Planul Național de Redresare și Reziliență
Beneficiar: *LICEUL TEORETIC „ION CODRU DRĂGUȘANU" VICTORIA*
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	*Medii de viaţă: Delta Dunării, Marea Neagră*
Disciplina	*Matematică și explorarea mediului*
Clasa	*a II-a*
Autor	*Szabó Enikő*
II. Prezentarea resursei educaționale	
Competența specifică vizată	***1.6.*** *Utilizarea unor denumiri şi simboluri matematice (sumă, diferenţă, <, >, =) în rezolvarea de probleme;* ***3.1.*** *Descrierea unor caracteristici ale lumii vii specifice mediilor de viaţă studiate (Delta Dunării, Marea Neagră).*
Durata resursei	*45 minute*
Scurtă prezentare a resursei educaționale propuse	*Resursa reprezintă un ecosistem de învățare hibrid care integrează Inteligența Artificială pentru a genera un scenariu narativ imersiv și fișe de lucru diferențiate. Elevii devin „Exploratori ai Apelor" și trebuie să rezolve probleme de adunare și scădere (0-1000) bazate pe date reale despre floră și faună pentru a finaliza o misiune de protejare a mediului.*
Elemente agregate (linkuri)	*Manualul folosit:* https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20II-a/Matematica%20si%20explorarea%20mediului/R3J1cCBFZGl0b3JpYWwg/A1514.pdf *Fișe de lucru:* https://drive.google.com/file/d/1SguZfZYeSb2PnggyyoCFCSAShnwvK9YX/view?usp=sharing
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.*

Criteriu	
Structura PREPARE (Promptul oferit si justificarea respectării structurii PREPARE)	***P**urpose (Scopul)* *Creează un scenariu de învățare și 3 variante de probleme matematice pentru clasa a II-a, integrate în tema "Delta Dunării și Marea Neagră* ***R**ole (Rolul AI)* *Acționează ca o învățătoare cu 26 de ani vechime, care creează materiale atractive, adaptate programei de MEM din România.* ***E**xemplar (Exemplu)* *Exemplu: "Pe un grind din Deltă sunt 125 de pelicani și 89 de egrete. Câte păsări sunt în total?"* ***P**arameters (Parametri)* *Operații: doar adunări și scăderi în concentrul 0-1000. Temă: flora și fauna Deltei și a Mării Negre.* ***A**ction (Acțiunea)* *Generează textul pentru 3 niveluri: Nivel Pescăruș (sprijin), Nivel Pelican (mediu), Nivel Delfin (provocare/excelență).* ***R**estrictions (Restricții)* *Nu utiliza înmulțirea sau împărțirea. Evită cuvintele prea abstracte; păstrează un ton jucăuș și încurajator.* ***E**valuation (Evaluare)* *Rezultatul este reușit dacă problemele au logică matematică și oferă informații reale despre mediu.*
III. Comentarii	
Alte aspecte utile de împărtășit cu privire la utilizarea resursei educaționale în activitatea cu elevii	• *Resursa excelează în a susține procesul de diferențiere la clasă și acasă."* • *Necesită o conexiune stabilă la internet pentru accesarea instrumentelor IA.* • *Datele elevilor sunt folosite exclusiv în scopuri de îmbunătățire a algoritmilor de adaptare, conform normelor GDPR."* • *Recomandăm învățătoarei să citească cu voce tare povestea generată de IA pentru a crea o atmosferă de explorare în sala de clasă.* • *Se pot folosi jetoane cu animale marine pentru a vizualiza mai ușor operațiile matematice în cazul elevilor care au nevoie de suport concret.*