

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	Proiect de activitate didactică / Material suport generat cu AI
Titlul RED	În lumea literelor: Descoperim sunetul și litera „I”
Autor	Drăgan Ildiko
Grup țintă	Preșcolari (5–6 ani)
Aria Curriculară	Domeniul Limbă și Comunicare (DLC)
Clasa	Învățământ Preșcolar - Grupa Mare
Obiectiv General	Dezvoltarea capacității de receptare și exprimare orală; Familiarizarea cu elementele limbajului scris.
Durată Estimată	30–35 minute

II. Argumentul Aplicării RED în Procesul Didactic

Integrarea Inteligenței Artificiale în proiectarea acestei activități didactice eficientizează procesul de creare a materialelor educaționale (fișe de lucru, liste de cuvinte, propoziții, ghicitori) și asigură o adaptare rapidă la nevoile preșcolarilor. AI-ul permite generarea de conținut diferențiat, sprijinind atât copiii care au nevoie de suport suplimentar, cât și pe cei cu un ritm rapid de învățare. Astfel, demersul didactic devine mai atractiv, structurat și perfect aliniat cu particularitățile de vârstă.

III. Promptul/Prompturile Propuse pentru Activitatea Didactică (Metoda PREPARE)

Element PREPARE	Descriere (Rolul în activitate)	Prompt/Instrucțiune către AI
Purpose (Scopul)	Crearea materialelor suport pentru lecție.	„Creează o listă de cuvinte, propoziții simple și o idee de fișă de lucru pentru învățarea sunetului și literei «I».”
Role (Rolul AI)	Asistent pedagogic empatic și creativ.	„Acționează ca un educator cu experiență la grupa mare (5-6 ani), creativ și adaptat curriculumului românesc.”
Exemplar (Exemplu)	Modelarea tipului de exercițiu dorit.	„De exemplu, vreau o listă similară cu: inimă, inel, iepure, unde sunetul «I» se aude clar la început.”
Parameters (Parametri)	Delimitarea vârstei și a duratei de atenție.	„Cuvintele trebuie să fie familiare copiilor de 5 ani. Propozițiile trebuie să aibă maxim 3-4 cuvinte.”
Action (Acțiunea)	Generarea efectivă a jetoanelor/cuvintelor.	„Generează 6 cuvinte care încep cu «I», 4 cuvinte care nu încep cu «I» (pentru jocul cu jetoane) și 4 propoziții simple.”
Restrictions (Restricții)	Evitarea conținutului nepotrivit vârstei.	„Nu folosi cuvinte abstracte (ex: ipoteză, iluzie) sau cuvinte prea lungi/greu de pronunțat pentru preșcolari.”
Evaluation (Evaluare)	Verificarea utilității materialului generat.	„Verifică dacă toate cuvintele propuse pot fi ușor ilustrate grafic pe jetoane sau pe o fișă de lucru.”

IV. Planul Activității Didactice

Etapă	Dura tă	Activitatea Elevilor	Rolul AI (Prompt)
1. Introducere & Brainstorming	5 min	Copiii descoperă obiectele din „săculețul fermecat” și deduc sunetul inițial comun („I”). Răspund la întrebările educatoarei.	Generare idee captare atenție: „Propune o scurtă poveste sau ghicitoare despre un iepuraș care și-a pierdut litera I, pentru a capta atenția preșcolarilor.”

Etapă	Dura tă	Activitatea Elevilor	Rolul AI (Prompt)
2. Desfășurarea activității	22 min	Identifică vizual litera „l/i”. Participă la jocul „Ridică imaginea potrivită” (folosind jetoane cu ✓/✗). Alcătuiesc propoziții și rezolvă fișa de lucru individuală.	Generare material didactic: „Oferă o listă amestecată de cuvinte (unele cu l, altele fără) pentru un joc de discriminare auditivă și sugerează 2 exerciții diferențiate pentru o fișă de lucru.”
3. Concluzii & Dezbateri	8 min	Participă la jocul fulger „Spune un cuvânt cu litera l!”. Primesc aprecieri și recompense (jetoane cu litera l).	Generare metodă de evaluare rapidă: „Propune un joc scurt și dinamic (max. 3 min) pentru evaluarea orală la finalul activității despre litera l.”

