

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 excelent competențele 2.2, 3.2, 4.2, 5.2 și 6.2 din programă, vizând efectuarea operațiilor cu fracții, utilizarea algoritmilor și reprezentarea matematică a unor situații din viața reală.
2. Stimularea Gândirii	Resursa încurajează elevul să gândească critic/rezolve probleme?	5	Transformă un calcul mecanic (fracție dintr-un număr) într-o experiență de rezolvare de probleme, elevul fiind nevoit să calculeze cantități necesare pentru adaptarea porțiilor unei rețete.
3. Feedback Formativ	Feedback-ul (inclusiv cel AI) este prompt, specific și util pentru învățare?	5	Dacă elevul greșește, AI-ul îi explică algoritmul (împărțirea la numitor și înmulțirea cu numărătorul) sau îi oferă explicații vizuale, cum ar fi tăierea unei pizza în felii.
B. Funcționalitate AI & Adaptare (Max. 15 p)			
4. Calitatea Adaptării	Cât de eficient adaptează AI dificultatea/conținutul la nivelul elevului?	5	Limbajul este extrem de bine adaptat pentru un copil de 11 ani, fiind jucăuș și prietenos, utilizând doar numere naturale până la 500 și fracții simple (jumătăți, treimi, pătrimi).
5. Robustetea AI	Componentele AI (NLP, ML, Chatbot)	5	Calculele cu fracții

Criteriu de Evaluare	Indicatori Specifici (1 = Nesatisfăcător, 5 = Excelent)	Scor (1-5)	Observații/Propuneri de Îmbunătățire
	<i>funcționează fără erori relevante?</i>		simple din numere întregi sunt procesate perfect de asistentul virtual, iar lucrul hibrid pe hârtie susține formarea deprinderilor matematice.
6. Plusvaloare AI	Elementele AI aduc un beneficiu pedagogic clar față de o resursă clasică?	5	Elementul de „gamification” adus prin rolul de asistent culinar crește spectaculos motivația și implicarea elevilor, permițând învățarea prin descoperire în ritm propriu.
C. Usability & Design (Max. 10 p)			
7. Intuitivitate (UX)	Interfața este ușor de utilizat, navigarea este logică pentru elevi?	5	Regula din prompt de a oferi o singură sarcină pe rând și de a aștepta răspunsul înainte de a trece mai departe creează un dialog structurat și deloc copleșitor.
8. Design (UI)	Resursa este atractivă, accesibilă vizual și non-agresivă?	5	Elevii lucrează eficient în echipe de 3-4, alternând ecranul dispozitivului cu calculele notate pe caiet, menținând un nivel bun de concentrare.
D. Etică și Securitate (Max. 5 p)			
9. Etica Datelor	Confidențialitatea datelor elevilor (GDPR) este asigurată?	5	Conversațiile abordează strict rețete și calcule matematice. Profesorul supraveghează activitatea pentru a asigura utilizarea etică și conformitatea GDPR pentru minori..
Total General: (Suma Scorurilor)		45/45 puncte	O resursă deosebit de prietenoasă, care transformă calculul cu fracții într-un joc de rol captivant și ancorat în realitate.
Recomandare Finală:	Aprobat (Scor 40) / Aprobat cu Ajustări Mici (Scor 35-39) / Recomandat pentru Refacere (Scor < 35)		

<i>Criteriu de Evaluare</i>	<i>Indicatori Specifici (1 = Nesatisfăcător, 5 = Excelent)</i>	<i>Scor (1-5)</i>	<i>Observații/Propuneri de Îmbunătățire</i>
	Activitatea este aprobată cu punctaj maxim. Transpunerea elevului în rolul de „ucenic bucătar” care trebuie să ajute un „Chef expert” este o metodă fantastică pentru vârsta de 11 ani. Impunerea AI-ului de a valida răspunsul doar dacă acesta conține valoarea numerică alături de unitatea de măsură exactă (grame, ml, bucăți) formează o rigoare matematică și practică excelentă.		