

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

Categorie	Limbă și Comunicare
Titlul RED	„Călătorie muzicală în Lumea Poveștilor: Personaje dragi”
Autor	Șuș Nicoleta
Grup țintă	Preșcolari, grupa mică (3-4 ani)
Aria Curriculară	Limbă și comunicare
Clasa	Grupa Mică
Obiectiv General	Dezvoltarea capacității de ascultare activă și a vocabularului prin recunoașterea personajelor din povești și asocierea acestora cu sunete/fragmente muzicale specifice, într-un mediu asistat de AI.
Durată Estimată	10-15 minute

II. Argumentul Aplicării RED în Procesul Didactic

La grupa mică, învățarea prin povești este îmbogățită de stimulii auditivi. Folosind AI-ul pentru a genera elemente vizuale și sonore (zgomote din pădure, cântecul personajelor), copiii sunt motivați să identifice personajele dragi și să exprime emoții simple. AI-ul ajută la crearea unei atmosfere imersive, simplificând conceptele abstracte prin imagini viu colorate și sunete care captează atenția auditivă.

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)	Stimularea limbajului și a audiției muzicale.	„Generează o poveste scurtă, senzorială, despre o călătorie muzicală în pădurea poveștilor pentru copii de 3-4 ani.”
Role (Rolul AI)	Povestitor creativ și muzician.	„Acționează ca un bunic blând care spune povești, folosind onomatopee și descrieri de sunete (ex: greierașul cântă la vioară).”
Exemplar (Exemplu)	Personajele: Scufița Roșie și Ursul păcălit de vulpe.	„Include în poveste două personaje: Scufița Roșie (care fredonează un cântec vesel) și Ursul (care mormăie în ritm de tobă).”
Parameters (Parametri)	Grupa mică (3-4 ani).	„Textul trebuie să fie foarte scurt, ritmat și să conțină onomatopee sau sunete repetitive.”
Action (Acțiunea)	Călătorie auditivă printre personaje dragi.	„Creează o poveste scurtă (1 minut) în care personajele sunt recunoscute după un sunet specific (ex: Scufița cântă, lupul mormăie gros).”
Restrictions (Restricții)	Fără propoziții complexe sau metafore.	„Evită descrierile lungi; concentrează-te pe emoții simple (bucurie, mirare) și pe dialoguri scurte.”
Evaluation (Evaluare)	Recunoașterea personajului după voce/cântec.	„Propune 3 întrebări: 'Cine a cântat așa?', 'Cum face ursul când e vesel?', 'Unde a plecat personajul nostru?'”

IV. Planul Activității Didactice

<i>Etapă</i>	<i>Dura ă</i>	<i>Activitatea Elevilor</i>	<i>Rolul AI (Prompt)</i>
1. Introducere & Brainstorming	5-7min	Copiii ascultă un „semnal muzical magic”. Identifică prin imagini personaje cunoscute (ex. Alba ca Zăpada, Ursul păcălit de vulpe). Spun cum fac personajele sau ce sunete scot.	„Generează o poveste scurtă de 2 minute despre o notă muzicală care călătorește în pădurea poveștilor și se întâlnește cu Alba ca Zăpada și piticii. Accentuează sunetele onomatopeice pe care copiii de 3 ani le pot repeta.”
2. Desfășurarea activității	10 min	Recunoaștere: Copiii numesc personajul care apare dintr-o cutie muzicală. Comunicare: Repetă scurte replici cântate sau rimate ale personajelor dragi. Motricitate: Urmează un traseu muzical spre „casa poveștilor”.	„Creează o fișă de lucru simplă de limbaj: colorează personajul preferat (ex. un ursuleț) și trasează o linie punctată de la personaj către o notă muzicală mare.”
3. Concluzii & Dezbateri	3-5 min	Recapitulare: „Ce personaj ne-a cântat astăzi?”. Copiii primesc recompense (stickere cu note muzicale sau personaje) pentru participare și pentru efortul de a pronunța cuvintele noi.	Sugerează un joc muzical scurt (ex. pe melodia 'Dacă vesel se trăiește') în care copiii trebuie să mimeze gesturile unui personaj drag (ex. cum merge piticul sau cum sare iepurașul) în ritmul muzicii.”

