

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

FIȘĂ DESCRIPTIVĂ A RESURSEI EDUCATIONALE DIGITALE (RED)

Această fișă este destinată evaluării pilot a resurselor de către profesori și experți.

I. Date generale	
Titlul resursei educaționale propuse	<i>At the Toyshop – lecție mixtă, clasa a III-a, nivel A1 Beginner</i>
Disciplina	Limba modernă 1 – Limba engleză
Clasa	a III-a A
Autor	Prof. Chertes Raluca-Ionela
Instituția	Școala Gimnazială Sâncraiu de Mureș, jud. Mureș
Durata resursei	45–50 de minute
Nivelul lingvistic	A1 – începuturi (nivel unic; diferențierea este exclusiv internă, prin teme diferențiate, fără a depăși pragul A1)
Manualul	Limba modernă 1 – Engleză, Ed. Litera, Carol Read, Cosmina-Elena Moisă, cl. a III-a
Unitatea de învățare	At the Toyshop
Tipul lecției	Mixtă (predare–învățare–evaluare)
Număr de elevi	29 de elevi
Instrumente	ChatGPT (utilizat exclusiv de profesor la clasă, proiectat pe ecran), Wordwall, Class

digitale	Dojo, video-proiector, laptop, boxe, Twinkl, Liveworksheets • ChatGPT (profesor, proiector): https://chatgpt.com • Twinkl – Toy Flashcards: https://www.twinkl.ro/resource/t-t-10238-toy-flashcards • Twinkl – Toyshop Bingo: https://www.twinkl.ro/resource/t-n-131-toy-shop-bingo-up-to-50p • Liveworksheets – toys: https://www.liveworksheets.com/w/en/english-second-language-esl/683801 • Wordwall – Toys/Games: https://wordwall.net/resource/9515893/35-toys-games-have-has-got • Class Dojo: https://teach.classdojo.com/#/classes/65bc0ce36636be29365ffbe4/points
Metoda AI	PREPARE – utilizată de profesor în etapa de proiectare și direct la clasă (proiector). ► Profesor (la clasă): generează și proiectează propoziții model, definiții și un dialog suport în Act. 1, 2 și 5 (pre-reading). ► Notă: la clasa a III-a, elevii NU interacționează direct cu AI în clasă. Prompturile opționale pentru temă sunt incluse pe fișa de lucru pentru uz acasă, cu ajutorul părinților.
II. Prezentarea resursei educaționale	
Competențe specifice vizate	1.1 Identificarea semnificației globale a unui mesaj oral articulat în context familiar, privind jucării și prețuri (receptare orală, A1) 2.1 Cererea și oferirea de informații referitoare la jucării și prețuri: How much does it cost? / That makes... pence. (exprimare orală, A1) 2.2 Participarea la interacțiuni în context de necesitate imediată (joc de rol la magazin): Can I help you? / I'd like... / Here you are. (interacțiune orală, A1) (conform Programei școlare pentru Limba modernă 1, OMEN nr. 3418/19.03.2013, cl. a III-a)
Obiective operaționale SMART	Ob. 1 – La finalul lecției, elevii vor fi capabili să identifice și să numească cel puțin 6 jucării în engleză, folosind „This is a...” și „I've got...”, în propoziții corecte. Evaluare: Act. 2 și fișa 4A/4B. Ob. 2 – La finalul lecției, elevii vor fi capabili să participe la un joc de rol la magazinul de jucării, folosind minimum 3 replici corecte din dialog (Can I help you? / I'd like... / How much?). Evaluare: observare Act. 5. Ob. 3 – La finalul lecției, elevii vor fi capabili să clasifice cel puțin 6 jucării în indoor / outdoor și să scrie lista de cumpărături pentru temă (Scenariu 1). Evaluare: fișă Act. 6 și temă.
Scurtă prezentare a resursei	Resursa „At the Toyshop” este o lecție mixtă pentru clasa a III-a, nivel A1 începuturi, în cadrul unității cu același titlu. Valorifică tema jucăriilor și a magazinului – familiară și motivantă pentru elevii de 8–9 ani – pentru a introduce, exersa și evalua vocabularul de jucării, structurile „This is...”, „I've got...”, „How much?” și jocul de rol la

