



Kit pédagogique

A destination des professionnels
de l'éducation formelle et non-formelle

Auteurs

[Savoir Devenir](#) (France), [Association for Communication and Media culture](#) (Croatie),
[University Collège à Dublin](#) (Irlande), [Institut Universitaire de Lisbonne](#) (Portugal)

Mai 2025



Sommaire

Introduction

Partie 1 - Développer les compétences en Algo/IA-littératie

- 1.1. Référentiel de compétences
- 1.2. Glossaire EMI
- 1.3. Intégration dans les programmes scolaires
- 1.4. Powerpoint pour les enseignants / animateurs

Partie 2 – Activités brise-glace

- Activité 1: Mon bien-être numérique (en lien avec 'Santé et bien-être')
- Activité 2: Présentez-vous à travers votre nouvel avatar (en lien avec 'Relations en ligne')
- Activité 3: Changement climatique - suivi des inondations mondiales (en lien avec 'Changement climatique')
- Activité 4 : Parti politique inventé par l'IA (en lien avec 'Démocratie et citoyenneté')

Partie 3 – Série de Quiz et document d'accompagnement

- Quiz 1: Changement climatique
- Quiz 2: Santé et bien-être
- Quiz 3: Démocratie et citoyenneté
- Quiz 4: Relations en ligne
- Document d'accompagnement

Partie 4 – Jeu sérieux “Eunopia : Mission IA” et document d'accompagnement

Partie 5 – Exposition Algowatch

- 5.1. Affiches
- 5.2 Panneaux informatifs
- 5.3 Guide expo

Partie 6 – Aller plus loin avec Algowatch

13

Introduction

Ce Kit EMI portant sur les rôles et impacts des algorithmes et IA informationnels est à la fois un guide complet et un ensemble de ressources modulaires. Il est destiné principalement aux enseignants, éducateurs, bibliothécaires, animateurs de jeunesse, journalistes, et autres professionnels travaillant avec des jeunes de 13 à 17 ans. Il peut se décliner pour des adultes dans divers environnements d'apprentissage formels et non-formels. Vous pouvez naviguer dans cette boîte à outils de manière séquentielle pour découvrir l'ensemble du dispositif Algowatch, ou sélectionner les sections et modules spécifiques qui répondent à vos besoins immédiats. Nous vous encourageons vivement à adapter les ressources fournies à votre propre contexte et aux besoins de vos apprenants, afin de favoriser l'esprit critique, la résistance à la désinformation et une citoyenneté numérique éclairée.

Le kit est organisé en trois parties :

Partie 1 - Développer les compétences en Algo/IA-littératie établit les fondements théoriques et pédagogiques de l'approche Algowatch. Elle comprend des liens vers le référentiel de compétences Algowatch, le glossaire EMI du projet, l'inscription des activités proposées dans les programmes scolaires et un PowerPoint modifiable pour utilisation en classe.

Partie 2 - Activités brise-glace fournit des liens d'accès à une série de quatre activités polyvalentes de brise-glace et de mise en situation interpellante, adaptées à chacun des quatre thèmes principaux abordés dans le projet.

Partie 3 - Quiz et son document d'accompagnement présente quatre quiz interactifs thématiques (changement climatique, santé et bien-être, démocratie et citoyenneté, relations en ligne) et le document d'accompagnement permettant leur exploitation pédagogique.

Partie 4 - Jeu sérieux "Eunopia : Mission IA" et son document d'accompagnement donne accès à ce jeu, explicite son contenu et ses règles et propose des pistes d'exploitation pédagogique.

Partie 5 - Ateliers-Expo Algowatch propose des outils et exemples d'expositions Algowatch dans les écoles, les musées et les bibliothèques et donne des conseils pratiques pour l'organisation de telles initiatives.

Partie 6 - Aller plus loin avec Algowatch se concentre sur des stratégies d'application plus larges et sur la poursuite du projet. Elle décrit les différentes façons dont vous pourrez continuer à collaborer avec le projet Algowatch au-delà de sa phase initiale, en contribuant à la promotion de l'Algo/IA - littératie.

