

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 Digitale (RED) bazată pe AI

I. Date de Identificare ale Resursei

Titlul RED	<i>SUPERHEROES AND THEIR ABILITIES</i>
Autor	<i>Chertes Raluca-Ionela</i>
Grup țintă	<i>Superheroes and Their Abilities – lecție mixtă, clasa a V-a, nivel A1</i>
Aria Curriculară	<i>Limbă și comunicare – Limba engleză modernă</i>
Clasa	<i>a V-a A</i>
Obiectiv General	<i>Dezvoltarea competențelor de comunicare orală și scrisă în limba engleză și a competențelor digitale prin explorarea abilităților supereroilor, utilizarea structurii CAN / CAN'T în context autentic și utilizarea responsabilă a inteligenței artificiale în contexte reale de învățare, la nivel A1.</i>
Durată Estimată	<i>50 de minute (o oră de curs)</i>

II. Argumentul Aplicării RED în Procesul Didactic

Necesitatea implementării acestei resurse rezultă din:

- nevoia de a forma la elevi capacitatea de a utiliza structura CAN / CAN'T în context real de comunicare
- necesitatea dezvoltării competențelor de comunicare orală și scrisă în engleză, la nivel A1, pe o temă motivantă (supereroi)
- importanța integrării inteligenței artificiale ca instrument educațional modern, adaptat vârstei de 10–11 ani

Elevii sunt familiarizați cu supereroii din filme, desene animate și jocuri, dar utilizarea acestui context în scopuri educaționale este nouă pentru ei. Prin această resursă, AI este utilizată ca instrument de sprijin în învățarea limbii engleze, fără a înlocui implicarea elevului.

Resursa valorifică tema „Superheroes and Their Abilities”, facilitând:

- dezvoltarea vocabularului despre abilități (fly, climb, run, see, jump, fight)
- utilizarea corectă a structurii CAN / CAN'T + infinitiv la nivel A1
- exprimarea opiniei personale despre supereroi și abilitățile lor
- utilizarea critică a AI: compararea răspunsurilor AI cu fișele de lucru și cu răspunsurile colegilor

● Metoda de Realizare a Prompturilor: PREPARE

<i>Metoda PREPARE</i>	Metoda PREPARE este utilizată pentru formularea prompturilor utilizate în activitățile didactice. Aceasta asigură claritatea cerințelor, adaptarea la nivelul A1 și relevanța pedagogică a conținutului generat de AI. Elevii sunt ghidați să înțeleagă structura unei cerințe și să utilizeze AI în mod responsabil. Profesorul verifică toate textele generate înainte de utilizare.
-----------------------	--

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

Aceste prompturi vor fi furnizate elevilor pe fișa de lucru sau vor fi proiectate de profesor pentru a genera materialul de analiză.

Element PREPARE	Descriere (Rolul în activitate)	Prompt / Instrucțiune către AI
Purpose (Scopul)	Justificare: Stabilirea clară a sarcinii – generarea de texte simple despre abilitățile supereroilor, relevante pentru nivelul A1, și de exemple cu CAN / CAN'T, pentru Act. 1 și Act. 5.	Prompt (profesor, proiector): <i>„Generate 3 example sentences with CAN for 10-year-old students. Use classroom objects. Level A1.”</i> Prompt (elevi, Act. 5): <i>„Generate a short text (30–40 words) about Superman’s abilities for A1 students aged 10–11. Use CAN and CAN’T. Use simple words and short sentences.”</i>
Role (Rolul AI)	Justificare: AI trebuie să ofere suport lingvistic adaptat vârstei (10–11 ani) și nivelului A1, evitând explicații complexe, vocabular avansat sau structuri gramaticale deasupra nivelului A1.	<i>„You are an English teacher for 10–11-year-old students at level A1 (CEFR). Use only very simple words. Keep sentences short – maximum 8 words each. Do not use grammar above A1 level.”</i>
Exemplar (Exemplu)	Justificare: Elevii au nevoie de un model clar de text la nivel A1 pentru a înțelege ce se așteaptă de la ei și pentru a calibra lungimea și structura descrierii supereroului propriu.	<i>„Here is an example A1 text about Spider-Man: Spider-Man is a superhero. He can climb walls. He can shoot webs. He can’t fly. He can see danger. Now write a similar text about Superman.”</i>
Parameters	Justificare: Controlul nivelului lingvistic, al	<i>„Level A1; 30–40 words; sentences of maximum 8 words; use only CAN and</i>

