

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

Fișă Descriptivă a Resursei Educaționale Digitale (RED)

Criteriu	
I. Date generale	
Titlul resursei educaționale propuse	„Dacă vesel se trăiește: Pași jucăuși cu AI”
Disciplina	Domeniul Estetic și Creativ (Educație muzicală / Cultivarea capacităților interpretative)
Clasa	Grupa Mică (3-4 ani)
Autor	Șuș Nicoleta
II. Prezentarea resursei educaționale	
Competența specifică vizată	Dezvoltarea auzului muzical și a capacității de a executa mișcări sugerate de textul ritmat al cântecului. Sincronizarea gesturilor simple (bătăi din palme, bătăi din picioare, pocnit din degete/strigăte de bucurie) cu ritmul melodiei. Exprimarea stării de bine și a emoțiilor pozitive prin muzică și mișcare.
Durata resursei	10 - 15 minute (adaptat capacității de concentrare a grupei mici).
Scurtă prezentare a resursei educaționale propuse	O aventură digitală muzicală în care copiii cântă și dansează alături de un personaj animat generat de AI (ex: Spiridușul Veselici). AI-ul este utilizat pentru a genera variații de ritm ale cântecului „Dacă vesel se trăiește” (mai repede, mai încet) și pentru a afișa ghicitori vizuale animate care le arată copiilor ce mișcare fizică urmează să execute în cor.
Elemente agregate (linkuri)	https://gemini.google.com/app/a0d6f9bbc06126e1
Metodă de realizare a prompturilor: PREPARE	Toate jocurile, ghicitorile și dialogurile sunt generate de AI utilizând Metoda PREPARE pentru a asigura un limbaj adecvat vârstei (5-6 ani) și o etică pedagogică corectă.
Metoda PREPARE	.
Structura PREPARE (Promptul oferit și justificarea respectării structurii PREPARE)	Purpose (Scopul) Role (Rolul AI) Exemplar (Exemplu) Parameters (Parametri) Action (Acțiunea) Restrictions (Restricții) Evaluation (Evaluare)
Purpose (Scopul)	Prompt: „Acționează ca un profesor de învățământ preșcolar. Creează o activitate muzicală și de mișcare pentru grupa mică bazată pe cântecul 'Dacă vesel se trăiește'. Personajul central este Spiridușul Veselici. Folosește un ton plin de energie, cald și include îndemnuri clare la mișcare.”

<i>Criteriu</i>	
	Justificare: Stimularea coordonării neuro-motorii, a atenției auditive și asocierea textului cântat cu schema corporală.
Role (Rolul AI)	Prompt: „Acționează ca un profesor de învățământ preșcolar creativ, specialist în educație muzicală timpurie și jocuri ritmice.” Justificare: Pentru a genera un conținut extrem de captivant, dinamic, adaptat nevoii de mișcare specifice copiilor de 3 ani.
Exemplar (Exemplu)	Prompt: „Creează un moment scurt în care Spiridușul Veselici bate de trei ori din palme (palme-palme-palme) și îi invită pe copii să îl imite imediat ce aud acordul muzical de pian.” Justificare: Învățarea prin imitație și oglindire este de bază la 3 ani; exemplul oferă structura de tip acțiune-reacțiune.
Parameters (Parametri)	Prompt: „Folosește propoziții scurte (3-4 cuvinte), onomatopee sau cuvinte ritmice (ex: <i>Ura!</i>, <i>Clap-clap</i>, <i>Poc-poc</i>) și comenzi gestuale explicate foarte simplu.” Justificare: Menținerea atenției prin interactivitate fizică, prevenind suprasolicitarea verbală a copiilor mici.
Action (Acțiunea)	Prompt: „Ascultă melodia cu atenție. Când muzica spune 'așa', bate și tu din piciorușe ca un uriaș vesel! Cum batem? Poc, poc, poc!” Justificare: Învățarea activă prin canalizare kinestezică și fixarea ritmului de bază (timpii accentuați).
Restrictions (Restricții)	Prompt: „Nu introduce mișcări complexe de coordonare stânga-dreapta sau structuri poliritmice. Rezumă-te la gesturi mari, globale (bătăi din palme, din picioare, sărituri pe loc).” Justificare: Respectarea particularităților de vârstă anatomică și motrică ale copiilor din grupa mică.
Evaluation (Evaluare)	Prompt: „Cântă ultimul refren în care facem toate mișcările deodată sau cere-le copiilor să strige 'Ura!' în timp ce sar cu mânuțele sus.” Justificare: Evaluarea prin descărcare de energie și bucurie colectivă, specifică finalului unui joc muzical de succes.
III. Comentarii	
<i>Alte aspecte utile de împărtășit cu privire la utilizarea resursei educaționale în activitatea cu elevii</i>	Element de legătură: Activitatea poate debuta prin apariția unei „Cutii cu Zâmbete” pe ecran, pe care copiii o pot deschide doar dacă bat cu toții ritmic din palme. Din ea „sare” Spiridușul Veselici, generat de AI. Suport psihomotor: Pentru copiii de grupă mică care sunt mai timizi, sprijinul vizual al AI-ului (un avatar animat colorat care execută mișcările în oglindă cu ei) reduce presiunea socială și îi determină să se implice natural.

<i>Criteriu</i>	
	Resurse fizice complementare: Se recomandă utilizarea unor instrumente muzicale de percuție simple (maracas mici, jucării cu zurgălăi sau castaniete din plastic) pentru ca preșcolarii să poată marca momentele cheie din cântec („<i>facem așa</i>”) și prin intermediul obiectelor, nu doar cu propriul corp.