

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 Digitale (RED) bazată pe AI

I. Date de Identificare ale Resursei

Titlul RED	AT THE TOYSHOP
Autor	Chertes Raluca-Ionela
Grup țintă	At the Toyshop – lecție mixtă, clasa a III-a, nivel A1 începutări
Aria Curriculară	Limbă și comunicare – Limba engleză modernă
Clasa	a III-a A
Obiectiv General	Dezvoltarea competențelor de comunicare orală în limba engleză și a competențelor digitale elementare prin explorarea vocabularului de jucării, a expresiilor specifice magazinului și a jocului de rol, utilizarea responsabilă a inteligenței artificiale exclusiv prin intermediul profesorului, la nivel A1 începutări.
Durată Estimată	45–50 de minute (o oră de curs)

II. Argumentul Aplicării RED în Procesul Didactic

Necesitatea implementării acestei resurse rezultă din:

- nevoia de a forma la elevi competențe de comunicare orală în engleză în contexte familiare (magazinul de jucării, cumpărături, prețuri)
- necesitatea consolidării vocabularului de jucării și a structurilor-țintă: This is a..., I've got..., How much?, Can I help you?, I'd like..., Here you are
- importanța integrării inteligenței artificiale ca instrument educațional modern, adaptat vârstei de 8–9 ani, prin utilizarea exclusivă de către profesor

Tema „At the Toyshop” este familiară și motivantă pentru elevii de 8–9 ani. Resursa valorifică această temă pentru a exersa limbajul de interacțiune socială în context de cumpărături, prin activități variate (joc didactic, fișă de lucru, Brain Break, joc de rol). AI susține fiecare etapă cu un model vizual proiectat de profesor, fără a înlocui munca elevului.

Resursa facilitează:

- dezvoltarea vocabularului de jucării (doll, car, robot, teddy bear, train, puppet, puzzle...)
- utilizarea structurilor-țintă: This is a..., I've got..., How much does it cost?, Can I help you?, I'd like..., Here you are
- participarea la jocuri de rol autentice la magazin, folosind bani confecționați și flashcard-uri
- gândirea critică la nivel adecvat vârstei: compararea dialogului AI cu dialogul din fișă (Act. 5)

III. Metoda de Realizare a Prompturilor: PREPARE

Metoda PREPARE	Metoda PREPARE este utilizată pentru formularea prompturilor utilizate în activitățile didactice. Aceasta asigură claritatea cerințelor, adaptarea strictă la nivelul A1 începutări și relevanța pedagogică a conținutului generat de AI. La clasa a III-a, AI este utilizat exclusiv de profesor (proiector). Profesorul verifică toate textele generate înainte de utilizare.
----------------	---

• Promptul / Prompturile Propuse pentru Activitatea Didactică (Metoda PREPARE)

Aceste prompturi sunt utilizate exclusiv de profesor, proiectate pe ecran. Nu sunt furnizate direct elevilor de clasa a III-a. Opțional, promptul pentru temă este inclus pe fișa de lucru pentru uz acasă, cu ajutorul părinților.

Element PREPARE	Descriere (Rolul în activitate)	Prompt / Instrucțiune către AI
Purpose (Scopul)	Justificare: Stabilirea clară a sarcinii – generarea de propoziții model simple la nivel A1 despre jucării (This is a..., I've got...) și a unui dialog model la magazin (Can I help you? / I'd like... / How much?), pentru Act. 1, 2 și 5 (proiectat de profesor).	Prompt (profesor, Act. 1 și Act. 2): „Generate 3 simple example sentences about toys for A1 beginner students aged 8–9. Use: This is a..., I've got a... Use simple words. Maximum 6 words per sentence.” Prompt (profesor, Act. 5 – pre-reading): „Generate a short toyshop dialogue at A1 level for 8-year-olds. Use: Can I help you? / I'd like a... / How much? / Here you are. Maximum 6 words per sentence.”
Role (Rolul AI)	Justificare: AI trebuie să ofere suport lingvistic adaptat vârstei (8–9 ani) și nivelului A1 începutări, evitând structuri complexe, vocabular avansat sau conținut nepotrivit. Tonul trebuie să fie prietenos și încurajator.	„You are an English teacher for 8–9-year-old beginner students at level A1 (CEFR). Use only very simple words about toys and shopping. Keep sentences short – maximum 6 words each. Use friendly, encouraging language.”
Exemplar (Exemplu)	Justificare: Profesorul furnizează un model concret de dialog la nivel A1 și cu o altă jucărie decât cea din fișă, pentru a calibra lungimea (5–6 replici), stilul și structurile-țintă ale produsului generat.	„Here is an example A1 toyshop dialogue: 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 where the child buys a doll.”
Parameters (Parametri)	Justificare: Controlul riguros al nivelului lingvistic și al lungimii, pentru a asigura că produsul generat de AI rămâne strict la nivelul A1 începutări și poate fi folosit direct la clasă cu	„Level A1 beginner; sentences of maximum 6 words; toy vocabulary: doll, car, robot, teddy bear, train, puppet; target structures: This is a..., I've got..., Can I help you?, I'd like..., How much?, Here you are; no idioms; no complex grammar.”

