

## Jargon Buster

<b>Fiche d'activité</b>	<b>Jargon Buster</b>
<b>Activité</b>	Créez un assistant de réunion dans Scratch qui écoute lorsque certains mots sont mentionnés et en affiche la définition lorsqu'ils sont entendus.
<b>Objectifs</b>	<b>Entraîner un ordinateur à écouter et comprendre les mots</b> Apprenez comment les ordinateurs peuvent être formés à l'écoute de mots clés spécifiques
<b>Difficulté</b>	Intermédiaire
<b>Durée estimée</b>	1 heure
<b>Résumé</b>	Les élèves apprennent à reconnaître des mots clés grâce à un système de reconnaissance sonore. Ils l'utilisent dans Scratch pour réaliser un projet qui réagit à leur audition et affiche une définition.
<b>Sujets</b>	reconnaissance des sons, reconnaissance de la parole, apprentissage supervisé

### Matériel et paramètres

Chaque élève aura besoin de :

<b>Imprimés</b>	Fiche d'activité du projet (à télécharger depuis <a href="https://machinelearningforkids.co.uk/worksheet">https://machinelearningforkids.co.uk/worksheet</a> ) Les blocs des scripts Scratch sont codés par couleur, donc l'impression en couleur facilitera la tâche des élèves.
<b>Technologie</b>	Microphone
<b>Accès</b>	Identifiant et mot de passe pour <a href="https://machinelearningforkids.co.uk">machinelearningforkids.co.uk</a>

Le groupe aura besoin de :

<b>Clés API</b>	Aucun
-----------------	-------

### Adaptation

Si vous utilisez les approches PRIMM avec votre classe, ajoutez une étape où les élèves prédisent comment le modèle de projet fonctionne.

Si vous souhaitez augmenter le volume de codage, supprimez une partie du code du modèle de projet et ajoutez des étapes à la fiche d'activité pour que les élèves le codent eux-mêmes.

Si vous souhaitez encourager la résolution de problèmes, supprimez certains détails de la fiche d'activité et donnez plutôt des instructions plus générales.

Les fichiers des modèles de projet et les fiches d'activités sont disponibles au format MS Word, ce qui vous permet de les modifier pour les adapter à votre classe.

<b>Modèle du projet</b>	<a href="https://github.com/IBM/taxinomitis-docs/tree/master/scratch-Templates">https://github.com/IBM/taxinomitis-docs/tree/master/scratch-Templates</a> Le modèle Scratch 3 se termine en .sb3 et le modèle Scratch 2 en .sb2
<b>Fiche d'activités</b>	<a href="https://github.com/IBM/taxinomitis-docs/tree/master/project-worksheet/msword">https://github.com/IBM/taxinomitis-docs/tree/master/project-worksheet/msword</a>

### Aide

<b>Problèmes potentiels</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Les élèves enregistreront leur voix et l'utiliseront pour former un modèle d'apprentissage automatique. Cela peut fonctionner en utilisant un microphone</li> </ul>
-----------------------------	--

	<p>intégré à un ordinateur portable, mais le bruit de fond peut rendre la tâche délicate avec une classe nombreuse qui réalise les mêmes activités en même temps. L'utilisation de microphones dédiés (comme un micro-casque) peut être d'une grande aide à cet égard.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Le fait d'inclure des exemples d'élèves qui parlent (sans mentionner les mots clés choisis) dans le conteneur "bruit de fond" peut améliorer considérablement le déroulement des projets. Cela est mentionné dans la fiche d'activité de l'élève, mais il est utile de le souligner au cas où les élèves ne s'en rendraient pas compte.</li><li>• "<a href="https://machinelearningforkids.co.uk">https://machinelearningforkids.co.uk</a>" est une longue URL à taper pour certains élèves. Il peut être plus facile de créer un signet sur lequel ils peuvent cliquer.</li></ul>
--	---