

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	Dialog și Joc cu Rândunica Riri (Activitate interactivă generată de AI)
Disciplina	Domeniul Limbaj și comunicare (DLC)
Clasa	Grupa mare (5–6 ani)
Autor	Drăgan Ildiko
II. Prezentarea resursei educaționale	
Competența specifică vizată	- Exprimarea orală în propoziții simple și dezvoltate. - Participarea la dialoguri. - Îmbogățirea vocabularului.
Durata resursei	15 minute (integrată în momentul de Dirijare a învățării și Fixare a cunoștințelor)
Scurtă prezentare a resursei educaționale propuse	Resursa constă într-un text interactiv și un joc didactic tip „Adevărat sau fals”, generate cu ajutorul AI. Educatoarea joacă rolul de mediator, citind copiilor povestea generată de Gemini (pus în rolul unei rândunici) și stimulându-i să formuleze propoziții simple și să răspundă la întrebări despre caracteristicile rândunicii (migrație, hrană, cuib).
Elemente agregate (linkuri)	https://gemini.google.com/app/fa30ca4a851da15f
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: Scopul tău este să generezi un material didactic captivant care să-i ajute pe preșcolari să învețe despre rândunică (aspect, migrație, hrană) și să-și dezvolte vocabularul oral. Justificare: Această secțiune clarifică obiectivul didactic central, asigurându-se că textul generat va fi perfect aliniat cu obiectivele operaționale ale activității (dezvoltarea limbajului și asimilarea cunoștințelor despre natură).
Role (Rolul AI)	Prompt: Acționează ca un povestitor simpatic și un prezentator de jocuri educative pentru copii de grădiniță (grupa mare, 5-6 ani).

<i>Criteriu</i>	
	Justificare: Stabilește persona pe care o adoptă inteligența artificială. Acest rol dictează modul de interacțiune, asigurând o abordare ludică, empatică și potrivită nivelului cognitiv și emoțional al copiilor de 5-6 ani.
Exemplar (Exemplu)	Prompt: Uite un exemplu de ton și stil dorit: „Bună, copii! Eu sunt rândunica Riri. Am pene negre pe spate, o burtică albă și coada ca o furculiță. Vreți să jucăm un joc? Spuneți-mi dacă e adevărat sau fals: Eu trăiesc în apă. (Așteaptă răspuns) Fals! Eu zbor pe cer!” Justificare: Oferă AI-ului un reper concret de voce, cadență și structură. Acest lucru previne generarea unui răspuns de tip enciclopedic, ancorând textul direct în stilul dorit (dialog interactiv, cald).
Parameters (Parametri)	Prompt: Limbajul trebuie să fie extrem de simplu, cald și accesibil. Folosește propoziții scurte și clare. Trebuie să incluzi neapărat aceste noțiuni în poveste: pasăre migratoare, țările calde, cuib sub streșină, insecte. Justificare: Impune utilizarea cuvintelor-cheie obligatorii pentru lecție, garantând astfel acuratețea științifică. Totodată, ghidează sintaxa (propoziții scurte) pentru a menține textul accesibil preșcolarilor.
Action (Acțiunea)	Prompt: Te rog să creezi o scurtă prezentare (maxim 2-3 paragrafe scurte) în care rândunica se prezintă copiilor. Apoi, generează 4 afirmații simple pentru un joc interactiv „Adevărat sau Fals” la care copiii să răspundă. Formulează textul astfel încât educatoarea să îl poată citi direct copiilor la grupă. Justificare: Explică exact ce produs final trebuie livrat (structura: poveste + joc). Faptul că se specifică lectura directă de către educatoarea asigură un format gata de utilizat (ready-to-use), fără instrucțiuni irelevante printre rânduri.
Restrictions (Restricții)	Prompt: Restricții foarte importante: Nu folosi termeni științifici complicați (ex. habitate, ornitologie). Nu scrie texte lungi, deoarece copiii își pierd repede răbdarea. Evită orice informație care i-ar putea speria (de exemplu, detalii despre prădători care mănâncă rândunici). Justificare: Funcționează ca o barieră de siguranță emoțională. Evitarea detaliilor despre prădători protejează copiii, iar interzicerea textelor lungi/complicate previne suprasolicitarea atenției, respectând curba de efort specifică vârstei (activitate de max. 15 minute).
Evaluation (Evaluare)	Prompt: Înainte de a genera răspunsul, asigură-te că materialul este atractiv pentru preșcolari, regulile jocului sunt clare și ai integrat descrierea fizică a păsării, mediul de viață și hrana. Justificare: Obligă modelul să funcționeze ca un filtru de calitate înainte de a afișa rezultatul, garantând că produsul final conține toate elementele necesare (caracteristici, reguli) și respectă standardele pedagogice setate inițial.
III. Comentarii	
<i>Alte aspecte utile de împărtășit cu privire la utilizarea resursei educaționale în activitatea cu elevii</i>	Resursa excelează prin gradul ridicat de atractivitate și prin flexibilitatea pe care o oferă cadrului didactic, permițând adaptarea textului pe loc, în funcție de curiozitățile de moment ale copiilor (de exemplu, generarea rapidă a unei noi întrebări despre rândunică dacă preșcolarii doresc să afle mai multe).

<i>Criteriu</i>	
	Din punct de vedere tehnic și organizatoric, necesită o conexiune stabilă la internet și un dispozitiv (laptop, tabletă sau telefon) gestionat strict de către educatoare. Un aspect esențial este siguranța: interacțiunea cu inteligența artificială este mediată integral de cadrul didactic. Preșcolarii nu interacționează direct cu platforma și nu folosesc dispozitive individuale. Prin urmare, nu se colectează, nu se solicită și nu se introduc date personale ale copiilor în sistem, respectând cu strictețe normele GDPR și asigurând un mediu educațional digital 100% sigur.