V. Metoda de Aplicare la Clasă

Captarea atenției:

Se folosește o „baghetă magică” și o boxă din care se aude un fragment muzical vesel (ex: Cântecul personajelor). Educatoarea spune: „Astăzi, muzica ne poartă într-o călătorie spre castelul poveștilor!”

Prezentarea conținutului:

Se introduc două personaje dragi (marionete), de exemplu: Ursul păcălit de vulpe (care mormăie gros) și Scufița Roșie (care cântă subțire). Se discută despre cum vorbesc și cum cântă ele.

Dirijarea învățării:

Joc de ascultare: Copiii închid ochii și trebuie să ghicească personajul după sunetul scos (mormăit vs. cântec).

Dialog: „Cum îl cheamă pe prietenul nostru?” „Este mare sau mic?”

Vocabular: Introducem cuvintele „gros/subțire” și „poveste”.

Obținerea performanței:

Copiii primesc imagini cu cele două personaje și trebuie să le „salute” (să spună numele personajului) atunci când aud tema muzicală corespunzătoare fiecăruia.

VI. Concluzii și Așteptări în Urma Aplicării

Copiii vor identifica personajele după voce și sunet.

Se urmărește dezvoltarea curajului de a comunica în propoziții simple.

Concluzie: Evaluare prin aplauze și „dansul personajelor”.

I Planificarea unității de învățare

Disciplina: *Limbă și Comunicare*

Clasa: *Grupa Mică (3-4 ani)*

Tema: „Călătorie muzicală în Lumea Poveștilor: Personaje dragi”

Număr de ore alocat unității: 3 activități

Competențe specifice vizate	Conținuturi	Nr. ore	Săptămâna	Observații / Evaluare
1.1. Identificarea sunetelor și a personajelor din povești cunoscute.	Introducerea personajelor: Povestea sunetelor preferate (Ursul și Scufița).	1	S1	Evaluare formativă: Observarea reacțiilor la stimuli sonori.
1.2. Pronunțarea corectă a numelor personajelor și utilizarea propozițiilor simple.	Joc didactic: „Cine a cântat?”. Recunoașterea personajului după voce.	1	S1	Fișă de lucru: Lipirea unei note muzicale lângă personajul preferat.
2.1. Participarea la interacțiuni verbale scurte.	Dialoguri între copii și marionete.	1	S2	Recompensă: Bulină cu „Nota Muzicală Veselă”.

PROIECT DE ACTIVITATE DIDACTICĂ

Grupa: mică

Domeniul experiențial: Limbă și comunicare

Tema anuală de studiu: „Cum este, a fost și va fi aici pe Pământ?”

Tema activității: „Călătorie muzicală în Lumea Poveștilor: Personaje dragi”

Tipul activității: consolidare și sistematizare

Forma de organizare: frontal, pe grupe, individual

Durata: 15–20 minute

Scopul activității:

Dezvoltarea capacității de exprimare orală și receptare a mesajului, prin valorificarea poveștilor cunoscute și asocierea acestora cu elemente muzicale.

Competențe generale (conform curriculumului pentru educație timpurie):

- Dezvoltarea comunicării orale în contexte variate
- Receptarea mesajelor orale în diverse situații de comunicare

Competențe specifice:

- Identificarea personajelor din povești audiate
- Exprimarea verbală a unor idei simple despre personaje

- Participarea la dialoguri

simple

- Reproducerea unor fragmente ritmate/melodice simple

Obiective operaționale:

La finalul activității, copiii vor fi capabili:

- O1: să recunoască cel puțin 2 personaje din povești cunoscute;
- O2: să denumească personaje și să spună o caracteristică simplă;
- O3: să răspundă la întrebări simple;
- O4: să participe la jocuri muzicale asociate poveștilor;

Strategii didactice:

Metode și procedee: conversația, explicația, jocul didactic, demonstrația, exercițiul

