

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	Correspondența itemilor cu obiectivele (O1-O6) din domeniile DS și DOS.	5	Fișa digitală acoperă integral recunoașterea fenomenelor meteo și asimilarea regulilor de siguranță specifice.
2. Stimularea Gândirii	Încurajarea analizei cauză-efect (vreme vs. comportament de protecție).	5	Jocul de tip „Corect/Greșit” solicită copiii să identifice riscurile și să argumenteze logic alegerile făcute.
3. Feedback Formativ	Calitatea, claritatea și tonul feedback-ului oferit la răspunsuri.	5	Feedback-ul audio generat este încurajator, non-punitiv și direcționează copilul cu blândețe spre răspunsul corect.
B. Funcționalitate AI & Adaptare (Max. 15 p)			
4. Calitatea Adaptării	Adecvarea limbajului și a cerințelor pentru preșcolari nescritori.	5	Integrarea butoanelor cu „difuzor” (audio-prompt) a asigurat autonomia copiilor. Fără instrucțiuni textuale lungi.
5. Robustetea AI	Lipsa erorilor științifice și respectarea restricțiilor (fără termeni abstracti).	5	AI-ul a respectat instrucțiunile PREPARE: nu a folosit noțiuni complexe (ex: evaporare, presiune) și a rămas pe înțelesul copiilor.
6. Plusvaloare AI	Avantajul generativ (ce aduce în plus față de o fișă tradițională).	5	Interactivitatea imediată și generarea rapidă a scenariilor vocale au crescut semnificativ gradul de captare a atenției.
C. Usability & Design (Max. 10 p)			
7. Intuitivitate (UX)	Ușurința în navigare și manipularea elementelor interactive.	4	Funcția drag-and-drop funcționează perfect pe Smartboard, însă pe

Criteriu de Evaluare	Indicatori Specifici (1 = Nesatisfăcător, 5 = Excelent)	Scor (1-5)	Observații/Propuneri de Îmbunătățire
			tablete cu ecran mai mic a necesitat un scurt sprijin din partea educatoarei la început.
8. Design (UI)	Atractivitatea vizuală, respectarea limitelor emoționale (fără imagini înfricoșătoare).	5	Culori blânde, pictograme clare. Furtuna a fost reprezentată sugestiv, dar fără a genera anxietate copiilor.
D. Etică și Securitate (Max. 5 p)			
9. Etica Datelor	Protejarea datelor și evaluarea anonimată/fără presiune.	5	Resursa nu colectează date personale ale elevilor. Evaluarea este concepută pur ca un instrument de fixare a cunoștințelor, fără stocare de profil.
Total General: (Suma Scorurilor)	Aprobat (Scor)	44/45 puncte	
Recomandare Finală:	Recomandare Finală: Se recomandă implementarea completă la clasă și diseminarea resursei în rândul comunității educaționale preșcolare ca exemplu de bună practică (<i>best practice</i>) în integrarea instrumentelor EdTech și AI. Justificarea Recomandării: Resursa educațională „Detectivii Vremii” demonstrează un echilibru excelent între rigurozitatea metodologică (acoperind perfect obiectivele din Domeniul Științe și Domeniul Om și Societate) și inovația digitală. Calibrarea pentru nivelul de vârstă 5-6 ani a fost executată corect prin eliminarea blocajelor de lectură (folosind <i>text-to-speech</i> / asistență audio) și prin adoptarea unui design <i>gamificat</i>, sigur din punct de vedere emoțional. Singura ajustare minoră (reprezentând punctul scăzut la secțiunea UX) ține de optimizarea dimensiunii unor jetoane <i>drag-and-drop</i> pentru a asigura o motricitate fluidă în cazul utilizării pe dispozitive mobile de mici dimensiuni. Per total, resursa dezvoltă simultan cunoștințele despre natură, comportamentul preventiv și competențele digitale timpurii.		