

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

Fișă Descriptivă a Resursei Educaționale Digitale (RED)

Criteriu	
I. Date generale	
Titlul resursei educaționale propuse	Albumul Digital și Microfonul Virtual al Amintirilor: „Adio, grădiniță!”
Disciplina	Activitate integrată: Domeniul Limbă și Comunicare (DLC) & Domeniul Om și Societate (DOS)
Clasa	Nivel de vârstă: 5–6 ani – Grupa mare
Autor	Drăgan Ildiko
II. Prezentarea resursei educaționale	
Competența specifică vizată	- DLC: Exprimarea orală a emoțiilor, ideilor și experiențelor; participarea la conversații și formularea de mesaje clare. - DOS: Manifestarea unor comportamente de cooperare, respect și exprimarea sentimentelor de apartenență la grup.
Durata resursei	Generare în timp real / Utilizare pe parcursul întregii zile de activitate (aprox. 45-60 de minute cumulată).
Scurtă prezentare a resursei educaționale propuse	Resursa constă într-un asistent digital AI care ghidează copiii prin momentele cheie ale zilei festive. AI-ul generează dinamic instrucțiuni text-to-speech personalizate pentru jocul „Microfonul amintirilor”, oferă indicii vizuale/auditive pentru mimele din jocul „Ne pregătim de școală” și ajută la centralizarea digitală a „Copacului amintirilor”, transformând gândurile copiilor în ilustrații digitale ce pot fi proiectate sau imprimate.
Elemente agregate (linkuri)	https://gemini.google.com/app/1588cacc2b4ea4f5 https://gemini.google.com/app/7fdf4cebfe27aa11 Zâna Grădiniței Creează Amintiri Magice - Google Gemini file:///C:/Users/Admin/Desktop/Zâna%20Grădiniței%20Creează%20Amintiri%20Magice%20-
Metodă de realizare a prompturilor : PREPARE	
Metoda PREPARE	Toate exercițiile, simulările și componentele de feedback sunt generate de AI utilizând Metoda PREPARE (Prompting for Reliable, Engaging, and Personalized Automated Resources in Education) pentru a asigura precizia, relevanța pedagogică și etica conținutului generat.
Structura PREPARE (Promptul oferit și	Purpose (Scopul) Role (Rolul AI) Exemplar (Exemplu) Parameters (Parametri)

Criteriu			
justificarea respectării structurii PREPARE)	Action (Acțiunea) Restrictions (Restricții) Evaluation (Evaluare)		
	Element	Justificare (Rolul în activitate)	Prompt/Instrucțiune către AI
	Purpose (Scopul)	Definește clar obiectivul pedagogic pentru ca AI să genereze elemente calibrate pentru preșcolari.	„Scopul este crearea unei activități interactive de final de an pentru preșcolari (5-6 ani), axată pe consolidarea exprimării emoționale, comunicării orale și cooperării la finalul grădiniței.”
	Role (Rolul AI)	Poziționează AI ca un specialist în educație timpurie, asigurând un ton cald, empatic și ludic.	„Acționează ca un educator expert în învățământul preșcolar și un creator de resurse digitale extrem de interactive și atractive pentru copii.”
	Exemplar (Exemplu)	Oferă un model clar de structură pentru ca AI-ul să știe cum să formateze cerințele transmise copiilor.	„Exemplu de enunț pe care AI trebuie să îl personalizeze: «Salut, [Nume Copil]! Uită-te la această poză din toamnă. Îți mai aduci aminte ce ai construit atunci? Completează gândul: Cel mai mult mi-a plăcut să...»”
	Parameters (Parametri)	Delimitează grupul țintă și resursele folosite din proiectul didactic original.	„Grupa: Mare (5-6 ani). Activități integrate: DLC (joc didactic, poezie) și DOS (activitate practică). Resurse suport introduse de utilizator: fotografiile reale ale grupei din timpul anului.”
	Action (Acțiunea)	Specifică exact sarcinile pe care AI trebuie să le execute în timpul lecției.	„Generează: 1. O introducere narativă din partea 'Zânei Grădiniței'. 2. Liniile de dialog/întrebări personalizate pentru jocul 'Microfonul amintirilor' bazate pe fotografiile încărcate. 3. 5 idei de acțiuni pentru jocul de mișcare de mimă 'Ne pregătim de școală'.”
	Restrictions (Restricții)	Asigură adaptarea riguroasă la particularitățile de vârstă și normele de siguranță.	„Nu folosi un vocabular abstract sau fraze lungi. Răspunsurile sau cerințele generate trebuie să poată fi înțelese cu ușurință de copii de 5-6 ani. Fără elemente competitive sau calificative negative. Respectă normele GDPR (nu genera sau stoca public date de identificare).”
	Evaluation (Evaluare)	Oferă criteriile prin care cadrul didactic (sau AI-ul) va măsura succesul atingerii obiectivelor.	„Generează la final un scurt ghid de evaluare (checklist) pentru educator, bazat pe următorii indicatori: dacă copilul a formulat propoziții logice, dacă a exprimat o emoție clară și dacă a cooperat în activitatea de grup.”
III. Comentarii			
Alte aspecte utile de	Resursa excelează în a susține procesul de diferențiere și		

Criteriu	
<i>împărtășit cu privire la utilizarea resursei educaționale în activitatea cu elevii</i>	personalizare: copiii timizi pot primi prin intermediul AI-ului indicii vizuale suplimentare sau începuturi de propoziție mai simple, în timp ce copiii cu un limbaj avansat pot fi provocați să detalieze o amintire complexă. Activitatea necesită un laptop conectat la un videoproiector (pentru afișarea scrisorii de la Zână și a fotografiilor) și o conexiune stabilă la internet. Datele și fotografiile copiilor sunt procesate local în timpul sesiunii și nu sunt folosite în scopuri comerciale, respectând cu strictețe normele GDPR.