V. Metoda de Aplicare la Clasă

Descrieți pe scurt modul în care s-a aplicat la clasă

Această resursă a fost folosită în format blended (hibrid). Cadrele didactice au utilizat asistentul AI în etapa de proiectare, pentru a genera rapid scenariul didactic, ideile de jocuri (cum ar fi jocul cu jetoane ✓/✗) și sarcinile diferențiate pentru fișa de lucru. La clasă, activitatea a fost facilitată fizic (frontal și individual) prin conversație, observarea planșelor printate, manipularea jetoanelor și trasarea literei pe fișele de lucru. Imaginile folosite pentru jetoane și pentru fișa de lucru au putut fi, de asemenea, generate cu ajutorul unui AI vizual (ex. Midjourney/DALL-E) respectând criteriile de claritate și atractivitate pentru vârsta de 5-6 ani.

VI. Concluzii și Așteptări în Urma Aplicării

Așteptări înainte de implementare:

- **Dezvoltarea Competenței Digitale:** Pentru cadrul didactic – eficientizarea timpului de planificare a lecției și de creare a materialelor diferențiate prin utilizarea prompturilor PREPARE. Pentru preșcolari – interacțiunea indirectă cu materiale atractive, vizual bine structurate (posibil proiectate și pe tabla interactivă).
- **Consolidarea Cunoștințelor:** Se așteaptă ca peste 85% dintre copii să recunoască fără dificultate litera „l” de tipar (mare și mică), să identifice corect auditiv sunetul la începutul cuvântului și să traseze corect litera pe contur punctat.

Concluzie (Evaluare Post-implementare): După aplicarea activității la grupă, s-a constatat că materialele generate (în special listele de cuvinte simple și familiare: iepure, inel, inimă) au facilitat atingerea tuturor obiectivelor operaționale (O1-O5). Jocul propus a menținut un nivel ridicat de implicare și entuziasm. Diferențierea sarcinilor pe fișa de lucru, concepută prin asistența AI, a asigurat succesul fiecărui copil, inclusiv al celor care au necesitat sprijin suplimentar, confirmând eficiența resursei RED în actul didactic.

Varianta 1: Scurtă poveste interactivă

Iepurașul care și-a pierdut numele

A fost odată un iepuraș pufos și tare zglobiu. Într-o dimineață, când s-a trezit, a vrut să salute soarele și a strigat: „Bună dimineața! Eu sunt un... epuraș!”.

S-a oprit mirat și a dus lăbuța la gură. Cum adică „epuraș”? Ceva lipsea! Își pierduse prima literă a numelui său și acum nu mai putea să vorbească corect. Supărat, a pornit la drum să o caute.

A căutat prin Iarbă... dar nu era acolo. A întrebat o Insectă... dar nici ea nu o văzuse. S-a uitat până și sub un Iglu de jucărie pe care îl avea în curte, dar nimic!

Când era gata să plângă, a văzut ceva strălucind lângă un Inel de aur pierdut prin grădină. Era chiar litera lui! Iepurașul a pus lăbuța pe Inimă de bucurie! Acum putea să spună din nou cu voce tare: „Eu sunt un Iepuraș!”.

Întrebare pentru copii: Copii, ați fost atenți? Ce literă fermecată a pierdut și apoi a găsit iepurașul nostru prin iarbă? (Așteptăm răspunsul în cor: Litera I!)

Varianța 2: Ghicitoare ritmată

Sunt un iepuraș isteț, Dar am un necaz, băieți! Numele nu mi-l pot spune, C-am pierdut ceva anume...

Stă în Iarbă și în Inel, Într-o Inimă la fel. Parcă este un baston, Dar nu scoate niciun ton.

Ca să fiu un Iepuraș, Căutați-o prin oraș! Ghici, ce literă am pierdut, S-o citim de la-nceput?

