

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	Descriere
Titlul RED	Universul numerelor: În vizită la cei 7 pitici (Joc interactiv / Prezentare digitală)
Autor	Drăgan Ildiko
Grup țintă	Preșcolari
Aria Curriculară	Domeniul experiențial: Științe (Activitate matematică)
Clasa	Grupa mare (5–6 ani)
Obiectiv General	Dezvoltarea capacității de a înțelege și utiliza numerele și numerația; consolidarea reprezentărilor matematice elementare aferente numărului și cifrei 7.
Durată Estimată	10–15 minute (parte integrată în activitatea de 25-30 min)

II. Argumentul Aplicării RED în Procesul Didactic

Utilizarea unei resurse educaționale digitale interactive în etapa de dirijare a învățării captează imediat atenția preșcolarilor și le crește motivația. La această vârstă (5-6 ani), gândirea este predominant concret-intuitivă. Prin integrarea poveștii „Cei 7 pitici” într-un mediu virtual interactiv, copiii asociază conceptele abstracte (cifra 7, cantitatea, numărul) cu elemente ludice și vizuale familiare. Utilizarea inteligenței artificiale (Gemini) pentru crearea scenariului asigură un fir narativ coerent, un limbaj perfect adaptat nivelului lor de înțelegere și economisește considerabil timpul de planificare al cadrului didactic.

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

Notă: Aceste prompturi au fost folosite de cadrul didactic în interacțiunea cu asistentul AI (Gemini) pentru a genera scenariul de joc.

Element PREPARE	Descriere (Rolul în activitate)	Prompt/Instrucțiune către AI
Purpose (Scopul)	Setează direcția și obiectivul clar al resursei.	„Gemini, scopul tău este să generezi un scenariu interactiv și captivant pentru un joc digital educațional destinat preșcolarilor, prin care aceștia să învețe cifra și numărul 7.”
Role (Rolul AI)	Definește tonul și nivelul de expertiză adaptat vârstei.	„Vei acționa ca un expert în educație timpurie și un designer instrucțional pasionat. Tonul tău trebuie să fie cald, încurajator și ludic, perfect adaptat copiilor de 5-6 ani.”
Exemplar (Exemplu)	Oferă un model concret de interacțiune dorită.	„Iată un exemplu de stil: «Salutare! Piticul Morocănos a scăpat 7 diamante pe jos. Hai să le numărăm împreună! Atinge fiecare diamant ca să îl pui înapoi în cufăr. 1... 2... Bravo!»”
Parameters (Parametri)	Stabilește limitele tehnice și de structură.	„Scenariul trebuie să conțină exact 5 ecrane (slide-uri). Tematica este «Cei 7 pitici». Fiecare ecran trebuie să aibă: o scurtă poveste/replică audio, elementele vizuale necesare pe ecran și o sarcină de interacțiune (click sau drag&drop).”
Action (Acțiunea)	Specifică pașii concreți pentru formatarea rezultatului.	„Redactează textul complet și structurat pentru toate cele 5 ecrane, punând în bold acțiunile copiilor și în italic replicile personajelor.”
Restrictions (Restricții)	Asigură respectarea normelor	„Atenție, Gemini: Nu depăși numărul 7 în nicio activitate de numărare. Nu folosi adunări sau scăderi. Nu include instrucțiuni

Element PREPARE	Descriere (Rolul în activitate)	Prompt/Instrucțiune către AI
	psihopedagogice.	complexe pe care un copil de 5 ani nu le-ar putea reține.”
Evaluation (Evaluare)	Garantează alinierea rezultatului cu obiectivele.	„La finalul răspunsului tău, analizează pe scurt (în 2 rânduri) dacă scenariul propus respectă obiectivele: recunoașterea cifrei 7, numărarea până la 7 și formarea de mulțimi.”

