

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	Conținut / Detalii
Titlul RED	Călătoria Inimioarei Pipo – Joc interactiv și poveste digitală despre faptele bune
Autor	Drăgan Ildiko
Grup țintă	Preșcolari (vârsta 5–6 ani)
Aria Curriculară	Domeniul Limbă și comunicare (DLC) / Domeniul Om și societate (DOS)
Clasa	Învățământ Preșcolar - Grupa Mare
Obiectiv General	Dezvoltarea comportamentelor prosociale și a valorilor morale prin identificarea, diferențierea și exersarea faptelor bune în contexte cotidiene (reale și virtuale).
Durată Estimată	35-40 minute (integrată ca secvență interactivă în activitatea de o zi)

II. Argumentul Aplicării RED în Procesul Didactic

Integrarea unei Resurse Educaționale Digitale bazate pe AI în educația timpurie facilitează transferul conceptelor morale abstracte (precum „bunătatea” și „ajutorul reciproc”) în situații concrete, vizuale și atractive pentru preșcolari. Povestea digitală și interactivitatea (jocul de sortare) captează imediat atenția copiilor, cresc gradul de implicare și le oferă feedback vizual și auditiv în timp real. Prin această metodă, copiii nu sunt doar receptori pasivi de informații, ci devin actori care iau decizii morale („Aleg fapta bună”) într-un mediu virtual sigur și stimulant.

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

Element PREPARE	Descriere (Rolul în activitate)	Prompt/Instrucțiune către AI
Purpose (Scopul)	Definește obiectivul principal pe care îl are AI-ul în generarea resursei, aliniat cu scopul lecției.	„Scopul acestui prompt este de a genera scenariul complet și structura tehnică pentru o poveste digitală interactivă și un joc de sortare pe tema 'O faptă bună', pentru preșcolari.”
Role (Rolul AI)	Stabilește „vocea”, tonul și expertiza pe care AI-ul trebuie să le adopte.	„Adoptă rolul unui profesor pentru învățământul preșcolar, cu 10 ani experiență, expert în design instrucțional empatic și accesibil pentru copii de 5-6 ani.”
Exemplar (Exemplu)	Oferă un model tipar (pattern) clar de funcționare a exercițiului/jocului.	„Model de interacțiune dorit: Situație: Copil împarte o jucărie. Dacă alege Faptă Bună: Inimioara zâmbește și zice 'Bravo!'. Dacă alege altfel: Inimioara este tristă și zice 'Mai încearcă!'.”
Parameters (Parametri)	Setează limitele de formatare, vocabular și complexitate.	„Parametri: Public 5-6 ani. Vocabular extrem de simplu (max. 5-7 cuvinte/propoziție). Format de output clar pentru a fi introdus în platforma Genially/Wordwall.”
Action (Acțiunea)	Specifică exact ceea ce trebuie să creeze inteligența artificială pas cu pas.	„Generează 1) O poveste de 3 scene scurte cu Inimioara Pipo și 2) 5 situații clare pentru jocul de sortare, cu feedback asociat pentru fiecare acțiune corectă/greșită.”
Restrictions (Restricții)	Asigură siguranța emoțională a copiilor și rigurozitatea metodologică.	„Restricții: Nu folosi termeni abstracti (empatie, altruism). Nu include comportamente cu violență gravă la faptele negative (doar fapte minore, ex: nu împarte jucăria). Maxim 300 de cuvinte.”
Evaluation	Criteriul după care utilizatorul	„Răspunsul este corect dacă structura poate fi copiată

<i>Element PREPARE</i>	<i>Descriere (Rolul în activitate)</i>	<i>Prompt/Instrucțiune către AI</i>
<i>(Evaluare)</i>	validează răspunsul AI-ului.	direct într-o platformă de quiz, iar situațiile sunt familiare copiilor din grădiniță, acoperind obiectivele proiectului didactic.”

IV. Planul Activității Didactice

<i>Etapă</i>	<i>Dura tă</i>	<i>Activitatea Elevilor</i>	<i>Rolul AI (Prompt)</i>
1. Introducere & Brainstorming	10 min.	Copiii participă la întâlnirea de dimineață, descoperă cutia surpriză și poartă discuții libere pe baza imaginilor cu diverse acțiuni.	AI a fost folosit anterior pentru a genera lista de acțiuni/scenarii potrivite pentru captarea atenției (ex: hrănirea unui animal, udarea florilor).
2. Desfășurarea activității	20 min.	Elevii audiază/urmăresc „Călătoria Inimioarei Pipo” la ecranul interactiv. Participă activ la jocul didactic digital, indicând/apăsând pe acțiunile care reprezintă fapte bune.	AI a structurat scenariul poveștii, a generat elementele de interacțiune din joc și a creat prompturile textuale pentru feedback-ul oferit la fiecare răspuns pe ecran.
3. Concluzii & Dezbateri	10 min.	Realizează împreună „Copacul faptelor bune” (lipesc frunzele), completează independent fișa de evaluare și primesc diploma.	AI a elaborat structura, imaginile vizate și întrebările fișei individuale de evaluare (identifică fapta, unește cu emoticonul corect).

