

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: Formarea noțiunii de „unul/una” și recunoașterea cifrei 1 prin povestea pisicuței Pufi. DEC: Colorarea pisicuței folosind o singură culoare preferată.	5	Se folosesc imagini cu Pufi pentru a facilita numărul până la 1.
2. Stimularea Gândirii	Sarcini de sortare: Identificarea „singurului prieten” dintr-un grup. Exemplu: „Alege o singură ghemul de ață pentru Pufi.”	5	Încurajează atenția la cantitate și asocierea cifrei cu obiectul.
3. Feedback Formativ	Mesaje pozitive: „Bravo, ai găsit cifra 1!”, însoțite de sunete de „Miau!” sau tors vesel la reușită.	5	Esențial pentru menținerea motivației la vârsta de 3-4 ani.
B. Funcționalitate AI & Adaptare (Max. 15 p)			
4. Calitatea Adaptării	Nivel adaptat: Dacă copilul ezită, cifra 1 devine luminoasă sau Pufi „arată” cu lăbuța spre mulțimea cu un singur element.	5	Previne frustrarea prin sprijin vizual imediat.
5. Robustetea AI	Personaj ghid: Pisicuța Pufi pune întrebări: „Unde este un singur peștișor pentru mine?” sau „Poți găsi cifra 1?”	4	Stimulează limbajul și interacțiunea afectivă.
6. Plusvaloare AI	Elemente grafice: Bolul pisicuței se umple cu bobite pe măsură ce sarcinile sunt îndeplinite; stickere cu lăbuțe colorate.	5	Recompensă vizuală ce sporește implicarea micuților.
C. Usability & Design (Max. 10 p)			
7. Intuitivitate (UX)	Navigare simplă: Comenzi prin atingere (tap) pentru a „mângâia” pisicuța sau a muta cifra 1 în dreptul lui Pufi.	5	Interfață curată, fără text inutil, bazată pe simboluri mari.
8. Design (UI)	Designul este cald și prietenos: Se folosesc nuanțe de gri deschis, roz pal și alb. Elementele vizuale sugerează universul pisicuței (lăbuțe, ghem de ață, bol de lapte).	5	Utilizarea imaginilor mari și clare ajută la menținerea atenției copiilor de grupă mică asupra cifrei 1.
D. Etică și Securitate			

<i>Criteriu de Evaluare</i> <i>(Max. 5 p)</i>	<i>Indicatori Specifici (1 = Nesatisfăcător, 5 = Excelent)</i>	<i>Scor (1-5)</i>	<i>Observații/Propuneri de Îmbunătățire</i>
<i>9. Etica Datelor</i>	<i>Conținutul promovează grija și prietenia: Povestea pisicuței Pufi subliniază valoarea unui singur prieten bun și responsabilitatea față de animale.</i>	<i>5</i>	Activitatea pune accent pe empatie și pe recunoașterea vizuală a conceptului de „unul/una”
<i>Total General: (Suma Scorurilor)</i>		<i>44/45 puncte</i>	
<i>Recomandare Finală:</i>	<i>Pentru grupa mică, este esențial ca introducerea cifrei 1 să se facă prin personajul „Pisicuța Pufi”. Activitatea nu trebuie să fie doar un exercițiu matematic de numărare, ci o experiență senzorială și emoțională care să lege noțiunea de „un singur prieten” de simbolul grafic al cifrei.</i>		