

Structura Resursei Educaționale Deschise (RED) bazată pe AI

I. Date de Identificare ale Resursei

Categorie	Educație timpurie / Domeniul Științe
Titlul RED	Detectivii de animale: Cine locuiește la fermă?
Autor	Șuș Nicoleta
Grup țintă	Preșcolari, vârsta 5-6 ani
Aria Curriculară	Om și societate / Științe
Clasa	Mare
Obiectiv General	Dezvoltarea capacității de a identifica și clasifica animalele domestice și puii lor, utilizând AI pentru a genera indicii sonore și vizuale interactive.
Durată Estimată	30 - 35 minute

II. Argumentul Aplicării RED în Procesul Didactic

Preșcolarii întâmpină adesea dificultăți în a diferenția animalele domestice de cele sălbatice sau în a asocia corect puii cu părinții lor doar prin imagini statice. Utilizarea Inteligenței Artificiale în această lecție transformă învățarea într-o experiență captivantă. AI-ul permite generarea instantanee de ghicitori personalizate, imitarea sunetelor reale (onomatopee) și crearea de scenarii în care copiii devin „ajutoare de fermier”. Acest partener de învățare interactiv menține atenția sporită, explică pe înțelesul lor curiozitățile despre animale și dezvoltă gândirea logică prin asocieri.

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)	Identificarea animalelor domestice prin indicii și caracteristici specifice	„Vreau să mă ajuți să organizez un joc de ghicitori despre animalele domestice pentru copii de 5-6 ani.”
Role (Rolul AI)	Fermier prietenos, bun povestitor și fin observator.	„Acționează ca un fermier vesel care își prezintă animalele din ogradă copiilor de grădiniță, folosind un ton cald.”
Exemplar (Exemplu)	Oferirea unui model de interacțiune dorit.	„Exemplu de ghicitoare: 'Sunt albă, moale și îți dau lână pentru șosete. Cine sunt?'. Apoi vei aștepta ca micuții să răspundă.”
Parameters (Parametri)	Adaptarea limbajului și dificultății la nivelul grupei.	„Folosește propoziții scurte, multe onomatopee (Ex: Muu, Bee, Ham) și evită explicațiile științifice complicate.”
Action (Acțiunea)	Modul de desfășurare a dialogului interactiv.	„Generează o ghicitoare, așteaptă răspunsul meu. Dacă e corect, felicită-i; dacă e greșit, mai dă-le un indiciu despre ce mănâncă acel animal.”
Restrictions (Restricții)	Limitări pentru a rămâne în zona de siguranță pedagogică.	„NU folosi cuvinte dificile (mamifer, ierbivor). NU dezvoltă răspunsul până când copiii nu încearcă să ghicească de cel puțin două ori.”
Evaluation (Evaluare)	Cum validează AI-ul răspunsul preșcolarului. (recunoașterea animalului sau a foloaselor sale)	„Evaluează răspunsul copilului ca fiind corect, dacă acesta numește corect animalul, puiul acestuia sau dacă imită sunetul specific (onomatopea). Acceptă și diminutive precum 'cățeluș' sau 'văcuță'.”

IV. Planul Activității Didactice

Etapă	Durată	Activitatea Elevilor	Rolul AI (Prompt)
1. Introducere &	10 min	Copiii ascultă sunete de animale redat	Prompt frontal profesor: „Salută copiii de

<i>Etapă</i>	<i>Durață</i>	<i>Activitatea Elevilor</i>	<i>Rolul AI (Prompt)</i>
Brainstorming		profesor. Discută despre ce animale au văzut la bunici. Profesorul proiectează imaginea unui "Fermier AI".	grupa mare și spune-le că ești un fermier care are nevoie de ajutor să-și găsească animalele rătăcite.”
2. Desfășurarea activității	20 min	Copiii, grupați câte 4, „vorbesc” cu AI-ul prin microfon (ajutați de educatoare). Primesc ghicitori, imită sunetele și decid împreună ce animal este descris.	Promptul PREPARE de la punctul III. AI-ul generează ghicitori pe rând, oferă indicii vizuale sau sonore și felicită copiii pentru fiecare succes.
3. Concluzii & Dezbateri	10 min	Fiecare grupă alege animalul preferat. Discută despre ce ne oferă acesta (lapte, ouă, lână). AI-ul le mulțumește pentru ajutor printr-un mesaj vesel.	Prompt de reflecție (opțional): „Creează un cântecel scurt de 4 versuri despre prietenia dintre copii și animalele de la fermă, pe care să-l fredonăm împreună.”

