

## **लर्निंग इं जर्नियरिंग टूल्स प्रतियोगिता 2021**

लर्निंग इं जर्नियरिंग टूल्स प्रतियोगिता 2021 (“टूल्स प्रतियोगिता”) एक बहु-मिलियन डॉलर पुरस्कार चुनौती है प्रौद्योगिकी, डेटा और विज्ञान सीखने का लाभ उठाने के लिए ताकि शिक्षार्थियों की

टूल्स प्रतियोगिता में \$3 मिलियन डॉलर से भी अधिक पुरस्कार राशि जीतने का प्रावधान है – जो पिछले वर्ष की तुलना में दोगुना है – एं यह अब तक

इस वर्ष की टूल्स प्रतियोगिता के प्रायोजक हैंशिमट फ्यू चर्स, सिटाडे ल फाउंडेशन, सिटीओ केन ग्रिफिन, वाल्टन परिवार फाउंडेशन,

### **आवश्यकता**

हालांकि, अब जब दुनिया के कुछ हिस्सों में कोविड-19 के मामलों में कमी आ रही है, पर इस महामारी के घटती दुनिया की शिक्षा प्रणाली पर कई वर्षों तक रहेंगे जिससे कि बच्चों और वयस्कों, दोनों के सीखने के तरीके में नयापन लाने और सुधार करने की तात्कालिक आवश्यकता है।

प्राथमिक और माध्यमिक छात्रों के लिए, सीखने में भी नुकसान होगा।

**अनुमानित** है कि संयोजित शिक्षा की हानि स्कूल लवर्ष 2020-2021 के अंत तक, गैर छात्रों के बीच सीखने की हानि नौ महीनों तक की होगी, और रंग के छात्रों के लिए सीखने की हानि पूरे एकवर्ष तक की होगी। हालांकि, अमेरिका के स्कूल लक्ष्यित निर्देश को पुनः शुरू कर रहे हैं वहीं अन्य देशों के सामने अभीतय करने के लिए एक बहुत लंबा रास्ता है, इससे पहले कि कोविड-19 के खिलाफ जारी संघर्ष का थमे।

सीखने के प्रयासों में तेजी लाना भी वयस्कों के लिए महत्वपूर्ण है। -19 का, माध्यमिक डिप्लोमा या उससे कम शिक्षित व्यक्तियों की बेरोजगारी पर एक **अनुपस्थिति प्रभाव** पड़ा है।

उद्योगों की निर्भरता को बहुत बढ़ा दिया है, जिससे कि कम आय वाले श्रमिकों को एक प्रकार का “दोहरा” झटका लगा है। उच्च शिक्षा के मार्ग सभी छात्रों के लिए सुलभ और सहायक हों, यह सुनिश्चित करने के लिए और भी अधिक की आवश्यकता है। लोग पहले से ही कहीं कहीं चर्चारी हैं, उनके लिए अपना पद बनाए रखने के लिए अतिरिक्त प्रयास आवश्यक हैं, ताकि सभी श्रमिकों को आज की और आने वाले काल की अर्थव्यवस्था में काम मिल सके।

इन समस्याओं से निपटने के लिए नए टूल्स की आवश्यकता है, इसके साथ ही छात्रों के सीखने के लिए क्या काम करता है, इसके बारे में हमारी समझ को अधिकतम करने के लिए निरंतर सुधार एवं अन्य दृष्टिकोणों को प्रोत्साहित करने की आवश्यकता भी है।

### **अवसर**

टूल्स प्रतियोगिता का उद्देश्य अ प्रौद्योगिकियों के विकास और परिनियोजन को प्रोत्साहित करना है जो लर्निंग इं जर्नियरिंग के क्षेत्र को आगे बढ़ते हुए प्राथमिक और वयस्क शिक्षा में जल्दी शिक्षण के मुद्दों को संबोधित करते हैं

किसी सिल्वर बुलेट साधन डिजाइन करने के बजाय टूल्स को समय के साथ उनकी प्रभावशीलता को अधिकतम करने हेतु निरंतर सुधार के लिए डिजाइन किया जाएगा।

