

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	Jocuri interactive și fișe de lucru: „Sunetul și litera M (mare și mică de tipar)”
Disciplina	Domeniul Limbă și Comunicare (DLC)
Clasa	Învățământ Preșcolar - Grupa Mare
Autor	Drăgan Ildiko
II. Prezentarea resursei educaționale	
Competența specifică vizată	Receptarea mesajelor orale în diferite contexte de comunicare; Manifestarea interesului pentru mesajul scris și pentru simbolurile grafice.
Durata resursei	35–40 minute (integrată în scenariul didactic)
Scurtă prezentare a resursei educaționale propuse	Resursa este un pachet educațional mixt (digital și printabil) destinat consolidării sunetului și literei „M”. Cuprinde jocuri interactive de discriminare auditivă și vizuală (identificarea sunetului inițial, clasificare de imagini) și fișe de lucru individuale pentru exersarea grafismelor (litere de tipar).
Elemente agregate (linkuri)	https://gemini.google.com/app/915ddf49ef34de66
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 creezi structura și conținutul pentru două jocuri didactice digitale interactive și o fișă de lucru printabilă, destinate preșcolarilor de grupă mare (5-6 ani), pentru învățarea și consolidarea sunetului și literei M (mare și mică de tipar). Justificare: Stabilește clar și concis obiectivul interacțiunii cu inteligența artificială, aliniindu-se direct cu obiectivele operaționale din proiectul didactic (O1, O2, O3, O6).
Role (Rolul AI)	Prompt: Acționează ca un expert în pedagogie preșcolară, logopedie și designer de instruire digitală. Justificare: Definește perspectiva din care AI-ul trebuie să abordeze sarcina.

Criteriu	
	Acest rol asigură utilizarea unui limbaj adecvat vârstei și a unor strategii validate în educația timpurie.
Exemplar (Exemplu)	Prompt: Un exemplu de activitate este jocul „Ascultă și bate din palme”. Sarcina digitală echivalentă: Pe ecran apare imaginea unui „Măr” și se aude cuvântul. Copilul trebuie să apese pe butonul cu „Față Zâmbitoare” (dacă începe cu M) sau „Față Tristă” (dacă nu începe cu M). Justificare: Oferă AI-ului un model concret extras din scenariul didactic (Etapă IV.3), ghidând tipul de interactivitate pe care dorim să îl genereze.
Parameters (Parametri)	Prompt: Conținutul generat trebuie să respecte următorii parametri: 1. Folosește cuvinte din vocabularul activ (ex: măr, mașină, minge, mamă, urs, floare). 2. Crează o listă de 10 itemi pentru un joc de clasificare (începe/nu începe cu M). 3. Formulează instrucțiuni audio scurte și calde pentru copii. 4. Creează o structură pentru fișa de lucru cu 5 cerințe clare de recunoaștere și trasare a literei M. Justificare: Limitează și direcționează generarea de conținut. Parametrii asigură că materialul poate fi integrat la etapa de „Dirijare a învățării” și „Obținerea performanței”, respectând timpul de concentrare al copiilor.
Action (Acțiunea)	Prompt: Generează: 1. Lista structurată de imagini și cuvinte necesare pentru jocul de clasificare digital. 2. Un text scurt (voice-over) de întâmpinare din partea mascotei „Mimi – maimuțica”. 3. Textul exact al cerințelor pentru fișa de lucru printabilă. Justificare: Specifică exact ce livrabile trebuie să producă AI-ul în răspunsul său, facilitând transferul rapid al informațiilor în platformele de creare de resurse educaționale.
Restrictions (Restricții)	Prompt: Restricții stricte: Nu folosi cuvinte abstracte, neologisme sau cuvinte care conțin grupuri de consoane dificile (ex: <i>mreană</i>, <i>mnemonist</i>). Nu folosi instrucțiuni scrise lungi destinate copiilor, deoarece aceștia nu știu să citească (instrucțiunile trebuie să poată fi citite de educator sau înregistrate audio). Păstrează tonul ludic și limitat la maxim 10 minute de interacțiune pe ecran. Justificare: Previne erorile pedagogice majore. Preșcolarii au o memorie de lucru limitată și o atenție de scurtă durată; AI-ul este oprit astfel din a genera materiale supraîncărcate cognitiv sau imposibil de utilizat la această vârstă.
Evaluation (Evaluare)	Prompt: La final, te rog să revizuiști conținutul generat și să confirmi dacă acesta sprijină atingerea comportamentelor vizate: identificarea sunetului inițial, recunoașterea literei și stabilirea corespondenței dintre sunet și literă. Explică scurt cum fiecare activitate îndeplinește aceste cerințe. Justificare: Creează o buclă internă de feedback. Forțează AI-ul să își justifice propriile alegeri în raport cu documentele curriculare (Comportamente vizate) incluse în planificarea de bază.
III. Comentarii	
<i>Alte aspecte utile de împărtășit cu privire la utilizarea resursei educaționale în activitatea cu elevii</i>	Integrarea resursei digitale generate în scenariul didactic prezentat oferă o tranziție excelentă de la metodele tradiționale la cele moderne. Pentru o implementare de succes la Grupa Mare, recomand următoarele: • Complementaritate, nu substituie: Jocul digital de sortare/clasificare generat cu ajutorul promptului de mai sus este ideal pentru a fi folosit la

Criteriu	
	etapa IV. Dirijarea învățării, subsecțiunea 4 (Joc de clasificare). Poate fi rulat frontal, pe un Smartboard sau videoproiector, unde copiii vin pe rând și mută imaginile. • Abordarea diferențiată: Fișele de lucru (create pe baza secțiunii <i>Obținerea performanței</i>) sunt gândite pentru a acomoda ritmuri diferite de învățare. Cerințele opționale de extindere („Desenează un obiect al cărui nume începe cu litera M”) asigură ocuparea constructivă a timpului pentru copiii cu ritm rapid, așa cum este prevăzut la rubrica de Diferențiere. • Menținerea motivației: Includerea mascotei „Mimi – maimuța” sub formă de element vizual și auditiv în resursa digitală asigură coerența poveștii de-a lungul întregii activități, de la Captarea Atenției și până la Încheiere.