

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 competențele din programa de clasa a VI-a, vizând identificarea corectă a relației de tip $x \cdot y = k$.
2. Stimularea Gândirii	Resursa încurajează elevul să gândească critic/rezolve probleme?	5	Scenariul „Misiunea Contra-Timp” obligă elevul să analizeze logic compensarea resurselor (mai mulți roboți = mai puțin timp), evitând confuzia cu proporționalitatea directă.
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 final, forțând elevul să demonstreze matematic proprietatea produsului constant.
B. Funcționalitate AI & Adaptare (Max. 15 p)			
4. Calitatea Adaptării	Cât de eficient adaptează AI dificultatea/conținutul la nivelul elevului?	4	AI-ul simulează bine rolul de „Manager de proiect”, dar poate genera uneori date cu virgulă complexe. Propunere: Rafinarea promptului pentru a solicita exclusiv numere naturale.
5. Robustetea AI	Componentele AI (NLP, ML, Chatbot) funcționează fără erori relevante?	5	Modelele lingvistice actuale gestionează fără erori calculele de bază necesare pentru verificarea constantei de proporționalitate inversă.
6. Plusvaloare AI	Elementele AI aduc un beneficiu pedagogic clar față de o resursă clasică?	5	Capacitatea de a genera scenarii de lucru unice pentru fiecare grupă oferă o experiență de învățare mult mai dinamică decât culegerile

Criteriu de Evaluare	Indicatori Specifici (1 = Nesatisfăcător, 5 = Excelent)	Scor (1-5)	Observații/Propuneri de Îmbunătățire
			de exerciții statice.
C. Usability & Design (Max. 10 p)			
7. Intuitivitate (UX)	Interfața este ușor de utilizat, navigarea este logică pentru elevi?	4	Depinde de platforma utilizată la clasă. Copierea structurii PREPARE poate fi o provocare inițială pentru unii elevi, necesitând rolul de facilitator al profesorului.
8. Design (UI)	Resursa este atractivă, accesibilă vizual și non-agresivă?	5	Mediul de tip „chat” este extrem de familiar și atractiv pentru elevii de gimnaziu, reducând rezistența față de sarcinile matematice.
D. Etică și Securitate (Max. 5 p)			
9. Etica Datelor	Confidențialitatea datelor elevilor (GDPR) este asigurată?	5	Elevii sunt instruiți explicit să nu introducă date cu caracter personal, interacțiunea rămânând strict în sfera datelor matematice ale proiectului..
Total General: (Suma Scorurilor)		43/45 puncte	Resursa este gata pentru implementarea la clasă, obținând un scor excelent.
Recomandare Finală:	Aprobat (Scor 40) / Aprobat cu Ajustări Mici (Scor 35-39) / Recomandat pentru Refacere (Scor < 35) Resursa este aprobată cu un calificativ aproape maxim. Abordarea hibridă — utilizarea AI-ului ca generator de scenarii (de tip „Manager de proiect”) combinată cu realizarea calculelor referitoare la produsul constant pe caiet — este un punct forte major. Această metodă previne aplicarea mecanică și eronată a „regulii de trei simple” directe și ajută la internalizarea corectă a dependenței inverse (când o mărime crește, cealaltă scade). Se recomandă ca, pe parcursul lucrului pe grupe (Etapa a 2-a din scenariul didactic), profesorul să monitorizeze activitatea la nivelul caietelor pentru a se asigura că elevii scriu și verifică riguros produsul $x \cdot y = k$ înainte de a răspunde AI-ului, folosind asistentul digital strict pentru validarea logicii matematice și nu pentru obținerea directă a rezultatului.		