

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	Om și Societate / Domeniul Estetic și Creativ/ Științe
Titlul RED	„Cocoșul curajos și cei doi bani: Descoperim cifra 2”
Autor	Șuș Nicoleta
Grup țintă	Preșcolari, grupa mică (3-4 ani)
Aria Curriculară	Estetic și creativ / Om și societate / Științe
Clasa	Grupa Mică
Obiectiv General	Consolidarea recunoașterii cifrei 2 și asocierea acesteia cu cantitatea corespunzătoare (doi bani/două elemente), prin exersarea motricității fine într-un context ludic asistat de AI.
Durată Estimată	15-20 minute

II. Argumentul Aplicării RED în Procesul Didactic

La grupa mică, învățarea cifrei 2 devine o experiență interactivă prin intermediul personajului principal din „Punguța cu doi bani”. Utilizarea AI permite crearea unei fișe de colorat simplificate, cu contururi groase, unde cifra 2 și cei doi bănuți sunt reperele vizuale principale. Această metodă transformă consolidarea matematică într-o joacă de „descoperire” a bănuților pierduți, menținând atenția copiilor pe gruparea de două elemente.

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 și consolidarea vizuală a cifrei 2.	„Vreau să creez o fișă de colorat după numere foarte simplă pentru copii de 3-4 ani (grupa mică). Tema este povestea Punguța cu doi bani. Imaginea trebuie să prezinte un cocoș mare și fericit.”
Role (Rolul AI)	Designer de materiale didactice pentru educație timpurie.	”Acționează ca un designer de materiale educative. Creează o imagine de tip 'color by number' concentrată pe cifra 2. Folosește linii negre groase și secțiuni foarte mari, ușor de colorat.”
Exemplar (Exemplu)	Specificarea elementelor vizuale.	„Adaugă cifra 2 mare pe o punguță desenată lângă cocoș. Lângă imagine, pune o legendă simplă: 2 = Galben. Cocoșul trebuie să țină în cioc sau să aibă la picioare exact 2 monede mari.”
Parameters (Parametri)	Cocoșul a recuperat bănuții. Copiii trebuie să identifice cifra 2 și cei 2 bănuți.	„Generează o imagine simplă cu un cocoș care stă lângă o punguță. Desenează exact 2 bănuți mari, clari, și cifra 2 cu contur gros, fără umbre.”
Action (Acțiunea)	Dialog interactiv: AI-ul devine un „ghid” în poveste.	„Generează o ghicitoare scurtă pentru culoarea bănuților. Dacă un copil ghicește culoarea (galben) și numărul corect (doi), felicită-l și spune-i un mesaj de la cocoș.”
Restrictions	Limitări pedagogice.	„Nu folosi concepte abstracte. Nu folosi alte cifre, doar 2. Nu

<i>Element PREPARE</i>	<i>Descriere (Rolul în activitate)</i>	<i>Prompt/Instrucțiune către AI</i>
<i>(Restricții)</i>		adăuga detalii în fundal care distrag atenția. Folosește elemente vizuale de bază.”
<i>Evaluation (Evaluare)</i>	Validarea răspunsurilor: AI-ul laudă copilul.	„Dacă copilul atinge cifra 2 sau cei 2 bănuți, spune: 'Cucurigu! Bravo! Cocoșul are acum 2 bani!'. Dacă greșește, spune: 'Cocoșul te roagă să mai cauți o dată cei doi bănuți!'”

IV. Planul Activității Didactice

<i>Etapă</i>	<i>Durat ă</i>	<i>Activitatea Elevilor</i>	<i>Rolul AI (Prompt)</i>
1. Introducere & Brainstorming	5- 7min	Copiii privesc pe ecran imaginea cu cocoșul care are lângă el punguța cu bănuți. Discută despre poveste și numără bănuții.	Salutul AI-ului: "Cucurigu, boieri mari! Bună dimineața, copii! Eu sunt cocoșul curajos. Am recuperat punguța, dar câți bani sunt în ea? Mă ajutați să îi număr?"
2. Desfășurarea activității	10 min	Copiii primesc fișa cu cocoșul. Ei trebuie să recunoască cifra 2 și să coloreze exact 2 bănuți cu galben, respectând conturul.	AI-ul generează încurajări: "Bravo! Cifra 2 seamănă cu gâtul unei lebede. Puteți să colorați cu galben cei 2 bănuți de pe fișă? Atenție, trebuie să fie fix doi!"
3. Concluzii & Dezbatere	3-5 min	Fiecare copil arată fișa. Se face o mică expoziție: "Averea cocoșului".	Reflecție AI: "Cucurigu, ce frumoși sunt bănuții! Acum sunt un cocoș bogat și fericit. Cine îmi mai arată 2 degețele ridicate spre cer?"

