هفتمین جشنوارهٔ فرهیختگان جوان با حضور رئیس دانشگاه آزاد آغاز به کار کرد

لیگ برتر دانش‌آموزان محقق در واحد علوم و تحقیقات

سارا طاهری
خبرنگار گروه دانشگاه

هفتمین دوره جشنواره دانش‌آموزی فرهیختگان جوان روز گذشته با حضور دکتر محمدمهدی طهرانچی، رئیس دانشگاه آزاد اسلامی آغاز به کار کرد و قرار است در سه روز متوالی به کار خود ادامه دهد. در این مراسم که به همت باشگاه پژوهشگران جوان و نخبگان دانشگاه آزاد برگزار شده، حامد حسن‌پور رئیس باشگاه پژوهشگران جوان و نخبگان دانشگاه آزاد، محمدعلی نادی معاون علوم تربیتی و مهارتی دانشگاه آزاد و جمشید صباغ‌زاده قائم‌مقام رئیس دانشگاه آزاد در واحد علوم‌وتحقیقات حضور داشتند. در حاشیه نخستین روز برگزاری این رویداد با حامد حسن‌پور رئیس باشگاه پژوهشگران جوان و نخبگان دانشگاه آزاد، محمد میلاد احمدی مسئول آزمایشگاه فناوری‌های یادگیری هفتمین جشنواره دانش‌آموزی فرهیختگان و سردار محتوای دیجیتال هفتمین جشنواره پژوهه‌های دانش‌آموزی فرهیختگان جوان به گفت‌وگو نشسته‌ایم که در ادامه می‌خوانید.

رئیس باشگاه پژوهشگران جوان و نخبگان دانشگاه آزاد:

ایده‌های برتر به مراکز رشد و سراهای نوآوری معرفی می‌شوند

معرفی ایده‌های برتر به مراکز رشد و سراهای نوآوری، اعطای امتیاز تحصیلی و برپایی ۱۰ تیم برتر برای ادامه انجام پروژه‌ها، سه نوع حمایت باشگاه پژوهشگران جوان و نخبگان از ایده‌های برتر دانش‌آموزی است که حامد حسن‌پور رئیس باشگاه پژوهشگران جوان و نخبگان دانشگاه آزاد در حاشیه برگزاری هفتمین دوره جشنواره دانش‌آموزی فرهیختگان جوان در گفت‌وگو با «فرهیختگان» نوید آن را داد.

او در ابتدای سخنان خود پیرامون جزئیات این جشنواره گفت: «هفتمین دوره جشنواره فرهیختگان جوان که در حقیقت جشنواره پروژه‌های دانش‌آموزی است، با حضور حدود سه هزار دانش‌آموز در قالب بیش از هزار و ۱۰۰ تیم از ۲۴ استان کشور از امروز (هفدهم اردیبهشت‌ماه) در دانشگاه آزاد واحد علوم‌وتحقیقات آغاز به کار کرد. پیش‌بینی شده که دانش‌آموزان در ۳ روز و در ۵ محور به رقابت و ارائه دستاوردهای خود بپردازند.»

او یکی از اهداف این جشنواره را مهارت‌آموزی دانست و توضیح داد: «یکی از اهداف اصلی این جشنواره، حوزه مهارت‌آموزی دانش‌آموزان است و اینکه آن‌ها بتوانند پژوهش یا پروژه‌های پژوهشی دوران تحصیلی خود را ارائه دهند. همچنین بتوانند همین‌ها و هم‌صنف‌های خود را ببینند و برای طرح‌های جدی می‌توانند از این موضوعات ایده بگیرند. امیدواریم یک خاطره خوب علمی برای آن‌ها در پایان این جشنواره شکل بگیرد.»

مسئول آزمایشگاه فناوری‌های یادگیری جشنواره دانش‌آموزی فرهیختگان:

یادگیری پژوهش‌محور در کنار آموزش‌های کلاسیک قرار گیرند

محمدمیلاد احمدی، عضو هیئت‌علمی دانشگاه آزاد واحد علوم‌وتحقیقات و مدیرکل هدایت و توانمندسازی باشگاه پژوهشگران جوان و نخبگان و مسئول آزمایشگاه فناوری‌های یادگیری در هفتمین جشنواره دانش‌آموزی فرهیختگان در حاشیه این مراسم در گفت‌وگو با «فرهیختگان» گفت: «یکی از خلاهای اساسی در آموزش عمومی ما، چه در مقاطع دبستان و چه در دبیرستان، نبود یادگیری پژوهش‌محور و یادگیری مهارتی است که باید در کنار آموزش‌های کلاسیک و تئوریک قرار گیرد و دانش‌آموزان را از فضای صرفاً نوشتاری و خواندنی فاصله دهیم و به سمت کارهای کارگاهی، آزمایشگاهی و مهارت‌های سوق دهیم که برایشان مفید است.» او اضافه کرد: «جشنواره فرهیختگان نیز یکی از جشنواره‌های ملی است که در کنار سایر جشنواره‌ها سعی می‌کند این رویکرد را دنبال کند. در واقع این جشنواره با تمرکز بر دانش‌آموزان، تلاش می‌کند پژوهش در سطح دانش‌آموزی، آموزش پژوهش‌محور، روش تحقیق و ارائه‌های دانش‌آموزان را تقویت کند.»

