

Planul Național de Redresare și Reziliență

Beneficiar: ȘCOALA GIMNAZIALĂ ȘIEU

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	Plan de activitate deschisă părinților - „Magia colindelor și a cuvintelor: O călătorie printre litere și cifre”
Autor	Făgăraș Florentina Aurelia (Profesor pentru învățământ primar)
Grup țintă	elevi de școlaritate mică
Aria curriculară	Consiliere și orientare
Clasa	Pregătitoare
Obiectiv general	Implicarea părinților în mediul de învățare al copiilor, prin demonstrarea achizițiilor curriculare (literele A, E, I, O, U, M, N, R, T, C și cifrele 0-9) într-un cadru festiv și creativ.
Durată estimată	70 de minute (aproximativ)

II. Argumentul aplicării RED în procesul didactic

Această Resursă Educațională Deschisă (RED):

- Susține colaborarea școală-familie:** Transformă o activitate tradițională (serbarea) într-un eveniment interactiv, oferind părinților instrumente generate de AI (fișe personalizate și sugestii de jocuri) pentru a continua învățarea acasă, consolidând astfel cunoștințele predate.
- Asigură diferențierea:** AI-ul este utilizat pentru a genera rapid seturi de exerciții (prin Metoda PREPARE) adaptate nivelului fiecărui elev sau al grupurilor mici, asigurând relevanța pedagogică a materialelor de *follow-up*.
- Măsoară progresul informal** prin colectarea datelor din fișele de lucru simple (rezultatele de la "Atelierul părinte-copil"). AI-ul poate oferi feedback rapid (Evaluare post-implementare) cu privire la stăpânirea setului de litere/cifre, informând planificarea viitoare.

III. Promptul/Prompturile propuse pentru activitatea didactică (Metoda PREPARE)

Element PREPARE	Descriere (Rolul în activitate)	Prompt/Instrucțiune către AI
Purpose (Scopul)	Generarea de sarcini personalizate pentru elevi, care să îmbine recunoașterea literelor și a cifrelor predate, toate integrate într-un scenariu de activitate didactică cu tematică de Crăciun.	"Generează un scenariu didactic pentru o activitate deschisă părinților în preajma sărbătorilor de iarnă"
Role (Rolul AI)	Asistent didactic care validează și creează conținut strict bazat pe curriculum.	"Acționează ca un generator de conținut educațional pentru clasa pregătitoare, specializat în fonetică și numerație 0-9."

<i>Element PREPARE</i>	<i>Descriere (Rolul în activitate)</i>	<i>Prompt/Instrucțiune către AI</i>
<i>Exemplar (Exemplu)</i>	Oferă un model clar al rezultatului dorit.	"Exerciții în care elevii trebuie: să indentifice cuvinte în care se aude un anumit sunet, să identifice litere/cifre învățate, să raporteze cantitatea la număr, să scrie cuvinte scurte și simple folosind litere mari de tipar. "
<i>Parameters (Parametri)</i>	Vârsta țintă: 6 ani (clasa pregătitoare), Limitele curriculare stricte. Definirea strictă a setului de cunoștințe pe care AI-ul trebuie să le folosească.	"Folosește doar literele A, E, I, O, U, M, N, R, T, C și doar cifrele 0-9. Tematica trebuie să fie Crăciun.
<i>Action (Acțiunea)</i>	Generează un rezultat organizat într-un format de text utilizabil.	"Creează setul de sarcini și integrează-le într-un scenariu didactic pentru o activitate deschisă."
<i>Restrictions (Restricții)</i>	Evitarea informațiilor nepredate. Restricții esențiale pentru a menține alinierea curriculară.	"Nu include litere sau numere care nu au fost menționate în parametri."
<i>Evaluation (Evaluare)</i>	Solicitarea de a genera o sugestie de <i>follow-up</i> pentru părinți (pentru "Carnetul de călătorie")	"Oferă 3 sugestii de jocuri scurte pentru acasă, bazate pe o literă sau o cifră din fișă, pentru a fi incluse în carnetul tematic de călătorie."

