مستوى معرفة أساسيّ

ديكسيت

استعمالات الذكاء الاصطناعيّ في حياتنا

>> الصفوف الرابع حتّى الثاني عشر

استعمالات الذكاء الاصطناعيّ في حياتنا

>> الصفوف الرابع حتّى الثاني عشر

مستوى معرفة أساسيّ

لعبة تداعيات معانٍ تستند على استخدام بطاقات في موضوع الذكاء الاصطناعيّ. مدّة اللّعبة حوالي نصف ساعة.

هدف اللعبة

جعل بعض اللاعبين يتعرّفون على بطاقتك، ولكن ليس جميعهم.
الفائز هو من يجمع أكبر عدد من النقاط.

المشاركون

3-6 مشاركين

أجزاء اللعبة:

- بطاقات تصف مساهمة الذكاء الاصطناعيّ في مجالات مختلفة.

التحضيرات المسبقة:

- تقسيم الصفّ إلى مجموعات من 3-6 تلاميذ
- طباعة المواد وقصّ البطاقات

مرفق بطاقات للطباعة والقصّ

أفكار للتوسّع والتطوير:

- يمكن للصفّ إنتاج بطاقات إضافيّة للّعبة بنفسه، بمساعدة تطبيق ذكاء اصطناعيّ مولّد للصور.
- يمكن استخدام صور عاديّة من الحياة اليوميّة كمصدر للتداعيات عن الذكاء الاصطناعيّ.

الشبكات العصبيّة الأتمتة الروبوتات مولّد الصور تغيير عالم العمل ما هو التعلّم تعلّم الآلة نهاية العالم تداعيات نموذج اللغة البطالة وقت الفراغ التعلّم مع الذكاء الاصطناعيّ الذكاء الاصطناعيّ في ألعاب الحاسوب NPC المساعد الافتراضيّ المنزل الذكيّ مستقبل التعلّم ChatGPT السيّارات ذاتيّة القيادة المستقبل

استعمالات الذكاء الاصطناعيّ في حياتنا

>> الصفوف الرابع حتّى الثاني عشر

1. في كلّ دور، **يختار لاعب واحد (الرّاوي) بطاقة** من يده، ويصفها بواسطة جملة أو كلمة متعلّقة بالذكاء الاصطناعيّ. باقي اللاعبين **يختارون** بطاقة من أيديهم، يعتقدون أنّها الأنسب للوصف

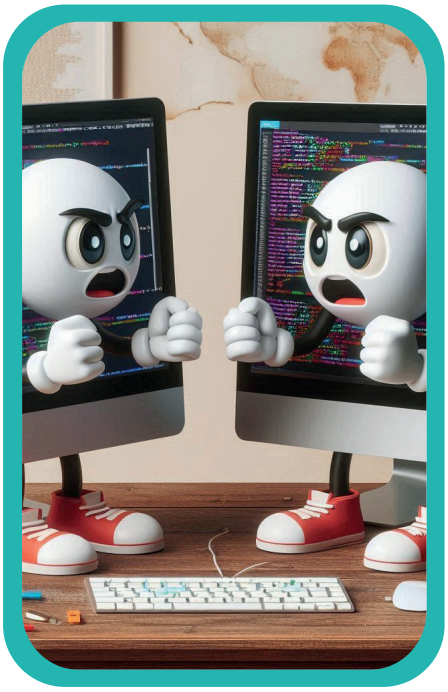
2. يتمّ **خلط** جميع البطاقات ويجب على اللاعبين تخمين أيّ بطاقة كانت للرّاوي.

