

IA Puissance 4

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 :

Réussir à aligner quatre pions horizontalement, verticalement ou en diagonale tout en répondant correctement aux questions vrai/faux ou à choix multiples liés au numérique et l'IA.

Nombre de joueurs :

Individuel : 2 joueurs

Groupe : 2 équipes

Age :

12 ans et +

Règles du jeu :

- Chaque joueur ou équipe se voit attribuer une couleur (jaune ou rouge).
- Le premier joueur ou la première équipe à jouer est désignée.
- Le joueur ou l'équipe adverse pose une question tirée de la pioche.
 - Si le joueur ou l'équipe répond correctement, elle peut placer un pion sur le cadre.
 - Sinon, elle passe son tour.
- Les rôles s'inversent.
- Le vainqueur est celui qui réussit à aligner 4 jetons de sa couleur à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale.

Objectifs pédagogiques :

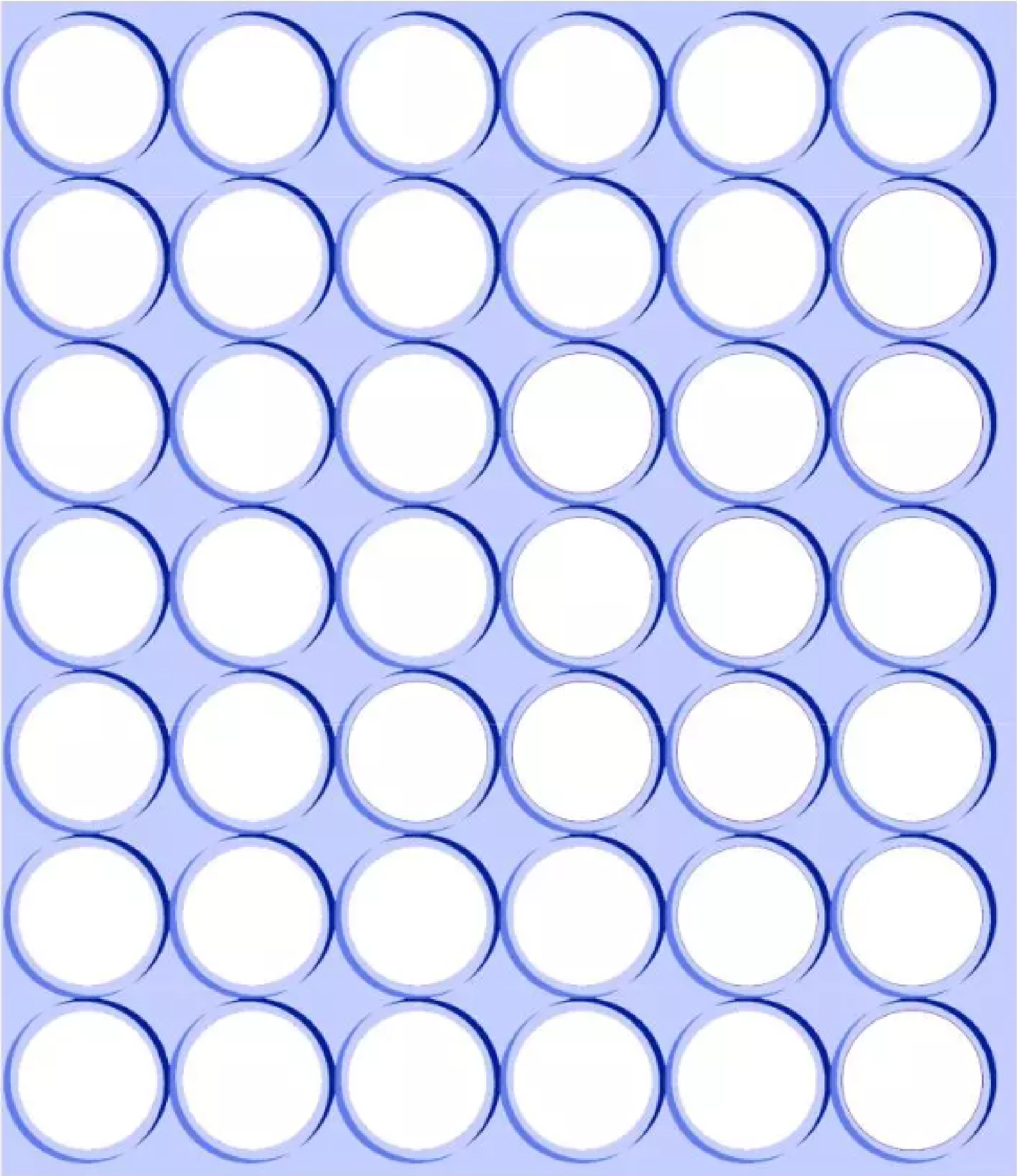
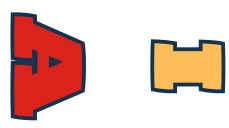
- Compréhension chronologique des inventions clés de l'histoire de l'IA.
- Acculturation aux bases du numérique et de l'IA
- Sensibilisation à la féminisation.

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



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