IV. Planul activității didactice

<i>Etapă</i>	<i>Durată</i>	<i>Activitatea Elevilor</i>	<i>Rolul AI (Prompt)</i>
1. Introducere & Brainstorming	15 min.	- Oferă insigne părinților cu „Părinte, ajutor de Moș Crăciun”. - Intonează un colind pregătit în prealabil.	Nu are rol direct, dar atmosfera și sugestiile de colinde adecvate vârstei au fost generate de AI.
2. Desfășurarea activității	35 min.	- Participă la jocul didactic " Vânătoarea de comori a lui Moș Crăciun ", compus din 3 etape (<i>Ghirlanda sunetelor, Cizmulița norocoasă a cuvintelor, Ornamente numerice</i>).	Nu are rol direct, dar sarcinile și fișele jocului didactic au fost generate cu AI.
3. Concluzii & dezbateri	20 min.	- Fiecare elev construiește împreună cu părintele lui "Mesajul secret pentru Moș Crăciun", apoi atârână în brad globul cu litera/cifra preferată. - Primesc diplome de <i>Colindător hărnicuț</i> . - Își exprimă verbal impresiile despre activitate, adresează urări de bine părinților, se fotografiază.	Nu are rol direct, dar diplomele pentru elevi și mesajele de <i>follow-up</i> pentru părinți au fost generate cu AI.

V. Metoda de aplicare la clasă

Activitatea a fost aplicată sub forma unui atelier hibrid, punând accent pe interacțiunea fizică elev-părinte, dar utilizând tehnologia AI pentru diferențierea și extinderea învățării acasă. Profesorul a folosit AI (*Gemini*) pentru a pregăti în avans fișele personalizate din cadrul "Atelierului părinte-copil"

(Etapa 3), asigurându-se că fiecare elev primește sarcini specifice nivelului său, folosind doar literele și cifrele învățate. AI-ul a funcționat ca un asistent de conținut, nu ca un instrument de interacțiune directă cu elevii.

VI. Concluzii și așteptări

☐ *Așteptări înainte de implementare:*

- Creșterea implicării părinților în procesul de învățare activă și îmbunătățirea ratei de recunoaștere a literelor/cifrelor prin exersare acasă, bazată pe sugestiile personalizate oferite de AI.
- Identificarea literelor în contextul cuvintelor simple și exersarea numărului în limitele 0-9
- Folosirea de către părinți a resurselor digitale de *follow-up*
- Se așteaptă ca peste 80% dintre elevi să demonstreze o recunoaștere fluentă a setului de litere și cifre predate în etapa de evaluare post-activitate.

☐ *Concluzie / Evaluare post-implementare:*

- Se va constata dacă majoritatea elevilor au reușit să finalizeze fișele de lucru personalizate (indicator al succesului activității). Gradul de dificultate al Promptului PREPARE este considerat mediu, fiind o metodă robustă și eficientă.
- AI-ul este un asistent valoros în diferențierea conținutului, nu un înlocuitor al gândirii critice, al expertizei umane și al interacțiunii directe părinte-copil¹⁹.



Plan de activitate deschisă părinților

Titlu: *Magia colindelor și a cuvintelor. O călătorie printre litere și cifre*

Grup țintă: Clasa pregătitoare (cu participarea părinților)

Durata estimată: 60 de minute

Obiectiv general: Implicarea părinților în mediul de învățare al copiilor, prin demonstrarea achizițiilor curriculare (litere și cifre) într-un cadru festiv și creativ.

Locația: sala de clasă

I. ☀ Partea festivă și de introducere (15 min)

1. Primirea oaspeților și încălzirea atmosferei (5 min)

- **Momentul primei conexiuni:** Pe fondul unor colinde românești, fiecare elev își întâmpină părințele oferindu-i o insignă tematică ("Părinte, ajutor de Moș Crăciun").

