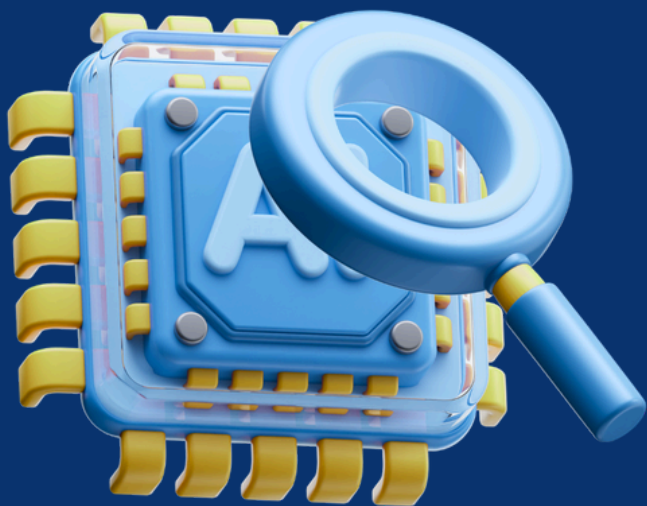




AI YOUTH WORK NAVIGATOR

TABLE DES MATIÈRES

01	Pourquoi l'IA dans l'information jeunesse?
03	De l'idée à la formation : préparation de la formation internationale à Šibenik
06	Méthodologie et organisation de la formation à Šibenik
08	De Šibenik à l'Europe: Formations en cascade destinées aux partenaires du projet
11	Évaluation des outils d'IA : Comment les données ont été collectées
13	Évaluation des résultats
21	Guide rapide pour les formateurs : Animer votre propre atelier sur l'IA



AI Youth Work Navigators

Cascade training – December 19, 2025, Šibenik

Training leader: Sanja Barišić

Pourquoi l'IA dans l'information jeunesse?

L'intelligence artificielle transforme rapidement la manière dont les jeunes apprennent, communiquent et accèdent à l'information. À mesure que les outils d'IA s'intègrent dans la vie quotidienne, les professionnels de l'information jeunesse doivent acquérir les connaissances et les compétences nécessaires pour utiliser ces technologies de manière efficace, responsable et éthique.

Le projet **AI Youth Work Navigator** a été créé pour aider les professionnels de la jeunesse à s'y retrouver parmi le nombre croissant d'applications d'IA, **en identifiant, testant et évaluant les outils** qui apportent une réelle valeur ajoutée au travail auprès des jeunes.



