

Séance 3: Comment entraîner un modèle et le tester sur une interface type « scratch » ?

Situation problème (précise) : Comment l'intelligence artificielle peut aider à reconnaître des images ?

Pré-requis (évaluation diagnostique ?) : Avoir connaissance du fonctionnement d'une IA.

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 2
Situation problème	Comment entraîner un modèle d'intelligence artificielle et le tester sur une interface type « scratch » ?
Description de l'activité	Les élèves vont entraîner un modèle d'IA afin de reconnaître les <i>feuillus</i> des <i>conifères</i> avec TeachableMachine . Ils vont ensuite exploiter ce modèle au travers d'une application.
Ressources et matériel	Ordinateurs et fiches ressource.
Différenciation	
Synthèse	Non
Evaluation	Non

		MI	MF	MS	TBM
Compétence					
Connaissance					