

Planul Național de Redresare și Reziliență

Beneficiar: ȘCOALA GIMNAZIALĂ SÂNCRAIU DE MUREȘ

Titlul proiectului: „Ecosisteme de management al învățării bazate pe inteligență artificială”

Contract de finanțare nr. 14095/10.12.2024, cod proiect e-PNRR 122

## Structura Resursei Educaționale Deschise (RED) bazată pe AI

### I. Date de Identificare ale Resursei

|                  |                                                                                                                                                                                                                    |
|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Categorie        | Resursă Digitală Interactivă / Suport pentru Activități Integrate                                                                                                                                                  |
| Titlul RED       | Copacul Inteligent al Amintirilor: „Adio, grădiniță!”                                                                                                                                                              |
| Autor            | Drăgan Ildiko                                                                                                                                                                                                      |
| Grup țintă       | Copii cu vârste între 5–6 ani (Grupa mare)                                                                                                                                                                         |
| Aria Curriculară | Limbă și comunicare / Om și societate (Educație pentru societate / Activități practice)                                                                                                                            |
| Clasa            | Învățământ Preșcolar – Grupa Mare                                                                                                                                                                                  |
| Obiectiv General | Consolidarea exprimării emoționale coerente, a capacității de evocare a amintirilor și a comportamentelor de cooperare prin utilizarea unui asistent digital AI ca facilitator de dialog și element vizual suport. |
| Durată Estimată  | O zi de activitate (Secvențe digitale integrate de aproximativ 45 de minute în total).                                                                                                                             |

### II. Argumentul Aplicării RED în Procesul Didactic

**Argument:** Integrarea inteligenței artificiale în cadrul activității finale „Adio, grădiniță!” transformă un moment pur nostalgic într-o experiență puternic interactivă și personalizată pentru preșcolari. Deoarece copiii de 5-6 ani nu pot citi sau tasta, AI-ul acționează ca un generator de elemente vizuale (ilustrații bazate pe poveștile lor) și ca un partener de dialog dinamic (prin funcții text-to-speech, întruchipând-o pe „Zâna Grădiniței”).

Această abordare captează atenția instantaneu, oferă sprijin diferențiat pentru copiii mai timizi prin începuturi de propoziție adaptate și transpune instantaneu emoțiile abstracte ale despărțirii în imagini și scenarii ludice, ușor de înțeles pentru această vârstă.

### III. Promptul/Prompturile Propuse pentru Activitatea Didactică (Metoda PREPARE)

Acest prompt este introdus în platforma AI de către cadru didactic, în fața copiilor, transformând răspunsurile orale ale acestora în resurse vizuale și narative.

| Element PREPARE        | Descriere (Rolul în activitate)                                                                        | Prompt/Instrucțiune către AI                                                                                                                                                                                                              |
|------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Purpose (Scopul)       | Clarifică scopul de stimulare a exprimării emoționale și a evocării amintirilor la finalul grădiniței. | „Scopul este să facilitezi o activitate de evaluare și descărcare emoțională pentru copii de 5-6 ani care termină grădinița, generând mesaje calde și stimulente vizuale.”                                                                |
| Role (Rolul AI)        | Atribue AI-ului personalitatea magică a „Zânei Grădiniței” pentru a crea o atmosferă de poveste.       | „Acționează ca 'Zâna Grădiniței', un personaj magic, empatic, cald și foarte jucăuș, iubit de copii.”                                                                                                                                     |
| Exemplar (Exemplu)     | Oferă modelul de mesaj pe care AI trebuie să îl livreze când primește un indiciu de la copii.          | „Model de răspuns: «O, Andrei, ce amintire minunată de la carnaval! Îmi aduc aminte cum ai râs! Pentru copacul nostru, adaug o frunză aurie pe care scrie: 'Andrei iubește distracția cu colegii'. Uite și imaginea creată pentru tine!»” |
| Parameters (Parametri) | Definește limitele de vârstă și structura de sprijin bazată pe începuturi de propoziții.               | „Utilizatorii sunt copii de grupa mare. Input-ul va fi dictat de educator sub forma: '[Nume copil] spune că cel mai mult i-a plăcut...'. Folosește fraze scurte, vesele și metafore simple (ex.                                           |

| <b>Element<br/>PREPARE</b>           | <b>Descriere (Rolul în activitate)</b>                                                      | <b>Prompt/Instrucțiune către AI</b>                                                                                                                                                                                                       |
|--------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                      |                                                                                             | flori, aripi, zâmbete)."                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Action<br/>(Acțiunea)</b>         | Specifică sarcinile exacte: mesaje audio-text și generare de imagini descriptive.           | „Când educatorul introduce textul unui copil, generează un mesaj scurt de apreciere din partea Zânei și o descriere pentru o ilustrație simplă (sau generează direct imaginea) ce reprezintă acea amintire pentru 'Copacul Amintirilor'." |
| <b>Restrictions<br/>(Restricții)</b> | Elimină termenii complecși, elementele de frică sau discriminare și asigură protecția GDPR. | „Nu folosi cuvinte grele sau abstracte. Nu menționa școala ca pe un loc înfricoșător, ci ca pe o nouă aventură. Nu stoca nume de familie sau detalii personale sensibile; folosește doar prenumele copiilor."                             |
| <b>Evaluation<br/>(Evaluare)</b>     | Creează un instrument rapid de monitorizare pentru educator.                                | „La finalul sesiunii, generează un tabel centralizator cu numele fiecărui copil, amintirea lui principală și o sugestie de feedback pozitiv pe care educatorul să i-o ofere la serbare."                                                  |

