

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        | Domeniul Științe (DȘ)                                                                                                                 |
| Titlul RED       | Cei trei purceluși și cifra 3                                                                                                         |
| Autor            | Șuș Nicoleta                                                                                                                          |
| Grup țintă       | Preșcolari, grupa mică (3-4 ani)                                                                                                      |
| Aria Curriculară | Științe / Activitate matematică                                                                                                       |
| Clasa            | Grupa Mică                                                                                                                            |
| Obiectiv General | Dezvoltarea capacității de a recunoaște grupul de 3 obiecte (purceluși/căsuțe) și simbolul cifrei 3 prin suport vizual generat de AI. |
| Durată Estimată  | 15-20 minute                                                                                                                          |

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

La grupa mică, învățarea numărului devine o experiență magică prin poveste. Utilizarea AI permite crearea unor materiale vizuale personalizate unde cifra 3 este integrată natural în contextul celor 3 purceluși și celor 3 căsuțe. Imaginile cu contrast ridicat și personaje prietenoase ajută copiii să asocieze cantitatea cu simbolul grafic, menținându-le atenția focalizată pe numărare.

#### 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)          | Identificarea cantității (3) și a cifrei 3.                                                                                     | „Vreau să creez o imagine clară pentru grupa mică (3 ani). Tema este 'Cei trei purceluși'. Imaginea trebuie să fie simplă, cu 3 purceluși stând lângă cifra 3 mare, colorată.”                                 |
| Role (Rolul AI)           | Designer de materiale didactice                                                                                                 | „Acționează ca un ilustrator de cărți pentru copii mici. Creează o imagine cu linii groase, culori vii și fără detalii de fundal care să distragă atenția.”                                                    |
| Exemplar (Exemplu)        | Detalieri vizuale pentru observare                                                                                              | „Desenează 3 purceluși fericiți. Lângă ei, desenează cifra 3 foarte mare. În fundal, schițează simbolic cele 3 căsuțe (paie, lemn, cărămidă) pentru a întări conceptul numărului 3.”                           |
| Parameters (Parametri)    | Imaginea trebuie să fie clară, cu 3 purceluși veseli stând lângă 3 căsuțe diferite (paie, lemn, cărămidă). Accent pe numărul 3. | „Generează o imagine simplă, stil desen animat, cu 3 purceluși roz și 3 căsuțe colorate, pe un fundal de poveste (pajiște verde). Culori vii, fără detalii aglomerate, fără lupi sau elemente înfricoșătoare.” |
| Action (Acțiunea)         | AI-ul devine „Purcelușul Ghiduș”, care îi invită pe copii să numere prietenii și căsuțele.                                      | „Salut! Eu sunt Purcelușul Ghiduș. Câți prieteni purceluși vezi în imagine? Poți să numeri cu degetul căsuțele noastre? Una, două, trei!”                                                                      |
| Restrictions (Restricții) | Evitarea elementelor negative (lupul). Se pune accent pe numărare și                                                            | „Nu folosi umbre complexe sau texturi realiste. Folosește culori de bază: roz (purceluși), galben (paie), maro (lemn) și roșu (cărămizi). Imaginea trebuie să fie veselă și sigură.”                           |

| Element<br><i>PREPARE</i>    | Descriere (Rolul în activitate)                                               | Prompt/Instrucțiune către AI                                                                                              |
|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                              | mulțime.                                                                      |                                                                                                                           |
| <i>Evaluation (Evaluare)</i> | AI-ul oferă feedback pozitiv imediat ce copilul atinge corect ecranul/numără. | Dacă copilul indică cifra 3 sau cei 3 purceluși, spune: „Bravo! Suntem 3 purceluși veseli! Ai găsit toate cele 3 căsuțe!” |

#### IV. Planul Activității Didactice

| Etapă                                     | Durată  | Activitatea Elevilor                                                                                                                                        | Rolul AI (Prompt)                                                                                                                      |
|-------------------------------------------|---------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. <b>Introducere &amp; Brainstorming</b> | 5-7min  | Copiii privesc ecranul unde apar cei 3 purceluși. Identifică personajele și numără casele.                                                                  | AI-ul generează salutul: „Salutare, mici constructori! Eu sunt Purcelușul Ghid. Știți câți frați suntem noi? Numărați casele noastre!” |
| 2. <b>Desfășurarea activității</b>        | 10 min  | Copiii observă cifra 3 și elementele specifice (3 purceluși, 3 case). Primesc o fișă cu cifra 3 conturată pe care trebuie să așeze 3 „cărămizi” (amprente). | AI-ul oferă încurajări: „Bravo! Ajutați-ne să construim! Puteți picta 3 cărămizi tari folosind degetelul? Atenție să nu vină lupul!”   |
| 3. <b>Concluzii &amp; Dezbateri</b>       | 3-5 min | Fiecare copil arată fișa cu cele 3 puncte/cărămizi. Se discută despre siguranța casei de cărămidă.                                                          | Reflecție AI: „Ce construcții solide ați făcut! Acum toți cei 3 purceluși sunt în siguranță. Vă place cum arată șantierul nostru?”     |

#### V. Metoda de Aplicare la Clasă

*Atmosfera:* Se folosește proiectorul pentru a afișa o imagine cu o pădure veselă și cele trei căsuțe. Pe fundal poate rula o melodie veselă („Cine se teme de lupul cel rău?”).