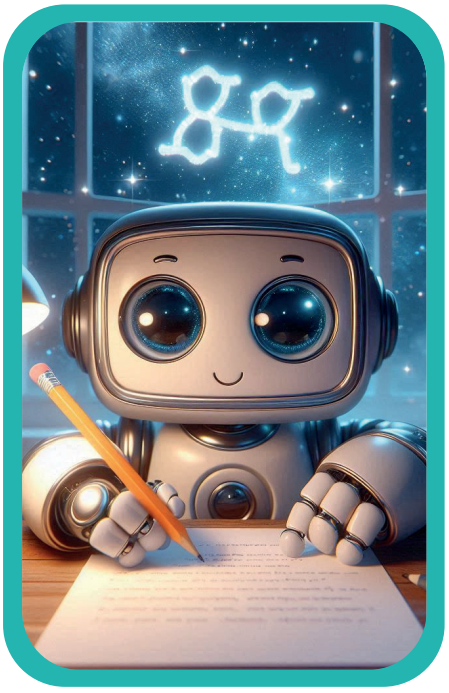
3. **الهدف** هو أن **يتعرّف** بعض اللاعبين على بطاقتك، ولكن ليس جميعهم.

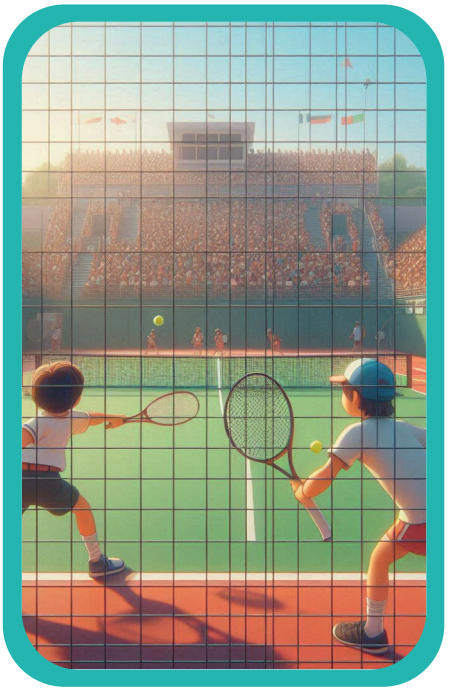
النقاط:
إذا وجد الجميع بطاقة الراوي - يحصل جميع اللاعبين على نقطتين ما عدا الرّاوي.
إذا لم يجد أحد البطاقة - يحصل جميع اللاعبين على نقطتين ما عدا الرّاوي.
في الوضع المثاليّ - يحصل الراوي واللاعبون الذين خمّنوا بشكل صحيح على 3 نقاط.
يحصل اللاعبون على نقطة إضافيّة إذا اختار لاعبون آخرون بطاقتهم

