

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	Joc interactiv digital / Scenariu de activitate integrată asistată de AI
Titlul RED	Aventura celor 3 iezi isteți (Domeniul Limbă și Comunicare + Domeniul Științe)
Autor	Drăgan Ildiko
Grup țintă	Preșcolari – Grupa Mare (5-6 ani)
Aria Curriculară	Limbă și comunicare / Matematică și științe ale naturii
Clasa	Grupa Mare
Obiectiv General	Consolidarea cunoștințelor despre povestea „Capra cu trei iezi” și familiarizarea cu numărul și cifra 3 prin intermediul unui joc interactiv digital generat cu sprijinul AI.
Durată Estimată	25 - 30 minute

II. Argumentul Aplicării RED în Procesul Didactic

Integrarea unui instrument digital bazat pe AI în activitatea preșcolarilor de grupă mare aduce un plus de atractivitate și interactivitate. La această vârstă, copiii învață optim prin joc și stimulare vizual-auditivă. Utilizarea unei resurse digitale create cu sprijinul AI permite personalizarea scenariului (corelarea perfectă a elementelor din poveste cu noțiunile matematice) și oferă feedback imediat. Aceasta facilitează tranziția de la ascultarea pasivă a poveștii la implicarea activă (rezolvarea de probleme, numărarea obiectelor pe ecranul interactiv), transformând evaluarea într-o misiune ludică pe care copiii o îndeplinesc cu entuziasm.

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

Element PREPARE	Descriere (Rolul în activitate)	Prompt/Instrucțiune către AI
Purpose (Scopul)	Definirea clară a obiectivului urmărit prin generarea jocului digital.	„Generează un scenariu tehnic și textual complet pentru un joc digital interactiv, menit să consolideze cunoștințele de limbă (povestea «Capra cu trei iezi») și matematică (cifra 3) pentru preșcolari.”
Role (Rolul AI)	Stabilirea identității și expertizei asistentului AI.	„Acționează ca un expert în design instrucțional pentru educația timpurie, specializat în gamificare și crearea de resurse pentru tablete/table interactive.”
Exemplar (Exemplu)	Oferirea unui model clar de structură pentru un slide/exercițiu.	„Model de slide: «Titlu: Misiunea 1. Text educatoare: Câți iezi are capra? Numără-i! Grafică: 3 iezi. Butoane: 1, 2, 3. Feedback corect: Sunet vesel și text: Bravo!»”
Parameters (Parametri)	Delimitarea contextului, tonului și dimensiunii resursei.	„Parametri: Limba română. Grupă mare. Ton: cald, extrem de încurajator. Structură: 1 ecran start, 3 ecrane poveste (DLC), 3 ecrane matematică (DS), 1 ecran premiere.”
Action (Acțiunea)	Solicitarea formatului specific în care AI-ul va livra rezultatul.	„Livrează conținutul sub forma unui tabel organizat cu acțiunile, textele și elementele vizuale specifice fiecărui ecran în parte.”
Restrictions (Restricții)	Asigurarea corectitudinii științifice și psihopedagogice.	„Restricții: 1. NU folosi cifre/numere mai mari de 3. 2. Fără texte lungi (copiii nu știu să citească, citește educatoarea). 3. Fără imagini sau descrieri înfricoșătoare cu lupul.”
Evaluation	Autoevaluarea generării de	„La final, adaugă o scurtă analiză: confirmă dacă jocul atinge

Element <i>PREPARE</i>	Descriere (Rolul în activitate)	Prompt/Instrucțiune către AI
(Evaluare)	către AI pentru a verifica utilitatea didactică.	obiectivele de asociere a cifrei 3 cu cantitatea și de recunoaștere a personajelor din poveste."

IV. Planul Activității Didactice

Etapă	Dura tă	Activitatea Elevilor	Rolul AI (Prompt)
1. Introducere & Brainstorming	5 min	Copiii sunt așezați în semicerc. Privesc ecranul tablei interactive unde apare o imagine captivantă cu capra și iezi. Răspund la întrebări introductive lansate de educatoare.	Prompt AI: „Generează o imagine în stil de carte de povești cu o capră prietenoasă și 3 iezi jucăuși într-o casuță, fără elemente înfricoșătoare.”
2. Desfășurarea activității	15 min	Copiii vin pe rând la tabla interactivă. Răspund la quiz-urile din poveste (ex: Cine a ascultat sfatul mamei?) și rezolvă sarcinile matematice (ex: Atingeți grupa cu 3 iezi).	Prompt AI: Scenariul generat anterior prin structura PREPARE, aplicat în platforma digitală (Genially/Wordwall).
3. Concluzii & Dezbateri	5 min	Copiii discută despre ce au învățat, realizează corespondența pe degete (arată 3 degete) și primesc aprecieri verbale și recompense vizuale pe ecran.	Prompt AI: „Generează un mesaj scurt și o poezioară de 4 rânduri, veselă, pentru a felicita copiii care au învățat cifra 3 alături de cei 3 iezi.”