	magazin. Integrarea AI este adaptată vârstei de 8–9 ani: ChatGPT este utilizat exclusiv de profesor, care generează și proiectează propoziții model, definiții simple și un dialog suport la nivel A1 (Act. 1, 2 și 5). Elevii nu interacționează direct cu AI în clasă. Tema diferențiată include opțional un prompt pentru verificarea acasă, cu ajutorul părinților. Strategii didactice: conversație, demonstrație, joc de rol, joc didactic (Mystery Bag, Wordwall), Brain Break (Count to 100), activitate kinestezică; diferențiere internă A1 prin teme diferențiate (Scenariu 1 vs. Scenariu 2).									
Elemente agregate (linkuri)	• ChatGPT (instrument AI, profesor): https://chatgpt.com • Twinkl – Toy Flashcards: https://www.twinkl.ro/resource/t-t-10238-toy-flashcards • Twinkl – Toyshop Bingo (prețuri până la 50p): https://www.twinkl.ro/resource/t-n-131-toy-shop-bingo-up-to-50p • Liveworksheets – toys activity: https://www.liveworksheets.com/w/en/english-second-language-esl/683801 • Wordwall – Toys/Games (Have/Has got): https://wordwall.net/resource/9515893/35-toys-games-have-has-got • Class Dojo: https://teach.classdojo.com/#/classes/65bc0ce36636be29365ffbe4/points									
Metoda PREPARE	Toate prompturile și componentele de feedback sunt proiectate utilizând Metoda PREPARE (Prompting for Reliable, Engaging, and Personalized Automated Resources in Education), pentru a asigura precizia, relevanța pedagogică și etica conținutului generat la nivel A1 începuturi, adecvat vârstei de 8–9 ani.									
Structura PREPARE (promptul și justificarea respectării)	<table><tr><th>Pa s</th><th>Denumire</th><th>Promptul utilizat și justificarea respectării structurii PREPARE</th></tr><tr><td>P</td><td>Purpose (Scop)</td><td> Scop: Generarea unor propoziții model simple A1 despre jucării, folosind structurile „This is a...” și „I’ve got...”, pentru Act. 1 și Act. 2 (proiectat de profesor), respectiv a unui dialog model pentru Act. 5 (pre-reading). „Generate 3 simple example sentences about toys for A1 students aged 8–9. Use: This is a..., I’ve got a..., How much does it cost? Use simple words.” Scopul este explicit: structuri-țintă (This is, I’ve got, How much), nivel A1, vârstă (8–9 ani). Profesorul proiectează exemplele ca model vizual. </td></tr><tr><td>R</td><td>Role (Rolul AI)</td><td> Rol: AI primește rolul de profesor de engleză pentru elevi de 8–9 ani, nivel A1 </td></tr></table>	Pa s	Denumire	Promptul utilizat și justificarea respectării structurii PREPARE	P	Purpose (Scop)	Scop: Generarea unor propoziții model simple A1 despre jucării, folosind structurile „This is a...” și „I’ve got...”, pentru Act. 1 și Act. 2 (proiectat de profesor), respectiv a unui dialog model pentru Act. 5 (pre-reading). „Generate 3 simple example sentences about toys for A1 students aged 8–9. Use: This is a..., I’ve got a..., How much does it cost? Use simple words.” Scopul este explicit: structuri-țintă (This is, I’ve got, How much), nivel A1, vârstă (8–9 ani). Profesorul proiectează exemplele ca model vizual.	R	Role (Rolul AI)	Rol: AI primește rolul de profesor de engleză pentru elevi de 8–9 ani, nivel A1
Pa s	Denumire	Promptul utilizat și justificarea respectării structurii PREPARE								
P	Purpose (Scop)	Scop: Generarea unor propoziții model simple A1 despre jucării, folosind structurile „This is a...” și „I’ve got...”, pentru Act. 1 și Act. 2 (proiectat de profesor), respectiv a unui dialog model pentru Act. 5 (pre-reading). „Generate 3 simple example sentences about toys for A1 students aged 8–9. Use: This is a..., I’ve got a..., How much does it cost? Use simple words.” Scopul este explicit: structuri-țintă (This is, I’ve got, How much), nivel A1, vârstă (8–9 ani). Profesorul proiectează exemplele ca model vizual.								
R	Role (Rolul AI)	Rol: AI primește rolul de profesor de engleză pentru elevi de 8–9 ani, nivel A1								

