

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	„Lumea Veselă a Copiilor – O călătorie digitală printre zâmbete și culori”
Disciplina	Domeniul Științe (Cunoașterea mediului) / Domeniul Limbă și Comunicare
Clasa	Grupa Mică (3-4 ani)
Autor	Șuș Nicoleta
II. Prezentarea resursei educaționale	
Competența specifică vizată	Dezvoltarea capacității de a recunoaște emoții pozitive (bucurie) și elemente specifice sărbătorii (baloane, jucării); exersarea vocabularului de bază prin interacțiune vizuală și auditivă simplificată.
Durata resursei	10–15 minute (adaptată perioadei scurte de concentrare la 3-4 ani).
Scurtă prezentare a resursei educaționale propuse	O experiență digitală senzorială unde copiii „fac cunoștință” cu un personaj AI prietenos (ex: Zâmbișor, Spiritușul Jocurilor). Resursa include imagini mari, viu colorate, generate de AI despre parcuri de joacă de vis. Copiii participă la un joc de sortare vizuală simplă (ex: „Alege jucăria preferată”). AI-ul generează la final o „Diplomă a Prieteniei” personalizată cu o imagine veselă pentru fiecare copil, bazată pe o preferință vocală exprimată de acesta (ex: „Îmi place culoarea roșu”).
Elemente agregate (linkuri)	https://gemini.google.com/app/fa559ed3d088a059 https://gemini.google.com/app/3c9a78ec6cbc5f16 https://gemini.google.com/app/4026b21208cdab9f https://gemini.google.com/app/acda632da14bce64 https://gemini.google.com/app/548477d20c3af485 https://gemini.google.com/app/d4a11ba566775a96
Metodă de realizare a prompturilor: PREPARE	Toate jocurile, ghicitorile și dialogurile sunt generate de AI utilizând Metoda PREPARE pentru a asigura un limbaj adecvat vârstei (5-6 ani) și o etică pedagogică corectă.
Metoda PREPARE	.
Structura PREPARE (Promptul oferit și justificarea respectării structurii PREPARE)	Purpose (Scopul) Role (Rolul AI) Exemplar (Exemplu) Parameters (Parametri) Action (Acțiunea) Restrictions (Restricții)

Criteriu	Evaluation (Evaluare)
Purpose (Scopul)	Prompt: "Creează o experiență veselă și colorată despre bucuria de a fi copil, punând accent pe emoții pozitive, joacă și prietenie." Justificare: Oferă un cadru ludic și securizant, adaptat nevoii de explorare senzorială și emoțională a copiilor de 3 ani.
Role (Rolul AI)	Prompt: "Acționează ca Zâmbici, Spiridușul Jocurilor, un prieten plin de energie care iubește baloanele de săpun și cântecele vesele." Justificare: Creează o punte de comunicare prin joc, personajul fiind ușor de identificat și îndrăgit de cei mici.
Exemplar (Exemplu)	Prompt: "Salutare, micuțule explorator! Eu sunt Zâmbici și am adus cu mine o cutie plină cu râsete. Spune-mi, care este jucăria ta preferată cu care vrei să te joci de Ziua Copilului?" Justificare: Încurajează exprimarea preferințelor personale și comunicarea non-verbală sau verbală simplă.
Parameters (Parametri)	Prompt: „Folosește propoziții scurte (3-4 cuvinte). Utilizează cuvinte cheie: bucurie, joacă, prieteni, cadou. Pune întrebări simple de tipul: Cine? Ce face?” Justificare: Adaptat capacității reduse de concentrare și vocabularului în formare al copiilor de 3 ani.
Action (Acțiunea)	Prompt: „Prezintă o imagine cu copii care se joacă. Provoacă copilul să arate cu degetul elementele vesele. Propune un joc de mișcare: Cum sărim de bucurie de Ziua Copilului?” Justificare: Încurajează corelarea emoției cu mișcarea și învățarea prin explorare senzorială.
Restrictions (Restricții)	Prompt: „NU folosi concepte abstracte sau propoziții lungi. Evită întrebările care cer argumente complexe (de ce?). Nu forța copilul să vorbească dacă este timid.” Justificare: Previne frustrarea și menține o atmosferă de siguranță afectivă specifică vârstei mici.
Evaluation (Evaluare)	Prompt: „Observă dacă micuțul zâmbește, dacă recunoaște elemente de sărbătoare (baloane, tort) și dacă poate denumi un obiect preferat.” Justificare: Accentuează dezvoltarea afectivă și capacitatea de recunoaștere a mediului apropiat.
III. Comentarii	
Alte aspecte utile de împărtășit cu privire la utilizarea resursei	Pentru grupa mică, accentul trebuie să cadă pe emoția pozitivă și pe joc. Resurse tactile: De Ziua Copilului, poți folosi obiecte reale (baloane, coifuri de petrecere) pentru a face activitatea concretă.

<i>Criteriu</i>	
<i>educaționale în activitatea cu elevii</i>	<i>Conexiune: În loc de legende lungi, folosește o poezie scurtă cu rime simple sau un cântecel vesel. Diferențiere: Pentru copiii care încă nu vorbesc bine, evaluarea se va face prin gesturi (arată unde este copilul fericit) și mimică.</i>