

- [] الممارسة الصحيحة والاختيارات المتعددة يتيح ١٠١ JustTheFacts أيضا ١٠١ إبراز ملخصات نصية محددة لكل فصل والتي يتم أرشفتها بعد ذلك في مجموعة رقمية وإتاحتها على Amazon وتقوم شركات أخرى أيضا بإنشاء منصات محتوى ذكية متكاملة مع دمج المحتوى مع تمارين الممارسة والتقييم، للمدرسين بتصميم المناهج الرقمية ودمجها مع الوسائط الصوتية والمرئية، بالإضافة إلى القدرة على التقييم الذاتي. يفكر الإنسان ويتعلم. وتشمل التطبيقات في العلوم الذهنية للذكاء الاصطناعي تطوير النظم الخبيرة وغيرها من النظم التي تعتمد قواعد المعرفة والتي تضيف قاعدة معرفة وبعض القدرات السببية إلى نظم المعلومات. كذلك تشمل نظم التعلم المكيفة التي تستطيع تعديل سلوكياتها بالاستناد إلى المعلومات التي تحصلها أثناء عملها. (٣) علوم الحاسوب تتركز تطبيقات الذكاء الاصطناعي في هذا الجانب على المكونات المادية للحاسوب وبرمجيات المنظومة المطلوبة. لإنتاج الحاسبات الهائلة (Super Computer) الضرورية للعديد من تطبيقات الذكاء الاصطناعي. ومثل هذه الحاسوبات سيتم تطويرها من أجل معالجة الاستدلال المنطقي الأمثل الذي يعتمد على المعالجة الرمزية بدلاً عن المعالجة الرقمية المستخدمة في الحاسبات التقليدية. يسمح للمستخدمين برؤية هذا والقوة الرئيسية لهذا الأسلوب هو أنه المكان عبر ٣٦٠ درجة واستكشاف عناصره بأبعاده الثلاثية بشكل بالتفاعل مع المشهد من خلال النقاط الساخنة وهذا يختلف عن يسمح مجرد المشاركة في عرض المعلومات على شاشة الحاسوب. ويتمثل الواقع الافتراضي في أنظمة إدارة المحتوى CMS أنظمة إدارة التعلم LMS، نظام جسور JUSUR، نظام تدارس (Tadarus)، أنظمة إدارة المحتوى التعليمي LCMS وتقنية الواقع الافتراضي هي محاكاة تفاعلية تمنح المستخدم الفرصة لخوض تجارب مختلفة مثل المشاركة في مباراة كرة قدم أو زيارة أماكن معينة أثناء جلوسه في منزله. يمكن للمستخدم بعد ذلك أن يكون جزءاً من هذه التجربة ويمكنه التنقل داخلها، وأيضاً التفاعل من خلال أجهزة خاصة تساعد على الاندماج بشكل كامل، وهي في الغالب نظارات واقع افتراضي أو وحدات تحكم مزودة بأجهزة استشعار الحركة وتساعد هذه التقنية المتعلم على تطوير قدراته من خلال القيام بجولات افتراضية في الأماكن التاريخية من الانشغاقات الكبرى في الصين، أو من خلال تصور وفهم بعض البيانات العلمية المعقدة، والتي لا تسمح بدراسة الفهم المطلوب في عديد . وبعبارة أخرى، فنظام الواقع المعزز يولد عرضاً مركباً للمستخدم يمزج بين المشهد الحقيقي الذي ينظر إليه المستخدم والمشهد الظاهري التي تم إنشاؤه بواسطة الحاسوب والذي يعزز المشهد الحقيقي بمعلومات تطبيقات الفصول الدراسية. الألعاب التعليمية الالكترونية. ه الروبوتات: الذكاء الاصطناعي وعلم النفس هي الفروع العلمية الأساسية للروبوتات وهذه التكنولوجيا تنتج روبوت إنسان آلي) - ماكينه بذكاء حاسوب وتدار بالحاسوب - وبقدرة فيزيائية مشابهة للإنسان لذلك تشتمل هذه الأرضية العلمية على تصميم تطبيقات لإعطاء الروبوت القوة للرؤية أو ما يسمى التوقع البصري وقدرات اللمس ومهارات التعامل والمعالجة والقدرة المادية للتحرك والذكاء اللازم لإيجاد الطريق على غاية معينة وهي قادرة على توظيف ودمج المعرفة الانسانية في شتى مجالات الحياة، ومن شأن امكانية التدريس المستقل والتدريس المساعد وإدارة التدريس المتاحة في الذكاء الاصطناعي عبر الروبوتات التعليمية أن تضيف الذكاء والاهتمام لانشطة تعلم المتعلمين وتوفير منصة للتفاعل مع المتعلمين ومن المتوقع أن تنتقل الفصول الدراسية قريباً من إطار العمل التقليدي للتعلم إلى استخدام مزيج من الروبوتات المصممة خصيصاً والذكاء الاصطناعي. وغالباً ما يعاني المعلمون من الكثير الأعمال من المكتبية، مثل تصحيح الاختبارات وتقييم المهام. لكن يمكن للذكاء الاصطناعي القيام بالعديد من هذه المهام، وتقليل الوقت اللازم للتصحيح والعمل الإداري من أجل تكريس المزيد من الوقت للطلاب. وبالنسبة للفصل الدراسي نفسه فإن خيارات الخدمات المتخصصة وفقاً للاحتياجات التي توفرها تقنيات الذكاء الاصطناعي ستساعد في تحسين استمتاع الطلاب أثناء الفصول الدراسية وتحسين درجاتهم في نفس الوقت. وتطويرها . (٦) اللغات الطبيعية يعتبر تطوير اللغات الطبيعية أهم جوانب الذكاء الاصطناعي وبغاية الأهمية للعلوم الذهنية والروبوتات. وهدف هذا الجانب من جوانب الذكاء الاصطناعي هو تحقيق إمكانية التحدث إلى الحاسوب والروبوت بحديث اللغات البشرية وجعل الحاسوب أو الروبوت يفهم الذي نقوله بنفس السهولة التي نتحدث فيها أحدنا إلى الآخر،