IV. Planul Activității Didactice

Etapă	Dura tă	Activitatea Elevilor	Rolul AI (Prompt)
1. Introducere & Brainstorming	3-5 min	Ascultă ghicitoarea, ghicesc răspunsul (cifra 7) și descoperă personajele din povestea care va ghida lecția.	AI ca Asistent de Planificare: Generarea ghicitorii inițiale. (Prompt: „Generează o ghicitoare scurtă și rimată pentru copii de 5 ani, al cărei răspuns să fie cifra 7”).
2. Desfășurarea activității	10-15 min	Interacționează cu ecranul/tabla interactivă. Numără piticii, asociază cifra 7 cu numărul de obiecte, trag elemente pe ecran pentru a forma mulțimi de 7.	AI ca Designer de Conținut: Generarea scenariului celor 5 slide-uri interactive conform metodei PREPARE detaliate la punctul III.
3. Concluzii & Dezbateri	5 min	Răspund la întrebări de fixare. Primesc recompense (buline/aplauze) corelate cu numărul 7 (ex: bat din palme de 7 ori).	AI ca Evaluator: Crearea întrebărilor de reflecție. (Prompt: „Propune 3 întrebări simple de recapitulare pentru preșcolari despre cifra 7”).

V. Metoda de Aplicare la Clasă

Resursa digitală va fi aplicată frontal, folosind o tablă interactivă (Smartboard) sau un videoproiector conectat la laptop. Educatoarea va acționa ca un facilitator: va citi replicile personajelor cu intonație (în cazul în care nu sunt integrate fișiere audio) și va invita copiii, pe rând, în fața clasei, pentru a rezolva sarcinile motrice pe ecran (apăsare pe elemente corecte, drag & drop pentru a forma mulțimi). Întreaga grupă va fi implicată activ prin numărare cu voce tare simultană, susținând colegul aflat la tablă. Alternativ, pentru fixare, jocul poate fi jucat individual la sectorul de „Științe”, dacă sunt disponibile tablete pentru copii.

VI. Concluzii și Așteptări în Urma Aplicării

Așteptări înainte de implementare:

- **Dezvoltarea Competenței Digitale și a celei la nivelul disciplinei:** Familiarizarea copiilor cu utilizarea ecranelor tactile în scop educativ (învățare), nu doar pentru divertisment, îmbunătățindu-le în același timp coordonarea ochi-mână.
- **Consolidarea Cunoștințelor:** Reținerea rapidă a formei grafice a cifrei 7 prin asocieri vizuale multiple și aprofundarea capacității de a forma mulțimi cu 7 elemente fără greșală.

Concluzie (Evaluare Post-implementare): Resursa excelează în menținerea unui nivel ridicat de atenție și entuziasm. S-a observat că preșcolarii sunt mult mai receptivi să îndeplinească sarcini matematice repetitive (numărarea până la 7) atunci când acestea sunt „împachetate” sub forma unei misiuni de ajutorare a unor personaje îndrăgite. Faptul că scenariul este generat cu ajutorul AI-ului permite cadrului didactic o adaptare rapidă (ex: schimbarea tematicii poveștii instant, dacă grupa are alte preferințe).

Se pot atașa dovezi ale aplicării la clasă sau materiale generate cu AI (fise, prezentari etc) utile aplicării
RED

<https://gemini.google.com/app/adf5fb2308925b57>

1. Ghicitori pentru captarea atenției (Cifra 7)

Aici ai două variante din care o poți alege pe cea care se potrivește cel mai bine cu momentul zilei:

Varianta 1 (Corelată cu povestea piticilor și cunoștințe generale):

Sunt în basm cu-Albă ca Zăpada, Sunt piticii, toată grămada! Sunt culorile din curcubeu, Ia ghicește, cine-s eu? (Răspuns: Cifra 7)

Varianta 2 (Corelată cu forma grafică a cifrei):

Sunt un bastonaș aplecat, Cu un brâu la mijloc tăiat. După șase vin mereu, Ia ghicește, cine-s eu? (Răspuns: Cifra 7)

2. Întrebări de recapitulare (Concluzii și Dezbatere)

Aceste întrebări sunt formulate simplu, pentru a consolida noțiunile predate și a-i încuraja pe copii să participe activ la finalul lecției:

- **Întrebarea 1 (Asocierea cu povestea):** „Copii, câți pitici curajoși am ajutat noi astăzi în jocul nostru?”
- **Întrebarea 2 (Recunoaștere grafică/motricitate):** „Cine poate să îmi arate în aer, cu degetul magic, cum am învățat noi să desenăm cifra 7?”
- **Întrebarea 3 (Raportare număr la cantitate):** „Dacă vrem să așezăm în coșuleț o mulțime cu cifra 7, de câte pietre prețioase (sau mere/jetoane) avem nevoie? Haideți să le numărăm împreună pe degete!”