Co-funded by
the European Union

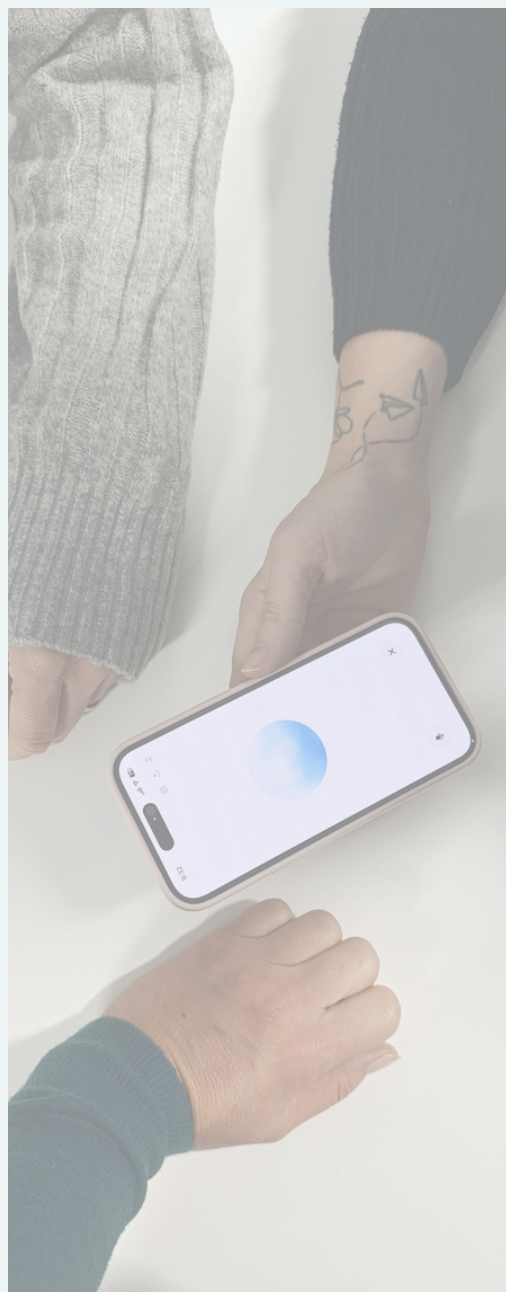


DOHDA
EDUCATIONAL INSTITUTE

TUM THINK TANK
Jugendagentur



Aujourd'hui, l'un des principaux défis consiste à **sélectionner des outils d'IA fiables** parmi les centaines d'applications disponibles. Les organisations de jeunesse ont également besoin de conseils sur des questions telles que la protection des données, la transparence, la désinformation et l'utilisation/l'usage éthique de l'intelligence artificielle. Parallèlement, les jeunes s'attendent à des approches modernes, innovantes et numériques qui reflètent la manière dont ils interagissent déjà avec la technologie. Le projet « AI Youth Navigator » répond à ces défis grâce à un processus structuré d'analyse, de tests et d'évaluation des outils d'IA dans des contextes concrets d'animation de la jeunesse. En combinant expérience pratique et réflexion critique, le projet identifie des solutions qui soutiennent véritablement les professionnels de la jeunesse tout en veillant à ce que l'IA reste un outil qui complète – et ne remplace pas – l'expertise humaine, la créativité et l'interaction personnelle.



En fin de compte, l'IA ne représente pas à elle seule l'avenir de l'animation jeunesse. **Les personnes restent au cœur de cette démarche.** L'IA offre simplement de nouvelles possibilités pour rendre l'information destinée aux jeunes plus efficace, plus accessible et mieux adaptée à leurs besoins.



Co-funded by
the European Union



DOXA
EDUCATIONAL INSTITUTE

TUM THINK TANK
jugendagentur



De l'idée à la formation : préparation de la formation internationale à Šibenik

La formation internationale intitulée « **Tests des outils d'IA** », qui **s'est déroulée à Šibenik (Croatie) en octobre 2025**, était le fruit d'une préparation minutieuse visant à permettre les participants à découvrir les outils d'IA au moyen d'expériences pratiques, pertinentes et captivantes.



La **formation internationale organisée à Šibenik** s'est **appuyée** sur les travaux menés lors du premier atelier du projet, qui s'est tenu à **Chypre en mars 2025**. Cet atelier a réuni des partenaires du projet, des chercheurs et des professionnel·les de la jeunesse afin de parvenir à une vision commune de la manière dont l'intelligence artificielle peut soutenir le travail d'information auprès des jeunes, tout en restant en phase avec les valeurs du secteur de la jeunesse. L'atelier a débuté par une analyse des besoins actuels des animateurs socio-éducatifs, fondée sur une étude menée auprès de 107 animateurs issus de 21 pays. Les résultats ont montré que ces professionnel·les consacrent une grande partie de leur temps à des tâches administratives, à la gestion des e-mails, aux réunions et à la rédaction de rapports, alors que les activités auxquelles ils accordent le plus d'importance sont celles qui impliquent un travail direct avec les jeunes.



