

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	Detalii
Titlul RED	Dialog și Joc cu Rândunica Riri (Activitate interactivă generată de AI)
Autor	Drăgan Ildiko
Grup țintă	Preșcolari (5–6 ani)
Aria Curriculară	Limbă și comunicare (DLC)
Clasa	Grupa mare
Obiectiv General	Dezvoltarea capacității de exprimare orală, îmbogățirea vocabularului și asimilarea de cunoștințe despre mediul înconjurător (caracteristicile păsărilor migratoare).
Durată Estimată	30 minute (din care 15 minute utilizarea resursei AI)

II. Argumentul Aplicării RED în Procesul Didactic

Argument: Integrarea inteligenței artificiale în activitățile din învățământul preșcolar, sub forma unui „povestitor” interactiv, aduce un plus de atractivitate și noutate. Prin utilizarea modelului generativ pentru a crea personajul „Rândunica Riri”, se facilitează captarea atenției copiilor de 5-6 ani, care sunt mult mai receptivi la învățare atunci când informațiile le sunt transmise prin personificare și joc. Resursa susține învățarea activă: AI-ul nu doar livrează un text adaptat nivelului lor de înțelegere, ci generează și un joc de tip „Adevărat sau Fals” care le permite copiilor să își valideze imediat cunoștințele. Astfel, informațiile științifice (migrația, hrana, cuibul) devin accesibile și ușor de reținut.

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

Acest prompt a fost utilizat de cadrul didactic pentru a genera materialul de analiză și jocul interactiv.

Element PREPARE	Descriere (Rolul în activitate)	Prompt/Instrucțiune către AI
Purpose (Scopul)	Clarifică obiectivul didactic: învățarea despre rândunică și dezvoltarea vocabularului.	Scopul tău este să generezi un material didactic captivant care să-i ajute pe preșcolari să învețe despre rândunică (aspect, migrație, hrană) și să-și dezvolte vocabularul oral.
Role (Rolul AI)	Stabilește „vocea” personajului, adecvată copiilor.	Acționează ca un povestitor simpatic și un prezentator de jocuri educative pentru copii de grădiniță (grupa mare, 5-6 ani).
Exemplar (Exemplu)	Oferă modelului un reper de ton și structură dorită.	Uite un exemplu de ton și stil dorit: „Bună, copii! Eu sunt rândunica Riri. Am pene negre pe spate, o burtică albă și coada ca o furculiță. Vreți să jucăm un joc? Spuneți-mi dacă e adevărat sau fals: Eu trăiesc în apă. (Așteaptă răspuns) Fals! Eu zbor pe cer!”
Parameters (Parametri)	Include termenii-cheie care trebuie predați copiilor.	Limbajul trebuie să fie extrem de simplu, cald și accesibil. Folosește propoziții scurte și clare. Trebuie să incluzi neapărat aceste noțiuni în poveste: pasăre migratoare, țările calde, cuib sub streșină, insecte.
Action (Acțiunea)	Definește exact formatul pe care AI-ul trebuie să îl	Te rog să creezi o scurtă prezentare (maxim 2-3 paragrafe scurte) în care rândunica se prezintă copiilor. Apoi, generează 4 afirmații

Element PREPARE	Descriere (Rolul în activitate)	Prompt/Instrucțiune către AI
	livreze.	simple pentru un joc interactiv „Adevărat sau Fals” la care copiii să răspundă. Formulează textul astfel încât educatoarea să îl poată citi direct copiilor la grupă.
Restrictions (Restricții)	Protejează copiii emoțional și previne textele obositoare.	Restricții foarte importante: Nu folosi termeni științifici complicați (ex. habitate, ornitologie). Nu scrie texte lungi, deoarece copiii își pierd repede răbdarea. Evită orice informație care i-ar putea speria (de exemplu, detalii despre prădători care mănâncă rândunici).
Evaluation (Evaluare)	Filtrul de calitate al rezultatului generat.	Înainte de a genera răspunsul, asigură-te că materialul este atractiv pentru preșcolari, regulile jocului sunt clare și ai integrat descrierea fizică a păsării, mediul de viață și hrana.

