

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 vizează recunoașterea cifrei 2 și formarea grupelor cu două obiecte (ex: 2 bănuți în punguță).	5	Utilizează un limbaj simplu și direct: „Uite, cocoșul a găsit 2 bani!”
2. Stimularea Gândirii	Promovează procese cognitive simple: asocierea cifrei 2 cu cantitatea corespunzătoare prin numărarea/selectarea bănuților.	5	Jocul este scurt, păstrând atenția prin animații cu cocoșul care bate din aripi de bucurie când găsește un ban.
3. Feedback Formativ	Oferă încurajări audio imediate: „Cucurigu! Bravo, ai pus 2 bani în punguță!” sau „Mai caută, cocoșul mai vrea un ban!”.	5	Feedback-ul sonor este esențial pentru copiii care nu știu să citească și trebuie să fie încurajator.
B. Funcționalitate AI & Adaptare (Max. 15 p)			
4. Calitatea Adaptării	Nivelul de dificultate este minim: cifra 2 și cei 2 bănuți sunt evidențiați luminos pentru a fi ușor de identificat.	5	Previne frustrarea prin ajutoare vizuale clare (conturul punguței sau al bănuților „pulsează”).
5. Robustetea AI	Aplicația acceptă atingeri imprecise pe ecran (specifice motricității grupei mici) și recunoaște răspunsuri vocale simple („Doi”).	4	Interfața are butoane mari, sub formă de bănuți de aur, ușor de nimerit cu degetul.
6. Plusvaloare AI	Personajul (Cocoșul) interacționează cu utilizatorul: „Mă ajută să număr până la 2?”, invitând copilul la acțiune.	5	Stimulează numerația și dorința de a ajuta un personaj îndrăgit din povești.
C. Usability & Design (Max. 10 p)			
7. Intuitivitate (UX)	Copilul identifică ușor personajul (cocoșul) și face legătura între punguță și mulțimea cu două elemente (2 bani).	5	Folosiți siluete clare ale bănuților, evitând elementele de fundal care distrag atenția.
8. Design (UI)	Culori contrastante pentru cocoș și bani (galben strălucitor). Cifra 2 este mare, eventual cu	5	Evitați detaliile complexe ale poveștii originale

<i>Criteriu de Evaluare</i>	<i>Indicatori Specifici (1 = Nesatisfăcător, 5 = Excelent)</i>	<i>Scor (1-5)</i>	<i>Observații/Propuneri de Îmbunătățire</i>
	textură vizuală, atrăgând privirea.		(boier, trăsură); concentrați atenția exclusiv pe cocoș, punguța și cifra 2.
<i>D. Etică și Securitate (Max. 5 p)</i>			
<i>9. Etica Datelor</i>	Materialul promovează ajutorul reciproc și empatia (îl ajutam pe cocoș). Materialele fizice auxiliare sunt sigure pentru vârstă.	5	Asigurați-vă că interfața rulată pe ecran/tabletă nu conține reclame sau butoane de ieșire nesecurizate.
<i>Total General: (Suma Scorurilor)</i>		44/45 puncte	
<i>Recomandare Finală:</i>	Pentru o activitate matematică de succes la grupa mică cu tema „Punguța cu doi bani”, vă recomand o abordare multi-senzorială, care combină resursa digitală cu manipularea obiectelor concrete: • Ancorarea în poveste: Începeți cu prezentarea punguței goale și a cocoșului trist de pe ecran. Întrebați copiii: „Câți bani a pierdut cocoșul? Hai să numărăm: Unu... doi!”. • Elementul concret: Oferiți fiecărui copil o „punguță” (un coșuleț sau un săculeț textil) și un bol cu bănuți mari de plastic/lemn (sau jetoane galbene). Sarcina este să extragă și să pună în punguța lor exact 2 bănuți. • Vizualizarea cifrei 2: Prezentați cifra 2 ca fiind gâtul cocoșului care se apleacă să ciugulească bănuții de pe jos. Ajutați copiii să traseze cifra 2 pe ecranul tabletei sau cu degetul mare în aer. • Sfat practic: Mențineți explicațiile scurte. La vârsta de 3-4 ani, entuziasmul vocii cadrului didactic în momentul numărării (subliniind cuvântul „DOI”) captează cel mai bine atenția.		

