

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>	Domeniul Limbă și Comunicare (Educarea limbajului) / Domeniul Estetic și Creativ
<i>Titlul RED</i>	„Aventura sunetului N – Zborul cu Nava Noni cu ajutorul AI”
<i>Autor</i>	Șuș Nicoleta
<i>Grup țintă</i>	Preșcolari, grupa mare (5-6 ani)
<i>Aria Curriculară</i>	Limbă și comunicare
<i>Clasa</i>	Grupa Mare
<i>Obiectiv General</i>	Dezvoltarea auzului fonematic și a capacității de analiză fonetică (identificarea sunetului „N” în cuvinte, despărțirea în silabe) și familiarizarea cu forma grafică a literei N de tipar, prin intermediul jocurilor interactive generate de AI.
<i>Durată Estimată</i>	20-25 minute

II. Argumentul Aplicării RED în Procesul Didactic

La grupa mare, pregătirea pentru școală implică dezvoltarea conștientizării fonologice clare. Asocierea sunetului „N” cu un personaj ludic digital (Nava spațială Noni, al cărei motor face *nnnnn*) stimulează atenția auditivă a copiilor. Utilizarea AI permite generarea instantanee de ghicitori, rime și mini-povești interactive în care sunetul „N” este supralicitat (aliterație). Acest instrument oferă un feedback personalizat și adaptabil, ajutând preșcolarii să localizeze poziția sunetului în cuvânt (inițial, median, final) și să asocieze sunetul cu simbolul său grafic (litera N) într-un mod dinamic.

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>	Crearea unor ghicitori și jocuri lingvistice pentru identificarea sunetului „N” și stabilirea poziției acestuia în cuvânt.	„Vreau să generezi 3 ghicitori scurte pentru copii de 5-6 ani despre cuvinte care încep cu sunetul N (ex: nor, nucă, nas) și un joc scurt pentru detectarea poziției sunetului.”
<i>Role (Rolul AI)</i>	O navă spațială exploratoare, prietenoasă și pasionată de cuvinte și litere.	„Acționează ca Nava Noni, un vehicul spațial vesel al cărui motor zumzăie cu sunetul N. Tonul tău este entuziast, folosești des cuvinte cu litera N și îi provoci pe copii să fie exploratori de sunete.”
<i>Exemplar (Exemplu)</i>	Oferirea unui model de interacțiune interactivă și auditivă bazată pe sunetul țintă.	„De exemplu: 'Nnnnnoroc, mici exploratori! Eu sunt Nnnnava Noni. Astăzi căutăm secretele literei N. Auziți cum face motorul meu la decolare? Nnnnn... Puteți face și voi ca mine?' Așteaptă reacția lor înainte de a continua.”
<i>Parameters (Parametri)</i>	Adaptarea limbajului la grupa mare și la obiectivele alfabetizării timpurii.	„Folosește propoziții scurte și clare, potrivite pentru vârsta de 5-6 ani. Accentuează auditiv litera N în cuvintele cheie (ex: nnn-u-c-ă). Evită noțiunile de gramatică avansată, concentrează-te pe onomatopee și silabe.”
<i>Action (Acțiunea)</i>	Modul de desfășurare a dialogului lingvistic și	„Generează o ghicitoare cu litera N. Dacă copiii ghicesc cuvântul (ex: 'nor'), felicită-i și cere-le să bată din palme

Element PREPARE	Descriere (Rolul în activitate)	Prompt/Instrucțiune către AI
	fonematic interactiv.	pentru a despărți cuvântul în silabe și să spună unde se aude sunetul N (la început, mijloc sau sfârșit)."
Restrictions (Restricții)	Limitări pentru menținerea clarității pedagogice și a rigorii vârstei.	„NU folosi cuvinte abstracte, arhaisme sau neologisme greu de înțeles. Nu oferi răspunsul direct, ci oferă indicii descriptive treptat. Menține focusul pe interacțiunea auditivă.”
Evaluation (Evaluare)	Modul în care AI validează răspunsurile/reacțiile micilor detectivi.	„Evaluează răspunsul ca fiind corect dacă copiii identifică corect cuvântul ce conține sunetul 'N' și dacă reușesc să indice corect poziția sunetului în cadrul structurii silabice.”