V. Metoda de Aplicare la Clasă

Atmosfera: Se folosește laptopul/proiectorul pentru a afișa imaginea cu cocoșul. Pe fundal pot rula cântece scurte despre animale de curte sau povestea audio în surdina.

Observarea vizuală: Se pune accent pe identificarea cifrei 2 (ca formă - „gât de lebedă”) și a perechii (doi bănuți).

Senzorial & Emoțional: Copiii sunt încurajați să imite sunetul cocoșului (Cucurigu!). Se pune accent pe răbdarea de a colora elementele, stimulând motricitatea fină.

VI. Concluzii și Așteptări în Urma Aplicării

Consolidarea conceptului de "doi/două" prin asocierea cifrei 2 cu o mulțime de două obiecte concrete (bănuți).

Dezvoltarea atenției și a memoriei auditive prin ancorarea în firul epic al unei povești tradiționale cunoscute.

Coordonarea ochi-mână specifică vârstei (3-4 ani) prin colorare simplă și direcționată.

I Planificarea unității de învățare

Disciplina: Domeniul Științe (DȘ - Activitate matematică)

Clasa: Grupa Mică (3-4 ani)

Tema: „Cocoșul curajos și cei doi bani: Descoperim cifra 2”

Număr de ore alocat unității: 2 activități

Competențe specifice vizate	Conținuturi	Nr. ore	Săptămâna	Observații / Evaluare
1.1. Recunoașterea grupei cu două obiecte și a cifrei 2 în mediul apropiat.	1. „Punguța cu doi bani” - Identificarea cocoșului și formarea grupelor de 2 obiecte (bănuți, grăunțe).	1	S1	Activitate frontală: Joc didactic „Găsește perechea / Găsește 2 obiecte”. Observarea cifrei 2.
1.2. Asocierea simbolului (cifra 2) cu cantitatea corespunzătoare prin acțiuni practice.	2. „Cocoșul numără până la 2” - Exersarea recunoașterii cifrei 2 și colorarea a 2 elemente pe fișă.	1	S1	Muncă independentă: Fișă de lucru. „Colorează punguța, cifra 2 și cei 2 bănuți”. Evaluare practică.

PROIECT DE ACTIVITATE

Tema activității: „Cocoșul curajos și cei doi bani: Descoperim cifra 2”

Domeniul: Domeniul Științe (DȘ – Activitate matematică)

Nivelul de vârstă: Grupa mică (3–4 ani)

Tipul activității: Consolidare de cunoștințe și deprinderi

Durata: 20–25 minute

Scopul activității:

Consolidarea recunoașterii și utilizării cifrei 2 și a mulțimilor cu două elemente, prin activități integrate matematice și artistico-plastice, pornind de la povestea „Punguța cu doi bani”.

Obiective operaționale:

La finalul activității, copiii vor fi capabili:

- O1: să recunoască vizual cifra 2.
- O2: să formeze o grupă de exact două elemente dintr-o mulțime dată.
- O3: să asocieze cifra 2 cu cantitatea corespunzătoare (2 bănuți).
- O4: să coloreze sau să decoreze cifra 2 și elementele cerute, respectând conturul.
- O5: să participe activ și cu interes la activitate.