Partie 1 - Développer les compétences en Algo/IA-littératie

Algowatch définit l'Algo/IA-littératie comme un élément fondamental de l'éducation aux médias et à l'information (EMI), allant au-delà de la simple prise de conscience pour inclure les savoirs, les savoir-faire et les savoir être et les stratégies actives des utilisateurs pour s'engager avec les algorithmes et les systèmes d'IA dans le domaine des médias, de la culture et de l'éducation.

Notre approche est fondée sur une approche par compétences et vise à doter les utilisateurs de la capacité à comprendre et de gérer de façon critique leurs interactions en ligne, en considérant la maîtrise des algorithmes et de l'IA non pas comme une simple compétence technique, mais comme un élément intégré dans des pratiques d'EMI.

La première partie établit les fondements théoriques et pédagogiques de l'approche Algowatch. Elle propose un référentiel de compétences, un glossaire, des scénarii pédagogiques et un support de formation.

1.1. Référentiel de compétences

Le [référentiel de compétences Algowatch](#) réalisé par Savoir Devenir structure les compétences autour de trois piliers éducatifs : Savoir, Savoir-faire et Savoir-être, en s'alignant sur les principes d'EMI et en adaptant le Cadre Européen des Compétences Numériques (DigComp 2.2). Dans une optique équilibrée entre risques et opportunités, il vise non seulement à se prémunir des risques tels que la désinformation, mais aussi à tirer parti des possibilités offertes par les algorithmes et l'IA générative dans les médias, la culture et l'éducation.

1.2. Glossaire

Le développement d'une Algo/IA-littératie nécessite de se familiariser avec une terminologie spécifique. [Le glossaire Algowatch Data-Algo-IA](#) définit les termes et concepts clés de ce domaine et propose leur interprétation dans le contexte de l'EMI.

1.3. Intégration dans les programmes scolaires

Les concepts et les activités développés par Algowatch peuvent être aisément intégrés dans les programmes scolaires, de manière transversale dans le cadre du socle commun de compétences, dans le cadre de certaines matières, dès lors où il illustre le fonctionnement et les impacts des algorithmes et IA informationnels dans 4 domaines : le changement climatique, la démocratie et la citoyenneté numérique, la santé et le bien-être en ligne et les relations en ligne.

Algowatch, dont les objectifs principaux sont de développer l'esprit critique et la réflexion éthique des élèves face aux usages des algorithmes dans la société, s'inscrit dans les programmes suivants

Domaine 3 du socle commun : Formation de la personne et du citoyen

- Développer le sens critique et la capacité à distinguer opinion, information et preuve.
- Éduquer à la citoyenneté numérique : comprendre l'identité numérique, les droits et devoirs en ligne, les traces laissées sur internet.
- Comprendre les règles de droit dans les usages numériques et les grands principes démocratiques.

Education aux médias et à l'information (voir le référentiel de compétences)

Compétences du CRCN et de PIX

Compétence	Objectif	Lien Algowatch
 Information & Données	Traiter l'information de manière responsable	Analyse critique des sources de données
 Communication & Collaboration	Interagir et partager de manière responsable	Participation citoyenne pour la transparence
 Création de contenu	Créer et publier du contenu numérique	Production d'articles, de visualisations de données
 Protection & Sécurité	Protéger les données, la vie privée, comprendre la cybersécurité	Dénoncer les pratiques intrusives, réfléchir à la gouvernance
 Environnement Numérique	Comprendre les outils, les enjeux éthiques et sociétaux	Décrypter les algorithmes, réfléchir au pouvoir

Programmes d'EMC et d' autres programmes disciplinaires

Apprendre à identifier la fiabilité des sources, à distinguer faits et interprétations
Comprendre les mécanismes algorithmiques (biais, filtrage, personnalisation), en lien avec les réseaux sociaux ou moteurs de recherche.
Développer la pensée critique vis-à-vis des médias et du numérique.

