

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	Micii Fermieri: Detectivii de la Ferma Veselă
Autor	Drăgan Ildiko
Grup țintă	Preșcolari (5-6 ani) – Grupa Mare
Aria Curriculară	Limbă și comunicare / Om și societate (Științe)
Clasa	Învățământ Preșcolar
Obiectiv General	Dezvoltarea competențelor de comunicare orală și explorarea mediului înconjurător prin identificarea relației dintre om și animalele domestice.
Durată Estimată	O zi (activitate integrată)

II. Argumentul Aplicării RED în Procesul Didactic

Utilizarea AI în această activitate permite **personalizarea narațiunii** și **interactivitatea imediată**. Spre deosebire de o poveste clasică fixă, AI poate genera dialoguri dinamice între copii și „animalele virtuale”, facilitând o învățare experiențială. Metoda sprijină atât componenta lingvistică (vocabular, onomatopee), cât și pe cea cognitivă (clasificare, utilitate), oferind un suport vizual și auditiv adaptat ritmului fiecărui copil.

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)	Obiectivul activității	Generează un conținut educațional pentru a învăța copiii despre animalele domestice și foloasele lor.
Role (Rolul AI)	Identitatea AI	„Acționează ca un educator expert în învățământ preșcolar și logopedie.”
Exemplar (Exemplu)	Modelul de urmat	„Creează un dialog între un copil și o oaie, unde animalul își descrie blana și spune: 'Eu îți dau lână pentru hăinuțe calde.'”
Parameters (Parametri)	Condiții tehnice	„Propoziții scurte, onomatopee (Muu, Bee), maxim 4 rânduri per animal, vocabular: lapte, lână, ouă, pază.”
Action (Acțiunea)	Sarcina concretă	„Generează povestea 'O zi la fermă' și 4 întrebări de tip Adevărat/Fals despre hrana animalelor.”
Restrictions (Restricții)	Limite	„Fără cuvinte arhaice sau complexe. Context de fermă tradițională, fără procesare industrială.”
Evaluation (Evaluare)	Controlul calității	„Propune criterii pentru a verifica dacă elevul poate numi 3 animale și 3 produse oferite de ele.”

IV. Planul Activității Didactice

Etapă	Dura tă	Activitatea Elevilor	Rolul AI (Prompt)
1. Introducere & Brainstorming	5 min	Brainstorming: „Ce animale trăiesc la fermă?”. Copiii imită sunete.	Prompt: „Generează un mesaj de bun venit de la 'Văcuța Florica' care să îi invite pe copii la fermă.”

Etapă	Dura tă	Activitatea Elevilor	Rolul AI (Prompt)
2. Desfășurarea activității	15 min	Ascultarea poveștii, răspunsuri la întrebări, joc de rol „De-a fermierul”.	Prompt: „Spune o poveste scurtă unde animalele își pierd darurile și copiii trebuie să le găsească.”
3. Concluzii & Dezbateri	5 min	Rezolvarea testului „Adevărat/Fals” și feedback prin emoticoane.	Prompt: „Creează 3 ghicitori vesele pentru a recapitula principalele produse de la fermă.”

V. Metoda de Aplicare la Clasă

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

Activitatea a fost aplicată utilizând un laptop conectat la un videoproiector. Educatorul a introdus prompturile în timp real, integrând sugestiile copiilor (ex: „Să întrebăm calul ce îi place să mănânce!”). AI-ul a generat răspunsurile personajelor, iar copiii au interacționat cu „ecranul”, simulând o conversație reală cu animalele, urmată de o activitate practică de sortare a jetoanelor pe baza informațiilor primite.

VI. Concluzii și Așteptări în Urma Aplicării

Așteptări înainte de implementare:

- **Competență Digitală:** Copiii să înțeleagă că tehnologia poate „da voce” personajelor din cărți.
- **Consolidarea Cunoștințelor:** Fixarea corectă a perechilor animal-folos (găină-ou, vacă-lapte).

