

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	<i>Resursa vizează recunoașterea personajelor din povești prin indicii sonore (cântece/teme muzicale) și numirea lor corectă.</i>	5	Utilizează replici celebre cântate: „Oglindă, oglinjoară...” sau „Vine lupul!”.
2. Stimularea Gândirii	<i>Promovează procese cognitive: asocierea sunetului de instrument cu un personaj drag (ex: vioara pentru Albă ca Zăpada).</i>	5	Jocul include ghicitori muzicale scurte, adaptate atenției grupei mici.
3. Feedback Formativ	<i>Oferă încurajări audio calde, de la personaje: „Bravo! Ai recunoscut cântecul Scufiței Roșii! Mai vrei să ascuți unul?”</i>	5	Feedback-ul este exclusiv verbal și muzical, ideal pentru copiii care nu citesc.
B. Funcționalitate AI & Adaptare (Max. 15 p)			
4. Calitatea Adaptării	<i>Nivelul de dificultate este minim: ritmul muzical este lent, iar personajele sunt prezentate vizual clar pentru a fi ușor de identificat.</i>	5	Previne supraîncărcarea senzorială prin tranziții muzicale line între povești.
5. Robustetea AI	<i>Aplicația acceptă răspunsuri verbale simple (ex: numele personajului) sau atingeri mari pe ecran (pe imaginea personajului).</i>	4	Interfața are butoane sub formă de obiecte magice (baghetă, măr), ușor de accesat.
6. Plusvaloare AI	<i>Personajele (povestitorul muzical) interacționează cu copilul: „Cântă și tu cu mine!”, stimulând dialogul și pronunția.</i>	5	Stimulează vocabularul prin învățarea de cuvinte noi din versurile cântecelor.
C. Usability & Design (Max. 10 p)			
7. Intuitivitate (UX)	<i>Copilul identifică personajele dragi (ex: Scufița Roșie, Ursul) prin asocierea cu un sunet sau o melodie specifică.</i>	5	Utilizați simboluri vizuale mari pentru butoanele audio; asigurați-vă că durata fragmentelor muzicale este scurtă (max. 15-20 secunde).
8. Design (UI)	<i>Contrast ridicat între personaje și fundal.</i>	5	Evitați aglomerarea

Criteriu de Evaluare	Indicatori Specifici (1 = Nesatisfăcător, 5 = Excelent)	Scor (1-5)	Observații/Propuneri de Îmbunătățire
	<i>Imaginile sunt mari, prietenoase și sugestive pentru firul narativ. Elementele grafice „ritmează” cu sugestia sonoră (culori calde pentru muzică calmă).</i>		vizuală; focalizați atenția pe un singur personaj principal per pagină/cadru pentru a nu distrage atenția de la mesajul oral.
D. Etică și Securitate (Max. 5 p)			
9. Etica Datelor	<i>Materialul promovează valori pozitive din povești (prietenie, ajutor reciproc). Nivelul volumului sonor este limitat pentru a proteja auzul sensibil al copiilor de grupă mică.</i>	5	Verificați ca suportul fizic (dacă există) să nu aibă margini tăioase, iar cel digital să nu necesite navigare complexă care să frustreze.
Total General: (Suma Scorurilor)		44/45 puncte	
Recomandare Finală:	<i>Pentru succesul acestei activități la grupa mică, mizați pe sinestezie (auz + văz + tactil). Deoarece copiii la această vârstă sunt în plină dezvoltare a vocabularului pasiv și activ, recomand ca „călătoria muzicală” să fie însoțită de onomatopee și mișcare creativă. De exemplu, când se aude muzica pentru „Ursul păcălit de vulpe”, încurajați copiii să pășească greoi, ritmat, stimulându-i să descrie personajul prin cuvinte simple („mare”, „mormăie”). Sfat: Folosiți instrumente muzicale simple (maracas sau clopoței) pe care copiii să le utilizeze în momentele cheie ale poveștii pentru a le menține atenția activă!</i>		