

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	O călătorie în Cosmos: Jocuri și fișe interactive pentru Micii Astronauți
Disciplina	Activitate integrată (Domeniul Limbă și Comunicare, Domeniul Științe - Matematică)
Clasa	Învățământ Preșcolar - Grupa Mare
Autor	Drăgan Ildiko
II. Prezentarea resursei educaționale	
Competența specifică vizată	Denumirea și descrierea elementelor Cosmosului; raportarea numărului la cantitate (1-10).
Durata resursei	30 - 35 minute
Scurtă prezentare a resursei educaționale propuse	Resursa constă într-un pachet digital (text pentru jocul didactic „Ghicește planeta” și conținutul pentru fișa de evaluare) generat cu ajutorul inteligenței artificiale. Este concepută pentru a evalua și consolida cunoștințele copiilor despre Sistemul Solar, adaptată nivelului de înțelegere al grupei mari.
Elemente agregate (linkuri)	https://gemini.google.com/app/850165f0092214e5
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 generezi conținut educațional pentru o activitate despre Cosmos: 3 ghicitori simple despre Soare, Lună și Pământ, plus 4 sarcini clare de evaluare matematică și de recunoaștere vizuală. Justificare: Definește exact obiectivul interogării, asigurându-se că rezultatul va servi direct momentelor de joc didactic și evaluare din proiectul propus.
Role (Rolul AI)	Prompt: Acționează ca o educatoare creativă, entuziastă și cu experiență vastă la grupa mare (5-6 ani). Justificare: Stabilește tonul adecvat. Un limbaj prea academic ar fi inutil pentru copii; AI-ul trebuie să adopte un limbaj empatic și captivant („mici astronauți”).
Exemplar (Exemplu)	Prompt: Exemplu de ghicitoare: „Sunt o minge de foc care luminează ziua. Cine

Criteriu	
	sunt? (Soarele)”. Exemplu de sarcină: „Numără cele 5 stele de pe fișă și scrie cifra corespunzătoare.” Justificare: Oferă un model clar de format și nivel de dificultate, ghidând AI-ul să producă rezultate similare ca structură și lungime.
Parameters (Parametri)	Prompt: Folosește propoziții scurte (maximum 8-10 cuvinte/propoziție). Vocabularul trebuie să includă termeni specifici: stele, rachetă, planete. Folosește emoticoane pentru a ilustra sarcinile. Justificare: Controlează strict formatul de ieșire. La 5-6 ani, atenția este limitată, deci instrucțiunile trebuie să fie scurte și vizuale.
Action (Acțiunea)	Prompt: Scrie textul propriu-zis pentru ghicitori și formulează clar cerințele celor 6 itemi din fișa individuală de evaluare. Justificare: Reprezintă comanda executivă. Trasează exact pașii pe care AI-ul trebuie să îi facă după asimilarea regulilor anterioare.
Restrictions (Restricții)	Prompt: Nu folosi concepte științifice avansate (precum gravitație, orbită, exoplanete). Nu cere numărarea peste numărul 10. Nu folosi cuvinte abstracte. Justificare: Aceasta este o componentă critică de siguranță pedagogică. Previne generarea de conținut care ar depăși programa școlară pentru grupa mare.
Evaluation (Evaluare)	Prompt: Înainte de a furniza răspunsul, verifică dacă ghicitorile au o singură soluție logică și dacă sarcinile matematice respectă limita de 10 elemente. Justificare: Forțează AI-ul să facă o auto-revizuire a conținutului generat, reducând riscul de erori sau neconcordanțe.
III. Comentarii	
<i>Alte aspecte utile de împărtășit cu privire la utilizarea resursei educaționale în activitatea cu elevii</i>	Resursa poate fi utilizată atât în format printat (pentru rezolvarea fișei de evaluare cu creioane colorate), cât și proiectată pe un ecran interactiv/videoprojector pentru secțiunea de ghicitori. Se recomandă încurajarea permanentă a copiilor și oferirea de suport suplimentar (numărare cu voce tare, ghidare pe foaie) pentru copiii care întâmpină dificultăți la sarcinile matematice.