

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	Detalii
Titlul RED	Jocuri interactive și fișe de lucru: „Sunetul și litera M (mare și mică de tipar)”
Autor	Drăgan Ildiko
Grup țintă	Preșcolari
Aria Curriculară	Domeniul Limbă și Comunicare (DLC)
Clasa	Învățământ Preșcolar - Grupa Mare (5–6 ani)
Obiectiv General	Dezvoltarea capacității de discriminare auditivă și vizuală a sunetului și literei „M”, îmbogățirea vocabularului și formarea premiselor citit-scrisului.
Durată Estimată	35–40 minute

II. Argumentul Aplicării RED în Procesul Didactic

Integrarea unei Resurse Educaționale Digitale (RED) generate cu ajutorul AI în această activitate răspunde nevoii de a capta și menține atenția preșcolarilor, care sunt nativi digitali. Activitățile de identificare a literelor pot deveni repetitive și monotone, dar utilizarea elementelor interactive (jocuri pe Smartboard cu feedback imediat, personaje animate precum „Mimi – maimuța”) transformă învățarea într-o experiență ludică. AI-ul eficientizează munca educatorului, generând rapid itemi de clasificare, scenarii de voce (voice-over) adaptate vârstei și fișe de lucru diferențiate, asigurând un parcurs didactic coerent și modern.

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

Element PREPARE	Descriere (Rolul în activitate)	Prompt/Instrucțiune către AI
Purpose (Scopul)	Definirea clară a materialului dorit pentru fixarea cunoștințelor.	Creează structura și conținutul pentru un joc digital interactiv și o fișă de lucru destinate preșcolarilor de 5-6 ani, pentru învățarea sunetului și literei M.
Role (Rolul AI)	Setarea perspectivei pentru asigurarea limbajului adecvat.	Acționează ca un expert în pedagogie preșcolară, logopedie și designer de instruire digitală.
Exemplar (Exemplu)	Oferirea unui model didactic de referință.	Exemplu: Jocul „Ascultă și bate din palme”. Sarcina digitală echivalentă: Pe ecran apare „Măr”. Copilul apasă „Față Zâmbitoare” (dacă începe cu M) sau „Față Tristă” (dacă nu).
Parameters (Parametri)	Delimitarea complexității și a volumului.	1. Folosește cuvinte din vocabularul activ (măr, mașină, minge, mamă, urs, floare). 2. Oferă 10 itemi pentru joc. 3. Fișa de lucru va avea 5 cerințe de trasare/recunoaștere.
Action (Acțiunea)	Specificarea formatului livrabilului.	Generează: 1. Lista de imagini/cuvinte pentru joc. 2. Text (voice-over) scurt de întâmpinare de la mascota Mimi. 3. Textul cerințelor pentru fișa de lucru.
Restrictions (Restricții)	Prevenirea suprasolicitării cognitive a copiilor.	Nu folosi cuvinte abstracte, neologisme sau grupuri de consoane dificile. Nu genera instrucțiuni textuale lungi (copiii nu citesc). Limitează interacțiunea ecran la max. 10 min.
Evaluation (Evaluare)	Auto-verificarea calității conținutului generat.	Revizuieste conținutul și confirmă dacă acesta sprijină obiectivele: identificarea sunetului inițial, recunoașterea literei și corespondența sunet-literă.

IV. Planul Activității Didactice

Etapă	Dura ă	Activitatea Elevilor	Rolul AI (Prompt)
1. Introducere & Brainstorming	5-7 min	Observă cutia surpriză și extrag obiecte (măr, mașinuță). Descoperă sunetul inițial comun. Ascultă mesajul mascotei.	AI a generat scenariul scurt și textul de salut (voice-over) pentru mascota „Mimi – maimuțica”.
2. Desfășurarea activității	15-20 min	Pronunță sunetul, observă litera pe planșă. Participă la jocul digital pe tabla interactivă, selectând imaginile care încep cu sunetul M.	AI a furnizat setul de date precis, cuvintele distractor (fără „M”) și logica jocului de clasificare digitală.
3. Concluzii & Dezbateri	10-15 min	Completează independent fișa de lucru (trasare, colorare). Participă la jocul „Microfonul fermecat” pentru a oferi exemple proprii.	AI a conceput structura fișei de lucru, diferențiind sarcinile pentru copiii rapizi vs. cei care necesită sprijin.

