

ვიზუალური პროგრამირების გარემოში AI-ს გამოყენებით პროგრამის შექმნა: სიტყვების ამოცნობა

მოსწავლეები ვიზუალური პროგრამირების გარემოში ([Scratch - Imagine, Program, Share \(mit.edu\)](https://scratch.mit.edu)) შექმნიან პერსონაჟს, რომელიც დაწერილ ტექსტზე რეაგირებს. კერძოდ, მოსწავლეებმა უნდა შეასწავლონ კომპიუტერს, დაწერილი ტექსტის ამოცნობა. მოსწავლეები პორტალზე [Machine Learning for Kids -https://machinelearningforkids.co.uk](https://machinelearningforkids.co.uk) კომპიუტერს შეასწავლიან სიტყვებს და ფრაზებს. ამის შემდეგ ვიზუალური პროგრამირების გარემოში მათ, **Scratch**-ში დაწერენ პროგრამას, სადაც კომპიუტერი გამოიყენებს ნასწავლ სიტყვებს და ამოიცნობს შეტყობინებას.

ნაბიჯი 1. ვებგვერდზე [Machine Learning for Kids](#) გავიაროთ რეგისტრაცია ან ავირჩიოთ **Try it now**

Get started with machine learning

First time here?

Sign up

[Why register?](#)

Already registered?

Log in

[Forgot your details?](#)

Try without registering

Try it now

2. შევქმნათ ახალი პროექტი, ქვემოთ მოცემული სურათის მიხედვით:

Add a new project

Project Name *

AI -ხარ თუ არა ბედნიერი

Project Type *

recognising text

Language

English

Storage *

In the cloud

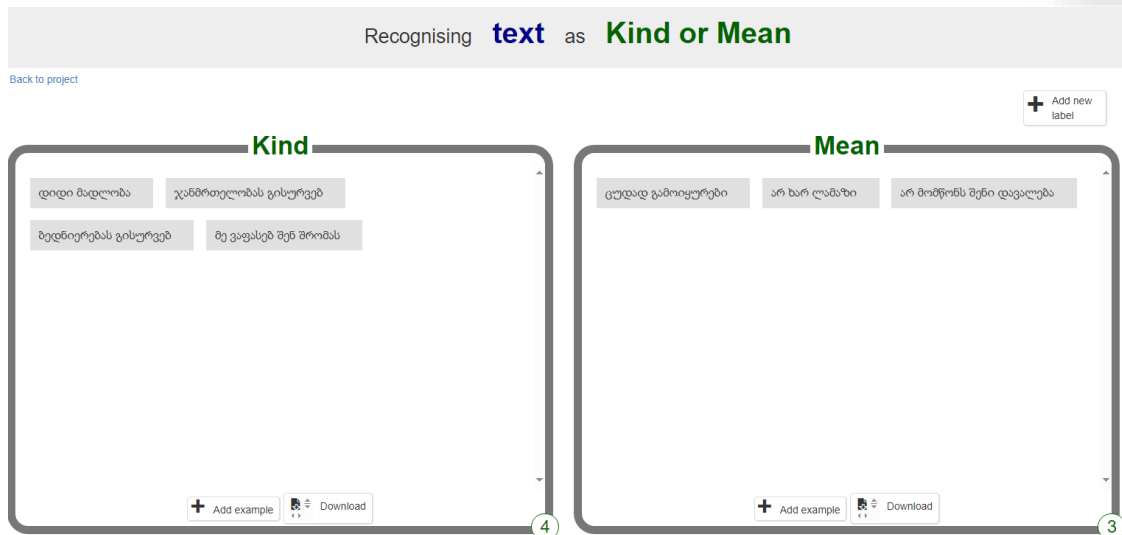
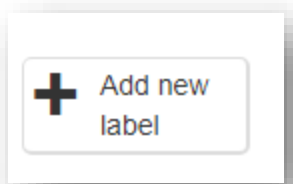
3. ავირჩიოთ **Train**

Train

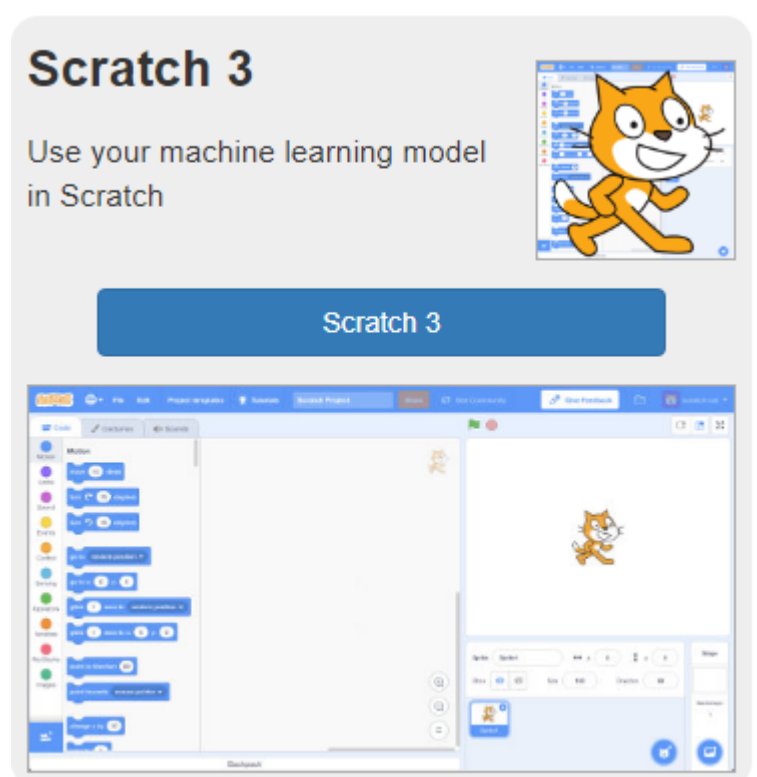
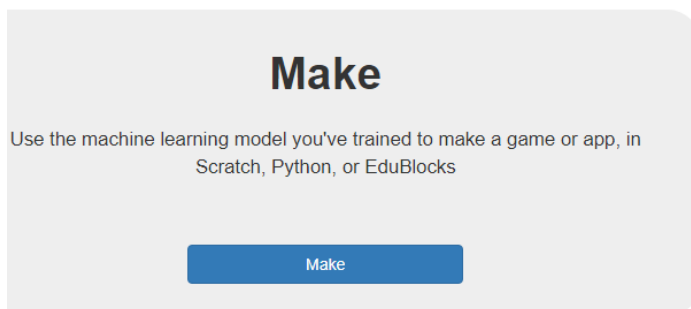
Collect examples of what you want the computer to recognise

