

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	Universul numerelor: În vizită la cei 7 pitici (Joc interactiv / Prezentare digitală)
Disciplina	Domeniul experiențial: Științe (Activitate matematică)
Clasa	Grupa mare (5–6 ani)
Autor	Drăgan Ildiko
II. Prezentarea resursei educaționale	
Competența specifică vizată	Recunoașterea, denumirea și scrierea cifrei 7. Formarea de mulțimi cu 7 elemente. Raportarea numărului la cantitate.
Durata resursei	10–15 minute (parte integrată în activitatea de 25-30 min)
Scurtă prezentare a resursei educaționale propuse	Resursa constă într-un scenariu digital interactiv, conceput cu ajutorul Gemini, bazat pe povestea „Cei 7 pitici”. Copiii parcurg sarcini pe ecrane interactive în care numără piticii, asociază cifra 7 cu elemente vizuale și formează mulțimi de 7 obiecte.
Elemente agregate (linkuri)	[Aici vei insera linkul către resursa creată pe baza scenariului, ex: un link de Genially sau Wordwall] https://gemini.google.com/app/adf5fb2308925b57blob:https://gemini.google.com/2e3841ce-34ad-4588-a9eb-44856687c39a
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)
Element PREPARE	Prompt și Justificare
Purpose (Scopul)	Prompt: „Gemini, scopul tău este să generezi un scenariu interactiv și captivant pentru un joc digital educațional destinat preșcolarilor, prin care aceștia să învețe cifra și numărul 7.” Justificare: Îmi comunică mie, ca AI, obiectivul principal și publicul țintă încă de la început, setând direcția clară a sarcinii.
Role (Rolul AI)	Prompt: „Vei acționa ca un expert în educație timpurie și un designer instrucțional pasionat. Tonul tău trebuie să fie cald, încurajator și ludic, perfect

<i>Criteriu</i>	
	adaptat copiilor de 5-6 ani.” Justificare: Definește "personalitatea" pe care trebuie să o adopt. Fiind o activitate pentru grupa mare, limbajul meu trebuie să fie simplu, dar antrenant.
<i>Exemplar (Exemplu)</i>	Prompt: „Iată un exemplu de stil pe care îl doresc pentru un ecran: «<i>Salutare! Piticul Morocănos a scăpat 7 diamante pe jos. Hai să le numărăm împreună! Atinge fiecare diamant ca să îl pui înapoi în cufăr. 1... 2... Bravo!</i>»” Justificare: Îmi oferă un model clar de urmat pentru ritmul, tonul și interacțiunea dorită, astfel încât să pot replica structura în restul răspunsului.
<i>Parameters (Parametri)</i>	Prompt: „Scenariul trebuie să conțină exact 5 ecrane (slide-uri). Tematica este «Cei 7 pitici». Fiecare ecran trebuie să aibă: o scurtă poveste/replică audio, elementele vizuale necesare pe ecran și o sarcină de interacțiune (click sau drag&drop).” Justificare: Stabilirea unor reguli stricte mă ajută să organizez informația exact cum ai nevoie, fără a devia de la formatul platformei pe care o vei folosi (Genially, etc.).
<i>Action (Acțiunea)</i>	Prompt: „Redactează textul complet și structurat pentru toate cele 5 ecrane, punând în bold acțiunile copiilor și în italic replicile personajelor.” Justificare: Îmi spune exact ce trebuie să fac cu toate informațiile adunate la pașii anteriori și cum să le formatez pentru o citire ușoară.
<i>Restrictions (Restricții)</i>	Prompt: „Atenție, Gemini: Nu depăși numărul 7 în nicio activitate de numărare. Nu folosi adunări sau scăderi. Nu include instrucțiuni complexe pe care un copil de 5 ani nu le-ar putea reține.” Justificare: Restricțiile sunt vitale pentru a mă împiedica să "halucinez" concepte matematice prea avansate, menținând conținutul riguros din punct de vedere pedagogic.
<i>Evaluation (Evaluare)</i>	Prompt: „La finalul răspunsului tău, analizează pe scurt (în 2 rânduri) dacă scenariul propus respectă obiectivele: recunoașterea cifrei 7, numărarea până la 7 și formarea de mulțimi.” Justificare: Această etapă mă forțează pe mine, asistentul AI, să fac o autoevaluare a conținutului generat, asigurându-ne că se aliniază perfect cu obiectivele (O1, O2, O3) din proiectul tău didactic.
<i>III. Comentarii</i>	
<i>Alte aspecte utile de împărtășit cu privire la utilizarea resursei educaționale în activitatea cu elevii</i>	Faptul că scenariul este generat folosind Gemini permite o adaptare rapidă. De exemplu, dacă preșcolarii își pierd interesul pentru povestea cu „Cei 7 pitici”, cadrul didactic poate introduce imediat un prompt nou de tipul: „<i>Gemini, transformă scenariul de mai sus într-unul despre 7 astronauți</i>”, reducând astfel timpul de planificare la câteva secunde.