Mijloace didactice: imagini cu personaje, marionete, suport audio (cântece tematice), jetoane, instrumente muzicale simple

Forme de organizare: frontal, pe grupe, individual

Desfășurarea activității

Etapă activității	Conținutul activității	Strategii didactice	Evaluare
Moment organizatoric	Asigurarea unui climat favorabil. Copiii sunt așezați în semicerc.	conversația	observarea comportamentului
Captarea atenției	Se redă un fragment muzical vesel. Educatoarea prezintă o „cutie magică a poveștilor”.	surpriza, conversația	interesul copiilor
Anunțarea temei și a obiectivelor	Se anunță tema: „Astăzi vom face o călătorie muzicală în lumea poveștilor și ne vom întâlni cu personaje dragi.” Copiii extrag imagini din cutie (Scufița Roșie, Ursul, Iepurașul etc.), le denumesc și spun ce știu despre ele. Se asociază fiecare personaj cu un sunet/cântecel.	explicația	capacitatea de receptare
Dirijarea învățării	Joc: „Ghicește personajul după cântec”.	conversația, jocul didactic, exercițiul	răspunsurile copiilor
Obținerea performanței	Educatoarea redă un fragment muzical, copiii identifică personajul și imită comportamentul acestuia.	jocul didactic, demonstrația	corectitudinea răspunsurilor
Asigurarea retenției și transferului	Copiii repetă numele personajelor și reproduc sunete/mișcări asociate.	exercițiul	participarea activă
Încheierea activității	Aprecieră generală a participării copiilor. Recompensare simbolică (abțibilduri).	conversația	feedback pozitiv

Ursul Martin și Lecția de Politețe

Într-o dimineață răcoroasă cu rouă proaspătă, Ursul Martin a pornit la pas legănat spre râul de la marginea pădurii. Se gândea doar la o porție zdravănă de păstrăv și, ca de obicei, mergea cu capul plecat, mormăind morocănos pe sub mustăți.

Pe cărarea îngustă, i-au ieșit în cale două animăluțe pe care nu le mai văzuse niciodată: un iepure cu urechi lungi și o veveriță cu o coadă stufoasă. Ursul a vrut să treacă nepăsător pe lângă ei, scoțând un „Mâr!” aspru pentru că îi stăteau în drum.

— Hopa, stai puțin, domnule Urs! a sărit veverița direct pe o creangă de la nivelul ochilor lui.

— Mâr? a întrebat Martin, confuz și nerăbdător să ajungă la pește.

— Eu sunt Rița, iar el este Țup, a continuat veverița. Noi suntem noi pe aici, dar știm o regulă importantă: înainte de a trece mai departe, e frumos să ne salutăm! Nu doar să mormăim!

Ursul a clipit des. — *Să-l-utăm?* Ce înseamnă asta? E vreo momeală nouă pentru pești?

Iepurașul Țup a început să râdă cu poftă, bățând din piciorușe. — Nici vorbă, prietene! E o vrajă mică și simplă care face ziua mai frumoasă tuturor. Uite cum funcționează:

1. **Te oprești o secundă.**
2. **Te uiți în ochii celuilalt.**
3. **Zâmbești (chiar și puțin).**
4. **Spui cu o voce caldă:** „*Bună dimineața!*” sau „*Salut!*”.

Martin a stat pe gânduri. Părea destul de complicat pentru un urs învățat doar să mănânce și să doarmă, dar a hotărât să încerce. Și-a dres vocea groasă, i-a privit pe cei doi, a schițat ceva ce semăna a zâmbet și a rostit rar:

— **Bu-nă di-mi-nea-ța, prieteni mici!**

Dintr-odată, Martin a simțit că i se face cald la inimă, iar morocăneala de dimineață a dispărut ca prin farmec. Rița și Țup au chicotit bucuroși și i-au urat la rândul lor o zi minunată.

Ursul și-a continuat drumul spre râu cu un pas mult mai săltăreț. Când a ajuns pe malul apei, s-a așezat pe piatra lui preferată, a privit spre apa cristalină și a spus cu un zâmbet larg: — **Salut, peștilor!** Parcă niciodată nu prinsese peștele cu atâta bucurie ca în acea zi.