احمدی درباره تفاوت‌های این دوره از جشنواره نسبت به دوره‌های قبلی توضیح داد: «تمام جشنواره‌ها وقتی چند سالی تکرار می‌شوند، به بلوغ بیشتری رسیده‌اند؛ هم از نظر گستردگی مخاطبان و هم از نظر بخش‌های تخصصی. جشنواره امسال نیز نسبت به سال‌های گذشته بالغ‌تر شده است. با طیف بیشتری از تیم‌های دانش‌آموزی در خدمتشان هستیم که پروژه‌هایشان را ادامه داده‌اند. همچنین به لحاظ بخش‌های تخصصی، بخش‌های بیشتری نسبت به سال‌های گذشته طراحی شده است که شامل سیمبارها، دست‌سازه‌ها، تولید محتوا و سایر محورهای جشنواره می‌شود.»

مدیرکل هدایت و توانمندسازی باشگاه پژوهشگران جوان و نخبگان درباره برنامه‌های جنبی این جشنواره نیز اظهار کرد: «در کنار نمایشگاه و سمینارها، چند بخش تخصصی هم در جشنواره امسال داریم. یکی از آن‌ها آزمایشگاه فناوری‌های یادگیری است. ما یک آزمایشگاه کوچک در زمینه آموزش و یادگیری ایجاد کرده‌ایم که با هدف معرفی ابزارهای نوین آموزشی به‌ویژه برای دبیران و مدیران حوزه آموزش طراحی شده است.»

او در ادامه خاطرنشان کرد: «ابزارهایی مانند بازی‌ها و کاربرد آن‌ها در زمینه‌های غیربازی که به آن‌ها «گیمیفیکیشن» یا «بازی‌وارسازی» می‌گویم، شبیه‌سازها یا سیمولیشن‌ها، بازی‌های رفتاری - حرکتی و کنش‌های شناختی از جمله مواردی‌اند که در این آزمایشگاه فناوری‌های یادگیری سعی می‌کنیم به‌صورت کاملاً عملی و کاربردی برای مخاطبان دانش‌آموز، دبیران و مدیران آموزشی معرفی کنیم. آن‌ها می‌توانند در اینجا چند نمونه بازی را از سوی یک دانش‌آموز دریافت می‌کنند؛ درنتیجه پاسخ یا از طریق متورشیپ‌های ما و یا از طریق خود صاحبان آن طرح که دانش‌آموزان هستند ارائه می‌شود. در چنین حالتی تفکر نقادانه و خلاقیت‌های دانش‌آموزان بروز و ظهور پیدا می‌کند؛ پس می‌توانیم یک شبکه پژوهشی گسترده‌ای را تشکیل دهیم که دانش‌آموزان بتوانند به یکدیگر وصل شوند.»

او اضافه کرد: «ما سال گذشته نیز این سامانه را داشتیم؛ اما اصال آن را بازنویسی کردیم تا بیشتر مورد استقبال و مورد پسند دانش‌آموزان قرار بگیرد. الان تمام طرح‌ها داخل این سامانه طرح شده است و پرسش و پاسخ‌های زیادی در آن ثبت شده است.»

حسن‌زاده درباره داوری‌ها گفت: «برای انتخاب محتوای دیجیتال زمینه‌های مختلف مثل طراحی سایت، طراحی نرم‌افزار، هوش مصنوعی و مثل بازی‌سازی و موارد مختلف و دوجه داشته است که ما مثل موشن گرافی، اینفوگرافی هرکدام یک برنده و دو شایسته تقدیر در نظر خواهیم گرفت.»

سردار محتوای دیجیتال هفتمین جشنواره پروژه‌های دانش‌آموزی فرهیختگان جوان در پایان گفت: «ما در این جشنواره بر اهدای جایزه نقدی تأکید نداریم؛ بلکه به بروز خلاقیت تأکید کرده‌ایم تا دانش‌آموز بخواهد با فعالیت‌های پژوهشی آشنا شده و در معرض انجام کارهای پژوهشی قرار بگیرد؛ بنابراین در کنار نمایشگاه یک‌سری نمایشگاه جانبی نیز ایجاد کردیم که یک‌سری آزمایش‌های علمی را برای دانش‌آموزان انجام می‌دهد. معتقدم باید زمینه‌ای را فراهم کنیم که باعث رشد و پیشرفت دانش‌آموزان شود.»