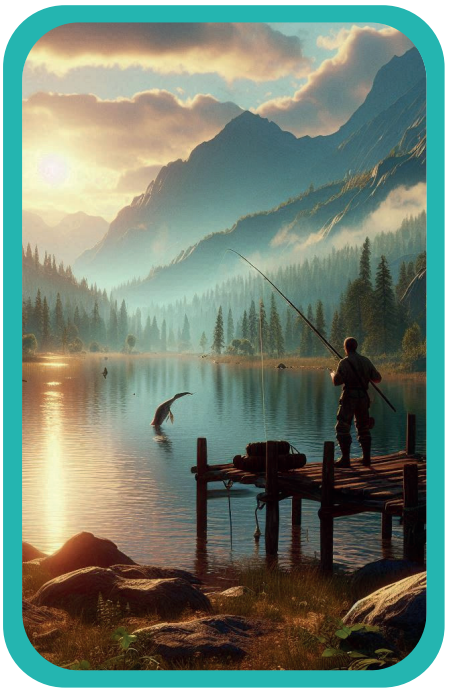
نصائح للمعلّم/ ة

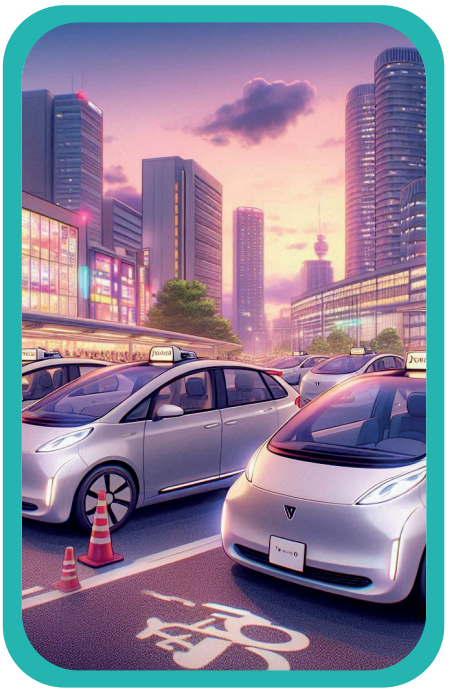
- من لا يعرف قواعد اللعبة - لا تحاول أن تشرح له.
- فقط ابدأ باللعب. سيفهم بسرعة كبيرة قواعد النمط.
- يُفضّل أن يعيّن المعلّم تلميذًا يعرف اللعبة، ليدير كلّ "محطّة" يتمّ فيها اللعب.
- يُفضّل تخصيص وقت مسبق للطباعة والقصّ، لأنّ الأمر يتعلّق بلوح وبطاقات تكفي لستّة تلاميذ فقط. صفّ من 30 تلميذًا سيحتاج إلى 5 رزم، أو أن يلعب التلاميذ في أوقات مختلفة.

