Algorithmics

Enfants de 12-15 ans

Intelligence Artificielle

NOUVEAU COURS!

Apprend comment créer du contenu et résoudre les problèmes du quotidien avec la technologie du futur.



Avec l'aide de l'IA, les enfants vont se perfectionner avec les textes, le graphisme, les vidéos, des musiques, modèles 3D et créer du code dans le but de débloquer leur potentiel créatif.



Qu'apprennent les enfants ?

Réseaux neuronaux génératifs et leur structure

Qu’apprendront-ils ?

- Créer du texte, des graphiques, de la musique, des vidéos, des modèles 3D, des présentations et programmer du code à l'aide de l'IA
- Générer des idées créatives et réaliser des projets
- Créer des projets, travailler en équipe, parler devant un public
- Appliquer l'IA à des tâches quotidiennes et éducatives



Plus d’informations détaillées:

- **36 leçons** au total, 1 fois par semaine.
- Entre 4 et 15 enfants par leçon.
- Création d’un projet - Chaque enfant utilisera ces connaissances pour faire leur propre projet.
- Travail en groupe, apprentissage par paires, analyse et recherche, travail indépendant sur la plateforme, réflexion.

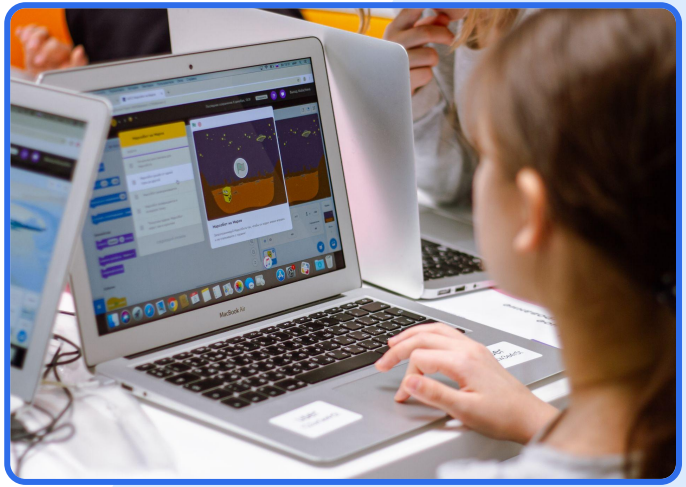


Tableau des matières

Module 1. Génération de texte

Maîtriser les réseaux génératifs, travailler avec ChatGPT, l'ingénierie des messages et la conception narrative, créer une histoire pour un jeu en utilisant l'IA.

Module 2. Génération de code

Apprendre les bases du HTML et CSS, apprendre à générer du code avec ChatGPT et appliquer les connaissances pour modifier un jeu

Module 3. Génération d’images

Apprendre à générer et modifier une image avec Fusion Brain, créer des personnages et créer un jeu avec le moteur de jeu Twine

Module 4. Génération de son

Explorer la génération de son, de musique, de bruitage et de dialogue avec réseau neurologique.

Module 5. Génération de vidéo

Génération de vidéo, l’intégrer dans un jeu et les bases du pitching sur les avec les réseaux neurologique.

Module 6. Résolution de problèmes

Apprendre des techniques avancées pour résoudre des problèmes scolaires et personnels.

Tableau des matières

Module 7. 3D Génération de modèles 3D

Apprendre la création de modèle sur Blender et les modifier grâce à l’IA.

Module 8. Générer des présentations

Apprendre comment créer des versions en ligne de jeu de société et présenter les projets, attirer le public avec une présentation efficace.

Module 9. L’IA au quotidien

Apprendre comment utiliser l’IA pour résoudre des problèmes scolaires et académiques dans la vie réelle.

Module 10. Projet

Appliquer les connaissances apprises pour développer un projet de 0, application pratique des connaissances à chaque étape de la création.

Résultats

A la fin des leçons, l'enfant vont apprendre comment utiliser de manière efficace l'intelligence artificielle pour résoudre des problèmes du quotidien et créer des projets uniques

Avec l'aide de l'IA, les enfants vont se perfectionner avec les textes, le graphisme, les vidéos, des musiques, modèles 3D et créer du code dans le but de débloquer leur potentiel créatif.

Les leçons n'apprennent pas uniquement les bases de l'IA moderne, mais les aides a appliqué des méthodes d'apprentissage, pour la création artistique, pour les activités et enfin dans la vie professionnelle.

Les résultats sont des projets pré-faits en utilisant l'IA et l'ajouter à leur carnet professionnel et acquérir les compétences pour réussir dans le futur.



Pourquoi choisir Algorithmics?

+ Le contenu de nos cours est conçus et développé par une équipe d'éducateur professionnel, des pédagogues et des psychologues.

+ Les professeurs chez **Algorithmics** savent parler avec les enfants sur leurs préférences et savent captiver les enfants dans la leçon.

+ Notre **plateforme numérique** est 3 en 1 : cahier des tâches simples, un environnement pour créer des projets et une communauté avec des intérêts partagés.



Leçons pour les enfants de 6 à 18 ans

Les enfants peuvent commencer à n'importe quel âge. À la fin de la leçon,



Nom du cours :	Age :	6 — 7	8 — 9	10 — 11	12 — 13	14 — 15	16 — 18
Développement Front-end							
Python Pro (2 ans)							
Python Start (2 ans)							
Développement de Jeu sur Unity							
Création de Site Web							
Conception de Jeu							
Design Graphique							
Création de Contenu Vidéo							
Programmation Visuel							
Camp de Vacances							
Littératie numérique							
Programmation Élémentaire							

Réserver une place dans une séance

thionville.alg.academy/fr

Il suffit d'attendre qu'un de nos managers vous contact pour vous attribuer à une de nos séances.

