

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	Fișă interactivă și Joc Matematic: „Călătoria magică a cifrei 10 în grădina de primăvară”
Disciplina	Domeniul Științe (DS) - Activitate matematică
Clasa	Învățământ Preșcolar - Grupa Mare
Autor	Drăgan Ildiko
II. Prezentarea resursei educaționale	
Competența specifică vizată	- Identificarea și utilizarea numerelor în contexte cotidiene. - Dezvoltarea operațiilor de observare, comparare, clasificare și numărare în limitele 1–10. - Asocierea corectă a cifrei cu cantitatea (mulțimea de elemente) corespunzătoare.
Durata resursei	35 – 40 minute (integrată în structura activității pentru o zi)
Scurtă prezentare a resursei educaționale propuse	Resursa constă dintr-un pachet educațional digital/hibrid compus dintr-o fișă de lucru interactivă bazată pe coduri de culori (colorarea unui buchet de 10 lalele) și un joc didactic de evaluare rapidă a performanței (cu stimul și răspuns dinamic). Materialele sunt concepute pentru a consolida recunoașterea cifrei 10, numărul crescător/descrescător și formarea de mulțimi, folosind elemente vizuale de primăvară.
Elemente agregate (linkuri)	https://gemini.google.com/app/8a227a4d99c67aa1 https://gemini.google.com/share/d/16QJcIjVHARy3XcZ7nEH_PffIRADu09SR?usp=sharing
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)	Purpose (Scopul) Role (Rolul AI) Exemplar (Exemplu) Parameters (Parametri) Action (Acțiunea) Restrictions (Restricții) Evaluation (Evaluare)

<i>Criteriu</i>	
PREPARE)	
Purpose (Scopul)	Prompt: „Generează o fișă de lucru matematică și un scenariu de joc didactic pentru preșcolarii de grupă mare (5-6 ani), având ca scop învățarea, recunoașterea și consolidarea cifrei 10 prin numărare, formare de mulțimi și colorare după cod numeric.” Justificare: Definește clar intenția pedagogică și rezultatul final pe care cadrul didactic dorește să îl obțină de la inteligența artificială, aliniat cu obiectivele proiectului de lecție
Role (Rolul AI)	Prompt: „Acționează ca un profesor pentru învățământul preșcolar cu o vastă experiență în design instrucțional și expert în crearea de Resurse Educaționale Deschise (RED) pentru dezvoltarea timpurie a gândirii logico-matematice.” Justificare: Îndrumă inteligența artificială să adopte o perspectivă profesională, asigurând un ton cald, un limbaj adecvat segmentului de vârstă și o rigoare metodologică specifică educației timpurii.
Exemplar (Exemplu)	Prompt: „Iată un exemplu de structură pentru legenda fișei: 1 – galben, 2 – portocaliu... Floarea 1 -> poziția 3 (roșu). Pentru jocul de obținere a performanței, folosește un format de tip întrebare-răspuns rapid, cum ar fi: <i>Educatoarea arată o mulțime cu 9 lalele -> Copiii răspund: Nu este 10. Mai trebuie o lalea.</i>” Justificare: Oferă AI-ului un model clar de formatare și mecanică de joc, garantând că output-ul va respecta fidel structura exercițiilor și fișei stabilite în proiectul de activitate.
Parameters (Parametri)	Prompt: „Parametrii proiectului sunt: Vârsta copiilor: 5-6 ani; Tema generală: Primăvara a sosit (lalele, fluturi, buburuze, frunze); Intervalul numeric vizat: 1-10; Durata de utilizare a segmentului digital/fișei: 15-20 de minute în cadrul activității generale de 40 de minute.” Justificare: Fixează limitele stricte ale contextului (vârstă, tematică, timp, interval numeric), împiedicând AI-ul să genereze elemente irelevante, prea lungi sau în afara ariei tematice de primăvară.
Action (Acțiunea)	Prompt: „Creează textul complet pentru fișa de lucru cu buchetul de 10 lalele, mapând cu exactitate cele 10 zone ale florilor, tulpina, vaza și fundalul pe codul de culori de la 1 la 10. De asemenea, generează 3 scenarii diferite de cartonașe cu imagini pentru jocul rapid de evaluare finală.” Justificare: Indică exact sarcinile de execuție directă pentru AI, transformând planul teoretic într-un set de resurse gata de utilizat la grupă.
Restrictions (Restricții)	Prompt: „Nu utiliza termeni matematici rigizi sau excesiv de abstracți (cum ar fi <i>corespondență biunivocă</i> sau <i>cardinalul mulțimii</i>) în sarcinile adresate copiilor. Nu depăși sub nicio formă numărul 10 și nu introduce alte flori în afară de cele specifice temei de primăvară (lalele).” Justificare: Previne suprasolicitarea cognitivă a preșcolarilor, elimină riscul de eroare academică pentru această grupă de vârstă și păstrează coerența tematică a proiectului.
Evaluation (Evaluare)	Prompt: „Revizuieste resursele generate și asigură-te că acestea permit evaluarea următoarelor comportamente: recunoașterea vizuală a cifrei 10, numărarea corectă a obiectelor, asocierea corectă cifră-cantitate și capacitatea de a respecta un cod de culori dat.” Justificare: Stabilește criteriile de control al calității prin care AI-ul își auto-evaluează

Criteriu	
	răspunsul înainte de afișare, asigurându-se că toate obiectivele operaționale (O1-O6) din proiect sunt atinse cu succes.
III. Comentarii	
Alte aspecte utile de împărtășit cu privire la utilizarea resursei educaționale în activitatea cu elevii	Integrarea acestei resurse (generată prin metoda PREPARE) oferă un echilibru excelent între învățarea digitală/vizuală și manipularea concretă de obiecte (bețișoarele și jetoanele menționate în proiect). Fișa de colorat bazată pe cod numeric nu doar că consolidează asocierile matematice, dar sprijină activ motricitatea fină, atenția concentrată și recunoașterea culorilor. Jocul rapid de la final funcționează ca un instrument excelent de evaluare formativă continuă, stimulând promptitudinea în reacție și coeziunea grupului de copii. Se recomandă acordarea medaliilor „Prietenul cifrei 10” pentru a valoriza efortul individual și a spori motivarea afectivă a preșcolarilor.