

LA KIDS DAY

LXP
HACKATHON
EFREI

PRÉSENTATION GÉNÉRALE DU PROJET

Le Learning XP Hackathon est un événement pédagogique et technologique organisé au sein de l'EFREI, grande école d'ingénieurs du numérique à Bordeaux

Cette année, l'événement prend une nouvelle dimension : Les étudiants développent des jeux et activités pédagogiques basés sur l'intelligence artificielle à destination d'enfants âgés de 7 à 15 ans.

L'objectif : sensibiliser les plus jeunes à l'IA, leur faire découvrir les enjeux du numérique de manière ludique, sécurisée et encadrée.

PROGRAMMES ÉDUCATIFS

Le hackathon a pour objectif de concevoir des jeux pédagogiques basés sur l'IA, adaptés aux enfants de 7 à 15 ans, tout en garantissant une expérience ludique, éducative et sécurisée. Les étudiants y développent leur créativité, leur esprit d'équipe et leur capacité à vulgariser des concepts complexes. Ce projet leur permet également de gérer un véritable travail de groupe, d'interagir avec des institutions partenaires et de contribuer à une action à fort impact sociétal.

INNOVATION AU SERVICE DE LA JEUNESSE

Ce projet met l'IA au service des enfants en leur offrant des activités innovantes et accessibles. Avec l'appui des partenaires, les étudiants créent des expériences ludiques qui éveillent la curiosité et préparent les jeunes aux technologies de demain.

ÉDUCATION ET SENSIBILISATION

Le projet vise à initier les enfants aux bases de l'intelligence artificielle en leur proposant des ateliers simples, ludiques et adaptés à leur âge. L'objectif est de démythifier l'IA, de développer leur curiosité et de favoriser une compréhension responsable des technologies qu'ils utiliseront.

UN ENGAGEMENT COLLECTIF

En réunissant étudiants et institutions, le projet crée un espace d'échange bénéfique à tous. Les collectivités partenaires participent à une action à forte valeur sociale, tandis que les étudiants contribuent à une initiative concrète et utile pour la jeunesse de leur territoire.

PARTENARIATS & ENJEUX DU PROJET

Au cœur de ce projet, une volonté commune : permettre aux jeunes d'aborder l'intelligence artificielle dans un cadre sûr, sérieux et pleinement accompagné. Cette démarche s'appuie sur l'implication d'acteurs engagés, déterminés à rendre le numérique plus accessible et plus compréhensible pour tous.

01

UNE MISSION D'INTÉRÊT GÉNÉRAL

Le projet s'inscrit dans une démarche éducative qui vise à rendre la découverte du numérique accessible, rassurante et bénéfique pour les jeunes.

Les ateliers sont encadrés par des équipes formées, assurant un cadre sérieux et sécurisé pour accompagner les enfants dans leurs premiers pas avec l'intelligence artificielle.

En soutenant cette initiative, les partenaires contribuent à une action d'intérêt général qui permet de transmettre des repères essentiels, d'encourager la curiosité et de préparer les nouvelles générations aux technologies qui façonnent leur quotidien.