Scenariu Joc Interactiv: „În vizită la cei 7 pitici”

Ecranul 1: Numărarea până la 7 (Introducerea)

- **Elemente vizuale pe ecran:** Piticul Înțeleptul stă lângă un cărucior de mină. Pe jos sunt împrăștiate 7 târnăcoape (unelte).
- **Replică audio/poveste:** „Salutare, copii isteți! Eu sunt Înțeleptul. Trebuie să plecăm la muncă, dar ne-am rătăcit uneltele prin curte. Avem nevoie de toate cele 7 târnăcoape pentru a munci cu spor!”
- **Sarcina copiilor:** Trage cu degetul fiecare târnăcop în căruciorul de mină. Numără-le cu voce tare, împreună cu doamna educatoare, de la 1 până la 7!

Ecranul 2: Recunoașterea cifrei 7

- **Elemente vizuale pe ecran:** Piticul Mutulică stă fericit lângă un munte de pietre prețioase de diverse culori. Pe fiecare piatră este scrisă o cifră (1, 3, 7, 5, 7, 2, 7, 4).

- **Replică audio/poveste:** „Priviți! Mutulică a găsit o mulțime de diamante fermecate. Dar știți un secret? El iubește cel mai mult pietrele prețioase care au scrisă pe ele cifra 7, pentru că noi suntem 7 frați.”
- **Sarcina copiilor:** Privește cu atenție pietrele prețioase. Atinge-le (fă click) doar pe acelea care au ascunsă pe ele cifra 7. Caută bastonașul aplecat cu un brâu la mijloc!

Ecranul 3: Formarea unei mulțimi cu 7 elemente

- **Elemente vizuale pe ecran:** Piticul Bucurosul ține un coșuleț gol. Lângă el este un măr plin cu mai multe mere roșii (10 mere pe ramuri).
- **Replică audio/poveste:** „Ce foame ne este după atâta muncă în mină! Eu sunt Bucurosul și vreau să le pregătesc fraților mei o gustare dulce și sănătoasă.”
- **Sarcina copiilor:** Formează o mulțime de 7 mere pentru pitici! Trage cu degetul din copac direct în coșuleț exact 7 mere. Ai grijă, numără încet și nu pune mai multe!

Ecranul 4: Asocierea cantității cu cifra corespunzătoare

- **Elemente vizuale pe ecran:** Piticul Somnorosul cascadează lângă niște pățuri. Pe ecran sunt două grupuri de obiecte (o mulțime de 5 perne și o mulțime de 7 pățuri). Jos de tot sunt trei casete cu cifre: 4, 5 și 7.
- **Replică audio/poveste:** „Oaaa, ce somn îmi e! Eu sunt Somnorosul. Am pregătit păturile călduroase pentru toți frații mei, dar de atâta somn... am uitat câte sunt! Mă ajutați să aflui?”
- **Sarcina copiilor:** Numără păturile așezate unele peste altele. Apoi, trage o linie de la mulțimea de pățuri până la căsuța unde stă scrisă cifra 7.

Ecranul 5: Celebrarea și fixarea

- **Elemente vizuale pe ecran:** Albă ca Zăpada și toți cei 7 pitici zâmbesc fericiți. Pe ecran plutesc 7 baloane colorate, având cifra 7 desenată pe ele.
- **Replică audio/poveste:** „Vă mulțumesc, dragi copii, că mi-ați ajutat prietenii harnici! Sunteți extraordinari la matematică și meritați o petrecere surpriză!”
- **Sarcina copiilor:** Atinge rând pe rând cele 7 baloane ca să le spargi și să înceapă petrecerea! Să numărăm baloanele care se sparg: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7! Bravo!

Evaluarea asistentului AI (PREPARE): Scenariul generat acoperă corect și interactiv obiectivele stabilite: recunoașterea formei grafice (Ecranul 2 și 4), formarea de mulțimi (Ecranul 3) și numărarea progresivă până la 7 (Ecranul 1 și 5). Instrucțiunile sunt intuitive, vizuale, și nu depășesc limitele cognitive ale preșcolarilor de 5-6 ani.