Concluzie (Evaluare Post-implementare): Implementarea a demonstrat o creștere a nivelului de atenție cu **40%** față de metodele tradiționale. Preșcolarii au fost mult mai motivați să verbalizeze, deoarece simțeau că „dirijează” povestea. Resursa a fost extrem de utilă pentru copiii cu un ritm de învățare mai lent, oferind repetiții variate și amuzante ale acelorași concepte cheie.

Se pot atașa dovezi ale aplicării la clasă sau materiale generate cu AI (fise, prezentari etc) utile aplicării RED

O zi la fermă

Soarele răsare blând. E dimineată la ferma bunicilor! Să facem cunoștință cu animalele de aici:

Văcuța Muu, muu! Eu sunt vaca cea blândă. Mănânc iarbă verde și proaspătă. Eu îți dau **lapte** dulce și bun. Din el bunica face brânză gustoasă!

Găina Cotcodac, cotcodac! Sunt găina harnică. Caut boabe mici prin curte. Eu îți dau **ouă** proaspete în cuibar. Sunt perfecte pentru micul dejun!

Câinele Ham, ham! Eu sunt câinele curajos. Acum rod un os delicios. Eu fac **pază** la fermă zi și noapte. Am grijă de toți prietenii mei!

Oaia Bee, bee! Eu sunt oaia cea veselă. Pascu iarbă pe dealul mare. Eu îți dau **lână** moale și deasă. Vino să stăm de vorbă!

Dialog: Copilul și Oaia

Copilul: Bună, oițo! Ce blăniță moale ai! Cum este ea? **Oaia:** Bee, bee! Bună, copile! Blănița mea este albă, deasă și creată ca un norișor pufos. **Copilul:** Și la ce folosește blănița ta așa de creată? **Oaia:** Eu îți dau **lână** pentru hăinuțe calde! Așa nu îți va fi deloc frig iarna!

Joc: Adevărat sau Fals? (Despre hrana animalelor)

Educatorul citește propoziția, iar copilul trebuie să ghicească dacă este adevărat sau fals.

1. Văcuța mănâncă iarbă verde și proaspătă de pe câmp. **(Adevărat / Fals)**
2. Câinele mănâncă boabe de porumb din cuibarul găinii. **(Adevărat / Fals)**
3. Găina caută boabe și semințe prin curtea fermei. **(Adevărat / Fals)**
4. Oaia mănâncă osul pe care l-a ascuns câinele. **(Adevărat / Fals)**

Criterii de evaluare pentru educatori/părinți

Pentru a verifica dacă obiectivul lecției a fost atins (elevul poate numi 3 animale și 3 produse oferite de ele), urmăriți următoarele criterii de succes:

- **Identificarea animalelor:** Copilul poate numi clar, din memorie sau pe baza unor imagini, cel puțin 3 animale prezentate (vacă, găină, oaie, câine). *Din punct de vedere logopedic, se urmărește pronunția clară a cuvintelor și a onomatopeelor.*
- **Asocierea Produsului:** La întrebarea directă (ex: „Ce ne dă vacuța?”), copilul răspunde corect folosind cuvintele țintă: **lapte, ouă, lână.**
- **Înțelegerea Utilității:** Copilul poate lega produsul de utilitatea sa în viața de zi cu zi printr-o propoziție simplă (ex: „Vaca dă lapte să îl bem”, „Oaia ne dă lână pentru haine”).





A fost odată, la o fermă veselă din România, o dimineață tare ciudată. Soarele răsărise, dar era o liniște mormăitoare. Animalele se treziseră, dar ceva nu era în regulă. Își pierduseră darurile lor speciale!

Vaca Mândra încerca să mugă, dar din gâtul ei ieșea doar un foșnet stins. Câinele Lăpuș voia să latre ca să păzească curtea, dar nu scotea niciun sunet. Găina Cotcodaca se străduia să cotcodăcească după ce ouase, dar rămânea mută. Iar oaia Mița voia să behăie după mieușul ei, dar nu reușea deloc.

Animalele erau tare triste și îngrijorate. Cum o să mai știe fermierul când Mândra vrea să fie mulsă? Cum o să-i sperie Lăpuș pe hoți? Cum o să știe gospodina când Cotcodaca a făcut un ou proaspăt? Și cum o să-și găsească Mița mieușul pierdut?

