

I.ALPHA FOR CHANGE



MAKS VZW Rue Brogniez 54-1070 Anderlecht





Préambule

Le cours « **I.Alpha pour le changement** » a été conçu dans le cadre du projet **Digilab** subventionné par l'**Union Européenne**, porté par **Maks vzw**, afin de former les **animateurs, encadrants et formateurs d'associations** qui souhaitent initier leurs publics à l'intelligence artificielle de manière simple, accessible et inclusive.

Ce programme pédagogique s'adresse en priorité à celles et ceux qui accompagnent des **adultes en situation d'alphabétisation**, parfois en **recherche d'emploi**, souvent éloignés du numérique et des savoirs de base, mais aussi à des **jeunes et adultes intéressés** par ces nouvelles technologies.

Il vise à les outiller pour proposer, à leur tour, un cours d'IA adapté à un public peu scolarisé, en valorisant les acquis de chacun et en respectant leur rythme. Les activités sont concrètes, progressives et pensées pour renforcer la **confiance et l'autonomie** des apprenants.

Le cours **offre des outils pratiques, jeux, fiches et méthodes pédagogiques** testés sur le terrain.

Il valorise une **approche bienveillante**, en partant des expériences et savoirs des publics. Les contenus sont adaptables à chaque contexte ou groupe. Dans une société en pleine transition numérique, **former les médiateurs et formateurs à transmettre les bases de l'IA de manière inclusive** est un acte fort.

Ce cours se veut donc une **ressource utile, pratique et solidaire**, pour que l'intelligence artificielle devienne une opportunité partagée, et non un facteur d'exclusion.





TABLE DES MATIERES

01

PLAN
PÉDAGOGIQUE

02

ATELIER
01

03

ATELIER
02

04

ATELIER
03

05

ATELIER
04

06

CRÉATION DE
VIDÉOS IA

07

CRÉATION DE
MUSIQUE IA

08

ANNEXES





01

PLAN PÉDAGOGIQUE





Plan pédagogique :

COURS IA ALPHA POUR LE CHANGEMENT

01
PLAN
PÉDAGOGIQUE

→ Ce cours s'adresse à des adultes en situation d'alphabétisation, parfois en recherche d'emploi. Ils ont peu ou pas de maîtrise de la lecture, de l'écriture ou du numérique. L'objectif est de les accompagner avec bienveillance, à leur rythme.

OBJECTIF GÉNÉRAL

PUBLIC CIBLE

MÉTHODOLOGIE

MODULES PROGRESSIFS

Contenu / Méthode proposée

Utiliser l'intelligence artificielle comme outil d'apprentissage et d'expression, tout en renforçant les compétences de base (langue, numérique)

Exemples / Activités

Ex : Lire une phrase générée par IA.
Corriger une faute.
Dicter une idée.
Discuter d'une image IA.
Comment faire un prompt simple...

Contenu / Méthode proposée

Adultes en alphabétisation (alpha oral et alpha écrit), parfois en recherche d'emploi ou éloignés du numérique.

Exemples / Activités

Prévoir consignes très simples.
Beaucoup d'oral, images, activités concrètes et ludiques.
Créer de courtes vidéos YouTube, avoir des débats cognitifs...

Contenu / Méthode proposée

Apprentissage par pairs et la gamification (Wooclap, Kahoot, E-learning), Approche actionnelle, apprentissage par projet, pédagogie du détour (l'IA comme support pour apprendre autrement)

Exemples / Activités

Créer un mini projet : "Mon métier de rêve et l'IA", "Moi et les robots", Mes recherches d'emplois et l'IA, Mon quotidien et l'IA...

Contenu / Méthode proposée

Je découvre l'IA
Je joue avec l'IA
L'IA et moi
L'IA pour apprendre
L'IA pour m'exprimer
L'IA pour le futur

Exemples / Activités

Voir plus bas pour le contenu de chaque module et ateliers.





