

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	„Tobele Fermecate: Detectivii de Silabe cu ajutorul AI”
Disciplina	Domeniul Limbă și Comunicare (Educarea limbajului)
Clasa	Grupa Mare (5-6 ani)
Autor	Șuș Nicoleta
II. Prezentarea resursei educaționale	
Competența specifică vizată	Dezvoltarea auzului fonematic; exersarea capacității de a despărți cuvintele în silabe și de a identifica corect numărul de silabe (1, 2, 3 sau 4 silabe) din cuvintele date.
Durata resursei	15-20 de minute (ghicitori interactive, băți ritmice și validarea răspunsurilor).
Scurtă prezentare a resursei educaționale propuse	O activitate interactivă în care copiii colaborează cu un asistent AI (rolul Ursulețului Tobo). AI-ul propune ghicitori scurte din universul apropiat copiilor (animale, jucării, natură). După aflarea răspunsului, copiii trebuie să despartă cuvântul în silabe, acompaniindu-se cu băți din palme sau instrumente de percuție (tobe, clopoței), descoperind ritmul cuvintelor.
Elemente agregate (linkuri)	https://gemini.google.com/app/bfb8c38488a1aa47 https://gemini.google.com/app/d0a08bc233a2b22b
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 generezi un joc interactiv de educare a limbajului pentru preșcolari (5-6 ani), axat pe despărțirea cuvintelor în silabe și numărarea acestora.” Justificare: Definește clar obiectivul fonematic. AI-ul este setat să creeze un exercițiu didactic de analiză, nu o simplă poveste.
Role (Rolul AI)	Prompt: „Acționează ca Tobo, un ursuleț toboșar foarte vesel

<i>Criteriu</i>	
	și pasionat de ritmul cuvintelor.” Justificare: Identitatea de personaj muzical stimulează componenta ritmică a despărțirii în silabe și atrage atenția copiilor.
Exemplar (Exemplu)	Prompt: „Exemplu de stil: «Salutare, mici muzicieni! Eu sunt Tobo! Cine ghicește ce cuvânt e acesta? Ne dă lapte și face muu... Exact, VACA! Acum, haideți să ascultăm ritmul: VA-CĂ! Bateți din palme de câte ori deschideți gurița. Câte băți ați auzit?»” Justificare: Oferă AI-ului modelul exact de interacțiune: întrebare premergătoare, analiză, instrucțiune motrică (bătutul din palme).
Parameters (Parametri)	Prompt: „Folosește cuvinte uzuale formate din 1, 2, 3 și maximum 4 silabe. Folosește propoziții scurte, clare, și un ton extrem de încurajator.” Justificare: Asigură adecvarea la particularitățile de vârstă. Cuvintele mai lungi de 4 silabe pot duce la pierderea șirului numărării.
Action (Acțiunea)	Prompt: „Oferă câte o scurtă ghicitoare pentru a descoperi cuvântul. După ce copiii îl ghicesc, cere-le să îl despartă în silabe și să îți spună numărul lor. Așteaptă răspunsul copiilor înainte de a oferi cuvântul următor.” Justificare: Structurarea logică a dialogului obligă AI-ul să facă pauze, permițând educatorului să intermedieze interacțiunea la clasă.
Restrictions (Restricții)	Prompt: „Nu folosi cuvinte cu hiat, diftongi sau triftongi complecși (ex: creion, ploaie, soare) unde despărțirea poate fi ambiguă pentru preșcolari. Alege cuvinte cu structură silabică simplă (ex: co-pac, ma-și-nă). Nu oferi răspunsul înainte de a lăsa copiii să încerce.” Justificare: Restricția este vitală pedagogic, evitând formele care generează confuzii la grupa mare.
Evaluation (Evaluare)	Prompt: „Dacă răspunsul este corect, felicită-i folosind sunete de tobe scrise (Bam-bam-bam!). Dacă răspunsul este greșit,

<i>Criteriu</i>	
	repetă tu cuvântul, despărțindu-l vizual cu cratime și cu majuscule (ex: CO-PAC).” Justificare: Permite acordarea unui feedback formativ, ajutând copilul să observe vizual și să recunoască ritmul fără a fi certat.
<i>III. Comentarii</i>	
<i>Alte aspecte utile de împărtășit cu privire la utilizarea resursei educaționale în activitatea cu elevii</i>	Contextualizare: Activitatea poate fi integrată ușor indiferent de tema săptămânii. Educatorul trebuie doar să schimbe ușor promptul pentru AI (ex: „generează cuvinte din tema Toamna” sau „tema Animale Sălbatice”). Suport vizual și material: Pentru un efect maxim, educatorul va distribui copiilor instrumente de percuție (tobe mici, claves, tamburine). Cuvântul rostit de AI va fi transpus în bătai la instrument. Extinderea activității: Asocierea silabelor cu sărituri (metodă kinestezică). Se pot așeza 4 cercuri pe podea. Copilul va sări în atâtea cercuri câte silabe are cuvântul generat de personajul Tobo.