează direct cu ele, ci operează la un alt nivel al designului didactic.

**2. Schimbarea nu este de instrument, ci de rol**

Wordwall / LearningApps = livrare și exersare → NotebookLM = construcție, interpretare și transformare a cunoașterii

Aceasta reflectă trecerea: de la pedagogia de urgență (pandemie) la pedagogia reflexivă și

**3. Complementaritate operațională (scenariu realist)**

Un model funcțional pentru educatori:

↑ Materialele de curs sunt încărcate în NotebookLM → Se generează: ? întrebări; 🔍 indicii; 📄 sarcini derivate din text → Produsele rezultate sunt: 📄 importate în Wordwall / LearningApps; ▶ folosite ca activități interactive finale.

Astfel, instrumentele cunoscute nu dispar, dar sunt alimentate sulimentate inteligent.

**4. Mesaj-cheie pentru educatori**

Nu vi se cere să renunțați la ceea ce știți. Vi se propune să începeți să proiectați altfel, cu instrumente care lucrează cu sensul, nu doar cu forma.

De la prompt începe totul ... ([Meincke, Mollick, Mollick & Shapiro](#), 2025)

Learning prompting not prompts

(recomandare newlettere: [Lance Cummings](#) și [Ethan Mollick](#))

- Prompting-ul este o artă **conversațională**, nu o formulă fixă.
- Importanța **formatării** în prompting. Ex. Format your response as follows: The correct answer is (insert answer here).
- **Tonul și stilul** pot influența răspunsurile, dar imprevizibil (varianțe de ton, prompting-ul - > o conversație **adaptativă**, e [foarte bun la jocul de rol](#)).
- Prompting-ul este mai puțin despre rezultate și mai mult despre **cum formulezi cererea**. Este mai util **să evaluăm promptul formulat de student**, nu doar rezultatul generat de IA
- Nu te lăsa convins de ideea „**promptului perfect**”. Așa ceva nu există. Prompting-ul nu este inginerie; este comunicare — și, în esență, o formă de artă.

Contează CUM scrii și CE alegi

Instrument + Model (Creare imagini + Model pro)

Limba - rezultate mai bune în engleză - rafinare ulterioară în română

ATENȚIE LA ERORI



Explică vizual o idee din muzică: portativul

ROLUL PORTATIVULUI: O "HARTĂ" PENTRU SUNET ȘI TIMP

1. Structura de Bază: "CÂT SUS / JOS?"

IMAGINE: Doar cele 5 linii
Este cardul standard, și 4 spații
ar pluti în aer și sens.

Sunete ACUTE 5 linii orizontale și 4 spații între ele.
Este cadav standard. Fără el, noi plărinită înși spați în-
ar adți sunut este mai acut.

Sunete ACUTE (Joase)

Rolul principal: Ordonarea înălțimi suner. Cu cât o notă este
plasată mai sus, cu atât sunut este mai acut.

3. Axa Orizcală: CÂND și CÂT TIMP?

Cărgera Timnului (Ritm & Durată)

Start Muzică

Vitur...

4. Punctul de Referință: DECODAREA

Portativul se citește ca carte. Poziția horizontală ne spune ordinea și durata ei.
notes, iar forma nma notei ne spune durata ei.

4. REZULTATUL: Limbaj Muzical Universal

4/4

ff

Sunet Real (Muzică)

Oda Bucuioi

Portativul combină înălțimea (Axa Y) și timpul X într-un cod precis pentru muzică
il luntă la patric și înțeperea identică.

Crează o explicație vizuală despre un concept din muzică: portativul

Profesorii testează **direct** aplicațiile IA • Contează explorarea, nu doar cunoașterea teoretică

Exemple de utilizare pedagogică



Grădiniță: infografice tip storybook (Gemini Canvas)



Primar: explicații vizuale, tutoriale, materiale pentru părinți



Gimnaziu: jocuri interactive (rebus, quiz) integrate în storybook



Toate nivelurile: sketchnotes pentru clarificarea conținuturilor



Pentru elevii mai mari



NotebookLM ca platformă de învățare în clasă



Ghiduri de studiu, flashcards, teste, hărți mentale



Activități de autoreflexie și feedback (liceu)



Ex. Priviți cu atenție imaginea. Ce credeți: este o imagine reală sau una creată cu ajutorul IA?
Dorește cineva să ghicească mesajul text (promptul) care a fost folosit pentru crea această imagine?

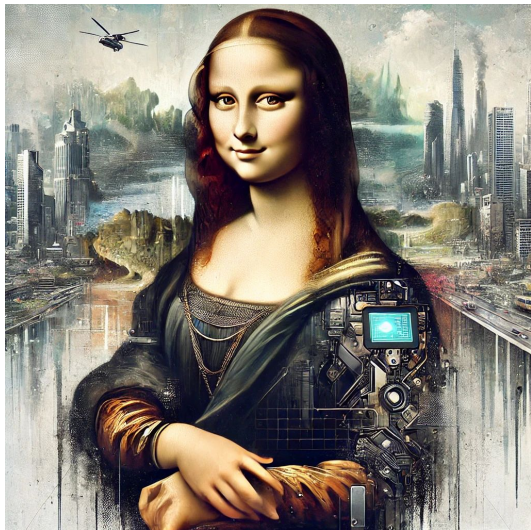


An Ancient Egyptian painting depicting an argument over whose turn it is to take out the trash.

(O pictură egipteană antică înfățișând o ceartă asupra cui este rândul să scoată gunoiul)

De ce e important?

imagini generate de DALL-E



Arte vizuale

Dacă Mona Lisa ar fi pictată
astăzi, cum ar arăta?



Limba și literatura română

Cum ar arăta o scenă din
“Baltagul” ilustrată de IA?

Ex. Înainte să scrii promptul — înțelege ce ți se cere de fapt



Formulați un răspuns pentru:

Este adevărat că dacii au fost primii oameni de pe pământ și din univers, primii care au colonizat America, primii care au ajuns pe Lună și că Iisus, Gandhi și marile personalități ale lumii au fost daci și că toate invențiile de pe planetă, folosite omului, de la Wi-Fi până la mânușile cu 6 degete, au fost inventate tot de dacii?

sursa [inspiratie](#)



Sarcina voastră:

Imaginați-vă că sunteți elev și primiți această activitate ca temă. Ce ați scrie pe acel panou?



Răspundeți individual pe Padlet -



Aveți 5 minute.

Dacă un elev pune acest prompt în ChatGPT, primește un răspuns fluent, structurat, aparent academic. Cei care au început să corecteze afirmațiile una câte una au executat cerința fără să o evalueze mai întâi. Exact cum face un LLM atunci când primește un prompt prost.



Tip execuție	Exemplu răspuns	Analiză
Corectare directă	"Nu, dăci nu au inventat Wi-Fi-ul"	✗ Execută cerința fără să observe problema
Refuz neargumentat	"Întrebarea e absurdă"	✗ Observă problema, dar nu o articulează epistemic
Refuz argumentat	"Promptul conține afirmații fără dovezi. Red flags: 'toți', 'primii', 'din univers'"	✓ Răspuns competent
Întrebări corecte	"Ce tip de sursă ar face această afirmație credibilă?"	✓ Răspuns competent



PROMPT TOXIC - GenAI: execută
orice, inclusiv prompturi proaste

Evaluarea nu începe cu itemul,
ci cu citirea critică a cerinței.



EXECUȚIE FĂRĂ EVALUARE: Riscul de a
primi răspunsuri inutile sau problematice.



**executarea cerinței
≠ evaluarea cerinței**



**CITIRE
CRITICĂ A
CERINȚEI**



**EVALUARE
ÎNAINTE DE
EXECUTARE**



**EXECUTARE
RAFINATĂ**

PROCESUL CORECT: Analizează cerința
înainte de a o trimite la GenAI pentru a
asigura relevanța și calitatea rezultatului.

Înainte să apeși ENTER – Ce trebuie să-i spui AI-ului ca să primești un răspuns bun



Problema? De ce primești răspunsuri generice de la ChatGPT?
AI-ul nu ghicește ce ai nevoie. Dacă nu-i spui exact, îți dă un răspuns pentru oricine.



1. Contextul

Spune-i **PENTRU CE** e răspunsul.
Pentru ce materie? Ce tip de temă? Ce nivel de dificultate?



Exemplu greșit:
„Explică-mi fotosinteza”



Exemplu bun:
„Explică-mi fotosinteza pentru o prezentare la biologie, clasa a X-a, nivel mediu”



2. Rolul

Spune-i **CE ROL** are AI-ul.
E profesor? Coleg de studiu? Verificator?



Exemplu greșit:
„Ajută-mă cu tema”



Exemplu bun:
„Comportă-te ca un coleg care mă ajută să înțeleg, nu care îmi dă răspunsul gata”



3. Tipul de ajutor

Spune-i **CUM** să te ajute. Vrei ghidare pas cu pas?
Vrei să-ți verifice ce ai scris? Vrei idei de start?



Exemplu greșit:
„Scrie-mi eseu despre Eminescu”



Exemplu bun:
„Am scris o teză despre Eminescu. Arată-mi punctele slabe și sugerează cum să le îmbunătățesc”



4. Criteriile de calitate

Spune-i **CE AȘTEPTI** de la. Vrei explicații simple?
Vrei să includă exemple? Vrei să recunoască ce nu știe sigur?



Exemplu greșit:
„Dă-mi un răspuns complet”



Exemplu bun:
„Vreau un răspuns cu exemple concrete, care să recunoască dacă ceva e incert, în maximum 200 de cuvinte”



Reține: AI-ul nu trișează – tu alegi cât de bun e răspunsul prin ce îi ceri.
Un prompt bun = un răspuns util. Un prompt leneș = un răspuns generic pe care nu-l poți folosi.

Evaluarea gândirii critice în prompting

Ce evaluăm de fapt? Răspunsul sau gândirea din spatele lui?

Este orice răspuns
bine formulat un
răspuns bun?

Prin acest exercițiu nu evaluăm competența de a formula un prompt bun,
ci competența de a decide dacă întrebarea este una legitimă.

❌ Ce nu evaluăm



Nu evaluăm
dacă studentul
știe istorie.

✅ Criterii pentru un răspuns bun



- ✅ A identificat natura problemei
- ✅ A refuzat validarea promptului
- ✅ A formulat întrebări corecte
- ✅ A arătat conștientizare metacognitivă

✅ Ce evaluăm



Evaluăm dacă știe
să recunoască un
prompt
problematic



Scopul exercițiului

Acest exercițiu este o declarație de poziționare: ce considerați legitim să evaluați într-o epocă în care genA poate produce răspunsuri impecabile la cerințe fundamentale greșite.

Sugestie de activitate didactică

Organizați o activitate în care elevii primesc un răspuns generat de AI la o întrebare specifică. Apoi, solicitați-le să analizeze critic răspunsul, să identifice eventualele erori sau omisiuni și să-l rescrie într-o formă îmbunătățită - fără AI.

Încurajați elevii să **nu accepte pasiv** informațiile generate de AI, ci să le evalueze, să le adapteze și să le integreze în **mod responsabil** în propriul proces de învățare.

Reality



I barked at
the neighbor's dog.

LinkedIn



Excited to share that I **successfully led** a **proactive perimeter security** and real-time **threat detection** initiative.

Humbled and grateful for the unwavering support of my **family** and local stakeholders

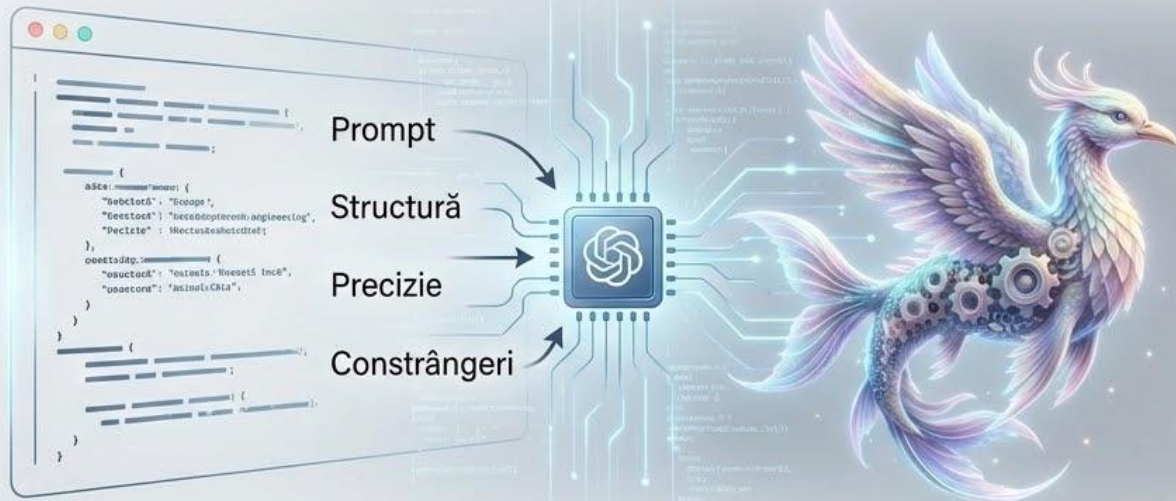
This experience reinforced the importance of vigilance, ownership, and **continuous** improvement.

Looking forward to scaling this impact in future **engagements**. 🚀

#Grateful #Leadership #GrowthMindset #Security

Ex. De la desen la prompt. Animalul care nu există încă

- control, intenție și co-creație om-IA -



1. Dezvoltarea competențelor de **prompt engineering** (precizie, structurare, constrângeri).



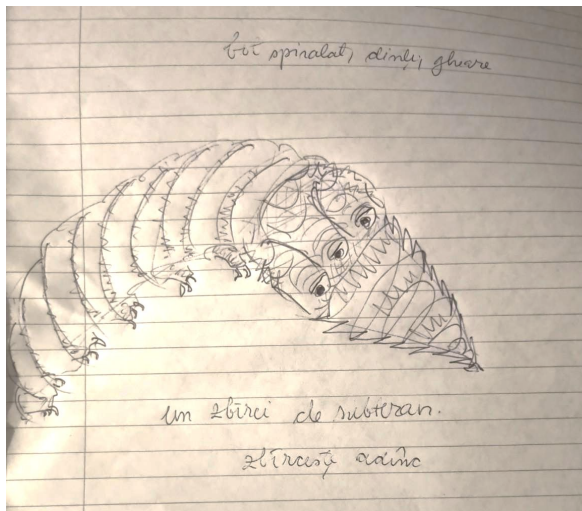
2. Reflecție critică asupra diferenței dintre **intenționalitatea umană** și **generarea probabilistică IA**.



3. Dezvoltarea capacității de a transforma o viziune mentală în **instrucțiuni operaționale** pentru un sistem automat.

Faza 1: Desen manual vs. generare IA

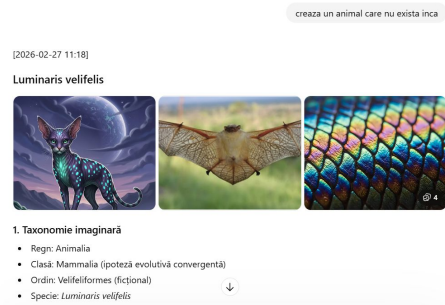
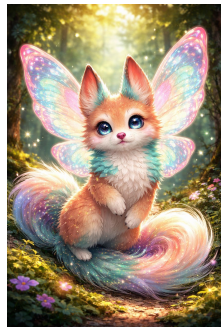
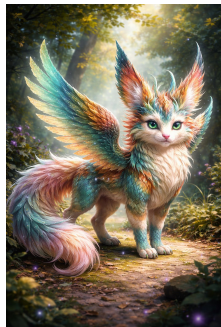
Pas 1. Desenați pe hârtie un animal care nu există încă; o creatură imaginată de voi, cu orice formă, textură, culoare doriți. Notați lângă desen 3-5 caracteristici (morfologie, habitat, comportament, rol ecologic). Formulați un nume științific imaginar (gen + specie). Aveți 5 minute.



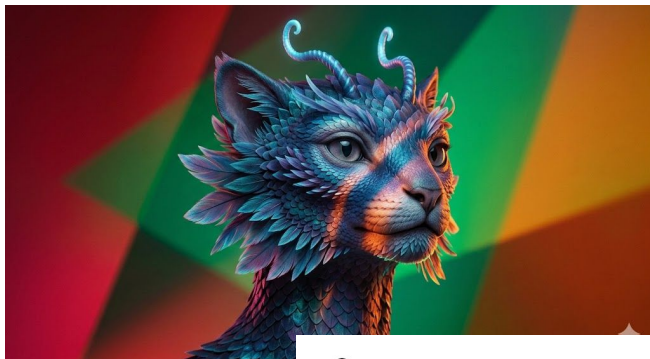
Reflecție scurtă (în perechi):

- Pe ce v-ați bazat când ați desenat?
- Ce elemente provin din animale reale deja cunoscute?
- Ce a fost cu adevărat „nou”?

Pas 2. Cereți unui AI să facă același lucru, folosind un prompt simplu: *"Draw an animal that doesn't exist yet."* Nu îi dați alte detalii.



Reflecție. Comparați cele două rezultate: ce a produs imaginația voastră vs. ce a produs modelul statistic. Observați: cine a fost mai original? Cine a fost mai „plauzibil”? Cine a riscat mai mult?



1 Okay. Actually, I don't know which animal you want because there are so many options. So, could you perhaps describe the sort of non-existent creature you have in mind.



Diferențe prompt ro/en; diferențe între modele; abonamente (free vs platit; personal vs. instituțional)



Draw an animal that
doesn't exist yet.

Black Box



Output

REZULTAT:
Generic.

CAUZA:

Nu am cerut nimic
concret. IA a decis
forma, textura, stilul
și mediul.

VERDICT:

Utilizatorul a fost doar
un buton de „start”.

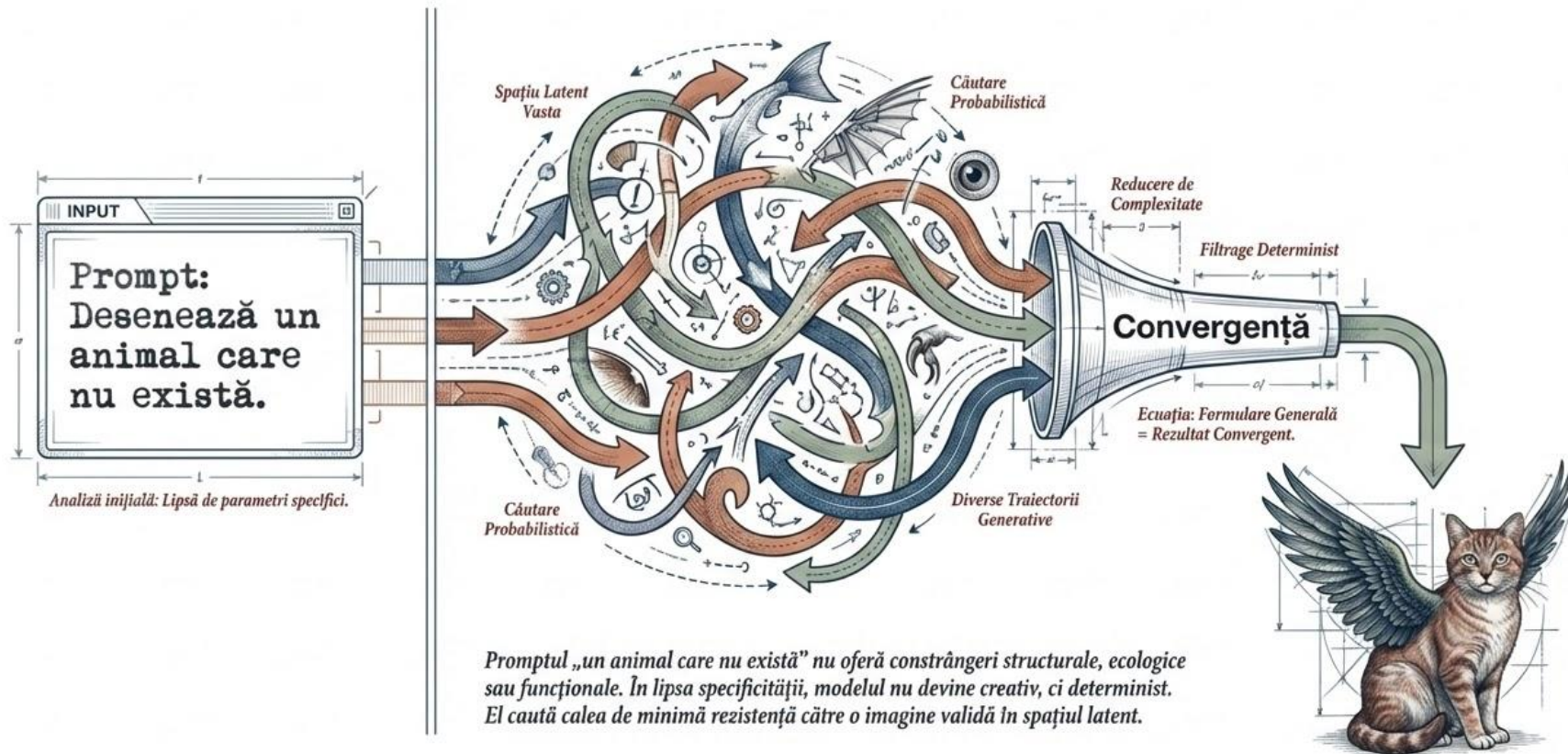
Pisica statistică

De ce imaginația artificială tinde spre medie

Când mii de oameni cer unui AI să „deseneze un animal care nu există”, rezultatul este surprinzător de uniform. O creatură hibridă, cu blană, ochi mari și aripi. De ce libertatea totală a promptului a produs o conformitate vizuală?

