Planul Național de Redresare și Reziliență
Beneficiar: *LICEUL TEORETIC „ION CODRU DRĂGUȘANU" VICTORIA*
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 învățare vizate în proporție de 100%, vizând direct normele de igienă în contexte variate.***	***5***	***Conținutul este perfect aliniat cu programa școlară de clasa a II-a și cu manualele de specialitate.***
2. Stimularea Gândirii	***Resursa încurajează elevul să gândească critic/rezolve probleme?***	***5***	***Această metodă transformă elevul dintr-un simplu receptor într-un evaluator activ al informației. Resursa încurajează elevul să gândească critic prin depistarea erorii intenționate introduse de AI în Misiunea 2.***
3. Feedback Formativ	***Feedback-ul (inclusiv cel AI) este prompt, specific și util pentru învățare?***	***5***	***Feedback-ul oferit de avatarul AI „Doctorul Curățenie" este prompt, specific și încurajator. Fiecare alegere a elevului primește o explicație narativă care consolidează învățarea.***
B. Funcționalitate AI & Adaptare (Max. 15 p)			
4. Calitatea Adaptării	***Cât de eficient adaptează AI dificultatea/conținutul la nivelul elevului?***	***5***	***Parametrii de limbaj și rolul AI-ului asigură o personalizare pedagogică eficientă.***
5. Robustetea AI	***Componentele AI (NLP, ML, Chatbot) funcționează fără erori relevante?***	***5***	***Structura PREPARE asigură fiabilitatea și predictibilitatea conținutului generat.***
6. Plusvaloare AI	***Elementele AI aduc un beneficiu pedagogic clar față de o resursă clasică?***	***5***	***Interactivitatea și gamificarea prin insigne***

Criteriu de Evaluare	*Indicatori Specifici (1 = Nesatisfăcător, 5 = Excelent)*	*Scor (1-5)*	*Observații/Propuneri de Îmbunătățire*
			digitale cresc nivelul de angajament al elevului.
C. Usability & Design (Max. 10 p)			
7. Intuitivitate (UX)	*Interfața este ușor de utilizat, navigarea este logică pentru elevi?*	*4*	*Poate fi necesar un scurt instructaj inițial pentru navigarea între misiuni pe tabletă.*
8. Design (UI)	*Resursa este atractivă, accesibilă vizual și non-agresivă?*	*5*	*Designul este non-agresiv și focusat pe elemente educaționale, evitând distragerea atenției.*
D. Etică și Securitate (Max. 5 p)			
9. Etica Datelor	*Confidențialitatea datelor elevilor (GDPR) este asigurată?*	*5*	*AI-ul este utilizat într-un mediu controlat de către învățătoare, conform restricțiilor stabilite*
Total General: (Suma Scorurilor)		*44/45 puncte*	
Recomandare Finală:	*Aprobat (Scor 44)*		