● Thèmes **EMC du cycle 4**

Thèmes

Le droit et la règle : des principes pour vivre avec les autres
L'exercice de la citoyenneté

Compétences

Comprendre les effets du numérique sur les libertés individuelles.
Développer l'esprit critique face aux outils numériques.

Entrée possible

Séquence sur les libertés et la vie privée à l'ère des algorithmes (profilage, surveillance).

● Thèmes **EMC au lycée**

Thèmes

Les enjeux civiques de la société de l'information
Les libertés fondamentales

Entrée possible

Séquence de jeu Algowatch suivie d'un débat sur la régulation des algorithmes, la protection des données /surveillance).

- **Cycle 4 Mathématiques et Technologie**

Thème

Algorithmique et programmation

Compétences

Comprendre et utiliser des algorithmes simples

Analyser des situations de traitement de données.

Entrée possible

Approche critique des algorithmes utilisés dans la société
(différence entre algorithme "idéal" et ses usages).

- **Lycée : lien avec les programmes de SNT, EMC, Français, philosophie...**

=>Entrée par des projets interdisciplinaires et l'EMI avec pour objectifs de :

Comprendre le fonctionnement de base des algorithmes

Identifier leurs usages quotidiens (et invisibles)

Questionner leur rôle dans la société (justice, éducation, santé...)

Travailler l'esprit critique et les compétences numériques citoyennes

Divers formats d'activités sont possibles :

Atelier débat sur la régulation des algorithmes, la protection des données.

Rédaction argumentée à partir d'une situation vécue dans le jeu : "Faut-il interdire certains algorithmes ?"

1.4. PowerPoint de l'enseignant en classe

Le [PowerPoint intitulé "Devenir intelligent face aux défis démocratiques et à la désinformation"](#) est structuré en trois sessions distinctes, d'une durée de 45 minutes chacune.

- La session 1 présente les concepts fondamentaux de l'Algo/AI-littératie, notamment le rôle des algorithmes, les systèmes de recommandation, l'apprentissage automatique, les biais algorithmiques, et la législation européenne sur l'IA. Elle invite les élèves à y réfléchir par des activités "brise-glace"
- La session 2 se concentre sur la qualité de l'information en ligne, la définition de la désinformation, l'exploration des "fake news" et des "deep fakes", et invite les élèves à jouer à un des quatre quiz d'Algowatch. Elle se conclut par un partage d'expériences en classe.
- La session 3 est axée sur les stratégies de vérification et présente le jeu sérieux *Eunopia : Mission IA*, en invitant les élèves à jouer aux mini-quiz ou à choisir une des 4 missions thématiques. Elle se conclut par des conseils pratiques.

Partie 2 – Activités brise-glace

La partie 2 du kit propose quatre activités brise-glace, une pour chacun des quatre thèmes abordés par les ressources du projet Algowatch. Les activités peuvent être adaptées en fonction du pays et de la langue, voire remplacées par des applications et sites assimilés. Veillez à tester les applications ou les liens externes avant la session, car ils peuvent changer au fil du temps.

Activité 1 : Mon bien-être numérique (en lien avec "Santé et bien-être")

Sert de mise en situation stimulante (ou *'eye-opener'*) en ancrant la discussion dans les contextes numériques nationaux et en suscitant une réflexion personnelle sur la qualité de la vie numérique. Peut susciter une première discussion sur les facteurs qui influencent les expériences en ligne. **Lien** : Indice de qualité de vie numérique (QVN) permettant une comparaison entre pays, dont la France - <https://surfshark.com/dql2023> . Un zoom sur la France, est aussi disponible: <https://fr.statista.com/infographie/22448/classement-pays-qualite-de-vie-numerique/>

Activité 2 : Présentez-vous à travers votre nouvel avatar (en lien avec les "Relations en ligne")

Un brise-glace créatif permettant aux participants de s'exprimer de manière non verbale et de partager leurs idées personnelles à travers la création de leur avatar. **Lien** : Voki App - <https://www.voki.com> (Le mode "Creator" est gratuit). Une option La Digitale est disponible, avec Digiface : <https://ladigitale.dev/digiface/#/creer>