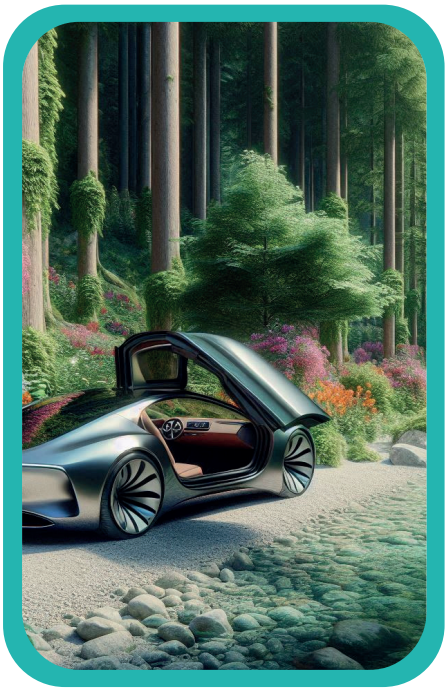


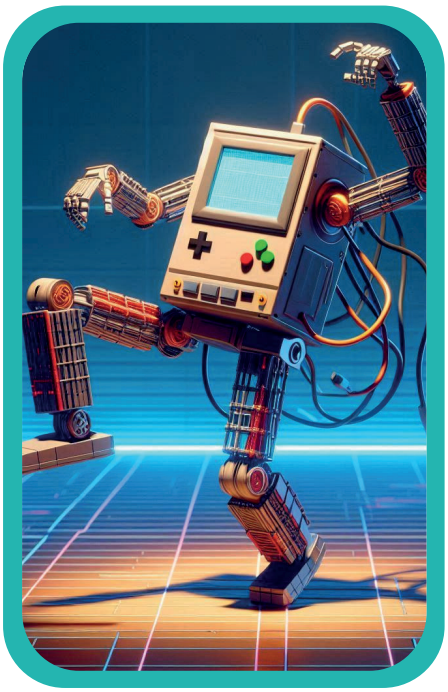


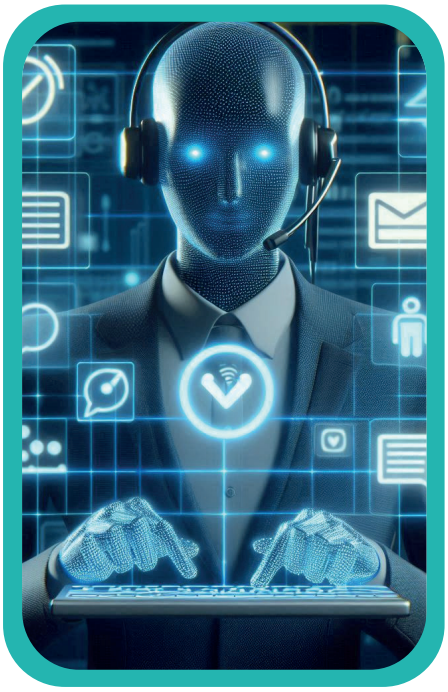


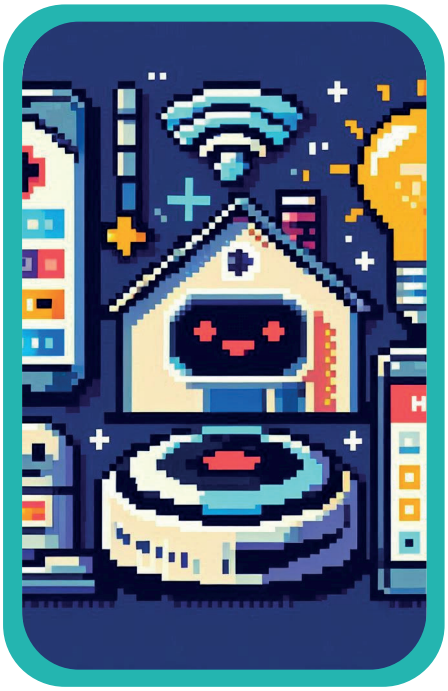


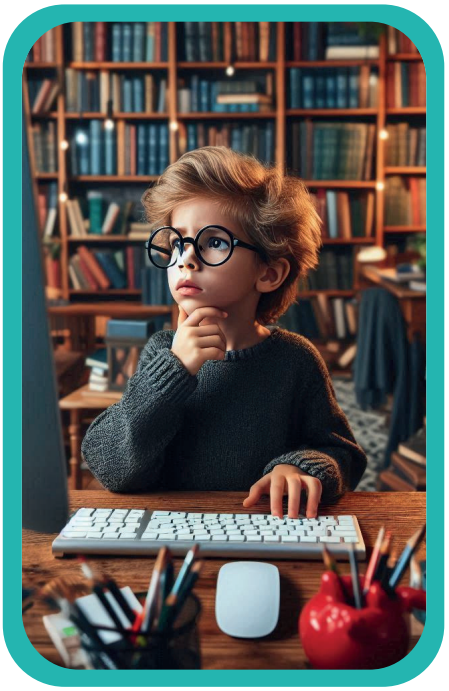


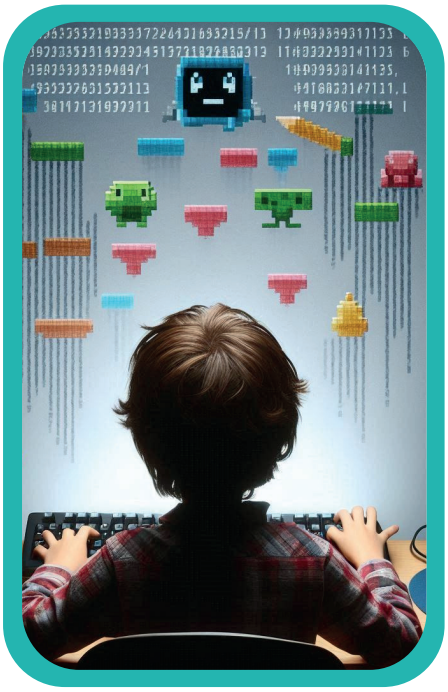