سردار محتوای دیجیتال هفتمین جشنواره پروژه‌های دانش‌آموزی فرهیختگان جوان:

تمام پروژه‌ها در سامانه باشگاه پایش ثبت شده است

حمیدرضا حسین‌زاده، مدیر پژوهش و پایش باشگاه پژوهشگران و نخبگان جوان و سردار محتوای دیجیتال هفتمین جشنواره پروژه‌های دانش‌آموزی فرهیختگان جوان نیز طی سخنانی در حاشیه این رویداد به «فرهیختگان» گفت: «جشنواره فرهیختگان جوان یک جشنواره استعدادیابی است؛ درواقع هدفمان تهاتک مسابقه نیست؛ بلکه بشریم در نظر داریم تا خلاقیت‌های دانش‌آموزان را بر چسب کنیم.»

او در خصوص جزئیات طرح نیز خبر داد: «ما با بهره‌گیری از میدان مغناطیسی، رویکردی جدیدی برای بهینه‌سازی عملکرد چرخ‌دنده‌های صنعتی ارائه می‌رسند؛ هم از نظر بخش‌های تخصصی، جشنواره امسال نیز نسبت به سال‌های گذشته بالغ‌تر شده است. با طیف بیشتری از تیم‌های دانش‌آموزی در خدمتشان هستیم که پروژه‌هایشان را ادامه داده‌اند. همچنین به لحاظ بخش‌های تخصصی، بخش‌های بیشتری نسبت به سال‌های گذشته طراحی شده است که شامل سیمبارها، دست‌سازه‌ها، تولید محتوا و سایر محورهای جشنواره می‌شود.»

مدیرکل هدایت و توانمندسازی باشگاه پژوهشگران جوان و نخبگان درباره برنامه‌های جنبی این جشنواره نیز اظهار کرد: «در کنار نمایشگاه و سمینارها، چند بخش تخصصی هم در جشنواره امسال داریم. یکی از آن‌ها آزمایشگاه فناوری‌های یادگیری است. ما یک آزمایشگاه کوچک در زمینه آموزش و یادگیری ایجاد کرده‌ایم که با هدف معرفی ابزارهای نوین آموزشی به‌ویژه برای دبیران و مدیران حوزه آموزش طراحی شده است.»

او در ادامه خاطرنشان کرد: «ابزارهایی مانند بازی‌ها و کاربرد آن‌ها در زمینه‌های غیربازی که به آن‌ها «گیمیفیکیشن» یا «بازی‌وارسازی» می‌گویم، شبیه‌سازها یا سیمولیشن‌ها، بازی‌های رفتاری - حرکتی و کنش‌های شناختی از جمله مواردی‌اند که در این آزمایشگاه فناوری‌های یادگیری سعی می‌کنیم به‌صورت کاملاً عملی و کاربردی برای مخاطبان دانش‌آموز، دبیران و مدیران آموزشی معرفی کنیم. آن‌ها می‌توانند در اینجا چند نمونه بازی را از سوی یک دانش‌آموز دریافت می‌کنند؛ درنتیجه پاسخ یا از طریق متورشیپ‌های ما و یا از طریق خود صاحبان آن طرح که دانش‌آموزان هستند ارائه می‌شود. در چنین حالتی تفکر نقادانه و خلاقیت‌های دانش‌آموزان بروز و ظهور پیدا می‌کند؛ پس می‌توانیم یک شبکه پژوهشی گسترده‌ای را تشکیل دهیم که دانش‌آموزان بتوانند به یکدیگر وصل شوند.»

او اضافه کرد: «ما سال گذشته نیز این سامانه را داشتیم؛ اما اصال آن را بازنویسی کردیم تا بیشتر مورد استقبال و مورد پسند دانش‌آموزان قرار بگیرد. الان تمام طرح‌ها داخل این سامانه طرح شده است و پرسش و پاسخ‌های زیادی در آن ثبت شده است.»

حسن‌زاده درباره داوری‌ها گفت: «برای انتخاب محتوای دیجیتال زمینه‌های مختلف مثل طراحی سایت، طراحی نرم‌افزار، هوش مصنوعی و مثل بازی‌سازی و موارد مختلف و دوجه داشته است که ما مثل موشن گرافی، اینفوگرافی هرکدام یک برنده و دو شایسته تقدیر در نظر خواهیم گرفت.»