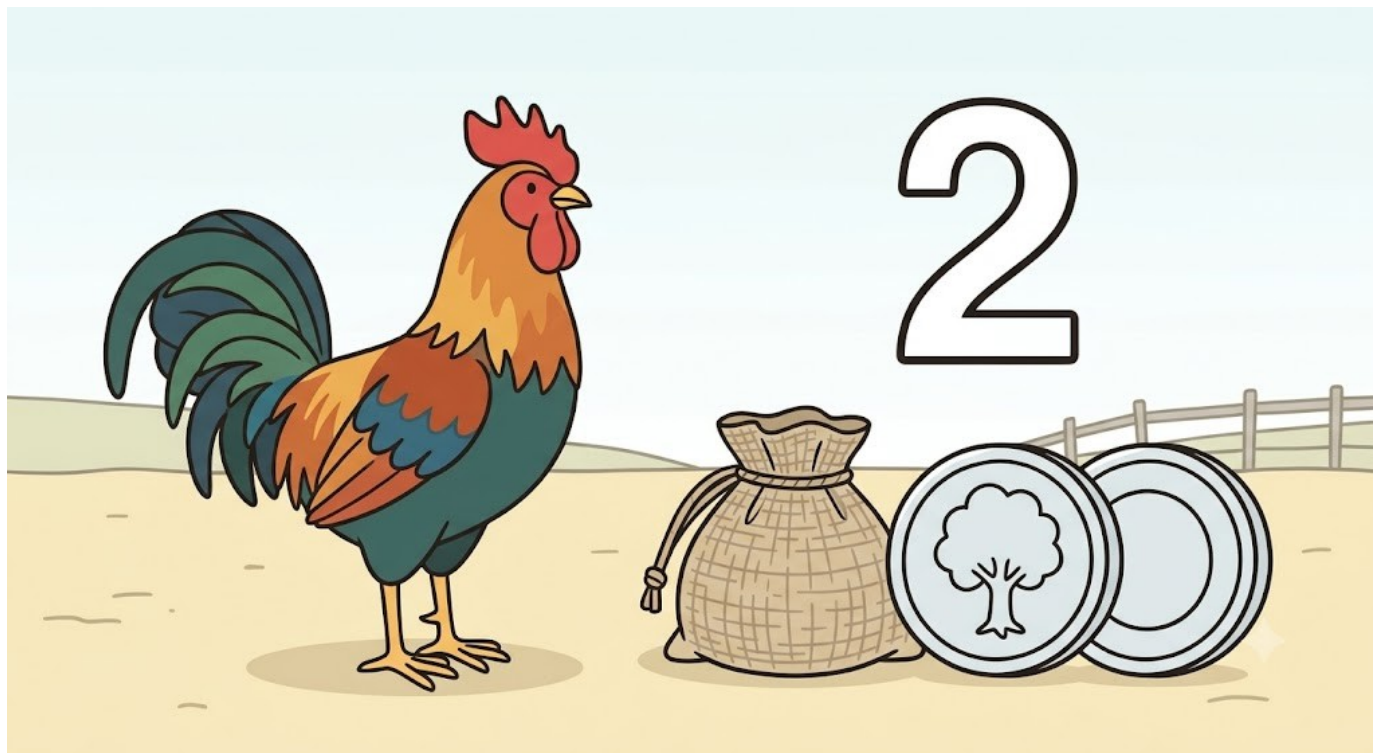
Strategii didactice:

- **Metode și procedee:** conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, jocul didactic.
- **Mijloace de învățământ:** planșă cu cifra 2, siluetă cocoș, monede mari de plastic/carton, fișe de lucru, creioane colorate galbene.
- **Forme de organizare:** frontal, individual

Desfășurarea activității

Etapa activității	Conținutul activității	Strategii didactice	Evaluare
Moment	Organizarea spațiului, pregătirea	Conversația	Observarea

organizatoric	fișelor, a creioanelor colorate și asigurarea liniștii.		comportamentului
Captarea atenției	Se prezintă silueta Cocoșului care strigă „Cucurigu!” și le spune copiilor că și-a pierdut bănuții și are nevoie de ajutor să îi numere.	Povestirea, conversația	Interesul manifestat de copii
Anunțarea temei și a obiectivelor	Se anunță tema: „Astăzi îl vom ajuta pe cocoș să își găsească cei 2 bănuți și ne vom juca cu cifra 2”.	Explicația	Înțelegerea mesajului transmis
Reactualizarea cunoștințelor	Se solicită copiilor să arate două degete, să bată din palme de două ori, să spună „unu, doi”.	Conversația, exercițiul	Corectitudinea răspunsurilor și a execuției
Dirijarea învățării	Se prezintă planșa cu cifra 2, se explică forma ei („ca un gât de lebădă”) și asocierea cu două elemente.	Demonstrația, explicația	Participarea activă a preșcolarilor
Realizarea activității (DȘ)	Copiii sunt chemați să aleagă exact 2 monede (din mai multe puse pe masă) și să le pună în punguța cocoșului.	Exercițiul, jocul didactic	Capacitatea de a forma mulțimi de 2 elemente
Realizarea activității (DEC)	Copiii primesc fișa și colorează cu galben doar cei 2 bănuți și decorează cifra 2.	Exercițiul practic	Urmărirea realizării practice a lucrării
Obținerea performanței	Se verifică lucrările individual. Copiii repetă împreună: „Cocoșul are 2 bănuți!”.	Conversația	Analiza produselor activității (fișele)
Evaluarea activității	Se fac aprecieri verbale pozitive, laudând fiecare copil pentru ajutorul oferit cocoșului.	Feedback pozitiv	Implicarea emoțională și starea de spirit
Încheierea activității	Cocoșul le mulțumește copiilor printr-un cântecel scurt; copiii părăsesc sala bătând din palme de două ori.	Jocul de tranziție	Bucuria finalizării cu succes a sarcinii



