

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	Activitate didactică integrată cu suport AI
Titlul RED	Călătorie în lumea toamnei
Autor	Drăgan Ildiko
Grup țintă	Preșcolari (5–6 ani)
Aria Curriculară	Domeniul Limbaj și comunicare + Domeniul Științe + Domeniul Estetic-creativ
Clasa	Grupa mare
Obiectiv General	Identificarea caracteristicilor anotimpului toamna și dezvoltarea vocabularului prin interacțiune dirijată cu asistentul AI (Gemini), completată de exprimarea creativ-practică.
Durată Estimată	30–40 minute

II. Argumentul Aplicării RED în Procesul Didactic

Argument: Integrarea asistentului inteligent Gemini în această activitate aduce un plus major de interactivitate și personalizare. Pentru grupa mare, atenția vizuală și auditivă este crucială. Utilizând Gemini, educatoarea poate genera pe loc o poveste captivantă (Scrisoarea Frunzei Aurii), adaptată exact la vocabularul copiilor, și poate crea imagini unice, atrăgătoare. De asemenea, AI-ul permite diferențierea sarcinilor în timp real, oferind ghicitori mai simple sau mai complexe, adaptându-se nevoilor grupei și transformând o lecție clasică de observare într-o „călătorie” magică și dinamică.

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

Element PREPARE	Descriere (Rolul în activitate)	Prompt/Instrucțiune către AI
Purpose (Scopul)	Definirea obiectivului materialului generat pentru captarea atenției.	„Scopul tău este să generezi o scurtă poveste-suport care să capteze atenția preșcolarilor și să introducă tema toamnei.”
Role (Rolul AI)	Stabilirea comportamentului și tonului asistentului Gemini.	„Acționează ca o educatoare creativă, caldă și empatică, cu experiență la grupa mare.”
Exemplar (Exemplu)	Oferirea unui model de personificare a toamnei.	„Un exemplu de abordare ar fi: «Eu sunt Frunza Aurie. Am căzut din copac și nu mai știu în ce anotimp sunt. Mă ajuți să descopăr?»”
Parameters (Parametri)	Constrângeri de formă și adaptarea la vârsta de 5-6 ani.	„Textul trebuie să fie foarte scurt (maxim 5-6 propoziții), cu un limbaj accesibil, având un ton vesel și interactiv.”
Action (Acțiunea)	Sarcina propriu-zisă de redactare a textului.	„Scrie povestea Frunzei Aurii, care se întâlnește cu semne ale toamnei (ploaia, fructele) și cere ajutorul copiilor pentru a recunoaște anotimpul.”
Restrictions (Restricții)	Reguli de siguranță emoțională și cognitivă pentru copii.	„Nu folosi cuvinte abstracte, nu face povestea mai lungă de 1 minut și nu introduce elemente negative care ar putea speria copiii.”
Evaluation (Evaluare)	Modul de verificare a eficienței resursei generate.	„Asigură-te că la finalul poveștii copiii au suficiente indicii pentru a răspunde corect la întrebarea: «În ce anotimp suntem?»”

IV. Planul Activității Didactice

Etapă	Dura tă	Activitatea Elevilor	Rolul AI (Prompt)
1. <i>Introducere & Brainstorming</i>	5-10 min	Descoperă „surpriza” și ascultă cu atenție scrisoarea/povestea Frunzei Aurii. Răspund la întrebarea de captare a atenției.	Gemini (Text & Image): Educatoarea citește textul generat cu metoda PREPARE de mai sus și proiectează o imagine generată cu promptul: „Generează o imagine stil ilustrație de carte pentru copii cu o frunză aurie veselă, cu ochișori mari.”
2. <i>Desfășurarea activității</i>	15-20 min	Observă imaginile specifice (ploaie, fructe). Participă la jocul interactiv „Alege corect!” recunoscând elementele de toamnă.	Gemini (Interacțiune/Diferențiere): Educatoarea cere lui Gemini pe loc: „Formulează 3 ghicitori ușoare în versuri despre fructe de toamnă și ploaie pentru copii de 5 ani.” AI-ul ghidează astfel conversația.
3. <i>Concluzii & Dezbateri</i>	10-15 min	Răspund la întrebările de fixare („Ce se întâmplă toamna?”) și realizează practic lucrarea „Copacul toamnei” (lipire/colorare pe fișă).	Gemini (Încheiere): Educatoarea poate cere asistentului un mesaj final de la Frunza Aurie: „Generează un scurt mesaj de felicitare (2 propoziții) de la Frunza Aurie pentru copiii care au ajutat-o.”

