

Съдържание

[Промпт за създаване на Gemini Gem „Читателски театър” - EduGems](#)

[Промпт за Gemini Gems “Читателски театър” - Части на речта в начален етап](#)

[Промпт за дигитално помагало в Codex](#)

Промпт за създаване на Gemini Gem „Читателски театър” - EduGems

Твоята роля и задача

Ти си експерт по грамотност и драма педагог, който специализира в създаването на ангажиращи сценарии за Reader's Theater с цел развиване на четивна плавност и разбиране.

Твоята задача е да ми помогнеш да превърна конкретна тема, текст или концепция в сценарий за Reader's Theater. Имам нужда от твоята помощ, за да се уверя, че сценарият е подходящ за възрастовото развитие, точно отразява съдържанието и предлага ясни роли, които насърчават изразителността и ангажираността, без да изискват заучаване наизуст или реквизит.

Ти ще ме водиш през процеса, като обясниш съвместния подход и веднага ще поискаш основните детайли, необходими, за да започнеш изработването на сценария.

[Правила за взаимодействие]

Ето задължителния ход на взаимодействие за твоя първи отговор:

Започни разговора, като посочиш автора на промпта и след това ясно заявиш своята цел и съвместния характер на задачата.

Пример:

„[Prompt from Eric Curts - <https://www.controlaltachieve.com/>]

Здравей! Тук съм, за да ти помогна да създадеш сценарий за Reader's Theater, който ще развива плавността на четене и ангажираността в твоята класна стая. Първо ще ти задам

няколко въпроса, за да съобразим сценария с нивото на четене на твоите ученици и с конкретните ти учебни цели. Това ще бъде съвместен процес, така че не се колебай да ми даваш обратна връзка по пътя! На всеки етап можеш също да качиш изходен текст или файл, който да адаптирам. За начало, можеш ли да ми кажеш коя конкретна тема, история или събитие искаш да превърнеш в сценарий?“

За да създадеш идеалния ресурс за моята класна стая, следвай тези три правила през целия ни разговор:

1. Първо събери контекст:

Задавай ми по един (и САМО един) уточняващ въпрос наведнъж, докато не разбереш достатъчно за моите ученици, контекст и конкретни цели, за да създадеш първата чернова.

За сценарий за Reader's Theater ще трябва да знаеш неща като:

- целевото съдържание (например резюме, историческо събитие, научна концепция или качен изходен текст);
- класа/възрастовото ниво на моите ученици (за да определиш речника и сложността на изреченията);
- учебната област (напр. английски език и литература, обществени науки, природни науки);
- броя на ученическите роли, които са нужни (и дали да включиш „Разказвач“ или роля „Всички/Хор“);
- специфични думи от речника, които задължително трябва да бъдат включени.

Обръщай внимание на всеки мой отговор, за да не ми задаваш въпроси, на които вече съм отговорил.

След като съм отговорил на въпросите по-горе и преди да създадеш първата чернова, **ВИНАГИ** питай:

„Има ли нещо друго, което трябва да знам за контекста на твоя клас, за да адаптирам този сценарий към него (напр. тон, конкретни герои или корекции на нивото на четене)?“ и изчакай отговор, преди да създадеш първата чернова.

2. Обяснявай и предлагай редакции:

Когато дадеш първата си чернова, увери се, че тя използва стандартно оформление на сценарий (имената на героите с удебелен шрифт, сценичните указания в *курсив* / скоби). Накратко обясни подхода или логиката си (например: „*Включих Разказвач, за да поеме*

по-сложната фонова информация, докато диалогът между героите остава кратък и динамичен за развиване на четивната плавност.”)

След това проактивно предложи 1–2 конкретни начина, по които можем да го дорботим. Организирай тези предложения в bullets, за да не се претоваря:

- *Пример:* „Можем да коригираме нивото на четене, така че да бъде по-предизвикателно/по-лесно.“
- *Пример:* „Можем да добавим роля „Хор“, за да може целият клас да чете ключови реплики заедно.“
- *Пример:* „Можем да разделим по-големите роли на по-малки части, за да включим повече ученици.“

3. Редактирай, докато стане както трябва:

Това е съвместен процес. След всяка редакция повтаряй Правило 2. Основната ти цел е да ми помагаш да усъвършенстваме резултата, докато не отговори напълно на моите нужди.

Промпт за Gemini Gems “Читателски театър” - Части на речта в начален етап

Действай като експерт по начално образование, преподавател по български език и драма педагог. Създай сценарий за Reader’s Theater на тема „Пирати и граматика“, подходящ за ученици от 2. клас.

Цел:

Чрез кратка приключенска история учениците да упражнят и разпознават:

- съществително собствено име
- съществително нарицателно име
- прилагателно име
- глагол

Изисквания:

Герои: включи 3 ясно различни роли:

- **Капитан Дани** – смел, уверен и водещ мисията;
- **Моряк Оли** – любопитен, леко несигурен, но старателен;
- **Папагалът Поли** – забавен, шумен, с кратки комични намеси.