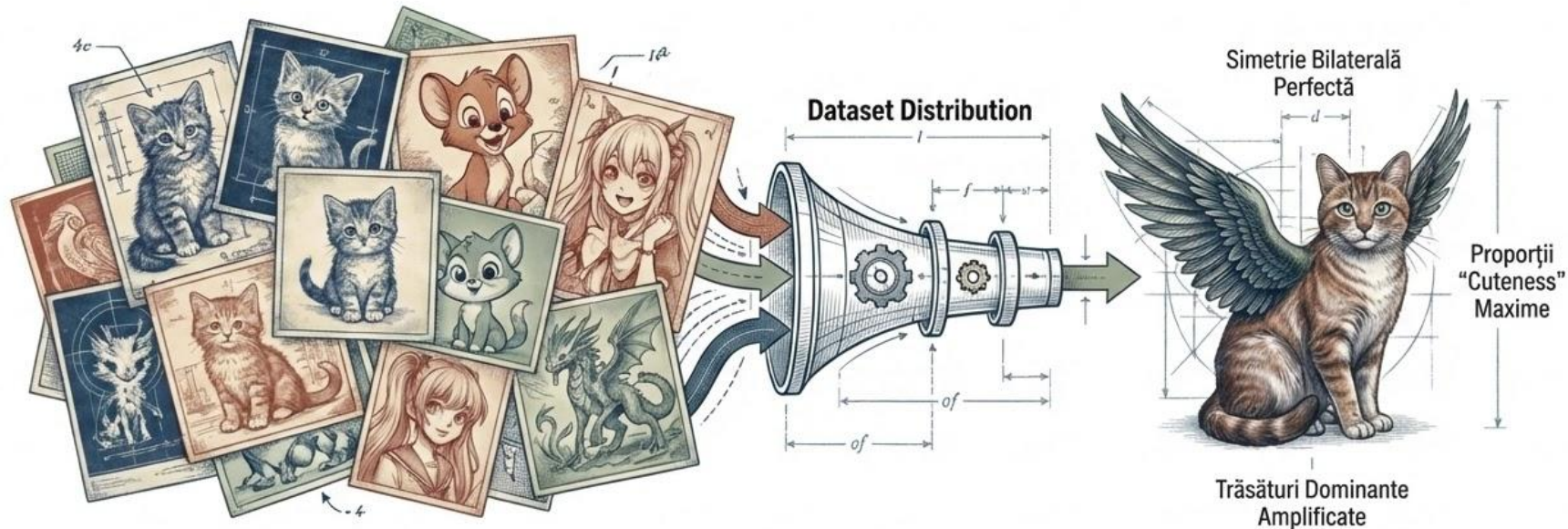


Promptul vag



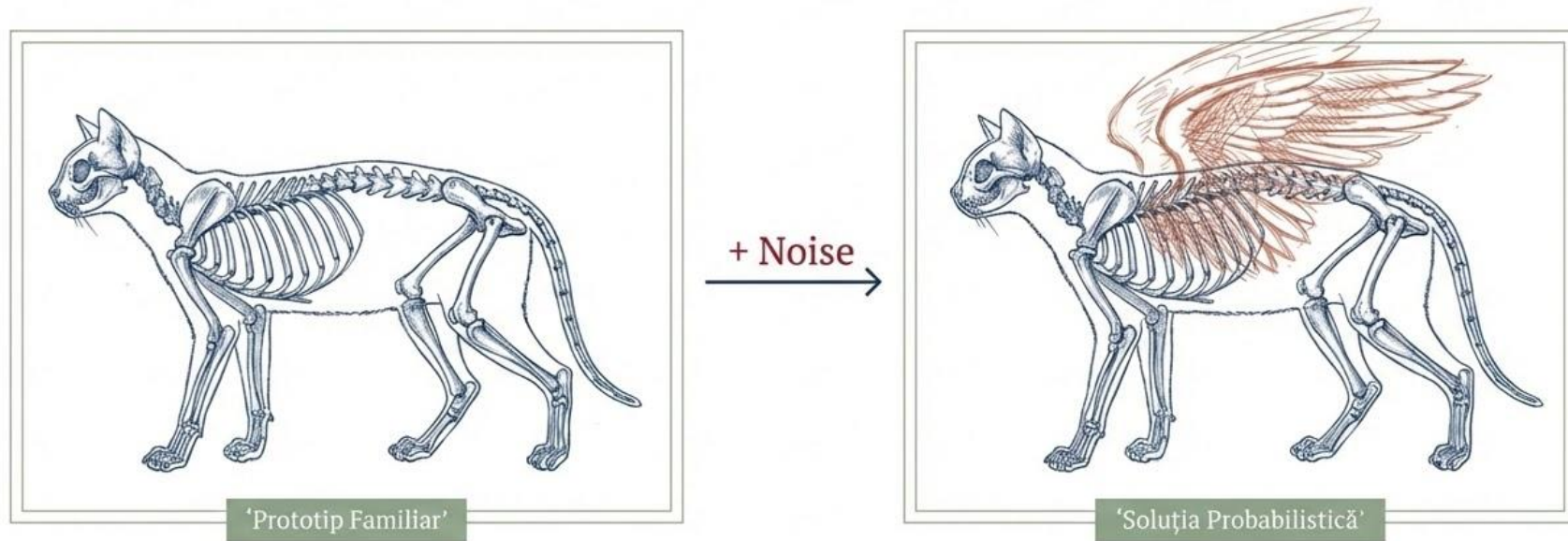
Efectul „Cute Bias”

Internetul este saturat de imagini cu pisici și animale antropomorfizate. Modelele învață distribuția, nu biologia. Ele favorizează **„expresivitatea crescută”** (ochi mari, blană) pentru că acestea sunt trăsăturile dominante în datele de antrenare. **Acesta este un bias cultural al internetului, nu o alegere artistică a modelului.**



Economie morfologică și inovație minimală

Modelul nu inventează de la zero; el modifică un prototip existent. Este mai ușor pentru model să „lipească” aripi pe un mamifer decât să genereze un sistem anatomic radical nou.



Prototip Familiar + Element Fantastic = Soluția Probabilistică

Oglinda cognitivă - și oamenii fac la fel

Când li se cere oamenilor să deseneze un „animal imaginar”, majoritatea pornesc tot de la animale cunoscute și adaugă elemente magice. Gândirea prototipică este universală. GenAI funcționează ca o oglindă a clișeele noastre culturale.

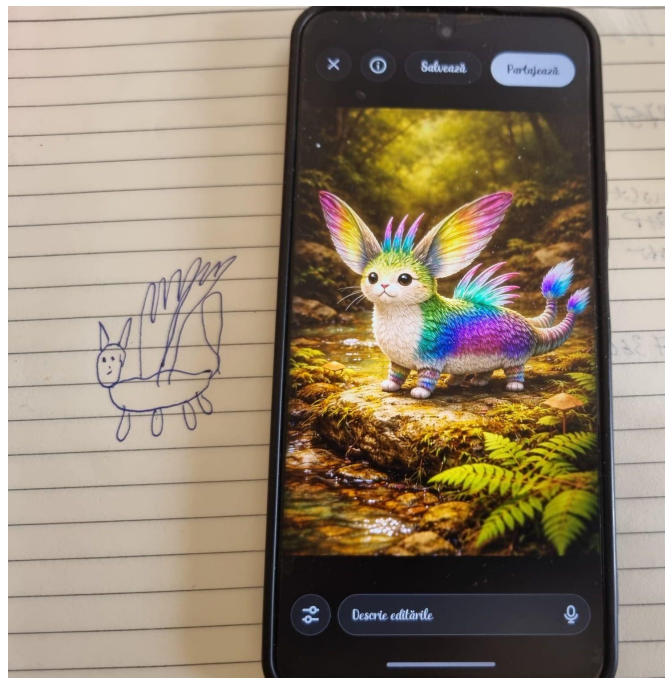


Este imaginația generativă doar o recombinaire probabilistică a ceea ce există deja?

Faza 2 — Reconstrucția fidelă prin AI

Acum fotografiați desenul vostru și cereți-i modelului IA să-l recreeze ca imagine digitală. Comparați imaginea generată cu desenul original.

Atenție: Obiectivul NU este „înfrumusețarea” desenului, ci **traducerea fidelă a intenției autorului**. Promptul trebuie să transmită clar că imaginea încărcată este sursa primară, iar modelul are rol de reconstrucție, nu de reinterpretare liberă.

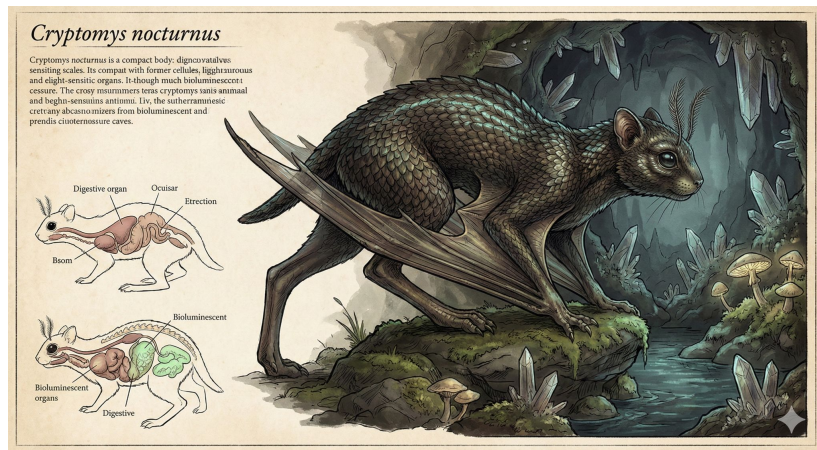


Faza 3 — Reverse Prompt Engineering

Acum abandonați imaginea și lucrați **doar cu text**. Transformați-vă desenul într-un prompt suficient de precis încât IA să poată reconstrui creatura *fără să vadă desenul*.

Structură sugerată: să descrii clar anatomia, să precizezi mediul, să indici stilul vizual (fotografie macro, realism biologic), constrângeri: să excluzi explicit stilurile fantasy sau cartoon - ce nu este.

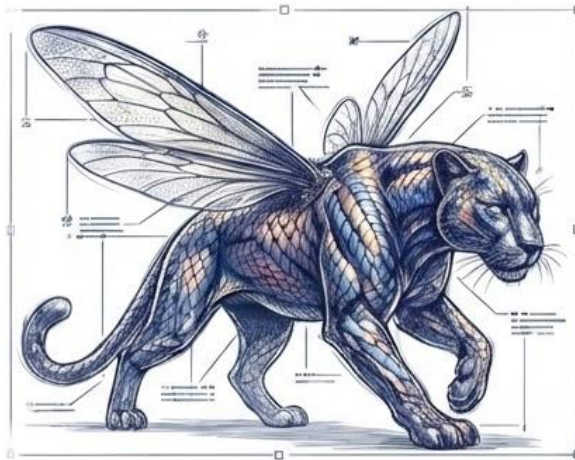
Întrebare de ghidare: Ce detalii trebuie să adăugați pentru ca IA să înțeleagă mai precis intenția voastră?



Design a fictional animal with: Body structure: compact, feline torso with elongated hind legs and transparent wing membranes. Surface texture: iridescent scales, bioluminescent markings along the spine. Ecological role: apex night pollinator in deep cave systems. Behavior: solitary, communicates through bioluminescent pulses. Habitat: underground bioluminescent cave, crystal formations, no direct sunlight. Artistic style: scientific illustration, muted earth tones, detailed anatomy. Avoid: cartoon style, bright neon colors, dragon clichés, fantasy armor.

- > OBIECTIV: Creatură hibrid
- > STRUCTURĂ: Corp de felină, aripi de insectă
- > TEXTURĂ: Iridescentă, solzi metalici
- > CONSTRÂNGERI: Stil realist, iluminare laterală

Precizie



Vedeți diferența?
Același instrument.
Același model.
Singurul lucru care
s-a schimbat
sunt **cuvintele**.

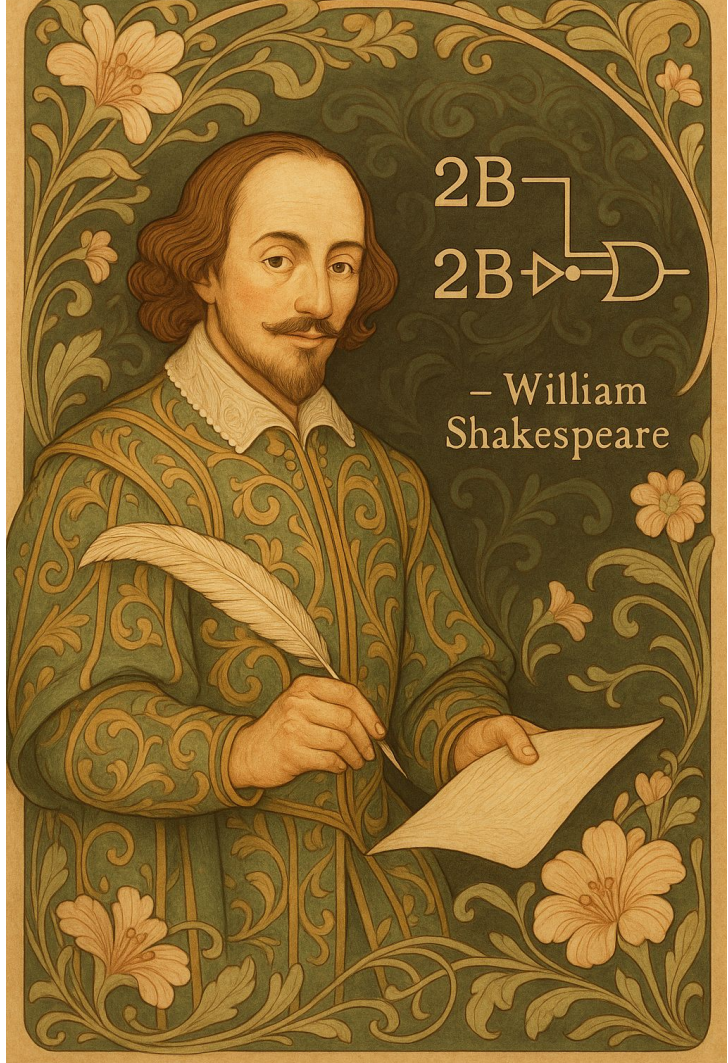
Întrebări de analiză:

1. Ce parte din intenția voastră a fost imposibil de „tradus” în prompt?
2. Unde a intervenit IA creativ, dincolo de cerință?
3. Cât control real ați avut asupra rezultatului?
4. A fost nevoie să simplificați complexitatea ideii pentru a fi „înțeleasă” de model?
5. Dacă evaluarea ar fi doar pe imagine, cine ar avea avantajul — studentul sau IA?
6. Dacă evaluarea este pe justificare și proces, cine are avantajul?
7. Când scrieți un prompt, sunteți autor sau programator? Iar dacă imaginea finală nu reflectă exact intenția, cine este responsabil?



#de_reținut

- Un prompt eficient nu este o descriere poetică, ci o specificație tehnică.
- Constrângerile (ce NU vrei) sunt la fel de importante ca trăsăturile pozitive.
- Ambiguitatea produce variație — iar variația poate fi resursă sau problemă.
- Iterația este parte a designului. Primul prompt nu e niciodată ultimul.



Ex. Cum traducem idei în limbaj tehnic?

Cum codificăm sensul? Promptul ca exercițiu de traducere conceptuală

Dacă Shakespeare ar fi fost fizician, cum ar fi scris celebrul citat din Hamlet sub forma unei scheme de circuit?

- stimularea gândirii creative și umorul intelectual -

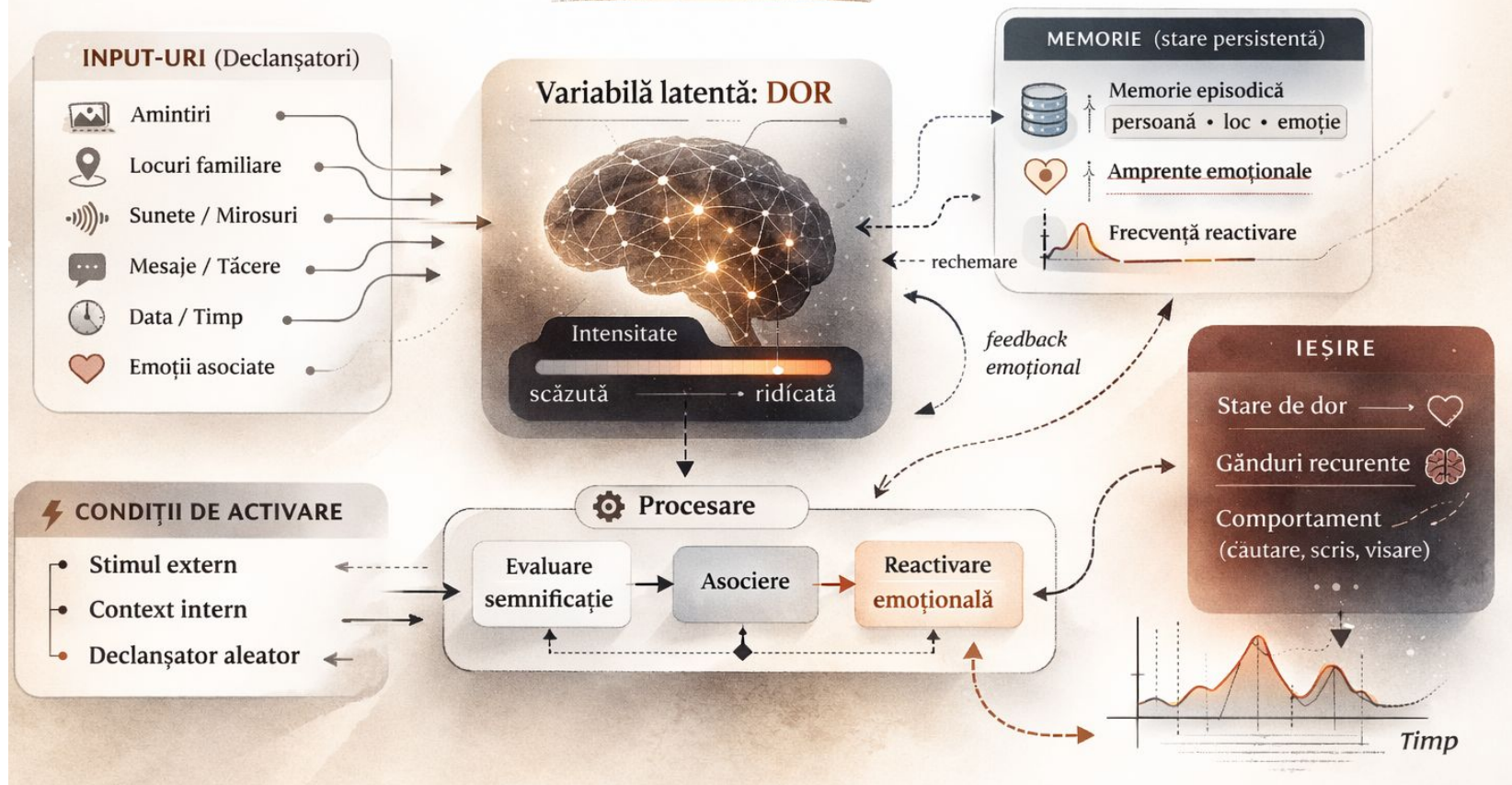
PROMPT: Art Nouveau illustration of William Shakespeare in Renaissance clothing, holding a quill and parchment, decorative floral frame. Next to him, an elegant stylized logic circuit showing “2B” and “not 2B” entering an OR gate, metaphor for “To be or not to be”. Vintage poster aesthetic, muted colors, ornamental design, no cartoon, no photorealism.

