

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	DȘ: Identificarea părților componente ale buburzei (corp roșu, puncte negre, picioare).	5	Utilizarea unor imagini mari, clare, care să scoată în evidență contrastul roșu-negru.
2. Stimularea Gândirii	2. Sarcini de sortare: Separarea buburuzelor de alte insecte din „grădină”. Exemplu: „Așază buburuza pe floarea ei.”	5	Încurajarea utilizării corecte a culorilor și recunoașterea formei circulare.
3. Feedback Formativ	Mesaje pozitive: „Bravo, ai găsit aripioarele!”, însoțite de sunete care imită zborul („Bzz-bzz”) pentru entuziasm.	5	Esențial pentru menținerea atenției la vârsta de 3 ani prin elemente senzoriale.
B. Funcționalitate AI & Adaptare (Max. 15 p)			
4. Calitatea Adaptării	Nivel adaptat: Dacă copilul ezită, buburuza „strălucește” sau este indicată cu o jucărie-mănușă pentru a direcționa atenția spre punctele negre.	5	Prevenirea frustrării prin ghidaj vizual și tactil imediat.
5. Robustetea AI	Personaj ghid: Buburuza Bibi pune întrebări: „Unde sunt punctele mele?”, „Mă ajuți să zbor pe floare?”	4	Stimulează limbajul receptiv și empatia față de micile viețuitoare.
6. Plusvaloare AI	Elemente grafice: Grădina se umple de flori colorate pe măsură ce copiii identifică trăsăturile buburzei; stickere cu buline negre.	4	Recompensă vizuală care transformă învățarea într-un joc colectiv.
C. Usability & Design (Max. 10 p)			
7. Intuitivitate (UX)	Navigare instinctivă: Interacțiuni simple (atinge buburuza pentru a o face să "zboare" sau pentru a număra punctele de pe aripi).	5	Interfața trebuie să fie extrem de aerisită, fără text distractiv.
8. Design (UI)	Estetică naturală: Culori vii (roșu, negru, verde crud). Elementele vizuale sugerează universul grădinii (frunze, flori, picături de rouă).	5	Imaginile mari și contrastante ajută la focalizarea atenției asupra detaliilor buburzei.

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	Valori Respect pentru natură: Conținutul promovează grija față de micile viețuitoare; buburuza este prezentată ca "ajutorul grădinarului".	5	Accent pe empatie și protejarea mediului înconjurător prin observare blândă.
Total General: (Suma Scorurilor)		43/45 puncte	
Recomandare Finală:	Pentru grupa mică, succesul acestei activități de Cunoașterea Mediului constă în multisenzorialitate și interactivitate. Digital: Dacă folosești un suport digital (tabletă/ecran), asigură-te că sunetele sunt reale (freacă frunzelor, zumzet) pentru a crea o imersiune totală. Tranziție: Corelează observarea digitală cu una reală în grădina grădiniței sau folosind o lupă și o buburuză de jucărie foarte detaliată. Sarcina de lucru: Limitează-te la un singur concept cheie (ex: "Buburuza are culoarea roșie și puncte negre"). La această vârstă, „mai puțin înseamnă mai mult” pentru o învățare de durată.		