

# AGENCE

GUIDE D'OBSERVATION










### PREMIÈRE ACTIVITÉ : Simulation

#### ÉLÉMENTS DE RÉFLEXION

<p>Selon vous, se pourrait-il que nous, les êtres humains, suivions des programmes afin d'assurer notre survie? Quels pourraient être ces programmes?</p>	<p>À votre avis, que signifie pour nous, les êtres humains, le fait de « vivre selon la façon dont nous sommes programmés »?</p>	<p>Selon vous, quel effet « l'apprentissage » peut-il avoir sur l'aptitude des agents à collaborer?</p>


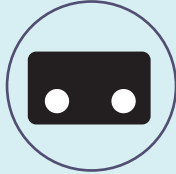



### DEUXIÈME ACTIVITÉ : Apprentissage et programmation

#### EXTRAIT UN : Vivre selon sa programmation

OBSERVATIONS					
Qu'avez-vous remarqué à propos du comportement des agents dans la simulation ?					
Quel effet la fleur a-t-elle eu sur leur comportement ?					
Quels agents sont tombés au cours de la simulation ? Comment sont-ils tombés ?					

### DEUXIÈME ACTIVITÉ : Apprentissage et programmation

#### EXTRAIT DEUX : Apprendre à communiquer

OBSERVATIONS					
<p>Qu'avez-vous remarqué à propos du comportement des agents dans la simulation ?</p>					
<p>Quel effet la fleur a-t-elle eu sur leur comportement ?</p>					
<p>Quels agents sont tombés au cours de la simulation ? Comment sont-ils tombés ?</p>					

## APPROFONDISSEMENT : Activité 2











L'apprentissage par renforcement consiste à enseigner à des modèles d'apprentissage automatique à prendre une série de décisions : on place une intelligence artificielle devant une situation semblable à celle d'un jeu, et celle-ci doit résoudre le problème en utilisant la méthode par essais et erreurs. Pour amener l'intelligence artificielle à faire ce qui lui est demandé, le programmeur ou la programmeuse évalue ses actions de façon positive (récompenses) ou négative (sanctions). L'ordinateur a pour objectif de cumuler un maximum de résultats positifs (deepsense.ai).

1. Dans cette simulation, quelles sont, selon vous, les récompenses ou les sanctions utilisées par le programmeur ou la programmeuse pour inculquer l'apprentissage par renforcement (AR) aux agents ?
2. Dans le monde réel, quels effets les récompenses ont-elles sur le comportement humain ?

### TROISIÈME ACTIVITÉ : À l'extérieur de la simulation

**QUESTION D'ENQUÊTE :** Inscrivez la question à laquelle vous allez tenter de répondre en effectuant votre exploration  
(p. ex., quel effet produira l'intégration de tous les agents de l'AR à la simulation ?).











#### ESSAI N° 1

<b>AGENTS DE L'AR</b> <small>(Supprimez les agents ci-dessous qui ne sont pas des agents de l'AR.)</small>	<b>NOMBRE DE FLEURS PLANTÉES</b>	<b>AGENTS TOMBÉS</b> <small>(Indiquez à côté de leur image la façon dont les agents sont tombés.)</small>	<b>RÉSULTAT FINAL</b>
		<i>Ajoutez des notes ici...</i> 	
		<i>Ajoutez des notes ici...</i> 	
		<i>Ajoutez des notes ici...</i> 	
		<i>Ajoutez des notes ici...</i> 	
		<i>Ajoutez des notes ici...</i> 	

### TROISIÈME ACTIVITÉ : À l'extérieur de la simulation

**QUESTION D'ENQUÊTE :** Inscrivez la question à laquelle vous allez tenter de répondre en effectuant votre exploration  
(p. ex., quel effet produira l'intégration de tous les agents de l'AR à la simulation ?).











#### ESSAI N° 2

<b>AGENTS DE L'AR</b> <small>(Supprimez les agents ci-dessous qui ne sont pas des agents de l'AR.)</small>	<b>NOMBRE DE FLEURS PLANTÉES</b>	<b>AGENTS TOMBÉS</b> <small>(Indiquez à côté de leur image la façon dont les agents sont tombés.)</small>	<b>RÉSULTAT FINAL</b>
		<i>Ajoutez des notes ici...</i> 	
		<i>Ajoutez des notes ici...</i> 	
		<i>Ajoutez des notes ici...</i> 	
		<i>Ajoutez des notes ici...</i> 	
		<i>Ajoutez des notes ici...</i> 	

### TROISIÈME ACTIVITÉ : À l'extérieur de la simulation

**QUESTION D'ENQUÊTE :** Inscrivez la question à laquelle vous allez tenter de répondre en effectuant votre exploration  
(p. ex., quel effet produira l'intégration de tous les agents de l'AR à la simulation ?).

#### ESSAI N° 3

<b>AGENTS DE L'AR</b> <small>(Supprimez les agents ci-dessous qui ne sont pas des agents de l'AR.)</small>	<b>NOMBRE DE FLEURS PLANTÉES</b>	<b>AGENTS TOMBÉS</b> <small>(Indiquez à côté de leur image la façon dont les agents sont tombés.)</small>	<b>RÉSULTAT FINAL</b>
		<i>Ajoutez des notes ici...</i> 	
		<i>Ajoutez des notes ici...</i> 	
		<i>Ajoutez des notes ici...</i> 	
		<i>Ajoutez des notes ici...</i> 	
		<i>Ajoutez des notes ici...</i> 	



An illustration at the top of the page shows a hand holding a key, with several small figures standing on a globe. The scene is set against a dark, starry background.

## RÉFLEXIONS FINALES

Compte tenu de ce que vous avez observé à propos du comportement des agents, quelles conclusions pourriez-vous tirer afin de répondre à nos questions directrices : **Comment et pourquoi prenons-nous les décisions que nous prenons ?**  
**Quels facteurs peuvent nous influencer lorsque nous prenons des décisions ?**

**CONCLUSIONS POSSIBLES :**