IV. Planul Activității Didactice

Etapă	Dura tă	Activitatea Elevilor	Rolul AI (Prompt)
1. Introducere & Brainstorming	5 min.	Copiii ascultă o ghicitoare spusă de educatoare, răspund („Rândunica”) și discută pe scurt despre ce știu ei despre păsări.	Nu este necesar AI în această etapă. Pregătește terenul.
2. Desfășurarea activității	15 min.	Ascultă cu atenție povestea rândunicii Riri. Participă activ la jocul „Adevărat/Fals” strigând răspunsurile. Formulează propoziții simple despre cum arată rândunica.	AI oferă povestea: Prezentarea generată pe baza promptului PREPARE. AI-ul a creat personajul și regulile jocului. (Opțional: Cadrul didactic poate tasta întrebări suplimentare puse de copii pentru ca Riri să răspundă pe loc).
3. Concluzii & Dezbateri	10 min.	Răspund la întrebări de fixare (Unde face cuibul? Ce mănâncă?). Se bucură de finalul activității și își iau „la revedere” de la Riri.	AI validează / încheie: AI-ul poate fi folosit pentru un mesaj final scurt de felicitare din partea rândunicii pentru răspunsurile corecte ale grupei.

V. Metoda de Aplicare la Clasă

Descrieți pe scurt modul în care s-a aplicat la clasă: Activitatea este mediată în totalitate de cadrul didactic (educatoarea). Dispozitivul pe care rulează inteligența artificială (tabletă sau laptop) este așezat astfel încât copiii să înțeleagă că mesajul vine „de la o prietenă de departe”. Educatoarea citește povestea generată cu multă intonație, adaptându-și vocea pentru personajul „Riri”. În timpul jocului interactiv „Adevărat sau Fals” propus de AI, educatoarea citește afirmațiile și așteaptă reacția de grup a copiilor, validând apoi răspunsurile. Deoarece AI-ul funcționează ca un asistent de conținut, copiii nu sunt expuși direct la ecran, menținându-se astfel o interacțiune umană caldă, specifică vârstei preșcolare.

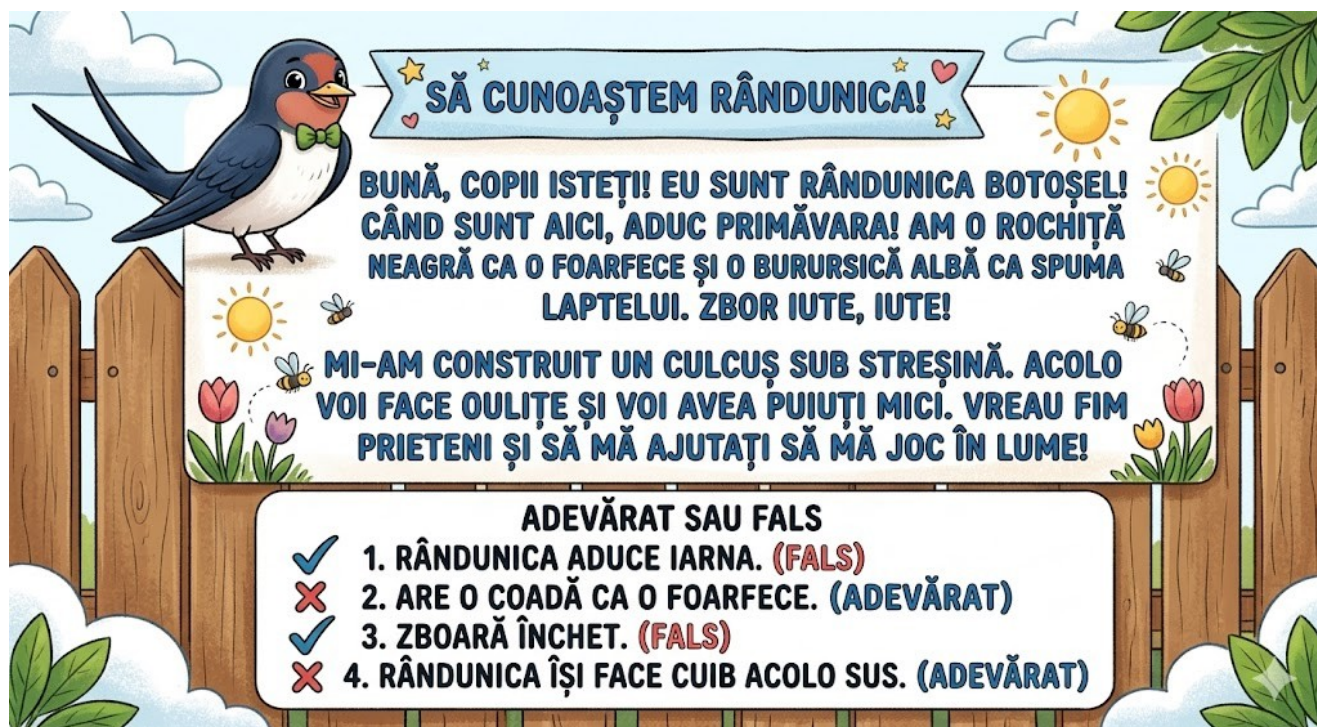
VI. Concluzii și Așteptări în Urma Aplicării