(Parametri)	lungimii textului și al structurii gramaticale, pentru a asigura că produsul generat de AI rămâne strict la nivelul A1.	CAN'T + infinitive; basic verbs: fly, jump, run, see, climb, fight; no idioms or difficult words."
Action (Acțiunea)	Justificare: AI oferă feedback și generează conținut suport, dar nu rezolvă sarcina în locul elevului. Restricția explicită („Do NOT rewrite my text”) menține valoarea pedagogică a exercițiului.	Prompt (Act. 4 – comparație AI vs. om): „Answer these questions: Can you dance? Can you ride a bike? Can you sing? Answer Yes or No and give one sentence.” Prompt (Act. 6 – feedback pe descrierea supereroului): „Check my superhero description: [textul grupului]. Tell me if CAN is used correctly. Give me ONE tip to improve it. Do NOT rewrite my text.”
Restrictions (Restricții)	Justificare: Menținerea nivelului A1, evitarea conținutului violent sau nepotrivit vârstei de 10 –11 ani și protecția datelor personale ale elevilor conform normelor GDPR.	„Use simple English. Maximum 8 words per sentence. Only CAN and CAN'T. No difficult grammar. Do not use violent or inappropriate content. Do NOT write the correct sentence for me – give me ONE tip only.”
Evaluation (Evaluare)	Justificare: Elevii trebuie să analizeze critic răspunsul AI, nu să îl copieze. Comparația AI vs. text din fișă / vs. răspunsul colegilor stimulează gândirea critică la nivel A1.	„Read the AI text and the worksheet text about Superman. Write 2 differences you notice. Which text is easier to understand? Why?” Elevii: compară răspunsul AI cu fișa de lucru, identifică diferențele, decid autonom dacă acceptă sau nu sfatul primit de la AI.

III. Comentarii

Comentarii	Resursa permite diferențierea învățării la nivel A1 prin fișa Twinkl în trei niveluri (Nivel 1: Yes/No; Nivel 2/3: Yes, quite well / well / very well). Elevii cu dificultăți răspund la un număr mai mic de itemi, cu structuri mai simple; elevii mai avansați oferă răspunsuri mai detaliate. AI este integrat la două niveluri: (a) profesorul – proiectează exemple și texte suport în Act. 1, 2, 3, 5; (b) elevii – utilizează ChatGPT direct, pe telefoanele proprii (în grup, ghidați de profesor), în Act. 4, 5 și 6.
------------	--

	Toate prompturile sunt pre-formulate pe fișa de lucru. Activitățile încurajează colaborarea, exprimarea liberă și participarea activă. AI este totodată obiect al învățării: elevii compară, evaluează critic și decid autonom dacă acceptă sfatul AI.
<i>Alte aspecte utile</i>	Activitățile pot fi realizate frontal, individual și în grup. Este necesară conexiune la internet și acces la telefoane mobile (câte un telefon per grup). În caz de probleme tehnice, profesorul dispune de fișe tipărite alternative pentru toate activitățile. Elevii nu introduc date personale în AI. Profesorul supervizează tot accesul la ChatGPT în clasă. Conținutul lecției este complet adecvat vârstei de 10–11 ani.

IV. VII. Planificarea Unității de Învățare

Tabelul de mai jos sintetizează competențele specifice vizate, conținuturile, activitățile didactice și rolul AI (metoda PREPARE) în cadrul unității de învățare „Superheroes and Their Abilities”, clasa a V-a, nivel A1 (OMEN nr. 3393/28.02.2017, Anexă 2, Programa Lb. modernă 1).

Competențe specifice vizate	Conținuturile învățării	Nr. ore	Săptămâna / Activitate	Observații / Evaluare
1.1. Desprinderea sensului global al unui mesaj (CAN/CAN'T). 2.1. Descrierea abilităților proprii și ale supereroilor. 2.2. Cererea/oferirea informațiilor (Can you...? - Yes/No + propoziție).	Vocabularul abilităților: fly, jump, run, climb, see, fight, swim, shoot. CAN / CAN'T + infinitiv: introducere și fixare. Activare orală: 3-2-1 (I can see... / I can touch... / I can hear...) Board Relay – brainstorming abilități pe echipe. Prezentare reguli CAN/CAN'T (fișă + definiții AI proiectate).	1	Activitate frontală; activare cunoștințe; joc didactic echipe; explicație CAN/CAN'T. ► AI (profesor, proiector): exemple CAN la nivel A1 generate cu ChatGPT; definiții: ability, superpower, equipment.	1.1. Receptare orală: mesaje cu CAN. 2.1. Descrierea abilităților. 2.2. Întrebări/răspunsuri CAN/CAN'T. Evaluare: observare informală; Board Relay (echipa câștigătoare).
2.1. Descrierea abilităților. 2.2. Cererea/oferirea informațiilor (Can You...?) 3.2. Recunoașterea informațiilor esențiale dintr-un text citit (True/False).	Speaking: Can You...? (fișă Twinkl, 3 niveluri). Comparație AI vs. om: elevi trimit întrebări ChatGPT și compară răspunsurile. Reading: Superheroes - equipment and abilities (True/False: Superman, Thor, Captain America, Black Widow, Spiderman, Batman, Nightcrawler, Iron Man). AI (elevi, post-reading): verificare răspunsuri T/F prin ChatGPT.	1	Activitate perechi/grupe; speaking cu fișă Twinkl; lectură ghidată; verificare T/F. ► AI (elevi, direct, în grup, pe telefon): comparație AI vs. om (Act. 4); verificare răspunsuri T/F prin ChatGPT (Act. 5).	3.2. Receptare scrisă: informații esențiale din text (T/F). 2.1. Producere orală: Can you...? cu colegii. Evaluare formativă prin AI: Elevii rezolvă sarcini în grup și verifică prin ChatGPT. Gândire critică: compară răspunsul AI cu răspunsul clasei.