سردار محتوای دیجیتال هفتمین جشنواره پروژه‌های دانش‌آموزی فرهیختگان جوان در پایان گفت: «ما در این جشنواره بر اهدای جایزه نقدی تأکید نداریم؛ بلکه به بروز خلاقیت تأکید کرده‌ایم تا دانش‌آموز بخواهد با فعالیت‌های پژوهشی آشنا شده و در معرض انجام کارهای پژوهشی قرار بگیرد؛ بنابراین در کنار نمایشگاه یک‌سری نمایشگاه جانبی نیز ایجاد کردیم که یک‌سری آزمایش‌های علمی را برای دانش‌آموزان انجام می‌دهد. معتقدم باید زمینه‌ای را فراهم کنیم که باعث رشد و پیشرفت دانش‌آموزان شود.»

«فرهیختگان» تعدادی از طرح‌های دانش‌آموزان را بررسی کرد

۶ ایدهٔ خلاقانه برای حل ۶ چالش

تمین قیصری

کتابخانه دکتر حبیبی دانشگاه آزاد واحد علوم و تحقیقات روز گذشته شاهد حضور دانش‌آموزان جوانی بود که با دست پر به هفتمین جشنواره دانش‌آموزی «فرهیختگان جوان» آمده بودند. دانش‌آموزانی که با پروژه‌های خود، فضای پرجنب‌وجوش دانشگاه آزاد، محمدعلی نادی معاون علوم تربیتی و مهارتی دانشگاه آزاد و جمشید صباغ‌زاده قائم‌مقام رئیس دانشگاه آزاد در نهایت آرامی جلوی دوربین رفتند. آمادگی آن‌ها هم به لحاظ سطح فناوری و هم به لحاظ تولید یا ورود به بازار توسط اعضای هیئت‌علمی مستقر در پارک‌ها بررسی می‌شود. دانشگاه نیز در نظر دارد از طرح‌های جدی و متفاوت حمایت کند.»

این مقام مسئول درباره نحوه حمایت‌های دانشگاه آزاد از دانش‌آموزان تشریح کرد: «به دانش‌آموزانی که در این دوره از مسابقات حائز رتبه می‌شوند، امتیاز نخبگی تعلق می‌گیرد که نسبت به این امتیاز می‌توانند بدون کنکور وارد مقطع کارشناسی شوند. همچنین در این جشنواره به ۱۵۰ تیم برتر جوایز مادی تعلق خواهد گرفت و ۱۰ تیم برتر را بورسیه خواهیم کرد که بتوانند پژوهش‌های خود را ادامه دهند.»

به گفته حسن‌پور از معاونان موضوعی، معاونت فناوری دانشگاه و بابک نگاهداری رئیس مرکز پژوهش‌های مجلس شورای اسلامی نیز دعوت شده که در اختتامیه شرکت داشته باشند.

مسئول آزمایشگاه فناوری‌های یادگیری جشنواره دانش‌آموزی فرهیختگان:

یادگیری پژوهش‌محور در کنار آموزش‌های کلاسیک قرار گیرند

محمدمیلاد احمدی، عضو هیئت‌علمی دانشگاه آزاد واحد علوم‌وتحقیقات و مدیرکل هدایت و توانمندسازی باشگاه پژوهشگران جوان و نخبگان و مسئول آزمایشگاه فناوری‌های یادگیری در هفتمین جشنواره دانش‌آموزی فرهیختگان در حاشیه این مراسم در گفت‌وگو با «فرهیختگان» گفت: «یکی از خلاهای اساسی در آموزش عمومی ما، چه در مقاطع دبستان و چه در دبیرستان، نبود یادگیری پژوهش‌محور و یادگیری مهارتی است که باید در کنار آموزش‌های کلاسیک و تئوریک قرار گیرد و دانش‌آموزان را از فضای صرفاً نوشتاری و خواندنی فاصله دهیم و به سمت کارهای کارگاهی، آزمایشگاهی و مهارت‌های سوق دهیم که برایشان مفید است.» او اضافه کرد: «جشنواره فرهیختگان نیز یکی از جشنواره‌های ملی است که در کنار سایر جشنواره‌ها سعی می‌کند این رویکرد را دنبال کند. در واقع این جشنواره با تمرکز بر دانش‌آموزان، تلاش می‌کند پژوهش در سطح دانش‌آموزی، آموزش پژوهش‌محور، روش تحقیق و ارائه‌های دانش‌آموزان را تقویت کند.»

احمدی درباره تفاوت‌های این دوره از جشنواره نسبت به دوره‌های قبلی توضیح داد: «تمام جشنواره‌ها وقتی چند سالی تکرار می‌شوند، به بلوغ بیشتری رسیده‌اند؛ هم از نظر گستردگی مخاطبان و هم از نظر بخش‌های تخصصی. جشنواره امسال نیز نسبت به سال‌های گذشته بالغ‌تر شده است. با طیف بیشتری از تیم‌های دانش‌آموزی در خدمتشان هستیم که پروژه‌هایشان را ادامه داده‌اند. همچنین به لحاظ بخش‌های تخصصی، بخش‌های بیشتری نسبت به سال‌های گذشته طراحی شده است که شامل سیمبارها، دست‌سازه‌ها، تولید محتوا و سایر محورهای جشنواره می‌شود.»