**लर्निंग इं जर्नियरिंग** एक उभरता हुआ क्षेत्र है जो विज्ञान और कंप्यूटर विज्ञान का समायोजन है, जो टूल, डेटा एं अनुसंधान समुदाय की साझेदारी के साथ सीखने की प्रणालियों को डिजाइन करना चाहता है, जिससे कि ऑनलाइन और मिश्रित सेटिंग में सीखने को कैसा से प्रोत्साहित किया जा सकता है, इसकी लगातार कड़ी प्रतिक्रिया प्राप्त हों और इसमें निरंतर सुधार किए जा सकें।

टूल्स चार में से किसी एक प्रतियोगिता ट्रेक या शिक्षा के क्षेत्र को उद्देश्य कर सकते हैं

- **प्राथमिक और माध्यमिक साक्षरता एवं गणित के सीखने में तेज़ी लाना।** टूल्स जो कोविड-19 के कारण हुई क्षति के बावजूद छात्रों की सहायता करें ग्रेड-स्तरीय साक्षरता या गणित कौशल में दक्षता या उससे भी उच्च स्तर को प्राप्त करने में।
- **मूल्यांकन की लागत और गुणवत्ता दोनों में बदलाव लाना।** टूल्स जो मूल्यांकन की गुणवत्ता को शिक्षकों, छात्रों और परिवारों की आवश्यकताओं को बेहतर तरीके से पूरा कर सकें, एवं जो उनके विकास और प्रबंधन में लगे वाले समय और लागत को कम कर सकें।  
प्रारंभिक, अंतरिम, योगात्मक और सीधे-परिवार-से मूल्यांकन का समर्थन करते हैं।
- **जो विज्ञान अनुसंधान को सीखने की तेज़ी लाने और सस्ती सुविधा प्रदान करें।** टूल्स जो विज्ञान अनुसंधान को सीखने में तेज़ी लाएँ जो प्रयोग परीक्षण और क्रमरहित (रैंडम) नियंत्रित परीक्षणों की सुविधा प्रदान करें, अनुसंधान डिज़ाइन में सुधार करें, प्रतिकृति (रेप्लिकेशन) को बढ़ावा दें, या बाहरी अनुसंधान के लिए ज्ञान और डेटा प्रदान करें।
- **वयस्क शिक्षा में सुधार करें जिससे मध्यम वर्ग के क्षेत्र में बढ़ोतरी हो।** टूल्स जो माध्यमिक शिक्षा के बाद के या कौशल प्रशिक्षण की प्रभावशीलता को बढ़ाते हैं ताकि बदलती हुई अर्थव्यवस्था के लिए वयस्कों को, विशेष तौर पर गैर-कॉलेज शिक्षित वयस्कों को तैयार किया जा सके।

## प्रतियोगिता

लर्निंग इंजीनियरिंग टूल्स प्रतियोगिता 2021 दुनिया भर के प्रौद्योगिकीविदों, डिजिटल शिक्षण प्लेटफॉर्मों, शोधकर्ताओं, छात्रों और शिक्षकों को आमंत्रित करता है नवीन टूल्स एवं प्रौद्योगिकियों का प्रस्ताव देने के लिए जो कि शिक्षा की प्रमुख चुनौतियों में से किसी एक को संबोधित करेंगे।

इसकी बहु-स्तरीय चयन की प्रक्रिया, प्रतियोगियों को प्रदान करती है समय-विचार को विकसित करने का टीम के गठन करने का और परियोजना परिशोधन का।

**\$3 मिलियन से भी अधिक की**

सभी प्रस्तावों का पाँच मानदंडों पर मूल्यांकन किया जाएगा:

- संभावित प्रभाव और सीखने में सुधार की संभावना
- ऐतिहासिक तौर पर हाशिए पर रहने वाली आबादी के सीखने में समर्थन करने में इच्छित पर ध्यान देना
- तेज़ी से प्रयोग करने और निरंतर सुधार का समर्थन करने की क्षमता
- अतिरिक्त उपयोगकर्ताओं और/या डोमेन के पैमाने की क्षमता
- टीम का उत्साह और निष्पादन करने की तत्परता

प्रस्तावों को समान ढंग से की भीतरी प्रस्तुतियों के सापेक्ष माना जाएगा।

नए आगंतुओं और साथ ही साथ विकासशील एवं स्थापित प्लेटफॉर्मों, दोनों को ही प्रोत्साहित करने के लिए, प्रतियोगी दो पुरस्कार बैंड में से एक पुरस्कार का अनुरोध कर सकते हैं और अपनी चयनित सीमा के भीतर की एक विशिष्ट राशि का उल्लेख कर सकते हैं जिन प्रस्तावों पर बड़ी राशियों का अनुरोध किया जाएगा उन्हें।

