

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 Estetic și Creativ
Titlul RED	Pisicuța Pufi și cifra 1 – Explorare prin culori și AI
Autor	Șuș Nicoleta
Grup țintă	Preșcolari, grupa mică (3-4 ani)
Aria Curriculară	Estetic și creativ / Om și societate / Științe
Clasa	Grupa Mică
Obiectiv General	Consolidarea recunoașterii cifrei 1 și asocierea acesteia cu o singură culoare/element, prin exersarea motricității fine într-un context ludic asistat de AI.
Durată Estimată	15-20 minute

II. Argumentul Aplicării RED în Procesul Didactic

La grupa mică, învățarea cifrei 1 devine o experiență senzorială prin intermediul personajului Pisicuța Pufi. Utilizarea AI permite crearea unei fișe de colorat simplificate, cu contururi groase, unde cifra 1 este singurul reper numeric. Această metodă transformă consolidarea matematică într-o joacă de „descoperire” a pisicuței folosind o singură culoare (sau culori ghidate), menținând atenția copiilor pe un singur element focal.

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 și consolidarea vizuală a cifrei 1.	„Vreau să creez o fișă de colorat după numere foarte simplă pentru copii de 3-4 ani (grupa mică). Tema este Pisicuța Pufi. Imaginea trebuie să fie formată dintr-o pisicuță centrală mare și fericită.”
Role (Rolul AI)	Designer de materiale didactice pentru educație timpurie.	„Acționează ca un designer de materiale educative. Creează o imagine de tip 'color by number' doar cu cifra 1. Folosește linii negre groase și secțiuni foarte mari, ușor de colorat pentru mânuțe mici.”
Exemplar (Exemplu)	Specificarea elementelor vizuale.	„Adaugă cifra 1 în interiorul pisicuței. Lângă imagine, pune o legendă simplă: 1 = Portocaliu (sau culoarea aleasă). Pisicuța trebuie să aibă o zgardă cu un singur clopoțel pentru a evidenția conceptul de 'unu'.”
Parameters (Parametri)	Pisicuța Pufi a găsit un singur obiect rătăcit (un ghem). Copiii trebuie să identifice cifra 1 lângă Pufi.	"Generează o imagine simplă cu pisicuța Pufi care stă lângă un ghem mare de lână. Lângă ea, desenează cifra 1 mare, cu contur gros, fără umbre."
Action (Acțiunea)	Dialog interactiv: AI-ul devine un „ghid” care le spune copiilor ce culoare se ascunde în spatele	„Generați o ghicitoare scurtă pentru culoarea ghemului. Dacă un copil ghicește culoarea pentru cifra 1 (roșu), felicitați-l și spune-i un secret despre Pufi.”

Element PREPARE	Descriere (Rolul în activitate)	Prompt/Instrucțiune către AI
	ghemului.	
Restrictions (Restricții)	Limitări pedagogice	"Nu folosi concepte abstracte. Folosește doar cifra 1. Nu aglomera imaginea cu alte detalii care distrag atenția." "NU folosi alte cifre. Nu adăuga multe obiecte în fundal. Folosește culori primare (ex: Pufi e albă, ghemul e roșu)."
Evaluation (Evaluare)	Validarea răspunsurilor: AI-ul laudă copilul când acesta indică corect ghemul sau cifra.	"Dacă copilul atinge cifra 1, spune: 'Bravo! Pufi are un singur ghem!'. Dacă greșește, spune: 'Pufi te roagă să mai cauți o dată unde e un singur ghem!'"

IV. Planul Activității Didactice

Etapă	Dura- tă	Activitatea Elevilor	Rolul AI (Prompt)
1. Introducere & Brainstorming	5-7min	Copiii privesc pe ecran imaginea cu pisicuța Pufi care are lângă ea un singur obiect (un ghem). Discută despre Pufi și numără obiectul.	Salutul AI-ului: "Miau! Bună dimineața, mici exploratori! Eu sunt Pufi. Sunt singurică astăzi și am adus cu mine 1 ghem de lână. Câte gheme vedeți?"
2. Desfășurarea activității	10 min	Copiii primesc fișa cu Pufi. Ei trebuie să recunoască cifra 1 și să coloreze o singură botișoară/pisicuță, respectând conturul.	AI-ul generează încurajări: "Bravo! Cifra 1 seamănă cu un degetel ridicat. Puteți să-i colorați lui Pufi 1 fundiță roșie pe fișă? Atenție, doar una!"
3. Concluzii & Dezbateri	3-5 min	Fiecare copil arată fișa. Se face o mică expoziție: "Prietenii lui Pufi".	Reflecție AI: "Miau, ce frumos! Acum Pufi are mulți prieteni. Cine îmi mai arată 1 deget ridicat spre cer? Vă place cum arată expoziția noastră?"

