



TRANSFORMER L'ÉDUCATION, EMBRASSER LA DIVERSITÉ



BridgeAI

Numéro de projet :

2024-1-SE01-KA220-SCH-000243601



Co-funded by
the European Union

Financé par l'Union européenne. Les opinions exprimées sont cependant celles de l'auteur(s) uniquement(s) et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ou de l'Agence européenne de direction pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenus responsables.

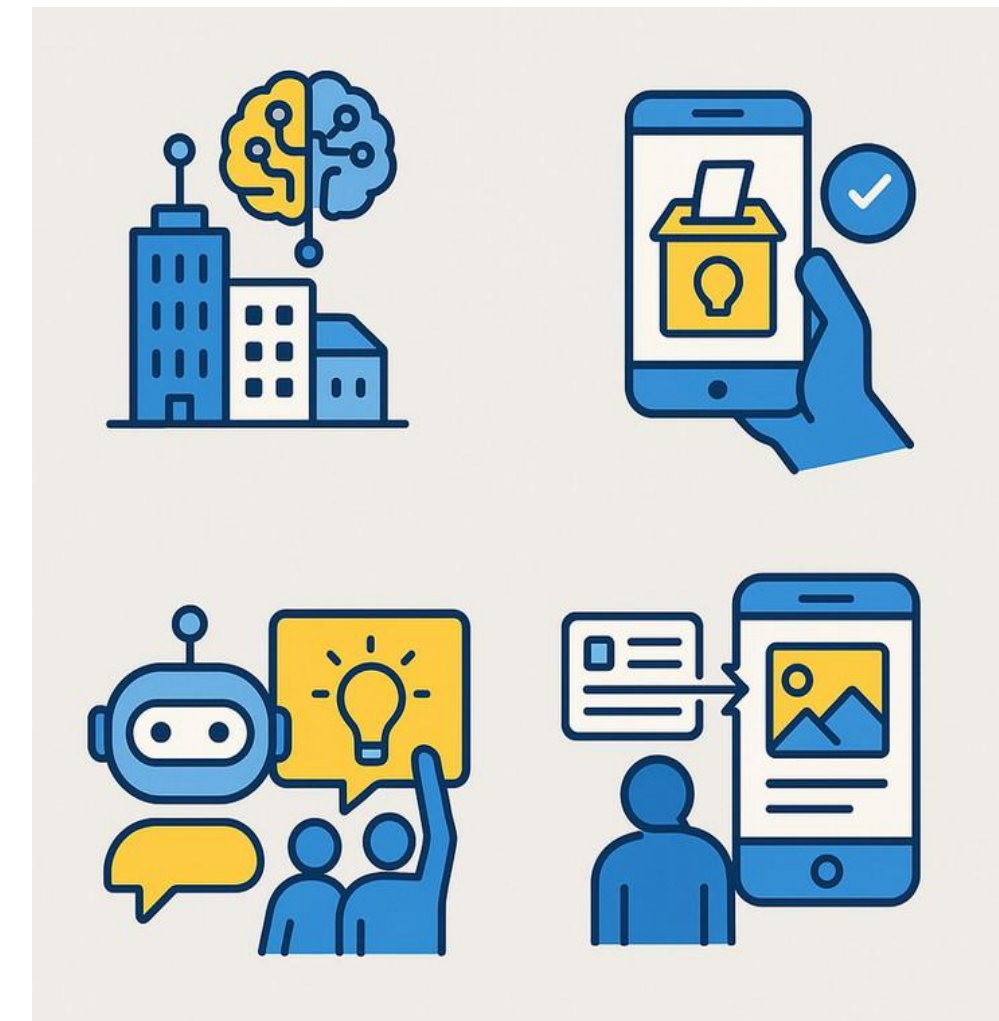


BridgeAI WP3 : Programme, Présentation du IA dans l'éducation - IA pour la citoyenneté active

1. Introduction

Dans ce module, nous verrons comment l'intelligence artificielle peut renforcer la participation démocratique.

La participation en ligne, les villes intelligentes, les plateformes de budgétisation participative, la conception civique collaborative et le prototypage de l'IA sont des exemples des transformations rendues possibles par l'IA aujourd'hui.



Co-funded by
the European Union

Financé par l'Union européenne. Les opinions exprimées sont cependant celles de l'auteur(s) uniquement(s) et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ou de l'Agence européenne de direction pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en



BridgeAI WP3 : Programme, Présentation du IA dans l'éducation - IA pour la citoyenneté active

2. Objectifs

Les objectifs de ce module sont :

- Comprendre le rôle de l'IA dans l'innovation civique (e-participation, villes intelligentes, budgets participatifs)
- Conception collaborative de solutions civiques basées sur l'IA en identifiant les besoins locaux et les publics cibles
- Créer un prototype d'outil civique IA intégrant les principes d'inclusion, d'éthique et d'accessibilité.



