

Lecții vizuale: cum inteligența artificială revoluționează învățarea limbii engleze

Visual Lessons: How AI Is Revolutionizing English Learning

Conf. univ. Dr. Ana-Maria CHISEGA-NEGRILĂ*

*Universitatea Națională de Apărare „Carol I”, București, România
e-mail: anachisega@gmail.com

Abstract

Utilizarea materialelor media generate de inteligența artificială (IA) a devenit extrem de populară în ultimii ani, datorită versatilității sale și capacității de a crea imagini și videoclipuri, pornind doar de la instrucțiuni scrise. Această lucrare explorează potențialul materialelor generate de IA în predarea limbii engleze, punând accent pe aplicabilitatea lor în activitățile didactice curente. Ea debutează cu o scurtă istorie a generării de imagini cu ajutorul IA și oferă o privire de ansamblu asupra platformelor pentru crearea de imagini și videoclipuri, pe care profesorii le pot integra în lecțiile curente. Exemplele discutate includ utilizarea imaginilor și videoclipurilor pentru introducerea vocabularului și exersarea pronunției, precum și exerciții de scriere care folosesc materiale generate de IA pentru a stimula creativitatea și încrederea studenților. Lucrarea se bazează pe experiență de predare și pe observații practice, subliniind caracterul ludic al IA și capacitatea acesteia de a crește interesul pentru învățare.

The use of AI media has become extremely popular in recent years due to its versatility and ability to create images and videos from written prompts. This paper explores the potential of materials generated by AI in teaching English, with a focus on their applicability in current classroom activities. It begins with a brief history of AI-generated images and an overview of current platforms for creating AI images and videos that teachers can incorporate into their lessons. The examples discussed include the use of images and videos for introducing vocabulary and practicing pronunciation, as well as writing exercises that use AI-generated media to foster students' creativity and confidence. The paper is based on teaching experience and practical observations, emphasizing the playful nature of AI and its ability to increase learners' engagement.

Cuvinte-cheie:

inteligență artificială; educație 4.0; învățarea limbilor; imagini generate de AI; videoclipuri generate de AI.

Keywords:

Artificial Intelligence; Education 4.0; Language Learning; AI-generated images; AI-generated videos.

Info articol

Primit: 23 iulie 2025; Evaluat: 26 august 2025; Acceptat: 11 septembrie 2025; Disponibil online: 6 octombrie 2025

Citare: Chisega-Negrilă, A.M. 2025. „Lecții vizuale: cum inteligența artificială revoluționează învățarea limbii engleze.”

Buletinul Universității Naționale de Apărare „Carol I” 14(3): 55-65. <https://doi.org/10.53477/2065-8281-25-20>

Dezvoltarea inteligenței artificiale are rădăcini mai vechi decât se crede adesea, primele idei de automatizare fiind inspirate încă din mecanisme precum războiul de țesut Jacquard (1804) și proiectele matematice ale lui Charles Babbage și Ada Lovelace în secolul al XIX-lea ([Grzybowski, Pawlikowska-Łagód și Lambert 2024](#), 221-229). Evoluția modernă a IA a cunoscut însă un avans decisiv odată cu introducerea rețelelor generative adversariale (GAN), propuse de Goodfellow ([Goodfellow și alții 2014](#)), care au deschis calea spre generarea de imagini realiste. Modele ulterioare, precum cele propuse de E. Denton ([Denton și alții 2015](#)), Li și Wand ([Li și Wand 2016](#)), sau StyleGAN, dezvoltat de T. Karras și colegii săi ([Karras, Laine și Aila 2018](#)), au perfecționat calitatea și realismul vizual al imaginilor create.

Un punct de cotitură a fost lansarea DALL-E de către OpenAI în 2021, care a introdus generarea de imagini pe baza unor instrucțiuni text ([OpenAI 2025](#)). Această abordare a extins accesibilitatea IA dincolo de cercurile de specialitate, permițând publicului larg, inclusiv profesorilor și studenților, să utilizeze instrumente creative, precum DALL-E 2 și 3, Midjourney, Stable Diffusion sau Adobe Firefly.

