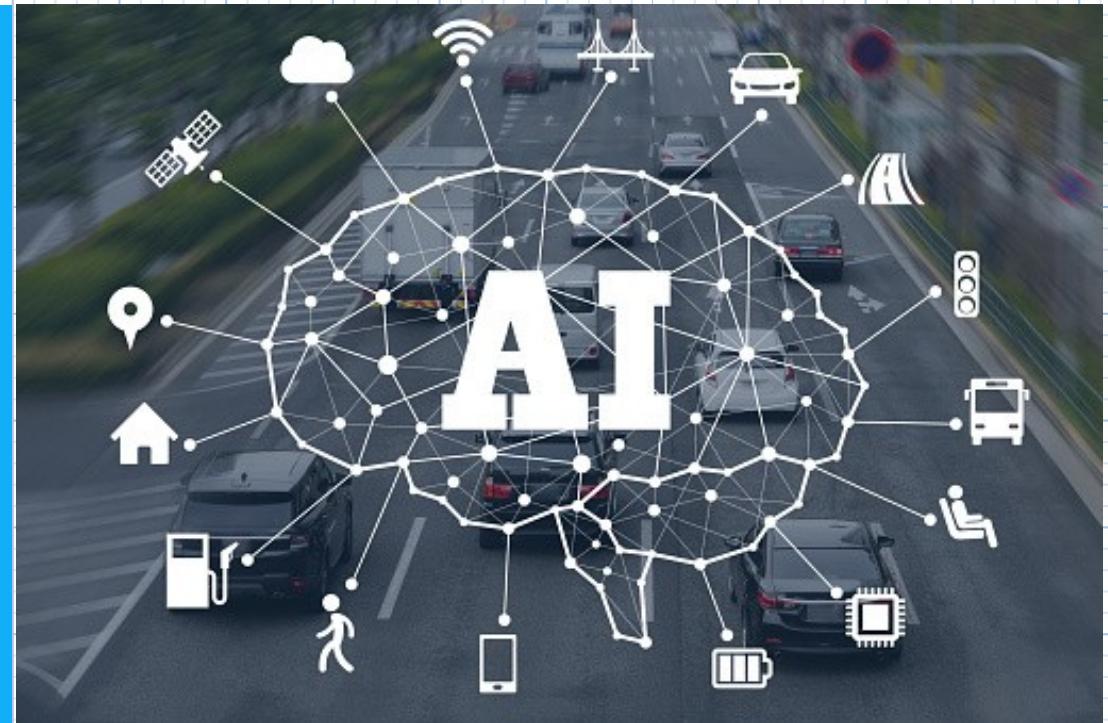


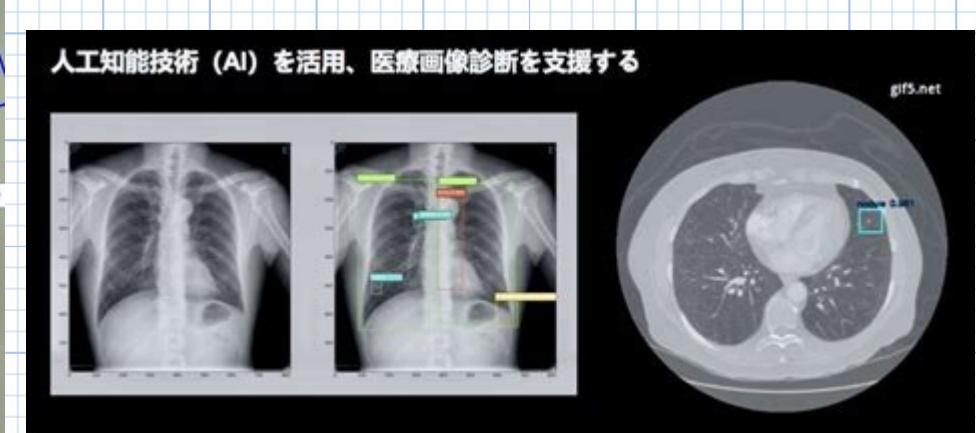
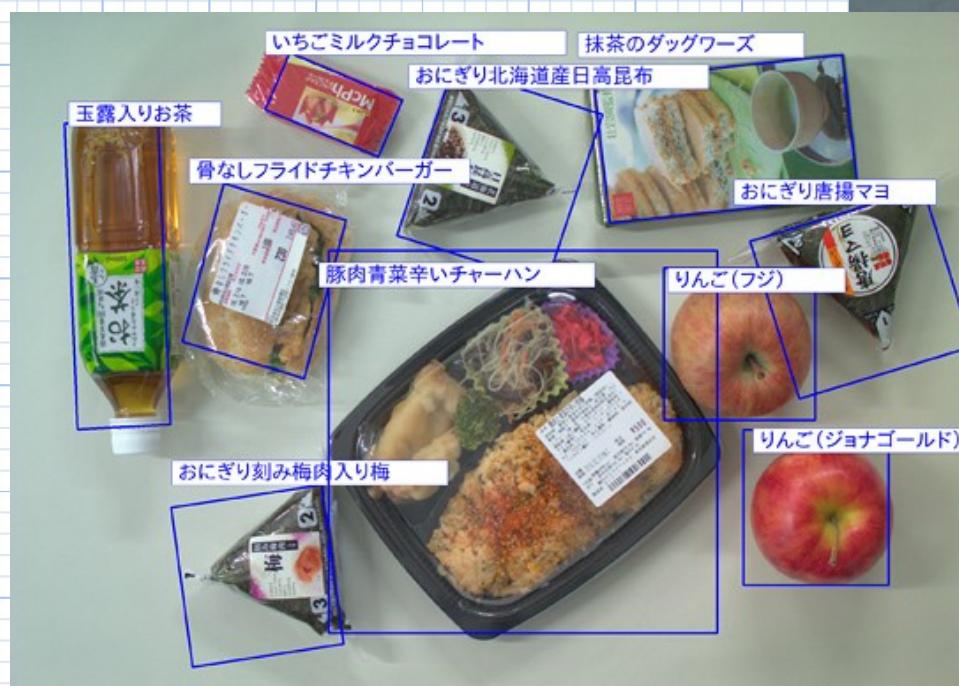