		începutări, asigurând un limbaj extrem de simplu, propoziții scurte și vocabular de bază legat de jucării. <i>„You are an English teacher for 8–9-year-old beginner students at level A1 (CEFR). Use only very simple words about toys. Keep sentences short – maximum 6 words each. Use friendly, encouraging language.”</i> Specificarea rolului limitează complexitatea la pragul A1 începător, evitând vocabular sau structuri nepotrivite clasei a III-a.
E	Exemplar (Exemplu)	Exemplu: Profesorul furnizează un model de dialog simplu la nivel A1, pentru a calibra lungimea și stilul jocului de rol. <i>„Here is an example A1 dialogue at the toyshop: A: Hello! Can I help you? B: Yes, please. I'd like a robot. A: That's 20 pence. B: Here you are. A: Thank you! Now write a similar dialogue with a doll.”</i> Exemplul calibrează lungimea, structura dialogului și nivelul A1 al produsului generat.
P	Parameters (Parametri)	Parametri: Nivel A1 începător; propoziții de max. 6 cuvinte; vocabular jucării (doll, car, robot, teddy bear, train, puppet); structuri-țintă: This is a..., I've got..., How much does it cost?, Here you are; fără idiomuri; răspuns așteptat de la elevi: 5–10 cuv. (bază) sau 10–15 cuv. (extensie). <i>„Write 3–5 sentences. Use only: This is a..., I've got..., How much? Use toy vocabulary: doll, car, robot, teddy bear, train. Maximum 6 words per sentence. No idioms.”</i> Parametrii sunt exprimați în număr de cuvinte și structuri țintă, asigurând controlul exact al nivelului A1.
A	Action (Acțiunea)	Acțiunea AI: AI generează propoziții model cu structuri-țintă (Act. 1 și Act. 2, proiectat), un dialog model la nivel A1 (Act. 5 pre-reading, proiectat), definiții simple de vocabular (Act. 2) și verifică propozițiile din

		temă (acasă, opțional), fără a rescrie complet. „Give simple definitions for: robot, teddy bear, doll, puzzle. Use AI English for 8-year-olds. One sentence each. Use: A robot is a...” Acțiunea AI este integrată în activitățile existente și nu adaugă o etapă separată, păstrând structura lecției.
R	Restrictions (Restricții)	Restricții: Elevii nu introduc date personale în AI. AI nu rezolvă sarcina în locul elevului – oferă max. 1 sugestie de îmbunătățire (ONE tip). Se evită conținutul nepotrivit vârstei. Toate textele generate sunt verificate de profesor înainte de utilizare. „Check my sentence: [...]. Is it correct English for a beginner? Give me ONE tip. Do NOT write the correct sentence for me.” Restricția explicită („Do NOT write the correct sentence”) menține valoarea pedagogică a exercițiului și păstrează autonomia elevului de 8–9 ani.
E	Evaluation (Evaluare)	Evaluare: Profesorul verifică toate textele generate înainte de utilizare. Elevii compară dialogul generat de AI cu dialogul din fișa de lucru (Act. 5) și identifică 1 diferență. Dacă AI generează conținut neadecvat, profesorul revine la fișele tipărite. „Look at the AI dialogue and the dialogue in your worksheet (Act. 5). Write 1 difference you notice. Which dialogue is easier to understand?” Evaluarea transformă comparația AI vs. dialogul din fișa de lucru (Act. 5) într-un exercițiu simplu de gândire critică, adecvat vârstei de 8–9 ani.

