

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 atinge obiectivele de învățare vizate în proporție de...	5	Resursa se aliniază perfect cu programa pentru grupa mare privind identificarea animalelor domestice, a puilor și a foloaselor acestora.
2. Stimularea Gândirii	Resursa încurajează preșcolarul să gândească critic/rezolve probleme?	5	Scenariile cu „pui răătăciți” și „ghicitori sonore” forțează copiii să aplice logica, să facă asocieri și să deducă răspunsul, nu doar să memoreze imagini.
3. Feedback Formativ	Feedback-ul (inclusiv cel AI) este prompt, specific și util pentru învățare?	5	Restricțiile din promptul PREPARE împiedică AI-ul să ofere răspunsul imediat, oferind indicii sonore (onomatopee) care ghidează copilul spre reușită.
B. Funcționalitate AI & Adaptare (Max. 15 p)			
4. Calitatea Adaptării	Cât de eficient adaptează AI dificultatea/conținutul la nivelul elevului?	4	AI-ul adaptează bine limbajul, dar uneori poate folosi fraze prea lungi. Propunere: Ajustarea promptului pentru a forța AI-ul să folosească doar propoziții de maxim 5-6 cuvinte.
5. Robustetea AI	Componentele AI (NLP, ML, Chatbot)	5	Modelele actuale

Criteriu de Evaluare	Indicatori Specifici (1 = Nesatisfăcător, 5 = Excelent)	Scor (1-5)	Observații/Propuneri de Îmbunătățire
	<i>funcționează fără erori relevante?</i>		recunosc onomatopeele și pot genera povești scurte despre animale fără erori logice la acest nivel de complexitate.
6. Plusvaloare AI	<i>Elementele AI aduc un beneficiu pedagogic clar față de o resursă clasică?</i>	5	Posibilitatea generării unui număr infinit de ghicitori și povești personalizate cu animalul preferat al fiecărui copil oferă un avantaj major față de planșele tipărite statice.
C. Usability & Design (Max. 10 p)			
7. Intuitivitate (UX)	<i>Interfața este ușor de utilizat, navigarea este logică pentru elevi?</i>	4	Depinde de platforma utilizată. Pentru preșcolari, navigarea trebuie să fie bazată pe imagini mari și butoane audio, fiind necesară asistența permanentă a educatoarei.
8. Design (UI)	<i>Resursa este atractivă, accesibilă vizual și non-agresivă?</i>	5	Formatul bazat pe imagini colorate cu animale și răspunsuri vocale este foarte prietenos pentru copiii de 5-6 ani, creând un mediu de învățare ludic și relaxat.
D. Etică și Securitate (Max. 5 p)			
9. Etica Datelor	<i>Confidențialitatea datelor elevilor (GDPR) este asigurată?</i>	5	Educatoarea gestionează dispozitivul; copiii nu introduc date personale. Discuția cu AI-ul se rezumă strict la denumiri de animale, sunete și

<i>Criteriu de Evaluare</i>	<i>Indicatori Specifici (1 = Nesatisfăcător, 5 = Excelent)</i>	<i>Scor (1-5)</i>	<i>Observații/Propuneri de Îmbunătățire</i>
			curiozități din lumea vie.
<i>Total General: (Suma Scorurilor)</i>		<i>43/45 puncte</i>	Resursa este gata pentru implementarea la grupă, obținând un scor excellent, prin gradul ridicat de interactivitate sonoră și vizuală, adaptată preșcolarilor
<i>Recomandare Finală:</i>	<i>Aprobat (Scor 40)</i>	Activitatea oferă o experiență de învățare imersivă despre lumea necuvântătoarelor. Se recomandă utilizarea unor imagini HD și a unei boxe externe pentru claritatea onomatopeelor	