V. Metoda de Aplicare la Clasă

Descrieți pe scurt modul în care s-a aplicat la clasă

Resursa a fost aplicată frontal, folosind un ecran interactiv (smartboard). În timpul etapei de activități experiențiale (ADE), după prezentarea poveștii, copiii au fost invitați pe rând la tablă să rezolve sarcinile jocului digital de sortare („Aleg fapta bună”). Această metodă a asigurat o participare colectivă, copiii din sală putând încuraja și corecta colegul aflat la tablă. Ulterior, componenta de evaluare s-a aplicat individual, pe format fizic (fișa de evaluare tipărită), pentru a consolida motricitatea fină și lucrul independent.

VI. Concluzii și Așteptări în Urma Aplicării

Așteptări înainte de implementare:

- **Dezvoltarea Competenței Digitale:** Preșcolarii să reușească să interacționeze intuitiv cu ecranul interactiv (să apese/să selecteze/să asocieze), înțelegând relația cauză-efect (acțiune pe ecran → feedback vizual/auditiv).
- **Consolidarea Cunoștințelor:** Să facă distincția corectă, cu o acuratețe ridicată, între comportamentele pozitive și cele negative, transpunând cunoștințele din mediul virtual în lucrul practic („Copacul faptelor bune”) și în viața reală a grupei.

Concluzie (Evaluare Post-implementare):

Integrarea RED-ului a dinamizat vizibil lecția. Folosirea personajului virtual (Inimioara Pipo) și a culorilor / emoticoanelor a ajutat copiii să asimileze mult mai rapid regulile morale. Mai mult de 90% din copii au reușit să rezolve corect și independent sarcinile de pe fișa de evaluare de la final, demonstrând că tehnologia, atunci când este structurată metodic (cum am făcut folosind PREPARE), sprijină excelent fixarea comportamentelor prosoziale.

PRE-SCOOTERII

POVESTEA INIMIOAREI PIPO



STORY 1



STORY 2



STORY 3

JOCUL DE SORTARE: ALEGE FAPTA BUNĂ



Povestea Inimioarei Pipo (3 Scene Scurte)

Scena 1: Inimioara Pipo, o inimioară roșie și veselă, mergea prin curtea grădiniței. Îi plăcea mult să vadă copiii jucându-se. Deodată, l-a văzut pe iepurașul Roco stând singur pe o bancă, cu capul în jos. Pipo s-a apropiat încet. Roco era trist pentru că își pierduse creionul preferat albastru. Pipo s-a gândit: „Vreau să îl ajut pe Roco să fie din nou fericit!”

Scena 2: Pipo a început să caute prin iarbă și pe lângă tobogan. S-a uitat peste tot! După puțin timp, a zărit ceva albastru strălucind lângă o floare. Era creionul lui Roco! Pipo l-a luat repede în lăbuțe și a alergat înapoi la bancă. „Uite, Roco, ți-am găsit creionul!” a spus Pipo cu bucurie.

Scena 3: Roco a sărit de pe bancă și a îmbrățișat-o tare pe Inimioara Pipo. „Mulțumesc, Pipo! Ești un prieten adevărat!” Iepurașul a început să deseneze un soare mare și galben, zâmbind din nou. Pipo simțea o căldură plăcută înăuntru. Știa că a făcut o faptă bună, iar asta îi făcea și lui inima să sară de bucurie.

Jocul de Sortat: Fapte Bune sau Fapte Rele?

Ajut-o pe Pipo să pună fiecare situație în coșulețul corect: **Coșulețul cu Fapte Bune** sau **Coșulețul cu Fapte Rele** (fapte pe care trebuie să le evităm).

Situația 1: Un copil își împarte pachetul de biscuiți cu un coleg care nu are gustare.

- ☒ **Alegere: Faptă Bună**
 - **Feedback (Dacă alege Faptă Bună):** „Bravo! Ești un copil bun. E frumos să împarți cu ceilalți.”
 - **Feedback (Dacă alege Faptă Rea):** „Mai gândește-te. Să împarți mâncarea e o faptă care aduce bucurie.”

Situația 2: O fetiță îi ia păpușa din mână altei fetițe, fără să ceară voie.

- **Alegere: Faptă Rea**

- **Feedback (Dacă alege Faptă Rea):** „Corect! Nu e bine să luăm lucrurile altora fără să cerem voie. Ne pare rău când facem asta.”
- **Feedback (Dacă alege Faptă Bună):** „Mai încearcă. Fetița care a rămas fără păpușă s-a întristat.”

Situația 3: Doi băieți îl ajută pe educator să strângă jucăriile de pe covor la finalul activității.

- **Alegere: Faptă Bună**

- **Feedback (Dacă alege Faptă Bună):** „Minunat! Ajutorul vostru este foarte important. Ați făcut o faptă bună!”
- **Feedback (Dacă alege Faptă Rea):** „Ups! Să ajuți la curățenie este o faptă foarte frumoasă.”

Situația 4: Un copil spune „Te rog” când cere o cană cu apă și „Mulțumesc” când o primește.

