

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	Domeniul Om și Societate / Domeniul Limbă și Comunicare
Titlul RED	„Lumea Veselă a Copiilor – O călătorie digitală printre zâmbete și culori”
Autor	Șuș Nicoleta
Grup țintă	Preșcolari, Grupa Mică (3-4 ani)
Aria Curriculară	Limbă și comunicare / Estetic și creativ
Clasa	Grupa Mică
Obiectiv General	Familiarizarea copiilor cu simbolurile sărbătorii de 1 Iunie și stimularea curiozității prin interacțiunea cu imagini generate digital.
Durată Estimată	10-15 minute (adaptat capacității scăzute de concentrare a grupei mici).

II. Argumentul Aplicării RED în Procesul Didactic

La grupa mică, învățarea se realizează preponderent prin emoție și simț vizual. Utilizarea AI permite crearea instantanee a unor imagini cu personaje dragi sau jucării preferate, menținând atenția vie.

DLC (Limbă și Comunicare): Îmbogățirea vocabularului activ cu cuvinte simple (copil, bucurie, balon, jucărie).

DOS (Om și Societate): Dezvoltarea emoțiilor pozitive și a sentimentului de apartenență la grup.

Personalizare: Posibilitatea de a genera imagini cu „jucăria visată” a fiecărui copil, oferind o experiență magică și imediată.

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)	Celebrarea copilăriei, promovarea bucuriei și a prieteniei, recunoașterea elementelor festive (baloane, jocuri).	„Vreau să creezi o poveste scurtă și veselă despre Ziua Copilului, adaptată pentru grupa mică (2-3 ani), care să pună accent pe emoții pozitive și joacă.”
Role (Rolul AI)	Un prieten de joacă vesel, entuziast și foarte cald.	„Acționează ca un personaj jucăuș (ex: un clovn prietenos sau un ursuleț) care folosește un ton plin de energie, propoziții ritmate și gesturi sugerate.”
Exemplar (Exemplu)	Model de interacțiune simplificat.	„Exemplu: 'Bună, copii! Azi e soare și e ziua noastră! Uitați un balon roșu! Zboară sus, sus! Vreți să ne jucăm împreună?'”
Parameters (Parametri)	Nivel minim de dificultate, vocabular senzorial.	„Folosește propoziții foarte scurte (3-4 cuvinte). Repetă cuvinte cheie (bucurie, joc, prieteni). Include onomatopee și elemente vizuale (culori, obiecte familiare).”
Action (Acțiunea)	Definirea sarcinii pas cu pas.	”Generează o poveste foarte scurtă despre un ursuleț care organizează o petrecere cu baloane de Ziua Copilului. Include onomatopee (ex: "fâș-fâș", "poc")

Element PREPARE	Descriere (Rolul în activitate)	Prompt/Instrucțiune către AI
		și propoziții scurte (3-4 cuvinte). Finalizează cu o invitație la joc: "Să sărim ca mingiile!".
Restrictions (Restricții)	Menținerea unui limbaj magic, dar educativ.	"Folosește un limbaj extrem de simplu, adaptat copiilor de 3 ani. Evită conceptele abstracte. Concentrează-te pe emoții pozitive (bucurie, prietenie) și pe elemente senzoriale (culori vii, sunete vesele)."
Evaluation (Evaluare)	Verificarea corectitudinii elementelor transmise.	"Verifică dacă textul este destul de scurt pentru a menține atenția 2-3 minute. Asigură-te că povestea promovează colaborarea (toți copiii/animalele se joacă împreună) și nu depășește 5-6 fraze simple."

IV. Planul Activității Didactice

Etapă	Dura tă	Activitatea Elevilor	Rolul AI (Prompt)
1. Introducere & Brainstorming	3 min	Copiii descoperă o „cutie cu surprize” trimisă de un personaj vesel (ex: Arlechino). Discută despre ce le place să se joace și află că este ziua tuturor copiilor.	„Generează o imagine colorată cu un clovn vesel care ține un balon mare pe care scrie 'La mulți ani, copii!'. Imaginea să fie în stil de carte de povești, cu culori vii.”
2. Desfășurarea activității	7 min	Călătorie în Lumea Jocurilor: Copiii execută mișcări sugerate de imagini (ex: sar ca mingile, zboară ca fluturii). Realizează o activitate practică simplă: amprentarea mânuțelor colorate pe un poster comun.	„Scrie o poveste scurtă (max. 100 cuvinte) despre un grup de iepurași care organizează o petrecere cu baloane și muzică în pădure, adaptată pentru copii de 3 ani.”
3. Concluzii & Dezbateri	5 min	Hora Prieteniei: Copiii se prind de mâini și dansează pe o melodie veselă. Fiecare primește un „medalion al bucuriei” (un sticker sau o bulină veselă) și spune ce i-a plăcut cel mai mult.	„Creează o poezie scurtă de 2 strofe, cu rime simple (pereche), despre bucuria de a te juca cu prietenii și despre soarele care zâmbește copiilor de 1 Iunie.”

