

NOTE D'INFORMATION

Objet : Déploiement de l'IAkathon, parcours pratique et critique d'éducation à l'intelligence artificielle (programme CitizenCode)

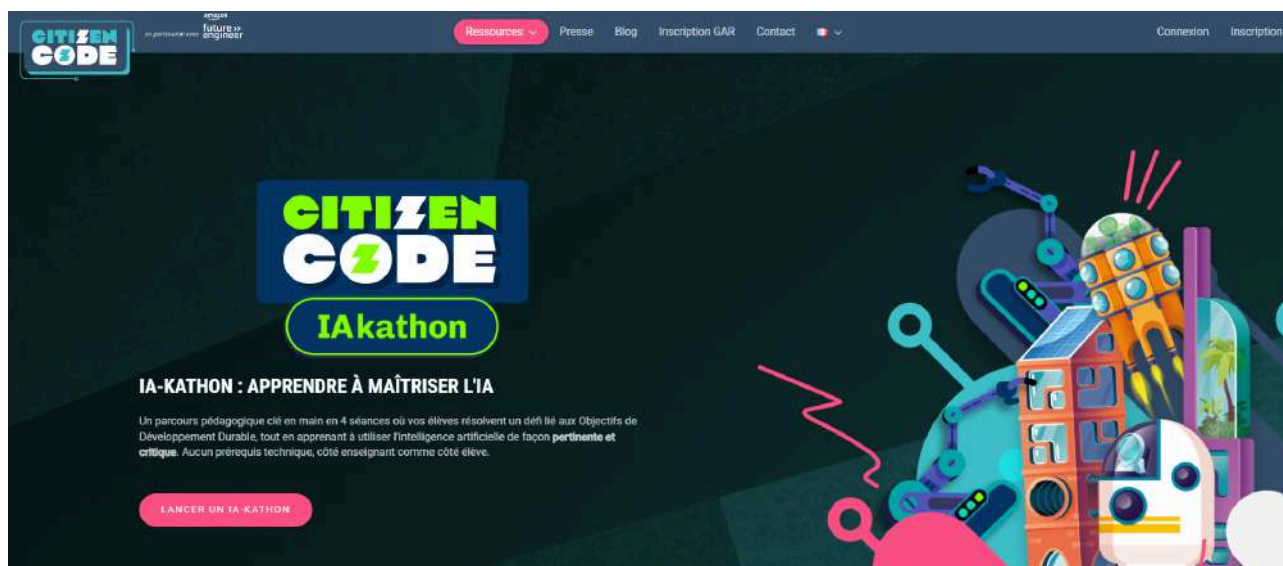
À l'attention de : Comité du pilotage MEN / ISC

Date : 01/10/2026

L'intelligence artificielle générative s'est installée dans le quotidien des élèves, souvent avant tout cadre pédagogique. Après un premier temps de compréhension et de sensibilisation, un enjeu se dessine : permettre aux élèves de **mettre l'IA en pratique**, dans **un cadre structuré et réflexif**, pour en faire un usage à la fois **pertinent et critique**.

Dans ce contexte, **Tralalere** déploie l'**IAkathon**, un dispositif pédagogique complet destiné aux élèves de collège (cycle 4) et de lycée, ainsi qu'à leurs enseignants. L'**IAkathon** est un nouveau parcours du programme CitizenCode.

L'**IAkathon** complète l'offre d'éducation à l'IA d'**Internet Sans Crainte**. Là où **CitizenAI** donne les clés de compréhension et les bases d'usage des IA génératives, l'**IAkathon** place les élèves en situation de pratique : résoudre un défi concret par une démarche de design thinking, tout en développant un regard critique sur l'outil et en mobilisant l'intelligence collective à travers la réalisation d'un projet en groupe



Le programme

L'**IAkathon** vise à développer chez les élèves la capacité à utiliser, ou à choisir de ne pas utiliser, l'intelligence artificielle de façon pertinente et critique, en s'engageant concrètement dans une démarche de construction de projets (design thinking) au service des 17 Objectifs de Développement Durable adoptés par l'ONU.

Aucun prérequis technique n'est nécessaire, ni pour les élèves ni pour les enseignants. Le parcours se vit en groupes de 3 à 6 élèves, avec une répartition des rôles qui développe la coopération et les compétences psychosociales.

Le dispositif pédagogique

Un parcours **clé en main** structuré en **4 séances d'environ 1h30**, adaptable aux blocs horaires des établissements :

Séance 1 : cadrage, choix d'une thématique parmi les ODD et définition d'une problématique locale à l'échelle de l'établissement.

