Planul Național de Redresare și Reziliență
Beneficiar: *ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR.1 DOBRIN*
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* | *Generare de material didactic vizual* |
| *Titlul RED* | *„Bucătarul AI și micii ospătari”* |
| *Autor* | *Prof.ed.timpurie:Toth Judith-Gyöngyi* |
| *Grup țintă* | *Preșcolari, grupa combinată (3-6 ani* |
| *Aria Curriculară* | *Om și Societate (DOS)* |
| *Clasa* | *Grupa combinată* |
| *Obiectiv General* | *Formarea deprinderilor de autoservire și comportament civilizat la masă.* |
| *Durată Estimată* | *10-15 minute (utilizată în etapa de Dirijare a învățării și Captarea atenției).* |

---

## *II. **Argumentul Aplicării RED în Procesul Didactic***

*Utilizarea AI pentru generarea materialului vizual („Harta mesei”) permite educatoarei să prezinte scenarii variate și atractive pe care materialul didactic fizic existent nu le poate acoperi rapid.*

***Motivare:** Copiii din grupa combinată reacționează foarte bine la vizual. Prin generarea cu AI a unor imagini cu „Ospătarul Adormit” (mese aranjate greșit intenționat de AI), copiii sunt provocați să identifice greșelile, dezvoltându-și gândirea critică și spiritul de observație mult mai bine decât printr-o simplă explicație verbală.*

---

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

*Acest prompt va fi furnizat elevilor pentru a genera materialul de analiză.*

| ***Element PREPARE*** | ***Descriere (Rolul în activitate)*** | *Prompt/Instrucțiune către AI* |
|---|---|---|
| ***Purpose (Scopul)*** | *Definirea scopului didactic* | *Te rog să mă ajuți cu generarea unei imagini didactice clare și atractive pentru preșcolari care să ilustreze aranjarea corectă a unui couvert complet.* |
| ***Role (Rolul AI)*** | *Stabilirea expertizei AI.* | *Acționează ca un ilustrator expert de carte pentru copii și specialist în educație timpurie.* |
| ***Exemplar (Exemplu)*** | *Stilul vizual dorit.* | *Stil vizual tip „desen animat 3D” (Pixar style), culori calde, atractive pentru copii de 3-6 ani.* |
| ***Parameters (Parametri)*** | *Detalii specifice pentru diferențiere (Grupa mare).* | *Format landscape (16:9), rezoluție înaltă.* |
| ***Action (Acțiunea)*** | *Comanda de execuție.* | *Generează imaginea ținând cont de criteriile următoare:o masă aranjată perfect,cu o față de masă colorată,o farfurie în centru,furculiță în stânga,cuțit și lingură dreapta,pahar sus-dreapta,șervețel.* |

| | | |
|---|---|---|
| ***Restrictions (Restricții)*** | *Limite pentru a evita confuzia* | *Fără cuțite ascuțite (doar cu vârf bont), fără elemente periculoase, fără text în imagine, fundalul să nu fie aglomerat.* |
| ***Evaluation (Evaluare)*** | *Criteriul de succes.* | *Verifică dacă ordinea tacâmurilor este corectă conform codului bunelor maniere (furculița-stânga, cuțitul-dreapta).* |

***IV. Planul Activității Didactice***

| *Etapă* | ***Durată*** | ***Activitatea Elevilor*** | ***Rolul AI (Prompt)*** |
|---|---|---|---|
| ***1. Introducere & Brainstorming*** | *5 min* | *Copiii ascultă scrisoarea de la „Bucătarul Gustărel”* | *AI-ul poate fi folosit pentru a genera textul creativ și rimat al scrisorii bucătarului, adaptat nivelului de vârstă.* |
| ***2. Desfășurarea activității*** | *20 min* | *Copiii observă „Harta mesei” și identifică obiectele. Copiii trebuie să spună „Stop joc!” când văd o greșeală* | *Se prezintă planșa „Modelul Corect” generată de AI (Promptul PREPARE 1), proiectată sau afișată, ca standard vizual. Educatoarea arată planșe generate de AI cu greșeli (ex: lingura în farfurie, paharul sub masă). Copiii compară imaginea AI cu masa lor reală.* |
| ***3. Concluzii & Dezbatere*** | *5 min* | *Turul galeriei, copiii apreciază munca colegilor.* | *Se compară mesele aranjate de copii cu „imaginea perfectă” generată de AI la început.* |

***V. Metoda de Aplicare la Clasă***

*Resursa a fost aplicată frontal în etapa de predare și pe echipe în etapa de fixare. Imaginile generate de AI au fost printate color și plastifiate. Copiii de 5-6 ani au primit sarcina de a „repara” în realitate ceea ce au văzut greșit în imaginea generată de AI, ajutându-i pe cei mici.*

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

***Așteptări inainte de implementare:***

- *Așteptări: Creșterea interesului prin elementul vizual inedit.*
- *Impact: Consolidarea cunoștințelor s-a realizat mai rapid, copiii având un referent vizual clar (imaginea AI).*

***Concluzie (Evaluare Post-implementare):***

•*AI-ul a servit ca un asistent valoros pentru crearea de material didactic personalizat, economisind timpul educatoarei și oferind o calitate grafică superioară.*