Co-funded by
the European Union



EDUCATIONAL INSTITUTE

TUM THINK TANK
jugendagentur



Sur la base de cette analyse, **une sélection variée de 16 outils d'IA** a été retenue, couvrant des domaines tels que la création de contenu, la communication, la gestion d'événements, l'accompagnement des réunions et le travail organisationnel:

Contenu et création

Canva
HeyGen
Firefly Adobe
Pika.art
Runway
evenlabs



Administration et réunions

Calendly
Eventbrite
Otter.ai
Read.ai
Zapier
Metricool

Connaissance et analyse

ChatGPT
DeepL
Gemini Notebook
Napkin.ai



Co-funded by
the European Union



DOHSA
EDUCATIONAL INSTITUTE

TUM THINK TANK
Jugendagentur



Les résultats de l'atelier organisé à Chypre ont constitué la base méthodologique de la formation internationale dispensée à Šibenik, où certains outils d'IA ont été testés, évalués et perfectionnés dans le cadre d'activités pratiques auxquelles ont participé des professionnel·les de l'animation jeunesse venus de toute l'Europe.

Calendly	Canva	ChatGPT	DeepL	ElevenLabs
Eventbrite	NotebookLM	HeyGen	Adobe Firefly	Metricool
Napkin.ai	Otter.ai	Pika.art	Read.ai	Runway

La **formation internationale « Évaluation des outils d'IA » à Šibenik (Croatie)** a été conçue en collaboration avec les partenaires du projet, en combinant l'expertise de professionnel·les de l'animation jeunesse, de spécialistes de l'IA et d'experts externes. Leur contribution conjointe a permis de garantir que chaque session allie innovation technologique et réalités pratiques, ainsi que les valeurs propres au secteur de la jeunesse. Outre le contenu pédagogique, une attention particulière a été accordée à la préparation organisationnelle et logistique. Du choix des méthodes d'apprentissage et des environnements de test adaptés à la coordination des facilitateur·ices et à l'accompagnement des participant·es, chaque aspect de la formation a été planifié afin de créer une expérience d'apprentissage interactive et collaborative.



Co-funded by
the European Union



EDU
EDUCATIONAL INSTITUTE

TUM THINK TANK
jugendagentur



La formation internationale organisée à Šibenik s'est articulée autour d'une **méthodologie interactive et centrée sur les participants**, alliant les apports d'experts, des exercices pratiques et un apprentissage collaboratif. Plutôt que de se contenter de présenter des outils d'IA, le programme a **encouragé les participants à explorer leur application concrète dans des situations réelles du travail auprès des jeunes**, à réfléchir à leur efficacité et à échanger leurs expériences avec des collègues de différents pays européens.

Méthodologie et organisation de la formation à Šibenik



Chaque session thématique a suivi un **cycle d'apprentissage** cohérent. Les participants ont d'abord bénéficié d'une brève introduction aux outils d'IA sélectionnés et à leurs applications potentielles dans le domaine de l'information jeunesse. Cette introduction a été suivie d'exercices pratiques, individuels ou en groupe, au cours desquels les participants ont testé les outils en réalisant des tâches concrètes telles que la création de campagnes promotionnelles, l'analyse de documents, l'organisation d'événements, l'amélioration de la communication interne ou l'animation de réunions. Chaque activité s'est conclue par des présentations, des discussions de groupe et une évaluation structurée, permettant aux participants d'évaluer de manière critique à la fois les opportunités et les limites de chaque outil.



Co-funded by
the European Union



EDU
EDUCATIONAL INSTITUTE

TUM THINK TANK
jugendagentur



La **collaboration** était au **cœur de la méthodologie**. Le travail en petits groupes internationaux a permis aux participants d'échanger des idées, de comparer différentes approches et de tirer des enseignements à partir de parcours professionnels variés. Les animateurs ont guidé le processus tout en encourageant les participants à expérimenter, à résoudre des problèmes ensemble et à réfléchir à la manière dont l'IA pourrait compléter – et non remplacer – la dimension humaine de l'animation jeunesse.

À la suite de la formation à Šibenik, les partenaires du projet ont organisé des **formations en cascade** internationales dans leurs pays respectifs (en ligne ou en présentiel), transmettant ainsi les connaissances aux professionnel·les de la jeunesse locaux·ales et recueillant des retours supplémentaires sur les outils d'IA testés dans différents contextes nationaux.