	elevi de 8–9 ani.	
Action (Acțiunea)	Justificare: AI generează exclusiv materiale suport pentru profesor (proiectat pe ecran), nu pentru elevi. Elevii de clasa a III-a nu interacționează direct cu AI. Acasă, opțional, cu ajutorul părinților, AI poate verifica propoziții simple.	Prompt (Act. 2 – definiții vocabular): „Give simple definitions for: robot, teddy bear, doll, puzzle. Use A1 English for 8-year-olds. One sentence each. Use: A robot is a...” Prompt (temă acasă, opțional, cu părinții): „Check my sentence: [...]. Is it correct English for a beginner? Give me ONE tip. Do NOT write the correct sentence for me.”
Restrictions (Restricții)	Justificare: La clasa a III-a, AI este utilizat exclusiv de profesor. Niciun elev nu introduce date personale. Conținutul generat este verificat de profesor înainte de utilizare. Acasă, interacțiunea este supravegheată de părinți.	„Use simple English. Maximum 6 words per sentence. Only A1 grammar and vocabulary. No difficult structures. No violent or inappropriate content. Do NOT write the correct sentence for the student – give ONE tip only.”
Evaluation (Evaluare)	Justificare: Profesorul verifică toate textele generate înainte de utilizare la clasă. Elevii compară dialogul generat de AI cu dialogul din fișa de lucru (Act. 5) și identifică 1 diferență, transformând comparația într-un exercițiu de gândire critică adecvat vârstei de 8–9 ani.	„Look at the AI dialogue and the dialogue in your worksheet (Act. 5). Write 1 difference you notice. Which dialogue is easier to understand?” Elevii compară dialogul AI cu fișa de lucru, identifică diferența, discută frontal cu profesorul. Dacă AI generează conținut neadecvat, profesorul revine la fișele tipărite.

• Comentarii

Comentarii	La clasa a III-a, integrarea AI este adaptată vârstei de 8–9 ani: ChatGPT este utilizat exclusiv de profesor, care generează și proiectează pe ecran propoziții model, definiții simple de vocabular și un dialog suport (Act. 1, 2 și 5). Elevii nu interacționează direct cu AI în clasă, respectând recomandările privind utilizarea sigură a tehnologiei pentru copiii de 8–9 ani. Diferențierea internă A1 se realizează prin tema diferențiată: Scenariu 1 (bază) – listă de cumpărături; Scenariu 2 (extensie) – dialog scris și jucat cu un membru al familiei. Opțional acasă, cu ajutorul părinților, elevii pot utiliza promptul pre-formulat de pe fișă pentru a verifica propoziții simple. Activitățile sunt construite progresiv: vocabular (Act. 1, 2) → fișă de lucru (Act. 3) → Brain Break (Act. 4) → dialog + joc de rol (Act. 5) → clasificare (Act. 6 opț.). AI susține fiecare etapă cu un model vizual, fără a înlocui munca elevului.
------------	---

Alte aspecte utile	Resursa necesită conexiune la internet și video-proiector. În caz de probleme tehnice, profesorul dispune de fișe tipărite alternative pentru toate activitățile (flashcard-uri, fișă de lucru, dialogul tipărit, fișă de temă). Promptul AI pentru temă este inclus pe fișa de lucru. Niciun elev nu introduce date personale în AI. Profesorul supervizează tot accesul la ChatGPT în clasă. Class Dojo respectă normele GDPR pentru elevi sub 13 ani. Conținutul lecției este complet adecvat vârstei de 8–9 ani.
--------------------	--

IV. Planificarea Unității de Învățare

Tabelul de mai jos sintetizează competențele specifice vizate, conținuturile, activitățile didactice și rolul AI (metoda PREPARE) în cadrul unității de învățare „At the Toyshop”, clasa a III-a, nivel A1 începători (OMEN nr. 3418/19.03.2013, Programa Lb. modernă 1, cl. a III-a).