Plan pédagogique (suite) :

COURS IA ALPHA POUR LE CHANGEMENT

01

PLAN
PÉDAGOGIQUE

OUTILS UTILISÉS

COMPÉTENCES VISÉES

EXERCICES TYPES

LIEN AVEC LE CHANGEMENT

Contenu / Méthode proposée

ChatGPT
Text-to-Speech
IA de dessin
(ex. Canva, DALL·E),
QuickDraw,
Google Lens
PhotoMath
DeepL
IA vocale
(Google Assistant)

Exemples / Activités

Exemples concrets
adaptés au niveau de
lecture, écriture et aux
besoins

Contenu / Méthode proposée

Langue : lire, écrire,
parler Numérique
: utiliser les applis
et les bases
informatiques
(copier/coller,
ouvrir un compte,
explorateur de
fichier...) comprendre
une interface.
Critique : reconnaître
l'IA, en parler,
exprimer ses limites.

Exemples / Activités

Lire un mot ou une
phrase à l'écran ou
feuilles, corriger une
phrase, s'exprimer sur
un dessin IA, formuler
un souhait ou une
critique.

Contenu / Méthode proposée

Comment créer des
prompts simples dans
diverses situations.
Compléter une phrase
IA.
Transformer une
phrase masculine/
féminine avec IA.
Décrire une image IA.
Écrire un message
oral avec IA.
Donner une consigne
à une IA vocale.

Exemples / Activités

Ex : "Je veux une
image d'un hôpital
vert" observer écrire
une phrase courte :
"C'est un hôpital pour
enfants."

Contenu / Méthode proposée

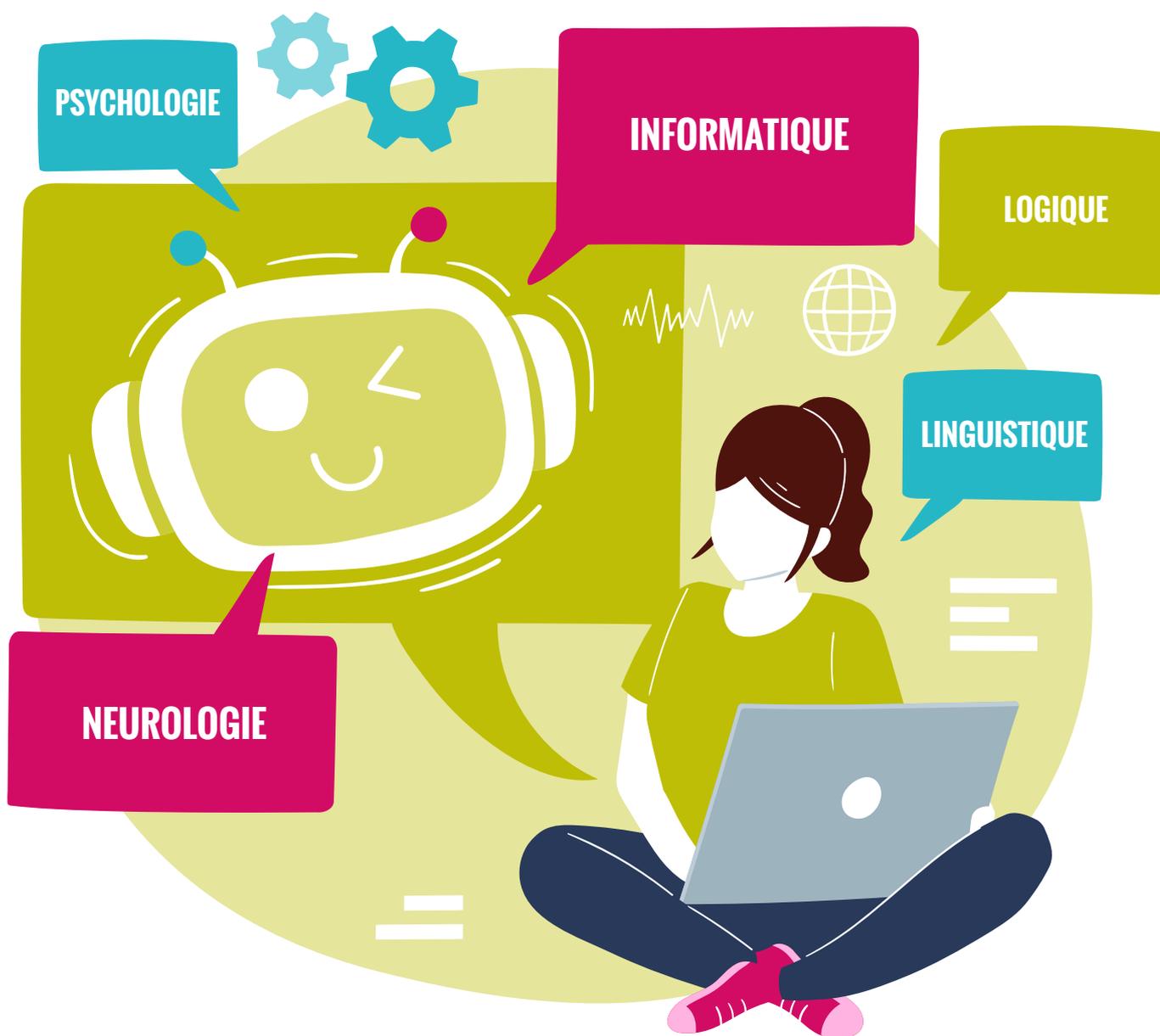
Stimuler la réflexion :
"Quel changement je
souhaite autour de
moi ?"
"Comment l'IA peut
m'aider ?"

