Generative AI – Youth Sector Challenges and Impact

INFORMATIONS DU PROJET	
Acronyme	**Generative AI**
Identifiant projet	101185815
Pays participants	BE, IT, TN
CARACTÉRISTIQUES , BUTS ET OBJECTIFS DU PROJET	
Type d'action	CBY
Date de début	01/11/2024
Date de fin	31/10/2026
Budget du projet	293 120,08 €
Site web du projet	voir site web
Fiche projet EACEA	https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/portal/screen/opportunities/projects-details/43353764/101185815/ERASMUS2027
Etat d'avancement	En cours

CONSORTIUM DU PROJET

Nom de l'organisation	Pays
COORDINATEUR	
CALEIDOSCOPIO	Italie
Partenaires Européens	
ASSOCIATION EURO MEDITERRANEENNE DES ECHANGES VOLONTARIATS EVENEMENTS BELGIQUE EN ABREGE EURO MED EVE Belgique	Belgique
Association de volontariat et echange culturel	France
JORDAN YOUTH INNOVATION FORUM SOCIETY	Jordanie
EUROMEDITERRANEAN EXCHANGE, VOLUNTEERING, EVENTS	Maroc
Partenaires Tunisiens	
L ASSOCIATION EURO-MEDITERRANEENNE DES ECHANGES, VOLONTARIATS, EVENEMENTS	Tunisie

Résumé

Le projet « Generative AI – Youth sector challenges and impact » vise à doter les ONG, travailleurs jeunesse et jeunes des compétences numériques nécessaires pour répondre aux dynamiques socio-économiques changeantes dans une société pilotée par l'intelligence artificielle. Depuis le 11 septembre, la prolifération des discours de haine en ligne constitue un problème majeur pour les sociétés démocratiques, accentué par des crises idéologiques, la polarisation politique et des tensions géopolitiques complexes. L'avènement du Web 2.0 a amplifié les risques liés à la désinformation et à la propagande en ligne, tandis que l'IA contribue à la diffusion de contenus falsifiés. Les jeunes, en particulier ceux issus de groupes vulnérables, sont fortement concernés. Une approche multidimensionnelle est donc nécessaire, incluant les politiques publiques, la lutte contre les fake news, la promotion de l'éducation aux médias, la coopération internationale, une législation efficace et l'implication de la société civile. Les associations jeunesse et les travailleurs jeunesse jouent un rôle clé pour identifier les situations à risque et prévenir les discours de haine. L'IA a également impacté le travail jeunesse en Europe, avec l'utilisation de chatbots et de lunettes VR pour le conseil en ligne et la littératie médiatique. Le projet développe des méthodes d'apprentissage innovantes pour renforcer l'esprit critique des jeunes et limiter la propagation des discours de haine, tout en promouvant une culture de respect et de tolérance. Il contribue à la démocratie en exposant les citoyens à différents points de vue et en renforçant l'autonomie personnelle, favorisant une société plus inclusive et équitable. Par ailleurs, il identifie les nouvelles compétences requises sur le marché du travail pour contrer la désinformation et les fake news, et vise à créer et diffuser des récits de paix et d'inclusion. Enfin, le projet explore le potentiel de conception et d'utilisation de l'intelligence artificielle afin d'aligner ses outils sur ces objectifs.

Impact du projet En Tunisie

Développement d'approches critiques et éthiques de l'IA générative ; formation d'animateurs aux enjeux de l'IA pour les jeunes ; sensibilisation aux risques des discours haineux générés par l'IA.

Soutenabilité

Les outils de sensibilisation à l'IA développés sont intégrés dans les programmes des organisations partenaires ; les animateurs formés guident les jeunes dans l'usage responsable de l'IA.

Principales recommandations

Développer des politiques d'usage éthique de l'IA dans les organisations de jeunesse ; intégrer l'éducation à l'IA dans les curricula de jeunesse.

Generative AI en chiffres en Tunisie