

Projet PAI 2026

Intitulé du projet :

Création d'outils de sensibilisation au numérique et à l'intelligence artificielle, conçus par les enfants à destination des parents.

Contexte et intention :

- Le numérique et l'intelligence artificielle occupent aujourd'hui une place importante dans le quotidien des enfants et des familles.
- Ces outils peuvent susciter des inquiétudes légitimes (temps d'écran, désinformation, usages inadaptés, impacts environnementaux).
- Ils représentent aussi des opportunités éducatives, créatives et citoyennes, à condition d'être compris et encadrés.
- Le projet s'inscrit dans une démarche non culpabilisante, fondée sur la compréhension, l'esprit critique et le dialogue.
- L'originalité du projet repose sur une inversion des rôles : les enfants deviennent acteurs de la sensibilisation et transmettent eux-mêmes aux parents des repères et des bonnes pratiques.

Objectifs pédagogiques

Objectifs pour les enfants

- Comprendre ce qu'est le numérique et l'intelligence artificielle, au-delà des idées reçues.
- Développer un esprit critique face aux contenus (images, vidéos, informations).
- Identifier des usages utiles et créatifs, ainsi que les limites et risques (fake news, biais, énergie, dépendance).
- Être capables d'expliquer ces enjeux avec leurs propres mots.
- Concevoir des supports et des ateliers à destination des parents.

Objectifs pour les parents

- Mieux comprendre les usages numériques des enfants.
- Recevoir des repères simples, concrets et rassurants.
- Favoriser le dialogue en famille autour des écrans, des contenus et de l'intelligence artificielle.
- Sortir d'une vision uniquement anxieuse : comprendre les risques, mais aussi les opportunités et les bonnes pratiques.

Objectifs pour l'équipe d'animation

- Monter en compétence sur les usages du numérique et de l'intelligence artificielle.
- Comprendre les principes de base et les limites des outils (sans approche technique).
- Adopter une posture éducative adaptée : accessible, non moralisatrice, orientée dialogue.
- Devenir autonomes pour animer et faire évoluer les ateliers dans le temps.

Déroulement du projet

Le projet s'articule en quatre phases complémentaires :

1. Phase 1 - Formation des animateurs et création d'ateliers à destination des enfants
2. Phase 2 - Sensibilisation des enfants
3. Phase 3 - Création des outils par les enfants
4. Phase 4 - Restitution aux parents (soirée finale)

Phase 1 - Formation des animateurs

Objectif : former 7 animateurs (dont le responsable de la structure) afin de leur permettre d'animer ensuite les ateliers avec les enfants en confiance et en autonomie.

Format proposé : une journée complète, très pratique, orientée outils et animation.

Contenus de formation

- Découverte d'outils numériques et d'intelligence artificielle : quels outils pour faire quoi (création, recherche, assistance, quiz).
- Premières bases de formulation des demandes : apprendre à bien cadrer une demande, obtenir un résultat utile, vérifier et améliorer.
- Esprit critique et éthique : biais, limites, données, désinformation, images et vidéos générées, impacts environnementaux.
- Mini charte éthique : élaboration collective d'un document simple, réutilisable avec les enfants et compréhensible par les parents.
- Transmission de ressources pédagogiques : idées d'ateliers, supports, fiches d'activités et trames de restitution.

Phase 2 - Sensibilisation des enfants

Les animateurs mettent en place des ateliers de découverte et de discussion, adaptés aux enfants. Ces ateliers visent à rendre les notions concrètes et accessibles, sans anxiété ni culpabilisation.

- Découvrir des usages du numérique et de l'intelligence artificielle dans la vie quotidienne.
- Comprendre l'utilité, mais aussi les limites (erreurs possibles, images trompeuses, info douteuse).

- Aborder les impacts : attention, énergie, respect des autres, règles de bon sens.
- Identifier ce qui aide à choisir : vérifier, comparer, demander, discuter, décider.

A l'issue de ces ateliers de sensibilisation, les enfants volontaires deviennent des Ambassadeurs du numérique au sein des différents accueil de loisirs de la ville. Ce rôle impliquerait les enfants dans le projet et les identifieraient auprès des parents et des animateurs comme des personnes ressources.

Phase 3 - Création des outils par les enfants

Les enfants deviennent créateurs : ils conçoivent les supports et les animations qui seront présentés aux parents. Les formats restent ouverts afin de s'adapter aux envies des jeunes et aux moyens disponibles.

- Atelier éthique de l'IA : bonnes pratiques, questions à se poser, règles simples.
- Atelier fake news : comment repérer un contenu douteux, comment vérifier.
- Atelier création : images, vidéos, affiches, podcasts ou diaporamas. (Association Crayon de bois et Grands ciel Pictures)
- Atelier quiz : questions-réponses, jeux, défis, cartes à tirer.
- Atelier environnement numérique : gestes simples et choix raisonnés.

Phase 4 - Restitution aux parents

La restitution est un temps fort du projet. Les enfants animent eux-mêmes plusieurs ateliers ou stands, afin de présenter leurs productions et de transmettre des repères aux parents.

- Soirée conviviale et pédagogique, ouverte aux parents, élus et partenaires.
- Temps d'échanges : questions, retours, discussions sans jugement.
- Valorisation possible des productions (affichage municipal, diffusion interne, lieux publics).
- Option : intervention courte (mini-conférence) pour cadrer la soirée et rassurer le public, à confirmer selon les besoins.