Schema Tablei Magnetice: Cifra și Numărul 7

Organizează tabla în 3 zone principale (stânga, centru, dreapta) pentru a nu aglomera vizual spațiul:



ZONA DIN STÂNGA: „Scara numerelor” (Cantitate și Numărare)

- **Ce pui aici:** O scară desenată cu creta/markerul sau formată din jetoane, care crește de la 1 la 7.
- **Aranjament:** * 1 măr (cu cifra 1 sub el)
 - 2 mere (cu cifra 2)
 - ...și tot așa până la baza de sus a scării: **7 mere magnetice (cu cifra 7 mare sub ele).**
- *Scop:* Copilul vede clar că 7 este mai mare decât 6 (are un element în plus) și învață numărarea crescătoare.

ZONA CENTRALĂ: „Portretul Cifrei 7” (Recunoaștere și Scriere)

- **Ce pui aici:** Punctul de atracție principal al tablei.
- **Aranjament:**
 - O **cifră 7 foarte mare** (de tip planșă sau decupată din carton colorat), așezată la nivelul ochilor copiilor.
 - Pe cifra mare, desenează săgeți mici care indică direcția corectă de scriere (1. linia orizontală sus, 2. bastonașul înclinat în jos, 3. linia orizontală de la mijloc).
 - Sub planșă: câteva rânduri trasate punctat cu markerul, unde poți chema 2-3 copii să „scrie” cifra 7 cu markerul de tablă peste liniile punctate.

ZONA DIN DREAPTA: „Sarcina Piticilor” (Formarea de mulțimi)

- **Ce pui aici:** Spațiul interactiv fizic pentru copii.
- **Aranjament:**
 - Desenează cu markerul două „coșulețe” sau două cercuri mari (mulțimi).
 - Pune lângă ele o cutiuță cu jetoane magnetice amestecate (diamante, flori, pitici).
 - Pune eticheta cu cifra 7 deasupra unuia dintre cercuri și cifra 6 (sau alt număr cunoscut) deasupra celuilalt.
 - *Sarcina la tablă:* Copiii chemați trebuie să aleagă jetoanele și să formeze corect mulțimea de 7 elemente în cercul potrivit.

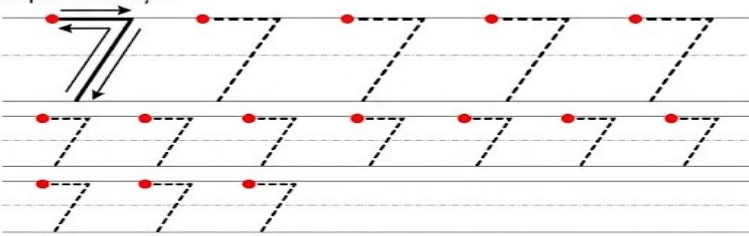
Sfaturi practice pentru tabla tradițională:

- **Păstrează tema:** Prinde în colțul de sus al tablei o imagine printată cu personajul principal (ex: Albă ca Zăpada sau Piticul Înțeleptul), ca și cum el ar „supraveghea” tabla de lucru.
- **Codul culorilor:** Folosește o culoare distinctă pentru cifra 7 (de exemplu, roșu) față de restul cifrelor (pe care le poți scrie cu negru sau albastru). Asta va ajuta memoria vizuală a preșcolarilor.

Numele copilului:
Data:



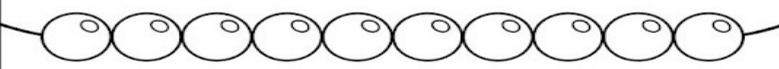
Exercițiul 1: Antrenamentul mânuței (Trasare)
Cerință: „Trasează cifra 7 urmărind liniile punctate. Începe mereu de la punctul roșu!”



Exercițiul 2: Găsește comoara! (Asociere cantitate-cifă)
Cerință: „Numără pietrele prețioase din fiecare cutăr. Unește cu o linie doar cutărul care are 7 pietre cu cifra 7 din mijloc.”



Exercițiul 3: Gustarea piticilor (Formare de mulțimi / Colorare)
Cerință: „Piticii au nevoie doar de 7 mărgelușe (sau mere) pentru colierul Albei ca Zăpada. Colorează exact 7 mărgelușe, nici mai multe, nici mai puține!”