Exemples / Activités

Projet final : créer un
slogan, une image,
vidéo, musique ou
un message avec IA
pour changer quelque
chose dans sa vie ou
son quartier.



JE SUIS L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE (IA)





02

ATELIER 01





ACTIVITÉS



→ 🕒 **Durée : 9 à 10 heures**

02
ATELIER 01

Voici les questions fondamentales à se poser lors de ce premier atelier :

Questions	Réponses éventuelles
<ul style="list-style-type: none"> Qu'est-ce que l'IA ? 	<ul style="list-style-type: none"> Technologie qui permet aux ordinateurs de réfléchir un peu comme les humains.
Méthodes utilisées :	
<ul style="list-style-type: none"> Discussion : «Avez-vous déjà entendu parler de l'IA ?» Exemples concrets : assistants vocaux (Siri, Google Assistant), recommandations sur YouTube. 	

Questions	Réponses éventuelles
<ul style="list-style-type: none"> À quoi sert l'IA ? 	<ul style="list-style-type: none"> L'IA, c'est une machine qui aide les gens à faire des différentes tâches, comme parler, écrire, lire, créer des images et musique ou chercher des infos.
Méthodes utilisées :	
<ul style="list-style-type: none"> Exercice : Associer une action à une image (ex. : une personne parle à un téléphone => IA vocale), distinguer les images IA et non IA via des quiz wooclap/Kahoot et créer des interactions via des débats. 	



ACTIVITÉS

→ ⌚ **Durée : 9 à 10 heures**

02
ATELIER 01

Voici les questions fondamentales à se poser lors de ce premier atelier (suite):

Questions	Réponses éventuelles
<ul style="list-style-type: none"> Historique et Evolution de l'IA 	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre d'où vient l'IA. Savoir que ce n'est pas nouveau, ça rassure. Voir les progrès. Découvrir comment les machines sont devenues plus "intelligentes". Faire le lien avec leur vécu : "Avant, c'était la radio... maintenant, c'est l'IA !" Donner envie d'apprendre la suite : "Si ça a changé autant, je veux comprendre ce qui vient !".
Méthodes utilisées :	
<ul style="list-style-type: none"> Projeter les images de l'évolution de l'IA (Youtube, photos...) Stimuler la discussion. Comparer le passé et le présent. Exprimer leur avis. 	

Questions	Réponses éventuelles
<ul style="list-style-type: none"> Avantages et inconvénients de l'IA 	<ul style="list-style-type: none"> l'IA est un avantage car elle facilite certaines tâches comme écrire, chercher un emploi ou traduire un texte. Mais un inconvénient, c'est qu'elle peut aussi remplacer des travailleurs et rendre l'accès à certains métiers plus difficile.
Méthodes utilisées :	
<ul style="list-style-type: none"> Jeux des cartes (voir annexe 2.) & discussions + Quiz wooclap. 	





CONCLUSION



→ **L'intelligence artificielle transforme de nombreux aspects de notre société, ce qui entraîne à la fois des opportunités, des défis et des risques. C'est pour cela que les chercheurs, les responsables politiques et les citoyens doivent réfléchir ensemble. Le but est d'utiliser l'IA de manière juste, utile pour tous, et sans faire de mal.**

Méthodes utilisées

1. Utiliser des images et des vidéos concrètes

- Montrer des photos ou vidéos illustrant comment l'IA aide (ex : GPS, reconnaissance vocale, robots médicaux) et où elle peut poser problème (ex : surveillance, remplacement d'emplois).