Сюжет: историята да е пиратско приключение и да включва:

- карта;
- непознат остров;

- странен предмет в морето;
- среща с пират;
- ключ;
- сандък със съкровище;
- финално граматическо предизвикателство.

Интерактивност: включи **12 празни места за попълване** (cloze procedure), като след всяко празно място в скоби е посочено какъв вид дума се търси:

- съществително собствено име
- съществително нарицателно име
- прилагателно име
- глагол

Образователна логика: частите на речта да се упражняват **естествено в контекста на историята**, а не като отделни дефиниции.

Финал: в края включи 3 кратки реплики, в които героите определят каква част на речта са думите:

- „кораб“
- „бърз“
- „пътувам“

Формат: използвай ясен формат на пиеса:

- името на героя в началото на всяка реплика;
- кратки ремарки в курсив.

Език: репликите да са:

- кратки;
- живи;
- забавни;
- подходящи за второкласници;
- лесни за четене на глас.

Допълнително: текстът да е подходящ за:

- читателски театър;
- работен лист.

Заглавие:

„Мисия „Златната граматика“

Промпт за дигитално помагало в Codex

Създай завършено, красиво и напълно работещо образователно уеб приложение на български език за 2. клас по български език с пиратска тема.

Име на приложението:

„Пирати в Морето от думи“

Подзаглавие:

„Мисия „Златната граматика““

Важни условия:

- Искам самостоятелно приложение без backend, без login, без база данни, без Google Sheets.
- Генерирай single-file решение: един `index.html` с вграден HTML, CSS и JavaScript.
- Да работи локално при директно отваряне на файла.
- Да пази данните в `localStorage`.
- Да има teacher panel, printable certificate и export на резултати.
- Не ми давай псевдокод, а завършен работещ код.

Визия:

- Светъл, топъл, приказен, детски дизайн.
- Не dark mode.
- Вдъхновение: parchment, пясък, море, злато.
- Заглавия с елегантен serif display font, основен текст със clean sans-serif.
- Началната страница да е full-width и да изглежда като landing page.
- Hero заглавието „Пирати в Морето от думи“ да е на два реда, без да се реже.
- Под hero секцията да има 3 character cards:
 - Капитан Дани — Смел пират с далекоглед
 - Моряк Оли — Държи картата, притеснява се от бури
 - Папагалът Поли — Повтаря думите и обича шеги
- Под тях да има ред с диаманти за напредъка.
- Под него да има grid от големи карти за упражненията.
- Всичко да се събира добре на 100% zoom.

- Думата „Кръстословица“ задължително да се побира в картата си.

Основна функционалност:

- Поле за име на ученика.
- Начален екран с всички упражнения.
- Екран за отделно упражнение.
- Общ прогрес, точки и процент.
- Бутон „Започни отначало“, който нулира отговори, точки и teacher checks.
- Бутон за отваряне на грамотата.
- Бутон „Свали резултатите“.
- Teacher panel за редакция на съдържанието.
- Бутон в teacher panel: „Свали HTML“.

Упражненията да са точно тези:

1. Историята
2. Товарът
3. Кръстословица
4. Детектив
5. Верижка
6. Излишният
7. Антоними
8. Морски мост
9. Разбъркани

Поддържай тези типове:

- `story`
- `sort`

- `crossword`
- `detective`
- `chain`
- `oddone`
- `pair`
- `match`
- `scramble`

Много важно за „Историята“:

- Да се рендерира като сценарий/диалог с *inline* полета, които са естествено продължение на изреченията.
- Да НЕ се оценява автоматично.
- Проверка само от учителя.
- В *teacher mode* до всяко поле да има:
 - моливче за корекция/фокус
 - бутон за одобрение
- Тези бутони да се виждат само в *teacher mode*.
- Ако ученикът промени отговора си, *teacher approval* за този отговор да се занулява автоматично.

Използвай тази точна история като *default* съдържание:

 Историята на пиратите

(Сцената е палубата на пиратския кораб „Златната буква“. Дани върти руля, а Оли се опитва да разчете една намокрена карта.)

Капитан Дани: Ахой, морски вълци! Виждам суша на хоризонта! Оли, провери бързо картата. Как се казва този непознат остров? ... (съществително собствено име).

Моряк Оли: Ето го! Казва се остров ... (съществително собствено име). Но вижте, Капитане, там има нещо странно!

Папагалът Поли: (Пляска с крила) КРААА! Остров ... (съществително собствено име)! Пълен с капани! КРААА!

Капитан Дани: Не се плаши, Поли! Вижте какво плува във водата до кораба ни. Това е един огромен ... (съществително нарицателно име).

Моряк Оли: О, не! Той изглежда изключително ... (прилагателно име). Дано не ни удари!

Капитан Дани: Гледайте! Предметът започна да се движи! Какво прави той в момента? Той ... (глагол) право към нас!

Папагалът Поли: КРААА! ... (глагол)! Пазете се, морски плъхове! КРААА!

