

بسمه تعالی

راهنمای تولید و ارسال آثار بخش هوش مصنوعی:

محورهای جشنواره کاربرد هوش مصنوعی در آموزش:

- ✓ تولید و توسعه محتوای آموزشی به کمک ابزار هوش مصنوعی
- ✓ یادگیری شخصی سازی شده به کمک ابزار هوش مصنوعی
- ✓ یادگیری زبان های خارجی به کمک ابزار هوش مصنوعی
- ✓ ساخت وبسایت آموزشی به کمک ابزار هوش مصنوعی
- ✓ ساخت اپلیکیشن آموزشی به کمک ابزار هوش مصنوعی

دانشجومعلمان عزیز به نکات ذیل توجه لازم داشته باشند:

استفاده از ابزار در کلاس درس و فیلمبرداری نحوه تدریس موردنظر نیست.

کل اثر باید با ابزار هوش مصنوعی ساخته شود.

(به عنوان مثال در محور تولید محتوا اگر قرار بر تولید انیمیشن (پویانمایی) هست باید تمام مراحل طراحی سناریو، ساخت کاراکتر، انیمیت کرده تولید صدا و... باید با ابزارهای هوش مصنوعی انجام گرفته باشد. همچنین در ساخت وبسایت و اپلیکیشن نیز هدف کد نویسی نیست بلکه استفاده از ابزارهای هوش مصنوعی برای تولید این آثار مدنظر هست).

تهیه شناسنامه اثر تولیدی با ذکر ابزارهای هوش مصنوعی استفاده شده لازم می باشد.

آثار تولید شده باید خروجی با فرمت های قابل قبول داشته باشد و از ارسال لینک خودداری فرماید.

دقت کنید حتماً ابزار باید هوش مصنوعی باشند و استفاده از نرم افزارهای رایج مانند استوری لاین^۱ و کپتیویت^۲ و امثال آنها هوش مصنوعی حساب نمی شود و آثاری که با این نرم افزارها درست می شود از دور مسابقه حذف خواهند شد.

^۱ storyline

^۲ captivate

تصویربرداری از کلاس درس و نحوه تدریس در این محور باعث حذف از دور مسابقه می‌شود.

نحوه ارسال آثار:

دانشجویان تا پایان اردیبهشت ماه 1404 (مهلت قبلی تمدید شده است) فرصت دارند تا اثر خود را

طبق شیوه نامه بخش هوش مصنوعی و با فرمت‌های قابل قبول تولید نموده و از طریق پلتفرمی که از

طریق نامه اداری به استانها ارسال خواهد شد اثر خود را بارگذاری نمایند.

این مهلت قابل تمدید نمی باشد

ستاد مرکزی جشنواره تدریس برتر

شماره (3) فرم داوری کاربرد هوش مصنوعی محور یادگیری زبان

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------------------|--|--|--|--|--|--------------|---|---|---|---|--|--------------|--|--|--|--|--|
| نام و نام خانوادگی دانشجو معلم: | | | | | | رشته تحصیلی: | | | | | | موضوع تدریس: | | | | | |
| دانشگاه فرهنگیان: | | | | | | استان: | | | | | | پایه تدریس: | | | | | |
| ردیف | گویه ها | | | | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | | | | | | | |
| | کیفیت محتوا و منابع آموزشی | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | آیا محتواها و منابع آموزشی ارائه شده برای یادگیری زبان از نظر اصولی و تخصصی مورد بررسی قرار گرفته اند؟ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | آیا منابع متنوع و جذابی برای یادگیری زبان ارائه شده است؟ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | تنوع در روش های آموزشی | | | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | |
|----------------------------|--|--|--|--|---|---|
| | | | | | آیا برنامه آموزشی از روش های متنوعی برای یادگیری زبان استفاده می کند؟ مانند درس های تعاملی، بازی های آموزشی، ویدئوهای آموزشی و... | 3 |
| | | | | | آیا این تنوع به منظور افزایش تعامل و جذابیت برای دانشجویان مورد استفاده قرار می گیرد؟ | 4 |
| پیشرفت و پیگیری توسط سیستم | | | | | | |
| | | | | | آیا سیستم یادگیری مجهز به ابزارها و مکانیزم هایی برای پیگیری و ارزیابی پیشرفت هر دانشجو است؟ | 5 |
| | | | | | آیا پیشرفت هر دانشجو به طور مداوم مورد ارزیابی قرار می گیرد و بر اساس آن، بازخورد مناسبی ارائه می شود؟ | 6 |
| تعامل کاربر با سیستم | | | | | | |
| | | | | | آیا سیستم یادگیری توانایی برقراری تعامل مؤثر با دانشجویان را دارد؟ | 7 |
| | | | | | آیا واسط کاربری سیستم راحت و قابل فهم برای دانشجویان است؟ | 8 |