V. Metoda de Aplicare la Clasă

Activitatea se desfășoară folosind tableta sau ecranul interactiv. Educatoarea folosește AI-ul pentru a genera imagini vesele cu copii din toată lumea și pentru a crea "Mesaje surpriză de la Personajul Preferat" (ex: Mickey Mouse sau un Supererou), care îi felicită pe copii de ziua lor, stimulând astfel bucuria și sentimentul de apartenență.

VI. Concluzii și Așteptări în Urma Aplicării

Așteptări înainte de implementare:

Se anticipează o participare entuziastă a copiilor prin interacțiunea cu resurse vizuale colorate (imagini generative).

La grupa mică, accentul se pune pe recunoașterea emoțiilor de bucurie și pe participarea la jocuri colective simple.

Dezvoltarea Competențelor:

Cognitiv: Identificarea semnificației zilei de 1 Iunie (sărbătoarea tuturor copiilor); recunoașterea unor elemente specifice copilăriei (jucării, baloane, jocuri).

Limbaj: Exersarea formulelor de salut și de felicitare ("La mulți ani!"); utilizarea cuvintelor: prietenie, joacă, veselie, cadou.

Consolidarea Cunoștințelor: Realizarea unui desen colectiv digital sau pe suport de hârtie intitulat „Lumea jocurilor mele”, folosind tehnici simple de amprentare sau colorare.

Concluzie – Evaluare Post-Implementare:

Activitatea demonstrează că utilizarea inteligenței artificiale pentru a personaliza mesajele de sărbătoare captează atenția micuților mult mai eficient, transformând învățarea într-o experiență magică și memorabilă.

I Planificarea unității de învățare

Disciplina: Domeniul Om și Societate / Domeniul Limbă și Comunicare

Clasa: Grupa Mică (3-4 ani)

Tema: „Lumea Veselă a Copiilor – O călătorie digitală printre zâmbete și culori”

Număr de ore alocat unității: 4 activități

Competențe specifice vizate	Conținuturi	Nr. ore	Săptămâna	Observații / Evaluare
Distingerea sunetelor și recunoașterea unor mesaje simple despre copii.	Povestea zilei de 1 Iunie: Vizionarea unui scurt video generat/animat cu ajutorul AI despre prietenie și copii	1	S1	Evaluare orală (răspunsuri la întrebări simple).
Identificarea obiectelor/jucăriilor după o singură trăsătură (culoare)	Jucăriile vesele: Activitate matematică – sortăm baloane sau jucării virtuale și reale după culoare (roșu, galben, albastru).	1	S1	Observarea sistematică a comportamentului.
Exprimarea emoțiilor prin activități practice simple.	Atelierul micului artist: Decorarea unui „Chip Vesel” de copil (colaj sau colorare) folosind modele de zâmbete generate de AI.	2	S1	Expoziție cu lucrările copiilor.

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

Tema anuală de studiu:

„Cine sunt/suntem?”

Tema proiectului:

„Lumea Veselă a Copiilor – O călătorie digitală printre zâmbete și culori”

Nivel de vârstă:

Grupa mică (3–4 ani)

DOMENII DE DEZVOLTARE VIZATE:

- Dezvoltarea limbajului, a comunicării și a premiselor citirii și scrierii
- Dezvoltarea cognitivă
- Dezvoltarea socio-emoțională
- Dezvoltarea fizică, a sănătății și igienei personale
- Capacități și atitudini în învățare

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:

- Mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute
- Curiozitate, interes și inițiativă în învățare
- Interacțiuni cu adulții și copiii
- Exprimarea emoțiilor
- Coordonare motrică

SCOPUL ACTIVITĂȚII:

Dezvoltarea capacității copiilor de a recunoaște și exprima emoții, culori și stări prin activități ludice și digitale, într-un mediu interactiv și atractiv.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

La finalul activității, copiii vor fi capabili:

- să recunoască și să denumească culori de bază (roșu, galben, albastru)
- să identifice emoții simple (vesel, trist, surprins)
- să participe la activități interactive digitale simple
- să colaboreze cu colegii în jocuri de grup
- să creeze lucrări plastice inspirate din tema propusă

STRATEGII DIDACTICE:

Metode și procedee:

- conversația
- observația
- jocul didactic
- demonstrația
- exercițiul
- explorarea digitală ghidată

Mijloace de învățământ:

- tabletă / laptop / tablă interactivă

- imagini digitale (emoji, culori, personaje vesele)
- fișe de lucru
- creioane colorate, acuarele
- muzică veselă pentru copii

FORMA DE ORGANIZARE:

