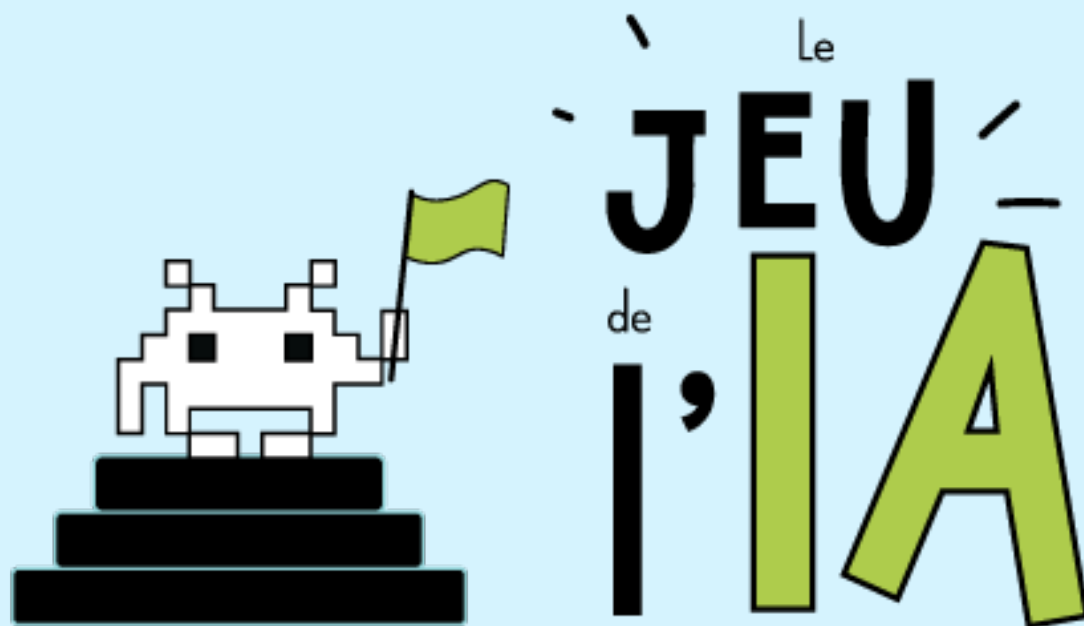




Le jeu de l'IA

Aborder autrement l'Intelligence artificielle

Projet de sensibilisation à l'IA
pour les agents du Département de la Loire

@cadémie du numérique



Loire 2030
administration
Notre engagement

Trophées idealCO 2026 – catégorie Ressources

Le postulat

« Le numérique n'est plus une option dans nos organisations »

