



Tehisintellekti kasutamine ALPA digiõppemängudes

Kelly Lilles
ALPA Kidsi kaasasutaja ja tegevjuht



ALPA Kids

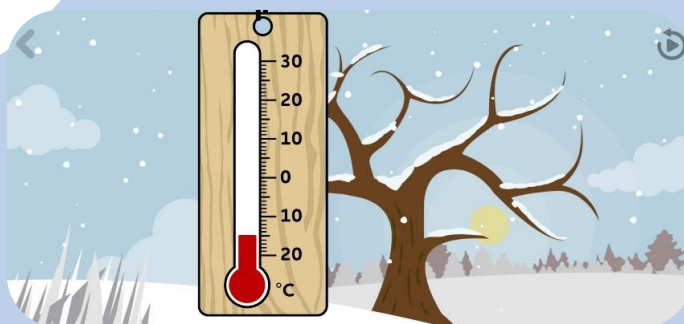


Digiõppemängud lastele vanuses 3-8

- ✓ Loodud õpetajate ja teadlastega
- ✓ Android, iOS, arvuti, interaktiivsed tahvlid
- ✓ Lõimitud ekraaniväliste tegevustega

ALPA kasutus: Eesti, India, Ukraina

- ✓ 80+ digiõppemängu
- ✓ Kättesaadav 9 keeles
- ✓ Kokku 750 000+ kasutajat
- ✓ 15 000+ kasutajat päevas
- ✓ 350+ haridusasutust



Tunnustatud ettevõtte

- Haridus- ja Teadusministeeriumi „Keeletegu 2021“
- Õiguskantsleri ja EV Presidendi auhind „Lastega ja lastele“
- Tallinna linna auhind „Parim teadustöö Tallinna Ülikoolis 2021“
- Tehnopoly AI arendusmaratoni auhind 2022

Parim teadustöö
Tallinna Ülikoolis
2021



AI arendus-
maratoni
võitja 2022



**Haridussüsteem on nagu
konveier**



AI arendusmaratoni eesmärk



Kogume laste kasutusmustreid, et luua õppesoovitusi vastavalt lapse oskustele ja eripäradele

Andmevalik

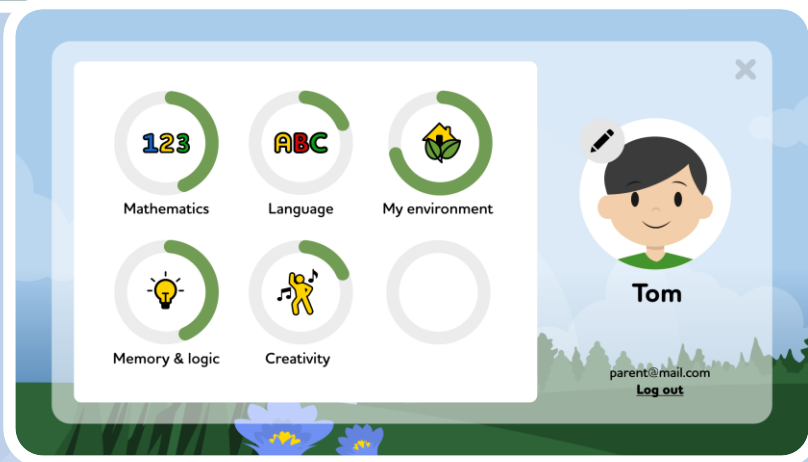
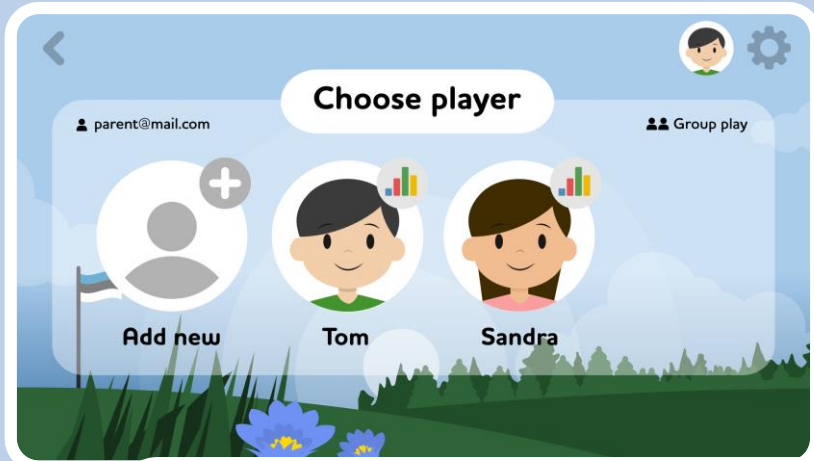
Laste taustaandmed