مدیرکل هدایت و توانمندسازی باشگاه پژوهشگران جوان و نخبگان درباره برنامه‌های جنبی این جشنواره نیز اظهار کرد: «در کنار نمایشگاه و سمینارها، چند بخش تخصصی هم در جشنواره امسال داریم. یکی از آن‌ها آزمایشگاه فناوری‌های یادگیری است. ما یک آزمایشگاه کوچک در زمینه آموزش و یادگیری ایجاد کرده‌ایم که با هدف معرفی ابزارهای نوین آموزشی به‌ویژه برای دبیران و مدیران حوزه آموزش طراحی شده است.»

او در ادامه خاطرنشان کرد: «ابزارهایی مانند بازی‌ها و کاربرد آن‌ها در زمینه‌های غیربازی که به آن‌ها «گیمیفیکیشن» یا «بازی‌وارسازی» می‌گویم، شبیه‌سازها یا سیمولیشن‌ها، بازی‌های رفتاری - حرکتی و کنش‌های شناختی از جمله مواردی‌اند که در این آزمایشگاه فناوری‌های یادگیری سعی می‌کنیم به‌صورت کاملاً عملی و کاربردی برای مخاطبان دانش‌آموز، دبیران و مدیران آموزشی معرفی کنیم. آن‌ها می‌توانند در اینجا چند نمونه بازی را از سوی یک دانش‌آموز دریافت می‌کنند؛ درنتیجه پاسخ یا از طریق متورشیپ‌های ما و یا از طریق خود صاحبان آن طرح که دانش‌آموزان هستند ارائه می‌شود. در چنین حالتی تفکر نقادانه و خلاقیت‌های دانش‌آموزان بروز و ظهور پیدا می‌کند؛ پس می‌توانیم یک شبکه پژوهشی گسترده‌ای را تشکیل دهیم که دانش‌آموزان بتوانند به یکدیگر وصل شوند.»

او اضافه کرد: «ما سال گذشته نیز این سامانه را داشتیم؛ اما اصال آن را بازنویسی کردیم تا بیشتر مورد استقبال و مورد پسند دانش‌آموزان قرار بگیرد. الان تمام طرح‌ها داخل این سامانه طرح شده است و پرسش و پاسخ‌های زیادی در آن ثبت شده است.»

حسن‌زاده درباره داوری‌ها گفت: «برای انتخاب محتوای دیجیتال زمینه‌های مختلف مثل طراحی سایت، طراحی نرم‌افزار، هوش مصنوعی و مثل بازی‌سازی و موارد مختلف و دوجه داشته است که ما مثل موشن گرافی، اینفوگرافی هرکدام یک برنده و دو شایسته تقدیر در نظر خواهیم گرفت.»

سردار محتوای دیجیتال هفتمین جشنواره پروژه‌های دانش‌آموزی فرهیختگان جوان در پایان گفت: «ما در این جشنواره بر اهدای جایزه نقدی تأکید نداریم؛ بلکه به بروز خلاقیت تأکید کرده‌ایم تا دانش‌آموز بخواهد با فعالیت‌های پژوهشی آشنا شده و در معرض انجام کارهای پژوهشی قرار بگیرد؛ بنابراین در کنار نمایشگاه یک‌سری نمایشگاه جانبی نیز ایجاد کردیم که یک‌سری آزمایش‌های علمی را برای دانش‌آموزان انجام می‌دهد. معتقدم باید زمینه‌ای را فراهم کنیم که باعث رشد و پیشرفت دانش‌آموزان شود.»

این دانش‌آموز جوان درخصوص هدف تیم خود از ساخت این دستگاه توضیح داد: «در حال حاضر در ایران و کشورهای اطراف با بحران کمبود آب مواجهیم، بنابراین در نظر داشتیم تا دستگاهی تولید کنیم که بتوانیم با مصرف برق اندک، آب‌های فاضلابی و شور را تصفیه و به آب‌های قابل آشامیدن تبدیل کنیم. در جریان این طرح مهرناز کریمی، استاد دانشگاه آزاد واحد علوم و تحقیقات به عنوان دبیر گروه ما را هدایت کردند.»

او در خصوص انتظارات خود از دانشگاه آزاد عنوان کرد: «انتظار داریم که دانشگاه آزاد از ما حمایت کند تا محصول ما ثبت و دیده شود تا به سرانجام برسد و بتوانیم به کشور کمک کنیم.»