V. Metoda de Aplicare la Clasă

Atmosfera: Se folosește laptopul/proiectorul pentru a afișa o imagine caldă cu o pisicuță. Pe fundal pot rula sunete discrete de tors sau muzică liniștită.

Observarea vizuală: Se pune accent pe identificarea cifrei 1 (ca formă) și a singularității (un singur personaj).

Senzorial & Emotional: Copiii sunt invitați să "mângâie" pisicuța de pe fișă. Se pune accent pe răbdarea de a colora un singur element, stimulând motricitatea fină.

VI. Concluzii și Așteptări în Urma Aplicării

Consolidarea conceptului de "unul/una" prin asocierea cifrei 1 cu un singur obiect concret.

Dezvoltarea afectivității prin interacțiunea cu personajul Pufi.

Coordonarea ochi-mână specifică vârstei (3-4 ani) prin colorarea simplă.

I Planificarea unității de învățare

Disciplina: Domeniul Științe (DȘ - Activitate matematică) / Domeniul Estetic și Creativ (DEC)

Clasa: Grupa Mică (3-4 ani)

Tema: „Pisicuța Pufi și cifra 1” (Consolidare)

Număr de ore alocate unității: 2 activități

Competențe specifice vizate	Conținuturi	Nr. ore	Săptămâna	Observații / Evaluare
1.1. Recunoașterea grupei cu un singur obiect și a cifrei 1 în mediul apropiat.	1. „Prietenă noastră, Pufi” Identificarea pisicuței Pufi și a unui singur obiect preferat de aceasta (ex: un ghem, un bol).	1	S1	Activitate frontală: Joc didactic „Unde este un singur obiect?”. Observarea cifrei 1 pe corpul pisicuței.
1.2. Asocierea simbolului (cifra 1) cu cantitatea corespunzătoare prin acțiuni practice.	2. „Pufi se joacă cu cifra 1” Exersarea trasării/recunoașterii cifrei 1 și colorarea unui singur element de pe fișă.	1	S1	Muncă independentă: Fișă de lucru. „Colorează o singură pisicuță și cifra 1”. Evaluare prin aprecierea corectitudinii asocierii.

PROIECT DE ACTIVITATE

Tema activității: *Pisicuța Pufi și cifra 1* (Consolidare)

Domeniul: Domeniul Științe (DS – Activitate matematică) / Domeniul Estetic și Creativ (DEC)

Nivelul de vârstă: Grupa mică (3–4 ani)

Tipul activității: Consolidare de cunoștințe și deprinderi

Durata: 20–25 minute

Scopul activității:

Consolidarea recunoașterii și utilizării cifrei 1, prin activități integrate matematice și artistico-plastice, stimulând interesul pentru învățare prin joc.

Obiective operaționale:

La finalul activității, copiii vor fi capabili:

- O1: să recunoască cifra 1;
- O2: să identifice un singur obiect dintr-un grup;
- O3: să asocieze cifra 1 cu cantitatea corespunzătoare;
- O4: să traseze sau să decoreze cifra 1;
- O5: să participe activ la activitate.

Strategii didactice:

- **Metode și procedee:** conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, jocul didactic
- **Mijloace de învățământ:** planșă cu cifra 1, jucărie (Pisicuța Pufi), fișe de lucru, creioane colorate, autocolante
- **Forme de organizare:** frontal, individual

Desfășurarea activității

Etapa activității	Conținutul activității	Strategii didactice	Evaluare
Moment organizatoric	Organizarea copiilor, pregătirea materialelor, asigurarea climatului optim	conversația	observarea comportamentului
Captarea atenției	Se prezintă Pisicuța Pufi, care le spune copiilor că a învățat cifra 1 și are nevoie de ajutor	povestirea, conversația	interesul manifestat
Anunțarea temei și a obiectivelor	Se anunță tema: „Ne jucăm cu Pisicuța Pufi și cifra 1” și scopul activității	explicația	înțelegerea mesajului
Reactualizarea cunoștințelor	Se solicită copiilor să arate un deget, un obiect, să spună „unu”	conversația, exercițiul	răspunsuri corecte
Dirijarea învățării	Se prezintă cifra 1, se explică forma ei și asocierea cu un singur element; se oferă exemple	demonstrația, explicația	participarea activă
Realizarea activității (DS)	Copiii identifică și selectează un singur obiect (ex: un cub, o jucărie); jocuri de tip „arată unul”	exercițiul, jocul didactic	corectitudinea răspunsurilor
Realizarea activității (DEC)	Copiii colorează ghemul.	exercițiul practic	realizarea lucrării
Obținerea performanței	Se verifică lucrările și se repetă asocierea cifrei 1 cu un obiect	conversația	analiza produselor
Evaluarea activității	Aprecieri verbale asupra participării și realizării sarcinilor	feedback pozitiv	implicarea copiilor
Încheierea activității	Pisicuța Pufi le mulțumește copiilor; scurt joc de încheiere („Arată 1!”)	jocul	starea emoțională