Activité 3 : Changement climatique - suivi des inondations mondiales (en lien avec "Changement climatique")

Démonstration de la collecte de données à grande échelle et du traitement algorithmique au profit de la société (surveillance de l'environnement), ce brise-glace établit un lien entre les données et l'intelligence artificielle et les problèmes du monde réel. **Lien** : Base de données mondiale sur les inondations - <https://global-flood-database.cloudtostreet.ai/#interactive-map>. Un zoom sur la France est disponible via le CNES: <https://cnes.fr/actualites/swot-etudie-letendue-inondations>

Activité 4 : Parti politique inventé par l'IA (en lien avec "Démocratie et citoyenneté")

Un article qui suscite la réflexion et soulève des questions sur le potentiel rôle de l'IA dans la gouvernance et la politique, en déclenchant un débat sur les possibilités futures et les implications démocratiques. **Lien** : les participants peuvent utiliser des moteurs de recherche, pour valider leurs arguments:

<https://www.geo.fr/geopolitique/au-danemark-le-parti-synthetique-gere-par-des-algorithmes-veut-participer-aux-legislatives-211136>

Partie 3 – Série de quiz et document d'accompagnement

L'objectif principal des [quatre quiz interactifs thématiques](#) (changement climatique, santé et bien-être, démocratie et citoyenneté, relations en ligne) est d'aider les utilisateurs à comprendre l'information à l'ère des algorithmes et de l'IA, à reconnaître et combattre les risques potentiels tels que la désinformation, et à développer des compétences clés en matière d'algorithmes et d'IA sur la base du référentiel de compétences Algowatch.

Pour stimuler les apprenants, les quiz utilisent une variété de formats interactifs, y compris des questions à choix multiples, des textes à trous, l'analyse d'images "hot spot", des cartes flash, des énoncés vrai/faux, et des activités de glisser/déposer. Adoptant une approche d'éducation aux médias et à l'information (EMI), les quiz ne pénalisent pas les mauvaises réponses; au contraire, les joueurs sont encouragés à répéter les activités jusqu'à ce qu'ils trouvent la bonne réponse, ce qui favorise l'apprentissage par l'expérimentation. Aucune note finale n'est attribuée, ce qui permet de mettre en avant la participation et l'apprentissage. Enfin, des éléments explicatifs sont fournis après chaque activité.

[Un document d'accompagnement](#) pour ces quiz est fourni dans ce kit. Il explique les modalités de création de ces outils, précise les compétences abordées par activité, liste toutes les questions, réponses et explications données après la soumission de chaque réponse, et propose des scénarii pédagogiques pour des interventions en 45 ou 90 minutes.

[Quiz 1 : Changement climatique](#)

Ce quiz aborde le rôle des algorithmes et de l'IA dans l'accès à l'information sur le changement climatique, le climato-scepticisme, la visualisation des données et la surveillance de l'environnement. Il contient 14 activités examinant les résultats des moteurs de recherche pour les requêtes climatiques, les bulles de filtres, l'identification des erreurs d'IA dans les images générées sur la nature, l'utilisation d'outils d'IA pour la recherche d'informations, la compréhension des algorithmes prédictifs et l'impact de l'économie de l'attention sur l'accès à des informations fiables à propos du climat (par exemple, le rôle des algorithmes dans les campagnes climatosceptiques sur Instagram).

[Quiz 2 : Santé et bien-être](#)

Ce quiz étudie l'impact des algorithmes et de l'IA sur les informations relatives à la santé, les normes de beauté, les tendances en matière de bien-être, les conseils médicaux et la diffusion de fausses informations relatives à la santé. Les quatorze activités proposées portent sur les algorithmes de recommandation pour les contenus santé/beauté, la fiabilité des résultats de recherche pour les requêtes santé, la compréhension des réponses génératives de l'IA, l'identification des erreurs de l'IA dans les images médicales, les stratégies pour faire face aux tendances néfastes de la santé en ligne, l'économie derrière les conseils santé ou bien-être gratuits des influenceurs, et les risques et avantages de l'IA dans les soins de santé (par exemple, l'aide au diagnostic).

