

## 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                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>I. Date generale</b>                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Titlul resursei educaționale propuse</b>                                               | Joc interactiv digital: „Aventura celor 3 iezi isteți”                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Disciplina</b>                                                                         | Activitate integrată: DLC (Domeniul Limbă și Comunicare) + DS (Domeniul Științe - Activitate matematică)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Clasa</b>                                                                              | Învățământ preșcolar – Grupa mare (5–6 ani)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Autor</b>                                                                              | Drăgan Ildiko                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>II. Prezentarea resursei educaționale</b>                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Competența specifică vizată</b>                                                        | <p>- <b>DLC:</b> Receptarea textului literar, identificarea personajelor și succesiunii evenimentelor dintr-o poveste audiată.</p> <p>- <b>DS:</b> Recunoașterea aspectului cardinal al numărului 3, asocierea cifrei cu cantitatea și formarea de mulțimi cu 3 elemente.</p>                                                                                                                                                                                      |
| <b>Durata resursei</b>                                                                    | 15 – 20 de minute (utilizată în secvențele de consolidare și evaluare ale activității integrate)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Scurtă prezentare a resursei educaționale propuse</b>                                  | Resursa reprezintă un joc digital interactiv (creat pe o platformă precum Genially sau Wordwall) structurat sub forma unei călătorii virtuale. Copiii trebuie să o ajute pe mamă-capră să ajungă acasă la cei trei iezi. Pentru a avansa pe traseu, preșcolarii rezolvă sarcini succesive: 3 cerințe de tip <i>quiz</i> bazate pe povestea audiată (DLC) și 3 misiuni matematice bazate pe numărare, recunoaștere și selectare a grupelor cu exact 3 obiecte (DS). |
| <b>Elemente agregate (linkuri)</b>                                                        | <a href="https://gemini.google.com/app/b59a741d64f106a1">https://gemini.google.com/app/b59a741d64f106a1</a><br>- Wordwall - Șablon Chestionar Interactiv- Genially - Șablon Gamification / Escape Room                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Metodă de realizare a prompturilor: PREPARE</b>                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Metoda PREPARE</b>                                                                     | Toate exercițiile, simulările și componentele de feedback sunt generate de AI utilizând <b>Metoda PREPARE</b> (Prompting for Reliable, Engaging, and Personalized Automated Resources in Education) pentru a asigura precizia, relevanța pedagogică și etica conținutului generat.                                                                                                                                                                                 |
| <b>Structura PREPARE (Promptul oferit și justificarea respectării structurii PREPARE)</b> | <b>Purpose (Scopul)</b><br><b>Role (Rolul AI)</b><br><b>Exemplar (Exemplu)</b><br><b>Parameters (Parametri)</b><br><b>Action (Acțiunea)</b><br><b>Restrictions (Restricții)</b><br><b>Evaluation (Evaluare)</b>                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Purpose (Scopul)</b>                                                                   | <b>Prompt:</b> „Doresc să genereze un scenariu tehnic și textual complet pentru un joc digital didactic interactiv, menit să consolideze cunoștințele de limbă (povestea 'Capra cu trei iezi') și matematică (cifra 3) pentru copii de grupă mare.”                                                                                                                                                                                                                |

