

Planul Național de Redresare și Reziliență

Beneficiar: ȘCOALA GIMNAZIALĂ „ION C.

CONSTANTINESCU”

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	
Titlul RED	Detectivii silabelor – Descoperim cuvintele prin joc și sunete cu ajutorul AI
Autor	Turmei Elena-Magdalena
Grup țintă	Elevii de la clasele V-VII (nivel mediu)
Aria Curriculară	Limbă și comunicare
Clasa	Elevii de la clasele V-VII (nivel mediu)
Obiectiv General	Dezvoltarea conștiinței fonologice prin identificarea, discriminarea și segmentarea orală a silabelor folosind resurse generate cu ajutorul inteligenței artificiale
Durată Estimată	90 de minute

II. Argumentul aplicării RED în procesul didactic

Pentru elevii cu CES care nu citesc și nu scriu, dezvoltarea conștiinței fonologice reprezintă o etapă esențială în pregătirea alfabetizării. Activitatea „Detectivii silabelor” utilizează inteligența artificială pentru a genera imagini sugestive, exerciții auditive și jocuri adaptate nivelului elevilor.

Aplicarea AI este justificată prin posibilitatea de a crea rapid materiale personalizate, atractive și accesibile, care stimulează atenția auditivă și participarea activă.

Elevii nu sunt simpli consumatori ai materialelor generate de AI, ci devin exploratori ai limbajului oral. Ei compară, identifică și clasifică silabe, dezvoltându-și atenția auditivă, vocabularul și capacitatea de comunicare.

Prin această activitate, AI devine un instrument de sprijin pentru învățare, iar profesorul rămâne mediatorul principal al experienței educaționale.

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)	Definirea sarcinii AI	Generează exerciții de identificare și segmentare orală a silabelor pentru elevi cu CES care nu citesc și nu scriu.
Role (Rolul AI)	Stabilește tonul și nivelul de expertiză așteptat de la AI.	Ești profesor de limba română .

Exemplar (Exemplu)	<i>Oferă un model de răspuns așteptat pentru a calibra AI-ul.</i>	➤ Pentru imaginea „mașină”, indică pronunția lentă și segmentarea orală: ma-și-nă. Pentru „casă”: ca-să.
-------------------------------	---	--

Parameters (Parametri)	Structura răspunsului	<i>Generează minimum 10 imagini cu obiecte familiare elevilor și oferă pentru fiecare numărul de silabe și modalități ludice de exersare. Limbaj simplu și accesibil.</i>
Action (Acțiunea)	Comanda specifică	<i>Creează un joc auditiv în care elevii ascultă cuvântul, îl repetă și îl împart oral în silabe prin bătăi din palme.</i>
Restrictions (Restricții)	Limite	<i>Utilizează doar cuvinte concrete și familiare elevilor. Evită termenii abstracți, definițiile complexe și explicațiile gramaticale.</i>
Evaluation (Evaluare)	Criterii de succes	<i>Exercițiile trebuie să permită identificarea corectă a numărului de silabe și participarea activă a elevilor.</i>

IV. Planul activității didactice

ETAPĂ	DURATĂ	ACTIVITATEA ELEVILOR	ROLUL AI
1. Introducere și motivare	10 min.	Participă la jocul „Bate din palme când auzi cuvântul”. Ascultă explicațiile profesorului.	AI generează imagini atractive și exemple sonore pentru activitate.
2.Explorarea silabelor	20 min.	Privesc imaginile și denumesc obiectele reprezentate. Repetă cuvintele după profesor.	AI oferă imagini cu obiecte familiare (casă, masă, măr, avion, mașină etc.).
3.Activitatea principală „Detectivii silabelor”	30 min.	Segmentează oral cuvintele în silabe folosind bătai din palme, pași sau instrumente muzicale. Grupează imaginile după numărul de silabe.	AI generează fișe ilustrate și liste de cuvinte adaptate nivelului elevilor.
4. Joc interactiv	15 min.	Participă la jocul „Găsește perechea silabelor”. Asociază imagini cu același număr de silabe.	AI generează seturi suplimentare de imagini și variante de joc.
5.Concluzii și feedback	15 min.	Exprimă oral ce au învățat și aleg imaginea preferată.	AI poate genera diplome și mesaje de încurajare personalizate.

V. Metoda de aplicare la clasă

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

Activitatea se desfășoară în sala de clasă, utilizând laptopul sau tabla interactivă.

Profesorul introduce promptul în aplicația AI și generează imagini și exerciții adaptate nivelului elevilor. Materialele sunt proiectate pe ecran sau tipărite.

Elevii lucrează individual, identificând obiectele reprezentate și segmentând oral cuvintele în silabe prin:

- bătai din palme;
- pași;
- lovirea instrumentelor muzicale;
- ridicarea cartonașelor colorate.

Profesorul oferă sprijin permanent și adaptează ritmul activității în funcție de nevoile fiecărui elev.

VII. Concluzii și așteptări în urma aplicării

Așteptări înainte de implementare

Dezvoltarea competenței de comunicare orală

- îmbunătățirea atenției auditive;
- dezvoltarea vocabularului;
- creșterea încrederii în comunicare.

Dezvoltarea conștiinței fonologice

- identificarea silabelor;
- segmentarea orală a cuvintelor;
- pregătirea pentru citire și scriere.

Dezvoltarea competenței digitale

-
- *familiarizarea cu utilizarea responsabilă a instrumentelor AI în activitățile educaționale.*

Concluzii

- *S-a constatat că utilizarea imaginilor și a exercițiilor generate de AI a crescut motivația elevilor și participarea activă la activitate.*
 - *Elevii au reușit să identifice și să segmenteze oral majoritatea cuvintelor propuse, folosind cu succes bătaile din palme și jocurile interactive.*
 - *Activitatea a demonstrat că inteligența artificială poate constitui un instrument valoros pentru personalizarea învățării și pentru dezvoltarea competențelor fonologice ale elevilor cu CES, fără a înlocui rolul esențial al profesorului în ghidarea procesului educațional.*
-