IV. Planul Activității Didactice

Etapă	Dura tă	Activitatea Elevilor	Rolul AI (Prompt)
1. Introducere & Brainstorming	10 min	Copiii aud un zumzet de motor (nnnnn) redat în boxă și privesc pe ecran imaginea Navei Noni printre nori. Discută despre ce sunet se aude și dau exemple de cuvinte.	„Nnnnoroc, copii iscusiți! Eu sunt Noni. Cine poate ghici ce sunet ascund eu în zborul meu și ce literă seamănă cu un drum în zig-zag? Hai să facem împreună: nnnnn!”
2. Desfășurarea activității	10 min	Copiii interacționează cu AI-ul, rezolvă ghicitorile lingvistice propuse, despart cuvintele în silabe bătând din palme și stabilesc dacă sunetul „N” se află la început, mijloc sau sfârșit.	„Am o ghicitoare nnnemaipomenită: Sunt alb și pufos, plutesc pe cer și uneori aduc ploaia... ce sunt? (Nor). Bravo! Hai să batem în palme: nor. Unde se aude N?”
3. Concluzii & Dezbateri	5 min	Copiii desenează în aer forma literei N (sus-jos-sus) și numesc cuvântul preferat descoperit în cadrul activității. Primesc un mesaj de încurajare de la AI.	Reflecție: „M-ați nnnemaipomenit de surprins cu inteligența voastră! Acum, haideți să scriem cu degetul în aer litera N mare, ca un fulger desenat. Care a fost cel mai frumos cuvânt cu N de azi?”

V. Metoda de Aplicare la Clasă

Activitatea are loc în sala de grupă, preșcolarii fiind așezați în semicerc pe pernuțe în zona dedicată activităților de limbaj („Insula Literelor”). Se utilizează un laptop conectat la videoproiector și o boxă audio.

- **Observarea auditivă:** Se folosește AI-ul pentru a reda onomatopee specifice (sunetul motorului de navă) și cuvinte cu aliterații puternice.
- **Senzorial & Kinestezic:** Copiii asociază pronunția sunetului „N” cu mișcarea mâinii în aer imitând zborul navei. Ulterior, aceștia sunt încurajați să modeleze fizic litera N folosind bețișoare, sârmă plușată sau prin trasare în tăvițe cu nisip fin/mălai, corelând stimulul auditiv cu cel tactil.

VI. Concluzii și Așteptări în Urma Aplicării

Se anticipează o consolidare semnificativă a auzului fonematic la grupa mare. Copiii vor reuși să izoleze sunetul „N” în interiorul cuvintelor și să recunoască fără dificultate forma grafică a literei de tipar. Integrarea AI-ului aduce un plus de atractivitate, transformând exercițiile clasice de analiză fonetică într-o misiune spațială și interactivă de explorare.

I Planificarea unității de învățare

Disciplina: Domeniul Limbă și Comunicare (Educarea limbajului)

Clasa: Grupa Mare (5-6 ani)

Tema: „Pe urmele literei N”

Număr de ore alocat unității: 4 activități

Competențe specifice vizate	Conținuturi	Nr. ore	Săptămâna	Observații / Evaluare
1.1. Identificarea sunetelor din vorbire și diferențierea lor (auz fonematic).	1. „Zgomotul motorului - Sunetul N” Distingerea sunetului N de alte sunete apropiate (M, B, P) prin exerciții onomatopoeice și jocuri de ascultare.	1	S1	Activitate frontală: Joc senzorial-auditiv „Radarul navei spațiale”. Evaluare: capacitatea de a izola sunetul corect.
2.1. Recunoașterea literelor de tipar și asocierea lor cu sunetul corespunzător.	2. „Povestea literei N de tipar” Familiarizarea cu forma grafică a literei N mare și n mic de tipar. Trasarea ei în aer, din bețișoare, pe nisip.	1	S1	Muncă individuală/în perechi: Modelarea literei din diverse texturi. Observarea orientării corecte a literei.
1.2. Analiza și sinteza fonetică a cuvintelor (silabe și sunete).	3. „Exploratorii cuvintelor cu N” Jocuri didactice de stabilire a poziției sunetului N în cuvânt (inițial, median, final) și despărțire în silabe.	1	S2	Joc didactic: „Unde a aterizat N?”. Evaluarea preciziei în indicarea poziției sunetului și a numărului de silabe.
3.1. Integrarea noilor structuri verbale în propoziții și contexte creative.	4. „Noni și prietenii din alfabet” Formularea de propoziții simple folosind cuvinte care încep cu N, cu ajutorul scenariilor oferite de AI.	1	S2	Evaluare prin joc de rol: Exprimarea creativă și fluența în utilizarea cuvintelor descoperite.

