



Découvrir l'intelligence artificielle

Fiche travail

Nom.....Prénom..... Classe.....

Qu'est-ce que l'intelligence artificielle

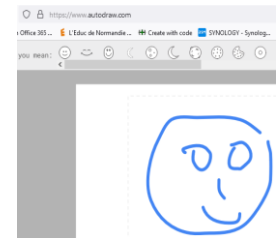
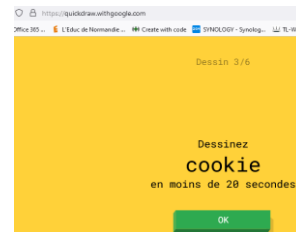
Comment découvrir l'IA :

Se connecter sur le site :

<https://quickdraw.withgoogle.com/> Et

<https://www.autodraw.com/>

Conclusion l'intelligence artificielle peut :



Se connecter sur le site : <https://iaandhuman.univ-nantes.fr/> Et

<https://www.whichfaceisreal.com/index.php>

Conclusion l'intelligence artificielle peut :



Se connecter sur le site : <https://fr.akinator.com/game>

Conclusion l'intelligence artificielle peut :

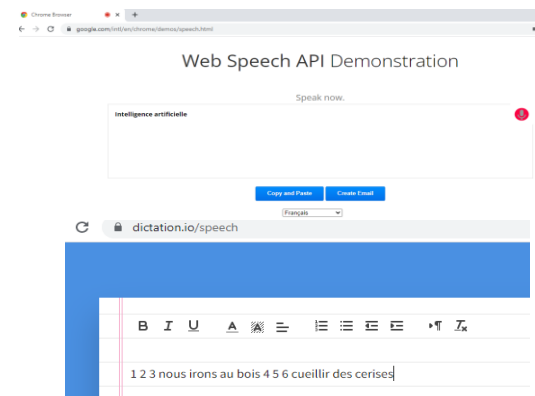


Se connecter sur le site : <https://dictation.io/speech> **AVEC**

CHROME Et

<https://www.google.com/intl/en/chrome/demos/speech.html>

Conclusion l'intelligence artificielle peut :



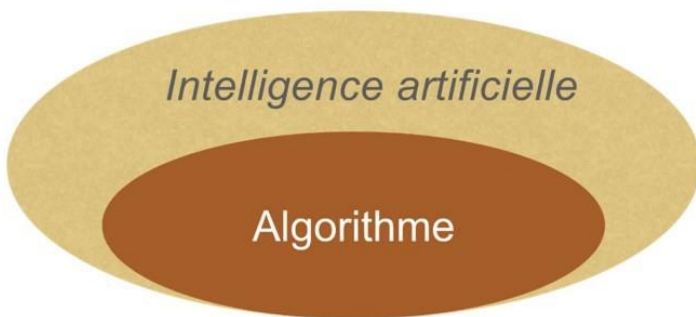


Nom.....Prénom..... Classe.....

Comment faire la différence entre algorithme et IA

Le terme Intelligence Artificielle a été proposé pour la première fois par le mathématicien John Mc Carthy dans les années 1950 pour désigner le domaine de recherche consistant à étudier des programmes ou des machines qui imitent la réflexion humaine.

De manière générale, dans une intelligence artificielle, il y a toujours un algorithme : **c'est la 'recette'**.



Crêpes

Ingrédients

- Farine
- Oeuf
- Lait
- Sel
- Beurre fondu



Recette

- Mettre la farine dans le saladier
- Faire un puit, verser les oeufs
- Mélanger, ajouter le lait froid petit à petit
- Ajouter le beurre fondu
- Cuire

Déplacement de Robot

Ingrédients

- Robot
- Parcours



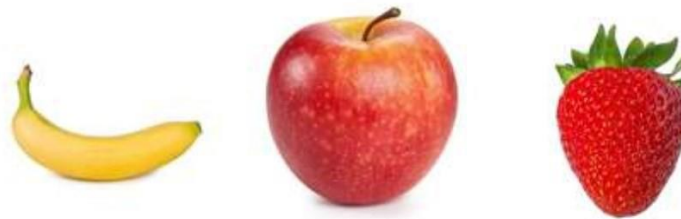
Recette (algorithme)

- Aller tout droit sur 50 pixels
- Tourner à droite à 30 degrés
- Aller tout droit sur 30 pixels
- Tourner à gauche à 30 degrés
- Aller tout droit sur 30 pixels

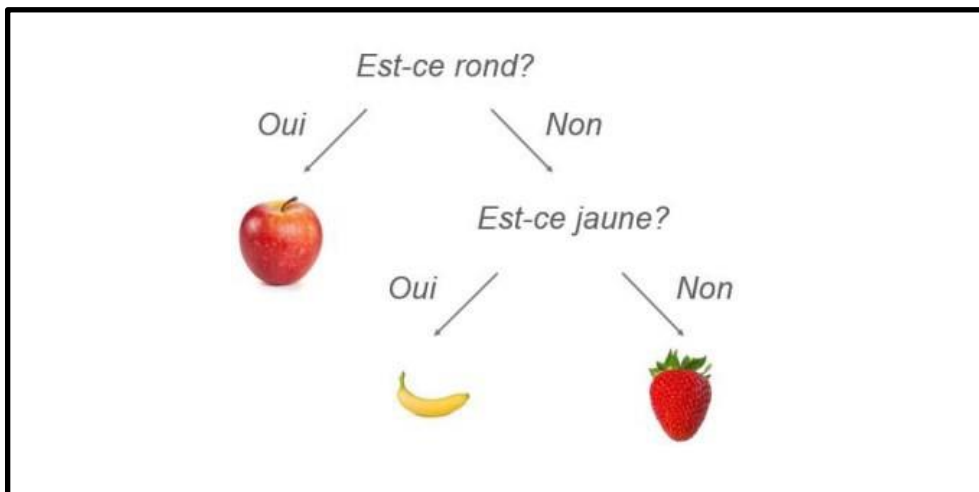
Un algorithme peut être vu comme une recette de cuisine permettant d'écrire un programme informatique. Une comparaison entre la recette des crêpes et le déplacement d'un robot peut être faite à titre d'illustration.

Il est possible d'aborder la notion d'IA en considérant le problème de la reconnaissance d'objets.

Problème 1 : classification de fruits



L'algorithme consistant à trouver des règles pour classer les trois fruits (banane, pomme, fraise) peut être représenté par un arbre de décision et considéré comme une forme d'IA :





Nom.....Prénom..... Classe.....

Il est possible d'aborder la notion d'IA en considérant le problème de la reconnaissance d'objets.

Problème 2 : classification d'empreintes digitales



Pour des problèmes simples (que l'humain peut trouver), comme la classification des fruits, on parle d'algorithme de **type système expert**.

Pour des problèmes plus complexes comme la reconnaissance d'empreintes digitales (qui nécessite un programme sur ordinateur), il faut avoir recours à un algorithme de type **Apprentissage automatique**.

Comment comprendre les phases du learning machine de l'IA ? :

Se connecter sur le site : <https://pixees.fr/classcodeiai/app/tuto1/> et <https://pixees.fr/classcodeiai/app/tuto2/tester/etape2>



Conclusion—A retenir : Replacer les mots :

Classification / Entraînement / Collecte des données / Prédiction/ Réseaux de neurones

