

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	„Detectivii în misiune: Căutarea cifrei 9 cu ajutorul AI”
Disciplina	Domeniul Științe (Activitate matematică)
Clasa	Grupa Mare (5-6 ani)
Autor	Șuș Nicoleta
II. Prezentarea resursei educaționale	
Competența specifică vizată	Recunoașterea cifrei 9, raportarea cantității la număr și consolidarea operațiilor de numărare în limitele 1-9.
Durata resursei	20 - 30 minute
Scurtă prezentare a resursei educaționale propuse	O activitate interactivă în care copiii folosesc un asistent AI pentru a rezolva „misiuni matematice”. AI generează ghicitori numerice, imagini cu mulțimi de obiecte (unde copiii trebuie să identifice grupa cu 9 elemente) și povești scurte despre „Aventurile cifrei 9”.
Elemente agregate (linkuri)	https://gemini.google.com/app/33b58ec488e11826 https://gemini.google.com/app/0c974abf1310a5fe https://gemini.google.com/app/c3542df83c665468
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 matematică interactivă pentru a consolida recunoașterea, formarea mulțimilor și scrierea cifrei 9.” Justificare: Definește clar obiectivul didactic: fixarea cunoștințelor despre cifra 9.
Role (Rolul AI)	Prompt: „Acționează ca un personaj magic (ex: Înțeleptul Numerelor) care este prietenos, încurajator și folosește un limbaj ludic.” Justificare: Oferă AI-ului un ton adecvat vârstei preșcolare, menținând atenția copiilor.
Exemplar (Exemplu)	Prompt: „De exemplu, cere-le copiilor să găsească 9 obiecte în 'Grădina Magică' sau

Criteriu	
	să identifice cifra 9 dintr-un șir de numere.” Justificare: Oferă un model concret de sarcină de lucru pentru a ghida generarea.
Parameters (Parametri)	Prompt: „Limbaș simplu, propoziții scurte, utilizarea de rime sau ghicitori scurte. Vârsta țintă: 5-6 ani.” Justificare: Asigură adaptarea nivelului de dificultate și a vocabularului.
Action (Acțiunea)	Prompt: „Generează 3 micro-jocuri: unul de numărare, unul de găsire a cifrei 9 și o scurtă poveste despre 'Povestea celor 9 pitici'.” Justificare: Specifică exact ce tip de conținut trebuie să livreze modelul AI.
Restrictions (Restricții)	Prompt: „Nu folosi concepte matematice abstracte peste nivelul lor. Fără operații complexe, doar formarea mulțimii cu 9 elemente.” Justificare: Limitează complexitatea pentru a rămâne în sfera activității de consolidare.
Evaluation (Evaluare)	Prompt: „La final, verifică dacă sarcinile sunt interactive și dacă încurajează participarea activă a fiecărui copil.” Justificare: Se asigură că rezultatul final este practic și aplicabil la grupă.
III. Comentarii	
Alte aspecte utile de împărtășit cu privire la utilizarea resursei educaționale în activitatea cu elevii	Resursa ajută la diferențiere prin oferirea de indicii suplimentare pentru copiii care au nevoie de sprijin. Este necesară o conexiune stabilă la internet și utilizarea unui videoproiector.