Sur la base des évaluations des participant·es et des recommandations des partenaires du projet, **cinq outils d'IA** ont été sélectionnés pour le **développement de tutoriels vidéo**. Ces outils ont démontré la plus grande valeur pratique, l'accessibilité et la pertinence pour le travail d'information jeunesse au quotidien.

- ChatGPT
- HeyGen
- Napkin.ai
- Gemini Notebook
- Pika.art



Co-funded by
the European Union



DOHSA
EDUCATIONAL INSTITUTE

TUM THINK TANK
Jugendagentur



De Šibenik à l'Europe: Formations en cascade destinées aux partenaires du projet



Cyprus - March 2025

Šibenik, Croatia

Europe-wide

À la suite de la formation internationale organisée à Šibenik, les partenaires du projet ont mis en place des formations en cascade dans leurs pays respectifs afin de transmettre les connaissances et l'expérience pratique acquises au cours du projet aux professionnel·les de (l'information) jeunesse, aux éducateurs et aux autres parties prenantes concernées. Cette approche a permis de diffuser les résultats du projet auprès d'un public beaucoup plus large et a favorisé l'intégration de l'intelligence artificielle dans les pratiques quotidiennes du travail jeunesse.



Co-funded by
the European Union



DOHQA
EDUCATIONAL INSTITUTE

TUM THINK TANK
jugendagentur



Bien que toutes les formations en cascade se soient appuyées sur la méthodologie commune élaborée tout au long du projet, chaque partenaire a adapté le contenu à son contexte national et aux besoins de son public cible. Différents outils d'IA, exercices pratiques et études de cas ont été sélectionnés en fonction des priorités locales, tout en respectant les principes fondamentaux du projet : l'apprentissage par l'expérience, la pensée critique et l'utilisation responsable de l'intelligence artificielle.

- **L'association jeunesse « Youth in EU » (Croatie)** a organisé un atelier pratique d'initiation aux fondamentaux de l'intelligence artificielle. Grâce à des activités pratiques, les participants ont testé des outils tels que **Read.ai** et **Pika.art**, en explorant leur application dans la planification d'activités, la communication et le travail quotidien auprès des jeunes.

- **Jugendagentur (Allemagne)** a axé sa formation sur la création de contenus assistée par l'IA pour la communication et la promotion. En travaillant en petits groupes, les participants ont testé **Adobe Firefly** et **HeyGen**, ont créé des vidéos promotionnelles et des avatars IA pour présenter des activités pour les jeunes, et ont évalué conjointement les résultats.



Co-funded by
the European Union



DOHDA
EDUCATIONAL INSTITUTE

TUM THINK TANK
Jugendagentur





- **DOREA Educational Institute (Chypre)** s'est concentré sur le développement des compétences numériques des participants grâce à l'utilisation de **Gemini Notebook** et **Napkin.ai**. La formation a mis l'accent sur l'analyse de documents, la création de matériel pédagogique, la visualisation de l'information, ainsi que sur l'utilisation responsable et éthique de l'IA dans le travail auprès des jeunes.

- **L'Université Technique de Munich (Allemagne)** En raison de l'accès limité de l'Université Technique de Munich au public cible des professionnel·les du secteur de la jeunesse — et parce que les autres organisations ont touché nettement plus de professionnel·lesque prévu lors de leurs formations en cascade —, l'Université technique de Munich n'a pas animé de formations en cascade.

- **ERYICA (Europe)** a dû s'adapter en tant que réseau européen. Les participants ayant assisté à la formation à Šibenik venaient d'Espagne et de Slovaquie. Ils ont formé leurs pairs à **ChatGPT**, et ces derniers y ont ajouté **Canva** pour répondre aux besoins spécifiques des groupes.



