

PLAN DE LECȚII PENTRU FORMAREA DE 4 ZILE A ELEVILOR



Acest plan de lecții de patru zile oferă o foaie de parcurs structurată și cuprinzătoare pentru implementarea Programului de Formare a Ambasadorilor Elevi pentru Competențe Verzi. Proiectat în conformitate cu obiectivele principale ale inițiativei EcoAI EduNetwork (EAIEN), programul urmărește să le ofere elevilor o înțelegere solidă a durabilității, alfabetizării climatice și comportamentelor responsabile din punct de vedere ecologic. În același timp, introduce conceptele de bază ale alfabetizării în domeniul inteligenței artificiale, permițându-le elevilor să descopere modul în care IA poate sprijini procesele creative de rezolvare a problemelor și dezvoltarea unor resurse educaționale de înaltă calitate.

Pe parcursul celor patru zile, elevii participă la activități practice, discuții ghidate, sarcini de design colaborativ și activități de creare de conținut susținute de IA. Fiecare zi include obiective clar definite, activități pas cu pas, materiale necesare și rezultate de învățare așteptate, oferind profesorilor un cadru pregătit care poate fi adaptat cu ușurință diverselor contexte școlare și arii curriculare.

Dezvoltată în colaborare de Ambasadorii Profesori EAIEN și Consorțiul EAIEN, această resursă reflectă misiunea proiectului de a împuternici tinerii cursanți cu competențe verzi pentru viitor, de a le consolida capacitatea de gândire critică și creativă și de a promova utilizarea responsabilă a instrumentelor de inteligență artificială în educație. Prin implementarea acestei formări, profesorii contribuie la construirea unei culturi școlare care valorizează durabilitatea, inovația și leadershipul elevilor.



**Funded by
the European Union**



Acest proiect este sprijinit de Comisia Europeană în cadrul Programului Erasmus+. Cu toate acestea, Comisia Europeană și Agenția Națională din Turcia nu pot fi considerate responsabile pentru opiniile exprimate aici.





ZIUA 1

ALEGEREA COMPETENȚEI VERZI A ȘCOLII DUMNEAVOASTRĂ



Scop

Scopul acestei sesiuni este de a introduce conceptul de bază al competențelor verzi, de a crește nivelul de conștientizare privind importanța acestora și de a facilita selectarea unei competențe verzi specifice care va reprezenta domeniul principal de focus al școlii pe parcursul proiectului.

Metodologie

Activitățile din Ziua 1 sunt desfășurate printr-o abordare structurată, care combină prezentări interactive, activități de lucru în grup bazate pe colaborare și procese de luare a deciziilor în mod colectiv. Această metodă urmărește să asigure participarea activă a tuturor elevilor și să le permită să contribuie în mod direct la direcția proiectului.

Activități Recomandate și Desfășurare

- **Cardurile „Viitor Verde”: „Imaginează-ți un viitor durabil”**
 - Elevii sunt împărțiți în cinci grupuri sub coordonarea unui profesor și realizează o sesiune de brainstorming despre cum ar trebui să arate un viitor durabil în anul 2050. Această activitate urmărește activarea cunoștințelor anterioare și dezvoltarea unei viziuni comune asupra viitorului.
 - Pregătire: Se pregătesc carduri cu teme precum energie, apă, alimentație, transport, școală, tehnologie, stil de viață.
 - Sarcină: Fiecare grup extrage aleatoriu 3 carduri și răspunde la întrebarea:
 - „Cum ar arăta acest domeniu în 2050 dacă am trăi într-un mod durabil?”
 - Exemplu: Un grup care extrage cardurile transport + școală + energie poate propune ideea:
 - „Elevii merg la școală cu autobuze alimentate cu energie solară.”
 - Prezentare / Punctaj: Ideile create de grupuri sunt prezentate în clasă. Elevii votează și acordă puncte pentru cea mai creativă, cea mai realistă și cea mai amuzantă idee.
- **Prezentare: Ce sunt competențele verzi?**
 - Un profesor va susține o prezentare scurtă și informativă care definește competențele verzi, oferă exemple din viața reală și abordează pe scurt politicile relevante ale UE și cele naționale. Această prezentare îi ajută pe elevi să dezvolte o înțelegere de bază a subiectului.
- **Concurs de postere (Lucru în grup): Pe ce competențe verzi ar trebui să se concentreze școala noastră?**
 - Fiecărui grup i se atribuie un domeniu de competențe verzi prestabilit (de ex. reducerea deșeurilor, economisirea energiei). Grupurile discută importanța acestei competențe și fezabilitatea aplicării ei în contextul școlii. Apoi pregătesc un poster care arată de ce această competență verde este importantă și cum poate fi implementată în școală. Posterele sunt realizate folosind markere și notițe adezive.
 - Regulă vizuală: Pe postere pot fi folosite doar simboluri și imagini (fără propoziții complete).