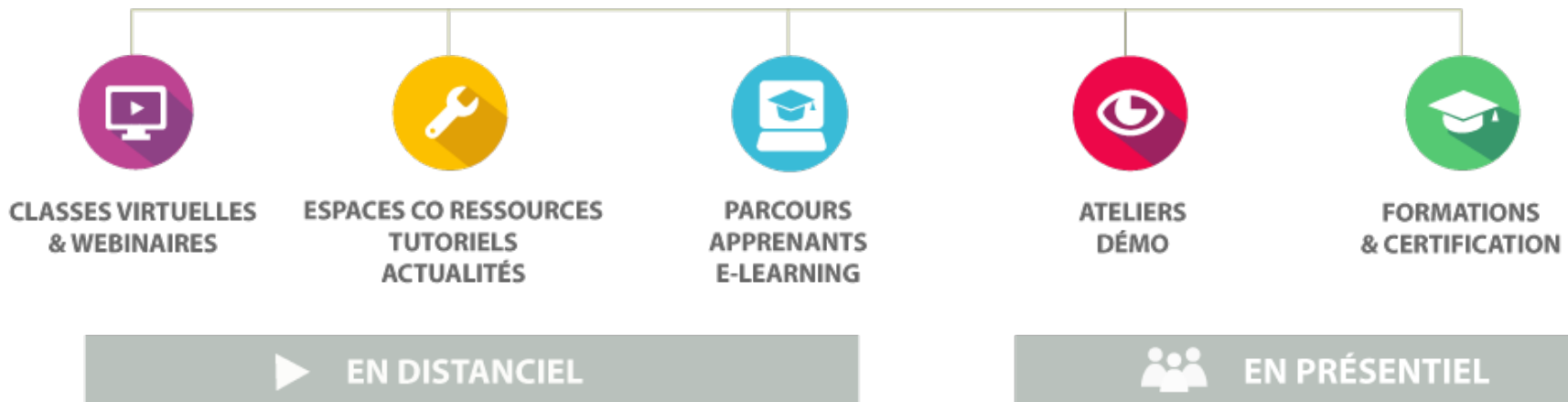


L'obsolescence des compétences s'accélère et former les agents au quotidien devient stratégique.

Le contexte : une académie du numérique interne

Lancée en décembre 2025, son objectif est de :

- **Mettre en place une nouvelle dynamique apprenante agile interne**, en présentiel et en distanciel.
- **Accompagner les agents** dans leur maîtrise des outils numériques pour **favoriser leur efficacité professionnelle**.



L'équipe projet

Une équipe projet interne, composée d'experts numériques du Pôle Ressources, est dédiée aux apprentissages numériques agiles au Département de la Loire.

Ses missions : créer des supports pédagogiques et transmettre des savoirs numériques.