V. Metoda de Aplicare la Clasă

Describeți pe scurt modul în care s-a aplicat la clasă:

Educatoarea integrează utilizarea Gemini prin proiectarea materialelor (text și imagini generate) pe o tablă interactivă sau un videoproiector. Activitatea se desfășoară frontal în etapele de poveste și joc digital (ghicitori oferite de asistentul AI). Pentru a asigura diferențierea, educatoarea cere în timp real asistentului AI variante mai ușoare sau mai grele ale întrebărilor, în funcție de ritmul copiilor. Etapa finală se desfășoară individual la măsute, copiii lucrând tactic pe fișe (lipind frunze pe copac), transpunând astfel noțiunile digitale în format fizic.

VI. Concluzii și Așteptări în Urma Aplicării

Așteptări înainte de implementare:

- Dezvoltarea Competenței Digitale și a celei la nivelul disciplinei: Familiarizarea timpurie a preșcolarilor cu utilizarea constructivă a tehnologiei (AI ca povestitor și ajutor vizual) și facilitarea dezvoltării limbajului prin imagini și texte perfect calibrate pentru vârsta lor de către Gemini.
- Consolidarea Cunoștințelor: Se așteaptă ca toți copiii să poată denumi minim 3 elemente specifice toamnei (frunze colorate, ploaie, anumite fructe) și să le asocieze vizual fără erori.

Concluzie (Evaluare Post-implementare):

„Utilizarea Gemini a crescut exponențial gradul de implicare a preșcolarilor, care au tratat Frunza Aurie ca pe un personaj real. Generarea ghicitorilor diferențiate a permis tuturor copiilor să ofere răspunsuri corecte, menținându-le motivația ridicată până la activitatea practică.”

Povestea: Frunza Aurie și Semnele Toamnei

A fost odată o frunzuliță jucăușă care trăia pe ramura unui copac falnic. Într-o dimineață, când s-a trezit, a observat ceva cu totul neobișnuit: rochița ei verde și proaspătă se transformase într-una galben-strălucitoare, de culoarea soarelui! De atunci, toți prietenii i-au spus **Frunza Aurie**.

Un vânticel ușor a luat-o pe sus, a rotit-o de două ori în aer și a așezat-o lin pe pământ.

— Oare ce se întâmplă cu mine și cu pădurea? s-a întrebat ea, privind în jur.

Nu a apucat să se gândească prea mult, că a și simțit pe obraji ei câteva picături reci: *pic, pic, pic!* Era **Ploaia**.

— Bună, Ploaie! De ce ești atât de rece și de deasă astăzi? a întrebat Frunza Aurie.

— Salutare, micuțo! Eu spăl pământul, răcoresc aerul și pregătesc natura pentru un somn lung. Când sosesc eu, copiii își iau cizmulile și umbrelele! a răspuns Ploaia, grăbindu-se mai departe.

Vântul a suflat din nou, iar Frunza Aurie a zburat până a ajuns într-o livadă. Acolo, sub un pom, a văzut un coș de nădule plin ochi. Înăuntru stăteau la sfat mere roșii, pere zemoase, nuci, prune și struguri aromați. Erau **Fructele**.

— Uau, ce frumos miroșiți! De ce sunteți toate adunate aici, în coș? a întrebat frunza, curioasă.

— Noi ne-am copt la soare și suntem dulci și pline de vitamine! Acum oamenii ne culeg ca să ne pună la păstrare în câmară sau să facă din noi compot și dulceață, au răspuns fructele în cor.

