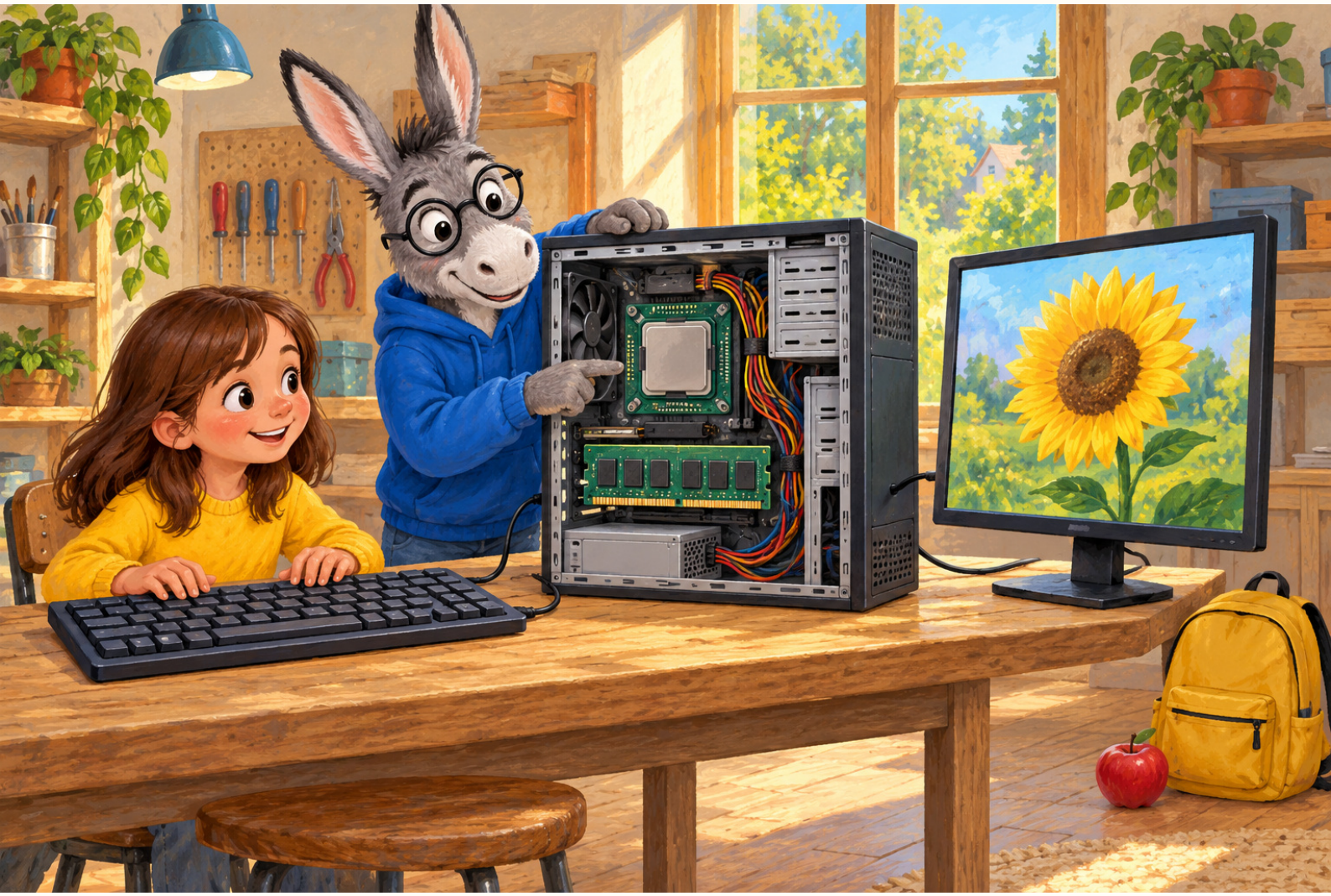
LES CAHIERS DE L'IA DU ZÉRO

6-9 ANS

Mes premières aventures tech

Des ordinateurs aux idées de l'IA



8 étapes · des jeux au crayon

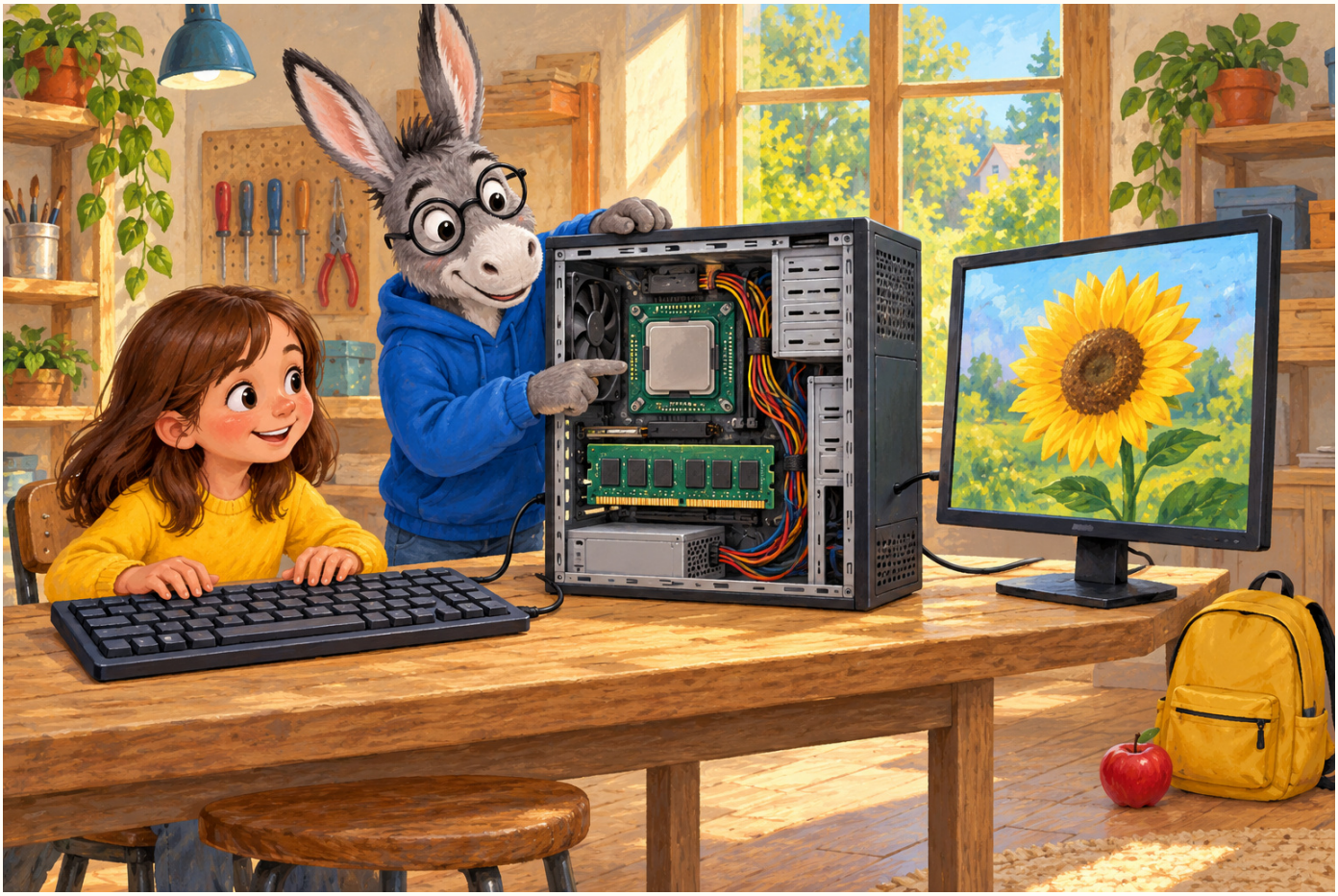
Comprendre, déjouer les pièges, essayer et expliquer

Avec IA et Lina · Jean-Michel Boni

Troisième édition / 29 octobre 2026 / PDF A4 imprimable

JOUR 1 / REGARDER ET COMPRENDRE

Dans le ventre de l’ordi



Lina tape sur le clavier et l’écran montre une fleur.

La puce calcule ; la mémoire garde les informations pendant le travail.

À RETENIR

Dans un ordinateur, chaque pièce a son travail.

Montre le clavier, puis l’écran, avec ton doigt.

JOUR 1 / COMPRENDRE LE MÉCANISME

Chacun son travail

Pourquoi la fleur ne sort-elle pas du clavier ?



1 · Tu demandes

Les touches envoient ce que Lina tape.

2 · À l’intérieur

La puce calcule. La mémoire garde les informations du travail.

3 · Tu regardes

L’écran montre le résultat. Ce n’est pas un objet réel.

CE QUE JE SAIS EXPLIQUER

Relier un geste au clavier, au calcul, à la mémoire ou à l’écran.

JOUR 1 / LE PETIT THÉÂTRE DES ERREURS

Une fleur qui n’a pas soif



Scène inventée : IA est une mascotte, pas une personne dans l’ordinateur.

LE RACCOURCI À ÉVITER

« L’écran fabrique une vraie fleur. »

