

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	DEC (Educație muzicală): Sincronizarea mișcărilor corpului cu textul și ritmul melodiei „Dacă vesel se trăiește” (palme, picioare).	5	Utilizarea unor indicii vizuale mari și clare care asociază instantaneu textul cântat cu schema corporală a copilului mic.
2. Stimularea Gândirii	Sarcini de reacție motrică și atenție: Schimbarea mișcării în funcție de tempo-ul muzical și de comenzile sugerate în oglindă de AI.	5	Încurajarea coordonării neuro-motorii și exersarea controlului postural global prin alternanța mișcare-statuie.
3. Feedback Formativ	Mesaje audio-vizuale de la Spiridușul Veselici: „Bravo, ce frumos bați din palme!”, însoțite de efecte sonore vesele (râsete, sunete de clopoței).	5	Esential pentru menținerea motivației și a atenției active la 3-4 ani prin elemente exclusiv senzoriale și afective.
B. Funcționalitate AI & Adaptare (Max. 15 p)			
4. Calitatea Adaptării	Nivel adaptat: Dacă preșcolarii ezită să execute mișcarea, AI-ul încetinește ritmul muzicii sau avatarul „strălucește” pe ecran, repetând gestul mai lent.	5	Prevenirea frustrării motrice și cognitive prin ghidaj vizual repetitiv și adaptarea tempo-ului în timp real.
5. Robustetea AI	Personajul-ghid (Spiridușul Veselici) comunică direct: „Batem din picioare împreună? Poc, poc, poc!”, ghidând reacțiile copiilor.	4	Stimulează limbajul expresiv prin onomatopee ritmice și încurajează copiii timizi să participe la jocul de grup.
6. Plusvaloare AI	Elemente grafice evolutive: Căsuța digitală a spiridușului se umple de culori calde și confetti pe măsură ce copiii se mișcă sincronizat pe muzică.	4	Recompensă vizuală colectivă care transformă mișcarea fizică într-o sărbătoare dinamică în sala de grupă.
C. Usability & Design (Max.			

<i>Criteriu de Evaluare</i>	<i>Indicatori Specifici (1 = Nesatisfăcător, 5 = Excelent)</i>	<i>Scor (1-5)</i>	<i>Observații/Propuneri de Îmbunătățire</i>
<i>10 p)</i>			
<i>7. Intuitivitate (UX)</i>	Navigare instinctivă: Interfață curată, complet lipsită de text scris, unde atingerea ecranului determină personajul să sară sau să cânte.	<i>5</i>	Simbolurile mari (pictograme cu mânuțe care bat din palme sau piciorușe) sunt clare și ușor de înțeles la grupa mică.
<i>8. Design (UI)</i>	Estetică dinamică și veselă: Culori vii, contrastante (galben, roșu, albastru). Personajul are trăsături mari, prietenoase și mișcări globale clare.	<i>5</i>	Imaginile mari, aerisite pe un singur cadru, ajută la focalizarea atenției asupra acțiunii corpului, fără a distra atenția auditivă.
<i>D. Etică și Securitate (Max. 5 p)</i>			
<i>9. Etica Datelor</i>	Valori psiho-sociale pozitive: Promovarea stării de bine, a incluziunii prin dansul colectiv și gestionarea constructivă a energiei fizice.	<i>5</i>	Accent pe descărcarea emoțională pozitivă, dezinvoltură și protejarea sensibilității auditive prin limitarea decibelilor.
<i>Total General: (Suma Scorurilor)</i>		<i>43/45 puncte</i>	
<i>Recomandare Finală:</i>			