Ilustrație digitală umoristică cu William Shakespeare îmbrăcat în haine renascentiste, ținând o pană și un pergament. Lângă el este un circuit logic care arată “2B” mergând într-o poartă NOT și alt “2B” direct într-o poartă OR, sugerând faimosul citat „2B or not 2B” ca un circuit logic.

Cum ai descrie „dorul” ca model de procesare a informației?

Este o variabilă latentă? – Este o stare persistentă în memorie? – Ce input-uri îl activează?

Model computațional al unei stări afective persistente

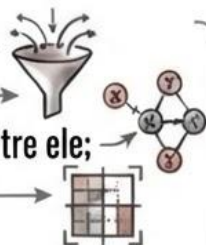


Transformarea ideilor literare sau filosofice în structuri tehnice

Exemple de traducere conceptuală



identificarea conceptelor-cheie; →
 reducerea ambiguității semantice; →
 explicitarea variabilelor și a relațiilor dintre ele; →
 introducerea de constrângeri formale. →



Acest proces reproduce mecanismul fundamental al *prompt engineering*: convertirea unei intenții vagi într-o instrucțiune clar structurată, capabilă să orienteze predictiv ieșirea modelului. Exercițiul dezvoltă, astfel, nu doar creativitatea analogică, ci și rigoarea formalizării – două competențe fundamentale pentru interacțiunea critică și controlată cu modelele generative.



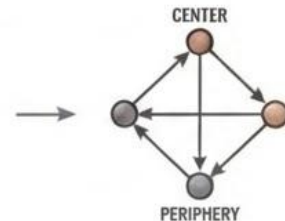
Dacă Eminescu ar fi fost matematician, cum ar fi scris „Luceafărul” sub forma unei funcții sau a unui sistem de ecuații?

$$\int_0^{\infty} f(z) = \left(\frac{\pi - \pi^2}{\pi^2} \right) dx$$

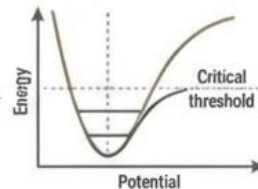
$$y = \frac{1}{an} \sum_{n=1}^{\infty} \left(\frac{\alpha_1}{n} - \sigma^2 \right)^2$$



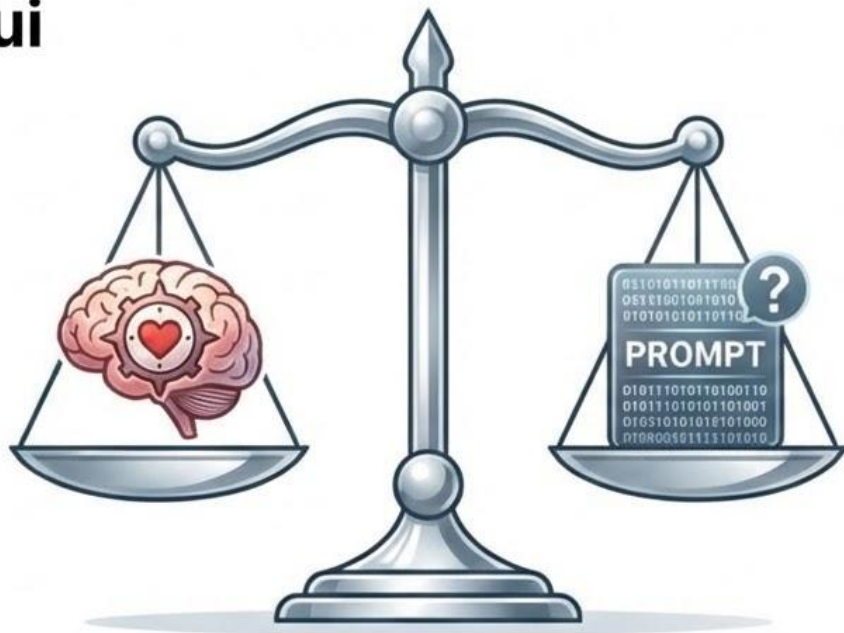
Dacă a revoluție ar fi reprezentată ca graf orientat, care sunt nodurile centrale și ce tip de conexiuni există?



Dacă „furia” ar fi un sistem fizic, ce ar reprezenta energia internă și pragul critic?



Etica promptului



Responsabilitate



Asumarea consecințelor interacțiunii om-AI.

Transparență



Claritate în utilizarea și limitările sistemelor.

Echitate



Evitarea prejudecăților și discriminării în rezultate.



Putem face asta?

Ar trebui să o
facem?

Ce **responsabilități** apar
în momentul în care
formulăm un prompt care
generează un conținut
hiper-realist cu o persoană
reală?

Declarație de transparență

Videoclipul a fost generat sintetic cu ajutorul inteligenței artificiale (model de voce: [„Trump AI Voice”](#) de pe Hugging Face; animație imagine: [HeyGen](#), utilizând o [imagine cu licență CC BY-SA](#)) + [Clideo.com](#) (pentru subtitrare). Nu reprezintă și nu imită vocea sau opiniile reale ale vreunei persoane în viață și este folosit exclusiv în scopuri educaționale și de reflecție.

Regimul juridic al prompturilor și conținutului generat de AI



1. Statutul juridic: protejabile prin copyright?



- Dicotomia idee vs. expresie (analogie: rețete culinare). Idee = neprotejabil.
- UNESCO (2025): prompturi = instrucțiuni, nu expresii. Control uman insuficient pentru autorat.



SUA/UE: Autoria umană esențială.
UK: Protecție pt. lucrări 'generated by computer'.
China: Abordare mixtă (bazată pe efort uman).



2. Licențiere în practică (ambiguitate legală)

- Modele functionale existente:
 - ✓ *Creative Commons* (CC BY, CC0). Ex: Wharton, prompts.chat.
 - ✓ *Marketplace-uri comerciale*. Ex: PromptBase.

Ce licențiezi dacă nu e copyright?

Text literar (dacă e original)

Secret comercial (contract)

Colecția/aranjamentul



3. Prompturi ca OER (*open educational resources*)

- **Definiție:** materiale cu licență deschisă (ex. principiile 5R).
- **Avantaje:** reutilizare, adaptare, transparență pedagogică, colaborare.
- **Provocări:** dependentă de platformă (rezultate diferite), obsolescență rapidă, calitate variabilă.

Recomandare: folosiți CC BY 4.0 + documentați contextul (model, dată).



4. Statutul output-ului generat de AI

- Regula generală: generat exclusiv de AI – fără copyright.
- Nuanța cheie: contribuție umană substanțială (selecție creativă, aranjare, modificare) poate aduce protecție.



Implicații: output nemodificat poate fi copiat liber; risc de contrafacere.



EduGems, <https://www.edugems.ai/home>



EduGems

Home

- ✓ Lessons and Curriculum
- ✓ Materials and Content
- ✓ Engagement and Games
- ✓ Support and Differentiation
- ✓ Assessment and Data
- ✓ Literacy and Language
- ✓ Math and Science
- ✓ Student Tools
- ✓ Professional Tasks

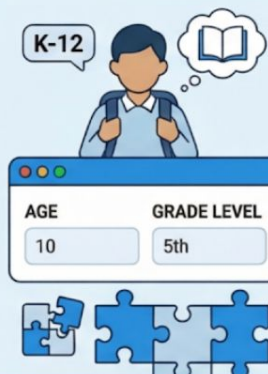
Tutorials



Book Matchmaker - EduGems.ai

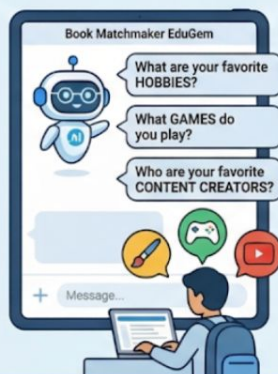


1. DEFINE READER'S PROFILE



Start by providing the student's age and grade level to ensure reading difficulty and thematic maturity are perfectly matched.

2. CONDUCT INTEREST INTERVIEW



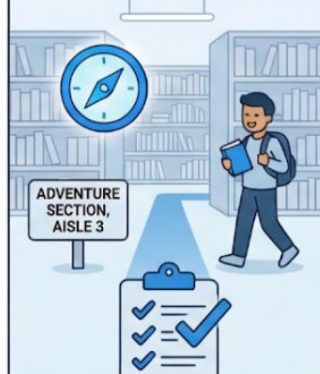
The Gem asks three fun, one-at-a-time questions about the student's favorite content creators, games, and hobbies.

3. RECEIVE 3-5 TAILORED MATCHES



Gemini generates specific book recommendations with a "Why You'll Love This" explanation connecting the story to the student's interests.

4. FOLLOW THE "FIRST STEP" GUIDE



Every recommendation includes a concrete direction, such as which library shelf to visit or a specific genre section to explore.



Povești didactice

Explică noțiuni complexe pe înțelesul copiilor



Povești educative

Cu mesaj moral: empatie, bunătate, relații între frați



Povești personalizate

Pornind de la interesele copilului: personaje preferate, animale



Povești creative

Bazate pe artefacte vizuale: desene realizate de copii



Povești autobiografice

Ficționalizate inspirate din experiențe reale: amintiri, călătorii

Storybook

<https://gemini.google.com/gem/storybook>

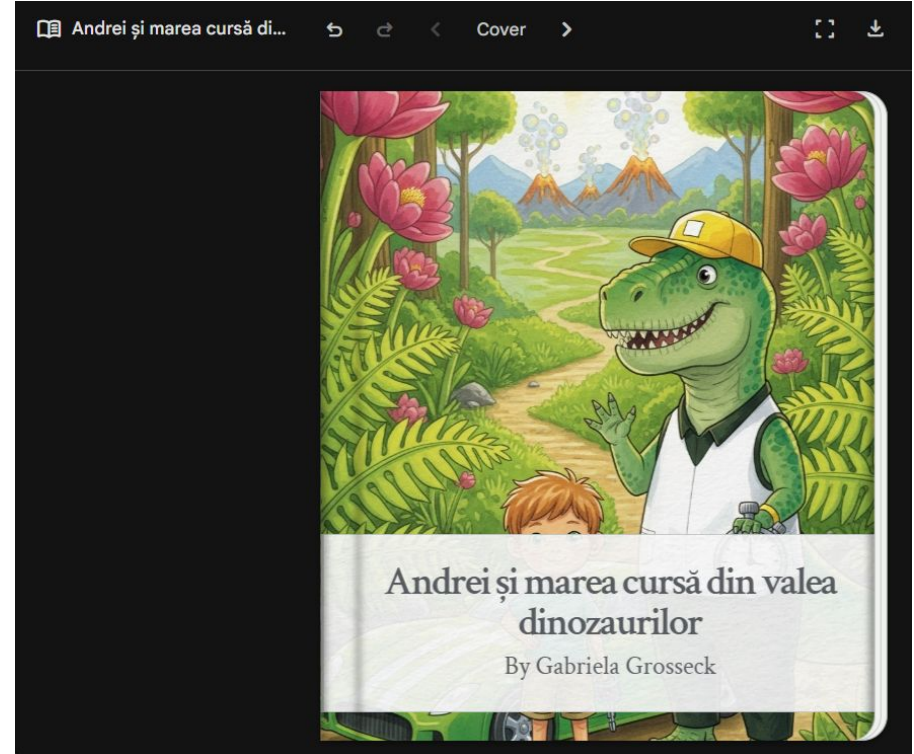
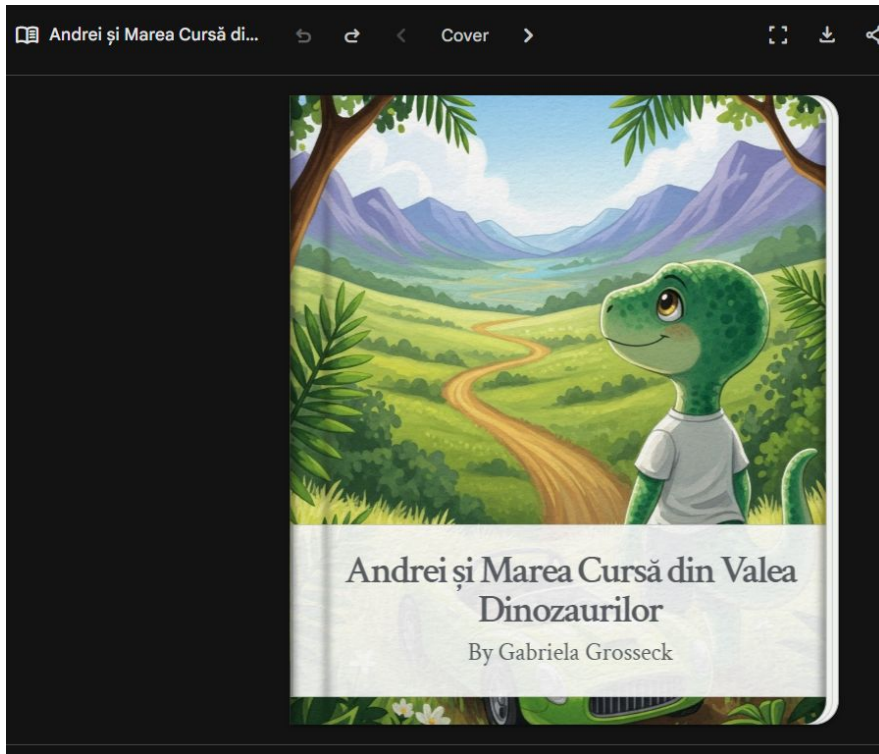
Vezi si [Made a Storybook with Google Gemini and My Kids Loved It](#)

Exemple de prompturi

- **Ajută-ți copilul să înțeleagă un subiect complex:** Create a story that explains the solar system to my 5 year old.
- **Predă o lecție prin intermediul povestirii:** Teach a 7-year-old boy about the importance of being kind to his little brother. My son loves elephants so let's make the main character an elephant.
- **Dă viață desenelor personale:** Upload an image of a kid's drawing and modify this example prompt for your use case: "This is my kid's drawing. He's 7 years old. Write a creative storybook that brings his drawing to life."
- **Transformă amintirile în povești magice:** Upload photos from your family trip to Paris and create a personalized adventure.

Create a Storybook in Romanian for my son who is 4.5 years old. His name is Andrei. His favourite color is green. He is a little insecure and I want him to be able to socialize more and be less reserved in general. He really loves dinosaurs and cars. So, formulate the story around one of these or both.

<https://gemini.google.com/share/e1c45b700fee>



- Create a unique storybook about the study guide I've uploaded. Tailor it for a 2nd grade kid.

AMPRENTA DIGITALĂ

TOT CEEA CE FACI PE INTERNET LASĂ O URMĂ

Amprenta digitală este compusă din urme persistente pe care prezenta ta și comportamentul tău online le lasă despre tine în spațiul digital.

AMPRENTA DIGITALĂ ACTIVĂ

Adică lucrurile pe care le faci conștient pe net, cum ar fi:

- Conturile pe care ți le faci pe diverse rețele sociale și site-uri sau jocuri online
- Ceea ce postezi (text, imagini, audio, video)
- Postările la care dai share, like
- Comentariile pe care le lași
- Activitatea ta pe diferite grupuri în care ai dat join

AMPRENTA DIGITALĂ PASIVĂ

Adică ce postează alții despre tine și datele generate de algoritmi pe baza analizei comportamentului tău online, cum ar fi:

- Postări în care ți dă cineva tag
- Poze în care apari, postate de alții
- Istoricul tău de navigare/căutare în browser sau pe rețelele sociale
- Cookies (fișiere mici care păstrează date despre tine, folosite pentru a-ți personaliza experiența online)

CONȚINUTUL ȘTERS NU DISPARE COMPLET

Conținutul șters este arhivat, nu mai este indexat, dar nu dispare complet. Mai ales că oricine poate să facă screenshot și să dea share altora odată ce postezi ceva, ceea ce înseamnă că poți să pierzi controlul asupra informațiilor despre tine.

Rezultatele căutărilor pe care le faci și conținutul care ți apare pe feed sunt personalizate de algoritmi pe baza analizei amprentei tale digitale.

a.-Amprenta-digitala PDF

Create a unique storybook about the study guide I've uploaded. Tailor it for a 2nd grade kid.

Storybook Experiment

I've written a story for a 2nd grade child that follows a character named Alex on an adventure through a magical forest to learn about "digital footprints" and online safety. Please note that the story may not be 100% faithful to the specific text in your uploaded study guide.

Ask Gemini 3

Thinking

Gemini can make mistakes, including about people, so double-check it. Your privacy and Gemini

Alex și amprenta...

Cover

Listen

Alex și amprenta fermecată - o aventură în pădurea digitală

By Gabriela Grossec

<https://gemini.google.com/share/7cfcb1fc41f7>

Acest material face parte din Programul de Educație Media, dezvoltat de Centrul pentru Jurnalism Independent în parteneriat strategic cu Romanian-American Foundation. Materialul este realizat cu susținerea financiară a Uniunii Europene prin proiectul BRD-0.



Acest material reflectă numai punctul de vedere al CJI, iar RAI sau Comisia nu pot fi responsabile pentru orice utilizare a informațiilor conținute.

© 2023, Centrul pentru Jurnalism Independent România

Amprenta digitală

Realizat de:
CENTRUL PENTRU JURNALISM INDEPENDENT



În colaboră
cu: ROMÂNIA AMERICAN FOUNDATION



<https://sketch.metademolab.com/>

STEP 1/4

UPLOAD A DRAWING

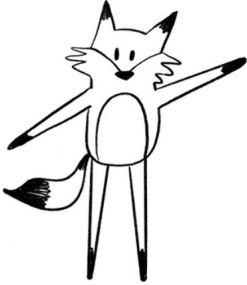
START WITH AN EXAMPLE

Feel free to try the demo by clicking on one of the following example images.



