

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 competențele specifice privind prelucrarea cantitativă a datelor și modelarea matematică folosind rapoarte, proporții și regula de trei simplă.
2. Stimularea Gândirii	Resursa încurajează elevul să gândească critic/rezolve probleme?	5	Prin contextul de agent de turism, elevii trebuie să înțeleagă relația logică de dependență între două mărimi (dacă distanța crește, consumul crește).
3. Feedback Formativ	Feedback-ul (inclusiv cel AI) este prompt, specific și util pentru învățare?	5	AI-ul este instruit prin promptul PREPARE să explice așezarea corectă a termenilor în regula de trei simplă ori de câte ori elevul greșeste proporția.
B. Funcționalitate AI & Adaptare (Max. 15 p)			
4. Calitatea Adaptării	Cât de eficient adaptează AI dificultatea/conținutul la nivelul elevului?	5	Limbajul este calibrat pentru elevi de 12 ani. Scenariile (distanțe, prețuri, consum) reflectă interesul copiilor, iar calculele implică numere naturale sau raționale simple.
5. Robustetea AI	Componentele AI (NLP, ML, Chatbot) funcționează fără erori relevante?	5	Operațiile bazate pe proporționalitate directă (înmulțirea pe diagonală și împărțirea) sunt gestionate infailibil de actualele modele AI.
6. Plusvaloare AI	Elementele AI aduc un beneficiu pedagogic clar față de o resursă clasică?	5	Mutația este uriașă: de la calcule abstracte (din manual) la o „misiune cu mize reale” (organizarea unei călătorii virtuale), unde AI-ul joacă rol

<i>Criteriu de Evaluare</i>	<i>Indicatori Specifici (1 = Nesatisfăcător, 5 = Excelent)</i>	<i>Scor (1-5)</i>	<i>Observații/Propuneri de Îmbunătățire</i>
			de ghid și coordonator.
C. Usability & Design (Max. 10 p)			
7. Intuitivitate (UX)	Interfața este ușor de utilizat, navigarea este logică pentru elevi?	5	Formatul conversațional permite grupelor („Agențiilor de turism”) să colaboreze fluid, rotindu-și rolurile (cititor, scriitor, tastaș).
8. Design (UI)	Resursa este atractivă, accesibilă vizual și non-agresivă?	5	Lipsa unui UI încărcat forțează concentrarea elevului asupra transpunerii textului (ecran) în model matematic (caiet).
D. Etică și Securitate (Max. 5 p)			
9. Etica Datelor	Confidențialitatea datelor elevilor (GDPR) este asigurată?	5	Scenariile de călătorie generate de AI sunt fictive, nu se utilizează și nu se solicită date personale ale elevilor.
Total General: (Suma Scorurilor)		45/45 puncte	O resursă extrem de eficientă, care folosește „gamification” pentru a preda proporționalitatea directă într-un mod prietenos.
Recomandare Finală:	Aprobat (Scor ≥ 40) / Aprobat cu Ajustări Mici (Scor 35-39) / Recomandat pentru Refacere (Scor < 35) Resursa primește aviz favorabil cu scor maxim. Activitatea răspunde perfect cerinței programei de a ancora noțiunile de proporționalitate în cotidian și experiența directă. Abordarea hibridă este din nou elementul central al calității RED: deși AI-ul furnizează povestea și validarea, munca matematică efectivă (așezarea termenilor în fracție) trebuie să se desfășoare neapărat fizic, pe caiet. Profesorul va monitoriza atent grupele pentru a se asigura că regula de trei simplă este corect înțeleasă, înainte ca elevii să răspundă AI-ului.		