

## Ateliers numériques

### Quinzaine du numérique 2026

“ Décoder, Informer,  
muscler son regard “



Sites :

[www.laligue33.org](http://www.laligue33.org)  
<https://numeduc.org/>

L'équipe de la Ligue de l'enseignement Fédération de la Gironde agit quotidiennement pour réduire les fractures sociales, culturelles, discriminatoires et pour adapter l'éducation populaire aux nouveaux enjeux de la société.

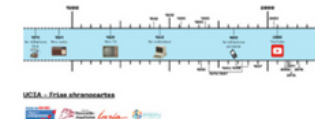
Au cœur de ses actions :

- des projets interculturels en partenariat avec les écoles publiques
- des projets axés sur l'éducation populaire au cœur des débats publics
- une action militante pour l'enseignement public et une éducation laïque

## Nos ateliers numériques :

### Les bases des Intelligences Artificielles (IA) entre humains : entre mythes et réalité

Découvrez les IA et testez vos connaissances sur les dates ayant marqué l'évolution des IA (à partir de 11 ans). 1h30



### Citoyenneté et IA : Le jugement des Intelligences Artificielles

Grâce à un photolangage et des carto-débats vous pourrez échanger sur les possibilités et les limites des IA (à partir de 11 ans). 1h30



## Education aux médias, à l'information et aux IA

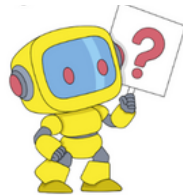
Détecter les images générées par IA (à partir de 10 ans). De 1h à 1h30



Créer un journal de nouvelles positives grâce aux IA (à partir de 13 ans). 2h



## Robotique : “ Décoder “



S'initier à la programmation sans écran (à partir de 6 ans). 1h30

S'initier à la programmation avec Boson\* (à partir de 8 ans). 1h30

Découvrir le robot Thymio\*. 1h30

Programmer le robot Thymio et réaliser des défis en équipe. 1h30

\* Boson est un ensemble de blocs électroniques modulaires (capteurs, actionneurs, son lumière ...). Thymio est un robot éducatif open-source. Des parcours STEAM sont proposés.

## “ Informer et muscler son regard “

Veilleurs de l'information :

Ex : Vivez la création de votre propre journal ! (à partir de 10 ans) 2h



Conscience Numérique Durable :

Ex : Découvrez le cycle de vie d'un smartphone ! (à partir de 10 ans) 1h30

Cafés-parents :

Échangez sur vos difficultés et les besoins numériques de vos enfants. 1h30 à 2h

Jeu de plateau WebRunner :

Jouez pour sensibiliser les jeunes aux enjeux du numérique. 2h

\* En cliquant sur les ateliers surlignés, découvrez les ressources correspondantes.



## Investir pour une société plus citoyenne

Le coût des interventions, de 560 à 350 euros, est fixé en fonction des fonds dédiés et des thématiques abordées.

Le reste à charge pour les structures est dépendant des financements que nous obtenons. Ils sont étudiés au cas par cas avec nos financeurs selon les projets que nous présentons.

Nous intervenons sur la totalité du département de la Gironde. Le coût du déplacement est inclus dans la tarification.

Les durées et contenus correspondent à des estimations mais sont adaptables selon vos besoins.

Pour envoyer un mail : [numerique@laligue33.org](mailto:numerique@laligue33.org)