



Décrypter l'IA en jouant

3 -30

35' à 45' en classe



- 1 ordinateur (ou smartphone/équipe)
- [1 fiche enjeux](#) et 5 pions / équipe
- [3 à 5 fiches de personnage](#) en fonction du nombre de membres des équipes
- [1 fiche de clôture](#) / équipe

#JeuDeRôle

#Citoyenneté

#NumériqueResponsable

#Enjeux



En deux mots

Cette activité permet aux personnes apprenantes d'explorer les grands enjeux de l'intelligence artificielle à travers trois histoires à choix (*branching scénario*). Chacune des trois histoires invite les personnes étudiantes à explorer plusieurs situations issues de scénarios prospectifs. Au cours de chaque parcours, elles incarneront un rôle qui les amènera à débattre, influencer et poser des choix afin de faire avancer une histoire commune. Cette activité encourage la réflexion critique, le travail collaboratif et la mise en débat des enjeux actuels et futurs autour de l'intelligence artificielle et du numérique en général.



Principes pédagogiques

La technique d'enseignement du **jeu de rôle**, permet à la personne étudiante d'interpréter le « [...] rôle d'un personnage en situation hypothétique en vue de mieux comprendre les motivations qui justifient les comportements. » (Chamberland et al., 2006). Grâce à un schéma explicatif à la fois pédocentré (non magistral) et sociocentré (non individuel), la situation pédagogique permet au groupe d'être moteur d'apprentissages dès lors que la personne apprenante « apprend par la découverte » (L. Rollin-Jenouvrier, 2017).



Intentions pédagogiques

- **Conscientiser** les personnes étudiantes à la **complexité** des enjeux que sous-tend la présence des systèmes d'intelligence artificielle dans notre société;
- **Favoriser** l'établissement de **liens** entre le développement d'un système d'IA et ses implications sociétales;
- **Inviter** les personnes étudiantes à reconnaître les **limites** de leur compréhension de l'IA et la nécessité de procéder à une recherche d'informations afin d'appréhender correctement les sujets discutés;
- Inviter les personnes étudiantes à développer leur **littératie numérique**;
- Encourager la **prise de position** par la négociation dans un cadre axiologique donné.



Acquis d'apprentissage visés

À l'issue de cette activité, la personne étudiante sera capable de :

- **Se positionner** face aux principaux impacts et enjeux liés à l'IA dans la société ;
- **Analyser**, en tant que personne citoyenne, les impacts sociaux, économiques et environnementaux des systèmes d'IA;
- **Argumenter** et défendre un point de vue lors d'un débat sur une question éthique ou politique liée aux technologies numériques ;
- Comprendre et **expliquer** comment les régulations et les alternatives technologiques peuvent influencer les développements des systèmes d'IA.



1. [5'] La personne enseignante constitue des **groupes** composés de 3 à 5 personnes étudiantes ;
2. [5'] Elle distribue ensuite le **matériel** pédagogique nécessaire à chaque groupe : *Fiche enjeux*, 5 pions, 3 à 5 *fiches de personnage* en fonction du scénario joué, *fiche de clôture*). Puis, elle s'assure qu'un ordinateur (de préférence ou, à défaut d'ordinateur, un smartphone pleinement chargé) soit disponible pour chaque groupe. Ensuite, elle **explique le déroulement** de l'activité et le timing (30' par parcours). Elle attire d'abord l'attention sur le fait que le but du jeu est individuel et inscrit sur la fiche de personnage de chaque personne du groupe. La personne enseignante rappelle aussi aux membres des groupes de bien lire à voix haute chaque encadré qui leur sera soumis au cours du parcours ludique. Elle souligne que c'est la ou le décideur politique qui prend la décision (de cliquer sur tel ou tel choix) suite aux négociations menées avec les autres protagonistes. Enfin, elle clôture l'explication en envoyant le lien du scénario (ou en affichant le QR code qui se trouve sur la plateforme Métropédia) à chaque groupe ;
3. [20 à 30'] Chaque groupe entame son **scénario** en ligne par la lecture des instructions, encadré par encadré. En lisant les éléments de texte à voix haute, les personnes étudiantes qui composent chaque groupe vont :
 - a) Se rappeler de **cacher le verso** de leur fiche de personnage qui comporte leurs objectifs de jeu ;
 - b) Choisir une ou un décideur politique pour le groupe, et lui attribuer sa fiche de personnage;
 - c) Attribuer les autres rôles (2 à 4 en fonction du scénario joué et du nombre de personnes étudiantes) au reste du groupe;
 - d) S'emparer de la *fiche enjeux* et poser 1 pion sur chaque jauge (échelle) sur le niveau 0;
 - e) Se lancer dans le scénario (parcours ludique en ligne) et suivre les étapes en les lisant à voix haute;
 - f) Au cours du scénario, les personnes étudiantes qui ne jouent pas la ou le décideur politique doivent influencer cette dernière afin de prendre des décisions (c'est-à-dire cliquer sur l'un des choix qui lui seront proposés à l'écran, à trois reprises). Chaque décision va influencer (positivement ou négativement) les jauges (ou échelles) d'orientations politiques qui se trouvent sur la *fiche enjeux*. Il y en a 5 (*environnement*, *économie*, *emploi*, *santé/bien-être* et *démocratie*). Chaque personnage a des objectifs personnels (**secrets**) en termes de points sur ces échelles (excepté le personnage politique qui ne doit PAS le divulguer aux autres); A chaque décision prise, le groupe bouge les pions sur chaque échelle mentionnée dans l'encadré du parcours choisi comme, par exemple, sur l'encadré suivant :

