Planul Național de Redresare și Reziliență
Beneficiar: *ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR.1 DOBRIN*
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	*Cufărul cu emoții digitale*
Disciplina	*Domeniul om și societate(Educație pentru societate)*
Clasa	*Grupa combinată*
Autor	*Prof.ed.timpurie:Toth Judith-Gyöngyi*
II. Prezentarea resursei educaționale	
Competența specifică vizată	*Recunoașterea și exprimarea emoțiilor de bază; dezvoltarea empatiei prin analizarea unor situații generate personalizat.*
Durata resursei	*30-35 minute*
Scurtă prezentare a resursei educaționale propuse	*Resursa constă într-un set de scenarii și imagini generate de AI, adaptate pe două niveluri de dificultate (3-4 ani, 5-6 ani), care ilustrează emoții (bucurie, tristețe, furie, frică,uimire). Acestea sunt utilizate în cadrul jocului didactic „Cufărul cu emoții”.*
Elemente agregate (linkuri)	https://www.canva.com/design/DAG-TGGdNjc/c5-eI_3uNbTPZ2DwRGq2vw/view?utm_content=DAG-TGGdNjc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=h1bbc4b799a
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 si justificarea respectării structurii PREPARE)	***Purpose (Scopul):*** *Te rog să mă ajuți cu generarea unor scurte scenarii și descrieri vizuale pentru preșcolari din cadrul unei grupe combinate.* ***Role (Rolul AI):*** *Acționează ca un expert în educația timpurie,cu experiență în Montessori și inteligență emoțională.* ***Exemplar (Exemplu):*** *Pentru Nivelul I: o propoziție scurtă (Ana râde). Pentru Nivelul II: o scurtă poveste cu o problemă de rezolvat.* ***Parameters (Parametri)****: Împarte răspunsul în 2 categorii: Nivel I (3-4 ani)Nivel II(5-6 ani). Include emoțiile: bucurie, tristețe, frică,furie,uimire.* ***Action (Acțiunea):*** *Generează câte 2 scenarii pentru fiecare grupă de vârstă și descrie cum ar trebui să arate imaginea ataşată (pentru a o putea genera vizual ulterior).* ***Restrictions (Restricții)****: Nu folosi cuvinte complexe. Situațiile trebuie să fie din viața de zi cu zi a unui copil (parc, grădiniță , acasă).* ***Evaluation (Evaluare):*** *La final, întreabă-mă dacă nivelul de dificultate este corect înainte de a finaliza.*
III. Comentarii	
Alte aspecte utile de împărtășit cu privire la utilizarea resursei educaționale în activitatea cu elevii	*Resursa excelează în a susține procesul de diferențiere la clasă și acasă. Necesită o conexiune stabilă la internet. Datele elevilor sunt folosite exclusiv în scopuri de îmbunătățire a algoritmilor de adaptare, conform normelor GDPR. Resursa excelează prin capacitatea de a oferi scenarii infinite, adaptate exact la nivelul grupei combinate. Imaginile generate de AI pot fi proiectate sau printate și laminate pentru „Cufărul cu emoții”.*