ایده‌ای برای از بین بردن باکتری هلیکوباکترپیلوری

پرستش ابوالفضل‌زاده، دانش‌آموز پایه هشتم دبیرستان «آینده برتر» همراه‌با تیم خود در محور زیست‌فناوری، پروژه‌ای تحت عنوان «تأثیر محصولات حاوی چای کوهی بر هلیکو باکتر پیلوری» ارائه دادند. او پیرامون جزئیات این طرح گفت: «باکتری هلیکوباکتر پیلوری باعث بیماری‌هایی از جمله التهاب مزمن، مسرطان معده، گازتریت و زخم معده می‌شود. این باکتری در سوسیس و کالباس وجود دارد. از طرفی چای کوهی درمان‌کننده هلیکو باکتر است. بنابراین با تحقیقاتی که داشتیم توانستیم از عصاره چای کوهی در ترکیبات سوسیس استفاده کرده و مدلی از سوسیس را ایجاد کنیم که فاقد هلیکوباکتر است. این باکتری باعث التهاب معده، سرطان معده و زخم معده می‌شود. متأسفانه سوسیس و کالباس دارای این نوع باکتری‌اند که خطرناکی را برای انسان به همراه دارد.»

او درباره هدف تیم از پژوهش روی این طرح عنوان کرد: «در ایران حدود ۷۳ درصد جمعیت بالای ۳۵ سال دارای باکتری آسیب‌زا هلیکو باکتر در بدن خود هستند. ما برای کاهش و از بین بردن این باکتری و بیماری‌های ایجاد شده توسط آن مانند سرطان‌ها به این پژوهش را آغاز کردیم. همچنین در حال حاضر داروهایی که این باکتری را از بین می‌برند آنتی‌بیوتیک‌ها و داروهای کاهش‌دهنده اسید معده هستند. با این حال مقاومت دارویی روی آنتی‌بیوتیک‌ها در حال افزایش است و به علت شیمیایی بودن داروها عوارض جانبی را در پی دارد. بنابراین مکملی طبیعی با استفاده از چای کوهی ایجاد کردیم که بتوانیم از آن در خوراکی‌هایی پر مصرف مانند سوسیس بهره ببریم و بتوانیم این باکتری مضر را از بین ببریم.»

ابوالفضل‌زاده با بیان اینکه خواستار حمایت دانشگاه آزاد هستیم، تصریح کرد: «از آنجایی که این محصول به افراد زیادی در جهان کمک می‌کند می‌خواهیم آن توسعه پیدا کند و در کشور به تولید انبوه برسد تا در دسترس همه قرار بگیرد. این تحقیق مانند یک زیربنا و زیرساختی برای تحقیقات بیشتر در این حوزه به ویژه مکانیسم اصلی چای کوهی است. دانشگاه آزاد این دانش‌آموز جوان درخصوص هدف تیم خود از ساخت این دستگاه توضیح داد: «در حال حاضر در ایران و کشورهای اطراف با بحران کمبود آب مواجهیم، بنابراین در نظر داشتیم تا دستگاهی تولید کنیم که بتوانیم با مصرف برق اندک، آب‌های فاضلابی و شور را تصفیه و به آب‌های قابل آشامیدن تبدیل کنیم. در جریان این طرح مهرناز کریمی، استاد دانشگاه آزاد واحد علوم و تحقیقات به عنوان دبیر گروه ما را هدایت کردند.»

او در خصوص انتظارات خود از دانشگاه آزاد عنوان کرد: «انتظار داریم که دانشگاه آزاد از ما حمایت کند تا محصول ما ثبت و دیده شود تا به سرانجام برسد و بتوانیم به کشور کمک کنیم.»

دستگاهی برای تصفیهٔ آب شور با کمترین مصرف برق

ملیسا بابایور، دانش‌آموز پایه هفتم مدرسه «طلوع سبز» است که در یک نیم دونفره با طرح «ساخت دستگاه تصفیه آب uv-ozone» در هفتمین جشنواره دانش‌آموزی فرهیختگان جوان حاضر شده است. او در حاشیه این جشنواره در گفت‌وگو با «فرهیختگان» در خصوص جزئیات محصول تیم خود گفت: «دستگاه تصفیه آب uv - ozone دارای دو فیلتریتک فیزیکی و شیمیایی است. هدفمان از ساخت این دستگاه راندمان بالا و صرفه‌جویی در مصرف انرژی است.»