[Quiz 3 : Démocratie et citoyenneté](#)

Ce quiz explore l'intersection des algorithmes, de l'IA et des processus démocratiques, y compris le discours politique, la liberté d'expression et la guerre de l'information. Il comprend

15 activités couvrant des sujets tels que les algorithmes de recommandation sur les médias sociaux, les classements des moteurs de recherche pour les termes politiques, l'identification

des images générées par l'IA liées aux manifestations, la compréhension des algorithmes prédictifs dans des contextes tels que la justice, les stratégies de lutte contre la désinformation politique et l'éthique de l'IA en politique (par exemple, l'affaire danoise du "Parti synthétique").

[Quiz 4 : Relations en ligne](#)

Ce quiz met l'accent sur la manière dont les algorithmes et l'IA influencent les interactions sociales, les rencontres en ligne, la présentation de soi (avatars), les discours haineux et la représentation des groupes en ligne. IL comprend 14 activités explorant la manière dont les algorithmes de recommandation façonnent les connexions sociales, les biais dans les résultats de recherche pour les termes sensibles, les clones de célébrités créées par l'IA, la lutte contre les discours haineux en ligne et le bannissement furtif ("shadow banning"), la conversation avec l'IA générative pour des tâches créatives, et l'éthique des avatars d'IA revendiquant une expertise (par exemple, les "psychologues" de l'IA).

Ces quiz sont des outils polyvalents pour les médiateurs éducatifs. Ils peuvent être utilisés comme outils de positionnement, pour évaluer les connaissances et les compétences existantes d'un groupe ou comme outils d'intervention pour faciliter les ateliers collectifs où les quiz suscitent la discussion et développent les compétences en matière d'Algo/AI en collaboration. Les quiz peuvent être intégrés dans divers programmes scolaires, comme l'éducation aux médias et à la citoyenneté, les sciences de la vie et de la terre, l'histoire, la technologie, etc. Il est également possible d'utiliser les quiz en pré- et post-tests pour une séquence d'apprentissage.

Partie 4 - Jeu sérieux "Eunopia : Mission IA" et document d'accompagnement

Le jeu sérieux ["Eunopia : Mission AI"](#) est disponible en quatre langues (croate, anglais, français et portugais) et peut être joué directement en ligne (PC, Mac ou iOS) ou en téléchargeant et en installant le fichier sur un ordinateur (Mac ou PC).

Il prend la forme d'un jeu d'aventure et de réflexion en monde ouvert. Les objectifs d'apprentissage généraux comprennent la promotion de l'Algo/IA littératie, en encourageant l'exploration des influences de l'IA, en enseignant des compétences pour combattre ces influences, et en suscitant des discussions sur les avantages et les inconvénients de l'IA et des algorithmes.

Trame du jeu

L'histoire se déroule sur la planète extraterrestre *Eunopia*. Les joueurs incarnent le protagoniste, Alai, dont la mission est d'aider les habitants d'Eunopia à comprendre l'influence omniprésente des algorithmes et de l'IA. Eunopia est en effet sous le contrôle d'une IA malveillante, ce qui entraîne des problèmes généralisés tels que de la désinformation, des chambres d'écho et des dysfonctionnements sociétaux.

Les joueurs naviguent dans un vaste paysage urbain et interagissent avec des personnages non jouables (PNJ) pour recueillir des informations. L'objectif du jeu est d'enquêter sur les diverses rumeurs qui sont rapportées au cours de ces interactions, de découvrir la vérité en vérifiant les sources, et d'aider ainsi à résoudre des problèmes qui minent la vie des Eunopéens. Ce processus encourage les joueurs à développer leur esprit critique et à établir des parallèles entre les défis du jeu et les interactions avec l'IA dans le monde réel.

