



LE PROJET

SAINT créera des opportunités substantielles en ce qui concerne l'engagement et l'interaction avec la communauté éducative de Minecraft Education en vue de recueillir les besoins et de fournir des expériences durables de haute valeur éducative.



L'IDÉE

AI Adventures in Minecraft vise à enseigner les compétences liées à l'IA aux enfants âgés de 9 à 12 ans, en utilisant un monde Minecraft. Nous créerons ainsi un environnement d'apprentissage amusant, interactif et créatif par le biais d'activités et de défis spécifiques conformes aux directives AI4K12 et aux cinq grandes idées de l'IA : 1) perception, 2) représentation et raisonnement, 3) apprentissage, 4) interactions naturelles, 5) impact sociétal.

PARTENAIRES



DigiCULT



Taran Consulting
Innovation & Territoires

Emphasys
CENTRE



SAINT

HANDS ON INTRODUCTION TO ARTIFICIAL
INTELLIGENCE IN PRIMARY EDUCATION
USING MINECRAFT

RESTEZ EN CONTACT !

**SUIVEZ-NOUS SUR
LES RÉSEAUX SOCIAUX !**



<https://www.facebook.com/SaintEu/>



Co-funded by
the European Union

Le soutien apporté par la Commission européenne à la réalisation de cette publication ne constitue pas une approbation de son contenu, qui ne reflète que les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.

LE CONTEXTE



En sensibilisant et en diffusant des connaissances sur l'importance et les applications pratiques de l'IA par le biais d'un jeu éducatif, le projet renforce les compétences clés des éducateurs et des enfants, telles que la créativité, la résolution de problèmes, la collaboration, la résilience, etc.

RÉSULTATS TANGIBLES



①

Cours d'apprentissage

Introduire l'IA dans l'enseignement scolaire sur la base des 5 grandes idées du cadre AI4K12.

②

Un monde Minecraft sur mesure

Proposer des défis éducatifs pour améliorer la connaissance de l'IA et offrir une méthode d'apprentissage innovante.

③

L'espace virtuel de la Fonderie

Soutenir une communauté croissante d'adoptants de SAINT et guider la maintenance corrective/perfective et évolutive de l'ensemble des formations.

LE GROUPE CIBLE



Direct

- Enseignants de 9 à 12 ans
- Professeurs de l'enseignement supérieur
- Développeurs de programmes scolaires
- Enfants âgés de 9 à 12 ans.

Indirect

- Centres STEM
- Établissements d'enseignement supérieur
- Organisations, associations ou réseaux cherchant à fournir aux parents et/ou aux éducateurs du matériel éducatif sur l'IA.