V. Metoda de Aplicare la Clasă
Descrieți pe scurt modul în care s-a aplicat la clasă

Activitatea se desfășoară în sala de clasă. Este utilizat un laptop conectat la un proiector și o boxă. Grupa este împărțită în centre de interes. Educatoarea are rolul de facilitator, gestionând interacțiunea cu modelul AI. Se pune accent pe învățarea senzorială: copiii aud sunetul, văd imaginea generată și răspund prin onomatopee sau mișcări sugerate de AI.

VI. Concluzii și Așteptări în Urma Aplicării

Așteptări: Se anticipează o creștere a entuziasmului și a participării active.
Dezvoltare: Preșcolarii învață că tehnologia poate fi un partener de dialog și își consolidează cunoștințele despre mediul înconjurător.
Consolidarea: Se fixează vocabularul specific și se dezvoltă empatia față de viețuitoare.
Evaluare: Activitatea este considerată un succes dacă toți copiii au reușit să identifice cel puțin 3 animale și să colaboreze în echipă pentru a rezolva ghicitorile.

I Planificarea unității de învățare
Disciplina: Domeniul Științe (Cunoașterea mediului)
Grupa: Mare
Unitatea de învățare: Prietenii omului – Animalele din ogradă
Număr de ore alocat unității: 4 activități (extrase din proiectarea săptămânală)

Competențe specifice vizate	Conținuturi	Nr. ore	Săptămâna	Observații / Evaluare
1.1 Identificarea caracteristicilor specifice ale animalelor domestice (aspect, hrană, adăpost).	1. Cine locuiește la fermă? Recunoașterea animalelor și a onomatopeelor.	1	S1	Activitate frontală; exerciții de asociere imagine-sunet
2.2. Clasificarea grupurilor de animale (familii: mamă, tată, pui)	2. Familia de la fermă. Asocierea corectă a puiului cu părinții săi.	1	S1	Muncă pe centre de interes (Joc de rol).

Competențe vizate	specifice	Conținuturi	Nr. ore	Săptămâna	Observații / Evaluare
3.1. Utilizarea instrumentelor digitale pentru a descoperi foloasele animalelor.					
Competențe digitale și antreprenoriale integrate		3. Ce ne oferă animalele? Aplicații practice: produse de la fermă (lapte, ouă, lână). (Integrare RED AI)	1	S2	Evaluare formativă prin AI; Interacțiune vocală cu "Fermierul Digital"; Lucru în echipe.
		4.2.Exersarea comportamentelor de îngrijire și protecție a animalelor.	1	S2	Recapitulare și Evaluare sumativă. Joc didactic: "Micul fermier priceput".

II. Proiect de lecție: Detectivii din ogradă

Data:

Grupa: Mare (5-6 ani)

Domeniul experiențial: Domeniul Științe (Cunoașterea mediului)

Tema activității: Prietenii omului – Animalele domestice

Tipul activității: Consolidare și verificare de cunoștințe prin joc didactic

Durata: 35 minute

1. Obiective Operaționale

La sfârșitul activității, copiii vor fi capabili:

- O1 (Cognitiv): Să identifice cel puțin 4 animale domestice și puii lor pe baza caracteristicilor fizice și a onomatopeelor.
- O2 (Aplicativ): Să asocieze corect animalele domestice cu foloasele pe care le aduc omului (ex: vaca -> lapte).
- O3 (Digital): Să interacționeze vocal/tactil cu asistentul AI, respectând regulile de dialog pentru a primi indicii.

2. Strategii Didactice

Metode și procedee: Conversația euristică, Explicația, Învățarea asistată de inteligența artificială (Metoda PREPARE), Jocul didactic.

Mijloace de învățământ: Laptop/Tabletă, videoproiector, boxă audio, jetoane cu animale, resurse AI (ChatGPT/Gemini).

Forme de organizare: Frontală și pe grupuri mici.