4.1. Solicitarea/oferea informațiilor despre abilități. *4.3. Redactarea unor texte scurte pe teme familiare (descrierea supereroului propriu).	Producție scrisă și orală: Create Your Own Superhero! Structură ghidată: His/Her name is... He/she has... He/she can... He/she can't... Feedback AI per grup (Act. 6): elevii trimit descrierea la ChatGPT și primesc 1 sfat. Decizie autonomă. Wordwall – Superhero Movement (opțional). Temă: Fill in CAN/CAN'T + verificare opțională acasă cu ChatGPT.	1	Activitate în grupe; producție scrisă ghidată; prezentare orală; feedback AI per grup. ► AI (elevi, direct, în grup): feedback pe descrierea supereroului creat – decizie autonomă. ► AI (opțional, acasă): verificare propoziții CAN/CAN'T.	4.1. Producție scrisă: descriere supererou. *4.3. Text scurt cu CAN/CAN'T, structură ghidată. Evaluare: - Produs scris (descriere supererou) - Prezentare orală - Feedback AI per grup - Decizie autonomă (acceptă / respinge sfatul AI)
--	---	---	--	--

V. Planul Activității Didactice

Etapa lecției	Tim p	Activitatea profesorului	Activitatea elevilor	Metode și procedee	Resurse didactice	Modalități de evaluare	Rolul AI	Prompt utilizat
Warmer	2 min	Profesorul salută elevii, verifică prezența și întreabă cum se simt, în engleză. Creează un climat pozitiv.	Elevii răspund oral la întrebări simple și se pregătesc pentru lecție.	Conversație, salut	Class Dojo	Observare informală	NU se utilizează AI	—
Act. 1 – 3-2-1 (pre-listening)	3 min	Profesorul cere elevilor să observe clasa și să spună ce văd / ating / aud, în engleză, folosind CAN. ► AI:	Elevii răspund: „I can see...” / „I can touch...” / „I can hear...” – activezând CAN în context real.	Conversație, observație	ChatGPT (proiect or)	Observare informală	AI generează exemple CAN la nivel A1	„Generate 3 example sentences with CAN for 10-year-old students. Use classroom

		proiectează 3 exemple generate cu ChatGPT care demonstrează structura CAN la nivel AI.						objects. Level AI.”
Act. 2 – Board Relay + verificare temă	8 min	Profesorul organizează jocul de echipă (Board Relay): fiecare echipă scrie cât mai multe abilități pe tablă. Verifică tema (ex. 5, 6 / p. 61). ► AI (opt.): generează o listă de 5 abilități sportive AI pentru a fi comparată cu lista elevilor la final.	Elevii lucrează în 2 echipe, alegă la tablă și scriu abilități (cook, play guitar, play football). Verifică ortografia colegilor.	Joc didactic, împărțire pe echipe	Tablă ChatGPT (opt.)	Observare; câștigătorul echipei	AI generează abilități suplimentare pentru comparație (opt.)	„List 5 simple abilities for AI students aged 10–11. Use basic verbs.”
Act. 3 – Prezentare reguli CAN / CAN'T	6 min	Profesorul prezintă regulile CAN (toate persoanele, infinitiv fără TO, negativ:	Elevii primesc fișa cu regulile, o citesc și compară definițiile AI cu cele	Explicații, conversație	Fișă reguli ChatGPT (proiect or)	Observare; asociere corectă	AI generează definiții simple la nivel AI	„Give simple definitions for: ability, superpower, equipment

		cannot / can't) și distribuie fișa cu regulile. ► AI: proiectează definiții simple generate cu ChatGPT pentru 3 cuvinte-cheie (ability, superpower, equipment)	din fișă.					nt. Use AI English for 10-year-olds. One sentence each."
Act. 4 – Speaking : Can You...? (Twinkl diferențiat)	8 min	Profesorul distribuie fișa Twinkl diferențiată (3 niveluri) și explică sarcina. ► AI (elevi, direct în clasă): după completare a fișei, profesorul coordonează activitatea de comparare AI vs. om pe grupe.	Elevii pun întrebări colegilor („Can you touch your nose...?”) și notează răspunsurile. Fiecare grup întreabă ChatGPT aceleași 3 întrebări (pe telefonul unui elev) și discută: „Can AI really do these things?”	Activitate în perechi, grup, conversație	Twinkl Can You...? ChatGPT (elevi)	Observare; producere orală; discuție critică AI vs. om	Elevii – utilizează ChatGPT direct pe telefon; compară răspunsuri AI vs. colegi	„Answer these questions : Can you dance? Can you ride a bike? Can you sing? Answer Yes or No and give one sentence.”
Act. 5 – Reading: Superheroes –	10 min	Pre-reading: întrebări despre	While-reading: citesc fișa și răspund	Lectură ghidată, lucru în grup	Fișă supereroi ChatGPT	Verificare fișă T/F; verificare	Profesor: generează text AI și îl	„Generate a short text about

