

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)		15	
1. Acoperire Curriculară	Resursa atinge obiectivele DLC (identificarea personajelor/firului narativ) și DS (formarea grupelor cu 3 elemente, recunoașterea cifrei 3).	5	Corelează perfect povestea cu conceptul matematic de cantitate, conform programei pentru educație timpurie.
2. Stimularea Gândirii	Sarcinile provoacă preșcolarii la operații de analiză simplă, asociere cantitate-număr și selectare.	5	Sarcini adecvate vârstei de 5-6 ani. Propunere: La implementarea efectivă la clasă, cadrul didactic poate cere copiilor să argumenteze verbal alegerea făcută pe ecran.
3. Feedback Formativ	Jocul oferă recompense imediate (vizuale și auditive) pentru răspunsurile corecte sau permite reîncercarea în caz de eroare.	5	Feedback-ul pozitiv („Bravo!”, sunet vesel) previne frustrarea și menține entuziasmul copiilor.
B. Funcționalitate AI & Adaptare (Max. 15 p)		15	
4. Calitatea Adaptării	Promptul AI a respectat strict constrângerile: fără texte de citit pentru copii, fără cifre mai mari decât 3.	5	Structura metodei PREPARE a garantat un scenariu care respectă exact analfabetismul funcțional specific vârstei (necesitatea citirii de către adult).
5. Robustetea AI	Instrucțiunile tehnice generate (cum să fie structurat fiecare slide) sunt clare, replicabile și ușor de transpus în aplicații ca Genially/Wordwall.	5	Nu au existat „halucinații” în generarea conținutului. Totul este logic și consecutiv.
6. Plusvaloare AI	AI-ul a scurtat timpul de concepere a scenariului de gamificare (idei de interacțiuni, structurare vizuală).	5	Cadrului didactic îi revine doar rolul de a asambla tehnic elementele, concepția creativă fiind preluată eficient de asistentul virtual.
C. Usability & Design (Max. 10 p)		10	

Criteriu de Evaluare	Indicatori Specifici (1 = Nesatisfăcător, 5 = Excelent)	Scor (1-5)	Observații/Propuneri de Îmbunătățire
7. Intuitivitate (UX)	Designul bazat pe ecrane simple, cu butoane mari, facilitează utilizarea directă de către copii la tabla interactivă (touchscreen).	5	Propunere: Butoanele cu răspunsuri (cifrele 1, 2, 3) trebuie să fie poziționate în partea inferioară a tablei interactive pentru a fi la înălțimea copiilor.
8. Design (UI)	Respectă restricția de a exclude imagini înfricoșătoare cu lupul; grafica recomandată este caldă, de tip carte de povești.	5	Estetica este captivantă, focalizată pe elemente pozitive (capra, iezii, recompensele).
D. Etică și Securitate (Max. 5 p)		5	
9. Etica Datelor	Resursa nu colectează date cu caracter personal ale elevilor, iar conținutul este protejat din punct de vedere psihologic.	5	Siguranță emoțională maximă pentru preșcolari; nu există riscuri cibernetice, fiind rulată local sau dintr-un link securizat asigurat de profesor.
Total General: (Suma Scorurilor)	Aprobat (Scor)	45/45 puncte	
Recomandare Finală:	Justificarea Recomandării: Aprobat fără rezerve pentru dezvoltare tehnică și implementare la clasă. Justificarea Recomandării: Scenariul resursei digitale respectă integral particularitățile de vârstă ale grupei mari (5-6 ani) și obiectivele operaționale formulate în proiectul didactic („Capra cu trei iezi” și cifra 3). Metoda de generare PREPARE a asigurat faptul că resursa este sigură emoțional, echilibrată ca durată și concepută special pentru un mediu de învățare hibrid (educatoarea mediază interacțiunea dintre preșcolar și tabla inteligentă). Evaluarea atinge punctajul maxim, demonstrând o integrare pedagogică excelentă a tehnologiei.		