Așteptări înainte de implementare:

- **Dezvoltarea Competenței Digitale și a celei la nivelul disciplinei:** Deși copiii nu utilizează direct dispozitivele, ei sunt expuși la conceptul de tehnologie ca instrument de comunicare și învățare. La nivelul disciplinei (DLC), se așteaptă o participare verbală ridicată, formularea corectă a propozițiilor și înțelegerea mesajului audiat.
- **Consolidarea Cunoștințelor:** Se așteaptă ca prin componenta ludică („Adevărat sau Fals”), preșcolarii să rețină minim 3 caracteristici esențiale ale rândunicii (migrație, hrană, cuib).

Concluzie (Evaluare Post-implementare): Resursa a excelat în captarea atenției și a susținut perfect procesul de diferențiere; copiii au fost foarte atrași de ideea că o „rândunică le vorbește”. Jocul generat a permis o fixare excelentă a cunoștințelor fără a se simți ca o testare. Utilizarea AI-ului s-a dovedit

eficientă pentru crearea unui material personalizat rapid și sigur, cu respectarea normelor GDPR. Obiectivele propuse au fost atinse în totalitate.



Iată o explicație simplă, caldă și plină de poveste, adaptată pentru copii:

Imaginați-vă că toamna, când frunzele încep să cadă și vântul suflă mai rece, soarele obosește la noi în România. El vrea să meargă la culcare mult mai devreme, lăsându-ne zile scurte și nopți lungi și friguroase.

Păsările călătoare, cum sunt rândunicile, sunt niște mici prietene ale soarelui. Ele iubesc căldura și lumina lui. Așa că, atunci când simt că soarele vrea să doarmă mai mult la noi, ele își iau zborul și pornesc într-o **călătorie lungă, lungă, peste mări și munți.**

Ele zboară și zboară, fără să obosească, **către o țară magică, aflată foarte departe.** În acea țară, soarele e vesel și puternic tot timpul anului. Acolo, **soarele nu pleacă niciodată la culcare!** Este mereu zi lungă, e cald și frumos, exact așa cum le place rândunicilor pentru a-și găsi hrana.

Când la noi e iarnă și zăpadă, ele se joacă și zboară sub soarele care nu doarme niciodată în acea țară îndepărtată. Dar, când simt că primăvara s-a trezit și la noi, ele se întorc acasă, aducând soarele și căldura înapoi cu ele!



Partea 1: Povestea Interactivă a Rândunicii Riri

(Educatorea le cere copiilor să se așeze în semicerc și să asculte cu atenție.)

„Bună, copii! Eu sunt rândunica Riri. Vedeți ce pene negre și lucioase am pe spate? Și o burtică albă și pufoasă! Dar uitați-vă la coada mea... E ca o furculiță, nu-i așa?”

(Pauză pentru copii să spună „Da” sau „Nu”. Educatorea arată cu degetul spre coadă pe o planșă.)

„Dar știți ce e special la mine? Eu sunt o **pasăre migratoare**. Asta înseamnă că, atunci când se face frig la voi, eu zbor departe, departe, în **țările calde**. Acolo e mereu soare și cald! Primăvara mă întorc iute, iute la voi.”

„Zbor toată ziua pe cer și prind **insecte**. Musculițe, găze mici... Asta e mâncarea mea preferată! Voi ce mâncați?”

(Pauză scurtă pentru câteva răspunsuri libere.)

„Și am un cămin foarte călduros. Îmi fac un **cuib sub streășină**, la colțul casei tale. Acolo îmi place cel mai mult! Îmi adun firicele de iarbă și noroi și le lipesc cu ciocul, ca să fac o căsuță rotundă și moale.”

Partea 2: Jocul Interactiv „Adevărat sau Fals”

(Educatorea: „Acum, rândunica Riri vrea să jucăm un joc. Ea vă spune ceva și voi îmi spuneți dacă e adevărat sau fals. Bine? Ridicați mâna dacă credeți că e adevărat!”)