شماره (4) فرم داوری کاربرد هوش مصنوعی محور تولید وبسایت آموزشی

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|--|--|--|--|--------------|--|--|--|--|--|--------------|---|---|---|---|---|--|
| نام و نام خانوادگی دانشجو معلم: | | | | | | رشته تحصیلی: | | | | | | موضوع تدریس: | | | | | | |
| دانشگاه فرهنگیان: | | | | | | استان | | | | | | پایه تدریس: | | | | | | |
| ردیف | گویه ها | | | | | | | | | | | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| محتوای آموزشی و یادگیری (Educational Content) | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | آیا ساختار وبسایت به گونه ای طراحی شده که با اهداف آموزشی مشخص هماهنگ باشد؟ | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|---|----|
| | | | | | آیا محتوای آموزشی در سایت بر اساس سطوح یادگیری منظم سازی شده است؟ | 2 |
| | | | | | قدرت انتقال مفاهیم به فراگیران | 3 |
| | | | | | تجربه کاربری (ux) | |
| | | | | | آیا طراحی رابط کاربری وبسایت ساده، جذاب و متناسب با گروه هدف آموزشی است؟ | 4 |
| | | | | | آیا کاربران به راحتی می توانند در سایت حرکت کرده و به بخش های مختلف دسترسی داشته باشند؟ | 5 |
| | | | | | آیا وبسایت قابلیت ارائه بازخورد فوری و مؤثر برای کاربران دارد؟ | 6 |
| | | | | | تعاملی (Interaction) | |
| | | | | | | |
| | | | | | آیا فعالیت های آموزشی به صورت تعاملی و با محور یادگیری فعال طراحی شده اند؟ | 7 |
| | | | | | استفاده از سناریوی جذاب و با ایده های نو و خلاقانه | 8 |
| | | | | | امکان تعامل زنده با هوش مصنوعی | 9 |
| | | | | | فناوری هوش مصنوعی (AI Technology) | |
| | | | | | ارزیابی توانایی انتخاب ابزارهای هوش مصنوعی در پوشش مباحث و موضوعات گوناگون محتوای آموزشی. | 10 |
| | | | | | ارزیابی تنوع در استفاده از ابزارهای هوش مصنوعی و انتخاب بهترین ابزار بر اساس شرایط آموزش | 11 |
| | | | | | امنیت و حریم خصوصی (Security & Privacy) | |
| | | | | | امنیت و حفظ حریم خصوصی | 12 |
| | | | | | خلاقیت و فرهنگ (Cultural & Creativity) | |
| | | | | | متناسب با فرهنگ (آداب و رسوم و تربیت دینی) | 13 |
| | | | | | ارزیابی خودکار | |
| | | | | | امکان ارزیابی خودکار و تطبیقی آزمون ها | 14 |
| | | | | | انعطاف پذیری | |
| | | | | | آیا سایت قابلیت افزودن یا به روز رسانی محتوا و ویژگی های آموزشی را دارد؟ | 15 |
| | | | | | مستندات | |
| | | | | | معرفی اثر از طریق شناسنامه اثر و معرفی ابزارهای استفاده شده | 16 |

