

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	„În călătorie cu păsările migratoare” - Jocuri și Fișe Interactive Digitale
Disciplina	Activitate integrată: Domeniul Limbă și Comunicare (DLC) + Domeniul Științe (DȘ) + Domeniul Estetic și Creativ (DEC)
Clasa	Învățământ Preșcolar - Grupa Mare
Autor	Drăgan Ildiko
II. Prezentarea resursei educaționale	
Competența specifică vizată	- Dezvoltarea cognitivă și cunoașterea mediului: Recunoașterea păsărilor călătoare (rândunica, barza, cocorul, privighetoarea) și înțelegerea fenomenului de migrație. - Dezvoltarea gândirii logico-matematice: Numărarea, recunoașterea cifrelor în intervalul 1-8 și asocierea cifrei cu cantitatea/codul de culoare. - Dezvoltarea motricității fine și a creativității: Coordonare oculo-motorie prin acțiuni digitale de selectare și colorare ghidată.
Durata resursei	30 - 35 de minute (integrată în scenariul zilei de activitate)
Scurtă prezentare a resursei educaționale propuse	Resursa digitală este concepută sub forma unui pachet interactiv care transpune digital activitățile din proiect. Ea conține: 1. Un joc digital de sortare de tip „drag-and-drop” numit „Călătoare sau sedentare?”, unde copiii sortează păsările în coșurile potrivite. 2. O fișă digitală interactivă de colorat, „Colorăm păsările după cod”, în care preșcolarii apasă pe zonele numerotate ale unei rândunici pentru a o colora conform legendei matematice (cifrele 1-8).
Elemente agregate (linkuri)	https://gemini.google.com/app/bed3d4e1fa40409b
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)

<i>Criteriu</i>	
	<i>Evaluation (Evaluare)</i>
Purpose (Scopul)	Prompt: „Scopul este crearea unei resurse digitale interactive pentru preșcolari de grupă mare, care să integreze un joc de sortare a păsărilor (călătoare/sedentare) și o fișă de colorat numerică bazată pe o legendă cu cifre de la 1 la 8, cu scopul de a dezvolta cunoștințele despre mediul înconjurător și abilitățile matematice.” Justificare: Acest segment definește clar intenția pedagogică și finalitatea resursei, asigurându-se că AI-ul înțelege caracterul integrat al activității (științe + matematică).
Role (Rolul AI)	Prompt: „Acționează ca un expert în design instrucțional pentru educație timpurie și dezvoltator de aplicații software educaționale (RED) gamificate pentru copii cu vârste între 5 și 6 ani.” Justificare: Rolul activează o perspectivă specializată a AI-ului, determinându-l să folosească un limbaj adaptat, interfețe intuitive și mecanici de joc specifice preșcolarilor.
Exemplar (Exemplu)	Prompt: „De exemplu, pentru fișă de colorat, dacă un copil dă click pe zona 'Burtă' care are cifra 1, aceasta trebuie să se coloreze automat în Galben. Dacă sortează 'Barza' în coșul 'Călătoare', jocul trebuie să afișeze un ecran cu sclipici și un sunet vesel.” Justificare: Oferirea de exemple clare ajută AI-ul să înțeleagă exact comportamentul interactiv și tipul de feedback vizual/auditiv dorit pentru copii.
Parameters (Parametri)	Prompt: „Parametrii resursei sunt: Public țintă: Grupa mare (5-6 ani). Limba: Română. Conținut obligatoriu: 4 păsări călătoare (rândunica, barza, cocorul, privighetoarea). Interval numeric: 1-8. Zone de colorat: 12 secțiuni specifice ale rândunicii pe creangă (cioc, ochi, aripi, piept, burtă, coadă, creangă, frunze, cer, soare, nori).” Justificare: Fixează variabilele stricte ale proiectului didactic, prevenind apariția unor elemente nepredare sau prea complexe pentru acest nivel
Action (Acțiunea)	Prompt: „Generează textul instrucțiunilor audio (script-ul pe care îl va citi educatoarea sau aplicația), structura logică a ecranelor interactive și algoritmul de asociere corectă pentru cele două jocuri digitale.” Justificare: Specifică sarcina de lucru exactă pe care AI-ul trebuie să o execute pentru a livra materialul gata de implementat.
Restrictions (Restricții)	Prompt: „Nu folosi cifre mai mari de 8 și nu introduce cuvinte scrise lungi pentru copii, deoarece aceștia nu știu să citească. Toate instrucțiunile pentru copii trebuie să fie formulate în propoziții scurte, calde și clare (maximum 10-12 cuvinte pe instrucțiune).” Justificare: Restricțiile elimină riscul supraîncărcării cognitive și garantează respectarea particularităților de vârstă (preșcolarii se bazează pe receptare orală și vizuală).
Evaluation (Evaluare)	Prompt: „Include la finalul resursei un ecran de evaluare numit 'Microfonul călător' cu 4 întrebări interactive formulate simplu și un sistem de recompense digitale constând în primirea unui ecuson virtual cu o rândunică.” Justificare: Asigură prezența secvenței de evaluare formativă și de feedback pozitiv, elemente cruciale în procesul de învățare la vârste timpurii.
<i>III. Comentarii</i>	
<i>Alte aspecte utile de împărtășit cu privire la</i>	Resursa digitală poate fi proiectată pe tabla interactivă în prima parte a activității (pentru predare și fixare frontală), dar este ideală și pentru utilizarea individuală sau în

<i>Criteriu</i>	
<i>utilizarea resursei educaționale în activitatea cu elevii</i>	perechi pe tablete, în cadrul etapelor de <i>Jocuri și activități liber alese (ALA)</i> . Elementele digitale și feedback-ul audio-vizual instantaneu sporesc considerabil motivația intrinsecă a copiilor și le dezvoltă autonomia în învățare.