



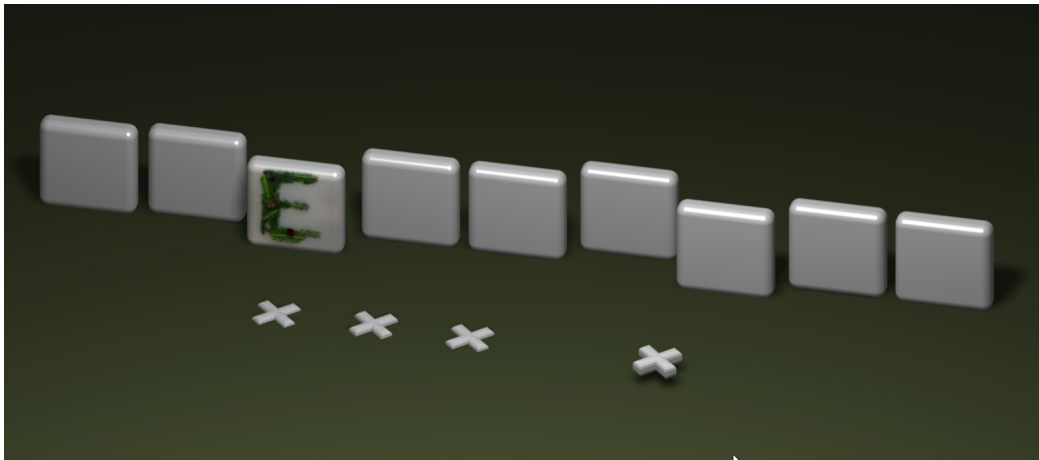
Google Arts & Culture ha realizzato nuove attività interattive con il supporto dell'intelligenza artificiale , il cui obiettivo è l'apprendimento attraverso il gioco .

{loadposition user7}

“Riesci a indovinare la parola nascosta?” è l'obiettivo di [XYZ TOY](#) . È un gioco che vi propone di indovinare una parola, in stile Wordle, ma con una grande particolarità. Gli indizi per dedurre la parola nascosta sono nella grafica con cui vengono proposte le lettere indizio, creata dall'IA.

L'utente dovrà osservare attentamente cosa appare nelle immagini che accompagnano la frase che precede la parola e l'unica lettera presente, poiché i dettagli che nasconde sono legati alla parola. E attenzione, ci sono solo 5 tentativi per indovinare la parola.

Un giochino che consiglio ai colleghi di lingua inglese.



Un altro gioco che potrebbe piacere ai più piccoli è [Odd One Out](#) . Durante il gioco vengono presentate diverse immagini e lo studente deve indicare quale non si adatta alle altre, tenendo conto del tema ed è stata generata dall'IA. Una dinamica che permetterà ai bambini di imparare diversi argomenti giocando e divertendosi con le animazioni.

Nel gioco chiamato " [Un-Dough!](#) " l'intelligenza artificiale ha trasformato il mondo in una grande massa di plastilina e la missione è trovare uno dei 50 monumenti culturali. Un gioco con molte animazioni e colori.

E una proposta che piacerà a chi ama la poesia giapponese è « [Haiku Imagined](#) ». Questo non è un gioco, ma piuttosto questo esperimento di Google che illustra poesie haiku classiche e moderne. Combina musica di sottofondo e animazioni per dare un contesto alla presentazione haiku.

{comments on}

{loadposition user6}