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--------------------|
| | | | | | جمع امتیاز هر ستون |
| | | | | | جمع کل امتیازات |

شماره (5) فرم داوری کاربرد هوش مصنوعی محور / اپلیکیشن آموزشی

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|--------------|---|---|---|---|--------------|--|--|--|--|
| نام و نام خانوادگی دانشجو معلم: | | | | | | رشته تحصیلی: | | | | | موضوع تدریس: | | | | |
| دانشگاه فرهنگیان: | | | | | | استان | | | | | پایه تدریس: | | | | |
| ردیف | گویه ها | | | | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | | | | | |
| شخصی سازی و تطبیق یادگیری | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | توانایی تنظیم محتوا و مسیر یادگیری بر اساس سطح و نیاز فردی کاربر | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | تحلیل لحظه ای عملکرد کاربر و تطبیق مسیر آموزشی | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | استفاده از یادگیری تطبیقی برای ارائه تجربه منحصر به فرد | | | | | | | | | | | | | | |
| کیفیت محتوا و طراحی آموزشی | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | طراحی محتوای علمی مطابق با اصول آموزشی و روان شناسی یادگیری | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | تنوع در روش های ارائه محتوا (متن، ویدئو، صدا، بازی، آزمون) | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | تناسب محتوا با گروه سنی و سطح تحصیلی کاربران | | | | | | | | | | | | | | |
| استفاده هوشمند از فناوری های AI | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | بهره گیری از پردازش زبان طبیعی (NLP) | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | استفاده از فناوری تشخیص گفتار و تصویر (Speech & Image Recognition) | | | | | | | | | | | | | | |
| 9 | حضور چت بات آموزشی یا دستیار هوشمند برای تعامل با کاربر | | | | | | | | | | | | | | |
| تعامل و تجربه کاربری (UX/UI) | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | طراحی رابط کاربری ساده، جذاب و سازگار با رفتار کاربران | | | | | | | | | | | | | | |
| 11 | تجربه کاربری لذت بخش با توجه به تنوع یادگیری و انگیزش | | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | قابلیت تعامل گروهی، همزمان یا غیرهمزمان با سایر کاربران | | | | | | | | | | | | | | |
| امنیت و حریم خصوصی (Security & Privacy) | | | | | | | | | | | | | | | |
| 13 | حفاظت از اطلاعات شخصی کاربران و رعایت استانداردهای امنیتی | | | | | | | | | | | | | | |
| 14 | قابلیت استفاده آفلاین در بخش هایی از اپلیکیشن | | | | | | | | | | | | | | |
| 15 | ذخیره سازی ابری داده ها و امکان ادامه یادگیری در دستگاه های مختلف | | | | | | | | | | | | | | |
| طراحی گرافیکی و دسترس پذیری | | | | | | | | | | | | | | | |
| 16 | گرافیک بصری جذاب و مناسب گروه سنی هدف | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|----|
| | | | | | پشتیبانی از نیازهای ویژه (نابینا، ناشنوا، اختلالات یادگیری) | 17 |
| | | | | | طراحی واکنش‌گرا برای پلتفرم‌های مختلف (موبایل، تبلت، ویندوز) | 18 |
| | | | | | نوآوری و توسعه‌پذیری | |
| | | | | | ارائه ایده یا ویژگی نوآورانه در زمینه آموزش هوشمند | 19 |
| | | | | | توسعه‌پذیری و قابلیت به‌روزرسانی بر اساس بازخورد کاربران | 20 |
| | | | | | مستندات | |
| | | | | | معرفی اثر از طریق شناسنامه اثر و معرفی دقیق ابزارها و تکنولوژی‌های استفاده‌شده | 21 |
| | | | | | جمع امتیاز هر ستون | |
| | | | | | جمع کل امتیازات | |