

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	„Un singur prieten: Pisicuța Pufi și cifra 1”
Disciplina	Domeniul Științe (Activitate matematică)
Clasa	Grupa Mică (3-4 ani)
Autor	Șuș Nicoleta
II. Prezentarea resursei educaționale	
Competența specifică vizată	Recunoașterea cifrei 1 și asocierea acesteia cu cantitatea corespunzătoare (un singur obiect); dezvoltarea motricității fine prin colorare/trasare.
Durata resursei	10 - 15 minute (adaptat capacității de concentrare a grupei mici).
Scurtă prezentare a resursei educaționale propuse	Copiii o vor ajuta pe Pufi să găsească cifra 1. Aceștia vor trebui să identifice cifra 1 printre alte semne grafice și să coloreze un singur element din mulțime. AI-ul este utilizat pentru a genera o imagine simplificată, cu contururi groase, potrivită pentru vârsta lor.
Elemente agregate (linkuri)	https://gemini.google.com/app/6028371860bf2254 https://gemini.google.com/app/733106538895f7dd https://gemini.google.com/app/a553e1ad189d4eda
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: „Vreau să creez o activitate de tip 'colorează după cod' cu personajul Pisicuța Pufi, unde copiii de grupă mică trebuie să identifice cifra 1 și să o coloreze cu o anumită culoare (de exemplu, portocaliu), restul spațiilor rămânând albe sau fiind colorate liber.” Justificare: Consolidarea recunoașterii cifrei 1, dezvoltarea motricității fine prin colorare în spațiu dat și antrenarea atenției vizuale.
Role (Rolul AI)	Prompt: „Acționează ca Pisicuța Pufi, o pisicuță jucăușă și prietenoasă care și-a pierdut ghemul preferat (marcat cu cifra 1). Vorbește-le copiilor cu blândete,

Criteriu	
	încurajându-i să te ajute să găsești toate cifrele 1 pentru a-ți recupera jucăria.” Justificare: Crearea unei motivații afective specifice vârstei (3-4 ani), transformând sarcina de învățare într-o misiune de ajutorare a unui personaj drag.
Exemplar (Exemplu)	Prompt: „Salutare, mici prieteni! Eu sunt pisicuța Pufi și sunt tare jucăușă. Astăzi am găsit o cifră magică pe gulerul meu: cifra 1! Mă ajutați să o facem să strălucească? Unde vedeți cifra 1 pe lăpticul meu, colorați cu galben, ca un soare vesel. Fiți atenți să nu depășiți botișorul meu pufos! Suntem gata să o răsfățăm pe Pufi?” Justificare: Utilizează un personaj cald și o singură instrucțiune clară (colorarea unei singure cifre), potrivită pentru durata scurtă de concentrare a copiilor de grupă mică.
Parameters (Parametri)	Prompt: „Folosește propoziții foarte scurte. Personajul Pufi trebuie să ceară o singură acțiune odată. Folosește culori primare și asocieri simple (ex: galben ca soarele). Evită orice detaliu care ar putea distra atenția de la forma cifrei 1.” Justificare: La 3 ani, copiii învață prin asociere senzorială și au nevoie de sarcini punctuale pentru a nu deveni frustrați.
Action (Acțiunea)	Prompt: „Generează o ghicitoare scurtă: 'Sunt mică, am blăniță moale și spun Miau! Cine sunt?'. Dacă micuții ghicesc, arată-le o imagine cu Pufi lângă un singur ghem de lână. Spune-le: 'Pufi are 1 ghem. Hai să colorăm și noi cifra 1 la fel de frumos!'.” Justificare: Consolidarea numărului până la 1 prin raportarea cantității (un ghem) la simbolul grafic (cifra 1), într-un context ludic.
Restrictions (Restricții)	Prompt: „Uită-te la Pisicuța Pufi! Ea a găsit cifra 1. Hai să colorăm cifra 1 cu roșu, ca să fie veselă! Încearcă să nu depășești boticul și mustățile lui Pufi.” Justificare: La grupa mică, atenția este de scurtă durată (10-12 minute). Se pune accent pe recunoașterea vizuală a cifrei și pe bucuria de a „ajuta” personajul.
Evaluation (Evaluare)	Prompt: „Ai găsit cifra 1? Bravo! Pufi este foarte fericită că ai ajutat-o să coloreze cifra. Ești un prieten bun!” Justificare: Evaluarea vizează recunoașterea globală a cifrei și participarea afectivă, nu precizia tehnică a coloratului.
III. Comentarii	
Alte aspecte utile de	<i>Pentru copiii care termină mai repede, poți adăuga următoarele sarcini</i>

Criteriu	
împărtășit cu privire la utilizarea resursei educaționale în activitatea cu elevii	<i>suplimentare pe spatele fișei:</i> <i>"Căsuța lui Pufi": Desenează un singur ghem de lână lângă pisicuță, pentru ca aceasta să aibă cu ce să se joace.</i> <i>"Prietena lui Pufi": Încercuiește cifra 1 de pe fișă dacă ai reușit să o colorezi pe Pufi fără să depășești conturul.</i> <i>Utilizarea Tehnologiei</i> <i>Proiecție: În timp ce copiii lucrează, proiectează pe ecran imagini cu diferite rase de pisici sau scurte fragmente din desene animate (ex: „Aristocats” sau clipuri educative cu pisicuțe care se joacă) pentru a crea o atmosferă plăcută.</i> <i>Interactivitate: Invită copiii să vină la ecranul interactiv și să „ajute” pe Pufi să găsească drumul către cifra 1, folosind degetul pentru a urmări traseul corect pe tablă.</i>