Co-funded by
the European Union

Financé par l'Union européenne. Les opinions exprimées sont cependant celles de l'auteur(s) uniquement(s) et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ou de l'Agence européenne de direction pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en



BridgeAI WP3 : Programme, Présentation du IA dans l'éducation - IA pour la citoyenneté active

3. Pourquoi est-ce important ?

L'IA transforme profondément la manière dont les citoyens participent à la vie publique :

- Les villes utilisent l'IA pour analyser la circulation, la pollution ou signaler les incidents.
- Les plateformes de vote participatif intègrent des algorithmes de recommandation.



Co-funded by
the European Union

Financé par l'Union européenne. Les opinions exprimées sont cependant celles de l'auteur(s) uniquement(s) et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ou de l'Agence européenne de direction pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en

BridgeAI WP3 : Programme, Présentation du

- Les jeunes deviennent des acteurs essentiels dans la création d'outils numériques inclusifs.

→ La citoyenneté numérique n'est plus une option, c'est une compétence fondamentale du XXI^e siècle.



**Co-funded by
the European Union**

Financé par l'Union européenne. Les opinions exprimées sont cependant celles de l'auteur(s) uniquement(s) et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ou de l'Agence européenne de direction pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en



BridgeAI WP3 : Programme, Présentation du IA dans l'éducation - IA pour la citoyenneté active

4. Concepts / Outils clés

1. **E-participation** : Outils numériques permettant aux citoyens de voter, de rapporter, de proposer ou de débattre.
2. **Villes intelligentes** : Gestion des villes intelligentes par l'analyse des données (mobilité, sécurité, environnement).
3. **Budgets participatifs** : Plateformes où les citoyens proposent et votent sur des projets publics.
4. **Conception civique collaborative**: Construction collaborative de solutions avec les jeunes, les résidents, les associations.
5. **Prototypage IA** : Création de maquettes, chatbots ou diagrammes fonctionnels intégrant Fonctions d'IA .



Co-funded by
the European Union

Financé par l'Union européenne. Les opinions exprimées sont cependant celles de l'auteur(s) uniquement(s) et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ou de l'Agence européenne de direction pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en



BridgeAI WP3 : Programme, Présentation du IA dans l'éducation - IA pour la citoyenneté active

5. Stratégies / Bonnes pratiques

Pratique 1 : Partir des besoins locaux

Identifiez les vrais problèmes rencontrés par les citoyens.

Pratique 2 : Intégrer différents publics

Les personnes âgées, les migrants, les personnes en situation de handicap, les jeunes : tout le monde doit participer.

Pratique 3 : Tester tôt et souvent

Prototypez, testez et ajustez pour garantir l'inclusion et l'accessibilité.



Co-funded by
the European Union

Financé par l'Union européenne. Les opinions exprimées sont cependant celles de l'auteur(s) uniquement(s) et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ou de l'Agence européenne de direction pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en



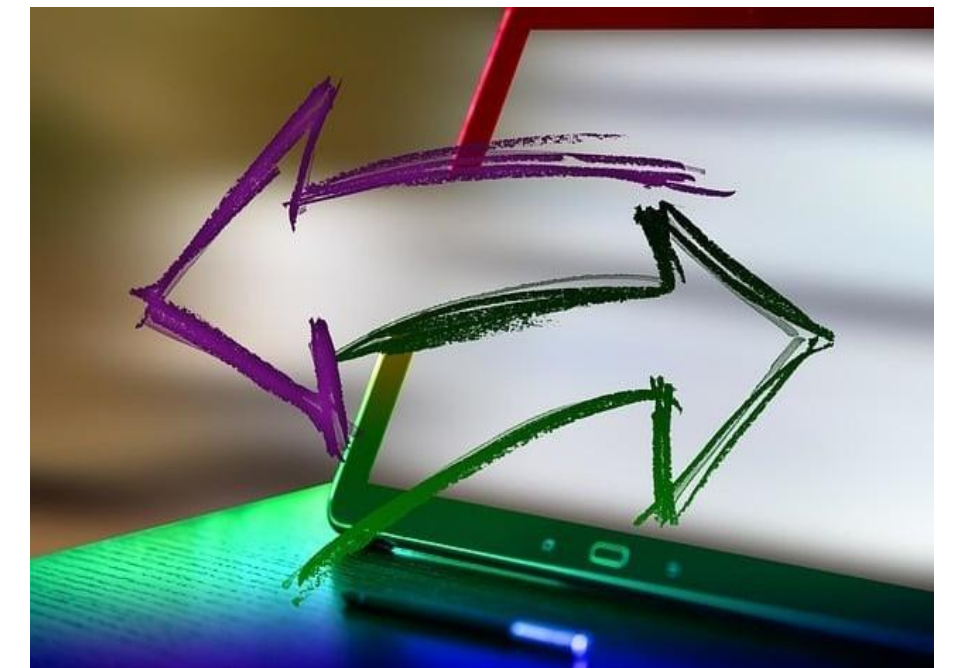
BridgeAI WP3 : Programme, Présentation du IA dans l'éducation - IA pour la citoyenneté active

6. Aperçu de l'activité interactive

Atelier pratique : Créer un outil civique basé sur l'IA

Les participants doivent travailler en groupe afin de :

1. Identifier un problème municipal local
2. Propose an AI solution
3. Concevoir un mini-prototype (modèle, chatbot, diagramme)
4. Présenter leur concept aux autres groupes



-> L'objectif est de comprendre concrètement comment naît une innovation civique.



