

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 Estetic și Creativ (DEC - Educație muzicală)
<i>Titlul RED</i>	„Dacă vesel se trăiește: Pași jucăuși cu AI”
<i>Autor</i>	Șuș Nicoleta
<i>Grup țintă</i>	Preșcolari, grupa mică (3-4 ani)
<i>Aria Curriculară</i>	Estetic și creativ
<i>Clasa</i>	Grupa Mică
<i>Obiectiv General</i>	Dezvoltarea auzului muzical, a simțului ritmic și a capacității de exprimare psihomotorie prin sincronizarea mișcărilor corpului cu textul și ritmul cântecului, într-un mediu asistat de AI.
<i>Durată Estimată</i>	15-20 minute

II. Argumentul Aplicării RED în Procesul Didactic

La grupa mică, muzica și mișcarea sunt indisolubile, învățarea realizându-se preponderent pe cale senzorial-motrică. Utilizarea AI prin intermediul avatarului „Spiridușul Veselici” transformă un cântec tradițional într-o experiență interactivă vie. AI-ul generează indicii vizuale clare, cu contrast ridicat (pictograme mari pentru acțiuni: palme, picioare) și adaptează tempo-ul muzical pentru a preveni supraîncărcarea. Acest suport digital ghidează copiii în oglindă, ajutându-i să își controleze mișcările globale, să își dezvolte schema corporală și să își exprime starea de bine într-un climat sigur și ludic.

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)	Executarea mișcărilor ritmice pe textul cântecului și stimularea stării de veselie.	„Vreau să creez un suport digital interactiv pentru grupa mică (3-4 ani). Tema este cântecul-joc 'Dacă vesel se trăiește'. Scopul este ca un personaj animat să le arate copiilor ce mișcări simple să facă.”
Role (Rolul AI)	Animator muzical și personaj-ghid vizual în oglindă.	„Acționează ca un ilustrator și animator de desene animate pentru copii foarte mici. Creează personajul 'Spiridușul Veselici' – un spiriduș colorat, cu linii groase și clare, care face mișcări mari, ușor de imitat.”
Exemplar (Exemplu)	Detalieri vizuale și corelarea gest-text pentru grupa mică.	„Spiridușul trebuie să apară pe ecran într-o poziție clară: în primul cadru bate din palme (Clap! Clap!), în al doilea bate din picioare (Poc! Poc!), având pe fundal culori calde (galben, portocaliu), fără elemente aglomerate.”
Parameters (Parametri)	Simplitatea cadrelor și centrarea pe o singură acțiune corporală.	„Generează cadre vizuale mari, de tip desen animat, în care spiridușul execută o singură mișcare odată (ex: doar bătut din palme). Ritmul vizual trebuie să fie lent, adaptat timpilor accentuați ai cântecului.”
Action (Acțiunea)	AI-ul preia rolul personajului și comunică direct cu preșcolarii prin	„Salutare, copii veseli! Eu sunt Veselici! Când muzica pornește, facem ca mine: Dacă vesel se trăiește, facem așa: Clap, clap! (bate din palme). Bravo! Acum e rândul vostru!”

Element PREPARE	Descriere (Rolul în activitate)	Prompt/Instrucțiune către AI
	onomatopee și îndemnuri.	
Restrictions (Restricții)	Evitarea mișcărilor complexe și a poliritmiei (fără coordonare stânga-dreapta).	„Nu folosi mișcări fine sau asimetrice. Restricționează gesturile la: bătăi din palme, bătăi din picioare și strigătul 'Ura!'. Fără detalii de fundal, fără umbre, culorile să fie contrastante și prietenoase.”
Evaluation (Evaluare)	AI-ul oferă un feedback formativ pozitiv, bazat pe mișcare și descărcare emoțională.	„La finalul cântecului, spune: 'Ce frumos am dansat! Dacă ești vesel și îți place, sari în sus și strigă URAAA!'. Validează efortul fiecărui copil prin aplauze virtuale.”

