

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	Istorie
Titlul RED	Evul Mediu și Figuri Legendare: Eroi care au apărât Pământul Românesc
Autor	POP NINA CAROLINA
Grup țintă	Elevi, vârsta 10 ani
Aria Curriculară	Om și societate
Clasa	a IV-a
Obiectiv General	Înțelegerea epocii medievale românești și recunoașterea faptelor celor mai importanți domnitori (Mircea cel Bătrân, Vlad Țepeș, Ștefan cel Mare, Mihai Viteazul) care au apărât pământul românesc.
Durată Estimată	50 minute (o oră didactică)

II. Argumentul Aplicării RED în Procesul Didactic

Epoca medievală românească este percepută de mulți elevi ca o perioadă îndepărtată și abstractă, fără a conștientiza eroismul și sacrificiile domnitorilor care au apărut pământul românesc timp de secole împotriva coteritorilor.

Utilizarea Inteligenței Artificiale în această lecție transformă un conținut memoristic (date, bătălii, personalități, domnii) într-o experiență de dialog narativ interactiv, în care elevii călătoresc prin Evul Mediu alături de un cronicar medieval simulat.

AI-ul permite explorarea fiecărui domnitor în parte (Mircea cel Bătrân, Vlad Țepeș, Ștefan cel Mare, Mihai Viteazul), generând scenarii unice pentru fiecare grupă și validând faptele istorice cu feedback imediat, adaptând dificultatea la nivelul clasei a IV-a.

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)	Exersarea cunoștințelor despre eroii medievali ai României.	„Vreau să mă ajuți să cunosc cei mai importanți domnitori ai Evului Mediu din România și cum au apărut ei pământul țării.”
Role (Rolul AI)	Un cronicar medieval bătrân al curții.	„Acționează ca un cronicar medieval bătrân al curții, care povestește faptele eroilor românești unui ucenic curios.”
Exemplar (Exemplu)	Model de interacțiune dorit.	„Exemplu: Cine a câștigat Bătălia de la Rovine? Așteaptă să răspund eu: Mircea cel Bătrân.”
Parameters (Parametri)	Adaptarea la nivelul clasei a IV-a.	„Folosește termeni istorici simpli. Limbaj captivant și accesibil pentru un copil de 10 ani.”
Action (Acțiunea)	Definirea sarcinii pas cu pas.	„Povestește o bătălie importantă a unui domnitor medieval, pune o întrebare despre el și verifică răspunsul meu.”
Restrictions (Restricții)	Prevenirea răspunsurilor directe.	„NU oferi rezultatul direct. NU folosi detalii militare prea tehnice. Oferă o singură sarcină pe rând.”

Element PREPARE	Descriere (Rolul în activitate)	Prompt/Instrucțiune către AI
Evaluation (Evaluare)	Cum validează AI-ul răspunsul.	„Evaluează răspunsul ca corect dacă menționez domnitorul (Mircea cel Bătrân, Vlad Țepeș, Ștefan cel Mare sau Mihai Viteazul) sau bătălia sa importantă.”

IV. Planul Activității Didactice

Etapă	Durată	Activitatea Elevilor	Rolul AI (Prompt)
1. Introducere	10 min	Elevii discută despre ce înseamnă „un erou” și observă harta Țărilor Române medievale (Moldova, Țara Românească, Transilvania).	Prompt frontal profesor: „Explică ce este Evul Mediu și de ce avem nevoie de eroi care să apere pământul unei țări.”
2. Desfășurare	30 min	Împărțiți în „Cronicari Medievali”, elevii introduc promptul PREPARE în AI. Descoperă faptele fiecărui domnitor și le notează pe hârtie.	Promptul PREPARE de la punctul III. AI-ul simulează dialogul cu un cronicar medieval și oferă feedback imediat după fiecare răspuns al elevului.
3. Concluzii	10 min	Grupele prezintă domnitorul/bătălia descoperită și explică de ce îl consideră un erou al neamului.	Prompt de reflecție: „Creează o scurtă cronică medievală (3 propoziții) despre domnitorul pe care l-am studiat.”

V. Metoda de Aplicare la Clasă

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

Activitatea se desfășoară în sala de clasă, folosind tablete sau telefoane. Clasa este împărțită în „Cronicari Medievali” — grupe de 3-4 elevi.

Fiecare grupă primește un domnitor diferit (Mircea cel Bătrân, Vlad Țepeș, Ștefan cel Mare sau Mihai Viteazul) pentru a stimula diversitatea investigației istorice și prezentarea finală. Elevii accesează un model lingvistic gratuit (ex. ChatGPT, Microsoft Copilot) și introduc structura PREPARE adaptată pentru domnitorul lor.

Profesorul are rol de facilitator: circulă printre grupe, verifică faptele notate pe hârtie și se asigură că elevii nu copiază mecanic răspunsurile AI-ului.

VI. Concluzii și Așteptări în Urma Aplicării

Așteptări înainte de implementare: Se așteaptă o implicare emoțională și cognitivă ridicată datorită dialogului narativ cu un cronicar medieval, element motivațional care îi ajută pe elevi să înțeleagă eroismul și importanța apărării pământului românesc.

