

Planul Național de Redresare și Reziliență

Partener: COLEGIUL NAȚIONAL ECONOMIC „ANDREI BÂRSEANU” BRAȘOV

Titlul proiectului: „Ecosisteme de management al învățării bazate pe inteligență artificială”

Contract de finanțare nr. 14095/10.12.2024, cod proiect e-PNRR 122

Fișă Descriptivă a Resursei Educaționale Digitale (RED)

Criteriu	
I. Date generale	
Titlul resursei educaționale propuse	Joc interactiv „Word Master – Formatare text și pagină”
Disciplina	TEHNOLOGIA INFORMAȚIEI ȘI A COMUNICAȚIILOR
Clasa	a IX-a
Autor	MANU CARMEN NICOLETA
II. Prezentarea resursei educaționale	
Competența specifică vizată	Utilizează tehnologii IT multimedia (Web, comunicare) pentru crearea documentelor Web
Durata resursei	50 minute
Scurtă prezentare a resursei educaționale propuse	Resursa facilitează tranziția de la utilizarea aplicațiilor de editare text la dezvoltarea documentelor Web, prin analogii între comenzile din Microsoft Word și etichetele HTML Elevii utilizează un prompt AI pentru a genera structura de bază a unui joc de tip "drag-and-drop" (similar cu exemplul Word), apoi personalizează codul pentru a asocia tag-uri HTML cu rolurile lor.
Elemente agregate (linkuri)	
Metodă de realizare a prompturilor: PREPARE	
Metoda PREPARE	Toate exercițiile, simulările și componentele de feedback sunt generate de AI utilizând Metoda PREPARE (Prompting for Reliable, Engaging, and Personalized Automated Resources in Education) pentru a asigura precizia, relevanța pedagogică și etica conținutului generat.
Structura PREPARE (Promptul oferit și justificarea respectării structurii PREPARE)	Purpose (Scopul): Crearea unei resurse interactive pentru a învăța tag-urile HTML. Role (Rolul AI): AI-ul a fost utilizat ca designer educațional și dezvoltator front-end pentru generarea structurii jocului și a itemilor.. Exemplar (Exemplu): Generarea de itemi de tip asociere (icon → funcție Word) și structurarea lor pe categorii relevante. Parameters (Parametri): – nivel: începător (clasa a IX-a) – conținut: Word – meniul Pornire și Aspect – tip activitate: interactiv, drag-and-drop – feedback: automat Action (Acțiunea) Generarea codului HTML/CSS/JS pentru joc + conținut didactic asociat Restrictions (Restricții): – conținut corect științific – interfață simplă și intuitivă – fără date personale colectate

Criteriu	
	<i>Evaluation (Evaluare): Validarea răspunsurilor este automată în aplicație, iar elevii primesc feedback imediat (corect/greșit).</i>
III. Comentarii	
<i>Alte aspecte utile de împărtășit cu privire la utilizarea resursei educaționale în activitatea cu elevii</i>	<i>Resursa excelează în a susține procesul de diferențiere la clasă și acasă, este potrivită pentru evaluare formativă, recapitulare și activități remediale.</i> <i>Avantaje:</i> • crește motivația elevilor prin gamificare • oferă feedback imediat • poate fi utilizată atât la clasă, cât și acasă <i>Necesită dispozitiv digital și conexiune la internet (dacă este online).</i> <i>Datele elevilor sunt folosite exclusiv în scopuri de îmbunătățire a algoritmilor de adaptare, conform normelor GDPR.</i>