Frunza Aurie s-a așezat pe un fir de iarbă, complet nedumerită. Avea o rochiță galbenă, vântul sufla mai rece, ploaia uda pământul, iar fructele erau coapte și gata de cules.

S-a întors atunci spre copiii din clasă și i-a întrebat:

— Eu sunt doar o frunzuliță mică și nu știu ce înseamnă toate aceste semne... Dar știu că voi sunteți mari, isteți și atenți! Mă puteți ajuta să ghicesc? Din cauza cărui anotimp mi-am schimbat eu culoarea? În ce anotimp ne aflăm noi acum?



Întrebări pentru discuția de după poveste

Pentru a continua interacțiunea și a fixa cunoștințele despre toamnă, le puteți adresa copiilor următoarele întrebări:

- **Identificarea anotimpului:** Răspunsul la întrebarea frunzei! (*Răspuns: Toamna*)
- **Recapitularea semnelor:** Ce prieteni a întâlnit Frunza Aurie în drumul ei care ne arată că a venit toamna? (*Răspuns: Ploaia rece și fructele coapte din coș*)
- **Dezvoltarea vocabularului și a experienței personale:** Voi ce fructe de toamnă mâncați cel mai des acasă? Ce alte semne ale toamnei ați mai văzut pe drum spre grădiniță? (*Răspunsuri libere: frunze căzute, păsări care pleacă, haine mai groase*).



Prompt final – „Călătorie în lumea toamnei”

Vreau să mă ajuți să creez o activitate educațională interactivă pentru copiii de grupa mare (5–6 ani), cu tema „Călătorie în lumea toamnei”.

Creează o experiență de învățare veselă și captivantă, în care copiii să descopere semnele anotimpului toamna prin poveste, imagini, ghicitori și jocuri.

Rolul tău:

Aționează ca o educatoare creativă și prietenoasă, care știe să vorbească pe înțelesul copiilor mici. Folosește un limbaj simplu, cald și jucăuș. Creează un personaj magic care să îi însoțească pe copii în această călătorie.

Sarcina ta:

Creează următoarele materiale:

1. Povestea „Aventura Frunzei Aurii”

Scrie o poveste scurtă despre o frunză veselă care pornește într-o călătorie și descoperă că a venit toamna.

În poveste include:

- frunze colorate;
- vântul blând;
- picături de ploaie;
- mere și pere;
- copaci îmbrăcați în culori de toamnă.

La final, Frunza Aurie trebuie să îi întrebe pe copii:
„Voi cum ați recunoscut că a venit toamna?”

2. Ghicitori pentru copii

Creează 3 ghicitori scurte despre:

- frunză;
- măr;
- ploaie.

Ghicitorile trebuie să fie ușoare, vesele și potrivite pentru copii care nu citesc încă.

3. Jocul „Descoperă toamna!”

Creează 5 întrebări interactive pentru copii.

Exemplu:

Ce	cade	din	copaci	toamna?
		Frunze		colorate
	Raze		de	soare
* Fulgi de zăpadă				

După fiecare răspuns oferă:

- un mesaj de bucurie pentru răspunsul corect;
- o încurajare pentru răspunsul greșit.

4. Activitate creativă

Oferă o idee pentru lucrarea practică:
„Copacul toamnei”.

Describe ce elemente vor realiza copiii:

- trunchiul copacului;
- frunze colorate;
- picături de ploaie;
- fructe de toamnă.

5. Mesaj de final

Scrie un mesaj scurt din partea Frunzei Aurii:
„Bravo, copii! Ați descoperit toate secretele toamnei!”

Reguli importante:

- Folosește propoziții scurte și clare.
- Nu folosi cuvinte complicate.
- Nu crea situații triste sau înfricoșătoare.
- Folosește un ton vesel și prietenos.
- Include emoji-uri potrivite: 🍎 ☁️ 🍎 🍊.
- Materialele trebuie să poată fi folosite într-o activitate de 30–40 de minute la grupa mare.

La final verifică dacă activitatea îi ajută pe copii să:

- recunoască anotimpul toamna;
- denumească elemente specifice acestui anotimp;
- răspundă la întrebări;
- participe creativ prin desen și lucru manual.