

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	„Cocoșul curajos și cei doi bani: Descoperim cifra 2”
Disciplina	Domeniul Științe (Activitate matematică)
Clasa	Grupa Mică (3-4 ani)
Autor	Șuș Nicoleta
II. Prezentarea resursei educaționale	
Competența specifică vizată	Recunoașterea cifrei 2 și asocierea acesteia cu cantitatea corespunzătoare (2 obiecte - 2 bani); dezvoltarea motricității fine prin colorare/amprentare.
Durata resursei	10 - 15 minute (adaptat capacității de concentrare a grupei mici).
Scurtă prezentare a resursei educaționale propuse	Copiii îl vor ajuta pe Cocoș să își recupereze cei 2 bani. Aceștia vor trebui să identifice cifra 2 printre alte semne grafice (cum ar fi cifra 1) și să coloreze fix 2 bănuți din punguță. AI-ul este utilizat pentru a genera imagini simplificate (un cocoș, o punguță), cu contururi groase și clare, potrivite pentru vârsta lor.
Elemente agregate (linkuri)	https://gemini.google.com/app/b4d14681442db20d https://gemini.google.com/app/fc76a45c672daae3 https://gemini.google.com/app/9beed769bf29df3d
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: „Vreau să creez o activitate vizuală și practică pornind de la povestea 'Punguța cu doi bani', unde copiii de grupă mică trebuie să asocieze cifra 2 cu mulțimea de 2 bănuți și să îi coloreze cu galben.” Justificare: Consolidarea recunoașterii cifrei 2, formarea asocierii corecte între număr și cantitate (2 elemente) și antrenarea motricității fine.
Role (Rolul AI)	Prompt: „Acționează ca un Cocoș curajos, isteț și prietenos. Vorbește-le copiilor cu entuziasm și blândețe, cerându-le ajutorul să numere până la 2 pentru a-și găsi bănuții pierduți.” Justificare: Crearea unei motivații afective specifice vârstei (3-4 ani),

<i>Criteriu</i>	
	transformând sarcina matematică într-o misiune de ajutorare a personajului principal din poveste.
Exemplar (Exemplu)	Prompt: „Salutare, voinicilor! Cucuriguuu! Eu sunt Cocoșul! Am o punguță, dar este goală. Mă ajutați să găesc cifra 2 și cei 2 bănuți? Unde vedeți bănuții, colorați-i cu galben, să strălucească precum soarele!” Justificare: Utilizează un personaj animat și o singură instrucțiune clară, potrivită pentru durata scurtă de concentrare a copiilor de grupă mică.
Parameters (Parametri)	Prompt: „Folosește propoziții foarte scurte. Personajul Cocoșul trebuie să ceară o singură acțiune odată. Folosește culori de bază (galben). Evită orice detaliu înfricoșător legat de boier sau care ar putea distra atenția de la cifra 2.” Justificare: La 3 ani, copiii învață prin asociere simplă. Au nevoie de o interfață și de mesaje neîncărcate vizual sau verbal.
Action (Acțiunea)	Prompt: „Generează o mică strigare: 'Cucurigu, boieri mari, dați punguța cu doi bani!'. Dacă micuții arată corect cifra 2, spune-le: 'Avem 2 bani! Hai să punem degețelul pe cifra 2!'.” Justificare: Consolidarea numărului până la 2 prin raportarea cantității la simbolul grafic, utilizând un element recurent și sonor din poveste.
Restrictions (Restricții)	Prompt: „Sarcina este exclusiv legată de cifra 2 și numărul 2. Nu introduce cifre mai mari (3, 4, 5). Cere-le doar să coloreze cei 2 bănuți, fără a le da mai multe instrucțiuni simultan.” Justificare: La grupa mică, atenția este de 10-12 minute. Se previne supraîncărcarea cognitivă.
Evaluation (Evaluare)	Prompt: „Ai găsit cei 2 bani? Cucurigu! Cocoșul este foarte fericit că l-ai ajutat! Ești un copil harnic și isteț!” Justificare: Evaluarea vizează recunoașterea globală a cifrei/cantității și participarea afectivă, punând accent pe suportul emoțional pozitiv.
<i>III. Comentarii</i>	
<i>Alte aspecte utile de împărtășit cu privire la utilizarea resursei educaționale în activitatea cu elevii</i>	Diferențiere și Sarcini suplimentare * „Bănuții de plastilină”: Pentru copiii care au nevoie de stimulare tactilă suplimentară, pot modela 2 bile din plastilină galbenă și le pot turti („bănuți”) lipindu-le direct peste punguța de pe fișă. * „Amprente magice”: În loc de colorare cu creionul, copiii pot înmuia degetul arătător în vopsea dactilografică (galbenă) și pot pune exact 2 amprente

<i>Criteriu</i>	
	în punguța cocoșului. Utilizarea Tehnologiei (Proiecție)În timp ce copiii lucrează, proiectează pe ecran imagini mari, animate blând, cu un cocoș vesel. Poate rula în fundal, la volum foarte mic, o melodie instrumentală ritmată sau un cântecel cu animale de la fermă, pentru un cadru prietenos. InteractivitateInvită copiii la tabla interactivă (dacă este disponibilă). Folosind funcția de „drag and drop” (trage și eliberează), ei îl pot ajuta pe cocoș trăgând cu degetul exact 2 bănuți virtuali în punguța deschisă de pe ecran.