- hüüdnimi, sugu, vanus, kodukeel
- lapsevanema/õpetaja konto

Kasutusandmed rakendusest

- kas kodu või haridusasutus
- mängu nimi, kategooria, algus- ja lõpuaeg
- õigete-valede vastuste suhe
- klikkide arv ekraanil
- mängu katkestamine
- seadme tüüp

AI projekti protsess

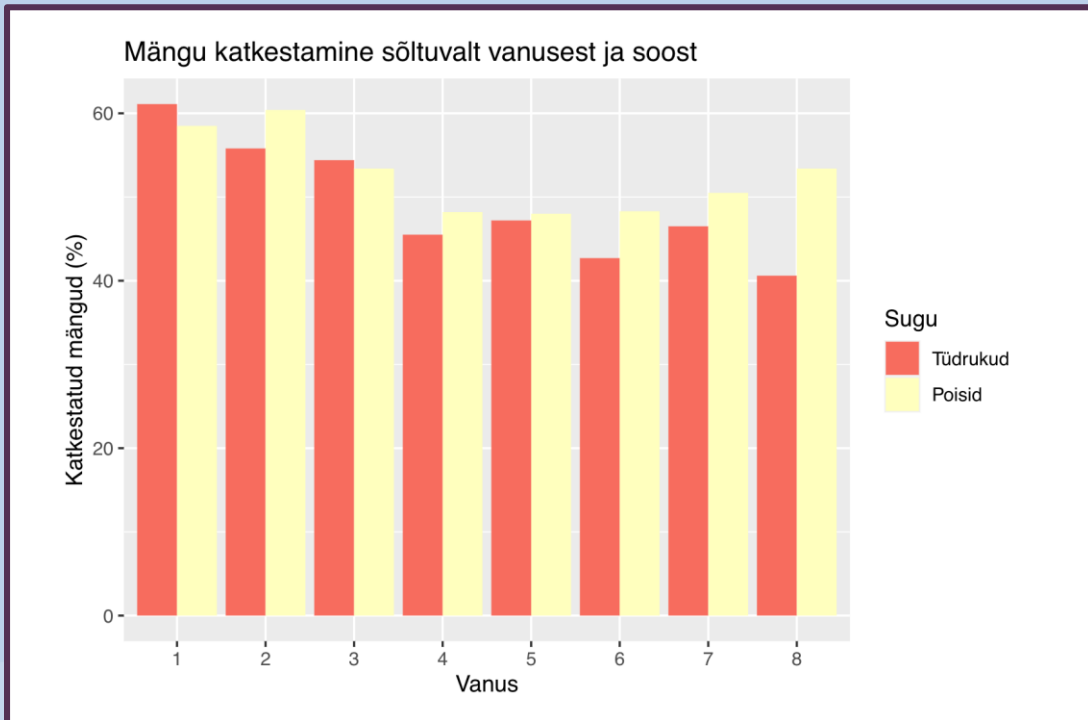


1. **Juriidiline** töö (kasutustingimuste jm uuendamine)
2. AI vajadustele vastava **andmekorje alustamine**
3. Esmane **andmeanalüüs koos teadlastega** (Elyna Heinmäe PhD, Jaan Aru PhD, Kristjan-Julius Laak MSc)
4. **AI-treenimine** vastavalt analüüsi tulemustele (SageMaker)
5. **Esmaste soovitude genereerimine** ja tulemuse **valideerimine**

ALPA andmekorjega liitunud 7500+ kasutajat

Edasised plaanid

1. Teaduskoostöö jätkamine
2. Täienenud andmestikuga töötamine, huvitavate mustrite leidmine
3. AI-treenimine ja soovitusüsteemi täiustamine
4. Varajase märkamise tööriista arendamine



ALPA

K I D S

Täna kuulamast!



Kelly Lilles
tegevjuht
kelly@alpa.ee

EDTECH
ESTONIA 

GAMEDEV
ESTONIA