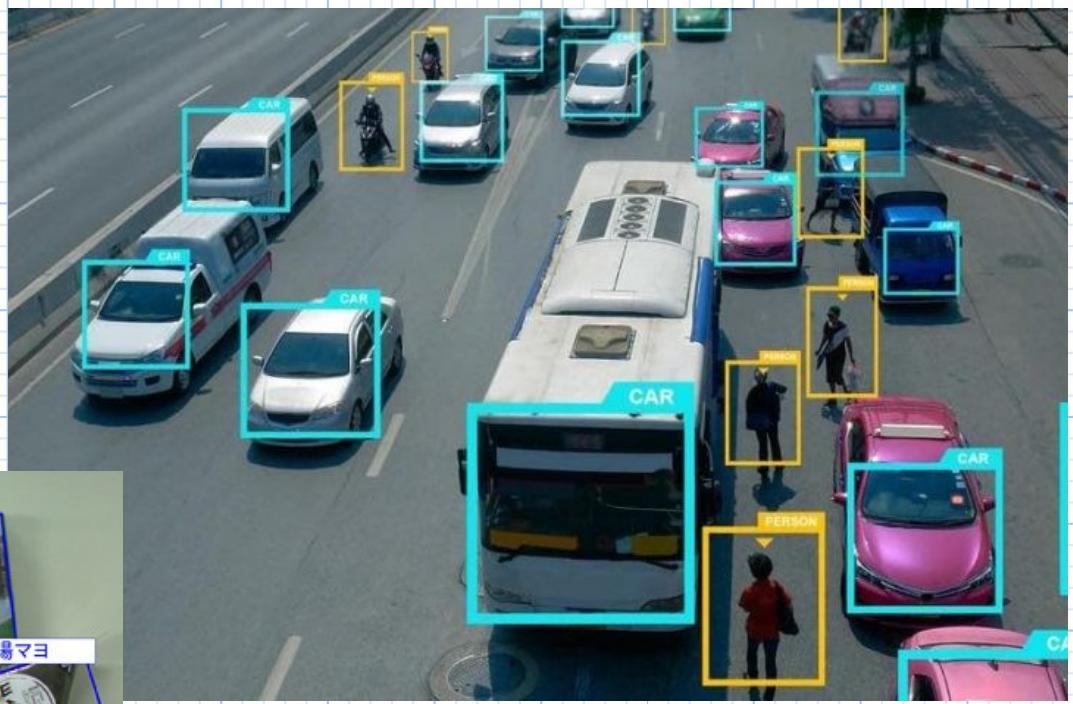
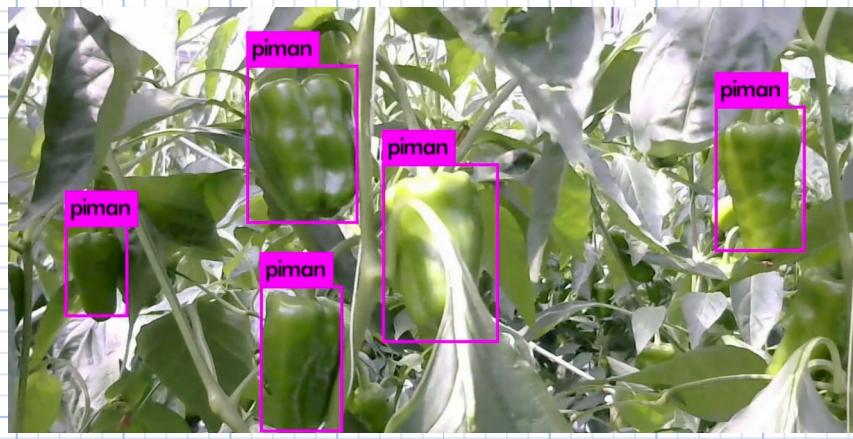
ScratchによるAI体験