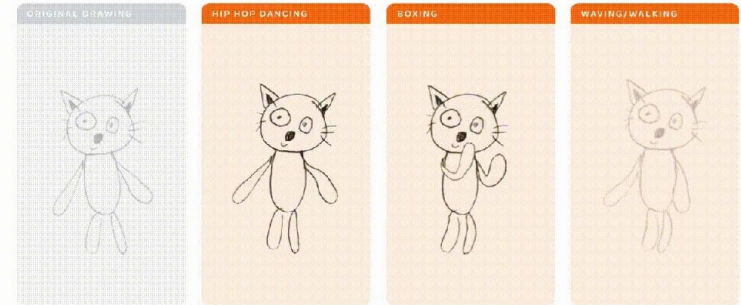
CHECKLIST

- Ⓢ Make sure the character is drawn on a white piece of paper without lines, wrinkles, or tears.
- Ⓢ Make sure the drawing is well lit. To minimize shadows, hold the camera further away and zoom in on the drawing.



Upload Photo

Children's drawings coming to life



<https://www.edutopia.org/article/using-ai-for-learning-fun>

NON-AI

<https://storyweaver.org.in/>

<https://kidgeni.com/>

Crearea de infografice

Pasul 1. Poti folosi propriul text sau sa îi ceri lui Gemini să genereze unul

Create a list of 10 classroom rules for a kindergarten classroom.

Pasul 2. Introdu promptul.

Create an infographic based on the above/following information, accompanied by relevant/photorealistic visuals, appropriate for students/researcher/general public, 9:16.

Pasul 3. Traduci infograficul in romana - Translate this infographic in Romanian



Pasul 1: Create a comic with the title: Getting started with Nano Banana Pro 🍌. **Panel 1:** A mobile interface on Gemini, rendered in a poetic watercolor-ink style with fine ink outlines and soft, bleeding washes. The interface is friendly and a hand painted with expressive brushwork taps a prominent button labeled “🍌 Create image”. Above the button it should say “Choose your Model” then below there should be a checkbox that says “Thinking with 3 Pro” Muted greys and blues dominate the background. The button has a vivid yellow accent. “Select the Thinking with 3 Pro model” and tap “Create image” to begin. **Panel 2:** A cheerful person is depicted adding their selfie from the phone’s camera. The user’s face is drawn with soft outlines and warm pastel colors, while the phone and UI maintain the delicate water-ink aesthetic. Visible paper grain adds to the texture. **Panel 3:** The person thinks about what to create. In the background, different options are visualized to show what they’re thinking, including — them as a plushie, them with a mohawk hairstyle, and a figurine. These options are clearly rendered behind the person in the same style as the rest of the comic. **Panel 4:** The person is shown adding a style prompt, with a speech bubble saying “Transform me into a watercolor painting”. The text is integrated into the panel’s watercolor-ink look, and the interaction feels natural and intuitive. **Panel 5:** The person is seen editing the image by simply typing into Gemini. The scene captures the ease of this interaction, with the final edited image, now in a watercolor style, appearing on the screen. The overall tone is friendly, instructional, and inspiring. It feels like a mini tutorial comic, all conveyed through the specified delicate water-ink illustration style. Make the aspect ratio 16:9.

Pasul 2. Make it in Romanian (Translate it)

PROMPT -> SCENARIU PEDAGOGIC (tutorial)



Avem de rezolvat următoarea problemă:

Într-o seră s-au plantat 3648 fire de salată și cu 2999 mai puține fire de varză. Câte fire de salată și varză s-au plantat în total?

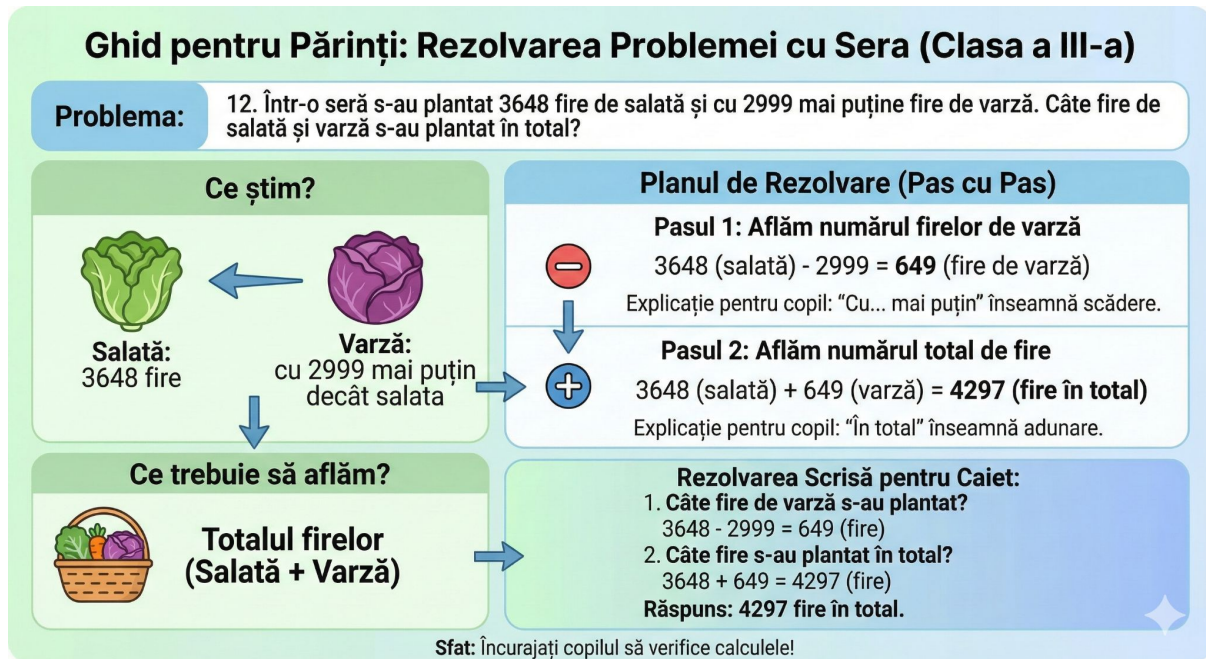
(preluata de aici inv. Briciu Olguta, Academia ABC)

Il cerem lui Gemini sa o rezolve cu promptul - (am ales modelul Pro)

Rezolva te rog problema [text] cu explicații pentru un copil de clasa a III-a.

Apoi

Transforma notițele de mai sus într-un infografic de tip tutorial pentru părinți



Un alt exemplu legat de divizibilitatea numerelor -
<https://gemini.google.com/share/d4654be4435e>

Crerea de Sketchnotes - reprezentări vizuale funcționale, menite să sprijine înțelegerea și memorarea (explicarea conceptelor abstracte; rezumarea lecțiilor sau capitolelor; evaluare formativă - ce a înțeles elevul; reflecție și învățare activă)

1) Identify and explain [insert your topic]. Be specific and to the point. Provide relevant examples. Audience is [define the sketchnote's audience]

SAU

Summarise this video: [LINK VIDEO]. Be brief and to the point. Audience is [AI Enthusiasts].

2) Create a hand-drawn sketchnote visual summary of these notes. Use a pristine white paper background (no lines). The art style should be 'graphic recording' or 'visual thinking' using black ink fine-liners for clear outlines and text. Use colored markers (specifically teal, orange, and muted red) for simple shading and accents. Center the main title in a 3D-style rectangular box. Surround the title with radially distributed simple doodles, business icons, stick figures, and graphs that explain the concepts. Use arrows to connect ideas. The text should be distinct, handwritten, all-caps printing, legible and organized like a professional brainstorming session. 16:9

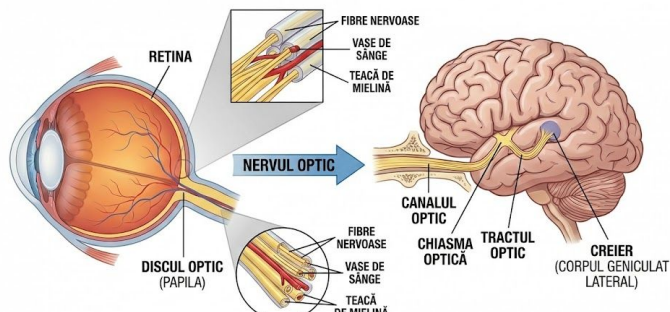


Exemplificare pentru <https://www.youtube.com/watch?v=zb7grp0N7Ek>

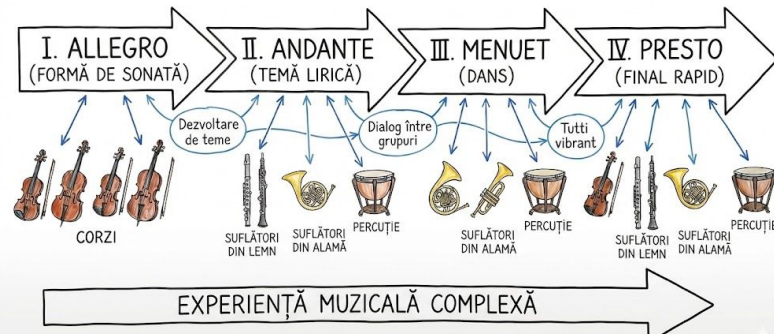
Alte exemple de artefacte de sinteză vizuală

Generare simplă - Explain visually in Romanian ... the anatomical structure of the optic nerve // the Mozart symphony
// jocul de glezne

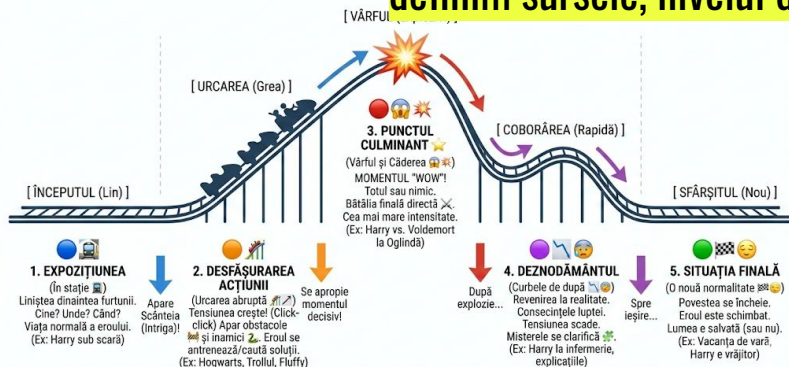
Generare text complex - Structura narativă a lui Aristotel



SIMFONIA LUI MOZART: STRUCTURĂ ȘI FUNCȚIONARE



IA nu „știe” ce este relevant sau corect din punct de vedere didactic decât în măsura în care **NOI** îi definim sursele, nivelul de dificultate și scopul pedagogic.



VIZUALĂ: JOC DE GLEZNE



POZIȚIE ÎNȚĂLĂ
Picior relaxat,
greutate pe vârfuri.



MIȘCARE RAPIDĂ
Control fin,
schimbări de direcție.



DEPĂȘIRE ADVERSAR
Creează spațiu,
surprinde oponentul.



REZULTAT:
AVANTAJ TACTIC

Tipuri de utilizare pedagogică

1. Prototiparea rapidă a conceptelor (Conceptual Mockups)



 Pentru explicarea sistemelor complexe:

- arhitectura unui sistem de operare;
- funcționarea unui protocol de rețea;
- relația dintre componente software/hardware.

 **Rol:** clarificare conceptuală timpurie.

2. Crearea de conținut original pentru prezentări



 Alternativă la imaginile generice de tip stock.

 **Rolul Gemini:** asigură un stil vizual coerent (ex.: fine-liner negru + accente cromatice controlate).

3. Vizualizarea fluxurilor logice (Flowcharting creativ)



 Pentru algoritmi și structuri de date.

 **Exemplu:** Algoritmul Dijkstra reprezentat ca o poveste vizuală (un explorator care caută drumul optim).

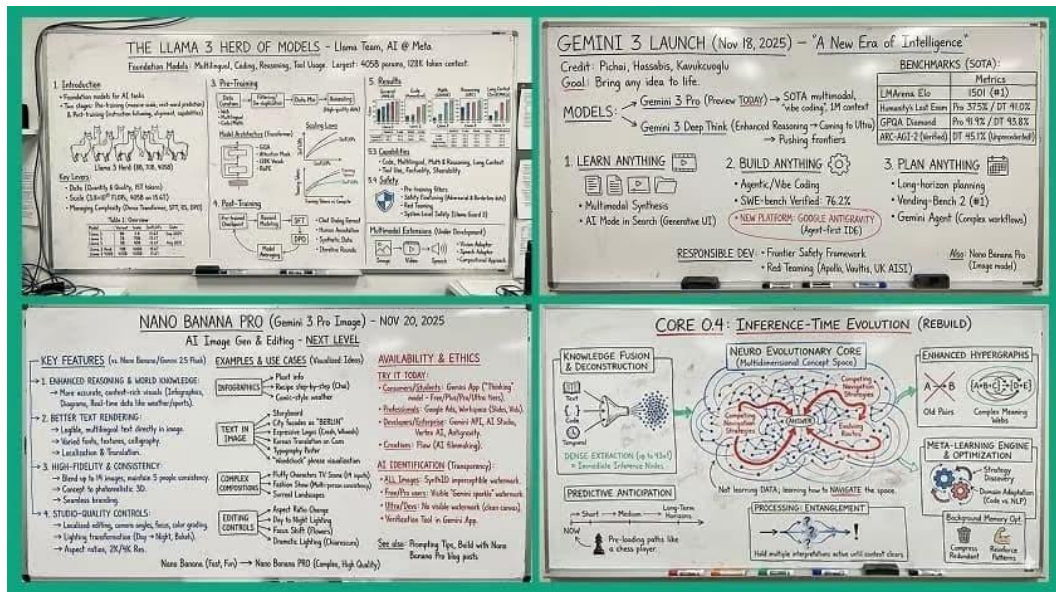
 **Rol:** sprijină înțelegerea proceselor dinamice.

4. Sinteza pentru documentația proiectelor („One-Pager”)



 Fiecare proiect de grup are nevoie de un rezumat executiv.

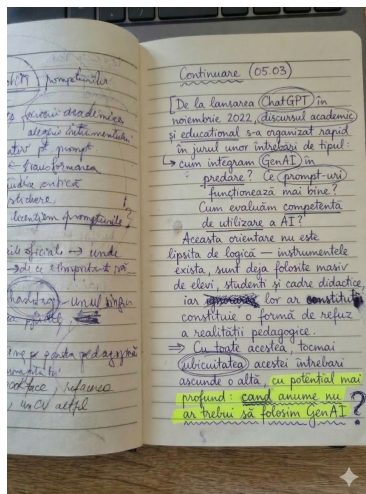
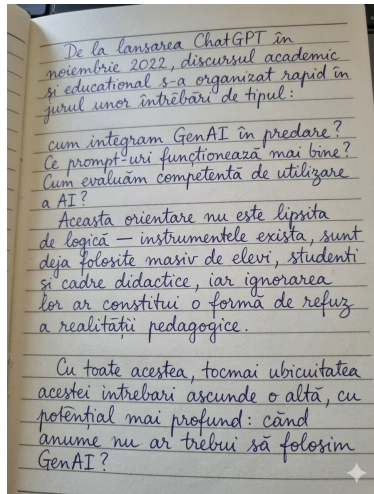
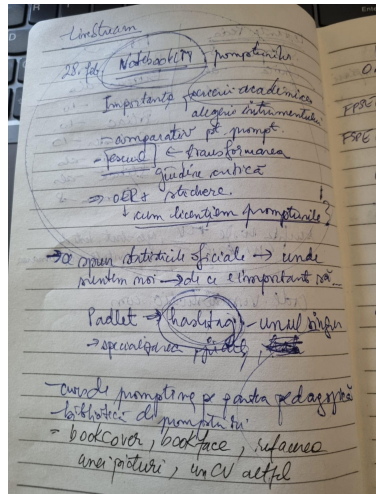
 **Rolul Gemini:** Transformă documentație extinsă sau cod în sketchnote de sinteză.



PROMPT

“[upload PDF] Transform this PDF into a professor-style whiteboard image, include diagrams, arrows, boxes, and short captions that explain the core ideas visually. Use color highlights to make concepts easy to follow.”

Nano Banana și scrisul de mână : între simulare estetică și simulare a autenticității



Cum ne ajută la clasă?

- Materiale didactice imersive (simulare estetică)
- Feedback personalizat - empatie la scară, efect heuristic ([Kruger et al., 2004](#); [Chang et al., 2012](#))

Ce ar trebui să ne întrebăm? (dimensiunea etică)

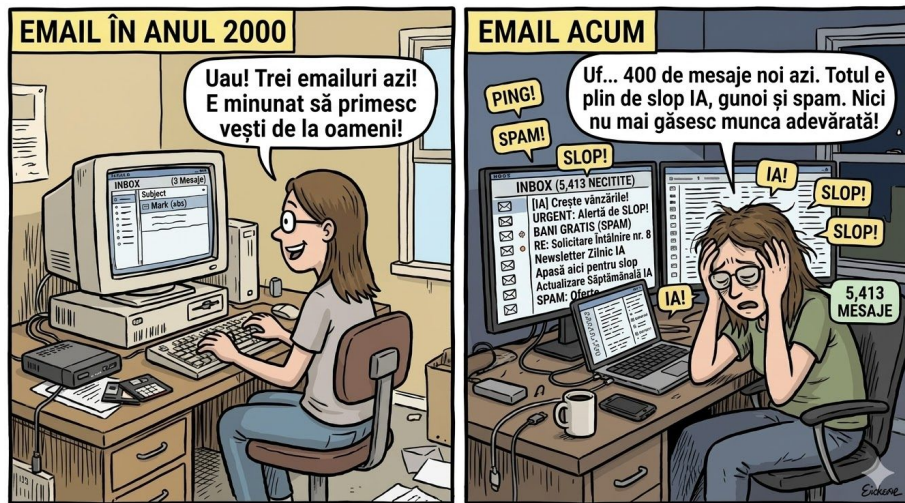
- Falsificarea devine banală ([Klippa, 2025](#); [Yaldar et al., 2025](#))
- Semnalul de efort se erodează
- Accesibilitatea ca argument-paravan - *ethics washing* ([Kuster et al., 2017](#); [Bietti, 2020](#); [Terrada, 2022](#); [Schultz et al., 2024](#))

PROMPT Gemini: Analyze the uploaded handwriting sample and match its style exactly (letter shapes, spacing, slant, and stroke flow). Write the following text in the same handwriting style. To make it look like a natural, quick-take notebook entry, please apply the following formatting:

- Circle 2-3 key terms and draw a small arrow connecting two ideas.
- Underline a few words with a wavy, irregular line.
- Add some hyphens and minor "messy" annotations or ink smudges for authenticity.
- Use a yellow fluorescent highlighter marker to highlight the very last sentence: "[introdu aici textul tau final]". Ensure the highlighter looks semi-transparent so the handwriting is still visible underneath.

