

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.

<i>Criteriu de Evaluare</i>	<i>Indicatori Specifici (1 = Nesatisfăcător, 5 = Excelent)</i>	<i>Scor (1-5)</i>	<i>Observații/Propuneri de Îmbunătățire</i>
A. Aliniere Pedagogică (Max. 15 p)			
1. Acoperire Curriculară	Măsura în care resursa atinge obiectivele/comportamentele din programa școlară.	5	Corelare excelentă cu Domeniul Limbă și Comunicare. Conținutul generat (recunoaștere litere, despărțire în silabe) corespunde perfect grupei de 5-6 ani.
2. Stimularea Gândirii	Gradul în care activitatea promovează procese cognitive (ex: analiză, sinteză, discriminare).	4	Jocul solicită eficient discriminarea auditivă și vizuală. Propunere: Pentru a atinge nivelul 5, se pot adăuga itemi de asociere a literei M cu alte litere învățate anterior, pentru a crește complexitatea.
3. Feedback Formativ	Existența unui mecanism de feedback clar, încurajator și imediat pentru elev.	5	Soluția propusă (fețe zâmbitoare/triste și mesaje audio de la mascota Mimi) oferă un feedback imediat, adaptat vârstei (vizual și auditiv).
B. Funcționalitate AI & Adaptare (Max. 15 p)			
4. Calitatea Adaptării	Capacitatea AI-ului de a genera conținut diferențiat și adecvat nivelului de vârstă.	5	Promptul cu restricții (fără neologisme/consoane grele) a forțat AI-ul să folosească doar vocabular activ (măr, mamă, minge), perfect pentru preșcolari.
5. Robustetea AI	Lipsa halucinațiilor, a erorilor de logică sau a conținutului irelevant.	5	Metoda PREPARE a funcționat corect; AI-ul a respectat cu strictețe structura cerută (10 itemi, 5 cerințe pentru fișă), fără a genera informații false.
6. Plusvaloare AI	Gradul în care AI-ul eficientizează munca profesorului (timp salvat, creativitate).	5	Generarea rapidă a scenariului pentru voice-over, a listelor de cuvinte-

Criteriu de Evaluare	Indicatori Specifici (1 = Nesatisfăcător, 5 = Excelent)	Scor (1-5)	Observații/Propuneri de Îmbunătățire
			distractor și a sarcinilor pentru fișa de lucru a salvat cel puțin o oră de planificare manuală.
C. Usability & Design (Max. 10 p)			
7. Intuitivitate (UX)	Ușurința cu care resursa poate fi navigată de către elevul vizat (ex: preșcolar).	5	Interacțiunea tactilă (pe Smartboard) propusă în scenariu este extrem de intuitivă și potrivită dezvoltării motrice a copiilor de 5 ani.
8. Design (UI)	Estetica și claritatea vizuală a resursei (lipsa elementelor care distrag atenția).	4	Fișa de lucru și jocul au instrucțiuni clare. Propunere: La implementarea în platforma digitală, trebuie evitate culorile prea stridente sau animațiile excesive care pot suprasolicita senzorial copiii.
D. Etică și Securitate (Max. 5 p)			
9. Etica Datelor	Respectarea intimității elevilor, evitarea biasurilor (prejudecăților) și siguranța conținutului.	5	Resursa nu necesită crearea de conturi individuale pentru preșcolari și nu colectează date personale. Conținutul este neutru și incluziv (imagini comune).
Total General: (Suma Scorurilor)	Aprobat (Scor) Aprobat (Scor minim recomandat) Se consideră aprobată orice resursă care depășește 35 de puncte , fără note de 1 sau 2 la secțiunile de Etică și Aliniere Pedagogică.	43/45 puncte	
Recomandare Finală:	APROBAT PENTRU UTILIZARE LA CLASĂ. Justificarea Recomandării: Resursa Educațională Digitală obține un scor excelent (43/45), demonstrând o aliniere pedagogică foarte bună cu specificul educației timpurii. Utilizarea metodei PREPARE a garantat un control strict asupra rezultatelor generate de AI, eliminând riscul de limbaj neadecvat sau halucinații. Elementele interactive sunt sigure, nu încalcă norme etice privind datele personale și aduc un plus de atractivitate lecției. Resursa necesită doar ajustări minore de design la momentul integrării propriu-zise în platforma de joc (pentru a evita suprasolicitarea vizuală).		