او با بیان اینکه دستگاه ما دو نوع فیلتر فیزیکی و شیمیایی دارد، توضیح داد: «فیلتر بندگ‌های فیزیکی اعم از پلی‌پروپیلن، سیریس، پارچه‌ای و کربنی است که تا ۹۹/۶ درصد سختی و آلودگی آب را می‌گیرد. همچنین این فیلترها شامل نور فرابنفش یو.وی.سی و گاز اوزون است. آب درون این دستگاه به دو نور یو.وی.سی گردش می‌کند و گاز اوزون به آن تزریق می‌شود که باعث تمیز شدن آب می‌شود. آب تا بی‌نهایت می‌تواند درون دستگاه بچرخد اما برای فرایند تمیزی آب ۵ دور کفایت می‌کند. برای تزریق گاز اوزون از یک دستگاه کاملاً جداگانه استفاده نکردیم، بلکه با تحقیقاتی که داشتیم متوجه شدیم که دور نور فرابنفش یو.وی اکسیژن تبدیل به اوزون می‌شود. بنابراین اکسیژن دور نور یو.وی را به گاز اوزون تبدیل و آن را به آب تزریق کردیم.»

ادامه در صفحه ۵

معاون علوم تربیتی و مهارتی دانشگاه آزاد:

جشنواره‌های دانش‌آموزی تعمیق‌دهندهٔ یادگیری است

هفتمین دوره جشنواره دانش‌آموزی فرهیختگان جوان در روز نخست به جز رئیس دانشگاه آزاد مهمان ویژه دیگری هم داشت: معاون علوم تربیتی و مهارتی دانشگاه آزاد که بسیاری فعالان حوزه تعلیم‌وتربیت چهره شناخته‌شده‌ای است و اکنون راهبری مدارس سمای دانشگاه را هم عهده‌دار است. محمدعلی نادی خوراسگانی، معاون علوم تربیتی و مهارتی دانشگاه آزاد در حاشیه بازدید خود از این رویداد در گفت‌وگو با «فرهیختگان» گفت: «۳۳۷۰ تیم متشکل از ۵۴۰ دانش‌آموز از دوره ابتدایی تا دوره متوسطه از دانش‌آموزان سمادار این جشنواره شرکت دارند. در تمامی مقاطع تحصیلی در این جشنواره شرکت‌کننده داریم و موضوعات متنوعی از جمله استفاده از هوش مصنوعی و کدنویسی برای طراحی سایت در این رویداد مطرح است که در طبقه چهارم این رویداد در حال برگزاری است.»

او اضافه کرد: «در سال جاری، در اکثر موضوعات روز شرکت‌کنندگان فعال داشتیم. افرادی که به‌عنوان صاحبان ایده می‌توانستند در مسابقات و جریان‌های جاری، حرف‌های نو برای گفتن داشته باشند و طرح‌های خود را اجرا کنند. حضور در این رویداد، علاوه بر اینکه میزبان آن خود دانشگاه آزاد است و ما به‌عنوان بخشی از جریان تربیتی و وابسته دانشگاه، خود را متعهد به شرکت در چنین رویدادهایی می‌دانیم، اهمیت دیگری نیز دارد. آنجایی که به‌طور جدی در دوسال اخیر روی تحول در رویکردها و روش‌های آموزشی کار می‌کنیم. حضور در این رویداد برای دانش‌آموزان، مربیان، آموزگاران و دبیران ما بسیار مفید است.»

او در پاسخ به این سؤال که این حضور چگونه می‌تواند به بهبود روش‌های آموزشی کمک کند، گفت: «با شرکت در این جشنواره، دانش‌آموزان و دبیران ما با روش‌های آموزشی جدید و نوینی آشنا می‌شوند که می‌تواند تعمیق‌دهنده یادگیری باشد. درواقع دانش‌آموزان درعین‌حال که در حال بازی هستند، یادگیری عمیق آن‌ها از طریق تقریب، بازی و سرگرمی تقویت می‌شود و مفاهیم پیچیده‌تر در قالب‌هایی جذاب مانند بازی، انیمیشن، گیمیفیکیشن، طراحی و رویش‌های متنوع آموزشی ارائه می‌دهد. این امر انگیزه و علاقه دانش‌آموزان را نسبت به یادگیری افزایش می‌دهد.»

مدیر معاون علوم تربیتی و مهارتی دانشگاه آزاد با تأکید بر این که شناسایی نخبگان یکی از دیگر از اهداف ماست اظهار کرد: «ما طرحی برای نخبه‌گزینی و نخبه‌پروری داریم که از سطح مدرسه و منطقه آغاز می‌شود و سپس در این گونه رویدادها ادامه می‌یابد. وقتی دانش‌آموزان در این رویدادها شرکت می‌کنند، سطح مهارت‌های آنان در سطوح شناختی، روانی حرکتی و عاطفی افزایش پیدا می‌کند و انگیزه آن‌ها نسبت به یادگیری مفاهیم پیچیده بیشتر می‌شود. مفاهیم پیچیده که در قالب یک بازی، انیمیشن، استفاده از هوش مصنوعی و... ارائه می‌شود باعث می‌شود انگیزه بچه‌ها بشدت افزایش پیدا کند.»

