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	*Părțile componente ale unei plante*
Autor	*Szabó Enikő*
Grup țintă	*Clasa I*
Aria Curriculară	*Matematică și explorarea mediului*
Clasa	*I*
Obiectiv General	*Dezvoltarea capacității de explorare și înțelegere a lumii vii prin identificarea părților componente ale unei plante, în paralel cu consolidarea deprinderilor de numărare, comparare și sortare în concentrul 0-20, utilizând tehnologii de inteligență artificială pentru personalizarea învățării.*
Durată Estimată	*45 minute*

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

Aplicarea acestei resurse bazate pe AI este justificată de necesitatea de a transforma învățarea despre lumea vie într-o experiență interactivă și personalizată, adaptată nevoilor diverse ale elevilor de clasa I. Utilizarea Inteligenței Artificiale permite crearea unui scenariu narativ captivant (prin personajul R0-B0), care oferă feedback imediat și menține motivația elevilor pe parcursul întregii activități. Această metodă facilitează înțelegerea conceptelor abstracte (cum sunt părțile unei plante) prin corelarea lor directă cu sarcini matematice practice (numărare, măsurare, sortare), stimulând totodată gândirea critică și competențele digitale timpurii într-un mod sigur și ludic.

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

Element PREPARE	***Descriere (Rolul în activitate)***	*Prompt/Instrucțiune către AI*
Purpose (Scopul)	*Crearea unei povești interactive pentru clasa I.*	*Generează o poveste scurtă despre un Robot Grădinar care descoperă o sămânță magică.*
Role (Rolul AI)	*Expert în pedagogia învățământului primar.*	*Acționează ca o învățătoare creativă care explică științele prin joc.*
Exemplar (Exemplu)	*Model de activitate integrată.*	*Include 3 momente: 1. Numărarea rădăcinilor (0-20), 2. Măsurarea tulpinii, 3. Sortarea frunzelor.*
Parameters (Parametri)	*Limite de limbaj și dificultate.*	*Limbaj simplu, ton cald, potrivit pentru copii de 6-7 ani. Maxim 400 de cuvinte.*
Action (Acțiunea)	*Sarcina concretă a AI-ului.*	*Scrie textul pe care învățătoarea îl va citi clasei, incluzând întrebări de reflecție.*
Restrictions (Restricții)	*Ce să evite.*	*Nu folosi termeni științifici complecși sau numere peste 20.*

Element PREPARE	***Descriere (Rolul în activitate)***	*Prompt/Instrucțiune către AI*
Evaluation (Evaluare)	*Criteriu de succes.*	*Textul trebuie să permită elevilor să identifice clar rădăcina, tulpina, frunza, floarea și fructul.*

IV. Planul Activității Didactice

Etapă	***Durată***	***Activitatea Elevilor***	***Rolul AI (Prompt)***
1. Introducere & Brainstorming	*10 min*	*Elevii ascultă începutul poveștii și „adoptă” o sămânță imaginară.*	*Generează o ghicitoare despre o plantă și mesajul de bun venit al Robotului Grădinar.*
2. Desfășurarea activității	*25 min*	***Numărare:** Numără frunzele desenate pe tablă. **Măsurare:** Folosesc agrafe de birou pentru a măsura „tulpina” de pe fișă. **Sortare:** Grupează frunze după mărime (mici/mari).*	*Generează 3 „Provocări Matematice ale Grădinarului” bazate pe părțile componente ale plantei.*
3. Concluzii & Dezbatere	*10 min*	*Elevii desenează planta lor magică și îi pun nume, identificând părțile învățate.*	*Creează un scurt mesaj de felicitare personalizat pentru „Micii Grădinari Digitali”.*

V. Metoda de Aplicare la Clasă

Cadrul didactic proiectează pe ecran imaginile generate cu AI (folosind Canva pentru vizualuri) și citește povestea Robotului Grădinar. La fiecare „popas” al poveștii, elevii rezolvă la tablă sau pe fișe individuale sarcinile matematice. AI-ul este folosit în timp real pentru a genera „răspunsuri magice” dacă elevii au întrebări neașteptate despre plante.

VI. Concluzii și Așteptări în Urma Aplicării

***Așteptări inainte de implementare**:*

- *Elevii vor reține părțile plantei prin asociere cu acțiuni matematice concrete.*
- *Dezvoltarea spiritului de observație și a capacității de a clasifica obiecte.*

Concluzie (Evaluare Post-implementare):

Utilizarea AI transformă o lecție clasică de memorare într-o experiență de rezolvare de probleme, unde tehnologia facilitează povestea, nu înlocuiește explorarea naturii.