

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 elementelor lumii înconjurătoare (jucării, emoții, prieteni) și denumirea lor corectă.	5	Conținutul folosește un vocabular simplu, onomatopee și imagini viu colorate, specifice vârstei de 3 ani.
2. Stimularea Gândirii	Promovează procese cognitive elementare: gruparea obiectelor după un singur criteriu (formă sau culoare) și recunoașterea emoțiilor de bază (bucurie/tristețe).	5	Jocul este scurt, menținând atenția limitată a copiilor de grupă mică prin animații vesele.
3. Feedback Formativ	Oferă încurajări audio imediate („Bravo!”, „Mai încearcă!”, sunete de aplauze) la fiecare atingere a ecranului.	5	Feedback-ul sonor este esențial pentru copiii care nu știu să citească, oferindu-le încredere.
B. Funcționalitate AI & Adaptare (Max. 15 p)			
4. Calitatea Adaptării	Nivelul de dificultate este minim: dacă cel mic ezită, aplicația evidențiază vizual (printr-o sclipire) obiectul ce trebuie selectat.	5	Previne frustrarea și transformă învățarea într-un succes garantat pentru cel mic.
5. Robustetea AI	Aplicația acceptă atingeri imprecise pe ecran (specifice motricității grosiere a grupeii mici) și recunoaște răspunsurile vocale simple.	4	Interfața are butoane foarte mari, ușor de nimerit de mânuțele mici.
6. Plusvaloare AI	Personajul digital (un Copil-Zâmbăreț) gesticulează și interacționează cu utilizatorul, invitându-l la dialog: „Tu ce jucărie preferi?”.	4	6. Stimulează limbajul oral și dorința de comunicare prin modelul oferit de personaj.
C. Usability & Design (Max. 10 p)			
7. Intuitivitate (UX)	Copilul identifică ușor elementele familiare din universul său (jucării, prieteni, emoții) prin manipularea materialului (ex: potrivirea jetoanelor cu fețe vesele/triste).	5	Designul trebuie să permită utilizarea fără explicații lungi, bazându-se pe acțiunea directă.
8. Design (UI)	Materialul folosește culori vii, contrastante și ilustrații cu personaje vesele, prietenoase. Elementele vizuale sunt mari și clare, specifice vârstei.	5	Se recomandă imagini de tip „fotorealist” sau desene simple, fără detalii care să distragă atenția de la mesajul principal.

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	Conținutul promovează valori pozitive (prietenie, bucurie) și folosește un limbaj simplu, onomatopeic sau propoziții scurte (ex: „Băiatul râde”).	5	Materialele fizice trebuie să aibă margini rotunjite și dimensiuni care să prevină accidentarea.
Total General: (Suma Scorurilor)		43/45 puncte	
Recomandare Finală:	Pentru grupa mică, unde atenția este de scurtă durată, vă recomand ca materialul didactic să fie cât mai interactiv și senzorial. Sfat practic: În cadrul temei „Lumea veselă”, folosiți jetoane cu texturi diferite sau elemente mobile (tip „scai”) care să îi permită copilului să „construiască” o scenă de joacă. Focus lingvistic: Puneți accent pe dezvoltarea vocabularului emoțiilor de bază (vesel, trist, mirat) prin jocuri de rol scurte, sprijinite de suportul vizual evaluat mai sus. Materialul este considerat de succes dacă trezește dorința imediată a copilului de a-l atinge și de a numi obiectele reprezentate.		