

مسابقة لتوظيف الذكاء الاصطناعي في تعليم الأطفال أصحاب الهمم





دبي - الخليج

أطلق مركز الثورة الصناعية الرابعة في الإمارات بالشراكة مع المنتدى الاقتصادي العالمي وهيئة أبوظبي للطفولة المبكرة والبرنامج الوطني للذكاء الاصطناعي، "مسابقة الألعاب الذكية"، في مبادرة هي الأولى من نوعها على مستوى المنطقة، تهدف لتوظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تطوير حلول مبتكرة لتوفير أدوات تعليمية مخصصة للأطفال أصحاب الهمم، ومساعدتهم في الاندماج في المجتمع بسهولة أكبر. ويمكن للشركات الناشئة من مختلف أنحاء العالم المشاركة في المسابقة وإرسال أفكارها ومشاريعها المتخصصة في توظيف التكنولوجيا المتقدمة في المجال التعليمي وتنمية مهارات الأطفال، الذين تتراوح أعمارهم بين 3 و8 سنوات بأسلوب ممتع ومبسط، حتى 30 مارس المقبل. وستعمل لجنة تحكيم متخصصة تضم خبراء من المنتدى الاقتصادي العالمي، والبرنامج الوطني للذكاء الاصطناعي، وهيئة أبوظبي للطفولة المبكرة، ومركز الثورة الصناعية الرابعة في الإمارات، على تقييم المشاركات واختيار الفائزين بالمسابقة. 3 أفكار وستأهل أفضل 3 أفكار يتم تقديمها للمسابقة للمشاركة في النسخة العالمية لـ "جوائز الألعاب الذكية" التي يتم تنظيمها بالتعاون مع المنتدى الاقتصادي العالمي في مايو المقبل، وسيتم توفير الدعم لصاحب الفكرة الفائزة لتطوير نموذج أولي للمشروع وتجريبه وتطويره مع مجموعة من الجهات في دولة الإمارات. وأكدت مريم المهيري مدير مركز الثورة الصناعية في الإمارات، الذي تشرف عليه مؤسسة دبي للمستقبل، إن مسابقة الألعاب الذكية توفر منصة للمبتكرين وأصحاب الأفكار لتطوير أفكارهم وتطبيق مشاريعهم باستخدام أحدث ما توصلت إليه التكنولوجيا، وتحويل هذه الأفكار والمشاريع إلى نماذج جديدة تدعم الأطفال من أصحاب الهمم وتتيح لهم فرصاً جديدة للتعلم بطريقة ممتعة ومفيدة. وقالت إن إطلاق هذه المبادرة يأتي في إطار التزام المركز بدعم المبادرات المجتمعية والإنسانية في دولة الإمارات، وبما ينسجم مع استراتيجية مؤسسة دبي للمستقبل الهادفة إلى تسريع توظيف التكنولوجيا المتقدمة، ودعم الأفكار المستقبلية النوعية الهادفة لخدمة مختلف شرائح المجتمع، وإحداث أثر إيجابي على حياة الناس. جودة الحياة من جهتها، ثمنت سناء محمد سهيل رئيس فريق تأسيس هيئة أبوظبي للطفولة المبكرة جهود مؤسسة دبي للمستقبل، و مركز الإمارات للثورة الصناعية الرابعة، ودعمهم لرفاهية وجودة الحياة الرقمية للأطفال، من خلال

استضافة هذه المسابقة التي ستساهم بشكل كبير في تعظيم دور قطاعات التكنولوجيا والذكاء الاصطناعي في عملية تحقيق التنمية الشاملة للمجتمع بشكل عام ولقطاع الطفولة المبكرة بشكل خاص، حيث يمثل تمكين الطفل وإعداده للمستقبل وتهيئة أفضل الظروف المعيشية له نهجاً استشرافياً راسخاً في استراتيجية قطاع الطفولة المبكرة في إمارة أبوظبي 2035، لافتة إلى أن الاستثمار في تنمية الطفل وتوفير أفضل سبل الرعاية والاهتمام له يعتبر استثماراً مستداماً ومهماً في رحلة الاستعداد للخمسين عاماً القادمة. وقالت كاي فيرث بترفيلد، رئيس قطاع الذكاء الاصطناعي وتعلم الآلة، وعضو اللجنة التنفيذية في المنتدى الاقتصادي العالمي: "يسعدنا أن نتشارك مع مركز الثورة الصناعية الرابعة في الإمارات لإطلاق هذه المبادرة الهادفة إلى حماية وتمكين الأطفال، وتطوير معايير لاستخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي في توفير خيارات تعليمية تناسب الأطفال مع التأكيد على أهمية توفير فرص متساوية تدعم عملية نموهم وإدماجهم في المجتمع". 4 قطاعات رئيسية وتهدف "مسابقة الألعاب الذكية" بشكل رئيسي إلى توظيف تكنولوجيا الذكاء الاصطناعي في تعزيز حماية وسلامة الأطفال، وزيادة تفعلهم المجتمعي ووعيهم الإدراكي، وتنمية مهاراتهم الرئيسية، وإعدادهم وتطوير قدراتهم على مواجهة مختلف التحديات التعليمية والمجتمعية. وستركز المسابقة على استقطاب الأفكار ضمن 4 قطاعات رئيسية تشمل الصحة والتغذية، والدعم الأسري، وحماية الطفل، والرعاية والتعليم المبكر.