

IA Memory

Ces travaux d'expertise ont bénéficié d'une aide de l'État gérée par l'Agence Nationale de la Recherche au titre de France 2030 portant la référence ANR-22-CMAS-0005.

But du jeu :

C'est un jeu de mémoire visuelle où il faut retrouver les paires identiques, soit par ses connaissances en arrivant à réunir les deux cartes liées, soit par test en utilisant le verso des cartes, en trouvant deux pictogrammes identiques.

Nombre de joueurs :

Individuel : De 2 à 8 joueurs

Groupe : 4 à 6 groupes de 5 (30 max)

Age :

10 ans et +

Règles du jeu :

- 15 paires de cartes soient 30 cartes au total.
- Chaque carte contient du texte sur le recto et un pictogramme sur le verso.
- Une paire est définie par le même pictogramme. Les textes d'une paire sont complémentaires.
- Aligner les cartes en 6 rangées de 5 cartes, côté texte visible.
- Le premier groupe ou élève doit retourner deux cartes.
 - Si les pictogrammes sont les mêmes, la paire est reconstituée. Le groupe ou l'élève emporte la paire.
 - Si les pictogrammes sont différents, les cartes sont replacées avec le côté texte visible.
- Le groupe ou élève suivant procède de la même façon.
- Le jeu se poursuit tant que les paires ne sont pas toutes ramassées.
- Le groupe ou l'élève qui a emporté le plus de paires est désigné vainqueur.

Objectifs pédagogiques :

- Permettre la mémorisation des bases de l'histoire de l'IA et du numérique
- Acculturation aux bases du numérique et de l'IA
- Sensibilisation à la féminisation.

Durée du jeu :