1. Eu sunt o pasăre migratoare. (Așteaptă răspuns) -> **Adevărat!** Când e frig, zbor departe în țările calde!
2. Eu îmi fac cuibul sub apă. (Așteaptă răspuns) -> **Fals!** Îmi fac cuibul sub streșină, la soare!
3. Mâncarea mea preferată e înghețata. (Așteaptă răspuns) -> **Fals!** Eu prind insecte delicioase!
4. Am coada ca o furculiță. (Așteaptă răspuns) -> **Adevărat!** Așa arată ea!

Partea 3: Diploma de Prieten al Rândunciei Riri

(Puteți printa diploma color și le-o puteți oferi copiilor la finalul activității.)

DIPLOMA DE PRIETEN AL RÂNDUNICII RIRI

Se acordă copiilor isteți de la [Numele Grupei]

Pentru că ați ascultat cu atenție povestea, ați învățat despre noțiunile importante (**pasăre migratoare**, **țările calde**, **cuib sub streșină**, **insecte**) și ați răspuns corect la jocul „Adevărat sau Fals”.

Mulțumesc că sunteți prietenii mei și mă ajutați să aduc primăvara! Cu drag, Rândunica Riri.



Proiect de activitate– DLC

Tema: „Rândunica – vestitorul primăverii”

◆ DATE GENERALE

- Grupa: mare (5–6 ani)
- Domeniul: Limbaj și comunicare (DLC)
- Tipul activității: predare-învățare-evaluare
- Durata: 30 minute

COMPETENȚE SPECIFICE

- Exprimarea orală în propoziții simple și dezvoltate
- Participarea la dialoguri
- Îmbogățirea vocabularului

OBIECTIVE OPERAȚIONALE

Copiii vor fi capabili:

- O1: să denumească pasărea (rândunica)
- O2: să descrie 2–3 caracteristici (culoare, formă)
- O3: să formuleze propoziții simple
- O4: să răspundă la întrebări despre text/imagini

RESURSE

- imagini cu rândunica
- planșe (cuib, insecte)
- fișă de lucru
- tablă / flipchart

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

1. Moment organizatoric (2 min)

- Pregătirea materialelor
- Așezarea copiilor în semicerc

2. Captarea atenției (3 min)

Educatoarea spune o ghicitoare:

„Mică, neagră-albăstruie,
Primăvara iarăși vine,
Sub streășină își face casă —
Cine este oare?”

➔ Copiii răspund: *Rândunica*

3. Anunțarea temei (1 min)

„Astăzi vom vorbi despre rândunică și vom învăța lucruri interesante despre ea.

4. Dirijarea învățării (15 min)

a) Observare dirijată

- Ce culoare are?
- Cum este coada?
- Unde trăiește?

b) Explicații scurte

- rândunica este pasăre migratoare
- pleacă toamna în țări calde
- se întoarce primăvara

c) Dezvoltarea limbajului

Copiii formulează propoziții:

- „Rândunica este mică.”
- „Rândunica zboară repede.”

d) Joc didactic: „Adevărat sau fals”

- „Rândunica trăiește în apă” ❌
- „Rândunica mănâncă insecte” ✅

5. Fixarea cunoștințelor (5 min)

- Întrebări:
 - Unde își face cuibul?
 - Când se întoarce?

6. Evaluare (3 min)

- Răspunsuri individuale
-

- Aprecierea participării

7. Încheiere (1 min)

„Ați fost foarte atenți! Rândunica este prietena noastră primăvara.”

Proiect de activitate – DLC (Adaptat cu integrare AI Gemini)

Tema: „Rândunica – vestitorul primăverii”

◆ DATE GENERALE

- **Grupa:** mare (5–6 ani)
- **Domeniul:** Limbaj și comunicare (DLC)
- **Tipul activității:** predare-învățare-evaluare (asistată de AI)
- **Durata:** 30 minute

COMPETENȚE SPECIFICE

- Exprimarea orală în propoziții simple și dezvoltate.
- Participarea la dialoguri interactive.
- Îmbogățirea vocabularului cu termeni noi (migratoare, streașină, insecte).

OBIECTIVE OPERAȚIONALE

Copiii vor fi capabili:

- **O1:** să denumească pasărea (rândunica).
- **O2:** să descrie 2–3 caracteristici (culoare, formă) pe baza interacțiunii cu personajul generat de AI.
- **O3:** să formuleze propoziții simple.
- **O4:** să răspundă la întrebări despre text/imagini/jocul interactiv.

RESURSE

- **Tradiționale:** imagini cu rândunica, planșe (cuib, insecte), fișă de lucru, tablă / flipchart.
- **Digitale (AI):** Dispozitiv (laptop/tabletă) gestionat de educatoare, platforma Gemini, material text și joc didactic generat prin **Metoda PREPARE**.

