

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	„Culorile Europei – Călătorie creativă cu ajutorul AI”
Disciplina	Domeniul Estetic și Creativ (Educație plastică)
Clasa	Grupa Mijlocie (4-5 ani)
Autor	Șuș Nicoleta
II. Prezentarea resursei educaționale	
Competența specifică vizată	Dezvoltarea simțului estetic și a deprinderilor de pictură (pata de culoare, amestecul culorilor); recunoașterea simbolurilor elementare ale identității europene (steagul UE).
Durata resursei	15 - 20 minute (adaptat capacității de concentrare a grupei mijlocii)
Scurtă prezentare a resursei educaționale propuse	O activitate practică de pictură în care copiii explorează culorile steagului Uniunii Europene. Se utilizează AI-ul pentru a genera imagini cu monumente celebre sau copii din diferite țări europene îmbrăcați în costume tradiționale, servind drept model de inspirație. Copiii vor picta „Cerul Europei” (fond albastru cu stele galbene) sau un obiectiv turistic simplificat.
Elemente agregate (linkuri)	https://gemini.google.com/app/58668ee33a177170 https://gemini.google.com/app/8af631c66a8d2669?pli=1 https://gemini.google.com/app/340c4588471c9913?pli=1 https://gemini.google.com/app/ec18e7ae30429b47
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 de pictură creativă pentru grupa mijlocie, prin care copiii să descopere culorile drapelului european (albastru și galben) și simbolul unității (steluțele), exprimându-și bucuria de a face parte dintr-o mare familie prin tehnici de pictură liberă și ștampilare.” Justificare: Definește direcția didactică: familiarizarea cu simboluri europene elementare, dezvoltarea motricității fine și a simțului estetic.

<i>Criteriu</i>	
Role (Rolul AI)	Prompt: „Acționează ca un Pictor Călător prin toate țările Europei, entuziasmat să le arate copiilor frumusețea diversității. Tonul tău este cald, inspirațional și plin de povești despre culori și prietenie.” Justificare: Oferă AI-ului o identitate narativă care transformă o lecție de pictură într-o aventură culturală, menținând atenția copiilor de grupă mijlocie.
Exemplar (Exemplu)	Prompt: „Spune-le: 'Priviți acest cerc de stelute! Parcă sunt niște prieteni care stau la masă. Aceasta este familia noastră mare, Europa. Haideți să pictăm cerul ei albastru și să punem stelutele să strălucească cu degetele noastre aurii!' Așteaptă reacția lor, apoi propune un joc de culori: 'Cine poate găsi cel mai frumos albastru?'” Justificare: Oferă un model de interacțiune bazat pe vizualizarea simbolurilor prieteniei și utilizarea culorilor primare.
Parameters (Parametri)	Prompt: „Folosește propoziții scurte despre culorile și simbolurile Europei (ex: 'Steagul este albastru ca marea', 'Stelele sunt galbene ca soarele'). Personifică elementele grafice (stelutele sunt 'prietene'). Evită termenii politici sau istorici complecși.” Justificare: Limbajul este adaptat nivelului de înțelegere al copiilor de 4-5 ani, transformând concepte abstracte în elemente vizuale familiare.
Action (Acțiunea)	Prompt: „Generează o ghicitoare vizuală despre steagul Uniunii Europene (ex: 'Are fundalul ca cerul și 12 bănuți de aur în cerc. Ce este?'). Folosește tehnici de pictură senzorială (dactilopictură sau ștampilare cu buretele) pentru a menține interesul.” Justificare: Îmbinarea stimulului vizual cu cel tactil (senzorimotor) dezvoltă motricitatea fină și asocierile cromatice prin joc.
Restrictions (Restricții)	Prompt: „Nu folosi termeni artistici complecși (ex: compoziție, spectru cromatic, perspectivă). Folosește cuvinte accesibile: cerc, punct, sus, jos. Încurajează copiii să numere stelutele în timp ce le pictează (până la 5 sau 10).” Justificare: Respectă nivelul cognitiv al grupeii mijlocii și dezvoltă coordonarea ochi-mână fără a supraîncărca informațional copilul.”
Evaluation (Evaluare)	Prompt: „Evaluează răspunsul ca fiind corect dacă preșcolarii reușesc să identifice culorile steagului Uniunii Europene (albastru și galben) și să finalizeze pictura respectând conturul dat.” Justificare: Permite o evaluare bazată pe coordonarea oculo-motorie și recunoașterea elementelor de identitate vizuală simplă, conform nivelului de dezvoltare al grupeii mijlocii.
<i>III. Comentarii</i>	
<i>Alte aspecte utile de</i>	<i>Diferențiere:</i>

Criteriu	
împărtășit cu privire la utilizarea resursei educaționale în activitatea cu elevii	<i>Pentru copiii care au nevoie de sprijin: Se oferă fișe cu contur gata trasat al steluțelor sau puncte de reper pentru poziționarea culorilor.</i> <i>Pentru copiii care termină rapid: Se sugerează pictarea „prietenilor din Europa” (siluete de copii ținându-se de mână) în jurul steagului.</i> <i>Instrumente: Folosirea unor bureți rotunzi sau a degetelor (dactilopictură) pentru a crea cele 12 steluțe galbene pe fundalul albastru.</i> <i>Tehnologie: Utilizarea videoproiectorului pentru a afișa imagini cu copii din diferite țări europene purtând costume tradiționale, pentru a crea o atmosferă de sărbătoare și unitate.</i> <i>Auditiv: Pe fundal se poate difuza „Oda Bucuriei” (Imnul Europei) într-o variantă adaptată pentru copii (interpretată la clopoței sau xilofon).</i>