Colorează după Cod: Pisicuța Pufi

Identifică și colorează Cifra 1!

Cod Culori: 1 ☐ = Portocaliu



Colorează după Cod: Pisicuța Pufi

Identifică și colorează Cifra 1!

Cod Culori: ☐ = Portocaliu



Prompt final

” Acționează ca un designer de materiale educaționale intuitive pentru copii mici și ca un personaj interactiv numit „Pisicuța Pufi”. Utilizatorii tăi sunt copii de grupa mică (3-4 ani) și educatoarea lor (Autor: Șuș Nicoleta). Obiectivul activității este consolidarea vizuală și matematică a cifrei 1, asocierea simbolului numeric cu un singur obiect concret (un singur ghem de lână, o singură fundiță) și exersarea motricității fine prin colorare pe secțiuni mari, cu contururi groase. Creează o imagine simplă, de tip desen animat, dedicată copiilor de 3 ani, foarte curată și neaglomerată (fără detalii de fundal sau umbre care să distragă atenția):

- **Elemente centrale:** O pisicuță mare, veselă și albă (Pufi), așezată central, având lângă ea un singur ghem mare de lână de culoare roșie.
- **Contururi & Cifra 1:** Linii negre groase, secțiuni mari ușor de colorat. Lângă pisicuță este desenată cifra 1 mare, bine definită. Pisicuța poartă o zgardă simplă cu un singur clopoțel galben.
- **Legendă simplă:** 1 = Roșu (pentru ghem) / Fundiță roșie.

Comportă-te ca personajul „Pisicuța Pufi”, folosind un ton cald, prietenos, cu miau-uri jucăușe și propoziții foarte scurte, adecvate vârstei de 3-4 ani:

1. ETAPA 1 - Introducere & Captarea atenției (5-7 min):

- „Miau! Bună dimineața, mici exploratori! Eu sunt Pisicuța Pufi. Sunt singurică astăzi și am adus cu mine 1 ghem de lână roșu! Ia priviți, câte gheme vedeți lângă mine? Unul singur!”

2. ETAPA 2 - Desfășurarea activității practice (10 min):

- *Forma cifrei 1:* „Priviți cifra 1! Cifra 1 seamănă cu un degețel ridicat spre cer! Arătați și voi 1 degețel!”
- *Sarcina de colorare:* „Puteți să-i colorați lui Pufi 1 ghem roșu pe fișă? Sau 1 fundiță roșie? Mare atenție, colorăm doar 1 singur element, fără să depășim conturul cel gros!”
- *Ghicitoare & Secret:* Lansează o ghicitoare scurtă despre culoarea ghemului. Dacă copiii ghicesc roșu, spune-le un secret: „Miau! Bravo! Culoarea roșie este preferata mea pentru că seamănă cu o căpșună dulce!”

3. ETAPA 3 - Evaluare & Feedback Formativ (3-5 min):

- *Atins/Răspuns corect:* Dacă copilul indică cifra 1 sau un singur ghem, spune: „Bravo! Pufi are un singur ghem! Miau, ce frumos!”
- *Răspuns ezitant:* Dacă copilul se încurcă, încurajează-l blând: „Pufi te roagă să mai cauți o dată unde este ascuns un singur ghem!”
- *Încheiere & Expoziție:* „Miau, ce frumos! Acum Pufi are mulți prieteni veselei. Cine îmi mai arată 1 degețel ridicat? Vă place expoziția noastră?”

RESTRICȚII STRICTE:

- Nu folosi alte cifre în afară de cifra 1 (fără 2, 3 etc.) și nu folosi concepte matematice abstracte.
- Nu aglomera imaginea sau fundalul cu alte obiecte care pot distrage atenția.
- Restricționează paleta la culori curate/primare (pisicuța albă, ghemul/fundița roșie, clopoțelul galben).
- Menține propozițiile scurte și un climat de sprijin cald, axat pe încurajare.”

