



Sensibilisation à l'intelligence artificielle en milieu rural



Domaine:
L'ère numérique



Lieu:
Kozani, Grèce



Durée:
Trois ateliers d'une demi-journée



Public cible :
Professionnels,
femmes et
enseignants du ICC

Mission

Ces dernières années, la municipalité de Kozani s'est imposée comme un leader local en matière de développement durable et d'innovation, dynamisant le progrès dans cette région historiquement rurale. Grâce à cette interaction, une nouvelle mission a été assumée : aider la population locale à acquérir des connaissances précieuses sur l'IA et son impact considérable sur leur quotidien, tant sur le plan personnel que professionnel. Plus important encore, un large public a appris à interagir avec l'IA, se dotant ainsi des compétences nécessaires pour s'adapter et évoluer avec cette technologie en constante évolution.

Activités d'engagement

Cette interaction s'articulait autour de trois ateliers, chacun adapté à un public spécifique : professionnels des industries culturelles et créatives (ICC), éducateurs environnementaux et grand public, avec une attention particulière portée aux femmes. Chaque atelier associait présentations informatives, expérimentations pratiques avec l'IA et activités artistiques, permettant aux participants de contextualiser leurs apprentissages et d'explorer le potentiel de l'IA sous un angle créatif et pratique.

Activités artistiques

Chaque atelier a été enrichi d'un large éventail d'interventions artistiques, allant de la photographie, à la création d'images avec l'IA générative, à l'écriture créative, à la narration créative, à la musique et à la cuisine créative.

IMPACT

Préservation culturelle

Amélioration des connaissances en IA

Développement de nouveaux outils pédagogiques

Lien avec les objectifs locaux de neutralité climatique

Intégration des technologies modernes au patrimoine culturel

QUE S'EST-IL PASSÉ?

La « Maison de l'IA - Édition Kozani », inspirée de la Maison de l'IA de Nice, en France, proposait trois ateliers ciblés, chacun conçu pour améliorer la compréhension des avantages et des applications pratiques de l'IA dans différents secteurs.

- **Partie 1 (employés du ICC) :** En explorant le rôle de l'IA dans les processus artistiques et créatifs, ce premier atelier visait à permettre aux participants d'acquérir des connaissances précieuses et des compétences pratiques avec l'IA générative.
- **Partie 2 (éducateurs environnementaux) :** Les éducateurs environnementaux perçoivent l'IA comme trop complexe ou déconnectée des sujets environnementaux. Ils ont besoin de conseils et de confiance pour l'intégrer à leur enseignement. Cette session visait à combler ce fossé en démontrant comment l'IA peut être un outil précieux en éducation environnementale.
- **Partie 3 (grand public et femmes) :** En lien avec la Semaine européenne de la réduction des déchets, cette journée a été conçue avec un focus particulier sur les femmes. En s'inspirant de la conservation traditionnelle des aliments, du gaspillage et des pratiques de minimisation, les participants ont exploré comment les connaissances historiques peuvent éclairer les efforts de durabilité modernes.

ENGAGEMENT DES PARTICIPANTS

Chaque atelier était structuré autour de présentations sur l'IA et son impact local, de démonstrations pratiques et d'activités artistiques qui engageaient les participants tout en favorisant un sentiment de communauté.

Le premier atelier a présenté le potentiel créatif de l'IA, en montrant comment les outils d'IA générative peuvent enrichir des domaines tels que la vidéographie, la photographie, l'écriture créative, la composition, le montage et la décoration d'espaces. Tout en soulignant la capacité de l'IA à soutenir l'expression artistique, la session a également abordé les considérations éthiques et les risques potentiels.

Le deuxième atelier s'est concentré sur les applications de l'IA en éducation environnementale, explorant comment les enseignants pourraient exploiter l'IA pour rendre le patrimoine culturel plus pertinent pour les élèves tout en favorisant la sensibilisation à l'environnement. Des jeux basés sur l'IA et axés sur le développement durable ont démontré comment la ludification peut rendre des sujets complexes plus captivants. Les enseignants ont discuté des applications et stratégies potentielles en classe pour personnaliser les outils d'apprentissage basés sur l'IA selon les tranches d'âge, leur fournissant ainsi des idées concrètes pour améliorer leur enseignement.