(Răspuns: Litera I)



1. Joc de discriminare auditivă: „Ascultă și reacționează!”

Regula jocului: Educatoarea pronunță clar și rar cuvintele. Când copiii aud un cuvânt care începe cu sunetul „I”, trebuie să ridice jetonul verde (sau să bată o dată din palme). Când aud un cuvânt care NU începe cu „I”, trebuie să țină mâinile pe genunchi (sau să ridice jetonul roșu).

Lista amestecată de cuvinte (de citit în această ordine):

1. Inimă (*copiii reacționează*)
2. Urs (*stau nemișcați*)
3. Inel (*copiii reacționează*)
4. Floare (*stau nemișcați*)
5. Iepure (*copiii reacționează*)
6. Casă (*stau nemișcați*)

7. Iglu (*copiii reacționează*)
8. Măr (*stau nemișcați*)
9. Insectă (*copiii reacționează*)
10. Soare (*stau nemișcați*)
11. Iarbă (*copiii reacționează*)

Sfat: Pentru a face jocul mai antrenant, pe măsură ce copiii se obișnuiesc, poți crește viteza cu care citești cuvintele!

2. Exerciții diferențiate pentru fișa de lucru

Aceste exerciții pot fi puse pe aceeași fișă (față/verso) sau împărțite în funcție de nevoile copiilor din grupă.

Nivelul 1: Exercițiu de sprijin / Standard (Pentru toți copiii / Ritm normal de lucru)

- **Sarcina 1 (Identificare vizuală):** „Privește imaginile de mai jos (un inel, un urs, o inimă, o mașină, un iepure). Colorează doar imaginile care reprezintă cuvinte ce încep cu sunetul «I».”
- **Sarcina 2 (Motricitate fină):** „Trasează litera «I» mare de tipar, unind punctele (pe contur punctat).”
- **Scop:** Consolidarea asocierii dintre sunetul auzit, imagine și reprezentarea grafică de bază, oferind încredere copilului prin sarcini ghidate.

Nivelul 2: Exercițiu de extindere / Avansat (Pentru copiii cu ritm rapid de învățare)

- **Sarcina 1 (Analiză și logică):** „Încercuiește litera «I» mare și «i» mic de tipar ascunse printre alte litere amestecate (ex: A, I, M, i, E, I, O, i).”
- **Sarcina 2 (Creativitate și scriere independentă):** „Desenează în caseta goală un obiect la alegerea ta care începe cu sunetul «I». Apoi, scrie singur litera «I» pe rândul de mai jos (fără contur punctat, folosind doar liniatura ca reper).”
- **Scop:** Oferă o provocare suplimentară, stimulând capacitatea de a discrimina vizual litera în contexte aglomerate, de a genera propriul exemplu și de a exersa scrierea independentă.

Joc de Evaluare Rapidă: „Ștafeta Cuvintelor Istete”

Durata: 3 minute **Tip:** Joc oral, dinamic

Instrucțiuni:

1. **Pregătirea:** Copiii se așază în semicerc sau în picioare, în cerc pe covor. Educatoarea are în mână un obiect mic și moale (ex: un iepuraș de pluș, o minge mică sau chiar o literă 'I' din carton).
2. **Desfășurarea:** Educatoarea începe prin a spune: "Pornim ștafeta cuvintelor cu I! Când ajunge obiectul la tine, spui repede un cuvânt care începe cu I și îl dai mai departe!"
3. **Dinamica:** Educatoarea dă obiectul primului copil. Acesta spune rapid un cuvânt (ex: „Inimă!”) și pasează obiectul copilului de lângă el.
4. **Reguli (scurte):**