Co-funded by
the European Union



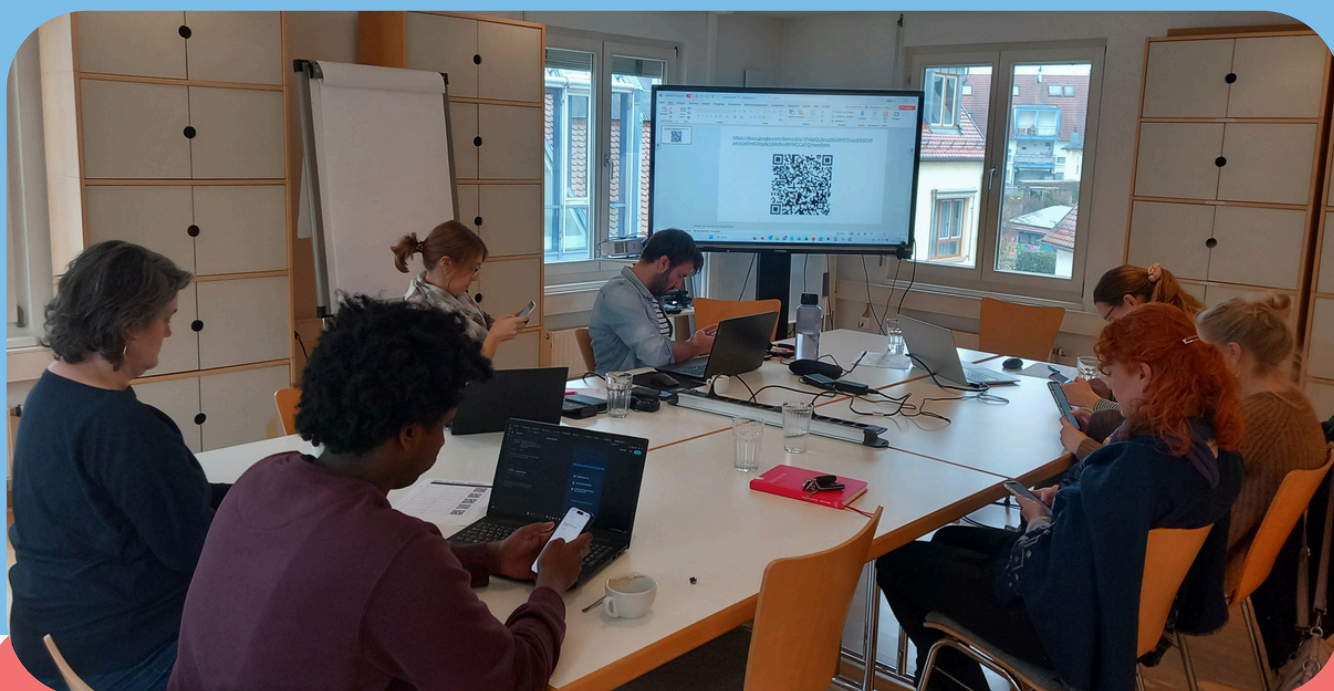
DOREA
EDUCATIONAL INSTITUTE

TUM THINK TANK
Jugendagentur





Évaluation des outils d'IA : Comment les données ont été collectées



Un objectif clé du projet « AI Youth Navigator » était non seulement de tester des outils d'IA, mais aussi d'évaluer leur utilité, leur accessibilité et leur pertinence au quotidien de l'information jeunesse. Afin de garantir une évaluation complète, le projet a combiné des méthodes d'évaluation quantitatives et qualitatives tout au long de la formation internationale à Šibenik et des formations en cascade ultérieures organisées par les partenaires du projet.



Co-funded by
the European Union



DOHMA
EDUCATIONAL INSTITUTE

TUM THINK TANK
jugendagentur





Les participants ont évalué chaque outil d'IA au moyen de **questionnaires en ligne**, en examinant des aspects tels que la facilité d'utilisation, la valeur pratique et le potentiel d'application dans le travail auprès des jeunes. Leurs retours ont été enrichis par des **discussions de groupe**, des sessions **Mentimeter** et des **activités de réflexion**, ce qui a encouragé les participants à échanger sur leurs expériences, à évaluer de manière critique les forces et les limites de chaque outil, et à réfléchir à une utilisation éthique et responsable de l'IA auprès des jeunes.