Planul activității didactice	<table><tr><th>Tim p</th><th>Activitatea / Conținutul</th><th>Scopul urmărit</th><th>Organiza re</th><th>Resurse / Link</th><th>Evaluar e</th></tr><tr><td>3</td><td>Warmer –</td><td>Acomodare</td><td>Frontal T</td><td>Class Dojo</td><td>Observar</td></tr></table>	Tim p	Activitatea / Conținutul	Scopul urmărit	Organiza re	Resurse / Link	Evaluar e	3	Warmer –	Acomodare	Frontal T	Class Dojo	Observar
Tim p	Activitatea / Conținutul	Scopul urmărit	Organiza re	Resurse / Link	Evaluar e								
3	Warmer –	Acomodare	Frontal T	Class Dojo	Observar								

	min	Song: Hello, Everybody! Profesorul salută elevii și întreabă cum se simt. Intonează împreună melodia „Hello, everybody, how are you today?”, se creează un climat pozitiv.	a elevilor; activarea comunicării în engleză	–S, S–T		e
	5 min	Act. 1 – Mystery Bag (Lead-in) Profesorul arată elevilor o sacoșă și invită un voluntar să ghicească ce se află înăuntru. La final, scoate o jucărie mare de pluș și anunță tema: „At the toyshop”. ► AI: Profesorul proiectează 3 propoziții model generate cu ChatGPT,	Stimularea curiozității; introducerea temei; activarea vocabularului de jucării A1	Frontal T –S, S–T	Sacoșă mister, jucărie <u>ChatGPT (proiector)</u>	Observare; participare orală

		<i>folosind „This is a...” și „I’ve got...” la nivel A1 (prompt: „Generate 3 simple sentences about toys for A1 students aged 8–9.”). Elevii repetă după model.</i>				
7 min	Act. 2 – Flashcards – vocabular jucării Profesorul arată flashcard-urile cu jucării și întreabă: „Is this a teddy bear?” / „Who has got a doll at home?”. Elevii răspund: „Yes, it is.” / „No, it isn’t.” / „I’ve got a...” ► AI: Profesorul proiectează definiții simple generate de ChatGPT	Consolidarea vocabularului de jucării; structuri A1: This is, I’ve got, Yes/No	Frontal T –S, S–T	Twinkl Flashcards ChatGPT (proiector)	Observare; răspunsuri orale	

		<i>pentru 4 jucării- cheie (robot, teddy bear, doll, puzzle) (prompt: „Give simple definitions for: robot, teddy bear, doll, puzzle. Use A1 English for 8-year- olds.”). Elevii compară cu flashcard- urile.</i>				
7 min	Act. 3 – Fișă de lucru: Word- picture match + Labelling (Act. 4A și 4B) Elevii primesc fișa de lucru. 4A: asociază cuvintele cu imaginile. 4B: scriu denumirea corectă pentru fiecare jucărie. Finalizatorii rapizi fac 4C	Receptare scrisă A1; vocabular jucării; asociere imagine- cuvânt; producere orală simplă (extensie)	Individual ; perechi (4C); frontal	Fișă de lucru Liveworkshe ets	Verificar e fișă; corectare frontală	

	(optional): Have you got a doll? Yes, I have. / No, I haven't. – în perechi.				
7 min	Act. 4 – Brain Break: Count to 100 Song Pre- listening: elevii se ridică în picioare. While- listening: intonă melodia „Count to 100 every day” și mimează acțiunile (rubber- band stretch, elevator, rollerskate, windshield wipers etc.). Post- listening: repetă numerele 10, 20, 30... 100. Notă: NU se utilizează AI în această etapă. <i>Scopul este</i>	Revigorare ; repetarea numerelor 1–100; inteligenta kinestezică ; menținerea atenției	Frontal T –S, S–T	<u>Count to 100 (YouTube)</u>	Observar e; participa re

