

## 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                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>I. Date generale</b>                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Titlul resursei educaționale propuse</b>                | Povestea interactivă și jocul „Riri, rața curioasă” (Generat cu asistența AI)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Disciplina</b>                                          | Domeniul Limbă și Comunicare (DLC) / Domeniul Științe (DȘ) - Activitate Integrată                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Clasa</b>                                               | Grupa mare (5–6 ani)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Autor</b>                                               | Drăgan Ildiko                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>II. Prezentarea resursei educaționale</b>               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Competența specifică vizată</b>                         | Dezvoltarea limbajului și a comunicării; Dezvoltarea cognitivă (descrierea aspectului, mediului de viață și hranei raței).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Durata resursei</b>                                     | 15–20 minute (în cadrul ADE)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Scurtă prezentare a resursei educaționale propuse</b>   | Resursa constă într-un text interactiv generat prin AI, în care personajul „Riri” se prezintă copiilor. Educatoarea folosește materialul obținut pentru a capta atenția preșcolarilor, prezentând caracteristicile raței. Povestea este urmată imediat de 4 afirmații pentru un joc de evaluare formativă („Adevărat sau Fals”), facilitând tranziția către activitățile de la centre (ALA).                                                                                                                                      |
| <b>Elemente agregate (linkuri)</b>                         | <a href="https://gemini.google.com/app/f86f673089ae2440">https://gemini.google.com/app/f86f673089ae2440</a><br><a href="https://docs.google.com/document/d/1OwaG85uMzuxWUm7osniOi_UxEnk76s2OcIPElfls3lY/edit?tab=t.0">https://docs.google.com/document/d/1OwaG85uMzuxWUm7osniOi_UxEnk76s2OcIPElfls3lY/edit?tab=t.0</a><br><a href="https://docs.google.com/document/d/1UIVp6qXOTZKZXXdajsafr98XjzM4a85CrsVDXLW0oXo/edit?tab=t.0">https://docs.google.com/document/d/1UIVp6qXOTZKZXXdajsafr98XjzM4a85CrsVDXLW0oXo/edit?tab=t.0</a> |
| <b>Metodă de realizare a prompturilor : PREPARE</b>        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Metoda PREPARE</b>                                      | Toate exercițiile, simulările și componentele de feedback sunt generate de AI utilizând <b>Metoda PREPARE</b> (Prompting for Reliable, Engaging, and Personalized Automated Resources in Education) pentru a asigura precizia, relevanța pedagogică și etica conținutului generat.                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Structura PREPARE (Promptul oferit și justificarea)</b> | <b>Purpose (Scopul)</b><br><b>Role (Rolul AI)</b><br><b>Exemplar (Exemplu)</b><br><b>Parameters (Parametri)</b><br><b>Action (Acțiunea)</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |

| <i>Criteriu</i>                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>respectării structurii PREPARE)</i>                           | <i>Restrictions (Restricții)</i><br><i>Evaluation (Evaluare)</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Element PREPARE</b>                                           | <b>Prompt și Justificare</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Purpose (Scopul)</b>                                          | <p><b>Prompt:</b> Scopul tău este să generezi o scurtă poveste interactivă și un joc educativ pentru copii de grădiniță (5-6 ani) despre caracteristicile raței.</p> <p><b>Justificare:</b> Definește clar obiectivul didactic central: învățarea prin poveste și joc, ținând direct obiectivele operaționale din planul de lecție (aspect, mediu, hrană).</p>                                                                                                                                                       |
| <b>Role (Rolul AI)</b>                                           | <p><b>Prompt:</b> Acționează ca Riri, o rață prietenoasă din ogradă, curioasă și foarte vorbăreată.</p> <p><b>Justificare:</b> Setează o „voce” personificată. Acest lucru face materialul mult mai captivant pentru preșcolari comparativ cu o descriere enciclopedică monotona.</p>                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Exemplar (Exemplu)</b>                                        | <p><b>Prompt:</b> Iată un exemplu de ton pe care să-l folosești: „Mac-mac! Bună, copii! Eu sunt Riri și îmi place tare mult să înot pe lac. Vouă vă place apa?”</p> <p><b>Justificare:</b> Oferă modelului un reper clar de stil, incluzând onomatopee („mac-mac”) și interacțiune directă („Vouă vă place...”), adecvate vârstei de 5-6 ani.</p>                                                                                                                                                                    |
| <b>Parameters (Parametri)</b>                                    | <p><b>Prompt:</b> Folosește propoziții scurte. Include obligatoriu informații despre: cum arăți (pene, cioc lat, picioare cu membrană), ce mănânci (iarbă, peștișori) și unde trăiești (pe lac, în ogradă). Scrie maxim 3 paragrafe pentru poveste, urmate de 4 afirmații pentru un joc „Adevărat sau Fals”.</p> <p><b>Justificare:</b> Formulează constrângerile esențiale: limitează lungimea textului pentru a respecta curba de atenție a preșcolarilor și obligă integrarea conceptelor științifice vizate.</p> |
| <b>Action (Acțiunea)</b>                                         | <p><b>Prompt:</b> Scrie prezentarea ta (povestea lui Riri) și apoi generează cele 4 afirmații pentru jocul „Adevărat sau Fals” pe care educatoarea să le citească copiilor.</p> <p><b>Justificare:</b> Indică exact produsul final (livrabilul) pe care AI-ul trebuie să îl afișeze, gata structurat pentru a fi utilizat la grupă.</p>                                                                                                                                                                              |
| <b>Restrictions (Restricții)</b>                                 | <p><b>Prompt:</b> Nu folosi termeni științifici complecși. Nu menționa prădători sau situații triste. Menține un ton 100% vesel, educativ și prietenos.</p> <p><b>Justificare:</b> Acționează ca un filtru de siguranță emoțională, protejând copiii de informații care i-ar putea speria (ex: vulpea care mănâncă rațe) și menținând atmosfera pozitivă a lecției.</p>                                                                                                                                              |
| <b>Evaluation (Evaluare)</b>                                     | <p><b>Prompt:</b> Înainte de a genera textul, evaluează-l mental: sunt informațiile despre rață reale? Este jocul Adevărat/Fals suficient de ușor de înțeles pentru un copil de 5 ani?</p> <p><b>Justificare:</b> Obligă inteligența artificială să acționeze ca propriul său filtru de calitate, asigurând corectitudinea științifică a caracteristicilor păsării înainte de livrarea textului.</p>                                                                                                                 |
| <b>III. Comentarii</b>                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Alte aspecte utile de împărtășit cu privire la utilizarea</b> | <p>Resursa excelează prin flexibilitate: dacă în timpul discuției (Momentul 1) copiii sunt curioși de un anumit aspect (de ex. „Cum dorm rațele?”), educatoarea poate interoga instantaneu platforma AI pentru a integra răspunsul direct de la „Riri”. Utilizarea dispozitivului este exclusiv responsabilitatea educatoarei, evitând expunerea copiilor la ecrane. Nu sunt necesare date personale ale elevilor pentru generarea promptului, garantând conformitatea absolută cu normele GDPR.</p>                 |

| <b><i>Criteriu</i></b>                                                   |  |
|--------------------------------------------------------------------------|--|
| <b><i>resursei<br/>educaționale<br/>în activitatea<br/>cu elevii</i></b> |  |