

## Classe intelligente

<b>Fiche d'activité</b>	<b>Classe intelligente</b>
<b>Activités</b>	Créez un assistant intelligent dans Scratch qui vous permet de contrôler les appareils domestiques virtuels.
<b>Objectifs</b>	<p><b>Apprenez à un ordinateur à reconnaître la signification de vos commandes.</b></p> <p>Comment les ordinateurs peuvent être entraînés pour reconnaître l'intention derrière l'écriture.</p> <p>Les seuils de confiance indiquent quand la machine ne peut pas reconnaître la signification.</p> <p>Permet de découvrir le fonctionnement des assistants virtuels (par exemple Apple Siri, Amazon Alexa, Google Home, Cortana Microsoft).</p>
<b>Difficulté</b>	Débutant
<b>Estimation du temps</b>	45 minutes - 1 heure (selon que les élèves essaient d'abord de le faire sans apprentissage automatique)
<b>Résumé</b>	Les élèves entraîneront un modèle d'apprentissage automatique pour reconnaître la signification des instructions. Ils l'utilisent dans Scratch pour créer un assistant virtuel qui répondra aux commandes.
<b>Sujets</b>	assistants numériques, seuils de confiance, apprentissage supervisé

### Configuration

Chaque élève aura besoin de:

<b>Fiche imprimée</b>	<p>Fiche du projet (télécharger à partir de <a href="https://machinelearningforkids.co.uk/worksheets">https://machinelearningforkids.co.uk/worksheets</a> )</p> <p>Les scripts dans Scratch sont codés par couleur, donc l'impression en couleur rendra l'utilisation plus facile pour les élèves.</p> <p>Il existe différentes versions de la fiche de travail - une où les élèves essaient de créer l'assistant sans apprentissage automatique pour comparer, d'autres où les élèves utilisent uniquement l'apprentissage automatique.</p>
<b>Accéder au</b>	compte utilisateur et mot de passe pour <a href="https://machinelearningforkids.co.uk">machinelearningforkids.co.uk</a>

Le compte de classe aura besoin de :

<b>Clés API</b>	<p><b>Watson Assistant</b> - 1 espace de travail par élève</p> <p>Une clé API «Lite» est gratuite mais ne peut être utilisée que pour créer 5 espaces de travail</p> <p>Une clé API «Standard» peut être utilisée à créer pour créer 20 espaces de travail plus en détail sur: <a href="https://github.com/IBM/taxonomitis-docs/raw/master/docs/pdf/machinelearningforkids-apikeys.pdf">https://github.com/IBM/taxonomitis-docs/raw/master/docs/pdf/machinelearningforkids-apikeys.pdf</a></p>
-----------------	--

### Personnalisation

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>Modèles de 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'activité</b>	<a href="https://github.com/IBM/taxinomitis-docs/tree/master/project-worksheets/msword">https://github.com/IBM/taxinomitis-docs/tree/master/project-worksheets/msword</a>
<b>Aide</b>	
<b>Problèmes potentiels</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• «<a href="https://machinelearningforkids.co.uk">https://machinelearningforkids.co.uk</a>» est une longue URL à taper pour certains élèves. Vous pouvez trouver plus facile de créer un signet sur lequel ils peuvent cliquer à la place.</li><li>• Les captures d'écran de la Fiche d'activité sont basées sur Scratch 3, mais le projet peut également être effectué à l'aide de Scratch 2.</li></ul>