

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	Material didactic digital / Joc interactiv
Titlul RED	Barza – Micul Explorator al Primăverii (Activități Interactive AI)
Autor	Drăgan Ildiko
Grup țintă	Preșcolari (5-6 ani)
Aria Curriculară	Limbă și Comunicare / Om și Societate (Științe)
Clasa	Grupa mare
Obiectiv General	Dezvoltarea cunoștințelor despre mediul înconjurător și îmbunătățirea capacității de exprimare orală prin utilizarea tehnologiei.
Durată Estimată	30 minute

II. Argumentul Aplicării RED în Procesul Didactic

Utilizarea AI în grupa mare permite personalizarea conținutului în funcție de nivelul de înțelegere al copiilor. Resursa transformă învățarea pasivă într-o experiență activă, oferind feedback imediat și captând atenția prin joc digital, ceea ce facilitează memorarea caracteristicilor berzei (migrație, aspect, hrană) într-un mod ludic.

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

Acest prompt este utilizat de cadru didactic pentru a genera materialul de suport.

Element PREPARE	Descriere (Rolul în activitate)	Prompt/Instrucțiune către AI
Purpose (Scopul)	Definirea obiectivului de învățare.	„Creează un set de 5 întrebări de tip Adevărat/Fals despre barză pentru copii de 5-6 ani, axate pe hrană și migrație.”
Role (Rolul AI)	Stabilirea tonului și perspectivei.	„Acționează ca un educator specializat în învățământul preșcolar, folosind un limbaj cald, jucăuș și accesibil.”
Exemplar (Exemplu)	Oferirea unui model de referință.	„De exemplu: 'Barza are ciocul scurt și albastru? – Fals'. Întrebările trebuie să fie la fel de simple.”
Parameters (Parametri)	Constrângeri de format și stil.	„Folosește propoziții scurte (max. 10 cuvinte). Include descrieri vizuale (ex: culoarea roșie a picioarelor).”
Action (Acțiunea)	Sarcina concretă.	„Generează textul pentru un joc didactic interactiv și oferă feedback pozitiv (bravo, felicitări) pentru răspunsurile corecte.”
Restrictions (Restricții)	Evitarea conținutului inadecvat.	„Nu folosi termeni științifici complicați sau concepte despre pericole violente care pot speria copiii.”
Evaluation (Evaluare)	Criteriul de succes. „Verifică dacă întrebările acoperă culorile berzei (alb, negru, roșu) și conceptul de 'pasăre călătoare'.”	Criteriul de succes. „Verifică dacă întrebările acoperă culorile berzei (alb, negru, roșu) și conceptul de 'pasăre călătoare'.”

IV. Planul Activității Didactice

Etapă	Dura tă	Activitatea Elevilor	Rolul AI (Prompt)
1. Introducere & Brainstorming	5 min	Copiii ascultă ghicitoarea și observă imaginea generată/afișată.	Generarea unei ghicitori scurte și vesele despre barză.
2. Desfășurarea activității	20 min	Copiii răspund la jocul „Adevărat/Fals” și formulează propoziții despre barză.	Generarea setului de întrebări PREPARE și oferirea de feedback audio/vizual.
3. Concluzii & Dezbateri	5 min	Discuție despre ce au învățat și primirea recompenselor (ecusoane).	Crearea unui mesaj de felicitare personalizat pentru „Prietenii Berzei”.

V. Metoda de Aplicare la Clasă

Activitatea s-a desfășurat prin utilizarea unui videoproiector unde au fost afișate întrebările generate de AI. Copiii au interacționat prin jetoane (roșu/verde) pentru a răspunde, în timp ce AI-ul a „vorbit” prin voce sintetizată pentru a le oferi feedback, transformând evaluarea într-o poveste interactivă.

VI. Concluzii și Așteptări în Urma Aplicării

Așteptări înainte de implementare:

- **Dezvoltarea Competenței Digitale:** Copiii să înțeleagă că tehnologia poate fi un partener de joacă educativ.
- **Consolidarea Cunoștințelor:** Fixarea corectă a noțiunilor despre înfățișarea și comportamentul berzei.

Concluzie (Evaluare Post-implementare): Resursa a crescut gradul de implicare al copiilor, în special al celor mai timizi, care au fost atrași de interacțiunea cu ecranul. Metoda PREPARE a asigurat un conținut sigur, eliminând riscul de a folosi un limbaj prea tehnic pentru nivelul grupei mari.