V. Metoda de Aplicare la Clasă

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

Activitatea a fost organizată în regim mixt (frontal, individual și pe grupe). Jocul digital generat cu ajutorul AI a fost proiectat pe Smartboard-ul din sala de grupă în etapa de dirijare a învățării. Copiii au venit pe rând și au interacționat tactil cu ecranul pentru a sorta imaginile („Începe cu M” / „Nu începe cu M”), primind feedback vizual și auditiv imediat. Fișele de lucru generate au fost printate și distribuite pentru lucrul individual la mese, educatorul citind cu voce tare cerințele formulate (conform restricțiilor setate în prompt).

VI. Concluzii și Așteptări în Urma Aplicării

Așteptări înainte de implementare:

- **Dezvoltarea Competenței Digitale:** Creșterea familiarității preșcolarilor cu utilizarea educativă a ecranelor tactile (Smartboard), dezvoltarea coordonării ochi-mână prin interacțiunea cu elementele grafice și înțelegerea feedback-ului digital (corect/greșit).
- **Consolidarea Cunoștințelor:** Fixarea rapidă a asocierii dintre sunetul auzit și reprezentarea sa grafică (litera M) prin expunerea la stimuli multipli (vizuali, auditivi, kinestezici), precum și extinderea vocabularului activ cu noțiuni specifice.

Concluzie (Evaluare Post-implementare): Aplicarea acestei RED a demonstrat că utilizarea instrumentelor AI (prin metoda PREPARE) pentru crearea resurselor didactice eficientizează masiv timpul de pregătire al cadrului didactic. Parametrii și restricțiile stricte impuse AI-ului au asigurat un conținut perfect adecvat profilului psihologic al copilului de 5-6 ani. Dinamica grupei a fost una excelentă; interactivitatea digitală a prevenit plictiseala, iar fișele de lucru structurate de AI au permis o evaluare clară, demonstrând atingerea obiectivelor operaționale de către majoritatea preșcolarilor.

(Acest text va fi înregistrat audio de educator sau generat cu un tool text-to-speech prietenos)

„Salut, copii! Eu sunt Mimi, maimuțica jucăușă! Astăzi facem cunoștință cu litera M. Vreți să mă ajutați? Priviți imaginile de pe ecran. Dacă imaginea începe cu sunetul M, trageți-o spre Fața Zâmbitoare. Dacă nu începe cu M, puneți-o la Fața Tristă. Să începem joaca!”

2. Mecanica și Itemii Jocului (10 imagini)

Pe ecran va apărea pe rând câte o imagine clară, însoțită de pronunția audio a cuvântului. Copilul trebuie să o asocieze uneia dintre cele două categorii.

Categoria 1: Începe cu sunetul M (Față Zâmbitoare)

-  Măr
-  Mașină
-  Mingă
-  Mamă
-  Melc
-  Morcov

Categoria 2: NU începe cu sunetul M (Față Tristă)

-  Urs
-  Floare
-  Soare
-  Casă

3. Feedback Digital

- **Răspuns Corect:** Animație cu confetti mici/steluțe, un sunet vesel (clopoței) și vocea lui Mimi: „Bravo!”, „Super!”, „Așa este!”
- **Răspuns Greșit:** Imaginea revine la locul inițial, un sunet amuzant (tip *boing*) și vocea lui Mimi: „Ups! Mai încearcă o dată!”

Partea a II-a: Fișă de Lucru Printabilă – „Detectivii literei M”

Instrucțiuni pentru educator: Fișa este aerisită, cu fonturi mari. Cerințele vor fi citite cu voce tare de către educatoare. Copiii vor folosi creioane colorate și creion grafic.

Numele copilului:

Cerința 1: Colorează! (Grafică: O literă **M** mare de tipar și un **m** mic de tipar, goale în interior, tip contur)

- *Text citit de educator:* „Colorează litera M mare cu roșu și litera m mic cu albastru.”

Cerința 2: Descoperă litera! (Grafică: Un șir de litere amestecate, de dimensiuni mari: A, M, C, m, E, M, r, m, T)

- Text citit de educator: „Fii un detectiv priceput! Caută și încercuiește doar literele M mare și m mic.”

Cerința 3: Asociază! (Grafică: Pe mijlocul paginii este o literă M mare. În jurul ei sunt 4 imagini: un măr, un copac, o mașină, un fluture)

- Text citit de educator: „Trage o linie de la litera M doar către imaginile care încep cu acest sunet.”

Cerința 4: Trasează! (Grafică: Două rânduri cu litere punctate, cu săgeți mici care indică direcția de scriere)

- Rândul 1: M M M M M (pe contur punctat)
- Rândul 2: m m m m m (pe contur punctat)
- Text citit de educator: „Trasează cu creionul peste liniile punctate pentru a scrie literele.”