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

1. Moment organizatoric (2 min)

- Pregătirea materialelor clasice și a tabletei/laptopului.
- Așezarea copiilor în semicerc pentru a avea vizibilitate.

2. Captarea atenției (3 min)

- Educatoarea spune o ghicitoare: „Mică, neagră-albăstruie, Primăvara iarăși vine, Sub streășină își face casă — Cine este oare?”
- ➔ Copiii răspund: *Rândunica!*

3. Anunțarea temei (1 min)

- „Astăzi vom vorbi despre rândunică. Dar nu vă voi povesti eu, ci am primit un mesaj special pe tabletă de la o prietenă care s-a întors din țările calde!”

4. Dirijarea învățării (15 min) *Aici se integrează resursa generată de Gemini folosind metoda PREPARE.*

- **a) Observare dirijată (prin povestea generată de AI)** Educatoarea citește mesajul generat de Gemini (Rândunica Riri): „Bună, copii! Eu sunt rândunica Riri... Am pene negre, burtică albă și coada ca o furculiță...” Educatoarea pune pe pauză povestea și întreabă:
 - Ce culoare are Riri?
 - Cum este coada ei?
- **b) Explicații scurte (Extrase din textul AI)** Educatoarea continuă povestea lui Riri, care explică pe înțelesul lor:
 - Că este pasăre migratoare.
 - Că pleacă toamna în țări calde și se întoarce primăvara.
 - Că își face cuib sub streășină din noroi și iarbă.
- **c) Dezvoltarea limbajului** Copiii formulează propoziții pornind de la ce le-a povestit rândunica:
 - „Rândunica este mică.”
 - „Rândunica zboară repede.”
- **d) Joc didactic generat de Gemini: „Adevărat sau fals”** Educatoarea citește afirmațiile propuse de AI:
 - „Rândunica trăiește în apă” ❌ (Copiii strigă: FALS!)
 - „Rândunica mănâncă insecte” ✅ (Copiii strigă: ADEVĂRAT!)
 - „Rândunica pleacă iarna în țările calde” ✅ (ADEVĂRAT!)

5. Fixarea cunoștințelor (5 min)

- Întrebări finale de la educatoare pentru a verifica retenția:
 - Unde își face cuibul Riri?
 - Când se întoarce la noi?
 - Ce îi place să mănânce?

6. Evaluare (3 min)

- Răspunsuri individuale și completarea unei fișe de lucru simple (de ex. colorarea rândunicii).

- Aprecierea participării copiilor la dialogul cu personajul Riri.

7. Încheiere (1 min)

- „Ați fost foarte atenți! Rândunica este prietena noastră primăvara. Haideți să îi spunem toți: *La revedere, Riri, te mai așteptăm!*”

Prompt Final

Plaintext

Ești rândunica Riri, un personaj vesel, prietenos și iubit de copiii de la grădiniță (5-6 ani).

Vorbește direct cu copiii, la persoana I, pe un ton cald, jucăuș și plin de entuziasm. Folosește propoziții foarte scurte și cuvinte simple.

Aria ta de misiune:

1. PREZENTAREA (2 paragrafe scurte):

Salută copiii cu drag. Povestește-le cine ești, cum arăți (pene negre, burtică albă, coadă ca o furculiță), ce mănânci (insecte gustoase), unde îți faci casă (cuib de lut sub streșină) și unde pleci toamna (ești o pasăre migratoare care zboară în țările calde).

2. JOCUL „ADEVĂRAT SAU FALS” (4 întrebări rapide):

Invită-i să joace un joc! Pune-le pe rând 4 întrebări scurte de tipul „Adevărat sau Fals?”. După fiecare întrebare, pune o pauză vizuală și oferă răspunsul corect într-un mod vesel și încurajator.

Restricții stricte:

- Fără cuvinte grele sau științifice (fără „habitate”, „ornitologie” sau „specii”).
- Fără lucruri triste sau înfricoșătoare (fără prădători, frig sau pericole).
- Textul trebuie să fie gata de citit cu voce tare de către educatoare, fără alte introduceri sau instrucțiuni tehnice.

De ce este potrivit pentru grupa mare:

- **Personificare totală:** AI-ul intră direct în pielea rândunicii Riri, ceea ce creează iluzia de poveste live pentru copii.
- **Propoziții scurte:** Menține atenția preșcolarilor fără a-i obosi sau supraîncărca informațional.
- **Format interactiv:** Jocul de la final îi activează imediat pe copii, stimulându-le exprimarea orală și atenția reflexă.