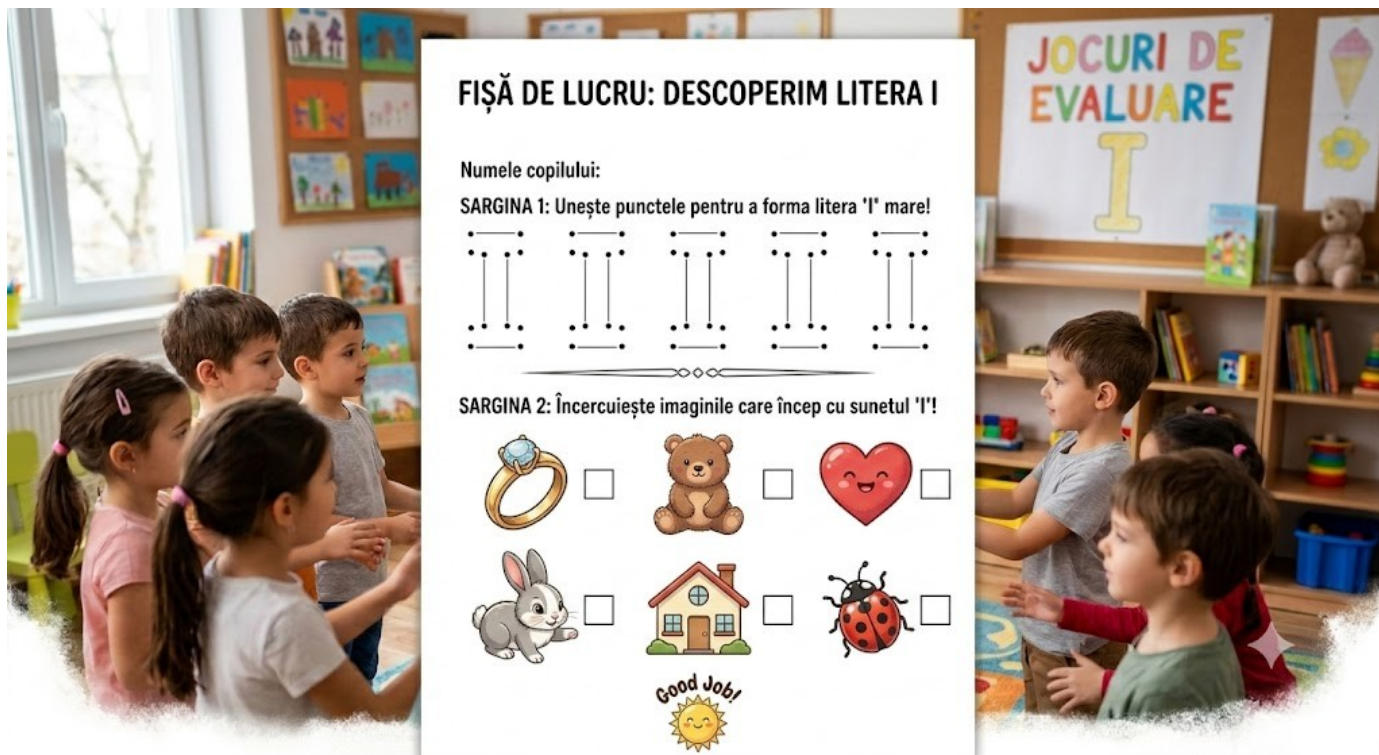
- Trebuie să fim rapizi (ca un iepuraș)!
- Dacă un copil nu știe un cuvânt nou sau îl repetă pe cel de dinainte în maximum 5 secunde, educatoarea îi oferă un mic indiciu vizual (arată o planșă) sau pasează obiectul următorului copil.
- Pasează obiectul cu grijă!

De ce este eficient acest joc pentru evaluare?

- **Rapiditate:** Obligă copiii să acceseze rapid vocabularul nou învățat.
- **Implicare Totală:** Toți copiii sunt atenți pentru că știu că obiectul va ajunge la ei.
- **Evaluare Vizuală:** Educatoarea poate vedea imediat câți copii pot evoca spontan cuvinte cu I.
- **Divertisment:** Mișcarea de a pasa obiectul și presiunea timpului fac evaluarea distractivă, nu stresantă.

La finalul celor 3 minute, ștafeta se oprește, iar educatoarea face scurte aprecieri generale ("Toată lumea a fost foarte rapidă astăzi!") și oferă recompensa (ex: jetoane cu litera I).