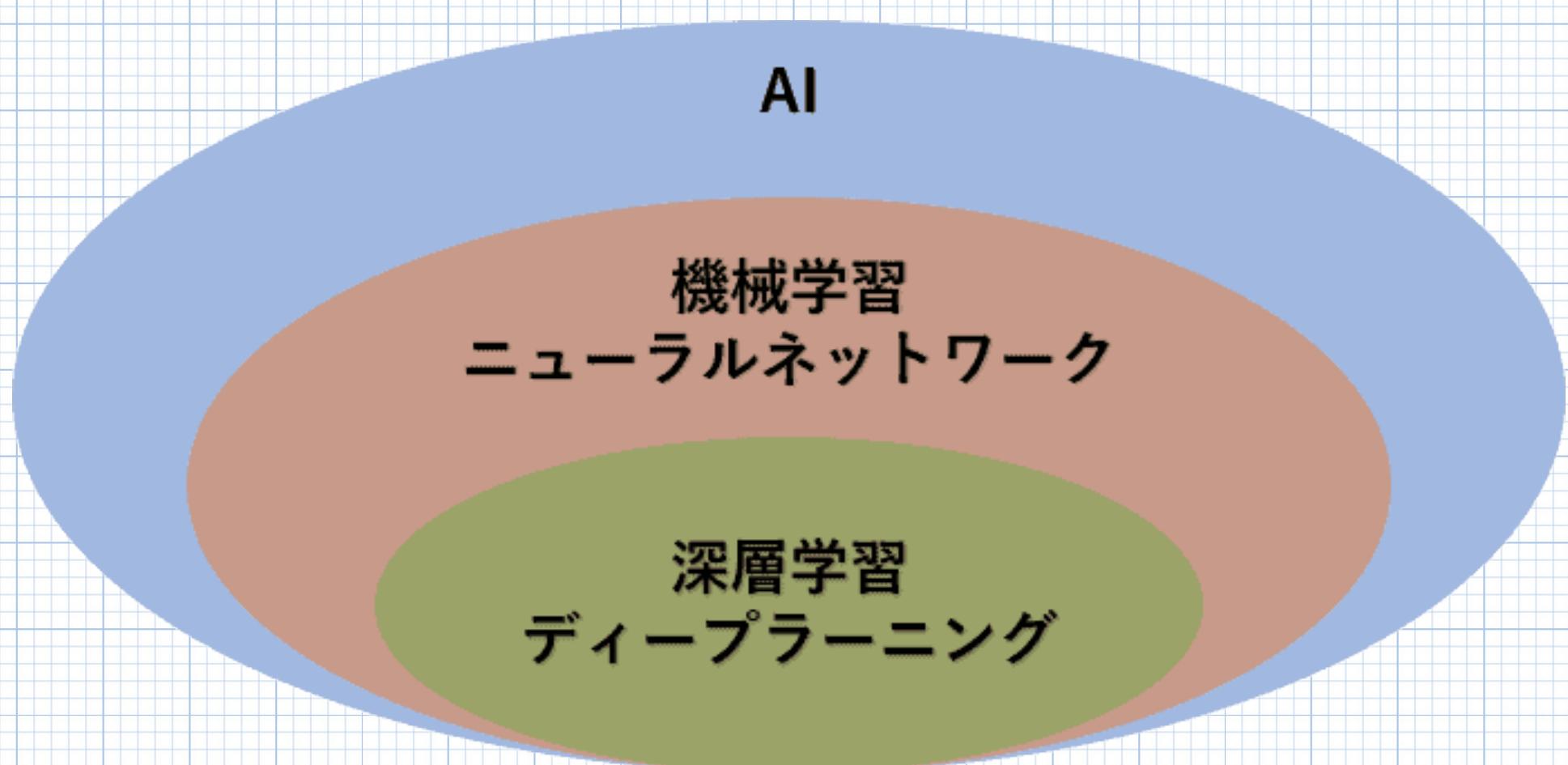
わたしたちのまわりのAI



