

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	Barza – Micul Explorator al Primăverii (Set de activități digitale interactive)
Disciplina	Domeniul Științe (DS) și Domeniul Limbă și Comunicare (DLC)
Clasa	Grupa mare
Autor	Drăgan Ildiko
II. Prezentarea resursei educaționale	
Competența specifică vizată	Identificarea caracteristicilor păsărilor călătoare (barza) și exersarea exprimării orale prin formularea de propoziții corecte.
Durata resursei	20 - 30 minute (integrată în scenariul zilei)
Scurtă prezentare a resursei educaționale propuse	Resursa constă într-un pachet digital care include: o prezentare interactivă despre anatomia și viața berzei, un joc digital de tip „Adevărat sau Fals” și un generator de exerciții de comunicare.
Elemente agregate (linkuri)	https://gemini.google.com/app/1956ed03fcf6b861 Generare Video Despre Barză - Google Gemini https://gemini.google.com/app/1956ed03fcf6b861
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: „Creează un set de 5 întrebări de tip Adevărat/Fals despre barză pentru copii de 5-6 ani, axate pe hrană și migrație.” Justificare: Definește clar obiectivul cognitiv al activității de evaluare formativă.
Role (Rolul AI)	Prompt: „Acționează ca un educator specializat în învățământul preșcolar, folosind un limbaj cald, jucăuș și accesibil.” Justificare: Asigură un ton adecvat vârstei (grupa mare) și o abordare empatică.
Exemplar (Exemplu)	Prompt: „De exemplu: 'Barza are ciocul scurt și albastru? – Fals'. Întrebările trebuie

Criteriu	
	să fie la fel de simple.” Justificare: Oferă un model clar de structură și nivel de dificultate pentru a evita întrebările prea complexe.
Parameters (Parametri)	Prompt: „Folosește propoziții scurte (max. 10 cuvinte). Include elemente vizuale descrise (ex: culoarea roșie a picioarelor).” Justificare: Limitează complexitatea lingvistică pentru a respecta particularitățile de vârstă.
Action (Acțiunea)	Prompt: „Generează textul pentru un joc didactic interactiv și oferă feedback pozitiv pentru răspunsurile corecte.” Justificare: Specifică sarcina concretă pe care AI-ul trebuie să o execute pentru a produce resursa.
Restrictions (Restricții)	Prompt: „Nu folosi termeni științifici complicați precum 'ornitologie' sau 'habitat ecologic'. Nu menționa pericole violente.” Justificare: Previne utilizarea unui vocabular inadecvat sau a unor concepte traumatizante pentru copii.
Evaluation (Evaluare)	Prompt: „Verifică dacă întrebările acoperă culorile berzei (alb, negru, roșu) și conceptul de 'pasăre călătoare’.” Justificare: Garantează alinierea cu obiectivele operaționale stabilite în proiectul didactic.
III. Comentarii	
Alte aspecte utile de împărtășit cu privire la utilizarea resursei educaționale în activitatea cu elevii	Resursa digitală facilitează captarea atenției prin elemente vizuale atractive (imagini cu barza în cuib pe stâlp). Este ideală pentru activitatea de „Dirijare a învățării”. Permite educatorului să observe în timp real nivelul de înțelegere al conceptului de „pasăre călătoare” prin răspunsurile oferite de copii la jocul interactiv.