

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 atinge obiectivele din programa preșcolară (DȘ, DLC, DEC) - cunoașterea mediului, recunoașterea cifrelor (1-8).	5	Resursa respectă perfect curriculumul pentru educație timpurie (Grupa Mare). O propunere ar fi extinderea ulterioară a numărului de păsări prezentate, pe măsură ce copiii asimilează conceptele de bază.
2. Stimularea Gândirii	Gradul în care activitățile (sortare, colorare după cod) antrenează operațiile gândirii logice.	5	Sarcinile de sortare (călătoare vs. sedentare) și asociere a codului numeric cu nuanța dezvoltă excelent gândirea analitică și algoritmică a preșcolarilor
3. Feedback Formativ	Existența sistemelor de validare imediată și încurajare (sunete, vizual).	5	Feedback-ul vizual și auditiv (scîlpici, sunete de succes, ecusoane) este optimizat pentru copii non-cititori. Aprecierea pozitivă menține motivația ridicată.
B. Funcționalitate AI & Adaptare (Max. 15 p)			
4. Calitatea Adaptării	Adecvarea limbajului și a cerințelor generate de AI la vârsta de 5-6 ani.	5	Restricțiile impuse prin prompturile PREPARE asigură un limbaj accesibil (propoziții de maximum 10-12 cuvinte). Limbajul audio generat este cald și prietenos.
5. Robustetea AI	Constanța funcționării algoritmului AI (ex. nu folosește numere peste 8).	5	Metodologia PREPARE a minimizat riscul de "halucinații" ale AI-ului. Parametrii stricți au garantat respectarea intervalului numeric dorit (1-8).
6. Plusvaloare AI	Diferența calitativă între o fișă tradițională (print) și	5	Transformă o simplă fișă de

<i>Criteriu de Evaluare</i>	<i>Indicatori Specifici (1 = Nesatisfăcător, 5 = Excelent)</i>	<i>Scor (1-5)</i>	<i>Observații/Propuneri de Îmbunătățire</i>
	experiența gamificată oferită de AI.		evaluare într-o experiență dinamică de învățare. Aportul motivațional generat de interactivitatea RED este net superior lucrului static.
<i>C. Usability & Design (Max. 10 p)</i>			
<i>7. Intuitivitate (UX)</i>	Ușurința navigării prin aplicație (drag-and-drop, tap).	5	Interfața bazată exclusiv pe acțiuni vizuale și tactile simple (click / glisare) o face perfect utilizabilă, atât individual pe tablete, cât și frontal pe tabla interactivă.
<i>8. Design (UI)</i>	Claritatea elementelor grafice, folosirea culorilor adecvate și lipsa factorilor de distragere.	4	Grafica atrage atenția, însă trebuie monitorizată constant luminozitatea ecranului și asigurată o claritate ridicată a marginilor zonelor de colorat pentru a nu frustra motricitatea fină a preșcolarilor.
<i>D. Etică și Securitate (Max. 5 p)</i>			
<i>9. Etica Datelor</i>	Colectarea de date personale și siguranța navigării în modulul digital.	5	Aplicația este sigură ("safe environment"); nu solicită date personale ale preșcolarilor (nume, adrese) pentru a funcționa.
<i>Total General: (Suma Scorurilor)</i>	<i>Aprobat (Scor)</i>	<i>44/45 puncte</i>	
<i>Recomandare Finală:</i>	Justificarea Recomandării: Proiectul integrează perfect cerințele curriculare cu tehnologiile de asistență AI (folosind metoda PREPARE). Resursa este sigură, centrată pe particularitățile de vârstă (non-cititori, atenție de scurtă durată) și propune mecanisme eficiente de feedback formativ. Se recomandă implementarea în etapa jocurilor liber alese (ALA) sau a activităților integrate.		