2. Cuvântul de Bun-venit (5 min)

- **Profesorul** adresează mulțumiri pentru prezență și subliniază importanța colaborării școală-familie pentru dezvoltarea personală a elevilor.
- **Scurtă prezentare a scopului:** Se anunță că elevii vor "colinda" nu doar cu cântece, ci și cu "daruri" din ce au învățat până acum: litere și cifre.

3. Momentul artistic: Colindul (5 min)

- Elevii intonează un colind pregătit în prealabil.

II. 📖 Demonstrarea achizițiilor curriculare (35 min)

Această parte este structurată sub forma unui joc didactic:

"Vânătoarea de comori a lui Moș Crăciun", unde fiecare literă și cifră este o "cheie" necesară pentru a deschide un cufăr în care se află daruri.

1. Colindăm cu sunete și litere (20 min)

- **Vocalele (A, E, I, O, U):**
 - **Activitate:** "Ghirlanda sunetelor"
 - **Desfășurare:** Pe perete sunt expuse 5 globuri mari, fiecare cu o vocală. Câte un elev vine în față, arată o vocală și denumește 3 obiecte/persoane/acțiuni care conțin acel sunet, legate de iarnă sau Crăciun (ex: **A** - atmosferă, moș, elf). Părintele poate ajuta/încuraja/felicita.
- **Consoanele (M, N, R, T, C):**
 - **Activitate:** "Cizmulița norocoasă a cuvintelor"
 - **Desfășurare:** Profesorul scoate, pe rând, dintr-o cizmuliță confecționată din material textil, câte un simbol al unei consoane. Elevii, ajutați de părinți, trebuie să găsească rapid un cuvânt care începe cu acel sunet și care se referă la o persoană din familie (ex: **M** de la mama, **T** de la tata, **C** de la sora Corina).

2. Colindăm cu cifrele (15 min)

- **Cifrele (0-9):**
 - **Activitate:** "Ornamentele numerice"
 - **Desfășurare:** Fiecare copil primește o sarcină pe o fișă tematică de Crăciun:
 - **Exemplu:** "Decorează pomul cu 7 globuri." / "Desenează 3 cadouri sub brad." / "Aranjează 4 reni în șir."
 - **Verificare:** La final, fiecare își arată lucrarea și primește feedback.

III. 🧡 Interacțiune și feedback (20 min)

1. Atelierul părinte-copil: „Litere și cifre de Decembrie” (10 min)

- **Activitate:** "Mesajul secret pentru Moș Crăciun"
- **Desfășurare:** Se oferă fiecărei echipe părinte-copil o bucată de hârtie colorată și creioane.
 - **Sarcina:** Părinții ghidează copiii să scrie, folosind doar literele învățate (A, E, I, O, U, M, N, R, T, C), cuvinte simple legate de iarnă (exemplu: MAMA, CADOU, MERE, REN, CÂNTEC) și să deseneze un număr de obiecte specifice (exemplu: 3 cadouri, 7 brazi).
- **Rezultat:** Fiecare mesaj este citit cu voce tare și apoi expus pe un panou.
- **"Podoabe vorbitoare":** Se oferă ornamente simple (din carton) îndemnându-i pe copii să scrie o literă sau o cifră învățată (cea preferată), iar părinții să le agațe într-un pom special amenajat.

2. Feed-back și concluzii (10 min)

- **Profesorul** mulțumește tuturor pentru implicare și oferă fiecărui elev o diploma ("Colindător hărnicuț") însoțită de un mic dar.
-

- **"Carnetul de călătorie":** Se pregătește câte un "carnet" tematic cu 10 file ce conține mesaje *follow-up*. Părinții pot folosi acest carnet acasă pentru a continua exersarea într-un context ludic (ex: "Caută în casă 3 obiecte care încep cu **C**").
 - **Discuția în vederea obținerii feed-back-ului de final:** Profesorul adresează întrebări simple părinților: Ce v-a plăcut cel mai mult la activitățile de azi? Cum putem folosi aceste cunoștințe acasă, în jocurile de sărbători?
 - **Încheiere:** Elevii prezintă în comun urări de sănătate și belșug părinților. Se surprinde momentul într-o fotografie de grup.
-