

الإمارات تطلق نسخة جديدة من «الألعاب الذكية» المرتبطة بالذكاء الاصطناعي



- الإمارات تدعو المبرمجين ورواد الأعمال لتصميم «ألعاب ذكية» لتنمية مهارات الأطفال حول العالم
- تطوير ألعاب إلكترونية معتمدة على الذكاء الاصطناعي تراعي خصوصية الأطفال وتساهم في تعزيز تعلمهم الإبداعي وتفاعلهم المجتمعي
- فئات متنوعة للمنافسة تضم الألعاب التعليمية والإبداعية والبرمجية والروبوتية 7
- المشاركة متاحة لجميع المبتكرين ورواد الأعمال والشركات الناشئة المتخصصة في الذكاء الاصطناعي من مختلف أنحاء العالم

دبي: «الخليج»

أطلق مركز الثورة الصناعية الرابعة في الإمارات، الذي تشرف عليه مؤسسة دبي للمستقبل، النسخة الثانية من «مسابقة الألعاب الذكية»، بالتعاون مع «المنتدى الاقتصادي العالمي»، بهدف توفير تقنيات وتطبيقات الذكاء الاصطناعي في

تطوير ألعاب ذكية تسهم في تعزيز عملية التعلم الإبداعي والتفاعل الاجتماعي لدى الأطفال، وتنمية قدراتهم على اكتساب المعرفة.

ويهدف المركز الذي تم إنطلاقه بالشراكة بين حكومة الإمارات والمنتدى الاقتصادي العالمي، من خلال هذه المسابقة، إلى تمكين الأطفال ومساعدتهم في التغلب على التحديات المختلفة من خلال محتوى إبداعي وترفيهي معتمد على الذكاء الاصطناعي، مع مراعاة الإرشادات الأخلاقية المعتمدة لحماية الأطفال، وبياناتهم وخصوصيتهم. وتتضمن «مسابقة الألعاب الذكية» سبع فئات: «الألعاب التعليمية»، و«الألعاب الإبداعية»، و«ألعاب البرمجة»، و«الألعاب الروبوتية»، و«الألعاب رفيقة الأطفال»، وفئة «مكبر صوت ذكي للأطفال»، وكذلك فئة «الطرح الأكثر إبداعاً في توظيف الذكاء الاصطناعي للأطفال».

تكريم

وسيتم الإعلان عن الفائزين بالمسابقة خلال حفل تكريم خاص يقام بهذه المناسبة في «متحف المستقبل»، تزامناً مع اليوم العالمي للطفل الذي يصادف 20 من نوفمبر/تشرين الثاني من كل عام. كما سيحصل الفائزون على «شارة اعتماد عالمية» تشير إلى فوز اللعبة بمسابقة «الألعاب الذكية»، إضافة إلى فرصة المشاركة في المبادرات المستقبلية التي يطلقها المنتدى الاقتصادي العالمي في ما يخص الألعاب الذكية وحوكمة الذكاء الاصطناعي.

لجنة التحكيم

وستعمل لجنة تحكيم متخصصة تضم خبراء من القطاعين الحكومي والخاص، على تقييم المشاركات بناء على مجموعة من المعايير والشروط التي حددها المنتدى الاقتصادي العالمي في دليل «أدوات الذكاء الاصطناعي المخصصة للأطفال»، وتتضمن مراعاة الأخلاقيات المنظمة لتأثير الذكاء الاصطناعي، مثل المساواة وعدم التحيز، والشمولية ودمج جميع الفئات، والمسؤولية، والأمان، والشفافية.

شراكة عالمية

وأكدت مريم المهيري، مديرة مركز الثورة الصناعية الرابعة في الإمارات أن تنظيم مسابقة الألعاب الذكية بالتعاون مع المنتدى الاقتصادي العالمي يجسد أهمية دور الشراكات العالمية في تطوير الحلول المبتكرة للقطاعات الحيوية، مثل قطاع التعليم وتحويلها إلى أدوات فعالة للتنمية والتطوير، خصوصاً في ظل التحولات العالمية السريعة التي نعيشها، والاعتماد الكبير على تطبيقات الذكاء الاصطناعي، وما تشهده العديد من القطاعات من تغييرات هائلة، بما فيها قطاع الترفيه وألعاب الأطفال.

وأشارت إلى أن تطبيقات الألعاب الذكية ستفتح آفاقاً جديدة لتطوير ممارسات التربية والتعليم، تتجاوز عملية التعلم التقليدية، عبر محتوى ذكي مخصص لاحتياجات كل طفل، يراعي الخصوصية، وجميع الإرشادات الأخلاقية المتعلقة بحماية الأطفال من أي سلبات محتملة للتقنيات الحديثة.

معايير

بدورها، قالت كاي فيرث بترفيلد، رئيسة قطاع الذكاء الاصطناعي وتعلم الآلة، عضوة اللجنة التنفيذية في المنتدى الاقتصادي العالمي: «يسعدنا أن نتشارك مع مركز الثورة الصناعية الرابعة في الإمارات لإطلاق هذه المبادرة الهادفة إلى حماية وتمكين الأطفال، وتطوير معايير لاستخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي في توفير خيارات تعليمية تناسب الأطفال، مع تأكيد أهمية الالتزام بتوفير إمكانية الوصول والاستقلالية والشمولية لألعاب الأطفال».

الصورة



"حقوق النشر محفوظة" لصحيفة الخليج. © 2024.