IV. Planul Activității Didactice

Etapă	Durață	Activitatea Elevilor	Rolul AI (Prompt)
1. Introducere & Brainstorming	5 min	Copiii privesc ecranul unde apare o „Cutie cu Zâmbete”. Pentru a o deschide, bat în cor din palme. Îl descoperă pe Spiridușul Veselici, generat de AI, și își exprimă verbal sau mimetic starea de veselie.	AI-ul generează salutul dinamic: „Buna, pitici! Eu sunt Spiridușul Veselici și am adus cu mine cel mai vesel cântec din lume! Întindeți mânuțele sus și arătați-mi cel mai mare zâmbet!”
2. Desfășurarea activității	10 min	Ascultare și execuție: Copiii cântă în cor și imită mișcările simple arătate de AI pe ecran (bătăi din palme, bătăi din picioare, sărituri). Diferențiere: Copiii timizi primesc încurajări vizuale de la avatar, iar cei activi își canalizează energia pe mișcările sugerate în ritm încet/rapid.	AI-ul rulează melodia și schimbă imaginile-suport în timp real, oferind încurajări audio-vizuale: „Așa, pitici! Poc-poc cu piciorușele ca niște uriași veseli! Acum, ia să vă văd: încremeniți ca niște statui până număr la 3!”
3. Concluzii & Dezbateri	3 min	Copiii execută runda finală a cântecului (toate mișcările cumulate). Se bucură de aplauzele virtuale ale AI-ului și își exprimă părerea despre joc printr-un gest simplu (degetul mare sus).	Reflecție AI: „Ce echipă minunată de dansatori! Căsuța mea e plină de bucurie acum! Sunteți cei mai veseli copii! Ne aplaudăm cu toții?”

V. Metoda de Aplicare la Clasă

Atmosfera: Sala de grupă este eliberată în centru pentru a permite mișcarea globală. Pe ecran/proiector rulează animația simplă cu Spiridușul Veselici, generând un mediu imersiv.

Observarea & Execuția auditivă: Accentul se pune pe potrivirea mișcării pe textul cântat („*facem așa*” → acțiune corporală imediată). Se utilizează onomatopee ritmice (*clap-clap, poc-poc*).

Senzorial & Emoțional: Copiii își descarcă energia în mod constructiv. Educatoarea ghidează mișcările în oglindă cu ecranul, stimulând dezinvoltura, zâmbetul și interacțiunea afectivă pozitivă dintre copii.

VI. Concluzii și Așteptări în Urma Aplicării

Consolidarea deprinderilor: Executarea mișcărilor ritmice simple în concordanță cu textul cântat (bătăi din palme, din picioare).

Dezvoltare psihomotorie: Îmbunătățirea orientării corporale globale și a coordonării neuro-motorii de bază.

Autonomie emoțională: Creșterea tonusului afectiv pozitiv și reducerea inhibițiilor prin intermediul caracterului ludic al jocului bazat pe AI.

I Planificarea unității de învățare

Disciplina: Domeniul Estetic și Creativ (DEC - Educație muzicală)

Clasa: Grupa Mică (3-4 ani)

Tema: „Dacă vesel se trăiește” (Cântec-joc)

Număr de ore alocat unității: 1 activitate

Competențe specifice vizate	Conținuturi	Nr. ore	Săptămâna	Observații Evaluare /
1.1. Receptarea unor cântece scurte și ritmate, sesizând caracterul lor vesel și dinamic.	1. „Cântăm și ne mișcăm cu Veselici” Audiera cântecului „Dacă vesel se trăiește” și executarea mișcărilor globale sugerate de text.	1	S1	
1.2. Coordonarea mișcărilor corpului (palme, picioare) în funcție de ritmul și textul receptat.	„Ritmul palmelor jucăușe” Marcarea timpilor accentuați prin bătăi din palme și strigăte colective (<i>Ura!</i>).		S1	

Date generale

Grupa: Mică (3–4 ani)

Domeniul experiențial: Educație muzicală

Tema activității: „Dacă vesel se trăiește”

Tipul activității: Însușire și consolidare de cântec prin joc muzical

Durata: 10–15 minute

Competențe generale

- Dezvoltarea sensibilității muzicale și a expresivității prin cântec și mișcare.
- Participarea activă la activități muzicale individuale și de grup.
- Manifestarea bucuriei și a încrederii în exprimarea prin muzică și mișcare.