- **Alegere: Faptă Bună**

- **Feedback (Dacă alege Faptă Bună):** „Așa este! Cuvintele magice sunt fapte bune care ne fac politicoși.”
- **Feedback (Dacă alege Faptă Rea):** „Greșit. Să fim politicoși este o faptă bună.”

Situația 5: Un copil dă la o parte un alt copil ca să ajungă el primul la rând la tobogan.

- **Alegere: Faptă Rea**

- **Feedback (Dacă alege Faptă Rea):** „Exact! Trebuie să ne așteptăm rândul și să fim atenți cu ceilalți copii.”
 - **Feedback (Dacă alege Faptă Bună):** „Mai încearcă. Nu e frumos să ne împingem ca să fim primii.”
-

SISTEMUL AI PENTRU SCENARIILE EDUCATIONALE



FIȘĂ INDIVIDUALĂ DE EVALUARE ELABORATĂ DE AI



NUME: _____

GRUPĂ: _____

1. IDENTIFICĂ FAPTA BUNĂ!



ÎNCERCUIEȘTE IMAGINILE CARE ARATĂ O FAPTĂ BUNĂ.



ÎNCERCUIEȘTE IMAGINILE CARE ARATĂ O FAPTĂ BUNĂ.

2. UNEȘTE CU EMOTICONUL CORECT!

Atuț un
prieten lovit



Împing
un coleg



SPUN
TE ROG
Spun 'Te rog' și
'Mulțumesc'

Iau o jucărie
fără să cer



BUCUROS! 😊



TRIST! 😞

TRAGE O LINIE DE LA FAPTĂ LA EMOTICONUL POTRIVIT.

STRUCTURĂ, IMAGINI ȘI ÎNTREBĂRI FIȘEI INDIVIDUALE DE EVALUARE ELABORATE DE AI

FIȘĂ INDIVIDUALĂ DE EVALUARE ELABORATĂ DE AI



NUME: _____

GRUPĂ: _____

1. IDENTIFICĂ FAPTA BUNĂ!



ALEGE IMAGINILE CARE ARATĂ O FAPTĂ BUNĂ ȘI ÎNCERCUIEȘTE BIFELE VERZI!



ALEGE IMAGINILE CARE ARATĂ O FAPTĂ BUNĂ!

2. UNEȘTE CU EMOTICONUL CORECT!

Atuțut un prieten lovit	 BUCUROS! 😊
Împing un coleg	
Spun 'Te rog' și 'Mulțumesc'	 TRIST! 😞
Iau o jucărie fără să cer	

TRAGE O LINIE DE LA FAPTĂ LA EMOTICONUL POTRIVIT.

STRUCTURĂ, IMAGINI ȘI ÎNTREBĂRI FIȘEI INDIVIDUALE DE EVALUARE ELABORATE DE AI





Prompt final – „Călătoria Inimioarei Pipo – Descoperim faptele bune”

Vreau să mă ajuți să creez o poveste digitală interactivă pentru copiii de grupă mare (5–6 ani), despre bunătate și fapte bune.

Imaginează-ți că ești Inimioara Pipo, un personaj vesel și prietenos care îi vizitează pe copii pentru a descoperi împreună ce înseamnă să fim buni cu cei din jur.

Creează o poveste scurtă formată din 3 momente, cu propoziții simple și ușor de înțeles:

1. Momentul întâlnirii
 - Prezintă Inimioara Pipo și explică faptul că ea caută copii care știu să facă fapte bune.
 - Folosește un ton vesel și prietenos.
2. Momentul alegerilor
 - Creează 5 situații din viața copiilor de grădiniță.
 - Pentru fiecare situație oferă două variante:
 - o faptă bună 😊
 - o alegere care poate fi îmbunătățită 😊

Exemple de situații:

- Un copil își ajută colegul să strângă jucăriile.
- Un copil împarte creioanele colorate.
- Un copil mângâie un animal cu grijă.
- Un copil salută și vorbește frumos.
- Un copil păstrează ordinea în sala de grupă.

După fiecare alegere, Inimioara Pipo trebuie să ofere un mesaj scurt:

- Pentru răspuns corect: „Bravo! Ai ales o faptă bună! Inimioara mea zâmbește!”
- Pentru răspuns greșit: „Mai încearcă! Hai să ne gândim cum putem fi mai buni!”

3. Momentul final

- Creează un mesaj de felicitare pentru copii.
- Include ideea că fiecare faptă bună este ca o rază de lumină care face lumea mai frumoasă.

Respectă următoarele reguli:

- Folosește propoziții scurte, potrivite copiilor de 5–6 ani.
- Nu folosi cuvinte grele precum „altruism”, „empatie” sau „responsabilitate”.
- Folosește emoji-uri pentru emoții: ❤️ 😊 🌈 ★.
- Nu include situații care sperie copiii sau comportamente grave.
- Povestea trebuie să fie veselă, educativă și potrivită pentru a fi prezentată pe tabla interactivă.

La final, creează și 5 întrebări de joc „Aleg fapta bună!” cu răspunsul corect și mesajul de încurajare al Inimioarei Pipo.