Competențe specifice vizate	Conținuturile învățării	Nr. ore	Săptămâna / Activitate	Observații / Evaluare
1.1. Desprinderea sensului global al unui mesaj oral. 2.1. Numirea jucăriilor și utilizarea structurilor: This is a..., I've got a...	Vocabularul jucăriilor: doll, car, robot, teddy bear, train, puppet, puzzle. Structuri-țintă: This is a..., I've got a... Activare orală: Mystery Bag (ghicire jucărie). Consolid. vocabular: flashcard-uri + definiții AI proiectate.	1	Frontal; joc didactic (Mystery Bag); demonstrație; conversație; flashcard-uri. ► AI (profesor, proiector): 3 propoziții model This is a... / I've got a... Definiții simple: robot, teddy bear, doll, puzzle.	1.1. Receptare orală: identificare jucării din mesaj. 2.1. Producere orală: numire jucării. Evaluare: observare informală; răspunsuri orale corecte la flashcard-uri.
1.2. Identificarea informațiilor specifice dintr-un mesaj audiat. 3.3. Asocierea cuvintelor cu imaginile (word-picture match).	Fișă de lucru: 4A – word-picture match; 4B – labelling (scrie denumirea jucăriei). 4C (opț., fast finishers): Have you got a...? Yes, I have. Brain Break: melodia Count to 100; repetiție numere 10, 20...100 (pounds, pence).	1	Individual (fișă 4A/4B); în perechi (4C opț.); activitate kinestezică (Brain Break). NU se utilizează AI – activitate individuală și kinestezică pură.	3.3. Receptare scrisă: asociere cuvinte-imagini. 1.2. Receptare orală: numere 10–100 (pounds/pence). Evaluare: verificare fișă; corectare frontală; observare Brain Break.
2.2. Cererea și oferirea de informații: Can I help you?, I'd like..., How much?, Here you are. 2.1. Participarea la joc de rol la magazin.	Dialog la magazin: citire și înțelegere (Act. 5). Structuri-țintă: Can I help you? / I'd like a... / How much? / Here you are. Joc de rol pe grupe (vânzător/cumpărător) cu flashcard-uri și bani confecționați. Clasificare jucării indoor/outdoor (opț., Act. 6). Temă: Scenariu 1 (listă cumpărături) / Scenariu	1	Lectură ghidată; joc de rol pe grupe; clasificare (opț.); sarcină diferențiată. ► AI (profesor, proiector, pre-reading): dialog model A1 la magazin (altă jucărie decât în fișă). Elevii identifică 1 diferență – gândire critică. ► AI (opț., acasă, cu părinții): verificare propoziție simplă.	2.2. Producere orală: joc de rol la magazin (min. 3 replici corecte). 2.1. Producere orală: numire jucării și prețuri. Evaluare formativă: observare joc de rol; comparație dialog AI vs. fișă (gândire critică); verificare temă la ora următoare.

2 (dialog scris+jucat).

