

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 din lume – Călătorie interactiv
Disciplina	Domenii experiențiale integrate: Domeniul Limbă și Comunicare (DLC) și Domeniul Om și Societate (DOS)
Clasa	Grupa mare (Nivel de vârstă 5–6 ani)
Autor	Drăgan Ildiko (Asistat de AI pentru generarea conținutului RED)
II. Prezentarea resursei educaționale	
Competența specifică vizată	DLC: Participarea la conversații pe baza unui suport intuitiv; Povestirea unor imagini în succesiune logică. DOS: Recunoașterea asemănărilor și diferențelor dintre oameni; Manifestarea respectului pentru diversitate culturală.
Durata resursei	Aprox. 15-20 minute (proiectată secvențial pe parcursul ADE)
Scurtă prezentare a resursei educaționale propuse	O prezentare digitală (sau un set de planșe digitale) cu imagini și scurte audio-povești suport. Resursa ilustrează copii din România, Japonia, Africa de Sud, India și Brazilia, evidențiind trăsături fizice, haine tradiționale, steaguri și jocuri specifice, servind drept suport intuitiv pentru jocul didactic „Din ce țară vine copilul?”.
Elemente agregate (linkuri)	https://gemini.google.com/app/1605da9dd09d96e8 https://gemini.google.com/app/1605da9dd09d96e8
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: Generează o scurtă prezentare ilustrată despre un copil din Japonia, destinată preșcolarilor de 5-6 ani. Scopul este ca elevii să identifice elemente culturale specifice (îmbrăcăminte, mod de salut) și să înțeleagă conceptul de diversitate. Justificare: Defiște clar obiectivul didactic, ancorat în competențele vizate

<i>Criteriu</i>	
	(identificarea asemănărilor/diferențelor și dezvoltarea limbajului prin suport intuitiv.
Role (Rolul AI)	Prompt: Acționează ca un educator de educație timpurie, empatic și creativ. Folosește un ton vesel, cald, captivant și un vocabular accesibil copiilor de 5 ani. Justificare: Asigură utilizarea unui limbaj și a unei atitudini adecvate nivelului de dezvoltare cognitivă și emoțională a preșcolarilor de la grupa mare.
Exemplar (Exemplu)	Prompt: Urmează acest model pentru structură: „Bună! Eu sunt Maria din România. Steagul țării mele este roșu, galben și albastru. Astăzi port o ie tradițională frumoasă. Cel mai mult îmi place să joc <i>Șotronul</i> cu prietenii mei.” Justificare: Oferă AI-ului un model clar, garantând coerența și formatul repetitiv, esențiale pentru înțelegerea și memorarea informațiilor de către copiii mici.
Parameters (Parametri)	Prompt: Creează textul din maximum 4 propoziții scurte. Textul trebuie să fie însoțit de un prompt pentru o imagine 2D în stil „carte de povești pentru copii”, foarte colorată și prietenoasă. Justificare: Stabilește lungimea și complexitatea textului (adaptat capacității de concentrare la grupa mare) și specifică stilul vizual al suportului intuitiv.
Action (Acțiunea)	Prompt: Generează profile similare (text scurt + descriere imagine suport) pentru copii din alte 4 țări: Japonia, Africa de Sud, India și Brazilia. Justificare: Indică exact sarcina de lucru și livrabilele necesare pentru a acoperi conținutul jocului didactic vizat în planul de lecție.
Restrictions (Restricții)	Prompt: Nu folosi concepte geografice sau istorice complexe (evită date, populație, hărți complicate). Nu include niciun fel de stereotipuri negative sau reprezentări înfricoșătoare. Fără text scris direct pe imaginile generate. Justificare: Menține un conținut etic, sigur, incluziv și perfect adaptat stadiului de înțelegere al preșcolarilor, evitând supraîncărcarea cognitivă.
Evaluation (Evaluare)	Prompt: Verifică la final dacă fiecare dintre cele 5 profile conține obligatoriu: numele copilului, culorile steagului, un element vestimentar și un joc preferat. Justificare: Permite validarea automată a rezultatului pentru a asigura că resursele îndeplinesc obiectivele operaționale formulate în proiect (să descrie haine, jocuri, tradiții).
<i>III. Comentarii</i>	
<i>Alte aspecte utile de împărtășit cu privire la utilizarea resursei educaționale în activitatea cu elevii</i>	Resursa vizuală este excelentă pentru momentul captării atenției (introducerea păpușii-călător) și reprezintă suportul intuitiv ideal pentru stimularea conversației (DLC). Facilitează diferențierea: imaginile clare sprijină copiii cu dificultăți de exprimare sau pe cei cu un vocabular mai restrâns, oferindu-le repere vizuale sigure din care să formuleze propoziții. <i>Recomandare:</i> Imaginile pot fi listate în prealabil și adăugate la centrul

<i>Criteriu</i>	
	<i>Biblioteca</i> (ca atlas al copiilor lumii) sau decupate la centrul <i>Artă/Construcții</i> pentru o mai bună integrare a activităților liber alese (ALA) cu cele experiențiale (ADE). Utilizarea resursei necesită un videoproiector sau o tablă interactivă.