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/narativ*
Titlul RED	*„Cufărul cu emoții digitale”*
Autor	*Prof.ed.timpurie:Toth Judith-Gyöngyi*
Grup țintă	*Preșcolari*
Aria Curriculară	*Domeniul om și societate(Educație moral-civică)*
Clasa	*Grupă combinată(3-6 ani)*
Obiectiv General	*Formarea capacității de a recunoaște, denumi și gestiona emoțiile de bază utilizând suport vizual și narativ generat de AI.*
Durată Estimată	*30-35 minute*

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

Utilizarea AI în această activitate permite crearea rapidă a unor materiale didactice diferențiate (Nivel 1 și 2) pe care materialele clasice din comerț nu le oferă întotdeauna. Prin AI, putem genera situații specifice (ex: "un copil care și-a pierdut jucăria") care să rezoneze direct cu experiențele recente ale copiilor din grupă, crescând astfel gradul de empatie și înțelegere. AI-ul nu înlocuiește educatoarea, ci îi oferă o "bibliotecă infinită" de emoții și situații pentru Cufărul lui Zâmbetici.

*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 obiectivului clar*	*Te rog să mă ajuți cu generarea unor scurte scenarii și descrieri vizuale pentru preșcolari din cadrul unei grupe combinate.*
Role (Rolul AI)	*Stabilirea expertizei*	*Acționează ca un expert în educația timpurie,cu experiență în Montessori și inteligență emoțională.*
Exemplar (Exemplu)	*Modelul de răspuns așteptat*	*Pentru Nivelul I: o propoziție scurtă (Ana râde). Pentru Nivelul II: o scurtă poveste cu o problemă de rezolvat.*
Parameters (Parametri)	*Formatul și nivelurile*	*Împarte răspunsul în 2 categorii: Nivel I (3-4 ani)Nivel II(5-6 ani). Include emoțiile: bucurie, tristețe, frică,furie,uimire.*

Action (Acțiunea)	*Sarcina concretă*	*Generează câte 2 scenarii pentru fiecare grupă de vârstă și descrie cum ar trebui să arate imaginea atașată (pentru a o putea genera vizual ulterior).*
Restrictions (Restricții)	*Limite de conținut*	*Nu folosi cuvinte complexe. Situațiile trebuie să fie din viața de zi cu zi a unui copil (parc, grădiniță , acasă).*
Evaluation (Evaluare)	*Verificarea calității*	*La final, întreabă-mă dacă nivelul de dificultate este corect înainte de a finaliza.*

IV. Planul Activității Didactice

Etapă	***Durată***	***Activitatea Elevilor***	***Rolul AI (Prompt)***
1. Introducere & Brainstorming	*5 min*	*Copiii fac cunoștință cu mascota Zâmbetici (care este tristă/incoloră).*	*AI-ul a generat imaginea lui Zâmbetici ("De ce și-a pierdut culorile") pentru a fi captivantă.*
2. Desfășurarea activității	*20 min*	***Nivel I:** ascultă o situație scurtă și identifică emoția.* ***Nivel II:** găsesc soluții pentru personajul din imaginea complexă.*	*Resursa AI: oferă imaginile personalizate din cufăr (jetoanele) și scenariile citite de educatoare. Exemplu generat AI : "Imaginează-ți că Andrei a scăpat înghețata. Cum se simte ?"*
3. Concluzii & Dezbatere	*5 min*	*Jocul de mișcare "Statuile emoționale" și primirea recompenselor. Zâmbetici își recapătă culorile.*	*AI-ul sugerează variante de melodii sau mișcări asociate fiecărei emoții pentru jocul statuilor.*

V. Metoda de Aplicare la Clasă

S-a utilizat o abordare hibridă. Educatoarea a generat cu ajutorul AI setul de carduri "Emoții în situații" și le-a printat color. În timpul activității, copiii au interacționat fizic cu materialele (tactil, vizual), iar diferențierea s-a făcut prin selectarea cardurilor specifice generate de AI pentru fiecare nivel de vârstă , asigurând incluziunea tuturor copiilor din grupa combinată.

VI. Concluzii și Așteptări în Urma Aplicării

***Așteptări inainte de implementare**:*

- *Dezvoltarea competenței digitale și a celei la nivelul disciplinei*
- *Consolidarea cunoștințelor:copiii de grupă mare au exersat empatia oferind soluții la scenariile complexe generate de AI.*
- *Creșterea implicării copiilor timizi prin utilizarea unor imagini atractive și situații familiare.*

Concluzie (Evaluare Post-implementare):

AI-ul a funcționat ca un asistent excelent pentru diferențierea instruirii, economisind timpul de pregătire al materialelor și oferind o varietate mai mare de contexte decât seturile standard.