15-20 minutes

1943

Création d'un
Neurone Artificiel
par Warren
McCULLOCH et
Walter PITTS

1950

Test de Turing -
Différencier l'IA et
l'homme

1957

Le Perceptron -
Premier algorithme
créé par Frank
ROSENBLATT

1997

L'ordinateur "Deep
Blue" bat le
champion du
monde des échecs

2011

Création de SIRI -
Premier assistant
virtuel

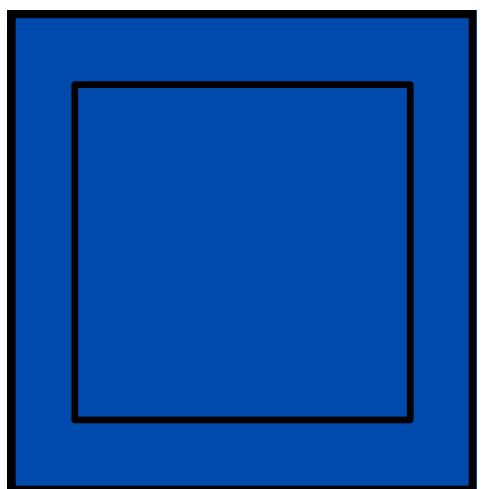
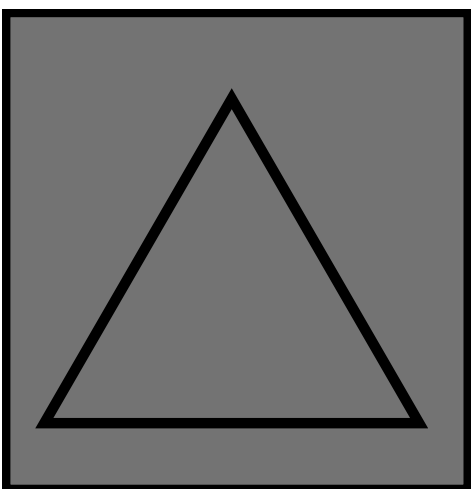
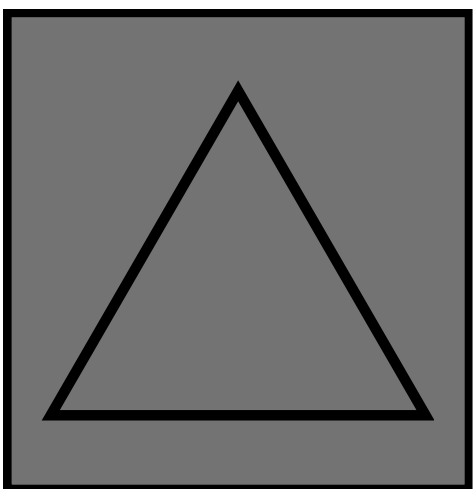
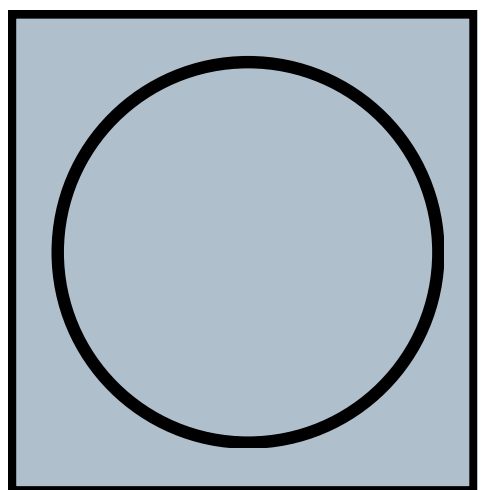
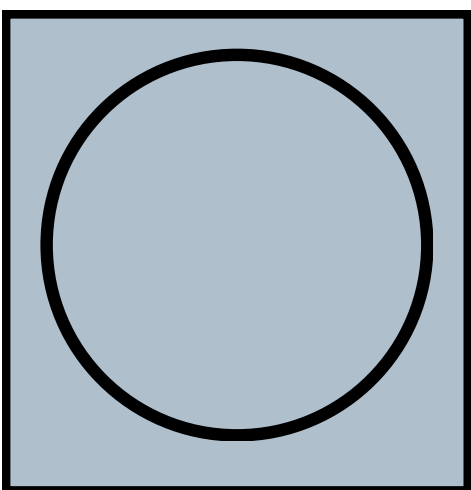
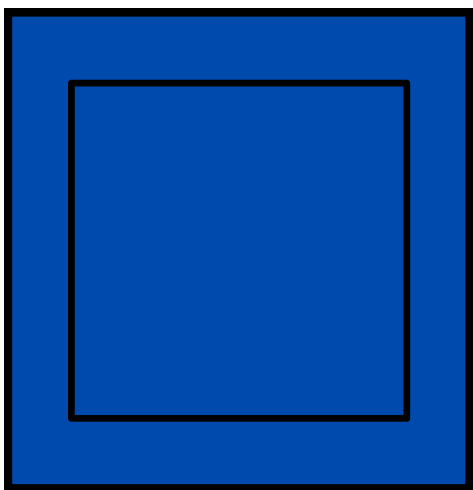
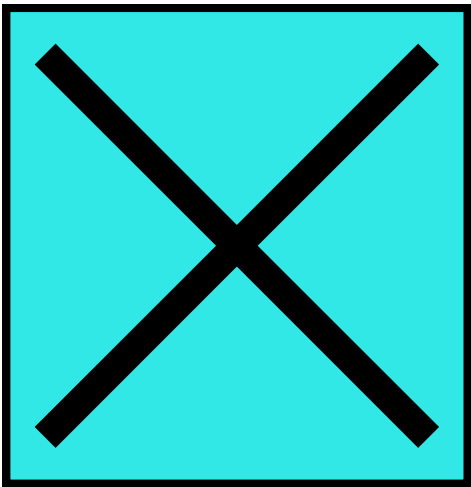
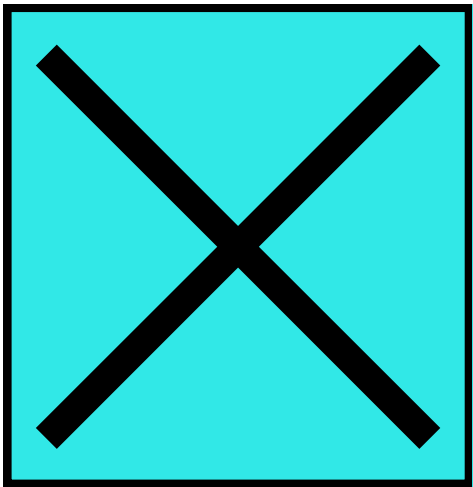
2012

Véhicule de Google -
Le 1er à passer le
test de sécurité
routière

2020

GPT 3 - Nouveau
modèle de langage
qui génère du code
et du texte

2022



CHAT GPT
1er robot
conversationnel
disponible au grand
public

Ada King
“LOVELACE”

Création du premier
programme
informatique au
monde

Grace
HOPPER

Création du langage
informatique
“COBOL”

1980

Création du premier
jeu vidéo par
Roberta WILLIAMS

Hedy
LAMARR

Création en 1941 d'un
système de protection
des communications
utilisé aujourd'hui dans
les GPS et le Wi-fi

2005

Création de la
première voiture
autonome

Margaret
HAMILTON

Création d'un
programme
permettant
l'alunissage de la
mission APOLLON
11 en 1969

Shirley Ann
JACKSON

Dans les années 70, son
effort de recherche
révolutionnaire a permis
d'inventer le téléphone à
touches ou encore les
cellules solaires.