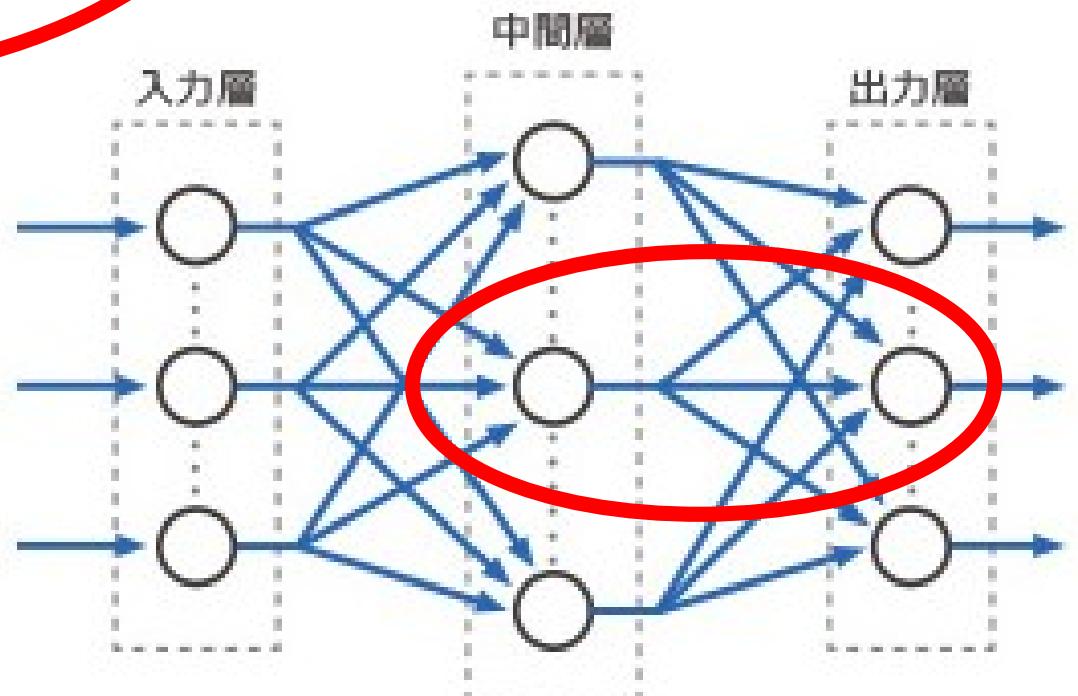
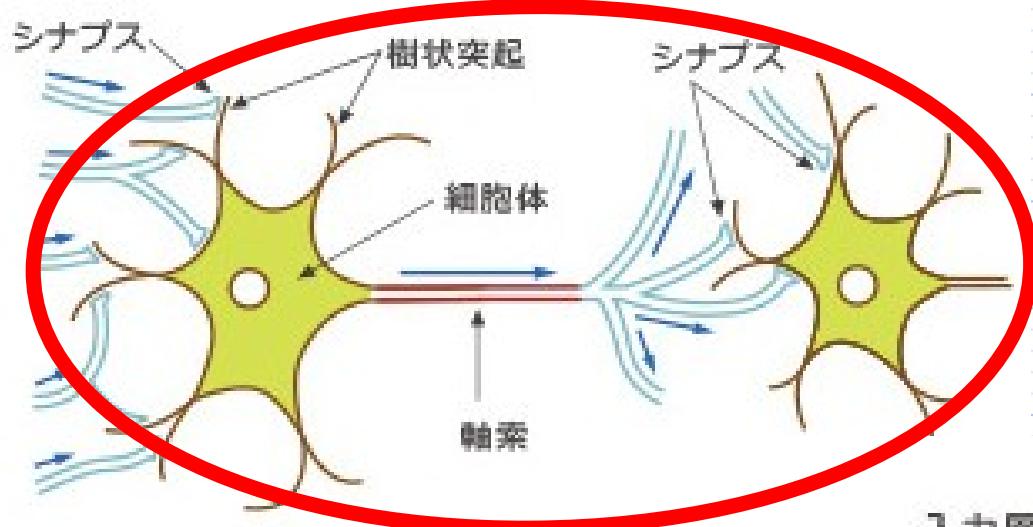
こんなところにもAI



