

Planul Național de Redresare și Reziliență

Beneficiar: ȘCOALA GIMNAZIALĂ "VASILE VOICULESCU", COMUNA PÂRSCOV

Titlul proiectului: „Ecosisteme de management al învățării bazate pe inteligență artificială”

Contract de finanțare nr. 14095/10.12.2024, cod proiect e-PNRR 122

Nr.316/22.04.2026

Structura Resursei Educaționale Deschise (RED) bazată pe AI

I. Date de Identificare ale Resursei

Categorie	
Titlul RED	Pasiune și voință: Dansul Lupii Buzăului
Autor	Aurora MIHALCEA
Grup țintă	Elevi ciclu gimnazial
Aria Curriculară	Educație fizică și sport
Clasa	Ciclul gimnazial
Obiectiv General	- Facilitarea unei atmosfere care să intimideze adversarul și să ofere un impuls de adrenalină jucătorilor HC Buzău în momentele critice. - Creșterea interacțiunii dintre club și suporteri, transformând spectatorul pasiv într-un participant activ la spectacolul sportiv. - Demonstrarea forței comunității buzoiene prin mișcări executate la unison, simbolizând o „haită” de nepătruns
Durată Estimată	120 minute

II. Argumentul Aplicării RED în Procesul Didactic

Ca profesor de educație fizică și sport pe de o parte și de antrenor de handbal în cadrul Clubului sportiv HC Buzău pe de altă parte, am mers pe ideea de a participa activ cu elevii de gimnaziu din școală la proiectul de transformare a tribunelor Sălii Sporturilor "Romeo Iamandi" într-un organism unitar. Inspirat din simbolistica lupului (loialitate, forță de grup, strategie), dansul nu este doar pentru majorete sau animatori, ci este un **ritual participativ** care implică elevii în dinamica jocului de handbal.

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)	Consolidarea brandului „Lupii Buzăului” prin mișcări specifice (care să devină recognoscibile.	
Role (Rolul AI)	Creează clipuri video scurte, realiste sau stilizate, bazate pe descrieri textuale (prompturi).	

Element PREPARE	Descriere (Rolul în activitate)	Prompt/Instrucțiune către AI
Exemplar (Exemplu)	Învățarea pașilor de dans specifici pentru ”Imnul HC Buzău”	 Prompt Persoanele din imagine prind viața și încep să danseze o sarbă energică pe melodia Lupii Buzăului pe un ritm rapid. Mișcările de picioare sunt dinamice, cu sarituri ritmice și pași de dans rapizi de dans popular românesc. Bratele se mișcă în coordonare cu pașii. I2V 2.3-Fast 768P Enable Optimization Recreate
Parameters (Parametri)	Măsurile 1-4; măsurile 5-8; ritm pe 4 timpi, ritm pe 2 timpi	
Action (Acțiunea)	O mai bună conexiune emoțională între elevi și între elevi și profesor.	
Restrictions (Restricții)	Nu există	
Evaluation (Evaluare)	Costuri de implementare aproape zero (necesită doar coordonare). Creează o identitate unică pentru HC Buzău. Mișcările sunt suficient de ample pentru a fi văzute de toată lumea.	

