

CUBES ET PUZZLES DE L'IA



Découvre les scientifiques
qui ont révolutionné
l'informatique et l'IA



Situe les étapes importantes
de l'évolution de
l'informatique et de l'IA



Nomme les grandes
avancées de l'informatique
et de l'IA à travers le temps

Ce travail a 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-00005

Règle du Jeu - 10 cubes de 6 faces

Cubes de l'IA

Ingénierie pédagogique : Hélène Godin

01

NIVEAU 1

Classe les inventions dans l'ordre chronologique.

02

NIVEAU 2

Attribue l'invention à la personne qui l'a conceptualisée.

03

NIVEAU 3

Assigne chaque invention à son nom scientifique exact.

04

NIVEAU 4

Reconstitue entièrement les cubes !



Les Cubes de l'IA

Solution

Ingénierie pédagogique : Hélène Godin



Ada Lovelace - Premier programme informatique - Note G - 1843

Karel Capek - Création du mot robot - RUR - 1921

Alan Turing - Premier concept d'algorithme - Machine de Turing - 1936

Grace Hopper - Premier compilateur - A-0 System - 1951

Margaret Masterman - Premier centre de recherche linguistique informatique -
Unité de recherche linguistique de cambridge - 1953

John McCarthy - Création du terme intelligence artificielle - Conférence de
Darmouth - 1956

Frank Rosenblatt - Neurone formel à système d'apprentissage - Perceptron - 1957

Joseph Weizenbaum - Premier chatbot - Eliza - 1966

Feng-Hsiung Hsu - Système expert de jeu d'échecs - Deep Blue -1993

Fei-Fei Li - Base de données d'image annotée - Image.net - 2009

Règle du Jeu

Puzzles de l'IA

Ingénierie pédagogique : Hélène Godin
Expertise scientifique et production : Lydie Du Bousquet

01



Puzzle général
35 pièces

Assemble années, thématiques, scientifiques et inventions pour constituer une fresque des dates majeures des avancées de l'IA.

02



Puzzles en ligne
11 puzzles de 4 pièces

Trie les pièces du puzzle afin de reconstituer des lignes d'informations sur les inventions représentatives de l'IA.