2. Mettre en scène des situations de la vie quotidienne

- Raconte de petites histoires (scénettes) proches de leur réalité : «Marie utilise son téléphone pour traduire un mot => c'est l'IA. Mais au magasin, elle ne trouve plus de caissière => l'IA a remplacé quelqu'un».

3. Faire parler les participants

- Encourage les **échanges d'idées entre eux.**



03

ATELIER 02





ACTIVITÉS

→ ⌚ **Durée : 3 à 5 heures**

03
ATELIER 02

Voici les questions fondamentales à se poser lors de ce 2^{ème} atelier :

Questions	Réponses éventuelles
<ul style="list-style-type: none"> • Google Maps : un exemple d'application d'intelligence artificielle au quotidien • C'est quoi ? • Présentation visuelle du Google Maps & un jeu de cartes illustratif (voir annexe1). 	<ul style="list-style-type: none"> • Service de cartographie en ligne proposé par Google permettant de visualiser des cartes, planifier des itinéraires et explorer des lieux. • Les apprenants associent des cartes de fonctions Google Maps à leurs cartes de réponse en les annonçant.
<p>Méthodes utilisées :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Petit quiz écrit et questions-réponses pour activer leurs connaissances. • Ensuite, jeu de cartes pour capter leur attention. • Avant les exercices pratiques, quiz interactif sur www.wooclap.com , suivi d'un débat final animé par le formateur. 	



ACTIVITÉS

→ ⌚ **Durée : 3 à 5 heures**

Voici les questions fondamentales à se poser lors de ce 2^{ième} atelier (suite) :

Questions	Réponses éventuelles
<ul style="list-style-type: none"> • Activités et exercices 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rechercher un lieu : Trouver un musée sur Google Maps et utiliser Street View. 2. Obtenir un itinéraire : Déterminer un itinéraire en voiture ou en transports en commun. 3. Explorer les alentours : Identifier restaurants, hôtels et magasins à proximité. 4. Utiliser Street View : Naviguer dans une ville à l'aide des images à 360°. 5. Enregistrer des lieux favoris : Ajouter un lieu dans ses favoris pour un accès rapide. 6. Mesurer une distance : Calculer la distance entre deux points sur la carte.
Méthodes utilisées : <ul style="list-style-type: none"> • Explication théorique avec démonstration en direct • Mise en pratique individuelle avec PC / smartphone. • Échanges et corrections collectives après chaque exercice. 	

CONCLUSION

- *Google Maps aide à s'orienter et à trouver de nouveaux endroits.*
- *Grâce à l'intelligence artificielle, il propose les meilleurs trajets en tenant compte du trafic en temps réel.*

Méthodes utilisées

1. *Débats interactifs et mise en commun de tous les cas vus.*



04

ATELIER 03





ACTIVITÉS

→ 🕒 **Durée : 24 à 27 heures**

04
ATELIER 03

Voici les questions fondamentales à se poser lors de ce 3^{ième} atelier :

Questions	Réponses éventuelles
<ul style="list-style-type: none"> Comprendre ce qu'est l'IA et l'outil ChatGPT 	<ul style="list-style-type: none"> Discussion guidée avec une vidéo simple, Lien YouTube : «ChatGPT, c'est quoi ?».
Méthodes utilisées :	
<ul style="list-style-type: none"> Expliquez que ChatGPT fait partie de l'intelligence artificielle, tout comme Google Chrome permet d'utiliser Google, le moteur de recherche. Aidez les apprenants à bien comprendre la différence entre créer ou générer (comme le fait ChatGPT) et rechercher ou trouver (comme le fait Google). ChatGpt génère et crée du contenu en se basant sur ce qu'il a appris. Google cherche et trouve des informations déjà existantes sur internet. 	



ACTIVITÉS & EXERCICES

- Identifier les fonctions respectives de l'IA et d'un moteur de recherche.
- Créer un compte Gmail et ChatGPT.
- S'exercer à formuler une demande simple à ChatGPT.