ZIUA 1

CONTINUARE



- *Votare și Decizie: Alegerea domeniului verde de focus al școlii*
 - Elevii realizează un vot colectiv pentru a identifica domeniul de competențe verzi cel mai potrivit și cu cel mai mare impact dintre cele prezentate. Competența care primește cele mai multe voturi devine domeniul oficial de focus al școlii în cadrul proiectului.
- *Încheiere și Temă pentru Acasă*
 - Sesiunea se încheie cu o scurtă discuție în care sunt rezumate cunoștințele dobândite în timpul zilei. Apoi, elevilor li se oferă o sarcină: să observe și să documenteze problemele existente sau oportunitățile de îmbunătățire din școala lor legate de competența verde selectată. Această activitate îi pregătește pentru activitățile din ziua următoare.

Rezultate Așteptate

La finalul zilei, toți participanții vor fi dobândit o înțelegere de bază a competențelor verzi. Mai mult decât atât, elevii vor fi ales în mod colectiv un domeniu de competențe verzi clar definit și aplicabil, consolidând astfel nivelul de implicare și asumare a proiectului la nivelul școlii.



ZIUA 2

PRIMUL PAS CĂTRE UN VIITOR MAI VERDE



Scop

Scopul este de a familiariza elevii cu conceptele de bază ale Inteligenței Artificiale (IA) și de a-i pregăti să utilizeze instrumente de IA pentru crearea de conținut. Sesiunea urmărește să le dezvolte elevilor competențe fundamentale de alfabetizare în IA și să le arate cum poate inteligența artificială contribui în mod direct la durabilitatea mediului și la educația pentru competențe verzi.

Metodologie

Activitățile din Ziua 2 sunt structurate astfel încât să sprijine trecerea de la conceptele teoretice la experiențe practice. Sesiunea începe cu o prezentare introductivă, urmată de o discuție interactivă, iar apoi se încheie cu un atelier bazat pe rotație, în cadrul căruia elevii experimentează diferite instrumente de inteligență artificială. Această abordare le permite elevilor atât să își dezvolte înțelegerea conceptuală, cât și să învețe prin aplicarea directă a instrumentelor de IA în situații practice.

Activități Recomandate și Desfășurare

- *Introducere: „Ce este Inteligența Artificială?”*
 - Un profesor va susține o prezentare care definește inteligența artificială și include exemple ușor de asociat din viața de zi cu zi (de ex., aplicații de navigație, generatoare de imagini). În prezentare vor fi introduse concepte de bază precum învățarea automată, iar pentru a face subiectul mai ușor de înțeles va fi difuzat un scurt material video.
- *Discuție Interactivă: „Unde întâlniți inteligența artificială?”*
 - Elevii vor face brainstorming și vor împărtăși exemple de inteligență artificială pe care le întâlnesc în viața lor de zi cu zi. Sesiunea va include o scurtă discuție despre oportunitățile oferite de IA și riscurile potențiale, încurajând astfel dezvoltarea gândirii critice a elevilor.
- *Teatru Mut cu IA (AI Charades)*
 - Elevii mimează un instrument de inteligență artificială fără a folosi cuvinte (de ex., adresarea unei întrebări către Siri, folosirea Google Translate, alegerea unei melodii pe Spotify). Echipa lor încearcă să ghicească ce instrument este reprezentat. După fiecare moment, profesorul pune o întrebare scurtă de reflecție: „Beneficiu? Risc?” Astfel, elevii realizează rapid o analiză critică asupra fiecărui exemplu.
- *Inteligența Artificială și Competențele Verzi: Conexiunea*
 - În această sesiune interactivă, elevii vor descoperi cum poate inteligența artificială să fie un instrument puternic în sprijinirea competențelor verzi și în crearea de materiale educaționale. Sub îndrumarea unui profesor, participanții vor discuta despre utilizări practice ale IA, precum generarea de imagini și sloganuri pentru campanii de sensibilizare, precum și realizarea de postere, chestionare și alte materiale educaționale.