Public et organisation

- 8 enfants par atelier de sensibilisation et de création. 15 ateliers prévus
- Création de 3 à 4 groupes de 8 enfants (ou plus selon implication) pour atelier créatif.
- Soirée de restitution : environ 100 personnes.

Calendrier prévisionnel

Période	Actions
1er au 15 septembre 2026	Formation des animateurs (1 journée)
15 septembre au 17 octobre 2026	Sensibilisation des enfants

Vacances d'automne (17 octobre - 2 novembre 2026)	Sensibilisation et création (ateliers renforcés)
2 novembre au 25 novembre 2026	Finalisation des supports et préparation de la restitution
25 novembre 2026	Soirée de restitution (parents, élus, partenaires)

Référent pédagogique et scientifique

Sylvain Buthaud - NTech Conseil

Consultant, formateur et conférencier - intelligence artificielle appliquée, inclusion numérique, esprit critique.

Modalités d'évaluation et indicateurs de réussite

L'évaluation s'appuie sur une approche qualitative et formative, cohérente avec l'objectif : donner des repères, sans culpabilisation.

Indicateurs pour les enfants

- Capacité à expliquer, avec leurs mots, ce qu'est le numérique et l'intelligence artificielle.
- Implication dans la création des supports et des ateliers.
- Capacité à adopter une posture nuancée : ni anxiogène, ni naïve.
- Qualité des interactions avec les parents lors de la restitution.

Indicateurs pour les parents

- Participation à la soirée et intérêt observé (questions, échanges, demandes de repères).
- Retours qualitatifs : compréhension, apaisement, volonté de dialogue.
- Échanges parents-enfants engagés à l'issue de la soirée (observables / retours).

Indicateurs pour l'équipe d'animation

- Montée en compétence et confiance dans l'animation des ateliers.
- Capacité à adapter les activités aux jeunes et à l'actualité.
- Réutilisation des ressources transmises.
- Autonomie dans la préparation de la restitution.

Valorisation du projet et reconnaissance de l'engagement

- Valorisation publique des productions lors de la soirée de restitution.
- Mise en avant des supports créés dans les lieux municipaux ou sur les supports internes.
- Remise d'un diplôme d'Ambassadeur du numérique
- Reconnaissance du projet comme action éducative innovante favorisant le dialogue intergénérationnel.

Modalités d'accompagnement et suivi du référent scientifique

- Après la journée de formation, un accompagnement souple est proposé : échanges et réponses aux questions des animateurs et de la direction, selon les besoins.
- Objectif : ajuster les ateliers, sécuriser la posture et aider à structurer la soirée de restitution.
- Présence de Sylvain Buthaud lors de la soirée finale pour introduction de la soirée et présence sur les différents ateliers.

Les différents partenaires et leurs rôles

Sylvain Buthaud : référent scientifique : accompagne le projet du début à la fin, formation auprès des animateurs, présence pour la soirée famille.

Le Crayon de Bois : accompagnement pour la création d'outil de communication visuels durant les vacances d'automne (affiche, livret, image numériques)

Grand Ciel Pictures : accompagnement des ados sur les vacances d'automne (création de clips, de spot insta, de mini-fiction...)

Service Informatique : Prêt d'une salle de réunion équipée pour la formation des animateurs et pour la sensibilisation des enfants. Eventuelles interventions de consolidation auprès des animateurs voir des groupes d'enfants. Accompagnement sur l'installation de logiciel, recommandations diverses, aide à l'écriture d'une charte du numérique et de l'intelligence artificielle...

Université de Limoges : La ville de Limoges a signé très récemment un partenariat avec l'Université de Limoges. C'est un projet en cours de construction mais dont les principaux décideurs sont informés du projet PAI 2026 et qui veulent impliquer les étudiants dans celui-ci. Sont envisagées des interventions auprès des enfants et des animateurs. La forme reste à définir mais l'écriture d'une charte du numérique pour les accueils de loisirs (et éventuellement des écoles) est envisageable.

La 7 à Limoges : (*contour d'intervention à définir*) Les journalistes de la 7 à Limoges se tiennent prêt à un prêt de leur plateau télé, à aider à la création de reportage (les enfants posent des questions aux adultes).

Service Communication : Le service communication a pour habitude de couvrir les événements liés aux différents services de la ville de Limoges. A ce stade ils n'ont pas encore été sollicité mais d'expérience nous savons que nous pouvons compter sur eux pour couvrir le projet (Site de la ville, facebook de la ville, magazine Vivre à Limoges...)

Et après ?

Nous souhaitons que le projet s'inscrive dans la durée à travers plusieurs axes :

- Pérennisation des compétences des animateurs pour faire vivre l'activité informatique au sein des ALSH de la ville

- Diffusion des outils créés par les enfants au sein des écoles, BFM, antenne mairie...
- Mise à jour régulière des outils de communication en s'adaptant aux évolutions technologiques, aux constats des enfants
- Pérennisation du rôle des Ambassadeurs du numérique au sein des structures de loisirs. Ses ambassadeurs sont imaginés comme des référents dont l'expertise pourrait être sollicité par le conseil municipal des enfants par exemple.