V. Planul Activității Didactice

Etapa lecției	Timp	Activitatea profesorului	Activitatea elevilor	Metode și procedee	Resurse didactice	Modalități de evaluare	Rolul AI	Prompt utilizat
Warmer – Song: Hello, Everybody!	3 min	Profesorul salută elevii, întreabă cum se simt și intonă împreună melodia „Hello, everybody, how are you today?”	Elevii răspund oral și cântă melodia de salut împreună cu profesorul.	Cântec, conversație	Class Dojo	Observare informală	NU se utilizează AI	–
Act. 1 – Mystery Bag (Lead-in)	5 min	Profesorul arată sacoșa mister și invită un voluntar să ghicească. Scoate jucăria și anunță tema: „At the toyshop”. ► AI (proiector): proiectează 3 propoziții model generate cu ChatGPT: „This is a robot.” / „I’ve got a doll.” / „I’ve got a car.” Elevii repetă după model.	Elevii ghicesc jucăria din sacoșa, repetă propozițiile model după profesor și în cor.	Joc didactic, demonstrație, repetiție	Sacoșa mister, jucărie ChatGPT (proiector)	Observare ; participare orală	AI generează propoziții model This is / I’ve got la nivel A1 (proiector)	„Generate 3 simple sentences about toys for A1 beginner students aged 8–9. Use: This is a..., I’ve got a... Maximum 6 words per sentence.”
Act. 2 – Flashcards – vocabular jucării	7 min	Profesorul arată flashcard-urile și întreabă: „Is this a teddy bear?” / „Who has got a doll at home?” ► AI (proiector): proiectează definiții simple	Elevii răspund: „Yes, it is.” / „No, it isn’t.” / „I’ve got a...” și compară definițiile AI cu flashcard-urile.	Conversație, demonstrație	Twinkl Flashcards ChatGPT (proiector)	Observare ; răspunsuri orale corecte	AI generează definiții simple A1 pentru vocabularul de jucării (proiector)	„Give simple definitions for: robot, teddy bear, doll, puzzle. Use A1 English for 8-year-olds. One

		generate de ChatGPT pentru 4 jucării-cheie (robot, teddy bear, doll, puzzle).						sentence each. Use: A robot is a..."
Act. 3 – Fișă de lucru: Word-picture match + Labelling (4A și 4B)	7 min	Profesorul distribuie fișa de lucru, explică sarcinile 4A (potrivește cuvintele cu imaginile) și 4B (scrie denumirea corectă). Monitorizează .	Elevii rezolvă fișa individual. Finalizatorii rapizi fac 4C (opțional): Have you got a doll? Yes, I have. – în perechi.	Exercițiu individual, activitate în perechi (4C)	Fișă de lucru Liveworksheet s	Verificare fișă; corectare frontală	NU se utilizează AI în această etapă – activitate individuală de lucru cu fișa	–
Act. 4 – Brain Break: Count to 100 Song	7 min	Profesorul pune elevii în picioare. Difuzează melodia „Count to 100 every day” și conduce mimării (rubber-band stretch, elevator, rollerskate etc.). Post-listening: repetă numerele 10, 20...100.	Elevii intonă melodia și mimează acțiunile. Post-listening: repetă numerele în cor și individual.	Cântec, mimă, activitate kinestezică	Count to 100 (YouTube)	Observare ; participare	NU se utilizează AI – activitate kinestezică pură	–
Act. 5 – At the Toyshop: dialog + joc de rol	10 min	Pre-reading: prezintă pounds/pence și contextul magazinului. ► AI (proiector, pre-reading): proiectează un dialog model generat de ChatGPT cu o altă jucărie. Elevii identifică 1 diferență față de dialogul din fișă. While-	Elevii compară dialogul AI cu dialogul din fișă (identifică 1 diferență). Citesc dialogul și răspund la întrebare. Joacă rolul vânzătorului și al cumpărătorului în grup, cu flashcard-uri și bani.	Lectură ghidată, joc de rol, conversație	Fișă, flashcards, bani Twinkl Bingo ChatGPT (proiector)	Verificare întrebare; observare joc de rol; comparații e AI vs. fișă	Profesor: generează dialog model A1 și îl proiectează. Elevii compară cu fișa – gândire critică	„Generate a short toyshop dialogue at A1 level for 8-year-olds. Use: Can I help you? / I'd like a... / How much? / Here you are. Maximum 6 words per sentence.”

