

ChessAIThon

Chess Artificial Intelligence Hackathon



CONTEXTUL

- Pe măsură ce era digitală continuă să remodeleze forța de muncă, abilitatea de a programa a devenit extrem de importantă pentru profesioniștii din domenii variate, de la dezvoltarea software până la analiza datelor. Acest lucru este cu atât mai adevărat și mai provocator în contextul impactului disruptiv pe care inteligența artificială îl are asupra afacerilor și proceselor de muncă.

- În plus, competențele transversale (soft skills), precum gândirea critică, rezolvarea problemelor și planificarea strategică, sunt foarte căutate de angajatorii din diverse industrii. Aceste abilități depășesc rolurile profesionale specifice și sunt esențiale pentru adaptarea la natura dinamică a locului de muncă contemporan.

ȚINTE

Proiectul ChessAiThon își propune să

- Să ofere profesorilor din învățământul profesional și tehnic (VET) soluții de formare inovatoare, utilizând șahul pentru a dezvolta la elevi competențe transversale (soft skills) precum gândirea critică, rezolvarea problemelor și creativitatea, foarte solicitate pe piața muncii.

- Să exploreze soluții de formare bazate pe șah pentru a introduce concepte fundamentale de inteligență artificială, precum recunoașterea tiparelor și planificarea strategică.

- Să implice elevii din învățământul profesional și tehnic (VET) în experiențe transnaționale de învățare prin practică (learning-by-doing), care să stimuleze gândirea laterală și creativitatea, promovând totodată conștientizarea modului în care funcționează inteligența artificială.

GRUPURI ȚINTĂ

- Profesori din învățământul profesional și tehnic (VET) care beneficiază de soluții didactice inovatoare care integrează șahul și inteligența artificială, permițându-le să modernizeze curriculumul și să dezvolte eficient competențele transversale (soft skills) ale elevilor.
- Elevii din învățământul profesional și tehnic (VET) care dobândesc competențe esențiale în inteligență artificială și programare prin învățare practică, bazată pe provocări, utilizând șahul, sporindu-le semnificativ angajabilitatea și pregătindu-i pentru cerințele pieței muncii digitale.
- Directorii școlilor VET care devin protagoniștii modernizării instituțiilor de învățământ și formare profesională, stimulând crearea de rețele între furnizorii VET și oferind un nou model de formare, mai bine aliniat la nevoile pieței muncii.

REZULTATE AȘTEPTATE

- Un material de învățare cuprinzător pentru elevi și profesori VET, care acoperă principii fundamentale ale învățării prin șah, informatică și inteligență artificială, punând totodată accent pe dezvoltarea competențelor transversale (soft skills) esențiale.
- O bază de date online și o platformă web care include scenarii reale de șah, concepută pentru ca pasionații să interacționeze, să propună scenarii și să contribuie la antrenarea unei inteligențe artificiale existente.
- Implementarea unei competiții internaționale de tip hackathon de șah și inteligență artificială, care servește ca aplicare practică și motivantă a competențelor dobândite și contribuie cu perspective valoroase comunității mai largi de AI.

Parteneriat

7 parteneri din 6 țări europene sunt implicați în proiect:

- IES Simarro (Spania)
- Alpe (Spania)
- Colegiul Național Unirea (România)
- Srednja skola Dugo Selo (Croatia)
- Pixel (Italia)
- ITIS Q. Sella (Italia)
- AEP (Portugalia)

Pentru informații contactați:

Cristiana Chira

Colegiul Național “Unirea “

(Târgu Mureș, România)

e-mail: cristianachira@yahoo.com



Portalul proiectului: <https://chessaithon.pixel-online.org/>

Număr proiect: 2025-1-ES01-KA220-VET-000354329



**Cofinanțat de
Uniunea Europeană**

Proiectul „ Chess Artificial Intelligence Hackathon”, Nr. 2025-1-ES01-KA220-VET-000354329” este cofinanțat de Uniunea Europeană. Opiniile și punctele de vedere exprimate în această publicație aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat poziția Uniunii Europene sau a Serviciului Spaniol pentru Internaționalizarea Educației (SEPIE). Nici Uniunea Europeană, nici Agenția Națională SEPIE nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.