

Les Cubes de l'IA

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 :

Permettre aux élèves de découvrir et de mémoriser l'histoire du numérique et de l'intelligence artificielle (IA) de manière interactive et ludique, en incluant un axe féminisation.

Nombre de joueur :

Individuel : De 2 à 6 joueurs

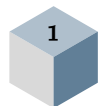
Groupe : 4 à 6 groupes de 5 (30 max)

Âge :

15 ans et +

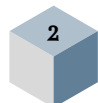
Règles du jeu :

- Lancez un premier dé pour savoir dans quel domaine vous serez questionné



6 Faces : Dates / Inventions / Chiffres Clés / Définitions / Personnalités et Logo

- Lancez un deuxième dé pour savoir quelle réponse vous pourrez proposer



6 Faces : Vrai-Faux / 3 Propositions / Relance le Dé / CASH / 30 Sec d'accès Internet et Logo

Points - Réponse correcte :

CASH - 5 points

3 propositions - 3 points

Vrai-Faux - 2 points

30 Sec d'accès internet - 1 point

Objectifs pédagogiques :

- Compréhension chronologique des inventions clés de l'histoire de l'IA.
- Acculturation aux bases du numérique et de l'IA
- Sensibilisation à la féminisation.

Durée du jeu :

15-20 minutes

Sources :

praedictia.com / greentropism.com / voitureautonome.net / u-paris.fr / mrmondialisation.org / tool-advisor.fr / blogdumoderateur.com / datafranca.org / lemonde.fr / cnil.fr / celles-qui-osent.com / lerisa-paris.com / wiktionary.org / wikipedia.org / thats-ai.org / egalite-femmes-hommes.gouv.fr / ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports, 2022-23-DEPP