

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)

<i>Criteriu</i>	
<i>I. Date generale</i>	
<i>Titlul resursei educaționale propuse</i>	Călătorie în lumea cifrei 5 - Exploratori Digitali
<i>Disciplina</i>	Domeniul Științe (Matematică) & Domeniul Limbă și Comunicare
<i>Clasa</i>	Grupa Mare (Preșcolar, 5–6 ani)
<i>Autor</i>	Drăgan Ildiko
<i>II. Prezentarea resursei educaționale</i>	
<i>Competența specifică vizată</i>	Utilizarea numerelor în contexte variate și identificarea relațiilor cantitative; Exersarea exprimării orale corecte prin integrarea numeralului în propoziții.
<i>Durata resursei</i>	35–40 minute
<i>Scurtă prezentare a resursei educaționale propuse</i>	O aventură digitală interactivă în care copiii o ajută pe „Zâna Cifrelor” să recupereze cifra 5. Resursa include jocuri de sortare, numărare digitală, asocieri număr-cantitate și stimuli vizuali pentru formularea de propoziții.
<i>Elemente agregate (linkuri)</i>	https://gemini.google.com/app/883fa1749d13ecdb https://gemini.google.com/app/883fa1749d13ecdb Generare Videoclip Personalizat - Google Gemini https://docs.google.com/presentation/d/1SXxHCvGCMiNCoQ0pv3tKqxliP8oPBBltATo2X9McpQo/edit?slide=id.p1#slide=id.p1
<i>Metodă de realizare a prompturilor: PREPARE</i>	
<i>Metoda PREPARE</i>	<i>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.</i>
<i>Structura PREPARE (Promptul oferit și justificarea respectării structurii)</i>	<i>Purpose (Scopul)</i> <i>Role (Rolul AI)</i> <i>Exemplar (Exemplu)</i> <i>Parameters (Parametri)</i> <i>Action (Acțiunea)</i> <i>Restrictions (Restricții)</i> <i>Evaluation (Evaluare)</i>

Criteriu	
PREPARE)	
Element PREPARE	Prompt și Justificare
Role (Rolul AI)	Prompt: „Acționează ca un expert în educație timpurie și design de resurse educaționale digitale (RED), specializat în pedagogia preșcolară (curriculum 2019).” Justificare: Stabilește perspectiva expertului care înțelege limitările de atenție și nevoile cognitive ale copiilor de 5-6 ani.
Exemplar (Exemplu)	Prompt: „Generează activități similare cu un joc de tip 'drag and drop' unde copiii asociază cifra 4 cu 4 mere, dar adaptează totul pentru cifra 5 folosind tematica Zânei Cifrelor.” Justificare: Oferă un model clar de interacțiune digitală pentru a asigura consistența învățării.
Parameters (Parametri)	Prompt: „Nivel: Grupa Mare. Limbaj: Jucăuș, simplu, cu instrucțiuni audio incluse. Tematică: Poveste/Călătorie. Durată task-uri: maxim 3-5 minute per activitate digitală.” Justificare: Definiște limitele de vârstă și mediul de învățare pentru a nu suprasolicita copiii.
Action (Acțiunea)	Prompt: „Creează 4 sarcini interactive: 1. Identificarea vizuală a cifrei 5 dintr-un set de cifre 1-5; 2. Formarea unei mulțimi de 5 flori virtuale; 3. Un joc de tip test pentru formularea de propoziții; 4. O fișă de evaluare digitală de tip labirint.” Justificare: Specifică exact ce trebuie să producă AI-ul pentru a acoperi obiectivele O1-O5 din proiect.
Restrictions (Restricții)	Prompt: „Nu folosi cifre mai mari de 5. Evită textul lung pe ecran (instrucțiunile trebuie să fie auditive sau vizuale prin pictograme). Nu folosi concepte matematice abstracte fără suport intuitiv.” Justificare: Garantează că resursa rămâne accesibilă și nu devine frustrantă pentru preșcolari.
Evaluation (Evaluare)	Prompt: „Evaluează dacă sarcinile propuse permit atingerea indicatorilor: recunoașterea cifrei 5, numărarea corectă și utilizarea numeralului 'cinci' în propoziții.” Justificare: Verifică dacă produsul final al AI-ului este aliniat 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 este concepută pentru a fi utilizată pe tabla interactivă (în faza de dirijare a învățării) și pe tablete individuale (în faza de obținere a performanței). Se recomandă utilizarea tranziției „1,2,3 pornim ușor...” ca semnal sonor între ecranele aplicației pentru a menține ritmul activității.