

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	<i>Resursa atinge obiectivele de învățare vizate în proporție de peste 90%, integrând armonios dimensiunea socio-afectivă și multiculturală.</i>	5	<i>Cele 4 minicazuri (continente) acoperă complet competențele din curriculumul pentru educație timpurie.</i>
2. Stimularea Gândirii	<i>Resursa încurajează elevul să gândească critic/rezolve probleme? Atât prin analiza poveștii, cât și prin identificarea elementelor comune.</i>	4	<i>Întrebarea de reflecție finală stimulează empatia și asocierea, dar necesită ghidaj activ din partea educatoarei.</i>
3. Feedback Formativ	<i>Feedback-ul (inclusiv cel AI) este prompt, specific și util pentru învățare? Evaluarea se face prin interacțiunea directă ghidată de întrebarea AI.</i>	4	<i>Întrebarea interactivă finală generează un feedback excelent la nivel de grup. Pe viitor se pot asocia jetoane fizice ca răspuns.</i>
B. Funcționalitate AI & Adaptare (Max. 15 p)			
4. Calitatea Adaptării	<i>Cât de eficient adaptează AI dificultatea/conținutul la nivelul elevului? Calibrare riguroasă prin parametri clari de vârstă.</i>		
5. Robustetea AI	<i>Componentele AI (NLP, ML, Chatbot) funcționează fără erori relevante? Lipsa halucinațiilor sau a</i>	5	<i>Textul generat a respectat cu strictețe toate restricțiile autoimpuse (fără</i>

<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>derapajelor logice.</i>		<i>arhaisme, fără noțiuni abstracte).</i>
6. Plusvaloare AI	<i>Elementele AI aduc un beneficiu pedagogic clar față de o resursă clasică? Personalizare în timp real și generare adaptată.</i>	5	<i>Permite modificarea instantanee a elementelor poveștii (ex. schimbarea țării sau a jocului) în funcție de reacția clasei.</i>
C. Usability & Design (Max. 10 p)			
7. Intuitivitate (UX)	<i>Interfața este ușor de utilizat, navigarea este logică pentru elevi? Evaluat din perspectiva utilizării mediate de profesor.</i>	4	<i>Pentru mediul preșcolar, fluxul este simplu deoarece textul este gestionat și citit de adult, copiii fiind receptori direcți.</i>
8. Design (UI)	<i>Resursa este atractivă, accesibilă vizual și non-agresivă? Structură aerisită, axată pe text narativ curat.</i>	4	<i>Textul are nevoie de suportul vizual extern (glob, imagini adăugate) pentru un impact maxim la această vârstă.</i>
D. Etică și Securitate (Max. 5 p)			
9. Etica Datelor	<i>Confidențialitatea datelor elevilor (GDPR) este asigurată? Absența colectării de date sensibile sau identificabile.</i>	5	<i>Siguranță maximă: preșcolarii nu introduc date în sistem, promptul fiind operat exclusiv de cadrul didactic.</i>
Total General: (Suma Scorurilor)		41/45 puncte	
Recomandare Finală:	<i>Aprobat (Scor 40) / Aprobat cu Ajustări Mici (Scor 35-39) / Recomandat pentru Refacere (Scor < 35)</i>		<i>Resursa educațională digitală obține un punctaj de excelență (41 puncte) datorită calibrării pedagogice sigure obținute prin tehnica PREPARE. Se recomandă implementarea la grupă, cu mențiunea</i>

<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>utilizării concomitente a materialului didactic concret (globul pământesc și imagini ilustrative pentru fiecare personaj descris).</i>