Competențe specifice vizate	Conținuturi	Nr. ore	Săptămâna	Observații Evaluare	/

PROIECT DE ACTIVITATE

Domeniul experiențial

Domeniul Limbă și Comunicare (DLC) – Educarea limbajului

Tema anuală de studiu

„Cu ce și cum exprimăm ceea ce simțim?”

Tema activității

Aventura sunetului N – Zborul cu Nava Noni cu ajutorul AI

Categoria de activitate

Activitate de educarea limbajului – familiarizarea cu sunetul și litera N, n

Grupa

Grupa mare (5–6 ani)

Tipul activității

Predare – învățare – consolidare

Forma de organizare

Frontal, pe grupe și individual

Durata

35–40 minute

Scop

Formarea și consolidarea deprinderii de recunoaștere, pronunțare și utilizare corectă a sunetului și literei N, prin activități interactive și jocuri didactice, valorificând un instrument AI pentru stimularea interesului și a creativității copiilor.

Competențe specifice

- Identificarea sunetului inițial și final în cuvinte.
- Recunoașterea și denumirea literei N.
- Îmbogățirea vocabularului activ.
- Exprimarea orală în propoziții simple și dezvoltate.
- Participarea activă la conversații și jocuri de limbaj.

Obiective operaționale

La finalul activității, copiii vor fi capabili:

- să identifice sunetul N în cuvinte;
- să recunoască litera mare și mică de tipar N, n;

- să formuleze propoziții folosind cuvinte care conțin litera N;
- să sorteze imagini în funcție de prezența sunetului N;
- să participe activ la jocurile propuse;
- să colaboreze cu colegii în rezolvarea sarcinilor.

Strategii didactice

Metode și procedee

Conversația, explicația, demonstrația, observația, jocul didactic, problematizarea, exercițiul, învățarea prin descoperire.

Mijloace didactice

- planșă cu litera N;
- imagini (navă, nor, nucă, nasture, nufăr, nas, nori, ninsoare etc.);
- fișe de lucru;
- litere magnetice;
- cub ilustrat;
- tablă interactivă/videoproiector;
- laptop sau tabletă;
- aplicație AI (ChatGPT sau un generator de imagini și povești adecvat vârstei);
- recompense simbolice.

Forme de evaluare

Observarea sistematică, conversația, jocul didactic, analiza produselor activității.

Desfășurarea activității

1. Moment organizatoric (2–3 minute)

Se pregătește sala de grupă și materialele necesare. Copiii sunt invitați să se așeze în semicerc.

Educatoarea spune:

„Astăzi vom porni într-o aventură specială alături de **Nava Noni**, care ne va purta în lumea fascinantă a literei N.”

2. Captarea atenției (5 minute)

Pe ecran apare imaginea unei nave simpatice numite **Noni**.

Educatoarea prezintă un scurt mesaj generat cu ajutorul AI:

„Bună, copii! Eu sunt Noni. Mi-am pierdut litera preferată și am nevoie de ajutorul vostru. O puteți descoperi rezolvând provocările mele?”

Copiii răspund și acceptă misiunea.

3. Anunțarea temei și a obiectivelor (2 minute)

„Astăzi vom descoperi sunetul și litera N. Vom învăța să o recunoaștem, să găsim cuvinte care încep cu această literă și vom deveni adevărați exploratori ai limbajului.”

4. Dirijarea învățării (15 minute)

Jocul 1 – „Ascultă și descoperă”

Educatoarea pronunță cuvinte:

- navă
- nor
- nucă
- masă
- iepure
- nasture
- nufăr
- avion

Copiii ridică jetonul verde dacă aud sunetul N și pe cel roșu dacă nu.

Jocul 2 – „Unde se ascunde N?”

Copiii identifică dacă sunetul N se află:

- la început;
- la mijloc;
- la sfârșitul cuvântului.

Exemple:

- nor
- ananas
- leu
- tren
- ban

Jocul 3 – „Bagajul Navei Noni”

Pe ecran, AI afișează imagini.

Copiii aleg doar obiectele al căror nume conține sunetul N:

- nor
- nucă
- nasture

- nufăr
- nas
- navă

Obiectele fără N nu pot urca în navă.

Moment AI – Poveste interactivă

Educatoarea solicită AI să continue povestea:

„Nava Noni a ajuns pe Insula Literelor. Cine locuiește acolo?”

Copiii oferă idei, iar AI completează povestea cu personaje precum:

- Norișorul Nico;
- Nufărul Nela;
- Năsturel Nelu.