Competențe specifice

La finalul activității, copiii vor fi capabili să:

- participe cu interes la interpretarea cântecului;
- reproducă versurile și melodia cu sprijinul educatoarei;
- execute mișcările sugerate de textul cântecului;
- respecte semnalul de început și de oprire;
- manifeste bucurie și cooperare în activitatea muzicală.

Obiective operaționale

La sfârșitul activității, copiii vor fi capabili:

- O1** – să recunoască melodia cântecului „Dacă vesel se trăiește”;
- O2** – să reproducă fragmente din cântec împreună cu educatoarea;
- O3** – să execute corect mișcările indicate de text (bătut din palme, bătut din picioare, pocnit din degete etc.);
- O4** – să participe activ la jocul muzical;
- O5** – să manifeste expresivitate și bună dispoziție în timpul interpretării.

Strategii didactice

Metode și procedee

- conversația;
- demonstrația;
- explicația;
- exercițiul;
- jocul muzical;
- imitația;
- audiția.

Mijloace didactice

- boxă/CD;
- înregistrarea cântecului;
- marioneta „Veverița Veselă” (sau alt personaj);
- ecusoane cu fețe zâmbitoare;
- instrumente muzicale simple (clopoței, tamburine, maracas);
- imagini cu copii veseli.

Forme de organizare

- frontal;
- individual;
- în semicerc.

Scenariul activității

1. Moment organizatoric (2 minute)

Se aerisește sala, se pregătesc materialele, iar copiii sunt așezați în semicerc.

Educatorea salută copiii printr-un cântecel de bun venit.

2. Captarea atenției (3 minute)

Educatorea aduce o marionetă.

Educatorea:

„Priviți cine a venit astăzi la noi! Este Veverița Veselă. Ea iubește foarte mult muzica și jocurile și ne-a adus un cântec despre bucurie.”

Marioneta îi invită pe copii să descopere melodia.

3. Anunțarea temei

„Astăzi vom învăța și vom cânta împreună cântecul «**Dacă vesel se trăiește**» și vom face mișcări care ne arată cât de bucuroși suntem.”

Desfășurarea activității

Familiarizarea cu melodia

Educatorea interpretează cântecul integral, cu expresivitate și însoțit de gesturi.

Copiii ascultă.

Se discută:

- Cum este cântecul?
- Este vesel sau trist?
- Ce mișcări ați observat?

Învățarea cântecului

Cântecul este predat pe fragmente.

Educatorea cântă un vers.

Copiii repetă.

Se procedează la fel până la interpretarea întregului cântec.

Asocierea mișcărilor

La fiecare strofă se execută gesturile specifice.

Exemple:

- bate din palme;
- bate din picioare;
- pocnește din degete;
- ridică mâinile;
- spune „Ura!”;
- rotește-te ușor.

Educatorea demonstrează, iar copiii imită.

Joc muzical

„Ascultă și execută!”

La reluarea cântecului, educatoarea oprește din când în când muzica.

Copiii rămân nemișcați.

La repornirea muzicii continuă cântecul și mișcările.

Variante atractive

Se interpretează cântecul:

- încet;
- tare;
- foarte încet;
- foarte vesel;
- folosind instrumente muzicale.

Fiecare copil poate alege un instrument și îl utilizează în ritmul melodiei.

Evaluarea

Evaluarea se realizează prin observarea:

- participării la activitate;
- reproducerii melodiei;
- executării mișcărilor;
- respectării ritmului;
- implicării afective.