Aceste dezvoltări nu au rămas doar în sfera tehnologică, ci și-au găsit rapid aplicații în educație. În special, predarea limbilor străine beneficiază de resurse vizuale și interactive, generate de IA, care pot sprijini procesul de învățare prin elemente ludice, motivaționale și personalizate. În această lucrare, vom analiza modul în care aceste instrumente pot fi folosite în predarea limbii engleze, cu accent pe avantajele observate în practica didactică.

1. Evoluția generării video/imagini cu ajutorul inteligenței artificiale și modele curente

Înainte de a discuta aplicațiile practice ale IA în predare, este însă util să le contextualizăm evoluția printr-o scurtă istorie a generării de video/imagini cu ajutorul IA, alături de prezentarea unor modele utilizate în prezent.

Capacitatea inteligenței artificiale de a genera imagini a fost prima care s-a dezvoltat, evoluând destul de rapid, astfel încât, pentru o vreme, generarea video cu ajutorul AI părea să rămână în urmă, limitându-se la animații simple sau imagini statice cu efecte de mișcare. Această situație nu a durat însă mult, iar odată cu progresul algoritmilor și cu resurse de calcul mai puternice, lucrurile au început să se schimbe. Una dintre organizațiile implicate în dezvoltarea instrumentelor pentru generarea video a fost DeepMind, care, în 2017, a prezentat sistemul First-Person Video Generation, care permitea crearea unor videoclipuri extrem de realiste, plecând de la inputuri simple. Totuși, după cum sublinia S. Tulyakov ([Tulyakov și alții 2017](#)), persistau încă probleme legate de obținerea unor secvențe video coerente sau a unor cadre bazate pe scenarii complexe, cu tranziții fluide. În ciuda acestor limitări, progresul a fost semnificativ și a pus bazele dezvoltărilor ulterioare în domeniul generării video, în ceea ce privește calitatea, realismul și lungimea videoclipurilor.

Anul 2019 a marcat un punct de cotitură pentru generarea video, odată cu lansarea platformei RunwayML, care oferea utilizatorilor instrumente prietenoase, bazate pe AI ([Nanda 2019](#)). RunwayML a introdus interfețe ușor de folosit pentru modelele AI, permițând creatorilor să genereze și să editeze conținut video cu ajutorul modelelor Gen-2 și, ulterior, Gen-3. Soluția DeepMind, numită Veo, a oferit creatorilor posibilitatea de a genera videoclipuri, pornind de la text, de a modifica filmări existente și chiar de a crea media sintetică. Aceste modele foloseau tehnici avansate de învățare automată, precum rețele neuronale recurente (RNN) și GAN-uri, pentru a genera mișcări coerente și pentru a îmbunătăți realismul videoclipurilor ([Runwayml 2025](#)).

Un alt jucător important este OpenAI, cu modelul său SORA, care a devenit rapid unul dintre preferatele utilizatorilor pentru generarea de videoclipuri de calitate pe baza unor descrieri text. SORA funcționează printr-o combinație între modele de limbaj și tehnici de sinteză video, generând secvențe care reflectă cât mai fidel inputul textual. Acesta creează videoclipuri scurte, de înaltă calitate, nu doar din text, ci și din imagini sau filmări existente, fiind construit pe tehnologii de difuzie, cu scopul de a obține consistență vizuală, urmând cât mai exact indicațiile primite ([OpenAi 2025](#)).

Până în 2025, Hailuo, dezvoltat de Minimax, alături de alte platforme noi au împins limitele și mai departe, apropiindu-se de visul creatorilor: generarea de videoclipuri, dar și de imagini complexe, plecând de la inputuri simple. Aceste instrumente, combinate cu interfețe intuitive, au devenit populare în special în rândul utilizatorilor neexperimentați, care aveau dificultăți în folosirea modelelor anterioare, mai complexe și mai puțin accesibile celor fără pregătire tehnică.