		reading: elevii citește dialogul din fișă și răspund: „What does Tom buy?” Post-reading: joc de rol pe grupe, cu flashcard-uri și bani confecționați.						
Act. 6 – Indoor / Outdoor Toys (opțional)	5 min (opț.)	Profesorul cere unor elevi să clasifice jucăriile (roller blades, puzzle, scooter, robot, dolls’ house, crayons, games console) în outdoor / indoor pe tabla magnetică.	Elevii clasifică jucăriile pe tablă și pe fișă.	Clasificare, joc didactic	Fișă, flashcards Wordwall Toys	Observare ; clasificări corecte	NU se utilizează AI – activitate de gândire clasificatori e directă	–
Temă diferențiată	3 min	Profesorul explică cele două scenarii de temă: Scenariu 1 (bază): completează lista de cumpărături cu jucării pentru ziua de naștere a unui prieten. Scenariu 2 (extensie): scrie un dialog la magazin după model și joacă-l cu un membru al familiei.	Elevii notează tema. Opțional acasă, cu ajutorul părinților, pot folosi promptul pre-formulat de pe fișă pentru a verifica o propoziție.	Sarcină individuală, diferențiată	Fișă temă ChatGPT (opț., acasă, cu părinții)	Verificare la ora următoare	AI verifică propoziții simple acasă, opțional, cu ajutorul părinților	„Check my sentence: [...]. Is it correct English for a beginner? Give me ONE tip. Do NOT write the correct sentence for me.”
Aprecieri finale	2 min	Profesorul apreciază verbal efortul elevilor și acordă puncte pe Class Dojo.	Elevii primesc aprecierile și punctele pe Class Dojo.	Aprecieri verbală, gamificare	Class Dojo	Motivare pozitivă	NU se utilizează AI	–

VI. Metoda de aplicare la clasă

Resursa educațională a fost aplicată în cadrul unei lecții de limbă engleză la clasa a III-a, având tema „At the Toyshop”, în cadrul unității de învățare cu același titlu.

Activitatea didactică s-a desfășurat etapizat, urmărind introducerea, consolidarea și evaluarea vocabularului de jucării și a structurilor-țintă la nivel A1 începuturi, prin activități variate:

- introducerea temei prin joc didactic (Mystery Bag) și propoziții model generate de AI și proiectate pe ecran
- consolidarea vocabularului prin flashcard-uri și definiții simple generate de AI (proiector)
- exersare individuală prin fișă de lucru (word-picture match și labelling)
- revigorare prin Brain Break – melodia Count to 100 (activitate kinestezică, fără AI)
- lectură de dialog, comparare cu dialogul generat de AI (gândire critică) și joc de rol autentic cu flashcard-uri și bani confecționați
- clasificări indoor/outdoor (opțional, fără AI)
- temă diferențiată (Scenariu 1 – bază; Scenariu 2 – extensie) cu prompt opțional acasă cu părinții

Elevii au lucrat:

- frontal (cântec, Mystery Bag, flashcard-uri, Brain Break, dialog, clasificări)
- individual (fișă de lucru 4A/4B, temă Scenariu 1)
- în perechi (activitate 4C opțională: Have you got...?)
- în grupe (joc de rol la magazin – vânzător / cumpărător)

Integrarea tehnologiei s-a realizat exclusiv prin intermediul profesorului: ChatGPT a generat propoziții model (Act. 1, 2) și un dialog suport (Act. 5 pre-reading), proiectate pe ecran. Niciun elev nu a interacționat direct cu AI în clasă. Comparația dialogului AI cu dialogul din fișă (Act. 5) a constituit un exercițiu de gândire critică adecvat vârstei de 8–9 ani.

VII. Concluzii și Așteptări în urma aplicării

Așteptări înainte de implementare

- Se așteaptă o implicare activă crescută a elevilor, datorită temei familiare (jucării) și elementelor de noutate (Mystery Bag, bani confecționați, joc de rol, model AI proiectat).
- Se preconizează o participare bună la jocul de rol, datorită structurii ghidate și materialelor vizuale (flashcard-uri, bani).
- Se urmărește dezvoltarea primelor competențe de utilizare critică a AI, adaptate vârstei: elevii compară un text generat de AI cu un text verificat și identifică diferențe.

Dezvoltarea competențelor

- Elevii își dezvoltă competențele de comunicare orală în engleză prin identificarea și numirea jucăriilor, cererea și oferirea de informații despre prețuri și participarea la jocuri de rol la magazin.
- Elevii își îmbogățesc vocabularul specific domeniului: doll, car, robot, teddy bear, train, puppet, puzzle, pounds, pence.
- Elevii învață să compare un text generat de AI cu un text verificat și să identifice diferențe, dezvoltând gândirea critică la nivel adecvat vârstei de 8–9 ani.

