

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 prieteni, 2 boluri de mâncare).	5	Utilizează un limbaj simplu: „Uite, Pufi și Azor sunt 2 prieteni!”.
2. Stimularea Gândirii	Promovează procese cognitive: asocierea cifrei 2 cu cantitatea corespunzătoare prin sortarea obiectelor pentru cei doi prieteni.	5	Jocul este scurt, păstrând atenția prin animații cu Pufi care sare sau Azor care dă din coadă.
3. Feedback Formativ	Oferă încurajări audio imediate: „Bravo! Ai găsit 2 oscioare!” sau „Mai încearcă, Pufi mai vrea un ghem!”.	5	Feedback-ul sonor este vesel și esențial pentru copiii care nu știu să citească.
B. Funcționalitate AI & Adaptare (Max. 15 p)			
4. Calitatea Adaptării	Nivelul de dificultate este minim: cifra 2 este evidențiată luminos pentru a fi ușor de identificat de către cei mici.	5	Previne frustrarea prin ajutoare vizuale clare (conturul cifrei 2 „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 lăbuțe, ușor de nimerit.
6. Plusvaloare AI	Personajele (Pufi și Azor) interacționează cu utilizatorul: „Mă ajuți să număr până la 2?”, invitând copilul la dialog activ.	5	Stimulează limbajul și dorința de a învăța numerația prin joc de rol.
C. Usability & Design (Max. 10 p)			
7. Intuitivitate (UX)	Copilul identifică ușor personajele (Pufi/Azor) și face legătura între „prietenie” și mulțimea cu două elemente. Materialul permite numărarea facilă a celor două animale.	5	Folosiți siluete clare, ușor de manipulat de mânuțele mici.
8. Design (UI)	Culori contrastante pentru Pufi (ex: alb) și Azor (ex: maro). Cifra 2 este mare, cu textură (ex: fetru sau sclipici) pentru a fi urmărită cu degetul. Imaginile sunt vesele și mari.	5	Evitați fundalurile încărcate; concentrați atenția pe cele 2 personaje și simbolul cifrei.

Criteriu de Evaluare	Indicatori Specifici (1 = Nesatisfăcător, 5 = Excelent)	Scor (1-5)	Observații/Propuneri de Îmbunătățire
D. Etică și Securitate (Max. 5 p)			
9. Etica Datelor	Materialul promovează prietenia și grija față de animale. Materialele fizice (jetoane, jocurile) au colțuri rotunjite pentru a preveni accidentarea.	5	Dacă utilizați tableta, asigurați-vă că interfața nu are reclame sau link-uri externe.
Total General: (Suma Scorurilor)		44/45 puncte	
Recomandare Finală:	<i>Pentru o activitate de succes la grupa mică cu această temă, vă recomand o abordare multisenzorială:</i> <i>Povestea celor doi: Începeți cu o scurtă poveste despre cum Puși și Azor sunt mereu împreună. Întrebați copiii: „Câți prieteni avem aici?”.</i> <i>Elementul concret: Folosiți două castroane și două oscioare/două ghemuri de lână. Copiii trebuie să așeze „unul pentru Puși, unul pentru Azor - în total sunt doi”.</i> <i>Vizualizarea cifrei: Prezentați cifra 2 ca fiind „Gâtul lebedei” sau „Drumul prieteniei” care îi unește pe cei doi. Lăsați copiii să traseze cifra în tăvițe cu mălai sau nisip înainte de a trece la fișa de lucru pe hârtie.</i> <i>Sfat: Mențineți explicațiile scurte și folosiți mult entuziasm când numărați „Unu... doi!”. Succes!</i>		