Astăzi, instrumentele AI pentru generarea de imagini și videoclipuri sunt folosite pe scară largă în industrii diverse, poate chiar prea mult, ar spune unii, dat fiind faptul că DALL-E 3, Midjourney și Stable Diffusion au devenit instrumente importante în domenii precum designul, publicitatea sau industria divertismentului. Popularitatea lor se explică prin faptul că permit creatorilor să producă imagini care, altădată, ar fi necesitat timp îndelungat sau costuri ridicate. Platforme precum RunwayML, SORA și Veo 2 de la DeepMind sunt acum folosite de cineaști și animatori, iar Midjourney s-a impus prin capacitatea sa de a produce imagini care, adesea, par realizate manual ([Midjourney 2025](#)).

Tehnologia continuă să avanseze, iar rezultatul firesc este integrarea tot mai profundă a acestor modele AI în fluxurile de lucru profesionale, datorită calității rezultatelor și timpului de producție redus. Pentru artiști și designeri, acest lucru poate fi o veste bună, deoarece respectivele instrumente le amplifică creativitatea și le permit să experimenteze mai mult cu idei și stiluri diferite, un proces care altfel ar fi consumat mai mult timp. În marketing, publicitate și industria cinematografică, AI își demonstrează utilitatea prin rezultate de calitate și prin gestionarea mai eficientă a timpului atât în faza de previzualizare, cât și pentru realizarea unor secvențe cinematice complete.

Totuși, în ciuda acestor inovații, persistă în continuare anumite provocări, în special cele legate de drepturile de autor și de aspectele etice, dar și de echitate, transparență și siguranță (Chaudhry, Cukurova și Luckin 2022, 195-198). Tehnologiile de tip *deepfake*, de exemplu, au ridicat probleme legate de folosirea identității unor persoane fără a avea consimțământul acestora, evidențiind necesitatea creării unor cadre legale solide pentru prevenirea abuzurilor și falsificării (Leben 2024). Chiar și rolul creativității umane este pus sub semnul întrebării, mai ales în ceea ce privește dilema dacă AI va înlocui complet oamenii sau va funcționa doar ca o alternativă la metodele artistice tradiționale.

Multe sisteme legislative trebuie acum să gestioneze implicațiile juridice ale operelor generate de AI, iar un caz important, judecat în District of Columbia din SUA, a arătat că, deși legile privind drepturile de autor sunt adaptabile, creativitatea umană rămâne centrală pentru recunoașterea drepturilor de autor, subliniind complexitatea atribuirii calității de autor, în cazul conținutului generat de AI (Lim 2023, 841-842).

În ciuda acestor preocupări, AI-ul este văzut, în prezent, mai degrabă ca un instrument care poate îmbunătăți creativitatea umană, decât ca o tehnologie care o va înlocui. Studiile realizate de instituții precum Universitatea Oxford sugerează că AI poate funcționa ca un partener în procesul creativ, potențând expresia artistică, fără a substitui contribuțiile unice ale artiștilor umani (Ploin și alții 2019). O concluzie optimistă ar fi că, deși aceste modele AI vor deveni tot mai dezvoltate, ele vor ajunge mai degrabă să sprijine, nu să înlocuiască creativitatea umană.

2. Folosirea modelelor AI pentru învățare

Chiar dacă inteligența artificială nu a înlocuit până acum artiștii, ea a transformat totuși arta într-un fenomen de masă. Pe măsură ce instrumentele AI devin tot mai accesibile, mai mulți oameni ca niciodată au început să creeze imagini, muzică și filme, fără să aibă cunoștințe tehnice avansate sau resurse costisitoare. Bariera dintre profesioniști și amatori începe să dispară, iar singura limitare reală rămâne, se pare, doar imaginația umană. Această democratizare a creativității înseamnă că arta nu mai este rezervată doar celor instruiți, ci oricărei persoane care are o idee poate experimenta și își poate împărtăși creațiile cu lumea. Drept urmare, ne aflăm la începutul unei noi ere, în care creativitatea nu mai este un privilegiu, ci o capacitate generalizată, susținută de tehnologie. Urmând această tendință, și profesorii au început să adopte textele și imaginile generate de AI în procesul educațional (Wang și alții 2025, 1-14). Principalul avantaj al acestor instrumente este că pot da viață conceptelor abstracte, sprijinind astfel învățarea personalizată și ajutând studenții să își exprime ideile într-un mod cu totul nou. Prin integrarea AI în predare, profesorii pot descoperi metode de a implica studenții și de a introduce noi dimensiuni în procesul de învățare, precum creativitatea și divertismentul, având în vedere că instrumentele AI folosite pentru generarea de imagini și videoclipuri sunt deja populare pe platformele de socializare. De exemplu, imaginile și videoclipurile generate de AI pot oferi demonstrații vizuale, pot ilustra vocabular, evenimente istorice sau concepte științifice abstracte, făcându-le mai ușor de înțeles și de reținut.

