



SAINT

Newsletter 1

Décembre 2022

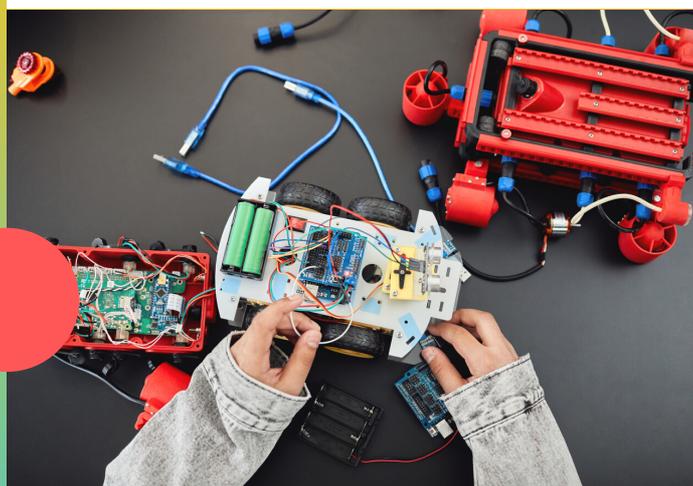
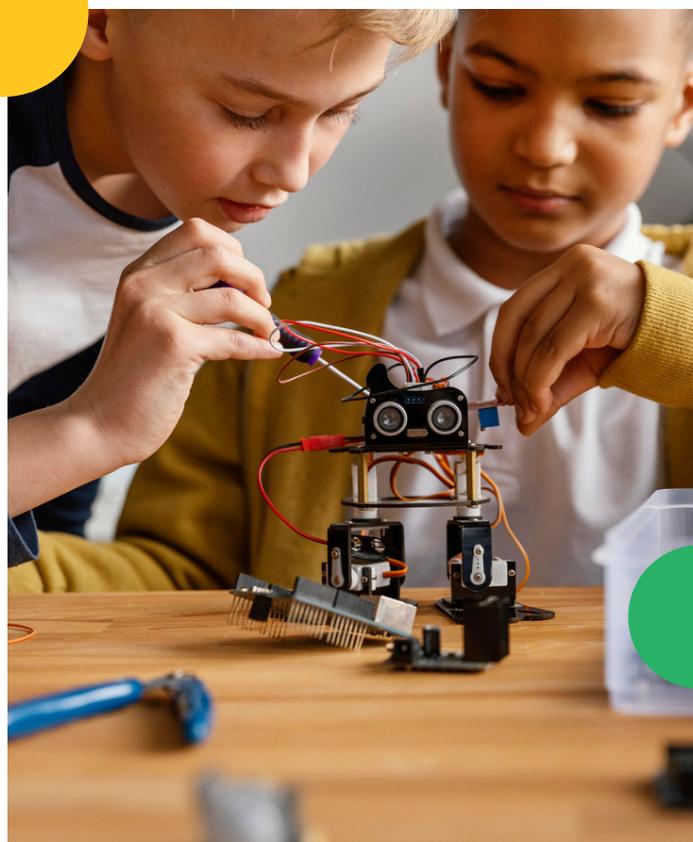
No.pr : 2022-1-FR01-KA220-SCH-000087794

Introduction à l'intelligence artificielle dans l'enseignement primaire à l'aide de Minecraft

Coordinateur



Partenaires



Restons en contact !

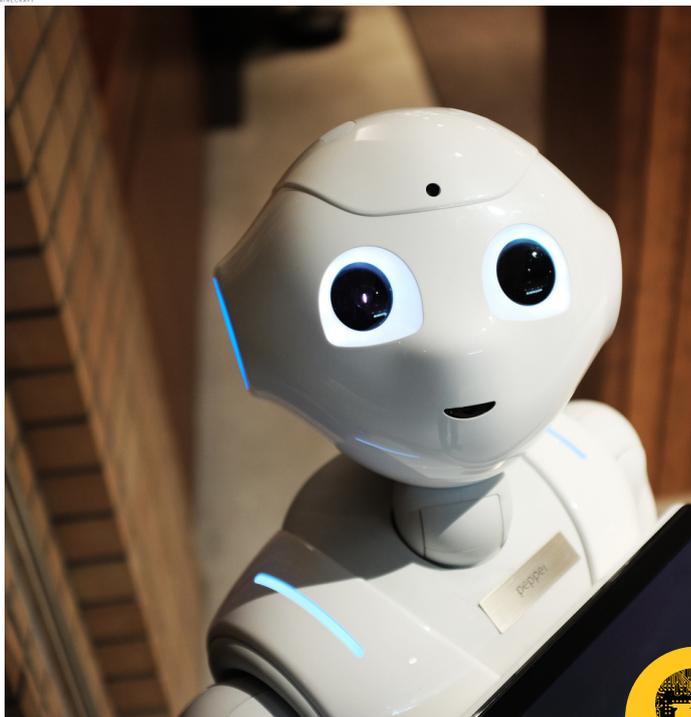
 www.saintproject.eu





SAINT

HANDS ON INTRODUCTION TO ARTIFICIAL
INTELLIGENCE IN PRIMARY EDUCATION
USING MINECRAFT



A propos du projet

En ces temps de changements technologiques rapides, l'idée de **l'intelligence artificielle (IA)**, ainsi que les **dangers** et les **opportunités** qu'elle comporte, suscitent de plus en plus de débats. Si l'on parle autant de l'IA et de la façon dont elle pourrait **changer notre avenir**, c'est parce que des solutions basées sur l'IA sont déjà mises en œuvre dans divers produits et technologies dans différents secteurs. Le 19 mai 2021, dans la résolution sur "l'intelligence artificielle dans l'éducation, la culture et le secteur audiovisuel", le Parlement européen a souligné **l'importance croissante de l'IA dans nos activités quotidiennes**, reconnaissant la nécessité d'investir davantage dans **"l'éducation numérique et la formation aux médias"**.



La réunion de lancement

La réunion de lancement du projet scolaire Erasmus+ KA2 SAINT : **Introduction à l'intelligence artificielle dans l'enseignement primaire à l'aide de Minecraft**, a eu lieu le 15 décembre 2022, à Lille, France. Au cours de la réunion, l'**aperçu** du projet a été présenté, ainsi que les **premières étapes des résultats** du projet à mettre en œuvre notamment pour la préparation du curriculum. En outre, les plans de **diffusion** et d'**assurance qualité** ont été présentés par les responsables. À la fin de la réunion, les questions administratives ont été discutées et les délais pour les tâches à venir ont été fixés pour le consortium.



Et ensuite ?

Les prochaines étapes sont principalement axées sur le premier résultat du projet. Les cinq sujets à approfondir seront les suivants : 1. Application de l'IA à l'apprentissage automatique, 2. Application de l'IA aux robots, 3. Application de l'IA à la parole et à la vision, 4. Application de l'IA aux jeux et aux puzzles et 5. Application de l'IA dans la vie quotidienne.

