

## Bibliothèque scolaire

<b>Fiche d'activité</b>	<b>Bibliothèque scolaire</b>
<b>Activité</b>	Créer un assistant de bibliothécaire scolaire avec Scratch qui saura suggérer à qui un livre de lecture pourrait convenir.
<b>Objectifs</b>	<b>Apprendre à un ordinateur à faire des recommandations</b> Les modèles prédictifs peuvent être utilisés pour faire des recommandations.
<b>Difficulté</b>	Intermédiaire
<b>Durée estimée</b>	1 heure
<b>Résumé</b>	Les élèves entraîneront un modèle prédictif basé sur les attributs des livres.
<b>Sujets</b>	modèle prédictif, recommandations

### 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 machinelearningforkids.co.uk
<b>Resources</b>	Les élèves devront avoir accès à plusieurs livres, triés par niveau de lecture. Le projet a été écrit pour un groupe d'élèves qui accèdent aux ordinateurs de la bibliothèque de l'école.

Le groupe aura besoin de :

<b>Clés API</b>	Aucun
-----------------	-------

### Aide

<b>Problèmes potentiels</b>	"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.
-----------------------------	---