

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	Evul Mediu și Figuri Legendare: Eroi care au apărat Pământul Românesc
Disciplina	Istorie
Clasa	a IV-a
Autor	POP NINA CAROLINA
II. Prezentarea resursei educaționale	
Competența specifică vizată	Înțelegerea epocii medievale românești și recunoașterea celor mai importanți domnitori care au apărat pământul românesc: Mircea cel Bătrân, Vlad Țepeș, Ștefan cel Mare și Mihai Viteazul.
Durata resursei	50 minute
Scurtă prezentare a resursei educaționale propuse	O activitate digitală interactivă sub forma unui dialog cu un cronicar medieval de curte. Elevii folosesc un asistent AI pentru a descoperi figurile legendare ale Evului Mediu românesc, primind feedback imediat și validând fapte istorice (ani, bătălii, personalități, domnii).
Elemente agregate (linkuri)	Acces la un model AI conversațional (Gemini, ChatGPT sau Claude).
Metodă de realizare a prompturilor:	Metoda PREPARE.
Metoda PREPARE	Toate exercițiile, simulările și componentele de feedback sunt generate de AI utilizând Metoda PREPARE (Prompting for Reliable, Educational, and Purposeful AI-driven Responses in Education) pentru a asigura precizia istorică și relevanța pedagogică.
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)	Justificare: Definește obiectivul istoric clar al sesiunii. Prompt: „Vreau să mă ajuți să cunosc cei mai importanți domnitori ai Evului Mediu din România și cum au apărat ei pământul țării.”
Role (Rolul AI)	Justificare: Creează un context imersiv și motivant pentru elev. Prompt: „Acționează ca un cronicar medieval bătrân al curții, care povestește faptele eroilor românești unui ucenic curios.”
Exemplar (Exemplu)	Justificare: Oferă un model de structură logică pentru AI. Prompt: „Exemplu: Cine a câștigat Bătălia de la Rovine? Așteaptă să răspund

Criteriu	
	<i>eu: Mircea cel Bătrân."</i>
Parameters (Parametri)	<i>Justificare: Limitează dificultatea la nivelul clasei a IV-a.</i> <i>Prompt: „Folosește termeni istorici simpli și un limbaj captivant pentru un copil de 10 ani."</i>
Action (Acțiunea)	<i>Justificare: Definește algoritmul de interacțiune pas cu pas.</i> <i>Prompt: „Povestește o bătălie importantă a unui domnitor medieval, pune o întrebare despre el și verifică răspunsul meu."</i>
Restrictions (Restricții)	<i>Justificare: Garantează efortul cognitiv al elevului.</i> <i>Prompt: „NU oferi rezultatul direct. NU folosi detalii militare prea tehnice. Oferă o singură sarcină pe rând."</i>
Evaluation (Evaluare)	<i>Justificare: Stabilește criteriul de succes istoric.</i> <i>Prompt: „Evaluează răspunsul ca corect dacă menționez domnitorul (Mircea cel Bătrân, Vlad Țepeș, Ștefan cel Mare sau Mihai Viteazul) sau bătălia sa importantă."</i>
III. Comentarii	
Alte aspecte utile de împărtășit cu privire la utilizarea resursei educaționale în activitatea cu elevii	Resursa este ideală pentru explorarea eroilor Evului Mediu românesc. Elevii pot solicita detalii despre „Bătălia de la Vaslui" sau despre „prima unire a lui Mihai Viteazul" (extindere), în timp ce profesorul monitorizează notarea faptelor pe hârtie pentru a evita copierea mecanică. AI-ul funcționează ca un „cronicar" care face istoria medievală accesibilă și fascinantă, fără a înlocui gândirea critică.