

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	Atelier dramatic cu AI
Autor	German Simona Monica
Grup țintă	
Aria Curriculară	Limba și literatura română
Clasa	a V-a
Obiectiv General	Dezvoltarea capacității de exprimare prin limbaje scenice tradiționale și digitale prin utilizarea creativă a tehnologiei
Durată Estimată	Un an școlar

II. Argumentul Aplicării RED în Procesul Didactic

Această resursă răspunde nevoii de a integra inovația digitală în arta dramatică, oferind elevilor un spațiu de explorare unde teatrul rămâne pilonul central pentru dezvoltarea empatiei și a comunicării, în timp ce AI-ul devine un partener creativ. Abordarea pregătește elevii pentru un viitor în care tehnologia și arta coexistă armonios.

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)	Definește sarcina exactă a AI-ului: analiza personajului Tic.	„Scopul tău este să generezi o programă completă pentru cursul opțional 'Atelier dramatic', care să detalieze obiectivele și activitățile pentru un an școlar întreg.”
Role (Rolul AI)	Stabilește tonul și nivelul de expertiză așteptat de la AI.	„Acționează ca un expert în design curricular și pedagogie teatrală, specializat în integrarea tehnologiilor AI ca asistent de regie și dramaturgie.”
Exemplar (Exemplu)	Oferă un model de răspuns așteptat pentru a calibra AI-ul.	„Folosește ca model structura Programei de Limba și literatura română pentru gimnaziu”. (ex.notă de prezentare, conținuturi)
Parameters (Parametri)	Impune structura exactă și clară a output-ului.	„Programa trebuie să prevadă 1 oră pe săptămână pentru elevi de 12 ani, incluzând exerciții de dicție, mișcare scenică și secvențe de co-autorat digital.”

Element PREPARE	Descriere (Rolul în activitate)	Prompt/Instrucțiune către AI
Action (Acțiunea)	Comanda specifică de generare, legată de input (fragmentul).	„Generează competențe generale și specifice, exemple de activități de învățare care combină teatrul tradițional cu instrumentele AI și sugestii metodologice detaliate.”
Restrictions (Restricții)	Stabilește limite clare pentru a evita informațiile irelevante sau „halucinațiile” AI	„Evită abordările teoretice abstracte; asigură-te că activitățile sunt practic-aplicative, folosesc AI ca asistent creativ și respectă normele GDPR.”
Evaluation (Evaluare)	Definește criteriile de succes ale promptului (cum va fi judecat output-ul).	„Răspunsul tău va fi evaluat în funcție de capacitatea de a transforma actul teatral clasic într-un ecosistem digital interactiv și coerent.”

IV. Planul Activității Didactice(zilnice)

Etapă	Durată	Activitatea Elevilor	Rolul AI (Prompt)
1. Introducere & Brainstorming	10 min	Brainstorming despre concepte teatrale și inovație.	Generarea de idei de teme moderne pentru piese scurte.
2. Desfășurarea activității	30 min	Exerciții de dicție și mișcare; scriere creativă și design de costume/decoruri.	Co-autorat în dezvoltarea dialogurilor și generarea de schițe vizuale (text-to-image).
3. Concluzii & Dezbateri	10 min	Evaluarea interactivă a ideilor generate și planificarea repetițiilor.	Sinteza observațiilor sub formă de feedback pentru portofoliul digital.

V. Metoda de Aplicare la Clasă

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

Se utilizează **metode active** precum jocul de rol și învățarea prin cooperare. **Strategia este diferențiată:** unii elevi colaborează cu AI-ul pentru scenariu, alții pentru design vizual, iar ceilalți se concentrează pe interpretarea scenică și mișcare.

VI. Concluzii și Așteptări în Urma Aplicării

Așteptări înainte de implementare:

Creșterea interesului pentru teatru prin utilizarea tehnologiilor familiare elevilor.

Dezvoltarea Competenței Digitale și a celei la nivelul disciplinei:

Îmbunătățirea abilităților de prompt engineering și a capacității de exprimare prin limbaje scenice.

Consolidarea Cunoștințelor:

Fixarea noțiunilor despre structura textului dramatic și metafora vizuală.

Concluzie (Evaluare Post-implementare):

Elevii devin mai încrezători în sine, demonstrând o capacitate crescută de a lucra în echipe hibride om-tehnologie.