



## Metadata

- Id: EU.AI4T.O1.M2.3.1a
- Title: 2.3.1 Activité : Tutoriel Testons notre premier programme
- Type: activity
- Description: Un tutoriel pour découvrir les programmes de reconnaissance d'images, comment les entraîner, comment les tromper.
- Subject: Artificial Intelligence for and by Teachers
- Authors:
  - AI4T
  - Magic Makers
  - Inria
  - S24B
  - Class'Code
- Licence: CC BY 4.0
- Date: 2022-11-15

## ACTIVITÉ : TUTORIEL TESTONS NOTRE PREMIER PROGRAMME

La reconnaissance d'images est un domaine de l'IA qui a connu une croissance considérable. Ce tutoriel propose de tester la reconnaissance d'images et d'entraîner un programme à reconnaître les chiens et les chats. Il nous rappelle ensuite que ce programme ne peut faire que ce pour quoi il a été entraîné, et qu'il peut être trompé !

Comportant 7 vidéos pédagogiques très courtes, le tutoriel peut être utilisé en classe.

**Note1** : Ce tutoriel ne stocke aucune donnée personnelle. Les images sont traitées localement sur la machine de l'utilisateur. Il peut être utilisé avec les navigateurs suivants : Edge, Chrome, Mozilla, Safari, Opera.

**Note2** : Ce tutoriel propose de télécharger ses propres images pour expérimenter l'apprentissage automatique et l'importance des jeux de données pour entraîner l'algorithme. Il est également possible de télécharger 2 jeux de données déjà préparés :

- Téléchargez le jeu d'images de Charles Dickens
- Téléchargez le jeu d'images de William Shakespeare.

Allez-y et entraînez une IA !



Comment fonctionne un programme d'IA ? Cliquez sur l'image ci-dessous et laissez-vous guider !

VOUS AVEZ DIT IA ?

TESTER > EXPÉRIMENTER > CRÉER > CONCLURE

Class'Code

Crédits • CC BY • SA 2020

SUITE >