

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.

Autor: POP NINA CAROLINA

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 acoperă recunoașterea trăsăturilor deșertului de nisip și de gheață și a adaptărilor viețuitoarelor la condițiile vitrege, conform Unității 3 — Medii de viață — deșertul, din programa de Științe ale Naturii clasa a IV-a.
2. Stimularea Gândirii	Resursa încurajează elevul să gândească critic/rezolve probleme?	5	Fișa „Oaza Cunoștințelor” cere elevului să explice cum s-a adaptat o viețuitoare aleasă la condițiile vitrege ale deșertului, exersând raționamentul cauză-efect, nu doar memorarea trăsăturilor.
3. Feedback Formativ	Feedback-ul (inclusiv cel AI) este prompt, specific și util pentru învățare?	5	Restrictions cere AI-ului («Dromaderul Călător») să nu dea răspunsul direct la o trăsătură sau adaptare, ci să explice greșeala, iar Evaluation fixează criterii clare de validare a tipului de deșert și a adaptării descrise.

B. Funcționalitate AI & Adaptare (Max. 15 p)			
4. Calitatea Adaptării	Cât de eficient adaptează AI dificultatea/conținutul la nivelul elevului?	5	Parametrii limitează AI-ul la viețuitoarele din lecție (cactus, dromader, pinguin etc.) și la observații simple (temperatură, apă, adaptări vizibile), fără termeni avansați (climă aridă, hibernare).
5. Robustețea AI	Componentele AI (NLP, ML, Chatbot) funcționează fără erori relevante?	5	Structura fixă în 5 pași, cu exemple validate de adaptare (stomacul dromaderului, grăsimea pinguinului), asigură un comportament predictibil al AI-ului pe modelele actuale (ChatGPT, Copilot, Gemini).
6. Plusvaloare AI	Elementele AI aduc un beneficiu pedagogic clar față de o resursă clasică?	5	AI-ul, în rolul Dromaderului Călător surprins să descopere că Antarctica e tot un deșert, expune elegant o idee contraintuitivă (deșertul nu înseamnă mereu „cald”), greu de transmis printr-o definiție simplă.
C. Usability & Design (Max. 10 p)			
7. Intuitivitate (UX)	Interfața este ușor de utilizat, navigarea este logică pentru elevi?	5	Fișa „Oaza Cunoștințelor” (5 rubrici) urmează o progresie logică, de la definiția deșertului la compararea celor două tipuri și la explicarea unei adaptări proprii alese de elev.
8. Design (UI)	Resursa este atractivă, accesibilă vizual și non- agresivă?	5	Contrastul vizual puternic dintre deșertul de nisip și cel de gheață, unit prin personajul dromaderului „surprins”, creează o

			experiență de învățare memorabilă.
D. Etică și Securitate (Max. 5 p)			
9. Etica Datelor	Confidențialitatea datelor elevilor (GDPR) este asigurată?	5	Activitatea se desfășoară exclusiv pe conținut științific din lecție, fără date personale ale elevilor; profesorul supraveghează utilizarea AI-ului.
Total General: (Suma Scorurilor)		45/45 puncte	Resursa obține scorul maxim. Ideea contraintuitivă că Antarctica este tot un deșert, descoperită chiar de personajul-ghid, este un declanșator eficient al curiozității elevilor.
Recomandare Finală:	Aprobat (Scor 45/45 $\geq$ 40)		