

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	Educație timpurie / Domeniul Științe
Titlul RED	Grădina Magică: Exploratori în lumea florilor de primăvară
Autor	Drăgan Ildiko
Grup țintă	Preșcolari, vârsta 5-6 ani
Aria Curriculară	Om și societate / Științe
Clasa	Grupa Mare
Obiectiv General	Dezvoltarea capacității de observare și înțelegere a lumii vegetale prin identificarea caracteristicilor florilor de primăvară și a procesului lor de creștere.
Durată Estimată	50 minute

II. Argumentul Aplicării RED în Procesul Didactic

Aplicarea acestei resurse bazate pe AI la grupa mare transformă o lecție teoretică de botanică într-o experiență narativă și senzorială imersivă. Argumentul principal constă în capacitatea AI-ului de a genera conținut personalizat (povești terapeutice și ghicitori) care captează atenția preșcolarilor mult mai eficient decât materialele standard. RED-ul facilitează vizualizarea etapelor de creștere a unei flori, pe care copiii le pot simula prin mișcare, consolidând astfel legătura dintre conceptul abstract (creșterea) și realitatea fizică (plantarea).

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

Element PREPARE	Descriere (Rolul în activitate)	Prompt/Instrucțiune către AI
Purpose (Scopul)	Fixarea etapelor de creștere a plantelor.	„Scopul meu este să generez o poveste interactivă despre ciclul de viață al unei semințe de leaia.”
Role (Rolul AI)	Definirea stilului pedagogic.	„Acționează ca un educator creativ care folosește personificarea pentru a explica natura copiilor de 5 ani.”
Exemplar (Exemplu)	Modelul de urmat.	„Creează ceva similar cu 'Povestea unei semințe', unde personajul trece de la somn sub pământ la înflorire.”
Parameters (Parametri)	Elementele cheie necesare.	„Include: pământ, apă, soare, rădăcină, tulpină, mugure. Lungime: 15-20 de rânduri.”
Action (Acțiunea)	Sarcina generativă.	„Scrie povestea și adaugă 3 momente de 'pauză de mișcare' în care copiii mimează ploaia sau creșterea.”
Restrictions (Restricții)	Limitele de limbaj.	„Fără termeni botanici grei. Propoziții scurte și ritmate. Fără elemente negative.”
Evaluation (Evaluare)	Criteriul de succes.	„Povestea este reușită dacă îi ajută pe copii să numească ordinea creșterii: sămânță -> plantă -> floare.”

IV. Planul Activității Didactice

<i>Etapă</i>	<i>Dura tă</i>	<i>Activitatea Elevilor</i>	<i>Rolul AI (Prompt)</i>
1. Introducere & Brainstorming	10 min	Observă flori naturale, le miroso și răspund la ghicitori despre culori și forme.	Prompt: „Generează 3 ghicitori vesele despre ghiocel, lălea și zambilă pentru preșcolari.”
2. Desfășurarea activității	30 min	Ascultă povestea „Suzi Sămânța”, mimează etapele de creștere și plantează bulbi în ghivece.	Prompt: „Scrie o poveste interactivă despre Suzi, o sămânță care are nevoie de soare și apă ca să crească.”
3. Concluzii & Dezbateri	10 min	Participă la un joc de tip „Adevărat/Fals” despre îngrijirea florilor și își iau „angajamentul de grădinar”.	Prompt: „Generează 4 afirmații simple (A/F) despre ce le place florilor (ex: Florilor le place sucul de mere? - Fals).”

V. Metoda de Aplicare la Clasă

Resursa a fost aplicată prin utilizarea unei abordări hibride. Educatorul a introdus tema printr-o „conversație magică” cu AI-ul, copiii oferind sugestii pentru numele personajului din poveste. Pe măsură ce AI-ul „genera” povestea (citită de educator), copiii executau mișcările sugerate (kinestezie). Ulterior, cunoștințele au fost transferate în activitatea practică de plantare, unde fiecare copil a aplicat ceea ce AI-ul a explicat prin poveste: „punem pământ ca o păturică”, „udăm cu ploaie de la stropitoare”.

VI. Concluzii și Așteptări în Urma Aplicării

Așteptări înainte de implementare: Se anticipează o implicare activă a copiilor de peste 90% datorită elementului de noutate adus de povestea personalizată și ghicitorile rapide.

Dezvoltarea Competenței Digitale și a celei la nivelul disciplinei: Preșcolarii au înțeles că tehnologia (AI) poate „crea” povești care îi ajută să înțeleagă biologia florilor. La nivel de disciplină, s-a observat o utilizare corectă a termenilor „tulpină” și „rădăcină”.

Consolidarea Cunoștințelor: Asocierea mișcărilor corpului cu etapele de creștere (generate de promptul AI) a facilitat memorarea de lungă durată a ciclului de viață al plantelor.

Concluzie (Evaluare Post-implementare):

Majoritatea preșcolarilor au identificat corect că plantele nu pot crește fără apă sau lumină (identificarea nevoilor esențiale).

Promptul PREPARE a fost perceput ca un instrument de mare ajutor, reducând timpul de pregătire a materialului creativ cu peste 70%.

Concluzie finală: AI-ul a servit drept un asistent de poveste, însă expertiza educatorului în gestionarea activității practice de plantare a fost elementul care a transformat informația în cunoaștere reală.

Resurse Audio-Vizuale (YouTube): <https://youtube.com/shorts/84i4wikbcWc?feature=share>

- *Cântecul Ghiocelului* – Suport pentru tranziții și mișcare.

<https://docs.google.com/document/d/1nAo4s1674ChYKow0KUED876MoxPWQLQ1nqL2oryYSM0/edit?tab=t.0>

1. Povestea Interactivă (Material suport pentru ALA I / ADE)

Titlu: „Aventura lui Suzi, mica Sămânță de Lalea”

„A fost odată ca niciodată, într-un pământ moale și negru, o sămânță mică pe nume Suzi. Suzi dormea sub o păturică de pământ. (Copii, haideți să ne ghemuim și noi ca Suzi și să închidem ochii!)

Deodată, a simțit pic-pic-pic! Era ploaia care o trezea la viață. (Haideți să batem cu degetele în podea, ca ploaia!). Apoi, Soarele a început să încălzească pământul. Suzi a scos un picioruș mic numit rădăcină ca să bea apă, apoi un braț verde numit tulpină.

Suzi se întindea tot mai sus, tot mai sus! (Ne ridicăm încet de tot pe vârfuri!). La capătul tulpinii a apărut un mugure, care într-o dimineață s-a desfăcut într-o floare minunată de lalea roșie. Acum, Suzi zâmbește la soare!”

https://docs.google.com/document/d/15c2TuJKDZ-3q_xzIk1BWUSZiOlMhBmHovM_hedrSGeY/edit?tab=t.0

2. Pentru a obține imagini specifice (ex. o lalea care zâmbește într-un ghiveci), poți folosi instrumente de generare de imagini (ca cel integrat aici) cerând: "Generate a simple coloring book page for preschoolers with a tulip, a sun, and a rain cloud."



<https://docs.google.com/document/d/1f5qolBcCX9N09wDahTFjFwfWYhuYuLf-mNg-fW0Gzfw/edit?tab=t.0>

LALEA CU OCHELARI DE SOARE



<https://youtube.com/shorts/84i4wikbcWc?feature=share>

3. Material de Evaluare: „Ghicitorile AI”

Acestea pot fi afișate pe o tablă interactivă sau citite direct:

„Sunt alb, micuț și mititel / Și sun ca un clopoțel / Zăpada o topesc cu drag / Eu sunt primul pe prag!”
(Ghiocelul)

„Sunt ca un pahar pictat / Pe o tulpină așezat / Roșie, galbenă pot fi / În grădini mă vei găsi!” (Laleaua)

„Am coroană de prințesă / Galbenă și mult aleasă / Parfum tare eu vă dau / În buchet la voi stau!”
(Narcisa)

Prompt final – „Grădina Magică: Exploratori în lumea florilor de primăvară”

Vreau să creez o resursă educațională digitală interactivă pentru copii de grupă mare (5–6 ani), despre florile de primăvară și modul în care acestea cresc.