Într-un studiu, profesorii au identificat trei etape în colaborarea dintre studenți și AI: mai întâi, *învățarea despre AI*, unde studenții acumulează cunoștințe privind modul în care funcționează aceasta; apoi, *învățarea de la AI*, unde studenții folosesc instrumentele AI ca resurse educaționale; în final, *învățarea împreună cu AI*, unde studenții și AI colaborează pentru a găsi soluții, această etapă marcând trecerea de la înțelegerea AI la angajarea activă într-un parteneriat cu aceasta (Kim, Lee și Cho 2022).

Mai mult, modelele AI care generează imagini și videoclipuri stimulează creativitatea și gândirea critică, deoarece studenții le pot folosi pentru a-și crea propriul conținut, cum ar fi eseuri vizuale sau proiecte video. Această abordare susține și dezvoltarea limbajului, întrucât studenții interacționează cu AI prin texte (*prompts*), fiind nevoiți să-și ajusteze instrucțiunile, dacă imaginile generate nu corespund cu așteptările, îmbunătățindu-și astfel utilizarea vocabularului și înțelegerea gramaticii. Acest tip de activitate face învățarea mai atractivă, oferind studenților satisfacția unui rezultat vizibil și rapid prin propriile imagini sau videoclipuri.

2.1. Context vizual pentru vocabular

Imaginile generate de AI pot fi utilizate pentru a preda vocabularul limbii engleze sau pentru a recapitula cuvinte deja învățate prin asocieri cu reprezentările lor vizuale. Memorarea se îmbunătățește atunci când, de exemplu, învățând cuvântul „elephant”, o imagine generată de AI va ajuta studenții să lege termenul de o imagine concretă, făcându-l mai ușor de reținut. Însă imaginile generate de AI sunt utile și pentru a ilustra termeni abstracți sau complecși, greu de explicat doar prin cuvinte. Termeni precum „liberty”, „justice” sau „ecosystem” nu au imagini clare asociate, însă un instrument AI poate crea imagini care să transmită esența acestor concepte, adăugând o dimensiune care poate lipsi explicațiilor pur textuale. Astfel, imaginile generate de AI ajută atât la memorarea cuvintelor, cât și la înțelegerea sensurilor și utilizării lor în contexte diferite. Această metodă se dovedește mai ales utilă pentru cursanții de limbi străine, oferindu-le o opțiune atractivă la definițiile tradiționale din manuale.

2.2. Exerciții de ascultare și pronunție

Filmele generate de AI, în special cele cu *voce off* reprezintă un mijloc eficient de a exersa ascultarea și pronunția. Aceste filme expun cursanții la limba străină, ajutându-i să își îmbunătățească atât înțelegerea, cât și pronunția, deoarece ascultarea propozițiilor rostite de modele AI îi familiarizează cu intonația și cu ritmul vorbitorilor nativi, plasate în contexte reale.

Printre exemplele de platforme AI, se numără RunwayML, Synthesia și Elevenlabs, care pot ajuta profesorii să creeze filme cu *voce off*, generate de AI. Synthesia, de exemplu, permite realizarea de videoclipuri cu avataruri AI care rostesc textele cu voci naturale, fiind un instrument ideal pentru exersarea ascultării, deoarece utilizatorii pot ajusta viteza vorbirii sau pot revizita secțiuni pentru a se concentra asupra unor anumite fragmente. De asemenea, cursanții pot repeta fraze sau pot relua anumite secvențe pentru a lucra la sunete și silabe specifice. Elevenlabs, DeepL

și Google Text-to-Speech sunt alte instrumente utile pentru generarea de voci clare și naturale, ideale pentru exersarea pronunției. În plus, expunerea la videoclipuri generate cu *voce off* poate îmbunătăți nu doar înțelegerea, ci și capacitatea de exprimare orală, deoarece studenții vor căpăta încredere în pronunția și fluența lor.

