

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

<i>Categorie</i>	Resursă Educațională Deschisă (Activitate digitală integrată / Poveste interactivă generată de AI)
<i>Titlul RED</i>	„Prietenii mei de pretutindeni” – O călătorie pe glob
<i>Autor</i>	Șuș Nicoleta
<i>Grup țintă</i>	Preșcolari (5-6 ani)
<i>Aria Curriculară</i>	Domeniul Om și Societate (Educație pentru societate) / Domeniul Limbă și Comunicare
<i>Clasa</i>	Grupa Mare
<i>Obiectiv General</i>	Dezvoltarea empatiei, a acceptării și a respectului pentru diversitatea culturală, prin descoperirea modului de viață, a jocurilor și a pasiunilor copiilor din diferite colțuri ale lumii.
<i>Durată Estimată</i>	30 - 35 minute

II. Argumentul Aplicării RED în Procesul Didactic

Integrarea Inteligenței Artificiale în activitățile preșcolarilor aduce un element de inovație și „magie” care captează instantaneu atenția. Deși conceptul de „continente diferite” sau „culturi străine” poate fi abstract pentru copiii de 5-6 ani, utilizarea AI-ului permite generarea rapidă a unei povești perfect adaptate nivelului lor de înțelegere, cu personaje de vârsta lor cu care pot rezona emoțional. Mai mult, utilizarea acestui instrument digital îi familiarizează pe copii (într-un mod pasiv, specific vârstei) cu tehnologia folosită în scop educativ și creativ, transformând ecranul dintr-un simplu mediu de divertisment într-o fereastră de cunoaștere a lumii.

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

Acest prompt va fi furnizat elevilor pentru a genera materialul de analiză.

<i>Element PREPARE</i>	<i>Descriere (Rolul în activitate)</i>	<i>Prompt/Instrucțiune către AI</i>
<i>Purpose (Scopul)</i>	Să se creeze o poveste educativă care să faciliteze înțelegerea conceptului de diversitate și prietenie globală.	„Scopul tău este să creezi o scurtă poveste educativă pe tema «Copiii din lumea întreagă».”
<i>Role (Rolul AI)</i>	AI-ul preia o voce narativă adecvată pedagogic, capabilă să rețină atenția copiilor.	„Acționează ca un autor talentat de cărți pentru copii și ca un educator empatic.”
<i>Exemplar (Exemplu)</i>	Oferă AI-ului un model clar despre cum ar trebui să sune textul, asigurând ritmul narativ dorit.	„Exemplu de stil: «În îndepărtata Japonie, fetița Mei adoră să facă figurine din hârtie...».”
<i>Parameters (Parametri)</i>	Delimitează textul tehnic pentru a se potrivi răbdării și nivelului de înțelegere al copiilor de 5-6 ani.	„Pentru preșcolari de 5-6 ani, folosește maximum 300 de cuvinte, un ton cald și propoziții scurte.”
<i>Action (Acțiunea)</i>	Reprezintă sarcina propriu-zisă: crearea episoadelor narrative cu personaje variate.	„Povestea trebuie să prezinte 4 copii de pe 4 continente diferite, evidențiind un joc specific lor.”

Element PREPARE	Descriere (Rolul în activitate)	Prompt/Instrucțiune către AI
Restrictions (Restricții)	Asigură un mediu sigur emoțional, fără elemente care ar putea induce frici sau confuzii.	„Nu folosi stereotipuri negative, cuvinte arhaice, abstracte sau vreo referință la tristețe/violență.”
Evaluation (Evaluare)	Validează succesul promptului prin generarea unui final util pentru fixarea cunoștințelor.	„Povestea să transmită un mesaj de unitate și să se încheie cu o întrebare interactivă adresată copiilor din clasă.”

IV. Planul Activității Didactice

Etapă	Durată	Activitatea Elevilor	Rolul AI (Prompt)
1. Introducere & Brainstorming	5-10 min	Copiii examinează un glob pământesc. Discută cu educatoarea despre cum cred ei că arată și se joacă alți copii din locuri îndepărtate.	Cadrul didactic explică preșcolarilor că vor folosi un „asistent digital” pentru a inventa pe loc o poveste despre copiii lumii. Introduce promptul în fața lor.
2. Desfășurarea activității	15 min	Copiii ascultă cu atenție povestea generată de AI, privind eventuale imagini/jetoane pregătite de educator pentru fiecare continent.	AI-ul generează textul. (Opțional, un generator text-to-image AI poate fi folosit pentru a afișa imagini cu cei 4 copii din poveste pe tabla interactivă).
3. Concluzii & Dezbateri	10 min	Copiii răspund la întrebarea de la finalul poveștii. Propun jocuri pe care le-ar juca împreună cu noii lor prieteni imaginari.	AI-ul oferă punctul de pornire pentru dezbateri prin întrebarea reflexivă formulată la finalul textului.