Bien que la formation internationale à Šibenik ait suivi un cadre d'évaluation commun, les partenaires du projet ont adapté les formations en cascade à leurs contextes locaux en sélectionnant les outils d'IA et les activités qui répondaient le mieux aux besoins de leurs participants. Malgré ces adaptations, l'ensemble des partenaires a appliqué la même approche d'évaluation participative, garantissant à la fois la cohérence de la collecte des données et la flexibilité de la mise en œuvre.



Co-funded by
the European Union



EDUCATIONAL INSTITUTE

TUM THINK TANK
jugendagentur



Évaluation des résultats

1. Où les gens travaillent et, sur cette base, quelle IA ils utilisent le plus

Rôle

- Travailleur jeunesse
- **Animateur en centre de jeunes**
- Gestionnaire de projet
- **Etudiant·e/élève**
- Directeur·ice

Outils IA les plus fréquemment évalués/utilisés

- Otter.ai, Read.ai, Calendly
- **HeyGen, Pika.art, Runway**
- Runway, Pika.art, ElevenLabs
- **Google NotebookLM, HeyGen, Napkin.ai**
- Otter.ai, Read.ai



Tendance:

- Les travailleurs jeunesse ont montré le plus grand intérêt pour les outils permettant de gagner du temps dans l'administration et la gestion des réunions (Otter.ai, Read.ai).
- Les centres de jeunes et les chef·fes de projet se sont davantage orienté·es vers les outils créatifs de contenu visuel et vidéo (HeyGen, Runway, Pika.art).
- Les étudiant·es ont exprimé le plus fort intérêt pour les outils d'IA dédiés à l'apprentissage et à l'organisation des connaissances (NotebookLM, Napkin.ai).



Co-funded by
the European Union



DOHSA
EDUCATIONAL INSTITUTE

TUM THINK TANK
Jugendagentur



2. Tranche d'âge des participant·es et outils les plus utilisé·es

La majorité des participant·es appartenait à la tranche **d'âge des 26–40 ans (138 participant·es sur 186)**.

Outils les plus fréquemment utilisés par groupe d'âge :

Tranche d'âge	Outils les plus couramment utilisés
• 19–25 →	HeyGen, Pika.art, ElevenLabs
• 26–40 →	Zapier, Otter.ai, Read.ai
• 41–55 →	Runway, Pika.art, HeyGen
• 56+ →	HeyGen, Pika.art, Runway



Tendance:

- Les participant·es les plus jeunes étaient plus susceptibles de choisir des outils d'IA créatifs.
- La tranche d'âge des 26–40 ans a montré le plus grand intérêt pour les outils qui améliorent la productivité et automatisent les tâches quotidiennes.

3. Résultats positifs

Les bénéfices les plus fréquemment mentionnés étaient:

- **des gains de temps significatifs**
- **la génération rapide de contenu**
- **la facilité d'utilisation**
- **des résultats de haute qualité**
- **une créativité renforcée**
- **une aide à l'organisation du travail**
- **une transcription des réunions de haute qualité**
- **une création simplifiée de supports promotionnels**
- **la possibilité d'automatiser les tâches répétitives**

Dans l'ensemble, les participant-es ont souligné que les outils d'IA permettent une efficacité accrue et libèrent davantage de temps pour le travail direct auprès des jeunes.

4. Résultats négatifs

Les défis les plus fréquemment mentionnés étaient :

- **les limitations des versions gratuites**
- **des résultats parfois inexacts ou peu fiables**
- **les problèmes de confidentialité et de sécurité des données**
- **la nécessité de retoucher ou réviser le contenu généré par l'IA**
- **des difficultés techniques avec certains outils**
- **la complexité d'utilisation de certaines fonctionnalités plus avancées**
- **la dépendance de la qualité des résultats vis-à-vis de la qualité des consignes saisies (prompts)**