Consolidarea cunoștințelor

- vocabularul de jucării în engleză (min. 6–8 jucării recunoscute și numite corect)
- structurile-țintă: This is a..., I've got..., How much does it cost?, Can I help you?, I'd like..., Here you are (min. 3 replici corecte în jocul de rol)
- clasificarea jucăriilor în indoor / outdoor (min. 6 jucării clasificate corect)
- comparația unui dialog generat de AI cu un dialog verificat și identificarea a cel puțin 1 diferențe

Concluzie (Evaluare Post-implementare)

- Se va constata dacă majoritatea elevilor au reușit să numească cel puțin 6 jucării în engleză și să participe la jocul de rol cu minimum 3 replici corecte.

- Se va evalua capacitatea elevilor de a compara un text generat de AI cu un text verificat și de a identifica diferențe simple.
- Se va sublinia concluzia: AI reprezintă un instrument util care oferă modele vizuale și definiții clare, dar nu înlocuiește munca elevului și trebuie verificat de profesor înainte de utilizare.
- Tema diferențiată va indica nivelul de înțelegere a vocabularului și a structurilor-țintă, orientând proiectarea lecției următoare.

VIII. Prompturi finale pentru elevi

Prompturile de mai jos sunt destinate utilă la temă, acasă, opțional, în prezența părinților. La clasa a III-a, elevii NU interacționează direct cu AI în clasă. Prompturile respectă metoda PREPARE și sunt pre-formulate pe fișa de lucru.

Prompt 1 – Nivel Standard (în limba engleză)

Utilizare: activitate opțională acasă, cu ajutorul părinților, după lecția At the Toyshop.

„I want you to help me practise my English about toys and shopping.

Act as a friendly and encouraging English teacher for a beginner student aged 8–9 (level A1), and as a helpful Toyshop Assistant who involves me as a young customer.

Example task: I am at the toyshop. I want to buy a toy. Please give me 1 simple example sentence using ‘I’d like...’ or ‘How much?’, then wait for me to write my own sentence about a toy I want to buy.

Use very simple English (A1 beginner level). Always wait for me to write my answer first before you give any corrections. Keep all your sentences under 6 words. Only use these toy words: doll, car, robot, teddy bear, train, puppet, puzzle. Only use these structures: This is a..., I’ve got a..., Can I help you?, I’d like a..., How much?, Here you are.

Give me one toyshop situation, ask me to say or write one sentence, and wait for my answer. If I make a mistake (e.g. I forget ‘a’ or use the wrong word), give me ONE tip. Do NOT write the correct sentence for me.

DO NOT give me the correct answer. Let me try again. Give ONLY one task at a time.

Confirm my answer is correct only if I have used the right structure AND the right toy word.”

Prompt 1 – Nivel Standard (traducere în limba română)

„Vreau să mă ajuți să exersezi engleza despre jucării și cumpărături.

Acționează ca un profesor de engleză prietenos și încurajator pentru un elev începător de 8–9 ani (nivel A1) și ca un Asistent de magazin de jucării care mă implică pe mine ca tânăr client.

Exemplu de sarcină: Sunt la magazinul de jucării. Vreau să cumpăr o jucărie. Te rog să îmi dai 1 propoziție simplă cu ‘I’d like...’ sau ‘How much?’, apoi așteaptă să scriu eu propria mea propoziție despre o jucărie pe care vreau să o cumpăr.

Folosește engleza foarte simplă (nivel A1 începător). Așteaptă întotdeauna să îmi scriu răspunsul mai întâi, înainte să îmi dai corecții. Toate propozițiile tale să aibă maximum 6 cuvinte. Folosește doar aceste cuvinte despre jucării: doll, car, robot, teddy bear, train, puppet, puzzle. Folosește doar aceste structuri: This is a..., I've got a..., Can I help you?, I'd like a..., How much?, Here you are.

Dă-mi o situație la magazinul de jucării, cere-mi să spun sau să scriu o propoziție, și așteaptă răspunsul meu. Dacă greșesc (ex.: uit 'a' sau folosesc cuvântul greșit), dă-mi UN singur sfat. NU scrie propoziția corectă pentru mine.

NU îmi da răspunsul corect. Lasă-mă să încerc din nou. Oferă DOAR câte o sarcină pe rând.

Confirmă că răspunsul meu este corect doar dacă am folosit structura potrivită și I cuvântul corect pentru jucărie.”

Prompt 2 – Nivel Expert: Joc de rol la magazin (în limba engleză)

Utilizare: activitate opțională acasă (Tema Scenariu 2), cu ajutorul unui părinte sau al unui frate/soră mai mare, în prezența părinților.