Dezvoltarea Competenței Digitale și a celei la nivelul disciplinei: Elevii învață să scrie un „prompt” clar (competență digitală) și explorează domnia, bătăliile și faptele fiecărui erou medieval (competență istorică).

Consolidarea Cunoștințelor: Se va constata dacă elevii au reușit să asocieze corect fiecare domnitor cu cel puțin o bătălie importantă (Rovine — Mircea, Vaslui — Ștefan, Călugăreni — Mihai), demonstrând utilitatea AI ca tutor narativ.

Concluzie finală: Se va sublinia cu tărie în fața clasei: AI-ul este un asistent care „aduce trecutul în prezent”, dar elevul este cel care înțelege valoarea curajului și a sacrificiului pentru apărarea patriei.

I Planificarea unității de învățare

Disciplina: Istorie

Clasa: a IV-a

Unitatea de învățare: România în Evul Mediu — Figuri Legendare de Domnitori

Număr de ore alocat unității: 8 ore (extrasul se concentrează pe cei 4 mari domnitori medievali)

Competențe specifice vizate	Conținuturi	Nr. ore	Săptămâna	Observații / Evaluare
3.1. Identificarea unor personalități istorice de prim rang și a epocii în care au trăit	1. Mircea cel Bătrân — Bătălia de la Rovine (1395)	2	S7	Activitate frontală și pe grupe. Identificarea contextului luptei cu Imperiul Otoman și semnificația victoriei.
3.1. Identificarea unor personalități istorice de prim rang și a epocii în care au trăit	2. Vlad Țepeș și Ștefan cel Mare — apărătorii hotarelor	2	S8	Hărți medievale ale Moldovei și Țării Românești. Discuție despre Bătălia de la Vaslui (1475) și metodele de apărare.
3.2. Prezentarea unor fapte istorice semnificative din viața personalităților istorice studiate	3. Mihai Viteazul și prima unire a Țărilor Române (1600)	2	S9	Învățare prin descoperire și dialog cu AI: simularea dialogului cu un cronicar medieval despre Bătălia de la Călugăreni și unirea din 1600.
Toate competențele vizate anterior	4. Recapitulare și Evaluare sumativă	2	S10	Evaluare sumativă: Test scris structurat din itemi obiectivi (adevărat/fals, alegere multiplă) și subiectivi.

II. Proiect de lecție: Evul Mediu și Figuri Legendare

Data:

Clasa: a IV-a

Disciplina: Istorie

Unitatea de învățare: România în Evul Mediu — Figuri Legendare de Domnitori

Subiectul lecției: Eroi ai Evului Mediu: Mircea cel Bătrân, Vlad Țepeș, Ștefan cel Mare, Mihai Viteazul

Tipul lecției: Formare de priceperi și deprinderi (dialog narativ cu AI)

Durata: 50 minute

1. Obiective Operaționale

La sfârșitul activității, elevii vor fi capabili:

O1 (Cognitiv): Să identifice cei 4 mari domnitori medievali (Mircea cel Bătrân, Vlad Țepeș, Ștefan cel Mare, Mihai Viteazul) și epoca în care au trăit.

O2 (Aplicativ): Să asocieze fiecare domnitor cu cel puțin o bătălie sau faptă importantă și să o plaseze corect pe axa timpului.

O3 (Digital): Să interacționeze eficient cu un asistent AI folosind un prompt structurat, validând faptele istorice descoperite.

2. Strategii Didactice

Conversația euristică, Învățarea asistată de inteligența artificială (Metoda PREPARE), Problematizarea, Munca pe grupe.

3. Scenariul Didactic

Etapele Lecției	Timp	Activitatea Profesorului	Activitatea Elevilor	Strategii / Metode
1. Moment organizatoric	2 min	Asigură climatul optim. Verifică prezența și echipamentele.	Se pregătesc pentru lecție, pornesc dispozitivele.	Conversația
2. Captarea atenției	5 min	Lansează provocarea: „Dacă o țară este atacată, cine o apără?” Arată harta Țărilor Române medievale și explică contextul amenințărilor otomane.	Elevii oferă răspunsuri. Discuție despre conceptul de „erou al neamului” și de ce au nevoie popoarele de conducători curajoși.	Conversația euristică
3. Anunțarea temei și a obiectivelor	2 min	Scrie titlul: „Eroi ai Evului Mediu: Figuri Legendare de Domnitori”. Prezintă obiectivele.	Notează titlul în caiete și ascultă obiectivele.	Expunerea
4. Reactualizarea cunoștințelor	6 min	Reamintește: ce este Evul Mediu, Țările Române medievale, amenințarea otomană. Pune întrebări frontale.	Un elev prezintă ce știe despre un domnitor medieval. Ceilalți completează.	Exercițiul
5. Dirijarea învățării (Implementare RED AI)	25 min	Împarte clasa în „Cronicari Medievali” (3-4 elevi). Fiecare grupă primește câte un domnitor. Proiectează Promptul PREPARE. Monitorizează activitatea.	Elevii introduc promptul. AI-ul simulează dialogul cu un cronicar medieval. Descoperă faptele și bătăliile domeniei și le notează pe hârtie.	Învățarea asistată de AI, Problematizarea, Munca pe grupe
6. Asigurarea	8 min	Cere fiecărei grupe să	Prezintă descoperirile.	Conversația, Analiza