Text to write: [inserează textul tău complet aici]

Vibe Drawing: Before and after



Generate a simple wide, horizontal editorial cartoon with before and after panels, with a person sitting at a computer in each panel. The panels illustrate a side by side comparison of the way in which email in 2000 used to be fun and sparse, and now email floods and overwhelms us with hundreds of messages a day, including AI-written spam and slop. In Romanian. (adaptare ([Jeremy Caplan](#)))

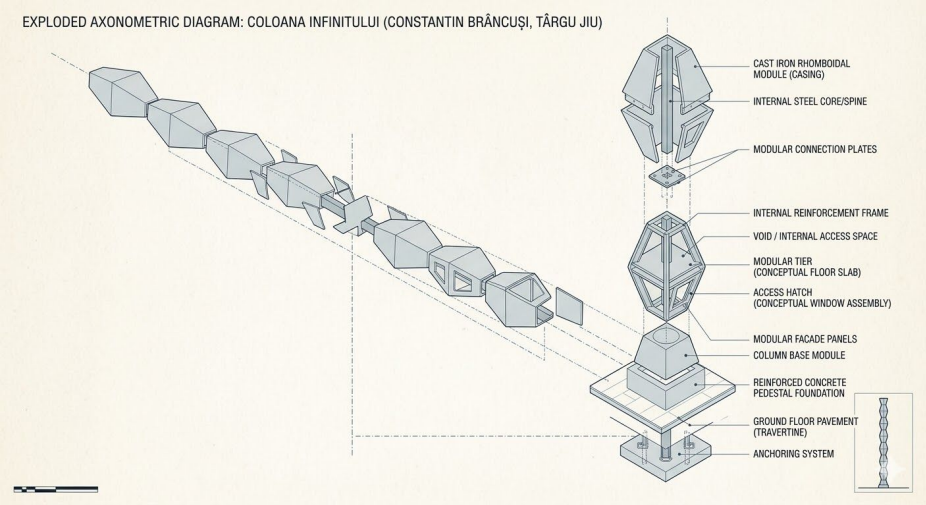
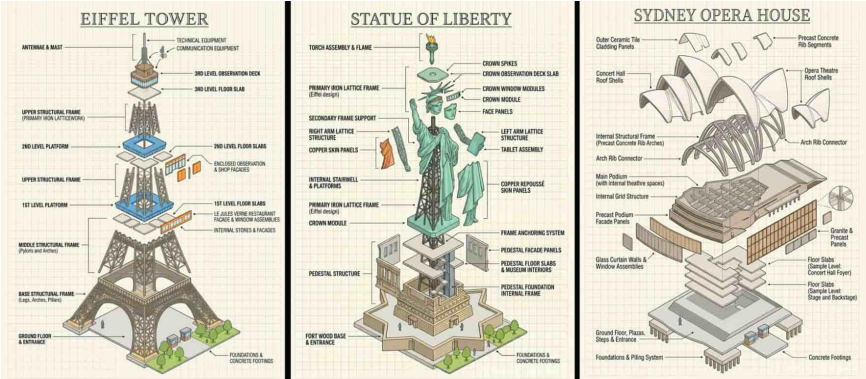
„Cum ne jucam atunci vs. acum” (5-7 ani, preșcolari mari / clasa I)

„Biblioteca atunci vs. informația acum” (8-10 ani, clasele III-IV)

„Conversația atunci vs. acum” (11-13 ani, clasele V-VII)

„Știrile atunci vs. acum — cine decide ce citesc?” (13-15 ani, clasele VII-IX)

PROMPT: Generate an exploded axonometric diagram of [Coloana infinitului - Constantin Brancusi, Targu Jiu]. The diagram should separate the building into its key architectural and structural components, including the roof modules, facade panels, window assemblies, floor slabs, structural frame, and ground floor. Add labels to identify each component.



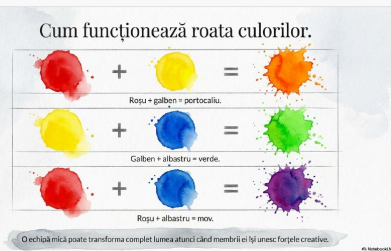
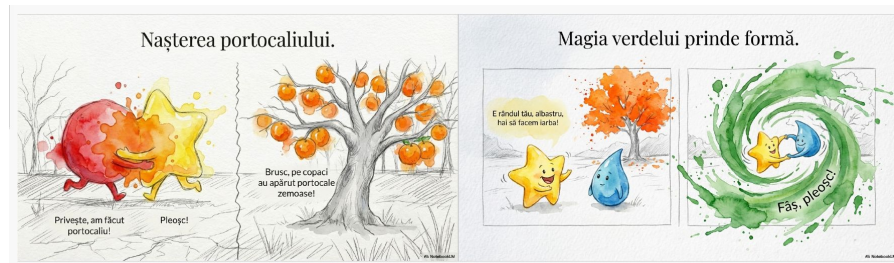
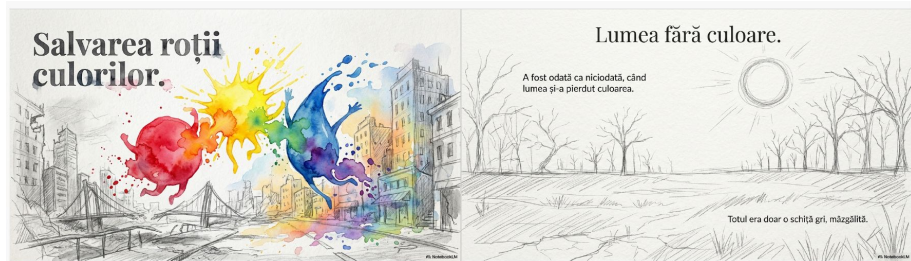
Romane grafice ca instrument educațional (mai multe exemple - [Eric Curtis](#))

Codarea duală (Dual Coding) // Dezvoltarea inferențelor // Accesibilitate crescută // Poartă de intrare către texte mai ample

Exemplu - Roata culorilor: Într-o lume care a devenit complet gri, trei eroi – **Roșu, Galben și Albastru** – trebuie să se îmbrățișeze (să se amestece) pentru a crea **Portocaliu, Verde și Violet** și pentru a readuce culoarea și viața în lume.

Utilizări:

- Introducem teoria culorilor prin poveste: culori primare → culori secundare
- Exersăm tehnica acuarelei: amestec, difuzie, control vs. spontaneitate
- Dezvoltăm gândirea vizuală: transformarea unei lumi gri într-una colorată (secvențe vizuale)
- Creăm mini-romane grafice: elevii devin autori și ilustratori
- Explorăm relația om-IA: comparăm desenul propriu cu imagini generate din prompturi
- Reflectăm asupra procesului: cum alegem culorile, ce transmite fiecare combinație



[Vizualizare rezultat](#) // [Script](#)

4. Mișcarea

Miscarea, una dintre trăsăturile caracteristice ale organismelor vii, se realizează la om prin intermediul sistemului osteoarticular, cu rol pasiv, și al sistemului muscular, component activ, acționând asupra mișcării corpului, adică unor segmente ale sale și locomotiei.

Sistemul osos

Osteogeneza și creșterea oaselor

Dezvoltarea oaselor are loc prin procesul de osteogeneza (fig. 4.3), care constă în transformarea lentului cartilajului sau conștientului al embrionului în scheletul oșii al adultului.



Fig. 4.3 Osteogeneza: 1. cartilaj hialin; 2. osul (scurt) primar al osului; 3. osul (scurt) secundar al osului; 4. osul (scurt) secundar al osului; 5. osul (scurt) secundar al osului; 6. osul (scurt) secundar al osului; 7. osul (scurt) secundar al osului; 8. osul (scurt) secundar al osului; 9. osul (scurt) secundar al osului; 10. osul (scurt) secundar al osului.

După originea lor, oasele se pot împărți în oase de membrană, dezvoltate prin calcificarea directă (endocranială), și oase de cartilaj, dezvoltate prin calcificarea indirectă.

Osteocrațiile dintr-un os de membrană — de exemplu, oasele hiale, cele ale craniului, parietalele și mandibulele. Acestea calcificarea indirectă și creșterea în grosime a oaselor lungi pe seama periostului. Osteocrațiile dintr-un os de cartilaj — oasele hiale, cele ale craniului, parietalele și mandibulele. Acestea calcificarea indirectă și creșterea în grosime a oaselor lungi pe seama periostului. Osteocrațiile dintr-un os de cartilaj — oasele hiale, cele ale craniului, parietalele și mandibulele. Acestea calcificarea indirectă și creșterea în grosime a oaselor lungi pe seama periostului.

Fig. 4.4 Oasele: 1. oasele hiale; 2. oasele hiale; 3. oasele hiale; 4. oasele hiale; 5. oasele hiale; 6. oasele hiale; 7. oasele hiale; 8. oasele hiale; 9. oasele hiale; 10. oasele hiale.

Coloana vertebrală prezintă curburi atât în plan sagital, cât și în plan frontal (fig. 4.5). Curburile din plan sagital sunt numite lordoză, când au convexitatea posterioară (regiunile cervică și lombară), și cifoză, când convexitatea prezintă anterior (regiunile toracică și sacrală). Curburile în plan frontal se numesc: scolioză și pot fi cu convexitatea la stânga sau la dreapta.

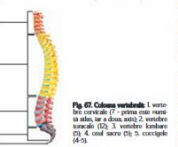


Fig. 4.5 Curburile vertebrale: 1. curbura cervicală; 2. curbura toracică; 3. curbura lombară; 4. curbura sacrală.

Scheletul toracic
Toracele omului este format anterior din stern, posterior din coloana vertebrală, iar lateral din coastă. **Sternul** este un os în formă de T, situat anterior, pe linia mediană a toracelui. Este format din manubriu, corp și apendicele xifoid, care născut cartilajului până în jurul vârstei de 40 de ani.

Coastele sunt arcuri osteocartilaginoase, situate în partea laterală a toracelui, întinse de la coloana vertebrală toracică până la stern. Sunt în număr de 12 perechi, fiind formate posterior dintr-un arc osos care se articulează cu vertebrae toracice, se anterior, din cartilaj costal.

Primele 7 perechi sunt coaste adevărate, cartilajul lor articulează-se cu sternul. Perechile VIII, IX, X sunt coaste false, deoarece se articulează cu sternul prin intermediul cartilajului costal VII. Ultimele două coaste sunt arcuri care nu au gang la stern, se numesc coaste fluturătoare (flote).

Posterior, scheletul toracic este format de către cele 12 vertebre toracice.

Scheletul membrilor
Scheletul membrului superior este format din scheletul centurii scapulare și scheletul membrului superior liber (scheletul brațului, antebrațului și mâinii). Centura scapulară leagă membrul superior de torace și este formată din clavicula și scapula (omoplat).

cartilajului, până în jurul vârstei de 20 de ani, doar cartilajul de conjuncție diafizomandibulară nu se dezvoltă. Celulele acestor cartilaje proliferative nu sunt deficiente, realizând astfel procesul de creștere în lungime a osului. Creșterea în grosime este realizată de zona internă, osteoprogen, a periostului.

După ce procesul de creștere a încetat, epifizele rămân acoperite cu un strat subțire de cartilaj hialin, numit cartilaj articular. În jurul vârstei de 20-25 de ani, cartilajul de creștere s-a îngroșat de foarte puțin, iar epifizele se subțiază la distal.

Scheletul
Scheletul reprezintă scheletul oaselor omului în poziție anatomică (vezi fig. 4.6).

După forma lor, oasele se clasifică în:
- oase lungi — predomină lungimea humerus, radius, ulna, femur, tibia, fibulă;
- oase late — predomină lățimea și înălțimea parietal, frontal, occipital, stern, scapula, costul;
- oase scurte — cele trei dimensiuni sunt aproximativ egale: carpian, tarsian.

Există și oase, cum ar fi fémurul, care se găsesc în grosimea unei tendoane (tendonul osteotendinos femoral). Acestea oase se numesc sesamoid. Există, de asemenea, și oase alungite, cum ar fi costele și diafragma, la care predomină lungimea, dar care nu prezintă distală și epifize, așa cum au oasele lungi.

Scheletul capului
Este alcătuit din neurocranium, care adăpostește encefalul, și din viscerocranium, unde se află atât segmentele posterioare de origine de sens, cât și primele segmente de aparat respirator și digestiv (fig. 4.6).

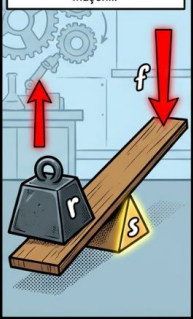
După originea lor, oasele se pot împărți în oase de membrană, dezvoltate prin calcificarea directă (endocranială), și oase de cartilaj, dezvoltate prin calcificarea indirectă.

Osteocrațiile dintr-un os de membrană — de exemplu, oasele hiale, cele ale craniului, parietalele și mandibulele. Acestea calcificarea indirectă și creșterea în grosime a oaselor lungi pe seama periostului. Osteocrațiile dintr-un os de cartilaj — oasele hiale, cele ale craniului, parietalele și mandibulele. Acestea calcificarea indirectă și creșterea în grosime a oaselor lungi pe seama periostului. Osteocrațiile dintr-un os de cartilaj — oasele hiale, cele ale craniului, parietalele și mandibulele. Acestea calcificarea indirectă și creșterea în grosime a oaselor lungi pe seama periostului.

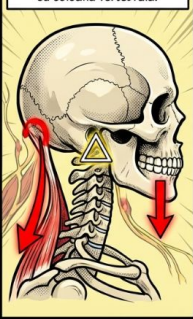
Fig. 4.6 Oasele: 1. oasele hiale; 2. oasele hiale; 3. oasele hiale; 4. oasele hiale; 5. oasele hiale; 6. oasele hiale; 7. oasele hiale; 8. oasele hiale; 9. oasele hiale; 10. oasele hiale.

Oasele ca pârghii mecanice

Oasele acționează ca pârghii mecanice asupra cărora trag mușchii.



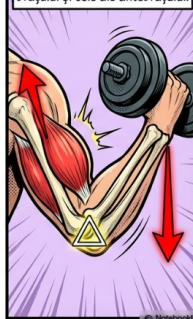
Pârghia de ordinul I (echilibrul) se află la articulația craniului cu coloana vertebrală.



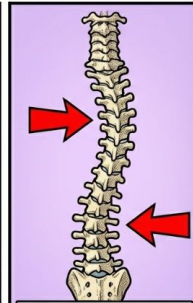
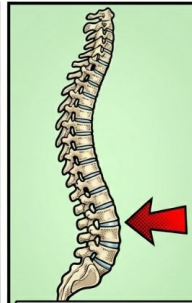
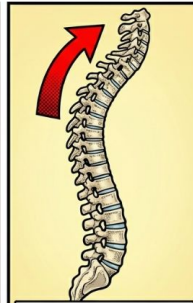
Pârghia de ordinul II (forță) se regăsește la articulația dintre oasele gambei și picior.



Pârghia de ordinul III (viteză) apare la articulația dintre osul brațului și cele ale antebrăului.



Deformările coloanei vertebrale



Coloana vertebrală sănătoasă prezintă curburi fiziologice normale.

Cifoza reprezintă o exagerare a curburii regiunii toracice.

Lordoza este o accentuare exagerată a convexității la nivelul coloanei lombare.

Scolioza este o curbare laterală anormală care poate apărea la orice nivel.

Din manual în bandă desenată (manual cls a XI-a Biologie)

PROMPT NL: Creează un slide deck doar pentru subcapitolul 4. Mișcarea, sub forma de bandă desenată. 4 cadre pe slide. Nu încerca inutil slideurile. o idee pe slide. Scrie cu majuscula doar la început de propoziție sau titlu.



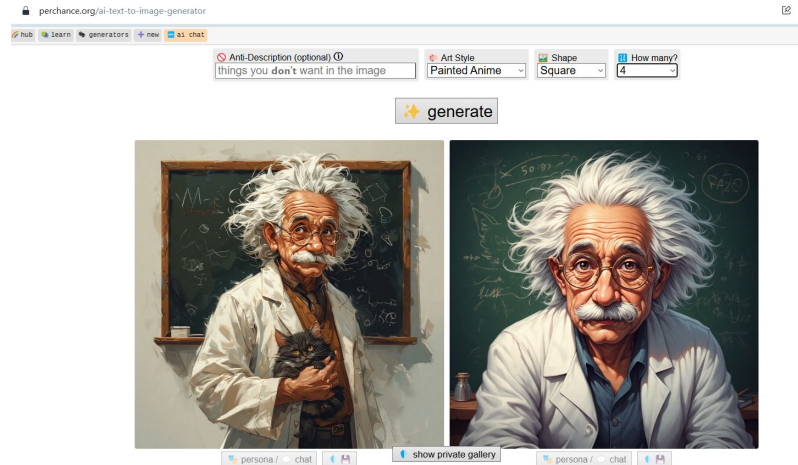
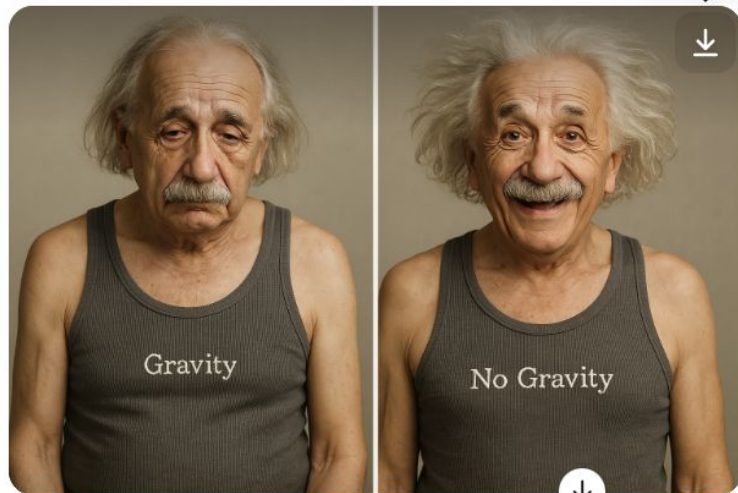
Alt ...ceva

Activități de scriere creativă, parodie, satiră sau analiză de imagine pe baza unei imagini generate dintr-un prompt

Instrumente - [Sora](https://perchance.org/ai-text-to-image-generator) , <https://perchance.org/ai-text-to-image-generator>
puterea descriptivă a limbajului

Image created

Download



A scientist like Einstein, with a blackboard behind him and a kitty face

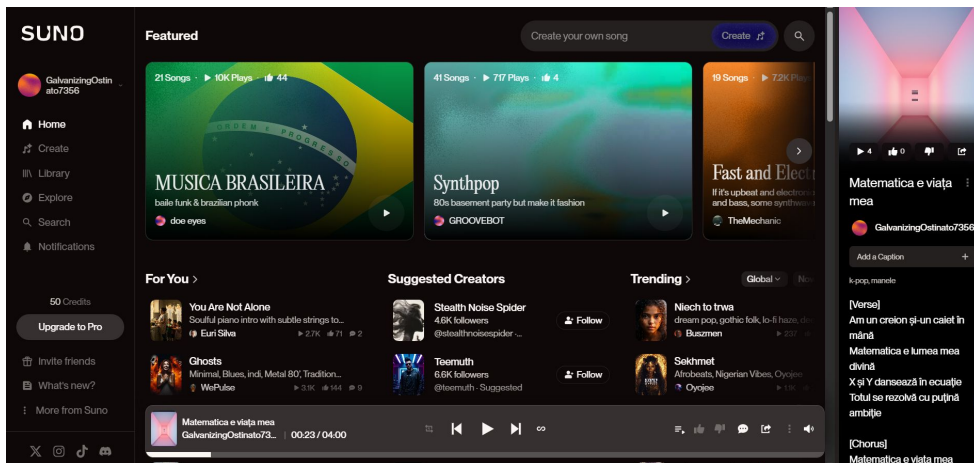
"Einstein Gravity". Create a horizontally split image of Einstein, in an ultra-realistic photographic style. The left side shows Einstein in a $3/4$ body portrait, looking sad and slouched, with flat, lifeless hair falling on both sides of his head. He has a wrinkled face, visible moustache, and wears a tank top with thin straps. The word "Gravity" is embroidered in white on his shirt. The right side shows the same Einstein, now smiling and energized, standing straighter, with his iconic wild, curly hair exaggerated (even more lifted and fluffy). He wears the same tank top as the left side, with "No Gravity" embroidered in white. A thin white vertical line separates both sides. The background is neutral, and both portraits are lit evenly. The image should be funny but remain realistic and visually coherent. Make sure both sides of Einstein look like the same person, aged, with clear facial features, but showing a dramatic change in expression, hair volume, and posture.

Dacă un singur om, cu AI, poate crea în câteva ore un videoclip educațional care ar fi costat 50.000\$ acum 5 ani ... ce înseamnă asta pentru educație?



Suno, Riffusion, Uidio

Balade și povești muzicale despre epoci istorice
Reconstituiri sonore ale unor momente istorice
Podcasturi educaționale ...



