

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	„Călătorie muzicală în Lumea Poveștilor: Personaje dragi”
Disciplina	Domeniul Limbă și Comunicare (Educarea limbajului)
Clasa	Grupa Mică (3-4 ani)
Autor	Șuș Nicoleta
II. Prezentarea resursei educaționale	
Competența specifică vizată	Dezvoltarea capacității de ascultare și înțelegere a mesajului oral; identificarea personajelor din povești cunoscute și redarea unor replici scurte.
Durata resursei	10 - 15 minute (adaptat capacității de concentrare a grupei mici).
Scurtă prezentare a resursei educaționale propuse	Copiii vor pleca într-o aventură digitală unde trebuie să recunoască „vocea” sau „povestea” unor personaje celebre (ex: Scufița Roșie, Ursul păcălit de vulpe). AI-ul este utilizat pentru a genera dialoguri personalizate între personaje și imagini de tip „ghicitoare vizuală”.
Elemente agregate (linkuri)	https://gemini.google.com/app/819435d472f4fedd https://gemini.google.com/app/4e6071a5aebcce5c https://gemini.google.com/app/203fd702c69f6f43 https://gemini.google.com/app/7386cf583878084d
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: "Acționează ca un profesor de învățământ preșcolar. Creează o activitate de limbă și comunicare pentru grupa mică, tema 'În lumea poveștilor'. Personajul central este Ursul din povestea 'Ursul păcălit de vulpe'. Folosește un ton narativ, cald și include o ghicitoare simplă despre urs." Justificare: Introducerea copiilor în universul poveștilor clasice și dezvoltarea atenției auditive.
Role (Rolul AI)	Prompt: "Acționează ca un povestitor creativ pentru copii de 3 ani."

Criteriu	
	Justificare: Pentru a genera un vocabular simplificat, onomatopee și propoziții scurte, specifice nivelului de înțelegere al grupei mici (limbaj ludic și afectiv).
Exemplar (Exemplu)	Prompt: "Creează o scurtă poveste în care Ursul merge la pește, dar găsește în drumul lui doi prieteni noi care îl învață să salute." Justificare: Exemplificarea ajută la transmiterea unor norme de comportament (salutul) prin intermediul personajelor îndrăgite, facilitând învățarea prin model.
Parameters (Parametri)	Prompt: „Folosește propoziții simple (3-4 cuvinte), însoțite de siluete pe flip-chart sau marionete de deget.” Justificare: Adaptarea la capacitatea de concentrare redusă și nevoia de suport vizual concret.
Action (Acțiunea)	Prompt: „Folosește onomatopee și schimbă-ți vocea pentru fiecare personaj (ex: voce groasă pentru urs, voce subțire pentru șoricel).” Justificare: Stimularea auzului fonematic și menținerea interesului prin elemente ludice.
Restrictions (Restricții)	Prompt: „Nu introduce termeni literari complecși (ex: deznodământ); rezumă-te la succesiunea 'cine vine primul, cine urmează'.” Justificare: Respectarea particularităților de vârstă; accentul pe înțelegerea mesajului, nu pe analiză.
Evaluation (Evaluare)	Prompt: „Cere copiilor să mimeze o acțiune a personajului preferat sau să repete un refren scurt din poveste.” Justificare: Evaluarea prin mișcare și imitație, specifice învățării senzorio-motorii la 3 ani.
III. Comentarii	
Alte aspecte utile de împărtășit cu privire la utilizarea resursei educaționale în activitatea cu elevii	<i>Element de legătură: Se poate folosi un „obiect magic” (o baghetă sau o pălărie de povestitor) pentru a marca trecerea de la realitate la lumea poveștilor.</i> <i>Resurse: Este recomandată utilizarea unui teatru de umbre sau a unei cărți uriașe (Big Book) pentru a facilita vizualizarea firului epic.</i> <i>Tehnologie: Utilizarea unui fundal sonor discret (sunete din pădure sau muzică de basm) pentru a crea o atmosferă imersivă.</i>

