

Yeux laser...	
Feuille d'activités	Yeux laser
Activité	Réaliser un jeu avec des yeux laser activés par la voix
Objectifs	Utiliser un ordinateur qui a été entraîné pour reconnaître à quoi ressemblent les visages Apprenez comment les ordinateurs peuvent être entraînés pour reconnaître les visages Enseigner à un ordinateur pour reconnaître sons Apprenez comment les ordinateurs peuvent être entraînés pour reconnaître les mots
Difficulté	Intermédiaire
Estimation du temps	1 heure
Résumé	Les élèves apprennent un modèle de reconnaissance vocale pour reconnaître une seule commande. Ils feront un projet Scratch avec une action lorsque cette commande sera entendue. Ils utiliseront un modèle de détection de visage pré-entraîné pour que les sprites suivent leur visage dans la webcam.
Sujets	Classification des images, 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.
Technologie	Webcam
Class aura besoin de:	
Clés API	Aucune
Personnalisation	
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.	
Modèles de projet	https://github.com/IBM/taxinomitis-docs/tree/master/scratch-Templates
Feuilles d'activité	https://github.com/IBM/taxinomitis-docs/tree/master/project-worksheet/msword

Aide	
Problèmes potentiels	<ul style="list-style-type: none">• Les vidéos / photos prises par la webcam pour ce projet ne sont téléchargées nulle part et ne quitteront pas leur ordinateur. Toute l'analyse est effectuée dans le navigateur Web.• «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.