Thèmes du jeu

Le jeu articule son récit et ses défis autour des quatre thèmes également traités dans les quiz: le changement climatique, la santé et le bien-être, la démocratie et la citoyenneté, et les relations en ligne. Ces thèmes permettent au jeu d'aborder différentes disciplines scolaires telles que l'éducation aux médias, la géographie, les sciences de la vie et de la terre, l'éducation morale et civique ou la technologie.

Les mini-jeux

Intégré à l'univers scénaristique du jeu principal, un mini-jeu est débloqué lorsque les joueurs sont sollicités par des Eunopéens pour les aider à résoudre des problèmes de contenu en ligne ou de médias sociaux causés par l'IA malveillante. La résolution de l'énigme du mini-jeu résout le problème du PNJ et permet au joueur de progresser. Les mini-jeux sont également accessibles directement à partir du menu principal pour une expérience de jeu plus courte et plus ciblée. Leur objectif principal est d'encourager les joueurs à réfléchir à la manière dont leurs actions en ligne affectent les algorithmes qui influencent leurs flux de médias sociaux et à analyser les stratégies pour naviguer dans ces systèmes.

Document d'accompagnement

Une présentation du jeu et de ses règles, ainsi que la liste des compétences abordées et des propositions de scénarii pédagogiques sont disponibles dans le document d'accompagnement, qui fait partie de la boîte à outils

Partie 5 - Expositions Algowatch et document d'accompagnement

Les ressources du projet Algowatch - y compris les activités de sensibilisation, les affiches et les panneaux informatifs, les quiz interactifs, le jeu Eunopia, le site web du projet et la présentation PowerPoint - peuvent être présentées de manière efficace par le biais d'expositions interactives.

Toute une série d'expositions ont été organisées dans les pays partenaires.

En France, plusieurs expositions montrent la versatilité de ce dispositif, pour des publics très divers :

- Cité des sciences, à Paris, les 28 et 29 mars 2025 lors du « Printemps de l'Esprit Critique ». Elle a permis de toucher le grand public en visite libre et des jeunes dans le cadre d'ateliers scolaires.
- « Rencontres de l'Esprit Critique », à Toulouse, le 12 avril 2025, pour le grand public et les acteurs de la vie associative et éducative.
- Classe média de troisième du collège Evariste Galois, à Paris, avril 2025, par de jeunes ambassadeurs formés aux outils Algowatch et plus largement à l'algo/IA-littératie. Ces jeunes ont organisé et animé auprès des trois autres classes de troisième une exposition pour laquelle ils ont créé leurs propres affiches et des ateliers quiz, jeu et reconnaissance d'images générées par IA.
- Journée EMI et Citoyenneté numérique, à Versailles, le 2 juin 2025, pour toucher les enseignants du secondaire
- Maison de la Recherche, Université Sorbonne Nouvelle, à Paris, le 29 septembre 2025, pour toucher doctorants et enseignants du supérieur.

Inspirés par les expériences menées dans différents pays, nous avons décidé d'élaborer le document d'accompagnement, qui comprend deux plans potentiels, l'un pour un cadre scolaire et l'autre pour une collaboration avec une bibliothèque (ou toute autre institution comme musée...). Les deux plans prévoient la participation des élèves et visent à les sensibiliser à la maîtrise des algorithmes et de l'IA. Un questionnaire d'évaluation (disponible sur papier ou en ligne, détaillé séparément dans le kit) peut être utilisé pour recueillir les réactions dans les deux options.

5.1 Les affiches

Cinq affiches ont été créées dans chacune des quatre langues (croate, français, anglais et portugais) pour être utilisées dans les expositions des différents pays. Destinées à attirer l'attention avec des messages clés impactant, elles sont disponibles en haute définition pour impression et peuvent être adaptées pour des besoins spécifiques. Toutes intègrent des QR codes permettant d'accéder aux quiz et au jeu en situation de mobilité, sur son téléphone portable.

