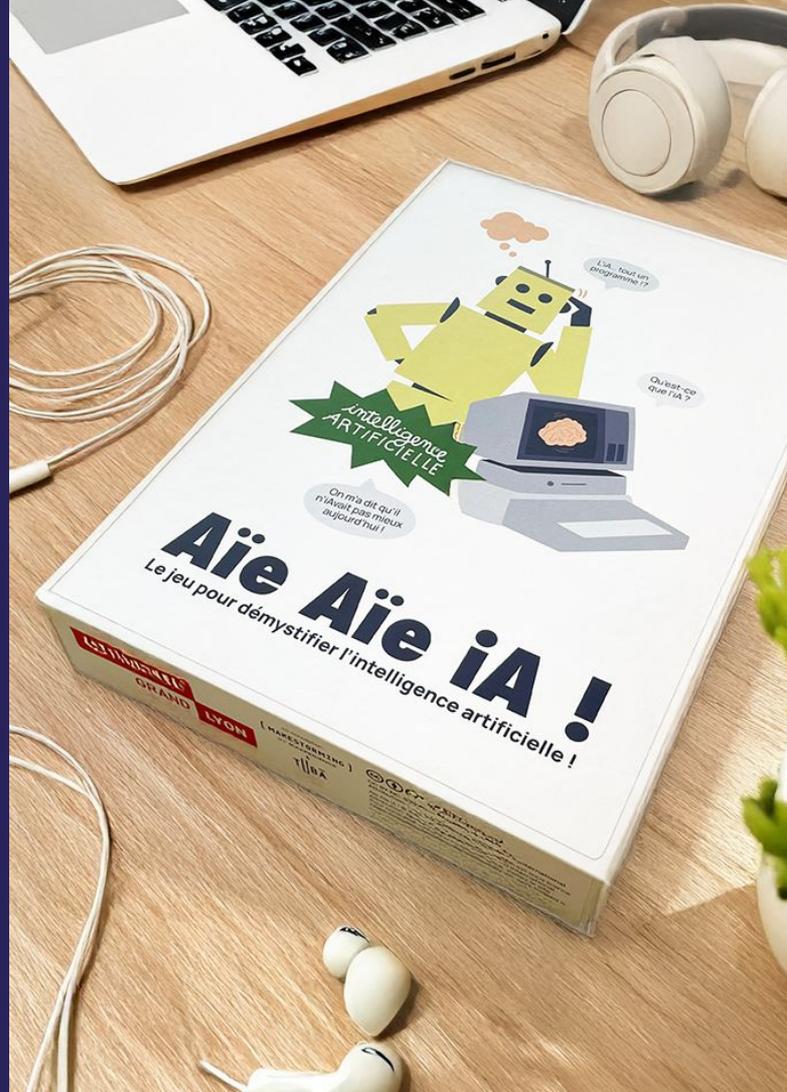




Outillage de la médiation numérique
Le jeu “Aïe Aïe IA”



La stratégie inclusion numérique

Axe 1

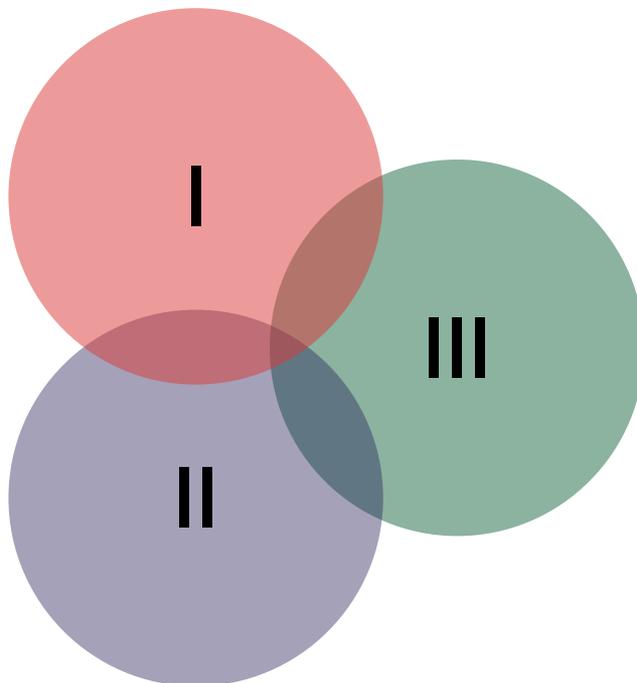
Animation et soutien du réseau des acteurs

Au travers d'événements professionnels, d'une plateforme numérique, d'appels à projets...

Axe 2

Services aux publics

Via des dispositifs dédiés : dons de PC, formation, numéro d'assistance, coffre-fort simplifié...



Axe 3

Exemplarité de la collectivité

Grâce à la formation de ses agents et l'inclusivité de ses sites

Origines du projet

En mars 2022, dans le cadre de l'animation territoriale, nous avons financé le centre social de Grigny et conditionné ce financement à la participation au bilan de cet événement "15ème connexion".

Suite à ce bilan, nous avons identifié **un besoin en outils physiques pour les médiateurs afin d'animer les ateliers avec les usagers.**

Bien que Grigny ait pu acquérir certains outils, elle manquait de moyens pour atteindre ses objectifs.

Nous avons alors proposé que la Métropole, en tant que coordinatrice du réseau, mette à disposition des outils existants référencés sur Rés'in, ou crée elle-même les outils manquants pour les rendre accessibles au réseau.

L'idée était d'éviter que chaque acteur acquiert individuellement des outils qui pourraient être partagés.

première édition

QUINZAINE DES CONNEXIONS

→ DU 3 AU
15 AVRIL

Former,
découvrir,
sensibiliser
sur l'univers du
numérique



Outillage de la médiation numérique

Validation par la communauté

En septembre 2023, lors du dernier forum, nous avons organisé un atelier avec une quarantaine de participants pour recenser les outils disponibles et ceux qui manquent, puis nous avons demandé de prioriser une thématique.

L'intelligence artificielle est ressortie comme étant la priorité dans quatre des cinq groupes, et nous nous sommes engagés à répondre à cette demande.

Nous avons donc sollicité l'aide de SiaPartners et de Tubà dans le cadre du marché Design.



Co construction avec 5 médiateurs numériques, SiaPartners et Tubà



1ère réunion de Co-design : nous définissons collectivement les objectifs de l'outil à partir des besoins des médiateurs numériques impliqués



2e réunion de Co-design : le scénario d'usage prend forme ! Nous précisons les mécaniques pédagogiques/de jeu et le fond de l'outil : les médiateurs se projettent facilement dans l'animation.

Premiers tests

Les membres du projet ont pu tester le “Jeu” en version prototype de base ainsi que 6 adhérent·es du centre social Gisèle Halimi (Lyon 8e).



Le Jeu en 4 étapes

- **1. Le lancement de la partie (5 minutes)**
- **2. Le déroulement de l'exploration (45 minutes)**
Prompte-toi pas, IA Improbable, Aïe, c'est du lourd, Recrutement, Deepfake, Sur les traces de l'IA, Algorithmme, Captcha
- **3. Le débat (8 minutes)**
- **4. La fin de partie (2 minutes)**

 Qu'est-ce-qu'IA encore !?





Disponible sur Les Bases