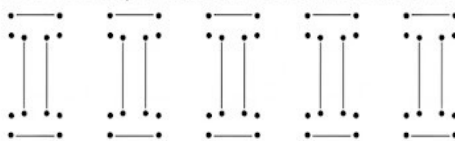




FIȘĂ DE LUCRU: DESCOPERIM LITERA I

Numele copilului: _____

SARGINA 1: Unește punctele pentru a forma litera 'I' mare!



SARGINA 2: Încercuiește imaginile care încep cu sunetul 'I'!



Vreau să mă ajuți să creez o activitate educațională interactivă pentru copiii de grupa mare (5–6 ani), cu tema „În lumea literelor: Descoperim sunetul și litera I”.

Scopul activității este ca preșcolarii să recunoască sunetul „I”, să identifice litera „I/i”, să descopere cuvinte care încep cu acest sunet și să își dezvolte vocabularul prin jocuri și exerciții atractive.

Rolul tău:

Aționează ca o educatoare creativă și prietenoasă, specializată în educația timpurie și dezvoltarea limbajului la copiii de 5–6 ani.

Folosește:

- un limbaj simplu și vesel;
- explicații scurte;
- jocuri potrivite copiilor care încă nu citesc;
- personaje atractive și situații de poveste.

Creează o atmosferă de descoperire, în care litera „I” devine un personaj prietenos care îi ajută pe copii să învețe.

Sarcina ta:

1. Poveste de captare a atenției – „Aventura iepurașului I”

Creează o poveste scurtă despre un iepuraș pe nume Iri, care a pierdut litera „I” și are nevoie de ajutorul copiilor pentru a o găsi.

În poveste include cuvinte care încep cu sunetul „I”:

- iepure;
- inimă;
- inel;
- înghetată.

La final, iepurașul trebuie să îi întrebe pe copii:
„Ce alte cuvinte care încep cu sunetul I cunoașteți?”

2. Joc auditiv – „Auzi sunetul I?”

Creează un joc cu 10 cuvinte:

- 6 cuvinte care încep cu sunetul „I”;
- 4 cuvinte care nu încep cu sunetul „I”.

Copiii trebuie să spună:

☒ „Da, aud sunetul I!”

sau

☐ „Nu aud sunetul I!”

Alege cuvinte ușor de reprezentat prin imagini.

Exemple:

- iepure;
- inimă;
- inel;
- urs;
- floare.

3. Joc vizual – „Găsește litera I”

Creează exerciții simple pentru recunoașterea literei:

Exemple:

- încercuiește litera I;
- colorează litera I;
- găsește litera I ascunsă printre alte litere.

Folosește:

- I mare de tipar;
- i mic de tipar.

4. Exerciții de exprimare orală

Creează 4 propoziții scurte folosind cuvinte cu I.

Exemple:

- „Iris are un inel.”
- „Iepurașul mănâncă iarbă.”

Propozițiile trebuie să aibă maximum 3–4 cuvinte și să fie ușor de repetat de copii.

5. Fișă de lucru pentru copii

Creează o fișă simplă cu 5 exerciții:

1. Trasează litera I pe contur punctat.
2. Unește imaginea cu litera potrivită.
3. Colorează imaginile care încep cu I.
4. Găsește litera I printre alte litere.
5. Desenează un obiect al cărui nume începe cu I.

Reguli importante:

- Nu folosi cuvinte complicate sau abstracte.
- Nu utiliza texte lungi.
- Folosește doar vocabular potrivit copiilor de 5–6 ani.
- Include imagini și simboluri ușor de recunoscut.
- Păstrează un ton pozitiv și încurajator.
- Nu corecta copilul prin mesaje negative; folosește formulări precum: „Mai încearcă!”, „Hai să descoperim împreună!”

Evaluare finală:

Verifică dacă activitatea îi ajută pe copii să:

- recunoască sunetul „I” la începutul cuvintelor;
- identifice litera „I/i”;
- pronunțe corect cuvinte noi;
- participe la jocuri de limbaj;
- traseze și recunoască forma literei.

La final, creează un mesaj de felicitare din partea personajului Iri:
„Bravo, copii! Ați descoperit secretul literei I!”