Il montre une image. La fleur ne pousse pas dedans.

LA MINI-ENQUÊTE

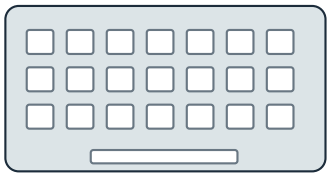
Tu veux changer un mot. Choisis clavier ou écran et explique ce que tu lui demandes.

Une piste de réponse et la même idée ailleurs attendent dans les corrigés des mini-enquêtes.

La photo de Lina

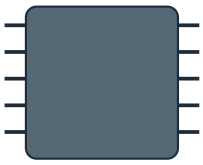
Lina veut écrire un petit message à côté de sa photo.

Le clavier



Lina tape : Bonjour !

La puce



Les calculs

L’écran



Photo + message

1 · Elle choisit

Le clavier permet de taper les mots du message.

2 · L’ordinateur travaille

La puce fait les calculs nécessaires.

3 · Elle regarde

L’écran montre le message et la photo.

Le clavier sert à écrire. L’écran sert à montrer.



La pause d’IA · histoire inventée

IA cherche la touche qui ferait pousser des carottes. Lina lui tend une graine : pour le potager, le clavier ne remplace pas la terre !

L’atelier au crayon

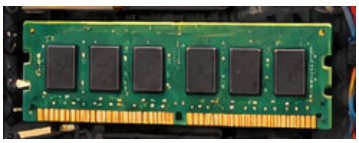
Relie chaque pièce à son travail. Les traits peuvent se croiser.



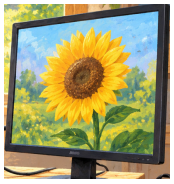
Clavier



Processeur



Mémoire



Écran

- Montrer une image
- Garder les informations pendant le travail
- Écrire
- Calculer

LE PETIT DÉFI

Entoure le cartable sur la grande scène. Est-ce une pièce de l’ordinateur ?