Etapele Lecției	Timp	Activitatea Profesorului	Activitatea Elevilor	Strategii / Metode
retenției și a transferului		prezintă domnitorul studiat și cel mai important fapt al vieții sale.	Clasa construiește împreună o „axă a eroilor medievali” pe tablă.	rezultatelor
7. Evaluarea și tema pentru acasă	2 min	Face aprecieri globale. Temă: „Desenează un scut medieval și scrie pe el numele unui domnitor a erou și o faptă a sa.”	Notează tema. Opresc dispozitivele.	Aprecieri verbale

Test de Evaluare Online: Evul Mediu și Figuri Legendare de Domnitori

Instrucțiuni pentru elevi: Citește cu atenție fiecare cerință. Gândește-te la faptele istorice descoperite cu asistentul AI.

Secțiunea 1: Adevărat sau Fals (10 puncte fiecare)

Mircea cel Bătrân a câștigat Bătălia de la Rovine împotriva otomanilor, în 1395.

Adevărat

Fals

Mihai Viteazul a realizat prima unire a Țărilor Române (Moldova, Țara Românească și Transilvania) în 1600.

Adevărat

Fals

Secțiunea 2: Alegere Multiplă (15 puncte fiecare)

Cui i se atribuie spusa: „Capetele se taie, dar nu se pleacă”?

a) Mircea cel Bătrân

b) Vlad Țepeș

c) Ștefan cel Mare

d) Mihai Viteazul

La ce bătălie a câștigat Mircea cel Bătrân victoria împotriva otomanilor în 1395?

a) Bătălia de la Vaslui

b) Bătălia de la Rovine

c) Bătălia de la Călugăreni

d) Bătălia de la Posada

Secțiunea 3: Răspuns Scurt (20 puncte fiecare)

Scrie numele unui domnitor medieval care a apărut pământul românesc:

Răspunsul tău: [_____]

În ce an a realizat Mihai Viteazul prima unire a Țărilor Române?

Răspunsul tău: [_____]

Secțiunea 4: Întrebare Bonus / Reflecție (10 puncte din oficiu)

Cum te-a ajutat asistentul AI să înțelegi de ce sunt importanți eroii medievali ai României? Descrie pe scurt (în 1-2 propoziții).

Răspunsul tău: [_____]

Barem de Corectare și Setări pentru Platforma Online (Pentru Profesor)

Nr. Întrebare	Răspuns Corect	Punctaj	Explicație
1	Adevărat	10 p	Mircea cel Bătrân a câștigat Bătălia de la Rovine (1395), una dintre cele mai mari victorii românești împotriva Imperiului Otoman.
2	Adevărat	10 p	Mihai Viteazul a realizat în 1600 prima unire a celor trei Țări Române: Moldova, Țara Românească și Transilvania.
3	c) Ștefan cel Mare	15 p	Spusa „Capetele se taie, dar nu se pleacă” este atribuită lui Ștefan cel Mare, simbolizând demnitatea și rezistența Moldovei.
4	b) Bătălia de la Rovine	15 p	Bătălia de la Rovine (1395) a fost câștigată de Mircea cel Bătrân, oprindu-i pe otomani la Dunăre.
5	(Orice domnitor corect)	20 p	Mircea cel Bătrân, Vlad Țepeș, Ștefan cel Mare sau Mihai Viteazul. Setează validarea să accepte toate variantele corecte.
6	1600	20 p	Mihai Viteazul a unit Țările Române în 1600. Setează validarea să accepte și „anul 1600”.
7	(Orice răspuns pertinent)	10 p	Evaluează calitativ capacitatea elevului de a reflecta asupra propriei învățări asistată de AI.

Observații metodologice importante din programa școlară:

În clasa a IV-a, personalitățile medievale sunt prezentate cu accent pe curajul și sacrificiul pentru apărarea patriei, fără detalii militare sau politice excesiv de complexe.

Utilizarea mijloacelor TIC (AI) reprezintă un avantaj în crearea conexiunilor emoționale între elevi și eroii istorici studiați, sporind motivația și retenția pe termen lung.

Eroarea este folosită ca sursă de învățare; AI-ul oferă feedback imediat pentru corectarea cunoștințelor istorice și consolidarea valorilor civice, patriotice și de identitate națională.

NOTA:

Se vor completa personalizat în funcție de fiecare resursă etapele de argumentare, prompt și aplicare la clasă.

Elementele cu galben sunt cu rol orientativ.

Resursa va conține RED AI generate de experți, amplu prezentate.

Se pot atașa dovezi ale aplicării la clasă sau materiale generate cu AI (fișe, prezentări etc.) utile aplicării RED