Planul Național de Redresare și Reziliență
Beneficiar: *LICEUL TEORETIC „ION CODRU DRĂGUȘANU" VICTORIA*
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* | |
| *Titlul RED* | *Norme de igienă în contexte variate* |
| *Autor* | *Szabó Enikő* |
| *Grup țintă* | *Elevi clasa a II-a* |
| *Aria Curriculară* | *Consiliere și orientare* |
| *Clasa* | *a II-a* |
| *Obiectiv General* | *Formarea deprinderilor de igienă personală în contexte diverse (școală, parc, masă, boală) prin utilizarea tehnologiei AI.* |
| *Durată Estimată* | *45 minute* |

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

*Aplicarea RED prin AI transformă o temă clasică într-o experiență de rezolvare de probleme. AI-ul generează scenarii personalizate care simulează realitatea, oferind o dinamică ce menține atenția elevilor ridicată și facilitează diferențierea sarcinilor.*

## *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)*** | *Crearea a 3 scenarii de tip "misiune".* | *Generează 3 scenarii scurte de învățare pentru clasa a II-a despre igienă.* |
| ***Role (Rolul AI)*** | *Asistent pedagogic creativ.* | *Acționează ca un expert în design educațional pentru învățământul primar.* |
| ***Exemplar (Exemplu)*** | *Model de structură.* | *Exemplu: "Luca se întoarce de la joacă. Pe masă sunt mere. Ce face Luca?"* |
| ***Parameters (Parametri)*** | *Ton și nivel de limbaj.* | *Folosește un limbaj prietenos, entuziast, potrivit pentru copii de 8 ani.* |
| ***Action (Acțiunea)*** | *Generare conținut + „Capcană".* | *Scrie 3 misiuni. În misiunea nr. 2, introdu o regulă de igienă greșită (ex: spălarea mâinilor doar cu apă, fără săpun) pentru a testa vigilența elevilor.* |
| ***Restrictions (Restricții)*** | *Limite etice și de conținut.* | *Nu folosi termeni medicali complicați. Evită mesajele care pot speria copiii (ex: despre boli grave).* |
| ***Evaluation (Evaluare)*** | *Criterii de succes.* | Include la finalul fiecărei misiuni o întrebare de tip "Ce alegi să faci?" cu 3 variante de răspuns. |

## *IV. Planul Activității Didactice*

| *Etapă* | ***Durată*** | ***Activitatea Elevilor*** | ***Rolul AI (Prompt)*** |
|---|---|---|---|
| ***1. Introducere & Brainstorming*** | *5 min* | *Elevii discută despre ce face un detectiv și primesc tabletele.* | *Se prezintă avatarul AI "Doctorul Curățenie".* |
| ***2. Desfășurarea activității*** | *30 min* | *Elevii parcurg pe tablete cele 3 misiuni generate. Trebuie să descopere „greșeala" AI-ului în misiunea 2.* | *AI furnizează feedback imediat după fiecare alegere a elevului.* |
| ***3. Concluzii & Dezbatere*** | *10 min* | *Elevii primesc „Insignele Digitale" (e-badges) pe tablete în funcție de performanță.* | *Generarea listei de „Detectivi de Aur" bazată pe răspunsurile corecte.* |

***V. Metoda de Aplicare la Clasă***

*Învățătoarea proiectează prima misiune pe tabla interactivă pentru exemplificare, apoi elevii lucrează individual pe tablete.*

*Evaluarea prin Insigne Digitale:*

- *Insigna „Săpunul Magic": Pentru identificarea corectă a pașilor spălării mâinilor.*
- *Insigna „Ochi de Vultur": Pentru depistarea erorii intenționate introduse de AI în scenariul 2.*
- *Insigna „Campionul Sănătății": Pentru finalizarea tuturor misiunilor cu succes.*

***VI. Concluzii și Așteptări în Urma Aplicării***

***Așteptări inainte de implementare****:*

- **Dezvoltarea Competenței Digitale și a celei la nivelul disciplinei:** Se anticipează ca elevii să navigheze cu ușurință în interfața misiunilor de pe tabletă, demonstrând abilitatea de a corela regulile de igienă învățate teoretic cu situații concrete de viață (școală, parc, locuri publice).
- **Consolidarea Cunoștințelor:** Se urmărește fixarea deprinderilor de igienă personală printr-o metodă activă, astfel încât elevii să poată justifica de ce un anumit comportament este sănătos sau riscant.
- **Angajament și Motivație:** Ne așteptăm ca utilizarea asistentului AI „Doctorul Curățenie" să crească nivelul de atenție și entuziasm al elevilor față de o temă care, în format clasic, ar putea părea repetitivă.

***Concluzie (Evaluare Post-implementare):***

- ***Indicator de succes:*** *Activitatea este considerată un succes deoarece majoritatea covârșitoare a elevilor a reușit să identifice eroarea intenționată a AI-ului din Misiunea 2 („Capcana"), demonstrând că au înțeles importanța spălării cu apă și săpun chiar și atunci când murdăria nu este vizibilă.*
- ***Evaluarea metodei PREPARE:*** *Promptul utilizat pentru generarea scenariilor a dovedit un grad de dificultate optim, fiind ușor de adaptat de către cadru didactic pentru a obține un conținut relevant și sigur din punct de vedere etic.*
- ***Rolul Tehnologiei:*** *Implementarea a confirmat faptul că inteligența artificială funcționează ca un asistent pedagogic extrem de eficient, care facilitează personalizarea învățării, însă nu poate înlocui sub nicio formă gândirea critică și expertiza umană a cadrului didactic.*