



شیوهنامه مسابقه PAI

استفاده از ابزارهای هوش مصنوعی برای تولید محتوای آموزشی

دبیرخانه راهبری کشوری کامپیوتر (فنی حرفه‌ای و کاردانش)

مستقر در استان زنجان

سال تحصیلی ۱۴۰۳-۱۴۰۴



۱- مقدمه

استفاده از هوش مصنوعی در فرایند آموزش می‌تواند معلمان را در ایجاد محیط‌های یادگیری فعال و هوشمند، و تحقق اهداف آموزشی یاری نموده و تحولی بزرگ در کیفیت فرآیند یادگیری-یاددهی ایجاد نماید. شخصی‌سازی آموزش با تحلیل نیازها و عملکرد دانش‌آموزان منجر به افزایش جذابیت یادگیری مفاهیم پیچیده، صرفه‌جویی در زمان معلم با تولید خودکار محتوا و تمرین‌ها و آزمون‌ها، ارائه‌ی بازخوردهای بلادرنگ (آنی)، دسترسی به محتوای متنوع و به‌روز، پشتیبانی از یادگیری خودآموز دانش‌آموزان و کاهش استرس و بهبود تجربه یادگیری می‌شود.

مسابقه‌ی پای/ PAI (Presentation By Artificial Intelligence) _ ارائه با کمک هوش مصنوعی_ بستری مناسب را جهت تولید و تدوین محتواهای آموزشی جذاب و نوآورانه جهت بهبود فرآیند آموزشی دروس مهارتی رشته‌ی کامپیوتر، به ویژه آموزش‌های غیرحضوری فراهم می‌کند.

۲- اهداف مسابقه PAI

اهداف مسابقه عبارتند از:

- ارتقاء مهارت‌های هنرآموزان رشته کامپیوتر در استفاده از هوش مصنوعی
- تولید محتوای آموزشی نوآورانه و جذاب برای هنرجویان رشته کامپیوتر
- تقویت روحیه رقابت سالم و تبادل دانش بین هنرآموزان
- افزایش انگیزه و علاقه به یادگیری از طریق رقابت‌های سالم و آموزشی
- شناسایی و تشویق هنرجویان و هنرآموزان برتر در موضوعات مختلف
- تهیه بانک اطلاعاتی از محتواهای آموزشی تولید شده توسط هوش مصنوعی

۳- شرایط و ضوابط شرکت در مسابقه PAI

هنرآموزان باید مراحل زیر را برای شرکت در مسابقه انجام دهند:

- فقط هنرآموزان رشته کامپیوتر می‌توانند در این مسابقه شرکت نمایند.
- حق کپی‌رایت رعایت شود.
- شرکت در این مسابقه به صورت انفرادی یا تیمی (حداکثر دو نفر) امکان پذیر است.
- تیم‌های شرکت کننده می‌توانند بصورت ترکیبی از هنرآموزان یا هنرآموز و هنرجو باشند.
- انتخاب یک واحد درسی/یادگیری از رشته‌های تحصیلی زیر الزامی است.

- ✓ رشته شبکه و نرم‌افزار رایانه
- ✓ تولید محتوای آموزشی الکترونیکی
- ✓ عیب‌یابی و مونتاز سیستم‌های رایانه‌ای
- ✓ تولید کننده و توسعه دهنده پایگاه اینترنتی



۴- معیارهای داوری در مسابقه PAI

امتیاز	معیار ارزیابی	ردیف
۱۰۰	نوآوری و استفاده خلاقانه از AI برای بهبود فرایند آموزش	۱
۱۰۰	ارتباط محتوا با موضوعات درسی منتخب دبیرخانه	۲
۲۰۰	ارزیابی میزان تناسب عناصر بصری موجود در محتوای آموزشی با موضوع درسی منتخب	۳
۲۰۰	میزان استفاده مؤثر از ابزارهای هوش مصنوعی	۴
۲۰۰	انتخاب موضوع مفاهیم انتزاعی *	۵
۲۰۰	مستندات *	۶
۱۰۰۰	جمع امتیازات	

* **انتخاب موضوع مفاهیم انتزاعی:** مفاهیمی از مباحث درسی که انتزاعی بوده و درک آن برای هنرجویان دشوار است به صورت بصری (تصویر، ویدیو و انیمیشن و...) ارائه شود. برای مثال: نحوه ارتباط مرورگر با وب سایت در شبکه و جستجوها در برنامه نویسی.

* **مستندات:** شامل یک فایل فشرده با محتوای زیر می باشد:

- ۱- **ارائه فایل خروجی (فایل پاورپوینت):** یک فایل ارائه (پاورپوینت) با محتوای آموزشی مرتبط به یک واحد درسی/یادگیری بعنوان خروجی/محصول است. محتوای فایل پاورپوینت می تواند شامل همه رسانه های آموزشی مانند متن، صدا، تصویر، فیلم، انیمیشن و ... باشد که کل عناصر ارائه می بایست با استفاده از ابزارهای هوش مصنوعی (AI) تولید شده باشد.
- ۲- **ارائه فایل گزارش (فایل ورد):** یک فایل متنی شامل گزارشی از دستورات اجرایی (prompt) جهت تولید هر رسانه آموزشی در فایل خروجی به همراه ذکر منبع و نحوه دستیابی به آن می باشد.

۵- مهلت ارسال آثار

مهلت ارسال آثار تا تاریخ ۱۵ فروردین ماه ۱۴۰۴ از طریق آدرس [HTTPS://ZNCD.IR/PAI](https://zncd.ir/pai) می باشد.

۶- تقدیر از آثار برتر

- به شرکت کنندگان آثار برگزیده تقدیرنامه کشوری و گواهی تولید محتوا ارائه خواهد شد.
- آثار برگزیده در سایت دبیرخانه راهبری کشوری رایانه به آدرس ZNCD.IR منتشر خواهد شد.
- اسامی شرکت کنندگان آثار برگزیده به مجله رشد آموزش و پرورش ارسال خواهد شد.