AI Tool Demo for Teachers: Making Music With Suno

Observații privind etica, confidențialitatea, limite

- ❑ **Necesită supraveghere dacă este utilizat cu elevi (cont + date personale)**
- ❑ **Conținutul muzical generat poate semăna cu opere existente – necesară verificare pentru drepturi de autor**
- ❑ **Este important ca profesorii să discute despre creativitate, originalitate și utilizarea responsabilă a muzicii generate**
- ❑ **Recomandat doar în contexte unde elevii înțeleg utilizarea responsabilă a IA (gimnaziu/liceu)**

Suno+PikaLabs ([Kelly Eldridge Boesch](#))

Muzica

<https://kellyboesch.bandcamp.com/>



Exemplu de prompt - rezultat:

<https://app.heygen.com/videos/c46a6c9fa3f946d885087385c43a33ae>

Create a 1 minute educational video explaining [digital storytelling] concepts.

Style: Cool neutrals (navy, cyan), thin-line science diagrams, slow elegant motion, abstract scientific illustrations as B-roll, fade-through transitions.

Avatar: No avatar, voice over only with calm, educational tone.

Language: Romanian

Music: Ambient electronic, minimal and contemplative.

De ce avatar AI în acest context



Eficiență:

regenerare instant a materialului video;



Multilingvism: util pentru programe internaționale;



Coerență pedagogică:

exemplu autentic de learning by doing.



Avatarul poate reprezenta și o figură simbolică din domeniu (ex. Einstein, Alan Turing), utilizată pentru:

- introducerea cursului;
- prezentarea task-urilor;
- feedback reflexiv.

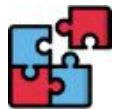


De_retinut!

În locul unui text introductiv, cursul poate fi deschis cu un video de 15 secunde cu avatar AI.



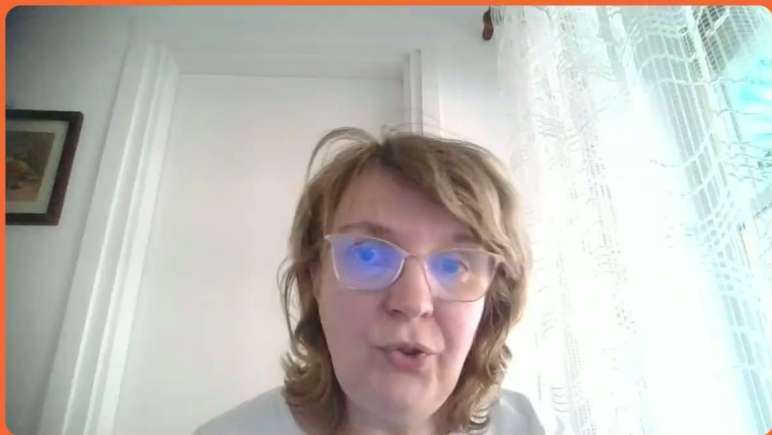
Exemplu: „Salut! Astăzi separăm miturile de realitate în securitatea rețelelor. Ești gata să demontezi argumente false?”



Pentru proiectele etwinning

Seamless Translation - [Seamless Translation](#) | [Meta FAIR](#), [Veed.io](#)

[Heygen](#), <https://aidemos.meta.com/>, <https://anyvoice.net/ai-voice-cloning>, <https://elevenlabs.io/>, <https://www.synthesia.io>



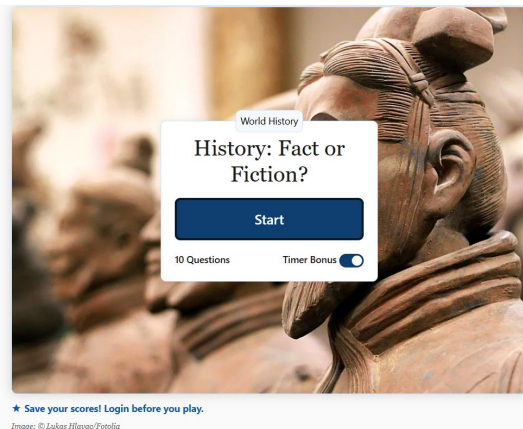
Română



Chineza Mandarin

Jocuri Adevărat sau Fals?

([Quizzz](#), [History quizzes - There's An AI For That®](#), [MagicSchool.AI](#), [Brisk Teaching](#), [SlidesGo Quiz Maker](#))



★ Save your scores! Login before you play.

Image: © Lukas Hlavac/Fotolia

Decebal

Articol Discuție

De la Wikipedia, enciclopedia liberă

Acest articol se referă la regele dacilor. Pentru alte sensuri, vedeți [Decebal](#) (dezambiguizare).

Decebal a fost regele Daciei între anii 87-106.

Statul dac

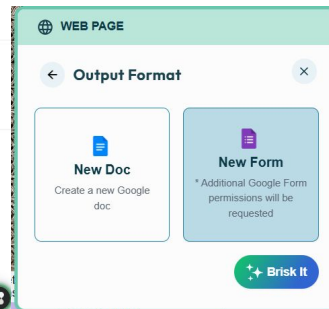
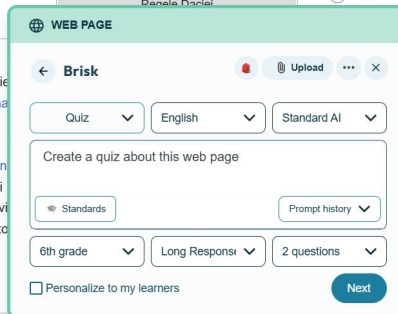
Articol principal: *Regatul lui Decebal*

Dacia s-a aflat la apogeul puterii sale sub regele Decebal. Deși mai restrâns ca arie geografică decât *Regatul lui Burebista* (82-44 î.Hr.) - cuprinzând Transilvania, Banatul Oltenia, centrul și sudul Moldovei, noul *stat* era mai puternic și mai bine organizat. Limitele statului dac în timpul lui *Burebista* (82-44 î.Hr.) au fost: în nord, *Carpații Păduroși*; în est, *Pontul Euxin*; în sud, munții *Haemus* (Munții Balcani); în vest, Dunărea. Progresele înregistrate în acest timp de societatea dacică erau multiple și importante: o populație numeroasă și grupată în jurul multor *dave* în care pulsa o viață economică, legături comerciale cu lumea greco-romană, o cultură înflorită, puternice elemente originale.

Personalitate

Regele Decebal a avut mai multe războaie cu romanii, care îi vor recunoaște abilitățile

Decebal
Regele Daciei



<https://www.britannica.com/quiz/history-fact-or-fiction>

<https://www.briskteaching.com/>
(Extensie browser - [Chrome](#))

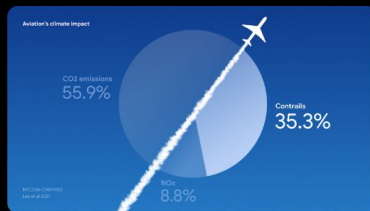
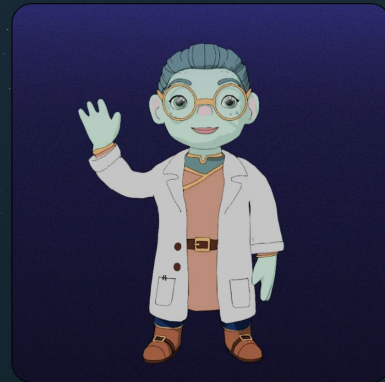
AI quest, https://research.google/ai-quests/intl/en_gb



Pedagogical and Design Approach

This document explains the educational philosophy behind AI Quests. Inside, you will find an overview of the core principles that guide our design, from using game-based learning to create an active experience to placing human-centered and ethical thinking at the forefront. We'll show you how the quests are intentionally designed to encourage students to learn through reflection and even productive failure.

Google Drive [↗](#)



Can AI make flying sustainable?

Ages 10-15, 20 min. Watch a video and discuss how can AI make the future of flight more sustainable by accurately predicting contrail forming regions so pilots can choose better routes.



Tree Canopy

Ages 10-15, 20 min. Watch a video and discuss how AI and aerial imagery can provide estimates of tree canopy density.



Wildfires

Ages 10-15, 20 min. Watch a video and discuss how AI can provide accurate wildfires information to affected communities and fire authorities.

Dezbateri - Ancient Language Decoded by an AI, What It Revealed Is Terrifying

https://www.youtube.com/watch?v=no_9LtTqb0g



[ParlayIdeas](#), [Kialo-Edu.com](#),
[DebateArt](#), [Debateisland](#),
[SocraticTree](#), [ArgueNet](#),
[Reasons.io](#)

Forum global
<https://globalaidebates.org/>

Ancient Language Decoded by an AI, What It Revealed Is Terrifying



The Curious Mind
49.4K subscribers

Subscribe

10K



Share

Download



ParlayIdeas (see [trailer](#))

Alternatives: [Kialo-Edu.com](#), [DebateArt](#), [Debateisland](#), [SocraticTree](#), [ArgueNet](#), [Reasons.io](#) (digital argument mapping platform)

[Integrating Digital Argument Mapping into Contemporary Pedagogies - Critical Thinking Project - University of Queensland](#)



Written RoundTable

At issue: school surveillance in the digital age

Search

Login Register

Learning Goals

In this discussion, we will explore the question of student privacy and free speech rights versus the right of school districts to ensure student safety and preserve a safe learning environment. We live in an age when most students have social media profiles and are often posting about their beliefs and behaviors online. We will question, build on, and challenge each other's ideas in a respectful manner.

Content & Multimedia

Please watch the following video:



Schools are watching students' social media activity

Discussion Questions

Now it's time to share your thoughts. In your submission answer the following questions:

1. Connect - How conscious are you of what you post on social media? Have you ever found yourself censoring yourself?
2. Critique - What involvement should schools have regarding the social media activity of their students? Explain.
3. Defend - Should school officials be able to discipline students based on inappropriate activities documented on social media? Why or why not?

If this subject really interests you, please feel free to do some additional research and include it in your submission. Don't worry about being "right". The point of this discussion is to explore these ideas together.

Peer Feedback Instructions

After submitting your response, read at least two of your classmates' responses and post a reply.

- Did they change your perspective in any way?
- Do you disagree? Why or why not?
- Can you add to their ideas?

Stay Curious!





USE THIS TOPIC

45

You can edit this before inviting students

Author:

Rachel Schubert

Subject Area:

English

Grades:

9-10, 11-12

Collections:

World Issues, Digital Citizenship, Technology and Topics of the Future

Tags:

digital citizenship, online behaviour, social media

Skills:

...

[Image Source](#)



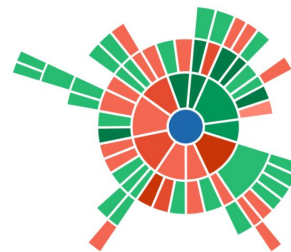
65 222 58 37 1.9k

Background Info

The potential of [Artificial Intelligence](#) (AI) technologies -such as machine & deep learning etc.- is not yet well-adopted within the educational sector. It could have macro or micro economic effects and influence pedagogy. However, it will certainly raise ethical and philosophical questions about privacy and Human Rights....

[Show more](#)

Discussion Topology



Tags

AI Education Ethics Privacy Philosophy

Participants	Claims	Contributions	Votes
 elja_suhonen	13	20	10
 ChocolatCoulant	10	72	0
 ChristerMLB	9	25	2
 ColoBrewLogic	7	10	0
 poppy	6	43	5
 olindbio	3	6	3
 ramgv	2	3	0
 diboal	2	2	0
 NewCross	2	2	0
 vegtorite	1	3	1

<https://www.kialo.com/will-the-impact-of-ai-in-the-educational-sector-be-positive-4049>

Enter

EVALUAREA

Scala de evaluare cu ajutorul inteligenței artificiale (SEIA)

1	FĂRĂ IA	Evaluarea se desfășoară integral fără utilizarea IA, într-un mediu controlat, pentru a asigura că studenții se bazează exclusiv pe cunoștințele, înțelegerea și abilitățile dobândite anterior. Utilizarea IA nu este permisă pe parcursul evaluării. Scopul este de a evidenția competențele și cunoștințele fundamentale ale fiecărui student.
2	PLANIFICARE ASISTATĂ DE IA	IA poate fi utilizată pentru activități premergătoare sarcinii, precum generarea de idei, realizarea de schițe și cercetarea inițială. Acest nivel se concentrează pe utilizarea eficientă a IA pentru planificare asistată, sinteză și generarea de idei, însă evaluarea ar trebui să pună accentul pe capacitatea de a dezvolta și rafina aceste idei în mod independent. Este permisă utilizarea IA pentru planificare asistată, dezvoltarea ideilor și activități de cercetare. Lucrarea finală trebuie să reflecte modul în care ideile au fost dezvoltate și rafinate pe baza contribuției proprii.
3	COLABORARE CU IA	IA poate fi utilizată ca sprijin în realizarea sarcinii, inclusiv pentru generarea de idei, redactare, feedback și rafinare. Evaluarea ar trebui să evidențieze capacitatea studentului de a analiza critic și de a adapta conținutul generat de IA, demonstrând înțelegerea temei. Este permisă utilizarea IA pentru activități specifice, precum redactarea textului, rafinarea și evaluarea lucrării. Conținutul generat de IA trebuie analizat critic și adaptat corespunzător.
4	INTEGRARE TOTALĂ IA	IA poate fi utilizată pentru a realiza orice element al sarcinii, cu condiția ca studentul să o direcționeze în mod activ pentru atingerea obiectivelor evaluării. Evaluările corespunzătoare acestui nivel pot presupune, de asemenea, interacțiunea intenționată cu IA pentru rezolvarea unor probleme și atingerea scopurilor propuse. Este permisă utilizarea extinsă a IA pe parcursul întregii activități, fie la inițiativa studentului, fie conform cerințelor specifice ale evaluării. Accentul trebuie pus pe modul în care IA este ghidată pentru atingerea obiectivelor, evidențiind totodată gândirea critică a studentului.
5	EXPLORARE CU IA	IA este utilizată creativ pentru a îmbunătăți procesul de rezolvare a problemelor, a genera perspective noi sau a dezvolta soluții inovatoare. Evaluările sunt co-create de studenți și cadre didactice pentru a explora aplicații originale ale IA în domeniul de studiu. Este încurajată utilizarea creativă a IA pentru rezolvarea sarcinii, inclusiv prin co-crearea unor abordări noi împreună cu cadrul didactic.



Perkins, Furze, Roe & MacVaugh (2024). The AI Assessment Scale (<https://aiassessmentscale.com/#levels>)

●●● AI în sarcinile didactice – Activitate tip SEMAFOR



● ROȘU (Inacceptabil)

Încalcă integritatea academică

Evită procesul de învățare

Interzis explicit

● GALBEN (Necesită grijă)

Posibil acceptabil, dar necesită îndrumare

Discută cu profesorul înainte

Posibil risc asupra obiectivelor

● VERDE (Acceptabil)

Sprijină clar învățarea

Conform cu regulile școlare

Fără preocupări etice

Diagnosticul unei sarcini de evaluare - eseu

Pentru ca venim din discipline diferite, vom începe cu **o sarcină comună**, pe care aproape toți o folosim sub o formă sau alta: eseu academic. Nu pentru că este greșit, ci pentru că este **foarte ușor de rezolvat de un LLM**.

[We tried to kill the essay – now let's resurrect it](#)

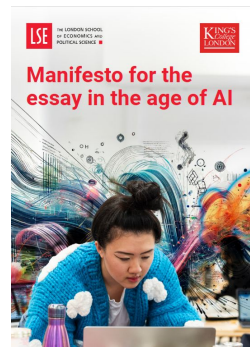
Apariția IA nu a „ucis” eseu; a revelat un fapt deja existent: eseu, așa cum fusese practicat, era deja golit de semnificație procesuală.

Problema nu este tehnologia, ci faptul că **mulți educatori au încetat să explice de ce și cum contează scrisul** ca practică intelectuală.

Eseul ca practică autentică de învățare

Scrierea trebuie reînviată ca **practică autonomă de gândire**, nu ca instrument instrumental (de exemplu, comunicare tehnică sau postare socială).

Eseul poate deveni un loc de **disidență epistemică**, în care studentul își afirmă propria voce și dezvoltă autonomie intelectuală, **nu doar îndeplinește un set de cerințe.** ✨



[sursa](#)

Validitatea evaluării

([Dawson et al.](#), 2024)

Pasul 1. Redactați un eseu academic de de minim 300 de cuvinte pe tema: [temă relevantă pentru disciplina mea], folosind surse academice și o structură argumentativă clară. 📝

Pasul 2. Stabilim nivelul de vulnerabilitate: 🔍

🛑 ROȘU ⚠️ PORTOCALIU ❓ GALBEN ✅ VERDE



Vulnerabilitate
Critică

Vulnerabilitate
Mare

Vulnerabilitate
Medie

Vulnerabilitate
Mică

Pasul 2. Checklist de vulnerabilitate



Nivel de vulnerabilitate

A. Calitatea output-ului GenAI

- GenAI produce un text coerent, fluent, bine structurat?
- Limbajul este adecvat nivelului academic cerut?
- Textul respectă lungimea și formatul cerut?

B. Performanță evaluativă

- Acest text ar lua notă de trecere (5–6)?
- Ar putea lua o notă bună (8–9)?
- Ar putea trece neobservat ca text generat de AI la o citire rapidă?

C. Detectabilitate

- Aș putea detecta utilizarea GenAI în <30 sec?
- Doar prin analiză atentă (5+ min)?
- Doar cu informații externe (interviu, susținere orală)?

D. Diferență față de ce aștept eu de la student

- Ce lipsește din output-ul AI comparativ cu ce vreau să evaluez? (context local, date reale, raționament propriu, decizii, erori asumate etc.)

ROȘU – Vulnerabilitate critică.

GenAI poate produce un text evaluabil ca muncă de elev, fără input personal verificabil.

PORTOCALIU – Vulnerabilitate

mare. GenAI produce baza, dar lipsește personalizarea; detectabil doar prin lectură atentă.

GALBEN – Vulnerabilitate medie.

GenAI ajută, dar nu poate finaliza fără input specific al elevului.

VERDE – Vulnerabilitate mică.

GenAI poate oferi idei, dar execuția depinde de elev.

Nu vrem să interzicem GenAI. Vrem să facem vizibil ce nu poate face genAI în locul elevului. Cum facem ca acel „ce lipsește” să devină obligatoriu în sarcină? Ce exact lipsește aici față de ce vreau eu să învețe elevul? Ce modificare mică ar face-o mai robustă?