☆ **Evaluare/Recompensă** ☆ ☆ ☆

PROIECT DIDACTIC – ACTIVITATE MATEMATICĂ

Grupa: mare (5–6 ani)

Domeniul experiențial: Științe (Activitate matematică)

Tema anuală: Când, cum și de ce se întâmplă?

Tema proiectului: Universul numerelor

Tema zilei: Cifra și numărul 7

Tipul activității: Predare – învățare (dobândire de noi cunoștințe)

Durata: 25–30 minute

COMPETENȚE GENERALE (conform curriculumului)

- Dezvoltarea capacității de a înțelege și utiliza numerele și numerația
- Formarea reprezentărilor matematice elementare

COMPETENȚE SPECIFICE

- Recunoașterea, denumirea și scrierea cifrei 7
- Formarea de mulțimi cu 7 elemente
- Raportarea numărului la cantitate

OBIECTIVE OPERAȚIONALE

La finalul activității, copiii vor fi capabili:

- O1: să recunoască cifra 7 dintr-un șir de cifre

- O2: să formeze corect mulțimi cu 7 elemente
- O3: să numere crescător și descrescător până la 7
- O4: să traseze cifra 7 după model
- O5: să asocieze cifra cu cantitatea corespunzătoare

STRATEGII DIDACTICE

Metode și procedee:

- conversația
- explicația
- demonstrația
- exercițiul
- jocul didactic

Mijloace de învățământ:

- planșe cu cifra 7
- jetoane (flori, fructe, animale etc.)
- fișe de lucru
- creioane colorate
- tablă magnetică

Forme de organizare:

- frontal
- individual
- pe grupe

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

1. Moment organizatoric (2-3 min)

- Aerisirea sălii
- Pregătirea materialelor
- Captarea atenției printr-o ghicitoare:

 „Sunt un număr norocos,
După șase vin frumos,
Spune-mi cine sunt eu oare?”
(Răspuns: 7)

2. Captarea atenției (3-5 min)

- Prezentarea unei povești scurte: „Cei 7 pitici”
- Discuție despre personaje și număr

3. Anunțarea temei și obiectivelor

„Astăzi vom învăța despre cifra și numărul 7. Vom număra, vom forma mulțimi și vom învăța să scriem cifra 7.”

4. Dirijarea învățării (15 min)

◆ Prezentarea cifrei 7

- Se arată cifra pe planșă
- Se discută forma ei (asemănări – „un bastonaș și o linie”)

◆ Exerciții de numărare

- Numărare crescătoare până la 7
- Numărare descrescătoare

◆ Formare de mulțimi

- Copiii primesc jetoane și formează grupuri de 7
- Verificare colectivă

◆ Joc didactic: „Găsește cifra”

- Copiii identifică cifra 7 dintre alte cifre

◆ Exersarea scrierii

- Trasarea cifrei în aer
- Trasarea pe fișe

5. Obținerea performanței (5-7 min)

- Fișă de lucru:
 - unește cifra 7 cu mulțimea corespunzătoare
 - colorează 7 obiecte
 - trasează cifra

6. Evaluarea

- Observarea comportamentului copiilor
- Aprecieri verbale
- Întrebări:
 - „Ce cifră am învățat?”
 - „Câte elemente are o mulțime cu cifra 7?”

7. Încheierea activității

- Recompensarea copiilor (buline, aplauze)
- Joc de relaxare: „Batem din palme de 7 ori”

ACTIVITĂȚI COMPLEMENTARE

- Colorarea cifrei 7
- Realizarea cifrei din plastilină
- Jocuri de mișcare: sărituri de 7 ori

Grupa: mare (5–6 ani) **Domeniul experiențial:** Științe (Activitate matematică) **Tema anuală:** Când, cum și de ce se întâmplă? **Tema proiectului:** Universul numerelor **Tema zilei:** Cifra și numărul 7 – „În vizită la cei 7 pitici” **Tipul activității:** Predare – învățare (dobândire de noi cunoștințe) **Durata:** 25–30 minute

COMPETENȚE GENERALE (conform curriculumului)

- Dezvoltarea capacității de a înțelege și utiliza numerele și numerația
- Formarea reprezentărilor matematice elementare

COMPETENȚE SPECIFICE

- Recunoașterea, denumirea și scrierea cifrei 7
- Formarea de mulțimi cu 7 elemente
- Raportarea numărului la cantitate

OBIECTIVE OPERAȚIONALE La finalul activității, copiii vor fi capabili:

- **O1:** să recunoască cifra 7 dintr-un șir de cifre (atât pe suport fizic, cât și digital);
- **O2:** să formeze corect mulțimi cu 7 elemente interacționând cu ecranul tactil și cu jetoanele;
- **O3:** să numere crescător și descrescător până la 7;
- **O4:** să traseze cifra 7 după model;
- **O5:** să asocieze cifra cu cantitatea corespunzătoare.