*Observarea vizuală:* Accent pe cifra 3 și pe conceptul de „mulțime cu trei elemente”.

*Senzorial & Emoțional:* Copiii sunt invitați să „bată la ușile” căsuțelor de pe ecran/fișă. Se pune accent pe ajutorul reciproc dintre frați.

#### VI. Concluzii și Așteptări în Urma Aplicării

*Consolidarea cunoștințelor:* Identificarea cifrei 3 și a grupului de 3 obiecte.

*Dezvoltare afectivă:* Stimularea dorinței de a ajuta și a spiritului de echipă.

*Motricitate fină:* Exersarea dactilopicturii pentru a reda cele 3 elemente pe fișă.

#### I Planificarea unității de învățare

**Disciplina:** Domeniul Științe (DȘ – Activitate matematică)

**Clasa:** Grupa Mică (3-4 ani)

**Tema:** „Cei trei purceluși și cifra 3” (Predare numărul și cifra 3)

**Număr de ore alocat unității:** 1 activitate

| Competențe specifice vizate                                                                 | Conținuturi                               | Nr. ore | Săptămâna | Observații / Evaluare                                                        |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|---------|-----------|------------------------------------------------------------------------------|
| 1.1. Dezvoltarea capacității de a recunoaște, număra și constitui grupuri de obiecte (1-3). | 1. „Câți purceluși au pornit la drum?”    | 1       | S1        | Activitate frontală: Numărarea purcelușilor folosind siluete pe flanelograf. |
| Explorarea lumii matematice prin raportarea cantității la                                   | Identificarea cifrei 3: asocierea celor 3 |         | S1        | Joc senzorial: „Construim cifra 3 din                                        |

| Competențe specifice vizate | Conținuturi                                             | Nr. ore | Săptămâna | Observații /<br>Evaluare                                                 |
|-----------------------------|---------------------------------------------------------|---------|-----------|--------------------------------------------------------------------------|
| semnul grafic.              | căsuțe (paie, lemn, cărămidă) cu cifra corespunzătoare. |         |           | jetoane”. Identificarea cifrei pe fișe de lucru cu elemente din poveste. |

## Proiect de activitate integrată – Grupa mică

**Tema:** „Cei trei purceluși”

**Domeniul experiențial:** Activitate matematică – Predarea cifrei 3

**Grupa:** Mică (3–4 ani)

**Durata:** 20–25 minute

**Tipul activității:** Predare–învățare

### Competențe urmărite

- Recunoașterea și denumirea numărului 3.
- Asocierea cifrei 3 cu o mulțime formată din trei elemente.
- Formarea unor mulțimi cu 3 obiecte.
- Dezvoltarea atenției și a limbajului prin intermediul poveștii.

### Obiective operaționale

La sfârșitul activității, copiii vor fi capabili:

1. Să identifice personajele principale din poveste.
2. Să numere corect până la 3.
3. Să recunoască cifra 3 dintre alte cifre prezentate.
4. Să alcătuiască grupe de câte 3 elemente.
5. Să participe activ la jocurile propuse.

### Strategii didactice

#### Metode și procedee

- Conversația
- Observația
- Explicația
- Demonstrația
- Jocul didactic

#### Mijloace didactice

- Siluete sau imagini cu cei trei purceluși
- Lupul

- Cifre mari (1, 2, 3)
- Jetoane cu căsuțe și purceluși
- Fișă de lucru (opțional)
- Recompense simbolice

### **Forme de organizare**

- Frontal
- Individual

## **Desfășurarea activității**

### **1. Moment organizatoric (2 minute)**

Se asigură condițiile necesare desfășurării activității. Copiii sunt așezați în semicerc.

### **2. Captarea atenției (3 minute)**

Educatoarea prezintă o cutie-surpriză din care apar pe rând imaginile celor trei purceluși.

**Educatoarea:**

„Priviți cine ne vizitează astăzi! Îi recunoașteți?”

**Copiii:**

„Purcelușii!”

Se amintește pe scurt povestea „Cei trei purceluși”.

### **3. Anunțarea temei și a obiectivelor (1 minut)**

„Astăzi ne vom juca împreună cu cei trei purceluși și vom învăța un număr nou: cifra 3.”

### **4. Dirijarea învățării (10 minute)**

#### **a) Descoperirea numărului 3**

Educatoarea așază în fața copiilor imaginile celor trei purceluși.

Întrebări:

- Câți purceluși sunt?
- Să numărăm împreună!

Copiii numără:

**1, 2, 3.**

Se repetă de mai multe ori.

#### **b) Prezentarea cifrei 3**

Educatoarea arată cartonașul cu cifra 3.

„Aceasta este cifra 3. Ea ne arată că avem trei obiecte.”

Se urmărește conturul cifrei cu degetul în aer.