Întrebări finale:

- Cum s-a numit cântecul?
- Ce mișcări am făcut?
- Cum ne-am simțit cântând?

Încheierea activității

Marioneta îi felicită pe copii:

„Ați cântat minunat! Acum sunteți o adevărată orchestră de copii veseli!”

Copiii primesc câte un ecuson cu o față zâmbitoare și interpretează încă o dată cântecul împreună cu educatoarea.

Joc de tranziție

„Batem din palme și plecăm”

Copiii se deplasează prin clasă pe ritmul cântecului, salutând colegii printr-un zâmbet sau o bătaie ușoară din palme, consolidând astfel starea de bună dispoziție creată în timpul activității.

Prompt final

”Acționează ca un ilustrator, animator de desene animate și animator muzical plin de energie, specializat în educația timpurie (3-4 ani). Creează un suport digital interactiv și vizual pentru cântecul-joc „Dacă vesel se trăiește”, întruchipând personajul-ghid „Spiridușul Veselici” – un personaj colorat, simpatic, conturat cu linii groase și clare, care le arată copiilor mișcări simetrice și ușor de imitat. Creează cadre vizuale mari, simple, de tip desen animat, centrate pe o singură acțiune corporală odată. Fundalul trebuie să fie curat, în culori calde (galben, portocaliu), fără umbre sau detalii aglomerate care să distragă atenția.

- **Cadrul 1:** Spiridușul Veselici execută mișcarea „bătut din palme” (Clap! Clap!).
- **Cadrul 2:** Spiridușul Veselici execută mișcarea „bătut din picioare” (Poc! Poc!).
- **Cadrul 3:** Spiridușul Veselici ridică brațele în sus și strigă bucuros („URAAA!”).
- **Ritmul:** Adaptat la timpii accentuați ai cântecului, permițând copiilor micuți să urmărească și să execute gesturile în oglindă.

COMPORTAMENT INTERACTIV & DIALOG (SPIRIDUȘUL VESELICI): Adresează-te direct preșcolarilor cu un ton foarte cald, entuziasmat și prietenos, folosind propoziții scurte și onomatopee ușor de repetat:

1. **INTRODUCERE & SALUT:** „Salutare, copii veseli! Eu sunt Veselici! Priviți ce costume colorate am! Când muzica pornește, facem exact ca mine. Sunteți pregătiți? Să începem!”
2. **DESFĂȘURAREA CÂNTECULUI-JOC:**
 - *MOMENTUL 1:* „Dacă vesel se trăiește, facem așa: Clap, clap! (bate din palme). Bravo! Acum e rândul vostru! Bateți din palme cu mine: Clap, clap!”
 - *MOMENTUL 2:* „Dacă vesel se trăiește, facem așa: Poc, poc! (bate din picioare). Ia să aud picioarele voastre cum bat: Poc, poc!”

- *MOMENTUL 3:* „Dacă vesel se trăiește, facem așa: URAAA! Ridicați mânuțele sus de tot!”

3. EVALUARE & FEEDBACK FORMATIV:

- „Ce frumos am dansat și am cântat împreună! Sunt tare mândru de voi! Dacă ești vesel și ți-a plăcut, sari în sus și strigă din toată inima: URAAA! Bravo, mici artiști! Bravo!” (oferă aplauze virtuale).

RESTRICȚII STRICTE:

- Nu folosi mișcări fine, complexe sau asimetrice (fără coordonare stânga-dreapta).
- Restricționează toate gesturile exclusiv la: bătăi din palme, bătăi din picioare și strigătul/săritura cu „Ura!”.
- Nu folosi fundaluri încărcate, culori închise sau detalii anatomice complicate. Culorile să fie contrastante, calde și prietenoase.
- Păstrează limbajul extrem de simplu, potrivit nivelului de dezvoltare de 3-4 ani.”