प्रतियोगिता के आयोजक अनुरोधित राशि का ध्यान रखेंगे परंतु अंतिम पुरस्कार जजों एवं प्रतियोगिता आयोजकों के विवेक पर निर्भर है।

, प्रतियोगिता के आयोजक अधिकतम

पुरस्कार राशि के अतिरिक्त, विजेताओं को अवसर प्राप्त होगा प्रमुख शिक्षा शोधकर्ताओं, एडटेक लीडर्स, एवं बड़े सौपकारी संगठनों के प्रतिनिधियों के साथ जुड़ने का ताकि वे अपना पैमाना जान सकें।

पुरस्कार बैंड की पात्रता आवश्यकताओं की अधिक जानकारी के लिए यहाँ देखें

पात्रता क्विज़ ले कर देखें

प्रतिस्पर्धा कैसे करें

टूल प्रतियोगिता में एक चरणबद्ध प्रक्रिया है, ताकि प्रतियोगियों को उनके टूल को मजबूत करने और एक टीम बनाने के लिए समय और प्रतिक्रिया प्रदान की जा सके।

भाग लेने के लिए, पहले निर्दिष्ट फॉर्म के साथ एक संक्षिप्त अवधारणा (कैसे प्रजमा करें जो टूल पुरस्कार राशि को चिह्नित करती हो और टूल व टीम का वर्णन करती हो।

उपयोगकर्ता टूल के साथ कैसे डैक्ट करेंगे तेजी से बने वाले प्रयोगों के लिए इसे कैसे रख रखा गया है, यह सीखने में सुधार कैसे होगा— विशेषकर ऐतिहासिक तौर पर हाशिए पर रहने वाली आबादी के लिए – और इसमें पैमाने (स्केल करने) की क्षमता कैसे है।

अधिक जानकारी के लिए, यहाँ पर पूर्ण समय-रेखा देखें

पुरस्कार बैंड की पात्रता

प्रतियोगी दो पुरस्कार बैंडों में से एक का चुनाव कर सकते हैं और एक राशि का अनुरोध कर सकते हैं जो उस बैंड के तभी उनके प्रस्ताव के दायरे में हो और उनके मौजूदा प्लेटफॉर्म के पैमाने के अन्तर्गत हो, जहाँ भी लागू हो। बैंडों में अतिरिक्त पात्रता आवश्यकताएँ हैं और प्रत्येक बैंड के तभी अधिक राशि का अनुरोध करने वाले प्रस्तावों की जोखिम क्षमता और पैमाने की क्षमता के आसपास।

प्रत्येक टीम के लिए सबसे उपयुक्त पुरस्कार के बारे में अधिक मार्गदर्शन के लिए, प्रतियोगी पात्रता क्विज़ को पूरा कर सकते हैं।

- कैवेलिस्ट (उत्प्रेरक) टूल पुरस्कार: \$50,000 तक

ये पुरस्कार उन प्रतिस्पर्धियों के लिए डिज़ाइन किए गए हैं जिन्हें आरंभ करने या स्केल करने के लिए एक प्रारंभिक चिंगारी की आवश्यकता होती है।

वाले प्रतियोगियों के पास पहले से ही उपयोगकर्ता मौजूद

प्रस्तावों के लिए आवश्यक है:

- नए टूल या प्रौद्योगिकी का एक विस्तृत विवरण।
- निष्पादन की योजना जो पैमाने, इकित्ती, प्रभाव और लर्निंग इंजीनियरिंग को संबंधित करती हो।
- परियोजना में भाग लने के लिए शोधकर्ताओं की प्रतिबद्धता।
- विज्ञान अनुसंधान सीखने के टूल के लिए:
  - एक आश्वासन कि उनका टूल या प्रौद्योगिकी उपयोगकर्ताओं के लिए लागत अनुसार ही सुलभ होगी उससे अधिक नहीं।

- मध्यम-स्तरीय एवं बड़े टूल पुरस्कार: \$50,001 - \$250,000

ये पुरस्कार उन प्लेटफॉर्मों के लिए डिज़ाइन किए गए हैं जिनका कुछ पैमाना है। प्रस्तावों के लिए आवश्यक है:

