

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	Aventurile Cocoșului în Lumea Cifrei 2
Disciplina	Activitate integrată: Domeniul Limbă și Comunicare (DLC) + Domeniul Științe (DS - Activitate matematică)
Clasa	Învățământ Preșcolar - Grupa Mare
Autor	Drăgan Ildiko
II. Prezentarea resursei educaționale	
Competența specifică vizată	- DLC: Ascultarea cu atenție a unui text, identificarea personajelor și succesiunii evenimentelor dintr-o poveste cunoscută. - DS: Formarea deprinderilor de recunoaștere, numărare, asociere cantitate-cifra în limitele 1-2 și trasarea elementelor specifice cifrei 2.
Durata resursei	15–20 de minute (utilizată în etapa de consolidare și evaluare a activității integrate).
Scurtă prezentare a resursei educaționale propuse	Resursa este o aplicație digitală interactivă (de tip joc didactic/storyboard interactiv) care transpune povestea „Punguța cu doi bani” într-o aventură digitală. Copiii parcurg ecrane interactive unde răspund la întrebări din poveste pentru a-l ajuta pe cocoș să-și recupereze punguța, iar apoi rezolvă micro-sarcini matematice axate pe cifra 2 (numărarea bănuților, sortarea mulțimilor cu 2 elemente), primind feedback audio-vizual instantaneu.
Elemente agregate (linkuri)	https://gemini.google.com/app/abfdcd986ee4d7ba
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 justificarea respectării structurii PREPARE)	Purpose (Scopul) Role (Rolul AI) Exemplar (Exemplu) Parameters (Parametri) Action (Acțiunea) Restrictions (Restricții) Evaluation (Evaluare)
Purpose (Scopul)	Prompt: „Generează un scenariu detaliat pentru o resursă educațională digitală interactivă bazată pe o poveste și activități matematice, cu scopul de a consolida cunoștințele despre povestea 'Punguța cu doi bani' de Ion Creangă și de

<i>Criteriu</i>	
	a exersa recunoașterea și operarea cu cifra 2 în învățământul preșcolar.” Justificare: Definește clar obiectivul final al sarcinii pentru AI, asigurând integrarea armonioasă a celor două domenii experiențiale (DLC și DS) într-un singur produs digital.
Role (Rolul AI)	Prompt: „Acționează ca un profesor expert în educație timpurie (învățământ preșcolar), specializat în crearea de Resurse Educaționale Digitale (RED) interactive și adaptate psihologiei copiilor de 5-6 ani.” Justificare: Impune AI-ului o perspectivă pedagogică corectă, garantând că designul activităților, tonul folosit și complexitatea cerințelor respectă particularitățile de vârstă ale grupei mari.
Exemplar (Exemplu)	Prompt: „Iată un exemplu de item matematic digital dorit: Pe ecran apar două imagini: una cu 3 stele și una cu 2 stele. Vocea cocoșului spune: 'Alege grupa care are tot atâtea elemente câți bănuți am eu în punguță!'. Când copilul apasă pe grupa cu 2 stele, aceasta pulsează în culoarea verde și se aude un sunet vesel, de tipul: 'Bravo! Ai găsit!'.” Justificare: Oferă AI-ului un șablon clar de interacțiune, stil de feedback și dinamică a jocului, servind drept model pentru celelalte exerciții care vor fi generate.
Parameters (Parametri)	Prompt: „Grup țintă: Copii de 5-6 ani (Grupa Mare). Limba: Română academică, dar accesibilă copiilor. Tip resursă: Joc didactic integrat. Structură: Partea I - Verificarea poveștii (3 întrebări cu imagini), Partea a II-a - Joc matematic (3 sarcini cu cifra 2). Tip de feedback: Pozitiv, non-punitiv.” Justificare: Setează variabilele tehnice și de conținut esențiale pentru a ghida algoritmul spre generarea unui material calibrat exact pe structura proiectului didactic furnizat.
Action (Acțiunea)	Prompt: „Generează textul pentru scriptul audio (indicațiile educatoarei/cocoșului) și descrierea grafică a elementelor de pe ecran pentru: 1. O sarcină de ordonare cronologică a 4 scene din poveste. 2. Un exercițiu de numărare a 2 bănuți dintr-o mulțime mai mare. 3. O activitate de trasare digitală (pe ecran) a formei cifrei 2.” Justificare: Solicită acțiuni concrete și specifice de la AI, transformând planul de lecție clasic într-un storyboard digital structurat (ecran cu ecran).
Restrictions (Restricții)	Prompt: „Nu folosi blocuri mari de text pe ecrane, deoarece copiii nu știu să citească (totul va fi transmis prin voce și imagini). Nu folosi cifre mai mari de 2. Evită feedback-ul negativ de tipul 'Ai greșit, ai pierdut jocul'; în schimb, folosește indicii ajutătoare: 'Mai încearcă o dată, cocoșul are încredere în tine!'.” Justificare: Previne erorile comune de generare (cum ar fi supraîncărcarea cu text sau depășirea nivelului de dezvoltare matematică al copiilor) și asigură un climat educațional digital protector și etic.
Evaluation (Evaluare)	Prompt: „Asigură-te că scenariul generat evaluează direct dacă preșcolarul: recunoaște personajele, ordonează momentele poveștii, asociază corect cifra 2 cu cantitatea și finalizează jocul prin obținerea recompensei virtuale 'Bănuțul isteț!'.”

Criteriu	
	Justificare: Garantează că resursa digitală are o finalitate didactică măsurabilă, fiind perfect aliniată cu obiectivele operaționale din proiectul de activitate.
III. Comentarii	
<i>Alte aspecte utile de împărtășit cu privire la utilizarea resursei educaționale în activitatea cu elevii</i>	Această resursă educațională digitală (RED) acționează ca un excelent instrument de fixare a cunoștințelor și de evaluare formativă. Utilizată pe o tablă interactivă (whiteboard), ea stimulează învățarea prin cooperare, copiii putând veni pe rând să ajute cocoșul (ex: să plaseze bănușii în punguță sau să traseze cifra 2 pe ecran). Ghidarea audio inclusă în designul prompturilor asigură autonomia preșcolarilor. Ca extindere, recompensa digitală („Bănușul isteț”) poate fi printată la finalul activității și oferită fizic copiilor, realizând o conexiune strânsă între experiența digitală și cea din sala de grupă.