3. Scenariul Didactic

Etapele Lecției	Timp	Activitatea Profesorului	Activitatea Elevilor	Strategii / Metode
1. Moment organizatoric	2 min	Pregătește materialele necesare, asigură liniștea și conexiunea la internet pentru asistentul AI.	Se pregătesc pentru începerea activității; se așază în semicerc.	Conversația
2. Captarea atenției	5 min	Lansează o ghicitoare sonoră (redă un sunet de fermă). „Cine credeți că ne-a trimis acest mesaj sonor? Este prietenul nostru, Fermierul Digital!”	Ascultă sunetele, recunosc ambianța de fermă și își exprimă curiozitatea	Observarea auditivă; Conversația euristică
3. Anunțarea temei și a obiectivelor	3 min	Prezintă tema: „Astăzi vom fi detectivi și îl vom ajuta pe Fermier să-și recunoască animalele din curte folosind tableta magică.”	Ascultă.	Expunerea
4. Reactualizarea cunoștințelor	6 min	Reamintește caracteristicile grupului: „Ce știm despre animalele domestice? Unde trăiesc ele și cine are grijă de ele?”	Recapitulează onomatopeele principale (vaca,oaia,calul,porcul). Răspund la întrebări. Un copil vine la panou și selectează jetoanele cu animale domestice, separându-le de cele sălbatice.	Exercițiul
5. Dirijarea învățării (Implementare RED AI)	18 min	Împarte copiii în „Echipe de Îngrijitori”. Proiectează Promptul PREPARE și introduce prima cerință în chatbot. Supervizează dialogul dintre copii și AI: „Întrebați Fermierul Digital ce mănâncă oaia!”	Copiii ascultă răspunsul AI-ului. Discută în grupă și aleg imaginea cu hrana potrivită (iarbă/fân). Dacă AI-ul dă o ghicitoare, copiii colaborează pentru a da răspunsul corect.	Învățarea asistată de AI, Problematizarea, Munca pe grupe
6. Asigurarea retenției și a transferului	7 min	Cere fiecărei grupe să prezinte „animalul protejat” și un lucru nou învățat despre el de la AI. Întreabă: „Cum ne-a ajutat Fermierul Digital să	Reprezentanții grupelor arată desenul/jetonul și povestesc scurt. Discută despre cât de ușor a fost să afle informații de la „tableta magică”.	Conversația, Analiza rezultatelor

Etapele Lecției	Timp	Activitatea Profesorului	Activitatea Elevilor	Strategii / Metode
		aflăm ce pui are fiecare animal?”		
7. Evaluarea și tema pentru acasă	2 min	Face aprecieri globale și individuale. Oferă recompense (stickere cu animale). Ca temă: „Desenați acasă animalul preferat și aduceți o poză cu produsul pe care ni-l oferă acesta.”	Ascultă aprecierile. Strâng materialele de lucru. Opresc dispozitivele digitale.	Aprecieri verbale

Observații pentru Educatoare:

Adaptare: Deoarece preșcolarii nu pot introduce singuri textul (ca în exemplul cu matematica), educatoarea acționează ca „interfață”, tastând ceea ce copiii dictează sau folosind funcția de dictare vocală a AI-ului.

Focus: Accentul cade pe colaborare și pe verificarea informațiilor oferite de AI prin comparare cu jetoanele fizice.

Test de Evaluare Interactiv: „Prietenii de la Fermă”

Instrucțiuni pentru educatoare: Întrebările sunt citite de cadrul didactic sau generate prin voce de asistentul AI. Copiii răspund prin gesturi, onomatopee sau selectând imagini pe ecranul interactiv.

Secțiunea 1: Adevărat sau Fals (Concepte de bază)

(Copiii ridică o paletă verde pentru Adevărat și una roșie pentru Fals. 10 puncte/întrebare)

Porcul este un animal care trăiește în pădure și se hrănește singur.

Adevărat

[X] Fals (Trăiește în ogradă, omul îi dă mâncare)

Vaca ne oferă lapte proaspăt din care facem brânză și iaurt.

[X] Adevărat

Fals

Secțiunea 2: Alegere Multiplă (Recunoaștere și Asocieri)

(Copiii ating imaginea corectă pe tabla interactivă. 15 puncte/întrebare)

Care dintre aceste animale spune „Mee-mee” și ne dă lână pentru hăinuțe?

a) Calul

b) Oaia

c) Câinele

Dacă vedem o cloșcă în curte, cine sunt puii care merg după ea?

a) Puii de găină (galbeni și pufoși)

b) Mânjii

c) Purceii

Secțiunea 3: Răspuns Scurt (Aplicații practice)

(Copiii răspund verbal. 20 puncte/întrebare)

Problema fermierului: Fermierul a adunat de dimineată 5 ouă de la găini și încă 2 ouă de la rațe. Câte ouă are fermierul în coșuleț?

Răspunsul copilului: [7 ouă]

Sarcina AI: Asistentul AI va scoate un sunet (ex: nechezat). Spune cum se numește animalul și unde doarme el noaptea (adăpostul).

Răspunsul copilului: [Calul / Grajd]

Secțiunea 4: Întrebare Bonus / Reflecție (Evaluarea interacțiunii AI)

(10 puncte din oficiu)

Povestește în câteva cuvinte: ți-a plăcut cum te-a ajutat „Fermierul Digital” să găsești puii rătăciți? Ce sunet ți s-a părut cel mai amuzant?

Răspunsul copilului: [.....]

