

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	„Cei trei purceluși și cifra 3”
Disciplina	Domeniul Științe (Activitate matematică)
Clasa	Grupa Mică (3-4 ani)
Autor	Șuș Nicoleta
II. Prezentarea resursei educaționale	
Competența specifică vizată	Recunoașterea cifrei 3 și raportarea numărului la cantitate (formarea de mulțimi cu 3 obiecte).
Durata resursei	10 - 15 minute (adaptat capacității de concentrare a grupei mici).
Scurtă prezentare a resursei educaționale propuse	Copiii vor ajuta cei trei purceluși să își numere materialele pentru căsuțe. Activitatea pune accent pe numărutul conștient (1, 2, 3) și pe asocierea simbolului grafic al cifrei 3 cu grupul de obiecte.
Elemente agregate (linkuri)	https://gemini.google.com/app/0b8dc3406cf1bf2c https://gemini.google.com/app/c5d3b21375274997 https://gemini.google.com/app/290e7510f160b350 https://gemini.google.com/app/6d9f2aca9ee8eb27 https://gemini.google.com/app/4fc5f8b1080040b9
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 observare și învățare a cifrei 3 pentru grupa mică, folosind povestea 'Cei trei purceluși'. Include o numărătoare scurtă despre cele 3 căsuțe." Justificare: Familiarizarea cu conceptul numeric (cantitatea 3) și recunoașterea simbolului cifrei 3 prin elemente de poveste.
Role (Rolul AI)	Prompt: "Acționează ca un profesor de învățământ preșcolar creativ, specialist în storytelling și activități matematice ludice."

Criteriu	
	Justificare: Pentru a menține atenția copiilor de 3 ani, conținutul trebuie să fie vizual, ritmat și să facă legătura directă între personajele poveștii.
Exemplar (Exemplu)	Prompt: „Povestește cum cei 3 purceluși veseli vor să își construiască 3 căsuțe. Să îi ajutăm să numere: 1, 2, 3!” Justificare: Exemplificarea prin poveste ajută la corelarea numărului cu personajele concrete.
Parameters (Parametri)	Prompt: „Folosește 'Ghiț-ghiț!', propoziții scurte și arată 3 degete. Ridicăm mâinile sus pentru fiecare purceluș.” Justificare: Menținerea atenției prin onomatopee și corelarea vizuală a degetelor cu cifra 3.
Action (Acțiunea)	Prompt: „Uită-te la purceluși. Câți sunt? Hai să punem degetul pe fiecare: unu, doi, trei!” Justificare: Învățarea prin numărare participativă și asocierea cantității cu obiectul (purcelușul).
Restrictions (Restricții)	Prompt: „Nu folosi termeni ca 'mulțime' sau 'cardinal'. Rezumă-te la 'încă unul' și la forma cifrei 3 ca 'două burtici’.” Justificare: Respectarea particularităților de vârstă; accent pe recunoașterea vizuală și senzorială.
Evaluation (Evaluare)	Prompt: „Să sărim ca purcelușii de 3 ori! Arată cu degetul unde sunt cele 3 căsuțe pe imagine.” Justificare: Evaluare prin mișcare (metoda kinezică) și identificare spațială, potrivită pentru 3 ani
III. Comentarii	
Alte aspecte utile de împărtășit cu privire la utilizarea resursei educaționale în activitatea cu elevii	<i>Element de legătură: Activitatea poate fi introdusă prin lectura simbolică a poveștii sau prin vizionarea unui fragment video scurt. Se pune accent pe numărarea purcelușilor (1, 2, 3) și a căsuțelor lor, creând o stare de curiozitate față de „puterea” cifrei 3 (cea mai rezistentă căsuță).</i> <i>Resurse educaționale: Materiale concrete: Trei purceluși de pluș sau siluete din carton, cifra 3 decupată din glaspapier (pentru conturare tactilă). Tehnologie: Utilizarea tablei interactive pentru a asocia cifra 3 cu grupul de 3 purceluși printr-un joc de glisare (drag-and-drop).</i>

