

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 facilitează identificarea caracteristicilor specifice fructelor de vară (formă, culoare, textură, gust) și clasificarea acestora.	5	Resursa trebuie să permită explorarea detaliată a elementelor (ex: semințe, miez, coajă).
2. Stimularea Gândirii	Resursa încurajează preșcolarul să realizeze comparații (ex: „prin ce se aseamănă cireșa cu vișina?”) și să facă analogii cu mediul de proveniență (livadă).	5	Se pot introduce puzzle-uri cu secțiuni transversale ale fructelor pentru a stimula analiza logică.
3. Feedback Formativ	Feedback-ul oferă indicii senzoriale (sunete specifice, confirmări vizuale) atunci când copilul asociază corect denumirea cu imaginea fructului.	4	Ar fi util un personaj care să „guste” virtual fructul, oferind o reacție vizuală/auditivă distractivă.
B. Funcționalitate AI & Adaptare (Max. 15 p)			
4. Calitatea Adaptării	AI-ul generează seturi de fructe de vară (ex: 9 cireșe, 9 caise) grupate pe criterii de mărime sau culoare, adaptate nivelului grupei mari.	4	Dacă imaginile sunt prea detaliate, cere AI-ului: "Generează o imagine cu 9 fructe de vară clar definite, pe fundal alb, pentru numărare."
5. Robustetea AI	Chatbot-ul recunoaște corect denumirea fructului rostită de copil și asociază corect caracteristicile (ex: "caisa are sâmbure mare").	5	În caz de erori, limitează vocabularul la 3 fructe de bază sau folosește un model AI cu procesare vocală mai avansată pentru copii.
6. Plusvaloare AI	AI-ul creează instant o poveste terapeutică sau didactică despre drumul unei căpșuni de la floare la fruct, personalizată cu numele copilului.	5	Folosește AI-ul pentru a genera ghicitori noi despre fructe, astfel încât fiecare copil să primească o "misiune" diferită de rezolvat.
C. Usability & Design (Max. 10 p)			
7. Intuitivitate (UX)	Aplicația permite copilului să identifice	4	Instrucțiunile audio

<i>Criteriu de Evaluare</i>	<i>Indicatori Specifici (1 = Nesatisfăcător, 5 = Excelent)</i>	<i>Scor (1-5)</i>	<i>Observații/Propuneri de Îmbunătățire</i>	
	<i>trăsăturile specifice ale fructelor (culoare, formă, textură vizuală) prin interacțiune simplă?</i>		trebuie să ghideze observarea: „Privește detaliile cireșei/caisei”.	
8. Design (UI)	<i>Imaginile cu fructe sunt realiste (fotografii sau ilustrații de înaltă fidelitate) pentru a permite o observare corectă a detaliilor?</i>	5	Se vor folosi imagini clare, fără stilizări excesive care pot altera percepția caracteristicilor reale ale fructului.	
<i>D. Etică și Securitate (Max. 5 p)</i>				
9. Etica Datelor	<i>Aplicația respectă confidențialitatea și nu solicită date despre obiceiurile alimentare ale familiei?</i>	5	Utilizarea de profiluri generice (ex: „Micul Grădinar”).	
<i>Total General: (Suma Scorurilor)</i>		42/45 punc te	Resursa este optimă pentru analiza comparativă (ex: diferența dintre sâmburele caisei și semințele pepenelui)	
<i>Recomandare Finală:</i>	<i>Activitatea oferă o experiență de învățare prin descoperire. Pentru grupa mare, se recomandă utilizarea tablei interactive pentru: Zoom pe detalii: Observarea texturii cojii sau a secțiunii transversale a fructului. Sarcini de comparare: Gruparea fructelor după criterii observate (ex: fructe cu un singur sâmbure vs. fructe cu multe semințe). Corelare: Asocierea fructului întreg cu detaliul mărit sau cu secțiunea sa.</i>			