DRH



DSI



Sophie BRUNELIN



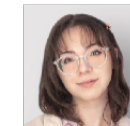
Frédérique AMBERT



Emilie Couturier



Laurent DOLS



Sandra VALAYER



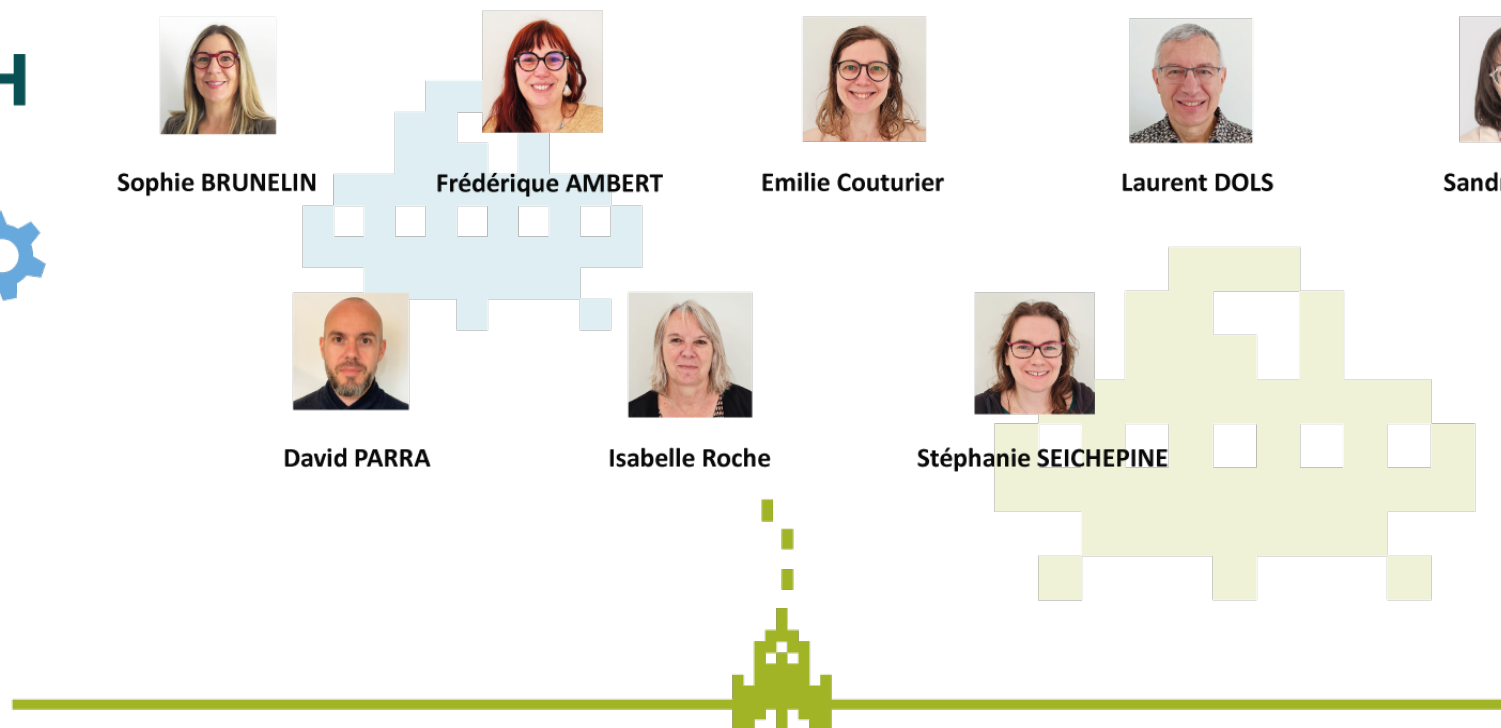
David PARRA



Isabelle Roche



Stéphanie SEICHEPINE



@cadémie du numérique



Loire 2030
administration
Notre engagement

@cadémie
du numérique



Loire 2030
administration
Notre engagement

Les ambitions du projet

« Comment former 3 000 agents aux bouleversements de l'IA sans jargon numérique ni préjugés ? »

- **Répondre aux interrogations** des agents sur l'IA dans les sphères professionnelles et personnelles,
- Sensibiliser aux **impacts éthiques, sociaux et environnementaux** de l'IA,
- Développer **l'esprit critique** des participants,
- Construire une **culture commune de l'IA** dans la collectivité.

La solution : la création du Jeu de l'IA

L'équipe projet a conçu une sensibilisation à l'IA sous forme de jeu pour compléter la classe virtuelle existante, varier les formats et permettre au plus grand nombre de participer.

Pourquoi un jeu ?

- Rendre les participant **acteurs** et renforcer leur **engagement**,
- Offrir un espace sécurisé avec un **droit à l'erreur**,
- Faciliter les échanges et la **mémorisation**.

*Le jeu a été créé en **design thinking** afin d'être au plus proche des attentes des agents et de la collectivité.
Les prototypes et les tests du jeu ont renforcé l'impact pédagogique.
→ Lancement le 1^{er} mars 2026*

Une conception en interne pour :

- Développer des **contenus personnalisés**
- **Faciliter la mise à jour** en fonction des évolutions de l'IA
- **Maîtriser les coûts** d'impression avec l'imprimerie interne
- Proposer une **cohérence graphique**