Le dernier atelier a mêlé patrimoine culturel et pratiques créatives et pédagogiques. Les participants ont utilisé des images générées par l'IA pour reconstituer visuellement des foyers locaux en Macédoine occidentale de 1922 à 1944, illustrant l'évolution de la vie domestique, de l'agencement des foyers et des traditions communautaires au fil du temps. Cette activité a favorisé les discussions sur le lien entre histoire, culture et développement durable. Les femmes locales ont ensuite animé des démonstrations culinaires de recettes traditionnelles, réinterprétées grâce à l'IA générative. Parallèlement à ces activités culinaires, l'IA a facilité le partage de connaissances sur les techniques traditionnelles de gestion des aliments, telles que la conservation, la fermentation et le stockage - des pratiques intemporelles qui retrouvent une pertinence accrue dans les efforts actuels de développement durable.

Activités artistiques

Les trois ateliers comprenaient des activités artistiques liées à l'utilisation de l'IA générative, améliorant l'engagement et l'exploration créative des participants.

• Images générées par l'IA :

La génération d'images par l'IA a été un élément clé des trois ateliers, servant à la fois de démonstration de la technologie et d'amorce de discussion. Lors du premier atelier, les participants ont créé des images exprimant leurs sentiments face à l'essor de l'IA générative et à son impact sur les industries culturelles et créatives (ICC). Le deuxième atelier s'est concentré sur la durabilité, en générant des images d'un paysage urbain réinventé, intégrant des infrastructures vertes, des sources d'énergie renouvelables et une pollution réduite. Les enseignants ont ainsi pu inspirer les élèves à visualiser et illustrer leurs propres concepts de ville durable. Lors du troisième atelier, des images de foyers et de recettes traditionnels générées par l'IA ont suscité des discussions sur les pratiques locales et leur pertinence pour la durabilité.

• Exposition de photographies :

Le premier atelier a été enrichi par une exposition photographique organisée par Photodiodos, le club de photographie municipal de Kozani. Leur exposition stimulante, « Meta-anthropos : After-Human », explorait visuellement l'évolution de la relation entre l'humanité et la technologie, créant un puissant pont artistique entre l'IA et le secteur créatif.

• Écriture créative :

M. Ioannis Farsaris, défenseur des biens communs numériques et de la liberté créative sur Internet, a contribué aux trois ateliers. Créditeur de la Bibliothèque ouverte, figure emblématique de la revue littéraire Fractal et membre de l'organisation du Festival étudiant de la création numérique et des concours littéraires « Dû à l'art » et « 100 mots en 24 heures », M. Farsaris a collaboré avec CLuBE pour rédiger un article créatif reflétant les thèmes des ateliers de la Maison de l'IA - Édition Kozani.

• Musique traditionnelle :

Grâce à ChatGPT, les participants du deuxième atelier ont exploré la signification et les origines des chants traditionnels locaux, alliant patrimoine culturel et narration assistée par l'IA. Cette activité a démontré comment l'IA pouvait transformer les paroles et le folklore traditionnels en nouvelles expressions artistiques - poétiques, visuelles ou multimédias - offrant ainsi aux enseignants une manière innovante de reconnecter les élèves à leurs racines culturelles.

• Crédit alimentaire :

Alliant art et tradition, la séance de cuisine du troisième atelier a offert une occasion concrète de découvrir le patrimoine culinaire. Les participants ont exploré des techniques ancestrales et des méthodes de conservation des aliments transmises de génération en génération. Cette séance a mis l'accent sur les aspects sensoriels et visuels de la création culinaire, soulignant son rôle en tant que pratique culturelle et artistique.