ZIUA 2

CONTINUARE



- *Mini-sarcină: „Campanie verde în 5 minute”*
 - Elevii sunt împărțiți în grupuri de 4–5 persoane. Fiecărui grup i se oferă un card cu o sarcină mică legată de IA:
 - Grupa 1 → Creați un slogan care promovează economisirea apei.
 - Grupa 2 → Proiectați un poster ecologic.
 - Grupa 3 → Elaborați 3 întrebări de tip quiz despre reciclare.
 - Grupa 4 → Scrieți o descriere (caption) pentru Instagram despre economisirea energiei.
 - Grupurile își îndeplinesc sarcinile folosind instrumentele de IA selectate de profesor (sau realizând brainstorming despre cum poate ajuta IA).
- *Sarcină practică: Testarea instrumentelor de bază de IA*
 - Elevii vor lucra prin rotație în cinci stații, fiecare coordonată de un profesor, experimentând câte un instrument diferit de inteligență artificială (de ex., generare de imagini, generare de text, rezumare). Scopul este ca fiecare elev să aibă o experiență scurtă și practică cu aceste instrumente și să producă un mic rezultat creativ.
 - Elevii pot fi împărțiți în grupuri diferite (stații), iar fiecare grup poate experimenta o categorie distinctă de instrumente de IA generativă.
- *Încheiere și Reflecție*
 - Ziua se va încheia cu o discuție de grup în care elevii vor putea împărtăși ce au învățat, care au fost instrumentele lor preferate și ce întrebări sau preocupări au rămas.

Rezultate Așteptate

La finalul celei de-a doua zile, toți elevii vor fi dobândit o înțelegere de bază a conceptelor legate de inteligența artificială și a modului în care IA se conectează atât cu viața lor de zi cu zi, cât și cu competențele verzi vizate de proiect. Elevii vor fi, de asemenea, pregătiți pentru sarcinile de creare de conținut din sesiunile următoare, datorită experiențelor practice acumulate cu diferite instrumente de IA.



ZIUA 3

PROTOTIPAREA MATERIALELOR PENTRU COMPETENȚE VERZI



Scop

Scopul este de a-i sprijini pe elevi să înceapă proiectarea și prototiparea materialelor educaționale pentru competențe verzi, folosind instrumentele de IA pe care le-au descoperit în Ziua 2. În această sesiune, accentul se pune pe aplicarea noilor cunoștințe pentru a produce rezultate concrete legate de competența verde aleasă de școală.

Metodologie

Ziua a 3-a este complet practică și bazată pe proiect. După o scurtă recapitulare și un început motivațional, se trece la un model colaborativ de tip „stație de generare de idei”, în care elevii își aleg formatul de conținut. Cea mai mare parte a timpului este dedicată unei etape structurate de design, în care elevii lucrează în grupuri mici, sub îndrumarea profesorului, pentru a crea primele lor schițe.