Algorithmics



Qu'apprennent les enfants ?

Réseaux neuronaux génératifs et leur structure

Qu’apprendront-ils ?

- Créer du texte, des graphiques, de la musique, des vidéos, des modèles 3D, des présentations et programmer du code à l'aide de l'IA
- Générer des idées créatives et réaliser des projets
- Créer des projets, travailler en équipe, parler devant un public
- Appliquer l'IA à des tâches quotidiennes et éducatives



Plus d’informations détaillées:

- **36 leçons** au total, 1 fois par semaine.
- Entre 4 et 15 enfants par leçon.
- Création d’un projet - Chaque enfant utilisera ces connaissances pour faire leur propre projet.
- Travail en groupe, apprentissage par paires, analyse et recherche, travail indépendant sur la plateforme, réflexion.

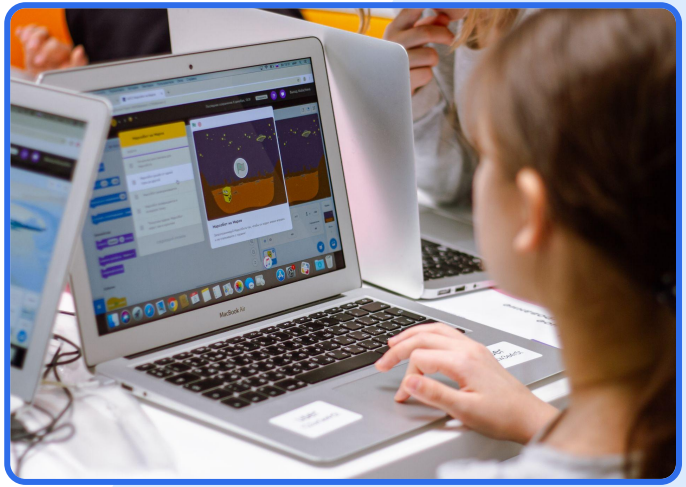


Tableau des matières

Module 1. Génération de texte

Maîtriser les réseaux génératifs, travailler avec ChatGPT, l'ingénierie des messages et la conception narrative, créer une histoire pour un jeu en utilisant l'IA.

Module 2. Génération de code

Apprendre les bases du HTML et CSS, apprendre à générer du code avec ChatGPT et appliquer les connaissances pour modifier un jeu

Module 3. Génération d’images

Apprendre à générer et modifier une image avec Fusion Brain, créer des personnages et créer un jeu avec le moteur de jeu Twine

Module 4. Génération de son

Explorer la génération de son, de musique, de bruitage et de dialogue avec réseau neurologique.

Module 5. Génération de vidéo

Génération de vidéo, l’intégrer dans un jeu et les bases du pitching sur les avec les réseaux neurologique.

Module 6. Résolution de problèmes

Apprendre des techniques avancées pour résoudre des problèmes scolaires et personnels.

Tableau des matières

Module 7. 3D Génération de modèles 3D

Apprendre la création de modèle sur Blender et les modifier grâce à l’IA.

Module 8. Générer des présentations

Apprendre comment créer des versions en ligne de jeu de société et présenter les projets, attirer le public avec une présentation efficace.

Module 9. L’IA au quotidien

Apprendre comment utiliser l’IA pour résoudre des problèmes scolaires et académiques dans la vie réelle.

Module 10. Projet

Appliquer les connaissances apprises pour développer un projet de 0, application pratique des connaissances à chaque étape de la création.

Résultats

A la fin des leçons, l'enfant vont apprendre comment utiliser de manière efficace l'intelligence artificielle pour résoudre des problèmes du quotidien et créer des projets uniques

Avec l'aide de l'IA, les enfants vont se perfectionner avec les textes, le graphisme, les vidéos, des musiques, modèles 3D et créer du code dans le but de débloquer leur potentiel créatif.

Les leçons n'apprennent pas uniquement les bases de l'IA moderne, mais les aides a appliqué des méthodes d'apprentissage, pour la création artistique, pour les activités et enfin dans la vie professionnelle.

Les résultats sont des projets pré-faits en utilisant l'IA et l'ajouter à leur carnet professionnel et acquérir les compétences pour réussir dans le futur.



Pourquoi choisir Algorithmics?

+ Le contenu de nos cours est conçus et développé par une équipe d'éducateur professionnel, des pédagogues et des psychologues.

+ Les professeurs chez **Algorithmics** savent parler avec les enfants sur leurs préférences et savent captiver les enfants dans la leçon.

+ Notre **plateforme numérique** est 3 en 1 : cahier des tâches simples, un environnement pour créer des projets et une communauté avec des intérêts partagés.



Leçons pour les enfants de 6 à 18 ans

Les enfants peuvent commencer à n'importe quel âge. À la fin de la leçon,



Nom du cours :	Age :	6 — 7	8 — 9	10 — 11	12 — 13	14 — 15	16 — 18
Développement Front-end							
Python Pro (2 ans)							
Python Start (2 ans)							
Développement de Jeu sur Unity							
Création de Site Web							
Conception de Jeu							
Design Graphique							
Création de Contenu Vidéo							
Programmation Visuel							
Camp de Vacances							
Littératie numérique							
Programmation Élémentaire							

Réserver une place dans une séance

thionville.alg.academy/fr

Il suffit d'attendre qu'un de nos managers vous contact pour vous attribuer à une de nos séances.

Algorithmics

