

Fișă de Autoevaluare a Resurselor Educaționale Digitale

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 evaluare a Resurselor Educaționale Digitale

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

At the Toyshop – Lecție de comunicare

Clasa a III-a

<i>Criteriu de Evaluare</i>	<i>Indicatori Specifici (1 = Nesatisfăcător, 5 = Excelent)</i>	<i>Scor (1-5)</i>	<i>Observații/Propuneri de Îmbunătățire</i>
A. Aliniere Pedagogică (Max. 15 p)			
1. Acoperire Curriculară	<i>Resursa atinge obiectivele de învățare vizate în proporție de...</i>	5	Resursa se aliniază cu competențele specifice 1.1, 2.1 și 2.2 din Programa școlară pentru Limba modernă 1, clasa a III-a (OMEN nr. 3418/19.03.2013), vizând receptarea orală și producerea orală (cererea și oferirea de informații, participarea la interacțiuni în context de necesitate imediată), la nivel A1 începător, în contextul tematic al jucăriilor și al magazinului de jucării.
2. Stimularea Gândirii	<i>Resursa încurajează elevul să gândească critic/rezolve probleme?</i>	5	Jocul de rol la magazinul de jucării solicită elevilor formularea de întrebări și răspunsuri în context comunicativ autentic. Sarcina de clasificare a jucăriilor (indoor / outdoor) și compararea opțională a dialogului propriu cu dialogul generat de AI stimulează gândirea logică și critică, adecvată vârstei de 8–9 ani.
3. Feedback Formativ	<i>Feedback-ul (inclusiv cel AI) este prompt, specific și util pentru învățare?</i>	5	Feedback-ul formativ este asigurat prin corectarea frontală imediată în cadrul jocului de rol, prin autocorectarea oferită de Liveworksheets și prin aprecierile verbale și punctele acordate pe Class Dojo. Pentru tema opțională, promptul PREPARE oferă un singur indiciu lingvistic, fără răspunsul final, menținând valoarea pedagogică a exercițiului.
B. Funcționalitate și Adaptare a Conținutului (Max. 15 p)			
4. Calitatea Adaptării	<i>Cât de eficient este adaptată dificultatea/conținutul la</i>	5	Activitățile sunt graduale: de la receptare orală (Mystery Bag, flashcard-uri) la producție ghidată

Criteriu de Evaluare	Indicatori Specifici (1 = Nesatisfăcător, 5 = Excelent)	Scor (1-5)	Observații/Propuneri de Îmbunătățire
	nivelul elevului?		(fișă de asociere, joc de rol) și producție liberă (lista de cumpărături, dialog propriu). Vocabularul și structurile (This is a..., I've got..., How much does it cost?) corespund strict nivelului A1 începător și programei de clasa a III-a.
5. Varietatea Tipurilor de Itemi	Resursa include o varietate suficientă de tipuri de exerciții interactive?	5	Resursa combină activități kinestezice (Mystery Bag, Brain Break), receptare orală (flashcard-uri, melodii), exerciții interactive scrise (Liveworksheets, Twinkl Bingo), joc de rol comunicativ și joc didactic digital (Wordwall), asigurând o practică variată și echilibrată a vocabularului și structurilor specifice temei jucăriilor.
6. Relevanța Conținutului	Conținutul resursei este relevant, autentic și corespunzător vârstei și nivelului elevilor?	5	Tema magazinului de jucării este extrem de relevantă și motivantă pentru elevii de 8–9 ani, facilitând transferul competențelor în situații reale de comunicare (cumpărături, joc de rol). Vocabularul și structurile (jucării, prețuri, exprimarea preferințelor) corespund strict nivelului A1 începător.
C. Usability și Design (Max. 10 p)			
7. Intuitivitate (UX)	Interfața este ușor de utilizat, navigarea este logică pentru elevi?	5	Resursele digitale utilizate (Twinkl, Liveworksheets, Wordwall) au interfețe intuitive, adecvate vârstei de 8–9 ani, cu instrucțiuni vizuale clare. Elevii nu interacționează direct cu ChatGPT, ceea ce elimină dificultățile de navigație specifice instrumentelor AI text-based la această vârstă.
8. Design (UI)	Resursa este atractivă, accesibilă vizual și non-agresivă?	5	Materialele Twinkl (flashcard-uri, Bingo) au un design colorat și atractiv, adecvat vârstei mici. Wordwall oferă un joc interactiv vizual, motivant. Liveworksheets are un layout simplu și lizibil. Toate resursele susțin înțelegerea conținutului prin suport vizual.
D. Etică și Securitate (Max. 5 p)			
9. Etica Datelor	Confidențialitatea datelor elevilor (GDPR) este asigurată?	5	La clasa a III-a, elevii NU interacționează direct cu AI în clasă, pentru a respecta limitele de vârstă și recomandările etice privind utilizarea ChatGPT (8–9 ani). Resursele Twinkl, Liveworksheets și Wordwall nu colectează date personale. Class Dojo respectă normele GDPR pentru elevi sub 13 ani. Conținutul este complet

<i>Criteriu de Evaluare</i>	<i>Indicatori Specifici (1 = Nesatisfăcător, 5 = Excelent)</i>	<i>Scor (1-5)</i>	<i>Observații/Propuneri de Îmbunătățire</i>
			adecvat vârstei de 8–9 ani.
<i>Total General: (Suma Scorurilor)</i>		<i>45/45 puncte</i>	Resursa este gata pentru implementarea la clasă, obținând scor maxim. Limitarea interacțiunii directe a elevilor cu AI reprezintă o practică etică exemplară pentru clasa a III-a.
<i>Recomandare Finală:</i>	<i>Aprobat (Scor 40) / Aprobat cu Ajustări Mici (Scor 35-39) / Recomandat pentru Refacere (Scor < 35)</i>		