

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	„Călătoria Inimioarei Pipo – Joc interactiv și poveste digitală despre faptele bune”
Disciplina	Domeniul Limbă și comunicare (DLC) / Domeniul Om și societate (DOS - Educație pentru societate)
Clasa	Învățământ Preșcolar - Grupa Mare
Autor	Drăgan Ildiko
II. Prezentarea resursei educaționale	
Competența specifică vizată	Dezvoltarea comportamentelor prosociale, a abilităților de cooperare și a capacității de a recunoaște, diferenția și exersa valorile morale (bunătatea, prietenia, ajutorul reciproc) în contexte virtuale și reale de viață.
Durata resursei	12 - 15 minute (integrată în momentele de ADE și ALA din cadrul zilei)
Scurtă prezentare a resursei educaționale propuse	Resursa este un instrument digital interactiv (creat virtual pentru platforme precum Genially sau Wordwall). Aceasta cuprinde două secțiuni corelate cu proiectul didactic: 1. O minipoveste digitală ilustrată/audio („O faptă bună face ziua mai frumoasă”), în care personajul principal, o inimioară numită Pipo, trece prin diverse situații în curtea grădiniței. 2. Un joc didactic digital de sortare („Aleg fapta bună”), în care copiii apasă pe ecran pentru a selecta comportamentele pozitive. Fiecare alegere corectă face ca o frunză virtuală să se lipească în „Copacul faptelor bune” de pe ecran și oferă un feedback audio/vizual pozitiv.
Elemente agregate (linkuri)	https://gemini.google.com/app/60757dde057d227d
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)

Criteriu	
Purpose (Scopul)	Prompt pentru AI: > „Scopul acestui prompt este de a genera scenariul complet, replicile text și structura tehnică pentru o resursă educațională digitală interactivă (poveste animată și joc de sortare) pe tema 'O faptă bună', destinată preșcolarilor. Resursa trebuie să ajute copiii să identifice comportamentele prosociale.” Justificare: Definește clar obiectivul final al resursei digitale și impactul pedagogic dorit, asigurându-se că AI-ul nu va devia spre un conținut pur teoretic, ci va crea un instrument aplicabil la grupă.
Role (Rolul AI)	Prompt pentru AI: „Adoptă rolul unui profesor pentru învățământul preșcolar cu o experiență de peste 10 ani în educație timpurie și expert în design instrucțional pentru resurse digitale (RED) destinate copiilor de vârstă preșcolară.” Justificare: Impunerea acestui rol determină AI-ul să folosească un ton cald, empatic, adaptat psihologiei de vârstă a copiilor de 5-6 ani, respectând în același timp rigoarea metodică a unui cadru didactic.
Exemplar (Exemplu)	Prompt pentru AI: „Iată un exemplu de structură pentru o secvență din jocul digital: <i>Situație:</i> O imagine cu un copil care își împarte jucăriile. <i>Opțiunea A:</i> Faptă bună (Apasă aici -> Inimioara Pipo zâmbește și spune: 'Bravo! Împărțirea aduce bucurie!'). <i>Opțiunea B:</i> Faptă de evitat (Apasă aici -> Inimioara Pipo devine tristă și spune: 'Oare cum s-ar simți celălalt copil? Mai încearcă!').” Justificare: Oferirea unui model (pattern) clar de interacțiune ghidează algoritmul AI să relice exact formatul interactiv dorit pentru joc, reducând erorile de structură sau de feedback.
Parameters (Parametri)	Prompt pentru AI: „Parametrii proiectului sunt următorii: Public țintă: Copii de 5-6 ani (Grupa Mare). Vocabular: Simplu, accesibil, propoziții scurte (maximum 5-7 cuvinte per propoziție). Elemente vizuale obligatorii de descris în text: o inimioară, frunze, un copac. Format output: Text structurat cu indicații de regie/design pentru platforme de tip joc (Genially).” Justificare: Acești parametri setează limitele de vârstă și complexitatea lingvistică, împiedicând AI-ul să folosească fraze lungi sau concepte abstracte care nu sunt conforme cu nivelul de dezvoltare al grupei mari.
Action (Acțiunea)	Prompt pentru AI: „Generează în mod concret: 1. Un text scurt în 3 scene pentru minipovestea 'Călătoria Inimioarei Pipo în curtea grădiniței' și 2. Un set de 5 întrebări/situații pentru jocul digital 'Aleg fapta bună', cu mesaje audio/text explicite de feedback pentru răspunsurile corecte și incorecte.” Justificare: Specifică acțiunile clare și elementele de conținut pe care AI-ul trebuie să le producă în mod activ în răspunsul său, acoperind integral secțiunea ADE (Domeniul Limbă și comunicare).
Restrictions (Restricții)	Prompt pentru AI: „Restricții stricte: Nu folosi termeni abstracti precum 'altruism', 'empatie' sau 'prosocial'. Situațiile catalogate drept 'fapte de evitat' nu trebuie să conțină violență extremă sau agresivitate fizică gravă, ci doar comportamente nepotrivite uzuale din grădiniță (ex. aruncatul hârtiilor, refuzul cooperării). Textul poveștii nu trebuie să depășească 300 de cuvinte.” Justificare: Protejează conținutul din punct de vedere etic și pedagogic, asigurând un mediu digital securizat și adaptat emoțional copiilor mici, eliminând riscul de a genera elemente traumatizante sau prea dificile.
Evaluation (Evaluare)	Prompt pentru AI: „Evaluarea succesului: Scenariul tău va fi considerat de succes dacă bifează toate obiectivele operaționale din proiectul didactic (identificarea fapte bune/rele, explicarea importanței ajutorului în propoziții

Criteriu	
	simple) și dacă structura propusă poate fi copiată direct într-o platformă de realizat chestionare interactive.” Justificare: Stabilește criteriile de calitate după care utilizatorul (educatoarea) va măsura acuratețea livrabililor AI-ului, garantând calitatea și utilitatea practică a resursei.
III. Comentarii	
<i>Alte aspecte utile de împărtășit cu privire la utilizarea resursei educaționale în activitatea cu elevii</i>	– Resursa digitală poate fi utilizată pe ecranul interactiv (sau laptop/proiector) în cadrul Activităților pe Domenii Experiențiale (ADE) ca introducere în jocul didactic fizic sau în cadrul Centrului Artă/Bibliotecă (ALA) ca activitate individuală sau în perechi pentru stimularea cooperării (asemeni jocului de mișcare „Ajută-ți prietenul!”). – Acest tip de RED stimulează componenta vizuală și auditivă a copiilor, fixând mult mai bine noțiunile abstracte de „bunătate” prin asocieri cromatice și feedback imediat (zâmbet/tristețe, adăugarea frunzelor în copac). – Încurajează alfabetizarea digitală timpurie într-un mod controlat și cu scop pur educativ.