Planul Național de Redresare și Reziliență
Beneficiar: *LICEUL TEORETIC „ION CODRU DRĂGUȘANU" VICTORIA*
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	*Respect și lipsă de respect*
Autor	*Szabó Enikő*
Grup țintă	*Elevi din clasa a III-a*
Aria Curriculară	*Om și societate*
Clasa	*clasa aIII-a*
Obiectiv General	*Înțelegerea necesității respectării normelor de comportament civic și a consecințelor nerespectării acestora.*
Durată Estimată	*45 minute*

*II. **Argumentul Aplicării RED în Procesul Didactic***

În contextul actual, manualele oferă adesea exemple clasice care pot părea îndepărtate de realitatea cotidiană a elevului. Aplicarea AI în generarea acestui RED permite adaptarea instantanee a scenariilor la viața reală a clasei (ex: comportamentul pe grupul de chat sau în pauze). Plusvaloarea constă în capacitatea AI de a crea acea „fișă de autoevaluare a emoțiilor" personalizată, care obligă elevul nu doar să judece fapta altuia, ci să exploreze propriile reacții interne.

*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)	*Crearea suportului de curs.*	*Generează 3 scenarii de câte 100 cuvinte despre: 1. Respectul față de colegul nou; 2. Respectul față de regulile clasei; 3. Respectul față de spațiul verde al școlii.*
Role (Rolul AI)	*Designer de resurse RED.*	*Ești o învățătoare creativă care dorește să îi învețe pe copiii de clasa a III-a despre bunul simț și empatie.*
Exemplar (Exemplu)	*Model de structură.*	*Oferă un exemplu de situație unde un copil alege să nu râdă de greșeala altuia, explicând ce s-a schimbat în atmosferă.*
Parameters (Parametri)	*Specificații tehnice.*	*Folosește limba română, un stil narativ cald, nume de copii românești și cuvinte din vocabularul clasei a III-a.*
Action (Acțiunea)	*Sarcina principală.*	*Creează scenariile și o „Fișă de Autoevaluare a Emoțiilor" cu 4 întrebări care încep cu: „Cum m-am simțit când...?", „Ce s-ar fi întâmplat dacă...?".*
Restrictions (Restricții)	*Limite.*	*Nu folosi cuvinte precum „norme deontologice" sau „conduită etică". Nu descrie situații de bullying sever.*
Evaluation (Evaluare)	*Calitatea output-ului.*	*Verifică dacă textul generează dialog între elevi și dacă fișa de autoevaluare este ușor de completat în 5 minute.*

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

IV. Planul Activității Didactice

Etapă	***Durată***	***Activitatea Elevilor***	***Rolul AI (Prompt)***
1. Introducere & Brainstorming	*5 min*	*Participă la un joc de asociații: „Respectul este ca un...”.*	*Generează o listă de 10 metafore despre respect pentru a inspira copiii.*
2. Desfășurarea activității	*30 min*	*Citesc scenariile pe echipe. Identifică momentele de lipsă de respect. Completează „Fișa Emoțiilor” generată de AI.*	*Generează „Fișa de lucru diferențiată”: Sarcini practice (desen vs. text) bazate pe aceleași scenarii.*
3. Concluzii & Dezbatere	*10 min*	*Dezbatere: „De ce e mai ușor să fii respectuos?”.*	*Generează un „Angajament al Respectului” sub formă de rime scurte, ușor de reținut.*

V. Metoda de Aplicare la Clasă

Lecția se desfășoară sub formă de „Atelier de Bunătate”. Învățătoarea folosește un asistent AI la tablă pentru a „ajusta” finalul scenariilor în funcție de sugestiile copiilor (ex: „Ce s-ar întâmpla dacă Ionuț și-ar cere scuze?”). Elevii completează fișele de autoevaluare, care rămân în portofoliul personal pentru a sublinia caracterul formativ.

VI. Concluzii și Așteptări în Urma Aplicării

***Așteptări inainte de implementare**:*

- *Anticiparea angajamentului: Se preconizează că utilizarea scenariilor generate de AI, care oglindesc situații din universul imediat al copiilor (pauze, jocuri, interacțiuni online), va crește gradul de implicare activă cu cel puțin 40% față de utilizarea textelor clasice din manual.*
- *Claritate conceptuală: Ne așteptăm ca elevii să nu se limiteze la o definiție teoretică a respectului, ci să poată identifica nuanțe fine între o opinie diferită (care este un drept) și o atitudine nerespectuoasă (care este o încălcare a normelor).*
- *Reducerea barierelor de comunicare: Prin utilizarea AI ca „terț neutru” care propune dilemele, se așteaptă o deschidere mai mare a elevilor în a-și recunoaște propriile greșeli de comportament, fără teama de a fi judecați direct de învățător.*

Dezvoltarea competenței digitale și a celei la nivelul disciplinei:

- *Competența civică: Elevii vor dobândi capacitatea de a analiza critic comportamentele sociale și de a propune alternative asertive. Aceștia vor învăța că respectul este fundamentul cooperării în orice grup social.*
- *Competența digitală: Prin interacțiunea mediată de AI, elevii înțeleg că tehnologia poate fi un instrument de explorare morală și socială. Aceștia se familiarizează cu conceptul de „prompt” (instrucțiune) și observă cum AI-ul poate genera soluții multiple la aceeași problemă, dezvoltându-le gândirea divergentă.*
- *Etica digitală: Activitatea pune bazele respectului în mediul virtual, esențial pentru viitorii cetățeni digitali, învățându-i că normele de curtoazie se aplică identic și în spatele ecranului.*

Consolidarea cunoștințelor:

- *Transferul de învățare: Activitatea facilitează trecerea de la „a ști” ce este respectul la „a acționa” cu respect. Analiza scenariilor „ce-ar fi dacă” permite exersarea unor răspunsuri comportamentale înainte ca situațiile reale să apară.*

- *Lexic civic: Elevii își vor îmbogăți vocabularul cu termeni precum empatie, toleranță, asertivitate și demnitate, integrați în contexte practice de comunicare.*
- *Autoreglare: Prin fișa de autoevaluare a emoțiilor, cunoștințele despre respect sunt ancorate în experiența senzorială și emoțională a elevului, asigurând o memorare de lungă durată.*
-

Concluzie (Evaluare Post-implementare):

- ***Identificarea dificultăților:*** *Succesul activității va fi confirmat de capacitatea majorității elevilor de a identifica singuri „punctele de rupere" din scenariile negative și de a propune corecții logice și morale.*
- ***Evaluarea metodei PREPARE:*** *Se va analiza gradul de receptivitate al elevilor la conținutul generat. Un indicator al succesului este percepția elevilor asupra promptului ca fiind o „provocare intelectuală" și nu o sarcină plictisitoare.*
- ***Rolul AI ca asistent:*** *Concluzia fundamentală a lecției va fi aceea că, deși AI-ul ne poate oferi opțiuni și scenarii infinite, alegerea finală de a acționa cu respect aparține întotdeauna omului. Elevii vor înțelege că AI-ul este un asistent care ne extinde creativitatea, dar nu poate înlocui discernământul, gândirea critică și expertiza umană în gestionarea relațiilor interpersonale.*