

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	Descoperim sunetul și litera „I”
Disciplina	Domeniul Limbă și Comunicare (Educarea limbajului)
Clasa	Învățământ Preșcolar - Grupa Mare
Autor	Drăgan Ildiko
II. Prezentarea resursei educaționale	
Competența specifică vizată	-Dezvoltarea capacității de receptare și exprimare orală. -Familiarizarea cu elementele limbajului scris. -Dezvoltarea interesului pentru citit și scris.
Durata resursei	30–35 minute
Scurtă prezentare a resursei educaționale propuse	O resursă educațională structurată sub forma unui proiect de activitate integrată care ghidează preșcolarii prin etape de recunoaștere auditivă și vizuală a sunetului și literei „I”. Include un demers didactic pas cu pas (captarea atenției prin elemente-surpriză, jocuri de recunoaștere cu jetoane, alcătuire de propoziții) și o componentă practică de trasare grafică pe fișe de lucru adaptate pe niveluri de dificultate.
Elemente agregate (linkuri)	https://gemini.google.com/app/f8eb7d4dc2172c15
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 și justificarea respectării structurii PREPARE)	Purpose (Scopul) Role (Rolul AI) Exemplar (Exemplu) Parameters (Parametri) Action (Acțiunea) Restrictions (Restricții) Evaluation (Evaluare)
Purpose (Scopul)	Prompt: „Creează o schiță pentru un joc didactic și un proiect de lecție pentru preșcolari, cu scopul de a-i învăța să recunoască auditiv și vizual sunetul și litera „I”. ” Justificare: Defișește clar obiectivul final (obținerea unui plan de activitate) și subiectul vizat (litera „I”).
Role (Rolul AI)	Prompt: „Acționează ca un profesor de învățământ preșcolar cu experiență, creativ, empatic și bine pus la punct cu Curriculumul pentru educație timpurie din România.”

Criteriu	
	Justificare: Setează tonul pedagogic adaptat vârstei și activează baza de date a AI-ului cu privire la metodologia specifică preșcolarilor.
Exemplar (Exemplu)	Prompt: „De exemplu, pentru captarea atenției folosește elemente atractive, precum un «săculeț fermecat», iar pentru fixarea cunoștințelor propune un joc de tipul «Ridică imaginea potrivită» (cum ar fi jetoane cu X și ✓) pe care să îl aplici pe cuvinte cu «I».” Justificare: Oferă AI-ului modelul exact de activitate dorit, pentru a asigura un format predictibil, interactiv și consecvent cu bunele practici din grădiniță.
Parameters (Parametri)	Prompt: „Activitatea este adresată copiilor de grupă mare (5-6 ani) și trebuie să dureze maximum 30-35 de minute. Include o listă de cuvinte clare cu „I” inițial (ex: inimă, iglu, inel, iepure). Formulează minim 5 obiective operaționale.” Justificare: Restrânge aria de generare la parametrii de timp, vârstă și conținut specific, asigurând relevanța și aplicabilitatea directă la clasă.
Action (Acțiunea)	Prompt: „Redactează planul detaliat al activității pe etape: moment organizatoric, captarea atenției, anunțarea temei, dirijarea învățării, obținerea performanței (fișă individuală), evaluarea și încheierea. Include și o secțiune de diferențiere a sarcinilor pentru copiii cu ritm de învățare diferit.” Justificare: Oferă instrucțiuni precise despre structura finală a documentului pe care AI-ul trebuie să îl livreze, pas cu pas.
Restrictions (Restricții)	Prompt: „Nu folosi cuvinte prea lungi sau abstracte pe care copiii de 5 ani nu le pot vizualiza (ex. ipoteză, iluzie). Nu include concepte de gramatică avansată; limitează-te la identificarea vizuală și auditivă a literelor I și i de tipar.” Justificare: Previne generarea unui conținut prea dificil pentru nivelul cognitiv al preșcolarilor, asigurând calitatea și adecvarea pedagogică.
Evaluation (Evaluare)	Prompt: „La final, revizuieste proiectul și asigură-te că metodele și instrumentele de evaluare propuse la finalul lecției acoperă toate obiectivele operaționale setate la început.” Justificare: Solicită AI-ului să își autoevalueze rezultatul pentru a menține coerența internă a proiectului didactic (alinierea dintre obiective și evaluare).
III. Comentarii	
Alte aspecte utile de împărtășit cu privire la utilizarea resursei educaționale în activitatea cu elevii	Digitalizare: Etapa de „Dirijare a învățării” (jocul cu jetoane) poate fi ușor transformată într-o activitate interactivă folosind tabla inteligentă (smartboard), unde copiii pot trage cu degetul imaginile corecte într-un „coș” virtual. Flexibilitate: Săculețul fermecat poate fi înlocuit cu o cutie surpriză digitală, care dezvăluie imaginiacompaniate de efecte sonore, sporind astfel captarea atenției. Diferențierea: Strategia de diferențiere inclusă la finalul proiectului este esențială în grupa mare, permițând atât integrarea copiilor cu CES, cât și stimularea celor cu ritm rapid de lucru, fără a crea frustrări.