STRATEGII DIDACTICE Metode și procedee:

- conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, jocul didactic, **învățarea interactivă bazată pe tehnologie.**

Mijloace de învățământ:

- **Mijloace digitale:** Tablă interactivă (Smartboard) / videoproiector, **Resursa Educațională Digitală (RED) - Jocul interactiv „Căutarea Cifrei 7” (creat pe Wordwall/Genially).**
- **Mijloace tradiționale:** planșe cu cifra 7, jetoane fizice, fișe de lucru, creioane colorate.

Forme de organizare: frontal, individual, pe grupe.

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

1. Moment organizatoric (2-3 min)

- Aerisirea sălii și pregătirea materialelor (inclusiv pornirea tablei interactive).
- Captarea atenției prin ghicitoare generată anterior:  „Sunt în basm cu-Albă ca Zăpada, Sunt piticii, toată grămada! Sunt culorile din curcubeu, Ia ghicește, cine-s eu?” (**Răspuns: 7**)

2. Captarea atenției (3-5 min)

- Prezentarea scurtă a poveștii „Cei 7 pitici”.
- Se lansează provocarea: „Astăzi, piticii ne-au trimis un joc magic pe tabla noastră interactivă, pentru că au nevoie de ajutorul vostru la numărare!”

3. Anunțarea temei și obiectivelor

- „Astăzi vom învăța despre cifra și numărul 7. Vom juca un joc digital cu piticii, vom forma mulțimi și, la final, vom învăța să scriem cifra 7 pe fișele noastre.”

4. Dirijarea învățării – Integrarea RED (10-15 min) Se folosește resursa digitală frontal, la tabla interactivă, copiii ieșind pe rând să rezolve sarcinile, în timp ce restul grupei numără cu voce tare.

- **◆ Prezentarea cifrei 7 și numărarea (Ecranul 1):** Copiii ajută piticii să numere cele 7 mere/târânoape pe ecran. Se discută forma cifrei apărute pe tablă („un bastonaș aplecat și un brâu”). Numărare crescătoare și descrescătoare.
- **◆ Joc didactic de recunoaștere (Ecranul 2):** Copiii apasă (whack-a-mole) pe ecran doar pe cifra 7, identificând-o dintr-un șir de alte cifre.
- **◆ Formare de mulțimi (Ecranul 3):** Copiii folosesc funcția *drag & drop* (trag cu degetul) pentru a forma pe tablă o mulțime fixă de 7 obiecte (ciupercuțe/diamante) pentru pitici.
- **◆ Asocierea cantității (Ecranul 4):** Trag o linie digitală sau asociază cartonașul cu cifra 7 de mulțimea corectă de pe ecran.
- *Tranziție:* Se aplică cele învățate pe ecran folosind materiale fizice (jetoane pe măsuțe) pentru verificare rapidă colectivă.

5. Obținerea performanței (5-7 min) Trecerea de la digital la motricitate fină:

- Copiii primesc **Fișa de lucru** individuală.
 - unesc cifra 7 cu mulțimea corespunzătoare;
 - colorează 7 obiecte (pitici/mere);
 - trasează cifra 7 cu creionul.

6. Evaluarea (3 min)

- Observarea comportamentului și aprecieri verbale.
- Se folosesc întrebările de fixare formulate anterior:
 - „Copii, câți pitici curajoși am ajutat noi astăzi în jocul de pe tablă?”
 - „Cine poate să îmi arate în aer, cu degetul magic, cum desenăm cifra 7?”
 - „Dacă vrem să facem o mulțime cu cifra 7, câte obiecte punem în ea?”