equipment and abilities		supereroi preferati, clarificare vocabular (throw, shield, enemies, cape, web). ► AI (profesor, pre-reading): proiectează textul generat cu ChatGPT despre Superman la nivel AI. ► AI (elevi, post-reading): fiecare grup verifică un răspuns T/F propriu prin ChatGPT.	True/False (Superman, Thor, Captain America, Black Widow, Spiderman, Batman, Nightcrawler, Iron Man). Post-reading: fiecare grup trimite un răspuns la ChatGPT și compară cu răspunsul clasei.		<u>T (proiect or + elevi)</u>	e AI per grup; corectare frontală	proiectează. Elevi: verifică răspunsuri T/F prin ChatGPT	<i>Superman's abilities. Use CAN and CAN'T. Max. 8 words per sentence. AI level.</i> „Is this sentence correct AI English: [...]? Say Yes or No.”
Act. 6 – Producție : Create Your Own Superhero!	10 min	Profesorul dă sarcina de producție (structură ghidată: His/Her name is...; He/she has...; He/she can...; He/she can't...) și monitorizează.	Grupurile creează un supererou propriu (număr, echipament, abilități) și îl prezintă clasei. Fiecare grup trimite descrierea la ChatGPT,	Producție scrisă și orală, lucru în grup	Fișă supererou cu <u>ChatGPT (elevi, în grup)</u>	Produs scris; prezentare orală; feedback AI per grup; decizie autonomă	Elevi – feedback AI pe descrierea supereroului creat; decizie autonomă de acceptare / respingere a sfatului	„Check my superhero description: [...]. Tell me if CAN is used correctly. Give me ONE tip to improve it. Do NOT

		► AI (elevi, direct în clasă): fiecare grup trimite descrierea supereroului către ChatGPT și primește un sfat de îmbunătățire.	citește frontal sfatul primit și decide autonom dacă îl acceptă, comparându-l cu feedback-ul profesorului.					rewrite my text.”
Act. 7 – Wordwall (opțional)	6 min (opțional)	Profesorul prezintă jocul Wordwall (Superhero Movement) și coordonează desfășurarea pe echipe.	Un elev din fiecare grup vine în față și mimează o abilitate (ex: „Mime that you can crawl like a Panther for 10 seconds”). Echipa câștigă dacă reușește.	Joc didactic, activitate fizică	Wordwall all Superhero	Observare; puncte echipă	NU se utilizează AI – scopul este consolidarea prin mișcare și interacțiune directă	–
Temă pentru acasă	2 min	Profesorul explică tema: elevii completează fișa (Fill in CAN / CAN'T) și exersează acasă 2 abilități pe care le pot demonstra la ora	Elevii notează tema. Opțional acasă: pot verifica propozițiile cu CAN/CAN'T la ChatGPT (prompt pe fișă).	Sarcină individuală	Fișă temă ChatGPT (opțional acasă)	Verificare la ora următoare	AI verifică propoziții CAN/CAN'T – feedback auto-ghidat acasă (opțional)	„Check my sentence: [...]. Is CAN used correctly? Give me ONE tip only.”

		următoare.						
Aprecieri finale	1 min	Profesorul apreciază verbal efortul elevilor și acordă puncte pe Class Dojo.	Elevii primesc aprecierile și punctele.	Aprecieri verbală	Class Dojo	Motivare pozitivă	NU se utilizează AI	—

VI. Metoda de aplicare la clasă

Resursa educațională a fost aplicată în cadrul unei lecții de limbă engleză la clasa a V-a, având tema „Superheroes and Their Abilities”, în contextul unității de învățare „I can cook very well”.