V. Metoda de Aplicare la Clasă

Activitatea s-a desfășurat frontal, cu preșcolarii așezați în semicerc în fața tablei interactive/laptopului. Pentru a face procesul transparent și captivant, cadrul didactic le-a arătat copiilor cum introduce „rețeta poveștii” (promptul) în aplicația AI. Pe măsură ce AI-ul a generat povestea, educatoarea a citit textul folosind o intonație caldă și expresivă. Când povestea menționa un continent nou, a fost folosit globul pământesc pentru a arăta distanța dintre România și acel loc. Activitatea s-a încheiat cu un moment de discuție liberă, copiii răspunzând cu entuziasm la întrebarea formulată de AI la finalul poveștii, unii dintre ei dorind chiar să deseneze jocurile descoperite (ex. origami).

VI. Concluzii și Așteptări în Urma Aplicării Așteptări înainte de implementare

Dezvoltarea Competenței Digitale și a celei la nivelul disciplinei: Se așteaptă ca preșcolarii să observe că tehnologia (computerul) poate crea povești noi și educative, nu doar desene animate. Pe plan disciplinar, se vizează familiarizarea lor cu ideea de „continent” și diversitate culturală.

Consolidarea Cunoștințelor: Consolidarea noțiunilor despre prietenie, acceptare și descoperirea faptului că, deși avem înfățișări sau obiceiuri diferite, emoțiile (bucuria, dorința de a ne juca) sunt universale.

Concluzie (Evaluare Post-implementare):

Activitatea a avut un impact vizibil pozitiv asupra grupei. Ritmul scurt și adaptat al poveștii generate a menținut trează atenția copiilor. Metoda PREPARE s-a dovedit esențială, deoarece restricțiile impuse AI-ului (fără limbaj complicat sau elemente negative) au dus la un text curat, optimist și 100% adecvat vârstei

de 5-6 ani. Discuția finală a demonstrat atingerea obiectivului: copiii au înțeles că diferențele culturale sunt motive de curiozitate și învățare, nu bariere în calea prieteniei.

PROIECT DE ACTIVITATE

Grupa:

Mare (5–6 ani)

Domeniul experiențial:

Limbă și comunicare

Tema anuală de studiu:

„Cine sunt/suntem?”

Tema proiectului:

„Prietenia nu are granițe”

Tema activității:

„Prietenii mei de pretutindeni” – povestire după imagini și convorbire

Tipul activității:

Formare și consolidare de priceperi și deprinderi de comunicare

Forma de realizare:

Activitate integrată frontală, individuală și pe grupe

Mijloc de realizare:

Lecturarea și discutarea poveștii „Prietenii mei de pretutindeni”

SCOPUL ACTIVITĂȚII

Dezvoltarea capacității de receptare și exprimare orală prin înțelegerea mesajului transmis de poveste și prin formularea de enunțuri referitoare la prietenie, respect și diversitate culturală.

COMPETENȚE VIZATE

Competențe generale:

- Exprimarea clară și corectă a mesajelor orale.
- Participarea la dialog și formularea de opinii personale.
- Dezvoltarea vocabularului activ.

Competențe specifice:

- Să asculte cu atenție textul unei povești.
- Să identifice personajele și întâmplările principale.
- Să răspundă la întrebări pe baza conținutului audiat.
- Să formuleze propoziții corecte gramatical.
- Să manifeste atitudini pozitive față de ceilalți copii, indiferent de proveniență.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE

La sfârșitul activității, copiii vor fi capabili:

- O1 – să identifice personajele din poveste;
- O2 – să redea succesiunea principalelor evenimente;
- O3 – să răspundă corect la întrebările educatoarei;
- O4 – să utilizeze în exprimare cuvinte și expresii noi din text;
- O5 – să formuleze mesaje despre prietenie și respect;
- O6 – să participe activ la discuții.

STRATEGII DIDACTICE

Metode și procedee:

- conversația;
- explicația;
- lectura expresivă;
- observarea;
- problematizarea;
- jocul didactic;
- povestirea.

Mijloace didactice:

- cartea/povestea „Prietenii mei de pretutindeni”;
 - imagini cu personaje și copii din diferite țări;
 - glob pământesc;
 - cartonașe cu steaguri;
 - ecusoane;
 - recompense simbolice.
-

Forme de organizare:

- frontal;
- individual;
- pe grupe.

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

I. Moment organizatoric (2–3 minute)

Se asigură condițiile necesare desfășurării activității. Copiii sunt așezați în semicerc.