نادی خاطرنشان کرد: «انگیزه بالای یادگیری هنگامی که با روش‌های جذاب آموزشی ترکیب می‌شود تأثیر قابل توجهی بر درک و یادگیری آنان دارد. همچنین این انگیزه به محیط مدرسه نیز سرایت می‌کند و می‌تواند بر سایر دانش‌آموزان تأثیر مثبت بگذارد. این جذابیت‌ها باعث می‌شود در سال‌های آینده با گستره وسیع‌تری از دانش‌آموزان روبه‌رو باشیم.»

معاون علوم تربیتی و مهارتی دانشگاه آزاد تصریح کرد: «در سال جاری، هم تعداد تیم‌ها و هم کیفیت آنان افزایش یافته است. تنوع‌بخشی به رویداد و گستره‌تر شدن مدل‌های مشارکت در این جشنواره نیز بسیار مهم بود داشت. باتوجه به خواهش متنوع تلاش کرده‌ایم مؤلفه‌های مختلفی را در برگزاری جشنواره لحاظ کرده و موضوعات جدیدی را که در سال‌های قبل احیاناً مطرح نبوده‌اند به جشنواره اضافه کنیم.»

OpenAI با «استارگیت» به ۱۰ کشور می‌رود

پروژهٔ تسلط بر جهان با هوش مصنوعی

ندا اظهری
مترجم

شرکت OpenAI را به جرئت می‌توان پیشرو در عرصه فناوری هوش مصنوعی در دنیا دانست؛ شرکتی که بسیاری از خبرساترین اتفاقات در حوزه هوش مصنوعی از آن آغاز می‌شود و همین شرکت بود که ChatGPT را طراحی کرد و باعث شد دنیای این فناوری زیر و رو شود و راه صدساله را یک‌شبه طی کند. حالا بعد از تجربه موفقی که در این حوزه از فناوری پیدا کرده‌اند، به دنبال آن هستند که به دیگر کشورها نیز کمک کنند تا بتوانند زیرساخت موفقی از هوش مصنوعی را ایجاد کرده و همپای یکدیگر در این مسیر حرکت کنند. OpenAI قرار است طبق یک پروژه موسوم به «استارگیت» در قالب سرمایه‌گذاری بیشتر در خارج از کشور برای ترویج توسعه هوش مصنوعی تلاش کند.

پروژه ۵۰۰ میلیارد دلاری برای توسعه هوش مصنوعی

شرکت OpenAI با پروژه ۵۰۰ میلیارد دلاری مرکز داده آمریکا، به منظور ترویج توسعه فناوری هوش مصنوعی، در سایر کشورها سرمایه‌گذاری می‌کند تا بتواند استارگیت را در خارج از مرزهای آمریکا نیز گسترش دهد. از قرار معلوم، این سرمایه‌گذاری قرار از آن چیزی خواهد بود که در آمریکا دنبال می‌شود. درواقع این طرح، راهی برای استفاده از برتری فناوری هوش مصنوعی آمریکا به منظور ارائه جایگزینی برای چین عنوان شده است که تنها رقیب جدی آمریکا در دنیا محسوب می‌شود. به گزارش «فایننشال تایمز»، پروژه «استارگیت» با هدف برتری جهانی آمریکا در هوش مصنوعی کلید خورده است. برای این منظور، شرکت OpenAI به همراه مایکروسافت و اوراکل، طی چهار سال آینده قریب به ۵۰۰ میلیارد دلار برای ساخت زیرساخت‌های هوش مصنوعی در آمریکا سرمایه‌گذاری کرده‌اند که قرار است اولین نسل از مدل‌های هوش مصنوعی باشد که به طور کامل از ساخت‌ها تشکیل شده است. شرکت‌های آمریکایی به دنبال آن هستند تا به معنای توسعه، استفاده و استقرار هوش مصنوعی است که در اصول دموکراتیک محافظت می‌کند. نمونه‌هایی از این موارد شامل آزادی مردم برای انتخاب چگونگی کار و هدایت هوش مصنوعی، جلوگیری از استفاده دولت از هوش مصنوعی برای انباشت کنترل و بازار آزادی است که رقابت آزاد را تضمین می‌کند. تمام این موارد به توزیع گسترده مزایای هوش مصنوعی، جلوگیری از تمرکز قدرت و پیشرفت ماموریت کمک می‌کند. به همین ترتیب، همکاری‌های نزدیک با دولت آمریکا بهترین راه برای سایر کشورها در پیشبرد هوش مصنوعی دموکراتیک است.

پروژهٔ جدید OpenAI برای کشورها

آمریکا و در رأس آن شرکت OpenAI یک طرح و پروژه ابتکاری جدید هم‌راستا با استارگیت را مطرح کرده است که به «OpenAI برای کشورها» موسوم است. این لحظه‌