Activitatea didactică s-a desfășurat etapizat, urmărind introducerea, fixarea și evaluarea structurii CAN / CAN'T la nivel A1, prin activități variate:

- activare a cunoștințelor anterioare (3-2-1, Board Relay)
- prezentarea și fixarea regulilor CAN / CAN'T (fișă + exemple AI proiectate)
- producție orală și comparare critică AI vs. om (fișă Twinkl diferențiată)
- lectură cu înțelegere (fișă despre supereroi) și verificare răspunsuri prin AI (elevi, pe grupe)
- producție scrisă și orală (crearea supereroului propriu) cu feedback AI per grup
- reflecție și aprecieri finale

Elevii au lucrat:

- frontal (discuții ghidate, proiectare texte AI)
- individual (fișă de lucru, temă)
- în grup (Board Relay, Act. 4, 5, 6 – cu un telefon per grup pentru accesul la ChatGPT)

Integrarea tehnologiei s-a realizat la două niveluri: profesorul a generat și proiectat materiale suport (Act. 1, 2, 3, 5 pre-reading), iar elevii au utilizat ChatGPT direct, pe telefoanele proprii (în grup, cu prompturi pre-formulate pe fișă de lucru), în Act. 4, 5 și 6. AI a fost, totodată, obiect al învățării: elevii au învățat să compare, să evalueze critic și să decidă autonom dacă acceptă sau nu sfatul primit de la AI.

VI. Concluzii și Așteptări în urma aplicării

Așteptări înainte de implementare

- Se așteaptă o implicare activă crescută a elevilor, datorită temei atractive (supereroi) și utilizării tehnologiei.
- Se preconizează o participare mai bună la activitățile de comunicare orală și de producere scrisă.
- Se urmărește utilizarea mai conștientă a AI ca instrument educațional, nu ca substitut al gândirii proprii.

Dezvoltarea competențelor

- Elevii își dezvoltă competențele de comunicare orală și scrisă în engleză prin exprimarea abilităților (proprii și ale supereroilor) cu CAN / CAN'T.
- Elevii își îmbogățesc vocabularul specific domeniului (fly, climb, run, see, fight, jump, equipment, ability, superpower).
- Elevii învață să utilizeze instrumente digitale și AI în mod ghidat, responsabil și critic.

Consolidarea cunoștințelor

- utilizarea structurii CAN / CAN'T + infinitiv (I can fly. He can't see in the dark.)
- exprimarea abilităților și a limitărilor personale sau ale unor personaje (My superhero can... He/she can't...)
- înțelegerea informațiilor dintr-un text scurt despre supereroi la nivel A1
- compararea critică a răspunsurilor AI cu textele verificate și cu răspunsurile colegilor

Concluzie (Evaluare Post-implementare)

- Se va constata dacă majoritatea elevilor au reușit să utilizeze corect CAN / CAN'T în propoziții simple și să creeze o descriere simplă a unui supererou.
- Se va evalua capacitatea elevilor de a înțelege mesajele scrise la nivel A1 și de a extrage informații specifice din textul despre supereroi.
- Se va analiza modul în care elevii au utilizat AI: au comparat răspunsurile, au gândit critic și au decis autonom dacă acceptă sfatul primit.
- Se va sublinia concluzia: AI reprezintă un instrument educațional util care sprijină învățarea la nivel A1, dar nu înlocuiește gândirea și implicarea elevului.

• VII. Prompturi finale pentru elevi

- Prompturile de mai jos sunt destinate elevilor pentru a interacționa cu AI (ChatGPT) în mod ghidat și responsabil, în cadrul activităților din lecția „Superheroes and Their Abilities”, clasa a V-a, nivel A1. Ele respectă metoda PREPARE și sunt utilizate în clasă, pe grupe, sub supravegherea cadrului didactic. Prompturile sunt pre-formulate pe fișa de lucru și nu implică introducerea datelor personale ale elevilor.
- **Prompt 1 – Nivel Standard (în limba engleză)**
- *Utilizare: Act. 4 și Act. 6 – în clasă, pe grupe, pe telefonul unui elev din grup, ghidat de cadrul didactic.*
- *"I want you to help me practise using CAN and CAN'T in English.*
- *Act as a supportive English teacher for A1 learners aged 10–11 and as an experienced Superhero Expert who involves me as your assistant.*
- *Example task: We are writing a short description of a superhero. The superhero is Spider-Man. Please give me 2 simple example sentences using CAN and CAN'T about Spider-Man, then wait for me to write 3–4 sentences about my own superhero.*
- *Use clear, simple English (A1 level). Always wait for me to write my answer first before you give any corrections. Alternate between tasks: answering ability questions with CAN/CAN'T, comparing a superhero's abilities with a classmate's, and writing a short superhero description. Use only basic verbs: fly, jump, run, climb, see, fight, swim, shoot. Keep all sentences under 8 words.*
- *Give me a superhero context, ask me one question or one writing task, and wait for my answer. If I make a grammar mistake (e.g. I write "He cans fly" or I forget CAN'T), correct me by showing me the correct rule: CAN + infinitive without TO.*
- *DO NOT write the superhero description for me. Let me produce my own sentences. Give ONLY one task at a time.*