Cerința 5: Scrie singur! (Grafică: Un rând cu 5 căsuțe goale)

- Text citit de educator: „Acum e rândul tău! Scrie litera M mare în fiecare căsuță.”

Sarcină suplimentară (pentru copiii care termină repede): (Grafică: Un chenar mare, gol, în josul paginii)

- Text citit de educator: „În acest spațiu, desenează un obiect, un animal sau o persoană al cărui nume începe cu litera M.”

Prompt final – „Sunetul și litera M (mare și mică de tipar)”

Vreau să creez o resursă educațională digitală interactivă pentru copiii de grupă mare (5–6 ani), prin care aceștia să descopere și să exerseze sunetul și litera „M” (mare și mică de tipar).

Rolul

tău:

Aționează ca o educatoare creativă, specialist în educația timpurie și dezvoltarea limbajului, dar și ca un designer de jocuri educative digitale pentru preșcolari. Creează activități atractive, simple și distractive pentru copii care încă nu citesc singuri.

Folosește un limbaj cald, prietenos și încurajator. Toate explicațiile trebuie să poată fi citite de educatoare copiilor.

Scopul activității:

Creează un joc interactiv și o fișă de lucru prin care copiii să învețe:

- să audă sunetul „M” la începutul cuvintelor;
- să recunoască litera „M” mare și „m” mic de tipar;

- să asocieze sunetul cu litera;
- să își îmbogățească vocabularul prin cuvinte cunoscute.

1. Joc digital interactiv – „Aventura lui Mimi, maimuțica isteță”

Creează o mascotă veselă numită Mimi – maimuțica prietenoasă.

Generează un mesaj audio scurt de întâmpinare:

Exemplu:

„Bună, copii! Eu sunt Mimi! Astăzi căutăm împreună cuvintele care încep cu sunetul M. Sunteți pregătiți?”

2. Jocul „Are sunetul M?”

Creează 10 itemi pentru un joc digital de sortare.

Pentru fiecare item oferă:

- imaginea sugerată;
- cuvântul;
- răspunsul corect;
- mesajul de feedback.

Include cuvinte care încep cu M:

- măr 🍎
- mamă 👩
- minge ⚽
- mașină 🚗
- melc 🐌

Include și cuvinte care NU încep cu M:

- floare 🌸
- urs 🐻
- soare ☀️
- casă 🏠
- iepure 🐰

Mecanica

Copilul



sau



„Nu are sunetul M”

„Are

sunetul

jocului:

alege:

M”

Pentru

răspuns

corect

oferă

mesaje

precum:

„Bravo! Ai auzit sunetul M!”

Pentru

răspuns

greșit:

„Mai încearcă! Ascultă primul sunet al cuvântului!”

3. Joc de recunoaștere a literei

Creează activități simple:

Exemple:

- „Găsește litera M printre alte litere.”
- „Încercuiește litera M.”
- „Unește imaginea cu litera potrivită.”

Folosește:

M m A S P

Nu folosi litere greu de diferențiat pentru vârsta copiilor.

4. Fișă de lucru pentru copii

Creează o fișă cu 5 exerciții:

Exercițiul 1:

Trasează

M

m m m

M

litera:

M

Exercițiul 2:

Colorează imaginile care încep cu sunetul M.

Exercițiul 3:

Unește litera M cu imaginile potrivite.

Exercițiul 4:

Completează

cu

ajutorul

educatoarei:

M de la _____.

Exercițiul 5:

Desenează un obiect care începe cu M.

Parametri obligatorii:

- Limba română.
- Copii de 5–6 ani.
- Domeniul: Limbă și Comunicare.
- Tema: sunetul și litera M.
- Folosește imagini și simboluri vizuale.
- Cerințele trebuie să fie foarte scurte.
- Activitatea digitală să dureze maximum 10 minute.

Restricții:

- Nu folosi texte lungi pe ecran.
- Nu folosi explicații gramaticale complicate.
- Nu folosi cuvinte necunoscute copiilor.
- Nu introduce grupuri de consoane dificile.
- Nu folosi feedback negativ sau care poate descuraja copilul.
- Păstrează atmosfera de joc și descoperire.

Verificare finală:

Înainte de a genera materialul, verifică dacă:

- toate cuvintele selectate respectă sunetul inițial M;
 - litera M mare și m mic sunt prezentate corect;
 - sarcinile sunt potrivite pentru copii de 5–6 ani;
 - jocul dezvoltă auzul fonematic, vocabularul și pregătirea pentru citit-scris.
-