ATELIER / IA - Intelligence Artificielle



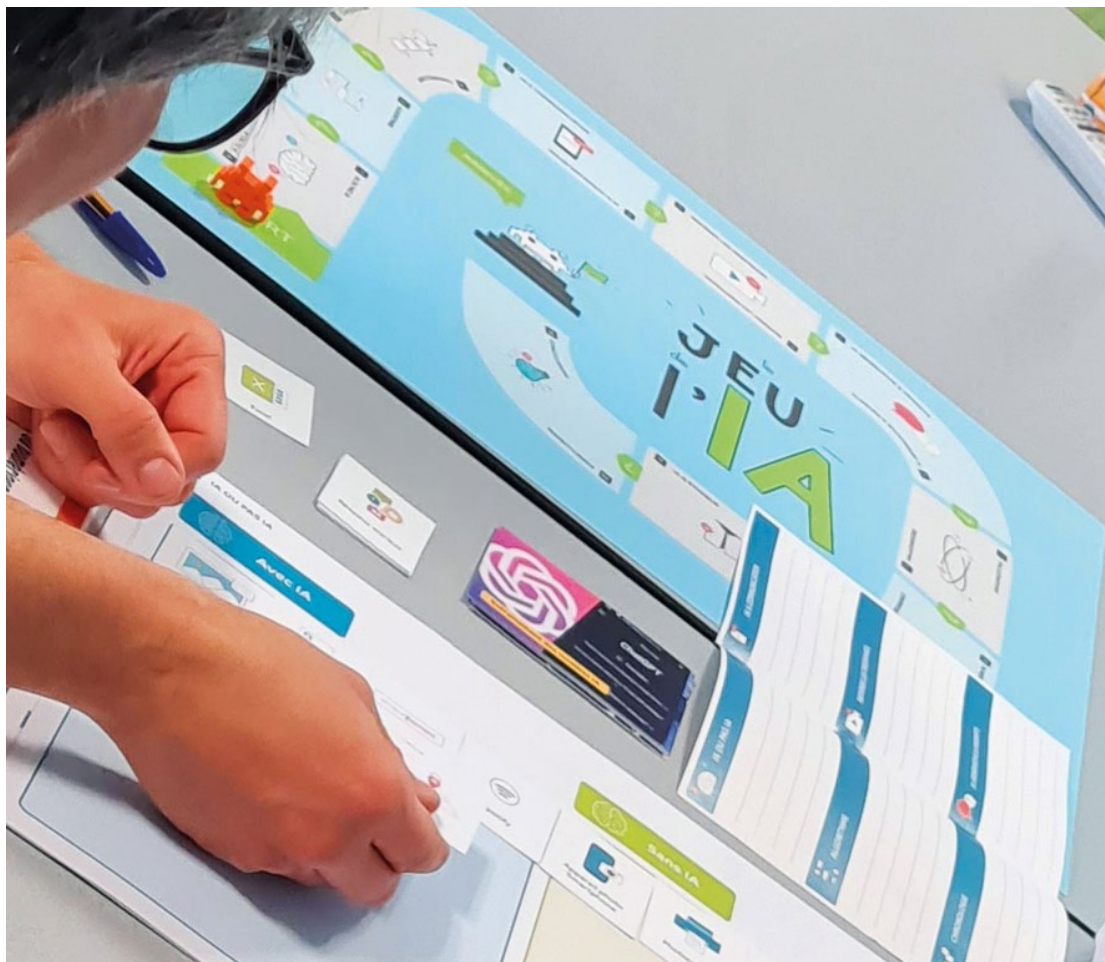


Le dispositif :

- 2 heures 30
- 2 animateurs
- 24 participants max.
- 4 joueurs par équipe



Le kit d'animation



Un jeu facile à transporter :

- Un plateau de jeu inspiré du jeu de l'oie
- Des cartes pour relever des défis
- Des plateaux d'activité
- 10 thématiques
- Un livret pédagogique
- Un PowerPoint pour approfondir les concepts

Les objectifs pédagogiques

Un outil simple pour un enjeu complexe

À l'issue du jeu, les agents sont en mesure de :

1. Identifier les outils utilisant l'IA déjà implantés dans notre quotidien,
2. Expliquer le fonctionnement d'un algorithme,
3. Lister les grandes étapes historiques du développement de l'IA,
4. Décrire les défis et opportunités de l'IA : désinformation, accessibilité, fuite des données...
5. Savoir repérer les « deepfakes » d'un contenu authentique en analysant des indices,
6. Formuler un prompt pour l'IA générative,
7. Comprendre les biais et les hallucinations de l'IA,
8. Évaluer l'impact environnemental et social des solutions IA,
9. Analyser les risques éthiques et échanger sur l'impact de la gouvernance des données
10. Aborder les évolutions des métiers avec l'IA.

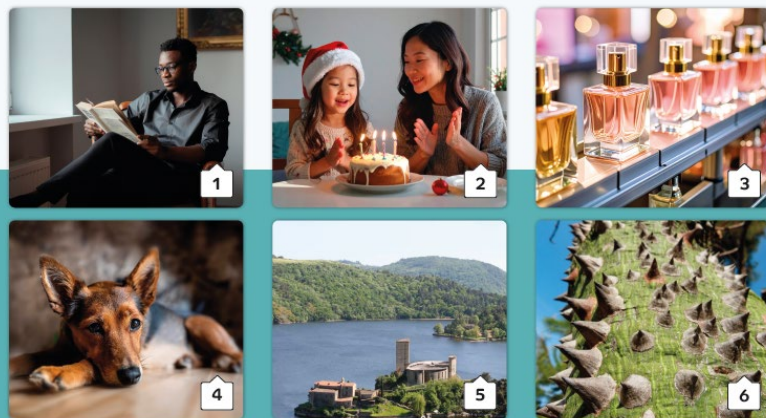
Des plateaux d'activité engageants

4- IA & COMMUNICATION

L'IA permet de créer facilement de fausses images, de faux articles, de fausses vidéos.

