نشاط ختامي

السؤال الأول : طالبتي المبدعة قومي باختيار الإجابة الصحيحة من القائمة التي أمامك:

١- تعد أجهزة الألعاب مثال على تقنية التعرف على :

٢- هو أحد فروع الذكاء الاصطناعي الّذي يُعنى بجعل الحاسوب قادرًا على التعلُم من تلقاء نفسه من أيّ خرابات أو تجارب سابقة :

السؤال الثاني: طالبتي الرائعة قومي بتصنيف العبارات التالية إلى صحيحة أو خاطئة:

١- التعرف على الصور هي تطبيق برمجي يحاكي محادثة بين الشخص وجهاز الحاسب أو الهاتف المحمول.

٢- تعاني أنظمة الترجمة الآلية من عدم القدرة على تحديد المعنى الدقيق للكلمات ذات المعاني المتعددة أو المصطلحات العامية .

٣- يعتمد التعرف على الصور والكائنات على خوارزميات تتعرف على محتويات الصور وتحتوي مخرجاتها على وصف لهذه المحتويات.



معلمة المادة : مصباح أحمد الصحفي

LIVEWORKSHEETS