

Séance 2 : Comment créer un programme qui permettra d'alléger le sac des élèves ?

Problématique séance : Comment créer un programme utilisant un modèle d'IA ?

Situation problème (précise) : Comment créer et exploiter un modèle d'IA avec un programme de type Scratch pour répondre à un besoin ?

Pré-requis (évaluation diagnostique ?) : Création d'un modèle d'IA avec Teachable Machine et programmation par blocs de type Scratch.

Compétences travaillées	CT 5.4 - Piloter un système connecté localement ou à distance. CS 1.8 - Utiliser une modélisation pour comprendre, formaliser, partager, construire, investiguer, prouver.
Compétences disciplinaires associées	IP 2.2 : Écrire, mettre au point (tester, corriger) et exécuter un programme commandant un système réel et vérifier le comportement attendu. MSOST 2.1 : Utiliser une modélisation pour comprendre, formaliser, partager, construire, investiguer, prouver.
Connaissances associées	MSOST 2.1.1 : Outils de description d'un fonctionnement, d'une structure et d'un comportement.

Démarche pédagogique : ☐ Démarche d'investigation ☐ Démarche de résolution de problème
☐ Démarche de projet

Modalité de fonctionnement : ☒ Version papier ☐ Version Tactileo ☐ Version Moodle

Déroulement de la séance :

	Temps
Introduction (mise en situation)	5mn
Formulation d'hypothèses	10mn
Vérification des hypothèses formulées	10mn
Formalisation de l'activité	20mn
Correction et synthèse	10mn

	Séance 3
Situation problème	Comment créer un programme qui fournira la liste des fournitures à mettre dans le cartable en fonction d'un jour de la semaine donné par voix orale ?
Description de l'activité	Les élèves vont créer une modèle avec TeachableMachine afin de pouvoir reconnaître les jours de la semaine qui seront prononcés dans un micro. Il devront ensuite réaliser un programme qui affichera la liste du matériel à mettre dans son cartable pour le jour cité dans le micro.

		MI	MF	MS	TBM
Compétence	Écrire un programme dans lequel les actions sont déclenchées par des événements				
Connaissance	Déclenchement d'une action par un événement, séquences d'instructions conditionnelles				

Différenciation	
Synthèse	Non
Evaluation	Non