

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 respectă programa pentru educație timpurie (Domeniul Științe) și atinge obiectivele de referință (numărare, recunoaștere 1-10).	5	Materialul este perfect aliniat cu obiectivele operaționale stabilite în proiectul didactic.
2. Stimularea Gândirii	Sarcina încurajează asocierile logice, operațiile de comparare și motricitatea fină.	5	Colorarea după cod numeric susține concentrarea. Propunere: Pe viitor, se poate adăuga un mic exercițiu de trasare a conturului cifrei 10.
3. Feedback Formativ	Existența mecanismelor prin care preșcolarul primește confirmarea corectitudinii răspunsului.	5	Jocul didactic final cu cartonașe facilitează feedback-ul imediat, vizual și auditiv din partea cadrului didactic și a colegilor.
B. Funcționalitate AI & Adaptare (Max. 15 p)			
4. Calitatea Adaptării	Gradul de adecvare a limbajului, instrucțiunilor și a graficii pentru nivelul de vârstă 5-6 ani.	5	AI-ul a integrat perfect tematica de primăvară (lalele) și a evitat terminologia academică rigidă.
5. Robustetea AI	Funcționarea resursei fără erori, halucinații AI sau instrucțiuni confuze.	5	Restricțiile impuse prin metoda PREPARE au prevenit eficient generarea de elemente în afara limitei numerice 1-10.
6. Plusvaloare AI	Reducerea timpului de concepere a fișelor și capacitatea de diversificare a scenariilor de joc.	5	Prompturile au generat instantaneu structura detaliată pentru fișă și scenariile de joc, eficientizând major pregătirea lecției.
C. Usability & Design (Max. 10 p)			

Criteriu de Evaluare	Indicatori Specifici (1 = Nesatisfăcător, 5 = Excelent)	Scor (1-5)	Observații/Propuneri de Îmbunătățire
7. Intuitivitate (UX)	Ușurința cu care copiii pot înțelege și efectua sarcinile propuse pe fișa de lucru.	5	Mecanismul de corespondență cifră-culoare este clar și familiar copiilor din grupa mare.
8. Design (UI)	Claritatea estetică a fișei, spațierea elementelor, calitatea graficii pentru imprimare.	5	Zonele de colorat sunt spațiate corespunzător, adaptate nivelului de dezvoltare a motricității fine.
D. Etică și Securitate (Max. 5 p)			
9. Etica Datelor	Absența colectării de date personale, respectarea confidențialității și incluziunii.	5	Resursa este complet sigură, nu necesită expunerea datelor copiilor și propune un conținut incluziv.
Total General: (Suma Scorurilor)	Aprobat (Scor)	45 / 45 puncte	
Recomandare Finală:	Justificarea Recomandării: Se aprobă implementarea resursei digitale la clasă (nivel preșcolar, grupa mare), ca parte integrantă a proiectului tematic „Primăvara a sosit”. Justificarea Recomandării: Scorul maxim obținut atestă calitatea ridicată a designului instrucțional. Metoda PREPARE a asigurat generarea unui instrument de învățare robust, care respectă particularitățile psiho-pedagogice ale copiilor de 5-6 ani. Îmbinarea lucrului individual (fișa de colorat bazată pe corespondența cifră-cantitate/culoare) cu dinamica de grup (jocul de reacție rapidă) garantează o experiență de învățare interactivă, lipsită de erori și complet sigură din punct de vedere etic.		