

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	<i>Resursa facilitează recunoașterea cifrei 9, raportarea cantității la număr și formarea mulțimilor cu 9 elemente.</i>	5	Resursa este perfect corelată cu programa; exercițiile de numărare a elementelor (ex. 9 mere, 9 degete) sunt intuitive.
2. Stimularea Gândirii	<i>Resursa încurajează preșcolarul să compare mulțimi, să identifice „vecinii” cifrei 9 sau să realizeze compunerea/descompunerea numărului?</i>	5	Scenariile de tip „Găsește grupul cu 9 obiecte” și puzzle-urile numerice forțează copilul să aplice logica, nu doar să identifice vizual cifra.
3. Feedback Formativ	<i>Feedback-ul (vizual/auditiv) este prompt atunci când copilul numără greșit elementele sau confundă cifra 9 cu 6?</i>	4	Feedback-ul audio este cald și încurajator. Ar fi utilă o animație mai explicită care să arate ordinea corectă de scriere a cifrei 9.
B. Funcționalitate AI & Adaptare (Max. 15 p)			
4. Calitatea Adaptării	<i>AI-ul generează mulțimi de fix 9 obiecte variate (ex. 9 buburuze, 9 mașinuțe) adaptate intereselor copiilor, fără a depăși nivelul lor de înțelegere numerică.</i>	4	Dacă AI-ul oferă imagini prea aglomerate, ajustează promptul: "Generează o imagine clară, cu fundal alb, care să conțină exact 9 obiecte mari și distincte."
5. Robustetea AI	<i>Aplicația (sau chatbot-ul) recunoaște corect cifra 9 scrisă de copil sau numărarea vocală până la 9, oferind feedback imediat și fără erori de logică matematică.</i>	5	În cazul erorilor de recunoaștere (ex: confundă 9 cu 6), limitează zona de scriere sau folosește un model AI specializat pe recunoaștere de caractere (OCR) mai precis.
6. Plusvaloare AI	<i>AI-ul oferă un avantaj major față de fișa clasică prin generarea instantă de probleme-poveste personalizate (ex: "Cei 9 pitici au plecat la drum...") în funcție de răspunsurile primite de la copii.</i>	5	Folosește AI-ul pentru a crea variații infinite ale aceleiași sarcini, astfel încât fiecare copil să primească o "misiune" unică cu cifra 9, lucru

Criteriu de Evaluare	Indicatori Specifici (1 = Nesatisfăcător, 5 = Excelent)	Scor (1-5)	Observații/Propuneri de Îmbunătățire
			imposibil pe o planșă statică.
C. Usability & Design (Max. 10 p)			
7. Intuitivitate (UX)	<i>Aplicația permite copilului să identifice ușor cifra 9 și să interacționeze cu elementele de numărare prin atingere/drag-and-drop?</i>	4	Deoarece preșcolarii nu citesc, instrucțiunile trebuie să fie audio (ex: „Ajută-l pe arici să adune 9 mere în coș”).
8. Design (UI)	<i>Elementele vizuale (mulțimile de obiecte) sunt clar delimitate pentru a facilita numărarea până la 9 fără a obosi vizual copilul?</i>	5	Cifra 9 trebuie să fie reprezentată clar, fără fonturi artistice care pot produce confuzie cu cifra 6. Se recomandă culori calde, non-agresive
D. Etică și Securitate (Max. 5 p)			
9. Etica Datelor	<i>Confidențialitatea datelor copiilor (GDPR) este asigurată?</i>	5	Educatoarea gestionează aplicația/jocul interactiv; copiii nu introduc date personale. Se utilizează doar avataruri anonime pentru exercițiile de numărare.
Total General: (Suma Scorurilor)		42/45 puncte	Resursa este optimă pentru consolidarea conceptului de mulțime cu 9 elemente și recunoașterea simbolului grafic al cifrei 9.
Recomandare Finală:	<i>Activitatea oferă o experiență de învățare activă. Se recomandă utilizarea tablei interactive pentru exerciții de tip „drag and drop” (formarea de grupe de 9 obiecte).</i>		