

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)		15	
1. Acoperire Curriculară	Resursa respectă obiectivele din Curriculumul pentru educație timpurie (Domeniul Limbă și Comunicare).	5	Acoperă excelent comportamentele vizate: identificarea sunetului, recunoașterea literelor de tipar, alcătuirea de propoziții.
2. Stimularea Gândirii	Activitățile propuse încurajează participarea activă, asocierea și rezolvarea de probleme.	5	Jocurile cu jetoane (✓/X) și „săculețul fermecat” captează atenția și stimulează discriminarea auditivă și vizuală.
3. Feedback Formativ	Resursa include momente clare de evaluare, aprecieri și corectare constructivă.	5	Jocul final („Spune un cuvânt cu litera I!”) și fișa individuală oferă oportunități excelente de evaluare imediată și feedback direct.
B. Funcționalitate AI & Adaptare (Max. 15 p)		15	
4. Calitatea Adaptării	Conținutul generat este adaptat nivelului de vârstă, incluzând sarcini diferențiate.	5	Diferențierea este un punct forte (sarcini simple pentru sprijin, sarcini complexe pentru copiii cu ritm rapid). Cuvintele propuse sunt familiare copiilor de 5-6 ani.
5. Robustetea AI	Lipsa erorilor de logică, a „halucinațiilor” sau a conceptelor nepotrivite.	5	Utilizarea restricțiilor din metoda PREPARE a împiedicat generarea de cuvinte abstracte (ex. ipoteză) sau concepte gramaticale complexe.
6. Plusvaloare AI	AI-ul a optimizat timpul de planificare și a furnizat materiale suport de calitate.	5	Timpul de redactare a scenariului a fost redus, iar ideile de jocuri/exerciții au fost generate rapid și eficient.
C. Usability &		10	

Criteriu de Evaluare	Indicatori Specifici (1 = Nesatisfăcător, 5 = Excelent)	Scor (1-5)	Observații/Propuneri de Îmbunătățire
Design (Max. 10 p)			
7. Intuitivitate (UX)	Structura proiectului este ușor de parcurs și de aplicat la clasă de către orice cadru didactic.	5	Etapile lecției sunt foarte clar delimitate, cu o gestionare precisă a timpului pentru fiecare activitate.
8. Design (UI)	Descrierea materialelor (planșe, jetoane, fișe) sugerează un format curat, aerisit și atractiv.	5	Propunere: Fișele de lucru generate să aibă contururi clare, punctate pentru litera I și spațiu generos pentru colorat.
D. Etică și Securitate (Max. 5 p)		5	
9. Etica Datelor	Conținutul este incluziv, sigur pentru copii și nu necesită date personale.	5	Activitatea nu prezintă niciun risc de securitate, nu conține biasuri de gen sau cultură și este complet sigură pentru mediul preșcolar.
Total General: (Suma Scorurilor)	Aprobat (Scor)	45/45 puncte	
Recomandare Finală:	Recomandare Finală: Aprobat Justificarea Recomandării: Proiectul didactic evaluat este o resursă educațională matură, perfect aliniată cu cerințele Curriculumului românesc pentru educație timpurie. Utilizarea metodei PREPARE a asigurat generarea unui conținut precis, ferit de erori contextuale sau de vocabular inadecvat vârstei. Resursa oferă valoare reală cadrului didactic prin organizarea excelentă a etapelor de predare și prin propunerea unor modalități clare de diferențiere a învățării, putând fi aplicată imediat și cu succes la grupa mare.		