

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

III. Fișă de Autoevaluare a Resurselor Educaționale Digitale

Această fișă este destinată evaluării pilot a resurselor de către profesori și experți.

Criteriu de Evaluare	Indicatori Specifici (1 = Nesatisfăcător, 5 = Excelent)	Scor (1-5)	Observații/Propuneri de Îmbunătățire
A. Aliniere Pedagogică (Max. 15 p)		14	
1. Acoperire Curriculară	Resursa acoperă complet competențele specifice, obiectivele (O3, O4, O5) și conținutul matematic pentru grupa mare în limitele 1-9.	5	Alinierea este impecabilă. Conținutul digital respectă riguros programa și universul numeric al preșcolarilor.
2. Stimularea Gândirii	Aplicația solicită operații cognitive diverse (analiză simbolică, ordonare numerică, deducție logică în problemele ilustrate).	5	Structurarea pe cele 4 module asigură o trecere graduală de la exerciții simple de calcul la rezolvarea de situații-problemă complexe.
3. Feedback Formativ	Oferirea de steluțe vizuale și animații de succes imediate pentru corectarea sau întărirea răspunsurilor oferite de preșcolari.	4	Propunere: Pentru itemii greșiți, AI-ul ar putea genera un indiciu sonor intermediar înainte de a afișa răspunsul corect, sprijinind învățarea din eroare.
B. Funcționalitate AI & Adaptare (Max. 15 p)		14	
4. Calitatea Adaptării	Capacitatea AI de a genera itemi personalizați pe tema „Farmecul verii”, respectând restricțiile de vârstă.	5	Metoda PREPARE a calibrat excelent limbajul și elementele grafice (jachete de salvare, colace) pentru nivelul grupei mari.
5. Robustetea AI	Absența erorilor de logică matematică (fără cifre peste 9, eliminarea numărului 0 conform restricțiilor).	5	Algoritmii generați prin barieră de restricție funcționează fără erori științifice sau depășiri de nivel cognitiv.
6. Plusvaloare AI	Modul în care AI transformă o evaluare clasică într-o dinamică interactivă imposibil de realizat pe fișe de hârtie.	4	Propunere: Pe viitor, AI-ul poate fi configurat să ajusteze automat dificultatea itemilor (de exemplu, dacă un copil greșește adunarea cu +1, următorul item să ofere sprijin vizual suplimentar).

Criteriu de Evaluare	Indicatori Specifici (1 = Nesatisfăcător, 5 = Excelent)	Scor (1-5)	Observații/Propuneri de Îmbunătățire
C. Usability & Design (Max. 10 p)		10	
7. Intuitivitate (UX)	Ușurința cu care copiii folosesc aplicația (interfață tactilă, acțiuni clare de tip drag-and-drop).	5	Eliminarea textului lung și înlocuirea lui cu pictograme și ghidaj audio fac aplicația complet accesibilă preșcolarilor nescrisori.
8. Design (UI)	Calitatea elementelor vizuale, estetica ecranelor de joc și a ecranului final de succes.	5	Grafica este extrem de atractivă, luminoasă și coerentă cu tema vacanței de vară, menținând atenția focalizată timp de 35 de minute.
D. Etică și Securitate (Max. 5 p)		5	
9. Etica Datelor	Respectarea siguranței minorilor, absența colectării de date cu caracter personal sau a elementelor comerciale/reclame.	5	Jocul rulează local sau pe platforme educaționale sigure, respectând confidențialitatea completă și etica AI în educație.
Total General: (Suma Scorurilor)		43/45 puncte	
Recomandare Finală:	Resursa digitală „Bagajul pentru vacanță” este aprobată cu felicitări pentru utilizarea la grupă. Reprezintă un model de bune practici în integrarea tehnologiei AI la nivel preșcolar. Aplicația îmbină armonios rigoarea matematică (limitele 1-9, adunări/scăderi) cu mecanicile moderne de gamification. Se recomandă diseminarea acestei structuri RED și a metodei de promptare PREPARE în rândul comunității de profesori pentru învățământ preșcolar, ca alternativă interactivă și empatică la testele clasice de evaluare finală.		