Activități Recomandate și Desfășurare

- *Joc de Recapitulare Rapidă: „Quiz rapid IA + Competențe verzi”*
 - Profesorul afișează 3–4 întrebări scurte legate de instrumentele de IA utilizate în Ziua 2 și de competența verde aleasă.
 - Exemplu: „Care instrument de IA creează quizuri? Care creează postere?”
 - Elevii răspund ridicând mâna sau folosind carduri colorate. Alternativ, se poate folosi și o aplicație de tip joc (precum Kahoot).
 - Această metodă transformă recapitularea într-o activitate dinamică și distractivă, în locul unei prezentări tradiționale.
- *Perete de Inspirație Vizuală*
 - Profesorul prezintă exemple de conținut realizate de elevi (din alte proiecte sau create rapid cu ajutorul IA).
 - Formatele utilizate pot include: poster, videoclip scurt, quiz, slogan, infografic.
 - Elevii votează, ridicând mâna sau folosind puncte adezive, la întrebarea: „Care format vă entuziasmează cel mai mult?”
 - Acest pas conduce în mod natural către etapa de selecție a formatului de conținut.
- *Brainstorming Rapid: „O idee în 30 de secunde”*
 - Fiecare grup scrie în 30 de secunde o idee rapidă ca răspuns la întrebarea: „Cum putem folosi IA pentru a promova competența verde a școlii noastre?”
 - Exemple: „Un poster generat de IA despre economisirea apei în băile școlii.”, „Un quiz pentru elevi despre coșurile de reciclare.”
 - Grupurile împărtășesc, pe rând, câte o singură idee → formând astfel un „nor de idei” comun în clasă.
- *Activitate Energizantă pentru Creativitate*
 - Înainte de etapa lungă de design, se joacă un scurt joc energizant: „Lanțul Cuvintelor Verzi”. Un elev spune un cuvânt legat de durabilitate, iar următorul adaugă unul asociat. Exemplu: „apă → curat → plastic → reciclare”.



ZIUA 3 CONTINUARE



- *Stații de Generare a Ideilor: Alege Formatul*
 - Elevii aleg tipul de resursă pe care doresc să o creeze, în funcție de interesele lor (de ex., videoclip scurt, bandă desenată, infografic).
 - La fiecare stație este desemnat un profesor care oferă îndrumare specializată și sprijin pentru formatul ales.
- *Etapă de Design: Crearea Primei Schițe cu Ajutorul IA*
 - Elevii încep procesul de creare a conținutului lucrând în perechi sau în grupuri mici. Ei folosesc instrumente de inteligență artificială pentru a genera textul, imaginile și elementele structurale necesare formatului OER ales.
 - Profesorii oferă sprijin în această etapă pentru a asigura acuratețea conținutului, pentru a ghida procesul și pentru a încuraja feedbackul între colegi.
- *Încheiere*
 - Sesiunea se încheie cu o scurtă evaluare și recapitulare. Elevilor li se poate oferi o temă pentru acasă: să își finalizeze sau să își îmbunătățească schițele, ca pregătire pentru etapa de finalizare și prezentare din Ziua 4.

Rezultate Așteptate

La finalul celei de-a treia zile, elevii vor fi trecut de la simpla înțelegere a conceptelor de IA la utilizarea activă a instrumentelor de inteligență artificială pentru crearea de conținut. Fiecare grup de elevi va avea o primă schiță concretă a unui OER realizat cu sprijinul IA, iar această schiță va fi pregătită pentru dezvoltare suplimentară în Ziua 4.



ZIUA 4

DEZVOLTAREA MATERIALELOR SUSȚINUTE DE IA PLANIFICARE DE GRUP



Scop

Scopul este de a ghida elevii de la activități individuale de dezvoltare a competențelor către activități colaborative și bazate pe proiecte. Obiectivul sesiunii este ca fiecare grup să elaboreze un plan cuprinzător pentru crearea mai multor Resurse Educaționale Deschise (OER) susținute de inteligență artificială, axate pe competența verde aleasă de școală.

Metodologie

Ziua a 4-a este concepută ca un atelier de planificare strategică. Metodologia se concentrează pe o abordare de management de proiect bazată pe colaborare. Fiecare grup va utiliza un „canvas” structurat de planificare pentru a-și stabili obiectivele, a distribui sarcinile și a elabora un calendar detaliat pentru realizarea OER-urilor în următoarele săptămâni.

