

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	„O zi la fermă cu fermierul cel iscusit – Explorăm prin AI”
Disciplina	Domeniul Științe (Cunoașterea mediului)
Clasa	Grupa Mare (5-6 ani)
Autor	Șuș Nicoleta
II. Prezentarea resursei educaționale	
Competența specifică vizată	Recunoașterea animalelor domestice, a puilor acestora și a foloaselor pe care le aduc omului.
Durata resursei	20 - 30 minute
Scurtă prezentare a resursei educaționale propuse	O resursă interactivă unde copiii folosesc un asistent AI (voce/imagini) pentru a "intervieva" animalele din fermă. AI-ul generează ghicitori vizuale și povești scurte personalizate despre viața la fermă.
Elemente agregate (linkuri)	https://gemini.google.com/share/8936ec255d6c https://gemini.google.com/app/e060e9f5e6588dcf?hl=ro https://g.co/gemini/share/1ae0af157d85 https://gemini.google.com/share/0c20fb9bb599
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 interactivă în care copiii să învețe despre animalele domestice prin ghicitori și sunete.” Justificare: Definește direcția didactică: învățarea prin joc și explorare senzorială.

Criteriu	
Role (Rolul AI)	Prompt: „Acționează ca un fermier vesel și răbdător, care iubește foarte mult animalele și vrea să le prezinte copiilor de grădiniță.” Justificare: Oferă AI-ului modelul de interacțiune dorit: un ton cald și jucăuș.
Exemplar (Exemplu)	Prompt: „Dă-le un indiciu despre un animal care ne dă lapte și spune 'muu'. Așteaptă răspunsul lor înainte de a continua.” Justificare: Oferă AI-ului modelul de interacțiune interactiv.
Parameters (Parametri)	Prompt: „Folosește propoziții scurte, onomatopee și un limbaj pe înțelesul copiilor de 5 ani. Evită termenii tehnici.” Justificare: Adaptează contextul și cifrele la nivelul de dezvoltare al grupeii mari.
Action (Acțiunea)	Prompt: „Generează o ghicitoare, așteaptă răspunsul meu, verifică-l. Dacă e corect, imită sunetul animalului, dacă nu, oferă un alt indiciu.” Justificare: Previne furnizarea directă a soluției și încurajează gândirea.
Restrictions (Restricții)	Prompt: „NU folosi cuvinte grele (ex. mamifer, rumegător). NU oferi răspunsul final imediat.” Justificare: Stabilește criteriul pedagogic de succes (învățare prin descoperire).
Evaluation (Evaluare)	Prompt: „Evaluează răspunsul copiilor ca fiind corect dacă aceștia numesc animalul sau imită sunetul lui corect.” Justificare: Stabilește criteriul de succes adaptat nivelului preșcolar.
III. Comentarii	
Alte aspecte utile de împărtășit cu privire la utilizarea resursei educaționale în activitatea cu elevii	Resursa ajută la diferențiere prin oferirea de indicii suplimentare pentru copii care au nevoie de sprijin. Este necesară o conexiune stabilă la internet și utilizarea unui videoproiector.