



PROGRAMUL

DEZVOLTAREA PSIHO- EDUCATIONALĂ DIN REPUBLICA MOLDOVA PRIN INTERMEDIUL INTELIGENȚEI ARTIFICIALE

*Mașinăriile trebuie să se modeleze după
noi, nu noi după ele*



TEHNOLOGIA ȘI EDUCAȚIA

Tehnologia își pune din ce în ce mai tare amprenta asupra existenței noastre. Progresul ne oferă posibilitatea de a accesa întreaga lume la un clic distanță. Aceasta se reflectă și în mediul social-cognitiv.



AVÂND TOTUL, DAR NIMIC...

Încă de la întemeierea didacticii, J. A Comenius considera că un profesor trebuie *"să dea întodeauna în mâna elevului unelte, ca să simtă că nimic nu e imposibil, inaccesibil greu: îndată îl vei face activ, ager, dornic"*.

Pornind de la fundamentul pedagogiei, acest program are scopul de a "da uneltele" necesare pentru a crea o educație temeinică care își propune să învețe educabili să folosească noile tehnologii în scop constructiv.

Problema majoră a actualei generații este ca are toate informațiile la un clic distanță, dar nu le valorizează. Din contră, folosește tehnologiile în scop inutil pierzând vremea navigând pe internet și jucându-se.



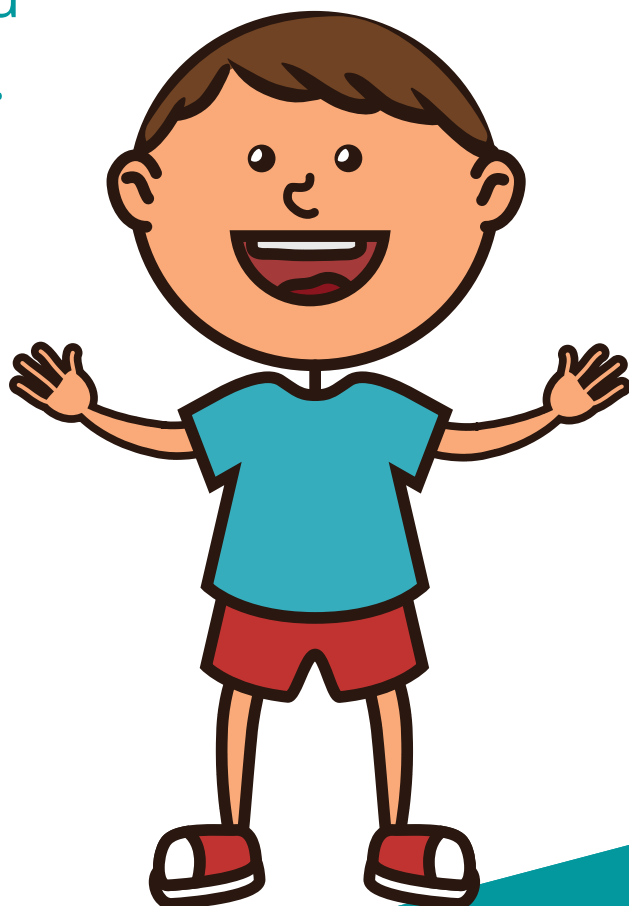
PROFILUL DE ÎNVĂȚARE ÎN ERA DIGITALĂ

În generației Z și Alpha există conform studiilor anumite stereotipuri, cauzate de climatul socio-cultural. Aceste generații având alte valori și principii datorită interacțiunii cu noile tehnologii încă de la vârste mici.

CUM FUNCȚIONEAZĂ?

Bazat fiind pe același tip de algoritm folosit de Google, Facebook, Amazon etc. Acesta preluază informațiile căutărilor și intereselor.

Spre exemplu
El este David.



CUM FUNCȚIONEAZĂ?

David, caută pe internet informații pentru referatul de biologie și istorie.



CUM FUNCȚIONEAZĂ?

Pentru referatul de biologie. Calculatorul observat că acesta a petrecut mai mult timp pe zoologie.



CUM FUNCȚIONEAZĂ?

