

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	Resursa respectă obiectivele din programa pentru învățământul preșcolar (DLC și DS), vizând clar recunoașterea poveștii și numerația în limitele 1-2.	5	Se aliniază perfect cu proiectul didactic integrat. Trecerea de la literatură la matematică este naturală.
2. Stimularea Gândirii	Activitățile propuse încurajează raționamentul logic (ordonare cronologică, asociere cantitate-cifră) și rezolvarea de probleme simple.	5	Sarcinile interactive cu bănuți susțin trecerea de la concret la abstract.
3. Feedback Formativ	Evaluarea integrată oferă reacții imediate, constructive și non-punitive (încurajări audio).	5	Vocea cocoșului („Mai încearcă o dată!”) reduce frustrarea specifică vârstei în cazul unui răspuns greșit.
B. Funcționalitate AI & Adaptare (Max. 15 p)			
4. Calitatea Adaptării	Promptul a generat un scenariu adaptat optim (fără blocuri de text, cu suport vizual/audio) pentru copii care nu știu să citească (5-6 ani).	5	Menținerea unui limbaj simplu, accesibil și ludic este un mare plus.
5. Robustetea AI	Lipsa halucinațiilor AI în generarea sarcinilor matematice. Algoritmul a respectat limitarea strictă la cifra 2.	5	Prompturile bazate pe structura PREPARE au asigurat generarea unui conținut precis, fără erori de logică.
6. Plusvaloare AI	Capacitatea AI de a transforma o simplă fișă de evaluare într-un storyboard interactiv și de a genera idei de gamificare.	5	Conceptul de recompensă digitală („Bănuțul isteț”) crește semnificativ motivația preșcolarilor.
C. Usability & Design (Max. 10 p)			
7. Intuitivitate (UX)	Ușurința utilizării pe un ecran tactil (tablă interactivă) prin comenzi simple: atinge, trage (drag & drop), trasează.	5	Dimensiunea elementelor pe ecran (jetoane, bănuți) trebuie să fie suficient de mare pentru motricitatea copiilor.
8. Design (UI)	Claritatea elementelor vizuale, absența elementelor care pot distra atenția (fără supraîncărcare vizuală).	5	Propunere: Asigurarea unui contrast bun între personajele poveștii și

<i>Criteriu de Evaluare</i>	<i>Indicatori Specifici (1 = Nesatisfăcător, 5 = Excelent)</i>	<i>Scor (1-5)</i>	<i>Observații/Propuneri de Îmbunătățire</i>
			fundal, pentru a menține concentrarea pe sarcina de rezolvat
D. Etică și Securitate (Max. 5 p)			
9. Etica Datelor	Resursa nu necesită crearea de conturi individuale pentru elevi, nu colectează date personale și este 100% sigură din punct de vedere al conținutului.	5	Mediul digital este complet controlat și sigur pentru preșcolari.
Total General: (Suma Scorurilor)	Aprobat (Scor) 45 puncte	45/45 puncte	
Recomandare Finală:	Recomandare Finală: Resursa este APROBATĂ pentru implementare la grupă fără modificări structurale. Justificarea Recomandării: Resursa „Aventurile Cocoșului în Lumea Cifrei 2” a obținut punctajul maxim deoarece respectă cu rigoare particularitățile de vârstă și individuale ale copiilor de 5-6 ani. Structura generată (bazată pe metoda PREPARE) traduce eficient un obiectiv teoretic într-un joc didactic practic, sigur și captivant. Transpunerea unei povești tradiționale („Punguța cu doi bani”) într-un format digital interactiv, cu feedback pozitiv instantaneu și elemente de gamificare, asigură un nivel înalt de engagement și o evaluare formativă de calitate superioară unei simple fișe de lucru pe hârtie.		