Planul Național de Redresare și Reziliență
Beneficiar: *ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR.1DOBRIN*
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	*„Cămara digitală a Spiriduşului”*
Autor	*Prof.ed.timpurie:Toth Judith-Gyöngyi*
Grup țintă	*Preșcolari (3-6 ani)*
Aria Curriculară	*Domeniul știință-Activitate matematică*
Clasa	*Grupa combinată*
Obiectiv General	*Consolidarea deprinderii de orientare spațială și utilizarea corectă a termenilor matematici.*
Durată Estimată	*30-40 minute (activitatea completă)*

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

Utilizarea imaginilor generate de AI în cadrul jocului „Spiriduşul Toamnei face ordine în cămară” aduce un plus de atractivitate și eficiență. Într-o grupă combinată, nevoia de diferențiere este majoră. AI-ul ne permite să generăm rapid materiale vizuale cu grade diferite de complexitate: imagini simple (sus/jos) pentru cei de 3 ani și imagini complexe (stânga/dreapta/între/suprapuneri) pentru cei de 5-6 ani. De asemenea, elementul digital captează atenția „nativilor digitali” și permite vizualizarea unor scenarii pe care nu le putem reproduce fizic mereu (ex: o cămară uriașă de poveste).

*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 (poziții spațiale).*	*Te rog să mă ajuți cu generarea unei imagini clare, stil ilustrație de carte pentru copii, care să reprezinte un raft de cămară cu fructe și legume, pentru exersarea prepozițiilor spațiale.*
Role (Rolul AI)	*Stabilirea expertizei AI.*	*Acționează ca un ilustrator profesionist de carte pentru copii, specializat în materiale educaționale preșcolare.*
Exemplar (Exemplu)	*Stilul vizual dorit.*	*Stil vizual similar cu desenele animate calde, luminoase,contururi clare, fără elemente distractive inutile.*

Parameters (Parametri)	*Detalii specifice pentru diferențiere (Grupa mare).*	*Imaginea trebuie să conțină: un raft de lemn cu 2 polițe, un coș pe podea. Obiecte: un măr roșu PE polița de sus, o pară galbenă LÂNGĂ măr, un morcov SUB raft, o vânăta ÎN coș. Fundal simplu, alb sau crem.*
Action (Acțiunea)	*Comanda de execuție.*	*Generează o imagine 16:9 de înaltă rezoluție respectând strict poziționarea obiectelor descrise mai sus.*
Restrictions (Restricții)	*Limite pentru a evita confuzia.*	*Fără text în imagine. Fără fructe exotice (doar specifice toamnei în România). Fără personaje umane, doar decorul.*
Evaluation (Evaluare)	*Criteriul de succes.*	*Verifică dacă mărul este sus, morcovul jos și vânăta în coș. Obiectele trebuie să fie ușor de recunoscut de un copil de 3 ani.*

IV. Planul Activității Didactice

Etapă	***Durată***	***Activitatea Elevilor***	***Rolul AI (Prompt)***
1. Introducere & Brainstorming	*5 min*	*Copiii fac cunoștință cu Spiridușul (mascota) și privesc ecranul unde apare „Cămara dezordonată”.*	*Imagine generată AI: O cămară unde fructele și legumele plutesc haotic (cauzat de „vânt”). Prompt: "O cămară cu fructe și legume care plutesc,într-un stil haotic și jucăuș".*
2. Desfășurarea activității	*25 min*	*Copiii compară obiectele reale din coșurile de la clasă cu imaginile proiectate. Identifică pozițiile pe tabla interactivă/ecran. Jocul „Detectivii”: Pe ecran apare o imagine complexă. Copiii de grupa mare descriu: „Cutia este între strugure și dovleac”. Cei mici arată cu degetul „sus/jos”.*	*Imagini generate AI (Seria Statică): Planșe model corecte. Exemplu: Mărul pe raft, cartoful sub raft. AI-ul oferă modelul vizual pe care copiii îl replică apoi cu obiecte concrete. Imagini generate AI (Variații): Generare de scenarii multiple pentru a evita memorarea mecanică.*

3. Concluzii & Dezbatere	*5 min*	*Copiii primesc ecusoane digitale sau printate cu „Ajutorul Spiriduşului”.*	*Design generat AI: Model de diplomă/ecuson personalizat cu tema toamnei.*

V. Metoda de Aplicare la Clasă

Activitatea s-a desfășurat în format hibrid. Am pornit videoproiectorul unde „Spiriduşul Digital” (generat AI) ne-a prezentat problema (cămara răvășită). Copiii au lucrat alternativ: au identificat pozițiile pe ecran (digital) și apoi au așezat obiectele concrete (fructe/legume reale) pe raftul din clasă, reproducând modelul generat de AI sau corectând greșelile din imagine. Această trecere de la abstract (imagine 2D) la concret (obiect 3D) a consolidat excelent percepția spațială.

VI. Concluzii și Așteptări în Urma Aplicării

Așteptări inainte de implementare*:*

- ***Dezvoltarea competenței digitale:*** *copiii s-au familiarizat cu ecranul ca instrument de învățare, nu doar de divertisment.*
- ***Consolidarea cunoștințelor:*** *vizualizarea clară, fără „zgomot” vizual (specifică imaginilor AI bine promptate), a ajutat copiii de 3-4 ani să înțeleagă mai bine conceptele „pe/sub”*

Concluzie (Evaluare Post-implementare):

AI-ul a funcționat ca un asistent creativ, oferindu-mi materiale didactice (planșe) pe care ar fi durat ore întregi să le desenez manual.