-स्तरीय एवं बड़े पुरस्कार के

- नए टूल या प्रौद्योगिकी का एक विस्तृत विवरण।
- निष्पादन की योजना जो पैमाने, इक्विटी, प्रभाव और लर्निंग इंर्जीनियरिंग को संबंधित करती हो।
- तेज़ी से सीखें, मूल्यांकन और वयस्कों के सीखने के ट्रेक के लिए:
  - एक मौजूदा प्ले टर्फ़म जिसपर नया टूल कम से कम **10,000** सक्रिय उपयोगकर्ताओं के साथ लाइव रहेगा
  - एक बाहरी शोधकर्ता जो सहमत हो गया हो परियोजना में भागीदारी करने के लिए या साक्ष्य देने के लिए कि वह टूल कई बाहरी शोधकर्ताओं के अनुसंधान को सक्षम कर सकता है।
- विज्ञान अनुसंधान सीखने के ट्रेक के लिए:
  - एक डिजिटल लर्निंग प्ले टर्फ़म के साथ साझेदारी जिसके कम से कम **10,000** उपयोगकर्ता हों या जिसकी इतने हीतुल्यतात्मक डेटा से एक पहलू हो
  - एक आश्वासन कि उनका टूल या प्रौद्योगिकी उपयोगकर्ताओं के लिए लागत अनुसर ही सुलभ होगी उससे अधिक नहीं।

### चरणबद्ध चयन प्रक्रिया

लर्निंग इंर्जीनियरिंग टूलस प्रतियोगिता की एक चरणबद्ध चयन प्रक्रिया है ताकि प्रतिस्पर्धियों को उनके टूल को मजबूत करने और एक टीम बनाने के लिए समय और प्रतिक्रिया प्रदान की जा सके। प्रत्येक चरण में प्रस्तावों की समीक्षा की जाएगी और चयनित प्रस्तावों को अगले चरण में आमंत्रित किया जाएगा।

#### **चरण 1: एक प्रस्ताव अवधारण जमा करें**

**देय तिथि: 1 अक्टूबर, 2021**

प्रतिस्पर्धी टूल या प्रौद्योगिकी, पुरस्कार अनुरोध और टीम के लिए अपनी प्रस्ताव अवधारणा का वर्णन करने के लिए एक फॉर्म जमा करेंगे

प्रस्तावों के विकास के मार्गदर्शन के लिए पात्रता क्विज़ पूरा

|

#### **चरण 2: बजट के साथ एकविस्तृत प्रस्ताव प्रस्तुत करें**

**देय तिथि: 17 दिसंबर, 2021**

चरण 1 से चयनित प्रतिस्पर्धियों को नवंबर की शुरुआत में अधिसूचित किया जाएगा और उन्हें एकविस्तृत प्रस्ताव (**3,000** शब्दों तक) प्रस्तुत करने के लिए आमंत्रित किया जाएगा, जो कि प्रतियोगिता संगठनों द्वारा प्रदान किए गए टेम्पलेट के अनुसार होना चाहिए।

#### **चरण 3: जजों के एक पैल के सामने पिच करें**

**मार्च के मध्य से अप्रैल तक, 2022**

चरण 2 से चयनित प्रतिस्पर्धियों को फरवरी **2022** के मध्य तक अधिसूचित किया जाएगा और उन्हें जजों के एक पैल के सामने पिच करने के लिए आमंत्रित किया जाएगा। जज पिचों का मूल्यांकन करेंगे और विजेताओं की अनुशंसा करेंगे

### **विजेताओं की घोषणा**

**अप्रैल 2022**

विजेताओं की घोषणा की जाएगी और उन्हें उनके पुरस्कार की पहली किस्त मिलेगी

मिलेगी उन्हें अगसर भी प्राप्त होगा इस क्षेत्र के लीडर्स से जुड़े

का और शोधकर्ताओं या शिक्षकों के सामने अपने टूल को परिष्कृत

|

### **उत्पाद समीक्षा दिवस**

**गर्मियाँ 2022**

विजेता आज तक की अपनी प्रगति प्रस्तुत करेंगे व अन्य विजेताओं और इस क्षेत्र के लीडर्स से सामयिक चुनौतियों पर प्रतिक्रिया भी

प्राप्त करेंगे

|

**डेमो दिवस**  
**वसंत 2023**

विजेता एक लाइव सार्वजनिक कार्यक्रम में अपने रूस का प्रदर्शन करेंगे और इस क्षेत्र के अन्य लीसेंस के साथ नेटवर्क बनाएंगे