Exercice 1 à 6 :

- Demander un résumé, une explication, une biographie.
- Exercices d'écriture assistée (vie, poème, recette).
- Activité en binômes : tableau à remplir
(choisir ChatGpt ou Google et pourquoi ?)
- Exercice de recherche guidée avec Google.
- Petit quiz oral ou écrit avec mise en situation.

Exercice 7 :

- Traduire des panneaux en italien et chinois avec Google Traduction.

Exercice 8 :

- Calcul d'une surface (20 cm x 15 cm).

Exercice 9 :

- Calcul d'un intérêt (revendre avec bénéfice)?

Exercice 10 :

- Vérifier un devoir de math avec ChatGPT ou PhotoMath.

Exercice 11 :

- Rédaction et recherche avec Google et ChatGPT : IA, lettre de motivation, Facebook.

Exercice 12 :

- Simulation : aider un enfant à préparer un exposé avec ChatGPT.

Exercice 13 :

- Présentation des différents formats de fichiers (txt, jpg, docx, xls, pdf).

Exercice 14 :

- Télécharger un modèle de lettre de motivation en Word et le convertir en PDF via ChatGPT.

Exercice 15 :

- Rédiger une lettre de plainte pour une facture erronée en s'appuyant sur un modèle donné et une lettre de plainte sur tiktok pour une publication vidéo sans consentement.

Exercice 16 :

- Recherchez les infos précises d'un lien via ChatGpt.

Exercice 17 :

- Préparer un entretien d'embauche avec l'IA.

Exercice 18 :

- Créer un fichier PPTx (Pdf, Word...) d'un lien du site via ChatGpt. les infos précises d'un lien via ChatGpt.

ACTIVITÉS & EXERCICES

→ (suite)

Méthodes utilisées

- Travail en duo + tableau à compléter ensemble.
- Accompagnement individuel pour chaque participant.
- Petit quiz oral ou écrit avec mise en situation.
- Remise des productions écrites (Word/PDF), observation des démarches et interactions.
- Pratique guidée sur ordinateur.
- Travail individuel avec correction collective.

CONCLUSION

- *Chaque partie traitée est accompagnée d'une conclusion intermédiaire.*
- *Echange interactive en répétant les parties clés des exercices.*
- *Questions-réponses pour mesurer la compréhension.*
- *Retour en groupe : Qu'ai-je appris ? Qu'est-ce qui m'a surpris ? Qu'est-ce que je peux réutiliser ?*
- *Bièvre synthèse sur la globalité de la matière vue.*

Méthodes utilisées

1. **Méthode de structuration et participative.**
2. **Méthode formative**
 - Question-réponse et identifier les zones flous pour ajuster.
3. **Méthode métacognitive**
 - En se posant de bonnes questions sur la matière vue et la suite.
4. **Méthode consolidation**
 - Synthèse collective & quiz sur www.wooclap.com



05

ATELIER 04





ACTIVITÉS

→ ⌚ **Durée : 18 à 21 heures**

05
ATELIER 04

Voici les questions fondamentales à se poser lors de ce 4^{ème} atelier :

Questions	Réponses éventuelles
<ul style="list-style-type: none"> Qu'est-ce que une image générée par l'IA ? 	<ul style="list-style-type: none"> C'est une image faite par l'ordinateur tout seul. C'est une image que les gens utilisent pour les pubs ou les réseaux, mais c'est pas une vraie photo C'est quand on prend une photo et l'ordinateur la transforme ?

Méthodes utilisées :

- Méthode active : via un quiz sur www.wooclap.com :
- Qui pense que c'est une vraie photo ou une photo générée par l'IA ? -
- Méthode participative : Expression libre, par ex. comment expliquez-vous votre choix ?
- Noter leurs réponses et reformuler ensemble.

Questions	Réponses éventuelles
<ul style="list-style-type: none"> Comment utiliser un outil de création d'image IA ? 	<ul style="list-style-type: none"> Je choisis ce que je veux créer. <i>Exemple : « Il y a 4 colombes blanches, au-dessus d'une cabane grise ».</i> Je tape ma phrase dans l'outil. <i>Je dis(ou écris) ce que je veux voir, comme un message au robot.</i> Je regarde l'image et je peux la garder ou la changer. <i>Je clique pour la télécharger, ou je recommence ?</i>

Méthodes utilisées :

- Méthode Démonstrative : Montrer l'utilisation de l'outil pas à pas, par ex. tu choisis une phrase, tu la tapes, et tu montres le résultat.
- Méthode active : Apprentissage par pratique des apprenants qui s'exercent eux-mêmes.