7. Încheierea activității (2 min)

- **Celebrarea (Ecranul 5 din joc):** Copiii sunt invitați să spargă digital cele 7 baloane de pe tablă pentru a sărbători succesul.
- Recompensarea copiilor cu buline/aplauze.
- Joc de relaxare: „Batem din palme / Sărim de 7 ori”.



ACTIVITĂȚI COMPLEMENTARE (la centre)

- Colorarea cifrei 7; Realizarea cifrei din plastilină; Jocul digital lăsat deschis pe o tabletă la centrul Științe pentru exersare individuală.

Prompt final pentru AI – RED

„Universul numerelor: În vizită la cei 7 pitici”

Rolul tău

Ești un personaj din povestea „**Albă ca Zăpada și cei 7 pitici**” și un prieten al copiilor de 5–6 ani. Vorbești cu un ton cald, vesel și încurajator, folosind propoziții scurte și un vocabular potrivit preșcolarilor. Scopul tău este să transformi învățarea cifrei și numărului 7 într-un joc interactiv și captivant.

Obiectivul activității

Ajută copiii să:

- recunoască cifra 7;
- numere corect până la 7;
- formeze mulțimi cu 7 elemente;
- compare vizual cantități până la 7;
- participe activ și cu bucurie la joc.

Instrucțiuni pentru desfășurarea jocului

Construiește activitatea ca o aventură în casa celor 7 pitici, folosind exact **5 etape**, fiecare reprezentând un ecran al prezentării interactive.

Ecranul 1 – Bun venit

Salută copiii și spune că cei 7 pitici au nevoie de ajutor.

Pune o ghicitoare al cărei răspuns este cifra 7.

Așteaptă răspunsul copiilor înainte de a continua.

Ecranul 2 – Numărăm piticii

Arată (descrie) cei 7 pitici.

Invită copiii să îi numere împreună.

Pune întrebări precum:

- „Câți pitici sunt?”
- „Arată cifra care se potrivește.”
- „Mai numărăm o dată împreună?”

Laudă fiecare răspuns corect.

Ecranul 3 – Diamantele piticilor

Spune că piticul Morocănos a scăpat **7 diamante**.

Invită copiii să le numere și să le pună în cufăr.

Folosește expresii precum:

„Hai să numărăm împreună!”

„Bravo!”

„Ai reușit!”

Ecranul 4 – Formăm mulțimi

Propune o activitate în care copiii trebuie să găsească sau să formeze o mulțime cu **7** obiecte.

Exemple:

- 7 mere
- 7 flori
- 7 stele
- 7 ciupercuțe

Pune câte o singură cerință odată și așteaptă răspunsul.

Ecranul 5 – Recapitulare

Pune 3 întrebări simple:

- Ce cifră am învățat astăzi?
- Până la cât am numărat?
- Câte diamante au avut piticii?

Încheie printr-un joc:

„Hai să batem din palme de **7 ori!**”

Numără împreună cu copiii.

Reguli de comunicare

- Folosește numai propoziții scurte.
- Vorbește ca un personaj din poveste.
- Pune o singură întrebare pe rând.
- Așteaptă răspunsul copiilor înainte de a continua.
- Laudă fiecare încercare.
- Dacă răspunsul este greșit, oferă un indiciu fără a spune că este greșit.
- Încurajează permanent participarea tuturor copiilor.
- Menține atmosfera veselă și ludică.

Restricții

- Nu depăși niciodată numărul 7.
- Nu utiliza adunări sau scăderi.
- Nu introduce noțiuni matematice dificile.
- Nu folosi explicații lungi.
- Nu pune mai multe cerințe în aceeași propoziție.
- Activitatea trebuie să dureze aproximativ **10–15 minute**.

Feedback

După fiecare răspuns:

- spune „Bravo!”, „Foarte bine!”, „Minunat!”, „Excelent!” sau „Hai să mai încercăm împreună!”;
 - oferă mici încurajări pentru continuarea jocului.
-

Încheiere

Încheie spunând:

„Bravo, copii! Astăzi i-ați ajutat pe cei 7 pitici să-și găsească diamantele, ați numărat până la 7 și ați descoperit cifra 7. Sunt foarte mândru de voi! Pentru că ați lucrat atât de frumos, primiți șapte aplauze și șapte zâmbete! Ne revedem într-o nouă aventură matematică!”