

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 Vremii: Prietenii și provocările naturii” – Aplicație digitală interactivă și joc de evaluare
Disciplina	Activitate integrată: Domeniul Științe (DS) + Domeniul Om și Societate (DOS)
Clasa	Învățământ Preșcolar - Grupa Mare
Autor	Drăgan Ildiko
II. Prezentarea resursei educaționale	
Competența specifică vizată	* Domeniul Științe (DS): Observarea și descrierea fenomenelor din natură; formularea unor explicații simple privind schimbările din mediul înconjurător. * Domeniul Om și Societate (DOS): Manifestarea unor comportamente responsabile pentru protejarea propriei persoane și a mediului; respectarea regulilor de siguranță în diferite situații.
Durata resursei	15 - 20 de minute (integrată în momentele de dirijare a învățării, obținerea performanței și evaluare).
Scurtă prezentare a resursei educaționale propuse	Resursa reprezintă o suită digitală interactivă compusă din trei module multimedia interactive: Modulul de Explorare (DS): O animație explicativă bazată pe experimentul „Cum apare ploaia” și planșe active cu caracteristicile și efectele fenomenelor (soare, ploaie, vânt, ninsoare, furtună, grindină, curcubeu). Modulul de Comportament (DOS): Un joc de tip „Corect sau Greșit” în care copiii sortează imagini cu acțiuni sigure și nesigure în timpul fenomenelor meteo extreme. Modulul de Evaluare: O transpunere digitală, auto-corectivă și bazată pe indicii audio, a fișei individuale de lucru din proiect (itemi de selectare, asociere prin tragere/„drag and drop” și marcarea cu bifă).
Elemente agregate (linkuri)	https://gemini.google.com/app/7586acf944d6d1b9 Generare Ghicitori Audio și Video - Google Gemini file:///C:/Users/Ildy/Downloads/Fi%C8%99%C4%83%20de%20Lucru%20-%20Fenomenele%20Naturii.pdf
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.

Criteriu	
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: „Generează scenariul și structura tehnică a unei resurse educaționale digitale pentru grupa mare (5-6 ani), cu scopul de a-i ajuta pe copii să recunoască fenomenele naturii (soare, ploaie, vânt, ninsoare, furtună) și să asimileze regulile de bază pentru siguranța personală în timpul acestora.” Justificare: Definește cu precizie obiectivul didactic principal și direcția clară în care AI-ul trebuie să construiască elementele interactive, fără să lase loc de interpretări ambigue.
Role (Rolul AI)	Prompt: „Acționează ca un designer instrucțional de top, specializat în EdTech pentru educația timpurie și un profesor de învățământ preșcolar cu o abordare bazată pe învățarea prin joc (gamification), ce folosește un limbaj cald, accesibil și centrat pe copil.” Justificare: Modelează comportamentul și stilul de scriere al AI-ului, asigurându-se că interfața, instrucțiunile și feedback-ul generat vor respecta psihologia copilului mic (evitând termenii excesiv de academici sau rigizi).
Exemplar (Exemplu)	Prompt: „Urmează modelul următor pentru designul unui item interactiv: Aplicația prezintă imaginea unui copil care se adăpostește sub un copac în timpul unei furtuni cu fulgere. Pe ecran apar două butoane mari, verzi/roșii sau fețe zâmbitoare/triste. La atingere, dacă se alege varianta greșită (comportament periculos), personajul digital explică blând: 'Ooo! Sub copac fulgerul ne poate lovi. Hai să căutăm o clădire sigură!'” Justificare: Oferă AI-ului un standard clar de structură interactivă, mecanică de joc și tip de feedback formativ (blând și corectiv, nu punitiv).
Parameters (Parametri)	Prompt: „Respectă următorii parametri: Public țintă: preșcolari de 5-6 ani (nu știu să citească autonom). Limba: Română simplă și clară. Tip de interfață: Elementele textuale lungi sunt înlocuite cu pictograme acționabile prin sunet (audio-prompt). Structură: 3 secțiuni distincte (Descoperă, Ajută personajul să se protejeze, Verifică-ți cunoștințele).” Justificare: Impune constrângerile tehnice esențiale pentru grupa de vârstă vizată, asigurând transpunerea designului în mod corect pentru copiii nescritori.
Action (Acțiunea)	Prompt: „Scrie textul complet pentru narațiunea audio (voiceover) a aplicației, detaliază instrucțiunile vizuale pentru fiecare ecran și transpune cele 6 exerciții din fișa de lucru tradițională în activități digitale interactive (asociere prin tragere, atingerea elementelor corecte, chestionar cu imagini).” Justificare: Specifică exact ce are de produs AI-ul în faza de execuție, legând în mod direct fișa individuală de lucru din proiectul fizic cu mecanicile specifice mediului digital.
Restrictions (Restricții)	Prompt: „Nu folosi concepte științifice avansate (cum ar fi 'evaporare', 'condensare', 'presiune atmosferică'). Nu include imagini stridente sau sunete de tunet înfricoșătoare care ar putea speria copiii. Evită ecranele aglomerate cu text sau feedback negativ de tip 'Greșit! Ai pierdut puncte!'” Justificare: Protejează preșcolarii de supraîncărcare cognitivă, anxietate meteo sau demotivare prin intermediul unor bariere clare puse în algoritmul de generare.
Evaluation (Evaluare)	Prompt: „Verifică textul generat pe baza următoarelor criterii de succes: 1. Fiecare item corespunde direct unuia dintre obiectivele operaționale O1-O6. 2. Cerințele pot fi înțelese exclusiv prin indici vizuali și audio. 3. Aplicația oferă suport și ghidaj (scaffolding) integrat pentru copiii care întâmpină dificultăți.” Justificare: Stabilește grija de evaluare internă a conținutului, garantând că resursa obținută este validă din punct de vedere pedagogic și gata de implementare la clasă.
III. Comentarii	

Criteriu	
<i>Alte aspecte utile de împărtășit cu privire la utilizarea resursei educaționale în activitatea cu elevii</i>	* Suport pentru învățarea centrată pe copil: Resursa digitală poate fi utilizată cu succes în cadrul activităților pe centre de interes (la centrul Știință sau Biblioteca/Calculatoare), permițându-le copiilor să reia jocurile de asociere în ritm propriu. * Facilitarea evaluării formative: Modulul auto-corectiv colectează răspunsurile preșcolarilor fără ca aceștia să simtă presiunea unei testări clasice. Educatoarea poate monitoriza instant dacă obiectivele (O1 - O6) au fost atinse. * Asigurarea accesibilității prin Audio-Prompt: Deoarece textul din fișa fizică a fost transpus în butoane audio („apasă și ascultă”), copiii își dezvoltă autonomia în învățare și competențele digitale de bază prin explorare intuitivă.