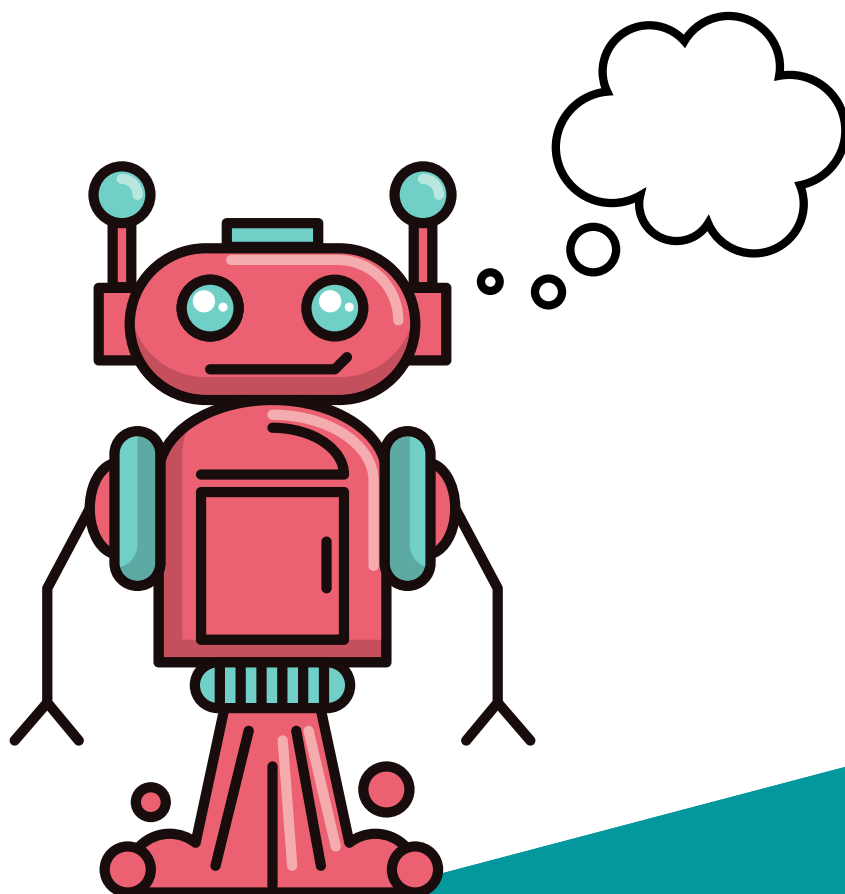
Pentru referatul de istorie. Calculatorul observat că acesta a petrecut mai mult timp pe antichitate și a dat mai multe clic-uri pe site-uri decât pe cel de biologie.

Încă conform intereselor arătate la jocurile pe calculator, acestuia îi plac jocurile cu tematică istorică.



CUM FUNCȚIONEAZĂ?

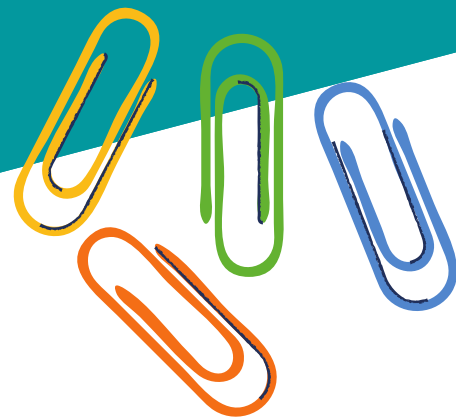
Inteligența artificială (IA) "gândind" a ajuns la concluzia că este o posibilitate să îi placă istoria. Așa că calculatoru ajutat de IA, a decis să îi arate câteva videoclipuril legate de analiza intereselor.



CUM FUNCȚIONEAZĂ?

În final calculatorul a decis că David, întradevăr are înclinație spre istorie. David a fost foarte plăcut surprins că sunt atât de multe lucruri interesante noi și a decis să caute mai multe informații.



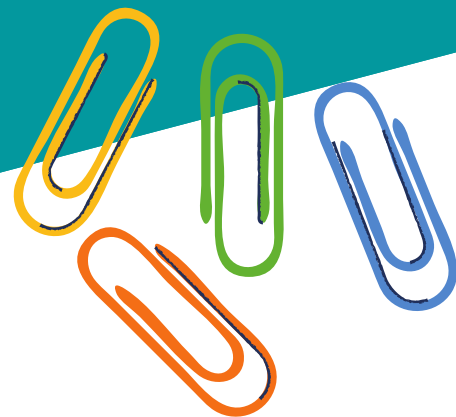


Ce face programul?

Acest program folosind inteligenta artificiala, se pliază pe fiecare utilizator. Adică oferă resurse educaționale după înclinația (hobby/ aspirații/ interese/etc) fiecărui utilizator.

Cum ajută programul?

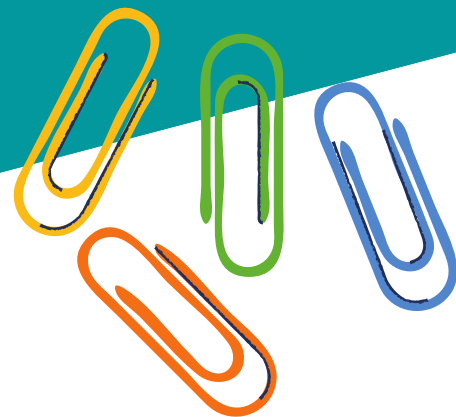
Programul are ca scop creerea învățării involuntare. Spre exemplu dacă un elev se uită la un videoclip pe tematica de fizică, programul îi va oferi mai multe astfel de resurse educaționale cu tematica respectivă.



Cui i se adresează programul?

Programul poate fii utilizat de elevi și studenți dar nu numai.

Programul va determina și oportunități de joburi după preferințele fiecărui utilizator.



FORMAREA DE NOI APTITUDINI

Aceasta asigură dezvoltarea

- autodisciplinarea
- automonitorizare
- autoevaluare
- autoîntărire
- autoreglare
- autorefecția
- "a învăța cum să înveți"



BENEFICILE ADUSE PRIN INTERMEDIUL PROGRAMULUI

- Centrarea procesului de învățare pentru fiecare educabil
- Asigură o învățare proactivă
- Asigură o învățare flexibilă
- Disponibilitate 24/7
- Realizarea unei învățări treptate și concentrice
- Creează o instruire activă
- Aducerea educației și acasă prin învățarea involuntară