02

7-15 ANS : L'ÂGE CLÉ POUR COMPRENDRE L'IA

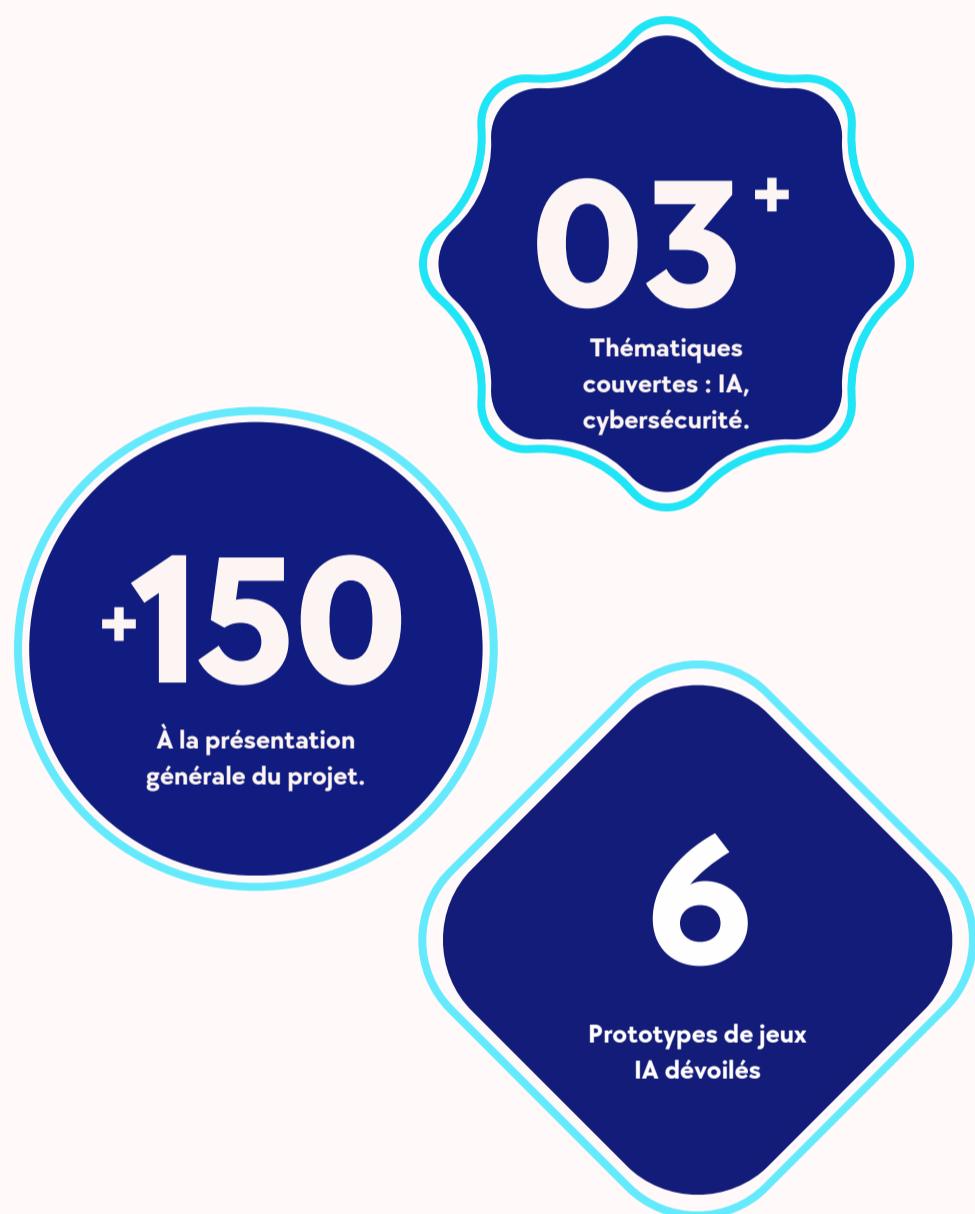
Les enfants âgés de 7 à 15 ans entrent dans une période où leurs usages numériques explosent : plus de 50 % des 11-14 ans sont déjà présents sur au moins un réseau social, et les 8-10 ans passent près de 25 minutes par jour sur tablettes ou smartphones pour des jeux et vidéos.

C'est aussi l'âge où ils commencent à interagir, souvent sans le savoir, avec des technologies d'intelligence artificielle présentes dans les jeux, les assistants vocaux ou les plateformes qu'ils utilisent.

Il est donc essentiel d'intervenir précocement pour leur donner des repères, développer leur esprit critique et les préparer à comprendre les outils numériques qui structurent déjà leur quotidien.

IMPACT DU LEARNING XP HACKATHON

Lors de la journée du vendredi 21 novembre, nous avons présenté le Learning XP Hackathon à l'ensemble de l'école, devant plus de 150 personnes. Les équipes Développement et Cybersécurité ont montré les jeux pédagogiques basés sur l'intelligence artificielle qu'elles avaient conçus.



Exemple de jeux réalisés :

Negotiation : Un jeu où les étudiants ont montré comment négocier avec une IA menaçante. Le joueur devait répondre aux questions de l'IA pour la convaincre de ne pas détruire le monde.

Si tu étais un jeu : L'IA posait une série de questions pour analyser les préférences du joueur et générer un jeu personnalisé en fonction de sa personnalité.

Trouve ton job : Un jeu multijoueur où l'IA générait des questions de culture générale. Les joueurs devaient répondre tout en essayant de démasquer lequel d'entre eux... était l'IA.

Quiz infiltré : La coopération entre secteurs public et privé a permis le développement de solutions durables à grande échelle, soutenant la transition énergétique et la lutte contre le changement climatique.

Shape Maker : Un jeu où les participants devaient reproduire les mouvements montrés par l'IA, en testant la précision et la réactivité des joueurs.

