

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 lumea numerelor: „Adunarea cu o unitate” (Materiale interactive, fișe de lucru și poveste-cadru)
Disciplina	Activitate integrată: Domeniul Științe (DȘ - Matematică) și Domeniul Limbă și Comunicare (DLC)
Clasa	Învățământ preșcolar – Grupa Mare
Autor	Drăgan Ildiko
II. Prezentarea resursei educaționale	
Competența specifică vizată	Efectuarea de adunări cu o unitate folosind materiale concrete (DȘ) și formularea de propoziții pe baza acțiunilor observate (DLC).
Durata resursei	20-30 minute (timpul alocat captării atenției și completării fișelor de lucru/jocului didactic).
Scurtă prezentare a resursei educaționale propuse	Resursa digitală constă într-un pachet generat pentru lecție: o scrisoare digitală/vizuală interactivă de la „Spiridușul Numerelor” (pentru captarea atenției) și designul didactic al fișelor de lucru integrate, care combină asocierile număr-cantitate, rezolvarea adunărilor (+1) și suportul vizual pentru formularea de propoziții logice.
Elemente agregate (linkuri)	https://gemini.google.com/app/672cd91f01fd8ce5 https://gemini.google.com/app/2885a2b19c922b07
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 o scurtă poveste de captare a atenției și conținutul unei fișe de lucru atractive pentru preșcolari (grupa mare) pentru a exersa adunarea cu o unitate (în concentrul 1-10). Justificare: Definește clar obiectivul didactic al generării, ancorându-l în tema zilei și asigurând direcția corectă a resursei digitale.

Criteriu	
Role (Rolul AI)	Prompt: Acționează ca un educator de educație timpurie creativ, expert în elaborarea de materiale ludice care integrează matematica (DȘ) cu dezvoltarea limbajului (DLC). Justificare: Calibrează tonul asistentului, asigurându-se că vocabularul și abordarea sunt empatică, calde și potrivite pentru copii de 5-6 ani.
Exemplar (Exemplu)	Prompt: Iată un exemplu de sarcină dorită: „Ana are 5 baloane și mai primește unul. Câte baloane are acum?” Copilul vizualizează 5 baloane, apoi încă unul (5+1), și încercuiește rezultatul 6, învățând să verbalizeze. Justificare: Oferă algoritmului un model clar al modului în care trebuie să integreze vizualul, noțiunea matematică (+1) și formularea de propoziții (DLC), exact ca în proiectul didactic.
Parameters (Parametri)	Prompt: Materialul trebuie să includă: 1. Textul unei scrisori scurte de la „Spiridușul Numerelor” care cere ajutorul copiilor pentru a adăuga „încă unul”. 2. Patru exerciții distincte pentru fișa de lucru (ex: 3+1, 7+1), precizând ce imagini suport să conțină. Justificare: Setează structura și dimensiunea output-ului, asigurându-se că resursa se aliniază cu etapele scenariului (Captarea atenției și Exerciții individuale).
Action (Acțiunea)	Prompt: Redactează scrisoarea folosind un limbaj captivant. Apoi, detaliază cele 4 exerciții ale fișei de lucru folosind termeni specifici: „mai mult cu unu”, „adunăm”, „obținem”. Justificare: Instruiește AI-ul cu privire la acțiunea exactă pe care trebuie să o execute și impune folosirea vocabularului matematic prevăzut la obiectivele operaționale.
Restrictions (Restricții)	Prompt: Nu folosi adunări cu trecere peste ordin sau numere mai mari de 10. Nu folosi text lung sau instrucțiuni complexe în fișa de lucru, deoarece preșcolarii nu știu să citească (textul va fi citit de educator, focusul rămâne pe imagini și cifre). Justificare: Previne generarea unui material peste nivelul de înțelegere al copiilor și respectă particularitățile de vârstă (lipsa scris-cititului).
Evaluation (Evaluare)	Prompt: Înainte de a furniza răspunsul, verifică dacă sarcinile sunt progresive, dacă respectă logica adăugării unei singure unități și dacă imaginile propuse încurajează copiii să formuleze propoziții oral. Justificare: Obligă modelul să treacă printr-o etapă de auto-verificare, garantând că output-ul va atinge competențele DȘ și DLC vizate.
III. Comentarii	
Alte aspecte utile de	Resursa excelează prin capacitatea de a aduce un element de noutate și magie

<i>Criteriu</i>	
<i>împărtășit cu privire la utilizarea resursei educaționale în activitatea cu elevii</i>	(„Spiridușul Numerelor”) în învățarea adunării. Povestea generată poate fi proiectată pe tabla interactivă, iar fișele de lucru pot fi printate color pentru un impact vizual maxim. Integrarea DLC cu DȘ facilitează trecerea de la reprezentarea pur matematică (cifre) la aplicabilitatea ei practică (limbaj și viața de zi cu zi). Pentru rezultate optime, se recomandă utilizarea materialelor concrete (cuburi, jetoane) în paralel cu vizualizarea fișelor digitale.