• Narration d'histoires :

Enfin, le troisième atelier a également offert un espace de narration orale, reconnaissant la parole et les expériences partagées comme de précieuses formes d'expression artistique. Les participants ont échangé des histoires personnelles liées à l'alimentation, aux traditions familiales et au développement durable, créant ainsi une riche mosaïque de mémoire collective. Ces récits ont permis de relier les savoirs traditionnels aux pratiques contemporaines de développement durable, inspirant de nouvelles approches du quotidien.

Impact de l'interaction

Les trois ateliers ont eu un impact profond, soulignant le potentiel de l'IA dans l'éducation, le développement durable et la préservation du patrimoine culturel. Chaque atelier a permis aux participants d'aborder l'IA de manière créative tout en la reliant aux enjeux locaux et mondiaux :

- Première étape - L'IA pour les employés :**

En intégrant des considérations éthiques - telles que la confidentialité des données et les biais algorithmiques - aux discussions, les ateliers ont permis aux participants d'approfondir leur compréhension des pratiques responsables en matière d'IA. Ils ont également montré comment l'IA et les technologies IoT peuvent jouer un rôle essentiel dans la réalisation des ambitieux objectifs de neutralité climatique de Kozani d'ici 2030, démontrant ainsi le pouvoir de la technologie pour stimuler les initiatives de développement durable. Ils ont permis aux participants de mieux comprendre les applications de l'IA, de plaider en faveur de protocoles éthiques et d'une utilisation responsable de l'IA, de stimuler la créativité, de soutenir les objectifs de développement durable et de développer une culture d'engagement et de coopération communautaire à Kozani.

- Deuxième étape - L'IA pour les éducateurs :**

L'atelier a sensibilisé les enseignants au potentiel pédagogique de l'IA grâce à une expérience pratique, leur permettant d'explorer plus sereinement ses applications en éducation environnementale et culturelle. En combinant l'IA à des méthodes artistiques, les ateliers ont inspiré de nouvelles méthodes d'enseignement favorisant la créativité et l'esprit critique. Les enseignants disposent désormais d'outils pratiques pour aborder les thèmes du développement durable et du patrimoine culturel avec leurs élèves, rendant ainsi l'apprentissage plus stimulant et percutant.

- Troisième étape - L'IA pour les femmes :**

Au-delà de l'éducation, les ateliers ont mis en valeur les riches traditions culturelles de la Macédoine occidentale en intégrant les technologies modernes à la préservation et à la découverte du patrimoine local. Ces activités ont permis aux participants de renouer avec le passé tout en abordant des problématiques contemporaines comme le développement durable et le gaspillage alimentaire. Ces expériences ont renforcé la valeur des pratiques traditionnelles et offert des perspectives concrètes pour un mode de vie inventif et respectueux de l'environnement.

