

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	„Aventura sunetului N – Zborul cu Nava Noni cu ajutorul AI”
Disciplina	Domeniul Limbă și Comunicare (Educarea limbajului)
Clasa	Grupa Mare (5-6 ani)
Autor	Șuș Nicoleta
II. Prezentarea resursei educaționale	
Competența specifică vizată	Dezvoltarea auzului fonematic; recunoașterea sunetului „N” la începutul, interiorul și finalul cuvintelor; familiarizarea cu forma grafică a literelor „N” și „n” de tipar.
Durata resursei	20 - 25 minute (adaptat capacității de concentrare a grupei mari)
Scurtă prezentare a resursei educaționale propuse	O activitate interactivă în care copiii interacționează cu un asistent AI (rolul Navei Spațiale Noni). AI-ul generează ghicitori și jocuri de cuvinte bazate pe sunetul „N”. Copiii ascultă, identifică sunetul, despart cuvintele în silabe bătând din palme și modelează/trasează litera „N” în aer.
Elemente agregate (linkuri)	https://gemini.google.com/app/fb45f96fea14f4c8 https://gemini.google.com/app/f77313ca84bcfbd0 https://gemini.google.com/app/51b7bfee088f7050 https://gemini.google.com/app/4e2df8131ccad3f2
Metodă de realizare a prompturilor: PREPARE	Toate jocurile, ghicitorile și dialogurile sunt generate de AI utilizând Metoda PREPARE pentru a asigura un limbaj adecvat vârstei (5-6 ani) și o etică pedagogică corectă.
Metoda PREPARE	.
Structura PREPARE (Promptul oferit și justificarea respectării structurii PREPARE)	Purpose (Scopul) Role (Rolul AI) Exemplar (Exemplu) Parameters (Parametri) Action (Acțiunea) Restrictions (Restricții) Evaluation (Evaluare)
Purpose (Scopul)	Prompt: „Vreau să creez o activitate de educare a limbajului prin care copiii de grupă mare (5-6 ani) să identifice sunetul 'N' și să asocieze acest sunet cu litera de tipar.” Justificare: Definește direcția didactică: dezvoltarea auzului fonematic, analiza silabică și pregătirea pentru scris-citit.
Role (Rolul AI)	Prompt: „Acționează ca Noni, o navă spațială exploratoare, prietenoasă și curioasă, al cărei motor face mereu 'Nnnnn'. Tonul tău este entuziast, folosești

<i>Criteriu</i>	
	des cuvinte care conțin litera N și îi încurajezi pe copii să descopere secretele acestei litere.” Justificare: Oferă AI-ului o identitate ludică ce captează atenția preșcolarilor mari și permite exersarea naturală a sunetului.
Exemplar (Exemplu)	Prompt: „Spune-le: 'Nnnnnoroc, copii! Eu sunt Nnnnava Nnnnoni! Astăzi zburăm printre nnnn-ori. Voi ce alte cuvinte cunoașteți care încep la fel ca nnnn-ori?' Așteaptă răspunsurile lor.” Justificare: Oferă un model de interacțiune care exagerează auditiv sunetul țintă pentru a facilita recunoașterea.
Parameters (Parametri)	Prompt: „Folosește propoziții clare, scurte. Exagerează ușor pronunția sunetului 'N' în cuvintele cheie (ex: nnnucă, nnnas, balooooonn). Evită cuvintele cu structuri consonantice complexe.” Justificare: Limbajul este ancorat în vocabularul activ al copiilor de 5-6 ani, concentrându-se pe distincția clară a sunetului.
Action (Acțiunea)	Prompt: „Generează o ghicitoare despre un element din natură sau un obiect care începe cu 'N' (ex: nucă, nor). Dacă preșcolarii ghicesc, felicită-i și cere-le să despartă cuvântul în silabe. Dacă nu ghicesc, oferă un indiciu vizual descris în cuvinte.” Justificare: Îmbină gândirea logică (ghicitoarea) cu dezvoltarea auzului fonematic (despărțirea în silabe).
Restrictions (Restricții)	Prompt: „Nu folosi cuvinte abstracte, neologisme sau texte prea lungi. Nu oferi direct răspunsul la ghicitoare. Așteaptă mereu inputul copiilor înainte de a continua povestea.” Justificare: Menține ritmul dialogului potrivit pentru lucrul la clasă și evită supraîncărcarea cognitivă.
Evaluation (Evaluare)	Prompt: „Evaluează răspunsul ca fiind corect dacă preșcolarii identifică un cuvânt care conține sunetul 'N' (inițial, median, final) sau dacă reușesc să despartă corect cuvântul în silabe.” Justificare: Permite o evaluare imediată bazată strict pe obiectivele activității (recunoașterea sunetului și despărțirea în silabe).
<i>III. Comentarii</i>	
<i>Alte aspecte utile de împărtășit cu privire la utilizarea resursei educaționale în activitatea cu elevii</i>	Diferențiere: Pentru copiii care întâmpină dificultăți de pronunție sau identificare, folosiți jetoane cu imagini vizuale clare (ex: nor, nas, navă), unde litera N este marcată cu roșu la începutul cuvântului Resurse materiale: Activitatea poate fi completată cu modelarea literei „N” din plastilină, bețișoare, sârmă plușată sau trasarea ei în lădițe cu mălai/nisip, pentru a îmbina stimulul auditiv cu cel tactil-kinestezic. Tehnologie: Utilizarea unui ecran interactiv sau a unei tablete pentru a interacționa cu AI-ul și a afișa forma grafică a literelor „N” mare și „n” mic de

<i>Criteriu</i>	
	tipar în timpul explorării cu Nava Noni.