1. [Affiche GÉNÉRIQUE](#)
2. [Affiche CHANGEMENT CLIMATIQUE](#)
3. [Affiche RELATIONS EN LIGNE](#)
4. [Affiche DÉMOCRATIE et CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE](#)
5. [Affiche SANTÉ et BIEN ÊTRE en ligne](#)

5.2 Les panneaux informatifs

Proposés en format imprimable, ils traitent plus en détails les thématiques suivantes :

1. [Les principaux algorithmes informationnels](#)
2. [Dresser ses algorithmes](#)
3. [Comment l'IA façonne le monde](#)
4. [Les anthropomorphismes de l'IA](#)
5. [Les biais algorithmiques et des IA](#)
6. [Les LLM au coeur des IA génératives](#)

Partie 6 - Aller plus loin avec Algowatch

Le projet Algowatch valorise la collaboration et l'engagement continu au-delà de sa période de financement initiale (septembre 2025). Si, en tant qu'enseignants, éducateurs, journalistes, animateurs ou médiateurs, vous souhaitez continuer à travailler sur les thèmes et les ressources du projet, il existe plusieurs façons de rester impliqué et de contribuer à la promotion de l'Algo/IA-littératie.

Tout d'abord, vous pouvez entrer en contact avec le projet par l'intermédiaire des partenaires nationaux en France, en Croatie, en Irlande et au Portugal. Ils restent les principaux points de contact pour les initiatives et les informations spécifiques à leur pays. En outre, l'équipe du projet vous encourage vivement à lui faire part de votre expérience de l'utilisation des ressources Algowatch dans vos contextes spécifiques. Vos partages d'expériences sur ce qui a bien fonctionné, sur les potentielles adaptations apportées et sur l'impact sur les apprenants sont des ressources inestimables pour l'équipe qui cherche à affiner et à développer ces outils.

Le projet s'est engagé à maintenir l'accès à ses résultats : le site web d'Algowatch restera disponible et régulièrement mis à jour au moins jusqu'en septembre 2027, soit deux ans après la date officielle de fin du projet. Par ailleurs, le plan de durabilité du projet esquisse plusieurs pistes pour la poursuite de l'activité et de la collaboration, en optimisant le fait que les ressources sont disponibles sous des licences Creative Commons :

- Organiser des expositions utilisant les ressources du kit Algowatch dans divers lieux à travers différents pays.
- Participer aux futurs événements de la Nuit européenne des chercheurs et chercheuses, potentiellement en septembre 2025 et 2026.
- Présenter Algowatch aux "Rencontres de l'Esprit Critique" de Toulouse en avril 2026.
- Poursuivre l'organisation et la mise en œuvre des ateliers Algowatch et des programmes de formation des enseignants.
- Diffuser les documents et les résultats du projet lors de conférences nationales et internationales et lors de formations.
- Transformer les quiz en jeux de cartes

Votre engagement est vital pour le succès de la promotion de l'algo/IA littératie. Utilisez nos ressources, faites-nous des retours, participez à des événements.

A propos d'ALGOWATCH

Le projet européen Algowatch porte sur l'éducation du grand public aux enjeux des algorithmes et de l'Intelligence Artificielle (Algo- et IA-littératie) dans le champ de l'information et de la citoyenneté numérique. Il fait suite au précédent projet européen [CrossOver](#). Il a été remporté dans le cadre du programme Creative Europe de la Commission européenne, dans le cadre du volet CREA-MIL. En France, il est également co-financé par le Ministère de la Culture.

PARTENAIRES

[Savoir Devenir](#), coordinateur, France

[Association for Communication and Media culture](#) (DKMK), Croatie

[Université Nationale d'Irlande à Maynooth](#) (NUIM), Irlande

University Collège à Dublin (UCD), Irlande

[Institut Universitaire de Lisbonne](#) (ISCTE), Portugal

Pour plus d'informations, consultez le site web du projet algowatch.eu.

Pour contacter l'équipe française, écrivez-nous à contact@savoirdevenir.net