

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	Nemo în culori – Explorare prin coduri și AI
Disciplina	Domeniul Om și Societate / Domeniul Estetic și Creativ
Clasa	Grupa Mijlocie (4-5 ani)
Autor	Șuș Nicoleta
II. Prezentarea resursei educaționale	
Competența specifică vizată	Dezvoltarea motricității fine și recunoașterea cifrelor/simbolurilor asociate culorilor, concomitent cu identificarea emoțiilor de bucurie în mediul familial (Nemo și tatăl său).
Durata resursei	15 - 20 minute (adaptat capacității de concentrare a grupei mijlocii)
Scurtă prezentare a resursei educaționale propuse	Copiii vor primi o fișă cu peștișorul Nemo, împărțită pe secțiuni numerotate. Ei trebuie să "descifreze" codul culorilor pentru a-l picta pe Nemo corect. AI-ul este folosit la final pentru a genera o "poveste vizuală" bazată pe munca lor.
Elemente agregate (linkuri)	https://gemini.google.com/app/628b42e7e16413d0 https://gemini.google.com/app/2f9295ed7e34c944
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) Evaluation (Evaluare)
Purpose (Scopul)	Prompt: „Vreau să creez o activitate de tip 'color-by-number' cu personajul Nemo, unde copiii trebuie să asocieze cifrele (1-4) sau simbolurile cu anumite culori (portocaliu, alb, negru).” Justificare: Dezvoltarea motricității fine, a spiritului de observație și a capacității de a respecta un set de reguli/instrucțiuni simple (codul culorilor).

Criteriu	
Role (Rolul AI)	Prompt: „Acționează ca un personaj din universul marin (de exemplu, o broască țestoasă înțeleaptă sau chiar tatăl lui Nemo, Marlin) care îi ghidează pe copii cu răbdare și entuziasm.” Justificare: Creează o atmosferă de poveste care motivează copiii de 4-5 ani să finalizeze sarcina pentru a-l „ajuta” pe Nemo să-și capete culorile.
Exemplar (Exemplu)	Prompt: „Salutare, mici exploratori! Eu sunt Marlin și am nevoie de ajutorul vostru. Nemo s-a jucat prin recif și și-a pierdut culorile strălucitoare. Uitați-vă bine la cifrele de pe burtica lui: unde vedeți 1, folosiți creionul portocaliu ca apusul soarelui. Unde vedeți 2, lăsați alb ca spuma valurilor, iar la 3, puneți puțin negru. Sunteți gata să-l facem pe Nemo cel mai frumos peștișor?” Justificare: Oferă un model de interacțiune bazat pe joc și sprijin vizual, adaptat vocabularului și puterii de concentrare a grupei mijlocii.
Parameters (Parametri)	Prompt: „Folosește instrucțiuni scurte și vizuale despre personajele din Finding Nemo. Exemplu: 'Găsește numărul 1 și colorează cu portocaliu ca Nemo'. Evită structurile gramaticale complexe.” Justificare: La 4-5 ani, copiii au nevoie de corelări directe între un simbol (cifră/cod) și o acțiune concretă, bazată pe un personaj iubit.
Action (Acțiunea)	Prompt: „Generează o ghicitoare vizuală: 'Sunt mic, portocaliu și am dungi albe. Cine sunt?'. Dacă ghicesc, oferă-le codul culorii pentru corpul lui Nemo. Dacă nu, arată-le o imagine cu tatăl lui, Marlin.” Justificare: Învățarea prin descoperire și entuziasmul pentru personaj mențin atenția concentrată pe sarcina de colorare pe parcursul a 15-20 minute.
Restrictions (Restricții)	Prompt: „Nu folosi denumiri tehnice de nuanțe (ex: ocru, stacojiu). Folosește culori de bază: portocaliu, albastru, galben, negru. Încurajează-i să coloreze în interiorul conturului, fără grabă.” Justificare: Respectă dezvoltarea motricității fine a grupei mijlocii și limitează frustrarea prin utilizarea unui set de culori recunoscut.
Evaluation (Evaluare)	Prompt: „Evaluează dacă copilul a respectat corespondența cifră-culoare (ex: 1=portocaliu, 2=albastru). Apreciază efortul de a finaliza personajul, nu doar perfecțiunea execuției.”

Criteriu	
	Justificare: Evaluarea se bazează pe recunoașterea codului și pe finalizarea sarcinii, stimulând încrederea în sine prin succesul vizual final.
III. Comentarii	
<i>Alte aspecte utile de împărtășit cu privire la utilizarea resursei educaționale în activitatea cu elevii</i>	<i>Pentru copiii care termină mai repede, poți adăuga următoarele sarcini suplimentare pe spatele fișei:</i> <i>"Căsuța lui Nemo": Desenează o piatră sau o plantă marină unde crezi că se odihnește Nemo cu tatăl său.</i> <i>"Emoția de aur": Încercuiește peștișorul dacă crezi că este fericit după ce l-ai colorat.</i> <i>Utilizarea Tehnologiei</i> <i>Proiecție: În timp ce copiii colorează, proiectează pe ecran imagini cu diferite familii de pești sau secvențe scurte din "Finding Nemo" care ilustrează ajutorul reciproc (ex: tatăl care îl caută pe Nemo).</i> <i>Interactivitate: Invită copiii să "înoate" ca Nemo până la măsuta de materiale, corelând mișcarea cu sarcina de lucru.</i>