Séance 2 : idéation et définition du projet, du besoin utilisateur jusqu'au canevas de projet.

Séance 3 : prototypage de la solution (affiche, vidéo, chanson, site, maquette) et préparation de la présentation.

Séance 4 : restitution orale au reste de la classe, évaluation par les pairs et formalisation des bonnes pratiques de l'IA.

Le Journal IA, trace réflexive du parcours

Tout au long du parcours, les élèves consignent leurs usages de l'IA dans un **Journal IA** : le contexte de la tâche, les prompts utilisés, l'évaluation critique des résultats (points forts, biais et hallucinations repérés) et les conseils à retenir pour la fois suivante. Cette trace écrite constitue la colonne vertébrale réflexive du dispositif.

L'IA, outil et objet de réflexion

Dans l'**IAkathon**, l'IA joue un double rôle. Elle est un outil, qui assiste les élèves dans l'exploration, l'idéation et la structuration de leur pitch. Elle est aussi un objet de réflexion, à travers des temps de méthode pour travailler le prompt, vérifier les informations et identifier les sources. Quatre actions structurent ces usages : générer, résumer, extraire et transformer.

Le rôle de l'enseignant

L'enseignant n'a pas besoin d'être un expert technique. Il orchestre la démarche de projet et stimule la réflexion critique des élèves. Un tableau de bord lui donne une vue d'ensemble de l'avancement de la classe, pour repérer les groupes en difficulté, valider les étapes clés et animer les temps de débat et d'oralité.

Conformité institutionnelle

L'**IAkathon** permet de travailler des compétences numériques transversales du CRCN : information et données (EMI), communication et collaboration, création de contenus, protection et sécurité (biais, limites et hallucinations des IA). Le parcours s'articule avec les compétences PIX/CRCN et les programmes d'Éducation aux Médias et à l'Information (EMI) et d'Éducation Morale et Civique (EMC).

Modalités

L'**IAkathon** existe sous deux formes complémentaires.

Un parcours numérique clé en main, en accès libre. Intégré au programme **CitizenCode**, il peut être mené par l'enseignant en autonomie avec sa classe, sans intervention extérieure. Son utilisation est **gratuite**.

Un format animé par les équipes **Tralalere / Internet Sans Crainte**. Nos animateurs se déplacent dans l'établissement pour une conférence d'introduction à l'IA, suivie d'un temps de travail en groupe aux côtés des enseignants. Ce format, ainsi que les formations associées, sont proposés sous forme de **prestations d'accompagnement**.

Le programme CitizenCode, qui accueille la version numérique de l'**IAkathon**, bénéficie du soutien d'**Amazon**.

[Découvrir l'IAkathon](#)

Pistes de collaboration

- Diffusion auprès des réseaux académiques (DRANE, référents numériques, IEN).
- Référencement sur les sites de ressources académiques et sur Eduscol.
- Étude des modalités d'articulation avec les dispositifs existants (PIX, CRCN, EMI, formations académiques).

Contact :

Lunise Marquis

Directrice des partenariats, des affaires publiques et de la communication

lunise.marquis@tralalere.com — 06 26 55 12 86

Evgeniia Tankova

Cheffe de projets communication, diffusion et événementiel

evgeniia.tankova@tralalere.com — 07 80 91 79 65

À propos d'Internet Sans Crainte - www.internetsanscrainte.fr

Internet Sans Crainte est le Programme national de sensibilisation du Safer Internet France pour accompagner les jeunes dans une meilleure maîtrise de leur vie numérique. Il propose aux parents et aux éducateurs l'accès gratuit à plus de 200 ressources, des dossiers thématiques et des conseils. Pour améliorer la protection des mineurs en ligne, Internet Sans Crainte travaille étroitement avec les représentants de la société civile, de l'industrie ainsi que de nombreux ministères et organismes publics. Il est opéré par TRALALERE depuis 2008.



Cofinancé par
l'Union européenne



À propos de Tralalere - www.tralalere.com

Tralalere est un acteur Edtech de référence et une entreprise de l'économie sociale et solidaire, spécialisée dans la création de ressources numériques éducatives pour les jeunes, leurs éducateurs et leurs familles.

Son objectif : accompagner les jeunes dans la maîtrise de leur vie numérique et les aider à mieux comprendre le monde qui les entoure, grâce à des outils pédagogiques innovants, des contenus interactifs et des expériences numériques engageantes.