2.3. Stimuli vizuali pentru scrierea creativă

Imaginile generate de AI pot reprezenta o resursă bună și pentru stimularea creativității și îmbunătățirea abilităților de scriere. Aceste imagini pot veni cu stiluri variate și cu detalii vii, inspirând studenții să creeze povești sau eseuri, pornind de la ceea ce văd. De exemplu, o imagine generată de AI poate constitui punctul de plecare pentru o narațiune în care studenții să își construiască personaje, decoruri și intrigi. De asemenea, un stimul vizual poate ajuta la depășirea blocajelor creative, oferind un punct de plecare care să le permită să se concentreze pe dezvoltarea ideilor și perfecționarea scrisului. De altfel, cercetările în domeniu arată că imaginile generate de AI pot stimula creativitatea și originalitatea în povești, făcând din aceste instrumente o resursă valoroasă pentru educație ([Ali și Parikh 2021](#)).

DALL-E 3, Midjourney și Artbreeder sunt doar câteva exemple de platforme pentru generarea de imagini care pot servi ca punct de plecare pentru activități de scris sau vorbit. Aceste platforme funcționează pe baza unor descrieri de tip text oferite ca input, rezultând imagini care corespund ideilor utilizatorilor și care oferă o gamă variată de opțiuni vizuale ce pot fi ulterior adaptate pentru a crea exerciții de scriere. Articolele apărute pe blogurile cu tematică educațională sau pe platformele specializate au subliniat în nenumărate rânduri beneficiile combinării scrisului cu elementele vizuale generate de AI pentru a susține implicarea studenților în diferite activități și dezvoltarea ideilor ([Microsoft Designer 2024](#)). În momentul în care studenții au o imagine, o pot folosi ca sursă de inspirație pentru a scrie povești sau pentru a crea descrieri de personaje, însă AI poate realiza și o succesiune de imagini mai mult sau mai puțin diferite între ele, astfel încât studenții să își îmbunătățească nu doar scrisul, ci și vorbitul prin găsirea elementelor comune sau a diferențelor dintre variante. Această abordare nu doar că întărește abilitățile de scriere, dar îmbunătățește și gândirea critică a studenților, deoarece aceștia analizează imaginile și apoi le traduc în formă scrisă sau orală.

2.4. Învățare interactivă

Unele instrumente AI sunt o formă extrem de atractivă de învățare interactivă, deoarece le permit cursanților să modifice comenzile text și să observe cum se schimbă imaginile sau videoclipurile generate. Rezultatul este că studenții experimentează cu limbajul, exersându-și vocabularul, gramatica și sintaxa, și obținând astfel un feedback vizual imediat, ceea ce îi motivează să continue, deoarece, în acest caz, învățarea și creativitatea merg mână în mână. De exemplu, un cursant ar putea să modifice descrierea unei scene prin schimbarea adjectivelor sau a sintaxei frazei și ar vedea imediat impactul asupra imaginilor generate de AI, iar această interacțiune l-ar ajuta să înțeleagă relațiile dintre cuvinte și echivalentele lor vizuale.

DALL-E 3, RunwayML și Stable Diffusion le permit utilizatorilor să ajusteze

comenzile în timp ce primesc feedback în timp real. Atunci când își modifică comenzile, cursanții experimentează cu limbajul și observă cum modificările mici, precum schimbarea timpului verbal sau folosirea sinonimelor afectează rezultatul final. Aceeași situație se aplică videoclipurilor generate cu AI pe platforme precum Synthesia sau Runway, care le permit cursanților să ajusteze scene sau dialoguri, îmbunătățindu-și astfel înțelegerea modului în care contextul, registrul și sintaxa funcționează împreună în procesul narativ. În cele din urmă, acest proces de învățare interactivă face ca practica limbii să fie mai atractivă și mai eficientă, rezultând o creștere a motivației studenților.

