AI-GREENER

2024-1-AT01-KA220-SCH-000248327

AI-GREENER

2024-1-AT01-KA220-SCH-000248327

[PLANO DE AULA]

[IA e Direitos de Autor / Proteção de Dados]

AI-GREENER

2024-1-AT01-KA220-SCH-000248327



Autores

HQUADRAT Wolfsberg
Silvia Baumgartner
Lisa Gritzner



Aviso



Financiado pela União Europeia. As opiniões e pontos de vista expressos são, no entanto, apenas dos autores e não refletem necessariamente os da União Europeia ou da Agência Executiva Europeia para a Educação e Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.

1. TÍTULO

IA em Destaque: desafios de direitos de autor e proteção de dados

2. NÍVEL DE ENSINO

- ☐ ISCED Nível 2 – Ensino Secundário Inferior (idades 12–15 anos)
- ☒ ISCED Nível 3 – Ensino Secundário Superior (idades 15–18 anos)

3. ÁREA TEMÁTICA

- ☐ Ciências
- ☐ Estudos Ambientais
- ☐ Geografia
- ☒ Economia
- ☒ Ciência da Computação
- ☐ Matemática
- ☐ Tecnologia e Design
- ☐ Artes e Música
- ☒ Estudos Sociais
- ☐ História
- ☐ Línguas

4. TIPO

- ☒ Plano de Aula
- ☐ Projeto

5. DURAÇÃO

Selecione o formato que se adequa à lição/projeto:

- ☐ 1 aula de 40-50 minutos
- ☐ 1 aula de 60 minutos
- X 1 bloco de 80-100 minutos
- ☐ 2 aulas de 45 minutos
- ☐ 2 aulas de 60 minutos cada

- ☐ Sessão dupla (2 × 60 minutos) trabalhos opcionais baseados em projetos.

6. OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

Os estudantes compreendem as bases legais dos direitos de autor e da proteção de dados no contexto da IA.

Os estudantes podem analisar criticamente as oportunidades e riscos da IA para as empresas e para a sociedade.

Os alunos desenvolvem diretrizes para o uso responsável da IA, tendo em conta os direitos de autor e a proteção de dados.

7. Competências Chave Desenvolvidas

Selecione as competências apoiadas pelas atividades da aula/projeto:

- ☐ Literacia
- ☐ Competência multilíngue
- ☐ Competência matemática e competência em STEM
- ☒ Competência digital
- ☒ Pessoal, social e aprender a aprender competências
- ☒ Competência de cidadania
- ☒ Competência em empreendedorismo
- ☐ Consciência cultural e competência de expressão

8. Conhecimentos Prévios / Pré-requisitos

Compreensão básica de negócios e ciência da computação

9. Lição/Esboço do Projeto

Fase 1 – Introdução (Envolver e Contextualizar)

10 minutos:
Mostrar uma imagem ou vídeo: "A IA cria uma obra de arte — quem é o dono?"
Pergunta curta de brainstorming:
"O que significa direitos de autor para si? E como é que a IA poderia mudar isso?"

Metodologia: Pensar-Parar-Partilhar: Os alunos discutem brevemente em grupos de dois e partilham ideias.

Recurso (nome)	Link (para a pasta no Teams)

Fase 2 – Exploração (Investigar e Comparar)

30 minutos:

Texto informativo 1: https://portal.hoou.de/blog/generative-ki-das-musst-du-ueber-urheberrecht-datenschutz-und-transparenz-wissen/

Texto informativo 2: https://dsb.gv.at/faqs/faqs-zum-thema-ki-und-datenschutz

Tarefas:

1. Criar um *mapa mental* que mostre as oportunidades e riscos da IA para direitos de autor e proteção de dados.

2. Discutam no vosso grupo: A IA deve ter os seus próprios direitos?

Recurso (nome)	Link (para a pasta no Teams)

Fase 3 – Aplicação (Prática Prática)

Recurso (nome)	Link (para a pasta no Teams)

60 minutos:

Objetivo: Pensamento crítico, mudança de perspetiva

1. Debate:
Tópico: *"O conteúdo gerado por IA deve ser protegido pelas leis de direitos de autor."*

Preparação: 10 minutos
Debate: 15–20 minutos

Grupos:

- Pro Team (suporta proteção de direitos de autor para conteúdos gerados por IA)
- Contra Team (opõe-se à proteção de direitos de autor para conteúdos gerados por IA)

Papéis:

Moderador (professor ou aluno): Cumpre o tempo, garante justiça
Oradores: Cada equipa tem 2–3 oradores

Regras:

Declarações iniciais: 2 min por equipa
Refutação: 2 min por equipa
Discussão aberta: 5 min
Declarações finais: 1 min por equipa

Perguntas de Preparação;

Equipa Profissional:

Porque é que as obras geradas por IA devem ser tratadas como obras criadas pelo homem?
Como é que o direito de autor incentiva a inovação?

Contra a Equipa:

Porque é que a IA não é autora?
Que riscos surgem se a IA obtiver proteção por direitos de autor?

2. Roleplay:

Tema: "As obras geradas por IA devem ser protegidas? Como garantimos a proteção dos dados?"

Cenário: Uma audiência pública no parlamento sobre novas leis de IA.

Papéis:

- Programadores de IA: Querem promover a inovação, com menos restrições
- Artistas: Medos pelos seus próprios direitos e rendimentos
- Responsável pela proteção de dados: Alerta contra o uso indevido de dados
- Consumidor: Quer acesso a IA, mas de forma justa e segura

Validade:

Preparação: 10 minutos (grupos lêem cartões de papel, recolhem argumentos)

Discussão: 20 minutos
Objetivo: Cada papel apresenta a sua visão e tenta encontrar um compromisso

Cartas de Papel (Exemplos):

Desenvolvedor de IA:
Argumentos: IA promove criatividade e novos mercados
Procura: Não existem regras rigorosas de direitos de autor para IA

Artista:
Argumentos: Proteção da propriedade intelectual, pagamento justo
Procura: As obras de IA não devem ser tratadas de forma igual

Supervisor de proteção de dados:
Argumentos: A IA processa dados sensíveis
Procura: Leis rigorosas de proteção de dados

Consumidor:
Argumentos: Acesso a conteúdos de IA, mas transparência
Procura: Rotulagem clara dos trabalhos de IA

Fase 4 – Reflexão e Consolidação (Presente & Conectar)

Trabalho em grupo: Recomendação para empresas

Título: "Usar a IA de forma responsável – as nossas recomendações"

Conteúdo de exemplo:

Direitos de autor:
"O conteúdo gerado por IA deve estar claramente rotulado."
"As empresas devem verificar se os dados de treino estão livres de obras protegidas."

Privacidade:
"Não uses dados sensíveis de clientes para treino de IA."
"Publicar políticas de privacidade transparentes."

Ética:
"A IA não deve levar à discriminação."

Formulário de apresentação:

Breve cartaz ou infográfico
3-5 tópicos, visualmente apelativo

Recurso (nome)	Link (para a pasta no Teams)

10. Critérios de Avaliação

Um **portefólio** para esta aula deve documentar os processos de aprendizagem e os resultados dos alunos.

O portefólio deve incluir os seguintes elementos:

Página de capa: Título, nome do aluno, data

Secção 1: Introdução e reflexão: "O que sabia eu sobre IA e direito antes desta aula?"

Secção 2:
Mapa mental: Oportunidades e riscos da IA para direitos de autor e proteção de dados Resumo dos textos informativos: Termos importantes (glossário)

Secção 3: Debate / Argumentos de roleplay e reflexão
Visão geral da argumentação:

Prós e contras
Papel próprio no role-playing

Reflexão:
"Que argumentos me convenceram?"
"Quais argumentos me convenceram mais?"

Secção 4: Cartaz ou infográfico (foto ou versão digital)

Secção 5: Perguntas de autoavaliação

O que aprendi?
Onde é que ainda vejo perguntas em aberto?

Recurso (nome)	Link (para a pasta no Teams)

11. Materiais de Ensino

Nome	Tipo (Desenvolvido/Existente)	Link	Papel na lição

12. Recursos e Referências Externas

Recurso (nome)	Link (externo ou para a pasta no Teams)