Element PREPARE	Descriere (Rolul în activitate)	Prompt/Instrucțiune către AI

IV. Planul Activității Didactice

Etapă	Durată	Activitatea Elevilor	Rolul AI (Prompt)
1. Introducere & Brainstorming	10 minute	Pregătirea organismului pentru efort	
2. Desfășurarea activității	100 minute	Învățarea pașilor specifici dansului "Imnul HC Buzău"	Crearea de clipuri video scurte (a prompturilor) pe faze ale dansului
3. Concluzii & Dezbateri	10 minute	Aplicarea „Dansului Lupilor” în rândul elevilor reprezintă o strategie pedagogică și socială excelentă. Aceasta transformă simpla susținere sportivă într-un exercițiu de disciplină, apartenență și dezvoltare personală. Elevii învață că forța lor nu stă în individualitate, ci în capacitatea de a acționa sincronizat. Aceasta reduce barierele sociale și bullying-ul, deoarece în timpul ritualului, toți sunt „Lupi” cu același obiectiv. Deși pare o activitate distractivă, învățarea pașilor necesită atenție, ritm și memorie motrică. Pentru elevi, acesta este un exercițiu de educație fizică mascat într-o activitate de divertisment, îmbunătățind coordonarea braț-picioar și simțul ritmic. Prin acest dans, elevii nu mai sunt doar spectatori, ci devin ambasadori ai orașului și ai clubului. Se creează o legătură emoțională puternică cu valorile locale (HC Buzău), cultivând mândria de a fi buzoian încă de la o vârstă fragedă.	AI-ul poate analiza modul în care elevii execută pașii prin intermediul camerei telefonului (folosind tehnologii de <i>pose estimation</i>).

V. Metoda de Aplicare la Clasă

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

Ca profesor de educație fizică și sport pe de o parte și de antrenor de handbal în cadrul Clubului sportiv HC Buzău pe de altă parte, am mers pe ideea de a participa activ cu elevii de gimnaziu din școală la proiectul de transformare a tribunelor Sălii Sporturilor "Romeo Iamandi" într-un organism unitar. Inspirat din simbolistica lupului (loialitate, forță de grup, strategie), dansul nu este doar pentru majorete sau animatori, ci este un **ritual participativ** care implică elevii în dinamica jocului de handbal.

Drept urmare, cu ajutorul AI, am învățat elevii dansul specific Imnului HC Buzău.

Structura/pașii de învățare:

Pe fundalul sonor de introducere:

Măsurile 1-4: Membrele inferioare depărtate, mâinile la spate. Se balansează corpul ușor de pe un membru inferior pe celălalt.

Măsurile 5-8: Se ridică membrele inferioare treptat. Pe ultima bătaie, se execută o bătaie din palme deasupra capului de două ori.

Pe ritmul strofelor:

-Mers pe loc cu genunchii sus (4 timpi), imitând pasul de alergare

- Se depărtează membrele inferioare, se flexează genunchii și se întind brațele lateral. În această poziție, elevii execută balans stânga-dreapta de 4 ori, apoi se mimează o aruncare la poartă din săritură cu mâna îndemânatică urmată de o aterizare bipodală.

Pe ritmul refrenului:

-brațele sunt îndoite la nivelul pieptului, palmele sunt închise și lovesc aerul spre înainte pe doi timpi

-se ridică membrul inferior drept spre în sus, având mâna deschisă și degetele depărtate

-se execută o piruetă de 360°, cu membrele superioare ridicate deasupra capului

-se execută 3-4 bătaii din palme deasupra capului pe ritmul "BU-ZĂU!" "BU-ZĂU!"...

VI. Concluzii și așteptări în urma aplicării

- ***Așteptări înainte de implementare:***

AI-ul poate transforma învățarea coregrafiei într-un joc video real.

- ***Consolidarea cunoștințelor:***

-A crescut motivația prin competiție sănătoasă și dorința de a fi cel mai bun pentru echipa locală

-Elevii au simțit că au control creativ asupra proiectului, făcându-l „al lor”.

Concluzie (Evaluare Post-implementare):

- *Se va constata dacă majoritatea elevilor au reușit să identifice dificultăți (indicator al succesului activității).*

-Activitatea a avut succes 100%. AI-ul corectează mișcările prin video, iar elevii învață rapid și corect coregrafia.

-Elevii au învățat individual, în ritmul lor, iar teama de a greși în fața grupului a fost eliminată.

- *Se va evalua gradul de dificultate perceput al Promptului PREPARE.*

Gradul de dificultate a fost aproape de 0.

- *Se va sublinia concluzia: AI-ul este un asistent, nu un înlocuitor al gândirii critice și al expertizei umane.*

AI-ul a transformat „Dansul Lupii Buzăului” dintr-o activitate fizică într-o **experiență imersivă**. Elevii nu doar au dansat, ci au interacționat cu tehnologia, ceea ce poate transforma HC Buzău într-un brand modern, „cool” și vizionar în ochii noii generații.
