

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	„Prietenii mei de pretutindeni” – O călătorie pe glob
Disciplina	Domeniul Om și Societate (Educație pentru societate) / Domeniul Limbă și Comunicare
Clasa	Grupa Mare (5-6 ani)
Autor	Șuș Nicoleta
II. Prezentarea resursei educaționale	
Competența specifică vizată	Dezvoltarea capacității de a recunoaște și respecta diversitatea culturală. Cultivarea unor comportamente socio-morale bazate pe empatie, toleranță și acceptarea asemănărilor și deosebirilor dintre oameni.
Durata resursei	15-20 de minute (citirea poveștii animate și discuția pe baza întrebărilor de reflecție).
Scurtă prezentare a resursei educaționale propuse	Resursa este o poveste digitală interactivă (poate fi integrată într-un format de e-book sau prezentare cu suport vizual) care îi poartă pe copii într-o călătorie imaginară pe patru continente. Copiii fac cunoștință cu patru personaje de vârsta lor, descoperind jocuri, tradiții și moduri de viață diferite, dar și faptul că bucuria, prietenia și zâmbetul sunt la fel peste tot în lume.
Elemente agregate (linkuri)	https://gemini.google.com/app/c1490d07b70d6dec
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: „Scopul tău este să creezi o scurtă poveste educativă pe tema «Copiii din lumea întreagă».”

<i>Criteriu</i>	
	Justificare: Definește clar intenția didactică a resursei. AI-ul știe exact că produsul final nu este un simplu text de divertisment, ci un instrument educațional destinat învățării despre diversitate.
Role (Rolul AI)	Prompt: „<i>Acționează ca un autor talentat de cărți pentru copii și ca un educator empatic.</i>” Justificare: Setarea unui rol dublu asigură calitatea textului. Vocabularul va fi literar și atractiv (datorită rolului de autor), dar în același timp adaptat psihologiei copilului (datorită rolului de educator).
Exemplar (Exemplu)	Prompt: „<i>Exemplu de stil: «În îndepărtata Japonie, fetița Mei adoră să facă figurine din hârtie, numite origami, pe care le dăruiește prietenilor...».</i>” Justificare: Oferirea unui exemplu scurt ancorează AI-ul într-un anumit ritm narativ și ton. Astfel, reduci riscul ca AI-ul să genereze o poveste prea documentară sau prea complexă.
Parameters (Parametri)	Prompt: „<i>Pentru preșcolari de 5-6 ani (grupa mare), folosește maximum 300 de cuvinte, un ton cald, blând și propoziții scurte, ușor de înțeles.</i>” Justificare: Acești parametri tehnici sunt esențiali în educația timpurie. Limita de cuvinte corespunde capacității de concentrare a copiilor de 5-6 ani (atenție susținută de scurtă durată), iar sintaxa simplă facilitează comprehensiunea mesajului.
Action (Acțiunea)	Prompt: „<i>Povestea trebuie să prezinte 4 copii de pe 4 continente diferite, evidențiind un joc, o pasiune sau o activitate specifică mediului lor.</i>” Justificare: Trasează sarcina directă și pașii concreți pe care AI-ul trebuie să îi execute pentru a livra conținutul dorit, structurând narațiunea în patru episoade clare.
Restrictions (Restricții)	Prompt: „<i>Nu folosi deloc stereotipuri negative, cuvinte arhaice, abstracte sau vreo referință la tristețe/violență.</i>” Justificare: Restricțiile protejează audiența vulnerabilă (preșcolari) de concepte pe care nu le pot procesa sau care le-

Criteriu	
	ar putea provoca anxietate. De asemenea, interzicerea stereotipurilor garantează o educație incluzivă și corectă moral.
Evaluation (Evaluare)	Prompt: „<i>La final, povestea trebuie să transmită un mesaj de unitate și să se încheie cu o întrebare interactivă adresată copiilor...</i>” Justificare: Reprezintă indicatorul de succes al promptului. Dacă rezultatul generat conține întrebarea interactivă și concluzia unificatoare, promptul și-a atins obiectivul, oferind educatorului instrumentul perfect pentru a demara etapa de reflecție la grupă.
III. Comentarii	
<i>Alte aspecte utile de împărtășit cu privire la utilizarea resursei educaționale în activitatea cu elevii</i>	Contextualizare: Este recomandat ca această resursă să fie folosită fie în cadrul temei anuale „<i>Cum este, a fost și va fi aici pe pământ?</i>” (subtema: Copiii lumii), fie în preajma zilei de 1 Iunie (Ziua Internațională a Copilului). Suport vizual și material: Pe parcursul lecturii/vizionării poveștii generate, cadrul didactic poate folosi un glob pământesc sau o hartă a lumii fizică, marcând cu stegulețe locurile din care provin personajele din poveste. Extinderea activității: Întrebarea de la finalul promptului poate fi folosită ca tranziție către o activitate practică (ex: crearea unui „Lanț al prieteniei” din siluete de copii decupate din hârtie) sau un joc de rol în care copiii mimează jocurile descoperite în poveste.