

IACéta

Vivez une expérience interactive et immersive
au cœur du fleuve Saint-Laurent !

IACéta est une expérience immersive et interactive proposée en salle de classe qui invite les élèves à travailler en équipe pour réparer une intelligence artificielle défaillante qui décode le langage des cétacés. La mission, d'une durée d'une période de classe, se déroule en trois étapes. Équipés de matériel technologique (casques VR, tablettes, casques audio), les élèves forment des groupes de 3 et changent de rôle à chaque étape.



Le plongeur : part en exploration sous l'eau à l'aide du casque VR. Son rôle est d'observer les animaux marins, les prendre en photo et d'enregistrer les sons qu'ils font.



Les oreilles d'or : écoute les sons avec le casque audio, il guide le plongeur et aide ses coéquipiers à analyser les sons ambiants.



L'analyste : est le chef d'équipe qui donne les instructions aux autres. Il vérifie les analyses de l'IA sur la tablette et corrige les erreurs.

Objectif : Sensibiliser les jeunes aux avantages et aux inconvénients de l'intelligence artificielle en leur démontrant son utilité, tout en soulignant sa capacité à se tromper et l'importance du rôle humain dans la correction de ses erreurs.

Public cible :
6e année du primaire



Développer les compétences éducatives (6ème année)

Français :

- Lire et apprécier des textes variés.
- Écrire des textes variés.
- Communiquer oralement selon des modalités variées.

Mathématique :

- Résoudre une situation problème.

Science et technologie :

- Proposer des explications ou des solutions à des problèmes scientifiques ou technologiques
- Mettre à profit les outils, objets et procédés de la science et de la technologie
- Communiquer à l'aide des langages utilisés en science et en technologie

Développer les compétences numériques

- Agir en citoyen éthique
- Développer ses habiletés technologiques
- Culture informationnelle
- Collaborer et communiquer à l'ère du numérique
- Résolution de problèmes avec le numérique
- Pensée critique à l'égard du numérique

À propos

iScola est un organisme à but non lucratif qui vise à soutenir la persévérance et la réussite scolaires des élèves de 3 à 17 ans en leur offrant des projets éducatifs innovants et en outillant et en formant leurs éducateurs et enseignants à l'utilisation des technologies de l'information et de la communication (TIC).

CREO est un studio spécialisé dans la création d'expériences numériques interactives, immersives et éducatives. Depuis plus de 21 ans, il cherche à réinventer l'apprentissage, pour mieux informer, captiver et mobiliser les publics, en mariant savoir, jeux et technologies.

Cette expérience a été co-réalisée avec Creo Inc., en collaboration avec le Collège Sainte-Anne et Édu GoPro.



SAINTE-ANNE
PRIMAIRE | SECONDAIRE | COLLÉGIAL

