

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	DS: Identificarea elementelor poveștii și a cantității (3 purceluși, 3 căsuțe, cifra 3).	5	Utilizarea unor siluete clare pentru a evidenția diferența dintre materialele căsuțelor (paie, lemn, cărămidă).
2. Stimularea Gândirii	Sarcini de sortare: Gruparea purcelușilor lângă casele lor. Exemplu: „Așază cei 3 purceluși în casa de cărămidă.”	5	Încurajarea numărării individuale (1, 2, 3) prin atingerea fiecărui personaj.
3. Feedback Formativ	Mesaje pozitive: „Bravo, ai găsit toți cei 3 frați!”, însoțite de sunete specifice (guițat vesel) pentru entuziasm.	5	Esențial pentru menținerea motivației la 3 ani prin elemente auditive ludice.
B. Funcționalitate AI & Adaptare (Max. 15 p)			
4. Calitatea Adaptării	Nivel adaptat: Dacă copilul ezită, o casă „luminează” sau Lupul suflă ușor pentru a direcționa atenția spre grupul de 3 obiecte.	5	Prevenirea frustrării prin ghidaj vizual dinamic în funcție de răspunsul copilului
5. Robustetea AI	Personaj ghid: Purcelușul mezin pune întrebări: „Unde sunt cele 3 paie?”, „Mă ajuți să număr cărămidile?”.	4	Stimulează limbajul receptiv și empatia față de personajele aflate la nevoie.
6. Plusvaloare AI	Elemente grafice: Pe măsură ce copilul identifică cifra 3, căsuța de cărămidă devine tot mai solidă/colorată.	4	Recompensă vizuală imediată care transformă învățarea într-o reușită concretă.
C. Usability & Design (Max. 10 p)			
7. Intuitivitate (UX)	Navigare instinctivă: Interacțiuni simple (copilul atinge purcelușii pentru a-i număra: 1, 2, 3 sau pentru a-i adăposti în căsuțe).	5	Interfața trebuie să fie foarte aerisită, cu elemente mari, ușor de atins.

Criteriu de Evaluare	Indicatori Specifici (1 = Nesatisfăcător, 5 = Excelent)	Scor (1-5)	Observații/Propuneri de Îmbunătățire
8. Design (UI)	<i>stetică narativă: Culori calde (roz, maro, galben - paie). Elementele vizuale sugerează universul poveștii (cele 3 căsuțe: paie, lemne, cărămidă).</i>	5	<i>Imaginile mari cu purcelușii ajută la concentrarea atenției pe gruparea de 3 obiecte.</i>
D. Etică și Securitate (Max. 5 p)			
9. Etica Datelor	<i>Valori și Respect: Conținutul promovează prietenia și ajutorul reciproc; cifra 3 este prezentată prin cei 3 frați care colaborează.</i>	5	<i>Accent pe empatie: purcelușii se ajută între ei să scape de lup.</i>
Total General: (Suma Scorurilor)		43/45 puncte	
Recomandare Finală:	<i>Pentru grupa mică, succesul acestei activități de Activitate Matematică (Domeniul Științe) constă în explorarea senzorială a cantității și a formei cifrei.</i> <i>Digital: Dacă folosești un suport digital (tabletă/ecran), asigură-te că sunetele sunt captivante (ex: sunetul purcelușilor care construiesc, suflatul lupului) pentru a menține atenția și a număra elementele pe măsură ce apar.</i> <i>Tranziție: Corelează numărarea digitală cu obiecte reale din grupă. Folosește 3 cărămizi, 3 paie și 3 vreascuri pe care copiii să le poată atinge și manipula direct.</i>		