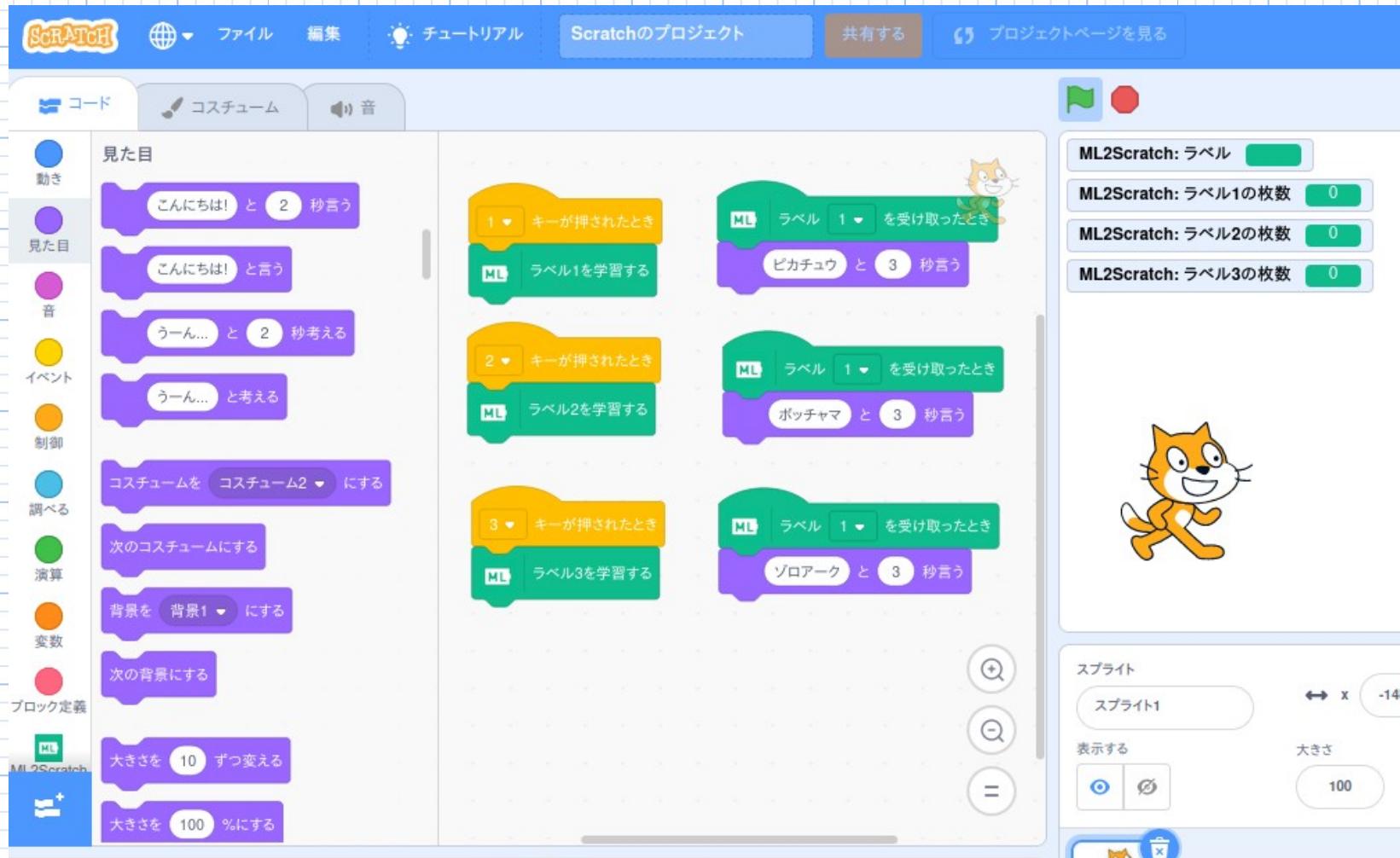
AIの技術分野について



機械学習のしくみ