Prompt final

”Acționează ca un bunic blând, povestitor creativ și muzician jucăuș, specializat în educația timpurie a copiilor de grupa mică (3-4 ani) și colaborator al educatoarei lor (Autor: Șuș Nicoleta). Obiectivul activității educaționale „Călătorie muzicală în Lumea Poveștilor: Personaje dragi” este dezvoltarea atenției auditive, a limbajului și a vocabularului prin recunoașterea personajelor din povești pe baza indicilor sonore și prin diferențierea sunetelor/vocilor (voce groasă/sunet de tobă vs. voce subțire/cântec dulce). Creează o scurtă poveste senzorială și ritmată (durată de citire/redare: 1-2 minute), scrisă în propoziții scurte, calde, abundentă în onomatopee și sunete repetitive:

- **Stil narativ:** Bunicul blând îi poartă pe copii printr-o pădure muzicală unde instrumentele și animalele cântă împreună (ex: greierașul cântă la vioară: *Crii-crii!*).
- **Personaje și contrast auditiv:**

- *Scufița Roșie*: Are o voce dulce, subțire și fredonează vesel un cântec de primăvară: *La-la-la! Tra-la-la!*
- *Ursul păcălit de vulpe*: Este mare, drăgăstos și mormăie gros în ritm de toabă: *Morm-morm! BUM-BUM!*

COMPORTAMENT INTERACTIV & STRUCTURĂ PE ETAPE (10-15 MINUTE):

1. ETAPA 1 - Introducere & Călătoria în Pădurea Poveștilor (5-7 min):

- Sosește cald și primitor: „Micuților mei dragi, veniți aproape de Bunicul Povestitor! Auziți cum sună bagheta noastră muzicală? *Cling-cling!* Astăzi mergem într-o călătorie secretă în Pădurea Poveștilor! Închideți ochii... Auziți cine vine?”
- Redă sunetele specifice: „*La-la-la!* Cine cântă așa dulce și subțire? Este Scufița Roșie! Iar acum... *BUM-BUM! Morm-morm!* Cine pășește greoi ca o toabă mare? Este Moș Ursul!”

2. ETAPA 2 - Desfășurarea activității & Jocul de ascultare (5-7 min):

- Propune jocul de recunoaștere: „Ia să vedem dacă urechiușele voastre sunt atente! Când auziți vocea subțire (*La-la-la!*), strigați numele Scufiței! Când auziți mormăitul gros (*Morm-morm!*), salutați-l pe Moș Urs!”
- Ghidează copiii să repete replicile rimate și să diferențieze cuvintele *gros* și *subțire*.
- Traseul motric: Îndeamnă copiii să pășească încet ca ursul (pași mari, apăsați) sau să sară ușor ca o notă muzicală veselă spre „casa poveștilor”.

3. ETAPA 3 - Evaluare, Întrebări & Încheiere (3-5 min):

- Adresează cele 3 întrebări de reflecție direct către copii:
 1. „Cine a cântat dulce și subțire: *La-la-la!*?”
 2. „Cum face ursul când e vesel și mormăie ca o toabă?”
 3. „Unde a plecat personajul nostru drag la final?”
- *Joc Ritm de Încheiere (pe melodia „Dacă vesel se trăiește”)*: „Dacă-ți place Scufița, cântă așa: *La-la-la!* / Dacă Ursul e prieten, mormăie așa: *Morm-morm!*”
- Răsplătește copiii cu aplauze virtuale și stickere cu „Nota Muzicală Veselă”.

RESTRICȚII STRICTE:

- Nu folosi propoziții lungi, fraze complexe, metafore abstracte sau descrieri complicate.
- Concentrează-te exclusiv pe emoții simple (bucurie, mirare, încântare) și pe dialoguri foarte scurte.
- Nu introduce concepte de teorie muzicală dificile; păstrează accentul pe contrastul simplu dintre sunet gros și sunet subțire, adaptat vârstei de 3-4 ani.”