Activități Recomandate și Desfășurare

- *Deschidere*
 - Un profesor va începe sesiunea cu un scurt rezumat al activităților din zilele anterioare și va prezenta oficial următoarea etapă a proiectului. Elevii vor fi motivați să își asume noul rol de „Ambasadori ai Competențelor Verzi”, având misiunea de a crea conținut valoros pentru comunitatea școlară.
 - Pentru a face sesiunea interactivă, fiecărui grup i se va cere să împărtășească trei cuvinte care descriu ceea ce au învățat în zilele 1–3. Aceste cuvinte vor fi scrise pe tablă pentru a crea un „perete al memoriei colective”.
 - Apoi, rolul de Ambasador al Competențelor Verzi va fi anunțat oficial; pentru a marca acest moment special, elevilor li se va oferi un mic simbol (insignă, sticker, panglică), iar pentru a spori sentimentul de mândrie și motivație, va fi prezentată o declarație vizuală de misiune.
- *„Jurământul Ambasadorului Verde”*
 - Elevii repetă împreună următorul jurământ:
 - „Promit să îmi folosesc creativitatea...”
 - „...să susțin durabilitatea...”
 - „...și să inspir școala și comunitatea mea.”
- *Formarea Grupurilor și Distribuirea Rolurilor*
 - Elevii vor fi împărțiți în grupurile lor de proiect. În fiecare grup vor fi atribuite roluri specifice pentru a clarifica responsabilitățile necesare în etapele următoare.
 - Vor fi anunțate cinci grupuri fixe și prezentate pe un diapozitiv sau pe o listă tipărită, astfel încât elevii să se poată așeza rapid alături de grupul și profesorul-mentor desemnat. Fiecărui grup i se vor atribui cele patru roluri: Coordonator, Cercetător, Designer și Utilizator de Instrumente IA. Pentru ca elevii să își asume rolurile, vor fi distribuite carduri simple cu rolurile sau mici insigne.
 - Profesorul explică pe scurt responsabilitatea fiecărui rol într-o singură propoziție. Pentru a consolida spiritul de echipă, fiecare grup își alege un nume creativ legat de competența verde selectată și îl anunță cu voce tare



ZIUA 4

CONTINUARE



- **Atelier de Planificare OER**
 - Fiecare grup va lucra pe un „Canvas de Planificare a Grupului”, structurat special pentru această activitate. Sub îndrumarea profesorului-mentor, elevii vor stabili mesajul principal al OER-urilor pe care le vor crea, vor alege trei formate diferite (de exemplu, video, poveste, joc), vor decide ce instrumente de IA vor folosi și vor defini responsabilitățile și calendarul pentru etapa de producție.
 - **Pasul 1 – Definirea cadrului sarcinii:** Profesorul explică obiectivul sesiunii: la final, fiecare grup va avea un plan pentru 3 OER-uri legate de competența verde selectată. Vor fi prezentate atât un model de canvas gol, cât și un exemplu completat.
 - **Pasul 2 – Canvasul de Planificare al Grupului:** Grupurile completează canvasul sub îndrumarea mentorului. Secțiunile includ: competența verde vizată, cele 3 formate OER alese, instrumentele IA utilizate, publicul-țintă și impactul așteptat, rolurile membrilor și calendarul activităților.
 - **Pasul 3 – Prezentare și Mini-feedback:** Grupurile își expun canvasul pe perete. În cadrul unei „Plimbări prin Galerii” (Gallery Walk), fiecare grup lasă câte un bilețel adeziv cu un scurt feedback pentru planurile celorlalte grupuri.
- **Prezentări Mini: „Planul nostru OER”**
 - Pentru a crește responsabilitatea și pentru a primi feedback din partea colegilor, fiecare grup își va prezenta planul finalizat. În cadrul prezentării vor fi incluse tipurile de OER pe care le vor crea, instrumentele de IA pe care le vor folosi și modul în care intenționează să distribuie aceste resurse în cadrul școlii.
- **Încheiere și Pașii Următori**
 - Sesiunea se va încheia cu un rezumat motivațional. Fiecărui grup i se va înmâna documentul completat de planificare, iar împreună cu profesorul-mentor va fi stabilită data unei întâlniri de urmărire. Acest pas marchează începutul oficial al etapei de creare a conținutului în cadrul proiectului.

Rezultate Așteptate

La finalul celei de-a patra zile, fiecare grup de elevi va avea un plan de proiect finalizat și documentat. Acest plan va servi drept foaie de parcurs pentru săptămânile următoare, ghidându-i în procesul de creare, în colaborare, a trei OER-uri diferite susținute de inteligență artificială.