

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)			
1. Acoperire Curriculară	Recunoașterea sunetului „N”: Identificarea auditivă a sunetului în cuvinte și asocierea lui cu litera de tipar (N mare, n mic).	5	Se recomandă utilizarea cuvintelor din vocabularul activ al copiilor de 5-6 ani (nor, nucă, navă).
2. Stimularea Gândirii	Sarcini de analiză fonetică: Despărțirea cuvintelor în silabe și localizarea sunetului „N” (la început, în interior sau la final de cuvânt).	5	Încurajează gândirea logică prin ghicitori înainte de a oferi cuvântul țintă pentru analiză.
3. Feedback Formativ	Încurajări tematice: Mesaje audio/text precum „Nnnn-emaipomenit! Ai găsit litera!” însoțite de reacții pozitive ale personajului (Nava Noni).	5	Feedback-ul trebuie să ghideze copilul spre răspunsul corect printr-un nou indiciu, fără a fi punitiv.
B. Funcționalitate AI & Adaptare (Max. 15 p)			
4. Calitatea Adaptării	Nivel de dificultate progresiv: Dacă preșcolarul nu identifică sunetul, AI-ul repetă cuvântul exagerând pronunția („nnnn-or”) sau afișează o imagine.	4	Previne frustrarea și menține atenția copilului, oferindu-i suport vizual și auditiv suplimentar.
5. Robustetea AI	Personaj digital ghid (Nava Noni): Acesta interacționează direct întrebând: „Auzi cum zumzăie motorul meu în acest cuvânt?”.	4	Tonul cald și entuziast stimulează interesul și empatia copiilor față de activitatea de educarea limbajului.
6. Plusvaloare AI	Elemente grafice specifice: Sublinierea sau colorarea cu roșu a literei „N” pe ecran în momentul pronunțării ei.	5	Evitarea supraîncărcării vizuale. Animațiile trebuie să se concentreze strict pe forma literei.
C. Usability & Design (Max. 10 p)			
7. Intuitivitate (UX)	Copilul reușește să asocieze rapid stimulul auditiv cu reprezentarea grafică a literei de pe ecran sau de pe jetoane.	5	Interfața trebuie să prezinte clar diferența de mărime între N mare de tipar și n

<i>Criteriu de Evaluare</i>	<i>Indicatori Specifici (1 = Nesatisfăcător, 5 = Excelent)</i>	<i>Scor (1-5)</i>	<i>Observații/Propuneri de Îmbunătățire</i>
			mic de tipar.
8. Design (UI)	Design curat și atractiv: Folosirea unor culori deschise, prietenoase, și a unui font de tipar simplu, fără serife (ușor de citit de către preșcolari).	5	Designul trebuie să permită concentrarea pe sarcină (audiție și vizualizare), fără butoane sau meniuri care distrag atenția.
D. Etică și Securitate (Max. 5 p)			
9. Etica Datelor	Conținutul promovează colaborarea, răbdarea în a asculta răspunsul colegului și un timp de ecran limitat și optimizat pentru grupă.	4	Activitatea digitală trebuie mediată permanent de educatoare pentru a asigura un mediu de învățare sigur emoțional.
Total General: (Suma Scorurilor)		42/45 puncte	
Recomandare Finală:	Pentru ca „Aventura sunetului S” să aibă un impact maxim la grupa mare, îți recomand integrarea metodei „Detectivilor Multi-Senzoriali”: • Explorarea Tactilă: Folosește materiale concrete alături de AI. Când Sisi afișează litera pe ecran, copiii o pot modela din sârmă plușată sau o pot trasa cu degetul în tăvițe cu mălai/nisip fin. • Ancora CINETICĂ: Învăță-i pe copii să asocieze sunetul cu o mișcare. De fiecare dată când aud sunetul „S” într-un cuvânt generat de AI, ei pot face o mișcare șerpuitoare cu brațul. • Codul Culoarelor: La despărțirea în silabe, poți folosi buline roșii pentru silaba care conține sunetul „S” și buline albastre pentru restul silabelor, întărind vizual analiza fonetică. • Sfat practic: Menține activitatea dinamică și nu depăși 20-25 de minute. Combinația dintre ecran (AI) și activitatea practică, fizică (bătut din palme, modelaj), este cheia succesului la această vârstă!		

