

Choixpeau

Fiche d'activité	Choixpeau
Activité	Créez un Choixpeau comme dans Harry Potter, qui vous place dans une maison d'école en fonction de ce que vous lui dites.
Objectifs	Apprendre à un ordinateur à reconnaître l'usage d'une langue Comment les ordinateurs peuvent reconnaître des modèles tels que le choix des mots, la formulation et la construction des phrases
Difficulté	Intermédiaire L'activité peut nécessiter beaucoup de dactylographie.
Durée estimée	1 à 2 heures (si les élèves entraînent chacun leurs propres modèles, en fonction de la vitesse à laquelle ils peuvent dactylographier) ou 45 minutes (si les élèves travaillent ensemble sur un projet avec la classe)
Résumé	Les élèves collecteront des citations de personnages de Harry Potter et les classeront en fonction de l'école dans laquelle se trouve le personnage. Ces citations seront utilisées pour entraîner un modèle d'apprentissage automatique afin de reconnaître l'utilisation de la terminologie par les habitants de chaque maison.
Sujets	classification des textes, apprentissage supervisé, création collective du jeu de données

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. Il existe deux versions de la fiche d'activité - l'une qui suppose que les élèves travailleront individuellement, l'autre qui suppose que les élèves travailleront ensemble en classe entière.
Resources	Accès aux livres de Harry Potter ou l'accès à des sites web contenant des citations de Harry Potter
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 (si les élèves entraînent leur propre modèle) ou 1 espace de travail par classe (si les élèves travaillent ensemble sur un projet pour l'ensemble de la classe) Une clé API "Lite" est gratuite mais ne peut être utilisée que pour créer 5 modèles personnalisés Une clé API "standard" peut être utilisée pour créer 20 modèles personnalisés plus de détails sur : https://github.com/IBM/taxinomitis-docs/raw/master/docs/pdf/machinelearningforkids-apikeys.pdf
-----------------	---

Aide

Problèmes potentiels	<ul style="list-style-type: none">• Environ 40 phrases sont nécessaires pour l'entraînement (10 exemples x 4 maisons). Si les élèves le font chacun de leur côté, vous devez prévoir suffisamment de temps pour taper autant de phrases. Le copier-coller de citations tirées de sites web peut être plus rapide.• Si les élèves ne sont pas enthousiastes à l'idée de dessiner un chapeau de tri, ils peuvent trouver une photo à utiliser.• "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.• 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.
-----------------------------	---