| Criteriu                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                 | <b>Justificare:</b> Definește clar obiectivul final al resursei digitale și evită generarea de text colateral sau irelevant, focalizând AI-ul pe scopul pur didactic.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Role (Rolul AI)                                                                                                 | <p><b>Prompt:</b> „Acționează ca un expert în design instrucțional pentru educația timpurie, specializat în gamificare (gamification) și tehnici moderne de predare-învățare-evaluare asistată de calculator la preșcolari.”</p> <p><b>Justificare:</b> Îi impune AI-ului o identitate profesională specifică, asigurând utilizarea unui vocabular pedagogic adecvat și a unor mecanici de joc specifice vârstei de 5-6 ani.</p>                                                                                                                                                                                                                        |
| Exemplar (Exemplu)                                                                                              | <p><b>Prompt:</b> „Iată un exemplu de item matematic dorit: 'Slide 4 - Titlu: Misiunea Iezilor. Text cerință (citit de educatoare): Lupul a lăsat urme! Numără-le și apasă pe cifra potrivită. Grafică: Imagine cu 3 urme de lupi și trei butoane mari cu cifrele 1, 2, 3. Feedback la succes: Sunet de clopoței și textul: Bravo, ai găsit cifra 3!'”</p> <p><b>Justificare:</b> Oferă AI-ului un tipar algoritmic clar (structură ecran, text, grafică, feedback) pe care acesta îl va replica fidel pentru toți ceilalți itemi ai jocului.</p>                                                                                                       |
| Parameters (Parametri)                                                                                          | <p><b>Prompt:</b> „Parametrii resursei sunt: Limba română; Public țintă: Copii de 5-6 ani (grupa mare); Structura fixă: 1 ecran de start, 3 ecrane DLC (întrebări din poveste), 3 ecrane DS (exerciții practice cu cifra 3), 1 ecran final de premiere. Tonul textelor: cald, jucăuș, extrem de încurajator.”</p> <p><b>Justificare:</b> Delimitează riguros dimensiunea, complexitatea și designul emoțional al resursei, asigurându-se că jocul nu devine prea lung sau plictisitor pentru preșcolari.</p>                                                                                                                                            |
| Action (Acțiunea)                                                                                               | <p><b>Prompt:</b> „Generează textul complet, instrucțiunile de navigare interactivă (ce se întâmplă la click) și sugestiile vizuale pentru fiecare dintre cele 8 ecrane menționate în parametri, sub formă de tabel organizat.”</p> <p><b>Justificare:</b> Specifică modul exact de livrare a datelor (tabel) și acțiunea de producție brută pe care AI-ul trebuie să o execute.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Restrictions (Restricții)                                                                                       | <p><b>Prompt:</b> „Restricții stricte: 1. NU folosi cifre mai mari decât 3 în nicio numărătoare sau opțiune de răspuns. 2. Propozițiile trebuie să fie scurte (maximum 6-7 cuvinte). 3. NU include elemente de text pe care copiii ar trebui să le citească singuri (totul se bazează pe simboluri sau citirea de către adult). 4. Evită complet imaginile sau descrierile violente asociate cu lupul.”</p> <p><b>Justificare:</b> Protejează din punct de vedere psihologic copilul preșcolar, respectă particularitățile de vârstă (analfabetismul funcțional specific vârstei) și menține rigoarea științifică a programei (limita numărului 3).</p> |
| Evaluation (Evaluare)                                                                                           | <p><b>Prompt:</b> „La finalul generării, analizează critic scenariul creat printr-un comentariu: explică în ce măsură itemii DLC și DS propuși verifică atingerea obiectivelor din proiectul didactic original și dacă nivelul de interactivitate este optim pentru grupa mare.”</p> <p><b>Justificare:</b> Obligă AI-ul să ruleze o rutină de auto-corectare și validare pedagogică, garantând calitatea și fiabilitatea științifică a resursei educaționale generate.</p>                                                                                                                                                                             |
| <b>III. Comentarii</b>                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <i>Alte aspecte utile de împărtășit cu privire la utilizarea resursei educaționale în activitatea cu elevii</i> | <p><b>Integrare hibridă:</b> Această resursă digitală (RED) configurată prin metoda PREPARE poate fi rulată pe ecranul tablei interactive din grupă în mod colectiv (copiii vin pe rând și ating ecranul), sau individual pe tablete, în timpul jocurilor și activităților alese (ALA).</p> <p>- <b>Accesibilitate:</b> Deoarece preșcolarii nu știu să citească, designerul RED trebuie</p>                                                                                                                                                                                                                                                            |

| <i><b>Criteriu</b></i> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                        | <p>să se asigure că platforma aleasă (ex. Genially) permite inserarea de instrucțiuni audio (vocea educatoarei înregistrată), element sugerat explicit în secțiunea de <i>Restrictions</i> din prompt.</p> <p>- <b>Tranziție lină:</b> Resursa face puntea perfectă între elementul narativ (povestea) și cel abstract (conceptul matematic de număr/cantitate), fixând mult mai bine cunoștințele prin învățare experiențială și ludică.</p> |