

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	Acoperă perfect competențele specifice 3.4 și 6.4 din programă, vizând utilizarea proprietăților patrulaterelor particulare și modelarea unor situații date prin reprezentări geometrice
2. Stimularea Gândirii	Resursa încurajează elevul să gândească critic/rezolve probleme?	5	Elevul este transpus în rolul de „ucenic arhitect” și trebuie să deducă ce figură geometrică rezolvă problema de construcție dată (ex: aflarea bazei unui acoperiș folosind linia mijlocie).
3. Feedback Formativ	Feedback-ul (inclusiv cel AI) este prompt, specific și util pentru învățare?	5	Dacă elevul greșește, asistentul digital intervine instantaneu cu un indiciu legat strict de proprietățile figurii (ex: îi amintește că diagonalele rombului sunt perpendiculare).
B. Funcționalitate AI & Adaptare (Max. 15 p)			
4. Calitatea Adaptării	Cât de eficient adaptează AI dificultatea/conținutul la nivelul elevului?	5	Scenariile de design (grădini, parcuri, alei, borduri) sunt extrem de atractive și adaptate perfect pentru a capta interesul elevilor de 13 ani.
5. Robustetea AI	Componentele AI (NLP, ML, Chatbot) funcționează fără erori relevante?	5	Teoremele geometrice clasice (perimetre, linii mijlocii) sunt procesate corect de asistentul virtual, evaluarea fiind matematic exactă.
6. Plusvaloare AI	Elementele AI aduc un beneficiu pedagogic clar față de o resursă clasică?	5	Elementul de „gamification” adus de AI schimbă total paradigma: elevii nu mai rezolvă probleme terne din culegeri, ci simulează

<i>Criteriu de Evaluare</i>	<i>Indicatori Specifici (1 = Nesatisfăcător, 5 = Excelent)</i>	<i>Scor (1-5)</i>	<i>Observații/Propuneri de Îmbunătățire</i>
			proiectarea unor structuri reale de arhitectură.
C. Usability & Design (Max. 10 p)			
7. Intuitivitate (UX)	<i>Interfața este ușor de utilizat, navigarea este logică pentru elevi?</i>	5	Fluxul de tip interviu sau dialog dirijat (o problemă pe rând) menține concentrarea echipelor de „Junior Arhitecți”.
8. Design (UI)	<i>Resursa este atractivă, accesibilă vizual și non-agresivă?</i>	5	Activitatea se bazează pe alternanța perfectă între citirea scenariului pe ecran și modelarea grafică (desenarea figurii) în mod tradițional, pe hârtie.
D. Etică și Securitate (Max. 5 p)			
9. Etica Datelor	<i>Confidențialitatea datelor elevilor (GDPR) este asigurată?</i>	5	Activitatea utilizează strict parametri matematici și de construcție fictivă, respectând siguranța datelor elevilor.
Total General: (Suma Scorurilor)		45/45 puncte	O resursă educațională excelentă ce realizează perfect puntea între geometria teoretică și viața reală.
Recomandare Finală:	Aprobat (Scor ≥ 40) / Aprobat cu Ajustări Mici (Scor 35-39) / Recomandat pentru Refacere (Scor < 35) Resursa este aprobată cu punctaj maxim. Transformarea exercițiilor abstracte despre patrulare în sarcini concrete de consultanță în design este o abordare didactică extraordinară. Promptul obligă elevul să calculeze pas cu pas (ex: să afle perimetrul dreptunghiului înainte de a-l aplica rombului) prevenind astfel „ghicirea” răspunsului. Profesorul va facilita ora urmărind ca elevii să efectueze corect desenele pe caiet, înainte de a introduce răspunsurile în chat pentru validare.		