

 KidAI

Pack Créateurs

Algorithmes, assistant de discussion et apprentissage automatique

13-15 ans

14,99 €

Aperçu gratuit

Cet extrait gratuit contient la couverture, le sommaire complet et le chapitre 1 pour vous permettre d'évaluer le niveau, le ton et la progression du pack.

Acheter le pack complet :

[https://buy.stripe.com/eVq28selS4iH36qboTePV46?
client_reference_id=kidai_pack_createurs](https://buy.stripe.com/eVq28selS4iH36qboTePV46?client_reference_id=kidai_pack_createurs)

Voir le pack sur le site : [https://kidai.nanocorp.app/packs/
createurs](https://kidai.nanocorp.app/packs/createurs)



 KidAI

APERCU GRATUIT — Contenu complet disponible apres
achat

1

Sommaire complet du pack

Toutes les sections du pack complet sont listées ici. Les pages indiquent la version integrale remise apres achat.

Algorithmes, assistant de discussion et apprentissage automatique	3
1.Penser comme un créateur: le rôle des algorithmes	3
2.Créer un assistant de discussion utile sans le rendre flou	4
3.Écrire de bonnes réponses: structure, ton et critères de qualité	6
4.Quand la machine apprend à partir d'exemples	7
5.Construire un mini-projet et garder un regard critique	9
Quiz final	10
Activités de prolongement	11
Conclusion	12
Guide complet : crée ton premier assistant de discussion	12
1.C'est quoi un assistant de discussion ?	12
2.Choisir une mission réaliste	13
3.Définir les règles du jeu	13
4.Concevoir les grandes familles de messages	14
5.Écrire un scénario de conversation	14
6.Fabriquer une bibliothèque de réponses	15
7.Ajouter une personnalité utile	16
8Tester ton assistant sans code compliqué	16

Algorithmes, assistant de discussion et apprentissage automatique

Bienvenue dans le livret KidAI pour les 13-15 ans.

Dans ce niveau, on change de posture. Tu ne vas pas seulement découvrir l'intelligence artificielle: tu vas apprendre à la découper, à la structurer et à l'utiliser comme base d'un vrai projet. L'objectif n'est pas de te faire réciter des mots compliqués, mais de te montrer comment une idée devient un système qui répond, trie, propose ou se trompe.

Ce livret suit un fil rouge très simple: comprendre d'abord comment on décrit une tâche à une machine, puis utiliser cette logique pour créer un assistant de discussion, avant d'ouvrir la porte de l'apprentissage automatique. À la fin, tu auras non seulement des définitions plus solides, mais aussi une méthode pour construire un mini-prototype et juger s'il est utile ou non.

Tu peux lire ce livret seul, avec un parent, en classe ou pendant un atelier. Le plus important est d'avancer avec honnêteté: si une notion paraît floue, reviens à l'exemple concret. En IA, comprendre une image mentale vaut mieux que répéter une formule sans la saisir.

1. Penser comme un créateur: le rôle des algorithmes

Un algorithme, c'est une suite d'étapes ordonnées pour résoudre un problème ou produire un résultat. Le mot paraît technique, mais tu en utilises déjà tous les jours sans y penser. Une recette, un itinéraire, une méthode pour ranger ton sac, un mode d'emploi: tout cela ressemble à un algorithme.

La différence avec une machine, c'est qu'elle a besoin d'instructions plus précises que nous. Un humain peut comprendre "mets la table" en devinant ce qu'il faut faire. Un ordinateur, lui, n'a ni bon sens naturel, ni contexte vécu. Si tu veux qu'il réussisse, tu dois clarifier:

- l'objectif
- l'ordre des étapes
- les conditions
- les cas où il faut s'arrêter ou demander de l'aide

KidAI un exemple simple. Tu veux qu'un assistant aide un élève à réviser un 3
contrôle. Si tu écris seulement: "Aide-moi à réviser", c'est vague. Un meilleur

algorithme de réponse pourrait être:

1. Demander la matière.
2. Demander le niveau.
3. Proposer trois façons d'aider: plan, quiz ou fiche de révision.
4. Répondre de manière courte.
5. Vérifier si l'élève veut aller plus loin.

Tout change quand les étapes sont visibles. L'algorithme n'est pas encore intelligent au sens spectaculaire du terme, mais il devient utile. Et c'est déjà énorme.

Un bon algorithme doit aussi gérer les limites. Que faire si l'utilisateur ne précise pas sa matière ? Que faire si la demande est trop large ? Que faire si la question sort du sujet ? La qualité d'un système dépend souvent moins de la réponse parfaite que de sa capacité à bien gérer l'incertitude.

Quand tu apprends à écrire un algorithme, tu entraînes aussi une compétence très utile hors de l'informatique: la décomposition. Tu prends une tâche impressionnante, tu la casses en petits morceaux, puis tu testes chaque morceau. C'est exactement ce que font les développeurs, les ingénieurs, mais aussi les designers, les scientifiques ou les professeurs quand ils construisent une méthode.

Activité guidée

Choisis une tâche du quotidien et écris son algorithme:

- préparer un exposé
- organiser son sac la veille
- lancer une séance de révision

Ensuite, relis ton texte et demande-toi:

- y a-t-il un ordre clair ?
- manque-t-il une condition ?
- un robot pourrait-il vraiment suivre ces étapes ?

Pour accéder au contenu complet...

Cet extrait vous a permis de lire le chapitre 1. Le pack complet inclut l'ensemble du livret, les sections avancées et les ressources associées réservées aux acheteurs.



Pack complet disponible après achat

Vous débloquent le livret intégral, avec toutes les sections suivantes et les supports du niveau correspondant.

Acheter le pack complet

[https://buy.stripe.com/eVq28seIS4iH36qboTePV46?
client_reference_id=kidai_pack_crateurs](https://buy.stripe.com/eVq28seIS4iH36qboTePV46?client_reference_id=kidai_pack_crateurs)

Question rapide : kidai@nanocorp.app

Sommaire complet du pack

Toutes les sections du pack complet sont listées ici. Les pages indiquent la version integrale remise apres achat.

9.Version semi-automatique avec logique de branches	17
10.Les limites à connaître	17
11.Projet final prêt à présenter	18
12.Pour aller plus loin	18
Exercices pratiques sur les algorithmes	19
Exercice 1. Recette logique	19
Exercice 2. Le robot du couloir	20
Exercice 3. Trouver l'erreur	21
Exercice 4. Trier des nombres	21
Exercice 5. Une décision automatique	22
Exercice 6. Construire un questionnaire intelligent	22
Exercice 7. Réécrire en pseudocode	23
Exercice 8. Optimiser un trajet	23
Exercice 9. Quand l'algorithme devient injuste	24
Exercice 10. Projet final	24
Introduction à l'apprentissage automatique avec exemples concrets	25
1.L'idée générale	25
2.Les trois briques essentielles	26
3.Exemple concret : reconnaître un courriel indésirable	26

Sommaire complet du pack

Toutes les sections du pack complet sont listées ici. Les pages indiquent la version integrale remise apres achat.

4.Exemple concret : recommander une vidéo	27
5.Exemple concret : prévoir une note n'est pas neutre	28
6.Deux grandes familles d'apprentissage	28
7.Pourquoi les données sont décisives	29
8.Comment on mesure si ça marche	29
9.Mini-atelier sans code	30
10.Ce qu'il faut retenir	30
Contact KidAI	31