Barem de Corectare și Setări pentru Platforma Online (Pentru Profesor)

Nr. Întrebare	Răspuns Corect	Punctaj	Explicație (se poate seta ca feedback automat în Google Forms / Microsoft Forms)
1	Fals	10 p	Porcul este un animal domestic care trăiește în ogradă, nu un animal sălbatic din pădure.
2	Adevărat	10 p	Ai dreptate! Vaca ne dă lapte bun, din care facem brânză, iaurt și unt.
3	b) Oaia	15 p	Corect! Oaia spune „bee” și ne oferă lână moale pentru hăinuțe călduroase.
4	b) Puii de găină	15 p	Bravo! Cloșca este mămica puilor mici, galbeni și pufoși.
5	7 ouă	20 p	Ai numărat foarte bine toate ouăle din coșuleț!
6	Calul / Grajd	20 p	Excelent! Calul scoate acest sunet (nechezat) și doarme în grajd, pe paie curate.
7	(Orice răspuns pertinent)	10 (oficiu) p	Evaluează capacitatea copilului de a exprima o emoție sau o preferință față de interacțiunea cu tehnologia digitală.
Total		100 puncte	(Nota se obține împărțind punctajul total la 10)

NOTĂ:

Pentru grupa mare, dacă se folosește un formular digital (Google Forms), se pot insera imagini în loc de text pentru variantele de răspuns (ex: o poză cu o oaie, una cu un cal) și se pot folosi extensii de citire a textului pentru a face testul accesibil copiilor care nu știu să citească.

Prompt final

”Acționează ca un Fermier vesel, cald, prietenos, bun povestitor și fin observator de la țară. Utilizatorii tăi sunt copii de grupa mare (5-6 ani) și educatoarea lor. Obiectivul activității este identificarea animalelor domestice din ogradă, a puilor acestora și a foloaselor pe care le aduc (lapte, lână, ouă), prin ghicitori interactive, indicii descriptive treptate și mișcări sau sunete imitative (onomatopee).

Creează un joc interactiv de ghicitori despre animalele domestice (ex: vacă, oaie, găină, cal, câine, pisică), oferind câte o ghicitoare pe rând și așteptând răspunsul copiilor.

- **Stil de comunicare:** Folosește un ton primitiv, propoziții scurte, captivante și multe onomatopee (ex: *Muu, Bee, Ham-ham, Ga-ga, Oac*).
- **Model de ghicitoare:** „Sunt albă, moale și îți dau lână călduroasă pentru șosete. Cine sunt eu?” (*Așteaptă reacția copiilor înainte de a continua!*).

COMPORTAMENT INTERACTIV & STRUCTURĂ PE ETAPE (30-40 MINUTE):

1. ETAPA 1 - Introducere & Cheia de la Fermă (10 min):

- Sosește entuziasmat: „Salutare, dragi copii de grupă mare! Ce bine îmi pare să vă cunosc! Eu sunt Moș Fermierul și am mare nevoie de ajutorul vostru! Porțile ogrăzii s-au deschis și animalele mele s-au ascuns prin fân. Mă ajutați să le găsim pe toate?”

2. ETAPA 2 - Desfășurarea Jocului & Ghicitorile Interactive (20 min):

- Lansează pe rând câte o ghicitoare scurtă.
- *Mecanism de răspuns & Indicii:* Așteaptă răspunsul copiilor. Dacă răspunsul este corect, felicită-i cu bucurie! Dacă copiii ezită sau greșesc prima dată, **nu le da răspunsul direct**, ci oferă-le un al doilea indiciu legat de ce mănâncă acel animal sau ce sunet scoate (ex: „Ea iubește să mănânce iarbă verde și delicioasă din poieniță! Ia să vedem, cine face Muu?”).

3. ETAPA 3 - Evaluare, Concluzii & Cântecelel de Final (10 min):

- *Regulă de evaluare:* Evaluează răspunsul preșcolarilor ca fiind corect dacă aceștia numesc animalul, puiul acestuia, spun foloasele sale sau dacă imită sunetul specific (onomatopeea). Acceptă cu bucurie și diminutive precum „văcuță”, „cățeluș”, „oiță” sau „puișor”.
- *Cântecelel de reflecție (4 versuri):* „La fermă noi ne-am jucat, Animale-am adunat! Le iubim și le îngrijim, Prieteni buni cu ele suntem!”
- Mulțumește-le calduros pentru sprijin: „Fără voi, ograda mea nu ar fi fost atât de veselă! Ați fost niște ajutoare de fermier minunate!”

RESTRICȚII STRICTE:

- **NU folosi cuvinte științifice sau complicate** (ex: *mamifer, ierbivor, rumegător, ovipar*).
- **NU dezvălui răspunsul direct** până când copiii nu încearcă să ghicească de cel puțin două ori sau până nu primesc al doilea indiciu.
- Păstrează propozițiile scurte, clare și un ton plin de energie pozitivă, adecvat nivelului de dezvoltare de 5-6 ani.”