Train

4. Add new label -ზე დაწკაპუნებით შევექმნათ სიტყვების საცავი, კერძოდ ერთი საცავი იმ სიტყვების და ფრაზებისთვის, რომელიც გვიქმნის დადებით განწყობას და მეორე საცავი საპირისპირო განწყობის სიტყვებისთვის და ფრაზებისთვის.



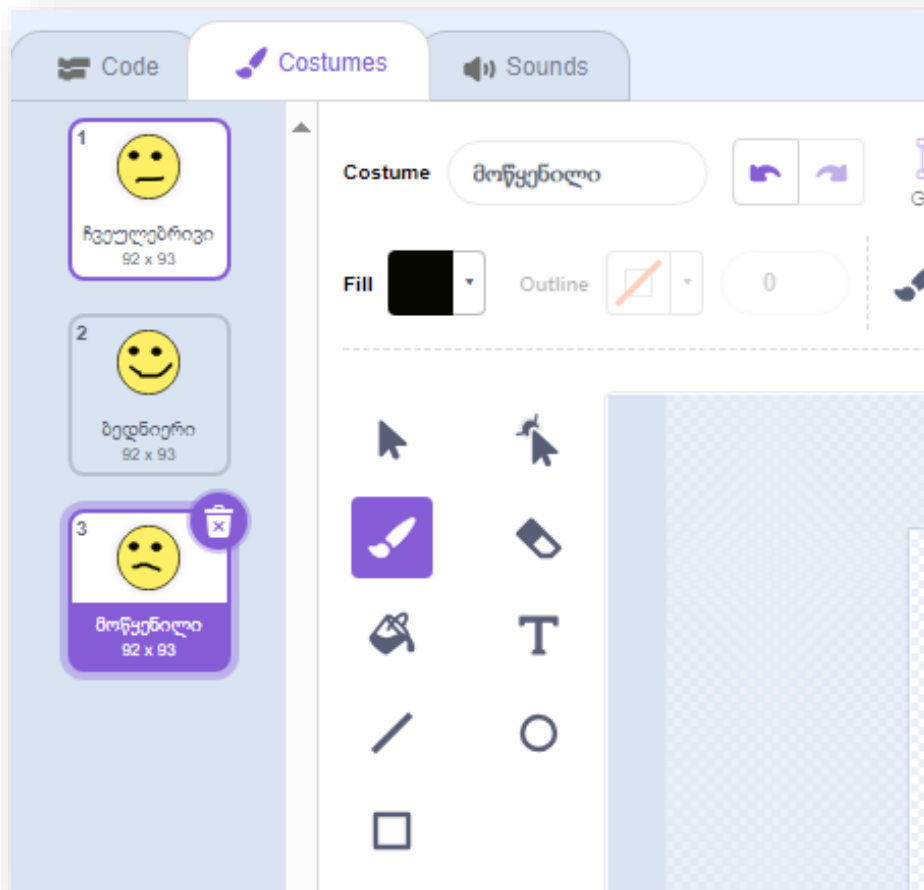
5. ამის შემდეგ დავბრუნდეთ ჩვენი პროექტის საწყის გვერდზე და ავირჩიოთ Make და შემდეგ ავირჩიოთ Scratch3



6. ღილაკზე **straight into Scratch** დაწკაპუნებით გადავალთ **Scratch** -ის გარემოში.

You can **train one now** and then come back to open Scratch.
Or you can go **straight into Scratch** now.

7. **Scratch**-ში ქვემოთ მოცემული ნიმუშის მიხედვით დავხატოთ სპრაიტი და შევქმნათ მისი კოსტუმები:



8. ბლოკებით დავწეროთ პროგრამა: ტექსტის დაწერის შემდეგ სპრაიტმა ამოიცნოს ტექსტი, კერძოდ დადებითი განწყობის ტექსტის შეტანის შემდეგ სპრაიტმა უნდა მიიღოს ბედნიერი გამოსახულება, ხოლო საპირისპირო განწყობის ტექსტის შეტანის შემდეგ მოწყენილი გამოსახულება. დაწერილ პროგრამას შეიძლება ჰქონდეს შემდეგი სახე:

