

Parceria

7 parceiros de 6 países europeus estão envolvidos no projeto:

- IES Simarro (Spain)
- Alpe (Spain)
- Colegiul National Unirea (Romania)
- Sredinja skola Dugo Selo (Croatia)
- Pixel (Italy)
- ITIS Q. Sella (Italy)
- AEP (Portugal)



Para mais informações, entre em contacto com:

Alberto Brochado

AEP

Penafiel (Portugal)

e-mail: bertbrochado@gmail.com

ChessAIthon

Chess Artificial Intelligence Hackathon



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

Número do projeto: 2025-1-ES01-KA220-VET-000354329



Cofinanciado pela
União Europeia

O projeto «ChessAIthon - Chess Artificial Intelligence Hackathon N.º: 2025-1-ES01-KA220-VET-000354329», é cofinanciado pela União Europeia. As opiniões e pontos de vista expressos nesta publicação são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente os da União Europeia nem os do Serviço Espanhol para a Internacionalização da Educação (SEPIE). Nem a União Europeia nem a Agência Nacional SEPIE podem ser consideradas responsáveis pelos mesmos.

CONTEXTO

- À medida que a era digital continua a remodelar a força de trabalho, a capacidade de codificação tornou-se cada vez mais crucial para profissionais em áreas que vão desde o desenvolvimento de software até à análise de dados. Isso está a tornar-se ainda mais verdadeiro e desafiador com o efeito disruptivo que a Inteligência Artificial está a ter nas empresas e nos processos de trabalho.
- Além disso, competências sociais, como pensamento crítico, resolução de problemas e planeamento estratégico, são muito procuradas por empregadores em diversos setores. Essas competências transcendem funções específicas e são cruciais para a adaptação à natureza dinâmica do local de trabalho contemporâneo.

OBJETIVOS

O projeto ChessAiThon tem como objetivo

- Equipar professores de EFP com soluções de formação inovadoras que utilizam o xadrez para desenvolver competências sociais dos alunos, tais como pensamento crítico, resolução de problemas e criatividade, altamente procuradas no mercado de trabalho.
- Explorar soluções de formação baseadas no xadrez para introduzir conceitos fundamentais de IA, tais como reconhecimento de padrões e planeamento estratégico.
- Envolver os alunos de EFP em experiências transacionais de aprendizagem prática, promovendo o pensamento lateral e a criatividade, ao mesmo tempo que se promove a consciencialização sobre o funcionamento da Inteligência Artificial.

GRUPOS-ALVO

- Professores da formação profissional que beneficiam de soluções pedagógicas inovadoras que integram o xadrez e a IA, permitindo-lhes modernizar os programas curriculares e desenvolver eficazmente as competências sociais dos alunos.
- Alunos do ensino profissional que adquirem competências cruciais em IA e programação através de uma aprendizagem prática e baseada em desafios com o xadrez, aumentando significativamente a sua empregabilidade e preparando-os para as exigências do mercado de trabalho digital.
- Os diretores das escolas de EFP tornam-se os protagonistas da modernização das suas instituições de EFP, promovendo o trabalho em rede entre os prestadores de EFP e oferecendo um novo padrão de formação para tornar a oferta de EFP mais adequada às necessidades do mercado de trabalho.

RESULTADOS ESPERADOS

- Um recurso de aprendizagem abrangente para estudantes e professores de EFP, que abrange os princípios fundamentais da aprendizagem através do xadrez, da informática e da IA, ao mesmo tempo que enfatiza o desenvolvimento de competências sociais essenciais.
- Uma base de dados online e uma plataforma web com cenários reais de xadrez, concebida para que os entusiastas se envolvam, proponham cenários e contribuam para o treino de uma IA existente.
- Implementação de uma competição internacional de hackaton de xadrez e IA, que serve como uma aplicação prática e motivacional das competências adquiridas e contribui com insights para a comunidade de IA em geral.