2.5. Implicare și motivație

După cum s-a observat, conținutul generat de AI poate avea un impact pozitiv asupra implicării cursanților, transformând învățarea limbii engleze într-un proces distractiv și interactiv. Atunci când profesorii includ elemente interactive în lecții, studenții sunt mai predispuși să rămână motivați și interesați de studiu, datorită implicării lor directe în procesul de predare-învățare și libertății de a personaliza conținutul, generând imagini sau videoclipuri care să se potrivească intereselor lor de învățare. Studenții pot obține astfel reprezentări vizuale ale propriilor povești, personaje sau scenarii, iar astfel, apare un element de creativitate și entuziasm în procesul educativ, care vizează implicarea activă a cursanților în propria lor învățare, în locul unei acumulări pasive de cunoștințe.

DALL-E 3 și RunwayML, dar și alte platforme încurajează acest tip de creativitate care, pe lângă dimensiunea artistică, oferă o dinamică nouă procesului de învățare. Pe de-o parte, studenții au satisfacția de a fi implicați direct în procesul de predare-învățare, ceea ce le crește motivația; pe de altă parte, conținutul generat de AI poate fi adaptat preferințelor individuale, făcând lecțiile mai plăcute. Fie că este vorba despre povești interactive, elemente vizuale sau crearea de videoclipuri, instrumentele AI introduc un element de joc și explorare în învățarea limbii engleze, transformând-o într-o activitate modernă, atractivă și plăcută, diferită de exercițiile folosite în clasele tradiționale.

3. Folosirea imaginilor generate de AI pentru învățarea vocabularului

Să luăm ca exemplu modul în care imaginile generate de AI pot fi folosite eficient într-o lecție dedicată predării vocabularului în limba engleză și scrierii creative. Scopul acestei lecții este să îi ajute pe studenți să își îmbogățească vocabularul, să își îmbunătățească abilitățile de scriere descriptivă și să înțeleagă mai bine morfologia și sintaxa cu ajutorul imaginilor generate de AI.

3.1. Introducerea vocabularului nou

Profesorul introduce vocabularul nou legat de „operațiuni militare” sau „securitate” și alege cuvinte precum *soldier*, *base*, *mission*, *patrol* și *convoy*.

Apoi, profesorul folosește o platformă, precum DALL-E 3 sau Midjourney, pentru a genera imagini care să întărească aceste cuvinte.

De exemplu:

An image of a soldier in full gear standing at attention.

A military base with vehicles lined up.

A convoy moving across rough terrain.

3.2. Explorarea contextului prin imagini

Profesorul le arată studenților imaginile și le cere să scrie descrieri, încurajându-i să folosească vocabularul predat.

De exemplu:

The soldier is wearing a helmet and body armor. He is ready for the mission.

The base has tall watchtowers and security fences.

Profesorul poate ghida studenții să creeze propoziții mai descriptive, cerându-le să folosească mai multe adjective și adverbe și să observe detaliile din imagini.

3.3. Exersarea gramaticii și structurii propozițiilor

După ce studenții și-au terminat descrierile, profesorul le va explica structuri gramaticale sau tipuri de propoziții.

De exemplu:

Propoziții simple: *The soldier is prepared.*

Propoziții complexe: *The convoy moves through the desert while the patrol watches the road.*

Folosirea adjectivelor: *The base is heavily fortified and carefully guarded.*

Profesorul le poate cere studenților să-și imagineze o poveste care să lege mai multe imagini, (de exemplu, o poză cu un bărbat care face drumeții, alta cu vârfuri înzăpezite, aceeași persoană odihnindu-se și bănd cafea) și să pună întrebări pentru a afla mai multe despre personaj. Întrebările vor fi formulate folosind diferite timpuri verbale:

Who is he?

Where is he?

What is he doing?

When did he start the mission?

3.4. Exerciții de scriere creativă

După ce totul a fost explicat și studenții au adresat și au răspuns la întrebări, profesorul le oferă un exercițiu de scriere, bazat pe una dintre imaginile generate de AI.

De exemplu:

Write a short story that begins with a soldier entering a base. Describe what he/she sees, hears, and feels. Use at least five words from today's lesson.

sau

Imagine you are part of a convoy on patrol and write a diary entry about the mission, describing both the environment and your emotions.

Rolul imaginii este să stimuleze imaginația studenților și să-i ajute să exerseze cunoștințele nou dobândite într-un mod plăcut.

