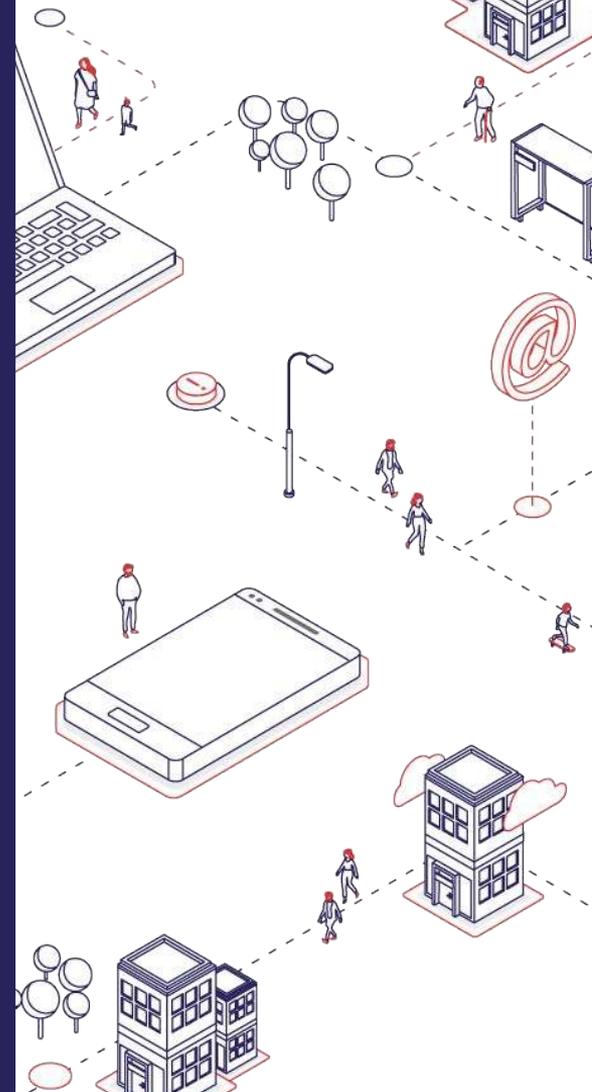


Zoom sur

# “Aïe Aïe IA” : jeu de sensibilisation à l’intelligence artificielle

Métropole de Lyon - SiaXperience



Aïe Aïe IA

## Origines du projet

En mars 2022, dans le cadre de l'animation territoriale, nous avons financé le centre social de Grigny et conditionné ce financement à la participation au bilan de cet événement "Quinzaine des connexions".

Suite à ce bilan, nous avons identifié **un besoin en outils physiques pour les médiateurs afin d'animer les ateliers avec les usagers.**

Bien que Grigny ait pu acquérir certains outils, elle manquait de moyens pour atteindre ses objectifs.

Nous avons alors proposé que la Métropole, en tant que coordinatrice du réseau, mette à disposition des outils existants référencés sur Rés'in, ou créer elle-même les outils manquants pour les rendre accessibles au réseau.

L'idée était d'éviter que chaque acteur acquiert individuellement des outils qui pourraient être partagés.

première édition

# QUINZAINE DES CONNEXIONS

→ DU 3 AU  
15 AVRIL

gratu

Former,  
découvrir,  
sensibiliser  
sur l'univers du  
numérique

ateliers, jeux,  
escape game,  
conférences...

The poster features a vibrant blue and purple background with various digital icons such as a smartphone, a rocket, a speech bubble, a music note, a social media icon, and a heart. A white arrow points to the dates 'DU 3 AU 15 AVRIL'. The text 'gratu' is partially visible in a white circle on the right side.

## D'autres outils existants

Dans le cadre de cet outillage, l'équipe Inclusion Numérique de la Métropole a déjà conçu et diffusé 2 outils similaires :

- **“Un Pépin dans le Rés'in”**  
Escape game pour comprendre les politiques d'inclusion numérique et découvrir les dispositifs et outils développés par la Métropole de Lyon.
- **“Inclusif, le jeu”**  
Jeu à utiliser par les équipes qui conçoivent et animent les sites web et applications, permettant de s'approprier la notion d'inclusivité numérique et de construire un plan d'actions.  
Utilisé en interne, et diffusé auprès de 50 structures francophones.





## Co construction avec des médiateurs numériques, SiaPartners et Tubà



**1ère réunion de Co-design :** nous définissons collectivement les objectifs de l'outil à partir des besoins des médiateurs numériques impliqués

**2e réunion de Co-design :** le scénario d'usage prend forme ! Nous précisons les mécaniques pédagogiques/de jeu et le fond de l'outil : les médiateurs se projettent facilement dans l'animation.

## Premiers tests

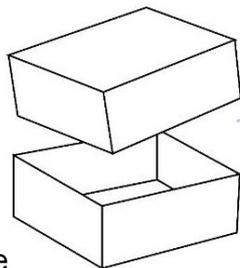
---

Les membres du projet ont pu tester le “Jeu” en version prototype de base le 15 avril dernier ainsi que 6 adhérent.es du centre social Gisèle Halimi (Lyon 8e).

Suite à ce test de modifications ont été apportées pour arriver au résultat définitif.



## Partis pris



Une boîte contenant...

- Un débat qui vient au cours de la découverte
- Accessible à partir de 12 ans
- Faible encombrement (doit tenir dans un tote bag)
- Une trame narrative principale
- Modulaire : outil pensé comme une mallette pédagogique dont on peut extraire certaines activités de manière isolée
- Un début accompagné puis une exploration en autonomie (faible droit d'entrée du médiateur)
- Session d'1h
- Rejouable avec d'autres publics
- Jeu de rôle (doit permettre le débat)



1 livret  
d'animation



1 fiche  
« ordre de mission »



8 badges



8 cartes  
**ENVIRONNEMENT**



8 cartes ou enveloppes  
**INSPECTION**  
et 7 cartes issue



4 cartes  
**TÉMOIGNAGE**



10 cartes  
additionnelles



Un jeu de fiches  
récapitulatives  
(à réimprimer)

Aïe Aïe IA

# Le résultat

Le jeu sera présenté lors du forum Rés'in le 8 octobre prochain mais vous pouvez d'ores et déjà nous contacter pour animer vos ateliers autour de la sensibilisation à l'IA !



# La mécanique du jeu

**1 Lancement de la partie :** découverte de l'histoire, de la mission à accomplir et des personnages à incarner.

**2 Exploration :** les participants entament leur fouille pour découvrir des informations sur l'univers des personnages qu'ils incarnent et sur l'Intelligence Artificielle (illustrations, activités, témoignages)

**3 Débat :** les participants se retrouvent à la pause café pour débattre autour de l'IA. Une seule règle : incarner le point de vue de son personnage et son rôle mystère !

**4**

**Suite :** au-delà de la session, les participants peuvent à leur tour faire vivre un petit bout de l'expérience à leur entourage !