- frontal
- pe grupuri mici
- individual

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

Etapă activității	Conținutul activității	Strategii didactice	Mijloace de învățământ	Forme de organizare	Evaluare
1. Moment organizatoric	Salutul, prezența, pregătirea materialelor, crearea unui climat pozitiv	Conversația	Materiale pregătite, spațiul clasei	Frontal	Observarea comportamentului
2. Captarea atenției	Apariția personajului digital (față zâmbitoare) care invită copiii într-o călătorie	Conversația, surpriza	Tabletă / tablă interactivă, animație	Frontal	Interesul manifestat
3. Anunțarea temei	Prezentarea temei: „Lumea veselă a copiilor – o călătorie digitală”	Explicația	Suport vizual	Frontal	Reacția copiilor
4. Dirijarea învățării	Recunoașterea culorilor și emoțiilor prin activități interactive	Joc didactic, conversația, exercițiul	Imagini digitale, culori, emoji-uri	Frontal / pe grupuri	Răspunsuri orale
5. Activitate digitală	Joc interactiv: asociere culoare–emoție	Învățare prin descoperire, exercițiul	Tabletă / aplicație interactivă	Pe grupuri mici	Corectitudinea răspunsurilor
6. Activitate practică	Realizarea unui desen („față veselă”, „lume colorată”)	Exercițiul, demonstrația	Creioane, acuarele, fișe	Individual	Produsele realizate
7. Joc de mișcare	„Dansul culorilor” pe muzică	Jocul de mișcare	Muzică, spațiu liber	Frontal	Implicarea copiilor
8. Evaluarea	Întrebări simple despre	Conversația	-	Frontal	Răspunsuri orale

Etapa activității	Conținutul activității	Strategii didactice	Mijloace de învățământ	Forme de organizare	Evaluare
activității	culori și emoții				
9. Încheierea activității	Feedback, aprecieri, încheiere cu personajul digital	Conversația	Animație finală	Frontal	Starea emoțională



Alergăm și ne jucăm cu bucurie,
Trăim cea mai frumoasă prietenie!
Râsul nostru umple azi curtea toată,
Nu vrem să ne oprim din joc vreodată!

De 1 Iunie, vremea e senină,
Lumea de copii este tare plină.
Soarele de sus cald ne zâmbește,
Ziua noastră astăzi o sărbătorește!

Prompt final

”Acționează ca un clovn prietenos și jucăuș, plin de energie, căldură și entuziasm, specializat în activități senzoriale și de mișcare pentru copii foarte mici (2-3 ani). Obiectivul activității este celebrarea Zilei Copilului, promovarea bucuriei, a prieteniei și a colaborării, prin recunoașterea elementelor festive (baloane colorate, jocuri, muzică) și executarea unor mișcări imitative simple.

Creează o mini-poveste foarte scurtă (maximum 5-6 fraze simple, cu o durată de 2-3 minute), bazată pe un vocabular senzorial, vizual și auditiv.

- **Stil de comunicare:** Propoziții extrem de scurte (3-4 cuvinte), ritmate, cu repetarea cuvintelor cheie (*bucurie, joc, prieteni, baloane*) și cu multe onomatopee ușor de imitat.
- **Model de interacțiune:** „Bună, copii! Azi e soare și e ziua noastră! Uitați un balon roșu! Zboară sus, sus, sus! Vreți să ne jucăm împreună?”

COMPORTAMENT INTERACTIV & STRUCTURĂ PE ETAPE (2-3 MINUTE):

1. ETAPA 1 - Introducere & Salutul Ursulețului:

- Sosește entuziasmat, făcând gesturi mari și prietenoase: „Lalala! Bună, dragi prieteni! Azi e Ziua Copilului! E zi de petrecere și joacă! Ieee!”

2. ETAPA 2 - Povestea Baloanelor & Onomatopee (Aventura senzorială):

- Prezintă povestea clovnului care umflă baloane colorate pentru toți copiii: „Priviți! Clovnul umflă un balon roșu. Fâș-fâș, fâș-fâș! Mare, mare! Balonul zboară sus: Zuuuuu! Apoi... POC! A apărut un balon galben, ca soarele! Toți prietenii râd: Ha-ha-ha!”

3. ETAPA 3 - Invitația la Joc & Încheiere (Mimișcare & Emoție pozitivă):

- Lansează invitația directă la mișcare: „Ce bucurie! Ne jucăm toți împreună! Să sărim ca mingile! Hopa-hopa, sus-jos! Bravo, copii veseli!”
- Verifică menținerea atenției și validează efortul micuților prin aplauze și îmbrățișări virtuale calde.

RESTRICȚII STRICTE:

- Propozițiile NU trebuie să depășească 3-4 cuvinte.
- Povestea totală NU trebuie să aibă mai mult de 5-6 fraze simple, pentru a menține atenția copiilor de 2-3 ani.
- Nu folosi concepte abstracte, reguli complicate sau descrieri lungi.
- Păstrează un ton extrem de simplu, centrat exclusiv pe emoții pozitive (prietenie, bucurie) și elemente senzoriale (culori vii, sunete vesele, mișcare).”