مختصر كتابي

فرزان بيغلط!



أين يخطئ فرزان، ولماذا نبحث عن أخطائه؟

بنى نادي المستكشفين روبوتًا من الكرتون اسمه فرزان، ليعرضه في معرض البلدة. عمل فرزان أن يرتّب الأشياء في صناديقها. لكنه في أول يوم وضع موزة في صندوق السمك!

فرزان آلة فقط: كرتون وحاسوب صغير. ليس صديقك، ولا يحزن ولا يفرح. وفي حاسوبه الصغير ذكاء اصطناعي (AI)، أي برنامج يتعلّم من الأمثلة، بدل أن يخبره أحد بكل خطوة. هكذا عرفت أنت شكل القطة بعد أن رأيت قططًا كثيرة.

فرزان ما زال يتعلّم، وأنت من سيدرّبه قبل المعرض. ولكي نعلّمه، نبحث أولًا: أين يخطئ؟ بعض الكروت خطؤها واضح، مثل الموزة في صندوق السمك. وبعضها فيه خلاف، مثل نجمة البحر: هل هي نجمة، أم حيوان يعيش في البحر؟ لا توجد إجابة واحدة، ورأيك له قيمة. أما فرزان فليس له رأي، بل يرتّب حسب ما تعلّمه فقط.

لتصنع كارتًا من عندك، أضف سطرًا جديدًا داخل القائمة في الملف `script.js`، مثل:

```
["كورة", "السمك"],
```

الكروت والرسومات التي تصنعها تبقى على جهازك أنت فقط. وإذا ضايقك شيء على الشاشة، فأخبر شخصًا كبيرًا فورًا.

تذكّر:

- الذكاء الاصطناعي (AI) برنامج يتعلّم من الأمثلة.
- فرزان آلة، يرتّب حسب ما تعلّمه فقط.
- يقول نور: الخطأ ليس عيبًا، الخطأ معلومة.
- بعض الأسئلة ليس لها إجابة واحدة.

جرّب في التطبيق تحت الدرس: احكم على كل كارت بـ«صح» أو «غلط»، ثم أضف كارتًا فيه شيء في صندوق غريب عنه تمامًا.

الخلاصة: فرزان يتعلّم من الأمثلة، وأخطاؤه تخبرنا بما يجب أن نعلّمه.