„Now that I have practised the toy words and the simple sentences, I want to try the expert level. Ask me to do a short toyshop role-play in writing.

Please divide the task into two steps and check my work after each one:

1. First, ask me to write the SELLER's part: 2 lines using 'Hello! Can I help you?' and 'That's ... pence. Here you are.' Use a toy from this list: doll, car, robot, teddy bear, train, puppet. Wait for my answer before you continue.

2. After I write the seller's lines correctly, ask me to write the CUSTOMER's part: 2 lines using 'Yes, please. I'd like a ...' and 'Here you are. Thank you!' Wait for my answer.

Restrictions for you (AI):

- Do NOT write any part of the dialogue for me under any circumstances!
- Use only A1 beginner vocabulary and structures (max. 6 words per sentence).
- If I make a mistake (e.g. I forget 'please' or mix up seller/customer lines), show me which structure to use, but do NOT write the correct sentence.
- After both steps are correct, ask me to read the full dialogue aloud to a family member.”

Prompt 2 – Nivel Expert: Joc de rol la magazin (traducere în limba română)

„Acum că am exersat cuvintele despre jucării și propozițiile simple, vreau să încerc nivelul expert. Cere-mi să fac un scurt joc de rol la magazinul de jucării, scris.

Te rog să împărți sarcina în doi pași și să îmi verifici munca după fiecare:

1. Mai întâi, cere-mi să scriu replica VÂNZĂTORULUI: 2 replici folosind 'Hello! Can I help you?' și 'That's ... pence. Here you are.' Folosește o jucărie din lista: doll, car, robot, teddy bear, train, puppet. Așteaptă răspunsul meu înainte să continui.

2. După ce scriu corect replicile vânzătorului, cere-mi să scriu replica CLĂENTELUI: 2 replici folosind ‘Yes, please. I’d like a ...’ și ‘Here you are. Thank you!’ Așteaptă răspunsul meu.

Restricții pentru tine (AI):

- NU scrie nicio parte a dialogului pentru mine în niciun caz!
- Folosește doar vocabular și structuri de nivel A1 începător (max. 6 cuvinte/propoziție).
- Dacă greșesc (ex.: uit ‘please’ sau amestec replicile vânzătorului cu ale clientului), arată-mi ce structură să folosesc, dar NU scrie propoziția corectă.
- După ce ambii pași sunt corecți, cere-mi să citesc dialogul complet cu voce tare unui membru al familiei.”

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

Semnătura:

ANEXE:

At the toyshop

Activity 1.-Warmer: Song Hello, everybody

Activity 2. -The mystery bag

Activity 3- Flashcards

Activity 4A- Word and picture match. Join each word to the matching picture.

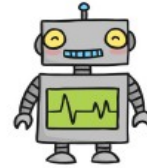
teddy bear

robot

skateboard

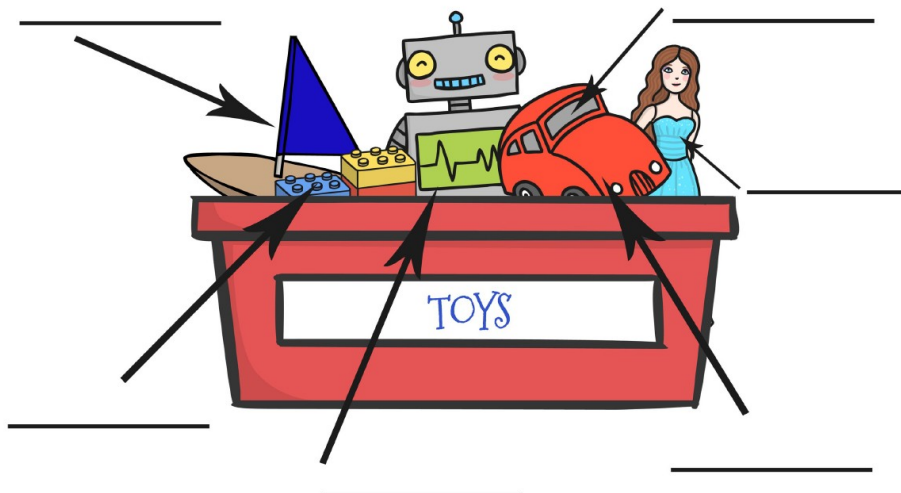
rollerskates

rocking
horse



Activity 4B. Write the correct word for each toy.

