

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	Povestea interactivă și jocul „Riri, rața curioasă”
Autor	Drăgan Ildiko
Grup țintă	Preșcolari
Aria Curriculară	Domeniul Limbă și Comunicare (DLC) / Domeniul Științe (DȘ)
Clasa	Grupa mare (5–6 ani)
Obiectiv General	Dezvoltarea limbajului și a comunicării; Dezvoltarea cognitivă prin descrierea aspectului, mediului de viață și hranei raței.
Durată Estimată	15–20 minute (în cadrul Activităților pe Domenii Experiențiale - ADE)

II. Argumentul Aplicării RED în Procesul Didactic

Argument: Integrarea inteligenței artificiale generative (prin Gemini) în învățământul preșcolar permite crearea unor materiale didactice extrem de personalizate, atractive și adaptate instantaneu nevoilor grupei. Resursa „Riri, rața curioasă” transformă o simplă activitate de observare într-o experiență narativă imersivă. Prin utilizarea unui personaj personificat („vocea” raței Riri), preșcolarii sunt mult mai motivați să asculte, să interacționeze și să rețină informații cognitive (aspect, hrană, habitat) comparativ cu o descriere enciclopedică clasică. De asemenea, componenta de gamificare (jocul Adevărat/Fals) generată rapid de AI oferă o evaluare formativă imediată și distractivă, facilitând tranziția organică către activitățile pe centre (ALA), menținând în același timp un mediu educațional sigur (mediat de educatoare, fără expunere directă a copiilor la ecran).

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

Acest prompt va fi utilizat de către educatoare într-un model de limbaj de mari dimensiuni (ex: Gemini, ChatGPT) pentru a genera conținutul activității.

Element PREPARE	Descriere (Rolul în activitate)	Prompt/Instrucțiune către AI
Purpose (Scopul)	Definește obiectivul didactic central.	Scopul tău este să generezi o scurtă poveste interactivă și un joc educativ pentru copii de grădiniță (5-6 ani) despre caracteristicile raței.
Role (Rolul AI)	Stabilește „persona” adoptată de AI pentru generare.	Acționează ca Riri, o rață prietenoasă din ogradă, curioasă și foarte vorbărească.
Exemplar (Exemplu)	Oferă un reper de stil și ton.	Iată un exemplu de ton pe care să-l folosești: „Mac-mac! Bună, copii! Eu sunt Riri și îmi place tare mult să înot pe lac. Vouă vă place apa?”
Parameters (Parametri)	Impune constrângeri de format, conținut și lungime.	Folosește propoziții scurte. Include obligatoriu informații despre: cum arăți (pene, cioc lat, picioare cu membrană), ce mănânci (iarbă, peștișori) și unde trăiești (pe lac, în ogradă). Scrie maxim 3 paragrafe pentru poveste, urmate de 4 afirmații pentru un joc „Adevărat sau Fals”.
Action (Acțiunea)	Specifică clar ce trebuie să producă AI-ul.	Scrie prezentarea ta (povestea lui Riri) și apoi generează cele 4 afirmații pentru jocul „Adevărat sau Fals” pe care educatoarea să le citească copiilor.
Restrictions	Definește limitele de	Nu folosi termeni științifici complecși. Nu menționa prădători sau

Element PREPARE	Descriere (Rolul în activitate)	Prompt/Instrucțiune către AI
(Restricții)	siguranță emoțională și complexitate.	situații triste. Menține un ton 100% vesel, educativ și prietenos.
Evaluation (Evaluare)	Cere AI-ului să-și auto-evalueze rezultatul înainte de afișare.	Înainte de a genera textul, evaluează-l mental: sunt informațiile despre rață reale? Este jocul Adevărat/Fals suficient de ușor de înțeles pentru un copil de 5 ani?

IV. Planul Activității Didactice

Etapă	Dura tă	Activitatea Elevilor	Rolul AI (Prompt)
1. Introducere & Brainstorming	5 min	Copiii discută despre animalele din ogradă, imitând sunete. Își exprimă curiozitățile despre rațe.	Opțional: Educatoarea poate folosi AI pentru a genera o ghicitoare rapidă despre rață.
2. Desfășurarea activității	10 min	Copiii ascultă povestea povestită de educatoare (folosind textul generat de AI ca scenariu). Interacționează verbal cu personajul Riri (prin intermediul educatoarei).	Generarea nucleului activității: AI generează povestea personificată și cele 4 afirmații pentru jocul Adevărat/Fals, respectând structura PREPARE.
3. Concluzii & Dezbateri	5 min	Copiii participă la jocul „Adevărat sau Fals”, ridicând mâna sau folosind jetoane colorate pentru a răspunde la afirmațiile citite de educatoare.	AI furnizează cele 4 afirmații clare și simple pentru joc.

V. Metoda de Aplicare la Clasă

Resursa este aplicată la clasă prin medierea totală a educatoarei.

