

ChessAIThon

Chess Artificial Intelligence Hackathon



KONTEKST

- Kako digitalno doba nastavlja preoblikovati radnu snagu, sposobnost programiranja postaje sve važnija za stručnjake u područjima od razvoja softvera do analize podataka. To postaje još izraženije i izazovnije zbog disruptivnog utjecaja koji umjetna inteligencija ima na poslovanje i radne procese.

- Također, meke vještine poput kritičkog razmišljanja, rješavanja problema i strateškog planiranja vrlo su tražene među poslodavcima u različitim industrijama. Ove vještine nadilaze specifične radne uloge i ključne su za prilagodbu dinamičnoj prirodi suvremenog radnog okruženja.

CILJEVI

Projekt ChessAiThon ima za cilj:

- Osnažiti nastavnike u strukovnom obrazovanju (VET) inovativnim rješenjima za osposobljavanje koristeći šah za razvoj mekih vještina učenika, poput kritičkog razmišljanja, rješavanja problema i kreativnosti, koje su vrlo tražene na tržištu rada.

- Istražiti rješenja za osposobljavanje temeljena na šahu kako bi se uveli osnovni koncepti umjetne inteligencije, poput prepoznavanja obrazaca i strateškog planiranja.

- Uključiti učenike u strukovnom obrazovanju u transnacionalna iskustva učenja kroz rad, potičući lateralno razmišljanje i kreativnost te istodobno podižući svijest o tome kako umjetna inteligencija funkcionira.

CILJANE SKUPINE

- Nastavnici u strukovnom obrazovanju (VET) koji imaju koristi od inovativnih nastavnih rješenja koja integriraju šah i umjetnu inteligenciju, kako bi mogli modernizirati kurikulum i učinkovito razvijati meke vještine učenika.
- Učenici u strukovnom obrazovanju (VET) koji stječu ključne kompetencije iz područja umjetne inteligencije i programiranja kroz praktično, izazovima temeljeno učenje uz pomoć šaha, čime značajno povećavaju svoju zapošljivost i pripremaju se za zahtjeve digitalnog tržišta rada.
- Ravnatelji strukovnih škola (VET) kojima se omogućuje da postanu nositelji modernizacije svojih institucija, potiču umrežavanje među pružateljima strukovnog obrazovanja te uvode nove modele osposobljavanja.

OČEKIVANI REZULTATI

- Sveobuhvatan obrazovni resurs za učenike i nastavnike u strukovnom obrazovanju (VET), koji obuhvaća temeljna načela učenja kroz šah, računarstvo i umjetnu inteligenciju, uz naglasak na razvoj ključnih mekih vještina.
- Online baza podataka i web platforma s primjerima stvarnih šahovskih situacija, osmišljena kako bi se entuzijasti mogli uključiti, predlagati scenarije i doprinositi treniranju postojeće umjetne inteligencije.
- Provedba međunarodnog hackathona na temu šaha i umjetne inteligencije, koji služi kao praktična i motivirajuća primjena stečenih vještina te doprinosi širem području umjetne inteligencije.

Partneri

U projekt je uključeno 7 partnera iz 6 europskih zemalja:

- IES Simarro (Španjolska)
- Alpe (Španjolska)
- Colegiul National Unirea (Rumunjska)
- Srednja škola Dugo Selo (Hrvatska)
- Pixel (Italija)
- ITIS Q. Sella (Italija)
- AEP (Portugal)



FOR INFORMATION PLEASE CONTACT:

Petar Rajaković

Srednja škola Dugo Selo

(Hrvatska)

e-mail: erasmus.ssds@gmail.com

Portal projekta: <https://chessaithon.pixel-online.org/>

Broj projekta: 2025-1-ES01-KA220-VET-000354329