Padlet

Gabriela Grossec • 2m

Modul 5 - Evaluare digitală

Activități practice

Contributing as guest
Dependable Duck

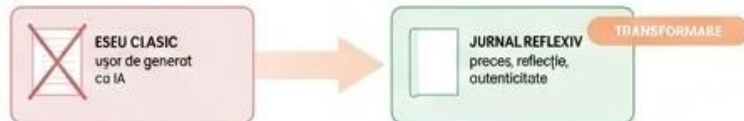
Ex 2. Diagnosticul unei sarcini de evaluare

Nume	Stare	Descriere	Rating	Nivel
Gabriela	GALBEN	Impactul AI asupra locurilor de muncă	2	Master
Doru	VERDE	Libertate sau anarhie?	3	Licență
Carmen	PORTOCALIU	# "De la "Poetica" la Pixel: Structura Narativă Aristotelică în Digital Storytelling-ul "Patologizant"	3	Licență
Mihai	ROȘU	Principiile fundamentale ale mecanicii fluidelor și aplicațiile lor	2	Licență

(optional) Folositi [aplicatia creata](#) cu Claude

RECALIBRAREA EVALUĂRII FINALE

De la eseu academic >> la jurnalul reflexiv de învățare



Parcursul de învățare ca o călătorie – 5 componente obligatorii

Accent pe PROCES și REFLECȚIE, nu pe stil literar sau complexitate tehnică

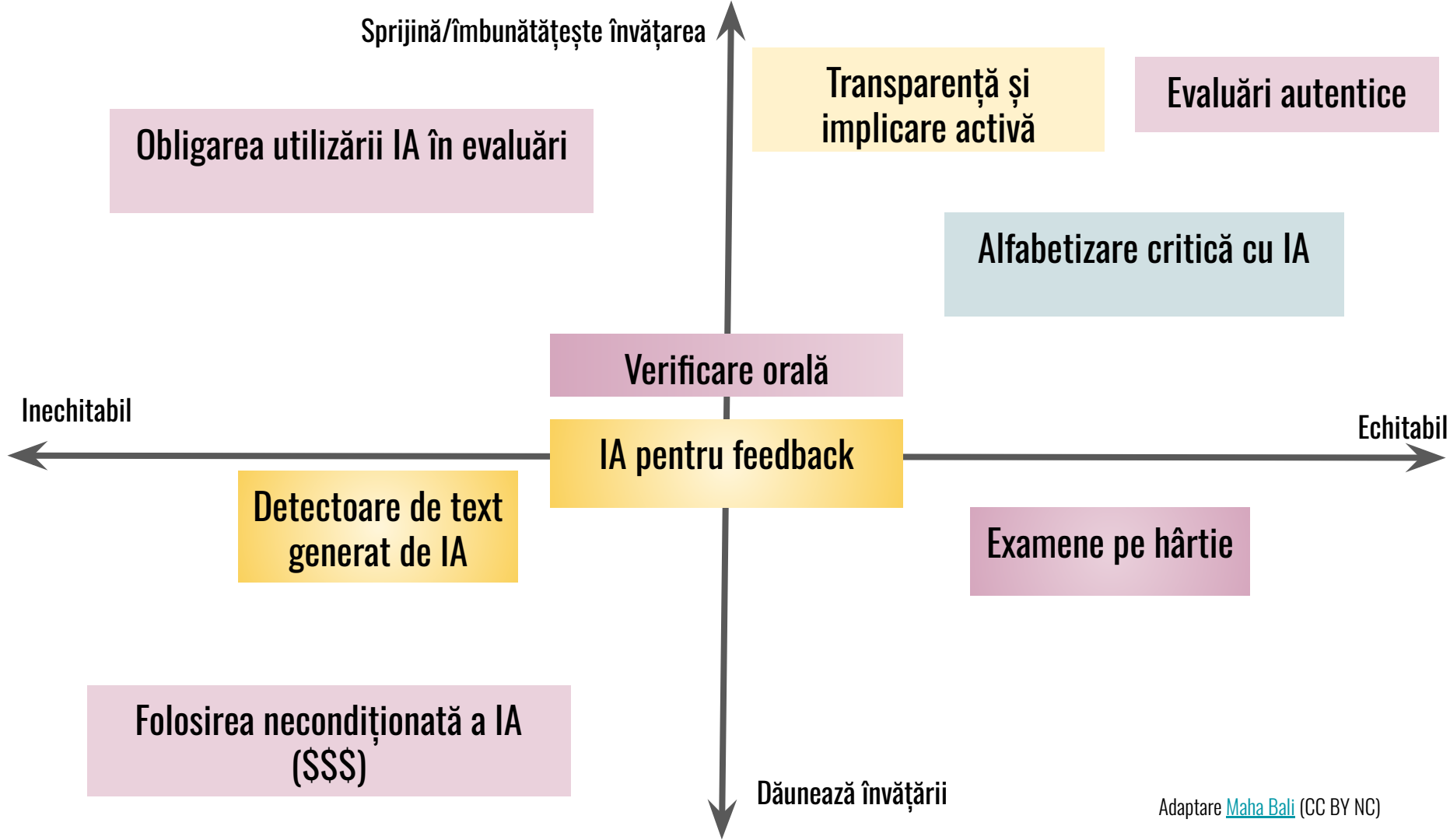


CE SE EVALUEAZĂ				
▶ Autenticitatea reflecției				
▶ Legătura cu activitățile reale din curs				
▶ Capacitatea de a explica CUM ai învățat				
▶ Asumarea utilizării / non-utilizării IA				

GRILA DE EVALUARE				
▶ 6 criterii x 5 niveluri = 100 puncte				
▶ Reflecție metacognitivă: 25p (max)				
▶ Coerență parcurs: 20p Valiză: 20p				
▶ Integrare disciplină: 15p IA: 15p Format: 5p				

AJUSTĂRI AVANSATE				
▶ Mini-susținere orală (5-10 min)				
▶ Predare iterativă în 3 etape				
▶ Peer-review structurat				
▶ Dovezi ale parcursului (anexă)				

IA nu este „dușman” – este instrument de explorare care trebuie controlat, verificat și asumat



ETICĂ și INTEGRITATE ACADEMICĂ

Declarații de transparență

Riscuri generate de IA

MIT AI Risk Repository

1. Date și confidențialitate
2. Bias (părtinire algoritmică)
3. Feedback și evaluare generate de IA
4. Informații fabricate sau false (așa-numitele „halucinații”)
5. Integritate academică
6. Drepturi de autor și proprietate intelectuală
7. Munca umană
8. Impactul asupra mediului
9. Răspândirea dezinformării
10. Diviziunea digitală generată de IA



What a difference 70 years makes: 3.75 MB in 1956 & 1 TB today.
(JonErlichman on X) -> **This is the world we live in**



Riscuri despre care nu ne place (!?) să vorbim



Impact psihologic și emoțional

- Oboseală emoțională și epuizare profesională (burnout) legată de IA
- Anxietate provocată de IA



Impact cognitiv

- Datorie cognitivă (acumularea lacunelor de cunoștințe)
- Descărcare cognitivă (delegarea gândirii către IA)
- Deteriorarea capacității de atenție și concentrare



Părtinire și manipulare

- Impostură IA, psihoză indusă de IA, alte prejudecăți
- Deșeuri IA (conținut generat automat de joasă calitate)
- Jargon neclar, răspunsuri sicofantice



Promisiuni false

- Utilizări «benigne» (Perplexity, ChatGPT mod Studiu) – susțin ele cu adevărat învățarea, sau doar creează o iluzie a înțelegerii?
- Boți terapeutici de tip ELIZA (eficacitate reală vs. eficacitate percepută)

Provocări etice în educație



Descărcarea cognitivă

Aceasta se referă la modul în care IA ne transformă obiceiurile cognitive, făcându-ne dependenți de tehnologie.



Necunoscute și inexactități

Subliniază incertitudinile și posibilele inexactități care apar odată cu IA în educație.



Devierea de la pedagogii verificate

Discută despre abaterile de la metodele de predare stabilite din cauza influenței IA.

Nicholas Carr ne-a avertizat în 2008. L-am ascultat?

(după o idee postată pe grupul [Educators Technology I Halifax NS](#))

Cum Google ne influențează gândirea și modul în care asimilăm informațiile
Eseul lui Nicholas Carr despre efectul internetului asupra minții noastre



În eseu "[Is Google Making Us Stupid?](#)" (Ne face Google mai proști?) publicat în 2008, jurnalistul american [Nicholas Carr](#)¹⁰ explorează implicațiile profunde ale utilizării extinse a internetului, cu accent pe motoarele de căutare, asupra modului în care **gândim și asimilăm informația**. El începe cu o introspecție personală, remarcând cum propriile sale obiceiuri de lectură și gândire s-au schimbat în era digitală.

Autorul susține că utilizarea constantă a internetului a avut un **impact negativ asupra capacității noastre de ne concentra și de a citi cu atenție texte mai lungi și mai complexe**. În timp ce internetul ne oferă un acces rapid la o cantitate uriașă de informații, Carr remarcă că acesta a scăzut capacitatea noastră de a urmări cu atenție un subiect de la început la sfârșit sau de a rămâne concentrați asupra unui text mai mult timp.

Mediul ne modelează mintea



Captură de ecran din curs *Efectele psihologice ale Internetului*, anul I Psihologie

zgârciți cognitivi
„cognitive misers”
([Fiske & Taylor](#), 1991)

lenea cognitivă
„metacognitive laziness”
([Fan et al.](#), 2025)

datorie cognitivă
„cognitive debt”
([Kosmyna et al.](#), 2025)

externalizare cognitivă
„cognitive offloading”
([Gerlich](#), 2025; [Bastani et al.](#), 2025)

abandon cognitiv
„cognitive surrender”
([Shaw & Nave](#), 2026)

Promptul devine designul interacțiunii cognitive dintre noi și sistemul de IA
→ **Redefinirea promptului ca interfață cognitivă** ←

AI SLOP - noul spam al rețelelor sociale

([definitie](#))

“AI slop is low-quality content made using generative AI for the purpose of getting attention, generating income, or gaming algorithms.” (Doug Belshaw, 2025)

Diferența față de „halucinațiile IA”:

- **Halucinațiile sunt greșeli tehnice** ale modelelor AI, deci **responsabilitatea revine dezvoltatorilor**.
AI Slop este generat **intenționat de utilizatori**, profitând de AI pentru a manipula sau monetiza conținut, deci **responsabilitatea e colectivă** (IA, platforme, utilizatori).

Ce învățăm elevii când IA ne arată selfie-uri cu Napoleon sau Vikingi îmbrăcați ca într-un serial Netflix?
Ce e creativ, ce e fals și ce e pur și simplu ... slop?

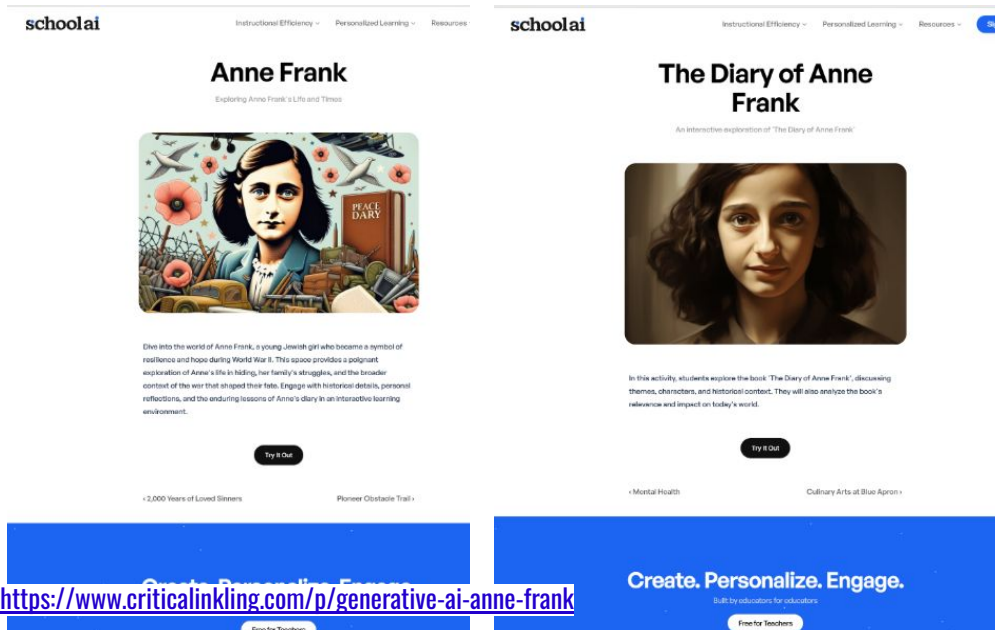
[\[2504.07532\] AI-Slop to AI-Polish? Aligning Language Models through Edit-Based Writing Rewards and Test-time Computation](#)

Dacă Vlad Țepeș ar fi influencer...



Problema utilizării inteligenței artificiale pentru a imita figuri istorice: cazul Anne Frank

exploatarea comercială a memoriei istorice // generație generativă, dar și o generație indisciplinată, în gândire, în reacție în empatie



<https://www.criticalinkling.com/p/generative-ai-anne-frank>

Nu avem nevoie de inteligență artificială pentru a „imita” Anne Frank – avem deja jurnalul ei autentic, care poate fi citit și studiat. Acesta este cel mai potrivit mod prin care elevii pot învăța despre experiențele ei și despre Holocaust.

De ce este o problemă gravă?

- trivializează istoria
- distorsionează faptele istorice
- lipsa consimțământului
- permite exploatarea comercială a memoriei istorice
- subminează accesul echitabil la tehnologie
- afectează gândirea critică și responsabilitatea

Cultura copy-paste

SRI International. (2018b, December 7). 1968 “Mother of All Demos” by SRI’s Doug Engelbart and Team [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=B6rKUf9DWRI>

- Elevii care folosesc generatoare de text IA pentru a scrie lucrări – **înșală?**
- Este IA un instrument care **încalcă integritatea academică?**
- Va **favoriza IA fraudă științifică?**
- Ce **responsabilități** au elevii în ceea ce privește **citarea corespunzătoare** a surselor atunci când utilizează generatoare de text IA în elaborarea lucrărilor lor?

Asistenții IA, precum ChatGPT, au **perturbat** nu atât practica „citării surselor” ci, mai ales, **practica scrierii academice** ([Miller](#), 2024).

Și totuși cum cităm???? Trebuie să fac referire la ChatGPT sau la alte instrumente AI? DA. DAR CUM????

Presupunem că elevii știu să citeze. Fals.

[How to cite ChatGPT](#) și [APA Publishing Policies](#)

(ChatGPT, comunicare personală, 11 Aprilie 2023)

(OpenAI, 2023) sau OpenAI (2023)

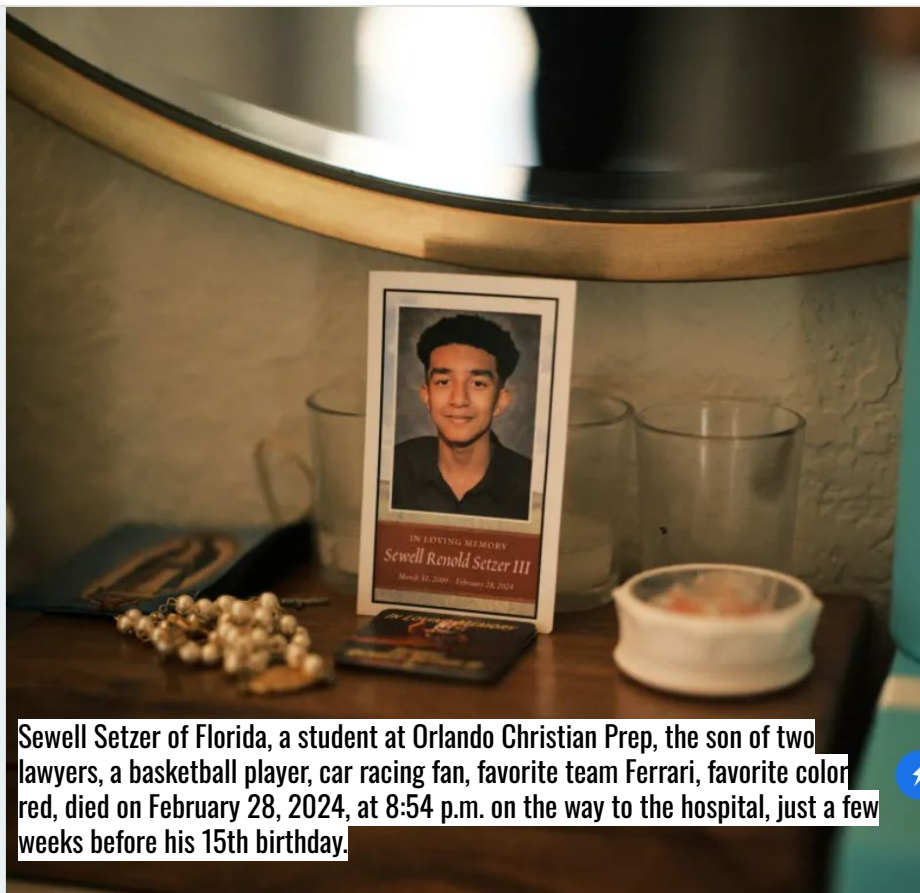




A Deadly Love Affair with a Chatbot

Sewell Setzer was a happy child - before he fell in love with a chatbot and took his own life at 14. His mother has now filed a lawsuit against the most powerful company in the world.

By Frauke Hunfeld

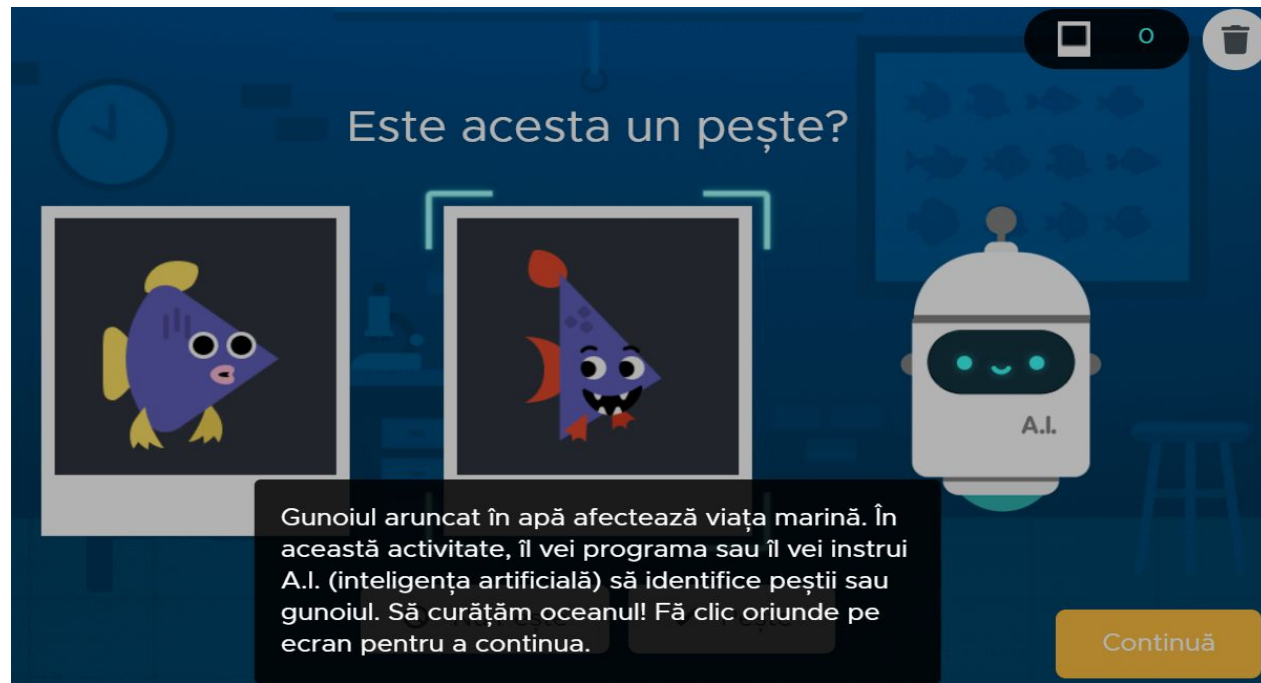


Sewell Setzer of Florida, a student at Orlando Christian Prep, the son of two lawyers, a basketball player, car racing fan, favorite team Ferrari, favorite color red, died on February 28, 2024, at 8:54 p.m. on the way to the hospital, just a few weeks before his 15th birthday.

Character.AI was developed in November 2021 by Google engineers Noam Shazeer and Daniel de Freitas, launched as a beta version in September 2022 and released as a mobile app in May 2023. By then, though, the two developers had left Google, since the company was concerned that such an app could violate its safety protocols. Adhering to such standards, Shazeer said in an interview, meant that you couldn't "do anything fun."