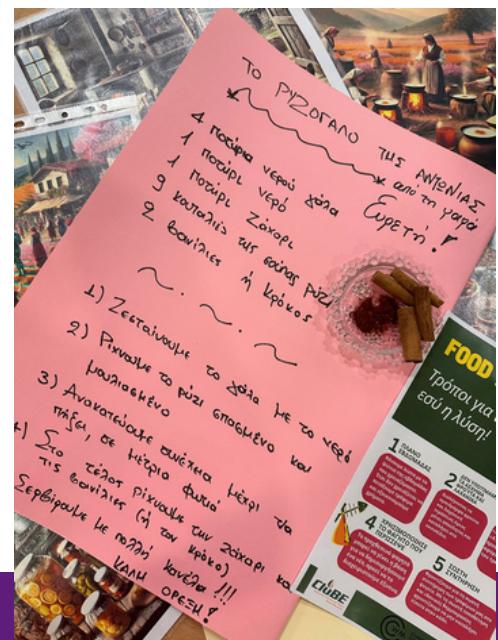
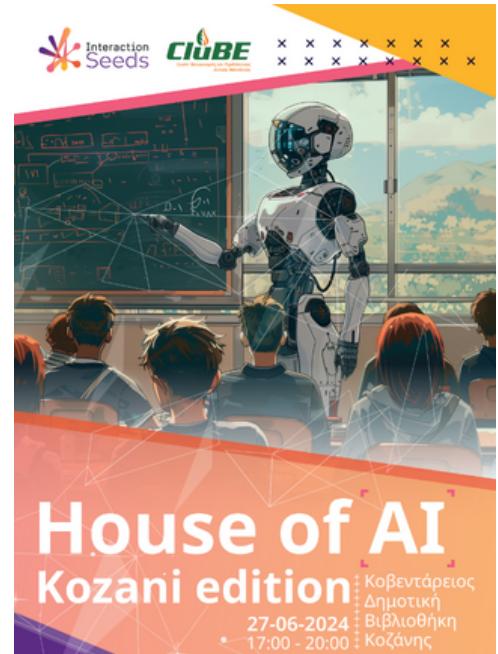
Les ateliers ont également créé un environnement collaboratif où professionnels et amateurs ont pu échanger idées, stratégies et expériences. Cela a favorisé un fort sentiment d'appartenance à la communauté, garantissant que les apprentissages et les liens créés lors des ateliers se prolongeraient au-delà de l'événement. Au cours de la troisième étape, les femmes ont eu l'opportunité de partager leur savoir-faire et de participer à des groupes de dialogue culturels et éducatifs. Cela a contribué au renforcement des liens au sein de la communauté et a encouragé une participation accrue aux initiatives de développement durable.

Dans l'ensemble, les ateliers ont démontré comment l'IA peut servir de passerelle entre les disciplines, alliant innovation, créativité et tradition pour relever les défis modernes. Ils ont permis aux participants de mieux comprendre le potentiel de l'IA, de disposer d'outils pratiques pour l'intégrer à leur travail et de renouveler leur engagement en faveur du développement durable et de la préservation culturelle à Kozani.

Bonnes pratiques de réPLICATION

Pour une réPLICATION réussie, CluBE souligne l'importance de se concentrer sur les aspects clés suivants :

- Communication** : Mettre en œuvre une stratégie de communication locale robuste pour attirer efficacement les participants.
- Ordre du jour** : Prévoir suffisamment de temps pour l'atelier de co-création. En effet, lors de l'interaction à Kozani, les participants ont montré un intérêt significatif pour la co-création.
- Participation d'experts** : Étant donné que des sujets comme l'IA sont techniquement et juridiquement complexes, il est essentiel de faire appel à des experts pour répondre aux diverses questions des participants.
- Exemples pratiques** : Fournir des études de cas pratiques et des illustrations tangibles est essentiel pour impliquer les non-experts et garantir un impact significatif.
- Favoriser la créativité** : Encourager la pensée créative chez les participants pour les aider à saisir les applications pratiques des connaissances et compétences partagées lors de l'interaction.
- Engagement des autorités locales** : L'implication des autorités locales est essentielle, car elles exercent une influence sur les décisions politiques et peuvent susciter l'intérêt du public pour les outils numériques à la croisée de l'art.
- Adaptabilité** : Restez flexible pour adapter l'événement aux besoins et aux intérêts spécifiques des participants, améliorant ainsi la pertinence et l'impact.
- Opportunités de réseautage** : Faciliter un environnement propice au réseautage et à l'établissement de relations entre les participants, favorisant les collaborations potentielles et une communauté plus cohésive intéressée par le sujet.



Ressources

En tant qu'organisation associative, CluBE a bénéficié de la généreuse participation des intervenants à chaque atelier, ce qui a permis d'organiser les ateliers dans un budget limité. Un amphithéâtre à la bibliothèque municipale de Kozani a été réservé pour chaque atelier et un service de restauration a été commandé.

Pour chacun des ateliers, de petits frais ont également été nécessaires pour les matériaux (impression, cuisine etc.)



Contact pour plus d'informations :
a.foutri@clube.gr



Funded by
the European Union

Financé par l'Union européenne. Les opinions exprimées n'engagent que leur auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ou de l'HADEA. Ni l'Union européenne ni l'HADEA ne peuvent en être tenues responsables.