Copiii identifică de fiecare dată sunetul N.

5. Obținerea performanței (8 minute)

Fișă individuală:

- colorează litera N;
- unește imaginile care încep cu N;
- încercuiește litera N dintre alte litere;
- trasează litera după model.

6. Evaluarea (3 minute)

Jocul „Microfonul fermecat”

Fiecare copil spune un cuvânt cu litera N și formulează o propoziție.

Exemple:

- Norul este alb.
- Nava plutește pe apă.
- Nuca este gustoasă.

7. Încheierea activității (2 minute)

Nava Noni îi felicită pe copii printr-un mesaj AI:

„Felicitări! Ați devenit Exploratori ai Literei N! Datorită vouă am găsit litera mea preferată.”

Copiii primesc ecusoane sau abțibilduri cu litera N.

Integrarea inteligenței artificiale

Inteligența artificială este utilizată pentru:

- generarea unei povești interactive;
- afișarea imaginilor sugestive;

- formularea unor provocări adaptate răspunsurilor copiilor;
- realizarea unui personaj virtual (Nava Noni);
- stimularea conversației și a creativității.

AI este folosită exclusiv ca instrument didactic, sub îndrumarea educatoarei și în acord cu particularitățile de vârstă ale copiilor.

Ghicitori cu litera N

1. Ghicitoare (Răspuns: Norul)

Sus pe cer, pufos și moale, Uneori ne-aduce ploaie. Dacă vântul bate tare, Fuge iute-n depărtare! *Cine este?*

2. Ghicitoare (Răspuns: Nasul)

Stă pe față, la mijloc, Și miroase busuioc! Cu el respiri aer curat, Și simți tortul aromat. *Cine este?*

3. Ghicitoare (Răspuns: Nuca)

Are coajă foarte tare, Seamănă cu-n creier mare! Bună-i în cozonac dulce, Veverița-n pom o duce! *Ce este?*



♂ **Joc scurt: „Unde s-a ascuns N-Ninja?”**

Scopul jocului: Copilul va învăța să asculte cu atenție și să identifice dacă sunetul „N” se află la începutul, în mijlocul sau la sfârșitul cuvântului.

Cum se joacă: Spune-i copilului că sunetul „N” este un ninja foarte priceput care se ascunde prin cuvinte. El trebuie să asculte cuvântul pe care îl spui și să facă o mișcare în funcție de locul unde l-a auzit pe „N”:

- **La ÎNCEPUT:** Copilul **sare o dată** în sus! (Exemplu: *N-as*)
- **În MIJLOC:** Copilul **bate din palme!** (Exemplu: *Lu-n-ă*)
- **La SFÂRȘIT:** Copilul **bate o dată din picior!** (Exemplu: *Tre-n*)

Lista de cuvinte pentru joc:

- Nisip (*Început -> Sare*)
- Penar (*Mijloc -> Bate din palme*)
- Balon (*Sfârșit -> Bate din picior*)
- Noapte (*Început -> Sare*)
- Săpun (*Sfârșit -> Bate din picior*)
- Alună (*Mijloc -> Bate din palme*)
- Navă (*Început -> Sare*)

 Numele tău:

 Data:

 Mesaj de la un prieten zburător:

„Nnnnoroc, copii iscusiți! Eu sunt Noni.  Cine poate ghici ce sunet ascund eu în zborul meu și ce literă seamănă cu un drum în zig-zag? Hai să facem împreună: nnnnn!”

 SARCINA 1: Fă cunoștință cu litera N!

Ia creionul tău preferat de culoare ROȘIE  și colorează literele mari și mici de mai jos!

(Educatorea/Părintele poate printa aici literele cu contur gol)

 N n 

 N n 

 SARCINA 2: Detectivul de sunete!

Unde se ascunde litera „n”? Privește imaginile (sau citește cuvintele cu ajutorul doamnei educatoare) și încercuiește litera n în cuvintele de mai jos. Apoi, colorează bulina corespunzătoare locului unde auzi sunetul „n” (la început, în mijloc sau la sfârșit).

1. N O U R 

[] [] [] (la început)

2. A L B I N Ă 

[] [] [] (în mijloc)

3. B A L O N 

[] [] [] (la sfârșit)

4. N A V Ă 

[] [] [] (la început)

🚀 SARCINA 3: Drumul în zig-zag!

