

רמת ידע
בסיסית

דיקסיט

שימושי הבינה המלאכותית בחיינו

<< כיתות ד'-י"ב



הי!

היי



דיקסיט - בינה מלאכותית

<< כיתות ד'-י"ב

רמת ידע
בסיסית

משחק אסוציאציות מבוסס קלפים בנושא בינה מלאכותית.
משך המשחק כחצי שעה.

מטרת המשחק

לגרום לחלק מהשחקנים לזהות את הקלף שלך, אך לא לכולם.
המנצח הוא מי שהצליח לצבור הכי הרבה נקודות.

משתתפים

3-6 משתתפים

חלקי המשחק:

- קלפים המתארים את תרומת הבינה המלאכותית בתחומים שונים.

הכנות מוקדמות:

מצורפים קלפים
להדפסה וגזירה!

- חלוקת הכיתה לקבוצות של 3-6 תלמידים
- הדפסת החומר וגזירת הקלפים.



רעיונות להרחבות ושדרוגים נוספים:

- אפשר שהכיתה תייצר בעצמה קלפים נוספים למשחק, בעזרת יישום בינה מלאכותית מחולל תמונות.
- ניתן להשתמש בתמונות רגילות מחיי היומיום כמקור לאסוציאציות על בינה מלאכותית

רשתות נוירונים אוטומציה רובוטים מחולל תמונות שינוי עולם העבודה
מהי למידה למידת מכונה אפוקליפסה אסוציאציות מודל שפה אבטלה
פנאי למידה עם בינה מלאכותית בינה מלאכותית במשחקי מחשב NPC
עוזר וירטואלי בית חכם עתיד הלמידה ChatGPT מכוניות אוטונומיות עתיד



דיקסיט - בינה מלאכותית << כיתות ד'-י"ב

1 בכל תור, **שחקן אחד (המְסַפֵּר) בוחר קלף מידו**, ומתאר אותו באמצעות משפט או מילה הקשורים לבינה מלאכותית. שאר השחקנים **בוחרים** קלף מידם, שלדעתם הכי מתאים לתיאור.

2 כל הקלפים **מעורבבים** והשחקנים צריכים לנחש איזה קלף היה של המְסַפֵּר.

3 **המטרה** היא שחלק מהשחקנים **יזהו** את הקלף שלך, אך לא כולם.

ניקוד:

אם כולם מצאו את הקלף של המספר - כל השחקנים מקבלים 2 נקודות חוץ המְסַפֵּר.
אם אף אחד לא מצא את הקלף - כל השחקנים מקבלים 2 נקודות חוץ המְסַפֵּר.
במצב אידיאלי - המספר והשחקנים שניחשו נכון מקבלים 3 נקודות.
שחקנים מקבלים נקודה נוספת אם שחקנים אחרים בחרו בקלף שלהם.

טיפים למורה

- מי שלא מכיר את הכללים של המשחק - לא לנסות להסביר לו,
- פשוט להתחיל לשחק. הוא יבין מהר מאוד את חוקי הפורמט.
- כדאי שהמורה ימנה תלמיד שמכיר את המשחק, שינהל כל "תחנה" שבה משחקים.
- כדאי להקדיש זמן מראש להדפסה וגזירה, כי מדובר על לוח וכרטיסיות שמספיקים רק לשישה תלמידים. כיתה של 30 תלמידים תזדקק ל-5 ערכות, או שהתלמידים ישחקו בזמנים שונים.









