

Agent conversationnel

Fiche d'activité	Agent conversationnel
Activité	Créez un chatbot qui peut répondre à des questions sur un sujet de votre choix.
Objectifs	Entraîner un ordinateur à reconnaître les questions Comment les ordinateurs peuvent être entraînés à reconnaître l'intention derrière un écrit. Comment les chatbots sont utilisés pour automatiser les réponses aux questions des gens
Difficulté	Débutant
Durée estimée	1 heure
Résumé	Les élèves formeront un modèle d'apprentissage automatique pour reconnaître les questions en tapant des exemples reprenant la façon dont ces questions pourraient être posées. Ils utiliseront ce modèle dans Scratch pour créer un personnage qui répondra à ces questions.
Sujets	analyse des sentiments, apprentissage supervisé

Matériel et paramètres

Chaque élève aura besoin de :

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

Le groupe aura besoin de :

Clés API	Watson Assistant - 1 espace de travail par élève Une clé API "Lite" est gratuite mais ne peut être utilisée que pour créer 5 espaces de travail Une clé API "standard" peut être utilisée pour créer 20 espaces de travail plus de détails sur : https://github.com/IBM/taxinomitis-docs/raw/master/docs/pdf/machinelearningforkids-apikeys.pdf
-----------------	---

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.

Modèle	https://github.com/IBM/taxinomitis-docs/tree/master/scratch-Templates
Fiche d'activités	https://github.com/IBM/taxinomitis-docs/tree/master/project-worksheet/msword

Aide	
Problèmes potentiels	<ul style="list-style-type: none">• La fiche d'activité demande aux élèves de créer un chatbot pouvant répondre à cinq questions. Si vous pensez que vos élèves ne peuvent pas taper assez de texte, vous pouvez leur dire de l'entraîner à répondre à trois ou quatre questions.• "https://machinelearningforkids.co.uk" est une longue URL à taper pour certains élèves. Il peut être plus facile de créer un signet sur lequel ils pourront cliquer.• Les captures d'écran de la Fiche d'activité sont basées sur le Scratch 3. Vous préférerez peut-être utiliser Scratch 2 à la place, mais les élèves auront peut-être plus de mal à trouver certains blocs.• Il existe une version de ce projet qui utilise Python au lieu de Scratch. Les chatbots sont un projet basé sur du texte, donc c'est une bonne solution que d'utiliser Python pour les élèves qui commencent à apprendre la programmation basée sur ce langage.