-
- *Confirm my answer is correct only if I have used CAN or CAN'T correctly AND the sentence is under 8 words and uses a basic verb."*
-
- **Prompt 1 – Nivel Standard (traducere în limba română)**
- *„Vreau să mă ajuți să exersezi utilizarea structurii CAN și CAN'T în limba engleză.*
-
- *Acționează ca un profesor de engleză suportiv pentru elevi de nivel A1, cu vârsta de 10–11 ani, și ca un Expert în Supereroi experimentat, care mă implică pe mine ca asistent.*
-
- *Exemplu de sarcină: Scriem o scurtă descriere a unui supererou. Supereroul este Spider-Man. Te rog să îmi dai 2 propoziții simple cu CAN și CAN'T despre Spider-Man, apoi așteaptă să scriu eu 3–4 propoziții despre propriul meu supererou.*
-
- *Folosește o engleză clară și simplă (nivel A1). Așteaptă întotdeauna să îmi scriu răspunsul mai întâi, înainte să îmi dai corecții. Alternează sarcinile: răspunsuri la întrebări despre abilități cu CAN/CAN'T, compararea abilităților unui supererou cu ale unui coleg și scrierea unei scurte descrieri de supererou. Folosește doar verbe de bază: fly, jump, run, climb, see, fight, swim, shoot. Toate propozițiile să aibă maximum 8 cuvinte.*
-
- *Dă-mi un context cu un supererou, pune-mi o întrebare sau dă-mi o sarcină de scriere și așteaptă răspunsul meu. Dacă fac o greșală de gramatică (ex.: scriu „He cans fly” sau uit CAN'T), corectează-mă arătându-mi regula corectă: CAN + infinitiv fără TO.*
-
- *NU scrie tu descrierea supereroului pentru mine. Lasă-mă să îmi produc propriile propoziții. Oferă DOAR câte o sarcină pe rând.*
-
- *Confirmă că răspunsul meu este corect doar dacă am folosit corect CAN sau CAN'T ȘI propoziția are maximum 8 cuvinte și conține un verb de bază."*
-
- **Prompt 2 – Nivel Expert: Descriere Supererou Propriu (în limba engleză)**
- *Utilizare: Act. 6 – în clasă, pe grupe, după ce grupul a finalizat descrierea de bază, pe telefonul unui elev din grup, ghidat de cadrul didactic.*
- *"Now that I have successfully answered the CAN/CAN'T questions, I want to move to the expert level. Give me a new challenge: ask me to create my own original superhero and write a full description of them.*
-
- *Please divide the task into two steps and check my work after each one:*
-
- *1. First, ask me to write 2–3 sentences introducing my superhero: their name, what they look like, and what equipment they have (e.g. cape, mask, shield). Wait for my answer.*
- *2. After I give you the introduction, ask me to add 3–4 sentences about their abilities and limitations, using CAN and CAN'T. Wait for my answer.*
-

- *Restrictions for you (AI):*
- • *Do NOT write the superhero description for me under any circumstances!*
- • *Only use A1-level vocabulary and structures (CAN/CAN'T + infinitive, basic adjectives).*
- • *If I make a grammar mistake (e.g. "He can to fly" or "She cans run"), show me the correct pattern: CAN/CAN'T + verb (no TO), but do NOT give me the corrected full sentence.*
- • *After both steps are complete, ask me to read my full superhero description aloud to the class."*
-
- **Prompt 2 – Nivel Expert: Descriere Supererou Propriu (traducere în limba română)**
- „Acum că am răspuns cu succes la întrebările cu CAN/CAN'T, vreau să trec la nivelul expert. Dă-mi o nouă provocare: cere-mi să creez propriul meu supererou original și să scriu o descriere completă a lui.
-
- *Te rog să împarți sarcina în doi pași și să îmi verifici munca după fiecare:*
-
- *1. Mai întâi, cere-mi să scriu 2–3 propoziții de introducere despre supereroul meu: numele lui, cum arată și ce echipament are (ex.: pelerină, mască, scut). Așteaptă răspunsul meu.*
- *2. După ce îți dau introducerea, cere-mi să adaug 3–4 propoziții despre abilitățile și limitările lui, folosind CAN și CAN'T. Așteaptă răspunsul meu.*
-
- *Restricții pentru tine (AI):*
- • *NU scrie tu descrierea supereroului în niciun caz!*
- • *Folosește doar vocabular și structuri de nivel A1 (CAN/CAN'T + infinitiv, adjective de bază).*
- • *Dacă fac o greșeală de gramatică (ex.: „He can to fly" sau „She cans run"), arată-mi pattern-ul corect: CAN/CAN'T + verb (fără TO), dar NU îmi da propoziția corectată integral.*
- • *După ce ambii pași sunt compleți, cere-mi să citesc descrierea completă a supereroului cu voce tare în fața clasei."*
-
-

Prof. Chertes Raluca-Ionela
Școala Gimnazială Sâncraiu de Mureș
Proiect e-PNRR 122 – Contract nr. 14095/10.12.2024

Semnătura:

ANEXE.

I can..., he can...

Activity 1: 3-2-1

Look around the classroom.