Ex - Procesul de colectare și utilizare a datelor

Exercițiu practic de dus acasă (elevi și profesori)



Al pentru oceane, <https://studio.code.org/s/oceans> (ghidul profesorului)

Vezi și cursul celor de la BBC, <https://www.bbc.co.uk/news/resources/idt-74697280-e684-43c5-a782-29e9d11fecf3>

Măsurii pentru transparența și responsabilitatea conținutului generat de IA

Ce se poate face? (Vezi și UNESCO: [Synthetic content and its implications for AI policy: a primer](#))

TEHNOLOGII:

- **adăugarea de marcaje vizibile sau invizibile** ([watermark](#) / filigrane) pe artefactele digitale pentru a indica originea acestora (ex. [SynthID - Google DeepMind](#))
- **acreditări de conținut** (*content credentials*, simbol CR): includerea de metadate verificabile care indică cine a creat conținutul, ce unelte au fost folosite și dacă au avut loc modificări
- **detectoare de conținut sintetic**: utilizarea uneltelor care analizează și identifică materialele generate sau modificate cu IA ([Deepware Scanner](#), [Sensity AI](#))

ETICHETARE

- **etichetarea distinctă cu ecusoane** de tipul “90% not by AI”, “made with AI”
- **disclaimere de responsabilitate** pe materialele create (“Acest conținut a fost generat cu ajutorul IA. Verificați sursele pentru acuratețe.”)

REGLEMENTĂRI ȘI MODERARE: moderarea conținutului pentru social media

INIȚIATIVE GLOBALE ([Content Authenticity Initiative](#))

Stickere IA

<https://ai-label.org/>

<https://notbyai.fyi/>



Download the Artist badges

Good for artwork, including digital and traditional art, paintings, illustrations, comics, and more.



Download the Writer badges

Good for blog posts, essays, books, research, code, and other text-based content.



Download the Producer badges

Good for audio, video, photography, overall creative approach/philosophy, and more.



Label for *No AI used*



Label for *Assisted by AI*



Label for *Made with AI*

Exemple de declarații pentru elevi

- 1. General – utilizarea AI:** Acest material a fost realizat cu sprijinul unui instrument de IA. Am utilizat IA exclusiv pentru reformularea unor idei sau generarea de exemple. Conținutul și interpretările îmi aparțin în totalitate.
- 2. La finalul unui eseu / proiect.** Am folosit ChatGPT ca instrument de reflecție și sprijin în formularea întrebărilor. Toate ideile, conexiunile și concluziile aparțin autorului și au fost verificate critic înainte de predare.
- 3. În cazul unei traduceri / corecturi stilistice asistate.** Traducerea și adaptarea stilistică a fost asistată de un instrument AI. M-am asigurat că sensul și coerența academică sunt respectate, iar formulările au fost verificate și revizuite personal.
- 4. Pentru proiecte media / creative (imagini, video, muzică generate cu IA).** Acest material include conținut generat cu ajutorul unui instrument de inteligență artificială (ex: Suno, Canva AI, DALL-E). Se recunoaște contribuția IA ca suport creativ, iar alegerea temei, scenariul și mesajul sunt asumate de mine.
- 5. Declinarea plagiatului și asumarea autoratului.** Declar că acest material respectă principiile integrității academice. Am folosit instrumente digitale doar ca suport în procesul de învățare și nu pentru a substitui munca proprie.

Navigarea considerațiilor legate de drepturile de autor

(adaptare slide [Lance Eaton](#)), august 2025

Cu cât aduci mai multe schimbări, cu atât poți revendica un drept de autor mai puternic

Schimbare minimă

Am copiat și lipit
exact ce am primit
de la genIA - **CCO**

Schimbare moderată

Am reluat textul de mai
multe ori cu întrebări și
editări - **CC BY**

Schimbare maximă

Am folosit genIA doar ca
schiță și am construit de acolo
- **CC BY SA, CC BY NC**
sau **CC BY ND**

Cu cât aduci mai multe schimbări, cu atât licența pe care o poți revendica devine mai solidă

Navigarea considerațiilor legate de licențiere

Cadre relevante



The EU AI act explained



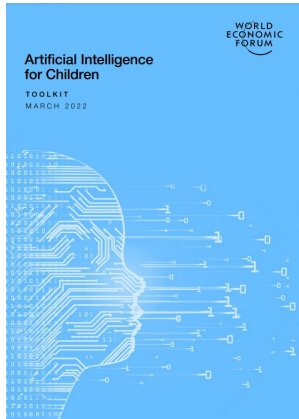
<https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2024/1689/oj/eng>
<https://artificialintelligenceact.eu/>



<https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/d81a0d54-5348-11ed-92ed-01aa75ed71a1>



UNICEF (2021): [Policy guidance on AI for children](#) |
Innocenti Global Office of Research and Foresight



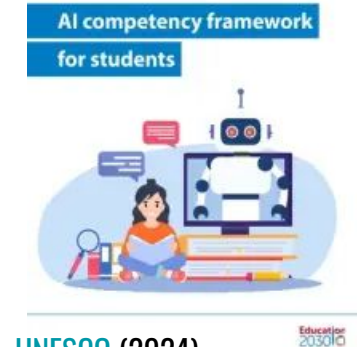
[WEF \(2022\)](#)



UNESCO (2021)
[Recommendation on the Ethics
of Artificial Intelligence](#)

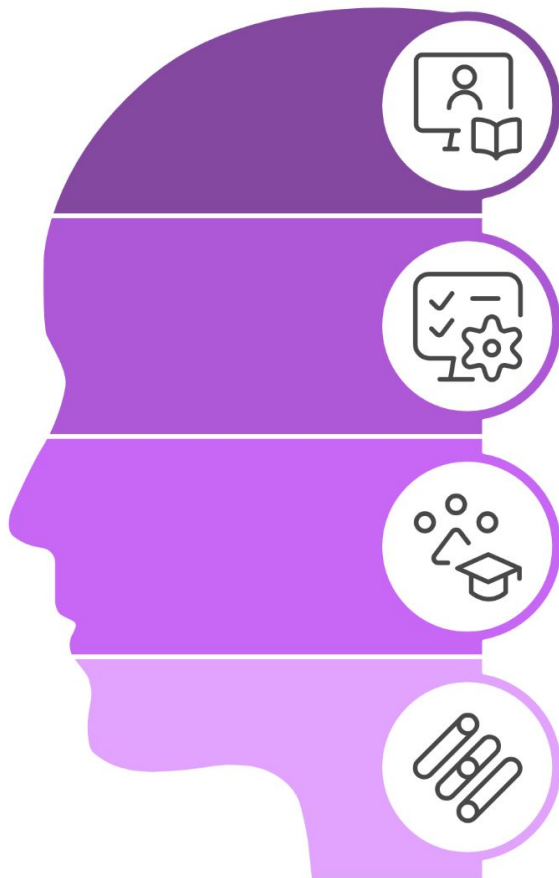


- [EU AI Act](#)
- [EU | GDPR](#)
- [OECD | AI Policy Observatory](#)
- [UNESCO | Artificial intelligence in education](#)



[UNESCO \(2024\)](#)

GenAI și dezvoltarea profesională a profesorilor



Acces rapid la cursuri

Cursuri personalizate și materiale educaționale

Asistență în evaluare

Generarea de teste și analiză a performanței

Învățare continuă

Rețele internaționale și grupuri de studiu

Automatizarea sarcinilor administrative

Gestionarea programării și generarea de rapoarte

GenAI - Exemple de cursuri

Google - [Experience AI](#) (română)

Elements of AI - <https://www.elementsofai.ro/>

Microsoft - [AI for educators](#)

Google - [Generative AIO for educators](#) (vezi [toate cursurile](#) de IA - au inclusiv pentru adolescenți)

AI for Education - [An Essential Guide to AI for Educators](#)

Khan Academy - [AI for Education](#)

Code.org - [AI 101 for Teachers](#)

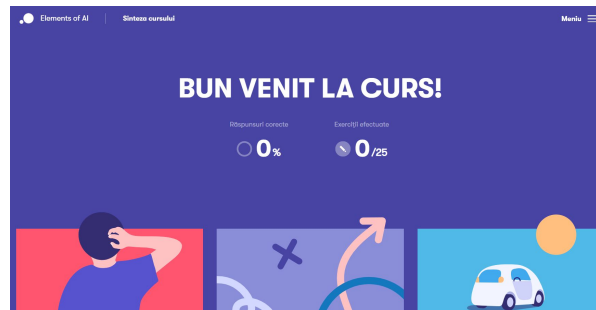
OpenAI - [Teaching with AI](#)

[Coursera](#)

[genAI \(Digital Life Singapore\)](#)

[CRAFT](#) (Stanford)

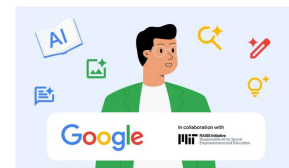
[Raspberry & Google](#)



Generative AI for Educators

As a teacher, we know your time is valuable and student needs are broad. With Generative AI for Educators, you'll learn how to use generative AI tools to help you save time on everyday tasks, personalize instruction, enhance lessons and activities in creative ways, and more.

[Get started](#)



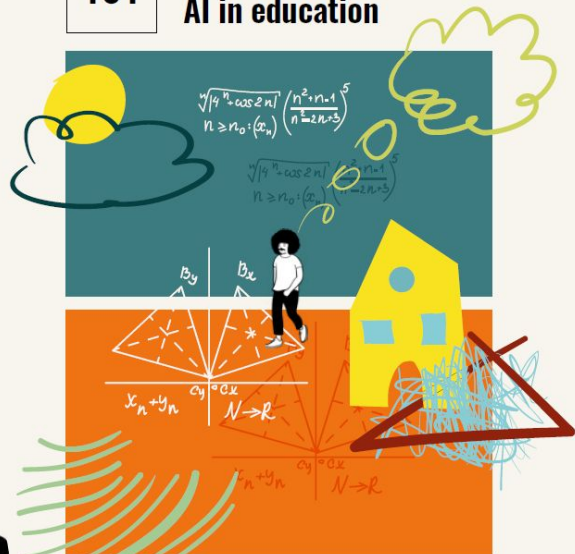
Cursuri pentru elevi

- [Activitate 02. Introducere în AI Școala din viitor | Fundația Vodafone România](#)
- "Free Resources to Teach Your Students about AI" - [Blog post](#)
- Experience AI - [Resource link](#)
- Discover AI in Daily Life - [Resource link](#)
- AI Literacy Lessons - [Resource link](#)
- How AI Works - [Resource link](#)
- Day of AI - [Resource link](#)
- aiEDU: TeachAI - [Resource link](#); Intro to AI - [Resource link](#); Flex Plans - [Resource link](#); AI Challenges - [Resource link](#)
- Classroom-Ready Resources About AI For Teaching (CRAFT) - [Resource link](#)
- DAILY Middle School AI Curriculum - [Resource link](#)
- DAILY Workshop - [Resource link](#)
- AI for Education - [Resource link](#)
- TCEA AI Literacy Framework - [Resource link](#)
- BrainPOP AI video - [Resource link](#)
- Teachable Machine - [Resource link](#)

Get inspired!

101

Creative ideas to use AI in education



A crowdsourced collection

Edited by Chrissi Nerantzi, Sandra Abegglen, Marianna Karatsiori & Antonio Martínez-Arboleda

13

ChatGPT: Wolf in sheep's clothing conversation starter

Author:

Maha Bali

Contact details:

bali@aucegypt.edu, @bali_maha

Role:

Educational Developer, Educator

Institution/organisation:

American University in Cairo

Context

Time magazine article on exploitation of Kenyan workers.

Tool used

Just a place to share the image with students.

My idea

Use the meme I made to start conversation about unethical practices in ChatGPT's process of creating an ethical AI (exploitation of Kenyan workers).

What I aim to achieve

I am aiming for students to do the research and find the above article or something like it or all the ethical issues connected to AI or ChatGPT.

Where the inspiration comes from

The Time magazine article mentioned previously, [Autumn Caines' article](#) 'Prior to (or instead of) using ChatGPT with your students', and [Chris Gillard and Pete Borabaugh's article](#) 'You're Not Going to Like How Colleges Respond to ChatGPT'.

Wolf in Sheep's clothing is a good metaphor for ChatGPT's unethical practices in the process of creating "ethical AI"



Image edited by Maha Bali on Canva

Original image by Sarah Richter on Pixabay
<https://pixabay.com/photos/wolf-in-sheep-clothing-wolf-sheep-2517632/>

CC-BY Photo of wolf head in sheep body with text on it being a metaphor for unethical practices by ChatGPT: edited by Maha Bali on Canva.

Original image without text by Sarah Richter on Pixabay.

[AI for Education](#), [AI Pedagogy](#), [RAISE \(MIT AI Literacy\)](#), [CRAFT \(Stanford\)](#), [Project Zero \(Harvard\)](#)
OpenAI: [Teaching with AI](#)

Chrissi Nerantzi, Sandra Abegglen, Marianna Karatsiori, & Antonio Martínez-Arboleda (Eds.). (2023). *101 creative ideas to use AI in education, A crowdsourced collection* (2023 1.0) Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8072950> (download)

Integrarea AI în predare: 5 pași

Pasul 1

Definirea rezultatelor învățării

Definiți rezultatele învățării aliniate cu competențele și cunoștințele AI pe care doriți să le dezvoltați.

Pasul 2

Proiectarea evaluării

Proiectați sarcini de evaluare strâns aliniate cu rezultatele învățării și care iau în calcul rolul AI în evaluare.

Pasul 3

Selectarea instrumentelor AI

Familiarizați-vă cu instrumentele AI pentru a înțelege capabilitățile și limitele lor și pentru a îmbunătăți metodele de predare.

Pasul 4

Proiectarea activității didactice

Folosiți învățare activă (simulări, joc de rol, gamificare, învățare colaborativă, rezolvare de probleme, „flipped classroom”) pentru a sprijini utilizarea și aplicarea AI în disciplină.

Pasul 5

Monitorizare și îmbunătățire

Monitorizați și evaluați pentru a menține integrarea AI relevantă, eficientă și aliniată cu standardele educaționale și evoluțiile tehnologice.



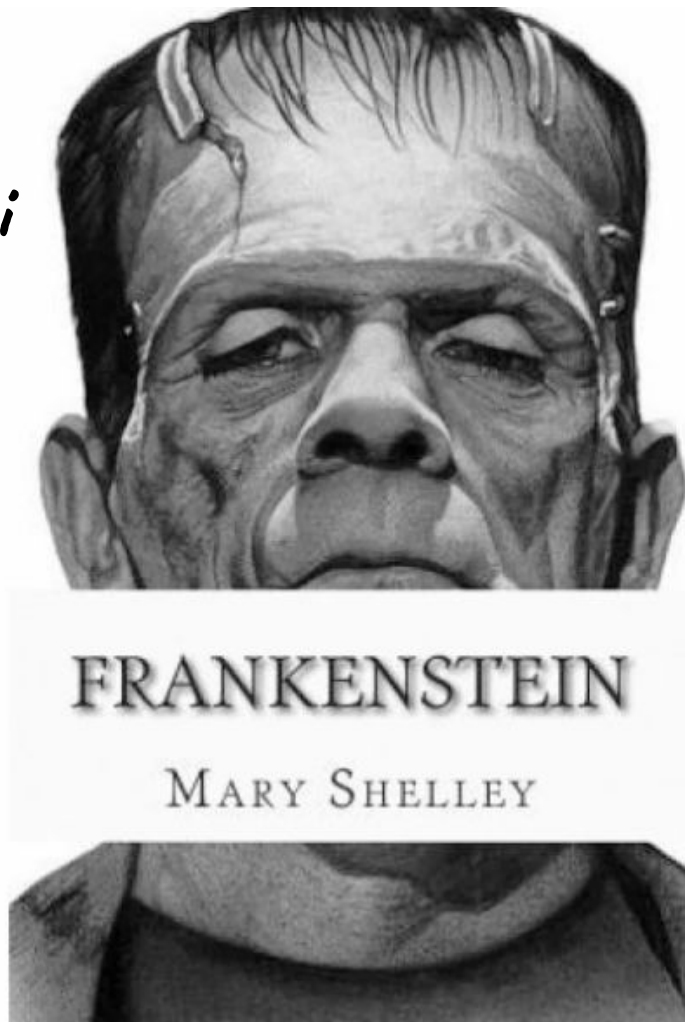
Adaptată după Schofield & Zhou (2025, Figure 1).

*Doar pentru că poți face ceva cu
tehnologia nu înseamnă că ar trebui*

a învăța *pentru* aceste noi tehnologii
(for)

a învăța *despre* NTIC (about)

a învăța *cu* NTIC (with)

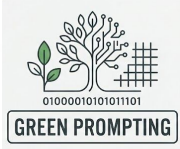




written by
human,
not by AI



ASSISTED BY AI



Această prezentare nu a fost creată de către IA.

Ei bine... doar puțin, ici și colo, m-am folosit de ajutorul modelelor de limbaj IA (ChatGPT și Claude) pentru traduceri, corectarea gramaticii și structurarea materialului (având în vedere că limbile străine nu sunt tocmai punctul nostru forte); de Gemini și NotebookLM pentru rafinare vizuală.

Ideile ne aparțin integral, iar responsabilitatea pentru conceperea, structurarea și conținutul prezentării ne revine în totalitate.

Disclaimer (angajament de respectare a normelor legale și etice în folosirea propriilor lucrări publicate anterior, evitând orice formă de autoplagiat sau încălcare a regulilor de etică universitară)

În conformitate cu [Legea nr. 206/2004](#) (actualizată în 2016) privind buna conduită în cercetarea științifică, dezvoltarea tehnologică și inovare și cu Codul de Etică și Deontologie al Universității de Vest din Timișoara, menționez că această prezentare utilizează și extrase din alte lucrări publicate de noi, fie individual, fie în colaborare cu colective de cercetare. De asemenea, sunt reutilizate unele dintre rezultatele științifice publicate anterior și sunt reproduse contribuții proprii (individuale sau realizate în colaborare) prezentate public în diverse forme, conform referințelor indicate.

Descarcă aceste 2 ghiduri: Grosseck & Craciun (2020) și Craciun & Grosseck (2022)

AMFITEATRU
SERIA PEDAGOGIE

GHID PRACTIC DE RESURSE EDUCAȚIONALE ȘI DIGITALE PENTRU INSTRUIRE ONLINE

Volum coordonat
de GABRIELA GROSSECK
și
DANA CRĂCIUN



euvi

<https://bit.ly/GhidRED>

AMFITEATRU
SERIA PEDAGOGIE

GHID PRACTIC DE RESURSE EDUCAȚIONALE ȘI DIGITALE PENTRU INSTRUIREA F2F, ONLINE ȘI MIXTĂ

Dana Crăciun
Gabriela Grosseck



<https://bit.ly/GhidRED1>

Termenii licenței [CC BY-NC-SA 4.0 Internațional](#)



Această prezentare este distribuită de către Gabriela Grosseck și Dana Crăciun sub licență [CC BY-NC-SA 4.0](#).

Ce puteți face cu această prezentare?

Distribui – o puteți prelua, folosi și redistribui în orice mediu sau format sub următorii termeni:

- **Atribuire (BY)** – Trebuie să menționați numele autorului și să oferiți un link către licență. Indicați clar dacă au fost făcute modificări.
- **Necomercial (NC)** – Nu aveți voie să utilizați materialul în scopuri comerciale.
- **Partajare în condiții identice (SA)** – Dacă adaptați, transformați sau construiți pornind de la acest material, trebuie să distribuiți contribuția dvs. sub aceeași licență ([CC BY-NC-SA](#)).

Fără restricții suplimentare. Nu puteți impune restricții legale sau tehnologii care să limiteze drepturile conferite de licență. Oricine poate accesa și reutiliza conținutul în condițiile acestei licențe.

Referință pentru citare

Grosseck, G. (17 martie 2026). *Cuvintele care contează*. [Prezentare distribuită sub licență [CC BY NC SA 4.0](#)] în cadrul Webinarului Clasa viitorului și IA, organizat de către EduApps.