ACTIVITÉS

→ ⌚ **Durée : 18 à 21 heures (suite)**

05
ATELIER 04

Voici les questions fondamentales à se poser lors de ce 4^{ième} atelier :

Questions	Réponses éventuelles
<ul style="list-style-type: none"> Comment expérimenter la description d'images pour obtenir des résultats souhaités ? 	<ul style="list-style-type: none"> En utilisant des mots simples et précis. Par ex. Au lieu de dire : « Une belle scène dans la nature », Dire plutôt : « Une femme assise sous un grand arbre avec un livre dans les mains, un soleil brillant derrière... » En ajoutant des détails petit à petit. Par ex. 1^{re} tentative : « Un enfant qui joue au ballon » Puis ajouter : « Un enfant qui joue au ballon rouge dans un parc avec des arbres en automne. » En testant plusieurs phrases différentes. Par ex. Essai 1 : « Un chien dans la neige » Essai 2 : « Un gros chien noir qui court dans la neige avec une écharpe rouge »
Méthodes utilisées : <ul style="list-style-type: none"> Méthode explicite + modélisation => Montrer comment formuler une description claire et concrète avec un exemple simple à suivre. Ceci aide les apprenants à passer du langage vague à une expressive descriptive plus précise. Méthode inductive + approche progressive => D'un énoncé simple puis en ajoutant des éléments un par un. Ceci aide à la capacité d'observation et d'enrichissement du vocabulaire. Méthode active + essai-erreur => Produire plusieurs description et à comparer les résultats et ce qui fonctionne le mieux. 	



ACTIVITÉS

→ ⌚ **Durée : 18 à 21 heures (suite 2)**

Voici les questions fondamentales à se poser lors de ce 4^{ème} atelier :

05
ATELIER 04

Questions	Réponses éventuelles
<ul style="list-style-type: none"> Comment favoriser la créativité et la confiance en soi ? 	<ul style="list-style-type: none"> En donnant des exemples simples et accessibles. Par ex. On montre comment créer une image d'un fruit ou d'un animal connu, pour donner envie d'inventer d'autres choses. En encourageant les idées personnelles, même si elles sont «bizarres». Par ex. Un apprenant imagine un marché dans les nuages... - En travaillant en groupe pour s'entraider et rigoler. Par ex. Par petits groupes, ils décrivent une scène amusante de leur choix...
Méthodes utilisées : <ul style="list-style-type: none"> Méthode de la démonstration guidée et la pédagogie inductive : Faire une démonstration en direct et demander aux apprenants de refaire une image proche et plus personnelle. Pédagogie de projet et valorisation de l'expression libre : Laisser les participants proposer leurs propres idées, même farfelues, encourager les récits personnels, les souvenirs, ou imaginaire. Mettre l'accent sur la valeur de l'intention créative, pas sur le résultat technique. 	

CONCLUSION

→ **La première partie de cet atelier permet aux apprenants alpha et demandeurs d'emploi de découvrir l'IA de manière simple, créative et accessible.**
Grâce à des méthodes actives, ils développent leur confiance en eux, leur imagination et leur expression personnelle.
L'expérimentation guidée favorise la compréhension, l'enrichissement du vocabulaire et l'autonomie. Le travail en groupe renforce la coopération et l'estime de soi.
Ce cours valorise chaque idée et fait de l'erreur une étape normale de l'apprentissage.



06

CRÉATION DE VIDÉOS IA





ACTIVITÉS

→ Deuxième partie :

Questions	Réponses éventuelles
<ul style="list-style-type: none"> Création de vidéos avec l'IA et exposés interactifs. 	<ul style="list-style-type: none"> Apprendre à utiliser le site gratuit « Vidnoz » pour créer une vidéo éducative ou plaisante
<p>Méthodes utilisées :</p> <ul style="list-style-type: none"> Apprentissage par la pratique : Mettre les apprenants directement dans l'action en proposant une tâche simple par ex. Comment bien dormir... Démonstration guidée : L'utilisation du site étape par étape. Tutoriels visuels simplifié : Création d'un compte/Choisir l'avatar/Taper son texte/ Choisir la voix/Générer une vidéo/Télécharger et partager. Travail en binôme et approche par projet : Choix d'un thème simple du quotidien par ex. « Ma journée idéale avec l'IA »... 	