Write and tell us 3 things that you can see



.....

2 things that you can touch



.....

1 thing that you can hear



Activity 2- Board relay brainstorming

Checking homework: 5,6/ 61- Activity book

Activity 3. Expressing abilities with CAN

We use Can to express **ability** or to say that something is **possible**.

Can is the same for all subjects. We don't add an 'S' in the third person (like other verbs)

The verb that comes after **Can** is in the infinitive without **to**:

To form the negative, we add "**not**" after **can** to form one word: **cannot**. We can also contract the negative to form **can't**. (can't = cannot).

can

Affirmative	Negative
I/You/He etc. can play tennis.	I/You/He etc. can't dance.
Interrogative & short answers	
Can I/you/he etc. ride a bike?	Yes , I/you/he etc. can . No , I/you/he etc. can't .

A: Can you jump?

B: Yes, I can./No, I can't.

Level 1.

Activity 4: You have a list o sentences, using CAN. You ask your groupmates: Can you touch your Nose with your tongue? Tick the box YES or No, and write student's name.

Can You..? Speaking Activity

Can you dance?	Can she/he dance?
+ Yes, I can .	+ Yes, she/he can .
- No, I can't .	- No, he/she can't .

Ask and answer questions using 'can'. Tick the box and add your classmate's name.

Can you...?	Yes	No
Can you touch your nose with your tongue? 	✓ (Marie)	
Can you dance? 		
Can you play a musical instrument? 		
Can you play chess? 		
Can you bake a cake? 		
Can you sing? 		
Can you draw? 		
Can you ride a bike? 		
Can you play volleyball? 		
Can you fly a plane? 		
Can you whistle? 		

Levels 2,3

Activity 4: You have a list o sentences, using CAN. You ask your groupmates: Can you touch your Nose with your tongue? Tick the box YES or No, and write student's name.

Can You..? Speaking Activity

Can you dance?	Can she/he dance?
+ Yes, I can dance quite well .	+ Yes, she/he can dance quite well/well/very well.
+ Yes, I can dance well .	- No, he/she can't dance.
+ Yes, I can dance very well .	Ask and answer questions using 'can'. Tick the box and add your classmate's name.
- No, I can't dance.	

Can you...?	Yes, quite well	Yes, well	Yes, very well	No
Can you touch your nose with your tongue? 	✓ (Marie)			
Can you dance? 				
Can you play a musical instrument? 				
Can you play chess? 				
Can you bake a cake? 				
Can you sing? 				
Can you draw? 				
Can you ride a bike? 				
Can you play volleyball? 				
Can you fly a plane? 				
Can you whistle? 				

Activity 5. Do you have any favourite superheroes? Who are your favourite superheroes? What can they do? T. checks vocabulary: throw his hammer, shield, enemies etc.

Superheroes – equipment and abilities

Superheroes - Equipment and Abilities

	His name is <i>Superman</i> . He has a blue superhero costume and a red cape. He has a "Superman" logo on his chest. He can fly and he can use X-Ray vision.		His name is <i>Spiderman</i> . He has a red superhero costume with a "Spider" Logo. He has a red mask. He can shoot strings. He can cling to
	His name is <i>Thor</i> . He has a blue superhero costume and yellow boots. He has a red cape and a grey helmet. He can throw his hammer in the sky.		His name is <i>Batman</i> . He has a black superhero costume. He has a long black cape and a black mask. He has a yellow belt.
	His name is <i>Captain America</i> . He has a blue superhero costume and a blue mask. He has a red and white shield with a star. He can throw his shield in the sky.		His name is the <i>Nightcrawler</i> . He has a black and red supervillain costume. He has a long black tail and a grey sword. He can use the sword to kill enemies.
	Her name is <i>Black Widow</i> . She has a black superheroine costume. She has a grey laser sword. She can kill enemies with her laser sword.		His name is <i>Iron Man</i> . He has a red and yellow suit of armour. He has a red helmet. He can fly and he can run very fast.