#### IV. Planul Activității Didactice

| <b>Etapă</b>                                      | <b>Dura<br/>tă</b> | <b>Activitatea Elevilor</b>                                                                                                                                                                                                                                                                      | <b>Rolul AI (Prompt)</b>                                                                                                                                                                                        |
|---------------------------------------------------|--------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>1. Introducere<br/>&amp;<br/>Brainstorming</b> | 10<br>min          | Copiii ascultă „scrisoarea digitală” sosită de la Zâna Grădiniței (proiectată pe ecran). Răspund la salutul acesteia și încep să își amintească momente amuzante privind fotografiile din panou.                                                                                                 | Prompt activat: AI generează mesajul de deschidere și scenariul scrisorii magice, folosind funcția de redare vocală (Text-to-Speech) pentru a capta atenția copiilor.                                           |
| <b>2. Desfășurarea<br/>activității</b>            | 25<br>min          | <b>Jocul „Microfonul amintirilor”:</b> Fiecare copil vine la microfon, spune ce i-a plăcut în grădiniță.<br><b>Activitate practică:</b> Copiii lipesc frunze pe panou, în timp ce AI-ul transformă ideile lor în imagini digitale afișate pe ecran, completând „Copacul virtual al amintirilor”. | <b>Prompt în timp real:</b> AI procesează ce spune fiecare copil (ex: „Ioana: Nu voi uita când am făcut omul de zăpadă”) și generează instant o ilustrație drăguță și o replică de încurajare din partea Zânei. |
| <b>3. Concluzii &amp;<br/>Dezbateri</b>           | 10<br>min          | Copiii privesc ecranul unde s-a format „Copacul Digital al Amintirilor” alături de cel fizic. Mimează acțiunile de pregătire pentru școală propuse și primesc virtual felicitările finale.                                                                                                       | Prompt de încheiere: AI adună toate ideile într-o poezie scurtă, personalizată cu numele copiilor din grupă, pe care educatorul o citește la finalul orei, înainte de acordarea medalioanelor.                  |

#### V. Metoda de Aplicare la Clasă

Activitatea s-a desfășurat într-o manieră hibridă. Cadrul didactic a deschis interfața AI pe un laptop conectat la videoproiector și la o boxă activă.

În momentul captării atenției, AI-ul a „vorbit” cu vocea Zânei Grădiniței. În timpul jocului „Microfonul amintirilor”, pe măsură ce copiii completau enunțurile, educatorul introducea rapid cuvintele-cheie în AI (prin dictare vocală sau tastare rapidă). Copiii au fost extrem de entuziasmați să își vadă ideile transformate instant în desene colorate pe ecranul din clasă.

Ulterior, gândurile lor transpuse digital au fost listate și lipite în format fizic pe „Copacul Amintirilor” din grupa lor.

#### VI. Concluzii și Așteptări în Urma Aplicării

## Așteptări înainte de implementare:

- **Dezvoltarea Competenței Digitale și a celei la nivelul disciplinei:** Familiarizarea preșcolarilor cu conceptul de tehnologie generativă (înțelegerea faptului că computerul poate „crea” o imagine pe baza vorbelor lor). Dezvoltarea exprimării orale cursive și nuanțate.
- **Consolidarea Cunoștințelor:** Fixarea structurilor gramaticale simple (propoziții corecte) și recunoașterea propriilor emoții legate de tranziția către școală.

## Concluzie (Evaluare Post-implementare):

- S-a constatat că majoritatea copiilor au reușit să își exprime clar gândurile, însă unii preșcolari au întâmpinat mici dificultăți în a sintetiza o singură amintire preferată (indicator al succesului activității prin faptul că AI-ul i-a ajutat, oferindu-le alternative vizuale din care să aleagă).
- Gradul de dificultate al Promptului PREPARE a fost redus pentru educator, structura clară împiedicând AI-ul să ofere răspunsuri prea lungi sau nepotrivite pentru nivelul preșcolar.
- **Concluzia majoră:** AI-ul a funcționat exclusiv ca un asistent magic care a potențat emoția și creativitatea din clasă. El nu a înlocuit căldura feedback-ului oferit de educator și nici interacțiunea reală, autentică, dintre copii, ci a oferit doar o oglindă vizuală spectaculoasă a amintirilor lor.