CONCLUSION

- **Après cette activité, les apprenants ont découvert un outil d'intelligence artificielle simple et accessible.**
- **Ils ont appris à créer une vidéo avec un avatar pour se présenter.**
- **Cela les aide à mieux s'exprimer, à se valoriser et à gagner en confiance.**
- **Ils développent des compétences utiles pour le monde du travail.**
- **L'activité renforce aussi l'autonomie numérique.**
- **Enfin, chacun repart avec une production personnelle valorisante.**





07

CRÉATION DE MUSIQUE IA





ACTIVITÉS

→ Troisième partie :

Questions	Réponses éventuelles
<ul style="list-style-type: none"> Création de musique avec l'IA et exposés interactifs. 	<ul style="list-style-type: none"> Apprendre à utiliser le site gratuit « Suno » pour créer une musique à son goût.
Méthodes utilisées : <ul style="list-style-type: none"> Démonstration en direct : par ex. Le formateur choisit un style, thème ou une émotion et génère la musique. L'apprenant peut entendre le résultat tout de suite, ce qui motive. Travail en binôme et approche par projet : Les apprenants génèrent leurs propres musiques et s'acclimatent aux outils de «Sunos». 	

07

CRÉATION DE
MUSIQUE IA

CONCLUSION

- **Grâce à cet atelier, les apprenants ont découvert qu'ils pouvaient créer de la musique eux-mêmes avec l'aide de l'IA.**
- **Ils ont appris à exprimer une émotion ou une idée par un mot ou une phrase.**
- **L'activité a renforcé leur créativité, leur confiance et leur autonomie numérique.**
- **Ils ont aussi appris à utiliser un outil moderne de façon simple et ludique.**
- **Cela valorise leurs capacités et leur donne une image positive d'eux-mêmes.**
- **Enfin, ils voient que l'IA peut être un outil d'expression personnelle et sociale, même sans savoir lire ou écrire couramment.**





08

ANNEXES





ANNEXES 1



<p>1. Icône de recherche</p>	
<p>2. Icône de recherche</p>	
<p>3. Icône de menus</p>	





ANNEXE 1



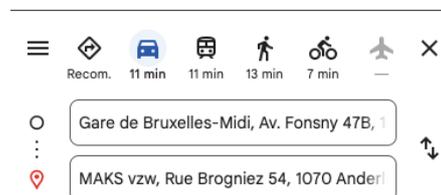
4. Itinéraire



5. Icône de localisation



6. Icône de modes de transport





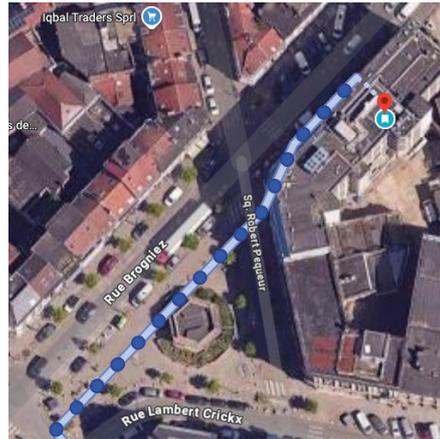
ANNEXE 1



7. Icône de signalement /
Panneau d'avertissement.



8. Icône de vue satellite



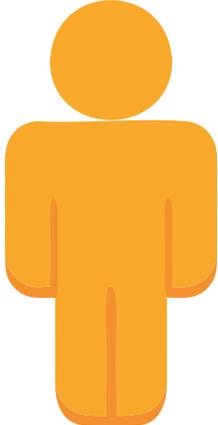
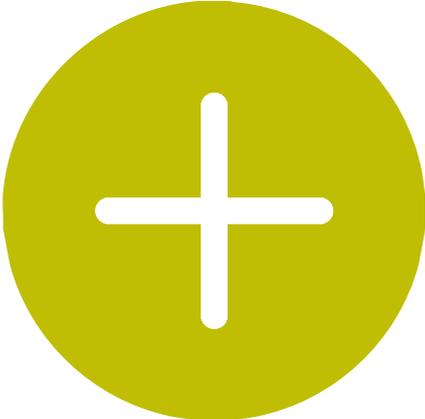
9. Icône de partage d'emplacement