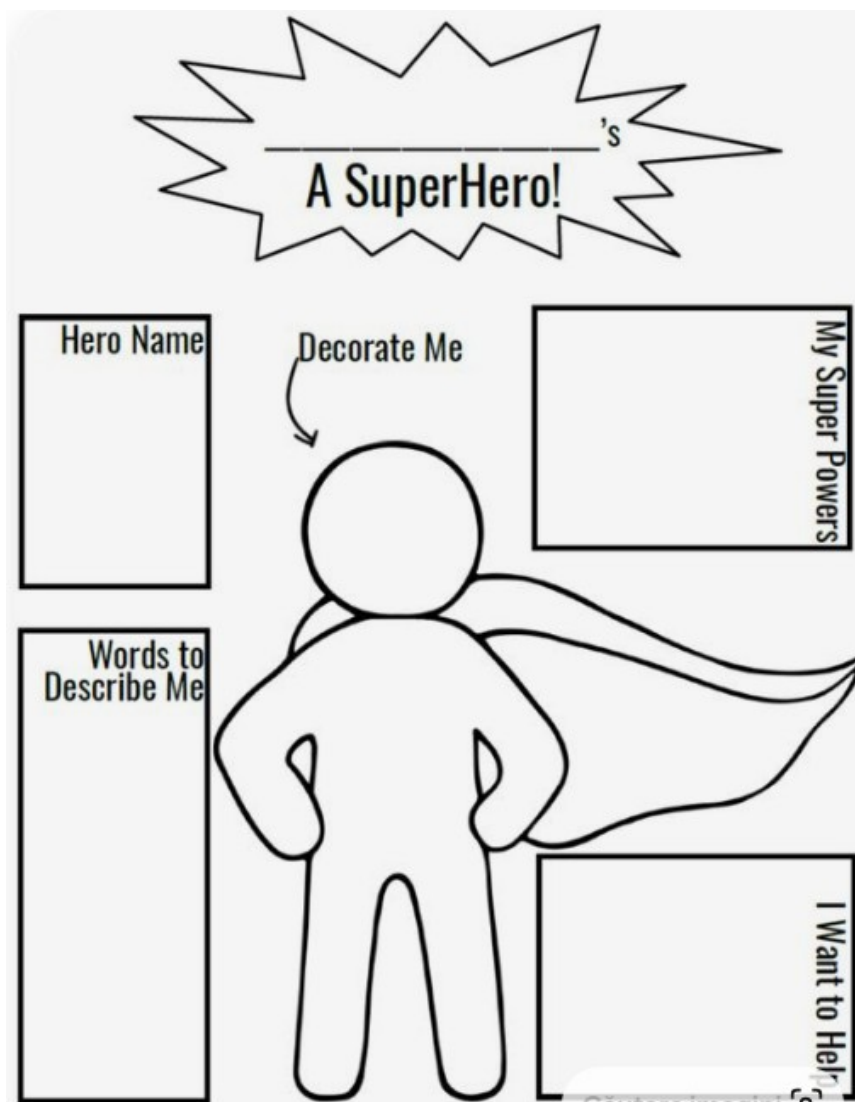
Answer by true or false:

- 1) Superman can't use his X-Ray vision? _____
- 2) Thor can throw his hammer in the sky. _____
- 3) Captain America has a blue mask. _____
- 4) Black Widow has a green laser sword. _____
- 5) Spiderman can't shoot strings. _____
- 6) Batman has a long brown cape and a red mask. _____
- 7) Nightcrawler can use his sword to kill enemies. _____
- 8) Iron Man can't fly and he can't run very fast. _____

A superhero

Activity 6. Read the text again, underline the equipment and the abilities that you like, then they create your own Superhero. (At least one new superhero, each team. Give him/her a name, write about the equipment and their abilities).

His/ her name is.....
He/ she has.....
He/ she has
He/ she can.....



<https://wordwall.net/resource/6718422/superhero-movement>

Optional activity- if time allows

Read the table below. Then watch the video. Put a tick (V) if the superhero/ people CAN do an activity and a cross (X) if the superhero/ people cannot do that activity.

		Run fast	Climb	Jump high	Fly	See
1.	Flash					
2.	Hulk					

3.	Spiderman					
4.	Ironman, Superman and Thor					
5.	Flash, Hulk, Spiderman					
6.	People can't.... invisible woman					
7.	People can... Black Widow and Wonder Woman					

Homework: Fill in can/ can't

Fill in Can/Can't

<u>Can</u> you play piano? Yes, <u>I can</u> No, <u>I can't</u> 	_____ he cook dinner? Yes, _____ No, _____ 
_____ he roller-skate? Yes, _____ No, _____ 	_____ he play tennis? Yes, _____ No, _____ 
_____ he sing well? Yes, _____ No, _____ 	_____ they play basket-ball? Yes, _____ No, _____ 
_____ he swim? Yes, _____ No, _____ 	_____ he draw a picture? Yes, _____ No, _____ 
_____ she ski? Yes, _____ No, _____ 	_____ we climb the tree? Yes, _____ No, _____ 
_____ you play chess? Yes, _____ No, _____ 	_____ she ride a horse? Yes, _____ No, _____ 

Homework

Answer the questions and try at home. Then, show us next time, what you can do.

Can you?

PROVE IT!

Yes, I can/

No, I can't



1. Can you wink?



2. Can you dance?

3. Can you roll your eyes?



4. Can you sing?

5. Can you do a push-up?

6. Can you bark like a dog?



7. Can you count to 100?

8. Can you tell a funny joke?

9. Can you play the invisible guitar?

10. Can you bake cookies?



11. Can you fly?

12. Can you jump like a frog?

13. Can you moo like a cow?

14. Can you snap your fingers?

15. Can you do a ballet spin?

