



BridgeAI Syllabus

Module 1 Introduction à l'IA

Exercice interactif 1 Qu'est-ce que l'intelligence artificielle et comment elle fonctionne ? (concepts de base, histoire, exemples du quotidien)

Novembre 2025

Par : École secondaire Misak-ı Milli (Turquie)



**Co-funded by
the European Union**

Financé par l'Union européenne. Les opinions exprimées sont cependant celles de l'auteur(s) uniquement(s) et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ou de l'Agence européenne de direction pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenus responsables.

**Titre :**

L'algorithme humain : comprendre les données d'entraînement

Objectif :

Les participants modéliseront physiquement le fonctionnement d'un algorithme d'apprentissage automatique pour comprendre les concepts de « données d'entraînement », « reconnaissance de motifs » et « entrée/sortie ».

Taille du groupe :

Classe entière ou grands groupes (8+ élèves)

Durée :

20–30 minutes

Instructions :**Étape 1 : Mise en place**

L'enseignant explique que la classe fonctionnera comme un ordinateur. Ils n'ont pas le droit de « penser » comme les humains ; Ils ne peuvent suivre que des règles basées sur des exemples. L'enseignant brandit un « Ensemble d'Entraînement » d'images (par exemple, des dessins de « pommes » et de « pas pommes »).

Étape 2 : Activité

1. L'enseignant montre une image d'une pomme rouge et dit « Pomme ».
2. L'enseignant montre une image d'une pomme verte et dit « Pomme ».
3. L'enseignant montre une image d'une balle rouge et dit « Pas pomme. »
4. Les élèves (l'algorithme) doivent identifier silencieusement le *motif* (Règle : il doit s'agir d'une pomme ; la couleur n'a pas d'importance).



**Co-funded by
the European Union**

Financé par l'Union européenne. Les opinions exprimées sont cependant celles de l'auteur(s) uniquement(s) et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ou de l'Agence européenne de direction pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenus responsables.



Étape 3 : Débriefing

- La phase d'essais

L'enseignant montre une nouvelle image (par exemple, une pomme jaune). La classe doit crier « Apple » ou « Not Apple » uniquement en fonction du motif appris.

Défi : Montrez une tomate. Si la classe indique « Apple » (parce que c'est rouge et rond), expliquez que les *données d'entraînement* étaient insuffisantes.

Étape 4 : Questions de débriefing

- « Tu avais besoin de savoir quel goût a une 'pomme' pour identifier la photo ? » (Non, juste des motifs visuels).
- « Pourquoi avons-nous fait des erreurs avec la tomate ? »
- « Comment cela se rapporte-t-il à la façon dont YouTube apprend quelles vidéos vous aimez ? »

Matériaux nécessaires :

Images imprimées (ensemble d'entraînement et ensemble de test).

Tableau blanc pour noter les « règles » que les élèves découvrent.

Résultat attendu :

- Les élèves comprennent que l'IA ne « sait » pas les choses ; Il ne reconnaît que les motifs dans les données affichées.



Co-funded by
the European Union

Financé par l'Union européenne. Les opinions exprimées sont cependant celles de l'auteur(s) uniquement(s) et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ou de l'Agence européenne de direction pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenus responsables.