3.5. Feedback între colegi

După ce și-au terminat textele, studenții aleg un coleg căruia să-i dea textul pentru revizuire. Colegul poate folosi imaginile generate de AI pentru a oferi feedback

și pentru a discuta cât de bine se potrivesc descrierile cu reprezentarea vizuală, ajutându-i astfel pe amândoi să reflecteze asupra vocabularului și structurilor folosite. De exemplu, pot să sublinieze aspecte care pot fi îmbunătățite:

You did a great job describing the soldier, but I think you could add more detail about his equipment.

The base scene was very good, but you could include more sensory details, for instance, what sounds the convoy makes as it moves.

3.6. Recapitulare

Pentru a încheia lecția, profesorul poate folosi din nou imaginile generate de AI ca exercițiu, cerându-le studenților să-și revizuiască descrierile sau poveștile inițiale, ținând cont de feedbackul primit. Acest lucru va ajuta la consolidarea vocabularului și abilităților de scriere, iar studenții vor vedea cum se poate îmbunătăți un text prin adăugarea de detalii.

Beneficiile folosirii imaginilor AI în acest model de lecție:

- îmbogățirea vocabularului: studenții asociază cuvintele cu imagini, ceea ce le va îmbunătăți memoria;
- înțelegerea contextului: studenții văd vocabularul în acțiune, ceea ce le permite să înțeleagă mai ușor cum să folosească noile cuvinte;
- explorare creativă: imaginile generate de AI stimulează creativitatea și îi încurajează să scrie povești mai bune;
- exersarea gramaticii: imaginile oferă un context clar pentru aplicarea și consolidarea regulilor gramaticale, precum sintaxa propoziției, timpurile verbale, folosirea adjectivelor etc.

În final, profesorii pot crea lecții mai interesante, dacă integrează imaginile generate de AI în exercițiile de vocabular și scriere, ajutând studenții să devină mai conștienți de propriul proces de învățare și să înțeleagă mai bine limba, într-un mod creativ și plăcut.

Concluzie

Imaginile și videoclipurile generate cu ajutorul inteligenței artificiale nu sunt doar populare, ci reprezintă și un instrument puternic pentru îmbunătățirea educației, în special în domeniul învățării limbilor străine. Atunci când profesorii folosesc resursele oferite de inteligența artificială în lecțiile lor, le oferă studenților o experiență mai captivantă, care, în final, stimulează creativitatea și gândirea critică. Conținutul generat de AI poate fi folosit în numeroase situații, însă articolul de față s-a concentrat doar pe câteva aspecte legate de folosirea imaginilor generate de AI pentru așezarea vocabularului nou într-un context vizual, pentru exersarea gramaticii și pentru a-i ajuta pe studenți să scrie descrieri mai bune.

Instrumentele AI sunt flexibile și le permit studenților să modifice prompterele și să obțină instantaneu variante noi, ceea ce duce la promovarea învățării active, menținând astfel motivația. Capacitatea de a crea conținut personalizat îi

încurajează pe studenți să exploreze limba străină într-un mod diferit, ceea ce duce la îmbunătățirea scrierii, ascultării și exprimării orale. Indiferent dacă sunt folosite pentru dezvoltarea vocabularului, pentru scriere creativă sau pentru exerciții interactive de gramatică, imaginile și videoclipurile generate de AI fac procesul de învățare mai atractiv, iar pe măsură ce tehnologia AI continuă să evolueze, potențialul său pentru domeniul educației devine aproape nelimitat.