**Co-funded by
the European Union**

Financé par l'Union européenne. Les opinions exprimées sont cependant celles de l'auteur(s) uniquement(s) et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ou de l'Agence européenne de direction pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en



BridgeAI WP3 : Programme, Présentation du IA dans l'éducation - IA pour la citoyenneté active

7. Risques et défis

- **Risque 1 : Exclusion numérique**

Solution : interfaces simples, multilingues, versions audio.

- **Risque 2 : Biais dans les données**

Solution : vérifier les sources, diversifier les ensembles de données.

- **Risque 3 : Manque de transparence**

Solution : expliquer clairement comment fonctionnent les algorithmes.

Risque 4 : Dépendance technologique **Solution :**
proposer des alternatives non numériques.



**Co-funded by
the European Union**

Financé par l'Union européenne. Les opinions exprimées sont cependant celles de l'auteur(s) uniquement(s) et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ou de l'Agence européenne de direction pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en



BridgeAI WP3 : Programme, Présentation du IA dans l'éducation - IA pour la citoyenneté active

8. Étude de cas / Exemple

Voici quelques exemples français pertinents d'expériences « e-participation », de villes intelligentes et de budgets participatifs, avec leurs URL :

1. **Cerema—« Mettre en œuvre un budget participatif »**

<https://smart-city.cerema.fr/territoire-intelligent/budget-participatif/smart-city>

2. **Paris — « Le budget numérique participatif parisien »**

<https://journals.openedition.org/norois/14188>

3. **Lyon & French territory — «Online participation: challenges and devices»**

<https://millenaire3.grandlyon.com/ressources/2023/la-participation-en-ligne-une-reponse-perfectible-a-des-demandes-sociales-et-institutionnelles>.

BridgeAI WP3 : Programme, Présentation du IA dans l'éducation - IA pour la citoyenneté active

8. Étude de cas / Exemple

Un exemple concret pour cette activité : un chatbot civique pour les jeunes.

Un groupe de jeunes conçoit un chatbot informatif proposant :

- *les plannings des services publics,*
- *les procédures administratives,*
- *événements locaux.*



La fonction est de comprendre le langage naturel pour aider les citoyens 24h/24, 7j/7.

BridgeAI WP3 : Programme, Présentation du IA dans l'éducation - IA pour la citoyenneté active

9. Résultats attendus

Les participants devront produire :

- Une feuille d'analyse des outils civiques existants
- Une idée de projet civique IA conçue d'une manière collaborative
- Un prototype visuel (modèle ou diagramme)
- Présentation finale du concept





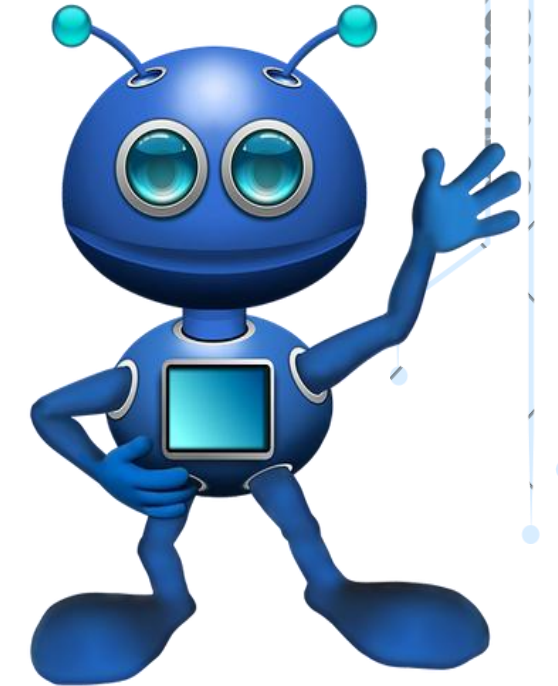
BridgeAI WP3 : Programme, Présentation du IA dans l'éducation - IA pour la citoyenneté active

10. Conclusion et prochaines étapes

- L'IA peut renforcer l'engagement démocratique
- Les jeunes jouent un rôle central dans l'innovation civique
- Les solutions doivent être inclusives et éthiques

Prochaines étapes :

- Préparer un projet d'IA civique en
- équipe Tester les outils d'IA
existants





TRANSFORMER L'ÉDUCATION, EMBRASSER LA DIVERSITÉ

Numéro de projet :

2024-1-SE01-KA220-SCH-000243601



www.bridge-ai-project.eu



Co-funded by
the European Union

Financé par l'Union européenne. Les opinions exprimées sont cependant celles de l'auteur(s) uniquement(s) et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ou de l'Agence européenne de direction pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenus responsables.

