مطلوب
معرفة أساسيّة
في الذكاء الاصطناعيّ

غاندالف

الذكاء الاصطناعيّ وأمن المعلومات

>> الصفوف السابع - الثاني عشر

غاندالف

الذكاء الاصطناعيّ وأمن المعلومات >> الصفوف السابع - الثاني عشر

مطلوب **معرفة أساسيّة** في الذكاء الاصطناعيّ

مُلخّص اللعبة:

لعبة محوسبة تهدف إلى تجسيد كيف ينجح الروبوت الذي تم إنشاؤه بواسطة الذكاء الاصطناعيّ في حماية كلمة السرّ، وكيف يمكن التحايل عليه باستخدام إستراتيجيّات مختلفة.

*** مطلوب مستوى مقبول في اللغة الإنجليزيّة (يمكن الإجابة باللغة العبريّة)**

*** يمكن أيضًا اللعب على حاسوبَيْن أو أكثر.**

هدف اللعبة

فكّ رموز كلمة السرّ واجتياز أكبر عدد ممكن من المراحل.

التحضيرات المسبقة:

تُنفّذ الفعّاليّة في صفّ فيه حاسوب، جهاز عرض واتّصال بالإنترنت.

يجب أن تلعب المعلّمة اللعبة مسبقًا حتّى تتمكّن من مساعدة التلاميذ في حال واجهتهم صعوبة.

رابط الموقع

https://gandalf.lakera.ai/baseline

1. تُلعب اللعبة على مستوى الصفّ، **مقسّمًا إلى مجموعات.**

2. في كلّ مرّة، **ترسل إحدى المجموعات ممثّلًا** لمحاولة فك رموز كلمة السرّ. يمكن لأعضاء المجموعة تقديم المشورة له، بالطبع؛ **في كلّ دور يرسلون ممثّلًا مختلفًا.**

3. **إذا لم** تتمكن المجموعة من فكّ رموز كلمة السرّ، **ينتقل الدور إلى المجموعة التالية.**

4. **المجموعة الفائزة** هي التي حلّت مراحل أكثر.

أفكار للمزيد من التوسُّع والتحسين:

داخل اللعبة هناك إمكانيّات لمراحل أخرى، إضافة إلى اللعبة الرئيسيّة.