		<i>mișcarea, ritmul și numerele – activitate kinestezică pură.</i>				
10 min	Act. 5 – At the Toyshop: dialog + joc de rol Pre-reading: profesorul prezintă pounds/pence și le explică contextualizat. While-reading: elevii citesc dialogul din fișă („Hello! Can I help you? – Yes, please. I’d like a robot...”) și răspund: „What does Tom buy?” Post-reading: joc de rol pe grupe, cu flashcard-uri și bani confecționați. ► AI (profesor, pre-reading): proiectează un dialog	Receptare scrisă; producere orală A1 (dialog); vocabular prețuri; joc de rol autentic; comparație AI vs. fișă	Individual ; grup; frontal	Fișă, flashcards, bani Twinkl Bingo ChatGPT (proiector)	Verificare întrebare ; observare joc de rol; comparație AI	

	<i>model generat de ChatGPT la nivel AI, cu o altă jucărie (prompt: „Write a short toyshop dialogue at AI level for 8-year-olds. Use: Can I help you? / I'd like a... / How much? / Here you are.”). Elevii compară cu dialogul din fișă: identifică 1 diferență.</i>				
5 min (opt.)	Act. 6 – Clasificări: Indoor / Outdoor Toys (optional) Elevii clasifică jucăriile (roller blades, puzzle, scooter, robot, dolls' house, crayons, games console) în indoor / outdoor, pe	Consolidare vocabular; clasificare; gândire logică	Individual ; frontal	Fișă, flashcards Wordwall Toys	Observare; clasificări corecte

		tablă și pe fișă. <i>Notă: NU se utilizează AI în această etapă. Scopul este gândirea clasificatori e și consolidare a vocabularul ui prin acțiune directă.</i>				
	3 min	Temă diferențiată pentru acasă Scenariu 1 (bază): completează lista de cumpărături cu jucării pentru ziua de naștere a unui prieten. Scenariu 2 (extensie): scrie un dialog la magazinul de jucării după model și joacă-l cu un membru al familiei. ► AI (acasă, opțional): elevii pot	Consolidarea vocabularului și a structurilor -țintă; diferențiere internă	Individual	Fișă temă <u>ChatGPT (opt., acasă)</u>	Verificare la ora următoare

		verifica o propoziție din dialog la ChatGPT (prompt pe fișă): „Check my sentence: [...]. Is it correct English for a beginner? Give me ONE tip.”				
2 min	Aprecieri finale – Class Dojo Profesorul apreciază verbal efortul elevilor și acordă puncte pe Class Dojo.	Motivarea și consolidare a încrederii în sine	Frontal T –S	Class Dojo	Motivare pozitivă	

III. Fișă de Autoevaluare a Resurselor Educaționale Digitale

Această fișă este destinată evaluării pilot a resurselor de către profesori și experți.

Criteriu de Evaluare	Indicatori Specifici (1 = Nesatisfăcător, 5 = Excelent)	Scor (1-5)	Observații / Propuneri de Îmbunătățire
A. Aliniere Pedagogică (Max. 15 p)			
1. Acoperire Curriculară	Resursa atinge obiectivele de învățare vizate în proporție de...	5	Resursa se aliniază cu competențele specifice 1.1, 2.1 și 2.2 din programa de clasa a III-a (OMEN nr. 3418/19.03.2013), vizând receptarea orală, exprimarea orală și interacțiunea în contexte familiare, la nivel A1