Rolul tău:

Aționează ca o educatoare creativă și un povestitor pentru copii mici. Creează o activitate veselă, interactivă și ușor de înțeles pentru preșcolari. Folosește cuvinte simple, propoziții scurte și un ton cald, prietenos și încurajator.

Scopul activității:

Generează o resursă digitală intitulată „Grădina Magică”, prin care copiii să descopere florile de primăvară, să înțeleagă cum crește o plantă și să recunoască nevoile ei: apă, lumină și pământ.

Creează următoarele secțiuni:

1. Poveste interactivă – „Aventura seminței Suzi”

Scrie o poveste scurtă despre o sămânță mică numită Suzi, care visează să devină o floare frumoasă.

Povestea trebuie să includă:

- o sămânță în pământ;
- apa care ajută planta să crească;
- soarele care oferă lumină;
- apariția rădăcinii;
- creșterea tulpinii;
- apariția mugurelui;
- transformarea în floare.

Povestea trebuie să aibă maximum 3 paragrafe scurte.

Adaugă 3 momente de participare pentru copii:

Exemplu:

„Picăturile de ploaie au căzut ușor. Copiii fac mișcări cu degetele ca picăturile de apă.”

Include:

- moment de imitare a ploii;
- moment de imitare a unei semințe care crește;
- moment de deschidere a florii.

2. Ghicitori despre florile de primăvară

Generează 3 ghicitori simple despre:

-  lalea
-  ghiocel
-  zambilă

Pentru fiecare ghicitoare oferă:

- textul ghicitorii;
- răspunsul corect;
- un mesaj de felicitare.

Exemplu:

„Sunt mică și albă,

Vestesc primăvara.

Cine sunt oare?”

Răspuns: „Ghiocelul”

Feedback: „Bravo! Ai descoperit prima floare de primăvară!”

3. Joc interactiv – „Ajutăm florile să crească”

Creează un joc de asociere pentru copii.

Realizează perechi corecte:

- Floare → apă 💧
- Floare → soare ☀️
- Floare → pământ 🌱
- Floare → grădină 🌺

Pentru fiecare răspuns oferă feedback pozitiv.

Exemplu:

„Bravo! Florile au nevoie de apă pentru a crește frumoase!”

4. Joc „Adevărat sau Fals – Prietenii florilor”

Creează 5 afirmații simple despre îngrijirea plantelor.

Exemple:

1. „Florile au nevoie de apă.”
Răspuns: Adevărat.
2. „Florile cresc fără lumină.”
Răspuns: Fals.

Pentru fiecare răspuns oferă explicații scurte și prietenoase.

5. Fișă simplă de evaluare

Generează o fișă pentru copii cu:

- recunoașterea florilor;
- ordonarea etapelor de creștere:
sămânță → plantă → floare;
- alegerea obiectelor necesare plantei;
- colorarea unei flori după indicații.

Parametri obligatorii:

- Limba română.
- Grupă mare (5–6 ani).
- Tema: flori de primăvară.
- Durata activității: aproximativ 30–50 minute.
- Folosește emoji-uri pentru sprijin vizual.
- Instrucțiunile trebuie să fie scurte și citite de educatoare.

Restricții:

- Nu folosi termeni botanici dificili.
- Nu folosi explicații științifice complicate.
- Nu introduce personaje negative sau situații triste.
- Nu folosi texte lungi.
- Menține atmosfera magică, veselă și sigură pentru copii.

Verificare finală:

Înainte de a genera răspunsul, verifică dacă:

- povestea îi ajută pe copii să înțeleagă cum crește o floare;
- copiii pot identifica nevoile plantelor;
- activitățile sunt potrivite pentru vârsta de 5–6 ani;
- toate sarcinile pot fi rezolvate prin observare, ascultare și joc.