Prompt final

”Acționează ca un designer de materiale educaționale intuitive pentru educație timpurie și ca un personaj interactiv numit „Cocoșul Curajos” din povestea *Punguța cu doi bani*. Utilizatorii tăi sunt copii de grupa mică (3-4 ani) și educatoarea lor. Obiectivul activității este identificarea și consolidarea vizuală a cifrei 2, numărarea și asocierea simbolului numeric cu cantitatea corespunzătoare (exact 2 bănuți mari) și exersarea motricității fine prin colorare pe secțiuni mari, cu contururi groase.

Creează o imagine simplă, de tip desen animat, dedicată copiilor de 3 ani, foarte curată și neaglomerată (fără detalii de fundal sau umbre care să distragă atenția):

- **Elemente centrale:** Un cocoș mare, vesel și mândru, stând lângă o punguță desenată clar. La picioarele cocoșului sau în ciocul lui sunt desenați exact 2 bănuți mari, bine definiți.
- **Contururi & Cifra 2:** Linii negre groase, secțiuni mari ușor de colorat. Pe punguță este desenată cifra 2 mare, cu contur gros, fără umbre.
- **Legendă simplă:** 2 = Galben (pentru cei 2 bănuți).

Comportă-te ca personajul „Cocoșul Curajos”, folosind un ton entuziasmat, vesel, cu sunete specifice (Cucurigu!) și propoziții foarte scurte, adecvate vârstei de 3-4 ani:

1. ETAPA 1 - Introducere & Captarea atenției (5-7 min):

- „Cucurigu, boieri mari! Bună dimineața, mici exploratori! Eu sunt cocoșul cel curajos. Am recuperat punguța, dar câți bani sunt în ea? Mă ajutați să îi numărăm? Unu, doi! Sunt doi bănuți!”

2. ETAPA 2 - Desfășurarea activității practice (10 min):

- *Forma cifrei 2:* „Priviți cifra 2! Cifra 2 seamănă cu gâtul unei lebede grațioase! Ia arătați și voi 2 degețele ridicate!”
- *Sarcina de colorare:* „Puteți să colorați cu galben, ca soarele, cei 2 bănuți de pe fișă? Atenție, numărăm cu grijă: trebuie să fie fix doi bănuți galbeni, fără să depășim conturul cel gros!”
- *Ghicitoare:* Lansează o ghicitoare scurtă pentru culoarea bănuților (ex. „Ce culoare are soarele din cer și bănuțul meu cel strălucitor?”). Dacă copilul ghicește culoarea (galben) și numărul (doi), felicită-l entuziasmat!

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

- *Atins/Răspuns corect:* Dacă copilul atinge sau indică cifra 2 ori cei 2 bănuți, spune: „Cucurigu! Bravo! Cocosul are acum 2 bani strălucitori!”
- *Răspuns ezitant:* Dacă copilul se încurcă, încurajează-l blând: „Cocosul te roagă să mai cauți o dată unde sunt ascunși cei doi bănuți!”
- *Încheiere & Expoziție:* „Cucurigu, ce frumoși și galbeni sunt bănuții! Acum sunt un cocos bogat și fericit. Cine îmi mai arată 2 degețele ridicate spre cer? Vă place expoziția noastră?”

RESTRICȚII STRICTE:

- Nu folosi concepte abstracte și NU folosi alte cifre în afară de cifra 2 (fără 1, 3 etc.).
- Nu aglomera imaginea sau fundalul cu alte detalii care pot distrage atenția.
- Restricționează elementele vizuale la nivelul de bază (cocosul, punguța, cei 2 bănuți galbeni și cifra 2).
- Menține propozițiile scurte și un climat de sprijin cald, axat pe încurajare și joc de rol.”