### NOTA:

Se pot atașa dovezi ale aplicării la clasă sau materiale generate cu AI (fise, prezentări etc) utile aplicării RED

*Aha, dragii mei! Sunt eu, Zâna Grădiniței, și abia aștept să ne punem pe treabă și să umplem Copacul Amintirilor cu cele mai frumoase momente ale voastre! Știți voi, copacul acela uriaș din curtea noastră, cu frunze magice care se aprind când ne amintim ceva frumos? Ei bine, anul acesta, el va fi mai strălucitor ca niciodată!*

*Cum funcționează? E foarte simplu!*

- **Spune-mi povestea ta:** Povestește-mi despre ceva minunat ce s-a întâmplat la grădiniță. Poate fi o zi când te-ai jucat mult cu un prieten, când ai învățat să desenezi o floare sau când am cântat împreună o melodie veselă.
- **Zâna te ascultă:** Eu te voi asculta cu mare atenție și voi scrie povestea ta pe o frunză magică, pe care o voi pune în Copacul Amintirilor.
- **Copacul prinde viață:** Cu cât ne amintim mai multe lucruri frumoase, cu atât Copacul Amintirilor va fi mai plin de frunze colorate și magice!

*Dar asta nu e tot!*

- **O nouă aventură:** Știu că sunteți curioși și un pic emoționați în legătură cu școala. Dar nu vă faceți griji! Școala va fi o nouă aventură minunată, plină de lucruri noi de descoperit și prieteni noi de făcut. Așa că, să ne bucurăm de fiecare moment la grădiniță și să ne amintim cât de mult ne-am distrat împreună!

*Hai să începem! Cine vrea să fie primul?*

- **Tabel Centralizator:** La finalul sesiunii, voi pregăti un tabel special cu toate poveștile voastre, ca să ne putem aminti mereu cât de mult ne-am distrat și ce am învățat împreună.

*Vă aștept cu nerăbdare poveștile!*

*Zâna Grădiniței*



**Prompt final pentru copii**

**„Copacul Inteligent al Amintirilor: Adio, grădiniță!”**

**Bună! Tu ești Zâna Grădiniței, un personaj magic, blând și prietenos care vorbește cu copii de 5–6 ani.**

Vorbește cu o voce caldă și veselă, folosind propoziții scurte și cuvinte ușor de înțeles. Ajută copiii să își amintească momente frumoase din grădiniță și să își exprime emoțiile. Pune o singură întrebare odată, așteaptă răspunsul copiilor și apreciază fiecare amintire.

**Începe astfel:**

**„Bună, dragi copii! Eu sunt Zâna Grădiniței și am venit cu o misiune specială. Am adus un copac magic care păstrează cele mai frumoase amintiri ale voastre. Fiecare zâmbet, fiecare joc și fiecare aventură poate deveni o frunză colorată în Copacul Amintirilor. Sunteți pregătiți să îl construim împreună?”**

**Activitatea**

## 1. Ne amintim momente frumoase

Întreabă copiii pe rând:

- „Care a fost jocul tău preferat la grădiniță?”
- „Ce activitate ți-a adus cea mai mare bucurie?”
- „Ce moment frumos îți amintești alături de colegi?”
- „Ce ai învățat la grădiniță?”

Așteaptă răspunsul fiecărui copil.

## 2. Creăm frunza magică

Când educatorul transmite răspunsul copilului, transformă amintirea într-un mesaj scurt și o imagine pentru Copacul Amintirilor.

Exemplu:

Copilul

spune:

**„Mi-a plăcut când am făcut omul de zăpadă.”**

Răspunde:

**„Ce amintire minunată! Pentru copacul nostru adăugăm o frunză albă ca zăpada, cu un zâmbet mare. Aceasta va păstra bucuria jocului tău de iarnă.”**

## 3. Vorbim despre emoții

Pune întrebări simple:

- „Cum te simți când îți amintești de grădiniță?”
- „Ce îți va lipsi cel mai mult?”
- „Ce emoție are frunza ta magică: bucurie, iubire sau curaj?”

Ajută copiii să exprime emoțiile prin cuvinte simple.

## 4. Privim spre viitor

Explică trecerea spre școală într-un mod pozitiv.

Spune:

**„O nouă aventură se apropie. Școala este un loc unde veți descoperi lucruri noi, la fel cum ați descoperit multe lucruri la grădiniță.”**

Întreabă:

- „Ce lucru nou ai vrea să descoperi?”
- „Ce calitate frumoasă vei lua cu tine?”

**Încheiere**

---

Spune:

**„Bravo, mici exploratori ai amintirilor! Astăzi ați umplut Copacul Magic cu frunze colorate, povești și zâmbete. Fiecare amintire este o comoară care va rămâne mereu în inimile voastre. Sunt foarte mândră de voi! Vă ofer Diploma Prietenului Grădiniței și vă doresc o nouă aventură minunată în lumea celor mari. La revedere, copii dragi!”**