المجال

إثراء المفردات اللغوية

إثراء التراكيب

تحسين نطق الأصوات

نبذة عن الهدف من المشروع (لا تزيد عن مئة كلمة( \*

تهدف الفكرة الى بناء لعبة مبنية عن القصص العربية من التراث السعودي ،حيث يستمع الطفل الى القصة سماعا ،، وبعد ذلك يتم استخدام تقنيات الذكاء الاصطناعي لسؤال الطفل عن هذه القصة التي سمعها ،، وتصحيح جواب الطفل اليا عبر التقنيات الالية الذكية ، واعطائه درجات على الجواب والتدرج في السؤال من السهولة الى الصعوبة حسب جواب الطفل ، وتهدف هذه اللعبة الى حفاظ الطفل على الموروث السعودي الثقافي والتراثي وربطه فيه .

شرح المشكلة المستهدفة وآثارها (لا تزيد عن مئة كلمة)\*

قلة المحتوى العربي الالكتروني في مجال القصص العربية المستنبطة من التراث السعودي، وايضا بعد الاطفال عن الموروث السعودي الثقافي والتراثي ، لذى فيهدف هذا البرنامج الذكي الى تنمية قدرات الطفل الذهنية والاستدراكية و تحسين نطقه خاصة فيما هو متعلق بالقصص المرتبطة بالتراث والذي بلا شك يعد أحد ركائز الهوية الوطنية.

شرح الحل المقترح مع ذكر اسم تقنية الذكاء الاصطناعي التي سيتم استخدامها في الحل (على سبيل المثال BERT)\*

سيتم بناء قاعدة بيانات للقصص التراثية المستخلصة من التراث السعودي،، ومن ثم سيتم استخدام التتقنيات تحويل النص الى صوت ك google text to speech ومعالجة النصوص قبل تمريرها

ما هي البيانات التي سيتم استخدامها في المشروع مع ذكر المصدر\*

سيتم عمل قاعدة بيانات لمجموعة من الكتب التراثية نصيا و صوتا والقصص سيم اخذها من الكتب التراثية الموثوقة

القيمة المضافة للحل المقدم لمجال الحوسبة اللغوية مع بيان المخرج المتوقع للمشروع.\*

سيضيف البرنامج الذكي المطور في اثراء معارف الطفل اللغوية في مجال التراث العرب يالسعودي،، المخرج النهائي لعبة الكترونية ذكية على صفحة بإستخدام تقنيات البرمجة على الويب ك html , java script