

## La Boite de dialogue



### Objectif

Le but de cette activité est de réaliser, à l'aide de Scratch ou de Python, une boîte de dialogue capable de répondre à des questions posées sur un sujet défini au préalable. L'ordinateur devra identifier l'intention derrière l'écriture puis fournir une réponse automatique à la question posée.

Les élèves réaliseront une boîte de dialogue modèle dans laquelle la reconnaissance des questions se fera en saisissant des exemples illustrant les différentes manières dont ces questions pourraient être posées. Dans Scratch, ils pourront créer un personnage qui répondra à ces questions.

**Niveau** : débutant

**Durée de l'activité** : 1 heure

### Matériel élève

Chaque élève aura besoin

- d'une feuille de travail (une impression couleur pourra aider les élèves à retrouver les blocs à utiliser dans Scratch),
- d'un nom d'utilisateur et d'un mot de passe pour accéder au site <https://machinelearningforkids.co.uk>.

### Matériel professeur

Pour la classe, il vous faudra également **une clé API**.

Watson Assistant-1 modèle personnalisé par élève

Une clé d'API « Lite » est gratuite mais ne peut être utilisée que pour créer 5 espaces de travail.

Une clé d'API « Standard » peut être utilisée pour créer 20 espaces de travail.

Pour plus de détails : <https://github.com/IBM/taxinomitis-docs/raw/master/docs/pdf/machinelearningforkids-apikeys.pdf>

### Personnalisation de l'activité

Si vous utilisez des approches PRIMM avec votre classe, ajoutez une étape au cours de laquelle les élèves prédisent le fonctionnement du modèle de projet. Si vous souhaitez **augmenter la quantité de codage** impliqué, supprimez une partie du code du modèle de projet et ajoutez des étapes à la feuille de travail afin que les élèves le codent eux-mêmes.

Si vous souhaitez **encourager la résolution de problèmes**, supprimez certains détails dans les feuilles de travail et fournissez plutôt des instructions plus générales.

**Modèle de projet** : <https://github.com/IBM/taxinomitis-docs/tree/master/scratch-templates>

**Feuille de travail** : <https://github.com/IBM/taxinomitis-docs/tree/master/project-worksheets/msword>

La feuille de travail propose aux élèves de créer une boîte de dialogue pouvant répondre à cinq questions. Si cela vous semble trop, vous pouvez limiter le nombre de questions à trois ou quatre.

Une version de ce projet utilise Python au lieu de Scratch. En effet, comme réaliser une boîte de dialogue est un projet basé sur du texte, l'utilisation de Python convient donc parfaitement aux élèves qui commencent à se familiariser avec la programmation textuelle.