

△ Entraîne une intelligence artificielle !

Domaines de compétences



1. Des langages pour penser et communiquer.
Langages mathématiques et informatiques (algorithmique et programmation).

Capacités

- Comprendre la notion d'algorithme.
- Comparer et commenter les évolutions des objets et systèmes.
- Écrire, mettre au point, exécuter un programme.
- Développer les bonnes pratiques de l'usage des objets communicants.

Compétences transversales

- Communiquer, coopérer, résoudre des problèmes.

Cet atelier propose aux élèves de découvrir la notion d'apprentissage par renforcement. Ils l'expérimenteront sous forme d'un jeu débranché : un grand tournoi d'IA durant lequel il leur faudra entraîner leur version pour remporter la victoire !

1. AVANT L'ATELIER

Vous pouvez préparer l'atelier en cherchant les définitions des mots suivants : l'intelligence, apprendre, une machine, un ordinateur.

2. DÉROULÉ

- Pour introduire la thématique, les élèves participent à un quiz et découvrent quelques applications des IA.
- En utilisant l'exemple du jeu de Nim, les élèves apprennent une méthode pour entraîner une IA et la testent en petits groupes.
- Ensuite, les IA ainsi entraînées s'affrontent lors d'un mini-tournoi.

3. APRÈS L'ATELIER

Vous pouvez aborder l'impact sociétal de cette technologie sur notre rapport à l'art, à la musique, à l'information...



Pour approfondir la thématique au Vaisseau

- Univers La Fabrique : les éléments « Former », « Reconnaître » et « Reculer/Avancer ».

Ressources

- Intelligence artificielle et éducation :
https://edunumrech.hypotheses.org/files/2023/05/MEN_DNE_brochure_IA_WEB.pdf