Toy Labelling Activity



Activity 4 C *Optional activity. Fast finishers

Write answers about your toys; In pairs, act out the lines. Scrieți răspunsuri despre jucăriile voastre. Apoi faceți jocul de rol, în perechi.

Example: Have you got a teddy bear? Yes, I have. / No, I haven't.

- 1) Have you got a doll? _____
- 2) Have you got a toy train? _____
- 3) Have you got puppets? _____
- 4) Have you got _____
- 5) Have you got _____

Activity 5. Brain Break. Song. Count to 100.

Activity 6. At the toyshop.

Look at the images below. Repeat after the teacher. Read the dialogue. What does Tom buy from the Toyshop? Then do a role-play, in groups. Use the flashcards and the money given by the teacher, to buy the toys that you want.

Privește imaginile. Repetă după profesor: pounds, pence. Citește dialogul și spune ce cumpără Tom de la magazinul de jucării? Apoi fă jocul de rol, pe grupe. Folosește imaginile și banii confecționați, pentru a cumpăra jucăriile pe care le dorești.

At the toyshop

A/Seller: Hello! Can I help you?

B/Tom: Yes, please. I'd like a robot and a toy train.

How much do they cost?

A/Seller: That makes 45 pence in total.

B/Tom: Here you are. Forty-five pence.

A/Seller: Lovely. Thank you.

B/Tom: Thank you very much. Goodbye!

* 1 pound, 2 pounds. 1 pound = 5.87 lei

A/Seller: You're welcome. Goodbye!



pounds



pence

* 1 pence = 0.06 lei

Role-play!

Activity 7- Indoor/ Outdoor toys

Look at the following words and images. Which are indoor toys and which are outdoor toys?

Write them in the list below: **roller blades, puzzle, scooter, robot, dolls' house, scooter, crayons, paint, plastic bricks, games console**

Privește următoarele cuvinte și imagini. Care sunt jucării de interior și care sunt jucării de exterior? Scrie-le în lista de mai jos.



indoor toys	outdoor toys

HOW I THINK I'M DOING: 😊 ☐ 😐 ☐ 😞 ☐

Homework

Scenario 1: It is your friend's birthday and you have to buy him/her a present. Complete the shopping list with toys that you can buy for him/ her.

Shopping List

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____

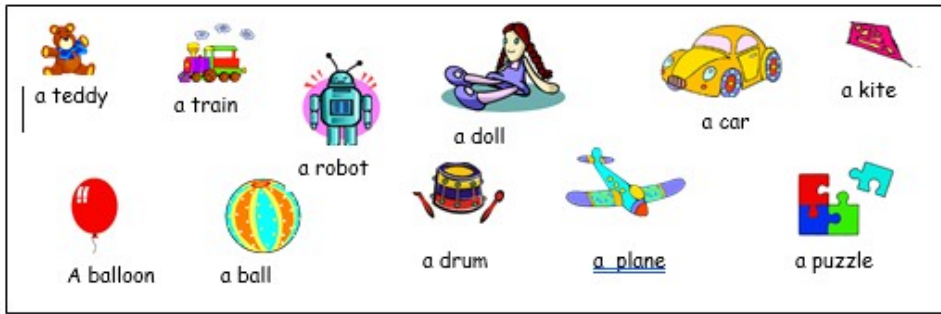




Scenario 2. You go to the toyshop to buy a present for your birthday party. Write a dialogue after the model and act it with a member of your family or with a friend.

***Extra activities for fast finishers/ homework**

Look at the box bellow and circle the correct answer: Yes, it is/ No, it isn't



Is it a teddy?

Yes, it is\ No, It isn't.



Is it a car?

Yes, it is\ No, It isn't.



Is it a train?

Yes, it is\ No, It isn't.



Is it a ball?

Yes, it is\ No, It isn't.



Is it a kite?

Yes, it is\ No, It isn't.



Is it a puzzle?

Yes, it is\ No, It isn't.



Is it a doll?

Yes, it is\ No, It isn't.



Is it a balloon?

Yes, it is\ No, It isn't.



Is it a plane?

Yes, it is\ No, It isn't.



Is it a robot?

Yes, it is\ No, It isn't.



Is it a drum?

Yes, it is\ No, it isn't.