Logo Planète Sciences Normandie

Logo Maison Jacques Prévert

MAKERS (16 ANS ET +) · J'EXPÉRIMENTE

Programmation logique conditionnelle / IA

QR code animateur

□1 h | J'expérimente

PÉDAGOGIE

Objectif pédagogique

S'initier à la programmation logique conditionnelle et à l'IA.

Notions abordées

Logique conditionnelle (si/alors), algorithme, notions d'intelligence artificielle.

Déroulé

Initiation à la programmation logique conditionnelle puis première approche de l'IA.

MISE EN ŒUVRE

Matériel

Postes informatiques, supports/outils d'initiation IA.

Matériel référencé (devis) :

- Box domotique Home Assistant Green (NABU CASA)
- Clavier + souris sans fil Logitech MK470
- Écran PC Samsung S39GD 27" FHD
- Mini PC GEEKOM A6 Aurora
- Ordinateur portable Apple MacBook Neo 13"

Consignes de sécurité

Aucun risque particulier ; usage encadré des outils.

Rôle de l'animateur·ice

Posture non scientifique : « j'ai besoin de votre aide ». L'animateur laisse les enfants jouer, chercher et agir, pose le cadre et les règles de sécurité, et oriente sans donner les solutions.

Critères de validation / badge

Le participant écrit une logique conditionnelle simple et explique une notion d'IA. Badge intermédiaire « je suis capable » validé en fin de niveau ; contribue au badge SUPER SCIENTIFIX de la tranche d'âge.

Variantes & prolongements

Petit projet IA ; jeux de données simples.