Bougez comme suit les jauges sur la fiche enjeux :

- *Economie* : +2
- *Emploi* : +1
- *Environnement* : -2
- *Démocratie* : - 1

4. Enfin, lorsque les 3 situations ont été parcourues et les choix posés, un encadré récapitulatif est proposé à chaque groupe afin de vérifier les résultats de la fiche enjeux. A ce stade, et en fonction des points accumulés sur la fiche, une ou plusieurs personnes sont considérées comme ayant gagné: elle(s) s'empare(nt) alors de la *fiche de clôture* pour procéder au débriefing de l'activité. Si personne n'a gagné, c'est la ou le décideur politique qui effectue la lecture de la *fiche de clôture*.

☑-☑-☑-☑ Liens et codes QR des parcours

Scénario 1



<https://moiki.fr/story/6821fd782e5ca6377994814d>



Scénario 2

<https://moiki.fr/story/68a71721e6db0108759b3569>



Scénario 3

<https://moiki.fr/story/68ac1ebd306af44d2f611837>



Le rôle de la personne enseignante

Au préalable : La personne enseignante doit avoir pris connaissance du déroulé de l'activité et des règles y afférentes. Elle doit également avoir imprimé une *fiche enjeux*, une *fiche de clôture* ainsi qu'un fichier contenant les *fiches de personnages* par groupe. Elle doit avoir découpé, plié et collé ces dernières. Enfin, elle doit être en possession de 5 pions par équipe pour la *fiche enjeux*.

Au début et pendant l'atelier : La personne enseignante devra expliciter la marche à suivre avant de lancer les membres de chaque groupe dans le parcours qui leur est attribué. Elle règlera les problèmes techniques et veillera au bon respect des règles au sein de chaque groupe.

En fin d'atelier : Les groupes seront autonomes dans leur appropriation de la fiche de clôture. Cependant, la personne enseignante pourrait décider d'en faire une activité de débriefing collective afin que toutes et tous bénéficient des informations de chaque groupe.

Après l'atelier : L'enseignant peut décider de reporter la séance de débriefing à une séance de cours ultérieure en structurant davantage le partage d'informations. Cela permettrait également de solliciter les personnes étudiantes quant à leur vécu de l'activité et, en particulier, sur leur perception des enjeux liés au scénario qu'ils et elles ont vécu. Ainsi conduit, ce genre de débriefing pourrait aisément être associé à une activité pédagogique distincte.



Le rôle de la personne étudiante

Les personnes étudiantes sont des **participantes actives** de l'activité. Après avoir reçu leur fiche de personnage, l'activité implique que chaque personne endosse le rôle indiqué sur sa fiche comme s'il s'agissait de sa propre personnalité. Cette dimension devrait être clarifiée en amont de l'atelier : l'activité comporte bel et bien un « jeu de rôles » qui implique, le cas échéant, que les personnes participantes fassent fi de leurs valeurs personnelles afin d'atteindre leurs objectifs de jeu « en tant que personnage ». Cet aspect est important sur le plan pédagogique car les antagonismes des objectifs de chaque personne enrichiront les débats au cours du jeu.



Sources inspirantes

Cette activité est largement inspirée de la [Bataille de l'IA](#) créée par l'association [Latitudes](#) qui œuvre pour un numérique plus responsable. Le travail de l'association [Data for Good](#) et, en particulier, le [Livres blancs : Les grands défis de l'IA générative](#) constitue également une source d'inspiration importante pour cette activité.



Cette fiche a été conçue par [Thomas Braibant](#) et [Sylvain Corrillon](#) - t.braibant@ephec.be;
s.corrillon@ephec.be

Pour citer cette fiche : Braibant T., Corrillon S., (2025). *Fiche d'activité – Décrypter l'IA en jouant*. Projet Métropédia, financé par le Pôle Louvain. Licence Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0.
<https://polelouvain.be/actualites/metropedia-une-plateforme-pour-explorer-lintelligence-artificielle-dans-lenseignement-superieur/>