Referințe

- Ali, Safinah și Devi Parikh.** 2021. "Telling Creative Stories Using Generative Visual Aids." Editor ArXiv abs/2110.14810. *Proceedings of the AAAI Conference on Artificial Intelligence*. doi:10.48550/arXiv.2110.14810.
- Chaudhry, MA, M Cukurova și R Luckin.** 2022. "A Transparency Index Framework for AI in Education." *Artificial Intelligence in education: posters and late breaking results, workshops and tutorials, industry and innovation tracks, practitioners and doctoral consortium, pt II*, 195-198. doi:10.1007/978-3-031-11647-6_33.
- Chen, Lijia, Pingping Chen și Zhijian Lin.** 2020. "Artificial Intelligence in Education: A Review." *IEEE Access*, 75264-75278. doi: [10.1109/ACCESS.2020.2988510](https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.2988510).
- Denton, Emily, Soumith Chintala, Arthur Szlam și Rob Fergus.** 2015. "Deep Generative Image Models using a Laplacian Pyramid of Adversarial Networks." *CoRR* abs/1506.05751: 1-10. <http://arxiv.org/abs/1506.05751>.
- Goodfellow, Ian J., Jean Pouget-Abadie, Mehdi Mirza, Bing Xu, David Warde-Farley, Sherjil Ozair, Aaron Courville și Yoshua Bengio.** 2014. "Generative Adversarial Nets." *Advances in Neural Information Processing Systems* 2672-2680. doi:10.48550/arXiv.1406.2661.
- Grzybowski, Andrzej, Katarzyna Pawlikowska-Łagód și W. Clark Lambert.** 2024. "A History of Artificial Intelligence." *Clinics in Dermatology* 42 (3): 221-229. <https://doi.org/10.1016/j.clindermatol.2023.12.016>.
- Karras, Tero, Samuli Laine și Timo Aila.** 2018. "A Style-Based Generator Architecture for Generative Adversarial Networks." <http://arxiv.org/abs/1812.04948>.
- Kim, Jinhee, Hyunkyung Lee și Young Hoan Cho.** 2022. "Learning design to support student-AI collaboration: perspectives of leading teachers for AI in education." *Education and Information Technologies*, 6069-6104. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10831-6>.
- Leben, Derek.** 2024. "Deepfakes and the Ethics of Generative AI." <https://tepperspectives.cmu.edu/all-articles/deepfakes-and-the-ethics-of-generative-ai/#:~:text=Generative%20AI%20technologies%2C%20like%20those%20used%20to%20clone,representation%2C%20consent%2C%20and%20the%20growing%20threat%20of%20deepfakes>.
- Li, Chuan și Michael Wand.** 2016. "Combining Markov Random Fields and Convolutional Neural Networks for Image Synthesis." *CoRR* abs/1601.04589: 1-10. <http://arxiv.org/abs/1601.04589>.
- Lim, Daryl.** 2023. "Generative AI and copyright: principles, priorities and practicalities." *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, 12: 841-842. <https://doi.org/10.1093/jiplp/jpad081>.

- Microsoft Designer.** 2024. "AI-Powered creativity with Microsoft Designer." <https://microsoft.design/articles/ai-powered-creativity-with-microsoft-designer/>.
- Midjourney.** 2025. "Documentation." <https://docs.midjourney.com/hc/en-us/categories/32013335627533>.
- Nanda, Vipul.** 2019. "Runway ML – Harnessing AI to augment creativity." *Techweek*. <https://techweek.com/runway-ml-ai-creators-design/>.
- NVIDIA.** 2025. "StyleGAN3 pretrained models." <https://catalog.ngc.nvidia.com/orgs/nvidia/teams/research/models/stylegan3>.
- OpenAi.** 2025. "Sora System Card." <https://openai.com/index/sora-system-card/>.
- Ploin, Anne, Rebecca Eynon, Isis Hjorth și Michael A. Osborne.** 2019. "Art for our sake: artists cannot be replaced by machines." <https://eng.ox.ac.uk/news/new-report-into-the-intersection-of-ai-and-the-arts/>.
- Runwayml.** 2025. "Building general-purpose multimodal simulators of the world." <https://runwayml.com/research>.
- Tulyakov, Sergey, Ming-Yu Liu, Xiaodong Yang și Jan Kautz.** 2017. "MoCoGAN: Decomposing Motion and Content for Video Generation." *CoRR* 1-13. <http://arxiv.org/abs/1707.04993>.
- Wang, Yi, Ziting Wei, Tommy Tanu Wijaya, Yiming Cao și Yimin Ning.** 2025. "Awareness, acceptance, and adoption of Gen-AI by K-12 mathematics teachers: an empirical study integrating TAM and TPB." *BMC Psychology*, 1-14. <https://doi.org/10.1186/s40359-025-02781-2>.