V. Metoda de Aplicare la Clasă

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

Descriere: Resursa se aplică în format **frontal și interactiv-hibrid**. Se va folosi videoproiectorul sau tabla interactivă (smartboard). Educatoarea are rolul de facilitator și narator: ea citește sarcinile de pe ecran (generate de AI), iar copiii sunt invitați, pe rând, să interacționeze direct cu tabla (prin atingere) pentru a selecta răspunsul corect (cifra 3, grupa cu trei obiecte, personajul potrivit). Elementele digitale pot fi dublate de jetoane fizice pe măsuțe, pe care copiii le manipulează concomitent cu acțiunea de pe ecran (ex: „Pe ecran sunt 3 iezi, puneți și voi 3 jetoane pe masă”).

VI. Concluzii și Așteptări în Urma Aplicării

Așteptări înainte de implementare:

- **Dezvoltarea Competenței Digitale:** Copiii se vor familiariza cu interfața unei table inteligente, învățând conceptul de cauză-efect în mediul digital (apăs pe răspunsul corect -> primesc feedback pozitiv sonor/vizual).
- **Consolidarea Cunoștințelor:** Îmbinarea poveștii clasice cu sarcinile interactive va facilita ancorarea memoriei; numărul 3 va fi înțeles mult mai ușor prin asocierea cantitativă (3 iezi, 3 pași, 3 degete).
- **Concluzie (Evaluare Post-implementare):** Ne așteptăm la un grad de retenție și implicare ridicat. Utilizarea resursei generate de AI transformă evaluarea de la finalul zilei dintr-o sarcină monotonă într-o experiență de tip joc (*gamification*), captând atenția preșcolarilor și susținând ritmul alert specific nivelului lor de vârstă.





Bravo, dragi isteți! Ați fost grozavi și ați descoperit cifra 3, exact ca cei 3 iezi jucăuși din poveste. Acum știți să numărați până la trei și sunteți pregătiți pentru noi aventuri colorate! Iezii se bucură mult pentru voi!

Cei trei iezi vă spun în cor,
Mulțumim de ajutor!
Iar eu vă zic cu drag acum:
Numărul 3 e pe drum!



Prompt pentru copii – „Aventura celor trei iezi și cifra 3”

Bună, AI! Vreau să mă ajuți să descopăr povestea „Capra cu trei iezi” printr-un joc vesel și interesant.

Creează pentru mine o aventură digitală în care să mă joc, să răspund la întrebări și să învăț cifra 3.

Te rog să faci:



1. Povestea cu cei trei iezi

- Arată-mi imagini colorate cu capra și cei trei iezi.
- Pune-mi întrebări simple despre poveste.
- Ajută-mă să spun cine sunt personajele și ce se întâmplă în poveste.



2. Jocul cifrei 3

- Arată-mi trei obiecte (trei iezi, trei flori, trei mere).
- Ajută-mă să număr până la 3.
- Arată-mi cifra 3 și spune-mi cum o recunosc.



3.

Jocuri

interactive

Creează jocuri în care pot:

- să aleg imaginea corectă;
- să număr obiecte;
- să potrivesc cifra 3 cu trei obiecte;
- să trasez cifra 3 cu degetul.



Când

4.

răspund

Mesaje

de

corect,

încurajare

spune-mi:

„Bravo! Ai reușit!”
„Foarte bine! Ai găsit cifra 3!”
Dacă nu reușesc, ajută-mă spunând:
„Mai încearcă! Hai să numărăm împreună!”

Reguli pentru joc:

- Folosește imagini mari și colorate.
- Folosește cuvinte simple.
- Nu folosi numere mai mari decât 3.
- Nu crea imagini care să mă sperie.
- Fă jocul vesel și prietenos.

La final, oferă-mi o medalie digitală de „Prieten al celor trei iezi” pentru că am învățat cifra 3.