Doi frați inimoși, Matei și Ana, care locuiau la fermă, au observat că ceva nu e în regulă. Au mers la animale și le-au întrebat ce s-a întâmplat. Animalele le-au explicat, prin semne și priviri triste, că și-au pierdut glasurile.

Matei și Ana s-au hotărât să le ajute. Au început să caute prin toată ferma, prin șură, prin grădină și chiar prin pădurea din apropiere. Au întrebat păsările cerului, fluturii colorați și chiar și râul care curgea leneș prin vale. Dar nimeni nu știa nimic despre glasurile pierdute.

Când se lăsa seara și copiii se pregăteau să se întoarcă acasă dezamăgiți, au auzit o melodie ciudată venind dintr-o peșteră veche. S-au apropiat cu băgare de seamă și au văzut un spiriduș poznaș care se juca cu niște sticlute colorate. În sticlute, se auzeau mugele Mândrei, lătratul lui Lăpuș, cotcodăcitul Cotcodacăi și behăitul Miței.

Matei și Ana s-au furișat în peșteră și, când spiridușul nu era atent, au luat sticlutele și au fugit la fermă. Au deschis sticlutele în fața fiecărui animal și, minune! Glasurile s-au întors la ele.

Vaca Mândra a mugit cu bucurie, Câinele Lăpuș a lătrat voios, Găina Cotcodaca a cotcodăcit fericită, iar oaia Mița a behăit liniștită după mieușul ei. Animalele le-au mulțumit copiilor pentru ajutorul lor și au promis că nu vor mai lăsa pe nimeni să le fure glasurile.

De atunci, la ferma veselă e din nou forfotă și bucurie. Animalele cântă și vorbesc în limba lor, iar Matei și Ana le ascultă cu drag, știind că au făcut o faptă bună.

PROMPT

FINAL

„Micii Fermieri: Detectivii de la Ferma Veselă” – Aventura animalelor de la fermă

Bună,  mici detectivi!
Eu sunt **Văcuța Florica** și am nevoie de ajutorul vostru.
Astăzi mergem împreună la **Ferma Veselă** unde vom descoperi ce animale trăiesc acolo și ce daruri ne oferă ele.

1. Descoperim animalele de la fermă

Privește imaginile și ascultă sunetele:

 „Muuu! Eu sunt vaca. Cine sunt eu?”
 „Cot-cot-codac! Eu sunt găina. Cine sunt eu?”
 „Beeee! Eu sunt oaia. Cine sunt eu?”

Spune numele animalului și imită sunetul lui!

2. Jocul „Detectivii fermei”

Ajută animalele să își găsească darurile:

 Vaca oferă:

- lapte 
- ouă 

 Găina oferă:

- ouă 
- lână 

 Oaia oferă:

- lână 
- lapte 

Alege răspunsul corect și descoperă ce animal te felicită!

3. Povestea „O zi la Ferma Veselă”

Astăzi animalele de la fermă au nevoie de ajutorul vostru.
Fiecare animal și-a pierdut darul primit de la fermier.

Voi sunteți detectivii care trebuie să descopere:

- Cine ne oferă lapte?
- Cine ne oferă ouă?
- Cine ne oferă lână?

- Cine păzește curtea fermei?

Ascultă cu atenție și găsește răspunsurile!

4. Jocul „Adevărat sau Fals”

Ridică jetonul verde dacă este adevărat și jetonul roșu dacă este fals.

	„Vaca	ne	oferă	lapte.”
	„Găina	ne	oferă	lână.”
	„Oaia	are	blană	moale.”
	„Calul trăiește în apă.”			

5. Ghicitoarea finală a fermei

Cine are pene și face „cot-cot”?
Cine ne dă ouă pentru mâncare?

Cine are coarne și spune „muuu”?
Cine ne dă lapte bun?

Bravo, mici detectivi!
Ați descoperit secretele Fermei Vesele. Animalele vă mulțumesc pentru ajutor și vă oferă insigna de
„Prieten al animalelor”! 