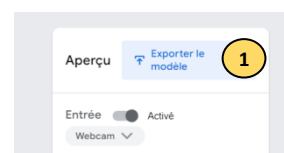
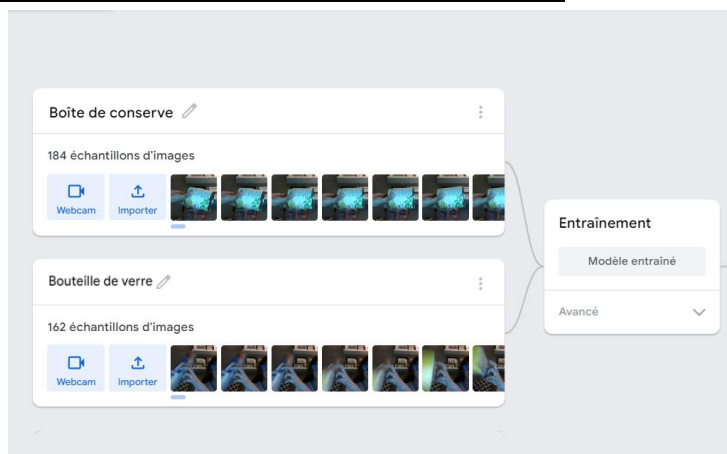


Comment créer un programme d'assistance de tri des déchets avec l'IA ?

Situation déclenchante

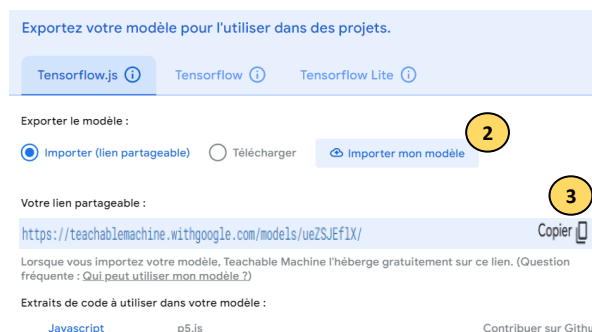
Dans l'activité 1, nous avons conçu une affiche informative pédagogique sur le tri sélectif. Nous allons programmer le futur système à l'aide d'une Intelligence Artificielle et en insérant le document créé.

- **Mission 1 :** Aller sur le site <https://teachablemachine.withgoogle.com/train> pour entraîner des modèles de déchets.
- **Mission 2 : Entraîner les modèles de déchets.**



- **Mission 3 : Exporter l'entraînement des modèles.**

- a) Cliquer sur « **Exporter le modèle** » 1
- b) Cliquer sur « **Importer mon modèle** » 2
- c) Cliquer sur « **Copier** » pour copier le lien 3



- **Mission 4 :** Dans un nouvel onglet, ouvrir le site <https://fr.vittascience.com/>

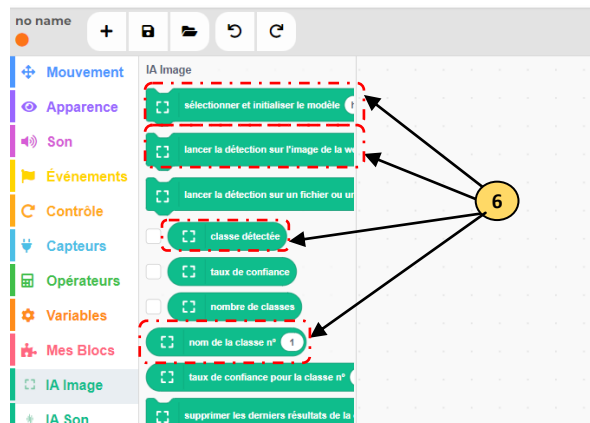
- a) Cliquer sur « **Programmer** » 4 puis sur « **Adacraft** » 5



		MI	MF	MS	TBM
Compétences	CT4.2 : Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple. CT 5.4 : Piloter un système connecté localement ou à distance.				
Connaissances	Notions d'algorithme et de programme. Déclenchement d'une action par un événement, séquences d'instructions, boucles, instructions conditionnelles.				

Comment créer un programme d'assistance de tri des déchets avec l'IA ?

- b) Dans la rubrique « **IA Image** », prendre les blocs 6 et les faire glisser dans le programme principal.



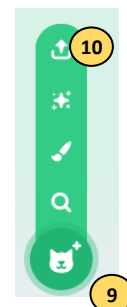
- c) Remplacer le lien 7 par le lien hypertexte copié du site « Teachable machine »



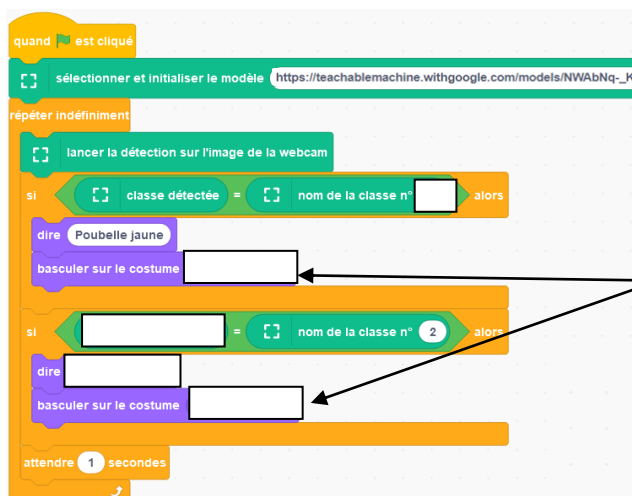
➤ Mission 5 : Nous allons ajouter 2 affiches créées lors de l'activité 1 :



- Cliquer sur l'icône « **Mode costumes** » 8
- Cliquer sur l'icône en bas à gauche 9 permettant de « **Choisir un costume** »
- Puis « **Importer un costume** » en cliquant sur 10
- Aller chercher votre affiche au format image. (Refaire pareil pour la 2nde affiche)
- Puis revenir en « **mode code** » en cliquant 11



➤ Mission 6 : Voici le programme incomplet, compléter-le pour votre système de reconnaissance de déchets.



Insérer vos affiches
sous forme de costume

		MI	MF	MS	TBM
Compétences	CT4.2 : Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple. CT 5.4 : Piloter un système connecté localement ou à distance.				
Connaissances	Notions d'algorithme et de programme. Déclenchement d'une action par un événement, séquences d'instructions, boucles, instructions conditionnelles.				