

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 Specfici (1 = Nesatisfăcător, 5 = Excelent)	Scor (1-5)	Observații/Propuneri de Îmbunătățire
A. Aliniere Pedagogică (Max. 15 p)		15	
1. Acoperire Curriculară	Resursa respectă programa pentru Grupa Mare (DLC și DȘ) și obiectivele de învățare.	5	Excelentă integrare între comunicare și științe.
2. Stimularea Gândirii	Provocările AI (ghicitori, scenarii „ce-ar fi dacă”) forțează copiii să facă asocieri logice.	5	Interactivitatea a crescut implicarea cognitivă.
3. Feedback Formativ	Testele de tip „Adevărat/Fals” oferă confirmare imediată a cunoștințelor dobândite.	5	Reacțiile AI la sugestiile copiilor au servit ca feedback.
B. Funcționalitate AI & Adaptare (Max. 15 p)		14	
4. Calitatea Adaptării	Metoda PREPARE a asigurat un limbaj perfect adaptat nivelului de 5-6 ani.	5	Onomatopeele au fost cheia succesului la această vârstă.
5. Robustetea AI	Răspunsurile AI au fost coerente și au respectat restricțiile impuse.	4	Uneori necesită ghidaj suplimentar pentru a nu deveni prea descriptiv.
6. Plusvaloare AI	Capacitatea de a genera dialoguri în timp real este imposibilă prin materiale statice.	5	Aceasta este inovația principală a resursei.
C. Usability & Design (Max. 10 p)		10	
7. Intuitivitate (UX)	Structura activității (Introducere-Desfășurare-Concluzii) este clară pentru cadru și elevi.	5	Trecerea de la digital la analog (jetoane) a fost fluidă.
8. Design (UI)	Impactul vizual prin videoproiector a fost captivant pentru preșcolari.	5	Copiii au perceput AI-ul ca pe un personaj magic.
D. Etică și Securitate (Max. 5 p)			
9. Etica Datelor	Conținutul a fost filtrat pentru a fi sigur, fără referințe la procesare industrială sau violență.	5	Restricțiile din prompt au funcționat impecabil.
Total General: (Suma Scorurilor)		44/45 puncte	

<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>Recomandare Finală:</i>	Argumentare: Resursa reprezintă un salt calitativ în predarea temelor despre mediul înconjurător la grădiniță. Prin transformarea AI-ului într-un partener de dialog (Văcuța Florica), bariera dintre tehnologie și educația emoțională este depășită.		Propuneri de îmbunătățire: - Pe viitor, se poate încerca integrarea unei componente audio (Text-to-Speech) pentru ca „vocea” animalelor să fie redată direct, sporind autonomia copiilor care nu știu să citească. - Extinderea resursei și către Domeniul Psihomotric, prin generarea unor „comenzi de mișcare” de către AI (ex: „Sări ca iepurașul de 3 ori!”).