Co-funded by
the European Union



DOREKA
EDUCATIONAL INSTITUTE

TUM THINK TANK
Jugendagentur



5. Quel(s) outil(s) les participant·es souhaiteraient-ils·elles utiliser à l'avenir ?

Quel(s) outil(s) les participant·es souhaiteraient-ils·elles utiliser à l'avenir ? Il ressort des réponses ouvertes que les participant·es voient le plus grand potentiel d'application future dans les outils qui :

- facilitent la gestion des réunions (Otter.ai, Read.ai)
- aident à organiser le travail (Zapier, Calendly)
- soutiennent la communication et les réseaux sociaux (Metricool)
- servent à l'analyse et au traitement de documents (NotebookLM)
- génèrent du contenu visuel et vidéo (Pika.art, Runway, HeyGen)
- fournissent un soutien général en IA pour la rédaction, la planification et la recherche d'idées (ChatGPT)

Les participant·es ont particulièrement souligné qu'ils·elles souhaiteraient utiliser ces outils dans leur travail quotidien pour la préparation d'ateliers, l'organisation d'événements, la création de supports promotionnels, la tenue de réunions et les tâches administratives.



Conclusion générale

L'évaluation montre que les participant·es ont le mieux accepté les outils d'IA qui possèdent une application pratique claire et permettent immédiatement de gagner du temps dans leur travail quotidien. Alors que les outils créatifs (HeyGen, Runway, Pika.art) ont suscité un intérêt particulier chez les participant·es les plus jeunes et ceux-celles travaillant dans la communication et la promotion, les outils de productivité, d'automatisation et de gestion de l'information tels que Read.ai, Otter.ai, Zapier et ChatGPT ont généré le plus grand intérêt global. Les obstacles les plus courants étaient liés aux limitations des versions gratuites ainsi qu'aux questions d'exactitude et de confidentialité, ce qui confirme l'importance de continuer à développer la littératie numérique de l'IA chez les professionnel·les jeunesse.



Co-funded by
the European Union



EDUCA
EDUCATIONAL INSTITUTE

TUM THINK TANK
jugendagentur



Citations des participant·es:

Enthousiasme pour les outils

- « *Cela réduit le temps de réflexion et multiplie les moments de déclic. »*
- « *Des résultats rapides et étonnamment bons. »*
- « *Qui aurait cru qu'on pouvait créer une vidéo aussi intéressante à partir de seulement quelques mots ? »*
- « *Conversion de photo en vidéo très réussie, de haute qualité et réaliste. »*
- « *On peut créer une vidéo à partir d'une simple photo. »*
- « *Le rendu réaliste était impressionnant. »*

Créativité et travail auprès des jeunes

- « *Créer des vidéos sans personnes réelles ouvre de nombreuses possibilités pour le travail auprès des jeunes. »*
- « *Cela peut motiver les jeunes à s'engager. »*
- « *Une excellente accroche visuelle pour les présentations. »*
- « *C'est amusant de créer quelque chose de complètement nouveau et d'irréel. »*
- « *Des résultats intéressants avec des modèles très sympas. »*



Co-funded by
the European Union



DOHSA
EDUCATIONAL INSTITUTE

TUM THINK TANK
jugendagentur



Citations des participant·es:

Une perspective critique

- « La véritable difficulté ne réside pas dans la précision du modèle, mais dans l'alignement d'objectifs flous, de silos de données et de permissions complexes au sein d'un flux de travail fiable. »
- « Il n'a pas toujours réagi aux consignes (prompts) de la manière dont nous nous y attendions. »
- « Des préoccupations éthiques concernant l'utilisation des photos d'autres personnes. »
- « La confidentialité et les deepfakes restent des préoccupations majeures. »
- « Cela prend du temps de se familiariser avec l'outil. »



Applications futures

- « Je le vois comme un moteur de scénarios contrefactuels – cela m'aide à explorer beaucoup plus rapidement de nombreuses hypothèses du type "et si...". »
- « Un potentiel très élevé pour la création de vidéos captivantes. »
- « Utile pour promouvoir des activités destinées aux jeunes. »
- « Cela peut être utile, mais pas au quotidien – les jeunes risqueraient de s'en lasser en cas de surutilisation. »



