Planul Național de Redresare și Reziliență
Beneficiar: *ŞCOALA GIMNAZIALĂ SÂNCRAIU DE MUREŞ*
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	Rândunica – Prietena Primăverii (Asistent Interactiv de Consolidare)
Disciplina	Activitate integrată (DLC + DEC)
Clasa	Învățământ Preșcolar (Grupa Mijlocie/Mare)
Autor	Drăgan Ildiko
II. Prezentarea resursei educaționale	
Competența specifică vizată	DLC: Memorarea și reproducerea unor texte scurte; Participarea la interacțiuni verbale. DEC: Respectarea unor tehnici și reguli simple de lucru.
Durata resursei	15 - 20 minute
Scurtă prezentare a resursei educaționale propuse	Resursa este un instrument digital generat prin AI care servește ca suport pentru fixarea cunoștințelor despre rândunică. Aceasta include un generator de întrebări despre poezie, o simulare audio/vizuală a versurilor și un ghid interactiv pentru activitatea practică (codul culorilor).
Elemente agregate (linkuri)	https://gemini.google.com/app/adeb5e6bd973b2d5 file:///C:/Users/Ildy/Desktop/Creare%20videoclip%20poezie%20pentru%20copii%20-%20Google%20Gemini.html
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 si justificarea respectării structurii PREPARE)	***P****urpose (Scopul)* ***R****ole (Rolul AI)* ***E****xemplar (Exemplu)* ***P****arameters (Parametri)* ***A****ction (Acțiunea)* ***R****estrictions (Restricții)* ***E****valuation (Evaluare)*
Element PREPARE	Prompt și Justificare
Purpose	**Prompt:** "Scopul este crearea unui dialog interactiv pentru preșcolari care să îi ajute să

Criteriu	
(Scopul)	repete poezia 'Rândunica' și să identifice culorile specifice păsării (negru, alb, roșu/cafeniu)." **Justificare:** Definește clar obiectivul didactic: consolidarea memorizării și pregătirea pentru sarcina practică.
Role (Rolul AI)	**Prompt:** "Ești un educator vesel și răbdător, specializat în învățământ preșcolar, care vorbește pe înțelesul copiilor de 4-5 ani." **Justificare:** Adaptarea tonului și a limbajului pentru a fi adecvat vârstei (limbaj simplu, ludic).
Exemplar (Exemplu)	**Prompt:** "De exemplu, dacă un copil uită un vers, ajută-l spunând: 'Rândunica a sosit... ce a venit după ea?', în loc să îi dai tot răspunsul." **Justificare:** Oferă AI-ului un model de interacțiune de tip schelărie (scaffolding) pedagogică.
Parameters (Parametri)	**Prompt:** "Folosește propoziții scurte (max. 10 cuvinte), include onomatopee (ex: 'cirip-cirip') și limitează interacțiunea la 5 întrebări principale." **Justificare:** Respectă capacitatea de concentrare limitată a preșcolarului și specificul temei (Rândunica).
Action (Acțiunea)	**Prompt:** "Generează o scurtă poveste introductivă despre zborul rândunicii, urmată de o sesiune de întrebări-răspuns despre culorile cu care trebuie pictată fișa." **Justificare:** Specifică exact ce trebuie să facă AI-ul pentru a acoperi ambele domenii (DLC și DEC).
Restrictions (Restricții)	**Prompt:** "Nu folosi termeni arhaici sau regionalisme dificile. Nu genera texte mai lungi de 4 versuri pentru poezie." **Justificare:** Evită supraîncărcarea cognitivă și asigură respectarea scenariului didactic original.
Evaluation (Evaluare)	**Prompt:** "La final, oferă laude specifice (ex: 'Bravo, ești un observator atent!') și verifică dacă elevul a înțeles că rândunica este o pasăre migratoare." **Justificare:** Stabilește criteriile de succes pentru feedback-ul oferit elevului.
III. Comentarii	
Alte aspecte utile de împărtășit cu privire la utilizarea resursei educaționale în activitatea cu elevii	Resursa susține excelent învățarea vizuală și auditivă. Este ideală pentru utilizarea pe tabla interactivă în etapa de "Dirijare a învățării" sau "Obținerea performanței". Permite adaptarea ritmului pentru copiii care necesită mai mult timp în memorarea versurilor.