II. Captarea atenției (3–5 minute)

Educatorea prezintă un glob pământesc și întreabă:

- Ce reprezintă acesta?
- Cine locuiește pe Pământ?
- Putem avea prieteni și în alte țări?

Se poartă o scurtă conversație despre prietenie.

III. Anunțarea temei și a obiectivelor (1 minut)

„Astăzi vom asculta povestea «Prietenii mei de pretutindeni». Vom afla cum pot fi prieteni copiii din întreaga lume și ce avem în comun cu ei.”

IV. Dirijarea învățării (15–20 minute)

Lectura expresivă a poveștii

Educatorea citește povestea expresiv, folosind imagini sugestive.

Pe parcurs sunt explicate cuvintele necunoscute.

Convorbire pe baza textului

Întrebări:

- Cum se numește povestea?
- Despre cine este vorba?
- Din ce locuri proveneau copiii?
- Ce au descoperit ei că au în comun?
- Cum s-au comportat unii cu alții?
- Ce înseamnă să fii un bun prieten?

Se urmărește formularea răspunsurilor în propoziții complete.

Exercițiu de vocabular

Copiii explică sensul unor cuvinte și expresii:

- prieten;
- respect;
- diversitate;
- colaborare;
- ajutor.

V. Obținerea performanței (8–10 minute)

Joc didactic: „Spune ceva frumos despre un prieten”

Fiecare copil primește o minge și completează propoziția:

„Un prieten bun este cel care...”

sau

„Îmi place la prietenii mei că...”

Activitate pe grupe

Copiii identifică imagini cu copii din diferite țări și spun asemănări și deosebiri observate.

Se subliniază ideea că, indiferent de limbă, culoarea pielii sau țara de proveniență, toți copiii pot fi prieteni.

VI. Evaluarea activității (3–5 minute)

Se adresează întrebări recapitulative:

- Ce am învățat din poveste?
- Cum trebuie să ne comportăm cu ceilalți?
- De ce este importantă prietenia?

Se apreciază participarea copiilor.

VII. Încheierea activității (2 minute)

Educatorea formulează concluzia:

„Copiii din întreaga lume pot fi prieteni. Chiar dacă suntem diferiți, avem multe lucruri în comun și ne putem respecta și ajuta unii pe alții.”

Se oferă recompense simbolice și aprecieri verbale.

Prietenii mei de pretutindeni

A fost odată ca niciodată o planetă mare și frumoasă, numită Pământ. Aici locuiesc o mulțime de copii minunați. Chiar dacă stau departe unii de alții, toți iubesc să se joace și să descopere lucruri noi!

În îndepărtata Japonie, fetița Mei adoră să facă figurine din hârtie, numite *origami*. Din mâinile ei micuțe prind viață păsărele și floricele colorate. Mei le împarte cu drag tuturor prietenilor ei.

Dacă zburăm tocmai pe continentul Africa, o întâlnim pe Amina. Ea locuiește într-un loc cu mult soare. Aminei îi place la nebunie să bată ritmul la o tobă mică din lemn. Când ea cântă, toți copiii se adună și încep să danseze cu bucurie.

Trecem oceanul și ajungem în Brazilia, în America de Sud. Aici locuiește Mateo. El iubește să alerge după minge pe plaja cu nisip cald. Fotbalul este pasiunea lui! Mateo fuge vesel și dă mereu pase colegilor săi de joacă.

Mai aproape de noi, în Europa, băiețelul Lucas desenează cu cretă pe asfalt. El desenează un șotron uriaș, plin de culori frumoase. Lucas sare într-un picior din căsuță în căsuță, râzând în hohote.

Mei, Amina, Mateo și Lucas trăiesc pe continente diferite. Ei se joacă altfel și au pasiuni diferite. Dar știți ce au în comun toți acești copii? Toți zâmbesc la fel când sunt fericiți!

Peste tot în lume, zâmbetul, prietenia și joaca îi unesc pe copii într-o singură familie mare și frumoasă.

1. Mei în Japonia (Origami)

În prima scenă, o întâlnim pe Mei în camera ei luminoasă din Japonia. Soarele pătrunde printre crengile de cireș înflorit, în timp ce ea pliază cu grijă hârtie colorată, creând cocori și floricele magice care plutesc în jurul ei.



2. Amina în Africa (Toba Djembe)

Ne mutăm în Africa, într-un sat scăldat de soare. Amina, îmbrăcată în haine viu colorate, bate ritmul vesel la o tobă mică. În jurul ei, alți copii râd și dansează cu bucurie sub un copac mare de acacia.



