

تطبيق ريشة

لفريق : طلائع
مسار الألعاب اللغوية وتحسين الاملاء

الهدف من المشروع

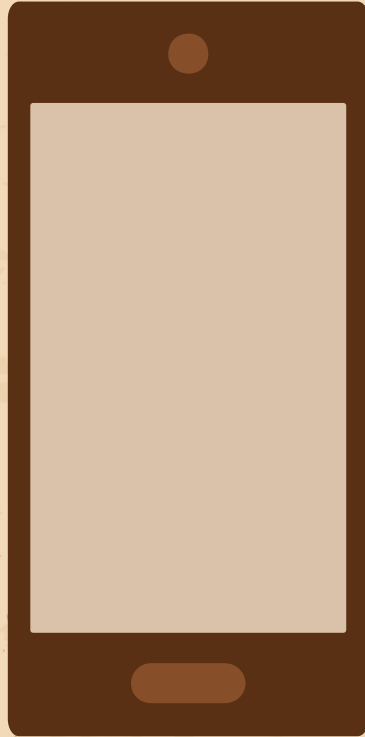
نهدف إلى تحسين المهارات
الاملائية للطلاب وخاصة طلاب
وطالبات الصفوف الأولية
عبر تقديم منصة تفاعلية
وجذابة تساعد في تحفيز
الطلاب وتخفيف العبء على
المعلمين وأولياء الأمور.



المشكلة المستهدفة

يعد التراجع في مهارات الإملاء لدى الطلاب وخاصة طلاب الصفوف الأولية أحد أهم مشاكل الفاقد التعليمي الناتجة عن الدراسة عن بعد، امتد أثر هذه المشكلة لتسبب تأخراً في تقدم الطلاب إملائياً حيث يصل الطالب للصف الثاني أو الثالث بمستوى إملائي ضعيف لا يتقن أدنى مهارات الإملاء. تتفاقم المشكلة مع كثرة عدد الطلاب في الفصل الواحد مما يصعب المهمة على المعلم.





الحل المقترح

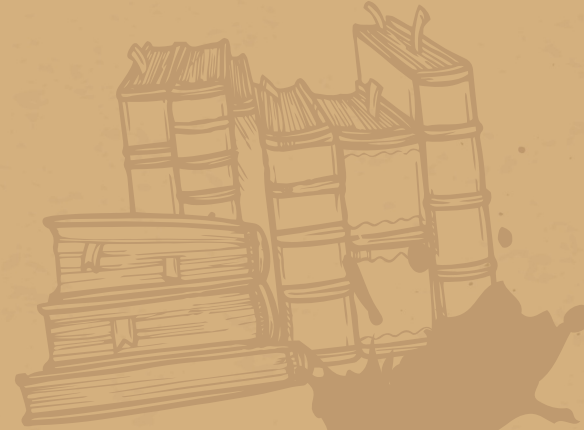
- تطوير تطبيق تفاعلي يعتمد على تقنيات معالجة اللغات الطبيعية (NLP) لتصحيح الأخطاء الإملائية المكتوبة بخط اليد
- التقنيات المستخدمة : Transformers, AraBERT , Easy OCR, other APIs and platforms

البيانات المستخدمة

- سيتم تدريب النموذج على قاعدة بيانات "خط" المكونة من مجموعة صور لبيانات مكتوبة بخط اليد

مصدر البيانات :

- <http://khatt.ideaserve.net>



معلومات فريق طلائع



شيماء الغامدي

ماجستير ذكاء اصطناعي

رغد الزياي

ماجستير علوم حاسب

ريا الزهراني

بكالوريوس علوم حاسب

محمد المالكي

مهندس ذكاء اصطناعي

شهد العميره

بكالوريوس علوم حاسب



Input

قال لي أحمد شكراً

Output



قال لي

صورة
توضيحية
للمشروع

