



L'apprentissage machine pour les enfants

publié le 18/03/2021

Descriptif :

Présentation d'un outil de machine learning fournissant des expériences pratiques pour entraîner les systèmes d'apprentissage machine et construire des réalisations

Sommaire :

- Utilisation de la plateforme
- En savoir plus...



Le site [Machine Learning for Kids](#) ou L'apprentissage machine pour les enfants est un outil simple et ludique de sensibilisation et d'éducation à **l'intelligence artificielle**.

Cet outil s'appuie sur **Scratch** (plateforme de codage pédagogique) et **Python** (langage de programmation) pour permettre aux enfants de **créer des projets et construire ainsi des jeux** avec les modèles d'apprentissage machine qu'ils ont entraînés : classifier du texte, classifier des nombres, reconnaître des images, reconnaître des sons.

● Utilisation de la plateforme

Dans l'onglet « plan de travail », on trouve une banque d'exemples de projets téléchargeables servant de guide pour l'élève, étape par étape. Deux fiches pédagogiques, enseignant et élève, sous licence CC BY-NC-SA sont à chaque fois disponibles. Le processus de réalisation suit 3 étapes : « entraîner », « apprendre et tester » et enfin « faire ». Ce dernier temps permet de développer un jeu, avec le modèle, en utilisant les langages Scratch ou Python. Machine Learning for Kids fournit en outre des modèles préentraînés qui peuvent être exploités dans les projets.

● En savoir plus...

- Site officiel de l'apprentissage machine pour les enfants :
 - ▶ [Machine Learning for Kids](#)
- Twitter : [@MLforKids](#)



Académie
de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.
Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.