

Synthèse de l'atelier 4 : Pensée numérique

Lors de cet atelier, le groupe a été invité à concevoir un jeu basé sur des énigmes, destiné à un public passant dans le cadre d'un stand événementiel. La contrainte principale consistait à imaginer un dispositif permettant au public de comprendre des concepts-clés de l'intelligence artificielle (IA), sans recourir à des ordinateurs ou appareils numériques.

Après avoir exploré des ressources existantes, participé à plusieurs discussions en sous-groupes et partagé des idées à l'aide de post-its, le groupe a esquissé les bases d'un jeu intitulé « **Les dessous de l'IA** ».

Ce jeu, conçu comme une mini-enquête interactive réalisable sur un stand, vise à développer l'esprit critique en incitant les participants à questionner les informations générées par une IA. Le scénario proposé met en scène des journalistes enquêtant sur des chercheurs travaillant à la création d'une nouvelle intelligence artificielle.

À travers ce cadre narratif, le public serait amené à manipuler des images et des mots associés à des informations, dans le but de démêler le vrai du faux. Les notions abordées incluraient les algorithmes, l'éthique et l'analyse des probabilités, offrant ainsi une expérience ludique et éducative.