#### **c) Asocierea cifrei cu mulțimea**

Educatoarea prezintă mai multe imagini:

- 1 lup

- 2 căsuțe
- 3 purceluși

Copiii identifică imaginea care corespunde cifrei 3.

#### **5. Joc didactic: „Ajută-i pe purceluși!” (5 minute)**

Fiecare copil primește jetoane.

**Sarcina:**

- Pune 3 mere pentru purceluși.
- Alege 3 flori.
- Construiește o mulțime cu 3 cuburi.

Educatorea verifică și încurajează răspunsurile corecte.

#### **6. Obținerea performanței (2 minute)**

Joc rapid:

Educatorea ridică diferite cifre (1, 2, 3).

Copiii trebuie să bată din palme de **3 ori** atunci când văd cifra 3.

#### **7. Încheierea activității (2 minute)**

Se realizează o scurtă recapitulare:

- Despre ce poveste am vorbit?
- Câți purceluși sunt?
- Ce cifră am învățat astăzi?

Copiii răspund:

„Cifra 3!”

Se oferă aprecieri verbale și recompense simbolice.





### Prompt final

”Acționează ca un educator creativ și ilustrator de materiale didactice pentru copii de 3 ani. Scopul activității este recunoașterea cifrei 3, identificarea cantității corespunzătoare și exersarea numărării până la 3 prin intermediul poveștii „Cei trei purceluși”. Creează materiale și mesaje potrivite pentru copii mici, folosind un limbaj simplu, cald și încurajator.

Începe prin a genera o imagine educativă în stil desen animat, clară și ușor de observat. Imaginea trebuie să conțină:

- 3 purceluși roz, veseli și prietenoși;
- o cifră 3 mare și colorată, așezată lângă purceluși;
- 3 căsuțe diferite: una din paie (galben), una din lemn (maro) și una din cărămidă (roșu);
- un fundal simplu, cu o pajiște verde și cer senin;
- linii groase, culori vii și fără detalii care pot distrage atenția;
- fără lup sau alte elemente înfricoșătoare.

Apoi intră în rolul Purcelușului Ghiduș, care îi salută pe copii și îi invită să descopere imaginea:

„Salut, mici constructori! Eu sunt Purcelușul Ghiduș. Hai să numărăm împreună! Câți purceluși vezi? Dar câte căsuțe avem? Să numărăm încet: unu, doi, trei!”

Ghidează activitatea pas cu pas, folosind propoziții foarte scurte și întrebări simple. Încurajează copiii să:

- recunoască cifra 3;

- numere cei 3 purceluși;
- numere cele 3 căsuțe;
- identifice că fiecare purceluș are o căsuță.

Propune apoi o activitate practică în care copiii primesc o fișă cu cifra 3 conturată și sunt invitați să așeze sau să picteze 3 cărămizi (amprente cu degețelul) pentru a construi căsuța trainică. Încurajează-i permanent prin mesaje precum: „Bravo!”, „Foarte bine!”, „Ai numărat corect!”, „Minunat! Ai construit 3 cărămizi!”

La final, felicită copiii și adresează-le câteva întrebări de recapitulare:

- „Câți purceluși sunt în poveste?”
- „Câte căsuțe ai numărat?”
- „Ce cifră am învățat astăzi?”

Încheie activitatea cu un mesaj pozitiv:

„Bravo! Ați descoperit cifra 3 și ați numărat corect cei 3 purceluși și cele 3 căsuțe. Acum toți purcelușii sunt în siguranță datorită muncii voastre! Sunteți niște constructori minunați!”

Folosește pe tot parcursul activității un ton vesel, prietenos și motivant. Evită explicațiile matematice complexe, elementele negative sau înfricoșătoare și orice detaliu vizual aglomerat. Consideră activitatea reușită dacă cei mici recunosc cifra 3, numără corect până la 3, asociază cifra cu trei obiecte și participă cu bucurie la activitate.”

# FIȘĂ DE MATEMATICĂ

## GRUPA MICĂ

TEMA: CEI TREI PURCELUȘI & CIFRA 3

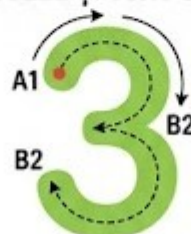
### ÎNVĂȚĂM CIFRA 3!

- 1 POVEȘTEA A TREI PURCELUȘI**  
Aceștia sunt cei 3 purceluși!  
(Apasă pe fiecare purceluș!)

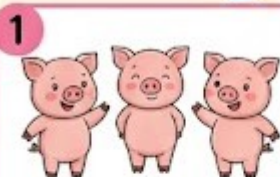


Aceștia sunt cei 3 purceluși!  
(Apasă pe fiecare purceluș!)

- 2 RECUNOȘTE ȘI SCRIE CIFRA 3**  
Trasează și scrie cifra 3!



### 3 NUMĂRĂM PÂNĂ LA 3!



3 purceluși



3 căsuțe



3 copaci

- 4 COLOREAZĂ 3 PURCELUȘI!**  
Colorează doar 3 purceluși din cei cinci!