Co-funded by
the European Union



DOHDA
EDUCATIONAL INSTITUTE

TUM THINK TANK
jugendagentur



Citations plus longues des participant·es, contenus mixtes

- « Je le vois comme un moteur de scénarios contrefactuels – cela génère rapidement des bases et des alternatives, transformant mon travail en une expérimentation continue du type "et si..." plutôt qu'en une rédaction lente et linéaire. »
- « Je vois un grand potentiel dans l'utilisation de cet outil pour transcrire et résumer automatiquement mes réunions avec les jeunes et les partenaires de projet. Cela me libérerait du temps pour me concentrer pleinement sur la conversation, me garantirait de ne jamais manquer un point clé et m'aiderait à créer rapidement des synthèses et des listes d'actions pour le suivi. »
- « Le brouillon de description d'événement généré par l'IA m'a fait gagner du temps et m'a fourni une structure solide, optimisée pour le référencement (SEO). Il a également suggéré des marqueurs et des catégories qui ont amélioré la visibilité. »
- « L'application peut être utile à l'échelle individuelle, mais au niveau collectif et communautaire, elle peut aussi être très effrayante. »
- « Principalement éthiques. Les outils qui suivent mes consignes pour créer du contenu peuvent être utiles, mais les outils qui génèrent de l'information de manière autonome soulèvent déjà de nombreuses questions pour l'humanité. »



Guide rapide pour les formateurs :

Animer votre propre atelier sur l'IA



• PRÉPARATION

Sélectionnez 3 à 5 outils en fonction du public cible (ex. : outils administratifs pour les managers, outils créatifs pour les jeunes).
Mettez en place un espace de travail numérique partagé.
Préparez des tâches concrètes et adaptées au contexte local du travail de jeunesse pour la phase de test.

• DURÉE

Prévoyez un minimum de 3 heures. Introduction (30 min) : Capacités des outils et éthique. Pratique (90 min) : Réalisation concrète de tâches. Réflexion (60 min) : Discussion de groupe sur les limites et le rôle complémentaire de l'humain.

• RÉPARTITION DES GROUPES

Travaillez en binômes ou en trinômes. Associez des personnes ayant des niveaux de compétences numériques différents. Veillez à ce que chaque groupe traite un scénario réel spécifique (ex. : rédiger une campagne pour un camp de vacances).

- *L'intelligence artificielle joue un rôle de plus en plus important dans le travail de jeunesse et l'information des jeunes. Le projet Erasmus+ « AI Youth Work Navigator » aide les professionnels à se familiariser avec les outils d'IA, à évaluer leurs avantages pratiques et à les utiliser de manière responsable dans leur travail quotidien.*
- *De novembre 2024 à octobre 2026, l'équipe internationale du projet a étudié, testé et évalué des applications d'IA pertinentes pour l'information jeunesse. Les outils les plus utiles ont été présentés de manière pratique et complétés par des tutoriels vidéo, un guide pour créer ses propres tutoriels, des « AI Coffee Breaks » (format d'échange ouvert) et une plateforme en ligne centralisant informations et ressources. Le projet a réuni Jugendagentur (Allemagne), ERYICA (Luxembourg), DOREA Educational Institute (Chypre), Udruga Mladi u EU (Croatie) et l'Université technique de Munich (Allemagne).*
- *Cette publication résume le contenu et les résultats du Work Package 3 : « Test d'outils d'IA avec des professionnels du secteur (de l'information) jeunesse ». Elle montre comment les outils d'IA sélectionnés ont été testés avec des professionnels et évalués au regard de leur utilisation pratique dans ces domaines.*

AI YOUTH WORK NAVIGATOR



Co-funded by
the European Union



Avertissement : Ce travail a été financé par l'Union européenne. Les opinions exprimées n'engagent que leurs auteurs et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ni de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues responsables.

www.ai4youthworkers.eu