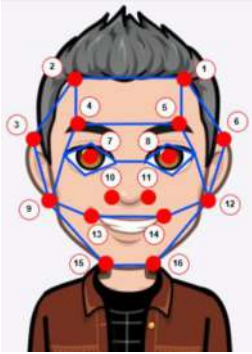


Intitulé du dispositif :

Activité: Reconnaissance faciale avec Cozmo

Ressources de l'activité :



[Lien](#)



[Fiche séquence](#)



Retour d'expérience



[Ressource1](#) et [ressource 2](#) séquence



Niveau : Cycle 3 , cycle4

Objectifs :

- aborder avec les élèves les questions liées à l'IA (autonomie des machine, sécurité, dépendance aux technologies, protection de la vie privée, responsabilité hommes/machines).

AI score

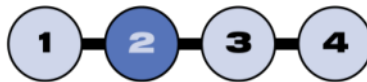


17/20

Durée : 1h



Placement dans la progression :



Compétences visées :

Programmer

- . Lire et construire un algorithme qui comprend des instructions simples
- . Réaliser un programme simple
- . Développer un programme pour répondre à un problème à partir d'instructions simples d'un langage de programmation
- . Modifier un algorithme simple en faisant évoluer ses éléments de programmation
- . Mettre au point et exécuter un programme simple commandant un système réel ou un système numérique
- . Identifier les données à caractère personnel et celles à ne pas partager
- . Évaluer la pertinence d'une collecte de données par un service en ligne et en comprendre les finalités

Mots et notions clés :

#Cozmo
#robot
#reconnaissance faciale
#Collecte de données (Big Data)
#programmation
#Applications de l'IA
#Objets connectés
#Scratch

Points forts



- ✓ Autonomie de l'élève (programme fourni)
- ✓ Activité ludique avec Cozmo
- ✓ Illustre bien la reconnaissance faciale
- ✓ Ouvre le débat sur la protection des données

Points faibles



- ✗ Tablette ou smartphone requis
- ✗ Cozmo requis

<p>Autonomie de l'élève : ★★ ★</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si le programme est fourni, l'élève est complètement autonome. 	<p>Facilité de mise en œuvre : ★★ ★</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une simple connexion Wifi avec Cozmo. - Activité courte, une synthèse est conseillée.
<p>Facilité d'acculturation pour l'enseignant : ★★ ★</p> <ul style="list-style-type: none"> - Seul difficulté, prise en main de Cozmo. 	<p>Matériel nécessaire : ★★ ★</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un Cozmo avec une tablette ou smartphone.
<p>Coût : ★★ ★</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une tablette et un Cozmo. 	<p>Pré-requis : ★★ ★</p> <ul style="list-style-type: none"> - Programmation Scratch. - Première approche de Cozmo, appli Cozmo et mode constructeur.
<p>Conseil : Cette activité s'inscrit après une première présentation et prise en main de Cozmo</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>On fournit des fichiers « Avatars homme » et/ou « Avatars femme » pour tester la reconnaissance de Cozmo. Il faut bien sûr au préalable enregistrer un profil « nouvelle personne »</i> - <i>La même activité peut se faire avec un profil élève enregistré, en testant d'autres élèves et/ou la même personne avec des attributs autres (lunettes, maquillage, coiffure...)</i> - <i>Le débat final est ici très intéressant pour la prise de conscience des limites de la reconnaissance faciale et de l'intérêt de la protection des données.</i> 	