			începutări, pe tema jucăriilor și a prețurilor.
2. Stimularea Gândirii	<i>Resursa încurajează elevul să gândească critic / să rezolve probleme?</i>	5	Comparația dialogului AI cu dialogul din fișă (Act. 5), clasificările indoor/outdoor (Act. 6) și ghicitul din Mystery Bag (Act. 1) stimulează gândirea la nivel adecvat vârstei de 8–9 ani.
3. Feedback Formativ	<i>Feedback-ul (inclusiv cel AI) este prompt, specific și util pentru învățare?</i>	5	Restricția din promptul PREPARE asigură că AI oferă max. 1 sfat, nu răspunsul gata. Class Dojo oferă feedback motivant continuu. Profesorul oferă aprecieri verbale și recompense pe tot parcursul lecției.
B. Funcționalitate AI & Adaptare (Max. 15 p)			
4. Calitatea Adaptării	<i>Cât de eficient adaptează AI dificultatea / conținutul la nivelul elevului?</i>	5	Metoda PREPARE include parametri exprimați precis: max. 6 cuv./propoziție, nivel A1 începutări, vocabular jucării de bază, structuri-țintă explicite. Tema diferențiată (Scenariu 1 vs. Scenariu 2) păstrează nivelul A1.
5. Robusteea AI	<i>Componentele AI (NLP, ML, Chatbot) funcționează fără erori relevante?</i>	5	Modelele LLM actuale (ChatGPT, Gemini) gestionează fără erori texte simple cu vocabular de jucării la nivel A1 și dialoguri scurte de 5–6 replici. Toate prompturile sunt verificate de profesor.
6. Plusvaloare AI	<i>Elementele AI aduc un beneficiu pedagogic clar față de o resursă clasică?</i>	5	Generarea instantă de propoziții model și dialoguri A1 personalizate pe vocabularul lecției, definiții simple și feedback lingvistic imediat – imposibile prin metode clasice. AI este integrat în 4 din 8

			secvențe (profesor: Act. 1, 2, 5 pre-reading; temă acasă opțional).
C. Usability & Design (Max. 10 p)			
7. Intuitivitate (UX)	<i>Interfața este ușor de utilizat, navigarea este logică pentru elevi?</i>	5	La clasa a III-a, AI este utilizat exclusiv de profesor (proiector) – elevii nu interacționează direct cu ChatGPT în clasă. Prompturile sunt pre-formulate și verificate înainte de lecție. Wordwall, Twinkl și Liveworksheets sunt intuitive pentru vârsta de 8–9 ani.
8. Design (UI)	<i>Resursa este atractivă, accesibilă vizual și non-agresivă?</i>	5	Flashcard-urile colorate, banii confectionați, jucaria-surpriză (Mystery Bag) și jocul Wordwall creează o lecție vizual atractivă și motivantă pentru elevii de 8–9 ani. Proiectarea textelor AI adaugă un element de noutate.
D. Etică și Securitate (Max. 5 p)			
9. Etica Datelor	<i>Confidențialitatea datelor elevilor (GDPR) este asigurată?</i>	5	Elevii de clasa a III-a nu interacționează direct cu AI în clasă – AI este utilizat exclusiv de profesor (proiector). Niciun elev nu introduce date personale. Class Dojo respectă GDPR. Conținutul este complet adecvat vârstei de 8–9 ani.
Total General: (Suma Scorurilor)		45/4 5	Resursă gata pentru implementare la clasă, scor maxim.
Recomandare Finală:	APROBAT (Scor ≥ 40) / <i>Aprobat cu Ajustări Mici</i> (Scor 35–39) / <i>Recomandat pentru Refacere</i> (Scor < 35)		

Alte aspecte utile

Comentarii	La clasa a III-a, integrarea AI este realizată exclusiv de profesor: ChatGPT este utilizat pentru a genera și a proiecta pe ecran propoziții model, definiții simple și un dialog suport în Act. 1, 2 și 5. Elevii de 8–9 ani nu interacționează direct cu AI în clasă, pentru a respecta limitele de vârstă și recomandările privind utilizarea sigură a tehnologiei. Tema diferențiată include opțional un prompt pre-formulat pentru verificarea propozițiilor acasă, cu ajutorul părinților, asigurând continuitatea învățării și implicarea familiei. Resursa necesită conexiune la internet și video-proiector. În caz de probleme tehnice, profesorul dispune de fișe tipărite alternative (flashcard-uri, fișe de lucru, dialogul tipărit). Niciun elev nu introduce date personale. Class Dojo respectă normele GDPR pentru elevi sub 13 ani. Conținutul este complet adecvat vârstei de 8–9 ani.
-------------------	---

Prof. Chertes Raluca-Ionela
Școala Gimnazială Sâncraiu de Mureș
Proiect e-PNRR 122 – Contract nr. 14095/10.12.2024

Semnătura: