ChatGPT

Fiche Projet Erasmus+ : RuralIA – Pour une Intelligence Locale au service du Vivant

Nom du projet : RuralIA – Une intelligence locale, éthique et reproductible pour les petites communes d'Europe\ **Type d'action Erasmus+ :** Partenariats de coopération (KA220 – Éducation des adultes / Innovation sociétale)

Objectifs du projet

RuralIA est un projet pilote visant à concevoir, expérimenter et partager une **intelligence artificielle locale**, éthique, **déconnectée du cloud**, co-construite par et pour les habitants d'un village. Elle s'appuie sur des **valeurs de sobriété, de coopération, et d'écologie culturelle**.

Notre intuition est que les changements durables de société **naissent des réussites micro-sociétales**. Ce n'est qu'en transformant **les pratiques locales, l'éducation, les jeux, les rapports sociaux et les usages concrets** qu'un futur vivable peut émerger. Ce projet est donc une recherche-action centrée sur **la capacité d'un village à repenser son avenir** avec l'aide d'un outil numérique éthique.

Fondements philosophiques et éducatifs

- L'éducation des enfants est **la base d'un changement de société** : à travers le jeu, la coopération, la sensibilité relationnelle et la réflexion collective sur les rapports sociaux (ex. modèles familiaux, éducation à la sexualité, structuration non-dominante des rôles).
- Les jeux de compétition reproduisent des schémas culturels hérités (souvent masculins et violents) ; **nous proposons d'expérimenter d'autres types de jeux**, coopératifs et ouverts.
- Nous pensons que **l'IA peut être un miroir critique et une catalyse locale de créativité, de transmission et d'organisation communautaire**.

Applications concrètes visées

1. **Organisation du territoire :**

2. Soutien à une réorganisation de l'usage des terres pour **favoriser la production locale vivrière**, en coopération avec des agriculteurs volontaires.

3. Aide à la **gestion de l'eau**, à la transition vers une **agriculture résiliente et peu mécanisée**, inspirée des forêts nourricières.

4. **Économie locale circulaire :**

5. Création d'une **épicerie locale autogérée**, où producteurs et consommateurs sont les mêmes personnes.

6. Mise en place d'un **système de troc ou de monnaie locale**, coordonné numériquement par l'IA.

7. Ex. : Rachel, retraitée passionnée de pâtisserie, échange ses gâteaux contre des produits locaux ; Gérard, le boulanger, les vend à son marché.

8. **Gestion des déchets et implication intergénérationnelle :**

9. Aide à l'**organisation du tri, du recyclage, de la réparation**.

10. Valorisation du temps des aînés pour **coudre des sacs à partir de vêtements usagés**, aider à la distribution, etc.

11. **Santé et prévention :**

12. L'IA locale agit comme **conseillère en santé préventive**, en diffusant des connaissances accessibles sur l'alimentation, les erreurs de mode de vie, etc.

13. **Changement climatique et résilience territoriale :**

14. Aide à **planifier l'aménagement du territoire** en fonction des aléas climatiques.

15. Soutien à la **création de micro-projets locaux** inspirants et duplicables ailleurs.

Démarches de recherche-action envisagées

Afin de garantir la dimension exploratoire et scientifique du projet RuralIA, plusieurs activités de recherche-action seront menées en lien avec les habitants, les partenaires locaux et les experts associés :

1. **Enquêtes participatives dans les villages partenaires**
2. Objectif : recueillir les perceptions, besoins, rêves et inquiétudes des habitants sur l'avenir de leur territoire.
3. Méthodes : entretiens, cercles de parole, questionnaires, cartographie sensible.

4. **Études comparatives entre villages européens**

5. Analyse des freins et leviers à la mise en place d'une IA locale dans différents contextes culturels et géographiques.

6. **Ateliers intergénérationnels de co-design de l'IA**

7. Animation d'ateliers pour imaginer collectivement les fonctionnalités, le ton, les limites et les règles éthiques de l'IA.

8. **Expérimentation de nouvelles formes de jeu et de pédagogie relationnelle**

9. Observation et co-création de jeux coopératifs avec les enfants et les éducateurs.
10. Documentation vidéo et écrite des processus éducatifs innovants.

11. **Suivi de la transition agricole et alimentaire locale**

12. Étude de l'impact du projet sur la relocalisation alimentaire, la gestion des ressources et la qualité des échanges humains.

13. **Veille éthique et analyse critique**

14. Mobilisation d'universitaires en sciences sociales, éthique, IA, pédagogie pour accompagner le projet et produire un cadre réflexif.

Résultats attendus

- Prototype d'IA locale reproductible, **open source et déconnecté du cloud**.
- Réseau européen de **petites communes** travaillant ensemble sur la souveraineté numérique et alimentaire.
- Guide : "Créer son IA locale en village".
- Film documentaire : "RuralIA, intelligence douce pour temps difficiles".
- Nouvelles pratiques éducatives autour du **jeu, de la relation, et de l'autonomie**.

Partenaires recherchés

- Petites communes rurales (<500 habitants)
- Associations éducatives ou écologiques
- Écoles rurales, centres de formation pour adultes
- Universitaires en éthique de l'IA, éducation alternative, permaculture

---

Durée souhaitée :

18 à 24 mois (lancement envisagé : fin 2025)

Porté par :

Association Yaku Kawsay – Moulayres, France\ Contact : Marcelo Carpaneto – Email: marcelo.carpaneto@gmail.com

Telephone: 0033 617 44 19 73

(Ce document peut être adapté pour publication OTLAS, fiche EU Partner Search, ou diffusion PDF.)