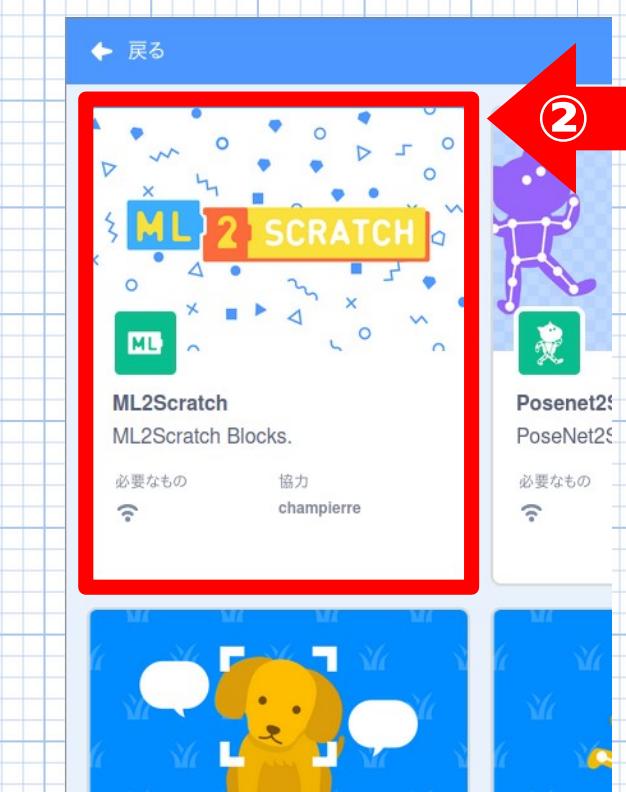
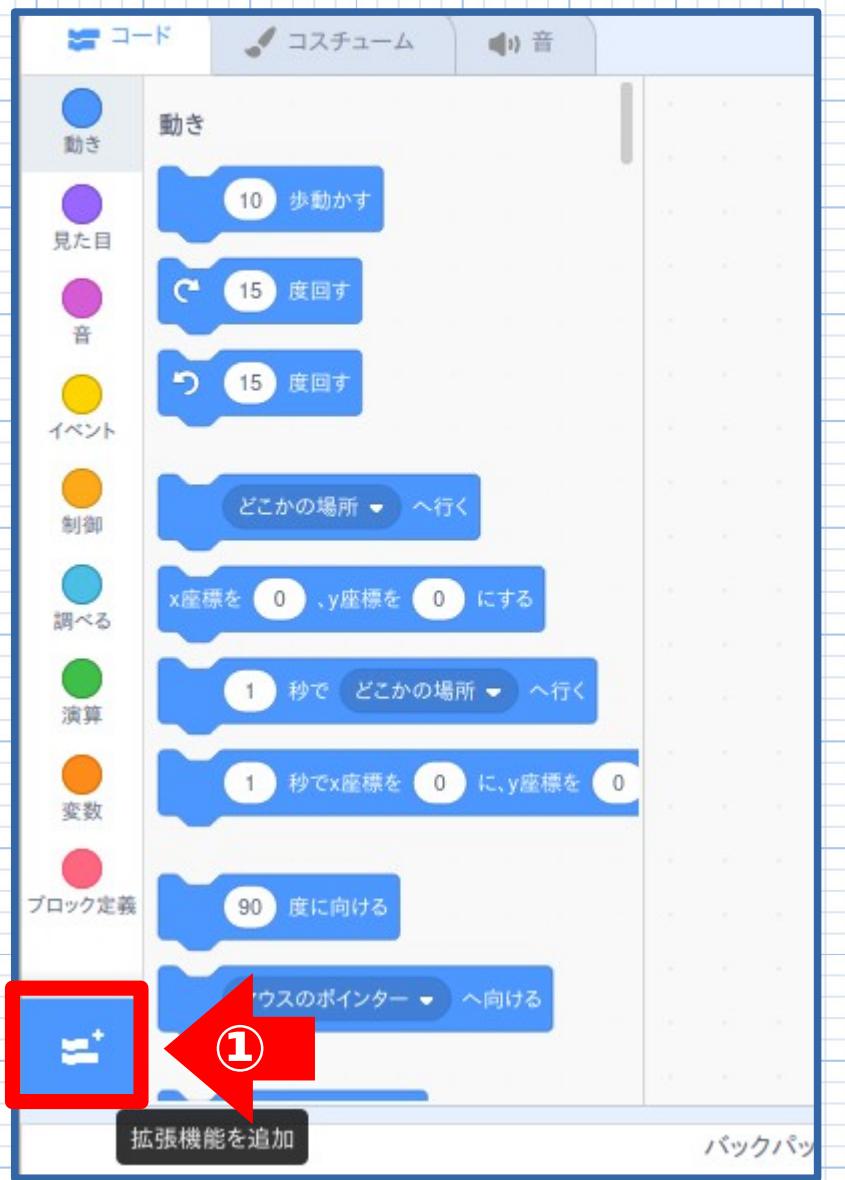


