

Faites-moi plaisir

Feuille d'activités	Faites-moi plaisir
Activité	Créez un personnage dans Scratch qui sourit si vous lui dites de belles choses et pleure si vous lui dites des choses méchantes.
Objectif	Enseigner à un ordinateur à reconnaître les compliments et les insultes Comment les ordinateurs peuvent être entraînés pour reconnaître le ton émotionnel Comment l'apprentissage supervisé crée des systèmes qui peuvent faire face à des entrées inattendues
Difficulté	Débutant
Estimation du temps	45 minutes
Résumé	Les élèves entraîneront un modèle d'apprentissage automatique pour reconnaître les compliments et les insultes en saisissant des exemples de déclarations aimables et de déclarations désagréables. Ils l'utiliseront dans Scratch pour créer un personnage qui réagit aux messages suivant l'analyse des sentiments dans les messages qui lui sont destinés.
Sujets	analyse des sentiments, apprentissage supervisé

Configuration

Chaque élève aura besoin de la

Impression	Fiche d'activité du projet (téléchargeable sur https://machinelearningforkids.co.uk/worksheet) Les blocs dans les scripts Scratch sont codés par couleur, donc l'impression en couleur rendra plus facile le travail pour les élèves.
Accès	compte utilisateur et mot de passe pour machinelearningforkids.co.uk

La classe 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 plus de 20 espaces de travail en savoir plus sur: https://github.com/IBM/taxinomitis-docs/raw/master/docs/pdf/machinelearningforkids-apikeys.pdf
-----------------	---

Aide

Problèmes potentiels	<ul style="list-style-type: none"> Les élèves plus jeunes peuvent se laisser emporter lorsqu'ils écrivent des insultes pour entraîner le modèle d'apprentissage automatique. Il peut être utile de définir préalablement les limites appropriées pour le niveau langage utilisé . La gestion du temps est importante pour ce projet. Les élèves perdent souvent le temps à dessiner leur visage et ne laissent pas assez de temps pour l'entraînement du modèle ou pour le codage. «https://machinelearningforkids.co.uk» 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.
-----------------------------	--

- | | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none">• Les captures d'écran de la Fiche d'activité sont basées sur Scratch 3. Vous préférerez peut-être utiliser Scratch 2 à la place, mais les élèves peuvent trouver plus difficile de repérer certains blocs. |
|--|---|