

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	Detalii
Titlul resursei educaționale propuse	Micii Fermieri: Detectivii de la Ferma Veselă
Disciplina	Activitate Integrată: DLC (Limbă și Comunicare) + DȘ (Cunoașterea Mediului)
Clasa	Învățământ preșcolar – Grupa Mare
Autor	Drăgan Ildiko
II. Prezentarea resursei educaționale	
Competența specifică vizată	DLC: Dezvoltarea capacităților de exprimare orală și înțelegerea mesajului audiat. DȘ: Identificarea animalelor domestice, a mediului de viață și a foloaselor acestora.
Durata resursei	20-25 de minute
Scurtă prezentare a resursei educaționale propuse	Resursa constă într-un pachet digital bivalent: o poveste interactivă (pentru dezvoltare limbajului) și un set de provocări de sortare/asociere (pentru explorarea mediului), ambele generate prin AI.
Elemente agregate (linkuri)	https://gemini.google.com/app/7e0f69955b3776bc https://gemini.google.com/app/3b26bfa9f69a1214 https://myactivity.google.com/product/gemini?utm_source=gemini
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)
Element	Prompt și Justificare
Purpose (Scopul)	Prompt: „Creează o poveste interactivă și un set de exerciții de asociere/sortare destinate unei activități integrate (Limbă și Comunicare + Cunoașterea Mediului) la grupa mare, având ca scop fixarea cunoștințelor

<i>Criteria</i>	
	despre animalele domestice, mediul lor de viață și foloasele oferite, prin stimularea exprimării orale și a înțelegerii mesajului audiat.” Justificare: Definirea clară a scopului direcționează AI-ul spre generarea unui pachet educațional bivalent, structurat pe nevoile specifice ale activității integrate de la grupa mare.
<i>Role (Rolul AI)</i>	Prompt: „Acționează ca un educator specializat în învățământ preșcolar, cu expertiză în logopedie și didactică științelor pentru copii de 5-6 ani.” Justificare: „Setarea acestui rol asigură un vocabular corect fonetic (pentru DLC) și rigoare științifică adaptată vârstei (pentru DȘ).
<i>Exemplar (Exemplu)</i>	Prompt: „Creează un dialog între un copil și o oaie, asemănător cu structura fabulelor simple, unde animalul va descrie blana și utilitatea ei.” Justificare: Exemplul de ajutor AI-ul să înțeleagă că dorim sau personificare care să servească drept model de limbaj și sursă de informații reale.
<i>Parameters (Parametri)</i>	Prompt: „Textul trebuie să conțină onomatopee clare, să folosească maximum 4 propoziții per animal și să evidențieze cuvinte-cheie: <i>lapte, lână, ouă, păză</i> .” Justificare: Parametrii limitează lungimea textului pentru a menține atenția și forțează includerea conceptelor specifice domeniului Științe.
<i>Action (Acțiunea)</i>	Prompt: „Generează o poveste scurtă numită 'O zi la fermă' și o listă de 4 întrebări de tip 'Adevărat sau Fals' despre hrana animalelor.” Justificare: Această acțiune acoperă ambele domenii: nativ pentru comunicare și testul de cunoștințe pentru științe.
<i>Restrictions (Restricții)</i>	Prompt: „Nu folosi negații complexe sau arhaisme. Evită orice referire la procesarea industrială a animalelor; păstrează contextul fermei tradiționale.” Justificare: Restricțiile asigură un mediu de învățare sigură emoțională și un limbaj pe care copiii îl pot reproduce cu ușurință.
<i>Evaluation (Evaluare)</i>	Prompt: „Propune un set de criterii pentru a verifica dacă preșcolarul poate numi cel puțin 3 animale și 3 produse oferite de acestea după audierea textului.” Justificare: Evaluarea oferă cadrului didactic instrumentul de măsurare a succesului activității integrate.
<i>III. Comentarii</i>	
<i>Alte aspecte utile de împărtășit cu privire la utilizarea resursei educaționale în activitatea cu elevii</i>	Personalizare în timp real: AI-ul permite adaptarea poveștii „din mers”. Dacă un copil manifestă un interes deosebit pentru un anumit animal (ex. calul), educatorul poate cere AI-ului să genereze rapid o ghicitoare suplimentară sau o extindere a poveștii axată pe acel animal, menținând motivația grupului. * Diferențierea învățării: Resursa poate fi ajustată pentru niveluri diferite de dificultate. Pentru copiii cu vocabular restrâns, AI poate genera texte bazate pe onomatopee și propoziții de 3 cuvinte (DLC), în timp ce pentru copiii cu ritm avansat, poate genera curiozități științifice mai complexe, cum ar fi procesul de transformare a lânii în haine (DȘ). * Sprijin pentru copiii cu CES: Prompturile pot fi configurate să genereze „scenarii sociale” simple sau descrieri senzoriale ale animalelor (cum se simte blana, cum miroase fânul), facilitând incluziunea copiilor care au nevoie de suport vizual sau auditiv suplimentar.

<i>Criteriu</i>	
	* Interactivitate și feedback imediat: Utilizând Gemini, educatorul poate simula un „dialog” cu un animal domestic. Copiii pun întrebări, iar AI-ul răspunde în rolul personajului, transformând o lecție clasică de Cunoașterea Mediului într-o experiență imersivă de comunicare. * Eficiență în proiectare: Metoda PREPARE asigură educatorul că materialul generat nu este doar „o poveste”, ci un instrument didactic riguros, care respectă limitele de vârstă și obiectivele programei, economisind timp prețios în căutarea materialelor auxiliare.