ANNEXE 1



<p>10. Icône Street Vieww (Vue de rues)</p>	
<p>11. Inverser point de départ et destination.</p>	
<p>12. Ajouter une destination</p>	





ANNEXE 1



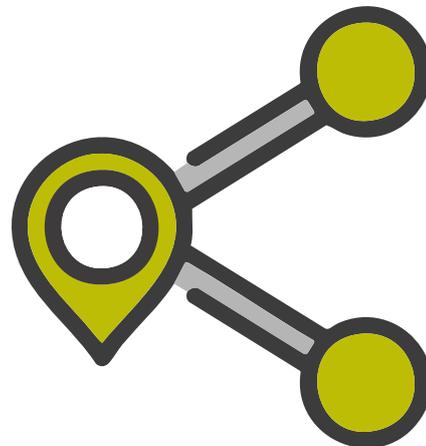
13. Icône station à essence,
restaurants et hôtels)



14. Icône parking



15. Partage de localisation





ANNEXE 2



→ Dites svp si c'est avantage ou un inconvénient mais aussi le pourquoi et un exemple.

<ul style="list-style-type: none"> Aider les médecins à diagnostiquer les maladies plus rapidement et précisément. 	<ul style="list-style-type: none"> Analyse des données personnelles par certaines entreprises sans consentement de l'utilisateur.
<ul style="list-style-type: none"> Aider à développer des traitements médicaux personnalisés pour les patients 	<ul style="list-style-type: none"> Recruter le candidat via les algorithmes.
<ul style="list-style-type: none"> Personnaliser les apprentissages des élèves en fonction de leurs besoins. 	<ul style="list-style-type: none"> Remplacement des emplois humains..
<ul style="list-style-type: none"> Aider les enseignants à évaluer l'apprentissage des élèves à temps réel.. 	<ul style="list-style-type: none"> Répondre aux questions éthiques importantes en cas d'erreurs ou de responsabilité.
<ul style="list-style-type: none"> Optimiser les itinéraires en temps réel dans et améliorer la sécurité routière. 	<ul style="list-style-type: none"> Difficile de prédire avec certitude son évolution future..
<ul style="list-style-type: none"> Economiser du temps dans une entreprise pour répondre aux besoins et questions des clients. 	<ul style="list-style-type: none"> Dépendance croissante aux algorithmes de l'IA.
<ul style="list-style-type: none"> Effectuer des transactions d'une manière efficace en temps réel et maximiser les profits. 	<ul style="list-style-type: none"> Trop des données personnelles pour son utilisation..
<ul style="list-style-type: none"> Utiliser dans le processus minier et exploration du combustible. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilisation à tout moment et à toutes les circonstances..





ANNEXE 2



→ Dites svp si c'est avantage ou un inconvénient mais aussi le pourquoi et un exemple.

<ul style="list-style-type: none"> Utiliser pour l'exploration de fond des océans et surmonter les limites humaines. 	<ul style="list-style-type: none"> Création des défis socio & économique nécessitant la reconversion de certains travailleurs..
<ul style="list-style-type: none"> Automatisation intelligente des processus. 	<ul style="list-style-type: none"> Soulever des questions éthiques complexes concernant la vie privée et la sécurité.
<ul style="list-style-type: none"> Optimiser sa productivité. 	<ul style="list-style-type: none"> Dépendance excessive peut rendre le système vulnérable à des pannes ou des dysfonctionnements.
<ul style="list-style-type: none"> Réduction des tâches répétitives et ennuyeuses. 	<ul style="list-style-type: none"> Automatisation croissante peut entraîner la diminution des compétences humaines.
<ul style="list-style-type: none"> Réduction des coûts des entreprises. 	<ul style="list-style-type: none"> Capable de servir à des fins criminelles et désinformations.
<ul style="list-style-type: none"> Capacités de traiter de grandes données d'une manière rapide et précise.. 	<ul style="list-style-type: none"> Echanger des visages ou de faire froncer un faux discours à une personne.
<ul style="list-style-type: none"> IA ne nécessite pas de pause fréquent ni des rafraichissements. 	<ul style="list-style-type: none"> Armes autonomes et robots peuvent se tromper à un certain moment.

