

SMART'LUX-IA

Résumé du projet et partenariats



Descriptif du projet

L'intelligence artificielle (IA) influence notre vie de tous les jours et elle constitue un enjeu économique clé pour la compétitivité et l'emploi en Wallonie. Tous les secteurs d'activités sont et vont continuer d'être impactés par ce que certains appelle la 4^e révolution industrielle. L'IA est et sera aussi générateur de nombreux emplois. Il faut donc promouvoir ces filières STEAM auprès des jeunes en les y confrontant dès le plus jeune âge mais aussi augmenter leurs compétences face à ces matières.

Afin de les sensibiliser et de les ouvrir à des concepts et par extension à des métiers liés à l'IA qui paraissent parfois obscurs, nous souhaitons proposer **un parcours de sensibilisation, d'information et d'expérimentation à l'IA à destination des jeunes du 1^{er} degré**. Nous espérons ainsi, susciter leur intérêt et favoriser leur engagement et les inciter à s'orienter vers des filières/formations qui conduisent à des métiers d'avenir.

Nous aimerions toucher **une dizaine de classes d'une vingtaine d'élèves (environ 200 élèves)**. Ceux-ci seront accompagnés par des enseignants/éducateurs référents tout au long de l'action.

Différentes activités sont prévues successivement pour chaque classe avec différents partenaires :

- Une activité d'information et d'appropriation des concepts de l'IA tout en ayant une attention particulière pour le côté éthique et les dangers de ces nouvelles intelligences avec **Interface3Namur** et le **SIEP de Libramont** ;
- L'organisation de visites d'entreprises et de rencontres avec des professionnels utilisant et/ou implémentant cette technologie (mobilisation du réseau partenarial entreprise) ;
- Des animations pratiques et ludiques d'appropriation de l'IA pour les élèves avec le **Centre de compétence Technobel** ;
- Une séance d'information sur les métiers et filières de formation relatifs à l'IA avec les

Carrefours des métiers de Marche-en-Famenne et d'Arlon ainsi que le SIEP de Libramont ;

- *Un événement de clôture interactif pour valoriser les productions et les activités réalisées dans le cadre de ce projet et échanger autour des expériences vécues par chacun (reportages, Padlet...).*

En parallèle, **une formation sera proposée aux enseignants participants** : information, découverte et mise en pratique de l'IA à des fins pédagogiques avec le Centre de compétence Technobel.

Un carnet de suivi numérique sera proposé aux élèves et professeurs afin de garder une trace des différentes activités et outils présentés (mur collaboratif : « Digipad » ou « Padlet »).

L'IBEFE Luxembourg (Service à Gestion Distincte du Forem) et la **Chambre Enseignement de la province de Luxembourg** assurera le suivi et la coordination du projet. Une part du budget alloué au bassin sera aussi consacré au financement du transport des élèves et de l'organisation de la journée de clôture.

Le territoire concerne **le bassin du Luxembourg**.

Le but sera **d'inciter un maximum de jeunes à s'inscrire dans des filières STEAM au niveau de la formation et de l'enseignement et/ou de susciter une éventuelle vocation**.

Détails des partenariats

Assurant l'interface et la concertation des opérateurs socio-économiques de son territoire, **L'IBEFE Luxembourg, Service à Gestion Distincte du Forem**, veillera à coordonner les échanges et les actions des différents partenaires. **Le Forem** est partenaire du projet au travers de l'équipe opérationnelle de l'IBEFE Luxembourg et du Centre de Compétence.

A noter que ce projet s'inscrit dans le cadre du pôle de synergie « numérique » (mise en place de pôles de synergie dans le cadre des missions décrétales des IBEFE). En effet, depuis près de 7 ans, l'IBEFE Luxembourg développe des activités de sensibilisation au numérique au travers de son action Smart-Lux qui s'adresse tant aux entreprises pour leur stratégie digitale, qu'aux écoles et centres de formation pour l'intégration du numérique dans leurs pratiques pédagogiques, qu'aux professionnels de l'insertion socio-professionnelle qui doivent évaluer et former les demandeurs d'emploi aux compétences numériques. Le bassin a donc développé une certaine expertise dans ce domaine qu'il souhaite encore accroître dans un contexte où le numérique prend chaque jour une place plus importante dans tous les domaines de la société et évolue de plus en plus rapidement.

La **Chambre Enseignement** permettra d'établir le contact avec l'ensemble des écoles d'enseignement secondaire (tous réseaux confondus) du Bassin (zone 7) que nous espérons mobiliser afin de faire participer des élèves de 2^{ème} secondaires dans les activités prévues dans le cadre du projet.

Le Centre de Compétence Technobel sera le lieu d'expérimentation pour les élèves. Au sein de ce centre dont l'infrastructure a été spécifiquement étudiée, ils pourront y suivre des animations STEAM autour de l'IA : comment l'appréhender, la comprendre, la programmer, l'utiliser et en tirer parti.

L'ASBL **Interface3Namur** apportera son expertise en animation de sensibilisation aux métiers TIC. Elle a d'ailleurs déjà développé une animation autour de l'IA pour les élèves de fin de primaire. Interface3Namur est également référente en matière de traitement de la question du genre dans ces filières.

Enfin, les **Carrefours des métiers de Marche-en-Famenne et d'Arlon** ainsi que le **SIEP Libramont** apporteront leurs expertises et leurs ressources en termes d'orientation et d'information sur les métiers et filières de formation.