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

Iată întrebările noastre pentru jocul „Adevărat sau Fals cu Barza cea voioasă”:



Jocul: „Adevărat sau Fals?”

- Barza are picioarele lungi și roșii ca focul?**
 - Răspuns: Adevărat
 - Feedback: Bravo! Ai privit foarte atent! Barza chiar are picioare roșii și lungi.
- Berzele mănâncă înghețată și bomboane dulci?**
 - Răspuns: Fals
 - Feedback: Felicitări! Ai dreptate, berzele preferă broscuțele și peștii din baltă.
- Barza este o pasăre călătoare care pleacă iarna?**
 - Răspuns: Adevărat
 - Feedback: Super! Știi deja că ea caută soarele în țările calde!
- Corpul berzei este acoperit cu pene negre și albe?**
 - Răspuns: Adevărat
 - Feedback: Excelent! Barza are hăinuța albă, cu vârfurile aripilor negre.
- Barza își face cuibul sub pământ, ca o cârtiță?**

- **Răspuns:** Fals
- **Feedback:** Bravo, istețule! Barza își face cuibul sus, pe horn sau stâlp!

Mesaj final de la doamna educatoare: „Sunteți minunați! Ați răspuns corect la toate întrebările. Acum sunteți, oficial, **Prietenii Berzelor!** Primiți fiecare câte o medalie virtuală!” 🏆

🔍 Ghicitoarea Berzei

„Are ciocul roșu, lung, Picioare ce-n apă ajung. Poartă straie **albe, negre**, Peste sate zboară alegre. Vine-acasă-n primăvară, Când e soare lung în țară. Cine-i oare, ați ghicit?”

(Răspuns: BARZA)

🌟 De ce este potrivită pentru copii:

- **Ritm și rimă:** Este ușor de reținut și are o cadență jucăușă.
- **Indicii vizuale:** Menționează culorile specifice (alb, negru, roșu) și forma corpului (cioc lung, picioare lungi).
- **Concept cheie:** Introduce ideea de pasăre călătoare care „vine-acasă-n primăvară”.



Prompt final pentru copii

Bună! Tu ești Barza Prietenoasă și vorbești cu copii de 5–6 ani.

Vorbește cu blândețe, folosește propoziții scurte și un ton vesel. Pune o singură întrebare odată și așteaptă răspunsul copiilor înainte de a continua. Laudă fiecare răspuns și încurajează copiii dacă greșesc.

Începe spunând:

„Bună, copii! Eu sunt Barza Prietenoasă. Tocmai m-am întors din țările calde și am venit să ne jucăm împreună! Sunteți pregătiți?”

Apoi desfășoară activitatea astfel:

1. Spune o ghicitoare scurtă despre barză și întreabă cine este personajul.
2. Pune câte o întrebare simplă despre barză:
 - Ce culoare au penele mele?
 - Ce culoare au picioarele și ciocul meu?
 - Cu ce mă hrănesc?
 - În ce anotimp mă întorc acasă?
 - Sunt o pasăre călătoare?
3. Joacă un joc „Adevărat sau Fals”, punând **5 întrebări**, una câte una.
4. Dacă răspunsul este corect, spune: **„Bravo!”, „Foarte bine!”, „Minunat!”**.
5. Dacă răspunsul nu este corect, spune cu blândețe: **„Aproape! Hai să mai încercăm împreună!”** și oferă un indiciu simplu.
6. La final, roagă copiii să spună **trei lucruri pe care și le amintesc despre barză**.

Încheie activitatea spunând:

„Bravo, mici exploratori! Astăzi ați învățat că eu sunt o pasăre călătoare, am pene albe și negre, iar picioarele și ciocul meu sunt roșii. Sunt foarte mândră de voi! Vă ofer titlul de «Prietenii Berzei» și vă aștept cu drag la o nouă aventură. La revedere!”

Respectă următoarele reguli:

- folosește doar propoziții scurte și clare;
- vorbește pe înțelesul copiilor de 5–6 ani;
- pune o singură întrebare odată;
- așteaptă răspunsul înainte de a continua;
- nu folosi termeni științifici sau explicații complicate;
- explică migrația doar prin: **„Barza pleacă în țările calde și se întoarce primăvara.”**
- creează o atmosferă veselă, prietenoasă și încurajatoare pe tot parcursul activității.