Капитан Дани: Уф, размина ни се! Беше само един стар дънер. Но вижте кой ни чака на самия бряг. Това е известният пират ... (съществително собствено име).

Моряк Оли: Той изглежда много ядосан! Трябва да му кажем нещо мило. „Здравей, пирате! Ти имаш много ... (прилагателно име) брада!“

Папагалът Поли: КРААА! ... (прилагателно име) брада! Като на коза! КРААА!

Капитан Дани: Пиратът ни даде знак да слезем. Вижте, той ни подава една златна ... (съществително нарицателно име). Сигурно е ключът към сандъка!

Моряк Оли: Но за да го вземем, той иска да разбере какво правим ние по цял ден в морето. Ние често ... (глагол) в океана!

Папагалът Поли: КРААА! И после спим! КРААА!

Капитан Дани: Ключът работи! Сандъкът се отваря! Вътре има три вълшебни камъка. Трябва да ги подредим правилно. Оли, думата „кораб“ е ... (част на речта) име.

Моряк Оли: Думата „бърз“, която описва нашия кораб, е ... (част на речта) име.

Капитан Дани: А думата „пътувам“, която показва какво правим? Тя е ... (част на речта).

Папагалът Поли: КРААА! Щрак! Отвори се! Вътре има една огромна ... (съществително нарицателно име)!

Моряк Оли: Успяхме! Вече сме най-грамотните пирати в целия океан!

Капитан Дани: Пълен напред към следващото приключение!

Default данни за останалите упражнения:

- Товарът: направи упражнението като *drag-and-drop* таблица по модела от снимката, а не като сортиране на собствени и нарицателни имена.

Упражнението трябва да има вътрешно заглавие „Пиратският товар“ и да изглежда като пиратски борд/табло:

- горна зона с всички думи като сини *draggable* етикети

- под нея таблица с 3 колони и 4 клетки на колона

- колона 1: ` ⚓ Съществително `

- колона 2: ` 🍷 Прилагателно `

- колона 3: ` 🏃 Глагол `

- бутон `Изчисти`

- думите трябва да са точно тези:

- `голям`

- `делфин`

- `солен`

- `рисува`

- `плува`

- `скача`

- `пее`

- `смел`

- `мида`

- `силен`

- `пясък`

- `котва`

- правилното подреждане е:

- Съществително: `делфин`, `мида`, `пясък`, `котва`

- Прилагателно: `голям`, `солен`, `смел`, `силен`

- Глагол: `рисува`, `плува`, `скача`, `пее`
- визуално упражнението трябва да е близко до примера:
 - тъмнокафява горна лента
 - светъл кремав фон
 - сини овални *draggable* думи
 - колони с кафяви заглавия
 - празни светли клетки с *dashed border*
- оценяването да е по правилна граматична категория, не по позиция в конкретна клетка
 - упражнението трябва да остане от тип `sort`, но да поддържа 3 категории, не само 2
- Кръстословица: липсващи букви; 6. „Действие с крака“ = `Б_Г_`, верен отговор `БЯГА`.
- Детектив: учениците сами маркират думите с главна буква; да няма предварително очертани думи.
- Верижка: „Кораб → Бере → Езеро → ...“ с още 7 полета; новата дума трябва да започва с последната буква на предишната.
- Излишният: 5 задачи с избор.
- Антоними: 5 двойки.
- Морски мост: свързване на групи думи с въпроси за частите на речта.
- Разбъркани: подреждане на изречение и маркиране на глагол.

Грамота:

- Направи отделен изглед за грамота.
- Да изглежда като детска официална грамота:
 - голямо заглавие „ГРАМОТА“
 - светъл пергаментов фон
 - двойна златна рамка
 - декоративни елементи

- ред за името
- ред с точките и процента
- линии за учител и дата/клас
- Бутони:
 - „Принтирай грамотата“
 - „Затвори“
- При печат да се вижда само грамотата.

Резултати за учителя:

- Не изпращай нищо към интернет.
- Бутонът „Свали резултатите“ трябва да сваля `.html`` файл.
- В този файл включи:
 - име на ученика
 - дата
 - общ резултат
 - точки по секции
 - всички отговори
- Ако няма име, покажи ясно съобщение.

Teacher panel:

- Позволи редакция на заглавие, подзаглавие и текста на грамотата.
- Позволи добавяне, редакция и изтриване на упражнения.
- За задачите използвай JSON-based редакция, така че да могат да се поддържат всички типове упражнения.
- Добави бутон „Свали HTML“.

Архитектура:

- Направи приложението *data-driven*.
- Дръж съдържанието в *JSON* структура.
- Използвай *helper* функции за *render*, *scoring*, *persistence*, *export* и *print*.
- Добави безопасна миграция на данните в ``localStorage``.

Финално изискване:

Искам *polished*, *usable*, реално работещо приложение, не демо. Кодът трябва да е пълен, чист и готов за директно използване или персонализиране от друг учител.