- Faza de pregătire (înainte de activitate):** Educatoarea introduce promptul PREPARE în platforma AI (ex: Gemini) și copiază textul generat (povestea și jocul) într-un document Word sau îl printează. *Dacă dorește o personalizare extremă, poate adăuga în prompt, la parametri, nume ale copiilor din grupă sau detalii specifice ogrăzii grădiniței.*
- Faza de execuție la clasă:** Educatoarea utilizează dispozitivul (laptop/tabletă) doar pentru a citi scenariul. Ea „împrumută” vocea sa raței Riri, citind povestea cu intonație, onomatopee și căldură narativă, menținând contactul vizual cu copiii. Copiii experimentează activitatea ca pe o povestire tradițională, fiind captivați de caracterul interactiv al textului.
- Faza de evaluare:** Educatoarea citește afirmațiile „Adevărat/Fals” generate de AI și validează răspunsurile copiilor. **Important:** Copiii nu interacționează direct cu ecranul sau cu platforma AI.

VI. Concluzii și Așteptări în Urma Aplicării

Așteptări înainte de implementare:

- Creșterea semnificativă a gradului de atenție și implicare a copiilor datorită personalizării narațiunii.
- Însușirea corectă a noțiunilor despre aspectul, hrana și habitatul raței prin intermediul poveștii.
- Realizarea unei evaluări formative rapide și distractive prin jocul generat de AI.

Consolidarea Cunoștințelor: Prin intermediul textului generat, copiii vor consolida termeni precum: pene, cioc lat, membrană interdigitală (pieliță între degete - adaptat limbajului lor), iarbă, peștișori, lac, ogradă.

Concluzie (Evaluare Post-implementare - ipotetică): Resursa excelează prin flexibilitate și capacitatea de a capta atenția. Posibilitatea de a interoga instantaneu platforma AI pentru a răspunde la întrebări neprevăzute ale copiilor (ex: „Cum dorm rațele?”) menține ritmul activității. Deoarece utilizarea AI este mediată exclusiv de educatoare, nu există riscuri de expunere la ecrane sau conținut neadecvat, iar conformitatea GDPR este totală (nu se introduc date personale ale copiilor). Activitatea devine dinamică, modernă și extrem de eficientă din punct de vedere didactic.

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

Povestea interactivă: Riri, rața curioasă

„Mac-mac! Bună, copii! Eu sunt Riri și îmi place tare mult să înot pe lac. Vouă vă place apa?

Priviți picioarele mele! Au o membrană moale între degete, ca niște lăbuțe speciale. Ele mă ajută să vâslesc repede prin apă. Iar penele mele sunt magice! Sunt unsuroase și nu lasă apa să ajungă la piele. Așa rămân mereu uscată și îmi este cald.

Când mi se face foame, folosesc ciocul meu lat. El este ca o lopățică perfectă pentru a prinde peștișori din lac. Îmi place mult și iarba verde din ogradă. Mac-mac! Vreți să ne jucăm împreună acum?”

Jocul educativ: „Adevărat sau Fals cu Riri”

Copii, Riri vrea să vadă cât de bine o cunoașteți. Ascultați propozițiile și spuneți dacă sunt **Adevărate** (ridicați mâinile sus) sau **False** (puneți mâinile la piept).

1. Rațele folosesc ciocul lat pentru a mânca iarbă și peștișori. (**Adevărat**)
2. Penele raței se udă foarte repede când intră în apă. (**Fals**)
3. Rațele au membrană între degete la picioare ca să poată înota bine. (**Adevărat**)
4. Rațele pot trăi pe lac, dar și în ograda cu alte animale domestice. (**Adevărat**)

Iată 4 afirmații formulate exact cum le-ar putea citi educatoarea copiilor, pentru a face jocul cât mai vesel și interactiv:

„Copii, acum să vedem cine a fost atent la povestea lui Riri! Eu vă voi spune ceva, iar voi trebuie să ghiciți dacă este **Adevărat** sau **Fals**. Dacă este adevărat, bateți din palme, iar dacă este fals, puneți mâinile la ochi! Sunteți pregătiți?”

1. „**Rața are un cioc lat, ca o lopățică, cu care prinde peștișori și ciugulește iarbă.**” (Răspuns așteptat: Adevărat – copiii bat din palme)
2. „**Rața locuiește în pădure, sus de tot, pe ramura unui copac.**” (Răspuns așteptat: Fals – copiii pun mâinile la ochi; trăiește pe lac sau în ogradă)
3. „**Între degetele de la picioare, rața are o membrană moale care o ajută să vâslească repede pe apă.**” (Răspuns așteptat: Adevărat – copiii bat din palme)

4. „Când intră să facă baie în lac, penele raței se udă imediat și îi este foarte frig.” (Răspuns așteptat: Fals – copiii pun mâinile la ochi; penele sunt unsuroase și o protejează)

<https://gemini.google.com/app/f86f673089ae2440>

https://docs.google.com/document/d/1OwaG85uMzuxWUm7osniOi_UxEnk76s2OcIPElFls3lY/edit?tab=t.0

Numele copilului: Data:

 **FIȘĂ DE LUCRU: Rața cea curioasă** 
Tema: Animale domestice – Rața

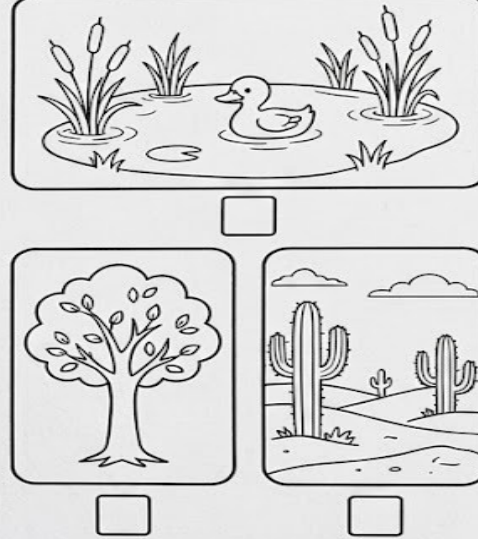
1. Unește punctele pentru a descoperi rața și coloreaz-o.



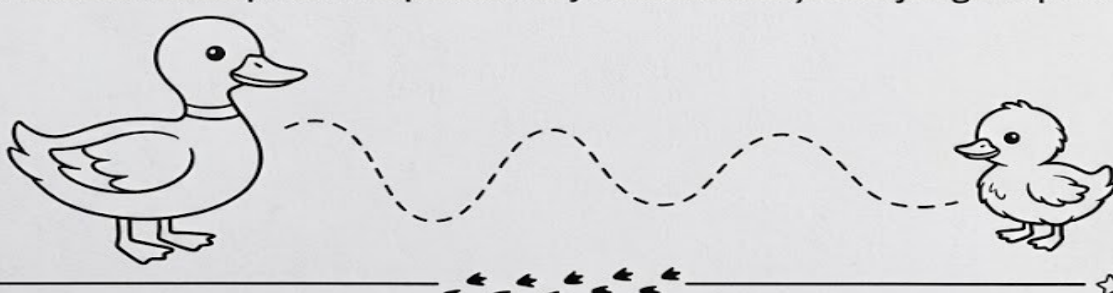
2. Încercuiește cu verde ce mănâncă rața și taie cu un X roșu ce nu mănâncă.



3. Bifează cu un ☒ unde trăiește rața.



4. Trasează linia punctată pentru a ajuta mama rață să ajungă la puiul ei.



<https://docs.google.com/document/d/1UIVp6qXOTZKZXxdajsafr98XjzM4a85CrsvDXLW0oXo/edit?tab=t.0>

Prompt final – „Riri, rața curioasă”

Vreau să mă ajuți să creez o poveste interactivă pentru copiii de grupă mare (5–6 ani) despre o rață prietenoasă numită **Riri**.

Imaginează-ți că ești **Riri**, o rață veselă și curioasă, care vine în vizită la copii pentru a le povesti despre viața ei.

Vorbește folosind un limbaj simplu, vesel și potrivit pentru copiii de grădiniță.

1. Salutul lui Riri

Începe povestea cu un salut:

„Mac-mac! Bună, copii! Eu sunt Riri, rața curioasă. Astăzi vreau să vă povestesc despre mine și despre locul unde trăiesc.”

2. Povestea lui Riri

Creează o poveste scurtă (maximum 3 paragrafe) în care Riri le spune copiilor:

- cum arată:
 - are pene moi și colorate;
 - are un cioc lat;
 - are picioare cu o pieleță care o ajută să înoate;
- ce mănâncă:
 - iarbă;
 - semințe;
 - mici vietăți din apă;
- unde trăiește:
 - pe lac;
 - în ogradă, lângă oameni.

Include sunete și expresii vesele:

„Mac-mac!”, „Îmi place să înot!”, „Veniți să descoperim împreună!”

3. Întrebări pentru copii

După poveste, Riri pune 5 întrebări simple:

Exemple:

- Ce animal sunt eu?
- Cu ce sunt acoperită?
- Ce folosesc ca să înot?
- Unde îmi place să mă joc?
- Ce mănânc?

Așteaptă răspunsul copiilor și oferă mesaje de încurajare:

„Bravo! Ai descoperit un lucru despre mine!”

„Foarte bine! Ești un mic explorator al naturii!”

4. Jocul „Adevărat sau Fals cu Riri”

Creează 4 afirmații simple despre rață.

Exemplu:



„Rața are pene.” – Adevărat



„Rața trăiește în deșert.” – Fals

După fiecare răspuns, Riri oferă feedback:

- „Corect! Mac-mac, ai răspuns minunat!”
- „Mai încearcă! Hai să ne gândim împreună!”

Reguli pentru răspuns:

- Folosește propoziții scurte și clare.
 - Nu folosi cuvinte științifice grele.
 - Păstrează un ton vesel și prietenos.
 - Nu include situații triste sau înfricoșătoare.
 - Folosește emoji-uri potrivite: 🦋 🌿 💧 😊.
 - Materialul trebuie să poată fi citit de educatoare copiilor de 5–6 ani.
-