

 CHARLES DE FOUCAULD ENSEMBLE SCOLAIRE	L'IA ? Qu'est-ce que c'est ?	CYCLE 4
		TECHNOLOGIE 5°
	✓ CT6.1 : Développer les bonnes pratiques de l'usage des objets communicants	Domaine II L'intelligence artificielle

I. Dessinez, c'est gagné ! (Cliquez sur la ressource Quick Draw)

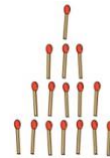


1- Comment l'ordinateur peut-il reconnaître votre dessin ?



3- Ce système est-il fiable ? Et pourquoi ?

II. Jouez, c'est gagné !



Cliquez sur la ressource la ressource « stratégie gagnante »

- Comment l'ordinateur [peut-il toujours gagner](#) ?

- Cliquez sur
Avez-vous trouvé [une stratégie pour gagner, à votre tour](#) ?



Cliquer sur « L'IA » et réaliser les activités de découverte puis complète le document :



1- Qu'est-ce que l'Intelligence Artificielle ?



2- Liste dans le cadre ci-contre des applications de l'IA que tu utilises dans ton quotidien :



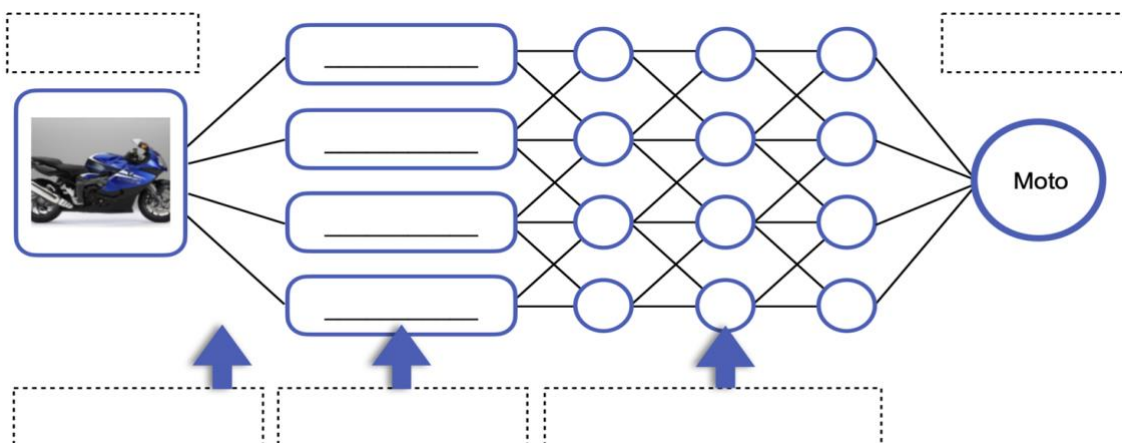
3- Qu'est-ce que l'apprentissage Machine ou Machine Learning ?



4- Comment éviter les erreurs d'apprentissage ?

IV. Comment l'IA apprend-t-il ?

Compléter le [schéma d'apprentissage machine pour la moto](#) :



V. Ma 1^{ère} IA

Cliquer sur les tutoriels Vittascience 1 puis Vittascience 2 et réaliser un programme de reconnaissance « [Pierre, Feuille, Ciseau](#) ». Noter les observations :



Proposition	% papier	% ciseaux	%cailloux	Réponse de l'IA Adacraft
				
				
				
				

VI. Synthèse



1- L'IA a-t-elle reconnu Pierre, Feuille, Ciseaux ? La réponse était-elle toujours juste ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



2- L'IA a-t-elle reconnu l'ampoule?

3- Quelle réponse est proposée ?

4- Selon toi, pourquoi cette réponse ?

.....

.....