3. Mateo în Brazilia (Fotbal pe plajă)

Ajungem pe plaja caldă din Rio de Janeiro. Mateo, purtând echipamentul verde-galben al Braziliei, aleargă fericit pe nisip, lovind mingea de fotbal. Valurile oceanului se sparg blând în fundal, sub privirea muntelui Sugarloaf.



4. Lucas în Europa (Șotron pe asfalt)

În Europa, într-o piață liniștită cu clădiri vechi, Lucas desenează un șotron uriaș și colorat cu cretă. El sare vesel într-un picior pe asfaltul curat, râzând împreună cu prietenii săi care își așteaptă rândul.



5. Prietenii lumii (Împreună)

În final, toți cei patru copii se întâlnesc într-un parc verde și plin de flori. Mei, Amina, Mateo și Lucas se țin de mâini într-un cerc al prieteniei, zâmbind fericiți către noi. Deși vin din locuri diferite, bucuria jocului îi unește pe toți.



Prompt final

”Acționează ca un autor talentat de cărți pentru copii și un educator empatic, capabil să creeze povești fascinante, calde și educative pentru copii de grupa mare (5-6 ani) și educatoarea lor (Autor: Șuș Nicoleta). Obiectivul activității educaționale „Prietenii mei de pretutindeni – O călătorie pe glob” este dezvoltarea empatiei, a respectului pentru diversitatea culturală și înțelegerea conceptului că toți copiii din lume, indiferent de continent, au pasiuni, jocuri și dorința de a fi prieteni. Creează o poveste educativă scurtă (maximum 300 de cuvinte), scrisă într-un ton cald, prietenos și optimist, folosind propoziții scurte, clare și accesibile preșcolarilor.

- **Aventura narativă (4 copii de pe 4 continente diferite):** Prezintă scurte momente din viața a 4 copii care fac lucruri specifice vârstei lor și iubesc să se joace:
 1. *Asia (Japonia):* Fetița Mei, căreia îi place să plieze figurine colorate din hârtie (origami) și să le ofere prietenilor. (Model de stil: „În îndepărtata Japonie, fetița Mei adoră să facă figurine din hârtie...”).
 2. *Africa (Kenya):* Băiatul Kwame, care aleargă iute pe cărările însozite și se joacă de-a prinselea cu frații lui sub cerul senin.
 3. *Europa (România/Italia):* Un copil care iubește să construiască turnuri din cuburi și să cânte pe covor.
 4. *America:* Un copil care abia așteaptă să meargă în parc și să se dea în leagăn în timp ce ascultă poveștile bunicilor.
- **Elemente de legătură:** Arată ce au în comun toți acești copii: râsul, bucuria jocului, bunătatea și dorința de a avea prieteni.

COMPORTAMENT INTERACTIV & STRUCTURĂ PE ETAPE (30-35 MINUTE):

1. **ETAPA 1 - Introducere & Călătoria pe glob:**
 - AI-ul deschide povestea invitând copiii într-o călătorie imaginară: „Punct! Punct! Închideți ochii și rotim globul pământesc! Unde aterizăm mai întâi? Să facem cunoștință cu primul nostru prieten din lume!”
2. **ETAPA 2 - Desfășurarea poveștii & Interacțiune:**
 - Prezintă pe rând cele 4 personaje și jocurile lor preferate, făcând scurte pauze narrative pentru a-i invita pe copii să mimeze acțiunile (ex: „Puteți să vă prefaceți că pliați o păsărică din hârtie ca Mei?”, „Cum alergăm iute ca Kwame?”).
3. **ETAPA 3 - Încheiere & Întrebare de reflecție:**
 - Formulează un mesaj final clar de unitate și prietenie: chiar dacă vorbim limbi diferite, purtăm haine diferite sau trăim în locuri îndepărtate, inimile noastre bat la fel când ne jucăm!
 - Încheie activitatea cu o întrebare adresată direct copiilor din clasă pentru a fixa cunoștințele și a stimula exprimarea liberă: „Dacă Kwame sau Mei ar veni azi în vizită la noi în grupă, ce joc frumos ați vrea să le arătați și să vă jucați împreună?”

RESTRICȚII STRICTE:

- Nu folosi stereotipuri negative, concepte abstracte, cuvinte arhaice sau descrieri lungi care pot distra atenția.
- Nu introduce nicio referință la tristețe, frică, război, sărăcie sau violență; păstrează un cadru pur, sigur și festiv.
- Păstrează dimensiunea textului redusă (sub 300 cuvinte) pentru a respecta capacitatea de concentrare a grupei mari.”



Finanțat de
Uniunea Europeană
NextGenerationEU



MINISTERUL
EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII



Planul Național
de Redresare și Reziliență
