

Aller à l'école

Fiche d'activité	Aller à l'école
Activité	Entraînez l'ordinateur pour qu'il puisse prévoir comment vous vous rendrez à l'école le matin.
Objectifs	Apprendre à un ordinateur à faire des prédictions L'analyse prédictive peut être utilisée pour identifier des modèles dans les données structurées.
Difficulté	Débutant
Durée estimée	45 minutes
Résumé	Les élèves entraîneront un modèle prédictif basé sur les résultats d'une enquête.
Sujets	modèle prédictif, tests, précision

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
Autres	Les élèves devront d'abord réaliser une enquête sur les voyages, dont les résultats serviront à entraîner l'ordinateur. Des exemples de résultats sont inclus dans la fiche d'activité du projet.

Le groupe aura besoin de :

Clés API	Aucun
-----------------	-------

Aide

Problèmes potentiels	<ul style="list-style-type: none"> La partie la plus longue de ce projet est la conception d'une enquête et sa réalisation. Après cela, il n'y a pas grand-chose à faire. Concevez votre propre enquête ! Envisagez de vous en inspirer, mais réalisez votre propre enquête sur votre propre sujet. Il est possible de la combiner avec d'autres projets déjà réalisés par les élèves ? La fiche d'activité contient des exemples de résultats d'enquête au cas où cela serait utile, mais si les élèves ne participent pas à la conception et à la réalisation de l'enquête, l'activité devient alors essentiellement un exercice de saisie de données qui peut ne pas être intéressant pour eux. "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.
-----------------------------	---