

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	„Doi prieteni buni: Pisicuța Pufi, Cățelușul Azor și cifra 2”
Disciplina	Domeniul Științe (Activitate matematică)
Clasa	Grupa Mică (3-4 ani)
Autor	Șuș Nicoleta
II. Prezentarea resursei educaționale	
Competența specifică vizată	Formarea reprezentărilor matematice prin recunoașterea cifrei 2 și asocierea acestuia cu o mulțime de două obiecte, într-un mediu asistat de AI.
Durata resursei	10 - 15 minute (adaptat capacității de concentrare a grupei mici).
Scurtă prezentare a resursei educaționale propuse	Copiii îi vor ajuta pe Pufi și Azor să găsească cifra 2. Aceștia vor identifica cifra printre alte semne, vor număra cei doi prieteni și vor colora cifra 2 (format mare, „cifră-căsuță”). AI-ul este utilizat pentru a genera imagini simplificate, cu contururi groase, potrivite pentru vârsta lor.
Elemente agregate (linkuri)	https://gemini.google.com/app/8f16163058d4dede https://gemini.google.com/app/49d60ea02f442d74 https://gemini.google.com/app/808882c8840355db https://gemini.google.com/app/802c41fc06b41c45
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: "Acționează ca un profesor de învățământ preșcolar. Creează o activitate pentru grupa mică despre cifra 2. Personajele principale sunt pisicuța Pufi și cățelușul Azor. Folosește un ton vesel și include o mică poezie despre cei doi prieteni care formează cifra 2." Justificare: Familiarizarea cu cifra 2
Role (Rolul AI)	Prompt: "Acționează ca un profesor de învățământ preșcolar creativ."

<i>Criteriu</i>	
	Justificare: Pentru a genera un conținut adaptat nivelului de înțelegere al copiilor de 3 ani (limbaj ludic).
Exemplar (Exemplu)	Prompt: "Creează o poveste scurtă în care Pufi și Azor găsesc două castroane cu lapte." Justificare: Exemplificarea concretă ajută la vizualizarea conceptului abstract al cifrei 2.
Parameters (Parametri)	Prompt: "Folosește propoziții scurte, rime și elemente vizuale (degete, obiecte)." Justificare: Menținerea atenției limitate a copiilor de grupă mică.
Action (Acțiunea)	Prompt: Introdu cifra 2 prin numărarea personajelor: „1 cățeluș (Azor), 2 prieteni (cu Pufi)”. Justificare: Învățarea prin numărare succesivă (n+1).
Restrictions (Restricții)	Prompt: "Nu folosi adunări formale; rezumă-te la recunoașterea formei cifrei 2 și a mulțimii cu două elemente." Justificare: Respectarea programei pentru grupa mică.
Evaluation (Evaluare)	Prompt: "Cere copiilor să bată de 2 ori din palme pentru cei doi prieteni." Justificare: Evaluarea prin mișcare (metoda kinezică) este cea mai eficientă la această vârstă.
<i>III. Comentarii</i>	
<i>Alte aspecte utile de împărtășit cu privire la utilizarea resursei educaționale în activitatea cu elevii</i>	<i>Element de legătură: Se poate folosi o imagine cu Pufi și Azor stând lângă o cifră 2 mare, desenată sub formă de lebedă, pentru a facilita memorarea vizuală.</i> <i>Este necesară utilizarea tablei inteligente/videoproiector.</i>