



Derrière le jeu qui a lancé la Journée d'étude du SeGEC, il y a une histoire : celle d'une équipe de l'Union Francophone des Associations de Parents de l'Enseignement Catholique (UFAPEC) qui a mis près d'un an et demi à concevoir un outil pédagogique ludique sur l'IA, à destination des adultes.

Tout commence en juin 2024, avec un appel à projets du Conseil supérieur de l'éducation aux médias. L'exigence : créer un outil traitant de l'intelligence artificielle, pour un public adulte. L'UFAPEC répond avec une idée, un « *escape game* », et obtient les fonds en octobre 2024. Une équipe de cinq personnes se constitue pour porter le projet.

Avant d'écrire la moindre énigme, l'équipe part sur le terrain. Des moments de concertation sont organisés avec des parents dans les régionales. Le constat est frappant : les niveaux de connaissance varient énormément. Certains confondent encore IA et numérique, d'autres travaillent quotidiennement avec des outils d'IA. « *On voulait un outil qui puisse parler à tout le monde* », résume Michaël Lontie, Secrétaire général adjoint de l'UFAPEC.

Pour se faire aider dans la conception, l'équipe fait appel au Louvain Learning Lab (UCLouvain), qui les accompagne dans la définition des objectifs et la rédaction du cahier des charges. La création du jeu est ensuite confiée à Baobab, une ASBL spécialisée dans les jeux éducatifs. Même si jusqu'ici,

leur travail était plutôt axé pour le public du fondamental. Pour l'équipe de Baobab, « *concevoir un jeu pour adultes était une première. Ils l'ont vécu comme une ouverture* », confie Michaël.

Le cahier des charges est ambitieux : sept objectifs au départ, ramenés à cinq pour tenir dans le temps imparti. Les thématiques retenues couvrent l'essentiel : distinguer ce qui relève ou non de l'IA, comprendre les hallucinations, maîtriser l'art du prompt, identifier les biais et stéréotypes, et s'interroger sur l'éthique, dont l'impact environnemental, présent en filigrane. « *L'IA coûte cher en énergie. Ça nécessite un usage parcimonieux, raisonné, réfléchi* », souligne le Secrétaire général adjoint.

Des tests sont organisés dès le printemps 2025 dans plusieurs régionales. Les énigmes fonctionnent, mais la durée du jeu pose question : une partie complète peut facilement dépasser deux heures. Un parcours raccourci à trois salles est donc créé pour garantir une expérience fluide en 1h30, débrief compris.

Le Protocole SELDON est officiellement lancé en octobre 2025. Le jeu est disponible gratuitement en ligne, avec des cartes téléchargeables et imprimables. Une version boîte est également vendue à prix coûtant, à 20 €.

Depuis, les retours sont enthousiastes. Les joueurs apprécient le côté ludique. Les enseignants s'en emparent parfois salle par salle, construisant une séquence de cinq cours à partir des cinq thématiques. « *L'objectif, c'est la sensibilisation, pas de remplir les têtes d'informations* », précise Michaël Lontie. Le jeu se suffit à lui-même, mais il prend toute sa valeur avec un débriefing animé dans la foulée. ■ **Pauline Jans**

Le Protocole SELDON est disponible gratuitement sur le site de l'UFAPEC. La version boîte est accessible à 20 €.



le.segec.be/jouer-seldon