

<b>Problèmes potentiels</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• "https://machinelearningforkids.co.uk" est une longue URL à taper pour certains jeunes. Il peut être plus facile de créer un signet sur lequel ils peuvent cliquer.</li> <li>• Une vidéo de l'application terminée en action est disponible à l'adresse <a href="https://youtu.be/dljU6rmuoGc">https://youtu.be/dljU6rmuoGc</a></li> </ul>
-----------------------------	---

## Informations touristiques

<b>Fiche d'activité</b>	<b>Informations touristiques</b>
<b>Activité</b>	Créer une application mobile avec Scratch qui recommande des attractions touristiques en fonction des intérêts des visiteurs.
<b>Objectifs</b>	<b>Apprendre à un ordinateur à faire des recommandations</b> L'impact des biais d'entraînement sur les systèmes d'apprentissage machine Questions éthiques introduites par le biais de la formation dans les systèmes d'apprentissage automatique.
<b>Difficulté</b>	Intermédiaire Bien que simple à mettre en œuvre, l'appréciation des objectifs nécessite une compréhension des implications de l'apprentissage machine, ce qui est plus efficace dans le cadre d'un suivi avec d'autres projets.
<b>Durée estimée</b>	1 heure
<b>Résumé</b>	Les élèves entraîneront un modèle d'apprentissage automatique pour faire des recommandations aux touristes en fonction de la description de leurs goûts et de leurs intérêts. Ils utiliseront ce modèle dans Scratch pour créer une application mobile. Ils seront ensuite guidés pour rendre cette application plus biaisée et pour examiner l'impact des préjugés dans l'IA.
<b>Sujets</b>	biais dans l'entraînement, recommandations, 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>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>	<b>Watson Assistant</b> - 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 : <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>
-----------------	---

## 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>Modèles</b>	<a href="https://github.com/IBM/taxinomitis-docs/tree/master/scratch-Templates">https://github.com/IBM/taxinomitis-docs/tree/master/scratch-Templates</a>
<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 taperont environ 25 phrases courtes. Pour certains élèves plus jeunes, cela peut ne pas être possible en une seule séance, vous pouvez donc prévoir du temps supplémentaire.</li> <li>• Vous pouvez aussi faire un "projet avec toute la classe" (créez le projet vous-même et cochez "projet avec toute la classe") afin que la classe écrive 25 phrases collectivement.</li> <li>• "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 peuvent cliquer.</li> <li>• La Fiche d'activité utilise le Scratch 3. Vous pouvez utiliser Scratch 2 à la place si vous le souhaitez.</li> </ul>
-----------------------------	--