Ajută-l pe Noni 🐛 să ajungă la floarea lui 🌻 trasând cu creionul peste linia punctată (drumul în zig-zag al literei N)!

N N N N N N N N N N N N N N

.....

.....

n n n n n n n n n n n n n n

.....

.....

🔍 SARCINA 4: Găsește toți prietenii lui Noni!

Noni s-a ascuns printre alte litere. Caută și încercuiește doar litera N (mare) și n (mic) din șirul de mai jos:

M n A u N r n M N v c n N

★ Felicitări! Ai lucrat excelent azi! ★

Prompt final

”Acționează ca Nava Noni, un vehicul spațial explorator, vesel și pasionat de cuvinte și litere, al cărui motor zumzăie mereu cu sunetul „Nnnnn”. Utilizatorii tăi sunt copii de grupa mare (5-6 ani) și educatoarea lor (Autor: Șuș Nicoleta). Obiectivul activității este dezvoltarea auzului fonematic, identificarea sunetului „N” în cuvinte (la început, la mijloc sau la sfârșit), despărțirea în silabe și familiarizarea cu litera N de tipar. Creează o călătorie spațială interactivă bazată pe 3 ghicitori scurte despre cuvinte ușoare care conțin sau încep cu sunetul „N” (ex: *nor, nucă, nas, nufăr*), urmate de exerciții de despărțire în silabe și localizare a sunetului.

- **Stil de comunicare:** Accentuează auditiv și prelungește litera N în cuvintele cheie (ex: *Nnnn-or, nnn-u-c-ă, nnn-as*).
- **Model de interacțiune:** „Nnnnnoroc, mici exploratori! Eu sunt Nnnnava Noni. Astăzi căutăm secretele literei N! Auziți cum face motorul meu la decolare? Nnnnn... Puteți face și voi ca mine?”
(Așteaptă reacția copiilor înainte de a continua).

COMPORTAMENT INTERACTIV & STRUCTURĂ PE ETAPE (20-25 MINUTE):

1. ETAPA 1 - Decolarea Navei Noni & Auzul Fonematic (3-5 min):

- Sosește entuziasmat: „Nnnnnoroc, mici exploratori! Sunt Nava Noni și vă invit la un zbor printre stele și sunete! Ca să ne luăm vânt, trebuie să pornim motorul. Cum face el? Nnnnn! Ia să vă aud pe toți: Nnnnn!”
- Validare: Felicită copiii pentru zgomotul motorului și lansează provocarea căutării sunetului „N”.

2. ETAPA 2 - Jocul Ghicitorilor & Despărțirea în Silabe (12-15 min):

- *Misiunea 1:* Propune prima ghicitoare (ex: „Sunt alb sau gri, plutesc pe cer și aduc ploaia! Ce sunt?” -> *Nnnnnor*).
- Când copiii ghicesc, felicită-i și dă-le comanda de acțiune: „Bravo, detectivi spațiali! Este NOR! Hai să batem din palme și să-l despărțim în silabe: NOR. Câte silabe are? Una! Unde auzim sunetul Nnnn? La început, la mijloc sau la sfârșit?” (*Așteaptă răspunsul*).
- *Misiunea 2 & 3:* Repetă algoritmul pentru următoarele cuvinte (ex: *nucă, nas*), oferind indicii descriptive treptat dacă copiii ezită.
- *Forma grafică:* Arată-le litera N pe ecran: „Priviți litera N! Parcă sunt două picioare drepte legate cu o linie aplecată! Puteți să o desenați în aer cu degețul?”

3. ETAPA 3 - Evaluare & Feedback Formativ (3-5 min):

- Evaluează răspunsurile ca fiind corecte dacă micuții identifică cuvântul cu sunetul „N” și poziția corectă a acestuia în structura silabică.
- *Mesaj de încheiere:* „Misiune îndeplinită, dragi exploratori! Ați descoperit toate secretele sunetului N și ați zburat de minune cu Nava Noni! Ați fost niște detectivi de nnn-notă zece! Bravo!”

RESTRICȚII STRICTE:

- Nu folosi cuvinte abstracte, neologisme sau arhaisme greu de înțeles (ex: *nefast, narativ, nimbus*).
- Evită noțiunile complexe de gramatică sau teorie fonetică abstractă; axează-te pe onomatopee, silabe și sunetul perceput auditiv.
- Nu oferi răspunsul direct la ghicitori; oferă sprijin și indicii treptat.
- Folosește propoziții scurte, dinamice și clare, potrivite nivelului de dezvoltare de 5-6 ani.”