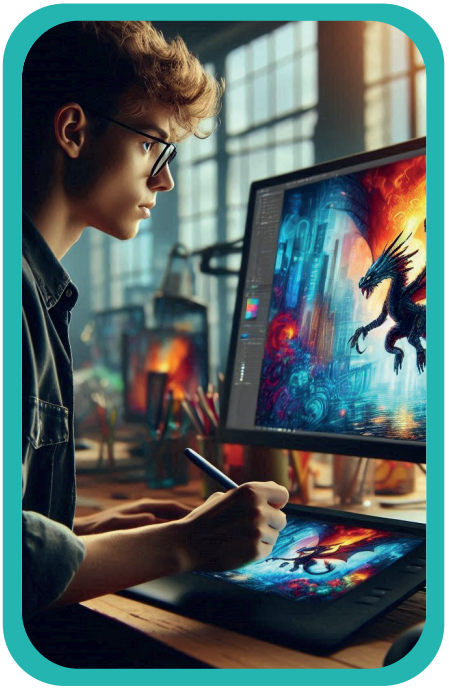


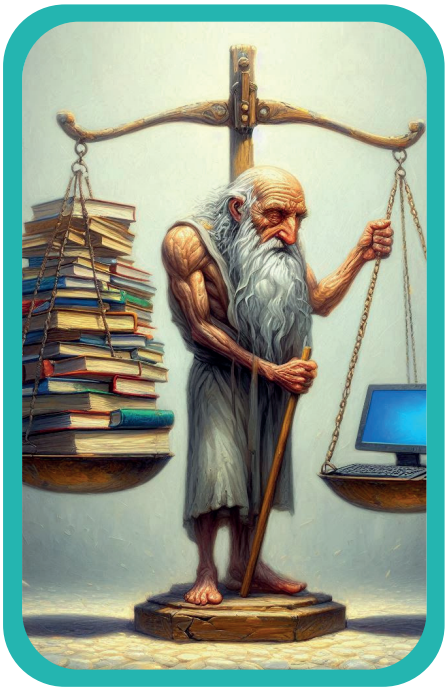


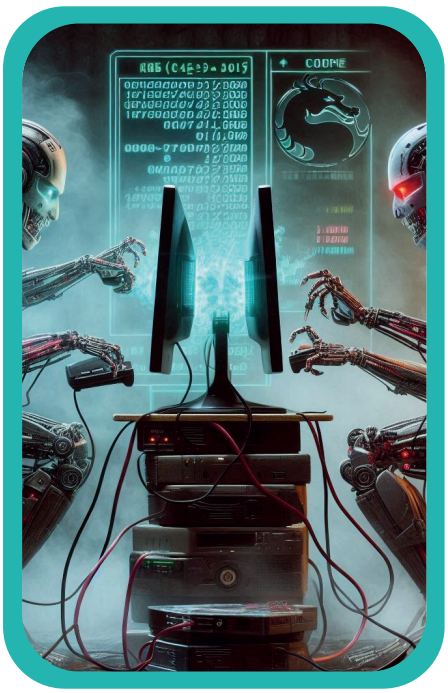


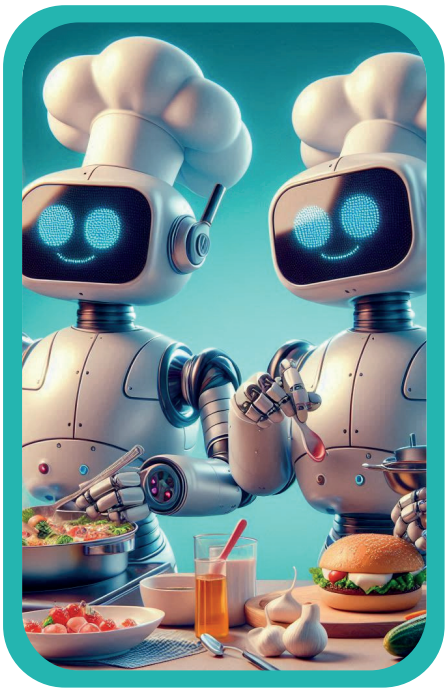


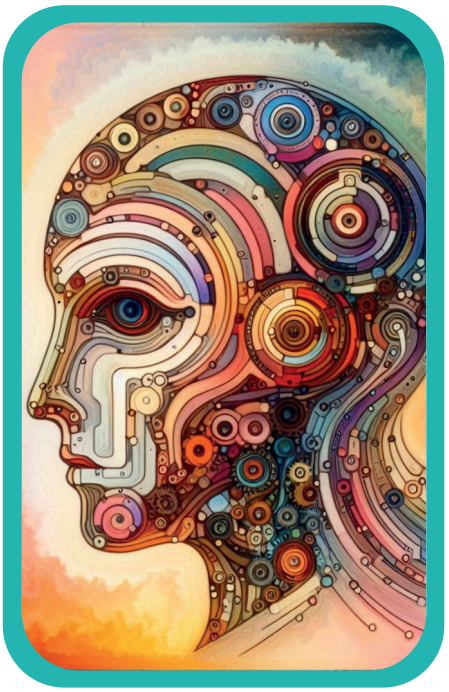












COMPUTER
FIGHT
COMPUTER