Quels sont **les bons réflexes** à adopter pour s'assurer que l'information **n'est pas truquée** ?

5 REPÉRER LES DEEPPAKES



Le rôle des animateurs : des « facilitateurs »

Les animateurs accompagnent les agents en abordant l'IA avec confiance et discernement. Ils les aident à comprendre les notions clés et enjeux de l'Intelligence artificielle.

- La **conception en interne** permet de personnaliser les exemples et valorise les retours d'expérience des agents,
- L'animation « **entre collègues** » crée un espace de confiance propice au dialogue et au débat,
- **Les animateurs** se déplacent sur l'ensemble du département pour faciliter l'accessibilité du jeu dans les différents services,
- **Les mises en situation et débats** affinent l'esprit critique des participants et contribuent à la construction d'une culture commune de l'IA dans la collectivité.
- **La bienveillance, le droit à l'erreur, la vulgarisation et l'humour** aident à mieux mémoriser les nouveaux concepts de l'IA.

La communication autour du projet

Objectifs : rendre la formation visible, qualitative et adaptée aux attentes des apprenants.

- **Un mini-site internet** dédié à l'Académie du numérique avec un **accès fluide et intuitif** pour **faciliter les inscriptions** aux ateliers,
- **Des opérations marketing internes** : communication, actualités, mailing interne, prescription interne et bouche à oreille, 😊
- **Des messages ciblés : tout public ou sur sollicitation des managers** pour organiser des sessions avec leurs équipes en réunions de services ou à l'occasion de séminaires internes.

Actualités



C'est la rentrée, découvrez les nouvelles sessions de culture...

Avec l'Académie du numérique développez vos compétences numériques à votre rythme et facilitez vos pratiques professionnelles...



Besoin d'une session de sensibilisation à l'intelligence artificielle en présentiel avec vos équipes ?



Conférence ou Jeu de l'IA
Contactez-nous !

Chiffres clés : un premier bilan très positif

Les retours recueillis témoignent de l'intérêt du dispositif pour développer une culture commune autour du numérique et de l'Intelligence artificielle.

550 participations aux sensibilisations à l'IA

du 7 décembre 2025 au 10 juin 2026

@cadémie
du numérique



- L'adhésion des agents à ces **nouveaux formats d'apprentissage** a été particulièrement forte (+ de 90 % de satisfaction),
avec des sessions rapidement complètes (- de 15 jours),
- En seulement 5 mois, **+ de 550 participations** ont été enregistrées sur les sensibilisations IA (classe virtuelle et Jeu de l'IA),
- Les agents saluent le **caractère concret et accessible du jeu**,
- Les managers s'en sont également saisis comme **support d'animation lors de séminaires et de temps collectifs**.



Témoignages



- J'ignorais certains usages dangereux en **cybersécurité**. C'est bien d'en prendre conscience pour faire évoluer ses pratiques.
- La durée de 2h30 est nécessaire pour voir **tout le périmètre**.



- Les ateliers ont été particulièrement appréciés **par les agents ne maîtrisant pas ce sujet**, qui ont salué la clarté, la pédagogie.
- Les contenus proposés, à la portée de tous, ont permis à chaque participant de **mieux appréhender les enjeux et usages associés**.



- Intéressant avec le **format ludique** pour challenger mais aussi le complément apporté par les **démonstrations en direct**.
- Le format jeu est attractif : **on apprend plein de choses sans s'en rendre compte !**



- **J'ai apprécié la transversalité** avec les autres pôles. Les échanges sont interactifs et dynamiques.
- **On a tous des choses à apprendre :** je pensais connaître beaucoup de choses sur l'IA mais je me rends compte que des nouveautés m'avaient échappé !