Scratchで画像認識を体験



<https://stretch3.github.io>

AI画像認識の準備



モニターの準備

The screenshot shows the Scratch script editor with a blue sidebar containing category icons: 動き (Motion), 見た目 (Looks), 音 (Sound), イベント (Events), 制御 (Control), 調べる (Sense), 演算 (Operators), 変数 (Variables), and プロック定義 (Block Definition). A red box highlights the '調べる' (Sense) icon. An orange box highlights the 'ML' block definition area at the bottom. The main workspace contains several green 'ML' blocks:

- ラベル1を学習する
- ラベル2を学習する
- ラベル3を学習する
- ラベル [4] を学習する
- ラベル [11] を学習する
- ラベル [のどれか] を受け取ったとき
- ラベル [11] を受け取ったとき

Below these are three green blocks from the 'ML' block definition:

- ラベル1の枚数
- ラベル2の枚数
- ラベル3の枚数

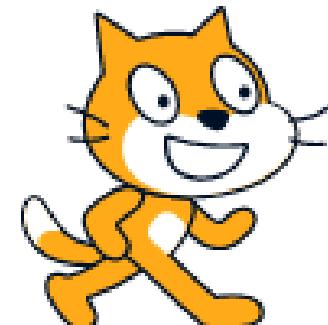
ラベルとは「学習内容」

ML2Scratch: ラベル

ML2Scratch: ラベル1の枚数

ML2Scratch: ラベル2の枚数

ML2Scratch: ラベル3の枚数



学習のためのプログラム



**“1”を押す
→ラベル1の学習**

**“2”を押す
→ラベル2の学習**

**“3”を押す
→ラベル3の学習**

各ラベルの学習

ピカチュウを見せて
“1”を押す
→ラベル1の学習



“1”を押す

ボッチャマを見せて
“2”を押す
→ラベル1の学習



“2”を押す

ゾロアークを見せて
“3”を押す
→ラベル1の学習



“3”を押す

いろいろな
見せ方で、
× 20回

いろいろな
見せ方で、
× 20回

いろいろな
見せ方で、
× 20回

動作のためのプログラム

